

WWW.PSZONE.DE

# PLAYZONE

Der Titelverteidiger

## COLIN MCRAE RALLY

Endlich: Codemasters  
gibt wieder Gas!

Der Action-Hammer

## STATE OF EMERGENCY

Politisch unkorrekt:  
Rockstar schlägt zu!

**ACHTUNG:** Völlig neues Spielprinzip!

# STUNT MAN

Die **Driver-Macher**  
sind zurück: schnelle  
Autos, harte Crashes  
und jede Menge Action!



### HERDY GERDY

**Exklusiv-Reportage:** Der neue  
Knüller der Tomb-Raider-Erfinder

### TIPPS: BALDUR'S GATE

**Komplettlösung:** Wir helfen Ihnen  
durch das Königreich Amn!

### FINAL FANTASY XI

**Erste Infos:** So geht Squares  
Kult-Saga ins Internet!



Das Reich  
der Schatten  
erwartet dich...

# SHADOW MAN 2 **Second Coming**

...im Februar!



**Acclaim**

[www.ACCLAIM.de](http://www.ACCLAIM.de)

SHADOWMAN™ SECOND COMING and Acclaim © & © 2001 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Developed by Acclaim Studios, Teeside. All rights reserved.  
PS2 and „PlayStation®2“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.  
VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenberggng 20, 81677 München, Deutschland.

PlayStation®2

# EDITORIAL

VON HANS IPPISCH



## Dreikampf

PS2-Fans soll es recht sein, denn sie dürfen sich auf niedrigere Preise, bessere Spiele und mehr Vielfalt freuen, wenn Microsoft und Nintendo mit neuen Konsolen der PS2 Konkurrenz machen.



## Jenseits der PS2

Wer einen Blick über den Tellerrand hinaus werfen will, dem können wir die aktuelle Ausgabe der N-Zone empfehlen, in der Hits wie Star Wars: Rogue Squadron II getestet werden.

## Das Jahr der Konsolen PlayStation 2 vs. Xbox & GameCube

### Was bringt das neue Jahr?

Haben Sie die Tage „zwischen den Jahren“ auch mit dem ausgiebigen Zocken von Hits wie *GTA III*, *GT 3*, *Baldur's Gate*, *Silent Hill 2* oder *Tony Hawk's Pro Skater 3* verbracht? Ja? Und nun fragen Sie sich (wie viele andere), wann die nächsten Knüller für Ihre geliebte PlayStation 2 erscheinen? Dann dürfte unsere große Hitvorschau in dieser Ausgabe genau die richtige Lektüre für Sie sein. Beginnen wird der Hitreigen bereits am 22. Februar mit *Metal Gear Solid 2*, im Laufe des Jahres folgen dann u. a. Knüller wie *TimeSplitters 2*, *Herdý Gerdy*, *Stuntman*, *Final Fantasy X*, *The Getaway* oder *Tomb Raider*. Ebenfalls zu erwarten sind die PS2-Festplatte sowie der Online-Zugang ...

### Der Konsolendreikampf beginnt!

Auch wenn sich Nintendo im Gegensatz zu Microsoft (die Xbox erscheint am 14. März für 479 Euro) noch nicht dazu durchringen konnte, definitive Aussagen bezüglich Preis und Veröffentlichungstermin des GameCube zu machen, gehen Experten davon aus, dass spätestens im März drei Anbieter um die Vorherrschaft im Konsolenmarkt kämpfen werden. Eines ist dabei schon jetzt klar: Spiele-Fans sind die Nutznießer dieses Dreikampfes. Sie dürfen sich auf noch günstigere Preise, bessere Spiele und größere Vielfalt freuen. Denn wenn es Nintendo und Microsoft nicht gäbe, dann könnte Sony Preise und Marktstrategien frei von jeglichem Konkurrenzdruck festlegen. Ein Preis von DM 599,- (€ 306,26) wäre so beispielsweise nicht denkbar gewesen. Ebenfalls klar ist die Tatsache, dass die PLAYZONE auch weiterhin ein reinnassiges PlayStation-2-Magazin ohne Wenn und Aber ist. Gemacht von PS2-Fans für PS2-Fans! Demjenigen, der als aufgeschlossener Spiele-Fan dennoch einmal über den Tellerrand der PS2 hinaus schauen will, möchten wir die aktuelle Ausgabe unseres Schwestermagazins *N-Zone* empfehlen, in der elf GameCube-Titel erstmals ausführlich getestet werden! Einem guten Jahr, das ich Ihnen hiermit im Namen aller PLAYZONE-Mitarbeiter wünschen möchte, dürfte somit aus Sicht der Spiele-Fans nichts im Wege stehen!

Ihr Hans Ippisch  
Redaktionsdirektor



RaptorPad  
SL4215



DVD  
Remote Control  
SL4110



Thunder Force  
SL4350

fresh up  
your  
PS 2

[www.speed-link.com](http://www.speed-link.com)

# 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.



**A**ber 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, für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Amt. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pz.com.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 Bankenzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)  
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



**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

- 16 Hitvorschau 2002

## GEWINNSPIELE

- 115 Der Schuh des Manitu
- 113 Jaguar-Hardware
- 101 Jak and Daxter

## MULTIMEDIA

- 114 DVD
- 116 Internet

## RUBRIKEN

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

## SPIELEREGISTER

Ace Combat 04 .....	94
Army Men: RTS .....	15
Barbarian .....	9
Battle Engine Aquila .....	10
BDFL Manager .....	52
Colin McRae Rally 3 .....	48
Conflict: Desertstorm .....	44
Delta Force .....	9
Disaster City .....	13
Dropship .....	102
DTM Race Driver .....	50
Ecco the Dolphin .....	36
ESPN X-Games Skateboarding .....	104
ESPN X-Games Snocross .....	15
ESPN X-Games Snowboarding .....	56
Evil Twin .....	38
Final Fantasy XI .....	42
Freestyle .....	14
Godai: Elemental Force .....	74
Harvest Moon 3 .....	62
HerdY Gerdy .....	38
Headhunter .....	88
Jimmy Moseley Mad Trix .....	72
Maximo .....	34
Monster AG .....	107
Prisoner of War .....	46
ReZ .....	106
Race of Champions .....	70
RLH .....	68
Salt Lake 2002 .....	54
SangoKushi Senki .....	12
Shadow Hearts .....	11
Sidewinder F .....	13
Smash Court Pro Tournament .....	13
State of Emergency .....	30
Stuntman .....	64
Suikoden III .....	10
Tax Wanted .....	11
Tokken 4 .....	65
Terminator .....	15
Tiger Woods PGA Tour 2002 .....	15
TimeSplitters 2 .....	26
Ultimate Fighting Championship: Throwdown .....	9
Vampire Night .....	109
Wer wird Millionär 2. Edition .....	92
WipeOut Fusion .....	108
Woody Woodpecker .....	8
World of Outlaws: Sprint Cars 2002 .....	8

# INHALT

02/2002

ANGESPIELT  
30

## STATE OF EMERGENCY

Nein, wir rufen nicht den Notstand aus – im Gegenteil! Die Straßenschlacht-Simulation von Take 2 ist doch nicht gecancelt worden! Wir bewaffneten uns mit Baseballschläger und Molotow-Cocktail und stürzten uns ins Getümmel!

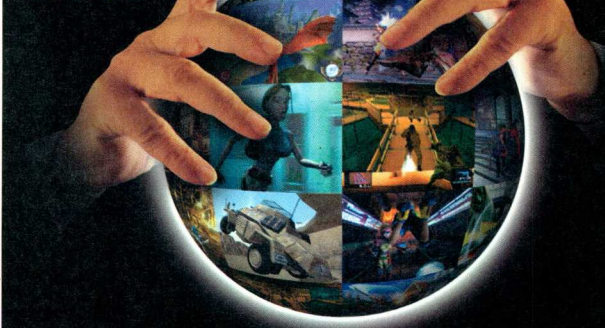


REPORTAGE

16

## Hitvorschau 2002

Eine Menge Hits sind ja bisher für die PlayStation 2 erschienen. Doch was erwartet uns im neuen Jahr? Wir sagen Ihnen, welche Titel Sie im Auge behalten sollten und was die großen Award-Anwärter sind!



ANGESPIELT

# 26 TIMESPLITTERS 2

Wolfgang durfte vor Ort einen Blick auf den Nachfolger des ersten PS2-Ego-Shooters werfen und war sehr überrascht.



ANGESPIELT

# 22 STUNTMAN

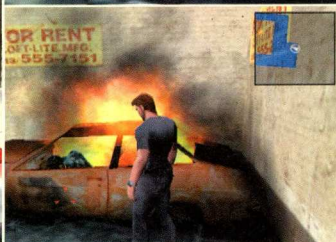
Wem normale Rennspiele zu langweilig sind, wer aber trotzdem nicht auf coole Autos und heiße Reifen verzichten möchte, für den wird Stuntman der nächste Pflicht-Titel!



TFST

# 88 HEADHUNTER

Sie warten verzweifelt auf MGS 2? Dann sollten Sie in der Zwischenzeit mit Jack Wade auf Gangster-Jagd gehen!



## ANGESPIELT

- 52 **BDFL Manager**  
Der erste Fußball-Manager für PS2!
- 48 **Colin McRae Rally 3**  
Erste Bilder des Rallye-Spiels!
- 44 **Conflict Desertstorm**  
Wir schicken Philipp in die Wüste
- 50 **DTM Race Driver**  
Das Leben eines Rennfahrers!
- 56 **ESPN X-Games Snowboarding**  
Snowboarding für kalte Gemüter!
- 42 **Final Fantasy XI**  
Online-MMORPG auf der PS2!
- 74 **GoDai: Elemental Force**  
3DO schlägt wieder zu!
- 62 **Harvest Moon 3**  
Michael züchtet Kühe!
- 38 **Herdy Gerdy**  
Witzige Hirten-Simulation!
- 72 **Jonny Moseley Mad Trix**  
Stunts auf zwei Brettern!
- 34 **Maximo**  
Ritter ohne Furcht und Adel!
- 46 **Prisoner of War**  
Schleichen statt Schnetzeln!
- 70 **Race of Champions**  
Die Besten der Besten!
- 68 **Run Like Hell**  
Albrecht auf der Flucht!
- 54 **Salt Lake 2002**  
Interaktive Winterolympiade!
- 30 **State of Emergency**  
Molotow-Cocktail oder Fehlzünder?
- 22 **Stuntman**  
Ein Colt für alle Fälle!
- 64 **Suikoden III**  
Leichte Rollenspielkost!
- 66 **Terminator**  
I'll be back!
- 26 **TimeSplitters 2**  
Endlich flimmerfrei!
- 60 **Vampire Night**  
Steffi lädt die Lightgun durch!

## TEST

- 94 **Ace Combat 04**
- 102 **Dropship**
- 96 **Ecco the Dolphin**
- 104 **ESPN X-Games Skateboarding**
- 98 **Evil Twin**
- 88 **Headhunter**
- 107 **Monster AG**
- 106 **Rez**
- 109 **Wer wird Millionär 2. Edition**
- 92 **WipeOut Fusion**
- 108 **Woody Woodpecker**

## KOMPLETTLÖSUNG

- 124 **Baldur's Gate**
- 134 **Tony Hawk's Pro Skater 3**

## CHEATS & CODES

- 142 **ESPN X-Games Skateboarding**
- 141 **GTA III**
- 141 **Kinetica**
- 142 **Smuggler's Run 2**
- 138 **Spy Hunter**
- 139 **Time Crisis 2**
- 140 **Tony Hawk's Pro Skater 3**



# PS2 NEWS

**PLAYZONE TOPS & FLOPS**

**TOPS**



**1. MAXIMO**

Wie vermutet: Es sieht besser aus als auf den Pressebildern!

**2. COLIN MCRAE RALLY 3**

Die Wartezeit auf Colin McRae 3 wird für Rallye-Fans eine Qual.

**3. ENDLICH URLAUB!**

Nicht nur Farin Us Motto: Die Weihnachtspause tut Not!

**4. HARVEST MOON (US)**

Endlich versteht man's mal. Wann kommt die PAL-Version?

**5. SMASH TROOPERS TOURNAMENT**

Schon der PSone-Vorgänger hat uns monatelang beschäftigt.

**FLOPS**



**1. WIPEOUT-SLOWDOWNS**

Gutes Spiel – aber es ruckelt doch! Warum die Verspätung?

**2. ECCO THE DOLPHIN**

Schon auf dem Dreamcast war's umstritten. Verständlich!

**3. KEIN TEST VON MOTOGP 2**

Hätten wir's nur gewusst! Die Testversion kam leider zu spät.

**4. GODAI ELEMENTAL FORCE**

Wir dachten, nach Army Men käme von 300 mal was Gutes!

**5. ARMY MEN RTS**

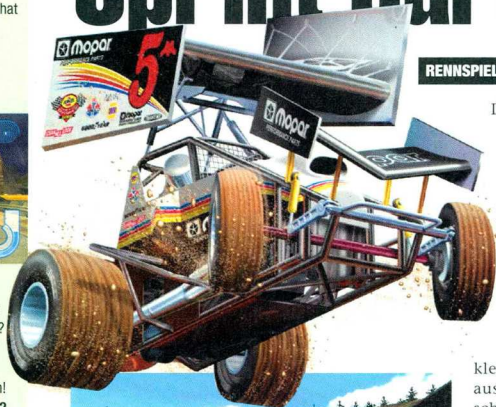
Wir hatten gehofft, diese Serie wäre endlich Geschichte.



**LOSSELÖST** Zum Glück gibt's ein richtiges Schadensmo-Fahrer-Ansicht Hier dürfte die enorme Geschwindigkeit, heftige Crashes dürften hier natürlich nicht fehlen.



## World of Outlaws: Sprint Cars 2002



**RENNSPIEL** Seltsames Rennspektakel aus Australien

Die Einleitung ist streng genommen etwas irreführend – die Sprint-Car-Rennen sind eigentlich ein amerikanisches Phänomen und bei uns entsprechend unbekannt. Allerdings hat sich mit Ratbag ausgerechnet ein australisches Team an eine Spieleumsetzung des Ganzen gewagt! Ähnlich wie beim NASCAR-Sport finden die Rennen ausschließlich auf Ovalkursen statt.

Die Fahrzeuge sind zwar relativ klein, dafür aber mit 800-PS-Motoren ausgestattet. Für die bei hohen Geschwindigkeiten nötige Bodenhaftung sorgen dabei riesige „Spoiler“ auf dem Dach, für die optimale Kurvenlage ein größerer Reifen hinten rechts (kein Witz!). Obwohl die Strecken nicht asphaltiert und immer wieder Drifts durch weichen Untergrund gefragt sind, ist die Geschwindigkeit letztendlich enorm. Noch gibt es keinen Termin für einen Europa-Release, im Januar werden zuerst die Amerikaner bedient. (mp)

Hersteller: Infogrames  
 Internet: [www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)  
 Termin: Nicht bekannt



**SELTSAME AUTOS** Riesiger „Spoiler“ auf dem Dach, großes Hinterrad rechts – typisch für die Sprint Cars!



# Ultimate Fighting Championship: Throwdown

**BEAT 'EM UP** Craves berühmte Ultimate Fighter kehren zurück – alles ist erlaubt auf der PlayStation 2!

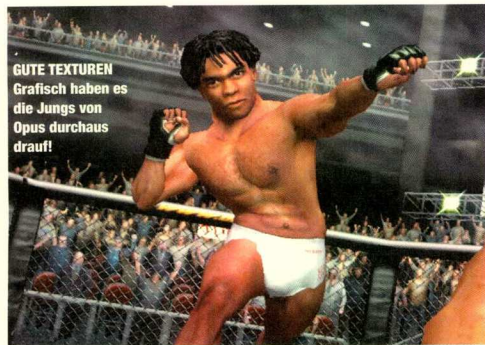
In den USA sind Craves *Ultimate Fighting*-Spiele bisher ziemlich gut angekommen, bei uns sah das Ganze etwas anders aus. Nach der missratenen PSOne-Umsetzung des Dreamcast-Originals wird für die PS2 zum Glück ein neues Spiel geschaffen. Auch darf ein neues Entwicklerteam ran

– und mit den *Jet Ski Riders*-Schöpfnern Opus hat man zumindest technisch gesehen eine gute Wahl getroffen. Insgesamt 28 authentische Prügelknaben bearbeiten sich bei *Throwdown* mit Schlägen, Kicks und – wie gewohnt – in erster Linie mit zig Aufgabebegriffen. Zusätz-

lich gibt's noch einen Create-Modus – mit einem selbst erstellten Knochenbrecher dürfte der umfangreiche Karriere-Modus gleich viel mehr Spaß machen! Wir sind ja mal gespannt, ob und wann das Spiel nach dem US-Release im März nach Europa kommt, nachdem

Ubi Soft in sich letzter Zeit wenig in Sachen Vertrieb von Crave-Spielen engagiert hat. Auf einen Europa-Termin für *The Lost* warten wir ja zum Beispiel immer noch ... (mp)

**Hersteller:** Crave  
**Internet:** www.cravegames.com  
**Termin:** Nicht bekannt



**GUTE TEXTUREN**  
 Grafisch haben es die Jungs von Opus durchaus drauf!



**STOCKSTEIF** Hoffentlich sind die Animationen besser, als dieses Bild vermuten lässt.

## Barbarian

**BEAT 'EM UP** Multiplayer-Schlachten mit Abenteuer-Aspekten

Lange genug stand *Barbarian* auf Virgins Releaseliste. Jetzt endlich wurde enthüllt, was sich hinter dem Namen versteckt, mit dem Computerspiel-Veteranen so manche blutige Schlacht verbinden. Ähnlich wie Capcoms Dreamcast-Hitserie *Powerstone* ist *Barbarian* ein 3D-Prügelspiel mit großen Arenen, interaktiver Umgebung und Multiplayer-Modus. So können Sie sich mit bis zu vier menschlichen Spielern neben den obligatorischen Streitaxten und Riesenklingen auch gleich ganze Baumstämme um die Ohren

hauen oder mit diversen Einrichtungsgegenständen herumwerfen. Doch *Barbarian* soll keine reine Mehrspieler-Keilerei werden: Ein Quest-Modus mit durchgehender Story, vielen Verzweigungen und speziellen Herausforderungen zusätzlich zur reinen Kampfkraft der Gegner soll auch Einzelspieler langfristig unterhalten. Es bleibt abzuwarten, ob auch beim PS2-*Barbarian* nach entsprechenden Moves die Köpfe rollen ... (mp)

**Hersteller:** Titus  
**Internet:** www.vid.de  
**Termin:** März



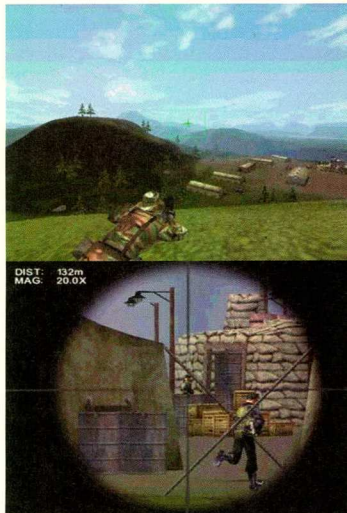
**THINK BIG** Barbarian bietet große Waffen und ebenso große Arenen.

## Delta Force

**ACTION** Die PS2 im Fadenkreuz von Novalogics Spezialeinheit

Software-Entwickler und -Hersteller Novalogic hat sich als erste PS2-Produktion den PC-Hit von 1998 ausgesucht. „Diese leistungsfähige Hardware bietet uns die perfekte Gelegenheit, ein actiongeladenes *Delta Force*-Spiel für das Konsolenpublikum zu entwickeln und gleichzeitig all das zu bewahren, was den Charakter der Reihe ausmacht“, so Lee Milligan, Präsident von NovaLogic. Und worum geht's? Um spannende Missionen, die Sie durch Wälder, Wüsten und Eisebenen (übrigens realen Schauplätzen nachempfunden) führen und Ihnen abwechslungsreiche Reaktionsgeschwindigkeit auf kurze Distanz und Präzisionsarbeit per Zielfernrohr abverlangen. Die Amerikaner bekommen's – wenn alles glatt geht – schon im Herbst, einen sicheren Deutschlandtermin gibt es noch nicht. (ses)

**Hersteller:** Novalogic  
**Internet:** www.novalogic.com  
**Termin:** Ende 2002



**DIST:** 132m  
**MAG:** 20.0x

**AUFS KORN GENOMMEN** Die Suchvorrichtung des Snipergewehrs eröffnet dem versteckten Schützen den Blick auf wichtige Details.

**INFO KURZ & KNAPP**

**GT CONCEPT**

Das arcadeartige *Gran Turismo Concept 2001 Tokyo* soll angeblich insgesamt 80 Autos beinhalten, die bislang vorgestellten Fahrzeuge wären demnach nur ein Teil des Fuhrparks. Zudem soll es neben dem Arcade-Modus auch eine Variante der bisherigen Lizenzprüfungen geben.

**ENGL AUF DER PS2**

Ubi Soft hat sich das Recht gesichert, Videospiele zum Kinofilm *Drei Engel für Charlie* zu veröffentlichen. Ein Termin oder ein System wurden bisher nicht genannt, man kann aber von einer PS2-Version ausgehen.

**BART'S PRO SKATER?**

Zwar ist das Spiel noch nicht mal offiziell angekündigt, aber in den USA wurde schon Werbung geschaltet für *The Simpsons Skateboarding*. Erscheinen soll das Spiel im Frühjahr.

**WELLENGANG**

Infogrames hat *TransWorld Surf* von den Angel Studios nach den positiven Reaktionen auf die Xbox-Version fürs Frühjahr auch für die PlayStation 2 angekündigt.

**NEUES GALERIANS**

Polygon Magic arbeitet an einer PS2-Fortsetzung des PSone-Action-Adventures *Galerians*. Der bisherige Titel lautet *Galerians: Ash*, die Hauptfigur wird erneut der mit PSI-Kräften ausgestattete Rion sein.



**ÜBERNAHME?**

Gerüchten zufolge hat Microsoft vor, Take 2 und/oder Infogrames aufzukaufen und zum exklusiven Zuggferd für die Xbox-Konsole zu machen. Bisher wurden die Meldungen allerdings dementiert.

**NEUES ISS**

Abseits von der neu betitelten *Pro Evolution*-Serie plant Konami für April oder Mai ein neues ISS-Spiel namens *International Superstar Soccer 2002*.



## Taz Wanted

**JUMP & RUN Der tasmanische Teufel auf der Flucht**

Der fiese Yosemite Sam hat es doch tatsächlich geschafft, den berühmterberrichteten Cartoon-Chaoten Taz zu fangen! Zwar gelingt dem titelgebenden Vielfraß gleich zu Beginn des Spiels die Flucht, doch damit ist es nicht getan – jetzt liegt es an Ihnen, sämtliche „Taz Wanted“-Plakate in der Stadt zu zerstören! Genauso witzig wie die Logik hinter der Vorgeschichte ist natürlich das Auftreten von Taz, dem der Cel-Shading-Look auf der PS2 natürlich sehr gut steht. So

schaft sich der tasmanische Teufel mit seiner gefürchteten Drehattacke selbst Wege, wo bislang keine waren, und verschlingt unterwegs alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Wer das Spiel *Taz Express* gespielt hat, der weiß: Ohne die unglaubliche Taz-Soundkulisse („Hamm!“, „Schmatz“, „Rülp“ etc.) wäre das alles nur der halbe Spaß. (mp)

Hersteller: Infogrames  
Internet: [www.infogrames.de](http://www.infogrames.de)  
Termin: Mai



## Battle Engine Aquilla

**ACTION Nicht nur die Japaner stehen drauf: Mechs, Mechs und noch mehr Mechs!**

Wieder mal Lust auf eine knackige Roboter-Schlacht? Lost Toys, die Schöpfer von *MoHo*, hämmern gerade an einem neuen Mech-Modell mit Namen *Aquilla*, dessen Pilot Hawk sich voraussichtlich in eine ganze Reihe explosionsreicher Zukunftsfeldgefechte stürzen darf. Den ersten Screenshots nach zu schließen, fliegen in dem 08/15-Science-Fiction-Setting (Polkappen sind geschmolzen, zwei Parteien kloppen sich um die letzten Landstreifen) richtig die Fetzen. Anstatt im Alleingang durch die feindlichen Linien zu walzen, wird der Spieler voraussichtlich auch mit den fliegenden, schwimmenden und rennenden Kollegen Hawks kooperieren müssen; ein bisschen taktisches Talent ist also gefordert. Ein genauer Termin wurde bisher nicht genannt. (ses)

Hersteller: Infogrames  
Internet: [www.losttoys.com](http://www.losttoys.com)  
Termin: Nicht bekannt



**FUNKENREGEN** Was wäre eine Roboter-Schlacht ohne ein spektakuläres Feuerwerk?



WIE ERWARTET DIE PS2-Version steht dem Arcade-Original in nichts nach!



# Tekken 4

**BEAT 'EM UP** Erste Bilder und neue Infos zur Heimversion!

In den vergangenen Monaten haben wir für Sie Informationen zu allen Figuren und spielerischen Neuerungen der Arcade-Version von Tekken 4 zusammengestellt. Nun hat Namco endlich genauere Informationen und erste Bilder zur PS2-Umsetzung des Spiels veröffentlicht und unsere Einschätzung hat sich bewährt: Dank der PS2-ähnlichen Hardware des System 246 sieht die Heimversion dem Original zum Verwechseln ähnlich. An zusätzlichen Spielmodi hat man bisher Training, Survival und Team Battle ange-

kündigt. Letzterer dürfte wie in den ersten drei Teilen auf streng nacheinander abgehaltene Einzelmatches hinauslaufen, von echten Tag-Matches wie bei Tekken Tag Tournament ist bisher nicht die Rede. Zusätzlich wird es für jeden Kämpfer ein gezeichnetes Intro geben, die Endsequenzen sollen dagegen gerendert sein. Zudem soll es erneut ein Bonuspiel ähnlich dem Tekken-Bowl-Tournament des Vorgängers geben. (mp)

**Hersteller:** Namco  
**Internet:** www.namco.com  
**Termin:** Sommer



**INTRO** Die heimexklusiven Einleitungen wirken trotz Farben skizzenhaft.

# Shadow Hearts

**ROLLENSPIEL** Mystische Monsterjagd im Final-Fantasy-Stil

Mittlerweile erreichte uns eine erste englische Vorabversion des Aruze-Rollenspiels, auf das wir bereits Anfang 2001 aufmerksam wurden. Im Zentrum der Handlung stehen die hübsche Alice, die von einem schwarzen Zauberer durch Europa und Asien gejagt wird, und ein junger „Harmonizer“, der fähig ist, die Form verschiedener Monster anzunehmen. Gespielt wird in einer isometrischen Ansicht, die bei Zufallsbegegnungen in einen Kampfbildschirm umschwenkt. Hier dürfen Sie rundenweise charakterabhängige Aktionen ausführen; über Erfolg und Misserfolg Ihrer Handlung entscheidet Ihr Druck-Timing auf den so genannten Judgement Rings. Die Spielgrafik selbst macht einen recht altbackenen Eindruck und die Animationen wirken gerade bei den Kämpfen oft ziemlich steif, dafür sind die Rendersequenzen erste Sahne. Wer auf klassische japanische Rollenspielunterhaltung der düsteren Art steht, sollte Shadow Hearts im Auge behalten. Der Test folgt in Kürze! (ses)

**Hersteller:** Midway  
**Internet:** www.midway.com  
**Termin:** März 2002

**MEIN HELD!** Schon die Videos sind einen näheren Blick wert.



**ERWISCHT** Alice übt nicht nur auf Schwarzmagier eine unwiderstehliche Anziehungskraft aus.



**RINGELREIHEN** Aktionen und Angriffe timen Sie bei Shadow Hearts nach dem Glücksrad-Prinzip.

# Laras Doppelgängerin gesucht!

**WETTBEWERB** Im Februar und März findet der deutsche Lara-Croft-Look-Alike-Contest statt!

Im Februar und März findet dieses Jahr der von T-Online und Saturn veranstaltete Lara-Croft-Look-Alike-Contest statt, bei dem das beste Lara-Double Deutschlands gesucht wird. Noch bis zum 25. Januar haben volljährige Mädchen und Frauen die Chance, ihr Foto einzuschicken und so eventuell zu einer der fünf Vorauscheidungen in München, Leipzig, Karlsruhe, Köln und Berlin eingeladen zu werden. Am 23. März steigt dann das große Finale in der Hamburger Saturn-Filiale!

Der Gewinnerin winkt ein Land Rover Freelander (Dreitürer mit Softback) sowie ein Auftritt als Lara-Croft-Double bei der Deutschen Games Convention 2002. Die Zweitplatzierte darf an einer sechstägigen Fotoproduktion für den Herbst-/Winterkatalog 2002 von Conley's teilnehmen und der dritte Preis ist eine Nebenrolle in einer renommierten deutschen Filmproduktion. Außerdem winken spannende Tomb Raider-Sachpreise von Sony Ericsson, Thinksmall ([www.thinksmall.ch](http://www.thinksmall.ch))

und vielen anderen im Wert von über 10.000 Euro. Alle wichtigen Informationen und alles zur Online-Bewerbung finden Sie auf der unten angegebenen Webseite. (mp)

**Internet:** www.t-online.de/tombraider

**DAS ORIGINAL**  
Sie sehen genauso aus? Dann bewerben Sie sich doch umgehend!



NEWS PLAYSTATION 2

# JAPAN NEWS

## AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

### Sony's Weihnachtsparty

Am 7. Dezember lud Sony zur in Japan halbjährlich stattfindenden PlayStation-Party. Mehrere hundert Gäste und Entwickler wohnten dem Ereignis in der luxuriösen Ebisu Garden Place Hall bei. Sony feierte den Verkauf von 20 Millionen PS2 weltweit (davon 6,68 Mio. in Japan) sowie die drei Millionen-seller *Final Fantasy X*, *Gran Turismo 3* und *Onimusha* und zeigte kommende Hits wie *Tekken 4* und *Virtua Fighter 4* in spielbarer Form. Zum Abschluss gab es ein exklusives PS2-Winterset mit Hut, Schal und Handschuhen!

## INFO KURZ & KNAPP

### SNK WIEDER DA

Die koreanische Firma Mega Enterprise hat sich die Rechte an den Überbleibseln von SNK gesichert und viele derer Mitarbeiter angestellt – im nächsten Jahr soll der Businessplan für die neue Firma SNK NeoGeo Korea vorgestellt werden!

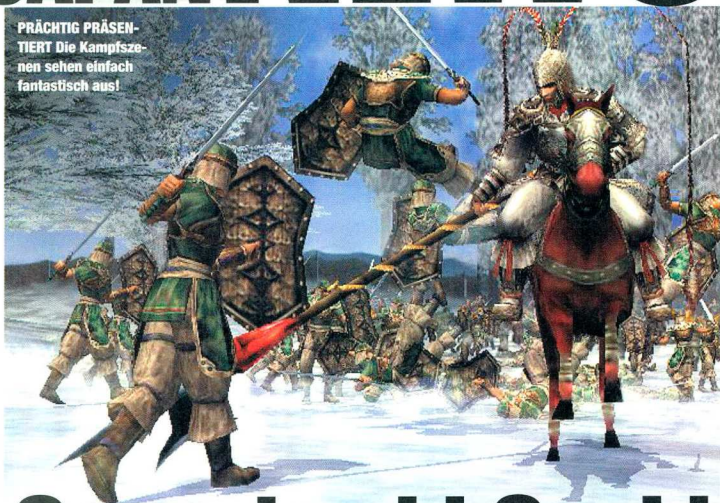
### PS2-SKILAUF

Namco arbeitet an *Alpine Racer 3* für die PlayStation 2, ein Termin wurde noch nicht genannt.

## JAPAN VERKAUFSCHARTS

1. MS Gundam Fed. VS. Zion DXPS2
2. Metal Gear Solid 2 PS2
3. Dragon Quest IV PSone
4. Growlanser III PS2
5. Toro & Holiday PS2
6. Rockman X6 PSone
7. Seaman PS2
8. Vampire Night PS2
9. Digimon Tamers PSone
10. Ico PS2

**PRÄCHTIG PRÄSENTIERT** Die Kampfszenen sehen einfach fantastisch aus!



# Sangokushi Senki

**STRATEGIE** Koei präsentiert Romance of the Three Kingdoms in neuem Gewand!



**MASSENSCHLACHT** Die riesigen Kämpferscharen kennt man schon von Kessen.

**ENTSCHEIDEND** Auf dieser Karte würden die Feldzüge in der Praxis geleitet.



Die *Sangokushi*-Serie (*Romance of the Three Kingdoms*) war bisher nicht unbedingt für fortschrittliche Technik und brillante Präsentation bekannt. Der neue Ableger *Sangokushi Senki* verfolgt da endlich einen anderen Ansatz und verbindet den Anspruch eines rundenbasierten Strategiespiels mit der filmreifen Präsentation des Fastfood-Taktikspiels *Kessen*. Zwar wirkt die eigentliche Landschaftskarte, auf der Sie Ihre Spielzüge in Ruhe planen können, grafisch ziemlich langweilig, doch sobald zwei Einheiten aufeinander treffen, geht's erst richtig los: Aus dem einen Pferd auf der Übersichtskarte wird in den Kampfszenen ein Kommandant mit vielen Gefolgsleuten, kinoreif präsentierte Massenschlachten in bester *Kessen*-Manier visualisieren den Ausgang des Scharmützels. Hoffen wir mal, dass das Ganze letztendlich mehr spielerischen Gehalt als *Kessen* hat – sollte ja kein großes Problem darstellen! Und wenn das gelingt, das es auch irgendwann in einer verständlichen Version erscheint! (mp)

Hersteller: Koei Internet: [www.koei.co.jp](http://www.koei.co.jp) Termin: Februar

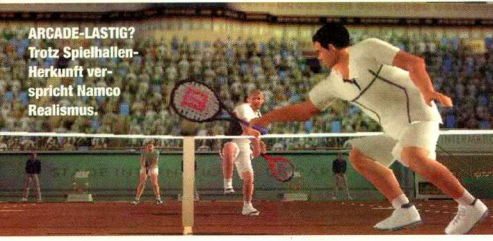
# Smash Court Pro Tournament

**TENNIS** Namcos Arcade-Hit bald für PS2!

Es ist nicht weiter verwunderlich, dass Namco einen weiteren Model-246-Automaten auf der PlayStation 2 umsetzt, immerhin ist die Hardware der Konsole fast identisch mit der Spielhallen-Platine. *Smash Court Pro Tournament* wird zumindest in Japan bald endlich eine weitere Lücke im PS2-Spieleangebot schließen: Sollte die Qualität des PSone-Vorgängers gehalten werden, dürfte das Spiel sogar eine würdige Tennisreferenz werden, zumindest bis zum Release von

Segas *Virtua Tennis 2*. Etliche bekannte Sportler wie Andre Agassi, Pete Sampras, Anna Kournikova und Monica Seles treten auf bekannten Plätzen wie dem Wimbledoner Rasen in Einzel- und Doppelmatches gegeneinander an. Wir gehen davon aus, dass nach dem Japan-Release im Februar auch Europa und die USA zum Aufschlag kommen. (mp)

**Hersteller:** Namco  
**Internet:** www.namco.com  
**Termin:** 7. Februar (Japan)



**ARCADE-LASTIG?**  
Trotz Spielhallen-Herkunft verspricht Namco Realismus.

# Sidewinder F

**ACTION** Konkurrenz für Ace Combat 04

Actionlastige Flugsimulationen sind derzeit offenbar in. Nach *Top Gun Combat Zones* und *Ace Combat 04* hat Asmik Ace mittlerweile schon den zweiten PS2-Teil der *Sidewinder*-Reihe veröffentlicht. Während europäische Spieler erst einmal den 2000er-Vorgänger

ger unter dem Titel *Iron Eagle Max* kriegen, dürfen Japaner mittlerweile bei *Sidewinder F* zuschlagen – wahlweise sogar im Bundle mit einem speziellen Flightstick! Dieser bietet zwar Force-Feedback-Support, allerdings ist das mit 12.800 Yen im Vergleich zum Spiel doppelt so teure Bundle auf 10.000 Stück limitiert. (mp)

**Hersteller:** Asmik Ace  
**Internet:** www.asmik-ace.co.jp  
**Termin:** Erhältlich



**TIEFFLIEGER** Grafisch macht das Spiel einen ordentlichen Eindruck!

# Disaster City

**ACTION-ADVENTURE** Irem inszeniert die Flucht von Capital Island.

Irem kennen Videospiele-Fans in erster Linie als Schöpfer der klassischen Shoot-'em-Up-Reihe *R-Type*. Das neue PS2-Projekt der Japaner hat mit diesen allerdings gar nichts zu tun: *Disaster City* ist ein so genanntes Survival Adventure. Sie leben im Jahr 2005 in einer futuristischen Insel-Stadt mit 500.000 Einwohnern, als plötzlich ein Erdbeben viele Gebäude, Straßen und Kommunikationsmittel verwüstet – um Ihr Leben zu retten, müssen Sie sich zur Evakuierungszone flüchten, doch dorthin ist es ein weiter Weg ... Ein ständiges Problem auf Ihrer Flucht wird der Wassermangel und auch die Nahrungssuche

ist inmitten der zerstörten Stadt ein schwieriges Unterfangen. Um zu überleben, werden Sie oft herabfallenden Trümmern ausweichen müssen. Andererseits wird auch die spezielle Stillstehen-Funktion wichtig, falls Nachbeben die Insel erschüttern und Sie in Gefahr geraten, irgendwo herunterzustürzen. Die Interaktion mit den anderen Erdbeben-Opfern wird natürlich auch ein wichtiger Bestandteil des Spiels werden und dem Ganzen die nötige Portion Dramatik verleihen. (mp)

**Hersteller:** Irem  
**Internet:** http://www.zettai-zetsumei.com/  
**Termin:** März



**BUSSE UND BAHNEN** Die öffentlichen Verkehrsmittel nützen da nicht mehr viel.

**JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST**

**Zuletzt erschienen**

Bomberman Kart	Funracer	20. Dezember
Gran Turismo Concept 2001 Tokyo	Rennspiel	1. Januar
Maximo	Jump & Run	27. Dezember

**Erscheint demnächst**

Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	März
Grandia II	Rollenspiel	21. Februar
Grandia Xtreme	Rollenspiel	31. Januar
Kengo II	Beat 'em Up	Januar
Kingdom Hearts	Rollenspiel	März
Onimusha 2	Action-Adventure	7. März
Smash Court Pro Tournament	Tennis	7. Februar
Space Channel 5 Part 2	Musikspiel	14. Februar
Suikoden III	Rollenspiel	März
Tekken 4	Beat 'em Up	März
Virtua Fighter 4	Beat 'em Up	31. Januar
Xenosaga	Rollenspiel	28. Februar



# USA NEWS

## INFO KURZ & KNAPP

### ACH DU SHREK!

Der grüne Oger aus dem gleichnamigen Animationsfilm bekommt jetzt auch eine Hauptrolle auf der PS2. In der zweiten Hälfte dieses Jahres, so Hersteller TDK, soll ein Spiel in Anlehnung an den erfolgreichen Film erscheinen.

### EIN RING, SIE ZU KNECHTEN

Universal gab bekannt, noch dieses Jahr Spiele zu J.R.R. Tolkiens *Herr der Ringe* herausbringen zu wollen. Während die Rechte der Filme bei Electronic Arts liegen, hat sich Universal die Rechte an den literarischen Vorlagen gesichert. Wir können also einige Titel zu diesem Thema erwarten.

### EA IM LEGO-FIEBER

Da hat sich EA viel vorgenommen: 30 Titel zu den beliebten Bausteinen will der Hersteller in den nächsten drei Jahren plattformübergreifend auf den Markt bringen. Zielgruppe sind Kinder zwischen sechs und zwölf Jahren.

### UK-TITEL FÜR DIE USA

Jetzt kommen auch die Amis in den Genuss von Titeln wie *David Beckham Soccer* oder *Gun Metal*. Denn der Hersteller Majesco plant, noch dieses Jahr diverse Rage-Software-Titel über den großen Teich zu bringen.

## USA VERKAUFS-CHARTS

1. GTA III	PS2
2. Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2
3. Devil May Cry	PS2
4. Madden NFL 2002	PS2
5. NBA Live 2002	PS2
6. NBA 2k2	PS2
7. Ace Combat 04	PS2
8. Spy Hunter	PS2
9. NASCAR Thunder 2002	PS2
10. NHL 2002	PS2



# Freekstyle

## RENNSPIEL Der neueste Streich aus Electronic Arts' beliebter Sports-Big-Reihe!

Das noch in der Entwicklung befindliche *Freekstyle* ist der nächste Titel in EA Sports' unkonventioneller und beliebter Sports-Big-Reihe. Bei dem Ausnahme-Motocross-Rennen heizen Sie über Pisten, die andere nicht einmal in einem Fluggerät überqueren würden. Wahrscheinlich auch deshalb, weil Sie mit Ihrem Motorrad teilweise in derselben Höhe unterwegs sind. Der

Schwerpunkt von *Freekstyle* liegt eindeutig auf abgedrehten und selbstmörderischen Stunts, bei denen es gar nicht hoch genug gehen kann. Über 80 verschiedene Tricks werden im fertigen Spiel vorhanden sein. An Game-Modi wird es Circuit, Race, Freestyle und Freeride geben – also ähnlich wie bei anderen Motocross-Spielen. Acht Fahrer stehen zur Auswahl, unter ihnen auch bekannte

Größen aus dem Cross-Bereich, wie die ehemalige Miss Supercross Leeann Tweeden. Alle natürlich mit individuellen Motorrädern und Outfits. Sämtliche Strecken und Kurse sind über neun Areale verteilt, die Sie im Freeride-Modus natürlich auch in aller Ruhe erkunden können. (p hr)

Hersteller: EA Sports

Internet: [www.easports.ea.com](http://www.easports.ea.com)

Termin: 2. Quartal (USA)

**ÜBERFLIEGER**  
Den Ballon haben wir zum Absturz gebracht.



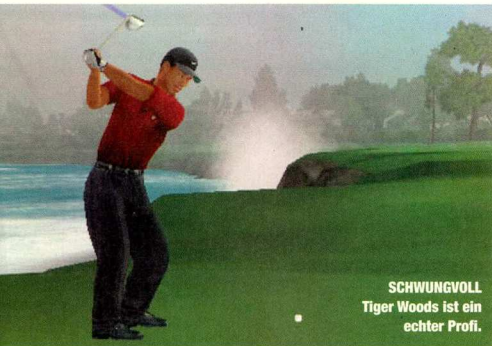
# Tiger Woods PGA Tour 2002

**GOLF** Der berühmteste Golfer beherrscht die PlayStation 2!

In EAs Golf-Simulation dürfen Sie sich mit Größen des Sports wie Tiger Woods oder Justin Leonard messen. Auf sieben Plätzen geht es rund um den Globus. Im Karriere-Modus gilt es, Ihren Charakter aufzubauen und zunächst gegen Anfänger antreten zu lassen. Später dürfen Sie dann gegen Profis den Schläger schwingen. Der neue Zweispieler-Splitscreen-Modus ermöglicht ein Golf-Rennen. Hier

geht es darum, den Ball schneller als der Gegner ins Loch zu befördern. Bei etwas weniger stressigen Golf-Partien mit bis zu acht Leuten gewinnt der mit den wenigsten Schlägen. Da das Spiel dabei auch noch sehr hübsch aussieht, scheint uns hier ein guter Sport-Titel ins Haus zu stehen. (sww)

**Entwickler:** Electronic Arts  
**Internet:** www.ea.com  
**Termin:** Anfang 2002 (USA)



**SCHWUNGVOLL**  
Tiger Woods ist ein echter Profi.

# ESPN Winter X-Games Snocross

**RENNSPIEL** Mehr Winterspiele mit dem ESPN-Label

Jetzt bringt Konami das erste lizenzierte Snocross-Spiel für die PS2. Sie haben die Wahl zwischen sechs Fahrern, die Sie in zwei verschiedenen Modi auf die Piste schicken können. Die Rennstrecken bieten Abkürzungen, Ihre Rennschlitten können Sie im Lau-

fe des Spiels aufrüsten. Natürlich darf auch ein Zweispielermodus nicht fehlen. Abgerundet wird das Ganze durch die Kommentare von Sportreportern. (sww)

**Entwickler:** Konami  
**Internet:** www.vicariousvisions.com  
**Termin:** 29. Januar (USA)



**PANORAMA** Die Rennen führen durch malerische Landschaften.

# Army Men: RTS

**STRATEGIE** Sie dachten doch wohl nicht, Sie könnten ihnen entkommen?



**WUSELIG** Sie müssen Ihre Truppen gut im Auge behalten.

Eigentlich wollte sich 3DO nach der Flut von *Army Men*-Titeln endlich auch mal auf andere Spiele konzentrieren. Besonders lange gehalten haben die Vorsätze fürs neue Jahr allerdings nicht. Denn schon im März sollen die grünen Plastik-Soldaten wieder in den Krieg ziehen. Doch so unglaublich es auch klingen mag, diesmal könnte es endlich wieder ein brauchbarer Titel werden. Mithilfe der Pandemic Studios entsteht nämlich gerade das erste Echtzeit-Strategie-Spiel aus der *Army Men*-Reihe. Und erste Screenshots sehen schon recht viel versprechend aus. Genretypisch müssen Sie langsam Ihre Truppen aufbauen, neue Fahrzeuge und Gebäude bauen und nebenher für genügend Ressourcen sorgen. Hierbei übernehmen Sie natürlich wieder die Kontrolle über die grüne Armee und schicken sie gegen die braune Armee zu Felde. Die Echtzeit-Schlachten mit Dut-

zenden von kleinen Kunststoff-Kriegern verlangen dabei selbstverständlich eine Menge taktisches Geschick und Planungstalent. (sww)

**Hersteller:** 3DO  
**Internet:** www.3do.com  
**Termin:** März (USA)



## USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

### Zuletzt erschienen

Tetris Worlds	Geschicklichkeit	15. Dezember
Jade Cocoon 2	Rollenspiel	18. Dezember
Final Fantasy X	Rollenspiel	18. Dezember
Hidden Invasion	Action	18. Dezember

### Erscheint demnächst

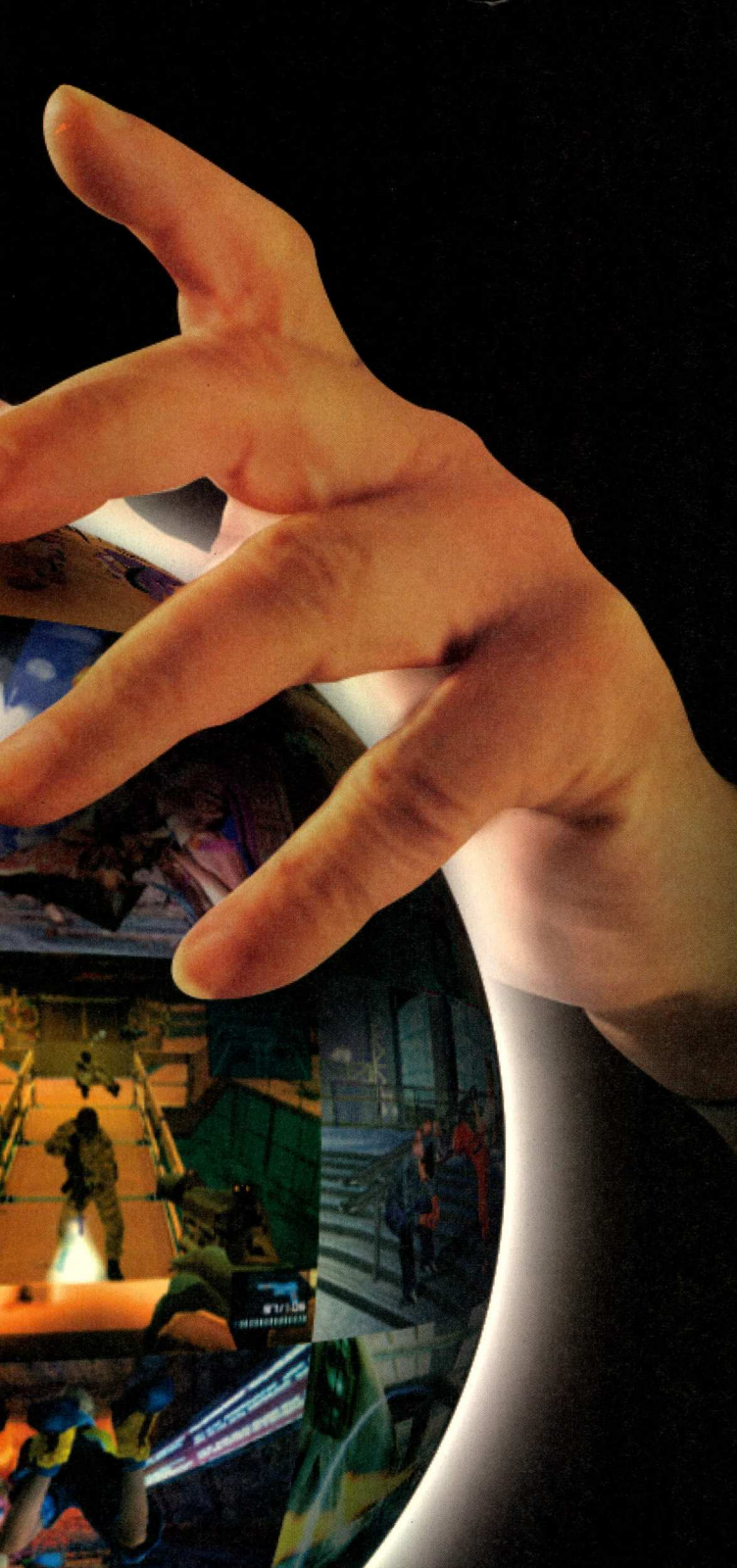
Deus Ex: The Conspiracy	Action-Adventure	15. Januar
Gitaroo Man	Musikspiel	28. Januar
Commandos 2	Strategie	1. Februar
Star Wars Racer II	Rennspiel	12. Februar

# Die Hits 2002

## Was mag die Zukunft bringen?





A large, close-up photograph of a hand holding a glowing sphere. The sphere is a collage of various video game covers and scenes, including a character in a blue and yellow suit, a character in a green and black suit, and a character in a red and blue suit. The background is dark, making the hand and the glowing sphere stand out.

## Welchen PS2-Spielen des neuen Jahres sind die **Sterne** gewogen? Eine PLAYZONE-Prognose!

**P**ünklich zur Adventszeit explodierte das Spiele-Angebot wieder einmal mit einem großen Knall, so dass wir kaum wussten, wo wir unsere Tests unterbringen sollten und Sie wahrscheinlich erst einmal ein paar zusätzliche Regalbretter in Ihren Software-Schrank hämmern mussten. Ganze sieben Hit-gekrönte Titel in einer Ausgabe und dazu ein Staraufgebot, das vom untoten Raziell bis zum Bretterkönig Tony Hawk reichte – daran sollte Ihr DVD-Laufwerk erst mal eine ganze Weile zu drehen haben. Doch wer denkt, die Branche hätte ihr Pulver für die kommenden Monate erst einmal verschossen, ist auf dem falschen Dampfer. 2002 hat sich noch etliche potenzielle Highlights für uns aufgehoben, von denen unsere Redaktion schon einige ausgiebig begutachten durfte, während andere im Verborgenen gedeihen und noch keine genauen Einschätzungen zulassen. Hier ein Blick auf die interessantesten Projekte, auf die Sie während der nächsten Zeit ein Auge haben sollten.

STEFANIE SCHEPTE

INFO WAS IST SONST NOCH GEPLANT?

## Die heimlichen Helden

Forscher und Abenteurer sind nach wie vor groß im Kommen – und das Jahr 2002 dürfte für jeden Geschmack etwas auf Lager haben. Wer auf Action-Adventure-Rätsel der ruhigeren Art steht, sollte sich *Ico*, angesetzt für März, vormerken, wo Sie zwei Kindern aus einem verzauberten Schloss helfen. Während Sonys Titel vor allem durch seine ungewöhnliche Atmosphäre auffällt, setzt *Herdy Gerdy* aus dem Hause Eidos auf ein originelles Spielprinzip aus den hellen Köpfen der *Lara Croft*-Schöpfer: Als Hirten-Lehrling begleiten Sie voraussichtlich diesen Frühling kuschelige Fantasiewesen durch gefährliche Landstriche und lassen sich allerhand einfallen, um ihre natürlichen Feinde auszutricksen. Weniger subtil geht *Maximo* vor, seines Zeichens Jump&Run-Held aus den Hallen Capcoms. Mit scharfer Klinge und Humor schlägt sich der Rittersmann ab 14. Februar durch Armeen von Skelettkriegern und schachtet sogar mit dem Sensemann persönlich. Womit wir bei Accliams Experten fürs Jenseitige angekommen wären: Mike LeRoi alias *Shadow Man* feiert bereits am 8. Februar in *Second Coming* seine Auferstehung. Versprochen sind eine technische wie spielerische Generalüberholung und jede Menge Action. Niedlicher, aber keineswegs weniger dramatisch präsentiert sich Ubi Softs *Grandia II*. Die Umsetzung des farbenfrohen Dreamcast-Hits soll ab 28. März auch deutsche Rollenspielfans vor den Bildschirm fesseln. Und zu guter Letzt dürfen sich auch die Schwertkampf-Enthusiasten unter uns auf die Fortsetzung eines der heißesten Titel freuen, die je für den Dreamcast entwickelt wurden: Nincos Prügel-Orgie *Soul Calibur 2*. Voraussichtlich bleiben die Klingen jedoch noch bis Ende des Jahres in der Scheide.

## Fortsetzung folgt bestimmt

Mit einem Affenzahn geht am 6. Februar *WipEout Fusion* in die nächste Runde. Wem es auf Sonys Flüggleiter zu schnell mulmig wird, der darf sich bei einem weiteren Rennspiel-Ableger des PS2-Herstellers in die Kurven legen: *Gran Turismo Concept 2001 Tokyo* überraschte auf der Tokyo Motor Show mit einer ausgefallenen Liste virtueller Konzeptfahrzeuge und soll noch diesen Sommer auf den deutschen Markt kommen. Und wenn es um Nachfolger geht, darf natürlich ein Hersteller nicht fehlen: Electronic Arts, der garantiert seine nächsten Generationen von *FIFA*, *NBA Live* und *NHL* beisteuern und damit einige Hit-Wertungen abstauben wird.

# Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Bald ist es auch in Deutschland so weit!



Seit einem geschlagenen Jahr fiebern deutsche PS2-Besitzer der Fortsetzung des Agententhillers entgegen, der 1999 Maßstäbe in Sachen Spionage-Action setzte. Von den ersten Verkaufswochen der Konsole an waren es schließlich immer wieder Szenen aus *Sons of Liberty*, bei deren Anblick den Zuschauern buchstäblich die Kinnlade herunterklappte. Solid Snake und seine Polygonkollegen bewegen sich mit bisher unübertroffenem Realismus und die Umgebungen verblüffen

durch zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten und kleinen, aber feinen Effekten wie Regentropfen auf der Kamera. Spielerisch treibt Konami die Prinzipien des Vorgängers auf die Spitze: Als Spezialagent müssen Sie Grips und gutes Timing beweisen, um sich möglichst unentdeckt durch die feindlichen Linien zu schmuggeln und die mysteriöse Handlung aufzudecken. Garantiert einer der größten Knüller des neuen Jahres!

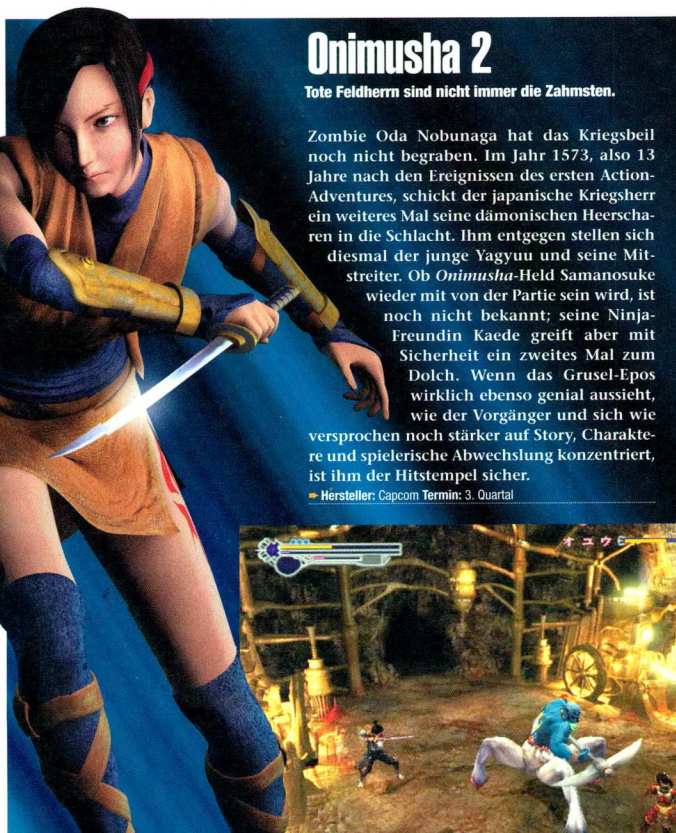
■ Hersteller: Konami Termin: 22. Februar

## Onimusha 2

Tote Feldherrn sind nicht immer die Zahmsten.

Zombie Oda Nobunaga hat das Kriegsbeil noch nicht begraben. Im Jahr 1573, also 13 Jahre nach den Ereignissen des ersten Action-Adventures, schickt der japanische Kriegsherr ein weiteres Mal seine dämonischen Heerscharen in die Schlacht. Ihm entgegen stellen sich diesmal der junge Yagyu und seine Mitstreiter. Ob *Onimusha*-Held Samanosuke wieder mit von der Partie sein wird, ist noch nicht bekannt; seine Ninja-Freundin Kaede greift aber mit Sicherheit ein zweites Mal zum Dolch. Wenn das Grusel-Epos wirklich ebenso genial aussieht, wie der Vorgänger und sich wie versprochen noch stärker auf Story, Charaktere und spielerische Abwechslung konzentriert, ist ihm der Hittstempel sicher.

■ Hersteller: Capcom Termin: 3. Quartal

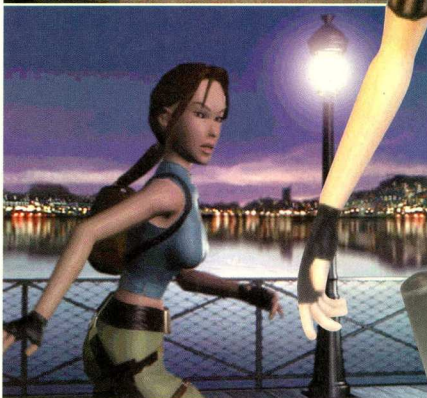
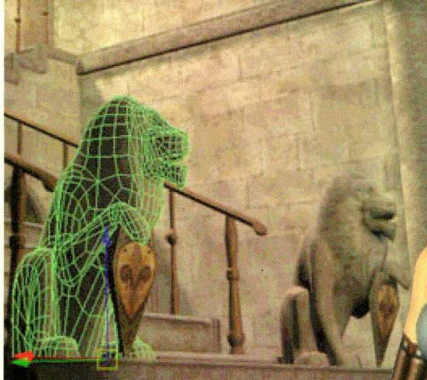


# Tomb Raider VI

Staatsfeindin Nummer eins

Wie der genaue Titel des neuesten Serienablegers heißen wird, ist noch ungewiss. Fest steht jedoch, dass Videospiel-Ikone Lara auch diesmal die Hauptrolle übernehmen wird, unterstützt von einem gewissen Curtis, dem Core Design scheinbar eine wichtigere Rolle im *Tomb Raider*-Universum zugedacht hat. Ersten Infos zufolge wird die Heroin erst einmal durch Paris gejagt, bevor sich das Spiel im klassischen Abenteuer-Stil fortsetzt. Anstatt am Körper der schönen Grabräuberin lediglich ein paar weitere Kanten abzuschmiegeln, hat man die Lady übrigens für die PS2 komplett neu designt und ihr nagelneue Animationen und Moves verpasst. Auch die 3D-Umgebungen sollen ein Vielfaches größer und detaillierter ausfallen als ihre PSone-Vorbilder und endlich nicht mehr steril und klotzig aussehen.

► **Hersteller:** Eidos **Termin:** November 2002



DIE HITS 2002

REPP

# Final Fantasy X

Spieltraum ohne Ende: Jede Fortsetzung begeistert neu.



Wie viele Serien feiert Square-softs Rollenspiel-Saga seine PS2-Premiere: Zum ersten Mal in 3D, mit Sprachausgabe und einem überarbeitetem Kampfsystem, das sich sowohl einsteigerfreundlich aufbaut als auch dem Spieler einiges an taktischer Finesse abverlangt. Die mystische Story um Tidus, Yuna und ihre von zerstö-

rerischen Mächten bedrohte Welt soll im Sommer endlich auch in der lokalisierten Fassung erhältlich sein. Uns hat die japanische Version mit ihren berauschenden Videosequenzen und dem motivierenden Rollenspiel-Aufbau bereits begeistert. Teil elf setzt dann auf Online-Fähigkeit.

► **Hersteller:** Square **Termin:** Sommer 2002

# TimeSplitters 2

Jetzt wird aufgeräumt!

So richtig glücklich waren mit dem ersten *TimeSplitters* weder wir noch die Entwickler selbst. Der Ego-Shooter taugte zwar für Multiplayer-Sessions, doch der Story-Modus erwies sich als nervtötend langweilig. Mit der Fortsetzung möchte das Free-Radical-Team jetzt endlich Nägel mit Köpfen machen und bastelt an einer fesselnden Handlung, die Einzelkämpfer durch neun mit Einzelauf-

gaben gespickte Levels in verschiedenen Zeitepochen schiekt. Die Gegner stellen nun endlich eine ernsthafte Herausforderung dar, im Editor lassen sich nun auch Story-Mode-Abschnitte bearbeiten und grafisch sieht die erste Demo-Version wirklich klasse aus! Scheint, als wäre diesmal ein PLAYZONE-Hitstempel in Schussweite.

► **Hersteller:** Eidos **Termin:** 2002



## Stars Marke Hollywood

Große Filme werden ja selten auch von wirklich großen Spielen begleitet. Auf einige Begleitprojekte zu den Blockbustern 2002 sind wir trotzdem schon mal sehr gespannt. Die Umsetzung von *Spider-Man The Movie*, mit der wir in den Sommermonaten rechnen, macht beispielsweise bereits einen sehr guten Eindruck und kann sich auf Activisions gelungenere PSone-Vorgänger stützen. Auf einer ebenso soliden Basis bauen *Star Wars Racer Revenge: Racer II* (2002) und vor allem *Star Wars Jedi Starfighter* (2. Quartal 2002) auf, die ziemlich locker auf dem *Episode II*-Hype surfen sollten. Immerhin konnte schon der erste Starfighter-Flugsimulator richtig zünden, und erfahrungsgemäß ist die LucasArts-Devisse „Wenn's einmal funktioniert hat, warum nicht noch fünf weitere Male?“ ja noch so ziemlich jedes Mal aufgegangen.

## Sie kamen vom PC ...

Zu den umstrittensten Spielen gehören in der Regel die, die von der Konsole auf den PC oder in umgekehrte Richtung portiert wurden. Wir drücken jedenfalls schon fest die Daumen, dass zumindest Knaller wie *Deus Ex* (1. Quartal 2002) in relativ unverstümmelter Form auf der PS2 landen. Das futuristische Action-Adventure von Eidos sahnte für seine wegweisende KI und Interaktivität immerhin haufenweise Preise ab. Ähnlich verhält es sich mit *Outcast*, das den Spieler in einen Kultur-Crash mit den Bewohnern eines fremden Planeten warf. Derzeit werkelt Appeal gleichzeitig an einer PC- und einer PS2-Version von *Outcast II: The Lost Paradise* mit enormen technischen Ansprüchen. Wer den Titel vertreiben wird, ist derzeit noch unklar. Eine Begegnung der fantastischen Art erwartet uns ebenfalls im 1. Quartal des Jahres, wenn Drachenreiterin Rynn unter Sonys

Fittchen ihren ersten Konsolenauftritt hinlegt. Bei *Drakan II* soll es sich übrigens um ein reines PS2-Projekt handeln. Für Taktiker hat Eidos noch ein besonderes Bonbon in petto: In *Commandos 2* schmuggelt der Spieler die Mitglieder einer Spezialeinheit durch brandheiße Kriegsmissionen.



## Stuntman

Wer zerlegt's am schönsten?

Die Reflections-Leuchten können's einfach nicht lassen: Erst zerbeulten sie in *Driver* und *Destruction Derby* die schicksten Autos, jetzt verarbeiten sie sogar teure Oldtimer, Motorboote und Segelflugzeuge zu Futter für die Schrottpresse. Jedenfalls auf dem Bildschirm, wo jedes Detail der spektakulären Crashes peinlich genau dargestellt wird. Und wozu der ganze Aufwand? Für Ihr persönliches Kino Publikum, das Sie in der Rolle eines Stuntman in einer Reihe verschiedenster Action-Streifen beeindrucken sollen. Die Manöver wollen allerdings gut geplant und gekonnt ausgeführt sein, damit der Rubel rollt und sich Ihr Name in der Filmbranche herumspricht. Wenn der Titel „in Action“ so gut aussieht wie auf den ersten Bildern, steht uns da ein großer Kracher bevor!

► Hersteller: Infogrames Termin: Juni



## The Getaway

Aufbruch im Untergrund

Nach den ersten überdimensionalen Versprechungen ist es bedenklich still geworden um das Projekt des britischen Team SoHo. Und doch taucht der „spielbare Krimi“ Monat für Monat wieder in den hintersten Abschnitten der Releaselisten auf und lässt uns hoffen, dass Sony doch noch irgendwann den dicken Vorhang lüftet und uns die ersten Spiel Szenen von *The Getaway* präsentiert. Wässrig genug hat man dem Publikum den Mund ja gemacht: In einem fotorealistisch umgesetzten Bildschirm-London soll sich der Spieler in

der Rolle eines Ex-Gangsters auf die Suche nach seinem entführten Sohn machen, wobei er zwischen alle Fronten gerät. Ein Großteil des Spiels wird an Bord diverser Fahrzeuge bestritten, dazwischen dürfen vornehmlich die Colts sprechen. Wenn's denn noch kommt und wenn es überhaupt noch etwas mit dem Spiel zu tun hat, das uns vor knapp einem Jahr vorgestellt wurde, dann könnte *The Getaway* durchaus *GTA III* gefährlich werden.

► Hersteller: Sony Termin: 2002

# Medal of Honor: Frontline

Auf Schlechthwegen durchs Kriegsgebiet

Bereits auf der PSone begeistert die *Medal of Honor*-Titel durch ihre packende Atmosphäre und die intelligenten Missionen. *Frontline* versetzt den Spieler einmal mehr in die Zeit des Nazi-Regimes, wo er in die Rolle des Agenten Lt. Jimmy Patterson schlüpft. Auf der Suche nach der berüchtigten deutschen „Wunderwaffe“ darf dieser sich neuerdings auf unterschiedlichen Wegen

durch die Missionen schlagen oder gar Anweisungen an seine Kollegen verteilen. Dabei ist gerade der Verzicht auf Gewalt oft von entscheidender Bedeutung. Trotzdem bringen Patterson und seine Leute natürlich ein nochmals erweitertes Waffenarsenal mit und auch die Levels sollen deutlich umfangreicher ausfallen als im Vorgänger.

■ **Hersteller:** Electronic Arts **Termin:** März



# Virtua Fighter 4

Faustkampf vom Feinsten

Eines der sichersten Kriterien für Spielspaß an einem Automaten ist wohl der Aufdruck „Sega“. Umso erfreulicher, dass der japanische Hersteller nach Einstellung seiner eigenen Heim-Hardware immer mehr Arcade-Hits auf die PS2 hüberzaubert – darunter auch der vierte Teil der *Virtua Fighter*-Serie! Hier kann sich der Prügelspiel-Fan nicht nur auf hochkarätige Grafik (neuerdings sogar mit räumlich be-

gehbaren Arenen) gefasst machen, sondern auch auf eine anspruchsvolle Kampfsteuerung und ebenso intelligente wie großartig animierte Prügel-Spezialisten. Der neue AI System Mode erlaubt es Ihnen sogar, eine selbst geschaffene Figur nach Ihren Wünschen auszubilden. Doch Vorsicht: Die Gegner achten auf Ihre Vorgehensweisen und kontern beizeiten entsprechend!

■ **Hersteller:** Sega **Termin:** Sommer 2002



# Tekken 4

Die Konkurrenz schläft nicht!

Auch *Tekken*-Fans kommen dieses Jahr nicht zu kurz! Nach dem Launch-Titel *Tekken Tag Tournament* schickt Namco nun die nächste Fortsetzung seiner haus-eigenen Beat-'em-Up-Reihe in den PS2-Ring. 21 Charaktere geben sich beim „King of Iron Fist“-Turnier die Ehre und dürfen auch diesmal einige neue Tricks aneinander ausprobieren. Klar, dass sich auch in technischer Hinsicht wieder einiges getan hat: Beispielsweise sind die Kampfareale erstmals in der *Tekken*-Geschichte räumlich begrenzt; die Levels erstrecken sich über mehrere Stockwerke und Objekte können ins Kampfgeschehen einbezogen werden.

■ **Hersteller:** Namco **Termin:** Herbst 2002



# STUNTMAN



**LUFTANGRIFF**  
In der Stunt-Arena können Sie ein bisschen üben.

**BÖSEWICHT**  
Dass das nicht der Held des Films ist, sieht man sofort.

Neue Infos  
und exklusive  
Bilder zum  
filmreifen  
**Action-  
Feuerwerk**  
Stuntman.

**E**inmal beim Film groß rauskommen! Träumen davon nicht immer noch viele junge Menschen? Die Reflections Studios verhelfen bald wenigstens zu einem virtuellen Job hinter den Kulissen der großen Studios. Als Stuntman im gleichnamigen Spiel können PlayStation-2-Besitzer ihr Glück in Hollywood versuchen. Und wenn Reflections als Entwickler für so ein Spiel verantwortlich zeichnet, ist rasante Action zu erwarten, wie die *Driver*-Serie aus dem gleichen Hause zeigt.

**DER FILM-FILM**

Das Spiel ist ähnlich aufgebaut wie die beiden *Driver*-Titel: Der Spieler übernimmt die Rolle eines taffen Hauptdarstellers, mit dem er eine spannende Geschichte erlebt. Die wird durch Rendersequenzen erzählt,

die auf den Screenshots schon gigantisch aussehen. Hier reist der Stuntman von Set zu Set, um die verschiedensten Aufträge zu erfüllen. Zwischen den computergenerierten Filmen aber muss er sein fahrerisches Können in Extremsituationen unter Beweis stellen. Diesmal läuft das Ganze an sechs verschiedenen Filmsets ab: In London, Ägypten, Monaco, den Alpen, Louisiana und Bangkok explodieren die Kulissen und verheulen die Karosserien. Obwohl *Stuntman* über eine komplett neue 3D-Engine mit verbesserten grafischen und technischen Möglichkeiten verfügt, fahren sich die Autos genauso wie bei *Driver*. Das heißt, sie sind im Grunde leicht zu steuern, für spezielle Fähigkeiten braucht es aber spezielles Training. Das wird auch nötig sein, denn die Regisseure fordern einem doch einiges ab:



**IN DEN MÜLL!** Hier wird das Auto gleich entsorgt.



**VERFOLGUNGSJAGD** Auto gegen Hubschrauber: wie in *Driver 2*.

**INFO DIE FAHRZEUGE**

**Vom Dreirad zum Panzer**

**Rennspiele machen ohne Abwechslung – zum Beispiel durch unterschiedliche Fahrzeuge – nur halb so viel Spaß.**

PS-stark sind die meisten der Vehikel. Italienische Luxus-Karosserien sind genauso dabei wie Muscle Cars aus den 60ern oder ein dreirädriges Klappergestell. Über Lizenzen von den Autoherstellern ist zwar noch nichts bekannt, aber die meisten Wagen erinnern stark an tatsächlich existierende Modelle. Außerdem sind noch einige ungewöhnliche Fahrzeuge dabei: Mit dem Schneemobil wird es wohl eine Rutschpartie geben, das Motorrad mit Beiwagen ist sicherlich leichter zu steuern. Ganz schwer wird aber bestimmt der Panzer. Bei so einem Kettenfahrzeug ist Geschwindigkeit natürlich sekundär; explosive Stunts sind trotzdem garantiert.



**SCHNEEBALLSCHLACHT** Winterlichen Rennspaß verspricht das schnelle Schneemobil.



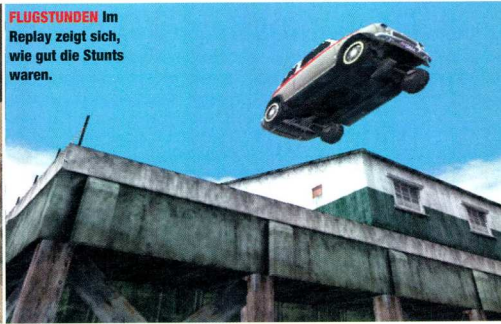
**KRIEGSSPIELZEUG** Sicher nicht leicht zu manövrieren, so ein ausgewachsener Panzer.



**ZWEISITZER** Ob bei dem Stunt mit diesem Vehikel noch ein Beifahrer dabei ist?



**PANZERUNG**  
In diesem Wagen kann eigentlich nicht viel passieren.



**FLUGSTUNDEN** Im Replay zeigt sich, wie gut die Stunts waren.

Anfangs ist der Protagonist noch für Low-Budget-Fernsehproduktionen unterwegs, wobei die Anforderungen noch etwas geringer sind. Da verlangt der Regisseur dann vielleicht mal nur eine 180-Grad-Drehung an der richtigen Stelle. Später kann er sich aber hinter die Kulissen echter Blockbuster hocharbeiten. Dann sind die Stunts schon anspruchsvoller. Sprünge durch einen fah-

renden Zug, Kollisionen in der Luft oder wilde Verfolgungsjagen gehören dort zum Repertoire. Um diese Tricks einzuüben, gibt es die Stunt-Arena. Wer in den Filmen erfolgreich ist, bekommt dafür Bonusgegenstände wie Rampen oder Sprengstoff, mit denen sich in der Arena gute Stunts inszenieren lassen. Hinterher sind alle dort gezeigten Crashes als Film-Trailer noch einmal zu sehen.

## SCHADEN UND SCHATTEN

Filmreif ist aber nicht nur die Replay-Funktion, auch im Spiel selber gibt es fantastische Effekte. Für viele davon sorgt das neuartige Schadensmodell. Realistische Blechschäden an der richtigen Stelle sind dabei nur ein Aspekt. Die betroffenen Teile können auch vollkommen von der Karosserie wegfiegen und bleiben dann an dem Ort liegen, solange man

sich in dem jeweiligen Level aufhält. Selbst wenn man an derselben Stelle noch einmal vorbeikommt und über das Blech fährt, rumpelt das Fahrzeug sichtbar und spürbar darüber. Ähnlich effektivvoll ist die Beleuchtung. Besonders können die echtzeitberechneten Schatteneffekte beeindruckend. Natürlich werfen die Autos Schatten auf flache Oberflächen – doch nicht nur das, auch auf jedes einzelne Objekt, das

### INFO DIE FILMHANDLUNGEN – STORYBOARDS

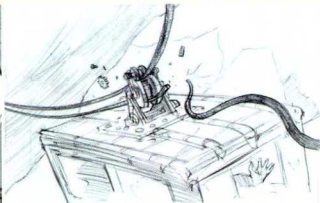
## Entwurf eines Actionfilms

**Als Stuntman will man natürlich auch wissen, wie denn jetzt der Film geworden ist, an dem man mitgewirkt hat. In den Zwischensequenzen gibt es das zu sehen.**

Wie so oft arbeiten die Entwickler dabei mit Storyboards. Nach den vorgegebenen Zeichnungen ist es eben einfacher, die Filme zu rendern, als wenn man nur aus dem Kopf arbeitet. Wir haben einige Skizzen davon ergattern können und schon die Entwürfe versprechen actionreiche und aufregende Videos. In Bangkok deutet sich da etwa eine Schießerei in einem Kaufhaus an, in den Alpen wird ein spektakulärer Seilbahnsturz inszeniert.



**BANGKOK** In der thailändischen Metropole gibt es einen Zweikampf mit viel Geballer.



**ALPEN** Hoffentlich sitzt niemand in der Seilbahn, während sie hier in die Tiefe stürzt!



**ÄGYPTEN** Hier wird ein Indiana-Jones-mäßiger Abenteuerfilm mit fiesen Fallen gedreht.



**LONDON** Dieser Film spielt im Unterwelt-Milieu der englischen Hauptstadt.



**MONACO** Das sieht eher nach einem Spionager Thriller mit James-Bond-artigem Agenten aus.



**LOUISIANA** Ein Road-Movie über zwei Freunde entsteht in den Südstaaten der USA.





**KLISCHEES** Der coole Spion beschützt die hilflose Frau.



**EXOTISCH** In Bangkok scheinen die Taxis so auszusehen.

sich in der Nähe befindet. Beim Fahren verändern sich diese sogar auf sehr realistische Weise, je nachdem wie die Umgebung gefornt ist.

**MIT BUS UND BAHN!**

Wer einfach nur rasanten Spaß haben will, kann das alles im Arcade-Modus ohne Geschichte erleben. Ob das auch zu zweit funktionieren wird, hat Reflections bisher noch nicht verlauten lassen. Der spannendste Modus ist aber sicherlich die Karriere. Dabei sind die Aufgaben vom Regisseur klar vorgegeben. Es heißt also nicht: „Fahre das Auto möglichst

schnell von Punkt A nach Punkt B“, sondern etwa „Fahre das Auto von A nach B, mache an Punkt C einen dreifachen Überschlag und lande auf dem Dach“. Werden die Vorgaben zu mindestens 75 Prozent erfüllt, geht es zum nächsten Drehtermin. Weil die Filme alle sehr verschieden sind, unterscheiden sich die Stunts stark voneinander. Alleine die Auswahl der Fahrzeuge verspricht schon viel Abwechslung. Da geht es mit dem Jeep durch einen Tempel, anderswo ist ein Militärtransporter gefordert, sogar im Transportgewerbe versucht sich der Held – mit einem Schulbus.

**BONI EN MASSE**

*Stuntman* sieht also absolut vielversprechend aus: Die Bilder der Rendersequenzen wirken cineastisch, die Screenshots actionreich. Hoffen wir also, dass es nicht wieder wie bei *Driver 2* läuft, das trotz großartiger Ansätze technisch dann doch eher eine Enttäuschung war. Das angekündigte Bonusmaterial auf der DVD enthält auf jeden Fall auch geniale Extras: Mit *Making of, Driver III*-Trailer, dem offiziellen Soundtrack und einem Interview mit Stuntman Vic Armstrong ist da eine Menge drauf.

ALBRECHT OTT

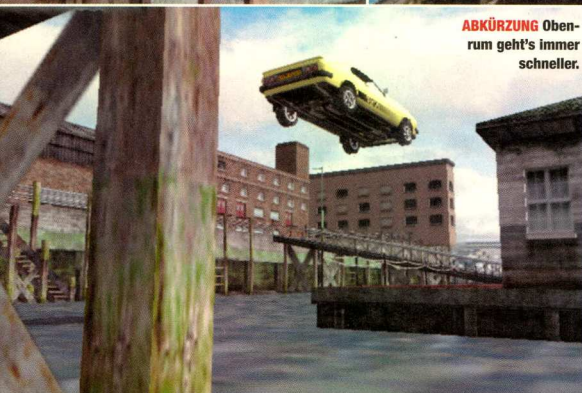
ANGESPIELT	STUNTMAN
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	2. Quartal
Internet:	www.stuntman-game.com
Savegame	Entwickler Reflections
Ja	
Umfang	Datenträger DVD
Nicht bekannt	
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Wenn nichts schief geht, wird Stuntman eines der <b>besseren Rennspiele</b> .“	



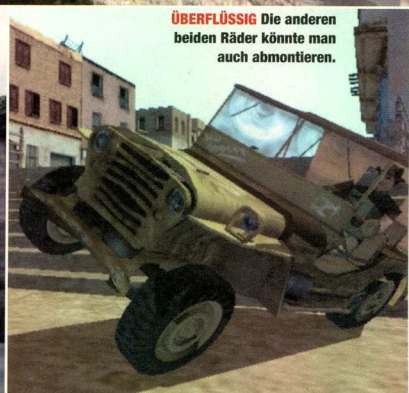
**ZERFALL** Das Polizeiauto zerlegt es in seine Einzelteile.



**SIGHTSEEING** Die Landschaft in Monaco ist einen Blick wert.



**ABKÜRZUNG** Obenrum geht's immer schneller.



**ÜBERFLÜSSIG** Die anderen beiden Räder könnte man auch abmontieren.

Der zweite Teil des abwechslungsreichen Shooter-Vergnügens zeigt sich in jeder Hinsicht verbessert!

**A**ls *TimeSplitters* damals zum PlayStation-2-Launch erschien, gingen die Meinungen zu diesem Spiel bei Fans und Fachpresse sehr stark auseinander. Die größten Kritikpunkte beim ersten PS2-Ego-Shooter waren damals zweifellos das allgegenwärtige Kantenflimmern in jedem Level und der lieblos dahingeschluderte Einzelspielermodus. Ultraflüssige Darstellung mit konstanten 60 Frames, witzige Charaktere und ein guter Soundtrack sorgten aber dafür, dass der Titel nicht ganz untergegangen ist. Für den Nachfolger haben sich die Jungs von Free Radical Design sehr viel vorgenommen. Da sich im Entwicklerteam einige erfahrene Programmierer befinden, die bereits *Perfect Dark* und ein em beliebten (indizierten) James-Bond-Shooter für N64 mitgearbeitet haben, sollte dies aber kein Problem darstellen.

## GRAVIERENDE VERBESSERUNGEN

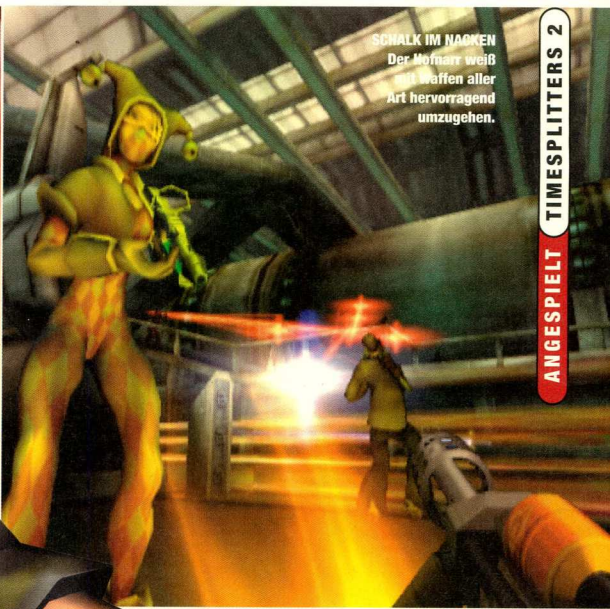
Die wichtigste Neuerung gleich vorweg: Erste Bilder und eine uns vorliegende, spielbare 1-Level-Demo zeigen deutlich, dass die Entwickler das störende Flimmern in den Griff bekommen haben. Glücklicherweise geht diese bitter nötige optische Verbesserung nicht zulasten der Spielgeschwindigkeit. In der leider viel zu kurzen Demo verschlägt es den Spieler nach Sibirien. Hier gilt es, einige Aufgaben zu lösen und einen Damm von garstigen Zeitdämonen und russischen Elite-Soldaten zu befreien. In den acht übrigen Solo-Missionen, die im fertigen Spiel enthalten sein werden, dürfen Sie Ihre Zielsicherheit unter anderem in einer Roboterfabrik, dem Wilden Westen und dem futuristischen Neu-Tokio unter Beweis stellen. Die einzelnen Spielabschnitte sind sehr groß, bieten viel Interaktivität mit der Umgebung und werden Durch-

**GIB DEM AFFEN ZUCKER**  
In Mehrspielergefechten ist das Affchen ein gefährlicher Gegner.



# TimeSplitters 2





**SCHALK IM NAACKEN**  
Der Hefmann weiß mit Waffen aller Art hervorragend umzugehen.



**INTERVIEW** ... mit David Doak, dem Boss von Free Radical Design

# „Ich will gar nicht wissen, woher unser Chefdesigner seine kranken Ideen nimmt!“



**DER BOSS** David Doak von Free Radical Design stand uns in London Rede und Antwort.

**Bei der Präsentation der ersten spielbaren Demo zum kommenden Ego-Shooter in London durften wir David Doak mit Fragen löchern.**

**PLAYZONE:** Der Editor aus dem ersten Teil wurde ja erfreulicherweise übernommen. Was kann ich diesmal damit anstellen?

**DAVID DOAK:** Mit dem Editor des zweiten Teils ist es ohne weiteres möglich, Single- und Multiplayer zu erstellen. Sie können beliebig viele Objekte und NPCs in den neu erstellten Level packen. Auch bezüglich der Ausrichtung der neuen Levels haben Sie völlig freie Hand. Reine Baller-Action ist ebenso möglich wie Missionen, die sorgfältiges und vorsichtiges Vorgehen erfordern.

**PLAYZONE:** Wird in *TimeSplitters 2* Blut zu sehen sein, wenn man auf Gegner schießt?

**DAVID DOAK:** Wir haben uns entschieden, Blut und he-

rumfliegende Körperteile nicht ins Spiel einzubauen. Wir sehen einfach nicht, wie das Spiel davon profitieren würde. Darüber hinaus hat man sich an exzessiven Gewaltdarstellungen ziemlich schnell satt gesehen. Wenn dieser Punkt erreicht ist, stören sie eigentlich den Spielablauf nur noch.

**PLAYZONE:** Woher nehmen die Designer des Spiels ihre Inspirationen für die abgedrehten Charaktere?

**DAVID DOAK** (lacht): Ich will gar nicht wissen, woher unser Chef-Designer seine kranken Ideen, was Charaktere betrifft, nimmt. Er ist ein Film- und Comic-Freak, muss ich noch mehr sagen? Diese beiden Themengebiete eignen sich perfekt dafür, passende Figuren für einen witzigen Ego-Shooter zu finden.

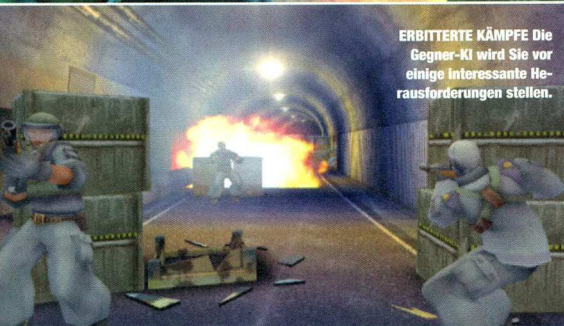


**OFFENER SCHLAGABTAUSCH** In der Hektik des Kampfes ist es schwer, den Gegner perfekt zu treffen.

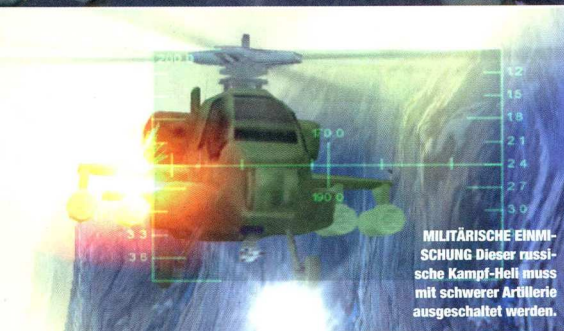
**TIME TO SAY GOODBYE** Diese unaufmerksame Wache wird keine Zeit haben, ihr Fehlverhalten zu bedauern.



**DEN TOD IM VISIER** Ungewöhnliche Charaktere sind ein Markenzeichen des Spiels.



**ERBITTERTE KÄMPFE** Die Gegner-KI wird Sie vor einige interessante Herausforderungen stellen.



**MILITÄRISCHE EINMISCHUNG** Dieser russische Kampf-Heli muss mit schwerer Artillerie ausgeschaltet werden.

schnittspieler jeweils etwa zwei Stunden beschäftigen. Im Gegensatz zum Vorgänger wird es diesmal auch eine durchgehende Story geben, die durch gerenderte Zwischensequenzen fortgeführt wird. Einzelheiten zur Handlung sind aber noch nicht bekannt. Wer sich alleine im Story-Modus überfordert fühlt, darf auch per Splitscreen oder i.Link mit einem Freund im kooperativ auf Monsterjagd gehen. Für etwas Abwechslung wird auch im zweiten Teil wieder der irre Challenge-Modus sorgen. Ganze 27 Herausforderungen warten darauf bewältigt zu werden. Auch hierzu sind noch keine inhaltlichen Details bekannt. Wer sich aber an die abgedrehten Challenges des Vorgängers erinnert, der weiß, dass man sich auf viel Skurrielles gefasst machen kann (z. B. „Köpfen Sie 50 Zombies in nur zwei Minuten!“).

### MULTIPLAYER-METZELEI

Auch wenn die Verbesserungen im Einzelspielermodus eine große Rolle spielen und viel Zeit in Anspruch nehmen, werden die Entwickler keinesfalls den Mehrspielerpart bei *Timesplitters 2* vernachlässigen. Wie im ersten Teil wird es nicht nur eine Vielzahl von Spielmodi geben (z. B. Capture the Bag, Last Man Standing, Deathmatch und Eskortmissionen), sondern auch zahllose Einstellungsmöglichkeiten, die es Ihnen ermöglichen, jede Partie Ihren Wünschen anzupassen. Dabei stehen den Spielern über 80 abgedrehte Charaktere zur Auswahl, unter anderem auch ein unheimlich schwer treffendes Äffchen. Um

Zugriff auf all diese Figuren zu erhalten, müssen Sie sich aber erst im Solo-Modus bewähren. Jeder dieser Charaktere ist äußerst detailliert dargestellt und verfügt über eigene, teils sehr witzige Animationen. Wer über einen i.Link-Hub verfügt, der darf das Spiel sogar mit bis zu sieben Freunden genießen. Damit in diesen Mehrspielerpartien keine Langeweile aufkommt, sind zehn umfangreiche Arenen geplant, die sich sehr von den Levels des Story-Modus unterscheiden werden. Wem das noch nicht reicht, der darf sich im mitgelieferten Editor eigene Karten und Missionen erstellen. Ihrer Fantasie sind aufgrund des gewaltigen Umfangs des Level-Baukastens kaum Grenzen gesetzt. Unterlegt wird die hemmungslose Balerei in allen Spielmodi wieder durch stimmungsvolle Musikstücke, die auf die jeweilige Umgebung zugeschnitten sind.

WOLFGANG FISCHER

ANGESPIELT <b>TIMESPLITTERS 2</b>	
Hersteller:	Eidos
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Termin:	2. Quartal 2002
Internet: <a href="http://www.eidos.de">www.eidos.de</a>	
Savegame	Entwickler
Ja	Free Radical Design
Umfang	Datenträger
19 Level + 27 Challenges	DVD
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Viele gute Ideen und noch mehr Verbesserungen – <i>Timesplitters 2</i> ist ein echter Hit-Kandidat!“	

# McMEDIA

## Soul Reaver 2

Schlüpfen Sie erneut in die Rolle von Raziel und reisen Sie durch die Zeit, um Ihrem Schöpfer, Kain, gegenüberzutreten und Rache zu nehmen. Erforschen Sie die Geheimnisse um Nosgoths Vergangenheit und finden Sie die Ursache für den Untergang der Vampir-Clans.

**Soul Reaver 2 – Lösungsbuch 24,95 DM**

**119,95 DM**



**89,95 DM**



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**  
Schillerstraße 3  
07407 Rudolstadt  
Tel.: 03 67 72/31 35 95  
**EICHELKRAUT**  
Am Tuchmarkt  
07937 Zeudornda  
Tel.: 03 68 26/8 32 14  
**FRIEDR**  
Freiburger Str. 16  
09490 Marienberg  
Tel.: 0 37 39/2 28 19  
**GROSSE**  
Sauerbinger Str. 14/16  
14086 Belzig  
Tel.: 03 38 41/2 23 96  
**HERRMANN**  
Grafle Str. 22  
16816 Neuruppin  
Tel.: 03 391/50 59 24  
**WIDGER'S**  
Grafle Str. 22  
25938 Wyk / Föhr  
Tel.: 0 46 81/50 04 19  
**CARL OTTO**  
Langstr. 14  
27469 Osterhorst  
Tel.: 0 42 21/9 17 40  
**CLAUDIT**  
Lange Str. 49-51  
29378 Wittlingen  
Tel.: 0 58 31/4 04  
**DIE SPIELCKE**  
Verdenstr. 8  
29640 Schneverdingen  
Tel.: 05193/52740

**BECKMANN-HENSCHEL**  
Neues Zentrum 3  
31275 Lehrte  
Tel.: 0 51 32/8 28 50  
**IONELETT CENTRUM BÜRO**  
Saraa Wiesen 1  
34613 Schweinstadt  
Tel.: 0 66 91/9 48 00  
**SÜLZER**  
Arlhäuser Str. 98  
35089 Marburg  
Tel.: 0 64 21/96 35 21  
**SPIELON**  
Herules-Center  
35576 Wetzlar  
Tel.: 0 64 41/6 31 91  
**SÜLZER**  
Klauser Str. 14  
36251 Bad Hersfeld  
Tel.: 0 66 21/7 89 66  
**ROS**  
Markt 41  
36404 Vacha  
Tel.: 03 89 62/2 43 36  
**ÜHLING**  
Hirsz-Gang Str. 33  
36448 Bad Liebenstein  
Tel.: 03 89 61/7 23 77  
**JANSEN**  
Engestr. 50  
47856 Kampen  
Tel.: 0 21 52/21 67  
**SEIDL**  
Markstr. 13  
47798 Freifeld  
Tel.: 0 21 51/81 78 0  
**KIESKEMPER**  
Fersenwinkler Str. 8  
48231 Warendorf-Freckenhorst  
Tel.: 0 25 81/41 93

**FECHER**  
Oststr. 4  
48231 Warendorf  
Tel.: 0 25 81/23 96  
**JASPER**  
Ibbensbüener Str. 143  
48496 Hoexter  
Tel.: 0 54 58/9 31 70  
**TWENHAFEL**  
Große Str. 23  
49555 Bramsche  
Tel.: 0 54 61/93 53 11  
**PAFFRATH**  
Kölner Str. 1  
51379 Leverkusen  
Tel.: 0 51 71/8 70 18  
**HEINHOFF**  
Maustr. 22  
55487 Solren  
Tel.: 0 65 43/20 70  
**MERKEL**  
Langenbergstr. 8  
56299 Ochtersheim  
Tel.: 0 26 25/95 83 14  
**HABAKUK**  
Lindstr. 70  
57627 Hachenburg  
Tel.: 0 26 62/2 09  
**KREMERS**  
Oststr. 56  
59065 Hamm  
Tel.: 0 23 81/2 50 68  
**KOCH**  
Bachtstr. 1  
59550 Geske  
Tel.: 0 29 82/40 93  
**SPIELPUNKT**  
Hauptstr. 40  
61462 Königstein  
Tel.: 0 61 74/2 20 64

**ALTMANN'SBERGER**  
Schillerstr. 6  
63128 Ditzingen  
Tel.: 0 60 74/2 99 20  
**MEDIASTORE**  
Wilhelmstraße 9  
64283 Darmstadt  
Tel.: 0 61 51/28 860  
**STROBEL AM MARKT.DE**  
Am Rain 5  
72379 Hechingen  
Tel.: 0 78 71/28 08  
**ELSER**  
Geislinger Str. 24  
73033 Goppingen  
Tel.: 0 71 61/7 51 15  
**PAYER**  
Aulener Str. 60  
73441 Bopfingen  
Tel.: 0 73 62/63 40  
**EYE GMBH**  
Wilhelm-Straße Str. 40  
73630 Remshalden  
Tel.: 0 71 51/7 16 91  
**BE KA EL**  
Buchner Str. 29 a  
74731 Wallldorf  
Tel.: 0 62 82/92 90 20  
**ENGELHARD**  
Wilh.-Röntgen-Str. 1/1m E-Center  
77658 Offenburg  
Tel.: 0 78 21/2 51 05  
**HARTWICH**  
Hauptstr. 44  
77704 Oberkirch  
Tel.: 0 78 02/23 49  
**PLANET MEDIA**  
Sonnenstr. 8  
80335 München  
Tel.: 0 89/54 50 75 62

**PLANET MEDIA**  
Frankfurter Ring 83  
80807 München  
Tel.: 0 89/39 65 21 70  
**PLANET MEDIA/MONTE VIDEO**  
Pöllinger Str. 1  
82362 Weilheim  
Tel.: 08 81/4 18 58  
**PLANET MEDIA**  
Stadtplatz 3  
84307 Eggenfelden  
08721/91230  
**GÖTTLER**  
Planet Media  
Stadtplatz 2  
84347 Pfarrkirchen  
[www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de)  
**SCHLATT**  
Münchner Str. 18  
84359 Simbach  
Tel.: 0 85 71/68 50  
**MEDIA STORE**  
Fuggenstr. 4-6  
86150 Augsburg  
Tel.: 0 82 21/31 34  
**KRÖMER**  
Bahnhofstr. 18  
86529 Schrobenhausen  
Tel.: 0 82 52/61 92  
**HEDIG**  
Überlinger Str. 9  
88630 Pfaffendorf  
Tel.: 0 75 52/10 10  
**MAXI SMIEL + HOBBY SCHWEIGER**  
Fährstr. 11  
90402 Nürnberg  
Tel.: 09 11/2 41 89 89  
**GAMES GARDEN**  
Karl-Großhener Str. 20  
90402 Nürnberg  
Tel.: 09 11/2 14 89 35

**FUN MEDIA**  
Röthenburger Str. 3  
90443 Nürnberg  
Tel.: 09 11/28 77 083  
**GAMES GARDEN**  
Nürnberg Str. 26  
90762 Fürth  
Tel.: 09 11/7 41 82 85  
**KOLIBRI**  
Bombener Str. 27 A  
91415 Markt/Alsch  
Tel.: 0 91 61/87 30 60  
**Anbacher Str. 8**  
91372 Buchhofen  
Tel.: 0 9 22/2 86  
**LIEBERWEIT**  
Lilienthalstr. 3  
93044 Regensburg  
Tel.: 09 41/3 75 43  
**LÖLVPPO**  
Weicher Weg 5  
93059 Regensburg  
Tel.: 09 41/49 09 36  
**ACHTNER**  
Dürichstr. 29  
93326 Aensberg  
Tel.: 0 94 43/73 44

**GIESTER**  
Yllervestrad 11/13/15  
94474 Vilshofen  
Tel.: 0 85 41/39 79  
**THEO KRANZ E-TAINMENT**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg  
Tel.: 09 31/57 16 04  
**WORLD OF ILLUSION**  
Marianenstr. 1  
98527 Suhl  
Tel.: 03381/722189

**Belgien:**  
**KINDERPARADIES**  
Klosterstraße 8  
B-4700 Expen  
Tel.: 00328/560459  
**KINDERPARADIES**  
Hauptstraße 93  
B-4780 St. Vith

**Jetzt auch mit spielbarer Demo!**

## 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 ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und erstklassigem Service!  
Durch den gemeinsamen Großverkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität.

McMEDIA-Zentrale, Daimlerweg 4,  
31135 Hildesheim  
Mail: [info@mcmmedia.de](mailto:info@mcmmedia.de)  
Web: [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de)

Unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu den McMEDIA-Gamestores anzeigen lassen.

**SPANKY**  
Das charismatische Ex-Mitglied einer Gang mag einfach nicht wie ATO mit Unschuldigen umspringt.

In den Straßen herrscht das absolute **Chaos** und Sie dürfen selber mitmischen!

# State of

**ABBRUCH**  
Mit der Bazooka können Sie ganze Häuser einreißen. (links)  
**ZUM ANGRIFF!**  
Die Cops wollen in großer Masse die Aufrührer in den Griff bekommen. (rechts)



**MITTENDRIN** Bei State of Emergency tummeln sich über 100 Personen gleichzeitig auf dem Bildschirm.

**INFO DIE CHARAKTERE**

## Der Feind meines Feindes

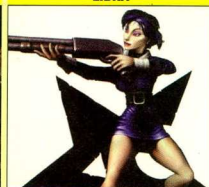
Jeder der fünf Charaktere, aus denen Sie wählen können (zwei von Anfang an, die anderen drei müssen Sie erst freispielen), hat eigene Vor- und Nachteile, was Kampfstil und Konstitution angeht. Außerdem sind sie völlig unterschiedliche Typen, die nur durch den gemeinsamen Feind zusammengefunden haben!

**MACK**



Heißt Roy McNeil und gehörte mal zur Konzerngarde. Von deren Methoden hat er allerdings die Schnauze voll.

**LIBRA**



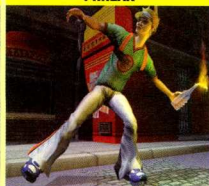
Eine Anwältin, die sehr eigene Methoden wählt, um ihre Mandanten vor dem Konzern zu verteidigen.

**BULL**



Sportstar Eddy Raymonds wollte sich nicht von der ATO für Sieg oder Niederlage bezahlen lassen.

**PHREAK**



Ricky Trangs Eltern wurden als politische Querdenker vom Konzern in Haft genommen. Seitdem läuft er bevorzugt Amok.

**A**uf der letzten E3 wurden einige interessante Spiele vorgestellt, aber keines war so abgedreht und krank wie Rockstar Games' *State of Emergency*. Danach war es ziemlich still um die Straßenschlacht-Simulation geworden und man hatte schon fast die Befürchtung, dass es ganz in der Versenkung verschwunden war. Doch pünktlich zur Vorweihnachtszeit be-

kamen wir Besuch von Jochen Färber von Take 2, der eine spielbare Version im Gepäck hatte. Endlich durften wir uns erneut dem Wahnsinn hingeben und hatten verdammt viel Spaß dabei.

**ANARCHIE!**

Den Spielhintergrund liefert ein Zukunftsszenario: Die Amerikanische Handelsorganisation ATO hat die Weltmacht an sich

# Emergency

gerissen und stellt ihre wirtschaftlichen Interessen über alles. Als sich eine Gruppe rebellischer Widerstandskämpfer gegen den Wirtschaftsgiganten zur Wehr setzt und Leute auf der Straße protestieren, ruft der Konzern kurzerhand den Notstand aus. Dass das alles andere als ruhig und gesittet vonstatten geht, dürfte wohl jedem klar sein. Sie sind einer von fünf Aufrührern, die sich in dem ausbrechenden Tumult besonders engagieren. Jeder dieser Anarchos hat seine ganz eigenen Kampffähigkeiten und sollte sie auch ausgiebig gegen die fiesonigen Konzern-Cops und jeden anderen Gegner einsetzen. Denn in erster Linie geht es in *State of Emergency* darum, in wilden Straßenschlachten möglichst effektiv viele Leute zu vernichten und der Zerstörungswut freien Lauf zu lassen. Je mehr Chaos Sie anrichten, umso besser! Je nach Spielmodus bekommen Sie Punkte für jede eingeworfene Fensterscheibe, jedes hinterlassene Autowrack und jeden am Boden liegenden Gegner. Mit Faust und Fuß können Sie dabei zwar schon sehr viel Schaden anrichten, noch effektiver sind natürlich Waffen. So finden Sie in den vier unterschiedlichen Levels an bestimmten Plätzen nützliche Hilfsmittel wie Shotguns, Uzis, Sturmgewehre, Flammen- und Granatwerfer. Der gute, alte Molotow-Cocktail darf dabei natürlich genauso wenig fehlen wie handelsübliche Baseballschläger und Backsteine. Wem das nicht reicht, der kann harmlos aussehende Alltagsgegenstände zweckentfremden. Da muss dann schon mal eine Parkbank oder eine Mülltonne als stumpfe Hiebwaaffe herhalten.

### EINFACH DRAUF!

Wer etwas mehr will, als nur sinnlos auf einen von über hundert Leuten einzuprügeln, die gleichzeitig über den Bildschirm rennen, der kann sich im Story-Modus auslassen. Hier müssen Sie Aufträge für Gang-Mitglieder erledigen, die von einfachen Botengängen bis hin zu Eskortierungsmissionen reichen. An die 30 gibt es für jeden der vier Bezirke. Je mehr Aufgaben Sie schaffen, desto mehr Cops werden auf Sie aufmerksam und desto schwerer wird es logischerweise, unbehelligt Ihren Missionen nach-

zugehen. Zum Glück ist die Steuerung simpel gehalten. Sie lenken Ihren Charakter in Third-Person-Perspektive durch die Straßen. Um besser zielen zu können, haben Sie die Möglichkeit, per Knopfdruck in Ego-Ansicht zu wechseln. Zum Zielen kommen Sie allerdings besonders während der hektischen Missionen selten, wenn Hunderte von Menschen um Sie herumrennen und von der einen Seite schwarz gekleidete Cops und von der anderen Seite verfeindete Gang-Mitglieder auf Sie einprügeln. Eins muss man dem Spiel ja lassen: Trotz der Menge an Charakteren, die in den relativ großen Arealen

über den Bildschirm wuseln, läuft es sehr flüssig. Trotz allem sollte man aber weder grafisch noch vom Gameplay her ein Spiel vom Kaliber des genialen *GTA III* erwarten. Ihre Interaktionsmöglichkeit mit der Umgebung beschränkt sich darauf, ein paar Gegenstände herumtragen und -werfen sowie Autos und Häuser demolieren zu können. Es wird jedoch nicht möglich sein, beispielsweise Shops zu betreten und auszulüpfen. Trotzdem macht das Spiel einen Heidenspaß und ist besonders für Spieler geeignet, die nur mal kurz Dampf ablassen wollen!

STEFANIE SCHWARZ



1. **MASSENPANIK** Die Leute reagieren natürlich und realistisch auf Ihr Wüten.
2. **UND WEG!** Bevor die Konzern-Cops noch merken, wer der Bombenleger war ...
3. **MÜLLMANN** Viel Schaden richten Sie mit so einer mittelgroßen Mülltonne nicht an.
4. **BRENNBAR** Mit Molotow-Cocktails lassen sich wunderbar Autos auseinander nehmen.

### ANGESPIELT STATE OF EMERGENCY

Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	1. Quartal 2002

Internet: [www.rockstargames.com/stateofemergency](http://www.rockstargames.com/stateofemergency)

Savegame	Entwickler
Ja	Rockstar Games
Umfang	Datenträger
4 Bezirke, je 30 Missionen	CD

### FINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Ein absolut abgedrehtes Spiel für schnelle und witzige Action zwischen-durch.“



# «WELCOME» TO MY» WORLD



PlayStation 2  
**STAR**  
OPM2 01/02: 92%

**play KING**  
play 12/01: 91%

**PSG**  
PSG 12/01: 91%

**PLAYZONE** 01/02: 90%  
„THPS 3 setzt Maßstäbe auf der PlayStation 2“  
PLAYZONE 01/02

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3



So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!



Skate mit deinen Freunden im brandneuen Online-Modus.

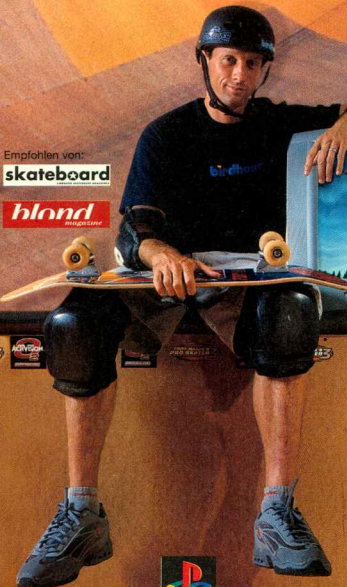


Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.

Komplett in Deutsch!

Empfohlen von:  
**skateboard**

**blond**  
magazin



Jetzt erhältlich!

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 fetz. 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.



Kompatibel mit PlayStation® und PlayStation 2

PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

© 1999-2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All Rights reserved. Game Boy Color version developed by Hudson Studios Ltd. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions, Inc. PlayStation 2 version developed by NerveSoft Entertainment, Inc. and PlayStation version developed by Shaba Games, LLC. © 2001 Nintendo. Game Boy is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Game Boy Advance and Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

# Maximo

## Ghosts to Glory



Erstmals gespielt:  
**Capcoms Hommage**  
 an Ghosts 'N Goblins.

**D**as wurde auch Zeit: Knapp einen Monat vor dem Japan-Release von *Maximo* erreichte uns endlich eine erste Vorabversion von Capcoms *Jump&Run*-Hoffnung. Für alle, die unseren damaligen E3-Bericht zu dem Spiel verpasst haben, noch einmal die Hintergrund-Story: Als der Ritter Maximo nach einem Feldzug in sein Reich zurückkehrt, hat sein Berater sich mal eben zum König ernannt und Maximos Geliebte Sophia – offenbar gegen ihren Willen – geheiratet. In dem kurzen Renderintro stürmt Maximo in den Thronsaal und will Achille stellen, zieht aber



AUDREY, BIST DU'S? Im Sumpf lauern Fleisch fressende Pflanzen.



1. MITTENDURCH Doch damit ist der Zombie noch nicht besiegt!
2. UMGESTIMMT Mit den Todesmünzen wimmeln sie den Sensesmann ab.
3. PRÄZISIONSSPRINGEN Solche Stellen sind nicht so einfach, wie sie vielleicht erscheinen.

**INFO WANDLUNGSFÄHIGER HELD**

## Rüstungen, Rasseln und Rentner

Die verschiedenen Rüstungsstufen von Maximo sind anhand unserer Bilder offensichtlich – die Palette reicht dabei von den Boxershorts (gibt's mit verschiedenen Motiven!) über die normale Rüstung, den zusätzlichen Helm bis hin zur goldenen Plattenrüstung, die Maximo kurzfristig unverwundbar macht. Doch im Laufe des Spiels wechselt Maximo nicht nur oft die Rüstung, sondern auch schon mal das Alter: Ab und zu taucht ein böser Magier auf und verwandelt den Helden in ein Baby oder in einen alten Mann, so dass ihm für einige Zeit nur die Flucht vor den Untoten bleibt.



**OHNE RÜSTUNG** Jetzt kann jeder Treffer das Ende bedeuten.



**UNVERWUNDBAR** Die Goldrüstung verschwindet nach 20 Sekunden.



**RASSEL-RITTER** In dieser Form ist Maximo denkbar wehrlos.

gegen dessen Zauberkräfte klar den Kürzeren. Nur durch einen Handel mit dem Tod persönlich kann Maximo in die Welt der Lebenden zurückkehren und Rache üben: Achille hat nämlich mit einem riesigen Bohrer eine Verbindung zwischen der Unter- und Oberwelt geschaffen, um das Land mithilfe untoter Truppen zu unterjochen. Ein Nebeneffekt davon ist, dass auch die Seelen der Toten plötzlich wieder frei sind – genau die soll nun Maximo wieder einsammeln! Und um Achille besiegen zu können, müssen erst vier in Türmen gefangene Zauberrinnen befreit werden ... Ganz schön kompliziert – früher hat eine simple „Dämon hat Prinzessin geraubt“-Story gereicht!

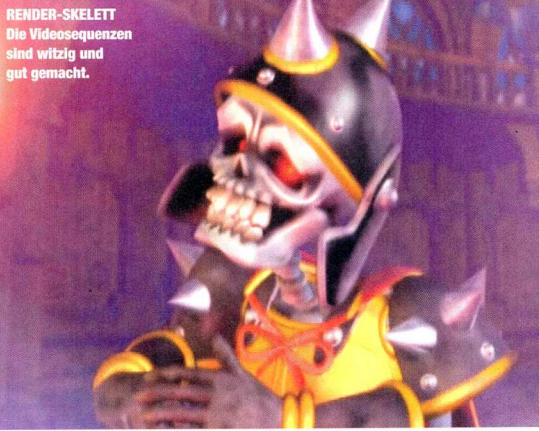
### DER KAMPF GEGEN DIE UNTOTEN

Wie es sich für einen frisch Aufgestandenen gehört, findet sich Maximo am Anfang



**GUT BEWAFFNET** Mit der Feuerklinge ist auch ein Krokodil kein Problem.

**RENDER-SKELETT**  
Die Videosequenzen sind witzig und gut gemacht.



seines Abenteuers auf einem Friedhof wieder, wo Sie sich erst mal mit der intuitiven Steuerung vertraut machen können. Mit dem linken Analogstick und der Sprungtaste sind alle Bewegungen schon abgedeckt und auch die Kameraführung gestaltet sich sehr einfach. Wer die Vorlagen der *Ghosts 'N Goblins*-Serie gespielt hat, der wird sich über den Doppelsprung bei *Maximo* freuen – durch zweimaligen Druck auf die Sprungtaste kann der Held nämlich in der Luft nochmals Schwung holen und so höher und weiter gelegene Orte erreichen.

Im Kampf greift *Maximo* auf zwei Schlag-/Combo-Arten zurück, mit denen sich die ersten Gegner leicht in Schach halten lassen. Später kommen noch kriechende Zombies dazu, die nur im Ducken erledigt werden können, oder besonders starke Skelette, denen man nach einem Niederschlag am besten mit *Maximos* spezieller Aufspießattacke den Rest geben sollte.

Im Verlauf des Spiels kann der Held sein Schwert auf vielfältige Weise mit Energie laden und so den Untoten mit einem gewissen Schwert oder einer Feuerklinge auf die Pelle rücken. Zudem ist *Maximo* mit so einem Schwert in der Lage, entsprechende Projektile abzufeuern und die Gegner mit Blitzern oder Flammenstößen zu traktieren. Es gibt noch weitere Power-ups als die Superschwerte: Nachdem *Maximo* einen Schild gefunden hat, kann er sich gegen feindliche Angriffe verteidigen – allerdings nur eine gewisse Zeit, denn selbst der beste Schild nutzt sich irgendwann ab. Zudem nimmt der Schild auch jedes Mal Schaden, wenn *Maximo* ihn mit der entsprechenden Fähigkeit als Wurf-Waffe verwendet. Und wer das richtige Extra aufgesammelt hat, der kann den Schild sogar als eine Art Magnet benutzen und so etwa weit entfernte Goldmünzen anziehen.

Doch auch ohne Schild ist *Maximo* den Angriffen der Untoten

nicht völlig schutzlos ausgeliefert, die in mehreren Stufen verstärkbarer Rüstung dient in der Praxis als Erweiterung seines Energiebalkens. Wer gut spielt, läuft irgendwann in glänzender Goldrüstung mit Helm herum, weniger erfolgreiche Ritter stapfen lange Zeit nur in Unterwäsche durch die Gegend. Dies ist nicht die einzige Anspielung auf die großen *Capcom*-Vorbilder – so wird *Maximo* zum Beispiel manchmal in ein Baby oder einen alten Mann verwandelt und ist so für einige Zeit völlig wehrlos!

## DEAL MIT DEM TOD

Zwar ist der Schwierigkeitsgrad von *Maximo* lange nicht so hoch wie bei den großen Vorbildern, doch einfach ist das Spiel auch nicht gerade. Daher ist es umso wichtiger, beim Durchqueren der farbenprächtigen Levels die leuchtenden Grabsteine zu zerschlagen und die Seelen der Toten einzufangen. Denn sobald *Maximo* 50 von denen beisammen hat, bekommt er einen

Continue in Form einer Todesmünze.

Das Spiel ist nur teilweise linear aufgebaut, denn nach jedem ersten Level einer Welt darf man die Reihenfolge der folgenden Stages selbst festlegen – danach steht dann jeweils ein Bosskampf an. Sollte es in der jetzigen Form beibehalten werden, dürfte das Speichersystem ein großer Kritikpunkt werden, denn momentan kann man nur nach jedem besiegten Endgegner speichern! Man darf auf jeden Fall auf das fertige Spiel gespannt sein, denn *Capcom* hat uns wegen geplanter Änderungen gebeten, vorerst nur über die ersten beiden Welten zu berichten. Diese begeistern mit hübschen Levels, superflüssiger und farbenprächtiger Grafik sowie einem klassisch anmutenden Soundtrack im Stil der Quasi-Vorgänger. Ein Grund zur Sorge ist bisher allerdings das auf Dauer doch etwas eintönige Gameplay – hoffen wir auf mehr Abwechslung in späteren Levels!

MICHAEL PRUCHNICKI

**KICK IT!** Kisten öffnet *Maximo* mit einem Fußtritt (links), manchmal ist das aber keine gute Idee. (rechts)



## ANGESPIELT MAXIMO

Hersteller:	Capcom
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	14. Februar

Internet: [www.capcom.com](http://www.capcom.com)

Savegame	Entwickler
Sehr selten	Capcom Digital Std.
Umfang	Datenträger
16+ Levels	CD

FINSCHÄTZUNG

# SEHR GUT

„Maximos erstes Abenteuer wird den klassischen Vorbildern gerecht. Ein actionreiches Jump & Run mit Witz!“

# «WELCOME» TO MY WORLD



## SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™

**HIT**  
PLAYZONE 01/02: 88%

**PLAY**  
KING  
play 01/02: 86%

**USP**  
PSG  
PSG 12/01: 85%

„Neben Tony Hawk der zweite Fansportkoller aus dem Hause Activision“  
Play the PlayStation



PlayStation® 2 Screens



Empfohlen von:



Jetzt erhältlich!



Lust auf 'ne Session? Dann schwing dich mit mir und ein paar der weltbesten Profi-Boarder wie Tara Dakides, Shaun White, Ross Powers und vielen anderen auf's Board! Und das alles in 8 Leveln, die auf realen Locations basieren. Das abgefahrenere Trickstyle-System bringt dir das wahre Snowboard-Feeling. Jetzt richtig Lust bekommen? Na, dann mal rauf auf's Board und los!

Soundtrack von Static-X, Papa Roach und Alien Ant Farm.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

DEAR SOFT



SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

© 2001 Activision, Inc. and its affiliates. Publisher and distributor by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02, Shaun Palmer's Pro Snowboarder and Pro Snowboarder are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Shaun Palmer is a trademark of Shaun Palmer. PlayStation 2 version developed by Dear Soft. GBA version developed by Natsume. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Soundtrack includes songs by Static-X, Papa Roach and Alien Ant Farm.

# Herdy Gerdy

Verlieren Sie  
bloß nicht den  
Kopf! Und erst  
recht nicht  
Ihre **Doops** ...

**HASCH MICH** Alle wollen Doops! Dummerweise herrscht bei Herdy Gerdy das Recht des Stärkeren. Und das sind leider nicht Sie.



**LARAS KINDERSTUBE**  
Es bleibt dabei: Klötze  
schieben muss sein!

**W**ie bekomme ich X von A nach B, ohne dabei C zu passieren oder Y über den Weg zu laufen? Wenn solche Knobelspiele Ihren Ehrgeiz wecken, liegen Sie bei *Herdy Gerdy* goldrichtig. Core Design, die Schöpfer der *Tomb Raider*-Serie, schicken Sie hier zur Abwechslung einmal nicht durch bröckelige Pyramiden, sondern auf eine weitläufige Insel, auf der es von quirligen und wuscheligen, ängstlichen und aggressiven Fantasiewesen nur so wimmelt. In der Rolle des Jungen

Gerdy, dessen Vater mit einem Schlaf-Fluch belegt wurde, müssen Sie sich nun Schritt für Schritt mit den Terrassen und ihren Eigenheiten vertraut machen, um zum Meisterhirten aufzusteigen und den machthungrigen Sadorf vom Thron zu stoßen. So ungewöhnlich wie das Spielprinzip wirkt auch die Grafik. Wenn man sich die sanft gewellten Hügel und windschiefen, strohgedeckten Häuser ansieht, erwartet man, jeden Moment Disneys sieben Zwerge aus dem Wald anspringen zu sehen. Die 3D-Welt

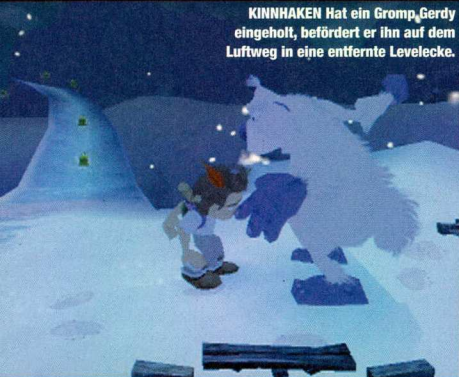
ist allerdings weder sehr detailreich noch hoch aufgelöst. Die Charaktere wirken sehr kantig, und die uns vorliegende Preview-Fassung hatte noch gewaltig mit Kollisionsabfrage und Framerate zu kämpfen. Wenn diese Probleme in der Endversion getilgt sind, dürfte die frei steuerbare Kameraführung gut funktionieren.

### HUSCH, HUSCH!

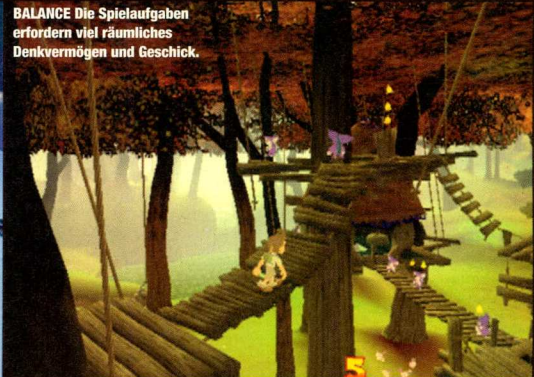
Insgesamt lebt das Spiel ganz eindeutig von seiner stimmigen Gesamtatmosphäre, die zugegeben nicht jedermanns

Geschmack treffen dürfte. Wer sich auf das Hirtenabenteuer im Zeichentrickstil einlässt, findet sich umgeben von flatternden Schmetterlingen, klopfenden Spechten, Wasserrauschen, Froschquaken und den sanften „Dooop-dooop-dooop“-Lauten der gleichnamigen Herdentiere wieder; ganz zu schweigen von einer filmreifen Begleitmusik. Besagte Doops dirigieren Sie von nun an über Stock, Stein und durch Wasser in ihre Gehege und versuchen dabei, sie vor ihren bärenähnlichen Fressfeinden, Stürzen etc. zu

**KINNHAKEN** Hat ein Gromp, Gerdy eingeholt, befördert er ihn auf dem Luftweg in eine entfernte Levelcke.



**BALANCE** Die Spielaufgaben erfordern viel räumliches Denkvermögen und Geschick.



**INVENTAR** Die obere Anzeige informiert über verstorbene, frei laufende und eingefangene Tiere.



**SUMM, SUMM, SUMM** Im Gänseblümchenwald herrscht reger Flugverkehr.

**SCHÄNER** Die Damen des Dorfes interessieren sich für den Junghirten.



**BLUTBAD** Um unvorsichtiges Kleintier ist es schnell geschehen.



# Das motivierendste Spiel auf dem Markt?

Der Mitbegründer des legendären Entwicklerteams über Herdy Gerdy und seine Entstehung.

**PLAYZONE:** Wieso wurde *Herdy Gerdy* eigentlich nicht wie geplant für den Dreamcast produziert? Hatte das technische oder wirtschaftliche Gründe?

**Adrian Smith:** Ein Faktor war die Technik, ein anderer bestand darin, dass wir zu dieser Zeit die PS2 vorgeführt bekamen und mit Sony über diese Plattform debattierten. Wir haben immer gedacht, unsere Vorstellungen von diesem Spiel seien sehr schwer umzusetzen und waren uns sicher, dass wir das Gameplay irgendwie beschneiden müssten, um es auf den Markt bringen zu können. Während der Diskussionen über die PS2 und ihre Vorteile ging uns jedoch erstmals auf, dass wir das Spiel möglicherweise tatsächlich so verwirklichen könnten, wie es in unseren Köpfen herumschwebte.

**PLAYZONE:** Einige Spieleveteranen werden sich vielleicht noch an die legendäre *Rick Dangerous*-Serie erinnern, aber die meisten PlayStation-Fans verbinden Core Design wohl mit weniger niedlichen Spielen wie *Fighting Force*, *Thunderhawk* oder *Tomb Raider*. Stellt *Herdy Gerdy* für Core Design sozusagen eine Entwicklung „zurück zu den Ursprüngen“ dar? Haben euch die Brainstorming-Sitzungen über coole Action-Titel, Waffen und exotische Schauplätze langsam gelangweilt?

**Adrian Smith:** Ach ja, die gute alte Zeit. Langweilig wurde uns eigentlich nicht, wir haben uns nur sehr für das neue Spieldesign begeistert. Außerdem ist es angenehm, zwischen verschiedenen Spielstilen wechseln zu können. Nicht jeder fährt darauf ab, alte Gebäude zu entwerfen.

**PLAYZONE:** Die Grafik von *Herdy Gerdy* ist bisher einzigartig auf der Konsole. Wer hatte die Idee dazu und wie ist sie entstanden? Ist diese Art von Darstellung schwieriger zu programmieren als realistische Rendergrafiken?

**Adrian Smith:** Der Look und die Atmosphäre des Spiels machen einen großen Teil des Gesamtdesigns aus. Das grundlegende Konzept und Design für das Spiel stammen von Chris Long (Lead Programmer) und (Disney) Dave (Lead Artist). Sowohl Chris als

auch Dave wollten diesen originellen Look verwirklichen. Sie wollten die Fülle und Lebendigkeit traditioneller handgemalter Hintergründe mit traditionellem Zeichentrick-Charakterdesign verbinden.

**PLAYZONE:** Beim Anblick der Screenshots kommen die Leser möglicherweise auf den Gedanken, bei *Herdy Gerdy* handle es sich um ein typisches Jump & Run wie *Jak & Daxter* oder *Rayman*. Das ist aber nicht der Fall. Wie würden Sie *Herdy Gerdy* mit Ihren eigenen Worten beschreiben? Als Strategiespiel, als Geschicklichkeitsspiel, als Begründer eines neuen Genres?

**Adrian Smith:** Nun, ich denke es wäre etwas vermessen zu sagen, *Herdy Gerdy* würde ein neues Genre begründen; ich bin mir nicht einmal sicher, ob es so etwas wie Genres überhaupt gibt. Ich glaube, *Herdy Gerdy* vereint hervorragende Elemente unterschiedlicher Spieltypen in einer „Erfahrung“: einem Spiel, das sich um eine wirklich lebendige Welt dreht, durch die man sich bewegt; eine Welt, in der jede Handlung sich auf alles andere auswirkt; eine Welt, in der nie zwei Dinge auf ein und dieselbe Weise geschehen.

**PLAYZONE:** Gibt es etwas Bestimmtes an *Herdy Gerdy*, worauf die Entwickler ganz besonders stolz sind?

**Adrian Smith:** Darauf, dass das Spiel so gut wie fertig ist! Spaß beiseite: Ich denke, wir sind einfach sehr stolz auf das Spiel als Ganzes. Darauf, dass man während des Abenteuers mit Gerdy fühlt, seinen Kummer und seine Freude teilt.

**PLAYZONE:** Wie viele Leute waren an der Entwicklung von *Herdy Gerdy* beteiligt? An was für Spielen haben sie zuvor gearbeitet?

**Adrian Smith:** Rund 20 Leute: Sechs Programmierer, sechs Animatoren, und der Rest war mit dem Hintergründen beschäftigt. Einige davon kamen neu zu Core, denn zu Beginn der Arbeiten stellten wir fest, dass wir besonders talentierte und erfahrene Leute für den künstlerischen Teil benötigten. Wir machten uns also auf die Suche nach den richtigen Leuten, und wir hatten sehr großes Glück. Viele von

den neuen Teammitgliedern, die wir damals einstellen, kamen aus dem traditionellen 2D-Bereich, zum Beispiel bei Warner Bros. oder Cosgrove Hall.

**PLAYZONE:** Konnten Sie alle Ihre Ideen in der PS2-Version unterbringen? Gab es irgendwelche Einschränkungen aufgrund der speziellen PS2-Hardware?

**Adrian Smith:** Wie beim Design jedes Spiels mussten wir Sachen abändern, aber generell waren wir alle sehr zufrieden mit den Inhalten, die in das Spiel integriert wurden. Ich denke, das Spiel bietet mehr an Abwechslung, Interaktionsmöglichkeiten und Langzeitmotivation als jedes andere, das derzeit auf dem Markt ist.

**PLAYZONE:** Mit dem GameCube und der Xbox sind nun zwei neue Konsolen erhältlich. Welche Konsole würde ein Entwickler hinsichtlich der Hardware und der Entwicklungstechniken bevorzugen (vernachlässigt man einmal die bereits vorhandenen Geräte und die Marketing-Konditionen)? Welche Konsole ist attraktiver, was die Entwicklungszeiten und die Technik angeht?

**Adrian Smith:** Jedes Gerät hat seine Stärken und Schwächen gegenüber den anderen. Es geht nicht so sehr darum, welches besser ist, sondern darum, die Stärken zu begreifen und auszuschöpfen. Sehr wichtig ist es auch, spezielle Ideen für eine entsprechende Plattform zu entwickeln und nicht einfach nur etwas zu portieren oder zu konvertieren.

**PLAYZONE:** Die PlayStation zwei wird oft kritisiert: Es sei schwer, für sie zu programmieren, sie biete nicht genug Video-RAM. Wie würden Sie die Konsole jetzt, 18 Monate nach dem Verkaufstart in Japan, beurteilen? Bietet sie genügend Möglichkeiten? Können wir jenseits von *MGS2* oder *GTA3* noch große Sprünge hinsichtlich Grafik und Spieldesign erwarten?

**Adrian Smith:** Wie jede neue Plattform hat sie ihre Grenzen, um die man während des Designs und der Entwicklung herummanövrieren muss; aber darin unterscheidet sie sich in keiner Weise von irgendeiner anderen neu erschienenen Plattform. Ich denke, viele Leute glauben, nur weil ein Gerät in bestimmter Hinsicht leistungsfähig ist, sei es einfach, etwas dafür zu entwickeln. Man muss die Hardware gut verstehen, um das Beste aus ihr herauszuholen, aber das ist bei jeder anderen Plattform genau das Gleiche.

**PLAYZONE:** Die Zeiten, als ein gutes Spiel 30 Stunden Spielspaß oder mehr zu bieten hatte, scheinen vorbei zu sein. Da japanische Spieler offenbar Titel bevorzugen, die man in acht bis zwölf Stunden durchspielen kann, scheinen immer mehr Hersteller sich dieser Strategie anzuschließen. Was halten Sie persönlich davon? Wie kam es dazu? Bevorzugt die große Masse von Spielern möglicherweise „Fast Food“-Unterhaltung?

**Adrian Smith:** Fast Food geht der Trend scheinbar in Richtung „Fast Food“-Unterhaltung, aber trotz-

**IDYLL** Erste Entwürfe für das Hirten-Abenteuer entstanden bereits Mitte der Neunziger.







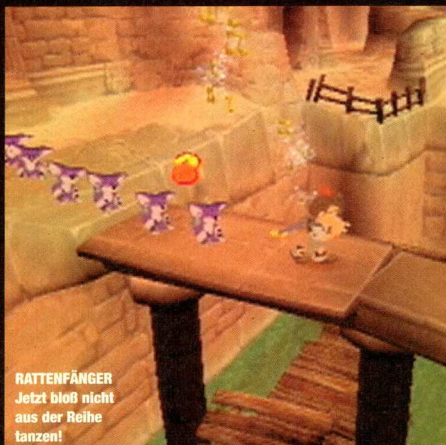
dem bieten all diese Titel ein besonderes Spielgefühl und sind aufwendig produziert. Die Leute werden diese Spiele in acht bis zwölf Stunden durchspielen und danach trotzdem sagen können, dass sie jede Sekunde davon genossen haben.

**PLAYZONE:** Die erste Reaktion der meisten Leute auf *Herdy Gerdy* dürfte ungefähr so aussehen: „Oh wie süß, das sieht ja aus wie ein Zeichentrickfilm!“ Nun, im Augenblick scheint der typische PlayStation-2-Spieler sich eher für Blut und Gewalt in einem Spiel zu interessieren. Haben Sie keine Bedenken, dass das Zielpublikum *Herdy Gerdy* nicht die gebührende Aufmerksamkeit zollt? Oder sind Sie sich dessen durchaus bewusst und einfach überzeugt davon, dass *Herdy Gerdy* eine neue Ära einleiten wird?

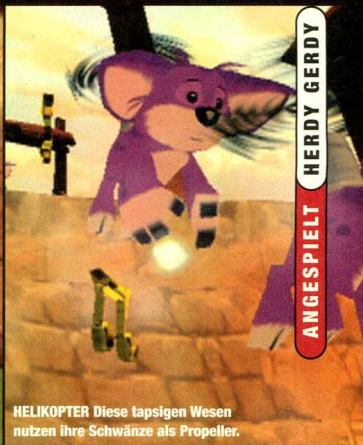
**Adrian Smith:** Diesen Gedanken habe ich schon vielfach zu hören bekommen. Trotzdem: Die Leute mögen immer noch Spiele, die Spaß machen, herausfordern und motivieren; und *Herdy Gerdy* bietet das alles im Überfluss. Spiele mit gutem Gameplay werden sich immer gut verkaufen. Die Leute kaufen sich die Spiele, aus Freude an der Beschäftigung damit und um vom Alltag abzuschalten. Der Look des Spiels hat nichts damit zu tun, dass es auf eine bestimmte Altersgruppe zugeschnitten ist; das ist einfach der Stil, den wir haben wollten. Und wenn ein Doop von einem Gromp gefressen oder zermatscht wird, ist das nun wirklich nicht besonders „süß“. Dieses Spiel steigt einem zu Kopf, die Spielmechanik ist ziemlich erwachsen und man muss seine kleinen grauen Zellen ganz schön anstrengen, um es bis zum Ende zu schaffen.

**PLAYZONE:** Vielen Dank für das Interview!

(Interview geführt von Hans Ipsich)



**RATTENFÄNGER** Jetzt bloß nicht aus der Reihe tanzen!



**HELIKOPTER** Diese tapsigen Wesen nutzen ihre Schwänze als Propeller.

ANGESPIELT HERDY GERDY

bewahren. Zwangsläufig müssen Sie dabei auch andere freilaufende Wesen zusammen-treiben, in Fallen locken und mit Ihrem Hirtenwerkzeug manipulieren. Außerdem ist genaue Kenntnis der verwinkelten Levels gefordert, die sich über mehrere Ebenen erstrecken und viele Hindernisse enthalten, auf die jede Tierrasse individuell reagiert. Leider geht einem schon mal der Überblick verloren, wenn man eine kompliziertere Route für seine Herde austüfteln möchte. Etwas mehr Detailfülle auf der einblendbaren Karte dürfte da Abhilfe schaffen. Drei Eigenschaften kann man *Herdy Gerdy* jedenfalls jetzt schon attestieren: Es ist niedlich, es ist fesselnd, und es ist verdammt knifflig.

STEFANIE SCHETTER

**ANGESPIELT HERDY GERDY**

Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	1. Quartal

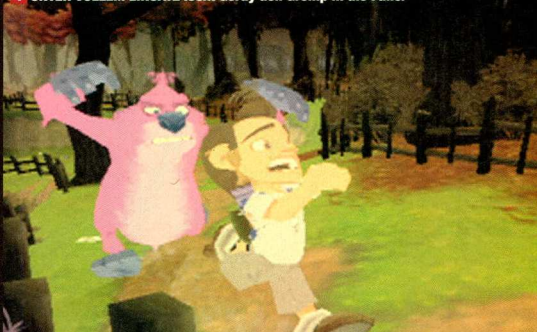
Internet: [www.eidos.de](http://www.eidos.de)

Savegame	Entwickler
Zwischen Levels	Core Design
Umfang	Datenträger
Ca. 30 Levels	DVD

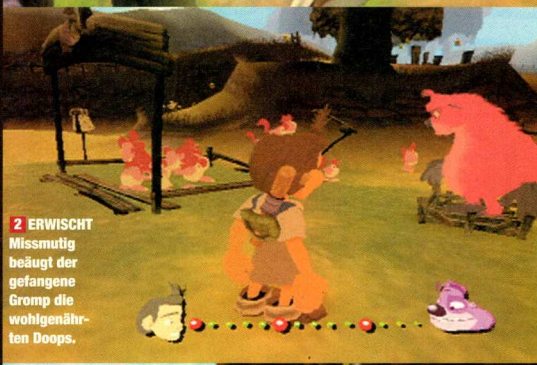
**EINSCHÄTZUNG SEHR GUT**

„Experimentelle Mischung aus Action-Adventure, Strategie und Knobelenspiel im Zeichentrick-Stil“

**1 UNTER VOLLEM EINSATZ** lockt Gerdy den Gromp in die Falle.



**2 ERWISCHT** Missmutig beugt der gefangene Gromp die wohlgenährten Doops.



**3 DERWEIL** Gerdy seine Tiere in Sicherheit wähnt, fischt sie der Gromp aus ihrem Gehege.





# Final Fantasy XI

Der elfte Teil der **Fantasy-Saga** versetzt Sie in eine fantastische Online-Welt ohne Grenzen und ohne Spielerlimit.

**F**inal Fantasy XI gehört zu den bestgehüteten Geheimnissen der Branche. Nun lief kürzlich der Beta-Test in Japan an, was uns Gelegenheit gibt, einen näheren Blick auf Squares neuesten Streich zu werfen. So viel dürfte schon bekannt sein: *FF XI* wird ein reines Online-Rollenspiel und damit das erste auf der PS2 überhaupt. Die Geschichte versetzt Sie dieses Mal auf Vana'Diel, eine Welt, in der Technik und Magie nebeneinander existieren. Vor zwanzig Jahren konn-

ten die Bewohner erfolgreich den Angriff einer dunklen Macht zurückschlagen und leben seitdem recht glücklich in den Tag hinein. Kraftquelle für die guten Mächte sind die mysteriösen Kristalle, die überall zu finden sind und von denen die Energie des Planeten ausgeht. Nun wirft das Unheil erneut seine Schatten voraus, denn die Monsterhorden sind zurück. Der richtige Zeitpunkt also, um die Grenzen für abenteuerlustige Onlinekrieger zu öffnen. Was diese dort erwartet, ist eine Welt, die noch in relati-

vem Frieden liegt. Die drei Hauptrassen, Menschen, Tarutaru und Elfen, herrschen über riesige Reiche, an deren Grenzen bereits die Mächte der Finsternis stehen. Bevor Sie dahin aufbrechen können, erwartet Sie zunächst eine umfangreiche Charaktergenerierung. Dabei müssen Sie sich für eine der auf dem Planeten ansässigen Rassen entscheiden und dürfen im Übrigen vom Aussehen bis hin zu den Eigenschaften alles Weitere relativ frei festlegen. In jedem Fall entsteht so ein einmaliger Charakter. Dafür sorgt nicht



**KILLERBLUME** Die Monster suchen erneut ihres Gleichen.

**SPRINTER** Online-rollerspieler sollten gut zu Fuß sein.





**FOREST** Dunkle Wälder sollte man schnell durchqueren.



**ALTE BEKANNTE** Kein Final Fantasy ohne Chocobos.



**NACHTEIL** Trotz ihrer kurzen Beinchen sollte man die Tarutaru nicht unterschätzen.



**MONSTERKRAKE** Die aufwendigen Mehrspielerkämpfe finden nun in einer Spielgrafikumgebung statt.

zuletzt ein ausgefeiltes Job-System, das an jenes von *Final Fantasy 5* und *Final Fantasy Tactics* angelehnt ist.

**ZUSAMMENSCHLUSS**

Wie bei jedem Onlinespiel hat die Kommunikation zwischen den Spielern einen hohen Stellenwert. Diese läuft bei *FF XI* über ein einfaches Worteingabesystem. *Final Fantasy*-typisch hingegen sind die Partys. Mit bis zu sechs Leuten dürfen Sie über den Planeten ziehen. Wer eine Gruppe eröffnet, wird Anführer mit Befehlsgewalt.

Da es im Spiel aber riesige Gegner geben wird, gegen die Sie selbst zu sechst keine Chance haben, gibt es die Möglichkeit, Allianzen zu bilden. Diese bestehen dann aus bis zu drei Gruppen, die von einem Spieler angeführt werden. Für die Online-Version mussten dann aber auch eine Menge typischer *Final Fantasy*-Features weichen. Eine komplexe Storyline suchen Sie bei Ihren Abenteuern vergebens und auch auf die legendären Zwischensequenzen muss verzichtet werden. Die Welt als solche bleibt ihrer Herkunft al-

derdings treu. Viele unglaubliche Landschaften mit NPCs, Tieren und Monstern warten auf Entdeckung. Alles in einer Grafik dargestellt, die man bei einem Onlinespiel eigentlich nicht erwartet hätte. Sämtliche Figuren sind detailliert dargestellt, ebenso wie die Umgebung, die trotzdem eine hohe Sichtweite bietet. Wann *Final Fantasy XI* in Europa erscheinen wird, steht leider noch nicht fest – zumal die PS2 als Online-Plattform hier noch einiges nachzuholen hat.

PHILIPP ROHWEDDER

**INFO DIE GROSSEN DREI**  
**Andere Länder, andere Sitten**

**Neben den unzähligen kleineren Rassen teilen drei Spezies das Land unter sich auf.**

Die Menschen (Hume im Spiel) bewohnen das Land Bastuuk. Ihr großer Vorteil ist ihre fortschrittliche Technologie. Durch die umfangreichen Mithril-Vorkommen in ihrem Reich konnten sie zu einer der führenden Nationen aufsteigen. Ihre Eigenschaften als Spielercharaktere sind sehr ausgewogen.



Die Tarutaru sind eine Rasse von niedlichen kleinen Wesen mit starken magischen Eigenschaften. Sie leben in Windas, einer Nation, die sich aus vielen kleinen Stämmen zusammengeslossen hat. Zu Macht gelangten sie vor allem durch ihre Zauberkraft. Ihre organischen Städte sind einen Besuch wert.



Die Elfen sind eine starke, kriegerische Rasse. Beheimatet sind sie im Reich Sandoria, das durch Querelen zwischen Königstreuen und religiösen Splittergruppen immer am Rande eines Bürgerkriegs steht. Als Spielercharakter sind sie hervorragende Kämpfer, deren Stolz schnell verletzt ist.



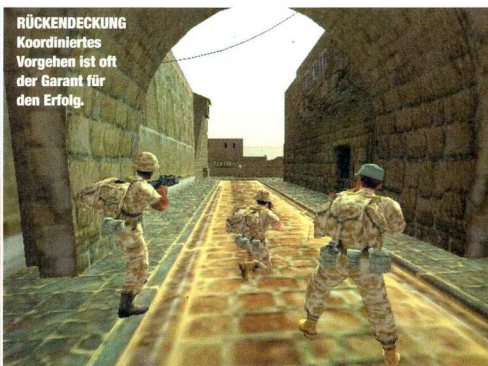
**TREFFPUNKT** Vor den Toren bilden sich neue Gruppen.

<b>ANGESPIELT</b>	<b>FINAL FANTASY XI</b>
Hersteller:	Square Europe
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1 pro Konsole
Sprache:	Englisch
Termin:	Noch nicht bekannt
Internet:	www.squaresoft.com
Savegame Ja	Entwickler Square Soft
Umfang Nicht bekannt	Datenträger Nicht bekannt

**EINSCHÄTZUNG**  
**SEHR GUT**  
„Ob sich das Online-Rollenspiel auf der PS2 durchsetzen kann, wird sich zeigen. Es ist bisher zumindest **einmalig.**“



**VOLLTREFFER!**  
Manchmal darf man sich nicht mit Kleinigkeiten aufhalten.



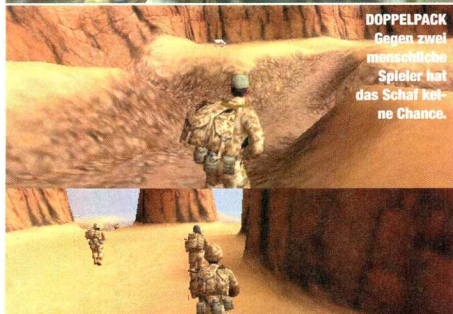
**RÜCKENDECKUNG**  
Koordiniertes Vorgehen ist oft der Garant für den Erfolg.

Während der Operation Wüstensturm erledigen Sie **Aufträge** im Feindesland.

# Conflict: Desert Storm



**SEITENHIEB**  
Der Gegner ist Geschichte, die Moschee dahinter liegt im Nebel.



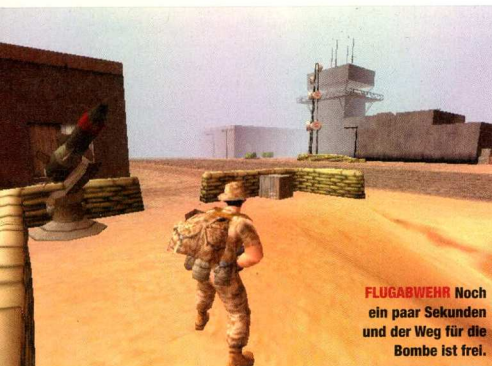
**DOPPELPACK**  
Gegen zwei menschliche Spieler hat das Schaf keine Chance.

Zwischen dem 17. Januar und dem 28. Februar 1991 jagte eine Militärallianz die irakischen Streitkräfte aus dem besetzten Kuwait. Was trotz vierundzwanzigstündiger Live-Berichterstattung durch CNN kaum einer wusste: Weit hinter den feindlichen Linien waren Eliteteams zugange, denen eigentlich der Sieg zu verdanken war. Bei *Conflict: Desert Storm* schlüpfen Sie in die Rolle eines Soldaten der US Delta Force oder der britischen SAS und operieren tief im feindlichen Gebiet. Das Geschehen orientiert sich dabei auch an realen Geheimeinsätzen des Konfliktes. So ist es zum Beispiel die Aufgabe Ihres Teams, den Angriff auf die saudi-arabische Stadt Al Khafji zurückzuschlagen. Ihr dreiköpfiges Team führen Sie dabei als Kommandant, dem Sie in der Third-Person-Perspektive folgen. Auf Wunsch können Sie jederzeit in die Uniform eines anderen Soldaten wechseln. Nötig ist dies aber nicht. Die KI macht zumindest bei Ihren eigenen Leuten schon einen guten Job. Da

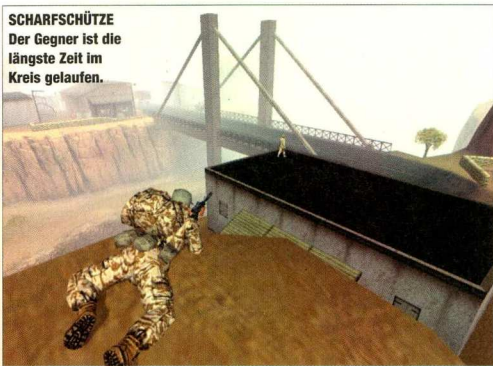
jeder Ihrer Jungs absoluter Spezialist auf seinem Gebiet ist, bietet es sich trotzdem an, in Schlüsselsituationen selbst die Kontrolle über den betreffenden Soldaten zu übernehmen. Ihre Männer gewinnen im Verlauf des Spiels an Erfahrung. Sie sollten also dafür sorgen, dass, wenn man Sie mit Ihrem Team schon in die Wüste schickt, Sie aus dieser auch in einem Stück zurückkommen. Denn gefallene Veteranen werden durch viel zu unerfahrene Leute ersetzt, aus denen im Kampf schnell – im wahrsten Sinne – blutige Anfänger werden.

## FEUERTAUF

Wie Sie eine Mission erledigen, bleibt Ihren Vorlieben überlassen. Mehrere Lösungswege sind grundsätzlich möglich. Wenn Sie wollen und gut genug sind, können Sie sich in bester Rambo-Manier durch die Botanik ballern oder eben auch heimlich, still und leise das Einsatzziel erreichen, ohne einen Schuss abzugeben; wobei die Missionen mit einer gesunden Mischung aus beiden Taktiken am einfachsten zu lösen sind. Dank



**FLUGARWEHR** Noch ein paar Sekunden und der Weg für die Bombe ist frei.



**SCHARFSCHÜTZE** Der Gegner ist die längste Zeit im Kreis gelaufen.

der Möglichkeit, das meiste an feindlicher Ausrüstung einfach zu konfiszieren und selbst einzusetzen, entsteht eine dichte und realistische Atmosphäre. Das Waffenarsenal, das Ihnen im Spiel zur Verfügung steht, ist extrem gut bestückt und enthält von der einfachen Pistole bis zur Cruise Missile alles, was das Herz begehrt. Dabei entspricht sämtliches Kriegsgerät seinen realen Vorbildern weitestgehend – mit dem Nachteil, dass es bei *Conflict: Desert Storm* illusorisch ist, einen Gegner mit einer MP5 aus 700 Metern Entfernung auszuschalten. Nebenbei gesagt kann dies aber auch daran liegen, dass man so weit erst gar nicht sehen kann. Um die wirklich gute Optik in allen Details ohne Ruckler darzustellen, ist nämlich nach etwa 200 Sichtmetern eine Nebelwand – der einzige wirklich störende Aspekt im Moment, aber vielleicht gelingt es den Entwicklern ja, aus der PS2 noch ein wenig mehr Leistung rauszukitzeln.

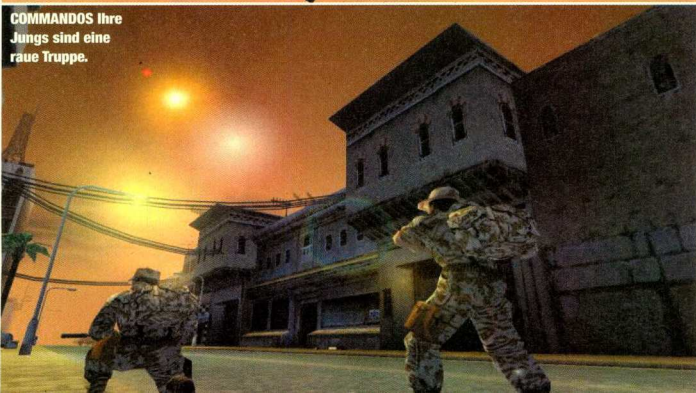
PHILIPP ROHWEDDER



**RUCKSACKTOURIST** In den historischen Altstädten ist es schade, dass Sie ohne Fotoapparat unterwegs sind.



**BRÜCKENKOPF** Jetzt muss nur noch in Ruhe die Bombe gelegt werden.



**COMMANDOS** Ihre Jungs sind eine raue Truppe.

**ANGESPIELT** CONFLICT: DESERT STORM

Hersteller:	SCI
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	Mai 2002
Internet:	www.sci.co.uk

Savegame	Entwickler
Ja	Pivotal Games
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	CD

**EINSCHÄTZUNG**

**GUT**

„Sehr realistisches, aber trotzdem oder gerade deshalb fesselndes Actionspiel mit hohem Suchtpotenzial.“



**OHNE SCHLEICHEN GENT'S NICHT** Wer erfolgreich sein will, muss lernen, sich lautlos durch das Gefangenenerlager zu bewegen.



**NADEL IM HEUHAUFEN** Auch Büros und Baracken wollen intensiv durchsucht werden.

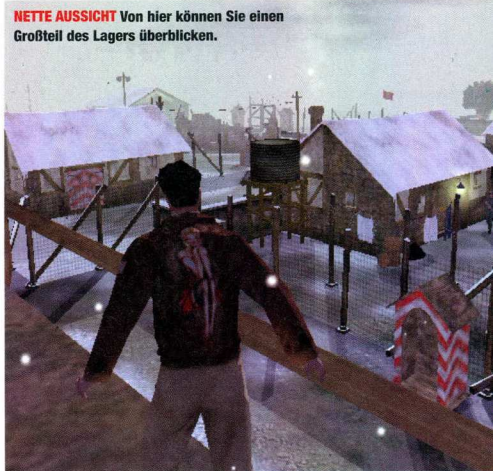
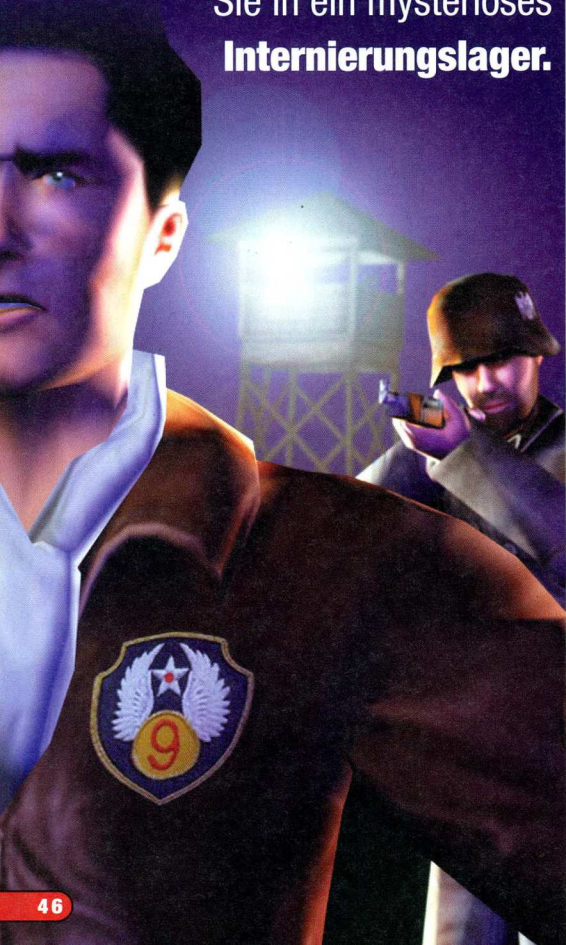
# Prisoner of War

Codemasters steckt Sie in ein mysteriöses Internierungslager.

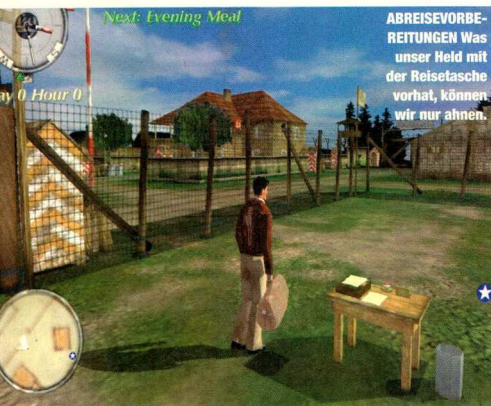
**D**eutschland im Jahre 1941. Verdächtige militärische Aktivitäten rund um das Kriegsgefangenenlager Stalag Luft III veranlassen die alliierten Streitkräfte ein Aufklärungsflugzeug dorthin zu schicken. Bei dieser geheimen Mission werden Lewis Stone und sein Copilot hinter feindlichen Linien abgeschossen. Beide überleben den Absturz und werden in eben dieses geheimnisvolle Internierungslager gebracht. Dort angekommen, hat für den Helden dieses Abenteuers neben der Erstellung eines Fluchtplans natürlich die Beschaffung von Informationen über die Vorgänge in diesem Camp höchste Priorität.

## GEWALTARMES ABENTEUER

An dieser Stelle greifen Sie ins Geschehen ein. Bevor Sie sich jedoch an die Planung des Ausbruchs machen, müssen Sie erst einmal auskundschaften, wie der Tagesablauf im Lager aussieht. Dies geschieht in erster Linie durch Gespräche mit anderen Gefangenen und natürlich auch durch genaue Beobachtung. Haben Sie erst einmal herausgefunden, wann Sie zum Essen, zur körperlichen Ertüchtigung oder zum Appell antreten müssen, können Sie versuchen, dieses Wissen für sich zu nutzen. Nur wer Schlupflöcher im Sicherheitssystem geschickt ausnutzt, wird letztlich heraus-



**NETTE AUSSICHT** Von hier können Sie einen Großteil des Lagers überblicken.



finden können, was die Deutschen aushecken. Sollten Sie auf einem Ihrer Erkundungsgänge ertrapt werden, müssen Sie sich schnell verstecken oder fliehen. Es bringt nichts, sich den Wachposten zu stellen, da es in POW keinerlei Kämpfe gibt. Freunde von Ballerorgien werden sich also an die sanftere Gangart gewöhnen müssen. Wer geschnappt wird, muss einige Tage in Einzelhaft verbringen und kann sich dann wieder an das Lösen von Rätseln und die Erstellung eines Fluchtplans machen. Im Laufe des umfangreichen Adventures muss der amerikanische Held Fahrzeuge stehlen, sich als deutsche Wache ausgeben und Ausrüstung sabotieren, um sein Ziel

zu erreichen. All dies passiert in Third-Person-Ansicht – Sie verstecken sich hinter Kisten, klettern über Zäune oder interagieren mit Gegenständen. Sollten Sie sich irgendwo genauer umschauen wollen, können Sie aber jederzeit kurz in die Ego-Perspektive umschalten. Über die genaue Story und die dunklen Pläne der Nazis wollen wir Ihnen noch nicht allzu viel verraten. Eines ist jedoch jetzt schon sicher: Die abenteuerliche Geschichte wird Sie auch in das bestens geschützte und angeblich abbruchssichere Schloss Colditz führen. Was Sie dort tun müssen und ob Ihnen die Flucht von diesem Ort gelingt, ist aber noch streng geheim.

WOLFGANG FISCHER

INTERVIEW JONATHAN SMITH, EXECUTIVE PRODUCER VON POW



# „Sie spielen einen echten Helden!“

Wir haben im Rahmen des Codefest 2002 in London den Executive Producer des kommenden Codemasters-Adventures in einer dunklen Folterkammer verhört.

**PLAYZONE:** Denken Sie, dass der geschichtliche Hintergrund des Spiels in manchen Ländern ein Problem darstellen könnte, zum Beispiel in Deutschland?

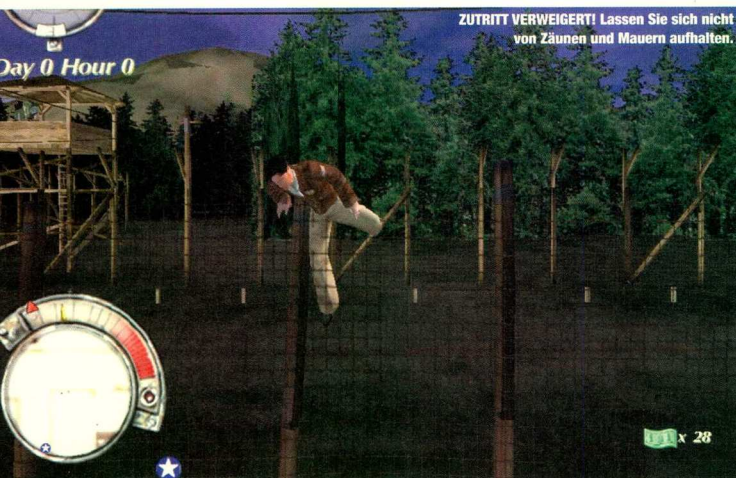
**Jonathan Smith:** Ich habe schon in der Vergangenheit an mehreren Titeln gearbeitet, die den Zweiten Weltkrieg zum Thema hatten, und bisher gab es nie Probleme damit, auch nicht in Deutschland. Es ist ja auch nicht so, dass wir die Offiziere der Luftwaffe, die viele dieser Lager geleitet haben, in irgendeiner Weise dämonisieren wollen. Viele dieser Befehlshabenden waren ganz normale, respektvolle Menschen, die mit der Nazi-Doktrin nichts am Hut hatten. Ihr einziges Interesse war, ihren Job möglichst gut zu machen, nämlich die Kriegsgefangenen an der Flucht zu hindern.

**PLAYZONE:** Warum ist es dem Spieler in POW nicht erlaubt, Waffen oder Kampfsport gegen die Wachen einzusetzen?

**Jonathan Smith:** Dafür gibt es verschiedene Gründe, wobei der wichtigste das Gameplay ist. Wir haben uns sehr früh dafür entschieden, ein möglichst realistisches Spiel zu machen. Wenn wir dem Spieler erlauben würden, einen Wachposten niederzuschlagen, müssten wir ihm auch zugestehen, dessen Uniform, Waffen und Ausrüstung zu stehlen. Dadurch würden wir dem Spieler viel zu schnell und zu einfach Zugang zu wichtigen Gegenständen geben. Das Spiel wäre außerdem weit weniger spannend und viel schneller vorüber.

**PLAYZONE:** Wie lange wird ein Durchschnittsspieler brauchen, um POW durchzuspielen?

**Jonathan Smith:** Wir denken, dass ein normaler Spieler mindestens zehn Stunden beschäftigt sein wird, um den Titel durchzusocken. Aufgrund des nicht-linearen Spielablaufs und der ganzen versteckten Geheimnisse, die wir einbauen, macht es aber durchaus Sinn, *Prisoner of War* mehr als einmal durchzuspielen. Wer alles finden und sehen will, wird daher locker 20 bis 30 Stunden beschäftigt sein.



ANGESPIELT PRISONER OF WAR

<b>ANGESPIELT PRISONER OF WAR</b>	
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	2. Quartal 2002
Internet:	www.codemasters.de
Savegame	Entwickler
Ja	Wide Games
Umfang	Datenträger
-	Nicht bekannt
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Atmosphärisch dichtes Adventure, das vor allem geduldige Knobeffans ansprechen wird.“	

# Colin McRae

Der britische  
Rallye-Champ  
gibt im  
Herbst sein  
**PS2-Debüt!**

# Rally 3



**HERRLICHE WINTERLAND-SCHAFT** Wie schon im Text erwähnt, gibt es nur wenig Screenshots vom Spielgeschehen. Die wenigen verfügbaren Bilder sehen allesamt klasse aus, stammen aber komplett von einer Etappe der verschneiten Schweden-Rallye.





**L**ange Zeit war es ziemlich still um die beliebte Rallye-Serie. Dabei wäre es nach den Erfolgen der ersten beiden Teile auf der PSone nur logisch gewesen, wenn sich die Programmierer sofort an eine Umsetzung für Sonys Edelkonsole gesetzt hätten. Stattdessen war nur die Rede von Xbox- und PC-Versionen. Auf dem Codefest 2002 in London wurde nun auch endlich die mit Spannung erwartete PS2-Version bestätigt. Leider gibt es aufgrund des sehr frühen Entwicklungsstadiums, in dem sich *Colin McRae Rally 3* noch befindet, nur wenige Screenshots und Informationen zu dem kommenden Highlight. Sicher ist jedoch, dass es eine Art Story-Modus geben wird. Sie fahren also nicht mehr stumpfsinnig

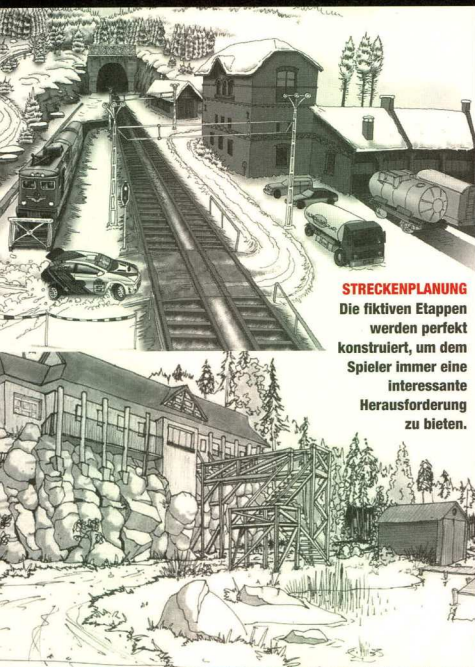
von Checkpoint zu Checkpoint, sondern übernehmen wirklich die Rolle von Colin McRae. Unterstützt werden Sie, wie im richtigen Rennfahrerleben, von Ihrem Beifahrer Nicky Grist und dem Ford Racing Team. Der Story-Modus im Spiel beginnt mit der Unterzeichnung eines Dreijahresvertrages als Rallye-Fahrer bei Ford. Die Meisterschaft, in der Sie dann gegen die harte Konkurrenz antreten, führt Sie in acht Länder. Bei jedem Wettbewerb gilt es, ein komplettes Rennwochenende mit mehreren Etappen zu bewältigen. Die gegnerischen Teams und Fahrer, mit denen Sie sich messen, basieren zwar auf den Originalvorbildern der Rallye-Weltmeisterschaft, werden aber aufgrund fehlender Lizenz leicht abgeändert im Spiel auftauchen. Sehr viel Wert legen die Programmie-

rer darauf, die grafischen Möglichkeiten der PS2 auszunutzen. Dies wird nicht nur an den gekonnt gestalteten Landschaften und zahlreichen Streckenrandobjekten deutlich, sondern auch den Rallye-Fahrzeugen. Bestanden die Autos bei den PSone-Spielen noch aus maximal 600 Polygonen, so werden es jetzt mehr als 13.000 sein. Dadurch ist es auch möglich, die nicht zu vermeidenden Schäden an den Wagen viel detaillierter und besser darzustellen. Damit Crashes realistisch dargestellt werden können und auch die entsprechenden Auswirkungen zeigen, bestehen die Boliden jetzt aus viel mehr Einzelteilen. Wenn die Entwickler fleißig weiterarbeiten, dann können wir uns schon bald auf neue Eindrücke und eine erste spielbare Version freuen, die wir

Ihnen selbstverständlich in einer der nächsten Ausgaben präsentieren werden.

WOLFGANG FISCHER

ANGESPIELT COLIN MCRAE RALLY 3	
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	3. Quartal 2002
Internet: <a href="http://www.codemasters.de">www.codemasters.de</a>	
Savegame Ja	Entwickler Codemasters
Umfang Nicht bekannt	Datenträger DVD
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
Endlich ist es sicher! Codemasters Rallye-Spezialist wird auch auf der PS2 bald seine Runden drehen.	



**STRECKENPLANUNG**  
Die fiktiven Etappen werden perfekt konstruiert, um dem Spieler immer eine interessante Herausforderung zu bieten.

**INTERVIEW PRODUCER GUY WILDAY**

## Wir wollen richtiges Rallye-Feeling erzeugen."

Wir haben den Hauptverantwortlichen für *Colin McRae Rally 3* zum Entwicklungsstand des kommenden Rallye-Highlights befragt.

**PLAYZONE:** Arbeiten viele Entwickler der beiden PSone-Vorgänger an der PS2-Umsetzung des neuesten Teils der Serie?

**Guy Wilday:** Ein Großteil des Entwicklerteams besteht aus Mitarbeitern, die schon an *Colin 1* und *2* mitgearbeitet haben. *Colin McRae Rally 3* ist aber das erste PS2-Spiel, das von uns entwickelt wird. Natürlich war es nicht ganz leicht, sich an die neue Hardware zu gewöhnen, wir sind aber zuversichtlich, dass wir das Bestmögliche aus der Konsole herausholen können.

**PLAYZONE:** Wird es möglich sein, per i.Link oder über das Internet gegen Freunde anzutreten?

**Guy Wilday:** Das kommt sehr darauf an, wie wir mit der Entwicklung des Spiels vorankommen und inwieweit ein Bedarf an onlinefähigen Spielen besteht. Ein i.Link-Modus ist aber sehr wahrscheinlich.

**PLAYZONE:** Inwiefern ist Colin McRae selbst in die Entwicklung des Spiels involviert?

**Guy Wilday:** Wir arbeiten jetzt schon mehrere Jahre eng mit Colin zusammen. Er hilft uns, das Handling der Fahrzeuge zu optimieren, und gibt uns zudem wertvolle Anregungen zum Fahrverhalten eines Rallyewagens unter verschiedenen Witterungsbedingungen. Colin ist sehr kritisch in diesen Punkten und treibt uns daher zur Perfektion an. Wir wollen richtiges Rallye-Feeling erzeugen und er hilft uns sehr dabei, dieses Ziel zu verwirklichen.

**EXPERTEN-  
GESPRÄCH**

Producer Guy Wilday und Colin McRae fachsimpeln während einer Ruhepause der Zypern-Rallye.





**KAVALLIER-START** Mit quietschenden Reifen geht's los.



**STARTAUFGSTELLUNG** Bevor das Rennen startet, fährt die Kamera um das Feld.



**STAU** Im Spiel lässt sich die Ego-Perspektive einstellen.



**STOLZER BESITZER** Ryan McKane vor seinem Wagen.



**KOPF AN KOPF** Auf diesem Re-play-Shot geht es knapp zu.

# DTM Race Driver

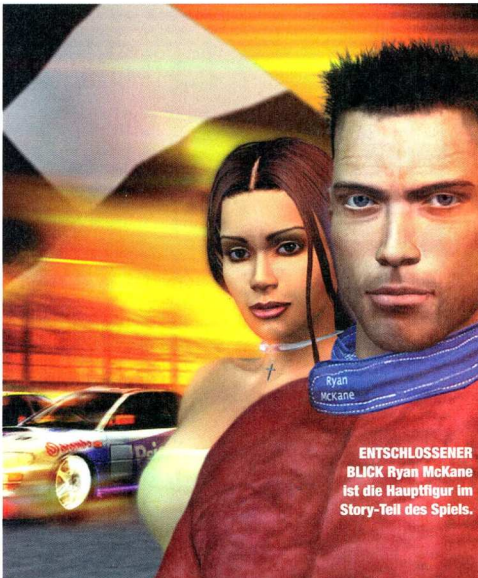
TOCA heißt jetzt DTM: Codemasters bringt Handlung ins **Rennspiel**.

**W**er heutzutage ein Rennspiel herausbringt, muss schon etwas Besonderes bieten, um sich von der zahllosen Konkurrenz abzusetzen. Codemasters versucht da eine Doppelstrategie: Einerseits soll das Schadensmodell noch nie da gewesen sein. Und andererseits mischen die Entwickler die Rasanz von Autorennen mit einer Geschichte um den Jungprofi Ryan McKane. Der Spieler begleitet den Newcomer in der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft auf seinem Weg zum Rennidol. Die Handlung entwickelt sich dabei sowohl auf als auch

neben der Rennstrecke. Ganz am Anfang steht die Auswahl des richtigen Managers, der Ryans Entwicklung tatkräftig unterstützt. Mit zunehmender Erfahrung werden sich dann andere Manager und Teams für den Rennfahrer interessieren. Dabei kann er auch realen Vorbildern nachempfundenen DTM-Teilnehmern ihre Plätze streitig machen.

## NICHT NUR BLECHSCHADEN

Herzstück des Spiels sind aber nach wie vor die Autorennen. Und die sind bei einem Spiel aus der erfolgreichen TOCA-Serie



**ENTSCHLOSSENER BLICK** Ryan McKane ist die Hauptfigur im Story-Teil des Spiels.

# Zehn Prozent Beteiligung

Im Karriere-Modus steht dem Spieler ein mehr oder weniger erfahrener Manager zur Seite.

Natürlich könnte man bei der Auswahl einfach nach dem Aussehen gehen und sich für die hübsche Französin entscheiden. Aber ist die auch kompetent? Vielleicht ist ja der etwas schmutzige Paulie der viel bessere Manager, der mehr aus Ryan herausholen kann. Schwierige Entscheidungen werden bei DTM Race Driver eben nicht nur beim Aufrüsten des Fahrzeuges verlangt.



**EINDEUTIGE VORZÜGE** Die French Manageress sieht gut aus, aber kann sie auch was?



**MELANIE SANCHEZ** Ein Manager, der so eine Assistentin hat, beweist immerhin Geschmack.



**PAULIE SATRIALE** Sieht nicht gut aus, aber vielleicht kann er ja was.

22 | 02 | 2002

natürlich nicht zu verachten. Knapp 40 Kurse soll es geben, die auf drei Rennserien verteilt sind. Neben der DTM sind das die englische TOCA Tour und die australische AVESCO V 8 Supercar Shell Championship. Ganze 14 Autos stehen zur Verfügung, wenn es gegen die Stars der Tourenwagenmeisterschaften geht. Auf den detailliert nachempfundenen Rennstrecken wie Nürburgring, Hockenheimring oder Norisring sind rasante Wettkämpfe angesagt. Spektakulär soll das Ganze vor allem durch das neu entwickelte „Finite Element Modelling“-Schadensmodell aussehen. Das rechnet bei jeder Kollision die Auswirkungen auf die einzelnen Teile genau aus. Es bezieht dabei auch das jeweilige Material mit ein. Metall reagiert dann anders als Plastik, Glas oder Gummi. Nicht nur die äußere Karosserie nimmt dabei Schaden, die interne Struktur verformt sich genauso. Klar, dass das Auswirkungen auf das Fahrverhalten der Autos hat.

Race-Modus. Hier kann der Spieler jederzeit einfach nur schnelle Rennen fahren und auch gegen einen anderen menschlichen Mitspieler antreten. Das geht dann auf jeder beliebigen Rennstrecke, wobei die unterschiedlichen Rennserien unterschiedlich anspruchsvoll sind. Auf diese Weise ist für Anfänger und Profis etwas geboten.

ALBRECHT OTT

**ANGESPIELT DTM RACE DRIVER**

Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Spieler:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	2. Quartal
Internet:	www.codemasters.de
Savegame:	Entwickler Codemasters
Umfang:	Datenträger Nicht bekannt
38 Kurse	

**EINSCHÄTZUNG**

**SEHR GUT**

„Der jüngste Spross aus der TOCA-Serie verbindet spektakuläre Renn-Action mit **knoartiger Handlung.**“

# TACTICAL!



# BDFL Manager 2002

In diesem Spiel können Sie zeigen, dass Sie besser als echte **Trainer** sind.



Spieler 1 Energie Cottbus €8,785,628 So 9 Sep '01

Deut. Liga 1 Gesamt

	S	G	U	V	T	GT	TD	Pte
1 Schalke 04	5	4	1	0	12	1	+11	13
2 Hertha Berlin	5	4	1	0	13	3	+10	13
3 Bayern München	5	4	0	1	9	4	+5	12
4 SC Freiburg	5	3	1	1	10	3	+7	10
5 1860 München	5	2	2	1	7	5	+2	8
6 Hamburg SV	4	2	1	1	5	3	+2	7
7 Cologne	4	2	1	1	4	3	+1	7
8 VfB Stuttgart	5	2	1	2	4	4	+0	7
9 Werder Bremen	5	2	1	2	4	4	+0	7
10 Borussia Dortmund	5	2	1	2	6	7	-1	7

Informationen Ligatabelle

Volle Spielzeit Zusammenfassung 49,818 at Munich Olympiastadion

Bayern München 4 - 2 Schalke 04

Statistik

Schüsse	4	1	Schüsse	1
Torschüsse	4	1	Torschüsse	1
Eckstöße	0	0	Eckstöße	0
Abselts	1	3	Abselts	3
Fouls	0	0	Fouls	0
Gelbe Karten	0	0	Gelbe Karten	0
Rote Karten	0	0	Rote Karten	0

**F**ußballfans sind eine besondere Spezies: Immer wissen sie alles besser als die Profis, die sich tagtäglich mit diesem Spiel beschäftigen. Der *BDFL Manager* bietet bald auch auf der PlayStation 2 Gelegenheit, die Theorie in die Praxis umzusetzen. Aus 16 europäischen Ligen in sechs Ländern dürfen Sie sich einen Verein auswählen, um ihn an die Spitze zu führen. Die schottischen, englischen, deutschen, französischen, spanischen und italienischen Mannschaften warten schon auf Ihren Fußballsachverstand. Den benötigen Sie auch zum Erfolg: Wollen Sie etwa einen neuen Spieler kaufen, stehen dafür 17.000 Fußballer von 722 Vereinen aus 28 europäischen Ländern zur Verfügung. Um die Qual der Wahl zu erleichtern, können Sie aber

zumindest in den sechs zentralen Ligen alle Spiele live anschauen. Dabei lässt sich sogar die Perspektive ziemlich frei einstellen.

## TRAINER LÜGEN NICHT!

Dadurch, dass das Spiel von Grund auf für die PlayStation 2 entwickelt wird, soll die Benutzerführung weitaus einfacher sein als bei PC-Simulationen üblich. Die Menüs sind gerade mit dem Controller leicht zu bedienen. Trotzdem gibt es noch genügend Möglichkeiten, in das Schicksal des Clubs einzugreifen. Wie immer in solchen Spielen übernehmen Sie dabei Manager- und Trainerjob in Personalunion. Auf der wirtschaftlichen Seite können Sie etwa das Stadion erweitern, das dem realen Vorbild nachgebaut wurde. Sportlich haben Sie jederzeit die





22.02.2002

Möglichkeit, durch Zurufe taktische Änderungen anzuregen. Natürlich sind auch Auswechslungen während des Spiels machbar. Hinterher können Sie in den hochauflösenden und exakt berechneten Wiederholungen noch einmal nachschauen, was für Fehler die Spieler gemacht haben. Kommentiert werden die Fernsehberichte wie beim Vorgänger von Paul Breitner. Der wird nicht nur durch derbe Sprüche das Spiel würzen,

er gibt manchmal auch wertvolle Hinweise, wie die Trainer mehr aus ihrer Mannschaft herausholen können. Schaffen Sie das trotzdem nicht, können Sie immer noch nach jeder Saison den Verein wechseln, auch ins Ausland. Die großen Clubs werden allerdings nur bei entsprechendem Erfolg Schlange stehen.

ALBRECHT OTT



- 1. BLICKWINKEL**  
Bei den Highlights können Sie die Perspektive wechseln.
- 2. UNREALISTISCH**  
In der echten Bundesliga gäbe es wohl nie so eine Tabelle.
- 3. FAIR GEHT VOR**  
Kein Foul, keine Karte – und das bei so einem brisanten Spiel.
- 4. LAUTSPRECHER**  
Im Spiel lässt sich auf Zuruf die Taktik ändern.

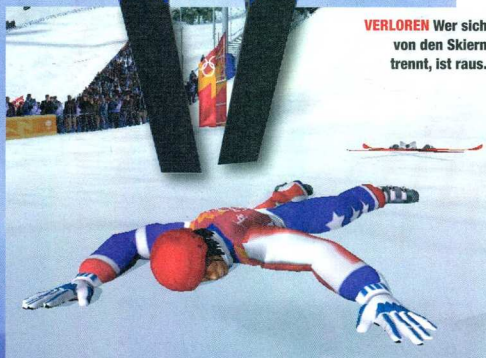
<b>ANGESPIELT</b> <b>BDFL MANAGER 2002</b>	
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Wirtschaftssimulation
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	April
Internet: <a href="http://www.codemasters.com">www.codemasters.com</a>	
Savegame	Entwickler
Ja	Codemasters
Umfang	Datenträger
6 Ligen	Nicht bekannt
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Spannende Managementsimulation mit kurzen Ladezeiten, einfachen Menüs und tollen Fernsehbildern“	

## ESPIONAGE!



# Salt Lake 2002

Dabei sein ist alles. Stürzen Sie sich für **Gold** in das olympische Schneetreiben.



**VERLOREN** Wer sich von den Skiern trennt, ist raus.

**A**m 4. Dezember lief Muhammad Ali mit der olympischen Flamme in Atlanta los. Er und 11.500 andere rennen nun quer durch die USA, um am 8. Februar das olympische Feuer zu entzünden. Auch auf dem Spielektor geht es mit großen Schritten in Richtung Eröffnungszereemonie, denn pünktlich zur Vorbereitung auf die Winterspiele, erscheint demnächst *Salt Lake 2002*. Neben der üblichen Sportausrüstung hat der Eidos-Titel die offizielle Lizenz des IOC in der Tasche. Dank dieser bewegen Sie sich im Spiel in einer Umgebung, die mit den Original-Schauplätzen nahezu identisch ist. Die Austragungsorte wurden anhand von Satellitenaufnahmen nachgebaut. In sechs Disziplinen dürfen Sie um Gold kämpfen: Ski Alpin Abfahrtslauf Herren, Zweierbob Herren, Ski Alpin Slalom Damen, Freestyle Damen, Skispringen Herren und Snowboard-Parallel-Riesenslalom Herren. All dies in vier Spielmodi, die je nach Einstellung, ob nun

Olympisch, Klassisch, Wettkampf oder Freestyle, den regelversessenen Sportfan ebenso gerecht werden, wie dem actionorientierten Gelegenheitsspieler. Die Auswahl der Sportarten bestätigt, dass es bei *Salt Lake 2002* weniger um stupides Tastengeklappe geht, als vielmehr um Reaktionsvermögen und viel Action. Ob nun beim Bobfahren oder Skispringen, genaues Timing und ein wenig Übung sind die Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Sportkarriere auf der PS2. Dass Snowboarden und Freestyle der Vorzug vor klassischen Disziplinen wie Langlauf oder Biathlon gegeben wurde, zeigt außerdem, dass das Spiel in erster Linie für viel Spielspaß sorgen soll, und nicht unbedingt als Simulation der Winterolympiade an den Start geht.

## WEICHE KNIE

Die Wettkämpfer aus den 16 im Spiel teilnehmenden Ländern sind äußerst detailliert dargestellt. Die 3D-Modelle umfassen neben den animierten Gesichtern, die mittlerweile als Standard angesehen



**AN SPOND** Der Start ist beim Bobfahren entscheidend.



**LORD OF THE BOARD** Man sollte nie die B-Note aus dem Auge verlieren.

hen werden können, sogar realistisch animierte Finger. Die Bewegungsabläufe wirken ziemlich natürlich, ob Ihre Fahrer nun den Bob anschieben und anschließend hineinspringen, oder Sie am Ende der 120-Meter-Schanze abheben. Beim Abfahrtslauf zum Beispiel geht es so weit, dass man sieht, wie Bodunebenheiten vom Wettkämpfer mit den Knien ausgeglichen werden. Überhaupt erinnert die Präsentation von *Salt Lake 2002* in vielen Punkten an eine Sportübertragung. Die Atmosphäre steigert das anfangs natürlich erheblich, auf lange Sicht kann aber das Spielgefühl dadurch ein wenig verloren gehen. Zumindest lässt sich aber der Live-Kommentator deaktivieren. Dieser ist zwar gelungen, das Feature an sich aber immer noch Geschmackssache. Weil es bei Olympiaden stets auch darum geht, sich mit anderen zu messen, wird ein umfangreicher Multiplayer-Modus integriert. Dort fahren Sie dann mit bis zu drei anderen Mitspielern nacheinander oder bei Diszipli-

nen, wo es sich anbietet, dem Snowboard-Parallel-Riesenslalom zum Beispiel, zu zweit im Split-Screen-Modus. Wer also im Februar sowieso vor dem Fernseher sitzt und denkt, dass es doch weiter, höher und schneller gehen müsste, für den dürfte *Salt Lake 2002* interessant werden.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT SALT LAKE 2002	
Hersteller:	Eidos
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Termin:	Januar 2002
Internet: <a href="http://www.eidos.de">www.eidos.de</a>	
Savegame	Entwickler
Ja	ATD
Umfang	Datenträger
6 Sportarten	CD
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>GUT</b>	
„Die Lizenz scheint hier gut aufgehoben zu sein. <b>Spaßfaktor und Grafik</b> stimmen einfach.“	

22.02.2002



**ABSPRUNG**  
Skispringen ist wirklich keine Luftnummer.



**LINKSKURVE** Beim Slalom sollte man die Nerven behalten.

**ACTION!**

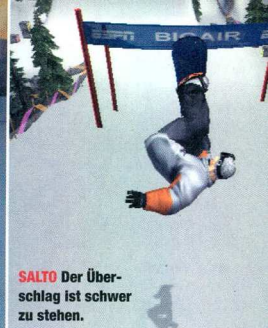




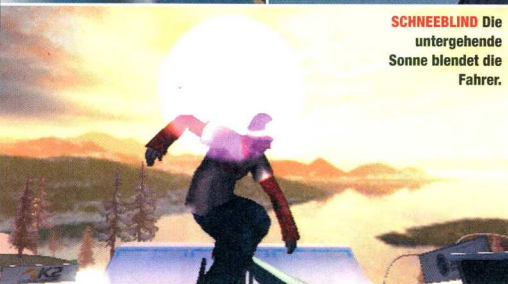
**HALFPIPE** In der abschüssigen Halfpipe lässt sich's tricksen.



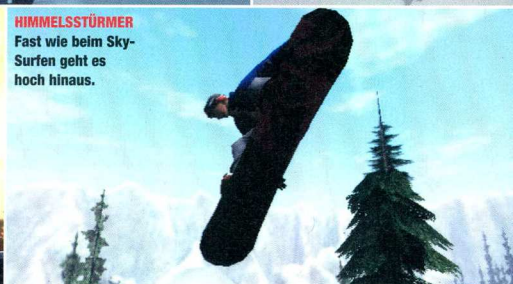
**WINTERWALD** So richtig überzeugen die Lichteffekte nicht.



**SALTO** Der Überschlag ist schwer zu stehen.



**SCHNEEBLIND** Die untergehende Sonne blendet die Fahrer.



**HIMMELSTÜRMER** Fast wie beim Sky-Surfen geht es hoch hinaus.

Der aktuelle **Snowboard-**Titel ist ein wenig eingängiger und actionlastiger als der Vorgänger.

# ESPN Winter X Games Snowboarding 2002

**M**it eisiger Hand regiert der Winter das Land. Zwei Herzen schlagen da in der Brust vieler Menschen: Das eine will sich faul vor dem Kamin räkeln, das andere beim Wintersport Spaß haben. Beides verbinden können PlayStation-2-Besitzer demnächst mit Konamis jüngster Ausgabe von *ESPN Winter X Games Snowboarding*. Der Vorgän-

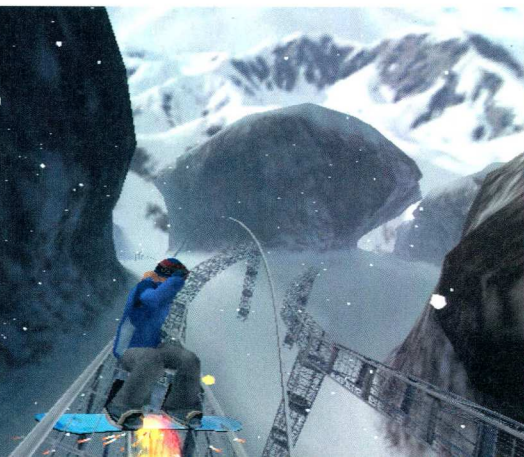
ger war noch stark auf Realismus bedacht, was die Steuerung etwas kompliziert und träge machte. Der 2002-Nachfolger baut dagegen ein bisschen mehr Action ein, ohne den Simulationsaspekt aus den Augen zu verlieren. Die Tricks sind zwar auch nicht gerade ein Kinderspiel, doch mit etwas Übung gehen sie leichter von der Hand und lassen sich auch ziemlich problemlos kom-

binieren. Dazu sind in den zahl- und umfangreichen Kursen ausreichend Rampen, Geländer und Hügel eingebaut, die zu großen Sprüngen einladen. Das Ganze wirkt zudem noch schneller als der erste Teil, so dass mehr Dynamik entsteht.

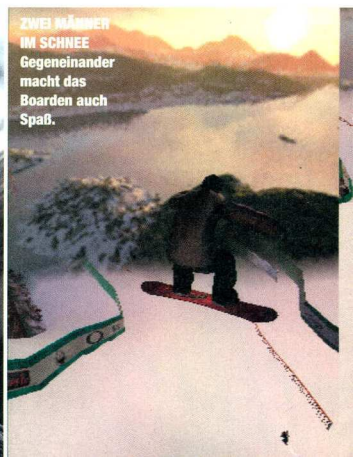
## GOLDENER WINTER

Wie beim Vorgänger gibt es wieder einen Snowboarder-Modus,

**SCHNEEWÜSTE** Optisch am eindrucksvollsten sind hier noch die Funken beim Grinden.



**ZWEI MÄNNER IM SCHNEE** Gegeneinander macht das Boarden auch Spaß.





<b>DAY 1</b>		<b>1000 G</b>	
Speed	16.0	ABI	
Accelerate	15.8	Rank	C
Curve	15.4	Life	16 / 16
Spin	16.0	Charisma	4 / 100
Pipe Spin	16.0	The novice	
Rail	15.8		
Landing	15.5	No Sponsors	No Sponsors
Oilie	16.8	No Sponsors	No Sponsors
Stamina	16.0	No Sponsors	No Sponsors
Physical	16.0		
Recovery	15.4		
Switch	15.8		

CHARAKTERISTISCH Mehr Charisma sorgt für Andrang der Sponsoren.

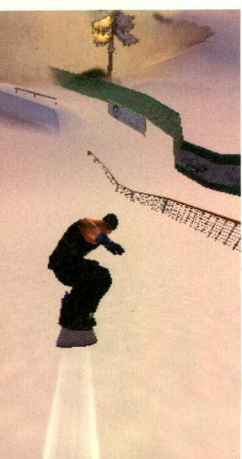


**MULTIPLIKATOR**  
Gerade die Grinds lassen sich gut kombinieren.

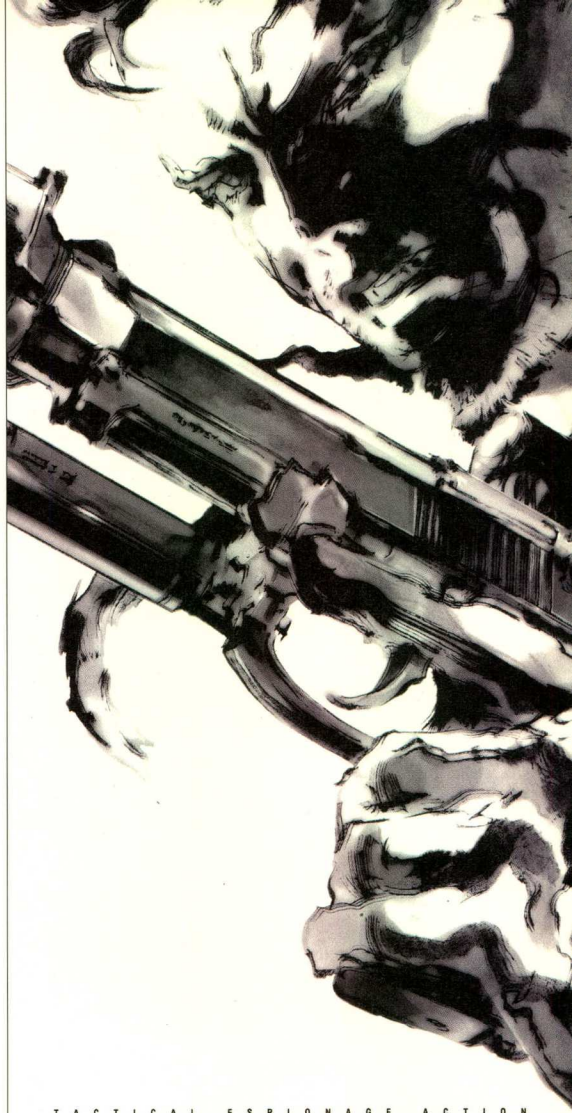
bei dem Sie die Karriere eines selbst erschaffenen Wintersportlers nachspielen. Der ist diesmal sogar noch durchdachter, enthält aber die gleichen Elemente. Im Heimortort Ihres Schneebrett-Talents gibt es viele Möglichkeiten, dessen Karriere zu fördern: Trainieren auf der Piste oder im Fitness-Studio, Sponsoren finden, Ausrüstung kaufen, Wettbewerbe fahren. Viel Geld lässt sich auch mit Filmauftritten verdienen, bei denen Sie Ihre Künste vorführen. Haben Sie eine gewisse Qualität erreicht, können Sie vom Flughafen aus die Heimat verlassen, um in der großen, weiten Welt Wettbewerbe zu gewinnen. Das höchste Ziel dabei ist natürlich, die X Games zu gewinnen, doch dafür braucht es viel Geschick. An dieser Trend-

sport-Olympiade können Sie aber auch außerhalb des Karriere-Modus teilnehmen. Mit einem von 15 Profis geht es dann in der Halfpipe oder auf der Piste um Medaillen. Bei der Abfahrt zählt nur Geschwindigkeit, in den vier anderen Modi dagegen gibt es Punkte für Tricks. Die gleichen Wettbewerbe können Sie auch gegen einen menschlichen Mitspieler austragen, dann auf dem Splitscreen. Beides läuft angenehm flüssig ab, so dass die Geschwindigkeit ganz gut rüberkommt. Optisch wirkt das Spiel dagegen in der Preview-Version noch oft ziemlich leer und öde, das mag aber auch einfach daran liegen, dass weißer Schnee nicht gerade viel gestalterischen Spielraum zulässt.

ALBRECHT OTT



<b>ANGESPIELT X GAMES SNOWBOARDING</b>	
Hersteller:	Konami
Genre:	Snowboarding
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	März
Internet: <a href="http://www.espnthegames.com">www.espnthegames.com</a>	
Savegame	Entwickler
Ja	Konami
Umfang	Datenträger
6 Spielmodi	CD
<b>FINSCHÄTZUNG</b>	
<b>GUT</b>	
„Umfangreiche Snowboard-Simulation, die zwar Training erfordert, aber Winterfreude bereiten kann.“	



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



KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. METAL GEAR SOLID™ is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. ©1999-2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved.

“PS2” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

**PlayStation.2**





EIDOS  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



PlayStation 2

# Steh auf, wenn du Rider bist!

LASS ALLE ANDEREN HINTER DIR! JETZT KOMMT  
JET SKI RIDERS. DAS ERSTE JET SKI GAME,  
DAS DU IM STEHEN SPIELST. UND DAS EINZIGE,  
BEI DEM WASSER WIRKLICH AUSSEHT WIE  
WASSER – DANK GZ WAVE GENERATOR! ALSO  
LOS, STEIG AUF. UND FREU DICH AUF MEHR  
TRICKS, MEHR SPASS. UND MEHR WELLEN!



# Vampire Night

Naaa, auch immer fleißig die **Beißerchen** geputzt?

Die Umsetzung dieses Spielhaltentitels hat sich wirklich gewaschen! Zumindest in optischer Hinsicht kickt *Vampire Nights* die wenigen Genre-Konkurrenten quasi mit dem linken Zehennagel in die Gruft. Schon der Story-Auftakt, in dem Sie mit den unerschrockenen Recken Albert und Michel durch verschneite Wäldern stapfen und über spiegelglatte Eisflächen hechten, hüllt den Spieler binnen Sekunden in die frostig-glitzernde Atmosphäre, die sich durch die gesamte Vampirjagd zieht. In insgesamt sechs Story-Kapiteln ziehen die beiden Helden gegen den ortsansässigen Blutsaugerfürsten und seine Gefolgschaft ins Feld, wobei die Ego-Kamera

mit flotten 60 Bildern pro Sekunde auf vorgegebenen Bahnen durch Schlosshallen schwenkt und über luftige Vorsprünge zoomt. Die Umgebungen erinnern mal an *Castlevania*, mal an *Devil May Cry* und gelegentlich an *Vagrant Story*. Von im Mondlicht tanzenden Schneeflocken und milchigen Lichtstrahlen bis zu brüchigen Steinmosaiken und gläsernen Treppen fügt sich jedes Detail der weitläufigen Zitadelle zu einem stimmungsvollen Szenario zusammen, in dem man sich die Zeit wünscht, einfach alles genauer anzugucken. Stattdessen muss man sich am laufenden Band ganzer Armeen flinker Gegner erwehren, die einem mit Sichel, Feuerbällen oder einfach ihren Reißzähnen auf

**SPIEGELBILDER**  
Ha, der linke Herr ist offensichtlich das verletzte Original.



**LSD?** Wer das WOW-Team kennt, weiß, wohin er in diesem Höllenkampf zielen muss.



**MUTATION**  
Schießen Sie daneben, verwandeln sich „angesteckte“ Bürger in Werwölfe.



die Pelle rücken. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto häufiger müssen Sie sich außerdem zähen Endgegnern stellen, die Sie in mehreren Runden mit immer neuen Gemeinheiten triezien. Die „Strategien“ der Bosse, wenn man sie überhaupt so nennen kann, zu entschlüsseln ist allerdings eine Kleinigkeit; die verletzlichen Körperpartien Ihres Gegenübers werden sogar blau eingeblendet oder (bei Level-Bossen) anhand von Hologrammen mit dem Zaunpfahl aufgezeigt. Zu jedem beliebigen Spielzeitpunkt dürfen Sie übrigens eine zweite Lightgun (kompatibel sind sowohl G-Con als auch G-Con 2) an die Konsole stöpseln und zu zweit auf den Bildschirm baltern, was in einigen späteren Passagen mit psychedelisch wa-

bernden Hintergründen zu einem fast übelkeitserregenden Farbgewitter führt.

### RUCK, ZUCK DURCHGEZOCKT

Die super Atmosphäre und die Mega-Coolness der Obervampire werden allerdings etwas durch die hanebüchchen Dialoge und die trashige englische Sprachausgabe gestört. Auch spielerisch bleibt auf den ersten Blick nicht viel mehr als eine relativ lineare Ballerorgie, die man allein in kurzer, zu zweit in kürzester Zeit durchgezockt hat. Nur wer aufpasst und auf Zack ist, entdeckt die eine oder andere Abzweigung oder versteckte Items. Eine interessante Note erhält die Vampirjagd immerhin durch die Begegnung mit einer Art Tentakelparasiten, die sich an den Körpern mensch-

licher Nebenfiguren festsaugen und sie in Werwölfe verwandeln – sofern sie nicht mit einem schnellen und präzisen Schuss entfernt werden. Für die Rettung bafelner Bürger erhalten sie am Level-Ende Gesundheitsboni. Weitere Extras wie neue Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände erhalten Sie im Hauptmenü, wenn Sie das nötige Geld im Special-Modus aufgetrieben haben: Hier gilt es, in der Hitze des Gefechts nebenbei kleine Aufträge für die Dorfbewohner zu erfüllen, zum Beispiel verlorene Gegenstände einzusammeln. Insgesamt dürfte der Titel gerne ein gutes Stück umfangreicher und abwechslungsreicher sein, trotzdem macht er allein schon aufgrund der sehr guten Präsentation eine Menge Spaß.

STEFANIE SCHETTER



**SNOB** Die meisten Blutsauger haben nur Verachtung für die Sterblichen übrig.

Why protect the humans?



**ROSAROT** In diesem pinkfarbenen Eispalast werden Sie mit tödlichen Kristallen beworfen.

**ERBLÜHT** Die liebliche Lady zeigt rechts ihr wahres Antlitz.



ANGESPIELT VAMPIRE NIGHT	
Hersteller:	Namco
Genre:	Lightgun-Shooter
Spieler:	1-2
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	März
Internet: <a href="http://www.namco.com">www.namco.com</a>	
Savegame	Entwickler
Nach Game Over	6 Kapitel
Umfang	Datenträger
WOW Ent.	DVD
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Standard-Umsetzung eines geradlinigen Arcade-Hits, die vor allem durch ihre <b>geniale Optik</b> betört.“	



**EISKALT** Unsere Helden sind schnell am Abzug.

## INFO DIE GEGNER

### Bunte Vielfalt

**Sie sind schnell, zäh und sie sind hungrig.**

Bemerkenswert, was für Ausburden das Vampirium während der letzten Jahrhunderte so hervor gebracht hat.

**CERMITT** Teleport und Wurfringe – eine tödliche Mischung.



**CIRVERG** Möchtest du mal meine Sinne kosten?



**DUMUR** Diese Vampire greifen mit wirbelnden Krummsäbeln an.



**FERCIS** Ihre Pirouetten haben die Wirkung einer Kreissäge.



**GEOMIGE** Mit ihren Klauen graben sie sich durch die Erde.



**GRIFFAER** Sind wohl eng mit den Fledermäusen verwandt.



**HEMAVORA** Durch einen Virus zu blutgierigen Monstern mutiert.



**IGNIS** Flammenwerfer für Vampire? Man geht eben mit der Zeit.



**MALGLACE** Kristallvampire, die Sie mit Eis bombardieren.



**MORCIEL** Auch diese Sorte wirft gern mit Eisklumpen um sich.



**MORLET** Blitzschnell und mit giftiger Spucke ausgestattet.



**PETROVUH** Im Zickzack-Lauf sehr schwer zu erwischen.



**VELOCIPHER** Sie erlegen ihre Gegner im vollen Sprint.



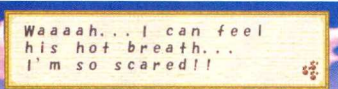
**VOTROCHE** Eingeroht werden sie zu tödlichen Geschossen.



Ein Fest für **Farmersleut'**: Die fertige US-Version näher betrachtet!



**FRISS ODER STIRB!** Auf charmante Art bezirzen Sie die Märkte.



Waaaah... I can feel his hot breath... I'm so scared!!



**SCHNÜFFELNDE GEFAHR** Den Erntegestern ist Ihr Hund anfangs nicht geheuer.



**GOURMET-MENÜ** In der Küche probieren Sie neue Rezepte aus.



**ENERGIESCHUB** Die Power-Beeren verbessern Ihre Kondition.

# Harvest Moon Save the Homeland

**H**arvest Moon ist Kult. So obskur und weitgehend unbekannt die Serie auch ist, so enthusiastisch begrüßt die Fanzschar der Bauernhof-Simulation jede neue Episode. Auf der populären Lösungs-Homepage [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com) landet das Diskussionsforum zur neuen PS2-Fassung der Serie derzeit immer wieder in den Top 40 der bel(i)ebtesten Foren – inmitten solch großer Namen wie *Metal Gear Solid* und *Final Fantasy*. Wieso also beschäftigen sich ansonsten völlig normale Menschen mit Fragen wie „Warum reagiert Dia zickig auf geschenkte Blaubeeren?“, „Wie kriege ich mein Pferd wieder in den Stall?“ und „Wozu ist die Hundehütte gut?“

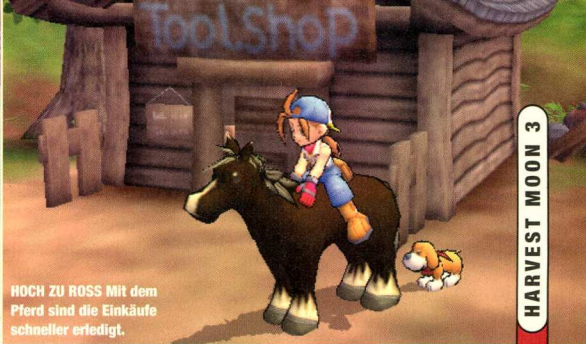
## DORF IN GEFAHR

Im Spiel übernehmen Sie den Bauernhof Ihres Großvaters und müssen diesen nicht nur profitabel leiten, sondern ganz nebenbei auch noch das umliegende Dorf retten – im nächsten Jahr soll nämlich ein Vergnügungspark seinen Platz einnehmen! Mit Geld allein ist da natürlich nichts zu machen, doch wer sich mit den Dorfbewohnern anfreundet – kleine Geschenke unter Nachbarn wirken da Wunder –, dem offenbaren sich zahlreiche Lösungsansätze. Knapp die Hälfte davon hat etwas mit seltenen Tierarten zu tun: Eine bedrohte Wieselart, eine ungewöhnliche Schmetterling-Spezies oder gar der legendäre silberne Fisch (nicht zu verwechseln mit dem gemeinen Silberfisch) halten den Dorfbewohnern die Planierdraußen vom Hals. Alternativ wirken sich Siege in nationalen Pferderennen oder Kuchenwettbewerben so positiv auf den Ruf des Dorfes aus, dass niemand mehr auf die Idee käme, es dem Erdboden gleichzumachen. Doch ohne Ihr Zutun wird das Unheil nicht verhin-





**MEN AT WORK** Bei der Arbeit sind die Dorfbewohner am leichtesten zu finden.



**HOCH ZU ROSS** Mit dem Pferd sind die Einkäufe schneller erledigt.

dert. So müssen Sie also neben den alltäglichen Arbeiten wie Gemüsesäen, -gießen und -ernten sowie Tierefüttern und -bürsten auch darauf achten, den Kontakt mit den anderen Bauern nicht zu vernachlässigen. Wenn Sie den anderen Dorfbewohnern nahe genug sind, ergeben sich wichtige Ereignisse automatisch – Sie erfahren von den möglichen Lösungen und nähern sich Schritt für Schritt dem Ziel. Das kann ganz unbemerkt geschehen: Grüßen Sie eine Woche lang den Jungen Tim und schenken ihm sogar noch das eine oder andere Ei (sein Lieblingessen), so kann es plötzlich passieren, dass er eines Morgens vor Ihrer Haustür steht und Sie

mit auf Schatzsuche nehmen will. Da man meist nicht weiß, wie nah man der entscheidenden Kontaktaufnahme ist, sollte man möglichst viel mit allen Dorfbewohnern reden, was Sie als Spieler neben den sonstigen Aufgaben ziemlich auf Trab hält.

**ABGESPECKT**  
Generell bietet das Spiel die aus den Vorgängern bekannte Mischung aus Wirtschaft, Rollenspiel und Dating-Simulation. So stellt sich auch entsprechend schnell der bekannte Suchteffekt ein. Allerdings werden sich gerade Fans der PSone-Fassung *Back To Nature* wohl ärgern, dass viele Features des Spiels bei *Save The Homeland* wieder weg-

lassen wurden. Die PS2-Fassung ist somit einsteigerfreundlicher und straffer, aber bei weitem nicht mehr so komplex. Schafe und Fische züchten, Holz hacken und Steine zerkleinern, Erfahrungspunkte für tagtägliche Arbeiten wie Gießen sammeln und nicht zuletzt Heiraten der Dorfmädel ist diesmal nicht möglich! Dafür wurde die Grafik enorm verbessert. Die Hintergründe wirken zwar etwas detailarm, passen aber stilistisch ins Gesamtbild und zudem sind die Cel-Shading-Figuren wirklich gelungen und anständig animiert. Leider gibt es nach wie vor keine Ankündigung einer PAL-Version. Hallo, Ubi Soft, wir warten!

MICHAEL PRUCHNICKI



**WIESELJAGD** Mit Hilfe der Dorfbewohner retten Sie das Dorf.

It's about Snowball. I think we should take action.



**PLATZ!** Mit der Flöte können Sie Ihrem Hund Befehle geben.



**AUFRÜSTEN** Sichel und Angel gibt's auch als Super-Versionen.

**INFO GELDQUELLEN**

# Geldverdienen leicht gemacht

Bei Harvest Moon können Sie auf vielerlei Arten zu Geld kommen!



**GEMÜSE** Selbst angebautes Gemüse kann verkauft werden.



**TIERHALTUNG** Gesunde Hennen legen täglich ein Ei, Kühe geben sogar zunehmend mehr Milch. Die besten Tiere geben goldene Eier und Milch.



**PFLANZEN UND WALDFRÜCHTE** Je nach Jahreszeit können Sie vieles aus dem Wald verkaufen.



**TEILZEIT-JOB** Auf Bobs Farm können Sie für gutes Geld die Tiere füttern, pflegen und die Kuh melken.



**ANGELN** Mittelgroße und große Fische können Sie verkaufen, die kleinen nur selbst kochen.

**ANGESPIELT HARVEST MOON 3**

Hersteller:	Natsume
Genre:	Bauernhof-Simulation
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Nicht bekannt

Internet:	www.natsume.com
Savegame	Entwickler
Jeden Abend	Victor Interactive
Umfang	Datenträger
9 Lösungswege	CD

**FEINSCHÄTZUNG**

**SEHR GUT**

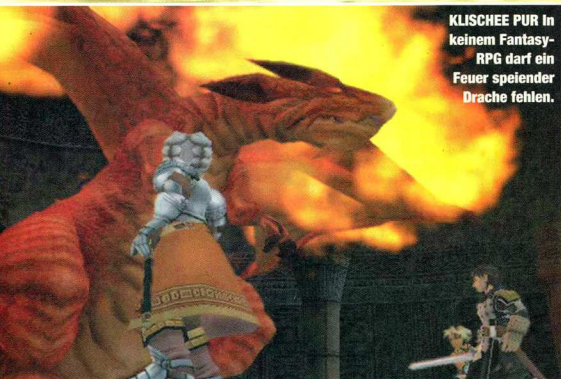
„Spielerisch vereinfacht, aber immer noch genauso charmant und suchterregend wie der Vorgänger!“



**HOCH ZU ROSS**  
... kämpft es sich besser. Ein gutes Pferd bringt viele Vorteile.



**KOMPLEXE KÄMPFE** Hier gilt es den Überblick zu behalten und Strategien zu entwickeln.



**KLISCHEE PUR** In keinem Fantasy-RPG darf ein Feuer speiender Drache fehlen.



**UMENTHAL** Bei dieser Kirche konnten sich die Designer austoben.

# Suikoden III

Endlich **neues Futter** für Rollenspielfanatiker!

**N**achdem die ersten beiden Teile auf der PSone vor allem in Japan ziemlich erfolgreich waren, war es nur ein Frage der Zeit, bis Konami *Suikoden III* ankündigen würde. Der aktuelle Ableger erscheint erfreulicherweise für Sónys aktuelle Konsole und auch diejenigen Rollenspielfreunde, die mit der Serie bisher nichts zu tun hatten, dürfen ruhig einen Blick riskieren. Der dritte Teil spielt zwar in derselben Welt und 15 Jahre nach dem zweiten Abenteuer, wird aber storytechnisch wenig damit zu tun haben. Lediglich einige alte Bekannte werden mit von der Partie sein. Neben dem Stil hat sich vor allem die Darstellung des Geschehens gravierend geändert. Sie steuern die drei Hauptpersonen Hugo, Chris und Gedo durch eine echte 3D-Umgebung. Laut letzten Informationen beginnen Sie das Abenteuer mit Hugo in der Entenstadt Ducklan, bestehen dort Abenteuer und messen sich mit allerlei Monstern. Hierfür wurde das Kampfsystem einer Frischzellenkur unterzogen. Es ist jetzt möglich,

einzeln Charaktere ihrer Truppe frei über den Kampfschauplatz zu bewegen. Die Kämpfe bieten daher viel mehr strategischen Tiefgang und dauern deutlich länger als beim Vorgänger. Momentan arbeiten etwa 50 Entwickler mit Hochdruck daran, die japanische Version des potenziellen Hits pünktlich bis Mitte März fertig zu stellen. Ist dies erst einmal geschafft, werden die Lokalisierungen in Angriff genommen.

WOLFGANG FISCHER

**ANGESPIELT SUIKODEN III**

Hersteller:	Konami
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Englisch/Japanisch
Termin:	2002
Internet:	<a href="http://www.konami-europe.de">www.konami-europe.de</a>
Savegame Ja	Entwickler Konami
Umfang Nicht bekannt	Datenträger Nicht bekannt

**EINSCHÄTZUNG**

**SEHR GUT**

„Storylastiges Rollenspiel-Abenteuer, das schon jetzt einen super Eindruck macht.“

**GUT GELUNGEN** Selten gab es einen heroischer aussehenden Hauptcharakter.







**interactive  
entertainment**



**interactive  
television**



**broadband  
internet**



**wireless  
media**

# MILIA 2002

## Game on for the next generation

### 5 reasons why you have to be there



**MEET** and do business with key professionals from over 50 countries



**BUILD** your brand globally and boost business opportunities through 2,500 different companies



**DISCOVER** new ideas, new development and talent partnerships along with 7,700 other senior decision makers



**POWERFUL** mix of developer business and networking events



**GAIN** vital industry intelligence, information and insight through MILIA's Think.Tank Summit Conferences

... and it's in Cannes



**milia** ⇌ 2002

**The World's Interactive Content Marketplace**

**4-8 February 2002**

Palais des Festivals - Cannes - France

For exhibiting, sponsorship and advertising opportunities, contact:  
Cornelia Much Tel: 07631 17680 E-mail: [info.germany@reedmidem.com](mailto:info.germany@reedmidem.com)

[www.milia.com](http://www.milia.com)

ZWEIKAMPF Der Roboter benutzt seine starken Arme.

MEHR LICHT! Die Strahlenwaffe sorgt für gute Lichteffekte.

KLEINIGKEITEN Schön sind hier die Details wie die zersplitterte Autoscheibe.



# Terminator

In diesem Spiel bewahren Sie eine bedrohte Spezies vor dem Aussterben: **die Menschheit.**

Nach der Apokalypse ist die Erde kein sicherer Platz mehr für die Menschen. Skynet, eine künstliche Intelligenz, beherrscht den Planeten und kennt nur ein Ziel: Die Menschheit zu zerstören. Zu diesem Zweck hat die Organisation tödliche Roboter erschaffen, die von echten Humanoiden kaum zu unterscheiden sind – die Terminatoren. Bekannt ist dieses Setting aus den beiden *Terminator*-Filmen mit Arnold Schwarzenegger, der demnächst mit den Dreharbeiten zum dritten Teil beginnen soll. Wer so lange nicht mehr warten will, kann

die Saga auf der PlayStation 2 weiterspinnen. In dem auf den Filmen basierenden Actiontitel *Terminator* übernimmt der Spieler mehrere Rollen, um das Überleben der Menschheit zu sichern. Als Mitglied der Rebellengruppe Tech Com gilt es, Skynet mit Waffengewalt zu sabotieren und möglichst viele Terminatoren zu terminieren. Außer einigen aktuellen Screenshots gibt es nicht viel Neues über das Spiel. Zu sehen sind da Menschen mit großen Waffen, die Strahlen und Kugeln verschießen. Ein bisschen verwunderlich ist nur, dass viele der Shots eher auf einen Ego-Shooter

hindeuten. Bisher war das Spiel als Third-Person-Action-Titel angekündigt, das soll es nach Aussage von Infogrames auch bleiben. Geballere in postapokalyptischen Welten des Jahres 2029 wird auf jeden Fall Inhalt des Spiels sein. Ansonsten ist das Ganze in dieser frühen Entwicklungsphase schwer einzuschätzen. Die Umgebungen sehen immerhin detailliert und lebendig aus und lassen sich wohl auch größtenteils zerstören. Wer die Filme mochte und auf Action steht, sollte dieses Spiel auf jeden Fall im Auge behalten.

ALBRECHT OTT



WÄNDE WACKELN  
Da fliegen die  
Mauersteine  
einzeln weg!

## ANGESPIELT TERMINATOR

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	2. Quartal

Internet: [www.infogrames.de](http://www.infogrames.de)

Savegame	Entwickler
Ja	Paradigm
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

## EINSCHÄTZUNG

# GUT

„Terminator-Lizenz, waffenstrotzend, postapokalyptische Szenarien: ein Spektakel für Actionfreunde“

# DER ARCADE-HIT DONNERT AUF DIE PLAYSTATION®2



5 verschiedene Fahrer mit individuellen Trucks und Charaktereigenschaften



Beiharter Arcade-Modus aus der Spielhalle und Tonnen abgefahrener Mini-Spielen

# EIGHTEEN 18 WHEELER

WHEELER

AMERICAN PRO TRUCKER



2-Spieler Modus im Splitscreen auf 4 verschiedenen Rennstrecken

SEGA®

[www.ACCLAIM.de](http://www.ACCLAIM.de)

18 WHEELER™ Created by and Produced by SEGA®. Conceived, Published and Distributed by Acclaim. Original Game © SEGA Corporation, 1999. © SEGA / CRI, 2000.  
PlayStation 2™ and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
Inhalt und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GmbH, Leuchtenbergweg 20, 81677 München, Deutschland.

PlayStation®2

# Run Like Hell

Rennen ist in diesem **Action-Spiel** nicht immer das Beste. Oft hilft auch Nachdenken.

**A**ls Nick Connor eines Tages zu seiner Raumstation zurückkehrt, muss er feststellen, dass eine außerirdische Spezies die Station überfallen und fast alles Leben dort vernichtet hat. Es folgt ein actionreicher Kampf ums Überleben, der hauptsächlich in minispielartigen Aufgaben ausgetragen wird. Trotz seines Horror-Settings hat *Run Like Hell* Elemente, die an harmlosere Hüpforgeln erinnern. Da gibt es etwa eine Fluchtsequenz, in der der Spieler den Helden von vorne einen Gang herunterrennen sieht, verfolgt von einem Alien. Die Schwierigkeit ist dann, durch Springen und Ducken Hindernissen auszuweichen, die erst sehr spät zu sehen sind. Oder der Protagonist muss unter Zeitdruck eine Tür öffnen,

wobei ihn der Spieler durch schnelles Drücken der X-Taste unterstützt. Dazu kommen einige Action-Adventure-typische Aufgaben wie das Finden von Schlüsseln und Wegen. Gewalt ist im Kampf gegen die Außerirdischen nicht immer die beste Lösung. Oft hilft auch eine List weiter. Problematisch dabei ist nur, dass die Aliens ein kollektives Bewusstsein haben: Wenn einer von ihnen mal auf einen Trick reingefallen ist, funktioniert das kein zweites Mal. Viel konnten wir von *RLH* nicht spielen, gerade mal zwei Levels umfasst die Preview. Sie macht aber einen guten Eindruck. Setting, Gegnerdesign, Zwischensequenzen und die klaustrophobe Atmosphäre erinnern häufig an einen B-Film – passt ja auch zum Thema. Die Steuerung ist eingängig, das Spielkonzept ab-

wechslungsreich, ob es aber auch wirklich fesseln kann, muss sich noch zeigen.

ALBRECHT OTT

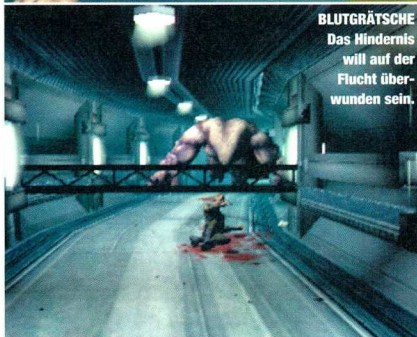
ANGESPIELT RUN LIKE HELL	
Hersteller:	Interplay
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Mai
Internet: <a href="http://www.interplay.com/rh">www.interplay.com/rh</a>	
Savegame Ja	Entwickler Digital Mayhem
Umfang Nicht bekannt	Datenträger Nicht bekannt
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>GUT</b>	
„Diffuses Gameplay, spannende Story, schaurige Gegner: <b>Aus RLH könnte ein Action-Fest werden.</b> “	



**KNAPP VORBEI** Das Monster greift mit seinen riesigen Pranken nach Connor.



**PERSPEKTIVENWECHSEL** Beim Schießen fährt die Kamera automatisch hinter den Helden.



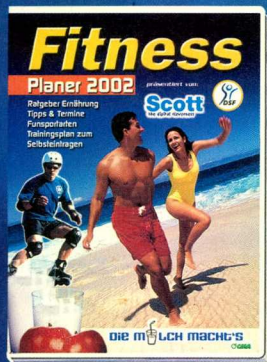
**BLUTGRÄTSCHIE** Das Hindernis will auf der Flucht überwunden sein.



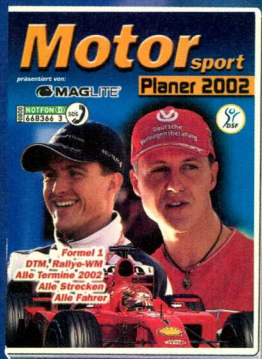
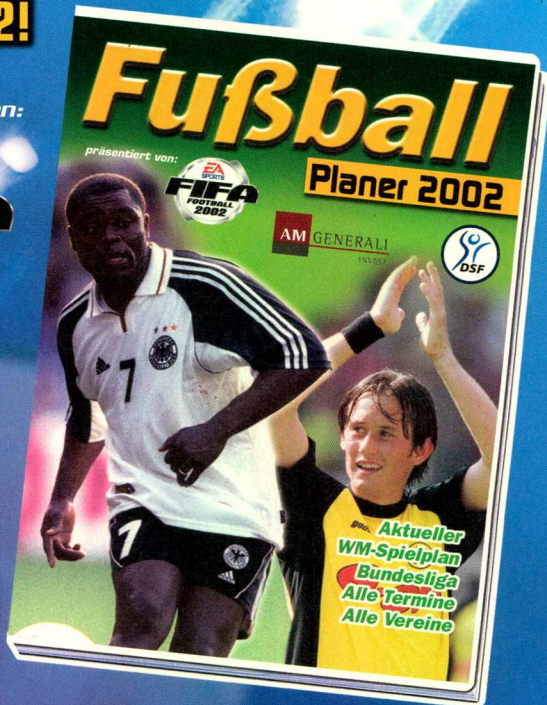
**GROSSMAUL** Der Außerirdische hat scharfe Zähne.

# Damit Ihr am Ball bleibt!

## Der Fußballplaner 2002!



präsentiert von:



256 Seiten geballte Infos  
kombiniert mit praktischem  
Kalendarium im Taschenformat.

Überall im Buch- und Zeitschriftenhandel!

Eine Publikation von

**MC**  
MEDIA CONSULTA

www.media-consulta.com

**Ja**, ich bestelle

- Fußballplaner 2002 für DM 16,80/€ 8,59
- Motorsportplaner 2002 für DM 16,80/€ 8,59
- Fitnessplaner 2002 für DM 16,80/€ 8,59

- Ich bezahle mit meiner Kreditkarte:
- Visa  Euro-/Mastercard  American Express

Kartenummer

Gültigkeitsdatum

Name/Vorname

- Ich bezahle mit beiliegendem Verrechnungsscheck

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Bitte senden an:  
MEDIA CONSULTA Sportmarketing GmbH  
Hildeboldplatz 15-17, 50672 Köln  
Tel. 0221/3500-0, Fax 0221/3500-350

Kopf an Kopf  
durch Schlamm  
und Staub

# Race of Champions



KLIMMKS!!! Ihr Kopilot studiert die Streckenkarte und lässt sich über Ihre Fahrweise aus.



RUTSCHPARTIE So schlammige Kurven nimmt man schon mal der Breite nach.



HOPPLA Schwungvolles Fahrgefühl steht für das Climax-Team an erster Stelle.

Wer würde sich im Dezember nicht gerne auf eine sonnige Insel verkrümmeln? Kein Wunder, dass sich Rennsportprofis wie Alister McRae und Marcus Grönholm um eine Startposition auf Gran Canaria geradezu reißen. Auf einem eigens für das „Race of Champions“ angelegten Doppel-Rundenkurs treten jeweils zwei Fahrer unterschiedlichster Klassen zu hitzigen Zweierduellen an – Das mag zwar spannend anzusehen sein, liefert für ein Videospiel jedoch herzlich wenig Stoff. Aus diesem Grund polieren die Climax-Leute nicht nur ihre virtuellen Lizenz-Wagen und Rennstar-Kluffen auf Hochglanz, sondern lassen sich auch möglichst abwechslungsreiche Spiel- und Track-Varianten einfallen: So geht es im „Hill Climb“-Modus beispielsweise über gefährliche Berghänge; im „Follow The Leader“-Modus besitzt jeder Fahrer eine Art Ausdauerpegel, der abnimmt, sobald er die Spitzenposition einbüßt, und vieles mehr. Activisions *Race of Champions* soll vor allem Spaß machen, betont Produzent Peter Lykke Nielsen immer wieder. Lieber etwas verspielter als zu trocken, lieber nur die nötigsten Tuning-Optionen und dafür eine eingängige Steuerung. Der Kern eines Rennspiels, so Nielsen, sei schließlich die Fahrphysik; und das Ziel der Entwickler, glaubwürdiges Fahrverhalten mit einer unkomplizierten Bedienung

unter einen Hut zu bringen. Da vernachlässigte man auch beim Design der rund 20 Pisten die Realitätsnähe hin und wieder zugunsten einer interessanteren Streckenführung.

Doch trotz seines arcadebetonten Spielgefühls braucht sich *Race of Champions* technisch nicht hinter der Konkurrenz zu verstecken: Bereits neun Monate vor seiner voraussichtlichen Fertigstellung laufen die ersten Proberunden sehr flüssig, die Autos sind ihren Vorbildern mit ungeheurer Detailliebe nachempfunden und verfügen über umfangreiche Schadensmodelle, von zerknautschten Kotflügeln bis zu schwingenden Türen. Wittereffekte (streckenabhängig), Streckentexturen, Staubwolken, und wechselnde Lichtverhältnisse fügen sich ebenfalls schon schön ins Renngeschehen ein. Dazu kommen liebenswerte Details wie die Reaktionen Ihres redseligen Kopiloten, der bei Kollisionen schon mal in Panik gerät oder vor Schreck seine Unterlagen aus dem Fenster fallen lässt.

STEFANIE SCHETTER




## ANGESPIELT RACE OF CHAMPIONS


Hersteller:	Activision
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	3. Quartal
Internet:	<a href="http://www.activision.de">www.activision.de</a>
Savegame Ja	Entwickler Ca. 20 Strecken
Umfang Climax Brighton	Datenträger Voraussichtlich DVD

EINSCHÄTZUNG  
**SEHR GUT**

„Lizenzen müssen nicht staubig sein: Eine viel versprechende Alternative zum knallharten Simulationsstress!“



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 aufpelt! Verstanden? Gut! Dann hol dir eine PlayStation 2 und  SmackDown! Just Bring It, oder wir zeigen dir, was passiert, wenn man die Superstars er  waren 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.

 JAKKS Pacific  
INC.

 THQ



Mal was **Neues** im Trendsportgenre: Kunststücke auf Skiern.

# Jonny Moseley Mad Trix

**V**errückte Tricks kommen in Videospiele derzeit massiv vor. Normalerweise stehen die Spielfiguren dabei auf einem Brett, entweder mit Rollen oder im Schnee, und springen, gründen und tricksen, was das Zeug hält. Dass das auch mit zwei Brettern unter den Füßen funktioniert, beweist *Jonny Moseley Mad Trix*. Auf ganz normalen Skiern rasen die Trendsportler Hänge herunter und nehmen dabei jede Gelegenheit für Kunststücken wahr. Davon gibt es ausreichend, vor allem im „Slopestyle“. In den eingeschnittenen Straßen von San Francisco, Rom oder Las Vegas stehen zahlreiche Halfpipes, Quarterpipes, Picknicksche oder Rampen herum, an denen die Spieler ihr Können demonstrieren. Haben sie das ausreichend getan, geht es in den „Big Mountain“-Modus. Dabei lassen sich

die Ski-Asse per Hubschrauber auf einige der höchsten Gipfel der Welt fliegen. Die Abfahrt vom Mount Everest oder Kilimandscharo verspricht dann rasant zu werden. Klippen, Hütten, gefällte Bäume fordern zu Tricks geradezu heraus. Allerdings sollte man sich vor gewaltigen Lawinen in Acht nehmen. Vier professionelle Sportler stehen zur Verfügung, darunter natürlich Namensgeber und Olympiasieger Jonny Moseley. Darüber hinaus gibt es eine ganze Reihe fiktiver Abfahrer, mehr als 150 Tricks und je fünf Slopestyle- und Big-Mountain-Levels. Die jüngste Preview-Version ruckelt zwar noch ziemlich, doch verspricht 3DO, das bis zur Veröffentlichung auszumeren.

ALBRECHT OTT

**ANGESPIELT J. MOSELEY MAD TRIX**

Hersteller:	3DO
Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	Februar 2002
Internet:	www.3do.com/madtrix
Savegame	Entwickler
Ja	3DO
Umfang	Datenträger
10 Levels	Nicht bekannt

**EINSCHÄTZUNG**

**GUT**

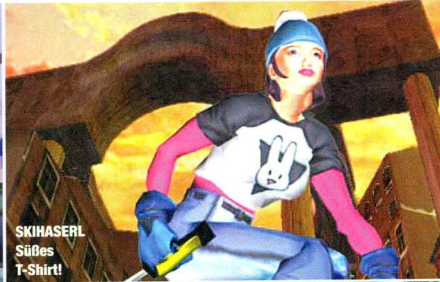
„Welch Überraschung: 3DO kann auch was anderes als Army Men. Und das auch noch recht gut.“



**UNTERSCHIED** Die selbst gemachten Screenshots sehen nicht ganz so gut aus, wie die vom Entwickler. An unserer Ausrüstung liegt das nicht.



**SKIHASERL** Süßes T-Shirt!



**KALIFORNISCHER WINTER** Ein ungewöhnlicher Anblick: Schnee in San Francisco.



**GLÜCKSSACHE** In Las Vegas Ski fahren ist auch ungewöhnlich.





P  
L  
A  
Y  
  
M  
O  
R  
E

[WWW.PLAYMORE.COM](http://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



# GoDai: Elemental Force

Als **Hüter der Elemente** müssen Sie in diesem 3DO-Abenteuer Ihre Eltern rächen.



HAIIIIAAA! Krieger Hiro beherrscht nicht viele Moves. Die dafür aber richtig.



HÄ? Die Anzeige über dem Feind ist kein Grafikfehler, sondern die Energieanzeige.

**3** DO ist wieder am Start mit neuen Titeln. In ihrem neuesten Werk widmet sich die berühmte Software-Schmiede dem Bushi-Thema. Als japanischer Krieger Hiro müssen Sie gegen Akunin, den Führer der Dark Ninja, angehen. Dieser ermordete die Eltern unseres Helden, als der noch ein Baby war, und hat es nun auf ihn abgesehen. Glücklicherweise ist Hiro aufgrund seiner Abstammung der Hüter der Elemente und hat somit außergewöhnliche Kräfte. Theoretisch zumindest, denn wirklich anwenden kann er sie noch nicht. Also muss er erst einmal einige Herausforderungen meistern, um die Kräfte der Erde, des Wassers, der Luft und des Feuers nutzen zu können. Im Spiel sieht das dann so aus, dass Sie sich durch 16 sehr lineare Levels kämpfen und dabei diverse Power-ups und Waffen einsammeln müssen. Das Dumme daran: Die gefundenen Waffen nutzen sich schnell ab und sind bereits nach einigen Schlägen kaputt. Abhilfe schaffen da kleine Ambosse, die die Energie Ihrer Katanas und Sais wieder aufwerten. Besonders taktisch brauchen Sie dabei nicht vorzugehen. Das Kampfsystem besteht aus Schlagen, Blocken,

Spezial- und Fernkampfangriffen. Zwischen den recht simpel gestrickten Kämpfen sind dann immer wieder einige Hüpfpassagen zu bewältigen. Die uns vorliegende erste spielbare Version schwächelte mit durchgehenden Ruckeleinlagen und die Kamera hatte noch einige Probleme. Verwunderlich, denn einzig die Schatten- und Spiegeleffekte können einigermaßen überzeugen. Die Texturen sind matschig, die Animationen steif und eintönig. Unterlegt ist das Ganze dann noch mit einer dumpfen, 3DO-typischen Synchronisation.

STEFANIE SCHWARZ

ANGESPIELT GODAI	
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	März
Internet: <a href="http://www.3do.com/godai">www.3do.com/godai</a>	
Savegame Ja	Entwickler Ubi Soft
Umfang 16 Levels	Datenträger CD
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>GEHT SO</b>	
„Spektakuläres Haudrauf-Abenteuer mit <b>simplem Kampfsystem</b> und netter Fantasy-Story“	



ABGENUTZT Die verschiedenen Waffen sind unterschiedlich haltbar.



WENIGSTENS ETWAS Die Wassereffekte sind gelungen.

# Durchgeknallt?



# EXPANIUM

Jetzt mit  
ePINBOARD!  
eShopping bei Philips.  
[www.philips.de](http://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](http://www.philips.de/expanium) oder Snowboardreise buchen bei O.B.Session unter 0 62 49/90 55 99.



# PHILIPS

*Let's make things better.*

tel.: 02504-9330-11 bis 16  
 Persönliche Bestellannahme  
 Mo.-Fr.: 8.30-19.45 Uhr  
 Sa.: 9.00-13.00 Uhr

# LEAS HOP

Fax: 02504 - 9330 - 99  
 Alfred-Krupp-Str. 24  
 48291 Telgte

Unsere Preise wurden durch den EURO nicht erhöht! Nur solange Vorrat reicht! Stand: 15.12.2001! Gebrauchtspiele: ACHTUNG! Viele Einzelstücke!

**PlayStation:** Total Eclipse Turbo 20,40    Monkey Hero 25,54    Treasure of the Deep 30,65    Flintstones Bowling 28,10    Heart of Darkness 10,20    Micro Menials 15,31

Trap Runner 15,31    Necronomicon 17,87    Versailles 15,31    Gex Deep C. Gecko 25,54    Jumping Flash 2 20,43    Midnight Run 17,87

Tunnel B1 20,43    Nightmare Creatures 20,43    X-Files 25,54    Gex Deep Cover 25,54    Jumping Flash 20,43    Motor Racer 2 10,20

V.I.P. 30,65    A/ungeschützt 30,65    Battler/Frema Toshinden 30,65    Goldie 15,31    Monopoly 45,99    MTV Skateboarding 20,43

Wap car-warhawk 20,43    O.D. 20,43    ca/uncuts 20,43    Goofy's Funhouse 30,65    Pet in TV 15,31    Motor Mash 15,31

WDL-ThunderTanks 20,43    Oddworld: 2 Exodus 15,31    Bio F.R.E.A.K.S. 20,43    Grinch: S.Christmas 25,54    Power Rangers Full Tilt 15,31

WDL Warjetz 20,43    Overblood/uncut 25,54    Bloody Rodeo 2 17,87    G. S.-Z. 2 20,43    Hercules 25,54    Rayman 15,31

Xena - Warrior Prin. 20,43    Overblood 2 20,43    Cardinal Syn 20,43    Heart of Darkness 15,31    Rai Attack 10,20

X 2 15,31    Parasite Eve 2 40,88    Cardinal Syn/uncut 25,54    Hercules 25,54    Rayman 15,31

007: Die Welt ist... 20,43    Perfect Weapon 15,31    Criticom 15,31    Hugo 2 25,54    Hugo 2/D.Gehemnis 28,10

Assault Rigs 10,20    Assassin's Creed 20,43    Dragon Ball Z: Ultimate 45,99    Inspector Gadget 28,10

B-Block ca. 10,20    Berater 20,43    Dragon Ball 2 45,99    Inzognod 20,43

B-Movie >> 10,20    Resident Evil 3 dt. 20,43    Final Bount 45,99    Jersey Devil 15,31

Blaster Master 25,54    Ronin Blade 20,43    Final Bount 45,99    Johnny Bazoakaton 20,43

C12: Final Resist. 20,43    Necronomicon 17,87    Dynasty Warriors 15,31    Fighter Maker 17,87

Chocobo Racing 15,31    Perfect Weapon 15,31    Galaxy Flight 15,31    Kess Pinball 15,31

Darklight Conflict 10,20    Shinjimon 20,43    Galaxy Flight 15,31    Kess Pinball 15,31

Dogdem Arena a 10,20    Shinjimon 20,43    Galaxy Flight 15,31    Kess Pinball 15,31

Fighting Force 35,76    Silent Hill 25,54    Gundam Battle As 35,76    Iron & Blood 15,31

Fiery & Klawd 35,76    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Forsaken 10,20    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31

Kain 2 20,43    Soul Reaver - Legacy of 20,43    Jojo Bizarre Adv. 15,31    Jurassic Park Warpath 15,31



# 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



In Japan ist die flotte Fortsetzung der innovativen Affenjagd schon länger erhältlich, für Deutschland gibt's dagegen noch nicht mal einen genauen Erscheinungstermin.

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>1. Quartal</b>
Genre:	<b>Jump &amp; Run</b>

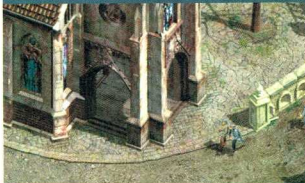
### COLIN MCRAE RALLY 3



World Rally Championship ist sicherlich ein gutes Spiel, doch echte Kenner warten weiterhin auf das dritte Colin McRae. Allerdings lässt sich Codemasters' Top-Fahrer viel Zeit!

Hersteller:	<b>Codemasters</b>
Termin:	<b>3. Quartal</b>
Genre:	<b>Rennspiel</b>

### COMMANDOS 2



Seit der E3 im letzten Jahr vergeht Monat um Monat, in dem wir auf neue Infos und einen genauen Termin für die PS2-Version von Commandos 2 warten. Bisher vergeblich!

Hersteller:	<b>Eidos</b>
Termin:	<b>2002</b>
Genre:	<b>Strategie</b>

### CONFLICT: DESERT STORM



Zwar ist das Golfkriegs-Szenario dieses Actionspiels schon etwas älter, es wirkt angesichts der momentanen Situation im Mittleren Osten aber trotz allem sehr zeitgemäß.

Hersteller:	<b>SCI</b>
Termin:	<b>Mai</b>
Genre:	<b>Action</b>

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

### DEAD TO RIGHTS



Take 2 will nun ein ähnliches, indiziertes Spiel kürzen und auch in Deutschland für die PS2 veröffentlichen. Ob Namcos Actionhoffnung *Dead to Rights* auch entschärft werden wird?

Hersteller:	<b>Namco</b>
Termin:	<b>2002</b>
Genre:	<b>Action</b>

### DEUS EX



Auf dem PC staubte *Deus Ex* nicht nur unzählige Preise ab, sondern verkaufte sich auch prächtig. Und das Beste: Die PS2-Version scheint der Vorlage voll gerecht zu werden!

Hersteller:	<b>Eidos</b>
Termin:	<b>1. Quartal</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>

**DRAKAN – THE ANCIENTS' GATES**



Es heißt nicht *Drakan 2*, aber es ist auch keine Umsetzung von Teil 1 – der neue Untertitel *The Ancients' Gates* soll Verwirrung verhindern. Ob das wirklich klappt?

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>März</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>

**DTM RACE DRIVER**



Zwar will Codemasters hier den Versuch wagen, ein Rennspiel mit einer Rahmenhandlung zu versehen, die Fans dürfte aber eher das Fahrverhalten des *TOCA*-Nachfolgers interessieren.

Hersteller:	<b>Codemasters</b>
Termin:	<b>2. Quartal</b>
Genre:	<b>Rennspiel</b>

**BEAT 'EM UP**

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

**ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2002**



Wer *SSX* schon immer zu unrealistisch und *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* zu *Tony Hawk*-lastig fand, der sollte sich mal Konamis Genrebbeitrag näher anschauen.

Hersteller:	<b>Konami</b>
Termin:	<b>März</b>
Genre:	<b>Snowboarding</b>

**EVERYBODY'S GOLF 3**



Zwar haben es etliche Titel in Sonys Vertriebsprogramm nicht mehr zu Weihnachten in die Läden geschafft, dafür sorgen Hits wie *Everybody's Golf 3* für einen spabigen Frühling!

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>1. Quartal</b>
Genre:	<b>Golf</b>

**RENNSPIELE**

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

**FINAL FANTASY X**



In den USA sollte der neueste Teil der Fantasy-Saga erhältlich sein, wenn Sie diese Zeilen lesen. Die deutschen Fans müssen sich dagegen noch bis Sommer gedulden!

Hersteller:	<b>Square</b>
Termin:	<b>Sommer</b>
Genre:	<b>Rollenspiel</b>

**FINAL FANTASY XI**



Wann und in welcher Form das Online-Rollenspiel *Final Fantasy XI* nach Europa kommt, steht noch nicht fest. Zuerst einmal müsste es ja das PS2-Modem hier geben!

Hersteller:	<b>Square</b>
Termin:	<b>Nicht bekannt</b>
Genre:	<b>Online-Rollenspiel</b>

**EGO-SHOOTER**

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

**ACTION-ADVENTURE**

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
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%
Flucht von Monkey Island	EA	85%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
–		
<b>PSone-Empfehlung:</b>		
Metal Gear Solid	Konami	92%

**GRANDIA II**



Die Veröffentlichung von *Grandia II* hat sich noch ein wenig nach hinten verschoben. Bis zum Release dürfte das Spiel für Rollenspiel-Fans auf jeden Fall erste Wahl sein.

Hersteller:	<b>Ubi Soft</b>
Termin:	<b>Rollenspiel</b>
Genre:	<b>28. März</b>

**GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO**



Wenn man nach den Reaktionen auf unseren Angespielt-Artikel gehen kann, wird es das vereinfachte *Gran Turismo* im Arcade-Stil in Deutschland recht schwer haben.

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>Sommer</b>
Genre:	<b>Rennspiel</b>

**ROLLENSPIELE**

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

## FUSSBALL

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

## AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Madden NFL 2002	EA	91%
NHL 2002	EA	88%
NBA Live 2001	EA	81%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b> Madden NFL 2002		
EA		91%
<b>Aktuelle Warnung:</b> –		
<b>PSone-Empfehlung:</b> Madden NFL 2001		
EA		91%

## TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
S. Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
SSX Tricky	EA	86%
NBA Street	EA	85%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b> Tony Hawk's Pro Skater 3		
Activision		90%
<b>Aktuelle Warnung:</b> –		
<b>PSone-Empfehlung:</b> Tony Hawk's Pro Skater 2		
Activision		92%

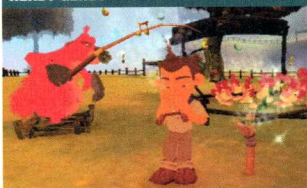
## SPORT (SONSTIGES)

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

## JUMP &amp; RUN

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

## HERDY GERDY



Mit geändertem Konzept nähert sich Core Designs *Herdy Gerdy* nun scheinbar endlich der Fertigstellung. Grafisch macht das Cartoon-Abenteuer einen unwerfenden Eindruck!

Hersteller:	<b>Eidos</b>
Termin:	<b>1. Quartal</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>

## ICO



Die amerikanische Presse war begeistert, in Japan hat sich das Spiel dagegen kommerziell als Flop erwiesen. Es lassen sich offenbar doch nicht so viele vom *Ico*-Hype erfassen.

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>1. Quartal</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>

## JADE COCOON 2



Der Nachfolger von Genkis Monsterzucht-Rollenspiel erscheint über Ubi Soft im Frühjahr auch in Deutschland. Ob die umfangreiche Sprachausgabe auch lokalisiert wird?

Hersteller:	<b>Ubi Soft</b>
Termin:	<b>März</b>
Genre:	<b>Rollenspiel</b>

## LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2



Wer Raziel's zweites Abenteuer schon hinter sich hat, der freut sich natürlich auch auf das zweite Spiel mit Kain in der Hauptrolle. Aber ob das auch genauso gut wird?

Hersteller:	<b>Eidos</b>
Termin:	<b>1. Quartal</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>

## LEGENDS OF WRESTLING



Ob Altstar Hulk Hogan auf dem Cover wirklich noch zieht? Geht man nach den ersten Tests von Acclaim's Wrestling-Spiel, wird die Qualität das Spiel sicher nicht zum Topseller machen.

Hersteller:	<b>Acclaim</b>
Termin:	<b>Januar</b>
Genre:	<b>Wrestling</b>

## MAXIMO: GHOSTS TO GLORY



Wurde auch Zeit! In dieser Ausgabe lesen Sie unseren Bericht zur ersten spielbaren Version von *Maximo* – und erstmals auch hochaufgelöste Bilder, die dem Spiel gerecht werden!

Hersteller:	<b>Capcom</b>
Termin:	<b>15. Februar</b>
Genre:	<b>Jump &amp; Run</b>

## MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



Zwar wird EA die deutsche Version zumindest von den Hakenkreuzen bereinigen müssen, doch offenbar erscheint das Spiel hier trotzdem sehr kurz nach der amerikanischen Version.

Hersteller:	<b>Electronic Arts</b>
Termin:	<b>März</b>
Genre:	<b>Ego-Shooter</b>

## METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



Zwar startete *MGS 2* in Japan recht erfolgreich, doch im Direktvergleich wurde deutlich, dass das Interesse an Solid Snakes erstem PS2-Auftritt in den USA deutlich größer ist.

Hersteller:	<b>Konami</b>
Termin:	<b>22. Februar</b>
Genre:	<b>Action-Adventure</b>



## MOTOGP 2



Die Testversion erreichte uns leider völlig überraschend (zu) kurz vor Redaktionsschluss. Den Test holen wir in der nächsten Ausgabe nach – erscheinen soll das Spiel ohnehin erst im Februar!

Hersteller: **Namco**  
Termin: **Februar**  
Genre: **Rennspiel**

## NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



Nicht jeder mag's simulationslastig! Wer auf authentische Autos, aber nicht auf realistisches Fahrverhalten steht, der dürfte mit dem neuen *Need for Speed* glücklich werden!

Hersteller: **Electronic Arts**  
Termin: **2. Quartal**  
Genre: **Rennspiel**

## NO ONE LIVES FOREVER



Wir hoffen weiterhin, dass das Spiel bis zur Fertigstellung noch verbessert wird. Derzeit wirkt das technische Niveau der PS2-Version genauso überholt wie das altdieselmische 60er-Setting.

Hersteller: **Vivendi Universal**  
Termin: **Februar**  
Genre: **Ego-Shooter**

## PARAPPA THE RAPPER 2



Der Vorgänger war kommerziell in Deutschland ein riesiger Flop, trotzdem plant Sony eine Veröffentlichung des zweiten Teils. Viel besser als auf der PSone sieht das Spiel nicht aus.

Hersteller: **Sony**  
Termin: **Februar**  
Genre: **Musikspiel**

## ONIMUSHA 2



Zwar gibt es keine wirklich neuen Bilder von *Onimusha 2*, dafür können Sie auf unserer aktuellen DVD einiges an sehr vielversprechendem Filmmaterial des Hitnachfolgers bestaunen.

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

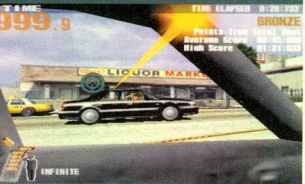
## PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT



Wäre schön, wenn's wirklich klappt: Westwoods bislang PS2-exklusives Piratenabenteuer soll laut derzeitigen Plänen schon am 28. Februar in die deutschen Läden kommen!

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

## POLICE 24/7



Wer hätte gedacht, dass Konami dieses Spiel tatsächlich aus der Spielhalle nach Hause portieren würde? Mit einer USB-Kamera werden Ihre Bewegungen vor der Konsole registriert!

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

## RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA



Je nachdem, ob Sie *Survivor 2* mit Lightgun oder Joypad spielen, ändert sich das Spielgefühl ziemlich drastisch. Ein Hit ist das Spiel zwar nicht, aber klar besser als der miese PSone-Vorgänger.

Hersteller: **Capcom**  
Termin: **Februar**  
Genre: **Action/Lightgun-Shooter**

## DENKSPIEL/PUZZLE

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

## STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Age of Empires II: Age of Kings	Konami	77%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Age of Empires II: Age of Kings	Konami	77%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
–		
<b>PSone-Empfehlung:</b>		
Front Mission 3	Squaresoft	89%

## MUSIC & ENTERTAINMENT

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

## WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
WWF SmackDown! Just Bring It	THQ	83%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
WWF SmackDown! Just Bring It	THQ	83%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
–		
<b>PSone-Empfehlung:</b>		
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.

## DEZEMBER 2001

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Atlantis III - Die neue Welt	Cryo	5. Dezember
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	14. Dezember
Capcom vs. SNK 2	Capcom	6. Dezember
Centre Court	Midas	10. Dezember
Devil May Cry	Capcom	14. Dezember
Evil Twin	Ubi Soft	6. Dezember
G-Surfers	Midas	3. Dezember
Jak and Daxter	Sony	14. Dezember
J. McGrath Supercross World	Acclaim	Dezember
Jet Ski Riders	Eidos	7. Dezember
S. Palmer's Pro Snowboarder	Activision	Anfang Dez.
Simpsons Road Rage	Fox Interactive	20. Dez.
Twisted Metal: Black	Sony	12. Dezember

## JANUAR

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Bombberman 2001	Virgin	Januar
D.N.A. – Dark Native Apostle	Virgin	Januar
Dropship: United Peaceforce	Sony	16. Januar
Ecco the Dolphin	Sega	30. Januar
ESPN X Games Skateboarding	Konami	24. Januar
Frank Herbert's Dune	Cryo	14. Januar
GTC Africa	Ubi Soft	17. Januar
Headhunter	Sega	30. Januar
Iron Aces 2: Birds of Prey	THQ	Ende Januar
Jimmy White's Cueball World	Virgin	Januar
Legends of Wrestling	Acclaim	Januar
Monster AG	Disney/Sony	23. Januar
Rez	Sega	30. Januar
Salt Lake 2002	Eidos	Januar
Time Crisis II	Namco	Januar
UEFA CLS 2001/2002	Take 2	18. Januar
Zorro – Der Schatten	Cryo	14. Januar

## FEBRUAR

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ace Combat 04: Distant Thunder	Namco	6. Februar
Casper	TDK Mediactive	Mitte Feb.
DSF Fußball Manager 2002	Ubi Soft	Februar
ESPN Int. Winter Sports 2002	Konami	Februar
Giants: Citizen Kabuto	Virgin	Februar
Guilty Gear X	Virgin	Februar
Knights	Swing!	Februar
Maximo: Ghosts to Glory	Capcom	14. Februar
Metal Gear Solid 2	Konami	22. Februar
MotoGP 2	Namco	Februar
No One Lives Forever	Vivendi	28. Februar
Parappa the Rapper 2	Sony	Februar
Pirates: The Legend of Black Kat	EA	28. Februar
Polaroid Pete	Virgin	Februar
PRYZM Chapter One	TDK Mediactive	Februar
RE Survivor 2 CODE: Veronica	Capcom	Februar
Space Channel 5 – v1	Sega	Februar
State of Emergency	Take 2	Februar
Versailles II – Das Testament	Cryo	28. Februar
WipEout Fusion	Sony	6. Februar
WTA Tour Tennis	Konami	Februar

## MÄRZ

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Conflict Zone	Ubi Soft	7. März
Dark Summit	THQ	14. März
Drakan – The Ancients' Gates	Sony	März
Endgame	Empire Interactive	März
ESPN Winter X Gm. Snowbrd. 2002	Konami	März
GoDai: Elemental	3DO	März
Grandia II	Ubi Soft	28. März
ICO	Sony	März
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	März
Jimmy Neutron	THQ	März
Medal of Honor: Frontline	EA	März
Police 24/7	Konami	März
Pro Rally 2002	Ubi Soft	März
Rainbow Six: Rogue Spear	Ubi Soft	März
Shadow Hearts	Midway	März
The Legend of Alon d'Ar	Ubi Soft	März
Vampire Night	Namco	März
Villeneuve Racing	Ubi Soft	März
Worms Blast	Ubi Soft	März

## 2002

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	1. Quartal
Deus Ex – The Conspiracy	Eidos	1. Quartal
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	1. Quartal
Eve of Extinction	Eidos	1. Quartal
Everybody's Golf 3	Sony	1. Quartal
F-35S Challenge	Sega	1. Quartal
Herdy Gerdy	Eidos	1. Quartal
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	1. Quartal
MegaRace 3 – Nanotech Disaster	Cryo	1. Quartal
Robin Hood: Defender of the Crown	Cinemaware	1. Quartal
Rubu Tribe	Interplay	1. Quartal
Shadow Man 2 Second Coming	Acclaim	1. Quartal
Space Channel 5 – v2	Sega	1. Quartal

### SALT LAKE 2002



Das offizielle Spiel zu den Olympischen Winterspielen kommt diesmal von Eidos und macht im Vorfeld einen ordentlichen Eindruck. Hier ist eher Timing als Geschwindigkeit gefragt!

Hersteller: **Eidos**  
Termin: **Januar**  
Genre: **Sport**

### SHADOW MAN 2 SECOND COMING



Albrecht hat sich in den letzten Tagen der PLAYZONE-Produktion die neueste *Shadow Man*-Version vorführen lassen und wird Ihnen im nächsten Heft ausführlich seine Eindrücke schildern.

Hersteller: **Acclaim**  
Termin: **1. Quartal 2002**  
Genre: **Action-Adventure**

### SOUL CALIBUR 2



Endlich gibt es einen ungefähren Europa-Termin für die PS2-Version von *Soul Calibur*. Allerdings dürften viele Fans enttäuscht sein, dass sie noch bis Ende des Jahres ausharren müssen.

Hersteller: **Namco**  
Termin: **Ende 2002**  
Genre: **3D-Beat-'em-Up**

### SPACE CHANNEL 5



Ujala macht sich bereit für ihren ersten PlayStation-2-Auftritt. Und schon kurz danach sollte auch schon der direkte Nachfolger dieses ultra-stilvollen Musikspiels erscheinen!

Hersteller: **Sega**  
Termin: **Februar**  
Genre: **Musikspiel**

### SPIDER-MAN THE MOVIE



Die ersten Bilder des PS2-*Spider-Man* machen einen äußerst vielversprechenden Eindruck. Bis Mai müssen sich Fans des Netzschwingers allerdings noch mindestens gedulden!

Hersteller: **Activision**  
Termin: **Mai**  
Genre: **Action**

### STAR WARS RACER REVENGE



Man könnte glatt denken, unsere monatlichen Witze hätten was gebracht: LucasArts hat doch tatsächlich den althernen Titel des neuen Racers auf eine nachvollziehbare Länge gestützt!

Hersteller: **LucasArts**  
Termin: **Frühjahr**  
Genre: **Renntspiel**

### STAR WARS JEDI STARFIGHTER



Die neuen Screenshots machen einen sehr guten Eindruck. Ob LucasArts bei *Jedi Starfighter* auch die Ruckelanlagen des ansonsten sehr ordentlichen Vorgängers in den Griff kriegt?

Hersteller: **LucasArts**  
Termin: **Frühjahr**  
Genre: **Action**

### STATE OF EMERGENCY



Für Spiele wie *GTA III* oder *State of Emergency* wird Rockstar Games sicher keinen Friedensnobelpreis gewinnen, doch liegt harte Action momentan voll im Trend.

Hersteller: **Take 2**  
Termin: **1. Quartal**  
Genre: **Action**

## STUNTMAN



Driver 2 empfanden viele Fans des ersten Teils als enttäuschend, doch mit dem ungewöhnlichen *Stuntman* hat das Reflections-Team wieder alle Chancen, einen echten Hit zu landen!

Hersteller: **Infogrames**

Termin: **2. Quartal**

Genre: **Rennspiel**

## TEKKEN 4



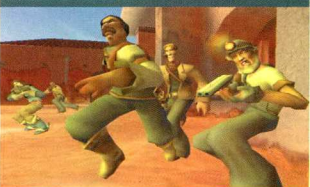
Endlich veröffentlichte Namco erste Bilder der PS2-Umsetzung. Grafisch sind keine Unterschiede zum Automaten auszumachen, was aufgrund der PS2-ähnlichen Hardware kaum überrascht.

Hersteller: **Namco**

Termin: **Herbst**

Genre: **3D-Beat-'em-Up**

## TIMESPLITTERS 2



Der erste Teil lebte vor allem vom flüssigen Splitscreen-Modus und der nicht vorhandenen Konkurrenz zum PS2-Start. *Time-Splitters 2* macht bisher einen viel besseren Eindruck!

Hersteller: **Eidos**

Termin: **2. Quartal**

Genre: **Ego-Shooter**

## VAMPIRE NIGHT



Auf den Seiten 60 und 61 hat Stefanie Schetter für Sie die fertige US-Version vom *Vampire Night* genau unter die Lupe genommen. LightGun-Fans können schon mal mit dem Sparen anfangen!

Hersteller: **Namco**

Termin: **März**

Genre: **Lightgun-Shooter**

## SUIKODEN III



Die ersten beiden Teile für die PSone litten trotz tollen Gameplays an der altmodischen 2D-Aufmachung. *Suikoden III* dürfte mit moderner 3D-Optik noch mehr begeistern!

Hersteller: **Konami**

Termin: **2002**

Genre: **Rollenspiel**

## THE GETAWAY



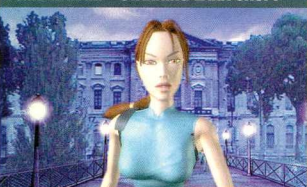
Mittlerweile spricht Sony von einem Release im Sommer – klingt schon realistischer als 1. Quartal! Hoffen wir erst einmal, dass es wenigstens im Laufe des Jahres wirklich fertig wird!

Hersteller: **Sony**

Termin: **Sommer**

Genre: **Action/Rennspiel**

## TOMB RAIDER – STARRING LARA CROFT



Kurz nach Redaktionsschluss müsste Eidos den genauen Titel des nächsten *Tomb Raider* bekannt geben haben. Bislang stehen nur die obigen Titel-Bestandteile fest.

Hersteller: **Eidos**

Termin: **November**

Genre: **Action-Adventure**

## VIRTUA FIGHTER 4



Die Umsetzung des Spielhallen-Knallers hat beste Chancen, *Dead or Alive 2* den Rang als PlayStation-2-Prügelreferenz abzulaufen. In Japan kommt's am 31. Januar, bei uns wohl erst im Sommer!

Hersteller: **Sega**

Termin: **Sommer**

Genre: **3D-Beat-'em-Up**

## 2002 (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Tetris Worlds	THQ	1. Quartal
Top Angler	THQ	1. Quartal
Britney Spears: Make me Dance!	THQ	Ende April
Mike Tyson Boxing	Codemasters	April
Tiny Toons Adventures	SWING!	Mitte April
NGT (Roland Garros – US Open)	Wanadoo	Mai
Run Like Hell	Virgin	Mai
Spider-Man The Movie	Activision	Mai
Stuntman	Infogrames	Mai
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	Frühjahr 2002
Star Wars Racer Revenge	LucasArts	Frühjahr 2002
Largo Winch	Ubi Soft	2. Quartal
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	2. Quartal
TimeSplitters 2	Eidos	2. Quartal
Final Fantasy X	Squaresoft	Sommer
Gran Turismo Concept 2001 Tokyo	Sony	Sommer
The Getaway	Sony	Sommer
Virtua Fighter 4	Sega	Sommer
The Thing	Vvendi	September
Iron Storm	Wanadoo	September
The Curse	Wanadoo	September
Gravity Games BMX	Midway	3. Quartal
Tekken 4	Namco	Herbst
Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Halloween	Wanadoo	Oktober
Animaniacs: The Great Oscar Hunt	SWING!	Ende November
Inquisition	Wanadoo	November
Tomb Raider starring Lara Croft	Eidos	November
Soul Calibur 2	Namco	Ende 2002
Aliens: Colonial Marines	EA	2002
Antz Racing	Empire Interactive	2002
Commandos 2	Eidos	2002
Dead to Rights	Namco	2002
Dragonrage	3DO	2002
Driven	dtp	2002
ESPN National Hockey Night 2002	Konami	2002
E.T. Return to the Green Planet	Ubi Soft	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
Legion – Legend of Excalibur	Midway	2002
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	2002
Medal of Honor Fighter Commander	EA	2002
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	2002
NBA 2Night 2	Konami	2002
Pride	THQ	2002
Robocop	Titus	2002
Starsky and Hutch	Empire Interactive	2002
Sunny Garcia Surfing	dtp	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
Monster AG	Disney/Sony	23. Januar
Sesamstraße Sport	Ubi Soft	17. Januar
Scooter Racin'	Ubi Soft	28. Februar
Dexter's Laboratory	Ubi Soft	März
E.T. Interplanetary Mission	Ubi Soft	März
Rayman Rush	Ubi Soft	März
Scoby-Doo und die Cyber-Jagd	THQ	1. Quartal 2002
Der Bär im großen blauen Haus	Ubi Soft	2. Quartal 2002
Largo Winch	Ubi Soft	2. Quartal 2002
The Amazing Virtual Sea Monkeys	SWING!	2. Quartal 2002

# SCHON GETESTET

## 1 Soul Reaver 2



Die spannende Fortsetzung um Raziel. Suche nach der Wahrheit konnte uns nicht nur grafisch und akustisch überzeugen.

## 2 Devil May Cry



Die schlechte PAL-Anpassung von Capcom hat uns nicht gewundert. Schade ist es trotzdem, denn das Spiel ist eigentlich klasse!

## Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellsten Titel.

### Silent Hill 2



„Das Game hat eine gute Story, eine gute Grafik und eine Mordsatmosphäre! Kaufen!“ - cell

„Atmosphäre, Charaktere, Story – alles top. Der einzige Kritikpunkt sind die Gegner: Sehen zwar gut aus, sind aber alle dumm wie Helleteig, End- und Zwischengegner eingeschlossen.“ - Tylor

„Also ich für meinen Teil finde nur den Anfang doof. Kilometerlang und dann verläuft man sich auch noch und es fällt einem auf, dass man an dem Punkt, wo man hin muss, schon vorbeigegangen ist! Also wieder Kilometer von Straßen durchkämmen...“ - UltraGuard

„Das Spiel ist DER HAMMER! Grafisch, soundtechnisch, spielerisch. Allerdings hatte ich beim ersten Teil wesentlich mehr Panik-Angriffen, aber da waren wir ja auch alle noch etwas jünger und noch nicht so abgestumpft, gell?!“ - gregormister

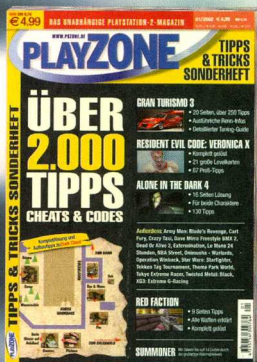
Auf der Suche nach einem Test? Hier finden Sie die **50 wichtigsten Tests** der letzten Ausgaben in einer Übersicht.

### Wertungen im Überblick

TITEL	Beschreibung	HERSTELLER	TEST IN PZ	WERTUNG
GTA III	Viel böser Humor, viel Action	Take 2	12/01	91%
Madden NFL 2002	Die Referenz in Sachen American Sports	EA	11/01	91%
Pro Evolution Soccer	Das bis dato beste Fußballspiel auf der PS2	Konami	12/01	91%
F1 2001	Formel 1 in Bestform	EA	11/01	90%
Jak and Daxter	Nicht nur Jump&Run-Fans werden es lieben!	Sony	01/02	90%
<b>1 Legacy of Kain: Soul Reaver 2</b>	<b>Grandiose Fortsetzung des PSone-Hits</b>	<b>Eidos</b>	<b>01/02</b>	<b>90%</b>
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 & Slay	Virgin	01/02	88%
NHL 2002	Erstklassige Eishockey-Simulation	EA	11/01	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%
<b>2 Devil May Cry</b>	<b>Action-Kracher mit schlechter PAL-Anpassung</b>	<b>Capcom</b>	<b>01/02</b>	<b>85%</b>
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	Spritzregne Funracer ohne wirklichen Tiefgang	Infogrames	12/01	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%
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	Motocross-Spiel mit guter Fahrphysik	THQ	11/01	81%
AirBlade	Tony Hawk auf Hoverboards	Sony	12/01	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 Kampferfeld mit grober Grafik	Capcom	01/02	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 mit schlechter Steuerung	Eidos	01/02	75%
Thunderhawk: Operation Phoenix	Mit dem Helikopter auf Terroristenjagd	Eidos	12/01	75%
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%
Top Gun	Mit schnellen Jets, aber ohne Tom Cruise	Virgin	12/01	70%
Stunt GP	Eher langweiliger Spielzeug-Racer	Titus	12/01	69%
Tarzan Freeride	Müde Aneinanderreihung von Partyspielen	Ubi Soft	01/02	69%
18 Wheeler American Pro Truckee	Witziges Truck-Rennen durch die USA	Acclaim	01/02	67%
Portal Runner	Army Men-Spiel ohne Army Men	Infogrames	12/01	63%
Supercar Street Challenge	Mit Sportwagen auf der Jagd nach der Pole-Position	Activision	12/01	63%
Die Mumie kehrt zurück	Action-Adventure mit grafischen Schwächen	Vivendi	12/01	62%
Motor Mayhem	Mittelmäßiger Twisted Metal: Black-Klon	Infogrames	12/01	62%
BASS Strike	Angeln, was das Zeug hält	THQ	01/02	61%
Arctic Thunder	Grausames Raketenschlitten-Rennspiel	Konami	12/01	40%

# 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!

## P LAYZONE

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-Spielwelt in über 40 ausführlichen Megatests mit brandneuen De-luxe-Screenshots. Fehlkäufe dürften damit ausgeschlossen sein.

## P LAYZONE

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.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: [www.compu.de](http://www.compu.de)



**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 Helt 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 € 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.; Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

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 [compu.abo@pvz.de](mailto:compu.abo@pvz.de) ist festschwendend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

## PLAYZONE IM ABO:

- **Pünktlich**  
Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**  
Lieferung per Post,  
Gebühr bezahlt der  
Verlag

### Vertrauensgarantie:

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



# CHARTS

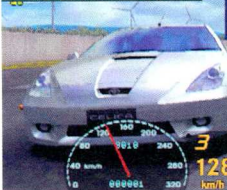
## LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

### PLATZ 1: GTA III



### PLATZ 2: Gran Turismo 3



### PLATZ 3: Silent Hill 2



PLATZ / VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1	PS2	91%	2
2	PS2	93%	5
3	PS2	87%	1
4	PS2	90%	4
5	PS2	82%	1
6	PS2	85%	6
7	PS2	90%	1
8	PS2	83%	1
9	PSone	83%	1
10	PS2	86%	5
11	PSone	95%	6
12	PS2	87%	10
13	PS2	86%	1
14	PSone	92%	34
15	PSone	96%	9
16	PS2	82%	12
17	PS2	83%	2
18	PS2	90%	7
19	PS2	91%	2
20	PS2	85%	5

Auch wenn **GTA III** in den Verkaufscharts vom Spitzenplatz verdrängt wurde, konnte sich der Action-Hit in den Lesercharts immer noch souverän auf Platz 1 halten. Dicht gefolgt vom Dauerbrenner **Gran Turismo 3**, der bei unseren Lesern auch immer noch hoch im Kurs steht. Aber auch viele Hits aus der Vorweihnachtszeit konnten sich einen Platz in den Charts ergattern. Bis nächste Ausgabe werden wohl noch ein paar neue hinzukommen, denn einiges war bis Ende der Zeugnisauswertungen noch nicht erschienen!

## VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ / VORMONAT	WERTUNG	MONAT
1	90%	1
2	87%	1
3	91%	2
4	82%	1
5	86%	2
6	85%	1
7	86%	1
8	90%	1
9	91%	1
10	93%	5
11	83%	1
12	86%	1
13	90%	3
14	78%	2
15	82%	5

Es hat sich wieder einiges getan in den Verkaufs-Charts. Vor Weihnachten saßen die Geldbeutel locker und viele Zocker haben ihren Vorrat an Spielen aufgestockt. Natürlich standen **Tony Hawk's Pro Skater 3** und **Silent Hill 2** ganz oben auf der Wunschliste und verdrängten das hochgelobte **GTA III** vom Spitzenplatz. Aber auch EAs Agenten-Action macht auf Platz 4 eine gute Figur. Wir sind gespannt auf die Entwicklungen im neuen Jahr!

## MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ / VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT
1	PS2	Konami	18
2	PS2	Squaresoft	11
3	PS2	EA	2
4	PS2	Squaresoft	1
5	PS2	Namco	5
6	PS2	Sony	3
7	PS2	Eidos	1
8	PS2	EA	2
9	PS2	Capcom	2
10	PS2	EA	2

Jede Ausgabe wieder... **Solid Snake** ist vom Most-Wanted-Thron schon gar nicht mehr wegzudenken. Doch sobald wir das Action-Adventure in der nächsten Ausgabe getestet haben, ist endlich wieder Platz für ein Spiel um aufzurücken; und im Moment sieht alles danach aus, als ob das **Final Fantasy X** werden könnte. Der Wunsch, mit der PS2 endlich ins Netz gehen zu können, hat wohl dafür gesorgt, dass auch der nächste FF-Teil weit oben in der Most-Wanted-Liste auftaucht!

# DIE REDAKTION

# ALLE TESTS IM ÜBERBLICK



**HANS IPPISCH**  
31, REDAKTIONSDIREKTOR

Fragt sich schon jetzt, wann es endlich wieder Sommer wird, und stapft bis dahin täglich durch Regen, Schnee und Wind auf der Suche nach neuen Ideen.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Metal Gear Solid 2**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Element of Crime – Romantik**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Ein Mann zu jeder Jahreszeit**



**MICHAEL PRUCHNICKI**  
23, Leitender Redakteur

Will einer Spielhalle den *Virtua Fighter 4*-Automaten abkaufen. Murmelt ansonsten dauernd etwas von „Muss für Kuh sparen“ und „Hühnerfutter kaufen“.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Harvest Moon – Save the Homeland**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Death – Individual Thought Patterns**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Steve Hackett – The Tokyo Tapes**



**STEFANIE SCHWARZ**  
23, Leitende Redakteurin

Ist heillos froh, die grausamsten Tage des Jahres überstanden zu haben, und plant bereits, Weihnachten nächstes Jahr in Kambodscha zu verbringen.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Castlevania – Symphony of the Night**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Silent Hill (O.S.T.)**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Escape from New York**



**ALBRECHT OTT**  
30, Redakteur

Hält seinen Neujahrsvorsatz, keinen Kaffee mehr zu trinken, locker durch. Eine Sucht besiegt! Jetzt gibt es noch wenige andere, die nächstes Jahr drankommen.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Metal Gear Solid 2**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**The Best of George Harrison**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Clockwork Orange**



**WOLFGANG FISCHER**  
30, Redakteur

Freut sich, dass er während des langen Weihnachtsurlaubs endlich mal alles zockten konnte, was sich über das ganze Jahr so angesammelt hatte.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**State of Emergency**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Samael – Passage**  
Aktuelles Lieblingsbuch  
**Lisa Smedman – Tails You Lose**



**STEFANIE SCHETTER**  
23, Redakteurin

Entfloh der deutschen Dezemberkälte für ein Wochenende, um sich auf Gran Canaria von Rallyeprofis einstauben zu lassen. Papa ist heute noch neidisch.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Vampire Night**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Gabriel – So**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Buffy – The Vampire Slayer**



**WERNER SPACHMÜLLER**  
24, Content Coordinator

War tagelang nicht von der PS2 wegzubewegen, da er unbedingt *Tony Hawk's Pro Skater 3* an einem Stück bis zum Ende durchzocken wollte.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Tony Hawk's Pro Skater**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Wir kiffen – Stefan Raab**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Shrek**



**ROBERT HELLER**  
21, DVD-Redakteur

Wird seinen Winterurlaub als Hobby-„Shawn Palmer“ vor der heimischen Konsole verbringen – und alle Outdoor-Sportler belächeln.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Shawn Palmer's Pro Snowboarder**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Faithless – Reference**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Die Mumie kehrt zurück**



**STEFAN WEISS**  
33, Tipps&Tricks-Redakteur

Hat sich die letzten Wochen durch die Kampagnen von *Battle Realms* und *Empire Earth* gearbeitet. Zur Belohnung gibt's Weihnachten endlich eine PS2.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Ghost Recon (PC)**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Anastacia – Not that kind**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Shrek**



**PHILIPP ROHWEDDER**  
22, Redakteur

Hofft, mit Geschenkesauspacken bis Ostern fertig zu sein. Abgesehen davon läuft er nun zur Arbeit, um die zugelegten Pfunde wieder loszuwerden.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Metal Gear Solid 2**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Linkin Park – Hybrid Theory**  
Aktueller Lieblingsfilm  
**Herr der Ringe**



**ALEXANDRA BÖHM**  
26, Senior Designer

Ist momentan im Lesefieber und hat sich auf Biografien spezialisiert. Alexandra ist froh, dass nicht alle Leute so durchgeknallt sind wie Klaus Kinski!

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Hardy Gerdy**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Anastacia – Freak of Nature**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Shrek**



**CHRISTIAN HARNOTH**  
30, Senior Designer

Freut sich auf die Firmenweihnachtsfeier, damit alle Kollegen mal wieder so richtig zusammen feiern können. Beim Karaoke wird er das Mikro nicht aus der Hand geben!

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Harvest Moon – Save the Homeland**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Robbie Williams – Swing when ...**  
Aktuelle Lieblings-TV-Serie  
**Sex and the City**

## RENNSPIELE

Driven .....109  
WipEout Fusion.....90

## ROLLENSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

## ACTION-ADVENTURES

Ecco the Dolphin .....92  
Headhunter .....86

## ACTION-SPIELE

Ace Combat 04.....94  
Dropship.....100

## SPORTSPIELE

ESPN X Games Skateboarding ..102

## BEAT 'EM UP

Keine Testversionen in diesem Monat

## GESCHICKLICHKEIT

Evil Twin .....96  
Monsters Inc. ....104  
Rez.....106  
Woody Woodpecker .....107

## STRATEGIE

Wer wird Millionär? 2. Edition....108

## DIE ICONS

 Spiel 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.

Kopfgeldjäger  
und Gejagter:  
Jack Wade  
bekämpft das  
organisierte  
**Verbrechen!**



# Headhunter

**I**n Segas düsterem Endzeitepos sind die Vereinigten Staaten in naher Zukunft nicht gerade ein einladender Ort. Dies gilt vor allem für den Sonnenstaat Kalifornien. Um der zunehmenden Kriminalität, des Bandenwesens und vor allem des florierenden illegalen Organhandels Herr zu werden, wurde das Anti Crime Network (ACN) ins Leben gerufen. Diese private,

von Milliardär Christopher Stern ins Leben gerufene Organisation hat sich der Verbrechensbekämpfung verschrieben. Sie beschäftigt speziell ausgebildete Headhunter, die Kriminelle in ihren Schlupfwinkeln aufspüren und sie zur Strecke bringen. Einer dieser hoch qualifizierten Cops der Zukunft, vielleicht sogar der beste, ist Jack Wade. Unglücklicherweise sieht es momentan alles andere als gut aus für den Kopfgeldjäger. Bei seinem letzten

Auftrag ist er nur knapp mit dem Leben davongekommen und hat seitdem sein Gedächtnis verloren. Eine denkbar schlechte Ausgangsposition für den Profi, der aufgrund seiner Amnesie auch noch seinen hoch dotierten Job los ist und plötzlich ganz alleine dasteht. Unterstützung bekommt er dann aber von Angela Stern, die ihn bittet, ihr bei der Suche nach dem Mörder ihres kürzlich umgekommenen Vaters zu helfen. Sie ist der Meinung,



#### PERFEKTES TIMING GEFRAGT

Angela muss einen Weg finden, um diesen Gauner loszuwerden.





dass Jacks Situation und der Mord am ACN-Gründer unmittelbar miteinander in Verbindung stehen. Auch sein ehemaliger Vorgesetzter Chief Hawke setzt sich für ihn ein und ermöglicht es ihm, als freiberuflicher Headhunter ohne Privilegien in seinen alten Job zurückzukehren. Jetzt ist es an Ihnen, in der Rolle des Top-Headhunters herauszufinden, was Jacks Gedächtnisverlust verursacht hat. Hat der Boss des Verbrechersyndikats, Don Emilio Fulci, damit zu tun? Steckt die zweifelhafte Firma Biotech mit drin oder gar der aalglatte ACN-Vizeboss Alan Sharpe?

## ABWECHSLUNGSREICHER THRILLER

Die Suche nach der Wahrheit führt Sie unter anderem in die entlegensten Ecken von Los

Angeles, in die Abwasserkanäle unter der Stadt, auf ein Frachtschiff und sogar in ein Hoch-



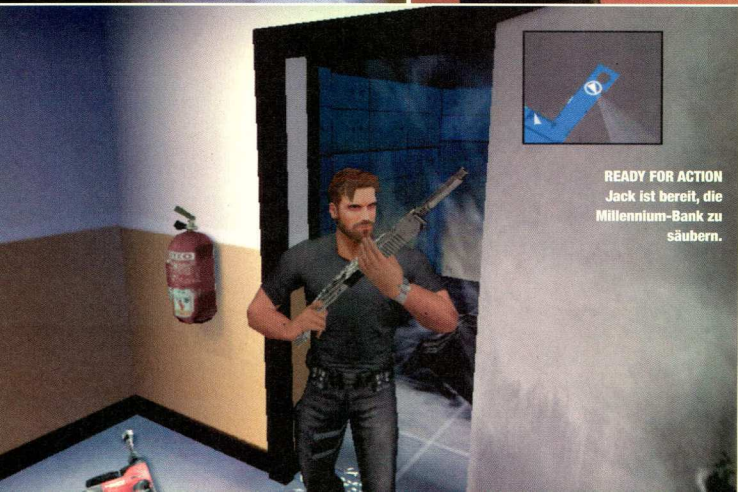
Is she really telling everything about her past?  
Contact us for complete PPF-DE Exam -  
Past-present-Future DNA-Evaluation

sicherheitsgefängnis auf dem Meeresgrund. Für die innerstädtischen Trips steht Ihnen dabei ein Motorrad zur Verfügung, das Sie schnell von einem Ort

zum nächsten bringt. Gerade auf die Geschwindigkeit kommt es besonders an, da Sie für schnelles und unfallfreies Fahren Fertigkeitpunkte erhalten, die Sie später zum Aufwerten Ihrer Headhunter-Lizenz im L.E.I.L.A.-Trainingszentrum benötigen (siehe INFO „Die Kopfgeldjägerlizenzen“). Die Steuerung des fahrbaren Untersatzes erfordert viel Fingerspitzengefühl und kann weniger geduldige Spieler manchmal an den Rand des Wahnsinns bringen. Bei den Missionsorten angekommen, gilt es, eine Vielzahl von Herausforderungen zu bewältigen und diverse Rätsel zu lösen. Ein Großteil geht aber nicht über das simple „Benutze Gegenstand A in Raum B, um Tür C zu öffnen“-Schema hinaus. Damit Sie in den teilweise recht weitläufigen Arealen



**SPINNEN DES TODES** Diese widerlichen mechanischen Arachnoiden explodieren bei Berührung.



**READY FOR ACTION**  
Jack ist bereit, die Millennium-Bank zu säubern.

## INFO DER VISUAL MANAGER

# Datenbank, Bildtelefon und mehr

**Die multimediale „Armbanduhr“ ist lebenswichtig für Jack Wade.**

Die wichtigste Funktion dieses technischen Wunderwerks ist zweifelsohne der Zugriff auf die L.E.I.L.A.-Datenbank. Hier erhalten Sie, abhängig von ihrer bisher erreichten Kopfgeldjägerlizenz, Einsicht in geheime Dokumente, Ermittlungsakten und Verbrecherprofile. Darüber hinaus finden sich hier wertvolle Informationen über die L.E.I.L.A.-Organisation, die ACN-Kampfausrüstung und vor allem über die Waffen, die Sie gegen den kriminellen Abschaum einsetzen können. Natürlich darf hier ein Menüpunkt für primäre und sekundäre Missionsziele nicht fehlen. An vielen Stellen im Spiel findet auch die Telefonfunktion des vielseitigen Kommunikators Anwendung. Die Kontaktaufnahme mit anderen Charakteren geht dann automatisch vorstatten und dient in erster Linie dazu, Hintergrundinformationen zu liefern und die Handlung voranzutreiben. Ansonsten können Sie mit dem Visual Manager die Spieloptionen einzustellen und bei Bedarf den Spielstand speichern.



**GESPRÄCHIG** Über die Bildtelefonfunktion des VM erhält man wichtige Infos.



**INFORMATIV** Alle wichtigen Daten sind jederzeit über den VM abrufbar.

INFO DIE KOPFGELDJÄGERLIZENZEN

## Die Lizenz zum Lähmen

**Konventionelle Wummen sind out – In der Zukunft werden Gangster organschonend umgelegt!**

Ganz schön hart – statt von Beginn an auf das volle ACN-Arsenal für die Verbrecherjagd zurückgreifen zu dürfen, muss der degradierte Jack Wade noch einmal alle Kopfgeldjägerlizenzen im L.E.I.L.A.-Zentrum (Law Enforcement, Intelligence & License Approval) absolvieren. Pro Lizenz (C, B, A, AAA) sind dies vier Aufgaben, die Sie mithilfe einer Virtual-Reality-Trainingsmaschine ablegen. Sie lernen in diesen Missionen, besser mit dem Motorrad umzugehen, Gegner lautlos auszuschalten und das momentan verfügbare Waffensortiment möglichst sinnvoll einzusetzen. Für die vierte und letzte Herausforderung jeder Stufe müssen Sie alle erlernten Fähigkeiten kombinieren, alle Gegner ausschalten und schnell den Ausgang suchen. Selbstverständlich muss in jeder Prüfung ein gewisses Zeitlimit eingehalten werden. Als besonderer Ansporn wird auch der aktuelle Rekord Ihres Erzrivalen Hank Redwood, der natürlich weit unter der maximalen Missionszeit liegt, angezeigt. Nach jeder bestandenen Lizenz dürfen Sie Ihre neuen Schießereien gleich im L.E.I.L.A.-Zentrum in Empfang nehmen.



**NETTE AUSWAHL** Mit jeder Lizenz wird die Auswahl an Schusswaffen größer.



**TAKTIKTRAINING** In den VR-Missionen lernen Sie, wie brenzlige Situationen gelöst werden.



**VOLLTREFFER** Explodierende Fässer sind eine tödliche Gefahr.



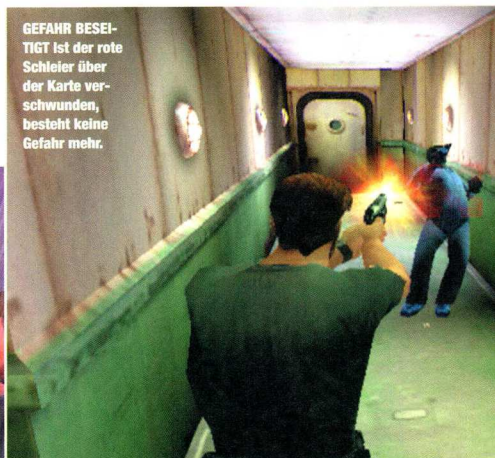
**AUF EIS GELEGT** Dieser Herr kann keine Fragen mehr beantworten.

nicht den Überblick verlieren, wird ständig eine Umgebungskarte eingeblendet, die auf Wunsch vergrößert werden darf. Hier sind nicht nur Missionsziele vermerkt, sondern auch alle Gegner und ihre Laufwege. Sollten Sie mal gar nicht wissen, wohin, können Sie jederzeit Ihren vielseitigen Handgelenkscomputer konsultieren (siehe INFO „Der Visual Manager“). Dort finden Sie alle spielrelevanten Informationen zur jeweiligen Aufgabenstellung und vieles mehr.

### ORGANSCHONENDE HIGHTECH-WAFFEN

Erwartungsgemäß haben Sie es in den einzelnen Spielabschnitten mit ganzen Genghorden zu tun. In vielen Situationen kommen Sie einfach nicht drum herum, sich die Knarre Ihres Vertrauens zu schnappen und einfach draufloszuballern. Alle Waffen

sind prinzipiell nicht tödlich, da sie dem Opfer „nur“ einen Nervenschock versetzen, der zwar zum Hirntod führen kann, die wertvollen Organe jedoch nicht schädigt. Während Sie für Ihre Standardpistole über unendlich Munition verfügen, sind Feuerwaffen mit mehr Durchschlagskraft diesbezüglich sehr beschränkt. Sie sollten sich also gut überlegen, an welcher Stelle Sie beispielsweise den Raketenwerfer oder die Maschinenpistole einsetzen wollen. Zusätzliche Munition und Ausrüstung sind aber in den Levels verteilt und warten nur darauf, gefunden zu werden. Besonders interessant: Adrenalinfläschchen. Die darin enthaltene Mixtur lässt Sie schneller agieren und macht Sie kurzzeitig immun gegen Treffer. Hört das Mittel auf zu wirken, sollten Sie schnell wieder in Deckung gehen oder



**GEFAHR BESEITIGT** Ist der rote Schleier über der Karte verschwunden, besteht keine Gefahr mehr.



**MEMORY!** Merken Sie sich die Anordnung der bunten Vierecke.

den Feind eliminiert haben. Hier und da ist es ganz sinnvoll, die Waffe ganz stecken zu

Meuchelmordes ist aufgrund der Steuerung des Helden und der eigenwilligen Kameraführung oft gar nicht so einfach. Gesteuert wird die Spielfigur nämlich aus der Third-Person-Perspektive, wobei Sie die Kamera auf Tastendruck hinter sich zentrieren können. Bei Schusswechseln erhalten Sie durch Drücken derselben Taste eine Zielhilfe, die das Ausschalten von Gegner erheblich erleichtert. Selbstverständlich ist es dann auch möglich, zwischen den verschiedenen Zielen umzuschalten.

### FILMREIFE PRÄSENTATION

Mit der Grafik ist es bei *Headhunter* so eine Sache. Die PS2-Fassung des Spiels unterscheidet sich praktisch nicht vom Dreamcast-Pendant, was prinzipiell gar nicht so schlecht ist. Man hat nur das Gefühl, dass die Möglichkeiten

der PlayStation 2 bei weitem nicht ausgereizt wurden, besonders was die Grafikeffekte betrifft. Die Animationen der Figuren sind hingegen sehr gut gelungen. Nur manchmal wirken Bewegungen etwas abgehackt und ungenau. Die vielen, zumeist gerenderten Zwischensequenzen machen da leider auch keine Ausnahme. Etwas Feintuning hätte hier Wunder gewirkt. Der Spielspaß, der nicht zuletzt vom abwechslungsreichen Gameplay und der düsteren, zynischen Story getragen wird, leidet darunter aber kaum. Ein echter Lichtblick ist der von einem 100-köpfigen Orchester eingespielte Soundtrack, der perfekt zum Spiel passt. Was viele sehr freuen wird: Selbst die deutsche Version wird mit komplett englischer Sprachausgabe (auf Wunsch mit deutschen Untertiteln) ausgeliefert.

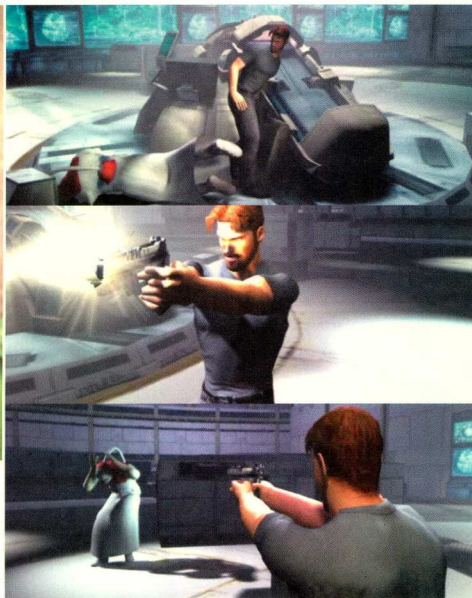
WOLFGANG FISCHER



lassen und die nicht allzu intelligent agierenden Gegner lautlos aus dem Weg räumen. Wer sich geschickt von hinten anschleicht, kann seinem Opfer das Genick brechen. Die Ausführung eines solchen



**IN LETZTER SEKUNDE** Zu Beginn des Spiels befindet sich Jack Wade in einer brenzligen Situation. Durch Geschick und seine außerordentlichen Fähigkeiten kann er sich jedoch befreien.



**MEIN FAZIT SEHR GUT**



**Wolfgang Fischer**  
sammelt Schrumptköpfe.

In puncto Grafik bewegt sich der Titel im oberen Mittelfeld der bisher erschienenen PS2-Titel. Auch Steuerung und Kameraführung hätte man im Vergleich zur fast identischen Dreamcast-Version ein wenig überarbeiten können. Trotzdem fesselt die gelungene Mischung aus Action- und Rätselaufgaben den Spieler von der ersten Minute an durch die hervorragende Präsentation und eine packende Story.

**IM VERGLEICH**  
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

<b>Soul Reaver 2</b> Eidos	<b>90%</b>
Innovative Rätsel, kombiniert mit actionreichen Kampfszenen, machen das Genre-Highlight zu einem außerordentlich guten Spiel.	
<b>MDK2: Armageddon</b> Interplay	<b>88%</b>
Hund Max, Dr. Hawkins und Hausmeister Kurt retten effektiv und actionreich die Welt vor bösen, außerirdischen Invasoren.	
<b>HEADHUNTER</b> Sega	<b>85%</b>
Die Kopfgeldjagd bietet gute Unterhaltung und überzeugt vor allem durch die dichte Story, die lange Spieldauer und den Spitzen-Soundtrack.	

**TEST HEADHUNTER**

Hersteller:	Sega
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Dt. Texte/engl. Sprache
Preis:	€ 59,95
Termin:	30. Januar
Internet:	www.anticrimenetwork.com
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja, überall	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
10+ Levels	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Amuze	DVD
Besonderheiten:	
50/60-Hertz-Modus	

**GESAMTWERTUNG**

GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>85%</b>
78%	87%	85%	

„Klasse Soundtrack, packende Story und lange Spieldauer – *Headhunter* verkürzt die Wartezeit auf *Metal Gear Solid 2*.“

# Cooler Game?

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei



Unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.



# Wipeout Fusion

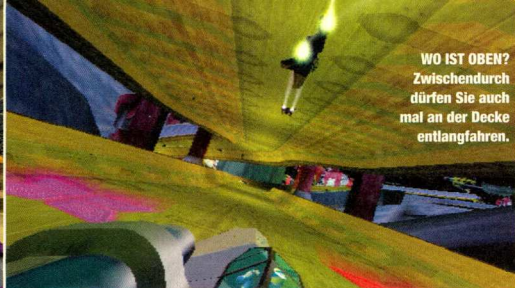
Lange erwartet, ständig verschoben – hat sich das Warten auf Wipeout gelohnt?

Um es gleich vorwegzunehmen, die Antwort darauf ist ein klares „Ja“. Denn je nach Erwartungshaltung werden manche Spieler eher enttäuscht und andere dagegen ziemlich begeistert sein von der PS2-Neufassung der Kultserie. Wer *Wipeout* noch nicht kennt, der hat wahrscheinlich die letzten sechs Jahre als Eremit in Kalkutta verbracht, aber trotzdem nochmal im Schnelldurchgang: Der ursprünglich von Psygnosis geschaffene Titel ist ein futuristisches Gleiter-Rennspiel, das neben spektakulären Kursen und hoher Geschwindigkeit auch immens viel Stil und einen tollen Techno-Soundtrack bietet. Nach vier PSone-Teilen waren die Fans gespannt, wie

die PS2-Version wohl gelingen würde - doch erst über ein Jahr nach dem ursprünglich angepeilten Termin ist *Wipeout Fusion* jetzt endlich fertig gestellt. Zumindest fast ...

**ES RUCKELT DOCH!** Einiges aus unserem Angespielt-Artikel in Ausgabe 12/2001 hat sich bei näherer Betrachtung leider als schlichtweg falsch herausgestellt. Am ärgerlichsten ist die Tatsache, dass das Spiel stellenweise starke Slowdowns hat, bei denen sogar die Auflösung kurzfristig halbiert wird. Die Erklärung für unseren Fehler ist einfach: Dies scheint nur für einige der insgesamt 24 Kurse (+ 21 rückwärts) zu gelten. Man kann *Wipeout Fusion* also eine ganze Zeit lang spielen und von





**WO IST OBEN?**  
Zwischendurch dürfen Sie auch mal an der Decke entlangfahren.

den technischen Schwächen gar nichts mitkriegen – abgesehen von dem bösen Flimmern am Start (und zum Glück nur dann). Wer dagegen früh die „richtigen“ Kurse erwischt, der dürfte geschockt sein, wenn die Grafik zum ersten Mal sekundlang ins Stottern gerät. Schade, denn ansonsten läuft die ansehnliche Grafik mit superflüssigen 50 Bildern pro Sekunde! Erstaunlicherweise scheint der Splitscreen-Modus für zwei Spieler bei den entsprechenden Strecken weniger anfällig für Slowdowns zu sein. Überhaupt ist der Zweispielmodus sehr lobenswert – man tritt nicht nur gegen sechs CPU-Gegner an, selbst der Liga-Modus ist zu zweit spielbar!

## ALLES FREISPIELBAR

Damit es sich auch lohnt, alle der insgesamt 45 Kursvariationen, zahlreichen Ligen und Herausforderungen zu spielen, haben Sonys Entwickler fast alles im Spiel zunächst versteckt. Selbst die meisten Extrawaffen wie etwa der Quake-Disruptor sind anfangs noch gar nicht aktiviert und müssen erst freigespielt werden. Dies gilt natürlich erst recht für die ganzen Strecken, zusätzliche Rennteams und -fahrer sowie Spielmodi wie den Zone-Modus, bei dem man einen immer schneller werdenden Gleiter möglichst lange auf Kurs halten soll. Ist es einerseits ganz schön, wenn man immer wieder für die Siege belohnt wird, so wird diese Belohnungsstrategie andererseits schnell zum Eigentümer – ich habe mich jedenfalls ziemlich geärgert, als nach dem Freispiel aller Strecken im Arcade-Modus (Anzeige 100 % in der Statistik) nicht einmal ein „Thank you for playing“ kam. Da werden Erwartungen geweckt, die nicht erfüllt werden. Irgendwie bezeichnend für das gesamte Spiel.

## NEUWEINSTEIGER WILLKOMMEN

Wer gedacht hat, *Wipeout Fusion* würde nur etwas für erfahrene Spieler sein, der hat sich getäuscht. So ist es mir wiederholt gelungen,

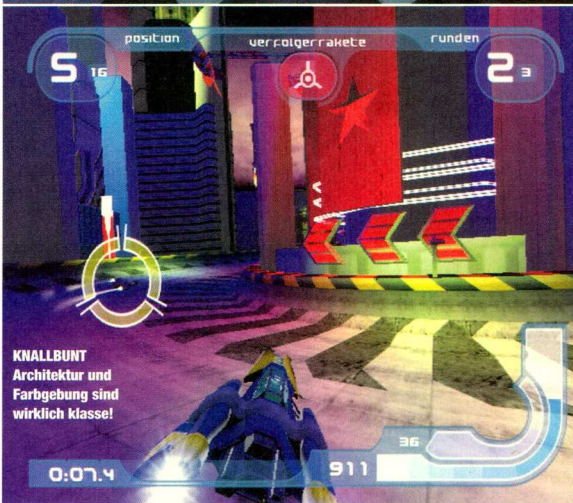
selbst ohne jegliche Streckenkenntnis auf Anhieb vorn mitzufahren – auch bei den späteren Strecken hat es manchmal sogar für einen Sieg beim ersten Versuch gereicht! Zusätzlich sei angemerkt, dass ich gut die Hälfte des Arcade-Modus problemlos geschafft habe, ohne meinen Gleiter auch nur einmal aufzurüsten! Und im Nachhinein bleibt unsicher, ob das denn wirklich nötig gewesen wäre. Auch der Herausforderungsmodus ist nicht viel schwieriger. Immerhin muss man hier loben, dass wirklich mal was anderes geboten wird – ob rein waffenorientierte Eliminierungsrennen, „Überlebe drei Runden mit einer Energieladung“ oder eng gesetzte Zeitlimits – hier wird Abwechslung geboten! Sehr lobenswert ist auch, dass das Spiel Namcos NeGcon-Controller unterstützt – hier hat man auf die Wünsche vieler langjähriger Fans Rücksicht genommen! Schade ist dagegen, dass der Soundtrack nicht mit den Vorgängern mithalten kann. Schaltet man ihn ab, fehlt irgendwie nicht viel – bei *Wipeout* oder *WipeOut 2097* wäre das unvorstellbar gewesen!

MICHAEL PRUCHNICKI



**ABWÄRTS!** Stellenweise erinnert das Streckendesign an XG3: Xtreme-G Racing.

TEST WIPEOUT FUSION



**KNALLBUNT**  
Architektur und Farbgebung sind wirklich klasse!

## MEIN FAZIT SEHR GUT



**Michael Pruchnicki**  
ist hin- und hergerissen.

**IM VERGLEICH**  
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Rumble Racing**  
Electronic Arts **80%**  
Electronic Arts hat mit *Rumble Racing* als erster gezeigt, wie sich Rennspiele mit Extrawaffen auf der PS2 spielen müssen. Allerdings ist die Grafik nicht sonderlich detailreich.

**WIPEOUT FUSION**  
Sony **84%**

Bis zuletzt nicht frei von Slowdowns und insgesamt etwas zu einfach präsentiert sich das lange erwartete PS2-*WipeOut*. Ein gutes Spiel, das den Erwartungen aber nicht gerecht wird.

**XG3: Xtreme-G Racing**  
Acclaim **83%**

Acclams direkter Konkurrent hat zwar die sauberere Technik, ist dafür wiederum teilweise viel zu schwer geraten. Zudem ist das Fahrverhalten lange nicht auf *WipeOut*-Niveau.

Der Test von *WipeOut Fusion* war für mich ein Wechselbad der Gefühle. Zuerst kam die Begeisterung über die tollen Strecken, darauf dann die Enttäuschung über die seltenen, aber heftigen Slowdowns. Die Freude über die leichten ersten Siege wich mit der Zeit leider der Einsicht, dass der Schwierigkeitsgrad einfach zu lasch ist und kaum anzieht. Nur einige Strecken haben mich länger beschäftigt. Immerhin ist das Spiel ziemlich umfangreich. So weit mein ganz subjektiver Eindruck. Wer sich über viele meist leichte Siege freuen kann, der dürfte dagegen begeistert sein. Insgesamt kann ich *WipeOut Fusion* zwar empfehlen, aber meine persönliche Enttäuschung nicht verbergen – hier hat Sony einen 90-% Kandidaten leider etwas verpatzt. Schade! Und jetzt werd ich's trotzdem weiterspielen ...

## TEST WIPEOUT FUSION

Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	DL, Texte
Preis:	€ 59,95
Termin:	6. Februar
Internet:	<a href="http://www.wipeoutfusion.com">www.wipeoutfusion.com</a>
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Erfolge	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
24 Str. (+21 rückw.)	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
Studio Liverpool	DVD
Besonderheiten:	
Unterstützt NeGcon	

**GESAMTWERTUNG**  
GRAFIK **80%** SOUND **74%** SPASS **86%** **84%**

„Insgesamt ein gelungenes Spiel, aber eine weitere Verschiebung hätte *WipeOut Fusion* sicherlich gut getan!“

# Ace Combat 04 Distant Thunder

Unter dem Deckmantel einer Flugsimulation plaziert Namco einen echten Überraschungshit.



**E**s gibt Spiele, die sind einfach anders. *Ace Combat 04* gehört zweifelsfrei dazu. Auf den ersten Blick erwartet den Spieler zunächst eine gewöhnliche Flugsimulation, die stark in Richtung Action tendiert. In naher Zukunft ist die Welt nach einem Meteoritenbombardement größtenteils zerstört. Der Staat

Erusia nutzt die Gunst der Stunde und zwingt einen Großteil der verbliebenen Länder unter seine Herrschaft. Die Gemeinschaft der übrigen Nationen kann das natürlich nicht hinnehmen und rüstet zum Gegenschlag. Sie fliegen als Pilot für diese Union. Wer Sie genau sind, bleibt dabei Ihrer Fantasie überlassen, denn die Geschichte wird

aus einer völlig anderen Perspektive erzählt, in der Sie der große Unbekannte bleiben. Mehr wird an dieser Stelle nicht verraten. In der Luft begegnet Ihnen zunächst auch nichts anderes als in jeder anderen Flugsimulation. Sie sind mit einem waffenstarenden Jet unterwegs und nehmen alles unter Beschuss, was in Ihre

Reichweite gerät. Der Flieger steuert sich dabei perfekt und kurzzeitig fragt man sich, ob es nicht sinnvoll wäre, reale Kontroll-Sticks generell durch Game-Pads zu ersetzen. Die Maschine spricht fantastisch an und der Schub lässt sich so gut regulieren, dass sogar Formationsflüge möglich sind. Für solche Spielereien haben Sie aber selten Zeit – zu viel passiert über und unter Ihnen. Darüber hinaus gleicht keine Mission der anderen. Der oft identische Kernauftrag – soundsovielle Punkte durch Abschüsse in einer bestimmten Zeit zu erreichen – existiert nur, um den Spieler vom fliegerischem Müßiggang abzuhalten. Im Einsatz selbst müssen Sie dann eine Flotte im Hafen versenken, eine Armada von Radarstör-Zeppeleinen (logischerweise ohne Raketeneinsatz) vom Himmel holen oder auch einfach nur Zivilmaschinen eskortieren.

## FÜR DIE EHRE

Die Punkte, die Sie durch Pflichterfüllung und Abschüsse erhalten, werden nach jedem Einsatz in Geld umgemünzt. Da Sie als Pilot für Ihren Flieger selbst ver-

VON HINTEN Der feindliche Jet hat keine Chance mehr.





**ÜBERFLIEGER** Auch die Rendersequenzen können überzeugen.

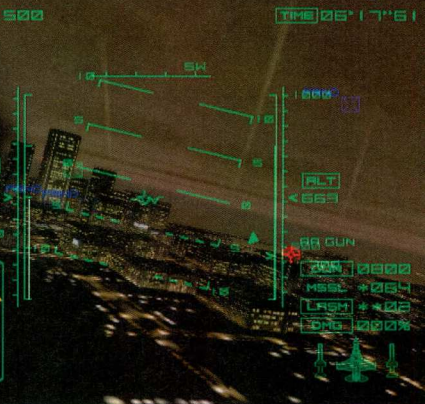
**WUNDERWERK** In ruhigen Momenten können Sie Ihren neuen Flieger bewundern.



«Benutzt die Solarzellen als Markierungen und fliegt in nördlicher Richtung zum Kraftwerk.»

**TANKKLASTER** Dieses Manöver bleibt Ihnen im Spiel erspart.

**NACHTJÄGER** Selbst an Flakscheinwerfer wurde gedacht.



TEST ACE COMBAT 04

antwortlich sind, können Sie Ihrer Maschine nicht bloß ein paar neue Waffen spendieren, sondern sich auch gleich einen völlig neuen Jet zulegen. Insgesamt warten 20 verschiedene Kampfpläne auf gut situierte Piloten. So gibt es also drei zwingende Gründe, das GamePad nicht aus der Hand zu legen. Die Geschichte natürlich, von der man unbedingt wissen muss, wie sie weitergeht, die Vorfreude auf das, was einen in der nächsten Mission erwartet und natürlich das Gefühl, den neuen Jet „mal eben kurz Probe fliegen“ zu müssen. Die Lautstärke sollten Sie dabei immer ganz nach oben fahren, denn neben dem Funkverkehr – so läuft während einer Mission zum Beispiel eine Radioreportage über den Angriff –

schaffen die dynamischen Musikstücke eine großartige Atmosphäre. Allerdings besitzt auch *Ace Combat 04* nicht zu leugnende Schwächen. Die Grafikqualität ist teilweise wenig berauschend und bei gewagten Flugmanövern über dem Meer weiß man schnell nicht mehr, wo oben und wo unten ist. Den dicksten Minuspunkt gibt es aber für den Umfang, denn nach sieben Stunden sind die Kampagne gewonnen und alles vorbei – darüber trösten sich die Zweitspieler- und Schnelleinsatzmodus nicht hinweg. Andererseits beschleicht einen danach das Gefühl, die ganze Nacht lang die eigene Lieblingsfilmreihe geschaut zu haben. Und eigentlich sollte ein Spiel ja genauso sein.

PHILIPP ROHWEDDER

**MEIN FAZIT SEHR GUT**



**Philipp Rohwedder** ist abgehoben.

Einfach war die Bewertung des Spiels wirklich nicht. Einerseits ist *Ace Combat 04* eine großartig erzählte und fantastisch umgesetzte Geschichte, die eben durch ihre Kürze eine besonders dichte Atmosphäre hat. Andererseits hat man es wirklich in einer Nacht durchgespielt. Außerdem kann vielleicht nicht jeder etwas mit der Story anfangen, die doch sehr in alter japanischer Tradition gehalten ist. Wer allerdings die knapp 60 Euro für ein einmaliges, wenn auch kurzes Spielerlebnis erübrigen kann, sollte unbedingt zugreifen.

**TEST ACE COMBAT 04**

Hersteller: Namco  
Genre: Action  
Spieler: 1-2  
Sprache: Deutsch  
Preis: € 59,95  
Termin: 6. Februar

Internet: [www.namco.com/games](http://www.namco.com/games)

Savegame Ja Schwierigkeitsgrad Variabel (5 Stufen)  
Umfang 18 Missionen USK-Freigabe Ab 12 Jahre  
Entwickler Namco Datenträger DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK | SOUND | SPASS  
76% | 88% | 87% **85%**

„Wie ein perfekter Film. Spannend, gnadenlos gut und vorbei, bevor nichts Neues mehr geboten werden kann.“

**Geiles Spiel?**

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei



Unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

# Ecco The Dolphin

Die ultimative  
**Geduldsprobe**  
für PS2-Spieler

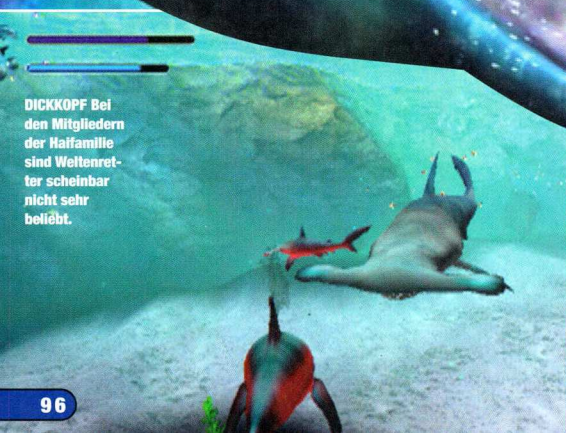
## Defender of the Future

**I**n einer fernen Zukunft obliegt es dem jungen Delfin Ecco, die Erde vor der Invasion einer außerirdischen Rasse zu bewahren. Klingt kitschig, ist aber sehr stimmungs- voll in Szene gesetzt: Ihr Bildschirm-Alter-Ego gleitet in umwerfenden Animationen durch eine 3D-Wasserwelt, erkundet sie mithilfe seines Sonars und schnellst zum Luftschnappen an die Oberfläche. Die eingeschränkte Sichtweite und die etwas hakelige Kollisionsabfrage erschwert einem vor allem in dunklen Abschnitten die Orientierung, dafür darf man zwischen einer unabhängigen und einer Ecco folgenden Kameraperspektive wählen. Verträumte Musik, gurgelnde Wassereffekte und hallende Delfin-

gesänge vermitteln eine großartige Atmosphäre. Trotzdem war die Reaktion aller Redakteure, die Eccos Rettungsmission in Angriff nahmen, nach kurzer Zeit dieselbe: „Ich hab keinen Bock mehr!“

### WEDER FISCH NOCH FLEISCH

*Ecco The Dolphin – Defender of the Future* ist zwar ausgeklügelt, doch das Gesamtkonzept funktioniert nur auf dem Papier: eine Reise durch schier endlos verzweigte Höhlen und Riffe, die sowohl Kopfnüsse als auch die heutzutage als unverzichtbar geltende Action bieten. Die Erkenntnis, die sich bereits nach wenigen Spielstunden einstellt, ist, dass *Ecco* durchaus ein fesselndes Spielerlebnis hätte werden können, hätte man es als reines Adventure konzipiert. Die Unterwasser-Levels voller Korallen, Meerestiere und geheimnisvoller Relikte laden zum Erforschen ein, das „Rette die Welt, du bist unsere einzige Hoffnung“-Prinzip hat als Aufmacher noch immer gezo-gen und wurde selten so unkonventionell umgesetzt. Leider haben sich die meisten Meeresbewohner dazu verschworen, Eccos



**DICKKOPF** Bei den Mitgliedern der Halbfamilie sind Weltenretter scheinbar nicht sehr beliebt.



**HÜPF!** Einige Durchgänge entdeckt Ecco nur „zu Schwanzflosse“.



AUSERWÄHLT  
Die Stürm  
unserer  
Helden zie-  
ren ein paar  
Sternchen.

FINDE DIE MACHT, DIE DEN  
STECHENDEN BESCHÜTZT. DAMIT  
ERREICHST DU DIE FALLENDEN  
WASSER. NUTZE DIESE MACHT ZUM  
PASSIEREN DER STEINERNEN ZARNE.

ALLES PALETTI Die überall verteilten Tipps helfen nur bedingt weiter.

Mission nach Kräften zu ver-  
teilen. Giftstachel, Zähne und  
Tentakeln lauern an jeder sieht-  
oder unsichtbaren Ecke. Doch  
die flugsimulationsartige Steue-  
rung unseres Helden eignet  
sich nur behelfsmäßig zum Nah-  
kampf und anstatt Spannung  
aufzubauen, nerven einen die  
Anstürme natürlicher Freisfeind-  
de lediglich beim zeitaufwen-  
digen Lösen der Rätsel. Denn  
die sind an sich schon so kna-  
ckig, dass die Entwickler über-  
all Tipp-Kristalle verteilt haben,

die unbeholfen verschlüsselte  
Botschaften enthalten (siehe  
Screenshot), oder Sie über Kuz-  
filme auf wichtige Levelteile sto-  
ßen. Trotzdem schwimmt man  
am entsprechenden Ort dann  
oft ratlos im Zickzack und studiert  
die Farbringler in seiner  
nächsten Levelkarte, die immer  
nur die unmittelbare Umgebung  
zeigt. So lösen sich die origi-  
nellen Ideen und das ausgefallene  
Ambiente schnell in  
Frustration auf.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT GEHT SO



Ach Leute, was hat denn bitte eine  
begrenzte Lebensenergie für einen  
Sinn, wenn ihr mir unbegrenzte  
Continues zur Verfügung stellt?  
Dieses System ist doch eigentlich  
der dickste Beweis dafür, dass Ecco  
schlichtweg nicht als Action-Titel  
taugt. Die „Lebensenergie“ verpasst  
einem hier keinen Kick, sie nervt  
lediglich und raubt einem die letzte  
Geduld für die ohnehin oft weit her-  
gehenden Puzzles. Definn Ecco wäre  
an sich so liebenswert, seine Welt  
so faszinierend, doch letztendlich  
muss ich mich der Meinung meiner  
Kollegen anschließen: „Ich würde  
wirklich gerne sagen können, dass  
ich das Spiel mag – aber es macht  
einfach keinen Spaß.“

**TEST ECCO THE DOLPHIN**

Hersteller: Sega  
Genre: Action-Adventure  
Spieler: 1  
Sprache: Deutsch  
Preis: € 59,95  
Termin: 30. Januar  
Internet: www.sega.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Automatisch	Sehr hoch
Umfang	USK-Freigabe
34 Levels	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
Appaloosa	DVD

Besonderheiten:  
Wahlweise 50 oder 60 Hertz

**GESAMTWERTUNG**

GRAFIK	SOUND	SPIASS	69%
80%	85%	60%	

„Beschauliches Szenario, hektische Kämpfe, unübersichtliche Levels – die Mischung geht einfach nicht auf.“

**Game it!**  
by electronics boutique®  
www.game-it.com

**game it!**  
by electronics boutique®  
www.game-it.com

**Top Game Titel des Monats**

<b>PlayStation 2</b> Metal Gear Solid 2 56,85 €	<b>PlayStation 2</b> Baldurs Gate: Dark Alliance® 59,85 €
---	---

**Black & White**  
41,85 €

**FINAL FANTASY**  
23,85 €

**Med. of Honor Underpelt**  
29,85 €

<b>PSONE</b>			
007 Racing Platinum	21,85 €	Silent Hill Plains	21,85 €
24 Stunden in Le Mans	26,85 €	Empire: The Game	21,85 €
A Bugs Life Platinum	21,85 €	Spot: On Value Series	9,85 €
Act of Combat 3	29,85 €	Sports 1, 2, 3, Platinum	21,85 €
Adam Max 2 - Destruction	29,85 €	Star Wars Demolition	19,85 €
Audio Mixer Race 3	29,85 €	Street Fighter Alpha 3	13,85 €
Alundra 2	13,85 €	Street Fighter Collection 2	13,85 €
Amor Men Assault	29,85 €	Street Fighter Collection 3	13,85 €
Atlantis - the lost Empire	29,85 €	System Crasher 2, Platinum	29,85 €
Backyard Sports 2002	21,85 €	System Crasher 2, Platinum	29,85 €
Banani Golfen City Race	29,85 €	TOCA 2	13,85 €
Battle of Britain 2002	29,85 €	Toca World Touring Car	23,85 €
-Return of Icarus	26,85 €	-TOCA 3 Platinum	13,85 €
Black & White®	41,85 €	- 1 und 2 je	13,85 €
Bloody Hunter 2	13,85 €	3	13,85 €
Bombing Island	13,85 €	Tony Hawk Skateboarding	16,85 €
Box Champions 2001	13,85 €	Ultimate Fighting Championship	13,85 €
Box Champions 2002	13,85 €	UFC Champions League	13,85 €
Breath of Fire 4	23,85 €	Virtua Fighter 3	23,85 €
Bundesliga Stars 2000	23,85 €	1999 World	23,85 €
Bundesliga Stars 2001	23,85 €	Warcraft III	23,85 €
Caestor Honda VTR	23,85 €	Warcraft III: Reign of Chaos	23,85 €
Colin Mc Rae Rally 2	23,85 €	Warcraft III: The Frozen Throne	23,85 €
Colin Mc Rae Rally 3	23,85 €	WWF Smack Down!	23,85 €
Colony Wars 2 - Red Sun	21,85 €	VIVA Football	13,85 €
C.O.C. 2 Aarmes Boat	23,85 €	World Menor Canoe	13,85 €
Crash Bandicoot 3	26,85 €	Windburner's Paradise	13,85 €
Crash Bash Platinum	26,85 €	Wings of Fury Platinum	13,85 €
Crash Team Racing	26,85 €	Worms Steel 3	13,85 €
Crash Team Racing Platinum	46,85 €	WWF Smack Down!	23,85 €
Creatures 2	26,85 €		

<b>PS2</b>			
Destiny 2	31,85 €	Diablo II: Lord of Destruction	51,85 €
Diablo II: Lord of Destruction	51,85 €	Duke Gears	21,85 €
Diablo II: Lord of Destruction	51,85 €	Earthworm Jim	21,85 €
Driver 2	46,85 €	Earthworm Jim	21,85 €
Driver 2: Better Than Ever	46,85 €	Earthworm Jim	21,85 €
Duke Gears	21,85 €	Earthworm Jim	21,85 €
Duke Gears 2	21,85 €	Earthworm Jim	21,85 €
Earthworm Jim	21,85 €	Earthworm Jim	21,85 €
Earthworm Jim	21,85 €	Earthworm Jim	21,85 €
Earthworm Jim	21,85 €	Earthworm Jim	21,85 €

<b>Mafia</b>	61,85 €		
Rayman	39,85 €		
Rayman	39,85 €		
Rayman	39,85 €		

**+++ Kein Mindestbestellwert +++**

Unsere Bestelldresse für: Post: Game It! - A-6691 Jungluis  
Telefon: 0831-57 51 57  
Telefax: 0831-57 51 55

Unsere Bestelldresse für: Post: Game It! - A-6691 Jungluis  
Telefon: 0576-78 87 72  
Telefax: 0049 831-57 51 55

Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com

**+++ Versandkostenfrei ab 49,00 € Warenwert +++**

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 49,00 € Warenwert
- Bestellaufnahme per Internet, E-Mail, Telefon, Telefax oder Post
- Versandkosten bei Nachnahme: 2,00 € (Zuzü. 1,50 € Umlage der Post; Österreich: 6,50 €)
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,00 €; Österreich: 4,00 €
- Teillieferung: ab Warenwert von 30,00 €
- \* = zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
- Alle Preise in Euro

**Rayman**  
39,85 €

**Devil May Cry**  
59,85 €

**Rayman**  
39,85 €

Gute Nacht, süße Träume und Grüße an die **Monster unterm Bett.**



# Evil Twin

## Cyprien's Chronicles



**E**rinnern Sie sich an die bange Frage vor dem Einschlafen, ob das Licht noch anbleiben kann – wenigstens noch fünf Minuten? Denn mit der Dunkelheit kommen die Monster unter dem Bett hervorgekrochen, so dachte man als Kind. In *Evil Twin* ist das allerdings nicht nur die Ausgeburt einer blühenden Fantasie, denn hier kommen die finsteren Gesellen tatsächlich aus ihrem verborgenen Reich, das passend „Underbed“ heißt. Und in genau dieses Reich verschrät es den kleinen Waisenjungen Cyprien, nachdem er aus Wut seine Freunde verflucht hat. Was ihn dort erwartet, sind ein eigenartiges Rüsseltier auf einer mystischen Schaukel

und die Aufgabe, die Freunde zu retten sowie den Oberbösewicht aus dem Land zu jagen. Aus Mangel an Alternativen hüpf man mit dem Kleinen also los. Die Reise führt dabei durch ein Sammelsurium an surrealen Traumwelten, durch verwunschene Baumlandschaften, riesige Schiffe oder Wolkenstädte. In diesem Reich zwischen Alb- und Sommertraum bewältigen Sie ansprechende Hüpfpassagen und plätten Gegner, die mindestens so abgefahren sind wie die Welt, in der sie leben. So gibt es mutierte Riesengrasbüpfer, fanatische Fans und üble Kampfdroiden. Damit es spielerisch nicht langweilig wird, liegt der Schwerpunkt der Levels abwechselnd auf Kampf oder auf Geschicklichkeitseinlagen. Letztere können



VOLLTREFFER Den Denim haben wir erwischt.



**BRUTZEL** Die Heuschrecke bekommt den Elektroschocker zu spüren.



**FANGEMEINDE** Bei den Folk verfolgen uns aggressive Fans.



TEST EN

gerade im späteren Spielverlauf zum Quell unerschöpflicher Aggression werden, denn zehntelsekundengenau es Timing ist irgendwann alles. Wo die Betonung auf Kampf liegt, geht es anfangs dank einer Zwillie, später dank diverser Extrawaffen schnell vorwärts.

**DR. EVIL UND MR. TWIN**

Ihrem Helden folgen Sie dabei in der Third-Person-Perspektive mit einer nach links und rechts frei schwenkbaren Kamera, die genau dann festgestellt wird, wenn man Flexibilität am nötigsten gebraucht hätte. So gibt es einige Pseudo-2D-Levels, in denen dummerweise nicht alle Objekte dieselbe räumliche Tiefe haben. Wer's nicht weiß, landet im

Abgrund. Irgendwann hat man es dann aber im Gefühl. Außerdem dürfen Sie zur Orientierung und zum Zielen jederzeit in die Ego-Perspektive wechseln. Unschätzbare Dienste leistet die Möglichkeit, den kleinen Strubbelkopf per Knopfdruck in Supercyp zu verwandeln, so vorher entsprechende Items aufgesammelt wurden. In dieser Gestalt verfügt er dann über gewaltige Feuerbälle und einen praktischen Elektrostrahl. Unterstützung bekommen Sie auch von Willbur, dem Rüsseltier. Diese Mischung aus Samson aus der Sesamstraße und einer Kaffeekanne folgt Ihnen auf seiner magischen Schaukel und versorgt den geplagten Spieler mit nützlichen Tipps. Außerdem steht er im Spiel selbst an Schlüsselpositionen herum

und fungiert als Speicherpunkt. Alles, was Sie tun müssen, ist, eine Kamera zu finden und sie ihm zu bringen. Auf dem Weg durch die Levels gibt es außerdem noch einfache Reaktivierungspunkte. Sollten Sie sterben, was relativ häufig vorkommt, werden Sie dorthin zurückversetzt. Gegen ein generelles Ableben und eine deprimierende Begegnung mit dem Game-Over-Bildschirm helfen Extra-Leben, die relativ großzügig verteilt sind. Für Verletzungen findet man immer wieder Pflaster, die Cypriens Gesundheit wieder herstellen.

**TRAUMPFAD**

Gelegenheit, sich zu verletzen, gibt es reichlich. Immerhin ist Cyprien ein kleiner Junge. Stürze



**ANSTEHEN** Dr. Folk unterhält sich mit der Spinne.



**SEEMANNS-ROMANTIK** Unter Deck trocknet die Wäsche.

**Krasses Teil?**

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei



Unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.



aus großer Höhe und die abwechslungsreichen Gegner setzen Ihnen immer wieder zu. Natürlich gibt es hin und wieder ein paar Gestalten, die Ihnen freundlich gesinnt sind: die verschollenen Freunde natürlich, der bereits erwähnte Willbur und eine Hand voll anderer Gestalten wie eine Termitenkönigin, eine Riesenspinne oder ein etwas wirrer Forscher. Von diesen gibt es dann allerlei nützliche Dinge und viele gute Ratschläge. Überhaupt wird in *Evil Twin* viel getredet.

Insgesamt sehen Sie auf dem Weg durch die acht Welten mit 76 Levels um die 200 Zwischensequenzen. Wirklich störend dabei ist, dass Dialoge nicht zu den Stärken des Texters zu zählen scheinen. So wird oft und gern end- und sinnlos herumalavert, Held Cyprien mutiert dabei zum nervig-alklugen Streber und strapaziert die Geduld des Spielers mehr als die unfairsten Sprungsequenzen. Wenigstens beherrschen Grafiker und Leveldesigner ihr Handwerk besser. Denn das Spiel-

feld der Träume ist ziemlich stimmig und Held Cyprien ist besonders als Supercypr einfach cool. Allerdings treten bei zu vielen Effekten gerne mal ein paar Ruckler auf. Ansonsten sind die Levels zumeist gut gelungen, auch wenn der Schwierigkeitsgrad teilweise ziemlich happig ist. Aber wo sonst irrt man schon durch ein Labyrinth aus Luftströmen oder kocht Omeletts für den Entenmann? Die Herausforderung lohnt wirklich in jedem Fall.

PHILIPP ROHWEDDER

INFO VOM KUMPEL ZUM KÖNIG

## Vier Freunde

Cypriens Freunde sind mit ihren Reichen ein fester Bestandteil von *Underbed*.

Nachdem Cyprien seine Kumpels verflucht hatte, tauchten diese in *Underbed* als Herrscher über eigene Inseln wieder auf. Komischerweise sind sie auch Freunde des bösen Meisters. Wer dieser eigentlich ist, bleibt vorerst geheim.



**DAVE** ist ein Energiebündel. Seine Insel beherbergt die militärischen Ausbildungslager der Stagnaten.



**JOE** liebt Essen über alles. Seine Reich ist ein riesiger Nahrungsberg, auf dem er an einem rotierenden Tisch thront.



**STEVE** ist der Schrecken der Lehrer. Er herrscht über eine riesige Tintenpflanze, unter der sich die Schule befindet.



**VINCENT** ist ein netter Bursche. Seine Insel ist ein geschütztes Biotop voller merkwürdiger Kreaturen.

**GIFTKÜCHE** Der Alchemist ist einer der freundlicheren Bewohner der Traumwelt.

MEIN FAZIT GUT



**Philipp Rohwedder**  
hat ein zweites Ich.

„Evil Twin“ ist mehr als die Bezeichnung für Cypriens anderes Ich. Der Spieler verwandelt sich nämlich selbst von Zeit zu Zeit in seinen bösen Zwilling. Und zwar genau dann, wenn der hundertste Sprung ins Leere ging und man selbst geifernd, wutschäumend und laut brüllend ins Gamepad beißt. Die abgefahreneren Levels, die surrealen Welten und die fesselnde Story machen das aber mehr als wett und sorgen dafür, dass man trotz allem wieder zum Gamepad greift, um mit Cyprien die Welt zu erkunden.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

<b>Jak and Daxter</b> Sony	<b>90%</b>
Jak und sein launiger Kumpel Daxter sind einfach die freundlicheren Typen. Dank der unglaublichen Optik sind sie im Vorteil.	
<b>Rayman Revolution</b> Ubisoft	<b>90%</b>
Der Altmeister der Jump & Runs auf der PS2 kommt langsam in die Jahre. Spielspaß und Grafik können aber noch immer begeistern.	
<b>Evil Twin</b> Ubisoft	<b>78%</b>
Cyprien spielt nicht ganz oben mit. Mit seiner abgefahreneren Spielwelt und den schrägen Figuren ist das Spiel dennoch zu empfehlen.	

TEST EVIL TWIN

Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	6. Dezember
Internet:	www.eviltwin-game.com
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Hoch
Umfang	USK-Freigabe
8 Welten	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
In Utero	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>78%</b>
75%	80%	78%	

„Fantasievolles Spiel mit abgefahrener Story und superknackigem Schwierigkeitsgrad.“

# Jak and Daxter

JAK AND DAXTER

GEWINNSPIEL

Naughty Dogs neues Jump&Run *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* hat in der gesamten Videospiele-Presse völlig zu Recht Bestnoten eingefahren. Da kommt es gerade recht, dass wir in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment ein Gewinnspiel zu dem Titel mit dem seltsamen Heldengespann veranstalten! Neben einer PlayStation 2 und einigen Spielen können Sie dabei ein exklusives *Jak and Daxter*-Presskit gewinnen, dessen Inhalt sich gewaschen hat!

Um an unserer Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

WELCHE SPIELFIGUR  
MACHTE NAUGHTY DOG  
WELTBERÜHMT?

Und das gibt es  
zu gewinnen:

1x

Ein edles *Jak and Daxter*-Presskit in einer Holzkiste, handsigniert von Jason Rubin und Andy Gavin, den Präsidenten und Mitbegründern von Naughty Dog!

#### Der exklusive Inhalt:

Das Spiel *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* mit einer aufwendigen Spezialausgabe des Handbuchs, T-Shirt mit Tragebeutel, Karte der Spielwelt und Making-of-DVD

1x PlayStation 2 mit dem Spiel *Jak and Daxter: The Precursor Legacy*



HANDSIGNIERT Jason Rubin und Andy Gavin veredelten die Kiste durch ihre Autogramme.



4x

4x das Spiel *Jak and Daxter: The Precursor Legacy*

Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Jak and Daxter, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Firth, Teilnahmechluss ist der 6. Februar 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony Computer Entertainment Deutschland und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle.



# Dropship: United Peace Force

Mit **Kampffliegern** schweben Sie an vorderster Front.

In nicht allzu ferner Zukunft, so das Spiel-szenario, sichert die UPF, die United Peace Force, den Frieden auf der Welt. Diese Vereinigung, die aus den Trümmern der NATO entstand, hat nur die besten Soldaten in ihren Reihen. Als Mitglied einer Elite-Piloteneinheit schwingen Sie sich hinter den Steuerknüppel eines riesigen Dropships und bilden bei heiklen, kombinierten Luftlandeoperationen der UPF die Speerspitze des Angriffs. Das Besondere an diesen Fluggeräten ist, dass sie sowohl über einen Hover- als auch über einen Flugmodus verfügen und außerdem Truppen transportieren können. Drei Grundtypen des Fliegers stehen zur Verfügung, die sich in erster Linie durch Bewaffnung und Panzerung und somit auch im Handling unterscheiden. Ausschauen können Sie sich Ihren Flieger leider nicht. Je nach Mission befinden Sie sich mit Ihrem vorgegebenen Flugzeug auf einem Luftwaffenstützpunkt oder bereits mitten im Einsatz. Das Ein-

satzspektrum ist dabei ziemlich weit gefächert, da ein Dropship eben universell eingesetzt werden kann. Mal müssen Sie lediglich ein paar Einheiten unerkannt im Feindesland absetzen, dann wieder Geleitschutz für eine Transportflotte spielen, Aufklärungsmissionen fliegen oder einfach nur feindliche Anlagen dem Erdboden gleichmachen. Die Fluggeräte steuern sich dabei sowohl im Schwebemodus als auch im Flugmodus ausgezeichnet, wobei das Gefühl für die Masse des jeweiligen Schiffs sehr gut rüberkommt. Ab und zu dürfen Sie sogar in einem gepanzerten Fahrzeug durch die Gegend jagen beziehungsweise als dessen Richtschütze alles niedermähen, was Ihnen vor den Lauf kommt. Der Schwerpunkt bei *Dropship* liegt zwar eindeutig beim Fliegen, aber gerade solche Abwechslungen sorgen für ein wirklich fesselndes Spielerlebnis.

## NOTLANDUNG

Überhaupt stimmt die Atmosphäre einfach. Wenn man mit



**SCHLAGABTAUSCH** Die eigene Panzerung hält einiges ab.

#### MEIN FAZIT GUT



**Philipp Rohwedder** hebt ab.

Zugegeben, ich habe einfach eine Vorliebe für schweres Fluggerät. Aber auch objektiv betrachtet kann *Dropship* einfach überzeugen. Ob Sie nun irgendwo im Gelände runterkrachen, um Ihre Ladung loszuwerfen, oder als Richtschütze in einem Truppentransporter einfach nur alles niedermähen – langweilig wird es nie. Sicher, teilweise flimmert es doch arg und ein paar mehr Bodenobjekte wären auch nicht schlecht, aber davon abgesehen, erwartet Flieger-Asse ein abwechslungsreiches Spiel mit viel Action.

#### IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Star Wars Starfighter** 85%  
LucasArts

Hier geht es zwar deutlich futuristischer zu, der Luftkampf läuft aber ähnlich ab. In einigen Details ist dieser Titel einfach stimmiger.

**DROPSHIP: UPF** 80%  
Sony

Die Lungs von Studio Camden haben ein tolles Spiel gebastelt, das sich mit seiner Vielzahl an Möglichkeiten überall sehen lassen kann.

**Army Men Air Attack B. R.** 77%  
300

Der lange Titel täuscht, langweilig wird das Army-Men-Spiel selten. Die Grafik ist zwar nicht umwerfend, Spaß macht es trotzdem.

dem Flieger in den Schwebemodus umschaltet und mitten auf dem Schlachtfeld aufsetzt, um einen Wundrententransport an Bord zu nehmen, anschließend wieder abhebt, sofort den Nachbrenner anwirft und davonjagt, möchte man sich am liebsten selbst auf die Schulter klopfen. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei so gehalten, dass man in den meisten Fällen eine Mission auf Anhieb, wenn auch gerade so, schafft. Dies ändert sich leider im späteren Spielverlauf spürbar. Wobei nicht einmal die Gegner selbst das Problem sind. Die sind zwar in der Regel zahlenmäßig überlegen, stellen aber für geübte Piloten kein wirkliches Problem dar. Was die

späteren Missionen so knackig macht, ist in erster Linie ihre Länge. So werden die Einsatzziele immer wieder aktualisiert und wenn man eigentlich denkt, jetzt geht es nach Hause, muss man doch wieder für jemanden in die Bresche springen. Immerhin kommt man dadurch in dem riesigen Einsatzgebieten herum. Denn insgesamt ist *Dropship* recht hübsch und bei der gebotenen hohen Sichtweite nimmt man auch in Kauf, dass das Gelände beim Näherkommen sichtbar nachberechnet wird. Die ironischen Zwischensequenzen tun ein Übriges für die Atmosphäre und lassen das Geschehen weit weniger ernst erscheinen.

PHILIPP ROHWEDDER

#### TEST DROPSHIP

Hersteller:	Sony
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 61,-
Termin:	16.01.2002
Internet: <a href="http://www.dropship-pilot.com">www.dropship-pilot.com</a>	

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 18 Missionen	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler Studio Camden	Datenträger DVD

GESAMTWERBUNG		
GRAFIK 78%	SOUND 79%	SPASS 82%
80%		

„Abwechslungsreiches Actionspiel mit coolen Effekten, starkem Kriegsgeschehen und sehr ironischer Geschichte.“

# Heißes Ding?

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei

**McMEDIA**

Unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

Skateboard-  
spiel mit  
**Schwächen**,  
das auch  
noch zum  
falschen  
Zeitpunkt  
erscheint.

# ESPN X Games Skateboarding

**W**ellenreiten ist mit Skateboarden lediglich entfernt verwandt. Trotzdem versucht *ESPN X Games Skateboarding* auf der Trendsport-Welle mitzureiten, die Tony Hawk mit seinem jüngsten *Pro Skater* mal wieder entfesselt hat. Im direkten Vergleich fallen die Schwächen des aktuellen Skateboard-Titels von Konami natürlich viel mehr auf. Nicht dass *X Games* ohne

den Vergleich ein großartiges Spiel wäre, dafür sind die Macken zu zahlreich und spielentscheidend. Allein optisch und technisch ist die Rollbrett-Simulation um Klassen schlechter als Activisions Vorreiter. Das Bild flackert so extrem, dass man gar nicht weiß, ob das Flat-

tern der Bekleidung Absicht ist oder nicht. Dazu ruckelt das Ganze wie verrückt. Die Umge-

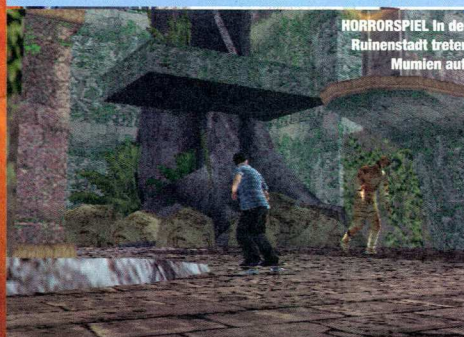
bungen sind zwar relativ detailliert und umfangreich gestaltet, einen Schönheitspreis können aber besonders die Texturen nicht gewinnen. Außerdem schnellen häufig ganze Häuser plötzlich ins Bild.

## GO FOR GOLD!

Den Spielspaß trüben aber ganz andere Faktoren. Vor allem durch die mangelnde Geschwindigkeit und Dynamik entsteht selten ein Gefühl rasanter Action. Die Ska-



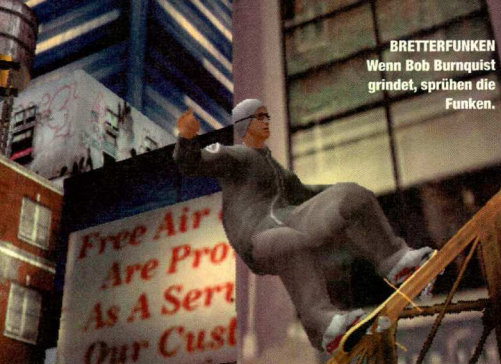
**PASSENDER NAME**  
„Christ Air“ heißt  
dieser Spezialtrick.



**HORRORSPIEL** In der  
Ruinenstadt treten  
Mumien auf.







**BREITERFUNKEN**  
Wenn Bob Burnquist  
grindet, sprühen die  
Funken.



**LUSTIGE SCHIFF-FAHRT** Ein Sprung zum Grind ist eine gute Kombo.

ter sind sehr langsam und sie reagieren auch nicht besonders schnell. Die Sprungtaste sollte man deshalb schon drücken, bevor der eigentliche Abสปрungpunkt erreicht ist. Auch die Tricks werden dadurch selten spektakulär: Es lassen sich nicht besonders viele Kunststücke hintereinander kombinieren. Wegen der Lizenz ist die zentrale Spielart natürlich der X-Games-Modus. Hier geht es darum, auf der Halfpipe oder im Skatepark Medaillen

abzuräumen. Daneben gibt es noch den Arcade-Modus, der genauso funktioniert wie die Karriere bei Tony Hawk. In verschiedenen Arealen, etwa einem Museum, einem Kreuzfahrtschiff oder einer Ruinenstadt, soll der Spieler verschiedene Aufgaben lösen, um den nächsten Level freizuspielen. Leider sind die Umgebungen ziemlich schwach designt. Hindernisse bremsen den Spielfluss, Rampen und Geländer für die Tricks sind nicht

immer auf Anhub zu finden. Der Zweispielermodus ist da schon fast zu vernachlässigen: Hier geht es eben zu zweit darum, wer besser in der Halfpipe und im Skatepark ist. Lediglich in einer Spielart geht das gleichzeitig über Splitscreen, sonst hintereinander. Das Einzige, was dem Trendspott-Genre einigermaßen gerecht wird, ist der Soundtrack mit schmissigen Melodien von hippen Bands.

ALBRECHT OTT

**MEIN FAZIT** **GEHT SO**



**Albrecht Ott**  
bleibt Tony treu.

Den Vergleich mit *Tony Hawk's Pro Skater 3* muß sich *ESPN X Games Skateboarding* wohl oder übel gefallen lassen. Und der fällt ganz schlecht aus für Konamis Skateboard-Spiel: technisch eine einzige Enttäuschung, fehlende Dynamik, optisch nicht besonders schön. Wer auf rollende Bretter steht, hängt seit Anfang Dezember wahrscheinlich sowieso ständig am *Pro Skater 3* und kommt gar nicht dazu, sich ein neues Spiel zu kaufen. Um das hier ist es nicht schade. Ein Hammer ist Konami mit der *X Games*-Lizenz bisher nicht gelungen.



**VERGLEICH** Der Archäopteryx im Museum hat die größere Spannweite.

**TEST ESPN X GAMES SKATEBOARDING**

Hersteller:	Konami
Genre:	Skateboarding
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	24. Januar
Internet:	<a href="http://www.espnthegames.com">www.espnthegames.com</a>
Savegame:	Schwierigkeitsgrad
Nach den Levels:	Mittel
Umfang:	USK-Freigabe
5 Modi, 9 Areale:	Nicht bekannt
Entwickler:	Datenträger
Konami:	CD

**GESAMTWERTUNG**

GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>53%</b>
47%	75%	55%	

„Skateboard-Spiele müssen nicht zwangsläufig actionreich und spaßig sein, wie dieses hier beweist.“

**IM VERGLEICH**  
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

<b>Tony Hawk's Pro Skater 3</b>	<b>90%</b>
Der unangefochtene Trendsetter im Trendsportgenre ist einfach nicht zu schlagen: schnell, dynamisch, langer Spielspaß.	
<b>S. Palmer's Pro Snowboarder</b>	<b>88%</b>
Auch auf Schneebrettern funktioniert das schnelle Grinden, Springen und Tricksen. Activation weiß eben, was Spaß macht.	
<b>X Games Skateboarding</b>	<b>53%</b>
Technisch schwach, mieses Leveldesign, langsame Action: So können die X Games nicht die Herzen der Skater erobern.	

# DIE ATTRAKTION IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Mess- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

**HobbyTronic**  
Computerschau  
täglich 9-18Uhr  
**20.-24.2.2002**  
25. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- Dazu informative Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

# Rez

Nichts sagender Titel, seltsame Optik – was hat es mit Rez auf sich?

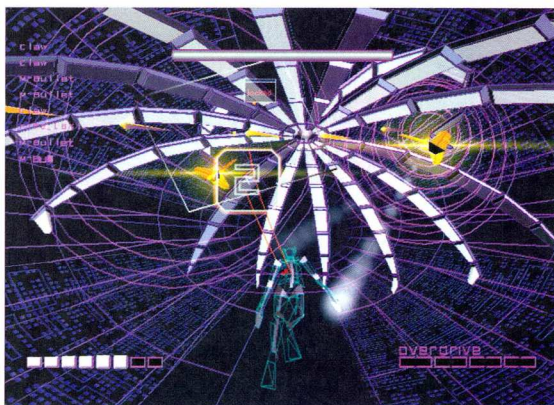
**B**allerspiel-typisch kommt *Rez* ohne große Vorge-schichte aus: Bei dem ursprüng-lich als „K-Project“ angekündigten Titel dringen Sie in ein

Computernetzwerk ein. Das reicht schon als Aufhänger für einen wilden Cyberspace-Trip und für Kämpfe mit abstrakten Gegnern vor unwirklichen Computer-Landschaften. Das

Gameplay ist sehr einfach gehalten: Per Analogstick und X-Taste visieren Sie bis zu acht Gegner an, durch Loslassen der Taste feuern Sie ziel-suchende Strahlen ab. Dazu noch ein Knopf für die Smart-bomben (die einzige Extrawaffe) und das war's eigentlich. Die Spielfigur und die Umgebung bestehen anfangs aus reinen Vektoren, steigen Sie erst mal einige Levels auf, werden Sie zu ausgefüllten Polygonen und wilde Grafikeffekte füllen den Bildschirm. Speziell der fünfte Level ist mit ständig wechselnder Umgebung ein Spiel gewordener Drogentrip. Das Ganze ist dabei superflü-

sig und stellenweise ziemlich rasant inszeniert. Die Stages bleiben ständig in Bewegung, verformen sich oder grooven im Takt – Letzteres gilt auch für das Joypad, dessen Rumble-Funktion exzessiv und sehr passend – oft geradezu uner-kennbar – eingesetzt wird. Generell ist der Techno-Sound-track (unter anderem von Ken Ishii) ein wichtiger Bestandteil des Spiels und jeder Knopf-druck des Spielers bereichert die Akustik mit zusätzlichen perkussiven Sounds, wobei das Spiel praktischerweise sogar eventuelle Timing-Schwächen ausbügelt.

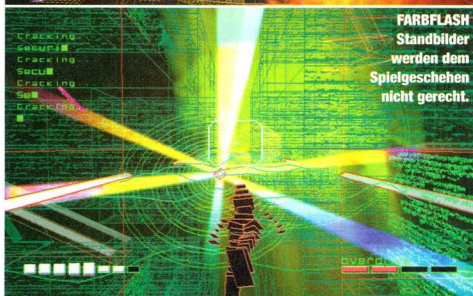
MICHAEL PRUCHNICKI



**VIELSEITIG** Die Endgegner haben jede Menge Angriffsmuster auf Lager.



**AUFGESCHALTET** Das Zielsystem nimmt bis zu acht Gegner zugleich aufs Korn.



**FARBFLASH** Standbilder werden dem Spielgeschehen nicht gerecht.



**ABGESPECKT** Die Kugel ist die unterste Entwicklungsform Ihrer Spielfigur.

## MEIN FAZIT GUT



**Michael Pruchnicki**

dreht auf und taucht ab.

„Das ist ja noch gar nicht fertig“, meinte ein fachfremder Redaktions-besucher beim Anblick von *Rez*. Doch so unscheinbar die Grafik auf den Bil-dern auch wirken mag, in Bewegung ist das Spiel teilweise der reinste Ef-fektverkitt. Das Gesamterlebnis zählt hier, der Techno-Soundtrack und die Einbindung der Rumble-Funktion ma-chen sehr viel aus. Noch mehr als die Grafik richtet sich das eigentliche Spiel an die Nostalgiker – simpelster Spielablauf und wenige Levels mit Punkten/Abschussraten als Haupt-motivation sind nicht sehr zeitgemäß. *Rez* ist also bestimmt nicht jedermanns Sache. Mir gefällt es zwar recht gut, den Vollpreis von € 60,- wäre es mir persönlich allerdings nicht wert.

## TEST REZ

Hersteller:	Sega
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,95
Termin:	30. Januar
Internet:	<a href="http://www.u-ga.com">www.u-ga.com</a>

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Erfolge	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
5+ Levels	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
United Game Artists	CD
Besonderheiten:	
Wahlweise 50 oder 60 Hz	

GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SPASS
60%	80%
75%	75%
<b>75%</b>	

„Spielerisch eine altmodische Ballerei, optisch und akustisch ein **einzig-artiges Cyberspace-Erlebnis**“



**RUTSCHPARTIE** Hin und wieder steht ein Wettrennen gegen Monster-Kollegen an.



**TAPSER** Schalter in der richtigen Reihenfolge drücken – wir wären auch schon mal origineller.

**BEI DER ARBEIT**  
Mike trainiert an den Kinder-Dummies.

# Monster AG

Abends, wenn es **dunkel** wird ...

**B**evor sich Mike und Sulley, die Helden des neuen Pixar-Animationsfilms, in die Zimmer schlafender Kinder wagen, müssen sie eine Ausbildung in den vier Trainingsbezirken der Monster-AG-Akademie durchstehen. Hier schleichen Sie in Gestalt Ihres favorisierten Knuddelmonsters durch Pyramiden, Dschungel, Großstadtbezirke oder Eislandschaften, springen über Standard-Plattformen und sammeln Münzen und Monsterschleim. Je mehr dieser farbigen Flüssigkeiten Sie in einem Level eingesackt haben, desto besser stehen Ihre Chancen in der Hauptaufgabe des Spiels: „Nervis“ genannte Übungsroboter mit Augenrollen, Handständen oder

Tüten-Knallen bis zur Ohnmacht zu ängstigen. Das funktioniert über den Druck vorgegebener Tasten und erfordert weder Geschick noch Konzentration. Für erfolgreich erschreckte Nervis ernten Sie Auszeichnungen, die Ihnen die Tore zu neuen Spielwelten öffnen. Mit der Zeit erarbeiten Sie sich außerdem das Recht, Ausrüstung wie Trampoline oder Booster zu benutzen, über die Sie in bereits bekannten Levels Zusatzabschnitte erreichen. Dazu gibt's Ausschnitte aus dem Kinofilm zu sehen; doch gerade im Vergleich mit den perfektionistischen Renderszenen sticht heraus, wie zweckmäßig die Spielgrafik eigentlich hingewerkelt ist. Die Hintergründe erwecken den Eindruck, als habe man zuerst die PSone-Version entwickelt und für die PS2 noch ein paar feinere Texturen über die Polygone gelegt. Die 3D-Kamera macht an jeder dritten Ecke Zicken, brutale Slowdowns und Kollisionsfehler sind eher die Regel als die Ausnahme. Lediglich die Animationen der tollpatschigen Protagonisten und der groovende Soundtrack können technisch überzeugen. Der minderjährige Anteil des Kinopublikums wird's trotzdem lieben.

STEFANIE SCHETTER

## MEIN FAZIT **GUT**



**Stefanie Schetter**  
der Kinderschreck

Der klassische Multiplattform-Titel zum Familien-Blockbuster: Ein Griff in die „Action-Adventure-Basics“-Kiste, angereichert mit ein paar Schmutzeffekten und Filmschnipseln. Nur ja keine Kreativität zeigen, immer schön brav an den bewährten Strickmustern festhalten und technisch nur so viel Aufwand betreiben, wie eben nötig ist, um nicht in die Schund-Schublade gesteckt zu werden. Spielen kann man's trotzdem, seinen Spaß damit haben auch, sofern man nicht gerade kurz vorher *Jak & Daxter* eingelegt hatte.

## TEST **MONSTER AG**

Hersteller:	Sony/Disney
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,95
Termin:	23. Januar

Internet: [www.disney.de](http://www.disney.de)

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jeder Zeit	Niedrig
Umfang	USK-Freigabe
Ca. 12 Levels	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Artificial Mind and Movement	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
68%	70%	75%	<b>73%</b>

„08/15-Jump&Run für Einsteiger und Disney-Freunde. Immerhin mit zwei witzigen Charakteren.“





ALLES RICHTIG Manchmal muss auch ein Haschisch-Raucher schiffen.



KOMPETENTES PUBLIKUM Dieser Joker ist immer hilfreich.

# Wer wird Millionär

## 2. Edition

Etwas langsames Quiz, das aber sehr angenehm präsentiert wird.

Millionen von Menschen kleben drei Mal pro Woche vor dem Fernseher, um mehr oder weniger klugen Kandidaten dabei zuzusehen, wie sie mehr oder weniger kluge Fragen beantworten. Als dieses Konzept als PlayStation- und PC-Spiel umgesetzt wurde, kam einer der erfolgreichsten Titel aller Zeiten dabei heraus. Kein Wunder, dass nicht einmal ein Jahr später der Nachfolger in die Regale drängt. Und der ist um einiges besser als sein Vorgänger, jedenfalls auf der PlayStation 2. Das Konzept ist natürlich das gleiche geblieben: Um eine Million virtuelle DMark zu gewinnen, sind 15 Fragen zu beantworten. Drei Joker helfen bei besonders kniffligen Fragen. Bis zu vier Spieler können so um Ruhm und Millionen spielen. Verbessert ist diesmal vor allem die Präsentation

und die Optik im Allgemeinen. So ist etwas mehr vom Publikum zu sehen, mehr von der Atmosphäre zu fühlen. Sogar ein ganz klein wenig von der Spannung, die die Kandidaten wohl verspüren, liegt in der Luft. Die Fragen kommen jetzt nicht mehr von einem nervenden Sprecher aus dem Off, sondern von einem voll animierten Moderator. Der spricht mit der Stimme von Arne Elsholz, dem Synchronsprecher von Tom Hanks, Bill Murray und vielen anderen Hollywoodstars. Gut dabei ist auch, dass mehr Abwechslung in dem ist, was er sagt, es wiederholt sich nicht mehr alles so schnell. Trotzdem ist das Ganze oft sehr langwierig: Noch einmal nachfragen, wenn die Antwort schon gegeben ist, muss nicht unbedingt sein, überhaupt könnte er schneller zum Punkt kommen.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT	GEHT SO
	<b>Albrecht Ott</b> ist ein Ratefuchs.
Die 2. Edition des beliebten Ratespiels hat einige der Fehler des Vorgängers ausgemerzt. Es ist nicht mehr ganz so nervig, optisch besser und etwas spannender. Langwierig ist es aber trotzdem, bis man mal zur Million kommt. Am besten funktioniert dieses Spiel immer noch im Fernsehen.	



SETTING Auf diesem Stuhl im Vordergrund nehmen Sie virtuell gegenüber dem Moderator Platz.



QUAL DER WAHL In der Auswahlrunde geht es ausschließlich darum, wer die Antwort am schnellsten weiß.

TEST WER WIRD MILLIONÄR 2			
Hersteller:	Eidos		
Genre:	Denkspiel		
Spieler:	1-4		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 60,-		
Termin:	Erhältlich		
Internet: <a href="http://www.eidos.de">www.eidos.de</a>			
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Ja	Mittel		
Umfang	USK-Freigabe		
Ca. 1.000 Fragen	Ohne Beschränkung		
Entwickler	Datenträger		
Revolution Software	DVD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT
62%	60%	70%	68%
„Diesmal kommt fast schon echtes Quizshow-Feeling auf, trotzdem hat das Spiel einige Längen.“			

# Woody Woodpecker

## Die Flucht aus Buzz Buzzards Park

WOODY WOODPECKER

Ein sprunghafter Specht im Vergnügungspark verspricht **schrägen Spaß.**

**E**ine Cartoon-Lizenz, ein Jump & Run, entwickelt von Cryo: drei Zutaten, die in Spielerkreisen nicht unbedingt Euphorie auslösen. Zu häufig stehen alle drei Begriffe schlicht für schlechte Spiele. Zum Glück gibt es keine Regel ohne Ausnahme. Wie etwa *Woody Woodpecker*. In diesem Jump & Run steuert der Spieler den lustigen Zeichentrick-Specht durch die bunte Welt eines Vergnügungsparks. Originell ist daran nichts, es gibt Abgründe zu überwinden, Laserstrahlen zu überspringen, komische Kreaturen zu besiegen, eben typische Jump-&Run-Aufgaben zu lösen. Das lässt sich dank der guten Steuerung auch ziemlich einfach erledigen. Im Prinzip braucht man

nur zwei Tasten, eine zum Springen und eine für alle anderen Aktionen. Etwas frustrierend sind nur die Gegner und die Kameraführung. Die Feinde sind zwar schnell besiegt, ihre Attacken dafür aber schwer abzuwehren, so dass sie einem oft Schaden zufügen. Und die Perspektive ist meist sehr verwirrend, da ist Woody häufig von vorne zu sehen, wenn genau hinter der Kamera Gegner stehen. Optisch ist das Spiel dafür genauso solide wie beim Gameplay: Es läuft flüssig, die Umgebungen sind bunt und abgefahren und der Specht bewegt sich recht lustig. Lediglich Kantensplitter und dicke PAL-Balken stören den Gesamteindruck.

ALBRECHT OTT



### MEIN FAZIT GEHT SO

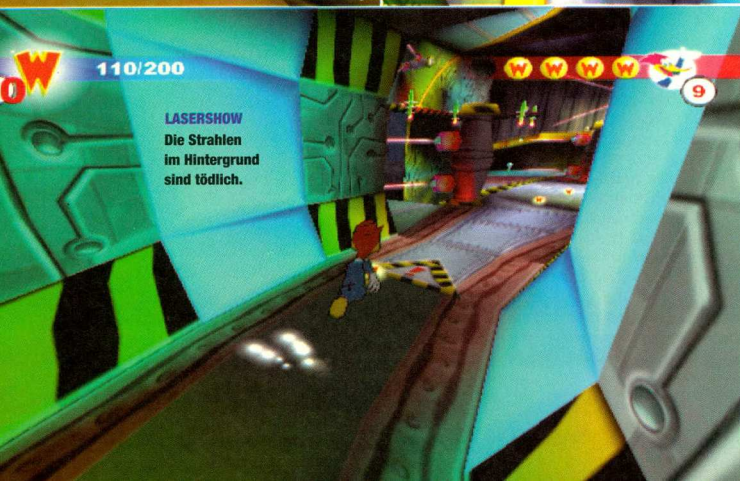


**Albrecht Ott**  
hat 'nen Vogel.

Wer schon einmal ein Jump & Run gespielt hat, wird so ziemlich alles in *Woody Woodpecker* wiedererkennen. Bunte Welt, Zeichentrickcharaktere, lustiges Hüpfen und Hauen. Solide umgesetzt, bringt das Spiel dennoch eine ganze Menge Spaß. Besonders das Preis-Leistungsverhältnis stimmt hier. Für knapp 25 Euro ist viel geboten.



**UNGEWISS** Was wartet in dem Wrack wohl auf Woody?



### TEST WOODY WOODPECKER

Hersteller: Cryo  
Genre: Jump & Run  
Spieler: 1  
Sprache: Deutsch  
Preis: Ca. € 25,-  
Termin: Erhältlich

Internet: [Woody.cryogame.com](http://Woody.cryogame.com)

Savegame Nach den Levels Schwierigkeitsgrad Mittel  
Umfang 21 Levels USK-Freigabe Ohne Beschränkung  
Entwickler Cryo/ekosystem.com Datenträger CD

**GESAMTWERTUNG**  
GRAFIK | SOUND | SPASS  
68% | 76% | 69% **69%**

„Kein originelles, aber ein **lustiges Springvergnügen** mit dem total abgedrehten Specht Woody.“

## PS ONE

## Pro Evolution Soccer

## BUDGET TERMINE

## Zuletzt erschienen

Final Fantasy IX Erhältlich

## Februar

Chase the Express 13. Feb.

Cool Boarders 4 13. Feb.

Destruction Derby Raw 13. Feb.

Need for Speed: Porsche 7. Feb.

## März

C12: Final Resistance März

Time Crisis: Project Titan März

## INFO KURZ &amp; KNAPP

## PSone-Auslieferung unterbrochen

Anfang Dezember wurde die EU-Auslieferung von PSone-Konsolen unterbrochen. Der Grund: Zu hohe Cadmiumwerte, die nicht in den Konsolen selbst, sondern in Peripheriegeräten von Drittherstellern festgestellt wurden. Laut den zuständigen niederländischen Behörden sind die enthaltenen Cadmiummengen nicht gesundheitsschädlich. Es könnte jedoch zu starken Umweltbelastungen kommen, falls die betroffenen Geräte nicht sachgemäß entsorgt werden. Zu Redaktionsschluss plante SCEE, Ersatzgeräte aus unbedenklichem Material zu organisieren, um den PSone-Verkauf zuerst in kleinen Mengen und bald in vollem Umfang fortzusetzen.

## Creatures

Die Grundbegriffe der Erziehung bringt SWING! nun auch jüngeren PSone-Besitzern bei, die vor 2D-Bildern Norms genannte Fantasiewesen züchten dürfen. Der Norm-Betreuer muss sich um körperliche wie seelische Bedürfnisse seiner Schützlinge kümmern, Lob und Strafe verteilen. Technisch ist der Titel eine Katastrophe, spielerisch bedarf er mehr Geduld, als die meisten Kids aufbringen werden. Für Knapp 15 Euro kann man ja mal einen Blick drauf werfen. Unsere Einschätzung: Geht so

## PREVIEW Endlich Nachschub: Fußballspezialist Konami lässt PSone-Besitzer nicht im Stich!

Ganz unverhofft ist uns kurz vor Weihnachten noch etwas ganz Besonderes auf den Schreibtisch geflattert: der Nachfolger des PSone-Knallers ISS Pro Evolution 2! Inhaltlich und spielerisch orientiert sich diese weit fortgeschrittene Vorabversion am großen PS2-Bruder und ist daher mehr als nur ein simples Update zum Vorgänger. Eine verfeinerte Steuerung, verbesserte Grafik und ein noch dynamischeres Spielgeschehen gehören zu den Hauptmerkmalen des kommenden Hits. Dazu kommen die Stärken, welche die Serie schon immer von der Konkurrenz abgehoben haben, wie zum Beispiel erstklassige KI, realistische Animationen und perfekte Spielbarkeit. Einziges Manko: Die sinnvollen Änderungen an der Meisterliga, die sich in der PlayStation-2-Fassung des Spiels bewährt haben, wurden leider nicht umgesetzt. Sie übernehmen also eines von nur 24 Topsteams und führen es an die europäische Spitze. In den anderen Modi treten Sie vornehmlich mit einer von 54 Nationalmannschaften in Pokal- und Liga-Matches an. Alles in allem macht das Spiel schon jetzt einen hervorragenden Eindruck und wird aller Voraussicht nach das letzte Fußball-Highlight für die PSone werden. (wf)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.com

Termin: Februar



**UNHALTBAR** Nicht einmal Nationaltorhüter Olli Kahn kann diesen fulminanten Fernschuss halten.



**HARTE ENTSCHEIDUNG?** Die Schiedsrichter lassen bei krassen Fouls nicht mit sich reden. Der holländische Abwehrspieler bekommt dies zu spüren.

# Monster AG

**TEST** Niedlich-kitschiger Horrortrip der Marke Disney

Suley und Mike haben eines vor sich: Sie wollen die Monster-Akademie bestehen und sich zu professionellen Kinder-Erschreckern mausern. In den zwölf Trainingslevels werden die Kinder zunächst durch Roboter, so genannte „Nervis“, ersetzt, die unterschiedlich schwer ins Bockshorn zu jagen sind. Erst wenn die Helden auf Umwegen über Plattformen, Trampoline etc. genügend Monsterschleim gesammelt haben, können Sie ihre Zielobjekte per Tasten-Drücken zum Schreikrampf treiben. Mit fortschreitenden Erfolgen öffnet sich der Zugang zu neuen Abschnitten, Erschreck-Techniken und knackigeren Herausforderungen. Was spielerisch als solides Action-Adventure mit hohem Jump&Run-Faktor daherkommt, bleibt technisch sehr durchschnittlich: Die Levels sind

detaillarm, die Sichtweite niedrig, die Figuren klotzig und die kurzen Ausschnitte aus dem Pixar-Animationsfilm unmotiviert eingeflickt. Aktiviert man den PS2-Weichzeichner, ist die Optik schon um einiges angenehmer, auf den Ladezeiten-Beschleuniger reagiert das Spiel jedoch mit Abstürzen zwischen den Szenenwechseln. (ses)

## TEST MONSTER AG

Hersteller:	Sony/Disney
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Preis:	Nicht bekannt
Termin:	23. Januar

PS2-Performance:  
Bei verkürzten Ladezeiten Abstürze, verbesserte Texturen

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
65%	70%	75%	<b>73%</b>



BUUUUHH! In der Not greift der Kinderschreck auch zur Papiertüte.



ERLEDIGT Feindliches Spielzeug setzt der einäugige Monster-Mike mit Kuller-Angriffen außer Gefecht.

# Destruction Derby Raw

**BUDGET** Wer braucht schon eine intakte Motorhaube?

Als Platinum-Version liegt der Titel zwar nicht weit unter dem ursprünglichen Verkaufspreis von 60 Mark, aber eine Empfehlung ist das hitzige Crash-Rennen trotzdem noch wert. Besonders im Mehrspielermodus kommt Freude auf, wenn man sich gegenseitig von Dächern rempelt, Bomben aufdrängt oder sich in verschiedenen Varianten des Destruction Derby rammt. Einzelspieler dürfen sich Kurs für Kurs

durch den Wrack-Modus kämpfen oder im Karriere-Modus Geld für Upgrades einstreichen. Hauptsache, es kracht – und zwar möglichst nicht auf Ihre Kosten. (ses)



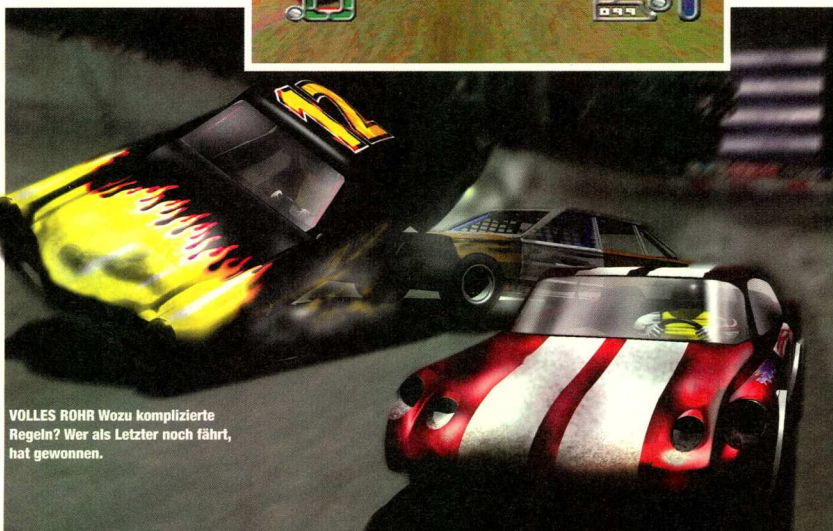
BODYCHECK Im hügeligen Gelände geraten Zusammenstöße auch mal außer Kontrolle.

## TEST DESTRUCTION DERBY RAW

Hersteller:	Sony/PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Preis:	€ 24,95
Termin:	13. Februar

PS2-Performance:  
Kaum verkürzte Ladezeiten, verbesserte Texturen

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
77%	73%	90%	<b>88%</b>



VOLLES ROHR Wozu komplizierte Regeln? Wer als Letzter noch fährt, hat gewonnen.

# HARDWARE

## Freestyler Bike

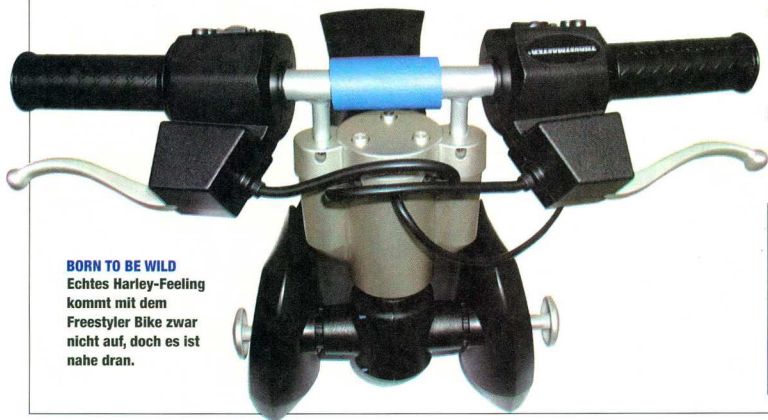
**LENKRAD** Meine Oma fährt im Wohnzimmer Motorrad. Etwas Übung braucht sie dafür aber schon ...

Auf zwei Rädern fährt sich's anders als auf vier. Bei Rennspielen ist der Unterschied allerdings nicht so riesig, wenn man mit dem Controller

steuert. Echtes Motorradfeeling bringt jetzt das Freestyler Bike von Thrustmaster auf die PlayStation 2. Der Controller im Design eines Motorradlenkers kann in zwei verschie-

denen Modi bedient werden: „Cross“ und „GP“. Bei GP wird die Lenkstange gekippt, um die Richtung vorzugeben, bei Cross gedreht. Das Freestyler Bike ist mit einer Sitzfläche

ausgestattet, die einen stabilen Halt garantiert. Leider kommt man dabei im GP-Modus häufig mit den Beinen in Konflikt, so dass absolute Präzision auf diese Weise nicht möglich ist. Überhaupt gehört Übung dazu, mit dem Lenker das Motorrad genau dahin zu bewegen, wo es hin soll. Doch vielleicht ist das ja sogar realistisch. Überzeugend ist dagegen der starke Vibrationseffekt und die stabile und hochwertige Verarbeitung. (ao)



**BORN TO BE WILD**  
Echtes Harley-Feeling kommt mit dem Freestyler Bike zwar nicht auf, doch es ist nahe dran.

TEST FREESTYLER BIKE			
Typ:	Lenkrad		
Hersteller:	Thrustmaster		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	€ 86,90		
<b>GESAMTWERTUNG</b>			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	<b>83%</b>
85%	90%	79%	

## Gamechopper

**ZUBEHÖR** Deutlich mehr Komfort im PlayStation-2-Straßenverkehr!

Mit den Lenkrädern ist es oft ein Kreuz: Die PlayStation 2 steht im Wohnzimmer, man spielt auf dem Sessel vor dem Fernseher, doch wohin dann mit dem Lenkrad? Der Gamechopper macht Schluss mit diesem Problem: Von den Möbelherstellern Dittrich Design entworfen und von Bigben vertrieben, kombiniert er Tisch und Stuhl. Auf dem Tischchen lässt sich jeder Lenker bequem festschrauben, unten ist noch eine Abstellfläche für die Pedale. Der Stuhl selbst ist sehr komfortabel und

für jede Größe geeignet. Sogar unser Verlagsriese Bernd Holtmann (1,98 m, *PC Games*) passte gemütlich in den Sessel und konnte sogar noch *Gran Turismo* fahren. Praktisch ist auch, dass sich der Gamechopper nach Gebrauch platz sparend zusammenfallen lässt. Das Produkt wird zum Beispiel im Internet unter [www.gamechopper.com](http://www.gamechopper.com) vertrieben. Mit dem Preis von 179 Euro ist es jedoch sicher eher etwas für die Betuchteren, die ein Faible für abgefahrene Spielereien haben. (ao)



**PROBIER'S MAL MIT GEMÜTLICHKEIT!**  
Ganz schön bequem, der Gamechopper, da kann man weite Strecken fahren.



# DVD Remote Control

**FERNBEDIENUNG** Die kleinste Fernbedienung von Interact

Langsam wird es unübersichtlich: Jeden Monat kommt mindestens eine neue Fernbedienung für den DVD-Spieler der PlayStation 2 auf den Markt. Interact bietet zwar schon eine sehr gute an, bringt jetzt aber trotzdem noch mal eine etwas kompaktere Variante in die Regale. Und die ist gut. Mit druckfesten Hartgummitasten ausgestattet,

die genau dieselben Funktionen haben wie die Knöpfe des Gamepad, lässt sich damit der DVD-Spieler aus der Ferne bedienen. Das Empfangsteil hat einen Anschluss für den Controller, mit einem einzigen Knopfdruck können Sie zwischen den beiden Funktionen wählen. Sonst ist die Fernbedienung klein, hübsch, stabil und mit knapp 20 Euro relativ günstig. (ao)



**PRAKTISCH** Mit der Fernbedienung können Sie DVDs auch bequem aus dem Sessel vorspulen.

# Raptor Pad

**CONTROLLER** Durchsichtiges Leichtgewicht mit kleinen Schwächen

Eigentlich ist dieser Controller für die PSone gedacht. Aber was macht das schon? Das Einzige, was ihm fehlt, sind die analogen Buttons – und die unterstützt ja sowieso fast kein Spiel vernünftig. Der Raptor wäre also durchaus für die PlayStation 2 zu gebrauchen, doch gibt es da bessere Produkte, auch von Drittherstellern. Er wirkt sehr leicht und instabil, fast wie ein billiges Plastikspielzeug. Die Analogsticks sind dementsprechend sehr leichtgängig und bieten kaum Widerstand. Besser ist da schon das digitale Acht-Wege-Steuerkreuz, mit dem man leicht die richtige Richtung einschlagen kann. Enttäuschend ist dagegen der Rumble-Effekt: Die Vibration ist kaum zu spüren. Dafür liegt das transparent-blaue Gerät

aber gut in der Hand und die Knöpfe sind leicht zu erreichen. (ao)



**TRANSPARENZ** Das Raptor Pad erlaubt einen Blick auf sein Innenleben.

TEST RAPTOR PAD	
Typ:	Controller
Hersteller:	Interact
Termin:	Erhältlich
Preis:	€ 17,99
<b>GESAMTWERTUNG</b>	
DESIGN	VERARBEITUNG
80%	67%
KOMFORT	75%

# Gewinnspiel



Wer schon immer mal Controller in den Farben seines Lieblingsrennstalls benutzen wollte, wird seit kurzem von Bigben versorgt, vorausgesetzt, er ist Jaguar-Fan. Mit offizieller Lizenz hat der Hardwarevertrieb eine Zubehörserie im Jaguar-Design herausgebracht. Zusammen mit Bigben verlosen wir drei komplette Pakete der Serie für PSone und PlayStation 2. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

**Welcher Ire fährt im Moment für den Formel-1-Rennstall Jaguar?**

Und das gibt es zu gewinnen:

**3x je ein Jaguar Compact Racing Wheel und ein Dual Analogue Controller 2 für die PS2**

**3x je ein Dual Analogue Controller und eine Jaguar-Memory-Card für die PSone**

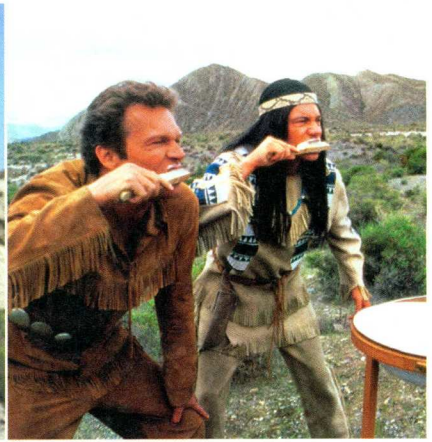
Rufen Sie uns unter 0190/08 58 61\* an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Jaguar, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 6. Februar 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Jaguar, Bigben, 4 Gamers und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

\*Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 12 Cent pro Minute und einmalig 75 Cent.)



## DVD

Genug gespielt? Kein Problem!  
Machen Sie eine Pause und  
genießen Sie einen der hier  
vorgestellten **DVD-Filme!**



ORIGINALTITEL  
Der Schuh des Manitu

LAUFZEIT  
Ca. 82 Minuten

TERMIN  
30. Januar

FSK  
Ab 6 Jahren

DARSTELLER  
Michael Herbig, Christian Tramitz,  
Rick Kavanian, Sky Dumont

FAZIT: „Bullys Spaghetti-  
Western-Parodie macht  
einfach Spaß.“

AUSSTATTUNG  
Deutsch (DD 5.1 & DTS 5.1),  
2 DVDs, 16:9-Format, Making-of,  
Featurette, Interviews, Biografien,  
DVD-ROM-Features u. v. m.

## Der Schuh des Manitu

Schau, schau, Schoschonen! Im Wilden  
Westen ist dank Bully **der Teufel los!**

**A**bahachi (Michael „Bully“ Herbig), der Häuptling der Apachen, träumt davon, mit seinem weißen Blutsbruder Ranger (Christian Tramitz) einen Saloon für seine Stammesbrüder zu eröffnen. Als ihm der zwielichtige Gauner Santa Maria (Sky Dumont) den „Apachen-Pub“ anbietet, sieht er sich schon am Ziel seiner Wünsche. Das nötige Kleingeld für den Kauf besorgt er sich beim Stamm der Schoschonen. Um den Deal perfekt zu machen, trifft er sich mit Santa Maria und dessen Gang bei seinem zukünftigen Saloon. Das Darlehen lässt er sich von Falscher Hase, dem Sohn des Schoschonen-Häuptlings, gleich zum Treffpunkt bringen. Dummerweise entpuppt sich Santa Ma-

ria als Betrüger, der Apachen-Pub als nutzloses Brettergestell und das Geschäft als geplatzt. Der Gangster schnappt sich darüber hinaus das Geld und erschießt Falscher Hase. Der Versuch, die Situation dem Schoschonen-Häuptling daraufhin zu erklären, misslingt gründlich und bringt die Freunde an den Marterpfahl des aufgegebenen Stammes. In dieser scheinbar aussichtslosen Situation hat Abahachi eine zündende Idee: Er muss den Schatz finden, den ihm sein Großvater vor langer Zeit vermacht hat. Damit kann er die Schulden bezahlen und vielleicht sogar seine Unschuld beweisen. Unglücklicherweise hat er die Schatzkarte im Suff geverteilt und kann sich nicht mehr genau daran erinnern, wo die

anderen Teile sind. Er glaubt jedoch, dass sein Zwillingsbruder Winnitouch (ebenfalls „Bully“), Eigentümer der „Puder Rosa Ranch“, ein Kartenstück besitzt. Nach geglückter Flucht machen Ranger und er sich dorthin auf, verfolgt von Santa Maria samt Gang und den Schoschonen. Von Winnitouch erfährt er, dass seine alten Freunde Dimitri (Rick Kavanian) und Uschi (Marie Bäumer) die übrigen Kartenteile in ihrem Besitz haben. Es beginnt eine wilde Jagd durch den Wilden Westen, die schließlich am „Schuh des Manitu“-Felsen in einem furiosen Showdown gipfelt. Die DVD-Fassung der gelungenen Westernkomödie enthält eine prall gefüllte Bonus-DVD mit allen wichtigen Infos zum Film und vielen Extras. (wf)

# Gewinnspiel: Der Schuh des Manitu

Der Schuh des Manitu erscheint nun endlich auf DVD. Um dieses freudige Ereignis für alle Bully-Fans gebührend zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit BMG und Siemens einige wertvolle Preise. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende einfache Frage:

**Wie heißt Abahachis Blutsbruder und bester Freund?**

## 1. Preis:

- 1x Siemens Handy C45
- 1x „Der Schuh des Manitu“-DVD
- 1x „Der Schuh des Manitu“-T-Shirt

## 2. bis 5. Preis

- je 1x „Der Schuh des Manitu“-DVD
- je 1x „Der Schuh des Manitu“-Comedy-Buch aus dem Karl-May-Verlag
- je 1x „Der Schuh des Manitu“-T-Shirt



Rufen Sie uns unter 0190/08 58 61\* an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Der Schuh des Manitu, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Teilnahmeschluss ist der 6. Februar 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von BMG, Siemens und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

\*Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)

PLAYZONE DVD

## Get Carter – Die Wahrheit tut weh



**ORIGINALTITEL**  
Get Carter

**LAUFZEIT**  
99 Minuten

**TERMIN**  
24. Januar

**FSK**  
Ab 16 Jahren

**DARSTELLER**  
Sylvester Stallone, Miranda Richardson, Mickey Rourke



Schuldeneintreiber Jack Carter war schon immer ein Einzelgänger. Als sein Bruder bei einem Autounfall auf mysteriöse Weise ums Leben kommt, fühlt er sich dennoch berufen, dessen Familie zu helfen. Selbstverständlich will er auch herausfinden, wer für den Tod seines Bruders verantwortlich ist.

**FAZIT:** „Wer nicht gerade fanatischer Sylvester-Stallone-Fan ist, kann sich diesen Film getrost sparen.“

### AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), Deleted Scenes, Trailer, Audio-kommentar über die gesamte Filmlänge von Regisseur Stephen Kay

## Reindeer Games



**ORIGINALTITEL**  
Reindeer Games

**LAUFZEIT**  
Ca. 120 Minuten

**TERMIN**  
15. Januar

**FSK**  
Ab 16 Jahren

**DARSTELLER**  
Ben Affleck, Charlize Theron, Gary Sinise



Als Häftling Rudy frühzeitig aus dem Knast kommt, indem er die Identität seines toten Zellengenossen annimmt, ahnt er nicht, dass er dadurch in gewaltige Schwierigkeiten kommen wird. Bevor er sich versieht, gerät er an die falschen Leute und wird einen Raubüberfall auf ein Casino hineingezogen.

**FAZIT:** „Rasanter Action-Streifen, der durch viele überraschende Storywendungen nie langweilig wird“

### AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), Behind the Scenes, Set Pass, Trailer, Audiokommentar von Regisseur John Frankenheimer

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

# DVD-CHARTS

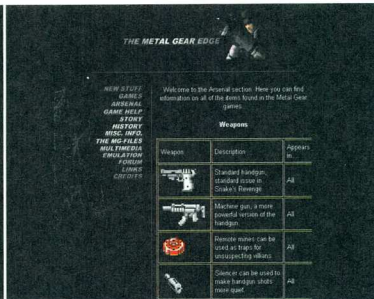
<b>Platz 1:</b> Die Mumie kehrt zurück	<b>Platz 2:</b> Star Wars: Episode I	<b>Platz 3:</b> Ein Königreich für ein Lama	<b>Platz 4:</b> Tiger & Dragon	<b>Platz 5:</b> Der Patriot
1	2	3	4	5
 <b>STUDIO:</b> Columbia	 <b>STUDIO:</b> Fox	 <b>STUDIO:</b> Disney Studios	 <b>STUDIO:</b> Paramount	 <b>STUDIO:</b> Columbia

# INTERNET

Die Top-Websites im  
**FEBRUAR**



**METAL GEAR NET** Interviews, Forum und Fanbeiträge sind einen Ausflug wert.



**THE EDGE** Lang, lang ist's her, aber viele Gegenstände aus dieser Liste dürften Sie auch 2002 noch antreffen.

## Metal Gear Solid 2

**Ausspioniert:**  
Snake & Co. im Netz

Nach dem US-Verkaufsstart findet sich jetzt auch immer mehr Material zu MGS 2 auf den offiziellen Seiten. Auf [jp.n00.konami.co.jp/products/mgs2](http://jp.n00.konami.co.jp/products/mgs2) können registrierte Spieler ihre Metal Gear Solid 2-Leistungen eintragen, die US-Site [www.konami.com/main/games/mgs2](http://www.konami.com/main/games/mgs2) führt eine ansehnliche Menge von Screenshots und Spielausschnitten, geht auf Gameplay-Innovationen ein und enthält Archivberichte zu den Vorgängerspielen. Zurück zu den Ursprüngen der Metal Gear-Saga führt Sie auch der Autor von The Metal Gear Edge, einer liebevoll gepflegten Fansite unter [www.classicgaming.com/metalgear](http://www.classicgaming.com/metalgear). Hier hat man unzählige Kleinigkeiten um die Serie zusammengetragen, die Ende der 80er ihren Anfang nahm. Übersichten über Gegner und Items in Bitmap-Grafik und fast schon antike Midi-Musik bringen das Nostalgiker-Herz zum Schmelzen. Seit gut zwei Jahren widmet sich der Autor allerdings dem aktuelleren [www.metalgear.net](http://www.metalgear.net), das vor allem durch eine Sammlung offizieller und inoffizieller Artworks beeindruckt. (ses)

### Peter L. Nielsen BOOKMARKS UND SURFTIPPS



**PETER LYKKE NIELSEN**  
Associate Producer bei Activision und verantwortlich für ROC.

#### WWW.RALLYCROSS.COM



#### WWW.RALLYCARS.COM



Ein Berg von Rally-Cross-Infos und viele Links. Im Webring gibt's immer wieder etwas Interessantes.

Diese Seite enthält im Gegensatz zur oben Genannten viele coole Bilder, nach Autos geordnet.

#### WWW.GAMASUTRA.COM



Ein sehr informative Seite der Spieleindustrie, größtenteils von Entwicklern aus aller Welt verfasst.

#### WWW.RACEOFCHAMPIONS.COM



Die offizielle Seite zu dem Event, auf dem unser Spiel basiert. Viele Infos über Fahrer und Fahrzeuge, plus Links.

**1**



### Maximo

[www.capcom.com/maximo](http://www.capcom.com/maximo)  
Bilderreiche Website mit Übersicht über die Levels, im aktuellen Capcom-Stil aufgebaut

**2**



### 007 Agent im Kreuzfeuer

[www.007.ea.com/au](http://www.007.ea.com/au)  
Alles zum Spiel: von Charaktermodellen bis zu Missionsbeschreibungen.

**3**



### Herdy Gerdy

[www.eidos.de/games/embed.html?gmid=129](http://www.eidos.de/games/embed.html?gmid=129)  
Nett animiert von Eidos: Sehen Sie sich die ersten Spielmaterialien hinter den Blättchen an!

**4**



### Cinescape

[www.cinescape.com](http://www.cinescape.com)  
Brandneue Infos zu Film und Fernsehen. Serien-Fans sollten einen Blick in die Fan-Foren riskieren!

**5**



### Jippii

[www.jippii.de](http://www.jippii.de)  
Führt neben Handy-Melodien und ähnlichen Gimmicks witzige Online-Spiele wie „Sonntagmaler“.



### Die Strategie für Sieger:

- Großer Generalstab** 
- Beste Frontinformationen** 
- Präzise & harte Manöver** 

Einheiten 	Gebäude 
 Infanterieinheiten	 Pferderüstung
 Kampfpfeiler	 Waffenposten

### PC Games

Jeden Monat neu am Kiosk.  
Mit 2 CDs oder DVD, Demos, Patches,  
Videos und allen aktuellen News,  
Tests und Tricks für PC Gamer.

Wissen, was gespielt wird

# PC Games



Typisch PC Gamer. Spielt sogar mit seinem Essen.

# 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-Str. 77  
90762 Fürth

E-Mail: pszone@computec.de

## Nur wegen der Grafik?

Hallo!  
Ich möchte einmal sagen, dass ich die beste PS2-Zeitschrift seid, die ich kenne! Doch nun zu meinem Anliegen. Ich lese auch die Zeitschrift *PC Games* (die ich so wie eure abonniert habe :)). Als ich kürzlich alle beide durchgeblättert habe, ist mir aufgefallen, dass *Soul Reaver 2* von *PC Games* „nur“ 80 % bekommen hat, während es von euch hochgelobt wurde und 90 % bekam. Wieso sind da 10 % Unterschied? Ich weiß, es gibt lieblose Umsetzungen. Anhand der Screenshots schaut *Soul Reaver 2* jedoch nicht danach aus aus. Ich glaube, heutzutage (vor allem bei den PC-Spielen) dreht sich alles nur noch um die Grafik. Ich meine, auch ein noch so geniales Spiel könnte wahrscheinlich nicht mehr als 80 % bekommen, wenn es keine gute Grafik hat. Aber wieso spielt man Spiele? Weil sie Spaß machen, und ein Spiel macht auch Spaß, wenn es keine gute Grafik hat (solange sie nicht den Spielfluss behindert). Ich denke da nur an die ganzen PSone-Spiele, von denen manche eine scheußliche Grafik haben, aber trotzdem wahnsinnig viel Spaß machen. Andersherum gibt es auch Spiele wie *The Bouncer*, das eine traumhafte Grafik hat, aber trotzdem kein gutes Spiel ist. Ich bin wirklich froh, dass das bei eurer Zeitschrift nicht so ist!

**PLAYZONE:** Bei einigen Spielen mag wirklich der Eindruck entstehen, dass

sie mehr aufgrund der Grafik und weniger aufgrund des eher gehaltlosen Gameplays hochgelobt wurden. Bei *Soul Reaver 2* ist das sicherlich weniger der Fall, es hat ein gutes Gameplay und sieht auch noch super aus. Fakt ist einfach, dass „typische Konsolenspiele“ bei den wenigsten PC-Fans gut wegkommen (wir vermeiden es hier zu verallgemeinern, es gibt auch viele Gegenbeispiele! :)). Das merkt man schon daran, dass Speicherpunkte als Kritikpunkt angesehen werden. Und kann man ein Spiel nicht wie von den meisten PC-Spielen gewohnt mit Maus und Tastatur steuern, ist es anscheinend sowieso für die Katz.

Ich habe noch eine Frage zu dem indizierten Spiel mit *Bullet Time* (das meiner Meinung nach völlig zu Unrecht indiziert wurde). Ihr dürft doch jetzt wieder darüber berichten, da es (als gekürzte deutsche Version) schon in Arbeit oder zumindest angekündigt ist. Stimmt das? Mich würde nur interessieren, welche Details die PS2-Version gegenüber der PC-Version nicht haben wird, und ob es sich auszahlt, das Spiel auch für die PS2 zu kaufen, wenn man es schon als PC-Version hat. Das war's dann schon, ich würde mich freuen, wenn ich eine Antwort bekomme! :)

KURT SCHMUTZER

**PLAYZONE:** Derzeit können wir leider nicht darüber berichten, da die Prüfstelle noch nicht darüber entschieden hat, ob die deutsche Version nun inhalts-

gleich ist mit der amerikanischen oder nicht. Sollte eine deutsche PC-Version herauskommen, wird das *PlayStation-2-Spiel* mit dieser identisch sein. Wir haben schon einen kurzen Blick auf die PS2-Version werfen dürfen. Die einzigen Unterschiede gab es dort im optischen Bereich. *PlayStation-2-Besitzer* erwartet eine geringere Farbtiefe und etwas schlechtere Texturen.

## Ego-Shooter

Hallo PLAYZONE-Team, ich bin ein großer Ego-Shooter-Fan, zu diesem Thema habe ich ein paar Fragen :

1. Kann ich Lightgun-Shooter wie *Time Crisis 2* oder *Silent Scope 2* auch mit dem Dual-Shock-2-Controller spielen?

**PLAYZONE:** *Time Crisis 2* kannst du natürlich auch mit dem Controller spielen. Manche Zocker schwören sogar darauf, dass es mit einem Controller deutlich einfacher sei. *Silent Scope 2* hingegen kannst du nur mit einem Gamepad spielen. Denn dieser Titel ist nur am Automaten mit einem Lightgun-Controller zu steuern. Die PS2-Version unterstützt leider keine Lightgun!

2. Könt ihr mir ein paar Ego-Shooter für die PS2 empfehlen ?

**PLAYZONE:** Die derzeit verfügbaren sind *Half-Life* (dt.), *Red Faction*, *TimeSplitters* und *Unreal Tournament*. *Half-Life* (dt.) hat bei uns von diesen vier Titeln die höchste Wertung eingefahren.

GESCHNITTEN? Kommt der Spieler wirklich in den vollen Genuss von *Silent Hill 2*?



knapp gefolgt von Red Faction. Welches dieser beiden Spiele dir mehr liegt, musst du selber entscheiden. Wenn du mehr auf Multiplayer-Ego-Shooter stehst, solltest du dich zwischen Time-Splitters und Unreal Tournament entscheiden. Ein ganz aktueller Titel ist auch 007 James Bond Agent im Kreuzfeuer mit sehr vielen Ego-Shooter-Elementen und einem ganz ordentlichen Multiplayer-Modus.

**3. Stirbt das Genre aus oder wird es auch 2002 neue Games der Art wie Red Faction und Half-Life (dt.) geben? Mit der Hoffnung auf Antwort**

**EUER TREUER LESER BURNYS**  
**PLAYZONE:** Von Aussterben kann nicht die Rede sein. Dieses Jahr erscheint zum Beispiel TimeSplitters 2, das wirklich die Fehler seines flimmernden Vorgängers ausgemerzt zu haben scheint. Außerdem gibt es noch Medal of Honor: Frontline und die PC-Umsetzungen Deus Ex, No One Lives Forever und Rainbow Six: Rogue Spear.

## Ihr lasst nach ...

Die Überschrift muss ich gleich mal wieder entschärfen – ihr seid immer noch mit Abstand das beste PS2-Magazin. Damit ihr mich einordnen könnt: bin 32 Jahre alt. Ihr habt, seitdem die PS2 Spiele getestet werden, die Treffsicherheit, wie ich sie von den alten PS-Titeln gewohnt war, nicht wiedergefunden. Früher konnte man sich auf eure Tests 100 % verlassen. Jetzt kommen mir die Tests meist sehr oberflächlich vor. Vielleicht wechseln aber auch eure Redakteure zu schnell, von der alten Mannschaft ist ja kaum einer übrig, oder?

**PLAYZONE:** Wie bei anderen Magazinen auch wechselt das Team natürlich und somit haben uns vielleicht auch Leute verlassen, deren Testberichte deinem Geschmack besser entsprochen haben. Oberflächlich sind die aktuellen Tests deswegen natürlich nicht. Da das Team im Laufe der Zeit vergrößert wurde, kann sich jeder einzelne Redakteur sogar länger mit einem Spiel beschäftigen als früher (was er/sie auch tut).

**Beispiel: Der Test von Silent Hill 2. Kein Vergleich zum dem Test des ersten Teils. Damals habt ihr mein Interesse für „intelligente Survival-Horror-Spiele“ geweckt. Mit intelligent meine ich Silent Hill 1 und 2, Resident Evil CODE: Veronica X und auch das schlechte Alone in the Dark, aber nicht reine Ballerspiele wie die alten Resident Evil-Teile. Mit dem Test zu Silent Hill 2 lockt ihr niemanden hinter dem Ofen vor, ich wusste nur aus anderen Quellen, dass das Spiel gut ist.**

**PLAYZONE:** Nun, unsere Aufgabe ist es ja nicht, Werbung für ein Spiel oder ein bestimmtes Genre zu machen, sondern darüber zu informieren, worum es in einem Titel geht, und ihn auch technisch zu bewerten. Wir haben in dem Test zu Silent Hill 2 die Schwächen im Vergleich zum Vorgänger herausgestellt und gesagt, dass es trotzdem immer noch ein gutes Spiel ist. Die Wertung von 87 % und der PLAYZONE-Hit sollten dabei für sich sprechen. Wenn Albrecht nicht überschwänglich begeistert klang, dann lag das wohl daran, dass er ein wenig mehr von dem Silent-Hill-Nachfolger erwartet hat. Übrigens ist genau dieser Test laut Leser-Zeugnissen der beliebteste Artikel im Heft gewesen.

**Dann GTA III: Die Genialität des Spieles habt ihr eindeutig erkannt ;)**

**PLAYZONE:** Da sind wir aber froh, dich wenigstens in dem Punkt zufrieden gestellt zu haben ... ;)

**Aber zum Beispiel die ganzen Radiosender mit nur einem Satz abzuhaken ist ganz schön bitter – und sich dann noch zu beschweren, dass es sich irgendwann wiederholt. Was wollt ihr denn? Ein kürzeres Spiel, damit sich die Wiederholung in Grenzen hält? Einen Live-Audiostream aus dem Internet, der auch nach der hundertsten Stunde noch für Neues sorgt?**

**PLAYZONE:** Ja, den hätten wir gern. Und am besten gleich die Internet-Anbindung der PS2 gleich dazu! ;) Also, eine Beschwerde war das ganz sicher nicht, sondern eher eine objektiv herausgestellte Tatsache. Und hättest du dir tatsächlich einen ganzen Abschnitt nur über die Radiosendungen gewünscht und dafür lieber weniger über die Grafik oder das Gameplay gelesen? Das hätten die meisten Leser wohl nicht so prickelnd gefunden.

**Dafür hättet ihr mal lieber deutlicher erwähnen sollen, wie sehr das Ganze ruckelt. Gelegentliche Ruckler? Ha-ha, das ganze Spiel ist ein einziger Ruckler! Schreibt in eure Testboxen doch lieber die Framerate als den Preis, der ja doch immer bei 119,- DM (oder ab jetzt €60,- ... - Anm. der Redaktion) liegt ...**

**PLAYZONE:** Wenn das Spiel „ein einziger Ruckler“ wäre, hätte es bei uns sicher keine 91 % eingefahren und würde bei den wenigsten Lesern an oberster Stelle aller PS2-Spiele stehen. Der Preis aller Spiele liegt übrigens bald nicht mehr bei €60,-, denn langsam bringen manche Hersteller auch Low-Budget-Titel auf den Markt (zum Beispiel Acclaim).

**Und jetzt, wo ich schon so richtig in Fahrt bin :-): Den Test von Shadow of**

## INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



**Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:**

**Ist die schlechte PAL-Anpassung von Devil May Cry wirklich ein Grund, es nicht zu kaufen?**

„Alle Game-Zeitschriften berichten, dass DMC in der PAL-Version fette PAL-Balken hat und 20 % langsamer läuft. Das ist also Fakt, denn die haben schon eine fertige Testversion!!! Ich wollte mir ursprünglich das Game kaufen, wegen der geilen Grafik und dem Gameplay, aber dann hörte ich, dass es schon nach 10 h durchgezockt ist. Die schlechte PAL-Umsetzung gab mir noch den Rest. Werd mir das Game also nicht holen, denn momentan erscheinen so viele gute Titel, da kann ich auf eine schlechte Umsetzung getrost verzichten.“  
 DONBRAINPAIN

„In der PLAYZONE steht aber, dass sie nur die NTSC-Version getestet haben und nur bestätigt bekommen haben, dass die deutsche Fassung genau wie die Demo aussieht! Und dadurch, dass sich das Spiel verschoben hat, hoffe ich, dass noch eine PAL-Anpassung kommt (korrigiert mich, wenn ich falsch liege, an PZ-Team). Nebenbei: Die Demo hat zwar fette PAL-Balken, macht aber trotzdem massig Spaß. Also mich stört's nicht und ich werd meine Vorbestellung auch nicht rückgängig machen :)"  
 THEROCK84

„Also ich weiß auch nicht, was ihr habt! Wenn das Spiel genauso aussieht wie die Demo, dann passt's doch! Ich mein, die Balken stören mich nicht, und wenn man nicht wüsste, dass die US-Version schneller läuft, würden einem die 20 Prozent Geschwindigkeitsverlust auch nicht stören. Ich werd's mir trotzdem kaufen!“  
 ONE\_FORCE\_PLAYER

**Ist Tony Hawk's Pro Skater 3 zu kurz?**

„Finde TH 3 zu kurz. Nach zwei Tagen hatte ich alles durch. Macht echt Spaß zu zocken, nur die Dauermotivation ist zu kurz. Der Editor ist zwar spitze, nur schade, dass man die eigenen Strecken nicht freispielen kann wie im eigenen Spiel. Für TH-Anfänger ist der Schwierigkeitslevel okay, doch hat man die beiden ersten Teile durchgespielt, ist es fast ein Kinderspiel.“  
 AMMUN

„So geht's mir. Ich habe zwar mal die THPS 2-Demo auf PC gespielt. Da ich aber SSX Tricky auch noch zocke, ist die Ungewöhnung mit der Steuerung doch nicht zu verachten. Stichwort: „seitlich gelandet“. Passiert mir ständig. 8-)"  
 FUTURE

„Puhhh, dachte immer, nach zwei THPS-Teilen hätte ich's drauf – da ich im Gegensatz zu euch den Schwierigkeitsgrad für recht hoch halte, sollte ich bis zu THPS 4 wohl noch ein ganzes Stück üben ...“  
 ZTYLA

„Eigentlich meinte ich auch damit, dass ich es nicht gerade für einfach halte.“  
 FUTURE

„Ich finde es alles in allem eigentlich nicht zu leicht und die Dauermotivation ist für „Tony-Hawk-Normalverbraucher“ gewährleistet. Alle Achtung, in zwei Tagen durch ...“  
 PILLEFERYDAY

# LESERBRIEFE

**Memories** werde ich euch nie verzeihen. Ihr habt die Genialität des Spieles echt verkannt. Mangelnde Interaktionsmöglichkeiten? – Das ist eine glatte Themaverfälschung.

**PLAYZONE:** Eine Themaverfälschung wäre es gewesen, wenn wir dem Spiel mangelnde Action vorgeworfen hätten ...

Wenn ihr euch mal die Mühe macht und alle Enden durchspielt und sie auch alle versteht, merkt man erst, was für eine super-super-super abgefahrene Story das ist.

**PLAYZONE:** Da hast du Recht. Wir haben alle Enden durchgespielt und fanden es ja auch klasse, dass einem die Ausmaße der Story erst nach mehrmaligem Durchspielen wirklich klar werden.

Diese Geschichte könnte kein Kinofilm wiedergeben. Mangelnde Interaktivität ist gar nicht der Punkt, noch mehr könnte man in diese Geschichte nicht reinpacken – vermutlich würde einem der Kopf dann platzen. :-)

**PLAYZONE:** Wenn man nicht viele Rätsel zu lösen hat und diese dann auch noch viel zu leicht sind, dann ist das für einen Adventure-Liebhaber schon ein sehr wichtiger Kritikpunkt. Wir haben im Test ja auch erwähnt, dass die Story sehr faszinierend und wendungsreich ist. Aber eine interessante Geschichte allein macht halt leider kein gutes Spiel aus.

Kurze Spielzeit? Na ja, man kann's machen wie in *Koudelka* und total unmotiviert irgendwelche Zufallskämpfe einbauen, auch eine Art, ein Spiel kaputt zu machen. :-)

**PLAYZONE:** Eine entsprechende Wertung hat *Koudelka* dann ja auch bekommen. Und Spielzeit ist für viele Zocker schon eine wichtige Sache. Die wenigsten sind bereit, viel Geld für ein Spiel auszugeben, das so schnell durchgezockt ist. Natürlich muss man *Shadow of Memories* mehrmals durchspielen, um die gesamte Story zu sehen. Aber das ist doch irgendwie nicht ganz dasselbe, als wäre der Titel gleich beim ersten Durchspielen länger.

Also setzt an *ICO* jemanden, der von echten Adventures versteht und diese auch mag – damit er ein gutes von einem schlechten unterscheiden kann. Aber nicht vergessen, gut seid ihr immer noch. Vor allem die DVD ist prima!

GRÜSSE STEFAN

**PLAYZONE:** Also, mit Stefanie Schetter haben wir eigentlich einen Genre-Fan in der Redaktion sitzen. Und wenn ein Adventure mal nicht so gut bewertet wird, dann mag das vielleicht auch einfach daran liegen, dass es nicht so gut ist ... )

## Konsolen-Propaganda?

In letzter Zeit frage ich mich immer häufiger, warum Konsolen-Zeitschriften (ob nun PlayStation, Dreamcast oder Nintendo) immer die Konkurrenz-Konsolen in ein schlechtes Licht stellen. Es ist doch nicht euer Ziel, die Konsolen zu vermarkten. Eure „Aufgabe“ besteht doch darin, uns zu informieren. Ich versuche dieses Thema einmal objektiv zu schildern: Bestes Beispiel für diese „Propaganda“ ist eure Stellungnahme zur Xbox. Man schaue sich nur eure Tops und Flops an: In den Tops finden wir natürlich die PS2 und in den Flops die Xbox. (Anm. d. Red.: Gemeint sind die News in Ausgabe 12/01.) Es kann doch nicht möglich sein, dass ihr die Xbox jetzt schon als Flop bezeichnet, sie ist noch nicht mal erhältlich bei uns.

**PLAYZONE:** Wenn du genau hinschaust, haben wir nicht PlayStation 2 und Xbox als Top bzw. Flop bezeichnet, sondern die Preise der Konsolen. Der hohe Preis der Xbox war nun mal eine eher negative Überraschung, vor allem da sich Microsoft ja an dem Preis der PlayStation 2 orientieren wollte, die im gleichen Monat noch billiger wurde. Wir haben die Xbox nicht schlecht gemacht, sondern lediglich Tatsachen aufgeführt.

Den Preis der Xbox kann man als angemessen bezeichnen, denn für neuere Technik muss man eben mehr Scheine auf den Tisch blättern (und in Sachen Hardware ist die Xbox der PS2 haushoch überlegen). Außerdem muss man sich vor Augen halten, dass der Startpreis der PS2 nur knapp unter dem der Xbox lag, und Letztere wird sicher auch eine Preissenkung erleben.

**PLAYZONE:** Sicherlich, aber bestimmt nicht gleich ein paar Monate später. Bis dahin müssen die Käufer mit dem hohen Preis leben (wie ja auch schon bei der PlayStation 2 zuvor). Und wem der Preis für Zubehör und Spiele für die PS2 schon fast zu hoch vorkommt, der wird für die Xbox noch tiefer in die Tasche greifen dürfen. Xbox-Besitzer haben zwar schon Festplatte und Internetzugang dabei, dafür können PS2-Spieler schon aus einem ganzen Stapel guter Spiele auswählen. Einige Hersteller werden zudem bald schon die ersten PS2-Budget-Titel herausbringen.

Mit der PS2 verkauft Sony meiner Meinung nach veraltete Technik, denn im Grunde genommen ist die PS2 nicht leistungsfähiger als der DC (ich kann dies behaupten, da ich DC und PS2 besitze). Vergleicht man die gleichen Spiele auf DC und PS2, be-

merkt man kaum Unterschiede. Im Gegenteil, die Spiele sehen in den meisten Fällen einfach blasser auf PS2 aus (*Dead or Alive 2*, *RE CODE: Veronica*), was nicht zuletzt auf den größeren Textur-Speicher des DC zurückzuführen ist. Der DC wurde eben schlecht vermarktet, ist im Grunde genommen aber der Einführer in die nächste Generation, und nicht die PS2, wie viele Werbesprüche behaupten. Das, was man sich vor Augen halten muss, ist, dass DC-Besitzer bereits ein Jahr vor dem PS2-Launch in den Genuss der Next-Generation-Spiele gekommen sind. Ich hoffe, ihr könnt Stellung zu diesen Äußerungen nehmen. Mit freundlichen Grüßen.

SACHA AUS LUXEMBURG

**PLAYZONE:** Natürlich ist die Technik der PlayStation 2, wenn man es ganz genau nehmen will, mittlerweile veraltet. Die Console ist ja auch schon ein Jahr alt. Ob die älteren Titel auf der PS2 nicht besser aussehen als auf dem Dreamcast, darüber kann man streiten. Neuere Spiele allerdings (wie das aktuelle Beispiel *Headhunter* zeigt) sehen auf der PS2 besser aus.

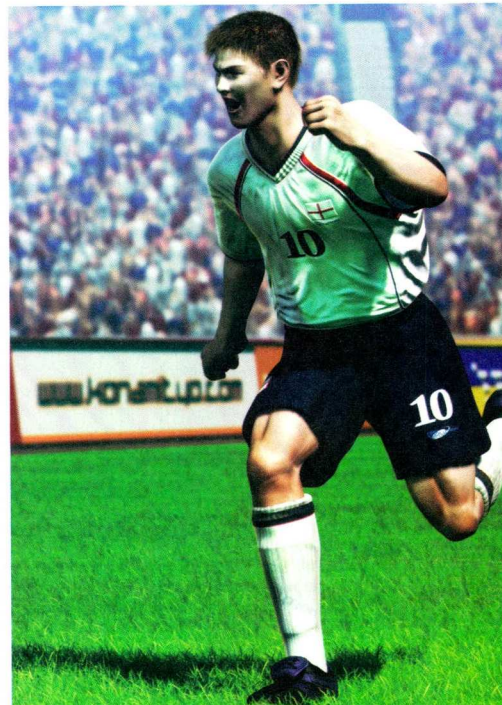
## Tennis auf PS2

Liebes PLAYZONE-Team!  
Ich habe da mal eine Frage. Könntet ihr bei Electronic Arts mal nachfra-

gen, warum sie kein Tennisspiel für die PS2 entwickeln? Da ich ein großer Fan von Sportspielen bin und insbesondere von denen EAs, würde mir noch diese Sportart in meiner Sammlung fehlen! Ich hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen, da ich mir sicher bin, dass ich nicht der Einzige bin, der sich ein Tennisspiel auf der PS2 wünscht. Und da ich der Meinung bin, dass EA das am besten hinkriegen würde, hoffe ich, ihr könntet dort einmal anfragen. Danke im Voraus!

RÉNE

**PLAYZONE:** Natürlich bist du nicht der Einzige, der gerne ein Tennisspiel für die PS2 hätte, wenn auch das Interesse an diesem Sport in den letzten Jahren etwas nachgelassen hat. Aus diesem Grund ist es auch laut Hersteller eher unwahrscheinlich, dass EA in nächster Zeit ein Tennisspiel auf den Markt bringen wird. Es sind zwar einige Tennisspiele für die PS2 angekündigt (unter anderem WTA Tour Tennis von Konami), aber ob die den Ansprüchen der Tennisfans genügen können, sei noch dahingestellt. Immerhin ist es sehr schwierig, die Spielmechanik des weißen Sports wirklich perfekt umzusetzen. Das ist bisher nur Sega mit seinem *Virtua Tennis* auf dem Dreamcast gelungen. Wir freuen uns daher vor allem auf die angekündigte PS2-Version von *Tennis 2K2* (*Virtua Tennis 2*), für die es leider noch keinen genauen Termin gibt.





## Silent Hill 2 geschnitten?

Hi, PLAYZONE-Team!

Wie geht es euch? Mir geht es gut, aber zwei Sachen stören mich schon! Ich habe mir am 23.11.01 *Silent Hill 2* gekauft, aber als ich es endlich in zwei Tagen durchgespielt hatte, war ich etwas enttäuscht.

1. Es hieß doch im Heft, dass *Silent Hill 2* ungeschnitten sei (was ich gar nicht glaube). Ich meine, einige Szenen wurden gar nicht gezeigt (das ist eine Frechheit). Oder waren das die Entwickler, die einige Szenen weg gelassen haben, weil sie zu brutal waren?

**PLAYZONE:** Nein, *Silent Hill 2* ist wirklich vollkommen ungeschnitten. Es wäre allerdings einmal interessant zu erfahren, welche Szenen deiner Meinung nach herausgeschnitten wurden.

2. Außerdem hieß es noch, dass es einen Abschnitt geben wird, in dem der Spieler Maria steuern muss. Kam auch nicht vor. Waren es wieder mal die Entwickler, die es sich doch anders überlegt haben?

**PLAYZONE:** Diesen Abschnitt gibt es nicht in der PlayStation-2-Version. Maria wirst du nur im *Silent Hill 2* für die Xbox steuern dürfen.

Na ja, schade eigentlich. Ich bin aber trotzdem noch ein *SH 2*-Fan! Eine Frage habe ich aber noch! Wird es auch

einen dritten Teil von *Silent Hill* geben (das wäre nämlich COOL)?

YASMIN

**PLAYZONE:** Ein dritter Teil ist noch nicht geplant, aber möglich ist so was bei erfolgreichen Serien immer. Zumal es bei *Silent Hill* ja gerade von der Geschichte her nicht schwer wäre, einen dritten Teil mit einer neuen Hauptperson zu stricken.

## Der Ball ist rund

Hallo PLAYZONE-Team!

Bevor ich konstruktive Kritik übe, möchte ich euren Titel erst einmal loben, denn ich halte euch für das übersichtlichste und kompetenteste Magazin auf dem Markt. Da ich selber nicht nur Journalist, sondern auch Spiele-Freak und zudem noch Fußball-Fan bin, muss ich aber einiges zu den Tests von *Pro Evolution Soccer* und *FIFA 2002* loswerden. Nichts gegen die Bayern, aber euer Wolfgang Fischer scheint im Rausch über den Champions-League-Gewinn leicht den Sinn für die Realität verloren zu haben und die Fußballwelt nicht nur im wahren Leben, sondern auch auf der Konsole nur noch in rosaroten Farben zu sehen!

**PLAYZONE:** Also, nur weil Wolfgang als Ur-Bayer die deutsche Sprache nicht ganz perfekt beherrscht und er ständig im Bayern-Trikot und mit Bayern-Schal zur Arbeit kommt, kann man wohl nicht von Realitätsverlust reden! Viel mehr machen uns die Poster, Pappaufsteller und Wimpel Sorgen, die er seit dem Champions-League-Sieg der Bayern um seinen Platz verteilt hat. Und zugegeben, es fällt uns schon schwer, mit ihm über andere Dinge als Fußball zu reden...

Da will ich als eingefeilter Schalcker (Schluck!) ihn mal zurück auf den Boden holen.

**PLAYZONE:** Bravo! Vielleicht (und hoffentlich) können Sie endlich etwas schaffen, was weder wir noch unser vom HSV besessener Textchef bislang schaffen konnten!

Weder *PES* noch *FIFA 2002* genügen den aktuellen Ansprüchen, die ein PS2-User heute an eine Fußball-Simulation stellen kann. Sicher ist mit Originaltrikots und neuem Pass-System bei *FIFA* eine gewisse Authentizität gegeben. Lässt man aber die virtuellen Helden aus der Bundesliga (die übrigens in ihrer Anatomie an gewaltbereite Gnome erinnern) auf den Platz laufen, vergeht einem schon nach wenigen Spielzügen die Lust. Nicht nur, dass der dargestellte Laufweg der Spieler und die Sprintfahne, die an ein *Roter Blitz*-Comic erinnert, nerven, auch die Ballphysik und das allgemeine Gameplay bieten alles andere als realitätsnahen Spielkomfort. Das Sahnehäub-

chen sind die popcornartig präsentierten Jubelszenen, die selbst den Ehrentreffer zum 1:6 wie den gleichzeitigen Gewinn von Welt-, Europa- und Deutscher Meisterschaft wirken lassen.

**PLAYZONE:** Nun, das hat Wolfgang in seinem Test von *FIFA 2002* auch herausgestellt. Allerdings musste er Sätze wie „... aber nur, wenn Sie die Bayern steuern ...“ oder „... dass nur mit der Wahl der bayerischen Mannschaft hier niedriger Spielspaß aufkommt, ist ganz klar ...“ schweren Herzens streichen.

Da freute ich mich, nachdem ich *FIFA 2002* enttäuscht umgetauscht hatte, ja so richtig auf die von euch angepreisene ultimative Fußball-Simulation *Pro Evolution Soccer*, die sage und schreibe 91 % erhielt! Kaum zu glauben: Die vorher erlangte *FIFA*-Schlappe war tatsächlich noch zu steigern. Zugegeben: Im Vergleich zu *FIFA* kommt *PES* schon flüssiger und komplexer im Gameplay daher. Dennoch tippeln die kerzengeraden Spieler aus Frankens teins Labor eher befremdlich über den Platz. Die Synchronübungen beim Jubel würden im Wasserbecken vielleicht wertvolle Punkte bei den Olympischen Spielen erhalten. Die paar minimalen Vorteile, die *PES* im Gameplay besitzt, werden aber durch die ärmliche Präsentation gnadelos zunichte gemacht. Denn selbst der engagierte Spieler, der bereit wäre, die gesamte Bundesliga in mühevoller Eigenarbeit nachzutippen, kann nicht einmal die Teamnamen ändern. Die Welt-Liga, in der man in der zweiten Klasse startet, ist in etwa so realistisch wie die Startformation bei *Mario Kart*.

**PLAYZONE:** Hm, und wir dachten, dass genau das Fehlen der nationalen Ligen und südamerikanischen Spieler im Test erwähnt worden sei. Ebenso wie die Tatsache, dass alle nicht in Konami Lizenz enthaltenen Spieler Fantasienamen tragen. Ah, Moment. Zitat: „Es ist also nicht möglich, beispielsweise die deutsche Meisterschaft nachzuspielen und auch

mal Schalke zum Meister zu machen.“ Hmmm...

Für meine Kritik und meine Enttäuschung über die beiden Spiele ist vor allem ein Titel verantwortlich: *This is Football 2002*. Für mich derzeit (leider) das beste Fußballspiel auf der PS2 und von euch mit schlappen 82 % belohnt. *TIF* vereint die beliebten Spielmodi von *FIFA* mit dem anspruchsvolleren Gameplay von *PES*. Von beiden fehlt vielleicht jeweils ein wenig, dennoch - ist *TIF 2002* die gelungene Mischung aus beiden Titeln, die ganz klar den Fußball-Thron verdient hätte.

**PLAYZONE:** Also mixt man zwei (deiner Meinung nach) weniger gute Fußballspiele, zieht von beiden noch ein wenig Gameplay und Grafik ab und bekommt ein gutes Fußballspiel heraus? Interessant ...)

Im Jahr der Fußball-WM erhoffe ich mir von den Programmierern noch einige schlagkräftigere Argumente. Vielleicht bringt den Japanern ja der Anschauungsunterricht im eigenen Land die Eingebung für einen wirklich guten Fußball-Titel. Bis dahin lasse ich mein Dreamteam auf der PS2 mit *TIF 2002* drauflaufen ...  
Mit freundlichen Grüßen!

ANDREAS VOSS

**PLAYZONE:** Geschmackser sind nun einmal unterschiedlich, und dass alle Fußball-Fans im Haus (auch aus PC- und N-Zone-Redaktion) und selbst Redakteure, die eigentlich kein Fußball mögen, nur *PES* spielen, hat wohl seinen Grund. Wir bekommen immer wieder Mails und Briefe von Lesern, die vielleicht doch eher *TIF* oder *FIFA* bevorzugen. Für diesen Grund steht neben der Wertung ja auch noch ein Text, in dem alle Vor- und Nachteile des Spiels aufgezeigt werden. So kann der Leser anhand des Textes entscheiden, ob er sich nicht doch besser das Spiel mit der schlechteren Wertung zulegen sollte, weil es in vielen Punkten eher seinen Geschmack trifft.

### 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 Download“. Dann benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und können Ihre Sammlung von PLAYZONE-DVDs komplettieren!

UNGELENK? Wie aus Frankens teins Labor sieht dieser Spieler aber nicht aus!

# KLEINANZEIGEN

## INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 12/01

**Der-Pate-Gewinnspiel:**  
 Martin Albrecht; Potsdam -  
 Heinrich Bauer; Leubnitz - Stephan Burndorfer; Bad Berleburg - Lisa De Marco; Meinerzhagen - Joachim Metzger; Ahaus - Lucas Rahm; Landau - Kathrin Schmied; Berlin - Miriam Schmitt-Classen; Kieve - Carina Schmöhl; Schenefeld - Rüdiger Schwarz; Neubiberg - Alesi Thomas; Aalen - Adelheid Wendelin; Dissen - Mike Zirbel; Göppingen

## SUCHE

Kaufe defekte Spielekonsolen aller Art, auch Verkauf gebrauchter Konsolen. Tel.: 0160/1676642.  
 Suche Spiele von Saturn aus der Shining-Force-II-Reihe, die zwei jap. Teile 2 u. 3, zahle bei gutem Zustand bis zu 150,- DM, Tel.: 036376/52981.

Suche dringend 2 Memory Cards und 1 Sampler-Kid für die PS2, Preis nach VB, bitte unter Tel.: 0345/7704362 melden.

## VERKAUFE

PS1: Final F. 7-8, C12, Time Crisis + Gun, PS2: Ridge Racers, Ring of Red, Rayman Revolution, Silent Scope, FIFA 2001, Madden 2001, Extreme G3, Orphen, Tel.: 0179/2421384.

FIFA 2001 40,- DM, Dreamcast + Pad + 2 Memory Cards + VGA-Box + RGB-Kabel + Replay CDX 200,- DM, Game Star 1/2000 bis 12/2000 45,- DM, Tel.: 09931/5913.

FAIRPLAY GAMES - Computer- u. Videospiele-Versand, Tel.: 034204/37842, E-Mail: [vertrieb@fairplaygames.de](mailto:vertrieb@fairplaygames.de).

Verk. TTT, Dynasty Warriors 2 VHB 45,- DM, GT3 VHB 75,- DM, Verk. PS-One: Ronaldo V-Football VHB 25,- DM, ISS I VHB 40,- DM, Tel.: 05241/688382.

Verkaufe PS2-Spiel: Extermination ca. 40,- DM und Unreal Tournament ca. 50,- DM, PS1-Xploder Cheat CD für 15,- DM, Tel.: 0160/7701676.

Verk. TimeSplitters, Amored Core 2, Zone of the Enders, alle Top Zustand zusammen für 75,- Euro + Versand, Tel.: 0174/9007309.

Verk. Action Replay 2 für 25,- Euro und DVD Remote Controller von Saitek für 10,- Euro, alle Angebote + Versand, Tel.: 0174/9007309.

Resident Evil CODE: V. + Onimusha + 2 Komplettlösungen, alles zusammen 100,- DM, Tel.: 08654/63433.

Verk. bzw. tausche für PS2: Cart Fury, Rune, Ridge Racer V, Midnight Club, Moto GB 1, Preise zwischen 50,- und 85,- DM, SMS, Tel.: 0162/3430505, Mark.

70 PSone-Spiele, alles originale PAL und US, alle gut erhalten, RPG, Adv., Shooter u. v. m., Tel.: 030/21806984.

Verk. PSX mit 10 Spielen für 300,- DM, Game Boy Color 1 Monat alt mit 5 Spielen für 150,- DM, Super N., 10 Spiele für VHB 150,- DM, Tel.: 07522/8994, Emre.

GT3 OVP 60,- DM, PSX: Xploder Prof. 50 DM, Dual Shock 25,- DM, Vagrant Story + Lösungsbb. 40,- DM, Tomb Raider 3 + Lösung 30,- DM, Ridge Racer 4 25,- DM, Tel.: 0171/4665886.

Für PS2: Red Faction, Extermination, Midnight Club, Unreal, GT 3 für je 60,- bis 80,- DM, PS1 + Contr. + Exploder + 4 MC + 21 Spiele für 250,- DM, Martin Petrick, Westmarken 22, 25826 St. Peter-Ording.

## TAUSCHE

Biete: Gran Turismo 3 und Rayman: Revolution, suche: Silent Hill 2 oder Soul Reaver 2, Stefan 0511/391851, [stefan\\_brauer@mac.com](mailto:stefan_brauer@mac.com).

Tausche GTA 3 gegen F1 2001 von EA oder gegen Age of Empires, Tel.: 0170/5362359 oder 09471/31199.

## 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 Anzeigen: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen  in bar /  als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Verkäufe

Tausche

Clubs

Sonstiges

Name \_\_\_\_\_

Anschrift \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_

Unterschrift \_\_\_\_\_

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA, PLAYZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth  
 Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

\* Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.

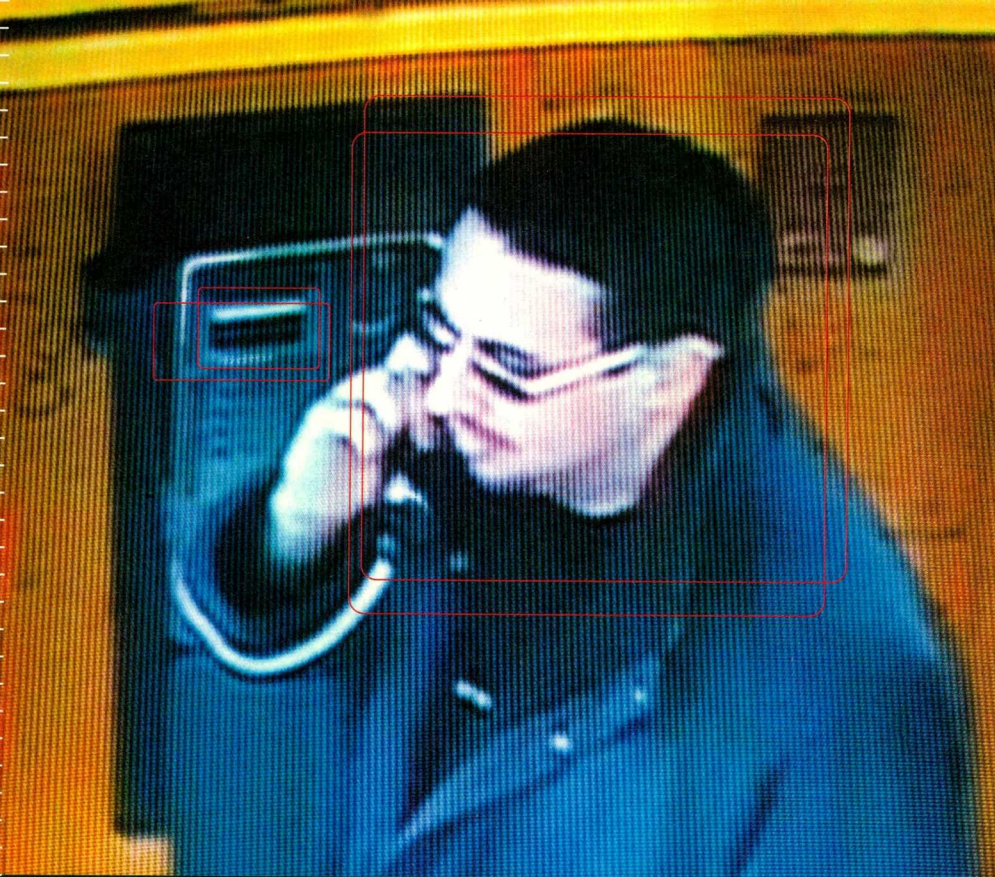
\* Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele nicht veränderten Namen erwähnt werden.

\* Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.

\* Jede private Kleinanzeige kostet 5,- DM. 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.



# PSG YOUR PROFESSIONAL SECRET GUIDE

- Undercover! Die PSG-Informanten riskieren täglich Leib und Leben für die heißesten News der PlayStation-Szene.
- Corpus Delicti! PSG ermittelt Sprengstoff und Rohrkrepierer unter den aktuellsten Games.
- Top secret! PSG zeigt die ultimativen Überlebens Tipps & -tricks für die besten Spielehits.



# Tony Hawk's Pro Skater 3

## ALLGEMEINE SPIELETIPPS

### Womit soll ich beginnen?

Wenn Sie bereits die beiden Vorgänger gespielt haben, können Sie sich sofort an den Karriere-Modus wagen. Absolute Skate-Neulinge sollten sich zuerst im Tutorial oder bei einem „Free Run“ mit der Steuerung vertraut machen und Grundlagen für Combos (aneinandergereihete Tricks) wie Grinds, Manuals erlernen. Sobald Sie die Steuerung intuitiv haben, wird es Zeit für den Karriere-

re-Modus. Dort werden Sie sich die übrigen Feinheiten des virtuellen Skatens während des Spielens automatisch aneignen.

### Was hat es mit den Stats-Punkten auf sich?

Diese Punkte können Sie auf die verschiedenen Eigenschaften Ihres Fahrers verteilen. Dadurch ist es möglich, Ihren Skater gezielt auf Ihren Fahrstil auszurichten. Fähigkeiten wie Switch oder Spin dürfen Sie am Anfang getrost vernachlässigen. Wichtig hingegen ist,

dass Sie Ihrem Fahrer Power für hohe Ollies, eine lange Hangtime à la Michael Jordan und ordentlich Tempo geben. Erst wenn Sie diese Werte stark aufgestockt haben, sollten Sie sich um die restlichen Eigenschaften kümmern, die hauptsächlich für den Stil und für Tricks zuständig sind. Sammeln Sie in einer neuen Stage immer erst alle Statspunkte ein, damit Sie es beim Erfüllen der Aufgaben etwas leichter haben.

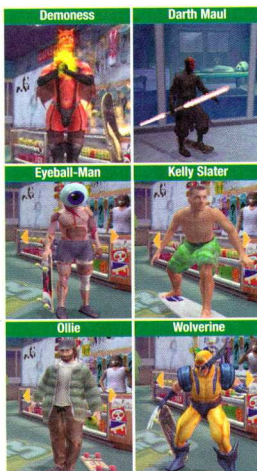
### Wie kann ich höhere Punktzahlen mit Tricks beziehungsweise Combos erzielen?

Reihen Sie dazu etliche Tricks aneinander, die Sie mit Grinds oder Manuals verbinden. Variieren Sie dabei, denn wenn Sie eine „Line“ aus sich ständig wiederholenden Tricks zeigen, werden Sie schnell feststellen, dass Sie für jeden wiederholten Trick weniger Punkte bekommen. Mit etwas Übung und einer guten Kenntnis der Location werden Sie im Nu Combos ausführen, die in sechsstellige Punktebereiche vorstoßen. Special-Tricks sind ein weiteres gutes Mittel, um Ihre Ergebnisse zu verbessern. Zusätzlich sollten Sie immer auf eine saubere Landung achten, denn nur dann erhalten Sie auch die volle Punktzahl für Ihren Trick. Landen Sie einen Trick nach einem Sprung aus einer Quater- oder Halfpipe, sollten Sie schnell einen Revert und dann einen Manual ausführen, wodurch Sie das Maximum an Punkten aus dem Trick herausholen.

## Die Secrets

**Dazu müssen Sie das Spiel vollständig durchspielen. Das heißt, dass Sie sämtliche Aufgaben erledigen und jeden Contest gewinnen müssen. Je nachdem, wie oft Sie das Spiel durchgespielt haben, erhalten Sie Fahrer, neue Stages oder andere Cheats. Entnehmen Sie der Tabelle, womit Sie belohnt werden.**

Durchspielen	Extra
1x	Darth Maul
2x	Wolverine
3x	Lagerhalle (Level aus dem ersten Teil)
4x	Officer Dick
5x	Private Carrera
6x	Burnside Portland (Park aus dem ersten Teil)
7x	Ollie
8x	Kelly Slater
9x	Roswell (Level aus dem ersten Teil)
10x	Dämonin
11x	Snowboard (Skateboard steuert sich wie ein Snowboard)
12x	Special-Balken ist immer voll
13x	Perfekte Rail-Balance
14x	Super-Statistikwerte
15x	Riesige Skater
16x	Slow Motion
17x	Perfekte Manual Balance
18x	Winzige Skater
19x	Mond-Schwerkraft
20x	Experten-Modus
21x	Ego-Perspektive
22x	Eyeball-Man



### Wie unterscheiden sich die Fahrer untereinander?

Die Hauptunterschiede liegen in der Verteilung der Statspunkte und somit in den Eigenschaften der Fahrer. Darüber hinaus gestaltet sich die Aufgabe, die Buchstaben S-K-A-T-E zu sammeln, für die Fahrer unterschiedlich. Auch die Tricks für den Photographen variieren. Wir werden all diese Tricks an den entsprechenden Stellen in dieser Lösung schildern, aber leider reicht unser Platz nicht dafür aus, alle möglichen Plätze der Buchstaben aufzuzeigen. Da die Aufgabe, das Wort „S-K-A-T-E“ zu bilden, weniger schwer ist und sich bei den meisten Fahrern unterscheidet, verzichten wir in dieser Lösung darauf, die Lage der Buchstaben für jeden Fahrer einzeln zu erklären.

# Jetzt können selbst virtuelle Poser sämtliche Aufgaben erfüllen.

## NORMALE SKATE-LOCATIONS

### 1. Gießerei

#### Hi-, Profi- und Hammer-Score:

Hier gilt es, 10.000, 30.000 oder 60.000 Punkte zu erreichen. Dies ist ein Kinderspiel. Springen Sie vom Start aus auf die gelben Geländer und führen Sie einige Combos darauf aus. Die Halfpipe direkt darunter eignet sich ebenfalls ideal dazu, um hohe Punktzahlen zu erzielen. Manuals und Reverts erhöhen die Punktzahl noch zusätzlich.

#### Das versteckte Videoband:

Springen Sie hierfür vom Startpunkt aus auf eines der gelben Geländer der Stege. Landen Sie auf dem Steg und fahren Sie ihn entlang, bis Sie zu der gläsernen, schwebenden Kabine in der Mitte des Levels kommen. Dort halten Sie genau in der Mitte an und drehen Sie sich 90 Grad nach rechts. Sie sehen einen Stahlträger, auf dem Sie grinden müssen, um an das Videoband zu kommen.

#### Vorarbeiter nass machen:

Den Vorarbeiter entdecken Sie neben dem Wasserbecken. Grinden Sie auf dem äußeren Geländer über den Schalter (direkt neben dem Vorarbeiter) und beobachten Sie, wie er von einem Kranhaken ins Wasser gestoßen wird.

#### Grind am Gussbehälter:

Den Behälter finden Sie über dem Becken mit dem flüssigen, glühenden Metall. Diese Aufgabe erfordert etwas Timing, weil der Gussbehälter ständig in Bewegung ist. Führen Sie den Grind dann aus, wenn der Gussbehälter gerade ausgekippt wird. Nehmen Sie in der Halfpipe Anlauf, um genügend Geschwindigkeit für den Sprung zu bekommen.

#### 50-50-Grind am TCS-Rail:

Das TCS-Rail befindet sich vom Startpunkt aus gesehen rechts neben den vier Silos und den beiden Rails davor. Sie erkennen es auch daran, dass der Fotograf direkt daneben steht. Springen Sie mit einem Ollie auf das Rail und drücken Sie lediglich die Grind-Taste.

#### Cannonball über die Halfpipe:

Den Cannonball müssen Sie über die Halfpipe unterhalb des Startpunktes



**GRATWANDERUNG** Auf dem Stahlträger finden Sie das versteckte Videoband. Nehmen Sie Anlauf und springen Sie über das Rail.

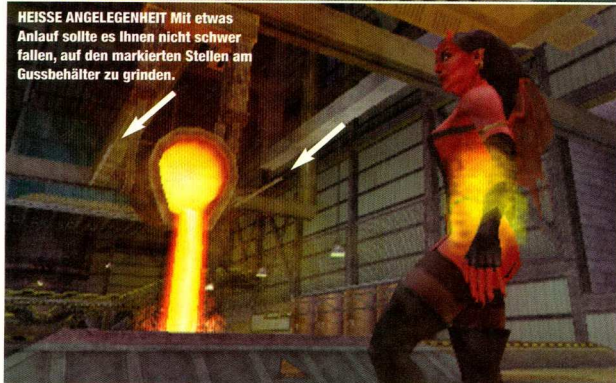
Punkte: 29.744

0:00



**UNFREIWILLIGES BAD** Grinden Sie auf dem äußeren der beiden Geländer, um den Schalter für den Kran zu aktivieren.

**HEISSE ANGELEGENHEIT** Mit etwas Anlauf sollte es Ihnen nicht schwer fallen, auf den markierten Stellen am Gussbehälter zu grinden.





**AUF SCHIENEN**  
Entscheiden Sie sich am oberen Ende der Holz-Halfpipe für die rechte Schiene.



**LAWINENGEFAHR**  
Springen Sie in den Baum, damit ein Schneebrett auf den Idioten herabstürzt.



**BITTE LÄCHELN**  
Zu Chads Linken sehen Sie den Fotografen, der Sie beim Noseslide um den Baum fotografiert.



**BEEINDRUCKT?**  
Die Punktzahl dieses Tricks sollte reichen, um den ersten Skater von Ihrem Können zu überzeugen.

machen. Wenn Sie von oben Anlauf nehmen, reicht Ihre Geschwindigkeit locker aus, um über die Halfpipe zu springen. Neben dem Cannonball benötigen, erfahren Sie im Pausemenü unter „Tricks bearbeiten“.

**Fünf Ventile öffnen:**

Diese Aufgabe kann im Handumdrehen erledigt werden. Gründen Sie über die fünf Ventile, die sich an den Seitenwänden der Halle befinden. Sie erkennen die Ventile an ihrem roten Leuchten.

**Geheimer Bereich:**

Gründen Sie über die fünf Ventile und der Zugang zu dem Geheimbereich wird geöffnet. Neben dem Startpunkt finden Sie ein Tor, durch das Sie in den geheimen Abschnitt gelangen.

**2. Kanada**

**Hi-, Profi- und Hammer-Score:**

Der vom Startpunkt aus gesehen vor Ihnen liegende Parkplatzbereich bietet ideale Möglichkeiten, die Hi-Scores zu knacken. Starten Sie sofort mit einem Grind auf dem Rail zu Ihrer Rechten. Von dem Rail aus springen Sie auf das Gelände, machen dort ein paar Tricks, gründen weiter und springen dann auf die Mauer links neben dem Gelände. Mit einem Manual geht's weiter bis zu den nach unten führenden Geländern. So erspielen Sie auf die Schnelle hohe Punktzahlen. Wiederholen Sie diese Combo, bis Sie die Hammer-Score geknackt haben.

**Das versteckte Videoband:**

Um an das versteckte Band zu kommen, müssen Sie zuerst einen Hebel betätigen, der eine geheime Halfpipe aktiviert. Sie finden den Schalter auf der linken Seite des Holzsteges kurz vor der kleinen Halfpipe. Gründen Sie auf dem Gelände, so dass Sie den Hebel berühren. Die kleine Halfpipe am Ende des Stages fährt nach oben und so gelangen

Sie in eine längere, breite Holz-Halfpipe. Gründen Sie auf dem linken oberen Rand entlang und springen Sie über den Abgrund. Am Ende der langen Halfpipe können Sie auf zwei Schienen gründen. Entscheiden Sie sich für die rechte, die zu dem gesuchten Videoband führt.

**Chuck befreien:**

Chuck hat es geschafft, mit seiner Zunge an einem Mast festzufrieren. Sie finden den Pechvogel in der Nähe des Startpunktes links neben dem Bulldozer. Ein kleiner Stoß und das Problem ist gelöst.

**Idioten begraben:**

Direkt hinter dem Startpunkt steht ein Plagegeist, der Sie ständig mit Schneebällen bewirft. Halten Sie ihn davon ab, indem Sie über die Quaterpipe am Startpunkt in den Baum über ihm springen. Die Nervensäge wird vom herabfallenden Schnee begraben und kann Ihnen fortan nicht mehr auf den Geist gehen.

**Melon Grab an der Quaterpipe:**

Führen Sie einen Melongrab an der Quaterpipe aus, von der aus Sie Ihren Lauf starten. Springen Sie über den abgeflachten Bereich von einem Teil der Rampe auf den anderen. Wie Sie den Melongrab ausführen, erfahren Sie unter „Tricks bearbeiten“ im Optionsmenü.

**Nosegrind um den Baum:**

Hier können Sie einen kleinen Trick anwenden: Lassen Sie sich in das Wasser vor der Holzhütte fallen. Sie erscheinen nun ganz oben auf einem der Holzstege. Rollen Sie bis zum letzten Geländer und springen Sie dann darauf. Drücken Sie das Steuerkreuz nach oben und halten Sie den Grind-Button gedrückt, bis Sie ein Stück um den Baum gegrindet sind. Versuchen Sie jetzt noch, den Trick sauber zu landen, und Sie haben eine weitere Aufgabe erfüllt.

**Skater beeindrucken:**

Sie müssen einen Trick mit mehreren 1.000 Punkten stehen, damit Sie einen der Skater beeindrucken können. Die Jungs verteilen sich auf den Parkplatz- und den Skate-Park-Bereich. Den ersten Skater nach dem Start beeindrucken Sie am besten gleich mit einer Combo auf dem Rail zu Ihrer Rechten. Versuchen Sie, auf dem Geländer rechts entlangzuginnen, und springen Sie in den Skatepark-Bereich. Geradeaus können Sie jetzt den nächsten Skater in der Ecke erkennen. Vorher kümmern Sie sich aber noch um den Skater auf der Halfpipe rechts neben dem Zaun. Nachdem Sie die Jungs beeindruckt haben, müssen Sie noch den Skater auf der anderen Seite des Parks, der in der Nähe der zugeschnittenen Rampe steht, von Ihren Fähigkeiten überzeugen. Der letzte Skater wartet auf der großen Quaterpipe in der Ecke des Skatepark-Areals.

**3. Vorstadt**

**Hi-, Profi- und Hammer-Score:**

Den Hammer-Score erreichen Sie nur, wenn Sie sich in dem Level blind auskennen. Bessern Sie Ihre Stats zuerst auf, bevor Sie sich an den Hi-Scores versuchen. Der Halfpipe-Bereich mit den Wohnwagen eignet sich wunderbar für Halfpipe und Grindtricks. Manuals und Reverts sind hier absolute Pflicht, wenn Sie hohe Punktzahlen erzielen wollen. Das Gebiet mit dem Pool hinter dem Bretterzaun eignet sich ebenfalls sehr gut für lange Kombos. Gründen Sie über die Treppengeländer des Hauses daneben und nutzen Sie die einzelnen Stufen rund um den Pool. Mit etwas Übung und Geduld werden Sie auch diese anspruchsvolle Aufgabe meistern.

**Das versteckte Videoband:**

Hierfür müssen Sie zuerst dem dünnen Mann geholfen haben, damit Sie in den Geheimbereich der Stage vordringen können. Springen Sie dort durch das Fenster in das Spukhaus. Fahren Sie

durch den Gang und springen Sie durch das Fenster auf das Rail an der Stirnseite des Hauses. Dort finden Sie das Tape.

**Nosegrab zwischen den Rampen:**

Begeben Sie sich zum Halfpipe-Bereich bei den Wohnwagen. Gegenüber der großen Rampe, auf welcher der Picknicktisch hochkant steht, sehen Sie zwei kleine Rampen. Springen Sie von der einen auf die andere und führen Sie dabei einen Nosegrab aus.

**Heelflip am Trailer-Hop:**

Halten Sie im Halfpipe-Bereich die Augen nach einem blauen Wohnwagen, auf dem der Fotograf steht, offen. Springen Sie mithilfe der Rampe (nicht der Quater!) über den Wohnwagen und führen Sie dabei einen Heelflip (Viereck + Rechts) aus.

**Fünf Kürbisse zerdrücken:**

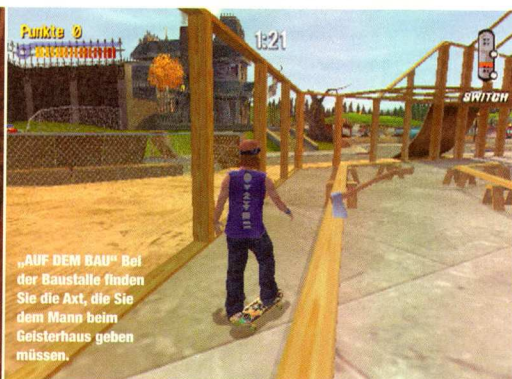
Fahren Sie von Start an geradeaus zwischen dem Haus und dem Geländewagen durch. Auf der rechten Seite liegt der erste Kürbis direkt vor der Haustür. Halten Sie sich nach dem Haus rechts und fahren Sie in das Gebiet, in dem sich die beiden Grillfreunde aufhalten. Dort entdecken Sie auf der rechten Quaterpipe den nächsten Kürbis. Machen Sie sich jetzt auf den Weg zum Hinterhof mit den vielen Holzrampen. Auf der roten Backsteinmauer, die das Gebiet begrenzt, wartet der nächste Kürbis darauf, zerquetscht zu werden. Den vorletzten Kürbis finden Sie auf der kleinen Quaterpipe an der Front des Spukhauses. Der letzte Kürbis liegt auf der dem Spukhaus am nächsten liegenden Halfpipe.

**Dem dünnen Mann helfen:**

Schnappen Sie sich die Axt, die Sie auf der Baustelle auf einem quer liegenden Balken finden. Bringen Sie das Werkzeug zu dem dünnen Mann beim Spukhaus. Dieser fackelt nicht lange und schlägt damit die Bretter ein, die den Zugang zu dem Geheimbereich versperren.



**GESPENSTISCH**  
Halten Sie sich in der Mitte des Ganges, um auf dem Rail zu landen.



**„AUF DEM BAU“** Bei der Baustelle finden Sie die Axt, die Sie dem Mann beim Geisterhaus geben müssen.

**Der Satellitenanlage wieder Saft geben:**  
Für diese Aufgabe müssen Sie Äste von den Stromleitungen entfernen. Dies gelingt Ihnen am besten, wenn Sie nicht vom Haus, auf dem sich die Satellitenschüssel befindet, sondern von dem Haus beim Pool aus auf die Leitungen springen. Grinden Sie bis zu dem Vordach mit dem Empfänger und grinden Sie dann auf der anderen Leitung zurück. Sollten Sie vom Dach rutschen, fahren Sie gleich wieder zurück zu dem anderen Haus und springen auf die noch nicht freigeräumte Leitung.

**Geheimbereich:**  
Der Geheimbereich wird zugänglich, sobald Sie dem dünnen Mann die Axt gegeben

haben. Sie gelangen durch das Haus in einen düsteren Hinterhof, der auffallend große Ähnlichkeit mit einem Friedhof hat. Durch das Fenster gelangen Sie in das Innere des alten Hauses, wo sich schaurige Szenen abspielen. Durch den Gang in dem Haus kommen Sie auch zu dem Hidden Tape. Übrigens: Auf dem Hausdach ist eine kleine Halbpfeife versteckt, die man aber erst beim zweiten Hinsehen erkennt.

**4. Flughafen**

**Hi-, Profi- und Hammer-Score:**  
Bei der Gepäckausgabe, die Sie erreichen, wenn Sie nach der ersten abfallenden Rolltreppe einen U-Turn nach rechts machen, können Sie nahezu endlos lan-

ge Kombos ausführen. Nehmen Sie dazu Anlauf, springen Sie auf das Treppengelände und grinden Sie nach oben. Wenn es wieder abwärts geht, müssen Sie von einem Rail auf das nächste springen, bis Sie auf dem Gelände der anderen Rolltreppe landen. Variieren Sie Ihre Tricks und der Hammer-Score sollte kein Problem mehr darstellen. Aber auch im Kellerbereich der Abflughalle finden sich etliche Stellen, an denen Sie ewig lange Grinds und Combos machen können.

**Das versteckte Videoband:**

Zu dem versteckten Videoband gelangen Sie wie beim „T“ über die schmale Quater. Damit Sie auf dem obersten Rail entlanggrinden können, müssen Sie die Grind-Taste drücken, sobald Ihr Fahrer den höchsten Punkt seines Sprungs erreicht hat.

**Crooked Grind ums Gepäckband:**

Führen Sie einen Crooked Grind bei der Gepäckausgabe aus. Grinden Sie einmal komplett um das kreisrunde Band. Versuchen Sie mit Ihrem Steuerkreuz die Balance zu bewahren. Wie Sie einen Crooked Grind machen, erfahren Sie unter „Tricks bearbeiten“ im Optionsmenü.

**Airwalk über die Rolltreppe:**

Suchen Sie die Gepäckausgabe auf. Führen Sie dort einen Airwalk über eine der Rolltreppen aus. Die Tastenkombination für den Airwalk sehen Sie im Optionsmenü unter „Tricks bearbeiten“.

**Besuche 10 Länder:**

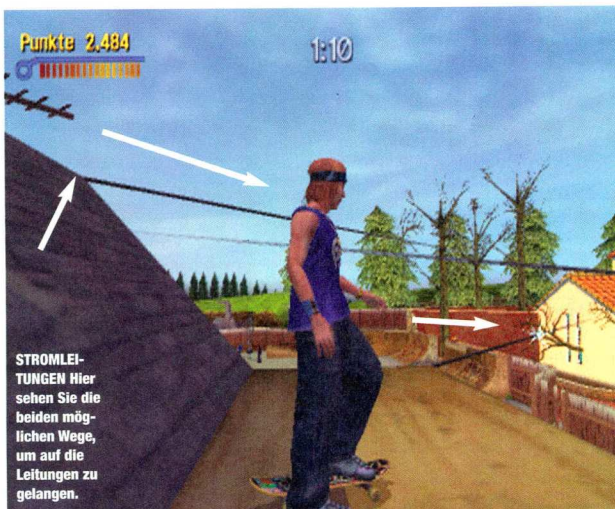
In der Abflughalle erkennen Sie zehn Flaggen verschiedener Nationen. Grinden Sie auf den davor liegenden Rails entlang, um die einzelnen Länder zu „besuchen“. Sie finden fünf Flaggen im rechten und fünf weitere Flaggen im linken Bereich der Abflughalle. Hierbei ist wiederum viel Balance gefragt.

**Tickets zum Skate-Kumpel bringen:**

Springen Sie gleich am Start auf den linken Schalter, hinter dem Sie die Flughafenangestellte sehen. Nachdem Sie sich die Tickets geschnappt haben, müssen Sie darauf achten, nicht durch die Metalldetektoren zu fahren, damit die Tickets nicht entwertet werden. Hüten Sie sich auch vor Stürzen, da Sie die Tickets sonst fallen lassen. Haben Sie es geschafft, mit den Tickets bis in die Abflughalle zu gelangen, müssen Sie auf der linken Seite Ausschau nach Ihrem Kumpel halten, den Sie an seinem Skateboard erkennen.

**Taschendiebe aufhalten:**

Stoppen Sie die fünf Langfinger, die im Flughafen ihr Unwesen treiben. Sie erkennen die Diebe an ihren schwarzen Klamotten und daran, dass sie mit der Beute wedelnd durch den Flughafen ren-



**STROMLEITUNGEN** Hier sehen Sie die beiden möglichen Wege, um auf die Leitungen zu gelangen.



**WEG ZUM TAPE** Über die stehle Rampe gelangen Sie bis auf das oberste der roten Rails.





nen. Rammen Sie die Schurken, um sie aufzuhalten. Auf die ersten beiden treffen Sie gleich nach dem Start, einen auf der linken und einen auf der rechten Seite der Förderbänder. Rollen Sie eine Ebene weiter nach unten, stoßen Sie in den Toiletten auf der rechten Seite auf zwei weitere Diebe. Den letzten Halunken erwischen Sie vor der großen Quaterpipe auf der rechten Seite der Abflughalle.

**Geheimbereich:**

Gleich am Start sehen Sie links und rechts die zwei Schalter. Auf der rechten Seite können Sie über das Fließband zu dem Außenbereich des Flugplatzes gelangen, wo Sie einen Helikopter vorfinden. Gründen Sie über die Rotorblätter und der Heli hebt ab. Über die Rolltreppen kommen Sie zurück in den Flughafenhafen.

**5. Los Angeles**

**Hi-, Profi- und Hammer-Score:**

Gleich vom Start aus können Sie mit einer Mega-Kombo loslegen, die Ihnen etliche Punkte einbringen wird. Springen Sie auf den Rand der gewundenen Treppe direkt vor dem Startpunkt und landen Sie mit einem Manual. Führen Sie ein paar

Tricks aus und achten Sie darauf, dass Sie immer mit einem Manual landen. Springen Sie jetzt auf das Northern Tremor Rail und grinden Sie darauf entlang. Landen Sie wiederum mit einem Manual und rollen Sie bis zu dem runden kleinen Brunnen. Gründen Sie so lange wie möglich darauf und springen Sie mit einem Trick ab. Runden Sie die Kombo mit einem Revert ab und Sie sind dem Hammer-Score ein ganzes Stück näher. Je schwierigere Tricks Sie in die Kombo einbauen, desto höher wird Ihre Punktzahl sein. Versuchen Sie deshalb möglichst viele Special-Tricks der Fahrer auszuführen. Sollten Sie noch nicht genügend Punkte erreicht haben, wiederholen Sie die ganze Prozedur einfach.

**Das versteckte Videoband:**

Bevor Sie sich das Videoband schnappen können, müssen Sie zuerst das Erdbeben auslösen. Haben Sie dies erledigt, können Sie über den Freeway zu einer Rampe gelangen. Springen Sie über die Rampe auf den Vorsprung an dem Hochhaus. Von dort aus müssen Sie noch einmal auf einen Vorsprung des benachbarten Gebäudes springen. Fahren Sie jetzt über

den Vorbau in Richtung Turm. Springen Sie bis auf das Rail am Turm und Sie haben das Tape gefunden.

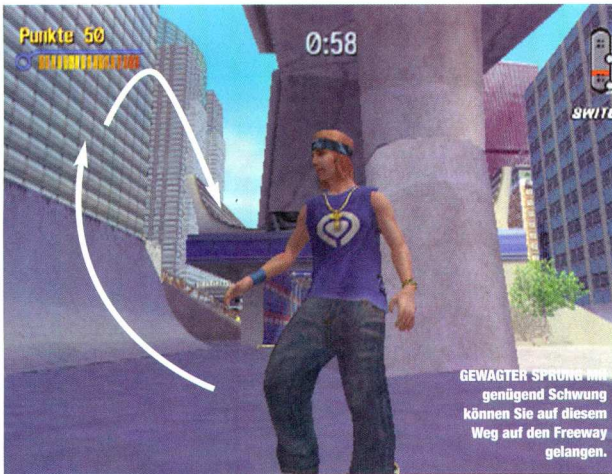
**One Foot Japan am Tower Poppin' Transfer:**

Begeben Sie sich zu dem runden, kleinen Brunnen in der Nähe der Hochhäuser mit den Glasscheiben im Erdgeschoss. Springen Sie jetzt von der Halfpipe, die Sie dort finden, in die höher gelegene Halfpipe daneben. Führen Sie dabei einen One Foot Japan aus. Wie alle anderen Tricks finden Sie auch diesen im Optionsmenü unter „Tricks bearbeiten“.

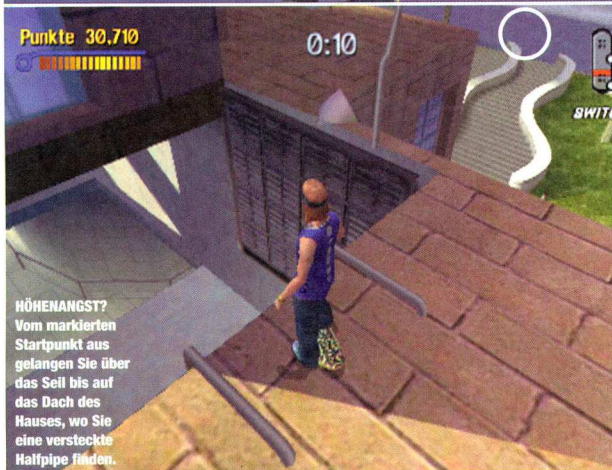
**Varial Kickflip übers Tower Rails Gap:**

Das Tower Rails Gap finden Sie hinter dem runden Brunnen, wenn Sie die Scheiben durchbrochen haben. Sie erkennen es daran, dass der Fotograf dort bereits auf Sie wartet. Springen Sie von einem nach oben führenden Geländer auf das herabführende und machen Sie im Flug einen Varial Kickflip. Wie Sie diesen Trick ausführen, erfahren Sie in den Optionen unter „Tricks bearbeiten“.

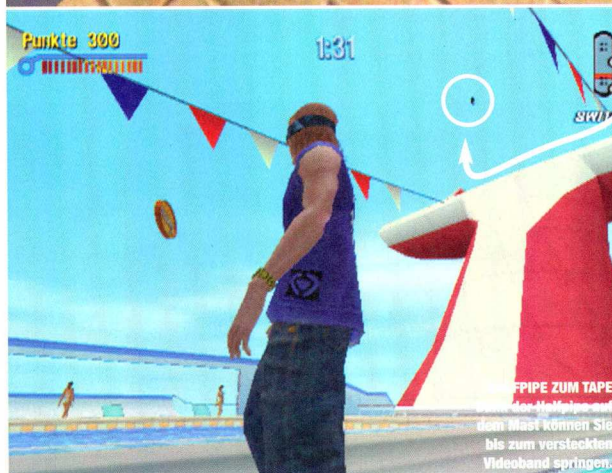




**GEWAGTER SPRUNG** mit genügend Schwung können Sie auf diesem Weg auf den Freeway gelangen.



**HÖHENANGST?** Vom markierten Startpunkt aus gelangen Sie über das Seil bis auf das Dach des Hauses, wo Sie eine versteckte Halfpipe finden.



**HALFPIPE ZUM TAPE** von der Halfpipe auf dem Mast können Sie bis zum versteckten Videoband springen.

**Bälle losmachen:**

Im mittleren Bereich der Stage sehen Sie zwei rote, große Kugeln. Bremsen Sie kurz vor den Kugeln stark ab und springen Sie mit einem Ollie darauf. Die Kugeln beginnen zu rollen und die Aufgabe kann abgehakt werden.

**Erdbeben auslösen:**

Hierfür müssen Sie über vier bestimmte Rails grinden, die nach den Himmelsrichtungen benannt sind. Das erste Rail finden Sie in dem Durchgang in dem Haus gegenüber des Startpunkts auf der linken Seite. Für das zweite Rail biegen Sie nach dem Durchgang scharf rechts ab und springen auf das Geländer, das auf der rechten Seite nahe der Straße verläuft. Das nächste Rail ist das, auf dem Sie das „S“ gefunden haben. Zu guter Letzt müssen Sie vom Startpunkt aus nach links fahren und sich dort für das linke der beiden Geländer entscheiden. Haben Sie alle vier Rails geschafft, beginnt das Erdbeben damit, die Levels umzugestalten.

**Autorennen stoppen:**

Hierfür muss zuerst das Erdbeben aufgelöst worden sein. Hören Sie auf die Hilferufe des verunglückten Autofahrers und befreien Sie ihn aus seiner misslichen Lage. Grinden Sie hierfür über sein Auto. Ob der Fahrer des Wagens sich das unter Hilfe vorgestellt hat, ist fraglich, aber sehen Sie selbst.

**Geheimbereich:**

Außer dem Freeway, auf den Sie gelangen, nachdem Sie das Erdbeben ausgelöst haben, gibt es noch zwei weitere versteckte Halfpipes. In der Nähe des Rails, an dem Sie den Varial-Kickflip vor dem Fotografen machen mussten, sehen Sie zwei große Lüftungsgitter, aus denen Dampf aufsteigt. Grinden Sie auf dem Vorsprung an der Hauswand dahinter entlang und die Gitter verschwinden. Gleichzeitig verschwinden noch zwei weitere Gitter auf dem Hausdach gegenüber dem Startpunkt. Über das Stahlseil am Startpunkt gelangen Sie zu der zweiten geheimen Halfpipe, die mitten in dem Gebäude ist.

**6. Kreuzfahrt**

**Hi-, Profi- und Hammer-Score:**

Lassen Sie zuerst das Wasser aus dem Pool, indem Sie über das Rohr rechts neben dem großen Mast grinden. Jetzt können Sie im und um den Pool wunderbar Tricks ausführen.

Versuchen Sie, lange Kombos um den Poolrand mit einem Manual in den Pool zu beenden. Schließen Sie an den Manual noch einen Sprung an, den Sie mit einem Revert landen. Eine weitere ideale Stelle, um hohe Punktzahlen zu erzielen, ist der von Glasscheiben umgebene Bereich seitlich des Schiffs. Hier können Sie sowohl Punkte in der Halfpipe erzie-

len als auch ellenlange Grinds auf den etlichen Rails ausführen.

**Das versteckte Videoband:**

Das Videoband finden Sie auf dem hohen Mast. Gründen Sie vom Start aus über die Stahlseile bis ganz nach oben, wo Sie eine Halbpipeline vorfinden, dank der Sie das Tape erreichen. Nehmen Sie in der Quaterpipe Anlauf, falls Sie Probleme haben, auf die Stahlseile zu gelangen.

**Beeindrucke die Neversoft-Mädels:**

Quer über das Schiff sind die heißen Mädels verteilt. Im Gegensatz zu den Skatern, die Sie in der Kanada-Stage beeindruckten mussten, wollen die Chicks hier richtig hohe Punktzahlen sehen. Sie finden das erste Mädels unterhalb des Startpunkts am großen Pool. Ein anderes hält sich bei der Wasserrutsche auf. Die nächste Dame treffen Sie auf dem untersten Deck am Heck des Schiffs an. In dem langen, von Glas umgebenen Gang wartet bereits ein weiteres Babe. Bei den beiden Notöffnungen am Bug des Schiffs werden Sie erneut fündig. Fahren Sie jetzt nach oben auf das Deck vor dem Museum, wo Sie bereits erwartet werden. Das letzte Mädels steht bei den Rettungsbooten auf der Seite mit dem Sonnensegel.

**Nosebluntslide am Sonnensegel:**

Begeben Sie sich hierfür auf die Seite mit den Rettungsbooten und der Fähre. Nehmen Sie von Heck des Schiffs aus Anlauf und grinden Sie über das Rail. Springen Sie am höchsten Punkt ab und führen Sie die Tastenkombination für den Nosebluntslide aus. Diese erfahren Sie in den Optionen unter „Tricks bearbeiten“.

**Invert an den Stromkabeln:**

Nachdem Sie das Wasser aus dem Pool gelassen haben, können Sie vom Pool aus bis zu den Stromkabeln springen. Achten Sie darauf, dass Sie senkrecht nach oben springen und rechtzeitig die Kombination für den Invert drücken. Diese finden Sie unter „Tricks bearbeiten“ im Optionsmenü.

**Fähre anheben:**

Heben Sie die Fähre an, indem Sie über den Schalter grinden. Sie finden den Schalter direkt hinter den Kränen für die Fähre bei dem jammernden Mann.

**Verwüste das Museum:**

Das Museum befindet sich im Inneren des Schiffs genau unter dem Startpunkt. Über das Deck mit dem großen Pool gelangen Sie in den Raum mit der Schiffschraube. Gründen Sie über die zwei Seile, an welchen die Schraube befestigt ist. Die Schraube wird sich lösen und eine Menge Schaden anrichten. Zudem werden rund um das Schiff Sicherheitsnetze ausgefahren.

**Die Contest-Stages**

**Rio**

In Rio sollte es kein Problem sein, bis ganz oben auf das Siegertreppchen zu gelangen. Hier bieten sich unzählige Rails für lange Grind-Kombos an. Sie können zum Beispiel den kompletten Skateplatz auf den Stromleitungen „umgründen“. Mit vielen Special-Tricks und Manuals ist es ein Kinderspiel, diesen Contest zu gewinnen.

**Geheimbereich:**

Vom Start aus gesehen, müssen Sie auf der linken Seite zwischen den Gebäuden nach einem Bretterzaun suchen. Zerstoren Sie ihn, indem Sie dagegenfahren, und Sie haben einen Pool in dem Hinterhof gefunden.

**Skaterinsel**

Hier bieten sich vor allem die Halbpipeline und der hölzerne Pool daneben an. Führen Sie lange Grind-Kombos aus und springen Sie dann in den Pool. Versuchen Sie, mit einem Manual zu landen. Beenden Sie Ihre Combo mit einem Revert, um das Maximum an Punkten herauszuholen. Insgesamt ist es nicht unmöglich, diesen Contest zu gewinnen, und mit etwas Übung und Kenntnis des Parks wird es Ihnen sogar relativ leicht fallen.

**Geheimbereich:**

An der rechten Seite der Halle sehen Sie bei der Halbpipeline ein Surfbrett hängen.

Ein kleines Stück weiter rechts finden Sie eine Piratenflagge. Gründen Sie über die Flagge und ein Tor nach außen öffnet sich. Im Freien entdecken Sie inmitten einer kleinen Südeindylle ein großes Piratenschiff, das Ihnen viele Möglichkeiten für coole Tricks bietet.

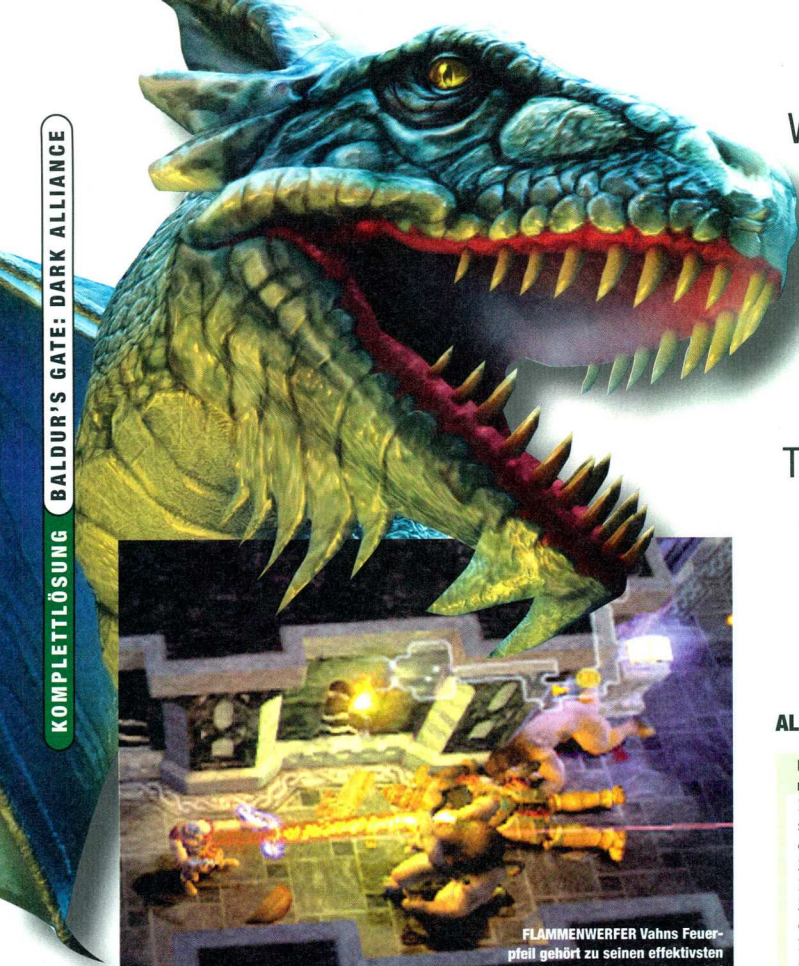
**Tokio**

Auf den ersten Blick wirkt es ziemlich schwer, in dem japanischen Park eine hohe Punktzahl einzufahren. Hier ist es wichtig, dass Sie Ihre einzelnen Tricks mit Manuals und Grinds verbinden, da Sie sonst kaum Tricks mit über 20.000 Punkten schaffen werden. Nutzen Sie jedes Rail und achten Sie darauf, nicht zu stürzen, da Sie sonst über 200.000 Punkte insgesamt brauchen, um überhaupt noch auf der Siegertreppe zu stehen.

**Geheimbereich:**

Auf der linken Seite, vom Startpunkt aus am anderen Ende des Levels, können Sie über die Quaterpipe bis hoch zu den Schienen springen. Gründen Sie am Rand entlang nach links und Sie entdecken eine versteckte Halbpipeline. Der zweite und eigentliche Geheimbereich wird Ihnen zugänglich, wenn Sie in der Mitte des Levels auf der linken Seite eines der Stahlseile durchtrennen, welche die kreisförmige Leuchtreklame halten. Zu den Seilen gelangen Sie über die schwer zu erkennende Halbpipeline unter der runden Reklamentafel. Durch das Loch kommen Sie in einen hell beleuchteten Park mit vielen Halfpipes und Grindmöglichkeiten.





**FLAMMENWERFER** Vahns Feuerpfeil gehört zu seinen effektivsten magischen Fähigkeiten. Jetzt wird es dennoch Zeit, zu einer Nahkampfwaffe zu wechseln.



**ABSTOSSUNGSZAUBER** Gegen einen Gegner ist dieser Zauber wenig sinnvoll, gegen eine Meute von Gegnern dafür umso effektiver.

Willkommen in der fantastischen Welt von Baldur's Gate. Wir liefern Ihnen die wichtigsten Tipps und Tricks zu dem **Hack&Slay-Spektakel.**

#### ALLGEMEINE SPIELETTIPPS:

##### Für welchen der drei Charaktere soll ich mich entscheiden?

Die drei Hauptcharaktere unterscheiden sich in ihren Eigenschaften sowie in deren Ausbaufähigkeit. Während der Zwerg kaum etwas mit Magie am Hut hat, ist die Elfe umso mehr auf ihre Zauberkräfte angewiesen. Im Ausgleich dazu besticht der Zwerg durch seine Nahkampffähigkeiten und seine physische Stärke. Dies zeigt sich vor allem daran, dass der er im Gegensatz zur Elfe Unmengen an Gewicht mit sich herumschleppen kann. Ein weiteres Manko der Elfe ist, dass sie nicht alle Waffen (zum Beispiel Zweihänder oder andere schwere Waffen) benutzen kann. Diesen Nachteil kann sie aber dank ihrer vielfältigen Zaubere locker wettmachen. Der Dritte im Bunde ist der menschliche Bogenschütze, der die Vorteile der beiden anderen Kämpfer vereint und sowohl im Nahkampf als auch im Umgang mit Magie sehr stark ist. Diese Symbiose aus Stärke und Magie kann uneingeschränkt empfohlen werden, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen. So lernen Sie die Besonderheiten von Magie und Kampfstärke kennen und können die Eigenschaften Ihres Charakter nach den eigenen Vorlieben ausbauen.

##### Wie häufig soll ich speichern?

Es hat durchaus einen Grund, dass Sie an nahezu jeder Ecke einen Speicherpunkt finden. Meist folgen kurz darauf schwerere Passagen, in denen Sie gegen eine Vielzahl von Gegnern antreten

# Baldur's Gate

müssen, oder Jump&Run-Abschnitte, in denen Sie schnell Ihr Leben (z. B. durch einen Sturz) verlieren können. Speichern Sie deswegen an jedem Speicherpunkt ab und tasten Sie sich vorsichtig in das unbekannte Gebiet vor.

## Wozu kann ich die Kisten nutzen?

In erster Linie entdecken Sie in den Kisten häufig Energie-Tränke, Pfeile, Waffen oder Kleidung. Zerschlagen Sie deshalb alle Kisten, damit Sie Items finden, anstatt sie kaufen zu müssen. Darüber hinaus sollten Sie die Kisten nutzen, um sich dahinter vor gegnerischen Angriffen durch Pfeile oder Magie zu verstecken. An mehreren Stellen, wie zum Beispiel in der Kanalisation, ist es sehr empfehlenswert, Kisten als Schutzschild von Gegner zu Gegner vor sich herzuschieben. Ebenfalls in der Kanalisation müssen Sie auch über Kisten klettern, um an Goodies zu kommen oder um Hindernisse zu überwinden.

## Was hat es mit dem Rückruftrank auf sich?

Der Rückruftrank gibt Ihnen die Möglichkeit, einen Dungeon zu verlassen und an einen sicheren Ort zurückzukehren. Diese Rückzugspunkte, wie die Schänke, das Bergarbeiter-Lager oder die Hütte im Sumpf, müssen Sie aber zuerst besucht haben, bevor Sie sich wieder dorthin „beamen“ lassen können.

Benutzen Sie Rückruftränke, wenn Sie bemerken, dass sich Ihre Energie- oder Pfeilvorräte dem Ende zuneigen. Frischen Sie Ihr Inventar bei den Händlern auf und nutzen Sie erneut einen Rückruftrank, um sich wieder mitten ins Kampfgeschehen zurückzuteleportieren. Alternativ können Sie den nützlichen Trank auch dann anwenden, wenn der Platz in Ihrem Inventar knapp wird und Sie einige Items bei den Händlern in Bares verwandeln wollen. Aufgrund des großen Nutzens der Rückruftränke sollten Sie immer mehrere davon im Gepäck haben.

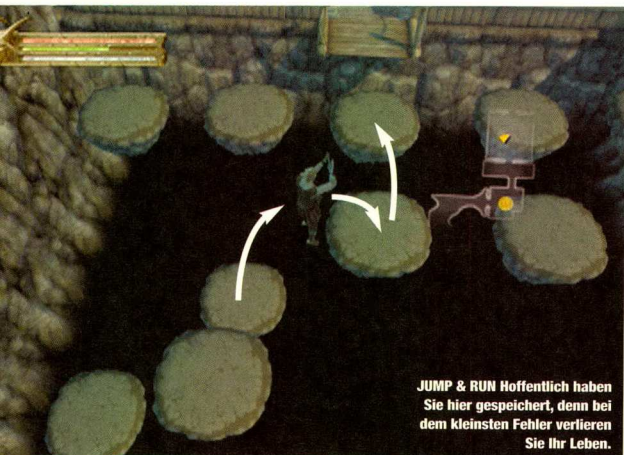
## Wie kann ich meinen Goldvorrat vergrößern?

Zuerst sollten Sie jeden Gegner ausschalten, da diese meistens Gold mit sich führen. Außerdem werden Sie oft in Kisten oder Truhen fündig. Aber auch durch Handel lässt sich das Budget für Ihren Kämpfer ordentlich aufbessern. Nehmen Sie grundsätzlich alles mit, was Sie in die Finger bekommen. Ist die Kapazität Ihres Inventars ausgeschöpft, müssen Sie per Rückruftrank zu einem Händler und dort einige Items veräußern. Behalten Sie nur das Nötigste, damit Sie in Ihrem Gepäck viel Platz für andere, in späteren Levels hochwertigere Items haben. Für die Waffen bedeutet das, dass Sie nur eine Schlagwaffe wie ein starkes Schwert oder eine Axt behal-

ten sollten und zusätzlich noch einen Bogen mit ein paar Pfeilen. Behalten Sie bei den Händlern immer Ihre beste Waffe und verkaufen Sie den Rest. Bei Kleidungsstücken verhält sich das Ganze ähnlich: Verkaufen Sie alles, bis auf das, was Sie am Körper tragen. Wenn Sie diesen Rat befolgen, haben Sie immer einen vollen Geldbeutel und genügend Platz im Inventar. Steigern Sie den Wert „Charisma“ Ihres Charakters, dann kaufen und verkaufen Sie bei den Händlern zu besseren Konditionen.

## Was soll ich beim Kämpfen beachten?

Ihre Kampftechnik hängt in erster Linie von der Art Ihrer Bewaffnung ab. Im Kampf mit Schwertern, Äxten oder anderen Nahkampfaffen kann für fast alle Gegner die gleiche Taktik angewendet werden. Umkreisen Sie Ihren Kontrahenten und versuchen Sie, ihn von hinten anzugreifen. So können Sie mehrere Treffer landen, bevor sich der Gegner umdreht und zurückschlägt. Nutzen Sie Kisten, Säulen oder Überreste besiegt Wideracher, indem Sie einfach drum herum rennen. In der Regel sind die Gegner beim Verfolgen langsamer. So gelangen Sie ohne große Probleme wieder hinter einen Gegner und können zuschlagen. Wenn Sie mit Pfeil und Bogen kämpfen, müssen Sie darauf achten, genug Abstand zum Geg-



**JUMP & RUN** Hoffentlich haben Sie hier gespeichert, denn bei dem kleinsten Fehler verlieren Sie Ihr Leben.



**SICHERER ORT** Den Händler des dritten Kapitels finden Sie auf der Natterngrasstraße vor der Blockhütte.



**GEGENSCHLAG** Locken Sie Ihre Gegner durch die Tür (1). Nach der Flucht (2) gehen Sie dann zur Offensive (3) über.



**AUF DER FLUCHT** Rennen Sie um den Baumstumpf, um Ihren Vorsprung auf die Riesenechse zu vergrößern.

ner zu behalten, damit Sie nicht von seinen Attacken getroffen werden. Für den Nahkampf ist der Bogen nahezu untauglich, also wechseln Sie schnell Ihre Bewaffnung, falls Ihnen ein Monster zu nahe auf den Pelz rückt. Setzen Sie Ihre magische Energie zum Kämpfen ein, ist Ihre Taktik auch von der Art des Zaubers und seiner Reichweite abhängig. Sie müssen beim Kämpfen Ihre Taktik nicht nur an Ihre Waffe anpassen, sondern auch an die Eigenheiten der Gegner. Finden Sie heraus, mit welcher Waffe und Strategie Sie am besten gegen die einzelnen Monster zurechtkommen.

**Wie soll ich mich gegen eine Vielzahl von Gegnern zur Wehr setzen?**

Werden Sie mit einer Übermacht an Monstern konfrontiert, sollten Sie

zuerst an Rückzug denken. Rennen Sie den Weg, den Sie schon von finsternen Monstern gesäubert haben, ein Stück zurück und warten Sie, bis Ihnen die Gegner nacheinander folgen. So können Sie sich die Monster einzeln vorknöpfen und gehen ein geringeres Risiko ein, umringt zu werden und im Kampf das Zeitliche zu segnen. Oft ist es auch von Vorteil, in einen anderen, sicheren Raum zu fliehen und sich dort zu verschanzen. Alle Gegner, die zwangsweise durch die Tür müssen, können Sie nun problemlos mit Pfeilen oder Magie beharken. Haben Sie zu wenig magische Energie oder keine Pfeile mehr, stellen Sie sich am besten gleich hinter die Tür und schlagen auf die Gegner ein, wenn diese den Raum betreten wollen. Versuchen Sie stets, die Angreifergruppen „auseinanderzu-

ziehen“, so dass Sie sich mit einem oder zwei, im Höchstfall drei Gegnern auf einmal auseinandersetzen müssen.

**Ich bin schwer angeschlagen und habe kaum Reserven. Was tun?**

Besonders in Abschnitten wie dem Windpfad oder dem Onyxturn, an denen es keine Möglichkeit gibt, die Vorräte an Energie oder anderen Items aufzufrischen, ist diese Taktik Gold wert: Legen Sie nach Kämpfen, in denen Sie Energie verloren haben, eine kurze Pause ein, damit sich Ihr Gesundheitszustand oder Ihre Magievorräte wieder automatisch regenerieren. Es ist sehr nützlich, wenn Sie die Werte für Regeneration bei der Punkteverteilung erhöht haben. Dadurch wird die Wartezeit, bis Ihre Spielfigur wieder bei vollen Kräften ist, erheblich verkürzt. Aber auch wenn es ein paar Sekunden länger dauert, ist dies manchmal die einzige Möglichkeit, mit wenig Reserven trotzdem im Level weiter voranzukommen.

## Adrianna, die Elfen-Hexen-Meisterin



Adrianna ist nicht stark genug, um schwere Waffen wie Zweihänder oder Streitäxte in Kämpfen benutzen zu können. Darüber hinaus verkräftet sie Treffer schlechter als ihre männlichen Gefährten. Ihre Stärken liegen eindeutig in den magischen Fähigkeiten, denn dank ihrer Vielfalt an verschiedenen Zaubersprüchen ist sie für jede Situation gerüstet. Aus unmittelbarer Nähe angreifende Monster können zum Beispiel mit dem „Abstoßung“-Zauber abgewehrt werden, während sich zielsuchende magische Schüsse wunderbar dazu eignen, Gegner aus großer Distanz anzugreifen. Die „magische Klinge“ verdient besondere Aufmerksamkeit, da sich dieser Zauber ideal für größere Gegner und Endbosse eignet. Wollen Sie bestimmte Zauber maximal ausbauen, müssen Sie das gesamte Spiel über Ihre Eigenschaftspunkte sammeln, um sie dann auf einen Schlag in einen starken Zauber zu investieren.

**Muss ich mich auf jeden Kampf einlassen?**

Das liegt an Ihnen und daran, wie schnell Sie das Spiel durchspielen und ob Sie Ihren Charakter bis zum Maximum ausbauen wollen. Solange vor dem Dungeonausgang nicht ein End- oder Zwischengegner auf Sie lauert, können Sie auch einfach durch einen Dungeon rennen, ohne einen einzigen Kampf ausfechten zu müssen. Weichen Sie Gegnern aus und orientieren Sie sich an Ihrer Karte, um schnellstmöglich den Ausgang zu erreichen. Allerdings würden Sie mit einem solchen Vorgehen völlig am Rollenspielprinzip vorbeispielen. Sie würden weder Erfahrungspunkte noch viele Items oder Gold erhalten. Wenn Sie Pech haben,

# Die Quests aller drei Kapitel

Die Quests spielen in *Baldur's Gate: Dark Alliance* eine geringere Rolle als in seinem Namensvetter auf dem PC. Die meisten Quests sind leicht zu lösen und erledigen sich fast von alleine, je weiter Sie in dem Spiel vorankommen.

Insgesamt lässt die Questlastigkeit im Spielverlauf von einem Kapitel zum nächsten konstant nach, so dass im letzten Teil kaum mehr von Quests gesprochen werden kann. Damit Ihnen dennoch keine der Aufgaben zum Verhängnis wird, haben wir sie hier kurz aufgelistet. Sollte eine Quest darin bestehen, einen Gegner auszuschalten, finden Sie Hilfe dazu bei den Gegnerstrategien.

## KAPITEL I:

### 1. Der Rattenfänger

Im Keller der Schänke tummeln sich unzählige aggressive Riesenratten. Alynth bittet Sie, das Ungeziefer auszulöschen, und verspricht Ihnen dafür den Schlüssel zu den Abwasserkanälen. Nachdem Ethon Ihnen den Kellerschlüssel überreicht hat, können Sie loslegen und der Rattenplage ein Ende setzen.

### 2. Feinster Wein

Damit Nebbichs Alkoholgehalt im Blut nicht zu gering wird, müssen Sie ihm eine Flasche Wein aus dem Keller besorgen. Sie finden die Flasche mit dem edlen Tropfen in dem großen Kellerraum mit dem Becken in der Mitte.

### 3. Ethons Rettung

Beim Versuch, Ihnen zu helfen, wird Ethon von der Diebesgilde gefangen genommen. Sie finden seine Zelle in den Abwasserkanälen in einem langen Gang in der Nähe der Treppe zur Stadt.

### 4. Das Familien-Erbstück

In der Schänke bittet Sie Ipswitch darum, sein Amulett zu finden, das er irgendwo in der Gruft verloren hat. Sie finden das Objekt in einem Sarkophag in der großen Grabkammer mit den vielen Särgen.

### 5. Das bösertige Artefakt

Zerstören Sie die Kugel, die für das Chaos in den unterirdischen Gängen von Baldur's Gate verantwortlich ist. Sie werden automatisch auf diesen Gegner treffen. Wie Sie die Kugel zerstören, entnehmen Sie den Gegnerstrategien.

### 6. Die Suche nach Keissen

Osala wartet in der Schänke auf die Rückkehr ihres vermissten Freundes. Sie bittet Sie darum, die Augen nach Keissen offen zu halten. In dem Raum, in dem der Kampf gegen die Kugel stattfand, stoßen Sie auf die sterblichen Überreste Keissens. Nehmen Sie das Schmuckstück für Osala mit und übermitteln Sie ihr die unerfreuliche Nachricht.

### 7. Die verlorenen Gewürze

Keira wurde eine Lieferung edler Gewürze gestohlen, die sie eigentlich bewachen sollte. Am Ende eines langen Gangs der ersten Ebene der Diebesgilde finden Sie die gestohlene Ware und retten dadurch Keiras Ruf.

### 8. Die Diebesgilde

Die letzte Aufgabe des ersten Kapitels besteht darin, dem Treiben der Diebesgilde ein Ende zu setzen. Den Zugang finden Sie in der Nähe von Ethons Zelle. Der Rest dieser Aufgabe wird sich automatisch erledigen. Wie Sie die größten Gegner ausschalten, entnehmen Sie den Gegnerstrategien.

## KAPITEL II

### 1. Der Minenschlüssel

Bevor Sie die Minen betreten, benötigen Sie einen passenden Schlüssel. Diesen hat Kolgrim mit seiner Expedition mit auf den Berg des brennenden Auges genommen. Sie finden den stark angeschlagenen Kolgrim in einer Eishöhle am Hang des Brennenden Auges.

### 2. Kolgrims Expedition finden

Kolgrim hat den Minenschlüssel einem seiner Gefährten gegeben, der auf dem Gipfel von dem Eisdrachen überrascht und eingefroren wurde. Tauen Sie den Eisblock wieder auf, indem Sie ein Feuer schüren. Dazu benötigen Sie Öl (Kolgrim), Zunder (westlicher Berghang) und eine Fackel (östlicher Berghang). Suchen Sie danach bei den Überresten von zwei Zwergen aus Kolgrims Expedition.

### 3. Minen zurückerobern

Torrgeir bittet Sie darum, die Minen von den Dunkelelfen zu befreien. Dazu müssen Sie aber das eine oder andere Rätsel lösen, um bis zu der Anführerin der Dunkelelfen vorzudringen. Zum Beispiel müssen Sie drei Zahnräder in der ersten Ebene finden, damit Sie den Aufzug nach unten nehmen können. Durchsuchen Sie jeden Winkel der Ebene, um die Zahnräder zu entdecken.

### 4. Illvarras Horn verwenden

Benutzen Sie Illvarras Horn, um den Zugang zu den Eishöhlen im Dunkelwald zu öffnen. Sie erhalten das Horn, nachdem Sie Illvarra besiegt haben.

## KAPITEL III

### 1. Echsenkönig töten

Hierbei helfen Ihnen unsere Gegnerstrategien weiter.

### 2. Eldrith zerstören

Auch hierzu sollten Sie sich unsere Gegnerstrategien zu Gemüte führen.



**WAFFENWAHL** Mit einer Waffe mit magischen Feuer-Attributen haben Sie hier die besten Chancen gegen eiskalte Gegner.

geraten Sie in eine Sackgasse. Der Rückweg wird Ihnen von den Verfolgern versperrt und Sie müssen sich in einem Kampf gegen sie stellen. Ein solcher Kampf ist dann aussichtslos, da sich im Verlauf Ihrer Flucht scharenweise Gegner an Ihre Fersen geheftet haben. Wenn Sie allerdings schon einen erfahrenen Charakter und eine gute Ausrüstung besitzen, können Sie mithilfe des Flucht-Tricks einige Levels schnell durchqueren.

### Soll ich mir Waffen und Kleidung kaufen?

Da Sie die meisten Waffen und Kleidungsstücke in den einzelnen Stages verteilt finden, ist es fraglich, ob Sie bei einem Händler dafür Unsummen ausgeben sollten. Um das Spiel aber zu beschleunigen, können Sie Ihr mühsam erkämpftes Gold auch für Waffen ausgeben, mit denen Sie schneller im Spiel vorankommen. Sparfüchse warten, bis sie die gewünschten Waffen in den Levels finden, und investieren ihr Gold in Tränke, Pfeile und andere nützliche Items.

### Wo liegen die Vorteile bei Waffen mit magischen Attributen?

Waffen, die von einem bestimmten Zauber verstärkt werden, erzielen gegen bestimmte Gegner höhere Trefferwerte als normale Waffen. Den Eisdrachen greift man am besten mit einer Waffe an, die mit einem Feuerzauber belegt ist. Analog dazu brauchen Sie erst gar nicht gegen einen Flammgegner mit einer Feuer-Waffe antreten. Hierfür eignen sich dann zum Beispiel Eisattacken. Probieren Sie die verschiedenen Waffen und Zauber an Gegnern aus, um so deren Schwachstellen zu finden.



**GEMETZEL** Sobald die Kugel in der Gruft wieder nach oben schwebt, sollten Sie schleunigst das Weite suchen, bevor Sie von den vielen Skeletten umzingelt werden.



**GROTTENSCHRAT** Dieser finstere Zeitgenosse ist einer der ersten größeren Gegner.



**XANTAM** Der Beholder Xantam verfügt über viele Zauber. Versuchen Sie ihn von der Seite aus anzugreifen.

### Kugel der Untoten

Im letzten Raum der zweiten Ebene der Gruft müssen Sie die Kugel der Untoten zerstören. Stürmen Sie gleich zu Beginn des Kampfes auf sie zu und hacken Sie auf sie ein, bis sie nach oben schwebt. Jetzt müssen Sie gegen viele Skelette antreten. Rennen Sie im Kreis durch den Raum, so dass Sie die Verfolger auf einem Haufen haben. Suchen Sie sich jetzt einen Gegner aus, der ganz besonders an Ihnen klebt, und schalten Sie ihn aus. Fliehen Sie, bevor der Rest der Truppe Sie erreichen kann, und wiederholen Sie das Spiel so lange, bis die Skelette Geschichte sind. Rennen Sie jetzt zurück zur Mitte des Raum und hacken Sie wiederum auf die Kugel ein, bis diese wieder nach oben schwebt und weitere Skelette herbeiführt. Je nach Bewaffnung müssen Sie den Vorgang zirka zwei- bis viermal wiederholen, bis die Kugel zerstört ist.

## Kromlech – Der Zwergen-Kämpfer



Kromlechs Stärken liegen eindeutig im Nahkampf. Er kann jede Waffe benutzen und hat von Beginn an mehr Kraft und Widerstandsfähigkeit als die anderen beiden Charaktere. Deshalb sollten Sie ihn mit einer sehr angriffsstarken Waffe ausstatten, damit seine Vorzüge zum Vorschein kommen. Zur Not müssen Sie eventuell etwas Gold in die Waffe investieren, was sich aber in den Kämpfen positiv bemerkbar macht. Leider hat der Zwerg kaum magische Fähigkeiten, so dass Sie die Erfahrungspunkte zuerst auf Eigenschaften wie Regeneration oder Stärke verteilen sollten, bevor Sie den einen oder anderen Punkt an seine Magie vergeben.

### Karne

Der Anführer der Diebesgilde schießt ununterbrochen mit Pfeilen auf Sie und ist darüber hinaus noch im Nahkampf sehr gefährlich. Versuchen Sie deshalb, ihn schnell zu umkreisen, damit seine Attacken ihr Ziel verfehlen, und warten Sie auf den richtigen Moment, in dem Sie ihn von hinten angreifen können.

### Der Beholder

Auch diesen Widersacher sollten Sie umkreisen und dabei versuchen, ihn von hinten zu attackieren. Direkte Angriffe von vorne wehrt der Beholder leicht ab und kontert im Gegenzug mit seinen starken magischen Attacken. Also: Gegner umrunden und auf einen günstigen Zeitpunkt warten.

### Illvarra – Die Königin der Dunkelelfen

Illvarra ist einer der schwersten Gegner des gesamten Spiels. Sie teleportiert sich ständig hin und her, beherrscht viele magische Fernattacken und kann Skelette beschwören, die sie verteidigen. Selbst im Nahkampf ist sie eine starke Kontra-

### GEGNERSTRATEGIEN:

Umkreisen Sie Ihre Feinde und greifen Sie dann an, wenn Sie kein Risiko eingehen, verletzt zu werden. Die meisten Gegner in *Baldur's Gate* können auf diese Weise unschädlich gemacht werden. Für die Endgegner haben wir einige Strategien für Sie aufgeführt, um so mögliche Stolpersteine aus dem Weg zu räumen.

#### Grottschrat

Am Ende der Kanalisation treffen Sie auf einen großen Barbaren, der von Kobolden bewacht wird. Erledigen Sie zuerst die Kobolde und kümmern Sie sich erst danach um den eigentlichen Gegner. Gegen diesen können Sie einen direkten Kampf wagen. Achten Sie nur darauf, gegebenenfalls rechtzeitig Heiltränke anzuwenden.



# Vhan – Der menschliche Bogenschütze



Vahn ist das Allround-Talent. Er kann jede Waffe benutzen und verfügt über ein nicht zu verachtendes Repertoire an verschiedensten Zaubersprüchen. Er ist zwar nicht so stark wie der Zwerg und hat nicht so viele Zauber wie Adrianna, aber genau die Mischung aus Magie und körperlicher Stärke machen Vahn zu einem sehr guten, ausgewogenen Kämpfer. Er kann seine Gegner einerseits mit Zaubern aus der Ferne angreifen und muss andererseits keinen Nahkampf fürchten. Steigern Sie vorwiegend die Werte für seine magischen Fähigkeiten, wie zum Beispiel der Explosions- oder Feuerpfeil. Vorsicht! Der Pfeilhagelzauber oder der Eispfeil kommen nicht an deren Wirkung heran und sollten daher vorerst weniger ausgebaut werden.

hentin. Bleiben Sie während des Kampfes immer in Bewegung, denn nur so haben Sie überhaupt eine Chance. Kümmern Sie sich immer zuerst um die Skelette, bevor Sie wieder gegen Illvarra kämpfen. Greifen Sie die Dunkelelfe aus jeder Distanz an. Bleiben Sie dazu jedoch nicht zu lange an derselben Stelle, da Sie sonst von einem ihrer Zauber getroffen werden. Versuchen Sie, die Skelette zwischen sich und Illvarra zu bringen, so dass sie von dem Magieattacken Illvarras getroffen werden. Stellen Sie sich auf einen langen Kampf ein, der mit unserer Strategie dennoch zu gewinnen sein sollte.

## Ciraxis – Der weiße Drachen

In der Raum, in dem der Kampf stattfindet, finden Sie einige Kisten mit nützlichen Items, die Sie sich gleich zu Kampfbeginn schnappen sollten. Sie werden Heiltränke und ähnliche Goodies während des Kampfes bitter nötig haben. Weichen Sie Ciraxis' Angriffen aus und versuchen Sie, ihn von der Seite aus zu attackieren. Besonders geeignet hierzu sind Waffen mit einem Flammenattribut. Verfolgen Sie den Drachen durch die Eishöhle und achten Sie darauf, nie direkt

vor ihm zu stehen, da es sonst nahezu unmöglich ist, seinen Angriffen zu entkommen.

## Sess'sth – Der Echsenkönig

Gegen diesen Giganten reicht eine einfache Taktik. Umrunden Sie den Lizard und hacken Sie wie gewohnt von hinten oder von der Seite auf ihn ein. Vorsicht vor seinen Attacken! Selbst wenn Sie die stärkste Panzerung anhaben, kann es sein, dass Sess'sth Ihr Leben mit zwei Treffern auslöscht.

## Eldrith

Der letzte Endgegner des Spiels kann ziemlich leicht besiegt werden. Solange Sie genügend Magie und Pfeile haben, empfiehlt es sich, die Schwertmeisterin aus der Ferne anzugreifen. Lassen Sie sich von ihren Zaubern treffen und frischen Sie Ihren Gesundheitszustand gegebenenfalls mit Tränken auf. Ballern Sie dabei ununterbrochen auf Eldrith. Wenn Sie den Nahkampf suchen, sollten Sie unbedingt mit dem Onyxschwert ausgestattet sein. Zudem sollten Ihre Abwehrfähigkeiten für einen Nahkampf sehr gut ausgebaut sein.

# Kleidungsstücke und Schilde

## Kleidungsstück .....Rüstungswert

Stoffkleidung.....	0
Abgenutzter Waffenrock.....	5
Lederrüstung.....	9
Beschlagene Lederrüstung.....	12
Schuppenpanzer.....	21
Kettenpanzer.....	24
Plattenpanzer.....	30
Ritterrüstung.....	39



## Schuhe .....Rüstungswert

Stoff-Stiefel.....	0
Abgenutzte Lederstiefel.....	1
Gepolsterte Stiefel.....	1
Lederstiefel.....	2
Efische Lederstiefel.....	2
Beschlagene Lederstiefel.....	3
Schuppenstiefel.....	5
Juwelenbesetzte.....	9
Plattenpanzerstiefel.....	9
Ritterrüstungsstiefel.....	12



## Handschuhe .....Rüstungswert

Stoffarmreife.....	0
Abgenutzte gepolsterte Handschuhe.....	0
Gepolsterte Handschuhe.....	1
Abgenutzte Lederhandschuhe.....	1
Lederhandschuhe.....	2
Beschlagene Lederhandschuhe.....	3
Schuppenpanzerhandschuhe.....	5
Kettenpanzerhandschuhe.....	7
Plattenpanzerhandschuhe.....	9
Ritterrüstungshandschuhe.....	12



## Helm .....Rüstungswert

Abgenutzter Helm.....	0
Gepolsterter Helm.....	1
Lederhelm.....	2
Beschlagener Lederhelm.....	3
Efischer beschlagener Lederhelm.....	3
Schuppenpanzerhelm.....	5
Kettenpanzerhelm.....	7
Plattenpanzerhelm.....	9
Ritterrüstungshelm.....	12



## Schild .....Rüstungswert

Abgenutztes Holzschild.....	1
Holzschild.....	2
Eisenschild.....	4



**SESS'STH** Das starke Echsenmonster ist ziemlich dämlich. Mit der Umkreistaktik verlieren Sie keine Energie gegen Sess'sth.



**ELDRITH** Damit Sie nicht zu stark von Eldriths Angriffen verletzt werden, sollten Sie stets einen großen Sicherheitsabstand zu ihr einhalten.

# CHEATS & CODES



**WOLFGANG FISCHER**  
30, Redakteur

Sie haben gewonnen!  
Aufgrund der enormen Lesernachfrage gibt es ab dieser Ausgabe wieder ganze **fünf Seiten** Cheats & Codes.



## Spy Hunter

**KURZTIPP** Nur wer sich viel Mühe gibt, kommt in den Genuss aller Cheats.

Die Neuauflage des Action-Klassikers bietet eine Vielzahl interessanter Herausforderungen, bei denen Sie Cheats in Hülle und Fülle freischalten können. Aktiviert werden die Schummeltricks im Cheat Grid des „Extras“-Menüs. Viel Spaß beim Freispielen!

### 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, fiesem Endgegner und vertrackten Levels:

**0190/82 48 37**  
Täglich von 8-24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute DM 3,63.

### Freischaltbares Bonus-Feature

„Spy Hunter“-Video von Saliva  
Green-HUD-Cheat  
„Your Disease“-Video von Saliva  
Night-Vision-Cheat  
„Early Test“-Video  
Extra-Cameras-Cheat  
Rainbow-HUD-Cheat  
Inversion-Camera-Cheat  
„Concept Art“-Video  
Fisheye-Lens-Cheat  
Camera-Flip-Cheat  
Puke-Camera-Cheat  
„Making Of“-Video  
Tiny-Spy-Cheat  
Hover-Spy-Cheat  
Super-Spy-Cheat

### Kurztipp

Bewältigen Sie Level 1 in weniger als 3:40 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 2 in weniger als 3:35 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 3 in weniger als 2:40 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 4 in weniger als 3:15 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 5 in weniger als 3:25 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 6 in weniger als 3:45 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 7 in weniger als 3:10 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 8 in weniger als 3:05 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 9 in weniger als 3:45 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 10 in weniger als 3:15 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 11 in weniger als 3:10 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 12 in weniger als 3:30 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 13 in weniger als 2:15 Minuten.  
Bewältigen Sie Level 14 in weniger als 5:10 Minuten.  
Bewältigen Sie das komplette Spiel.  
Bewältigen Sie alle 65 Aufgabenstellungen im Spiel.

# Time Crisis 2

**KURZTIPP** Hektische Feuergefechte ohne Ende!

Namcos Lightgun-Shooter sieht zwar auf den ersten Blick nicht allzu umfangreich aus, bietet aber eine Vielzahl von Bonusmodi, die erst freigespielt werden müssen – und das ist alles andere als einfach.

## Spiegelmodus

Bewältigen Sie den Story-Modus mit nur einem Credit.

## Musik-Test

Bewältigen Sie den Crisis-Mission-Modus.

## Automatische Waffen

Bewältigen Sie den Story-Modus zweimal.

## Unendlich Munition

Bewältigen Sie den Story-Modus mithilfe der automatischen Waffen.

## Streumunition

Bewältigen Sie den Story-Modus mit unendlicher Munition.

## Shoot-Away-2-Extra-Modus

Erreichen Sie einen Highscore im Shoot-Away-2-Retro-Modus.

## Freies Spiel

Jedes Mal, wenn Sie alle Credits im Story-Modus aufbrauchen, erhöht sich die Maximalzahl an Credits um 1. Wiederholen Sie dies zehnmal, um die Anzahl der Credits auf unendlich zu schrauben.



## 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
F1 Racing Championship	04/2001
Gauntlet: Dark Legacy	07/2001
Gran Turismo 3: A-spec	10/2001, 11/2001
GTA III	02/2002
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	06/2001, 01/2002
NASCAR Heat 2002	11/2001
NBA Hoopz	05/2001
NBA Street	09/2001, 10/2001
NHL Hitz 2002	12/2001
Oni	05/2001
Operation Winback	07/2001
Paris-Dakar Rally	12/2001
Portal Runner	02/2002
Rayman Revolution	04/2001
RC Revenge Pro	06/2001
Ready 2 Rumble: R2	03/2001, 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
SSX Snowboarding	03/2001
Star Wars: Starfighter	05/2001
Star Wars: Bombad Racing	08/2001
Theme Park World	09/2001
Time Crisis 2	02/2002
Tokyo Ext. Racer	09/2001, 10/2001
Tony Hawk's Pro Skater 3	02/2002
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
XG3: Extreme-G Racing	11/2001
X-Squad	03/2001, 06/2001
Zone of the Enders	07/2001

# Jetzt erhältlich!

Das PLAYZONE  
TIPPS & TRICKS Sonderheft!

ÜBER 2.000 TIPPS,  
CHEATS & CODES

Ab sofort für nur: DM 9,78.-  
€ 4,99.-



# Tony Hawk's Pro Skater 3

**KURZTIPP** Der Skater-König lässt's im dritten Teil wieder so richtig krachen!

Wie von beliebten Trendsportserie gewohnt, bietet auch *THPS 3* viele freischaltbare Extras und daher einen enormen Wiederspielwert. Witzige Bonus-Charaktere und abgedrehte Strecken sind bei weitem nicht alles, was fleißige Skater erwartet. Um alle Cheats des Spiels freizuschalten, geben Sie unter „Cheats“ im Optionsmenü (unter Beachtung von Groß-/Kleinschreibung) folgenden Code ein: **backdoor**. Durch Eingabe von „**Peepshow**“ schalten Sie sämtliche Mini-Filmchen des Spiels frei. Bei korrekter Eingabe hören Sie das Geräusch einer Registrierkasse. Alle anderen Goodies müssen in stundenlanger Arbeit „ehrllich“ erspielt werden. Aus Platzgründen können wir aber nicht alle Tipps auf einmal veröffentlichen. Der Rest folgt in der nächsten Ausgabe.

## Alle Highlight-Tapes

Gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus.

## Pro-Bails-Tape

Gewinnen Sie eine Medaille in allen drei Wettbewerben des Karrieremodus.

## Pro-Bails-Tape 2

Gewinnen Sie eine Medaille in allen drei Wettbewerben des Karrieremodus mit einem neu erstellten Skater.

## Secret Tape

Gewinnen Sie eine Medaille in allen drei Wettbewerben des Karrieremodus mit einem Bonus-Skater.

## Darth Maul freischalten

Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus mit einem beliebigen Skater.

## Wolverine freischalten

Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus zweimal mit unterschiedlichen Skatern.

## Warehouse-Level freischalten

Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus dreimal mit unterschiedlichen Skatern.

## Officer Dick freischalten

Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus viermal mit unterschiedlichen Skatern.

## Private Carrera freischalten

Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus fünfmal mit unterschiedlichen Skatern.

## Burnside-Level freischalten

Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus sechsmal mit unterschiedlichen Skatern.

## Ollie the Magic Bum freischalten

Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus siebenmal mit unterschiedlichen Skatern.

## Kelly Slater freischalten

Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus achtmal mit unterschiedlichen Skatern.

## Roswell-Level freischalten

Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus neunmal mit unterschiedlichen Skatern.

## Demoness freischalten

Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus zehnmal mit unterschiedlichen Skatern.



**SECRET SKATERS** Auch im dritten Teil gibt es wieder viele ungewöhnliche Bonus-Charaktere. Endlich können Sie mit Darth Maul skaten!

# GTA III

## CHEATCODE Cheat-Frontalangriff!

Sie wollten schon immer mit einem Panzer ohne Rücksicht auf Verluste durch die Stadt brettern? Ihnen gefällt das Wetter nicht? Sie gehen nicht gerne ohne Flammenwerfer auf die Straße? Kein Problem! Glücklicherweise haben die Entwickler in *GTA III* eine Vielzahl witziger und auch nützlicher Schummeltricks eingebaut, mit denen Sie sich viele Extras und Bonuswaffen gleich zu Beginn des Spiels erschwindeln können. Alle Cheats werden während des Spiels eingegeben und sind sofort wirksam.

Cheat	Tastenkombination
Volle Gesundheit	R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, → und ↑
Volle Rüstung	R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, → und ↑
Alle Waffen und mehr Munition	R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, → und ↑
Mehr Geld	R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, → und ↑
DER PANZER!	●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ● und ▲
Niedrigerer Fahndungs-Level	R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑ und ↓
Höherer Fahndungs-Level	R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ← und →
Autos zerstören	L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2 und L1
Verbesserte Fahrkünste	R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1 und ▲
Nebliches Wetter	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2 und X
Bewölkter Himmel	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2 und ■
Regnerisches Wetter	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2 und ●
Normales Wetter	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2 und ▲
Zeit vergeht schneller	●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, L1, ▲ und ●
Rebellierende Fußgänger	↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L2 und L1
Angreifende Fußgänger	↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L1 und L2
Verrückte Fußgänger	R2, R1, ▲, X, L2, L1, ↑ und ↓



**DURCHSCHLAGENDE WIRKUNG** Der Panzer ist zwar äußerst langsam, dafür aber fast unzerstörbar und durch das Geschütz absolut tödlich.



**ÜBERLEGENE FEUERKRAFT** In den Straßen von Liberty City überlebt nur, wer sein Waffenarsenal geschickt einsetzt.

# Kinetica (US)

## KURZTIPP Bezwingen Sie das hektische Rennspiel!

Bei Sonys vorerst nur in den Staaten erschienenem Racer verschwimmen die Grenzen zwischen Mensch und Maschine allzu leicht. Die Piloten gehen eine fast symbiotische Verbindung mit dem Fahrzeug ein, um auf den irrwitzigen Strecken unglaubliche Geschwindigkeiten zu erreichen. Natürlich haben Sie zu Beginn nur eine eingeschränkte Auswahl an Fahrern und Strecken. Die anderen werden im Laufe des Spiels durch Erfolge freigeschaltet. Wie das im Einzelnen funktioniert, erfahren Sie von uns!



**MENSCH ODER MASCHINE** Die Piloten in Sonys superschnellem Racer sind beides!

### Freischaltbares Extra

- Suicide-Slide-Kurs
- Siba freischalten
- Lost-City-2-Kurs
- Greck freischalten
- Orbital-Junction-2-Kurs
- Crank freischalten
- Versteckte „Kinetica History“-FMV-Sequenz
- Als Klon eines Charakters spielen
- Demaskierter Pilot (gilt auch für Klone)

### Kurztipp

- Erreichen Sie in jedem Rennen der ersten Saison den ersten Platz.
- Erreichen Sie den ersten Platz auf dem Suicide-Slide-Kurs.
- Erreichen Sie in jedem Rennen der zweiten Saison den ersten Platz.
- Erreichen Sie den ersten Platz auf dem Lost-City-2-Kurs.
- Erreichen Sie in jedem Rennen der dritten Saison den ersten Platz.
- Erreichen Sie den ersten Platz auf dem Orbital-Junction-2-Kurs.
- Schalten Sie alle Kurse und Charaktere des Spiels frei.
- Drücken Sie die Kreis-Taste auf dem Charakterauswahlbildschirm.
- Bewältigen Sie eine beliebige Saison mit diesem Charakter.

## Smuggler's Run 2: Hostile Territory

**CHEATCODE** Flugstunde mit dem Buggy gefällig?

Wer hätte das gedacht? Anstatt sich was Neues zu überlegen, haben die Programmierer kurzerhand die Cheats und Tastenkombinationen des Vorgängers übernommen. Die Eingabe erfolgt im Pausen-Modus des Spiels. Um den Code rückgängig zu machen, müssen Sie einfach die Eingabe wiederholen.

Cheat	Tastenkombination
Spielablauf langsamer machen	R2, L2, L1, R1, ←, ← und ←
Spielablauf schneller machen	R1, L1, L2, R2, →, → und →
Unsichtbarkeit	R1, L1, L1, R2, L1, L1 und L2
Leichtere Autos	L1, R1, R1, L2, R2 und R2
Geringere Schwerkraft	R1, R2, R1, R2, ↑, ↑ und ↑

## ESPN X Games Skateboarding

**KURZTIPP** Knacken Sie die Trendsport-Olympiade!

Der direkte Tony-Konkurrent bietet zwar nicht die Spieltiefe des Ausnahme-Titels, macht aber dennoch viel Spaß. Selbstverständlich gibt es auch hier jede Menge Extras, die aber erst freigespielt werden müssen.

### Hard-Modus

Erreichen Sie alle 36 Lizenzen im Arcade-Modus bei normaler Schwierigkeit. Um den Modus zu benutzen, drücken Sie die Kreis-Taste bei der Level-Auswahl.

### Big-Head-Modus

Erreichen Sie 30 Lizenzen im Arcade-Modus mit einem beliebigen Charakter. Um Ihrer Figur einen riesigen Schädel zu verpassen, drücken Sie bei der Charakterauswahl gleichzeitig die Viereck- und die X-Taste.

### Hoverboard

Erreichen Sie alle sechs Lizenzen im Ruinen-Level auf hartem Schwierigkeitsgrad. Das Hoverboard hat perfekte Statuswerte.

### Cartoon Board

Gewinnen Sie fünfmal in Folge die Goldmedaille bei der Street Competition im X-Games-Modus. Das Board macht bei verschiedenen Moves unterschiedliche Soundeffekte.

### Horror Board

Gewinnen Sie fünfmal in Folge die Goldmedaille bei der Vert Competition im X-Games-Modus. Das Board macht bei verschiedenen Moves unterschiedliche Soundeffekte.

### Bonus Boards

Schalten Sie den Hard-Modus frei und erreichen Sie alle Lizenzen für diesen Level. In jedem Level schalten Sie ein zusätzliches Board frei.

INFO LESERTIPPS

## Von Lesern für Leser

**Haben Sie einen geheimen Level erspielt oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere Leser an Ihrem Wissen teilhaben.**

Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

Computec Media • Redaktion PLAYZONE • Kennwort: Lesertipps  
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztipps@computec.de

### HERZLICHEN DANK!

Anne Dohmen – Dominik Ebel – Matthias Ebert – Stephan Fründt – Claudio Gasperi – Stephan Kluge – Christian Schimkatt – Tobias Schmidt – Stefan Söberl – Peter Trögel – Robert Zöllner

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

## Silent Scope 2: Fatal Judgement

**CHEATCODE** Endlich gibt es Cheats für den Shooter.

Der Schwierigkeitsgrad bei Konamis kurzweiligem Baller-Festival bringt Sie zum Verzweifeln? Bevor Sie das Scharfschützengewehr an den Nagel hängen, sollten Sie erst einmal versuchen, die zahlreichen Gegner mithilfe dieser Tricks zu bezwingen. Um drei Credits zu bekommen, müssen Sie das Spiel nur 15-mal mit „Continue“ fortsetzen. Für 30 „Continues“ erhalten Sie 4 Credits und für 100 „Continues“ gar unendlich viel Credits. Sollten Sie während einer Mission zwar genügend Gesundheit, aber nicht mehr ausreichend Zeit zur Verfügung haben, erhalten Sie durch Eingabe von ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X und ● im Pausenmodus des Spiels fünf zusätzliche Sekunden im Austausch für einen halben Gesundheitspunkt. Natürlich funktioniert dies auch umgekehrt und zwar durch Eingabe von ●, X, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑ und ↑.

MARTIN HEISE

## Legacy of Kain: Soul Reaver 2

**CHEATCODE** Sofortiger Zugang zu allen DVD-Bonus-Features!

Um normalerweise Zugriff auf das Bonus-Material inklusive der Musik des Spiels zu erhalten, müssen Sie *Soul Reaver 2* zumindest einmal komplett durchgespielt haben. Ganz Ungeduldige können auch im Hauptmenü folgende Tastenkombination eingeben:

←, ▲, →, ▲, ↓, ● und X.

Eine kurze Einblendung bestätigt die korrekte Eingabe.

JOCHEN MICHEL



**LEICHTE EINGABE** So kommen Sie zu den Bonus-Features.

# 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: Die Hits 2002	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stuntman	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Time Splitters 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
State of Emergency	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maximo	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Final Fantasy XI	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Harvest Moon – Save the Homeland	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Headhunter	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PSone-Doppelseite	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung T. Hawk's Pro Skater 3	___	<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  
 Ich sehe sie mir bei Freunden an

Welche Beiträge haben Ihnen am besten gefallen?

7. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: \_\_\_\_  
 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 02,  
 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 02/02)

Ausgabe: \_\_\_\_/\_\_\_\_

12. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE?  Ja  Nein

13. Ich kaufe die PLAYZONE ca. \_\_\_\_ Mal pro Jahr

14. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

\_\_\_\_\_

15. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

\_\_\_\_\_

16. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

\_\_\_\_\_

17. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_

18. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. \_\_\_\_\_  
 2. \_\_\_\_\_  
 3. \_\_\_\_\_

## INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	2, 67
Activision	33, 37
COMPUTEC MEDIA	4-5, 79, 117, 123
CompuTec Media Services	65
Eidos	58-59
Electronics Boutique	97
Freak's Shop	76-77
Idee+Spiel	29, 91, 95, 99, 103
Interact	3
Konami	51, 53, 55, 57
Media Consulta	69
Microsoft	73
Philips	41
Take 2	148
Theo Kranz E-Tainment	147
THQ	71
Westfalenhallen Dortmund	105

## 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 2/2002, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

## IMPRESSUM

## Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth  
E-Mail: pszone@compu-tec.de, Internet: www.pszone.de

## Anschrift des Abo-Service:

Redaktion PLAYZONE, CompuTec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

## Zentrale Service-Nummer:

Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770  
E-Mail: compu-tec.abo@pvz.de

## Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

## Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)  
Leitende Redakteure: Michael Pruchnicki, 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 Schötz, Claudia Brose  
Art Director: Andreas Schulz  
Layout: Alexandra Böhm, Christian Harnoth, 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 Umweltschutzes.

Beilagen: Einer Teillafage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma CompuTec bei.  
Wir bitten um freundliche Beachtung.

## Anzeigenkontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth  
Telefon: ++49-911-2872-345, Fax: ++49-911-2872-241  
E-Mail: info@compu-tec.de, Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat, V.i.S.d.P.  
Anzeigenberatung: Wolfgang Menne, Ina Schubert,  
Michael Wamsler, Alexander Kreis  
Anzeigenexposition: Andreas Klopfer, Anca 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 Services-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

## Verlag:

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, Niederalm 300, A-5081 Anif  
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgensers@leserservice.at  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Presspost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWV), Bad Godesberg  
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2001 66.149 Exemplare



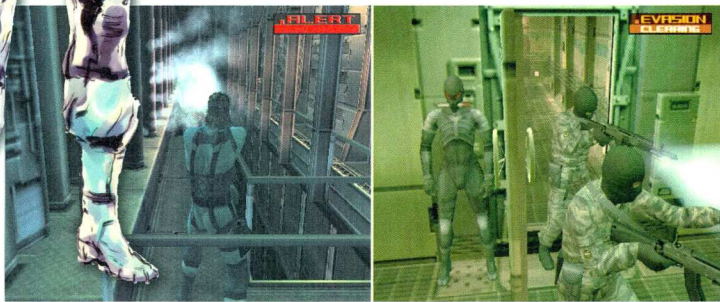


# VORSCHAU

Ausgabe 03/2002 ab 06.02.2002 am Kiosk!

## Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Das magische Datum 22.02.2002 rückt näher und wir erwarten die Test-Version, auf die die deutsche Videospielegemeinde gewartet hat! Solid Snake beehrt endlich auch Europa und sollte rechtzeitig bei uns eintreffen.



### 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
Ace Combat 04	06. Feb.
Conflict Zone	28. Feb.
Grandia II	21. Feb.
Knights	Februar
Legion – Legend of Excalibur	Februar
Maximo: Ghosts to Glory	14. Feb.
MotoGP 2	Februar
No One Lives Forever	28. Feb.
Parappa the Rapper 2	Februar
Police 24/7	Februar
Resident Evil Gun Survivor 2	Februar
Space Channel 5 v1	Februar

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

## Onimusha 2

Noch hält sich Capcom mit Infos zum Nachfolger seines Samurai-Action-Adventures ziemlich bedeckt. Wir bleiben dran!



## Blood Omen 2

Ein Besuch bei Crystal Dynamics wird zeigen, ob Kains PlayStation-2-Auftritt nicht nur blutig, sondern auch gut wird!



## WEITERE THEMEN

➔ **THAT MEANS WAR!**  
Wir haben brandneues Material zu Medal of Honor: Frontline!

➔ **ENGAGE!**  
Star Trek Voyager: Elite Force ist endlich in den USA erschienen!

➔ **X-Mas?**  
Wir werfen einen Blick auf die US-Vollversion von Final Fantasy X!

➔ **ANARCHIE!**  
Wir stürzen uns in die Straßenschlacht von State of Emergency!

# Theo Kranz e-TAINMENT e.K.

Fachversand für elektronische Unterhaltung

Laden THEO KRAZ AM S JULIUSPROMENADE 11 97070 WÜRZBURG

Versand: Theo Kranz e-tainment e.K. Juliuspromenade 9111 97070 Würzburg Tel: 0931-32 916-11 Fax: 0931-32 916-15

### PS one™ Zubehör

Memory Card - original ..... DM 29,- € 14,-  
MultiTap ..... DM 58,- € 29,-

### Software

BDFL Fussballmanager 2002 Dec 01 ..... DM 78,- € 99,-  
Black & White ..... Feb 02 ..... DM 67,- € 44,-  
Chase the Express - Plat. .... Jan 02 ..... DM 49,- € 24,-  
Cool Boarders 4 - Platinum .... Jan 02 ..... DM 49,- € 24,-  
Dino Crisis 2 - Platinum ..... Jan 02 ..... DM 49,- € 24,-  
Final Fantasy 9 ..... DM 58,- € 34,-  
Harry Potter 2 - Stein der Weisen ..... DM 67,- € 49,-  
Helden & Dangerous ..... DM 59,- € 34,-  
Hidden of Honor: Underground - Plat. .... DM 49,- € 24,-  
Metal Gear Solid - Band 1 ..... Dec 01 ..... DM 59,- € 34,-  
Monster Inc. ..... Jan 02 ..... DM 58,- € 29,-  
Need 4 Speed: Porsche-Plat. .... Feb 02 ..... DM 49,- € 24,-  
RTL Skispringen ..... Jan 02 ..... DM 58,- € 29,-  
Soul Reaver - Ricochet ..... DM 59,- € 34,-  
Syphon Filter 3 ..... DM 67,- € 44,-  
Tony Hawk's Pro Skater 3 ..... DM 67,- € 44,-  
WipeOut - Special Edition ..... DM 49,- € 24,-

## Top-Spiel des Monats

# Wipeout Fusion

PlayStation 2 Jan. 02

DM 117,25 € 59,95

### PlayStation 2

HEADHUNT ..... DM 117,- € 59,95  
Metal Gear Solid 2 ..... DM 117,- € 59,95

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 ..... DM 117,- € 59,95  
SSX Thicky ..... DM 119,- € 60,-  
State of Emergency ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Tennis Master Series ..... Dec 01 ..... DM 67,- € 44,-  
Time Crisis 2 incl. Goon2 ..... DM 169,- € 84,-  
Tony Hawk's Pro Skater 3 ..... DM 117,- € 59,95  
Twisted Metal: Black ..... Dec 01 ..... DM 117,- € 59,95  
UEFA Champions League 2001/02 ..... DM 117,- € 59,95  
Virtua Fighter 4 ..... Mar 02 ..... DM 117,- € 59,95  
WipeOut Fusion ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
World Rally Championship ..... DM 117,- € 59,95  
WWF Smackdown! 3: Just Bring It ..... DM 117,- € 59,95  
Xenogears Episode 1 ..... Mar 02 ..... DM 117,- € 59,95

### XBOX

**Rechtzeitig vorbestellen!**

### Hardware

X-Box Grundgerät ..... DM 479,-  
Zubehör ..... DM 39,-  
Controller - original ..... DM 39,-  
Memory Card - original ..... DM 39,-

### Software

Ard Evolution 2 ..... DM 69,- € 39,-  
Armad ..... DM 69,- € 39,-  
Arcade Thunder ..... DM 69,- € 39,-  
Cel Damage ..... DM 69,- € 39,-  
Dark Summit ..... DM 69,- € 39,-  
Duel of Axes 3 ..... DM 69,- € 39,-  
Rubicon Freddy ..... DM 69,- € 39,-  
Halo ..... DM 69,- € 39,-  
Mad Dash Racing ..... DM 69,- € 39,-  
Medien NR. 2002 ..... DM 69,- € 39,-  
Mission Heat 2002 ..... DM 69,- € 39,-  
Nascar: Thunder 2002 ..... DM 69,- € 39,-  
NFL Hit 2002 ..... DM 69,- € 39,-  
Outworld: Munich's Odyssey ..... DM 69,- € 39,-  
Project Gotham Racing ..... DM 69,- € 39,-  
Rampage: Reloaded ..... DM 69,- € 39,-  
Shrek ..... DM 69,- € 39,-  
Test Drive Off Road Wide Open ..... DM 69,- € 39,-  
Tony Hawk's Pro Skater 2X ..... DM 69,- € 39,-  
Transworld Surf ..... DM 69,- € 39,-

### PlayStation 2 Hardware

DualShock 2 Controller - orig. .... DM 58,- € 29,-  
Jaguar Racing GamePad ..... DM 35,- € 17,-  
Memory Card 16 MB ..... DM 67,- € 44,-  
Memory Card 2 (8MB) - orig. .... DM 67,- € 44,-  
Action Replay 2 ..... DM 67,- € 44,-  
Vertical Stand - orig. .... DM 29,- € 14,-

### PlayStation 2

State of Emergency ..... DM 117,- € 59,95  
Hardy Gurdy ..... DM 117,- € 59,95

### PlayStation 2

Smash Bros Melee ..... DM 117,- € 59,95  
WWF Smackdown! 3 ..... DM 107,- € 54,-  
Jak & Daxter ..... DM 117,- € 59,95

### PlayStation 2

Driven ..... Dec 01 ..... DM 117,- € 59,95  
Dropship ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Ego the Dolphin: Def. of Fut. .... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Evil Twin: Dyrmen's Chronicles ..... Jan 02 ..... DM 107,- € 54,-  
Extreme G3 ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
FIFA Football 2002 ..... DM 119,- € 60,-  
Gente ..... Dec 01 ..... DM 107,- € 54,-  
Grand Turismo 3 Aspec. ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Grand Theft Auto 3 ..... Jan 02 ..... DM 107,- € 54,-  
GTi Africa ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Half Life (DL) ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Headhunter ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Hardy Gurdy ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Moto GP ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
ICO ..... Mar 02 ..... DM 119,- € 60,-  
Jak & Daxter ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Jak Six Riders ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Maximo ..... Feb 02 ..... DM 119,- € 60,-  
Metal of Honor Frontline ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Metal Gear Solid 2 ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Monster Inc. ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Moto GP ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Die Mummy kehrt Zurück ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Music Maker ..... DM 117,- € 59,95  
NBA Live 2002 ..... Jan 02 ..... DM 119,- € 60,-  
NFL Hit 2002 ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
No on lives forever ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Parappa the Rapper ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Pinball: Legend of Black Kat ..... Feb 02 ..... DM 119,- € 60,-  
Pro Evolution Soccer ..... Jan 02 ..... DM 107,- € 54,-  
Ripman M ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
REZ ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Shadowman 2 ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Silent Hill 2 ..... Dec 01 ..... DM 107,- € 54,-  
Soul Reaver 2 ..... Dec 01 ..... DM 119,- € 60,-

### Software

18 Wheeler ..... DM 117,- € 59,95  
Ace Combat 4: Distant Thunder ..... DM 117,- € 59,95  
Baldur's Gate - Dark Alliance Dec 01 ..... DM 117,- € 59,95  
Bass Strike ..... Dec 01 ..... DM 59,- € 34,-  
Ben Hur ..... Feb 02 ..... DM 107,- € 54,-  
James Bond 007: Agent im Kreuzfz. .... Jan 02 ..... DM 119,- € 60,-  
Bundesliga Manager X ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Burnout ..... DM 117,- € 59,95  
Capcom vs SNK 2 ..... Dec 01 ..... DM 119,- € 60,-  
Commandos 2 ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Conflict: Zone ..... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Crash Bandicoot - Zorn d. Cortex. .... Jan 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Dark Summit ..... Feb 02 ..... DM 117,- € 59,95  
Deus Ex ..... Dec 01 ..... DM 117,- € 59,95  
Davi May Cry ..... Jan 02 ..... DM 119,- € 60,-  
DNA ..... Dec 01 ..... DM 107,- € 54,-  
Drexlam 2 ..... Mar 02 ..... DM 117,- € 59,95

### PlayStation 2

Ace Combat 4 ..... DM 117,- € 59,95  
Baldur's Gate: Dark A. .... DM 117,- € 59,95  
Monster Inc. .... DM 117,- € 59,95  
Pinball ..... DM 119,- € 60,95

### PlayStation 2

Silent Hill 2 ..... DM 107,- € 54,95  
Shadowman 2 ..... DM 117,- € 59,95

### DVD VIDEO

Big Man's Haus ..... (FSK: 16) DM 59,- € 29,-  
Di Dalizia ..... (FSK: 12) DM 49,- € 24,-  
Ey, Mann wo ist mein Auto ..... (FSK: 12) DM 59,- € 29,-  
Ein Königreich für ein Lama ..... (FSK: eA) DM 59,- € 29,-  
Nach 80 Sekunden ..... (FSK: 16) DM 59,- € 29,-  
Der Schach des Mannes ..... (FSK: 6) DM 59,- € 29,-  
Schrei wenn du kannst ..... (FSK: 16) DM 49,- € 24,-  
Simpson Season 1 Box ..... (FSK: 6) DM 79,- € 39,-  
Thirteen Days ..... (FSK: 12) DM 49,- € 24,-  
Was Frauen wollen ..... (FSK: 6) DM 49,- € 24,-  
X-Men ..... (FSK: 12) DM 59,- € 29,-

### Verkaufscharts

#### PlayStation 2

- Silent Hill 2 ..... DM 107,- € 54,-
- Tony Hawk's Pro Skater 3 ..... DM 117,- € 59,-
- Soul Reaver 2 ..... DM 117,- € 59,-
- Jak & Daxter ..... DM 117,- € 59,-
- WWF Smackdown! 3: Just Bring It ..... DM 107,- € 54,-
- Davi May Cry ..... DM 119,- € 60,-
- World Rally Championship ..... DM 117,- € 59,-
- Pro Evolution Soccer ..... DM 107,- € 54,-
- J. Bond: Agent im Kreuzfz. .... DM 119,- € 60,-
- Grand Theft Auto 3 ..... DM 107,- € 54,-

### PS One

- Syphon Filter 3 ..... DM 67,- € 44,-
- Tony Hawk's Pro Skater 3 ..... DM 67,- € 44,-
- Harry Potter: Stein der Weisen ..... DM 67,- € 44,-
- RTL Skispringen ..... DM 58,- € 29,-
- Hidden & Dangerous ..... DM 49,- € 24,-
- Castlevania Chronicles ..... DM 59,- € 29,-
- Atlantis - Lost Empire ..... DM 59,- € 29,-
- FIFA Football 2002 ..... DM 67,- € 44,-
- Final Fantasy IX ..... DM 69,- € 34,-
- Medal of Honor: Underground ..... DM 49,- € 24,-

### WORLD OF HALO

Halo ..... € 69,00  
Halo 2 ..... € 69,00

**Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT:** Unser besonderer **Schnellservice** Ihre bis 5-30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei besonderen bis 3 leistungsfähigen gleichzeitig sogar **portofrei!** Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service:** Sie zahlen höchsten Portozuschuss für die erste Lieferung, die Nachlieferungen sind **portofrei!**

**Versandkosten** innerhalb Deutschlands: Post Nachnahme, Lederverse können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. \*Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die Nachnahmegebühr an. <T&S> noch nicht bekannt. \*nicht für Ausland. Fördern Sie unser kostenloses Magazin mit an Sie adressiertem und mit € 1,53 (DM 3,-) frankierten Rückumschlag (DIN 5.9) an!

**Händleranfragen erwünscht!**  
Fax: 0931 - 32 916 15

Bestell-Hotline (Mo-Fr 10<sup>00</sup> Uhr-20<sup>00</sup> Uhr, Sa: 10<sup>00</sup> Uhr-16<sup>00</sup> Uhr):

**0931 - 32 916 16**

oder: 0931-3291611 [www.tk-etainment.de](http://www.tk-etainment.de)



# SMUGGLER'S RUN 2

## HOSTILE TERRITORY



*Die Fortsetzung des Kult-Renners:  
Neues Terrain, neue Fahrzeuge,  
noch mehr Action und Zwischen-  
sequenzen in Spielfilm-Qualität.  
Gib Vollgas, sonst schnappt dir  
ein anderer deine Aufträge weg!*



PlayStation 2



auch bei:



[www.smugglersrun2.de](http://www.smugglersrun2.de)