

NUR DM
9,99
MIT 100 MINUTEN
DVD
VIDEO

WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE



MIT EXKLUSIVER
DVD
ABSPIELBAR AUF
PLAYSTATION 2
DVD-PLAYERN UND PCs MIT DVD-LAUFWERK

AUF **DVD**

METAL GEAR SOLID 2

NUR BEI UNS: Das fette MGS2-Paket!

Erstmals enthüllt: Das fertige Spiel im Heft und auf DVD + brandneuem Trailer!

EXKLUSIV-VIDEOS AUF **DVD**



TEKKEN 4

Exklusiv-Reportage: Die Spielhallenversion!



AGENT IM KREUZFEUER

Spektakulär: James Bond auf PS2-Mission



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Getestet: Der Funsport-Megahit

AKTUELLE FILMTRAILER AUF **DVD**

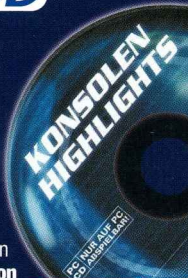
Herr der Ringe - Teil 1 Zoolander, Training Day

Plus: The Point Men u. a.

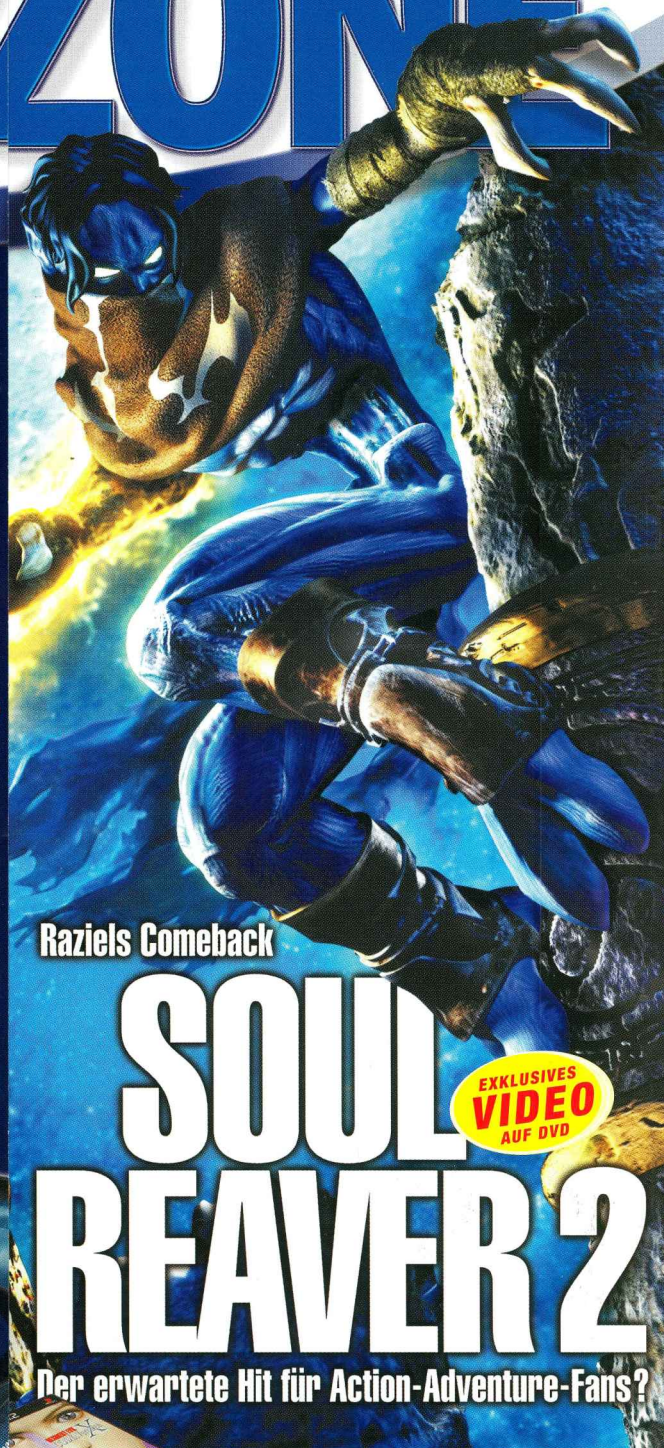
NEWS UND TESTS AUF **DVD**

Tests: World Rally, Baldur's Gate, Jak and Daxter, Smuggler's Run 2 u. a.

Specials: MGS2-Trailer, Die schlechtesten PS2-Games **News, Tipps, Spiele-Lexikon**



MIT
**PC-BONUS-
CD**



Raviel's Comeback

SOUL REAVEN 2

EXKLUSIVES
VIDEO
AUF DVD

Der erwartete Hit für Action-Adventure-Fans?

ÜBER 170 PS2-SPIELE-TESTS!

Für Einsteiger und Profis: Große Testübersicht zu allen bislang erschienen PlayStation-2-Spielen von A bis Z



[WERBEBEILAGE AUF SEITE 51]



"MIT NEUEN KRÄFTEN AUSGESTATTET, WIRD RAZIEL OHNE PROBLEME DEN PLAYSTATION-2-GIPFEL STÜRMT. EINSCHÄTZUNG: SUPER." (PLAYZONE 02/2001)



"SOWOHL GRAFISCH ALS AUCH SPIELERISCH HERAUSRAGENDES FANTASY-ABENTEUER MIT STARKER HANDLUNG." (OPM 01/2001)



"POSGOTH LEBT! ES WARTET EIN ECHTER SUPERHIT AUF UNS." (PLAYPLAYSTATION 01/2001)



"SOLLTE DIE SPIELBARKEIT MIT GRAFIK UND ATMOSPHERE GLEICHZIEHEN, ERWARTET UNS EIN TOP-ACTION-ADVENTURE MIT DICHTER STORY." (OPM2 002/2001)

ÜBERLASSE DAS SCHICKSAL
NICHT DEM ZUFALL.
RAZIEL IST ZURÜCK, UM DER
VERGANGENHEIT EINE
ZUKUNFT ZU GEBEN.



THE GODFATHER PART II

THE GODFATHER PART II SERIES

PlayStation 2



EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

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



Für PC ab 30.11.2001 erhältlich

89,95 DM



Die besten Spiele für alle Systeme kriegst du beim McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe:

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

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

EICHELKRAUT
Am Dachmarkt
07937 Zeulenroda
Tel.: 03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiburger Str. 16
09496 Marienberg
Tel.: 0 37 35/2 28 10

GROSSE
Sonnberger Str. 14/16
14806 Belgitz
Tel.: 03 38 47/23 96

HEBRMANN
Juncker Straße 26
16816 Neuruppin
Tel.: 03 391/50 59 24

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Fähr
Tel.: 0 46 81/58 04 19

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

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittlingen
Tel.: 0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Vordener Str. 8
29640 Schneverdingen
Tel.: 05193/52740

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
Tel.: 0 51 32/8 28 50

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

SÜLZER
Affollerstr. 98
35039 Marburg
Tel.: 0 64 52/1 96 35 21

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

SÜLZER
Klausstr. 16
36251 Bad Hersfeld
Tel.: 0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
Tel.: 03 89 62/2 43 36

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

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
Tel.: 0 21 51/61 78 0

SEIDEL
Marktstr. 13
47798 Krefeld
Tel.: 0 21 51/61 78 0

KIESKEMPER
Evenswinkel Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
Tel.: 0 25 81/41 93

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

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

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

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

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

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

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

KREMER'S
Oststr. 56
59065 Hamm
Tel.: 0 23 81/2 50 68

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geske
Tel.: 0 29 42/40 93

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
Tel.: 0 61 74/2 20 64

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

MEDIASTORE
Wilhelminenstraße 9
64283 Darmstadt
Tel.: 0 61 51/28 860

STROBEL AM MARKT.D.E.
Am Rain 6
72379 Hechingen
Tel.: 0 74 71/24 08

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

PAYER
Aalener Str. 50
73441 Beffingen
Tel.: 0 73 62/63 40

E+E GMBH
Wilhelm-Erble-Str. 40
73630 Remshalden
Tel.: 0 71 51/7 16 91

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

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str. 1/im E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 07 81/2 51 09

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

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

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

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weithelm
Tel.: 08 81/4 14 58

PLANET MEDIA
Stadtplatz 3
84307 Eggenfelden
08721/912230
www.mcmedia.de

PLANET MEDIA
Stadtplatz 6
84347 Pfarrkirchen
www.mcmedia.de

SCHLATT
Münchner Str. 16
84359 Simbach
Tel.: 0 85 71/68 50

WILIA STORE
Fuggenstr. 4-6
86150 Augsburg
Tel.: 08 21/5

KRÖMER
Rathhof
86529 Sonthofen
Tel.: 0 82 21/5

HELLIG
Überstr.
88630 Tettnang
Tel.: 0 75 31/5

MAX
Fähr
90444 Regensburg
Tel.: 0 94 31/5

GAM
Karlstr.
90444 Regensburg
Tel.: 0 94 31/5

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

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

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

GÖTLER
Ansbacher Str.
91572 Regensburg
Tel.: 0 91 61/87 30 60

KIN
Tel.: 0 91 61/87 30 60

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Ahenberg
Tel.: 0 94 43/73 44

GIESER
Tel.: 0 94 43/73 44

McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität

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

Unter www.mcmedia.de kannst du dir eine Wegbeschreibung von deiner Wohnadresse zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdrückbar!

EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

Die Hitflut hält an! PlayStation 2 im Höhenflug!

Prächtiger Schlusspurt!

Es ist immer wieder erstaunlich: Während man in den dürren Sommermonaten die Neuveröffentlichungen oft wie Blumen in der Wüste suchen muss, schneien im November und Dezember die Hits auf die Spieler herab, als ob Frau Holle persönlich die PS2-Entwicklungskits ausschüttelt. Nachdem sich schon in der letzten Ausgabe 28 Spiele im Testteil um die besten Plätze zankten, drängeln sich auch diesmal wieder weit über 15 Games in dem beliebten Abschnitt zwischen Charts und Hardware-Tests. Das Schöne daran: Die Publisher haben ihr PS2-Hitpulver noch lange nicht verschossen, im kommenden Jahr dürfen wir mit Highlights wie *Metal Gear Solid 2* (22. Februar), *Final Fantasy X* (Frühjahr) oder einem neuen *Tomb Raider*-Game (November) rechnen. Zu Letzterem finden Sie übrigens ab 17. Dezember erste Infos auf der Eidos-Website und natürlich bei uns unter www.pszone.de.

PlayStation-2-Lektüre gefällig?

Ihr Wunsch ist uns Befehl! Auf Ihre Anregung hin waren wir in den letzten Wochen besonders fleißig und haben neben dem monatlichen Stammobjekt zwei jeweils 148 Seiten starke PLAYZONE-Ableger produziert, die sowohl für Profis als auch Einsteiger interessant sein dürften. Im „Tipps & Tricks“-Sonderheft erwarten Sie 13 Komplettlösungen und über 2.000 Cheat-Tipps zu PS2-Spielen, im Sonderheft „Alles über die PlayStation 2“ finden Sie neben einem Einkaufsführer zu allen bis November erschienenen PS2-Spielen über 40 ausführliche, im neuen PLAYZONE-Look gestaltete Mega-Tests mit (überwiegend) brandneuen Deluxe-Screenshots.

Das Jahr neigt sich dem Ende zu ...

... und ich möchte Ihnen im Namen des gesamten PLAYZONE-Teams ein frohes Fest, einen guten Rutsch und ein glückliches, gesundes und erfolgreiches Jahr 2002 wünschen. Am 2. Januar wird die PLAYZONE 2/02 für nur noch 4,99 Euro (= DM 9,76) an Ihrem Kiosk bereitliegen!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor



Tipps & Tricks
Über 2.000 Tipps und 13 Komplettlösungen erwarten Sie im PLAYZONE-Sonderheft „Tipps & Tricks“.

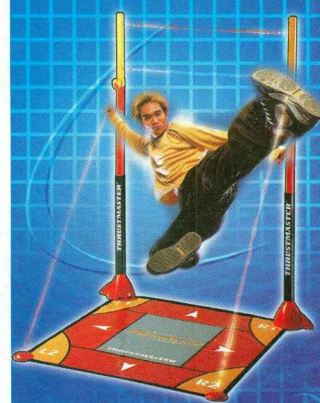


PlayStation 2
Mehr als 40 Mega-Tests im neuen Look mit brandneuen Screenshots sowie der ultimative PS2-Spiele-Einkaufsführer auf 148 Seiten!



Fighting Arena
Keine Chance für Weicheier!

Lieber mitten drin statt nur dabei!



Winning Season

GEWINNAKTION
vom 15.10.2001
bis 15.01.2002

NEWS

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

REPORTAGEN

- 16 Alle PS2-Spiele von A-Z

GEWINNSPIELE

- 108 Gewinnspiel BASS Strike
- 63 Gewinnspiel Soul Reaver 2
- 111 Gewinnspiel T. Hawk's Pro Skater 3
- 86 Gewinnspiel World Rally Championship

MULTIMEDIA

- 114 DVD
- 116 Internet

RUBRIKEN

- 58 Charts
- 112 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inserentenverzeichnis
- 122 Kleinanzeigen
- 118 Leserbriefe
- 145 Mittermeier's Lost Level
- 48 PlayStation-2-Lexikon
- 110 PSone
- 56 Schon getestet!
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

007 Agent im Kreuzfeuer.....	88
18 Wheeler	107
Balour's Gate: Dark Alliance	108
BASS Strike	70
Blade 2	11
Capcom vs. SNK 2	104
Dark Summit	14
Devil May Cry	66
Ecco the Dolphin	36
Fengshen Yanyi	13
Forever Kingdom	15
Frequency	15
Grandia II	38
Grandia Xtreme	13
Guilty Gear X	105
Gun Survivor 3 - Dino Crisis	13
Headhunter	32
Iron Aces 2 Birds of Prey	9
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	80
Jet Ski Riders	98
Lara kehrt zurück	11
Legends of Wrestling	40
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	24
Milla 2002	9
NBA Live 2002	102
Pirates: The Legend of Black Kat	10
Police 24/7	42
Pride	10
Rayman M	100
Resident Evil Survivor 2 CODE: Veronica	34
Rez	44
Shaun Palmer's Pro Snowboarding	94
Simpsons Road Rage	109
Smuggler's Run 2: Hostile Territories	96
Soul Reaver 2	60
Spider-Man The Movie	9
Star Wars Jedi Starfighter	8
Suikoden III	11
Tarzan Freeride	106
Tekken 4	28
The Forbidden Pet - Seaman	12
Tony Hawk's Pro Skater 3	76
Virtua Fighter 4	30
Wizardry: Tales of the Forsaken Land	15
World Rally Championship	84

INHALT

01/2002

60

SOUL REAVER 2

Nach etlichen Verschiebungen ist es endlich so weit! Raziel setzt seinen Rachezug durch Nosgoth fort. Und das Warten hat sich gelohnt, denn das Action-Adventure konnte uns nicht nur optisch überzeugen ...



16

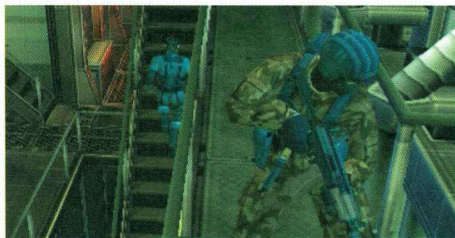
ALLE SPIELE VON A-Z

Nicht nur für diejenigen interessant, die sich vor kurzem erst eine PlayStation 2 gekauft haben: Welche Hits sind bisher erschienen? Um welche Spiele sollte man einen möglichst großen Bogen machen? Unsere Reportage informiert!



24 METAL GEAR SOLID 2

Wir erlebten so einige Überraschungen beim Durchspielen der US-Version. Einen ausführlichen Lage-Bericht gibt es ab Seite 24!



70 TEST

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Es sieht nicht nur verdammt gut aus, es spielt sich auch super! Ein bisschen Rollenspiel und sehr viel Action werden Ihnen bestimmt die langen Winterabende versüßen!



66 TEST

DEVIL MAY CRY

Alle haben drauf gewartet! Was ist nun mit der PAL-Version? Gibt es einen 60-Hz-Modus? Eins ist sicher: Hier haben wir den coolsten Action-Kracher des Jahres!



ANGESPIELT

- 36 **Ecco the Dolphin**
Steffis Besuch im Delfinarium!
- 38 **Grandia II**
Neues von der RPG-Front!
- 32 **Headhunter**
Ein Most-Wanted-Titel?
- 40 **Legends of Wrestling**
Ring frei für alte Bekannten!
- 24 **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**
Die US-Version durchgespielt!
- 42 **Police 24/7**
Lightgun-Shooter mit Körperersatz!
- 34 **Resident Evil Survivor 2**
Schusswechsel mit Zombies!
- 44 **Rez**
Philipp sieht bunte Lichter!
- 28 **Tekken 4**
Aufguss oder Neuheit?
- 30 **Virtua Fighter 4**
Neues von Segas Vorzeige-Prügler!

TEST

- 88 **007 Agent im Kreuzfeuer**
- 107 **18 Wheeler**
- 70 **Baldur's Gate: Dark Alliance**
- 108 **BASS Strike**
- 104 **Capcom vs. SNK 2**
- 66 **Devil May Cry**
- 105 **Guilty Gear X**
- 80 **Jak and Daxter**
- 98 **Jet Ski Riders**
- 102 **NBA Live 2002**
- 100 **Rayman M**
- 94 **S. Palmer's Pro Snowboarding**
- 109 **Simpsons Road Rage**
- 96 **Smuggler's Run 2**
- 60 **Soul Reaver 2**
- 106 **Tarzan Freeride**
- 76 **Tony Hawk's Pro Skater 3**
- 84 **World Rally Championship**

KOMPLETTLÖSUNG

- 126 **Half-Life (dt.)**

CHEATS & CODES

- 141 **Batman Vengeance**
- 142 **Guilty Gear X**
- 140 **Half-Life (dt.)**
- 142 **Lotus Challenge**
- 142 **MDK 2 Armageddon**
- 142 **NFL Quarterback Club 2002**
- 142 **This is Football 2002**

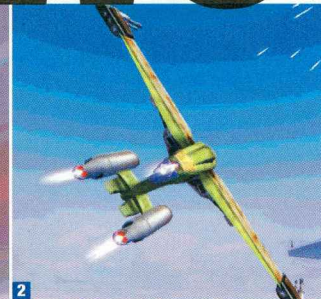
PS2 NEWS



- 1. PLAYZONE-SONDERHEFT**
Optisch aufgebohrt: alle wichtigen PS2-Spiele im Überblick!
- 2. METAL GEAR SOLID 2**
In den USA schon erhältlich: Konamis Mega-Hit räumt ab!
- 3. SOUL REAVER 2**
Es ist nicht nur endlich fertig, sondern auch super geworden!
- 4. BALDUR'S GATE D.A.**
Zwar kein Übermega-Hit, aber doch 2001 fertig geworden!
- 5. HEADHUNTER**
Der Sega-Titel entpuppt sich als echter Überraschungs-Hit!

FLOPS

- 1. UBI SOFTS TIMING**
Testversion von *Evil Twin* verpasst den Redaktionsschluss.
- 2. WIPEOUT ZU LANGSAM**
Doch nicht mehr dieses Jahr: Erst im Februar soll's kommen!
- 3. DEVIL MAY CRY (PAL)**
Klasse Spiel, miese PAL-Anpassung. Was soll das, Capcom?
- 4. VERSPÄTETES METALL**
Noch später! *Twisted Metal: Black* kommt am 12. Dezember.
- 5. NICHTS DAZUGELERNT?**
Das alte EA-Problem: Auch *NBA Live 2002* ruckelt wie die Pest!



- 1. 1A** Das sind mal Metall-Texturen!
- 2. RAUBVOGEL** Für Oberflächen-Flüge eignen sich schlanke, wendige Schiffe.
- 3. GEWITTER** Hier findet wohl eine „Force Lightning“-Übung statt.
- 4. SO WEIT MAN SIEHT** Die Raumstation erscheint wirklich gigantisch.

Star Wars Jedi Starfighter

Action-Adventure Lucas Arts umschiffet haarscharf die Story zu Episode II.

Nein, über die Handlung des neuen Kinofilms soll *Jedi Starfighter* nicht zu viel verraten, äußerte sich LucasArts. Zwar wird der Spieler mit dem Stoff von *Episode II* in Berührung kommen und sogar am großen Endkampf des Films beteiligt sein, doch insgesamt soll das Spiel „eher als Teaser, nicht als Spoiler“ funktionieren, so Spieldesigner Tim Longo. Zehn Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers angesiedelt, verzichtet *Jedi Starfighter* auf bekannte Protagonisten und konzentriert sich dafür hauptsächlich auf die Jedi-Meisterin Adi Gallia und

den Ex-Raumpiraten Nym. Jede der 15 Missionen darf der Spieler je nach Laune im Alleingang oder in Kooperation mit einem menschlichen Mitstreiter in Angriff nehmen. Im zweiten Fall dürfen Sie neben Adis Jedi-Starfighter-Modell und Nym Havoc noch zwei weitere und individuell ausgerüstete Raumschiffarten steuern. Selbstverständlich können Sie auf Ihre Gegner (es sollen insgesamt 40 verschiedene Schiffarten zu sehen sein) die üblichen Lasergeschosse oder sogar Kampfdrohnen loslassen, doch an Bord des neuen Jedi Fighters stehen Ihnen ganz

besondere Angriffsmittel zur Verfügung: Unter Einsatz der „Macht“ setzen Sie gegnerische Geschwader mit Blitzschlägen außer Gefecht, wehren Laserstrahlen ab, senden Schockwellen aus oder versetzen das Spieluniversum in Zeitlupe. Mit der verbesserten *Starfighter*-Engine möchte man außerdem noch riesigere Areale und bombastischere Effekte auf den Schirm zaubern als im Vorgänger. Die Framerate soll generell etwas angehoben werden. (ses)

Entwickler: LucasArts

Internet: www.lucasarts.com

Termin: Frühjahr 2002

Iron Aces 2 Birds of Prey

SIMULATION Evolution der Raubvögel



ÜBERFLIEGER Mit dem Harrier ziehen wir in die Wüste.

Durch die Geschichte der militärischen Luftfahrt fliegen Sie in THQs neuester Kampfflugsimulation. Im Zweiten Weltkrieg beginnt Ihre Pilotenkarriere. Nach bestandener Mission erwartet Sie dann jedes Mal eine neue Ära mit neuem Fluggerät. Insgesamt fliegen Sie so während Ihrer Laufbahn mehr als 30 verschiedene Flugzeuge, womit *Iron Aces 2* zumindest an Masse mehr bietet

als jede andere vergleichbare Flugsimulation auf der PS2. In jedem Fall viel versprechend ist der Free-Battle-Modus. Dort dürfen Sie völlig frei bestimmen, wer gegen wen fliegt. So ist es dann zum Beispiel möglich, mit einer P51-Mustang gegen eine Staffel F-18 zu fliegen. (p hr)

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Februar 2002

Milia 2002

MESSE Die große Chance für junge Spiele-Entwickler!

Zwischen dem 4. und 8. Februar 2002 findet im französischen Cannes die MILIA 2002, „der internationale Marktplatz für interaktive Inhalte“, statt und unsere Schwesterzeitschrift *PC Games* ist als MILIA-Partner dabei. Im Rahmen der Game Developer Initiative kriegen dabei junge Software-Entwickler die Gelegenheit, ihre Projekte einem internatio-

naln Fachpublikum vorzustellen – und das Ganze für diese kostenlos! Mindestens 30 unabhängige Entwickler kriegen die Chance, sich dem MILIA-Publikum zu präsentieren. Die Projekte müssen spätestens bis zum 17. Dezember eingesandt werden. Nähere Informationen und ein Bewerbungsformular gibt es unter www.milia.com! (mp)



Spider-Man The Movie

ACTION Der Comic-Held kriegt einen realistischeren Look verpasst!

Die ersten beiden Spider-Man-Spiele aus dem Hause Activision können PS2-User nur in den PSOne-Versionen spielen. Umso interessanter dürfte da das neue Spiel zum Netzschwinger-Kinofilm werden. Während die Vorgänger noch von Neversoft kamen, liegt die Entwicklung des Film-Spiels nun in den Händen von Treyarch, die Spidey schon bei der Konvertierung auf den Dreamcast kennen gelernt haben. Die Handlung soll sich grob an der Vorlage orientieren, allerdings wird es Peter Parker mit mehr

Bösewichtern zu tun kriegen als nur dem Green Goblin aus dem Film. Spielerisch wird die bewährte Action-Mischung geboten, wobei die Kämpfe durch mehr Combo-Möglichkeiten aufgewertet werden. Zudem soll das Schwingen nun viel direkter kontrollierbar sein. Prügeleien in der Luft und *Matrix*-artige Slowmotion-Einlagen sind ebenfalls neu dabei. Man darf auf das fertige Spiel gespannt sein! (mp)

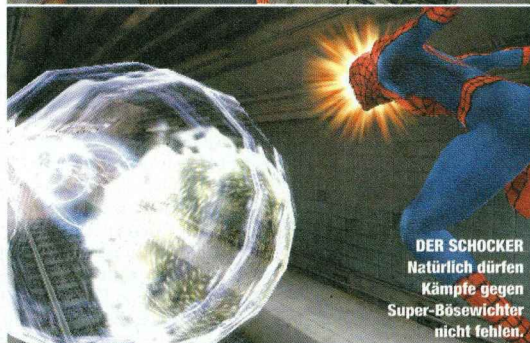
Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: Mai 2002



ELEKTRISIEREND Die gesamte Aufmachung wirkt realistischer als auf der PSOne.



ABHÄNGEN Das Netz kann auch noch auf mehr Arten eingesetzt werden.

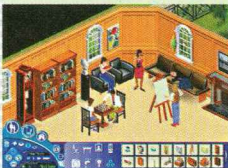


DER SCHOCKER Natürlich dürfen Kämpfe gegen Super-Bösewichter nicht fehlen.

INFO KURZ & KNAPP

DIE SIMS KOMMEN

Electronic Arts plant für Ende 2002 eine PS2-Umsetzung des äußerst erfolgreichen PC-Spiels *The Sims*. Genauer ist derzeit noch nicht bekannt.



EINGEKAUFT

Nach den Auftragsarbeiten *ATV Offroad* und *Splashdown* sind die Entwickler Rainbow Studios kurz davor, ein festes Zuhause zu finden. Der Deal mit THQ steht kurz vor dem Abschluss. Welche Spiele man in Zukunft entwickeln wird, wurde noch nicht bekannt gegeben.

METAL GEAR SOLID 3?

Zwar ist noch kein dritter Teil angekündigt, aber die Wahrscheinlichkeit dafür scheint recht hoch. Hideo Kojima äußerte in einem Interview, dass *Metal Gear* in irgendeiner Form weiterleben müsse. Allerdings denke er (Kojima), dass es für ihn an der Zeit sei, den Posten des Regisseurs an jemand anderen zu übergeben. Er könne vielleicht die anfängliche Planung für ein neues Spiel übernehmen, aber nicht mehr.

SOUL REAVER 3!

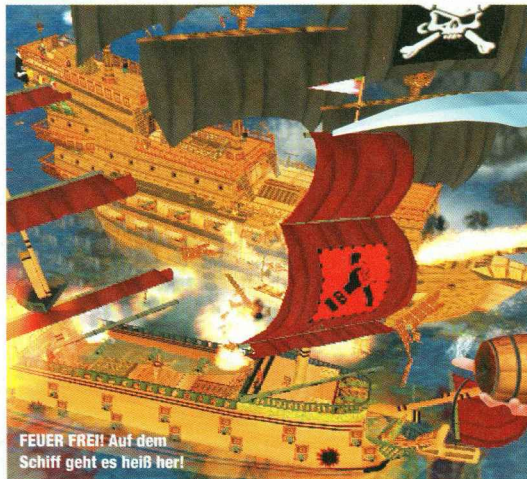
Offiziell bestätigt ist dagegen schon der dritte Teil der *Soul Reaver*-Reihe. Viele Fragen, die am Ende des zweiten Teils offen bleiben, sollen in der Fortsetzung beantwortet werden.

SHADOW HEARTS

Midway wird den indirekten *Koudelka*-Nachfolger im ersten Quartal 2002 auch in Deutschland veröffentlichen. Bereits in Ausgabe 04/2001 hatten wir das Rollenspiel näher vorgestellt.

Pirates: The Legend of Black Kat

ACTION-ADVENTURE Aus *Pirates of Skull Cove* wurde *Pirates: Legend of Black Kat*.



FEUER FREI! Auf dem Schiff geht es heiß her!

In Westwoods Adventure übernehmen Sie die Rolle von Katarina de Leon, genannt „The Black Kat“, die in See sticht, um neben diversen Schätzen auch ihre eigene Vergangenheit auszugraben. Ihr Ziel ist es außerdem, diverse Inseln einzunehmen und so zur gefürchtetsten Seeräuberin der Weltmeere zu werden. Als Tochter einer Piratenbraut liegen ihr Rumsaufen und Säbelstechen natürlich im Blut. Ein komplexes Kampfsystem lässt Sie die Klinge gegen böse Seebären und Monster schwin-

gen. Zum Repertoire der Heldin gehören neben diversen Angriffen und Paraden auch effektive Spezialattacken. Das ist auch wichtig, da Schwertkämpfe einen großen Teil des Piraten-Abenteuers ausmachen. Sie dürfen aber auch Ihr Piratenschiff befehligen und Angriffe gegen feindliche Kähne führen. Mit Kanonenfeuer, Kaperungen und allem, was dazugehört. (ssw)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.westwood.com

Termin: 1. Quartal 2002



PIRATENBRAUT
Kat ist eine gefährliche Frau.

Pride

KNOCK-OUT Mit diesem Angriff hat der Gegner nicht gerechnet.

SIMULATION Meister aller Klassen

Bei *Pride* handelt es sich um eine Art Freestyle-Kampfturnier, bei dem Kämpfer aller Stile gegeneinander antreten. Dieses Turnier holt THQ nun mit Lizenz auf die PS2. Bemerkenswert sind die 3D-Kämpfer-Modelle, die aus bis zu 5.000 Polygonen bestehen. Auch das Kampfsystem dürfte interessant werden. Immerhin werden die Techniken der unterschiedlichsten Kampfstile integriert. (phr)

Hersteller: THQ

Internet: www.thq.de

Termin: 2002



Suikoden III

ROLLENSPIEL Konami bringt die RPG-Hoffnung nach Deutschland!

Schlechte Nachrichten gab's im November für japanische Suikoden-Fans: Anstatt im Dezember wird das Spiel nun erst im März erscheinen. Gute Nachrichten haben wir hingegen für deutsche Fans der RPG-Serie:

Nicht nur hat Konami endlich mal hochwertige Screenshots des dritten Teils der Rollenspiel-Serie veröffentlicht, mittlerweile hat man auch die Veröffentlichung in Deutschland angekündigt! Grafisch lässt Suikoden III die tristen 2D-Welten der Vorgänger meilenweit hinter sich, wirkt aber erfreu-

licherweise nicht so effektüberladen wie die letzten Square-Spiele. Spielerisch dürfte vor allem das so genannte Trinity-Sight-System interessant werden: Insgesamt drei Hauptfiguren sind spielbar und vor jedem Kapitel des Spiels muss man sich entscheiden, aus wessen Sicht man die Handlung weiter verfolgen will! Interessant klingt die Tatsache, dass sich die Settings je nach Figur auch stark ändern – so soll sich die Umgebung für einen Charakter an der Mongolei orientieren, während eine andere eher an Europa im Mittelalter erinnert. (mp)

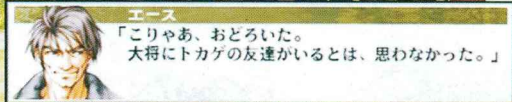
Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.com

Termin: 2002



BALD VERSTÄNDLICH Die deutsche Version kommt irgendwann 2002!



エース
「こりゃあ、おどろいた。
大将にトカゲの友達がいるとは、思わなかった。」



RPG-GEFLÜGEL
Nein, wir wissen nicht, was es mit der Gans auf sich hat.

Lara kehrt zurück!

ACTION-ADVENTURE Neue Infos zum neuen Tomb-Raider-Spiel!

Wie wir aus gut informierten Kreisen erfahren haben, wird Eidos am 17. Dezember im Internet u. a. auf www.eidos.de erste Infos zum nächsten Tomb Raider-Game veröffentlichen. Entwickelt wird das angeblich sensationelle Sequel natürlich von Core Design, erscheinen soll es im November 2002 für PS2, PC, Xbox und (dank der entwicklerfreundlichen Hardware) vermutlich auch GameCube. Die Namensbestandteile „Tomb Raider“ und „starring Lara Croft“ sind

bereits bekannt, welcher Subtitel sich dazwischen die Ehre gibt, wollte unser Informant leider nicht verraten, doch spätestens im Februar werden wir nicht nur den kompletten Titel, sondern auch Eindrücke aus dem Spiel verraten können. Aktuell ist Core Design noch damit beschäftigt, dem ambitionierten Herdy Gerdy den letzten Feinschliff zu geben. (hi)

Hersteller: Eidos

Termin: November 2002

Internet: www.eidos.de



BILDSTUDIE So sehen die schon etwas älteren Designstudien zur Next-Generation-Lara aus.

Blade 2

ACTION Vampirjäger Blade schwingt sein Schwert auf der PS2!



EISKALT Bei so leichter Beute fackelt Blade nicht lange.

Marvel und Activision die Zweite: Diesmal geht es allerdings nicht um Spinnen, sondern um Vampire, um genauer zu sein um Vampirjäger Blade, der nun seinen zweiten Videospiel-Auftritt plant. Sein erstes Abenteuer auf der PSone ist (zu Recht) ziemlich untergegangen und mit dem Nachfolger versucht Entwickler Mucky Foot nun die Fehler des ersten Teils auszubügeln. Eine völlig neue Storyline (die mit dem Kinofilm nichts zu tun hat), brandneue Kampf-

fertigkeiten und aufgebohrte Special Effects sollen Blade 2 zu einem der heißesten Titel des nächsten Jahres machen. Nun gut, zumindest hat sich der Entwickler ein hohes Ziel gesteckt. Die ersten Screenshots sahen zwar schon viel versprechend aus, aber für den versprochenen Mega-Hit müssen sie sich wohl doch noch ein wenig reinknien. (ssw)

Hersteller: Activision

Internet: www.activision.com

Termin: 2002

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

war vor Ort.

Weihnachten in Japan

Obwohl das Weihnachtsfest in Japan keine religiöse Bedeutung hat und die Leute in der Zeit ganz normal zur Arbeit gehen, ist es eine beliebte Ausrede für große Einkäufe – entsprechend viele Spiele buhlen in dieser Zeit um die Gunst der Käufer. Während im letzten Jahr nicht viel PS2-Software zu Weihnachten veröffentlicht wurde, werden es diesmal über 30 neue Titel sein – es ist daher recht schwer, die Gewinner vorauszusagen. Die vielversprechendsten Titel sind *Metal Gear Solid 2. On Vacation with Toro*, *All Star Pro-Wrestling 2*, *FIFA 2002* und *Guilty Gear X Plus*.

INFO KURZ & KNAPP

FESTPLATTEN-FUTTER

Artidink veröffentlicht am 1. Januar das *A-Train Perfection Set*. Es handelt sich dabei um eine Erweiterung zur PS2-Version von *A-Train*, die neue Eisenbahnen und Features enthält und nur mit der PS2-Festplatte funktioniert.

ABSCHIED

Der Spielhallen-Veteran SNK (*Fatal Fury*, *King of Fighters*, *Metal Slug*) hat nach 23 Geschäftsjahren die Pforten geschlossen.

JAPAN VERKAUFSCHARTS

1. A.C.P. King of the Beast DX PS2
2. Dynasty Warriors 3 PS2
3. J. League Winning Eleven 5 PS2
4. Everybody's Golf 3 PS2
5. Genshi no Kotoba PS2
6. Time Crisis II PS2
7. Powerful Pro Baseball 8 PS2
8. Superlite 1500: Tetriss PSone
9. Jian Wan's Romance o. t. 3 K. PS2
10. Ace Combat 04 PS2



DER SEAMAN Wir könnten uns ein hübscheres Haustier vorstellen.

The Forbidden Pet Seaman

SIMULATION Von sprechenden Fischen und Mikrofon-Controllern



APPETITLICH Im zweiten Teil müssen Sie das Futter für Ihren Seaman selbst suchen.

Der Dreamcast-Kulttitel *Seaman* hat endlich eine Fortsetzung erfahren. „Dr. Gassé's Experiment Island“ lautet der Untertitel des mittlerweile in Japan erschienenen Nachfolgers der einzigartigen Haustier-Simulation. Echte Fans kaufen natürlich die Version mit dem *Seaman*-Spezialcontroller – abgesehen von einer seltsamen Form (scheibenförmig mit Verzierungen) bietet dieser vor allem ein eingebautes Mikrofon. Zwar wird das Spiel generell mit dem Joypad gesteuert, die Kommunikation mit dem titelgebenden Fantasiewesen läuft aber über normale Sprache ab! Vorerst natürlich nur auf Japanisch, was das Spiel für uns leider wenig ergiebig macht. Der Dreamcast-*Seaman* hat es seinerzeit allerdings auch in die USA geschafft, man darf also durchaus auf eine Fassung hoffen, die man versteht – und die umgekehrt auch einen selbst versteht! (mp)

Hersteller: Vivarium

Internet: www.vivarium.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan)

Gun Survivor 3 – Dino Crisis

ACTION Ein weiterer Shooter nach Action-Adventure-Vorlage!

Kaum ist *Gun Survivor 2 – Resident Evil CODE: Veronica* in Japan erschienen, schon kündigt Capcom einen dritten Teil für daheim an! Der im kommenden Frühjahr erscheinende, dritte Teil der schwach gestarteten Serie wird auf der *Dino Crisis*-Serie basieren, was eine interessante Wendung für Capcoms Multiformat-Pläne bedeutet – eigentlich sollte

Dino Crisis nämlich ab dem dritten Teil zu einer Xbox-Marke ausgebaut werden! Informationen gibt es zu dem Spiel nur wenige, im Gegensatz zu *Dino Crisis 2* wird es aber offensichtlich wieder mit echtzeitberechneten Hintergründen ausgestattet sein. (mp)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.co.jp

Termin: Frühjahr (Japan)



ACTION STATT ADVENTURE Das „richtige“ *Dino Crisis 3* kommt für die Xbox!

Grandia Xtreme

ROLLENSPIEL RPG-Doppelschlag von GameArts und Enix



ANGRIFF! Der Grafikstil wirkt etwas erwachsener als bisher.

BEWÄHRT Das Kampfsystem erinnert an die Vorgänger.

Während die Dreamcast-Umsetzung *Grandia II* am 21. Februar erscheinen soll, hat GameArts in Zusammenarbeit mit Enix für den 31. Januar den Release des komplett neuen *Grandia Xtreme* geplant. Derzeit ist noch nicht viel über das Spiel bekannt, doch aus dem offiziellen Trailer kann man schon erkennen, dass *Grandia Xtreme* nicht weit vom Erfolgsrezept der Vorgänger abweicht. Der Grafikstil

wirkt etwas erwachsener als beim zweiten Teil, aber immer noch sehr cartoonartig. Leider hat Enix bisher nur sehr grobe Screenshots veröffentlicht, die bestenfalls erahnen lassen, wie gut das Spiel aussieht. Im Gegensatz zu *Grandia II* ist *Grandia Xtreme* bisher nur für Japan angekündigt. (mp)

Hersteller: GameArts/Enix

Internet: www.enix.co.jp

Termin: 31. Januar (Japan)

Fengshen Yanyi

ROLLENSPIEL Echtzeit-Kämpfe vor Legenden-Hintergrund



ACTIONREICH Die Echtzeit-Kämpfe scheinen im Mittelpunkt zu stehen.

Mit Spielen, deren Handlung auf bekannten asiatischen Mythen basiert, fährt Koei seit Jahren gut. Auch *Fengshen Yanyi* ist da keine Ausnahme: Sie übernehmen die Rolle des Jungen Ci Ga, der auf eine Gruppe von Zauberern trifft, die gegen dunkle Mächte in China vorgehen wollen – so einfach können Abenteurer beginnen! Obwohl Koei von einem Rollenspiel spricht, scheinen die in Echtzeit

ablaufenden Kämpfe hier klar im Vordergrund zu stehen. Ci Ga bleibt im Laufe des Spiels nicht allein und die Gespräche mit den Party-Mitgliedern wirken sich durch das so genannte Voice Communication System direkt auf deren Fähigkeiten aus. Ursprünglich hatte Koei das Spiel als *Houshin Engi 2* angekündigt. (mp)

Hersteller: Koei Internet: www.koei.co.jp

Termin: 2002 (Japan)



DEFORMIERT Der Grafikstil ist von den Proportionen her unentschieden.

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

All Star Pro-Wrestling 2	Wrestling	22. November
Guilty Gear X Plus	Beat 'em Up	29. November
Gun Survivor 2: Biohazard CODE: Veronica	Lightgun-Shooter	8. November
Rez	Action/Musik	22. November
Metal Gear Solid 2	Action-Adventure	29. November

Erscheint demnächst

Bombberman Kart	Funracer	20. Dezember
Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	März
Grandia II	Rollenspiel	21. Februar
Grandia Xtreme	Rollenspiel	31. Januar
Kengo II	Beat 'em Up	Januar
Maximo	Jump & Run	27. Dezember
Onimusha 2	Action-Adventure	7. März
Space Channel 5	Musikspiel	Februar
Space Channel 5 Part 2	Musikspiel	Februar
Suikoden III	Rollenspiel	März
Tekken 4	Beat 'em Up	März
Virtua Fighter 4	Beat 'em Up	31. Januar
Xenosaga	Rollenspiel	Februar



USA NEWS

INFO KURZ & KNAPP

AUS FÜR BLEEM

Die Firma, die die genialen PlayStation-Emulatoren für PC und Dreamcast herausgebracht hat, ist nicht mehr im Geschäft. Gerüchten zufolge ist Bleem Inc. aufgrund langer Gerichtsverhandlungen mit Sony Pleite gegangen. Der Streit mit Sony begann bereits im Mai 2000, als der Hersteller Bleem Inc. von der E3 werfen ließ.

VERTRIEB VON DAVILEX

Infogrames kündigte an, dass er die Spiele des niederländischen Entwicklers Davilex in Nordamerika vertreiben wird. Das erste Spiel, das Rennspiel *U.S. Racer*, wird im Januar 2002 erscheinen.

THQ WILL ROBOTWARS

Hersteller THQ hat vor kurzem die weltweite Lizenz für *Robot Wars* erworben. In der TV-Show geht es um ferngesteuerte Roboter, die in kleinen Arenen gegeneinander antreten. Na ja.

FINAL FANTASY X EHER?

Ursprünglich sollte das heiß erwartete Rollenspiel *Final Fantasy X* in den USA im Januar erscheinen. Einige Händler geben den Termin aber bereits mit Dezember an. Auf Anfragen, welcher Termin denn nun richtig sei, wollte Square sich nicht äußern.

USA VERKAUFS-CHARTS

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



VERRENKT Solche Tricks sollten zum Repertoire eines guten Boarders gehören.

Dark Summit

SNOWBOARDING THQ bietet ungewöhnliches Snowboard-Vergnügen!

Entwickler Radical Entertainment war bisher eigentlich eher für Snowboard-Spiele wie *MTV Sports Snowboarding* oder *Pure Ride* bekannt. Allerdings scheint den Jungs der Firma die realistische Schiene ein wenig zu langweilig geworden zu sein. Und so programmierten sie *Dark Summit*, das kürzlich in den USA erschienen ist. Als einer von sechs rebellierenden Snowboardern müssen Sie hier hinter das Geheimnis eines Berges kommen, auf dem ein fieser Geschäftsmann ein unglaubliches Verbrechen am Laufen hat. Allerdings ist das nicht so einfach, denn der Hügel ist für Snowboarder gesperrt. Um weiter raufzukommen, müssen Sie erst einmal so genannte Lift-Punkte sammeln. Haben Sie genügend beisammen, können Sie einen Abschnitt hoch rücken. In jedem Abschnitt müssen Sie dann herumkurven und nach Aufgaben Ausschau halten (insgesamt 45 sind geboten),



FANTASIEVOLL
Die Strecken im Spiel bieten viel Abwechslung.

RAIL LAND + HUGE MANUAL GRINDS

für die es dann die begehrten Punkte gibt. Das können Verfolgungsjagen sein, in denen Sie mal Jäger, mal Beute sind. Oder Sie müssen innerhalb eines Zeitlimits gekonnte Tricks vorführen. Grafisch bewegt sich der Titel knapp unter *SSX Tricky* und *Shaun Palmer's Pro Snowboarder*. Bei den fantasievollen und ab-

wechslungsreichen Strecken mit diversen Hindernissen dürfte kaum Langeweile aufkommen. Wer trotzdem genug hat von den Missionen, kann sich mit einem Freund am Multiplayer-Modus versuchen. (sww)

Hersteller: THQ

Internet: www.darks Summit.net

Termin: Erhältlich (USA)

Frequency

GESCHICKLICHKEIT Musikspiel für Freunde der bunten Farben!

So kompliziert sieht das kürzlich in den Staaten erschienene *Frequency* von Entwickler Harmonix gar nicht aus. Schreiend bunt, sehr minimalistisch, wie ein typisches Musikspiel eben. Das Besondere an diesem Titel ist aber, dass man einfach die richtigen Tasten drückt und am Ende auch mit einem schlechten Ergebnis weiterkommt. Sie steuern durch mehrere Klang-

röhren, die alle den Teil eines Liedes repräsentieren: Bass, Drums, Gitarre etc.. In jeder Röhre müssen Sie mit dem richtigen Timing die korrekten Tasten drücken. Haben Sie das geschafft, wird die Klangröhre aktiviert und Sie können zur nächsten. So bauen Sie nach und nach ein Lied auf. (sww)

Entwickler: Harmonix
Internet: -
Termin: Erhältlich



KNALLBUNT
Der erste Kopfschmerz-Simulator der Welt?

Forever Kingdom

ROLLENSPIEL Der Nachfolger von Evergrace verspricht Besserung.

From Softwares *Evergrace* war nicht gerade ein Höhepunkt der Rollenspielgeschichte. Dennoch schieben die Entwickler einen Nachfolger hinterher, der zumindest in den USA einen neuen Namen erhält. Von der Story her ist das Spiel eigentlich eher ein Vorgänger, da die Handlung des Titels vor den Ereignissen aus Teil 1 spielt. Die Kämpfe laufen wieder in Echtzeit ab und auch das Herumge-

laufe und Gesuche bleibt gleich. Natürlich gibt es auch wieder das amüsante Rüstungssystem mit Kürbisköpfen als Helm und Ähnlichem. Neu ist allerdings, dass Sie nun mit einer Party von drei Leuten unterwegs sind, statt sich für einen von zwei Solo-Wegen entscheiden zu müssen. (sww)

Entwickler: From Software
Internet: www.agetec.com
Termin: Ende Dezember



EFFEKTE
Jetzt dürfen Sie auch mit einer Gruppe rumziehen.

Wizardry: Tales of the the Forsaken Land

ROLLENSPIEL Ein absoluter Rollenspiel-Klassiker ist zurück!



ATTACKE! Alle Kämpfe sind rundenbasiert.

Wizardry war in keinem Land so populär wie in Japan. Verständlich ist das allerdings nicht, ist die Serie doch eigentlich an westliche Pen&Paper-Rollenspiele wie *D&D* angelehnt. Anders als in typischen Konsolen-RPGs können Sie Ihren Charakter von Grund auf selber gestalten und müssen nicht mit einem vorgefertigten Helden vorlieb nehmen. Von Rasse bis Beruf Ihres Schützlings liegt alles in Ihrer Hand. Im Laufe des Spiels können Sie neue Professionen hinzulernen und so die Klasse Ihres Charakters wechseln. Die Story ist typische Fantasy. Sie sollen der Held sein, der das Land Luhan befreit. Also sammeln Sie eine Gruppe kampfwilliger Recken um sich und gehen erst einmal Monster prügeln. Dazu durchstreifen Sie in Ego-Perspektive dunkle Dungeons und bestehen rundenbasierte Kämpfe. Die Grafik ist dabei zwar kein Hammer, hat aber ihren ganz eigenen *Wizardry*-Charme. Das Spiel wird für die USA umgesetzt, einen genauen Termin gibt es allerdings noch nicht. (sww)

Hersteller: Atlas
Internet: www.atlus.com
Termin: 2002 (USA)



USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Vampire Night	Lightgun-Shooter	13. November
Metal Gear Solid 2	Action-Adventure	13. November
Star Trek Voyager: Elite Force	Action	26. November
Dark Summit	Snowboarding	27. November

Erscheint demnächst

Forever Kingdom	Rollenspiel	Ende Dezember
Star Wars Racer 2	Rennspiel	01. Januar
NBA Shootout 2002	Basketball	01. Januar
The Lost	Action-Adventure	14. Januar

Die PS2. Ein Jahr und ein Monat und 171 Spiele. Im Schnitt alle 2,3 Tage ein neues Spiel. Wir haben sie alle getestet für das große PS2-Lexikon.



0

007 – Agent im Kreuzfeuer

Action Abwechslungsreiche Agenten-Action mit toller Bond-Atmosphäre und einigen Ruckeleinlagen. Wer schon immer einmal Qs-Ausrüstung Probe fahren wollte, hat jetzt Gelegenheit dazu.

Hersteller:	Electronic Arts
Test in PZ:	01/2002
Grafik	80%
Sound	85%
Spaß	80%
82%	

18 Wheeler

Rennspiel Ein amüsantes Rennspiel, das leider ziemlich schnell gewonnen und vorbei ist. Wer ein Faible für schweres Gerät und rücksichtslose Fahmanöver hat, kann trotzdem einen Blick riskieren.

Hersteller:	Electronic Arts/Take 2
Test in PZ:	09/2001
Grafik	70%
Sound	69%
Spaß	65%
67%	

4x4 Evolution

Rennspiel Rasanter Offroad-Racer, der vor allem durch seine Vielzahl an Tuningmöglichkeiten und die sehr starken Computerfahrer auffällt. Leider ist die Steuerung ziemlich gewöhnungsbedürftig.

Hersteller:	Take 2
Test in PZ:	06/2001
Grafik	70%
Sound	70%
Spaß	77%
76%	

7 Blades

Action Viele Zwischensequenzen und wenig Spiel. Zwei Helden metzeln Gegnermassen ins virtuelle Jenseits. Dank stark flimmern-der Grafik geht das Spiel schneller auf die Augen als auf die Nerven.

Hersteller:	Konami
Test in PZ:	06/2001
Grafik	69%
Sound	74%
Spaß	50%
54%	

A

Age of Empires 2

Strategie Krieg über zehn Jahrhunderte. Die Spieldeie kann auch auf der PS2 überzeugen, die Grafik leider nicht. Geringe Auflösung und fehlende Übersicht ziehen den Spielspaß nach unten.

Hersteller:	Konami
Test in PZ:	11/2001
Grafik	58%
Sound	70%
Spaß	80%
78%	

AirBlade

Sportspiel Superflüssiges Hoverboard-Spiel mit Story-Modus. Auch wenn Tony Hawk in vielen Punkten ein wenig ausgefeilter ist, bieten die Anti-Grav-Boards doch ein interessantes Fahrerlebnis.

Hersteller:	Sony
Test in PZ:	12/2001
Grafik	87%
Sound	82%
Spaß	75%
80%	

All Star Baseball 2002

Sportspiel Eine gelungene Umsetzung einer in Europa wenig populären Sportart. Wer sich dafür interessiert, kann zugreifen. Sich extra für das Spiel mit dem Regelwerk zu beschäftigen, lohnt aber nicht.

Hersteller:	Acclaim
Test in PZ:	06/2001
Grafik	83%
Sound	78%
Spaß	67%
69%	

Alone in the Dark: The New Nightmare

Action-Adventure Survival-Horror pur für Abenteurer mit starken Nerven und Geduldsfäden. Dass es sich dabei um eine billige von der PSone konvertierten Version handelt, sorgt für ein dickes Minus.

Hersteller:	Infogrames
Test in PZ:	11/2001
Grafik	75%
Sound	82%
Spaß	77%
76%	

AquaAqua: Wetrix 2

Dankspiel Puzzlespiel für angehende Kanalarbeiter. Sie müssen Wasser umleiten, während die Uhr tickt. Ist es anfangs noch ganz witzig, so geht der Spielspaß dann doch beiziten baden.

Hersteller:	Hasbro
Test in PZ:	01/2001
Grafik	56%
Sound	59%
Spaß	67%
67%	

Artic Thunder

Action Mit hochgerüsteten Motorschiffen geht es durch vertrautem Schneelandschaften. Dank mieser Steuerung und erschreckender Grafik verkommt der Titel aber zur unkontrollierbaren Schlitterpartie.

Hersteller:	Konami
Test in PZ:	12/2001
Grafik	39%
Sound	50%
Spaß	41%
40%	

Armored Core 2

Action High-Tech-Shooter, der mit coolen Special Effects beeindruckt. Der Schwierigkeitsgrad sucht aber seinesgleichen und nur stahlharte Hardcore-Zocker werden an dem Spiel Freude haben.

Hersteller:	Ubi Soft
Test in PZ:	03/2001
Grafik	79%
Sound	80%
Spaß	74%
77%	

Army Men Air Attack Blades Revenge

Action Mit dem Hubschrauber ziehen Sie gegen die braune Armee in das Spielzeuggefecht. Grafik und Sound sind zwar eher bescheiden, aber für ein Army Men-Spiel ist der Titel ein echtes Highlight.

Hersteller:	3DO/Infogrames
Test in PZ:	07/2001
Grafik	67%
Sound	64%
Spaß	79%
77%	

Army Men Green Rogue

Action Mit einem Spielzeugsoldaten rennen Sie immer geradeaus und schießen Feinde ab. Ohne Munitionsprobleme gerät das Ganze zum bunten Schlachtfest. Spaß läuft dabei unter Kollateralschäden.

Hersteller:	3DO/Infogrames
Test in PZ:	05/2001
Grafik	53%
Sound	38%
Spaß	8%
18%	

Army Men Sarge's Heroes 2

Action Sarge und seine Jungs bewegen sich hinter den Linien der braunen Armee. Dort werden einfaltlose Missionen erfüllt und in gewohnter Weise wird alles umgeballert, was nicht grün ist.

Hersteller:	3DO/Infogrames
Test in PZ:	06/2001
Grafik	69%
Sound	71%
Spaß	60%
65%	

ATV Offroad

Rennspiel Bei diesem Titel fahren Sie mit Quads durch die Landschaft. Viele Spielmodi und die gute Grafik können überzeugen, der hohe Schwierigkeitsgrad und die miese KI hingegen nicht.

Hersteller:	Sony
Test in PZ:	09/2001
Grafik	86%
Sound	80%
Spaß	77%
81%	



B

Baldur's Gate: Dark Alliance

Rollenspiel Kurzweiliges Rollenspielgemetz mit tollen Effekten. Obwohl der Titel außer Waffen und Erfahrungspunkte nicht viel mit einem Rollenspiel gemein hat, kann er dennoch überzeugen.

Hersteller:	Virgin
Test in PZ:	01/2002
Grafik	86%
Sound	87%
Spaß	87%
88%	

**Bass Strike**

Sportspiel Angelsimulation für jedes Wetter. Dank mäßiger, meist unverständlicher Steuerung, trüber Grafik und allgemein ziemlich durchschnittlichem Gameplay wirklich kein besonders großer Fang.

Hersteller:	THQ
Test in PZ:	01/2002
Grafik	53%
Sound	60%
Spaß	63%
61%	

Batman Vengeance

Action Mit Batman in den Straßen Gotham Citys auf Verbrecherjagd. Die Trickfilmgrafik ist recht gewöhnungsbedürftig und die Gegner sowie die Möglichkeiten des Superhelden begeistern nicht.

Hersteller:	Ubi Soft
Test in PZ:	12/2001
Grafik	69%
Sound	80%
Spaß	76%
75%	

Bloody Roar 3

Best 'em Up Die Prügelorgie um Monster und Mutanten sieht als Standbild sehr hübsch aus und wirkt in Bewegung noch ganz nett. Vom spielerischen Aspekt her ist der Titel allerdings nur Mittelmaß.

Hersteller:	Virgin
Test in PZ:	08/2001
Grafik	79%
Sound	69%
Spaß	60%
64%	

SPIELE VON A-Z

SPECIAL ALLE PS2-SPIELE VON A-Z

Burnout

Rennspiel Turboschnelles Rennspiel mit abwechslungsreichen Strecken, vielen Autos und einem realistischen Schadensmodell. Nur kleine grafische Mängel schmälern den guten Gesamteindruck.

Hersteller: Acclaim
Test in PZ: 12/2001
Grafik Sound Spaß **84%**



Capcom vs. SNK 2

Beat 'em Up Bei diesem 2D-Prügelspiel treten die Kämpfer der beiden Spieleserien gegeneinander an. Die Spielbarkeit ist perfekt und kann wirklich fesseln, die Grafik hingegen ist nicht mehr zeitgemäß.

Hersteller: Capcom
Test in PZ: 01/2002
Grafik Sound Spaß **78%**

CART Fury

Rennspiel Die einfach gestrickte Spielhallen-Umsetzung macht leider nur wenige Stunden Spaß. Da nützen auch die fünf Modi, viele freischaltbare Goodies und ein Zweispielmodus nichts.

Hersteller: Midway
Test in PZ: 08/2001
Grafik Sound Spaß **59%**

City Crisis

Action Einsatz im Rettungshubschrauber. Sie löschen Brände, retten Menschen aus den Flammen und unterstützen die Polizei bei Verfolgungsjagden. Trotz der miesen Grafik ein witziges Spiel.

Hersteller: Electronic Arts/Take 2
Test in PZ: 09/2001
Grafik Sound Spaß **70%**

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex

Jump & Run Lustiges und buntes Jump & Run mit vielen variantenreichen Umgebungen und abwechslungsreichen Aufgaben. Störend sind allerdings die extrem langen Ladezeiten – und geladen wird oft.

Hersteller: Vivendi Universal
Test in PZ: 12/2001
Grafik Sound Spaß **81%**

Crazy Taxi

Action Mit einem Taxi jagen Sie ohne Rücksicht auf Verluste durch eine Großstadt, um Ihre Fahrgäste schnellstmöglich ans Ziel zu bringen. Dafür gibt es fette Trinkgelder und richtig Punkte.

Hersteller: Acclaim
Test in PZ: 07/2001
Grafik Sound Spaß **88%**



Dave Mirra Freestyle BMX 2

Sportspiel Tony Hawk auf dem BMX-Rad. Der Spielpaß entsteht hier hauptsächlich durch die riesigen, abwechslungsreichen Umgebungen. Massig Tricks und verschiedene Fahrer tun ihr Übriges.

Hersteller: Acclaim
Test in PZ: 11/2001
Grafik Sound Spaß **76%**

Dead or Alive 2

Beat 'em Up Die meisten spielen *Dead or Alive 2* natürlich nur wegen den Mädels. Aber auch in jeder anderen Hinsicht ist der Titel erste Wahl – definitiv das beste Prügelspiel für die PlayStation 2!

Hersteller: Tecmo
Test in PZ: 01/2001
Grafik Sound Spaß **87%**



Devil May Cry

Action Großartiges, düsteres Actionspiel. Mit Dante auf Dämonenjagd zu gehen macht Spaß und sorgt für angenehme Gänsehaut. Leider ist die PAL-Anpassung nicht wirklich sonderlich gelungen.

Hersteller: Capcom
Test in PZ: 01/2002
Grafik Sound Spaß **84%**

Die Mumie kehrt zurück

Action Als Rick oder Mumie klappt Sie die Stationen des Films ab, verknopfen Gegner, lösen anspruchsvolle Rätsel und statt Zwischensequenzen aus dem Film gibt es Text auf blauem Grund.

Hersteller: Vivendi Universal
Test in PZ: 12/2001
Grafik Sound Spaß **62%**

Disneys Dinosaurier

Action Die Dinos sind ausgestorben. Im Grunde haben Sie also von Anfang an verloren. Wer trotzdem die Saurier retten will, den erwarten einfache, kindgerechte Actionrätsel und Grafik aus der Urzeit.

Hersteller: Ubi Soft
Test in PZ: 02/2001
Grafik Sound Spaß **62%**

Donald Duck Quack Attack

Jump & Run Ein geradliniges Jump & Run mit vielen alten Bekannten. Daisy wird entführt und Donald muss sie retten. Das Enten nicht zum Hüpfen geschaffen sind, merkt man dabei relativ schnell.

Hersteller: Ubi Soft
Test in PZ: 02/2001
Grafik Sound Spaß **76%**

Driving Emotion Type-S

Rennspiel Komische Steuerung, seltsamer Schwierigkeitsgrad, mittelmäßige Grafik: Hier stimmt fast nichts! Zu allem Überfluss bremsen Ladezeiten von bis zu einer Minute den Spielspaß aus.

Hersteller: EA/Square
Test in PZ: 03/2001
Grafik Sound Spaß **49%**

Dschungelbuch Groove Party

Tanzspiel Spielerisches Reaktions- und Konditionstraining im Disney-Outfit. Das simple Drücke-den-richtigen-Knopf macht dennoch Spaß, besonders wenn man die Version mit Tanzmatte erwirbt.

Hersteller: Sony
Test in PZ: 10/2001
Grafik Sound Spaß **79%**

Dynasty Warriors 2

Action Statt Strategie bietet Midas Games Hack & Slay der einfachsten Sorte mit über 20 Charakteren. Sie stehen auf dem Schlachtfeld und machen innerhalb kürzester Zeit ganze Armeen nieder.

Hersteller: Midas Interactive
Test in PZ: 02/2001
Grafik Sound Spaß **71%**

Dark Cloud

Rollenspiel Auf der Suche nach Ihrem Dorf, das in Kugeln versteckt über die Welt verteilt wurde, laufen Sie sich die Füße wund, plätten Monster und bauen Stück für Stück die Siedlung wieder auf.

Hersteller: Sony
Test in PZ: 10/2001
Grafik Sound Spaß **80%**

E Ephemeral Fantasia
Rollenspiel Maus ist ein Musiker mit einem sprechenden Instrument. Als ob das nicht schlimm genug wäre, muss er dieselben fünf Tage immer wieder durchleben, bis alle Aufgaben erfüllt sind.
 Hersteller: Konami
 Test in PZ: 11/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 62% 70% 55% **58%**

ESPN International Track & Field
Sportspiel Grafisch und technisch solides Sportspiel, dessen Langzeitmotivation im Mehrspielermodus liegt. Einzige Gefahr ist, dass ihr Gamepad bei längerem Spielen zu Staub zerbröselt.
 Hersteller: Konami
 Test in PZ: 01/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 78% 72% 81% **80%**

ESPN National Hockey Night
Sportspiel Eishockey, wie es nicht sein sollte. Aufgrund gravierender Logikfehler und derber Schwächen wird der KI als Konamis Hockey-Titel trotz guter Grafik leider nur Durchschnitt.
 Hersteller: Konami
 Test in PZ: 07/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 78% 77% 80% **61%**

ESPN NBA 2night
Sportspiel Ein ordentliches Basketballspiel mit den Teams und Regeln der amerikanischen Profiligen. Es würde aber noch mehr Spaß machen, wenn die Steuerung etwas reaktionsschneller wäre.
 Hersteller: Konami
 Test in PZ: 05/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 79% 77% 74% **75%**

ESPN Winter X Games Snowboarding
Sportspiel Könnte ein wenig rasanter sein, viel Trainingsarbeit führt dann aber doch zum Spielvergnügen. Der Schwierigkeitsgrad wird durch 15 integrierte Profi-Snowboarder gerechtfertigt.
 Hersteller: Konami
 Test in PZ: 02/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 77% 79% 82% **82%**

Eternal Ring
Rollenspiel Sie steuern einen Soldaten aus der Ego-Perspektive durch optisch eher hässliche Landschaften, vertrimmen böse Buben und sammeln Erfahrungspunkte, die aber nicht so richtig nützen.
 Hersteller: Crave
 Test in PZ: 02/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 65% 70% 66% **68%**

Everrace
Rollenspiel Sie springen zwischen den beiden getrennten Hauptcharakteren hin und her und folgen den zwei Geschichten. Das Ganze spielt sich eher zäh und die Grafik ist ziemlich öde.
 Hersteller: Ubi Soft
 Test in PZ: 04/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 72% 77% 66% **67%**

Extermination
Action-Adventure Wissenschaftler am Südpol mutieren dank Parasiten zu ekelhaften Monstern. Solides Action-Adventure mit fesselnder Story, blutrünstigen Gegnern und massenweise Action.
 Hersteller: Sony
 Test in PZ: 07/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 80% 85% 84% **84%**

F F1 2001
Rennspiel Dafür, dass man eigentlich immer nur im Kreis fährt, ist es ein tolles Spiel. Fantastische Grafik, Klasse Fahrgefühl und großartige Präsentation können nicht nur Fans begeistern!
 Hersteller: Electronic Arts
 Test in PZ: 11/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 89% 89% 90% **90%**



F1 Championship Season 2000
Rennspiel Liebes umgesetztes Rennspiel. Weder das Fahrgefühl noch die Intelligenz der gegnerischen Fahrer können in irgendeiner Form begeistern, von der mäßigen Grafik ganz zu schweigen.
 Hersteller: Electronic Arts
 Test in PZ: 01/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 63% 71% 68% **67%**

F1 Racing Championship
Rennspiel Anspruchsvolles, realistisches Fahrverhalten und eine gelungene grafische Umsetzung machen aus dem Titel ein gutes Formel-1-Spiel. Kleine Schönheitsfehler stören da nicht.
 Hersteller: Ubi Soft
 Test in PZ: 04/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 84% 80% 84% **84%**

Fantavision
Denkspiel Die interessante Mischung aus Puzzlespiel und Shooter ist eigentlich recht unterhaltsam. Doch trotz krachender Feuerwerke will der Funke nicht ganz auf den Spieler überspringen.
 Hersteller: Sony
 Test in PZ: 01/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 60% 70% 74% **71%**

FIFA 2001
Fußball Die unterhaltsame PS2-Umsetzung der Serie bietet alles, was man von der FIFA-Reihe erwartet: Sehr gute Grafik, starke Gegenspieler und jede Menge Action mit Leder auf dem Rasen.
 Hersteller: Electronic Arts
 Test in PZ: 01/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 80% 80% 83% **83%**

FIFA 2002
Fußball Perfekt für Fans, die Spaß haben wollen und schnelle Spielaction bevorzugen. Mit Sicherheit nicht die realistischste Fußballsimulation am Markt, auf jeden Fall aber die grafisch stärkste.
 Hersteller: Electronic Arts
 Test in PZ: 12/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 87% 84% 85% **86%**



Flucht von Monkey Island
Adventure Der jüngste Sprösser aus der Monkey Island-Reihe kann auch auf der PS2 richtig auftrumpfen. Respektloser Humor und anspruchsvolle Rätsel garantieren lang anhaltenden Spielspaß.
 Hersteller: LucasArts
 Test in PZ: 08/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 83% 85% 86% **85%**

Formel Eins 2001
Rennspiel Hardcore-Formel-1-Spiel für Profis. Das ultrarealistische Fahrverhalten schreckt zunächst ab. Wer aber nicht lang genug an der Wirklichkeit sein kann, ist hier gut aufgehoben.
 Hersteller: Sony
 Test in PZ: 06/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 84% 78% 78% **78%**

Freak Out
Jump & Run Der Exorzist für Kinder. Linas zwölf Schwestern sind von Dämonen besessen. Um ihnen diese auszutreiben, hilft die Kleine in Begleitung eines magischen Schals durch die Welt.
 Hersteller: Treasure/Swingl
 Test in PZ: 07/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 80% 73% 60% **61%**

Fur Fighters: Viggo's Revenge
Action Ein Action-Shooter im quetschbunten Bonbon-Look. Der üble Vuffo entführt die Kinder der Fur Fighter und handelt sich dabei mächtig Ärger mit der schlagkräftigen Pelztruppe ein.
 Hersteller: Acclaim
 Test in PZ: 07/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 68% 70% 80% **79%**

G G-Surfers
Rennspiel Das Rennen mit bewaffneten Hochgeschwindigkeitsskitem verfügt über viele und vor allem abwechslungsreiche Strecken. Allerdings lässt die technische Umsetzung zu wünschen übrig.
 Hersteller: Midas Interactive
 Test in PZ: 11/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 46% 48% 55% **53%**

Gauntlet: Dark Legacy
Action Ordentliches Hack&Slay-Adventure, das für Einzelspieler relativ schnell an Reiz verliert. Die Stärke dieses Titels liegt im Mehrspielerbereich, das Zocken macht erst zu viert richtig Spaß.
 Hersteller: Midway
 Test in PZ: 07/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 70% 65% 63% **64%**

Giants: Citizen Kabuto
Action Die abgefahrenen Gesichter um die geknackten Smarties gewinnt zwar auf der PS2 keinen Preis für die Grafik, für die abwechslungsreichen Levels und die witzigen Charaktere schon.
 Hersteller: Virgin
 Test in PZ: 12/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 70% 80% 80% **79%**

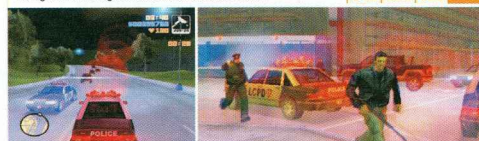
Gifty
Jump & Run Interessantes Konzept mit innovativen Ideen, das an der Ausführung krankt. Weder die Grafik ist sonderlich überragend, noch können die anspruchslösen Levels und die Rätsel überzeugen.
 Hersteller: Cryo
 Test in PZ: 07/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 66% 63% 60% **62%**

Gradius III and IV
Shoot 'em Up Die zweidimensionale Balleraction mit Spielautomaten-Flair ist technisch mittlerweile völlig überholt. Dank knackigem Schwierigkeitsgrad könnte es Genre-Fans dennoch gefallen.
 Hersteller: Konami
 Test in PZ: 01/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 80% 82% 73% **67%**

Gran Turismo 3: A-spec
Rennspiel Die legendäre GT-Reihe kann auch mit Teil 3 wieder überzeugen. Unzählige Autos, Strecken und Tuningmöglichkeiten sichern dem Spiel einen Platz auf dem Spiele-Olymp der PS2.
 Hersteller: Sony
 Test in PZ: 08/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 92% 91% 93% **93%**



GTA III
Action Wer schon immer scharf auf den Wagen seines Nachbarn war, kann sich hier austoben. Autos klauen, Aufträge für die Mafia erledigen und auf eigene Faust durch die Stadt touren.
 Hersteller: Take 2
 Test in PZ: 12/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 84% 87% 93% **91%**



GTC Africa
Rennspiel Das Rennspiel mit einem Hauch Rallye kann vor allem grafisch und durch seine vielen abwechslungsreichen Strecken überzeugen. Störend ist hingegen der hohe Schwierigkeitsgrad.
 Hersteller: Ubi Soft
 Test in PZ: 12/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 80% 73% 72% **75%**

Guilty Gear X
Beat 'em Up Guilty Gear X bietet ein ausgefeiltes Kampfsystem, tolle Grafik, abgefahrenere Special Moves und beweist einmal mehr, dass 2D-Prüger längst nicht so tot sind, wie immer behauptet wird.
 Hersteller: Virgin
 Test in PZ: 01/2002
 Grafik: Sound: Spaß: 79% 80% 78% **78%**

GunGriffon Blaze
Action Technisch solide Mech-Action mit Ego-Shooter-Flair und gelungener Steuerung. Etwas mehr Missionen hätten dem Titel aber nicht geschadet und auch die Grafik ist nur Mittelmäß.
 Hersteller: Swingl/Game Arts
 Test in PZ: 04/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 73% 70% 74% **72%**

H Half-Life (dt.)
Action Die Geschichte um den Doktor, der zum Monsterjäger wird, zählt zu den besten Ego-Shootern. Dank cooler Grafik und fesselnder Story lässt ein das Geschehen nächelang nicht mehr los.
 Hersteller: Vivendi Universal
 Test in PZ: 12/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 75% 80% 87% **86%**

Heroes of Might & Magic
Strategie Der rundenbasierende Fantasy-Strategie-Titel kann grafisch nicht überzeugen. Ressourcen einzusammeln, Monster zu plätten und das eigene Reich zu vergrößern, macht dennoch Spaß.
 Hersteller: 3DO
 Test in PZ: 08/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 58% 70% 71% **70%**

Hidden Invasion
Action Immer feste drauf! Bei der Jagd auf Aliens und Terroristen bleiben viele Fragen offen, zum Beispiel warum die Kameraführung so mies ist oder das Spiel einfach keinen Spaß macht.
 Hersteller: Swingl
 Test in PZ: 11/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 55% 69% 40% **46%**

Hype - The Time Quest
Action-Adventure Das Abenteuer um den steifen Plastikritter ist langweilig und sieht gefährlich schlecht aus. Wer Playmobil mag, sollte sich von dem Geld lieber noch ein paar Figuren besorgen.
 Hersteller: Ubi Soft
 Test in PZ: 10/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 38% 60% 46% **47%**

I International League Soccer
Fußball Unterdurchschnittliches Fußballspiel mit langweiliger Grafik und einem lahmen Gameplay. Die in der japanischen Version enthaltene Mikrofonsteuerung blieb uns glücklicherweise erspart.
 Hersteller: EON Digital
 Test in PZ: 08/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 50% 50% 49% **49%**

International Superstar Soccer
Fußball Bis Pro Evolution Soccer erschien, schwürten Profis auf den Titel mit seinem genial durchdachten Gameplay. Actionfans dürfte das Geschehen auf dem Rasen eher an Eichelzeitsteller erinnern.
 Hersteller: Konami
 Test in PZ: 01/2001
 Grafik: Sound: Spaß: 75% 78% 86% **85%**

J **Jak und Daxter**
Jump & Run *Jak und Daxter* ist viel mehr als ein Jump & Run. Auf dem Weg durch die irrwitzigen Levels mit dem ständig quasselnden Daxter an der Seite langweilt man sich keine Minute.

Hersteller:	Sony
Test in PZ:	01/2001
Grafik:	91%
Sound:	90%
Spaß:	89%
90%	



Jet Ski Riders
Rennspiel Das schicke Motorboot-Rennen kann vor allem mit dem brachialen Wellengang beeindrucken. So schönes Wasser sah man selten. Leider krankt der Titel an der unausgegorenen Steuerung.

Hersteller:	Eidos
Test in PZ:	01/2002
Grafik:	87%
Sound:	85%
Spaß:	72%
75%	

K **Kengo**
Beat 'em Up Bei dem etwas altbackenen Samurai-Prügelspiel durchlaufen Sie eine Ausbildung, sammeln dabei Erfahrungspunkte und messen sich später mit anderen Kämpfern auf Leben und Tod.

Hersteller:	Ubi Soft
Test in PZ:	04/2001
Grafik:	75%
Sound:	73%
Spaß:	71%
70%	

Kessen
Strategie Das Echtzeit-Scharmützel kann optisch durchaus beeindrucken. Einige Schwächen im Design und zu wenig Spielteile lassen das Spiel allerdings relativ schnell langweilig werden.

Hersteller:	Electronic Arts
Test in PZ:	02/2001
Grafik:	83%
Sound:	82%
Spaß:	80%
63%	

Klonoa 2
Jump & Run Ein durch und durch stimmiges Knuddel-Jump&Run der alten Schule für kleine und für große Kinder. Die Levels überzeugen mit einem durchdachten Design und die Grafik ist erste Sahne.

Hersteller:	Namco
Test in PZ:	12/2001
Grafik:	83%
Sound:	75%
Spaß:	85%
85%	

Knockout Kings 2001
Boxen Boxen wie die Champions. Mit Taktik und Technik können Sie weiter als mit blindem Prügeln. Wer nach den Martial-Arts-Prügelspielen Lust auf was Handfestes hat, ist hier gut aufgehoben.

Hersteller:	Electronic Arts
Test in PZ:	04/2001
Grafik:	73%
Sound:	60%
Spaß:	80%
79%	

Kuri Kuri Mix
Denkspiel Kein neuer Frischkäse, sondern ein witziges Geschicklichkeitsspiel. Flinker Finger, Cleverness und Teamwork führen zwei Häschen, die Sie beide steuern müssen, bei Wettrennen ans Ziel.

Hersteller:	Empire
Test in PZ:	07/2001
Grafik:	70%
Sound:	75%
Spaß:	79%
79%	

L **Le Mans 24 Stunden**
Rennspiel Das grafisch brillante Rennspiel bietet leider kein umwerfendes Fahrerlebnis. Außerdem sind die Ladezeiten beachtlich und geben dem Spielteil schon fast eine zweite Bedeutung.

Hersteller:	Infogrames
Test in PZ:	08/2001
Grafik:	87%
Sound:	78%
Spaß:	83%
83%	

Lotus Challenge
Rennspiel Solides und schnelles Rennspiel mit offizieller Lizenz der Edelkarossermanufaktur. Bestens geeignet für alle, die neben heißen Rennen auch mal einen gewagten Stunt riskieren wollen.

Hersteller:	Virgin
Test in PZ:	12/2001
Grafik:	73%
Sound:	72%
Spaß:	78%
76%	

M **Madden NFL 2001**
Football *Madden NFL 2001* bietet authentischen Football-Sport vom Allerfeinsten. Wer sich mit dem kompletten Regelwerk einigermaßen auskennt, wird an dem Titel lange Freude haben.

Hersteller:	Electronic Arts
Test in PZ:	01/2001
Grafik:	86%
Sound:	80%
Spaß:	82%
80%	

Madden NFL 2002
Football Deep Pass, Laufspiel durch die Defense oder doch ein Field Goal? Egal. *Madden NFL 2002* überzeugt auf der ganzen Linie! Selbst die gute Version von 2001 wird problemlos übertroffen.

Hersteller:	Electronic Arts
Test in PZ:	11/2001
Grafik:	88%
Sound:	82%
Spaß:	83%
91%	



MDK 2 Armageddon
Action-Adventure Ein abwechslungsreiches Action-Adventure mit drei Charakteren, das dank seines schrillen Humors einfach nur Spaß macht. Neben dem Gameplay beeindruckt vor allem die Grafik.

Hersteller:	Interplay
Test in PZ:	05/2001
Grafik:	85%
Sound:	82%
Spaß:	89%
88%	

Midnight Club Street Racing
Rennspiel Die Nachtfahrt verliert vor allem durch die Grafik an Reiz. Die liebevolle Aufmachung und das eher müde Gameplay sorgen außerdem dafür, dass das Spiel schnell langweilig wird.

Hersteller:	Take 2
Test in PZ:	01/2001
Grafik:	55%
Sound:	65%
Spaß:	70%
70%	

Moderngroove: Ministry of Sound Edition
Musikspiel Das ultimative Lifestyle-Accessoire des Sommers (Eigenwerbung) ist vor allem eins: schnell und grell. Nach diesem optischen Overkill sind Sie reif für eine Sehnerven-Transplantation.

Hersteller:	Ubi Soft
Test in PZ:	09/2001
Grafik:	—%
Sound:	—%
Spaß:	—%
—%	

Moto GP
Rennspiel Für Motorradfans und Rennbegeisterte trotz der geringen Streckenvielfalt ein absolutes Muss! Das Fahrerlebnis der Maschinen ist fantastisch und die optische Darbietung spitze.

Hersteller:	Sony
Test in PZ:	03/2001
Grafik:	85%
Sound:	82%
Spaß:	83%
84%	

Motor Mayhem
Action Kampfaufnahmen mit stimmungiger Action. Die Arenen könnten aber in den meisten Fällen ruhig größer sein und einige Aussetzer im Gameplay sowie die eher bemühte Grafik trüben den Spielspaß.

Hersteller:	Infogrames
Test in PZ:	12/2001
Grafik:	67%
Sound:	70%
Spaß:	80%
62%	

MTV Music Generator 2
Musikspiel Ein Musik-Editor mit einer riesigen Auswahl an Samples. Bevor Sie Demo-Tapes an MTV zurücksenden, bedenken Sie, dass die PS2 für Musikproduktionen nicht ganz die richtige Plattform ist.

Hersteller:	Codemasters
Test in PZ:	06/2001
Grafik:	35%
Sound:	84%
Spaß:	83%
81%	

MX 2002 feat. Ricky Carmichael
Rennspiel Motivierendes, wenn auch etwas trockenes Motocross-Spiel mit gelungener Fahrphysik und starker KI. Gelungene Strecken sorgen für Abwechslung im halsbrecherischen Renngeschehen.

Hersteller:	THQ
Test in PZ:	11/2001
Grafik:	74%
Sound:	79%
Spaß:	82%
81%	

MX Rider
Rennspiel Lustiges Motorradrennen durch Schlamm, Dreck und Staub in hohem Tempo mit variantenreichen Spielmodi. Allerdings dürfen Sie von Grafik und Langzeitspielspaß nicht zu viel erwarten.

Hersteller:	Infogrames
Test in PZ:	11/2001
Grafik:	70%
Sound:	74%
Spaß:	69%
70%	

N **NBA Hoopz**
Basketball Wenn normales Basketball zu komplex ist, der mit dieser Automaten-Livespielart bedient. Ball fangen und im Korb versenken. Mehr als kurzfristigen Spaß bietet es letztlich nicht.

Hersteller:	Midway
Test in PZ:	05/2001
Grafik:	63%
Sound:	68%
Spaß:	65%
65%	

NBA Live 2001
Basketball Für anspruchsvolle Bildschirm-Sportler ist *NBA Live 2001* wie geschaffen. Das durchdachte Gameplay und die gelungene Optik lassen den Titel im Vergleich ganz oben mitspielen.

Hersteller:	Electronic Arts
Test in PZ:	05/2001
Grafik:	77%
Sound:	77%
Spaß:	83%
81%	

NBA Live 2002
Basketball Nicht ganz so komplex wie der Vorgänger, bietet der Titel nun mehr Action auf dem Parkett. Für die etwas ruckelige Grafik wird man mit einer unglaublichen Detailfülle entschädigt.

Hersteller:	Electronic Arts
Test in PZ:	01/2002
Grafik:	76%
Sound:	75%
Spaß:	78%
77%	

NBA Street
Basketball Bei *NBA Street* ist Basketball auch für Sportmuffel geeignet: schnell, spektakulär und unkompliziert. Die comicartig animierten Spieler lassen den Titel äußerst cool wirken.

Hersteller:	Electronic Arts
Test in PZ:	08/2001
Grafik:	86%
Sound:	83%
Spaß:	84%
85%	

NFL Quarterback Club 2002
Football Unausgereift und furchtbar umständliche Simulation. Wenn Football so präsentiert wird, braucht sich niemand zu wundern, dass der Sport in Europa keinen Fuß auf den Boden bekommt.

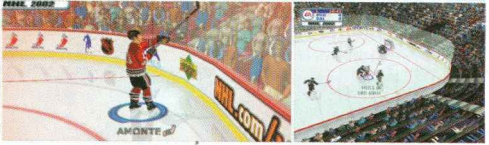
Hersteller:	Acclaim
Test in PZ:	01/2001
Grafik:	58%
Sound:	60%
Spaß:	57%
57%	

NHL 2001
Eishockey Trotz einiger guter Details wird die PS2-Umsetzung den Erwartungen nicht gerecht. Besonders die langen Ladezeiten und einige grobe Schnitzer in der KI schmälern den Spielspaß.

Hersteller:	Electronic Arts
Test in PZ:	01/2001
Grafik:	76%
Sound:	78%
Spaß:	81%
79%	

NHL 2002
Eishockey *NHL 2002* ist dank neuer Ideen und der Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger ein Highlight. Die Ladezeiten des Vorgängers sind Geschichte und die Grafik kann wirklich überzeugen.

Hersteller:	Electronic Arts
Test in PZ:	11/2001
Grafik:	88%
Sound:	85%
Spaß:	90%
88%	



NHL Hitz 2002
Eishockey Locker-leichtere Eishockey-Kost ohne Simulationsanspruch mit sehr guter Grafik, gelungenen Animationen und vielen freispieltbaren Extras, die für Langzeitmotivation sorgen.

Hersteller:	Midway
Test in PZ:	12/2001
Grafik:	83%
Sound:	75%
Spaß:	78%
79%	

O **Oni**
Action Weder die technische noch die spielerische Seite von *Oni* kann wirklich überzeugen. Schade, das Abenteuer der rafften Actionheldin gäbe eigentlich lange Zeit als viel versprechend.

Hersteller:	Take 2
Test in PZ:	04/2001
Grafik:	61%
Sound:	63%
Spaß:	70%
67%	

Onimusha
Action-Adventure Das kampfstufige Action-Adventure hat alles, was ein gutes Spiel braucht. Ein stimmiges Gameplay, eine fesselnde Story, beeindruckende Optik, miese Monster und coole Helden.

Hersteller:	Electronic Arts
Test in PZ:	11/2001
Grafik:	88%
Sound:	81%
Spaß:	85%
86%	



Operation Winback
Action Zu Anfang ein recht spannendes Spiel. Leider gehen dem Agenten-Thriller schnell die Ideen aus und das Ganze verkommt zur langatmigen Routine in mäßig ansprechender Umgebung.

Hersteller:	Midas Interactive
Test in PZ:	06/2001
Grafik:	72%
Sound:	74%
Spaß:	70%
71%	

Orphen: Scion of Sorcery
Rollenspiel Ein lineares Rollenspiel mit interessanter Story. Äußerst gelungen sind die schönen Anime-Sequenzen. Abgesehen davon gibt es wenig für die Augen und noch weniger zur Unterhaltung.

Hersteller:	Activision
Test in PZ:	01/2001
Grafik:	64%
Sound:	73%
Spaß:	69%
69%	

P **Paris-Dakar Rally**
Rennspiel Lassen Sie sich von dem Namen auf der Packung nicht täuschen. Jutta Kleinschmidt hat mit dieser Rallyekatastrophe so wenig gemein wie dieses hässliche Wüstenrennen mit Spielspaß.

Hersteller:	Acclaim
Test in PZ:	11/2001
Grafik:	42%
Sound:	61%
Spaß:	49%
49%	

Pool Master
Sportspiel Diese effektvolle Billard-Simulation für bis zu acht Teilnehmer wartet mit Variantenreichtum auf. Grafisch kann man von einem Billard-Spiel logischerweise nicht allzu viel erwarten.

Hersteller:	Take 2
Test in PZ:	01/2001
Grafik:	50%
Sound:	73%
Spaß:	70%
70%	

Portal Runner
Action Barbie als Marketenderin ist eine nette Idee. Doch außer Vicky gibt es im ausgelutschten *Army Man*-Universum, in dem der Titel angesiedelt ist, einfach zu wenig Lichtblicke – in jeder Hinsicht.

Hersteller:	Infogrames
Test in PZ:	12/2001
Grafik:	65%
Sound:	80%
Spaß:	69%
63%	

Pro Evolution Soccer

Fußball! Der PS2-Fußballmeister *Pro Evolution Soccer* weist wohl das bei einer Fußball-Simulation gelungenste Gameplay auf und kann auch in jeder anderen Hinsicht mehr als überzeugen.



Hersteller: Konami
Test in PZ: 12/2001
Grafik Sound Spaß
87% 83% 92% **91%**

Project Eden

Action-Adventure Nettes Action-Adventure um eine konzernneigenen Elite-Einheit. Komplexe Rätsel sorgen für kurzweiligen Spielspaß. Technisch ist der Titel allerdings nicht auf der Höhe der Zeit.

Hersteller: Eidos
Test in PZ: 11/2001
Grafik Sound Spaß
73% 72% 79% **77%**

Rayman M

Action Motivierende Mehrspieler-Olympiade um liebenswerte Helden; allerdings mit gewichtigem Einzelspielermodus. Der PS2-Party-Spaß kann nicht nur auf Kinderfesten Stimmung machen.

Hersteller: Ubi Soft
Test in PZ: 01/2002
Grafik Sound Spaß
80% 75% 85% **84%**

Rayman Revolution

Jump & Run Die überarbeitete Version von *Rayman 2* wartet mit gelungener Grafik, coolen Animationen, fantastischem Sound und jeder Menge Spielspaß sowie einer hohen Langzeitmotivation auf.

Hersteller: Ubi Soft
Test in PZ: 02/2001
Grafik Sound Spaß
83% 85% 93% **90%**

RC Revenge Pro

Rennspiel Mit witzigen Spielzeugautos sausen Sie durch sechs komplexe Abschnitte eines Themenparks. Die Schille, aber nicht sonderlich hübsche Grafik tut dem Spielspaß dabei keinen Abbruch.

Hersteller: Acclaim
Test in PZ: 01/2001
Grafik Sound Spaß
69% 70% 75% **71%**

Ready 2 Rumble: Round 2

Boxen Lustiges, aber simples Boxergnügen ohne allzu großen spielerischen Tiefgang. Obwohl eigentlich alles an diesem Titel Mittelmaß ist, macht er irgendwie trotzdem Spaß.

Hersteller: Midway
Test in PZ: 01/2001
Grafik Sound Spaß
78% 80% 77% **78%**

Red Faction

Eigen-Shooter Actionreicher Science-Fiction-Shooter um einen Bergarbeiteraufstand auf dem Mars. Trotz des guten Leveldesigns kommt die innovative Game-Engine leider etwas zu kurz.

Hersteller: THQ
Test in PZ: 08/2001
Grafik Sound Spaß
80% 83% 86% **85%**

Resident Evil CODE: Veronica X

Action-Adventure Schaurig schön und schön spannend. Der neueste *Resident Evil*-Titel kann auf der ganzen Linie überzeugen und sorgt für angenehme Gänsehaut in langen Nächten vor der PS2.

Hersteller: Capcom
Test in PZ: 09/2001
Grafik Sound Spaß
85% 88% 93% **90%**



Ridge Racer V

Rennspiel Arcade-Racer mit geringem Umfang, schwachem Zweispielermodus und dicken PAL-Balken. Wer ein Rennspiel sucht, das einfach Spaß macht, sollte sich trotzdem nicht abschrecken lassen.

Hersteller: Namco
Test in PZ: 01/2001
Grafik Sound Spaß
74% 83% 82% **82%**

Ring of Red

Strategie Komplexes und fesselndes Strategiespektakel um den fiktiven Bürgerkrieg eines fesselnden Japans in den 60er Jahren. Bestens geeignet für Taktiker, die viel Zeit zum Spielen haben.

Hersteller: Konami
Test in PZ: 07/2001
Grafik Sound Spaß
62% 79% 86% **85%**

Robot Warriors

Strategie Einfallserlöser Mech-Strategie-Schrott mit seichter Story und bestenfalls mittelmäßiger Grafik. Das rundenbasierte Verschieben von Stahlkolossen dürfte nicht einmal Genre-Fans gefallen.

Hersteller: Midas Interactive
Test in PZ: 08/2001
Grafik Sound Spaß
52% 45% 39% **40%**

Rumble Racing

Rennspiel Spaßige Autorennen mit coolen Autos und schrägen Waffen. Wer Kontrahenten lieber von der Straße schiebt, als sie mit Blinker und Schulterblick zu überholen, ist hier bestens aufgehoben.

Hersteller: Electronic Arts
Test in PZ: 06/2001
Grafik Sound Spaß
78% 81% 86% **86%**

Rune: Viking Warlord

Action Ungeläufig so archaisch wie Ragnars Waffen wirkt auch die Umsetzung der PC-Version. Weder Grafik noch Gameplay können bei der müden Konvertierung des Wikinger-Abenteurers überzeugen.

Hersteller: Take 2
Test in PZ: 10/2001
Grafik Sound Spaß
60% 70% 67% **64%**

Shadow of Memories

Adventure Mehr Interaktivität hätte nicht geschadet. Spiele, bei denen man lediglich eine Entscheidung treffen muss, um zu nächsten Zwischensequenz zu gelangen, sind nicht jedermanns Sache.

Hersteller: Konami
Test in PZ: 05/2001
Grafik Sound Spaß
83% 80% 81% **81%**

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Sportspiel Trickreiches Snowboardspiel mit witzigem Zweispielermodus. Dass es eigentlich nur zwei verschiedene Einzelspielermodi gibt, fällt aber ob des starken Gameplays nicht weiter ins Gewicht.

Hersteller: Activision
Test in PZ: 01/2002
Grafik Sound Spaß
78% 85% 90% **88%**

Silent Hill 2

Action-Adventure Kurzweiliger Kurzurlaub in Silent Hill. Die Rätsel sind zwar nicht sonderlich anspruchsvoll, die Gruselatmosphäre und die abgefahreneren Kreaturen fesseln trotzdem vor den Bildschirm.

Hersteller: Konami
Test in PZ: 12/2001
Grafik Sound Spaß
85% 90% 87% **87%**

Silent Scope

Action Als Scharfschütze einer Spezialeinheit machen Sie in dieser Automatenumsetzung Jagd auf Terroristen. Die kurzweilige Balleraction krankt aber an der geringen Langzeitmotivation.

Hersteller: Konami
Test in PZ: 01/2001
Grafik Sound Spaß
70% 81% 70% **70%**

Silent Scope 2 - Fatal Judgement

Action Grafisch und spielerisch ist wenig besser als der mittelmäßige Vorgänger. An Tiefgang fehlt es aber auch diesem Titel und die einzig wirklich nennenswerte Neuerung ist der i-Link-Modus.

Hersteller: Konami
Test in PZ: 12/2001
Grafik Sound Spaß
71% 68% 73% **72%**

Silpheed - The Lost Planet

Shoot 'em Up Grafisch beeindruckend, spielerisch traditionell. Eigentlich nur für Fans des Genres empfehlenswert, obwohl die technische Umsetzung in jedem Fall einen zweiten Blick wert ist.

Hersteller: Swing/Game Arts
Test in PZ: 05/2001
Grafik Sound Spaß
82% 77% 78% **78%**

Simpsons Road Rage

Rennspiel Leute von A nach B zu bringen, ohne auf etwas anderes als die Zeitbegrenzung zu achten, kennt man ja schon von *Crazy Taxi*. Mit den Simpsons als Fahrern macht es allerdings auch Spaß.

Hersteller: Electronic Arts
Test in PZ: 01/2002
Grafik Sound Spaß
67% 86% 75% **71%**

Sky Odyssey

Simulation Das durchdachte Spielkonzept der Flugsimulation leidet an der mittelprächtigen Grafik. Allerdings beweist der Titel, dass Fliegen auch ohne Bordraketen und Bomben Spaß machen kann.

Hersteller: Sony
Test in PZ: 06/2001
Grafik Sound Spaß
69% 70% 80% **78%**

Sky Surfer

Sportspiel Kunstsprünge auf einem Board im freien Fall: Klingt aufregend, spielt sich aber langweilig. Nicht zuletzt die abschreckende Grafik und die miese Steuerung verhindern hier Höhenflüge.

Hersteller: Swing!
Test in PZ: 07/2001
Grafik Sound Spaß
43% 51% 46% **46%**

Smuggler's Run

Rennspiel Hier verbinden sich ruckelfreie Offroad-Rennen und ein actionreiches, innovatives Spielkonzept zu einem schnellen Spielvergnügen mit Langzeitmotivation und hohem Spaß-Faktor.

Hersteller: Take 2
Test in PZ: 01/2001
Grafik Sound Spaß
74% 70% 83% **81%**

Smuggler's Run 2: Hostile Territory

Rennspiel Actionlastiges Offroad-Rennen, das mit vielen Strecken und noch mehr Wagen für lange Zeit beeindruckend kann. Die Kleinen Schönheitsfehler des ersten Teils wurden ausgemerzt.

Hersteller: Take 2
Test in PZ: 01/2002
Grafik Sound Spaß
78% 85% 83% **82%**

Soul Reaver 2

Action-Adventure Die storylastige *Vampirjagd* ist ein echtes Highlight. Die fesselnde Geschichte in Verbindung mit der düster morbiden Spielwelt zwingt den Spieler nüchtern vor den Bildschirm.

Hersteller: Eidos
Test in PZ: 12/2001
Grafik Sound Spaß
89% 90% 90% **90%**



SplashDown

Rennspiel Spritziger Funracer mit tollen Wassereffekten. Dem Titel fehlt es zwar ein wenig an Tiefgang, die coole Grafik, die Menge an Kursen und die zahlreichen Tricks machen das aber wett.

Hersteller: Infogrames
Test in PZ: 12/2001
Grafik Sound Spaß
88% 82% 80% **84%**

Spy Hunter

Action Gelungene Wiederbelebung eines Uralt-Klassikers. Mit hochgerüsteten Autos jagen Sie Ihre Gegner in die Luft. Leider gibt es zu wenig neue Elemente, so wird es schnell eintönig.

Hersteller: Midway
Test in PZ: 11/2001
Grafik Sound Spaß
78% 78% 74% **75%**

SSX

Sportspiel Mit seinem ungefochtenen Streckendesign ist *SSX* ein cooler Snowboard-Funracer. Für „Couchboarder“ eine gelungene Wintersportsimulation für die PS2. Fehlt nur noch der Glühwein.

Hersteller: Electronic Arts
Test in PZ: 01/2001
Grafik Sound Spaß
80% 82% 90% **87%**

SSX Tricky

Sportspiel Nicht ganz so frisch wie der erste Teil, aufgrund einiger Neuerungen aber trotzdem erstklassig. Wer also dieses Jahr keinen Winterurlaub macht, kann sich mit dem Spiel trösten.

Hersteller: Electronic Arts
Test in PZ: 12/2001
Grafik Sound Spaß
82% 84% 88% **86%**

Star Wars Starfighter

Action Endlich wird ein Spiel einmal wieder der Lizenz gerecht. *Star Wars Starfighter*, das zurzeit von *Episode 1* spielt, kann vom Gameplay und von der Grafik her voll überzeugen.

Hersteller: LucasArts
Test in PZ: 05/2001
Grafik Sound Spaß
82% 81% 87% **85%**

Star Wars Super Bombad Racing

Rennspiel Netter Funracer mit langen Ladezeiten und unausgegorenem Multiplayer-Modus. Für Fans des *Star Wars*-Universums trotzdem ein witziger Titel, der sich selbst nicht so ernst nimmt.

Hersteller: LucasArts
Test in PZ: 07/2001
Grafik Sound Spaß
65% 55% 70% **69%**

Street Fighter EX3

Beat 'em Up Der Beat-'em-Up-Klassiker im Polygon-Gewand – ebenso altbacken wie routiniert inszeniert. Einig nett ist der Multiplayer-Modus, in dem sich bis zu vier Spieler prügeln können.

Hersteller: Capcom
Test in PZ: 05/2001
Grafik Sound Spaß
67% 83% 75% **75%**

Stunt GP

Rennspiel Die tuningfähigen Spielzeugautos und Parcours sind sehenswert. Das Gameplay reizt allerdings eher zum Gähnen und die Steuerung verkompliziert das an sich einfache Spiel unnötig.

Hersteller: Titus
Test in PZ: 12/2001
Grafik Sound Spaß
80% 72% 85% **69%**

Summerer

Rollenspieler Eine packende Story, tolle Präsentation und stimmungsvolle Musik machen dieses Spiel zum Highlight. Für Rollenspiel-Fans einer der besten Titel, der durch Umfang begeistert.

Hersteller: THQ
Test in PZ: 04/2001
Grafik Sound Spaß
82% 85% 87% **86%**



Super Bust-A-Move

Denkspiel Grafisch und akustisch Durchschnitt, aber das altbekannte Konzept dürfte Game-Fans noch immer Spaß machen. Für alle anderen ist das Puzzlespiel eher mit Vorsicht zu genießen.

Hersteller: Acclaim	Test in PZ: 01/2001
Grafik	54%
Sound	58%
Spaß	77%
75%	

Supercar Street Challenge

Rennspiel Auf der P-Sone hätte der Titel sicher Chancen. Auf der PS2 wirkt er hoffnungslos veraltet. Der bemühte Versuch, Spieliefe durch Vielfalt zu erzeugen, wirkt eher peinlich, die Grafik ist es.

Hersteller: Activision	Test in PZ: 12/2001
Grafik	62%
Sound	64%
Spaß	63%
63%	

Surfing H30

Sportspiel Tricksurfen mit beliebigem Surfbrett-Controller. Leider kann weder Grafik noch Gameplay überzeugen und der Surfbrett-Controller ist auch nicht mehr als ein nettes Gimmick.

Hersteller: Take 2	Test in PZ: 02/2001
Grafik	58%
Sound	60%
Spaß	52%
55%	

Swing Away Golf

Sportspiel Eine spaßige Golfsimulation mit cartoonartigen Figuren für bis zu vier Teilnehmer. Wer eine realistische Golfsimulation erwartet, sollte sich aber von dem Titel nicht zu viel versprechen.

Hersteller: Electronic Arts	Test in PZ: 01/2001
Grafik	70%
Sound	70%
Spaß	83%
81%	

Tarzan Freeride

Action Ein Zoobesuch ist letztendlich wilder und aufregender als Disneys Ausflug in den virtuellen Dschungel. Wer mit dem Film nichts anfangen konnte, sollte die Finger von dem Spiel lassen.

Hersteller: Ubi Soft	Test in PZ: 01/2002
Grafik	67%
Sound	68%
Spaß	68%
69%	

Tekken Tag Tournament

Beast von Ubi Grafisch gigantisch, ansonsten etwas angestaubt. Außer durch die gute Optik kann die PSone-Referenz auf der PS2 nicht ganz so überzeugen, wie man es vielleicht erwartet hätte.

Hersteller: Namco	Test in PZ: 01/2001
Grafik	85%
Sound	88%
Spaß	80%
82%	

Test Drive Off-Road Wide Open

Rennspiel Wenig anspruchsvolles Offroad-Rennspiel mit nicht mehr ganz zeitgemäßer Grafik. Wetten gemacht wird dies aber durch jede Menge Action und durch abwechslungsreiches Gelände.

Hersteller: Infogrames	Test in PZ: 12/2001
Grafik	62%
Sound	74%
Spaß	71%
70%	

The Bouncer

Action Das groß angekündigte Spiel entpuppte sich auf Dauer als extrem eintönige Prügelei. Einzig erwähnenswert sind die guten Zwischensequenzen, die einen Großteil des Spiels ausmachen.

Hersteller: Square	Test in PZ: 07/2001
Grafik	84%
Sound	78%
Spaß	62%
68%	

The Flintstones in Viva Rock Vegas

Rennspiel Das urzeitliche Rennspiel enttäuscht auf der ganzen Linie. Mit einer wirklich katastrophalen Steuerung, unfairen Gegnern und vorsintfluter Grafik vergeht einem der Spaß an der Steinzeit.

Hersteller: Swing!	Test in PZ: 07/2001
Grafik	42%
Sound	48%
Spaß	40%
41%	

Theme Park World

Strategie Wir bauen einen Freizeitpark. Das Aufbauspiel kann dank hervorragendem Gameplay für lange Zeit fesseln, und einfach dem Treiben zuzuschauen, macht ob der Wuseloptik auch Spaß.

Hersteller: Electronic Arts	Test in PZ: 01/2001
Grafik	75%
Sound	83%
Spaß	82%
80%	

This is Football 2002

Fußball! Umfangreiche Fußballsimulation, die Fußballfans echten Spielwitz und Kreativität abverlangt. Wer von Fußball nicht begeistert ist, könnte unter Umständen Probleme mit dem Titel haben.

Hersteller: Sony	Test in PZ: 11/2001
Grafik	84%
Sound	85%
Spaß	81%
82%	

Thunderhawk: Operation Phoenix

Action Arg routinierter Hubschrauber-Ballerer, die leider mit keinen richtigen Highlights aufwarten kann. Freunden gepflegter Balleraction im Luftraum sei das Spiel trotzdem ins Herz gelegt.

Hersteller: Eidos	Test in PZ: 12/2001
Grafik	74%
Sound	77%
Spaß	75%
75%	

Tiger Woods PGA Tour 2001

Sportspiel Eine anspruchsvolle Golfsimulation, die mit sechs verschiedenen Spielmodi lange für Motivation sorgt. Simulation bedeutet in diesem Fall wirklich Simulation, ändert aber nichts am Spaß.

Hersteller: Electronic Arts	Test in PZ: 04/2001
Grafik	77%
Sound	67%
Spaß	76%
76%	

Time Crisis II

Lightgun-Shooter Bisher konkurrenzlose Lightgun-Action für die PS2. Der ganze Spaß ist nur leider ziemlich schnell vorbei und die anderen Spielmodi sind eher Party-Gag als Motivationspritze.

Hersteller: Namco	Test in PZ: 12/2001
Grafik	78%
Sound	78%
Spaß	85%
83%	

**TimeSplitters**

Ego-Shooter Die kleinen, recht trostlosen Levels sind nur für Multiplayer-Matches wirklich zu empfehlen. Ansonsten fehlt es dem Ego-Shooter leider an allen Ecken an etwas Feinschliff.

Hersteller: Eidos	Test in PZ: 01/2001
Grafik	68%
Sound	74%
Spaß	78%
76%	

Tokyo Extreme Racer

Rennspiel Für Nachteilern und begeisterte Tuning-Fans eine wahre Freude. Der Grafik, den Strecken und Fahrzeugen mangelt es auf lange Sicht aber deutlich an ein wenig Abwechslungsreichtum.

Hersteller: Ubi Soft	Test in PZ: 09/2001
Grafik	75%
Sound	65%
Spaß	78%
77%	

Tony Hawk's Pro Skater 3

Sportspiel Die Tony Hawk's-Reihe beherrscht seit Jahren die Königsklasse der virtuellen Trendsportarten. Auch der dritte Teil kann dank massig Tricks und abwechslungsreicher Arenen überzeugen.

Hersteller: Activision	Test in PZ: 01/2002
Grafik	89%
Sound	88%
Spaß	81%
90%	

**Top Gear Dare Devil**

Rennspiel In vier großen Städten fahren Sie Rennen und sammeln Münzen. Das eigentlich witzige Spielkonzept wird leider schnell langweilig und die Grafik kann auch nicht recht überzeugen.

Hersteller: Kemco	Test in PZ: 01/2001
Grafik	88%
Sound	86%
Spaß	83%
85%	

Top Gun: Combat Zones

Action Mehr als den Namen hat das Spiel mit dem Film nicht gemein. Die Flugschulsimulation mit anschließendem Kampfeinsatz eignet sich nur für einigermaßen anspruchslöse Action-Puristen.

Hersteller: Virgin	Test in PZ: 12/2001
Grafik	70%
Sound	76%
Spaß	69%
70%	

Twisted Metal: Black

Action Die rasanten und actionreichen Rennen bieten trotz hohem Schwierigkeitsgrad lange Spielspaß. Der rabenschwarze Humor und die lässige, coole Grafik können ebenfalls begeistern.

Hersteller: Sony	Test in PZ: 11/2001
Grafik	85%
Sound	82%
Spaß	83%
84%	

UEFA Challenge

Fußball Fußball Guter Ansatz versackt dieses Spiel im unteren Mittelfeld. Gravierende spielerische Mängel und eine nicht mehr zeitgemäße Grafik verderben den Spielspaß leider langfristig.

Hersteller: Infogrames	Test in PZ: 09/2001
Grafik	70%
Sound	61%
Spaß	60%
60%	

Unreal Tournament

Ego-Shooter Der Multiplayer-Ego-Shooter ist zwar als PS2-Umsetzung ganz ordentlich gelungen, zumindest im Splitscreen-Modus aber macht die Mehrspielermetzelei nicht wirklich viel Sinn.

Hersteller: Infogrames	Test in PZ: 07/2001
Grafik	75%
Sound	72%
Spaß	77%
76%	

Victorious Boxers

Boxen Zwei Spielmodi, unsympathische Helden, schlichte Grafik - überzeugen kann der Titel nicht wirklich. Schade eigentlich, denn das gute Kampfsystem hätte sicherlich mehr hergegeben.

Hersteller: Empire	Test in PZ: 11/2001
Grafik	58%
Sound	45%
Spaß	84%
60%	

Wacky Races

Rennspiel Ziemlich kunterbuntes und süßes Rennspiel mit etwas ärmerlicher Publikgrafik. Allerdings kann der kurzweilige Funracor auch ein älteres Publikum durchaus einige Zeit begeistern.

Hersteller: Infogrames	Test in PZ: 09/2001
Grafik	60%
Sound	68%
Spaß	78%
76%	

Warriors of Might & Magic

Action-Adventure Optisch eher hässliches, aber ordentliches Fantasy-Haard auf mit leichten technischen Schwächen. Überdurchschnittlich viel Spielspaß sollte man aber auf keinen Fall erwarten.

Hersteller: Infogrames	Test in PZ: 06/2001
Grafik	58%
Sound	48%
Spaß	64%
62%	

WDL Thundertanks

Action Müdes Panzer-Kampfspiel, das auf Dauer sehr eintönig wird und grafisch immer weiter unter dem Durchschnitt bleibt. Für einen Action-Title gibt es außerdem erstaunlich wenig Action.

Hersteller: 3DO	Test in PZ: 04/2001
Grafik	54%
Sound	67%
Spaß	58%
57%	

WDL Warjetz

Action Die spielerisch lahme Flugshow besitzt optisch keinen großen Unterschied zur PSone-Version. Spielspaß sucht man beim Fliegen durch die kargen Arenen meist auch völlig vergeblich.

Hersteller: 3DO	Test in PZ: 09/2001
Grafik	42%
Sound	40%
Spaß	46%
44%	

Wild Wild Racing

Rennspiel Wenn herkömmliche Rennsimulationen zu komplex sind, der ist auf den Schlammjastern gut aufgehoben. Das Offroad-Rennen macht dank vieler Fahrzeuge und Strecken immer wieder Spaß.

Hersteller: Ubi Soft	Test in PZ: 01/2001
Grafik	74%
Sound	73%
Spaß	77%
75%	

World Championship Snooker 2002

Sportspiel Mehr Spaß macht Snooker mit einem echten Queue, mit dem Gamepad ist es aber auch ganz launig, wemgleich mit der Zeit der Spielspaß flöten geht und die Grafik nicht überzeugen kann.

Hersteller: Codemasters	Test in PZ: 11/2001
Grafik	55%
Sound	51%
Spaß	60%
60%	

World Rally Championship

Rennspiel Mehr Spaß macht Snooker mit einem echten Queue, mit dem Gamepad ist es aber auch ganz launig, wemgleich mit der Zeit der Spielspaß flöten geht und die Grafik nicht überzeugen kann.

Hersteller: Sony	Test in PZ: 01/2002
Grafik	85%
Sound	83%
Spaß	85%
85%	

**WWF SmackDown! Just Bring It**

Wrestling Der grafisch gut umgesetzte Titel hat leider nicht alle Erwartungen erfüllt, trotzdem: der King of the Ring! Dank Original-Catchern aus der Wrestling-Szene für Fans ein Pflichtkauf.

Hersteller: THQ	Test in PZ: 12/2001
Grafik	80%
Sound	81%
Spaß	85%
83%	

X-Squad

Action Einfache, geradlinige Terrorerjagd für eine Person. Im Spiel selbst ist allerdings Teamwork gefragt, da Sie neben Ihrer Spielfigur noch mit drei anderen Personen unterwegs sind.

Hersteller: Electronic Arts	Test in PZ: 02/2001
Grafik	72%
Sound	76%
Spaß	68%
70%	

XG3: Extreme-G Racing

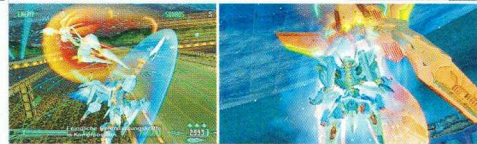
Rennspiel Grafisch voll überzeugender Highspeed-Racer mit abenteuerlicher Streckenführung und netten Fahrzeugen. Für Gelegenheitsspieler ist der Titel aber leider viel zu schwer geraten.

Hersteller: Acclaim	Test in PZ: 10/2001
Grafik	86%
Sound	75%
Spaß	83%
83%	

Zone of the Enders

Action Grafisch beeindruckender Action-Title mit lockerem Gameplay und aufsehenerregendem Look. Im Kampf mit Weltraum-Terroristen verteidigen Sie eine Mars-Kolonie mit fliegenden Mechs.

Hersteller: Konami	Test in PZ: 04/2001
Grafik	86%
Sound	71%
Spaß	84%
85%	



gta III



AUCH COOL. JETZT ÜBERALL AUF DVD:



PlayStation 2



LÖSUNGS- BUCH IM HANDEL:



„GTA III ROCKT, MEHR KANN MAN VON EINEM SPIEL NICHT ERWARTEN.“
PSG 11/01, 90%



„GTA3 SUCHT DERZEIT NOCH SEINESGLEICHEN.“
OFFIZIELLES PLAYSTATION 2 MAGAZIN 12/01, 91%



„GENIALE GANGSTER-SIMULATION. WAHNSINN, WAS DMA UND ROCKSTAR DA AUF DEN BILDSCHIRM BEZAUBERT HABEN!“
PLAYERS 12/01, 89%



„GRAFISCH SETZT GTA3 GANZ KLAR NEUE MASSSTÄBE. PFLICHTKAUF!“
OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 12/01, 91%



„DMA DESIGN HABEN SICH EIN WEITERES MAL SELBST ÜBERTROFFEN.“
MANIAC 12/01, 88%



PLAY THE PLAYSTATION 11/01, 92%



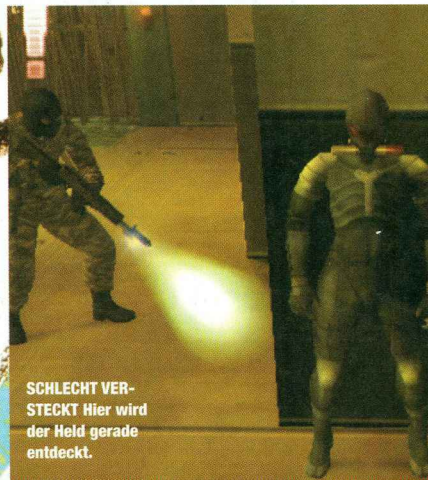
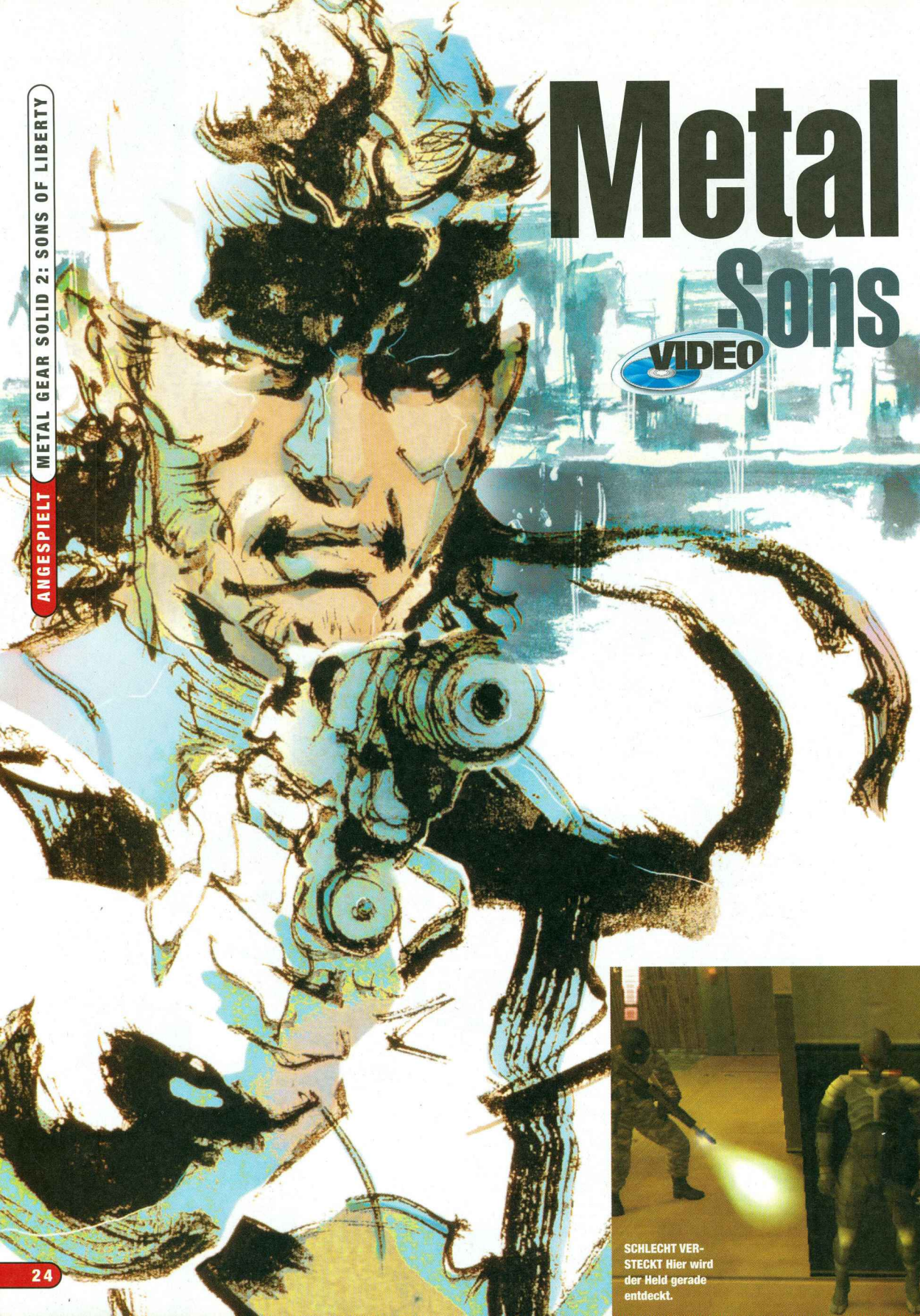
„GTA III IST KOMPLEX, WITZIG UND ABWECHSLUNGSREICH – UNBESTRITTEN EINES DER HIGHLIGHTS DIESES JAHRES! FÜR JEDEN ACTION-FAN EIN ABSOLUTER PFLICHTKAUF!“
PLAYZONE 12/01, 91%



NOTE 1
„DIE GRAFIK VON GTA III HAUT DICH AUS DEN GANGSTERLATSCHEN. NOTE 1.“
BRAVO SCREENFUN 11/01

ANGESPIELT METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Metal Sons



SCHLECHT VER-
STECKT Hier wird
der Held gerade
entdeckt.

Gear Solid 2: of Liberty

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

ANGESPIELT

Es kommt
immer **anders**,
als man denkt!

Bei MGS 2 ist
nichts mehr,
wie es war.

gen überzeugen: Der Titel wird dem Hype absolut gerecht und wir müssen fast alles, was wir über das Spiel zu wissen glaubten, über den Haufen werfen. Mehr soll hier jedoch nicht veratet werden. Die Wendungen sind teilweise so überraschend und großartig, dass die Geschichte verdorben wird, wenn man zu viel weiß. Wer die Spannung partout nicht mehr aushält, kann in dem Extrakasten auf Seite 26 schon mal einen Blick auf die unerwarteten Ereignisse werfen.

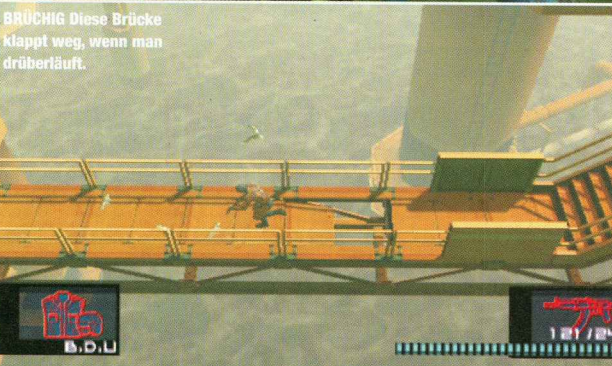
DIE VIERTE MACHT

Also, was ist denn jetzt so verblüffend an dem Spiel? Einfach alles. Technik, Optik, Sound, Gameplay, die Charaktere und die Handlung. All das ist so komplex, durchdacht und perfekt ausgeführt, dass *Metal Gear Solid 2* fast keine Wünsche offen lässt. Zur Geschichte: Die aus mehreren Trailern und der Demo bekannte Handlung entpuppt sich in der Vollversion als Prolog, der zwei Jahre vor den eigentlichen Ereignissen spielt. Der Spieler steuert Solid Snake

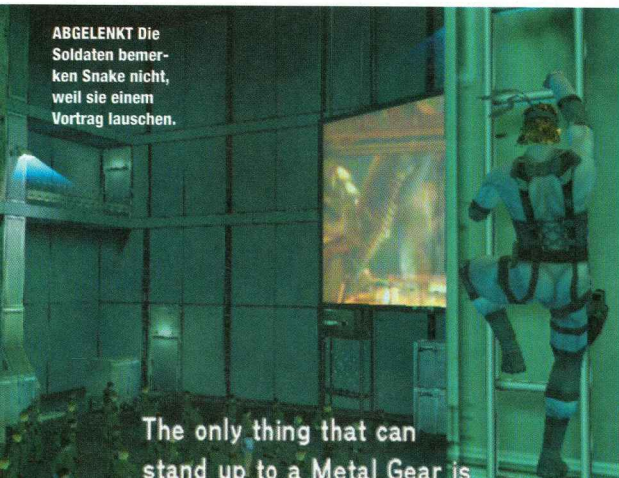
Undendlich viel ist schon geschrieben worden über *Metal Gear Solid 2*. Da sollte man doch meinen, über die meisten Aspekte des Spiels Bescheid zu wissen: Grundsätzlich geht es um Solid Snake, der eine Terroristenbande bekämpft, die die ultimative Kampfmaschine Metal Gear Ray in ihre Gewalt gebracht hat. Jetzt ist das Spiel in den USA endlich erschienen. Wir konnten es spielen und uns von zwei Din-



KURZSICHTIG
Die Wache sieht den Helden nicht kommen.

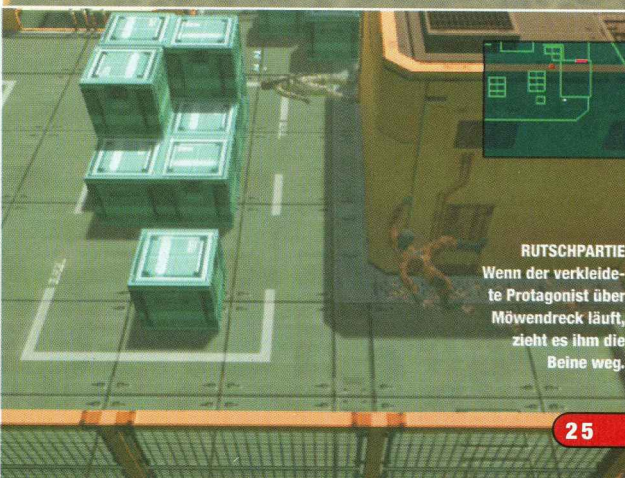


BRÜCHIG Diese Brücke klappt weg, wenn man drüberläuft.



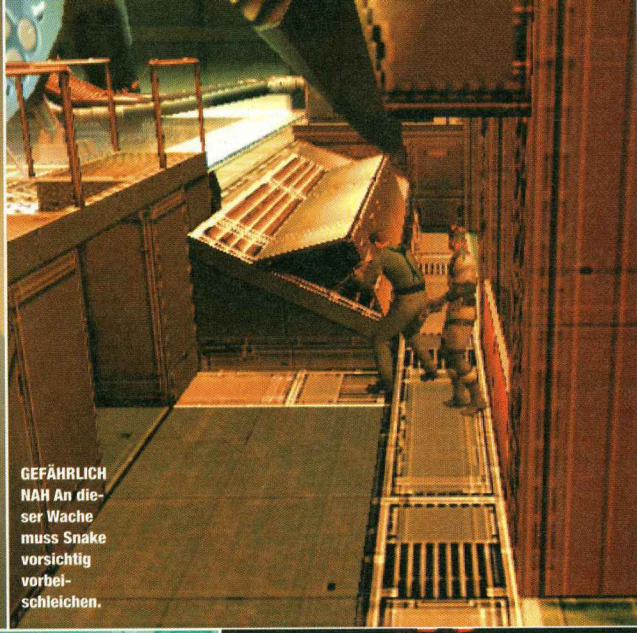
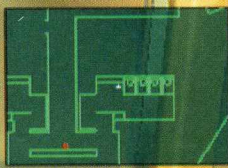
ABGELENKT Die Soldaten bemerken Snake nicht, weil sie einem Vortrag lauschen.

The only thing that can stand up to a Metal Gear is



RUTSCHPARTIE
Wenn der verkleidete Protagonist über Möwendreck läuft, zieht es ihm die Beine weg.

EITEL Im Spiegel kann der Agent seine Verkleidung bewundern. Sogar der Handrockner funktioniert hier.



GEFÄHRLICH NAH An dieser Wache muss Snake vorsichtig vorbeischieleichen.

BESCHÜTZER Hier sollen Sie Emma mit dem Snipergewehr Feuerschutz geben.



FEUCHT MIT Emma taucht der Agent durchs geniale Wasser.

NACHTSICHT Mit den Thermo Goggles sehen Sie auch im Dunkeln.



SPOILERWARNUNG DIE GEHEIMNISSE DER STORY

Vorsicht Geheimnisverrat!

Wer es gar nicht mehr aushält, bekommt hier einen kurzen Überblick über die Geschichte von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Doch seien Sie gewarnt: Hier verraten wir einiges, was Ihnen im Spiel die Überraschung und die Spannung verderben wird. Also: Weiterlesen auf eigene Gefahr!



Nach der? Na gut, aber sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt! Sie wollen also wissen, wie es weitergeht, nachdem der Tanker versunken ist? Okay, Solid Snake scheint bei dem Unglück gestorben zu sein, jedenfalls wurde seine Leiche positiv identifiziert. Zwei Jahre später ist ein neuer Agent für FOXHOUND unterwegs: ein junger Mann namens Jack, der anfangs noch Snake genannt wird, bald aber den Codenamen Raiden erhält. Diesen blonden Jungling steuern Sie über die Bontrimesel, die von den Sons of Liberty gekapert wurde. Deren Anführer nennt sich übrigens Solid Snake, empfängt sich später aber als Solidus Snake, der perfekte Klon von Big Boss. Und was ist älter geworden ist und starken Barwuchs hat. Auch der entführte Präsident spielt eine merkwürdige Rolle: Ist er am Ende gar selber in aller Verwickel? Doch mehr soll auch hier nicht verraten werden. Es kommen noch viele weitere überraschende Wendungen.

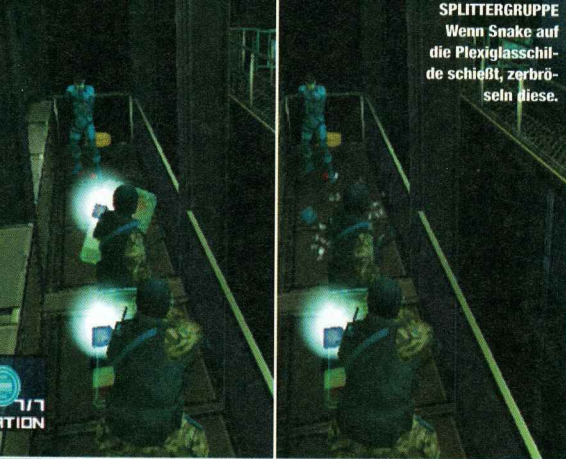
NOCH EIN SPOILER! Emma ist Otacons Schwester und am Computer genial.

durch den Tanker, um mit Fotos von Metal Gear Ray die Existenz dieser Kampfmaschine an die Öffentlichkeit zu bringen. Das gelingt ihm auch, doch der alte Widersacher Revolver Ocelot kann den Roboter stehlen, den Tanker versenken und fliehen. Zwei Jahre danach: Die Terroristenorganisation „Sons of Liberty“ hat eine künstliche Insel vor der Küste Manhattans gekapert, welche die ökologisch katastrophalen Folgen des Tankerunglücks bereinigen sollte. Die Bande hält nicht nur zahlreiche Geiseln, unter denen sich sogar der Staatspräsident befindet, nein, es droht auch eine Ökokatastrophe unvorstellbaren Ausmaßes, wenn die Insel sinken sollte. Ein Fall für FOXHOUND-Agent Snake, der gleich zu Anfang einen neuen Codenamen verpasst bekommt: Raiden.

BOMBIG!

Mit neuem Namen, Betäubungspistole und dem bewährten Radargerät ausgestattet macht sich der Agent auf den Weg, die Geiseln zu befreien und die Spreng-

sätze zu entschärfen. Dabei stören ihn nicht nur die Terroristen, die überall Wachen platziert haben, sondern auch eine geheimnisvolle Organisation namens „Dead Cell“. Diese besteht aus genetisch veränderten Killern, die besondere Fähigkeiten haben. Fortune etwa scheint unverwundbar – Kugeln und Granaten können ihr nichts anhaben. Vamp kann sich sozusagen in Luft auflösen, um dann an unerwarteten Stellen plötzlich aufzutreten. Und Fatman ist ein wahnsinniger Bombenleger auf Rollerblades, der trotz seines Körpergewichtes verdammt agil ist. Doch ganz ohne Unterstützung muss der Protagonist nicht gegen diese Übermacht antreten. Mit SEAL 10 befindet sich eine weitere Anti-Terror-Einheit auf der Insel. Die wird zwar ziemlich schnell ausgelöscht, doch einer überlebt: ein mysteriöser Charakter namens Pliskin, der eine starke Ähnlichkeit mit einer anderen bekannten Figur aus Metal Gear Solid aufweist. Dann steht dem Agenten noch ein



SPLITTERGRUPPE
Wenn Snake auf die Plexiglasschilde schießt, zerbröseln diese.



GUT VERSTECKT
In seiner Verkleidung mischt sich der Held unter die Terroristen...

Sprengstoffexperte zur Seite, der bei der ersten Aufgabe sehr hilfreich ist. Da geht es darum, sechs über die ganze Insel verstreute C4-Bomben zu entschärfen. Das Problem dabei ist nicht nur, die Sprengsätze zu finden, auch unbemerkt an den Wachen vorbeizukommen kann sich als schwierig erweisen.

EIN BISSCHEN FRIEDEN

Ungesehen zu bleiben ist aber enorm wichtig. Besonders in den härteren Schwierigkeitsgraden ist es unheimlich kompliziert, zu entkommen, wenn man einmal entdeckt ist. Dann folgen einem die Wachen auch in andere Abschnitte, so dass weniger Verstecke zu finden sind. Am unauffälligsten ist es deshalb, möglichst immer im Schatten zu bleiben und die Wachen schon von weitem mit der Betäubungspistole außer Gefecht zu setzen. Das ist nicht nur weit weniger gewalttätig, als sie gleich zu töten, es fällt auch weniger auf. *Metal Gear Solid 2* ist also ein Spiel, bei dem der Verzicht auf

Töten belohnt wird. Tatsächlich ist es möglich, bis zum Ende zu kommen, ohne einen einzigen gewöhnlichen Terroristen umzubringen. Nur in den Zwischenkämpfen geht es etwas brutaler zu. Unglaubliche Spieltiefe ist gerade durch diese Einschränkung der sonst üblichen Gewalt gegeben: Schleichen, verstecken, die Terroristen überlisten und die sehr unterschiedlichen Aufträge erfüllen – das erfordert durchdachte und immer wieder andere Strategien.

VOGEL IM DETAIL

Auch optisch kann die Vollversion das erfüllen, was die Trailer und die Demo bisher schon versprochen haben. Die Animationen, Licht- und Wettereffekte, die stimmigen Umgebungen oder das Wasser sind so perfekt gestaltet, dass schon gar nicht mehr auffällt, dass an den Texturen etwas gespart wurde. Gerade bei Kleinigkeiten zeigt sich die Brillanz der Grafik-Engine. Ein Beispiel: Bei der Ankunft auf der Insel steht der Protagonist zunächst auf einer metallischen

INFO DIE HINTERMÄNNER

Unterstützung über Codec

Auch der beste Agent kommt nicht ohne Hilfe aus. Bei Metal Gear Solid 2 stehen dem Helden insgesamt drei Helfer zur Seite, die ihn über Funk unterstützen.

Auf dem Tanker ist noch Otacón die helfende Hand. Er gibt nicht nur wertvolle Tipps, er speichert auch die Spielstände ab. Ähnlich wie Mei Ling im ersten Teil nervt er dabei manchmal mit klugen Weisheiten. Im zweiten Teil des Spiels kommen dann neue Hintermänner und -frauen dazu. Der unbekannte Colonel leitet die Mission und steht gerne mit Rat und Tat zur Seite. Allerdings gibt er nur so viele Informationen preis, wie der Agent unbedingt gebrauchen kann. Und das auch nur, wenn er will. Anzuerufen, wenn man nicht weiterkommt, bringt also nichts. Man muss warten, bis er von selbst kluge Ratschläge erteilt. Fürs Speichern ist auf der Bohrinsel Rosemary zuständig. Mit ihr gibt es wieder viel Gelegenheit für Flirts und Beziehungsprobleme. Die kommen allerdings oft in den unpassendsten Momenten und können auch nerven.



COLONEL Er leitet die Operation und weiß, wie man infiltriert. Manchmal verrät er es auch.

ROSE Sie verwaltet die Speicherung der Daten. Einfach anrufen und speichern.

Plattform, die von Möwen bevölkert ist. Die kann er mit dem Fernglas auch aus der Nähe betrachten. Dabei geschieht es aber manchmal, dass einer der Seevögel seinen Darm entleert. Dann verschmiert der Dreck den Bildschirm an der getroffenen Stelle und verschleiert eine Zeit lang die Sicht. Andere Stellen auf dem Metallboden sind bei den Möwen besonders beliebt und fast komplett mit Vogeldreck bedeckt. Wenn jetzt der Spieler die Spielfigur in diese Gegend steuert, rutscht der Protagonist so lebensecht aus, dass man sich ein hämisches Lachen nicht verkneifen kann.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT METAL GEAR SOLID

Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Noch nicht bekannt
Termin:	22. Februar 2002

Internet: www.konami-europe.com

Savegame Ja	Entwickler Konami
Umfang -	Datenträger DVD

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Eine epische Geschichte, unübertreffliche Grafik, cleveres Gameplay! Dieses Spiel hält, was es verspricht.“

ANGESPIELT METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

INFO **TEKKEN 4**

Stunde der Sieger

Aus den Kämpfern wird langsam eine Familie. Zumindest sind sie durch die Geschichte alle verbunden. Tekken 4 tritt mit insgesamt 21 Charakteren an. Neben den in der PlayZone 9/01 vorgestellten, nun die restlichen.

Heihachi Mishima



HERKUNFT:
Japan
ALTER:
75

Kampfstil: Karate im Mishima-Stil
Hintergrund: Der Kopf der Mishima Zaibatsu braucht seinen Sohn oder Enkel, um ein Überwesen zu schaffen. Das Turnier mit dem Mishima-Konzern als Preis soll sie anlocken.

Kuma



HERKUNFT:
Japan
ALTER:
10

Kampfstil: Bärenkampf
Hintergrund: Nach der Niederlage gegen Paul Phoenix schlug sich Kuma in die Wildnis Japans, um seinen Kampfstil und seine natürlichen Instinkte zu verbessern.

Tekken 4



Lei Wulong

HERKUNFT:
China
ALTER:
47

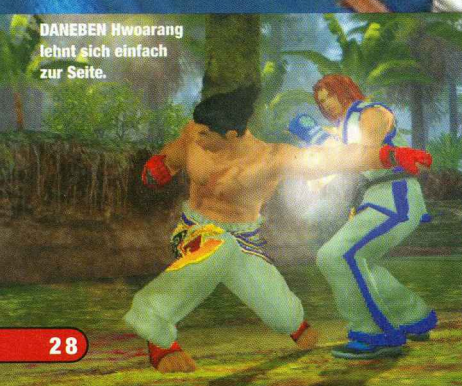
KAMPFSTIL:
chinesischer Faustkampf

HINTERGRUND:

Die Karriere des Polizisten endet jäh, als er gegen die Zaibatsu ermittelt. Beim Turnier will er nun seine Ehre wiederherstellen.

Fäuste hoch und **auf die Deckung achten.** Tekken geht in die vierte Runde.

Es gibt noch offene Rechnungen. Um diese zu begleichen, wird ein neues „King of Iron Fist Tournament“ ausgetragen. *Tekken 4* demnächst auf Ihrer PS2. Neben fantastischer Grafik bietet der vierte Teil vor allem zwei Neuerungen: Die räumlich begrenzten Arenen, von denen im letzten Preview bereits ausführlich die Rede war, und eine Reihe neuer Moves. Die neuen Kampfplätze sind je nach Ort mehr oder weniger groß, in jedem Fall aber sehr gut durchgeplant und wirken nun viel realer. Mehrere Ebenen sind selbstverständlich und 3D-Objekte wie Mauern, Statuen sowie Autos verschönern die Levels und verstärken die taktische Komponente des Spiels. So können Gegner gegen ein Hindernis geschleudert



DANEKEN Hwoarang lehnt sich einfach zur Seite.



FEUERZAUBER Effektreiche Specials gibt erneut im Überfluss.

Panda



HERKUNFT: China
ALTER: 9

Kampfstil: Bärenkampf
Hintergrund: Panda lebt wieder mit Ling Xiaoyu an der Mishima High School und wird diese erneut als treue Leibwächterin zum Turnier begleiten. Auch um Kuma wiederzusehen.

Nina Williams



HERKUNFT: Irland
ALTER: 24

Kampfstil: Aikido
Hintergrund: Mishima Zaibatsu setzt seine Profikillerin auf Steve Fox an. Die beste Gelegenheit, den gefährlichen Auftrag zu erledigen, ist für sie das Turnier.

Violet



HERKUNFT: Bahamas
ALTER: 45

Kampfstil: Karate im Mishima-Stil
Hintergrund: Als gelangweilter Geschäftsführer einer Firma für menschenähnliche Roboter ist das Turnier für ihn mehr als eine willkommene Abwechslung.

Lee Chaolan



HERKUNFT: Japan
ALTER: 48

Kampfstil: Karate im Mishima-Stil
Hintergrund: Nachdem Lee die Seiten gewechselt hatte, wollte er nie wieder kämpfen. Doch die Möglichkeit, sich an Mishima zu rächen, ist zu verlockend.

Bryan Fury



HERKUNFT: USA
ALTER: 31

Kampfstil: Kickboxen
Hintergrund: Bryans Betreuer, Dr. Abel, wurde von der Mishima Zaibatsu angeheuert. Ohne dessen Wartungsarbeiten kann der Cyborg nun nicht mehr lange existieren.

Jin Kazama



HERKUNFT: Japan
ALTER: 21

Kampfstil: Traditionelles Karate
Hintergrund: Der Enkel von Heihachi Mishima ist nach dem Verrat seines Großvaters nur von dem Gedanken beseelt, den Mishima-Konzern zu vernichten.

Julia Chang



HERKUNFT: USA
ALTER: 20

Kampfstil: Verschiedene chinesische Kampfstile
Hintergrund: Sie forscht an einem Projekt zur Rettung ihrer Heimat vor einer Klimakatastrophe. Bei einem Überfall raubt die Zaibatsu sämtliche Daten.

Violet



HERKUNFT: Schrottplatz
ALTER: Unbekannt

Kampfstil: Stil des Gegners
Hintergrund: Von Lee Chaolan für das Turnier entwickelter, intelligenter Kampfbot. Momentan aber nur in der Lage, den Stil jeweils eines Kämpfers zu imitieren.

werden, worauf diese erst einmal zu Boden gehen. Das tun sie dann so langsam, dass man meist noch einen Treffer landen kann. Abgesehen davon kann man auch selbst hinter den Objekten in Deckung gehen. Noch weiter in Richtung Kloperei mit Köpfchen geht Namco auch mit der Möglichkeit, Gegner zu umrunden oder eben seitlich auszuweichen. Selbiges gilt für die bereits im vorherigen Beitrag erwähnte Option, über einen speziellen Move die Position zu tauschen. Dadurch ist es nun nicht mehr so einfach, einen Gegner, der mit dem Rücken zur Wand steht, ohne viel Aufhebens in Grund und Boden zu prügeln. Die Grundschlagarten bleiben wie gewohnt: Über zwei verschiedene Tritte, Schläge und den Stick werden alle Bewegungen und Combos kombiniert. Allerdings verlangen die Kampfkombinationen nun angeblich ein genaueres Timing.

ERSTSCHLAGTAKTIK
Auch bei den Charakteren hat sich einiges getan. Einige sind weggefallen, neue sind dazugekommen und einige wurden einem Imagewandel unterzogen. Von den 21 Helden, die beim vierten Iron Fist Tournament gegeneinander antreten, sind 10 von Anfang an spielbar. Den Rest müssen Sie wohl in gewohnter Weise freiprügeln. Die Figuren selbst bewegen sich ein wenig ausgefeilter und wirken allgemein

etwas detaillierter als in *Tekken Tag Tournament*. Die Kampfarenen bestehen nicht nur wie oben erwähnt durch ihren Aufbau, sondern machen auch grafisch einiges her. Lebendige Hintergründe mit Zuschauern oder Verkehr, wirklich nette Wassereffekte und Details wie bestende Glasscheiben verstärken den Eindruck, sich durch eine reale Welt zu schlagen. Der Automat steht schon seit einiger Zeit in gut sortierten Spielhallen, die PlayStation-2-Umsetzung dürfte aufgrund der ähnlichen Hard-ware grafisch gleichwertig werden. Einen genauen Termin gibt es dafür zwar noch nicht, dafür haben wir einige spannende Kämpfe der Arcade-Version auf unsere DVD gebannt.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT		SPIELENAMEN	
Hersteller:	Namco		
Genre:	Action		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Englisch		
Termin:	2002		
Internet: www.namco.com			
Savegame	Ja	Entwickler	Namco
Umfang	21 Charaktere	Datenträger	Nicht bekannt

FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Was zu sehen war, ist **viel versprechend**. Die Tekken-Reihe scheint in bester Tradition fortgesetzt zu werden.“



FLUGSTUNDE Der Umgang der Kämpfer miteinander ist nicht der freundlichste.



VOLLTREFFER Warum Steve mit Handschuhen kämpft, bleibt offen.



FLYKICK Law kann von Anfang an punkten.

Virtua Fighter 4

Auch auf der PS2 lässt der **virtuelle Prügler** demnächst seine Muskeln spielen.

Die Prügelspielgemeinde ist seit Jahren gespalten: Da gibt es die *Tekken*-Jünger, die *Dead or Alive*-Anhänger und nicht zuletzt die *Virtua Fighter*-Apostel. Letztere haben demnächst einen Grund zu feiern, sofern sie auch der PlayStation-2-Gemeinde angehören. So wie es aussieht, kommt der vierte Teil von Segas Kampf-Saga erst mal exklusiv für Sonys Konsole. Und das auch noch mit einigen neuen Features. Insgesamt fünf Spielmodi wird es geben, darunter die recht konventionellen Arcade, Versus, Survival und Training. Im Trainingsmodus können Sie sich dabei alle Fähigkeiten extensiv aneignen. Nicht nur werden Sie

hier mit jedem Move einzeln vertraut gemacht, Sie können auch Ihr Timing und die Kombos verbessern. Das läuft über mehrteilige Tutorials, die sogar verlangsamt werden können, um das Timing zu perfektionieren. Daneben gibt es einen selbsterklärenden „Replay“-Modus und einen Charakter-Editor, bei dem Sie die Kämpfer neu einkleiden können.

SCHLÄGER MIT HIRN IM SCHÄDEL

Neu ist der „AI System Mode“. Hier können Sie einen eigenen Kämpfer erschaffen, den Sie dann durch ein knallhartes Training schicken. Da bringen Sie ihm einen effektiven Kampfstil und gute Moves bei. Wenn Sie ihn

ANTIKE KULISSEN
In griechischen
Ruinen ist Platz
zum Kämpfen.

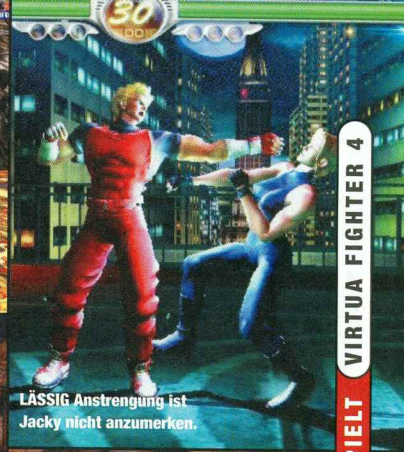
ORIGAMI
Die Kunst des
Faltens ist an
Akiras Klei-
dung zu
erkennen.



SCHIENBEINSCHÖNER
Auch die Beine bieten
Angriffsfläche.



ABWEHRT Auch
Mitte lassen sich
mit den Händen
verteidigen.

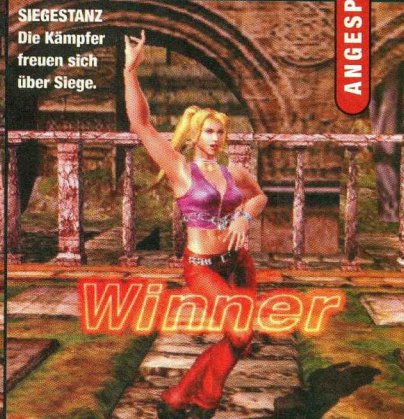


LÄSSIG Anstrengung ist
Jacky nicht anzumerken.

ANGESPIELT VIRTUA FIGHTER 4



RADSCHLAG
Mit dieser
gymnastischen
Einlage schlägt
Sarah zu.



SIEGESTANZ
Die Kämpfer
freuen sich
über Siege.

dann in den Ring schicken, stellt sich der Gegner auf den jeweiligen Prügelstil ein und entwickelt entsprechende Gegenmaßnahmen. Hier ist dann Taktik extrem gefragt. Auch in den anderen Modi reicht es aber nicht aus, einfach draufloszuschlagen. Der noch im direkten Vorgänger vorhandene Ausweichknopf wurde aufgegeben, es gibt jetzt nur noch je eine Taste für

Schlagen, Treten und Verteidigen wie in den ersten beiden Teilen. Trotzdem können Sie weiterhin in die Tiefe des Raumes ausweichen, da sich die Kämpfer erstmals frei innerhalb der Arenen bewegen lassen. Auch in der Offensive ist einiges neu zu erlernen. So sind jetzt spezielle Attacken möglich, die die gegnerische Defensive durchbrechen und den Kontrah-

ten kurzzeitig sogar verteidigungslos machen können.

SPUREN IM SCHNEE.

Vor allem grafisch ist die Automatenumsetzung spektakulär. Die Kämpfer sind detailliert ausmodelliert, jeder Muskelstrang wölbt sich an der richtigen Stelle der Körper. Die Kleider falten und straffen sich, wo sie es sollen. Auch die zwei neuen Raufbol-

de bilden da keine Ausnahme: Shaolin-Mönch Lei Fei und Vanessa Lewis kommen genauso glänzend daher wie alle anderen. In den großen Umgebungen ist dann genügend Platz für Schlägereien. Dabei kann nicht nur der Gegner in Mitleidenschaft gezogen werden: Wände stürzen ein und im Schnee bleiben Spuren zurück.

ALBRECHT OTT



VERMUMMUNGSVERBOT
Bei einer Demo würde
der verhaftet werden.



FUNKENMARIECHEN
Und hoch das Bein!



NAHKAMPE
Beim Prügeln
darf man
Körperkontakt
nicht scheuen.

ANGESPIELT VIRTUA FIGHTER 4

Hersteller:	Sega
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	März 2002
Internet:	www.sega-am2.co.jp/vf4
Savegame	Entwickler
Ja	Sega AM2
Umfang	Datenträger
13 Kämpfer	Nicht bekannt

SUPER

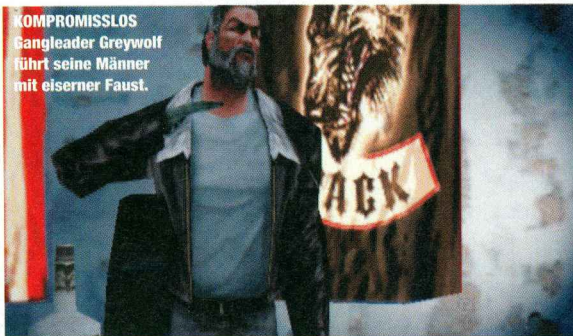
„Der Vater aller 3D-Prügelspiele wird auch auf der PS2 die Konkurrenz in die Schranken weisen.“

VIDEO Headhunter

Leben und Sterben in L.A. –
und Sie als **Kopfgeldjäger**
sind mittendrin!

Das Schicksal meint es nicht gerade gut mit Jack Wade. Der Top-Headhunter des ACN (Anti Crime Network) hat bei seinem letzten Auftrag das Gedächtnis verloren und ist dem Tod gerade noch mal von der Schippe gesprungen. Zu allem Überfluss wird er noch während der Rehabilitation von seinem Arbeitgeber gefeuert. Seine einzige Chance: Komplette von vorne anfangen und als freier Mitarbeiter des ACN wieder auf Verbrecherjagd gehen. Unterstützt von seinem ehemaligen Vorgesetzten und einer alten Freundin macht er sich auf die Suche nach der Wahrheit über seine Vergangenheit. Durch seine Zurückstufung zum

Freiberufler hat Jack nur sehr beschränkten Zugang zu Informationen und – was noch viel schlimmer ist – zu anständigen Waffen oder Ausrüstung. Um dies zu ändern, muss der ehemalige Top-Agent Leistungsprüfungen ablegen. Dies geschieht mithilfe einer virtuellen Lern-einrichtung im L.E.I.L.A.-Trainingszentrum, wo verschiedenste Missionen simuliert werden können. Nach Erhalt der ersten Lizenz geht es dann erst richtig los. Über eine Art modifiziertes Handtelefon kann er mit anderen Personen kommunizieren und allerlei Informationen aus der Datenbank des ACN abfragen. Die einzig nennenswerte Bewaffnung über die er zu Beginn verfügt, ist eine nicht



KOMPROMISSLOS
Gangleader Greywolf führt seine Männer mit eiserner Faust.



AUF LEISEN SOHLEN Bevor Sie mit dem Ballern anfangen, sollten Sie sich einen Überblick über die Situation verschaffen.



NEUANFANG Nach der Zurückstufung muss sich Jack erst wieder in der ACN hocharbeiten.

VERGANGENHEITSBEWÄLTIGUNG
Jacks ehemaliger Boss frischt das Gedächtnis des Kopfgeldjägers etwas auf.



I'm Chief Frank Hawke and you Wade, were my number one headhunter.



VIRTUELLE REALITÄT Im L.E.I.L.A.-Zentrum lernen Sie alles, was Sie als ACN-Headhunter wissen und können müssen.

BISSIG UND ZYNISCH Die Nachrichteneinblendungen zeichnen ein sehr bedenkliches Bild der Zukunft.



With bail bonds rising,
every child knows crime pays.



BAD IDEA Benzinfässer und Zapfsäulen sind beliebte Mittel, um Gegner ein für alle Mal aus dem Weg zu räumen.



GANGSTERIDYLL Aus sicherer Deckung heraus ist es ein Leichtes, auch mit zwei Gegnern gleichzeitig fertig zu werden.



tödliche ENP(Electric Neural Projectile)-Pistole, mit der man Gegner ausschalten kann, ohne irgendwelche Organe zu verletzen. Es ist daher unumgänglich, in den umfangreichen Missionen überlegt und besonnen vorzugehen. Natürlich müssen nicht nur Gegner aus dem Weg geräumt, sondern auch viele Aufgaben und Rätsel gemeistert werden, die für Action-Adventure-Veteranen aber keine unüberwindbaren Hürden darstellen. Für den Transport zwischen den Missionsorten steht Jack ein schnittiges Motorrad zur Verfügung, mit dem er über die Straßen des futuristischen Los Angeles brausen kann.

GELUNGENER 3D-LOOK

Ebenso gekonnt wie das Missionsdesign ist die Präsentation des Action-Thrillers, in dem sich alles um illegalen Organhandel dreht. Neben gerenderten Zwischensequenzen führen Videos einer fiktiven Nachrichtensendung die Handlung fort und zeichnen ein sehr zynisches Bild von der Zukunft, in der *Headhunter* spielt. Sowohl Sprachausgabe als auch Soundtrack verdienen ein Extralob und tragen sehr viel zur Atmosphäre bei. Im Spiel selbst erleben Sie die Action aus der Third-Person-Ansicht. Nur manchmal, wenn Sie sich zum Beispiel an eine Wand drücken, sehen Sie Jack in Frontalansicht. Bei den Motorradpassagen dürfen Sie zwischen zwei verschiedenen Ansichten wählen, die sich aber nicht groß voneinander unterscheiden.

WOLFGANG FISCHER

ANGESPIELT HEADHUNTER

Hersteller:	Sega
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	Januar 2002

Internet: www.anticrimenetwork.com

Savegame	Entwickler
Ja	Amuze
Umfang	Datenträger
-	DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Wer das Spielprinzip von *Metal Gear Solid* schon geliebt hat, der kommt an *Headhunter* einfach nicht vorbei!“



Experience...

Acclaim

POINTS 000069780 23'26⁰⁰

0 HIT

ALTER BEKANNTER
Dieses Etwas tarnt sich
wie ein Chamäleon.

POINTS 000067880 24'36⁰⁰

0 HIT

PFUI TEUFEL im halben
Geschoss knirscht es vor
krabbelnden Insekten.

74%
CONDITION

ANGESPIELT RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 - CODE: VERONICA

Manchmal
kommen sie
wieder. Im Fall
von Capcom
sogar
todsicher.

Resident Evil Survivor 2 CODE: Veronica

Nach dem letzten, etwas verkrachten Zombie-Lightgun-Shooter für die PSone hat sich Capcom für den nächsten Anlauf zumindest eine hochkarätige Vorlage ausgesucht. *Survivor 2* basiert – wie der Name schon sagt – auf dem jüngsten Action-Adventure der Horror-Serie und hat es geschafft, abzüglich der

Rätsel, einiger Storyelemente und traurigerweise auch der Sprachausgabe die Grundstimmung von *CODE: Veronica X* zu bewahren. Da wären zum einen die beiden Helden Claire Redfield und Steve Burnside, in deren vertraute Polygon-Hüllen Sie diesmal aus der Ego-Perspektive schlüpfen, um Untoten, Riesenspinnen und anderen lieb-

reizenden Zeitgenossen nachzustellen. Im Arcade-Modus durchlaufen Sie nun vereinfachte Abschnitte der *CODE: Veronica X*-Story. Um es gleich vorwegzunehmen: Die Lightgun dürfen Sie dafür getrost im Schrank liegen lassen. Zwar kann man sich auch unter Zuhilfenahme von Knöpfen und Digitalkreuz einer Plastiknarre drehen und

INFO DER SHOOTER ZUM ACTION-ADVENTURE

Déjà vu

Szenen aus einem früheren Videospiel-Leben

Auch wenn man aus der First-Person-Ansicht viele Spielpassagen anders erlebt als in der Urfassung der Story, entsprechen einige Einstellungen fast genau denen aus *CODE: Veronica X*. Die Figuren der Helden und ihrer Widersacher hat man offensichtlich fast 1:1 übernommen und auch das Design der Schauplätze entspricht weitgehend dem des Action-Adventures.

PRÄZISIONS-ARBEIT

Sogar der
Zombie-Blut-
fleck an der
Wand des
Umkleide-
raums sieht
aus wie in
der Vorlage
(oben).



GUT GEHALTEN Claire macht
eine ebenso gute Figur wie
in ihrem Action-Adventure-
Auftritt (oben).





VIER FÄUSTE Auf Wunsch steht Ihnen Ihr Spielpartner im Arcade-Modus schusskräftig zur Seite.



SCHOCK Die tollwütigen Höllenhunde schnellen immer wieder unerwartet aus ihren Verstecken.

BIG BOSS Am Ende der Arcade-Episoden lauern monströse Endgegner auf die beiden Helden.

bewegen, aber auf Dauer ist das viel zu umständlich. Lieber gleich zum Analog-Controller greifen, damit verläuft der Kampf gegen die Mutantenscharen viel weicher und unproblematischer.

ORDENTLICH UMGESETZT

Die Echtzeit-Umgebungen enthalten zwar nicht ganz so viele Detailobjekte wie die Vorlage, doch die wären in der Hitze des Gefechtes wohl auch eher im Weg. Außerdem wird selbst in kürzeren Gängen oder Höfen die Sichtweite der Protagonisten oft durch Schatten- und Nebel effekte eingeschränkt, so dass einige Zombies quasi aus dem Nichts vor einer Wand auftauchen scheinen. Trotzdem macht das Spiel – schon allein dank der guten Texturen – einen wesentlich besseren Eindruck als der Vorgänger. Auch wenn Sie sich frei bewegen können, sind Ihre Aufgaben in jedem Spielabschnitt klar vorgegeben: Gehe in Raum X, hole Schlüssel Y, besiege Endgegner Z und puste unterwegs alles weg, was sich dir an den Hals

wirft. Karten und Pfeile weisen den Weg, während die Uhr rückwärts tickt. In der uns vorliegenden japanischen Fassung dürfen Sie sich übrigens entscheiden, ob Sie einen der Helden im Alleingang steuern möchten oder das Abenteuer lieber in Begleitung seines Schicksalsgenossen in Angriff nehmen. Ihr Kollege nimmt in diesem Fall auftauchende Feinde selbstständig unter Beschuss. Diese entstammen dem bekannten Resident Evil-Schauerrepertoire und sind – abhängig vom Schwierigkeitsgrad – unterschiedlich zäh und schnell. Zum Glück stolpert man jedoch immer wieder über Heilmittel, Munition und Waffen, von der Armbrust bis zum Granatwerfer. Abgesehen von der Ausstattung der Hintergründe erreicht Survivor 2 beinahe die grafische Qualität seiner Action-Adventure-Vorlage, während einem die aufwühlende, arhythmische Musik dazu ordentlich an den Spielernerven sägt. Besonders beklammend wirkt der Dungeon-Modus, in dem man durch mit

Monstern und Items gespickte Ganglabyrinth tigt und versucht, Abschussrekorde aufzustellen. Schleierhaft bleibt uns, warum man nicht einmal den Hauch einer Mehrspieleroption eingebaut hat; doch auch als Ballerorgie für einsame Schützen dürfte Resident Evil Survivor 2 CODE: Veronica Anklang finden.

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT R.E. SURVIVOR 2 C.: V.	
Hersteller:	Capcom
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	Februar 2002
Internet: www.capcom-europe.com	
Savegame	Entwickler
Passwort	Nicht bekannt
Umfang	Datenträger
Capcom	DVD
FINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Ordentlich präsentierter Action-Happen für Resident-Evil-Fans. Anspruchsvolles Gameplay sucht man jedoch vergebens.“	



...your dead Side



Ecco The Dolphin Defender of the Future

Science-
Fiction-
Adventure?
Öko-Epos?
Unterwasser-
Flugsim?

Im dritten Jahrtausend unserer Zeitrechnung leben Menschen und Delfine in Eintracht auf der Erde. Gemeinsam treten die beiden Spezies eine friedliche Reise in den Weltraum an, nur eine kleine Gruppe von Wachdelfinen bleibt zurück. Als eine bösartige Alien-Rasse auf die blaue Paradieswelt aufmerksam wird, trennt Ecco und seine Freunde nur eine dünne Energiebarriere vor den angreifenden Geschwadern ... Um das Schlimmste zu verhindern, tauchen, planschen und springen Sie in Gestalt des jungen Delfins durch

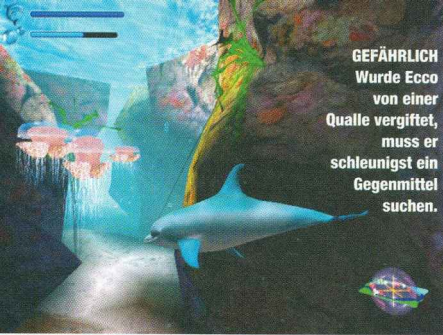
34 dreidimensionale Unterwasser-Areale, bekämpfen gefährliche Raubtiere, erforschen Grotten und Ruinen und tragen dabei das Schicksal des Planeten auf den Flossen. Dabei ist Ecco in keiner Hinsicht ein „Kinderspiel“! Immerhin erschien den Entwicklern der Schwierigkeitsgrad der hoch gelobten Dreamcast-Version im Nachhinein wohl

doch etwas hoch, so dass man für die PS2 einige Puzzles vereinfachte und Hilfsfunktionen hinzufügte. Beispielsweise finden sich nun Hinweise in Form von Datenkristallen und ein 3D-Kompass erleichtert die Orientierung in den tückischen Gewässern.

ABTAUCHEN

Über Sonar untersucht Ecco seine Umgebung und kommuniziert mit freundlich gesinnten Meeresbewohnern; Fischschwärme dienen ihm als Energiequelle wie als Lockmittel oder Tunnel-Beleuchtung. Über

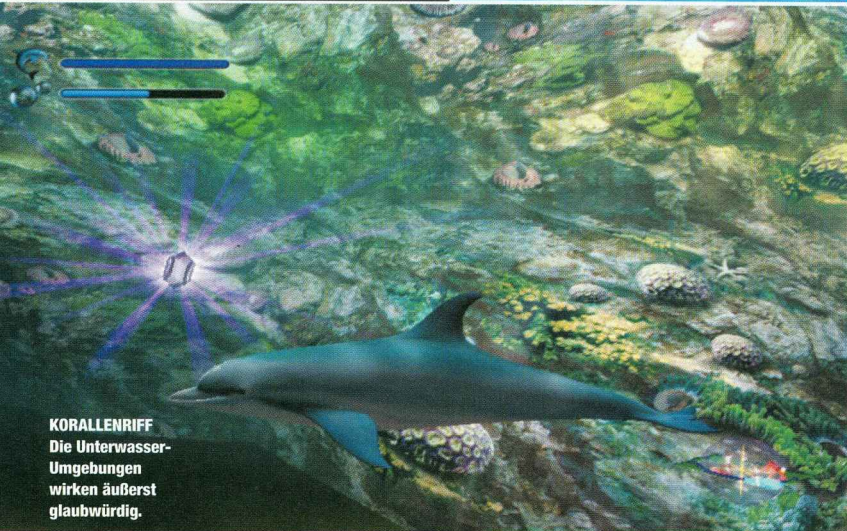




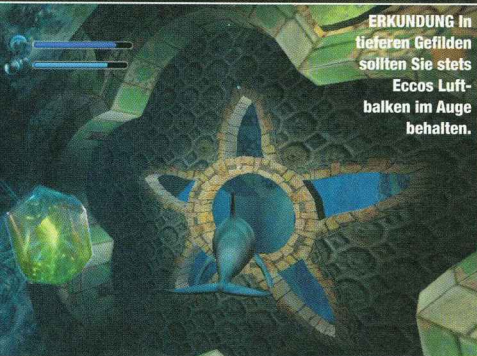
GEFÄHRLICH
Wurde Ecco
von einer
Qualle vergiftet,
muss er
schleunigst ein
Gegenmittel
suchen.



BALLETT Synchronschwimmen: Acht
Punkte für Ecco und Konsorten.



KORALLENRIFF
Die Unterwasser-
Umgebungen
wirken äußerst
glaubwürdig.



ERKUNDUNG In
tieferen Gefilden
sollten Sie stets
Eccos Luft-
balken im Auge
behalten.



**GEFAHR IM
VERZUG** Auch
an der Luft
ist man nicht
vor Raub-
tieren sicher.

eine Auswahl von Third-Person-Kamerawinkeln lassen Sie den Helden durch Korallenwälder gleiten, blitzschnelle Drehungen, Rollen und Angriffe vollführen. Hin und wieder muss Ecco auftauchen, um Luft zu schnappen oder die Umgebung von der Wasseroberfläche aus zu erkunden. Bis man die feinfühligste Steuerung im Griff hat und beim Durchbrechen des Meeresspiegels keine Schwindelanfälle mehr bekommt, braucht es seine Zeit. Dafür ist dem Team mit einer Fülle von Texturen, Partikeleffekten und nicht zuletzt dem perfekten Soundtrack die verblüffende Illusion einer vor Leben spru-

delnden Unterwasserwelt gelungen. Und die Grazie, mit der sich der Held durch die Fluten windet, auf den Wellen tanzt oder von Luftblasen umspielt in die Tiefe hechtet, ist phänomenal. Ecco sieht aus wie ein Delfin, bewegt sich wie ein Delfin und seine Flossenschläge und Wendungen im Wasser fühlen sich über das Gamepad so glaubwürdig an, dass man sich richtig in den biegsamen Delfinkörper hineinversetzen kann. Wer auf der Suche nach einem Action-Adventure der ungewöhnlicheren Art ist, sollte sich *Defender of the Future* vormerken.

STEFANIE SCHEITER

ANGESPIELT ECCO THE DOLPHIN

Hersteller: **Sony/Sega**
Genre: **Action-Adventure**
Spieler: **1**
Sprache: **Deutsch**
Termin: **30. Januar**

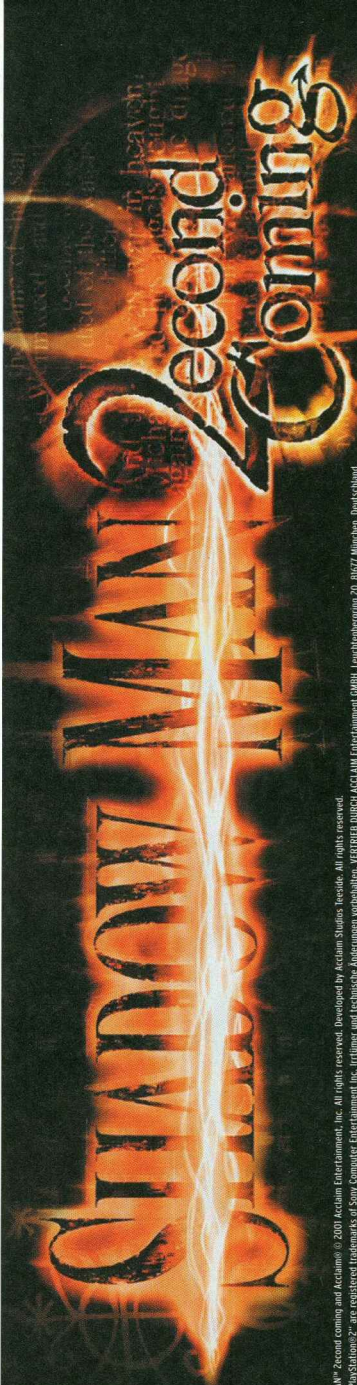
Internet: www.sega.com

Savegame **Automatisch** Entwickler **Appaloosa/Sega**
Umfang **34 Levels** Datenträger **DVD**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Unkonventionelles, anspruchsvolles
Unterwasser-Action-Adventure in
bemerkenswerter Atmosphäre“



Coming soon...

PlayStation®2

Acclaim

SHADOW MAN™, Second coming and Acclaim® © 2001 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Acclaim Studios, Inc. All rights reserved. ACCLAIM ENTERTAINMENT INC. ILLINOIS AND PLAYSTATION 2™ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irritation and technical changes without notice. KERRIE BURCH ACCLAIM ENTERTAINMENT GMBH, Leuchtenbergweg 20, 81677 München, Deutschland.



Grandia II

Die ersten Bilder aus der englischen PS2-Fassung des **Kult-Rollenspiels** sind da!

Langsam, aber sicher rückt jetzt endlich auch der zweite Teil der *Grandia*-Saga für PS2-Besitzer in greifbare Nähe: Als Deutschland-Release ist derzeit der 21. Februar angepeilt. Weshalb die Umsetzung des Titels für die Sony-Konsole das GameArts-Team so viel Zeit kostet – schließlich war die Dreamcast-Version bereits vor einem Jahr fertig gestellt – erklärt schon der erste Blick auf die detailverliebte 3D-Welt des Rollenspiels: Die Wälder und Städte sind praktisch zugekleistert mit aufwendigen Texturen; und gerade wenn es um die Darstellung von Texturen geht, macht die PS2 ja bekanntlich recht schnell schlapp. Die bisher gezeigten Vorabversionen erreichten auch noch nicht ganz die grafische Qualität der Vorlage: Viele Oberflächen wirken etwas körnig oder verwaschen und beim Schwenken der Kamera kommt es gelegentlich zu Slowdowns. Aber noch ist ja nicht aller Tage Abend und die Verkaufsversion ein Stück von ihrer Fertigstellung entfernt. Immerhin dürfen sich PS2-Spieler satte 25 Minuten an nagelneuen Rendervideos zu Gemüte führen, die die Echtzeit-Sequenzen der

DC-Fassung ersetzen werden. Ob der Held Ryudo und seine Freunde sich hier zu Lande auf Deutsch streiten dürfen oder man wie im Vorgänger die ordentliche englische Sprachausgabe mit Untertiteln versehen wird, stand zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe noch nicht fest. Die stimmungsvolle, auf die unterschiedlichen Umgebungen abgestimmte Soundkulisse wird uns aber wohl erhalten bleiben, ebenso wie das interessante Rollenspiel-Gameplay.

BLITZ UND DONNER

Während die Charaktere die weitläufige Spielwelt durchreisen, um deren Zerstörung durch eine wiedererwachte Gottheit zu verhindern, geraten sie immer wieder an feindliche Zeitgenossen. Kreuzt die Gruppe den Weg eines Gegners, so ist es in der Regel möglich, die Flucht zu ergreifen, bevor es zur Konfrontation kommt. Die Schlachten selbst vollziehen sich generell in Echtzeit, wobei allerdings jeder Charakter Planungs- und Ausführungsphasen für seine nächsten Aktionen durchläuft und dazwischen seine Kräfte sammeln muss. Da die Figuren mit der Zeit eine Menge Manöver, Talente

sowie Sprüche erlernen und steigern können, haben Sie in späteren Duellen eine beachtliche Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten, mit denen Sie strategisch haushalten sollten. Angriffe und Zauber werden dynamisch und effektiv in Szene gesetzt, ohne den Spielfluss dabei zu sehr zu bremsen. Auch wenn die neue Fassung optisch neben dem Original etwas verblasen sollte, dürfte *Grandia II* auch auf der PS2 zur Oberklasse des ohnehin recht spärlich vertretenen Genres gehören.

STEFANIE SCHEPPER

ANGESPIELT GRANDIA II	
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	21. Februar
Internet: www.ubisoft.de	
Savegame	Entwickler
Speicherpunkte	Nicht bekannt
Umfang	Datenträger
Game Arts	Voraussichtlich DVD
ENSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Abgesehen von ein paar kleinen Grafik-Verlusten scheint <i>Grandia II</i> den Systemsprung gut zu verkraften! “	

Legends of Wrestling

Wer kennt sie nicht, **die Legenden des Wrestling**. Auf der PlayStation 2 treten sie jetzt erneut gegeneinander an.



Die Show ist alles, was beim Wrestling zählt. Nun steht Acclaims *Legends of Wrestling* vor seinem großen Auftritt und eben genau bei der Show hapert es im Moment noch. Die über 30 Kämpfer, die dank umfangreicher Lizenzen in den Ring geholt wurden, sind ihren Vorbildern zwar gut nachempfunden, wenn sie aufeinander losgehen, kann von Action aber nicht die Rede sein. Zu langsam und zu schwerfällig steuert sich das Ganze zurzeit noch. Selbst in Anbetracht des erheblichen Kampfgewichtes einiger Ringer sollte etwas mehr Beweglichkeit möglich sein. In der Realität geht es ja auch. Die Vielfalt an Kampfaktionen kann hingegen schon beeindrucken. Jeder Catcher hat, abgesehen von einigen Standard-Moves, eine ganz eigene Palette von individuellen Kampftechniken. Das Kampfsystem selbst unterscheidet sich nicht sonderlich von vergleichbaren Titeln.

Vier Tasten für die Auseinandersetzung, das Steuerkreuz zum Laufen und die Schultertasten für Spezialaktionen wie das Verlassen des Rings. Allerdings leidet die Steuerung ebenfalls noch an erheblichen Gewindigkeitsproblemen. Oft wird das Ausführen der Kampfkombinationen zum drögen Taktikgeplänkel. Wie beim Wrestling üblich, können auch im Spiel Dinge wie Klappstühle oder Besen in die Prügelei mit einbezogen werden. Im Übrigen haben Sie die Möglichkeit, nicht nur als Kämpfer, sondern auch als Schiedsrichter in den Ring zu steigen. Dort achten Sie dann entweder brav auf Regelverstöße oder hauen einfach auch noch mit.

BEZWINGER DER RINGER

Hinsichtlich der Spielmodi ist der Titel recht abwechslungsreich. Neben dem einfachen Kampf mit bis zu vier Catchern im Ring gibt es noch einen Turnier- und einen Karriere-Modus. Sich überall zu versuchen lohnt, da jede Menge neuer Kämpfer freigespielt werden können. Wem das zu aufwendig ist oder wem die implementierten Ringer schlicht nicht gefallen, der kann sich auch seine eigene Wrestling-Legende zusammenbasteln. Diese ist dem

Police 24/7

Konamis
Lightgun-

Shooter sorgt
für **Bewegung**
vor der Play-
Station 2.

Haben Sie genug von nörgelnden Partnern, Eltern oder ähnlichen Respektspersonen, die immer behaupten, Sie bewegen sich zu wenig, weil Sie die ganze Zeit vor der Konsole sitzen? Mit *Police 24/7* haben Sie demnächst ein Gegenargument. Bei dem Lightgun-Shooter erkennt eine USB-Kamera Ihre Bewegungen und überträgt sie auf die Spielfigur. Das heißt, wenn Sie nach rechts, links oder unten ausweichen, macht das auch der Polizist auf dem Bildschirm. Mit einer Lightgun oder dem Controller ballern Sie dann durch die Gegend, um Recht und Ordnung durchzu-

setzen. Die Schwierigkeit und gleichzeitig das Originelle an dem Spiel ist nicht die Schießerei – die funktioniert genauso wie bei vielen anderen Shootern dieser Art und ist selbst mit dem rechten Analogstick gut zu steuern.

FIT MIT DER PS 2!

Der eigentliche Reiz ist das Verstecken. Es gibt in den unterschiedlichen Levels genügend Hindernisse, hinter denen der Verbrecherjäger Deckung findet. Bei jedem Schusswechsel kommt es dann darauf an, im richtigen Moment den Schutz zu verlassen, schnell zu zielen und wieder hinter der

Barrikade zu verschwinden. Die einzelnen Missionen verlaufen alle sehr unterschiedlich – es gibt Aufträge, bei denen Sie zu Fuß durch Casinos, Parkhäuser oder einfach über die Straße rennen. Und dann sind da noch die Auto-Verfolgungsjagden. Bei dieser Variante dient das Armaturenbrett als Versteck und Sie zielen auf fahrende Autos. Schon vom Spielprinzip her verspricht *Police 24/7* viel Spaß und macht auch mit dem Controller Laune. Richtig gut ist es aber mit der Kamera. Bis jetzt ist allerdings noch nicht klar, ob es die in Europa im Bundle mit dem Spiel geben wird.

ALBRECHT OTT



DRIVE BY SHOOTING Im fahrenden Auto ist das Zielen ziemlich schwer. Im Stehen ist es um einiges leichter.



ANGESPIELT POLICE 24/7	
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Februar
Internet: www.konami-europe.com	
Savegame:	Entwickler Konami
Ja	
Umfang:	Datenträger CD
Nicht bekannt	
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Originelles Ballerspiel, bei dem nicht nur flinke Finger gefragt sind, sondern auch Körperersatz.“	



MENSCHLICHER SCHUTZ-SCHILD Hier ist das Problem, dass Sie die Polizisten möglichst nicht treffen dürfen. (oben)
LEICHTSINNICHT Oft geben die Gangster eine gute Zielscheibe ab. (links)

TK Theo Kranz e-TAINMENT e.K.

Fachversand für elektronische Unterhaltung

Laden **Theo KRANZ GAMES**
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

Versand:
 Theo Kranz
 e-tainment e.K.
 Juliuspromenade 9/11
 97070 Würzburg
 Tel: 0931-32916-11
 Fax: 0931-571606

PS One Hardware

PSOne Harry Potter Edition ... € 277,- € 142,-

Zubehör

Dualshock Controller - orig. ... € 58,- € 29,-

Memory Card LowBudget ... € 87,- € 9,-

PlayStation

Tommy Hawk's Pro Sk. 3 ... € 87,- € 44,-

Harry Potter ... € 97,- € 49,-

Software

Atlantis - The Lost Empire ... € 58,- € 29,-

Black & White ... € 87,- € 44,-

Caesar's Palace 2000 ... € 29,- € 14,-

Castlevania Chronicles ... € 58,- € 29,-

Digimon World ... € 78,- € 39,-

FIFA Football 2002 ... € 87,- € 49,-

Final Fantasy 9 ... € 68,- € 34,-

Goofy's Funhouse ... € 68,- € 34,-

Harry Potter - Stein d. Weis. Nov.01 ... € 97,- € 49,-

Hidden & Dangerous ... € 29,- € 14,-

Medal of Honor: Underground - Plat. ... € 48,- € 24,-

Newsworld: Be A Popstar ... € 78,- € 39,-

Nicktoons Racing ... € 68,- € 34,-

Sesamstrasse-Street Sports Dec.01 ... € 58,- € 29,-

RTL Skispringen ... € 58,- € 29,-

Gyphon Filter 3 ... € 87,- € 44,-

Technogame ... € 58,- € 29,-

Tommy Hawk's Pro Skater 3 ... € 87,- € 44,-

Wer wird Millionär - 2. Edition ... € 87,- € 44,-

Wer wird Millionär - Junior ... € 78,- € 39,-

PlayStation 2 Hardware

PlayStation 2 ... € 68,- € 30,-

Zubehör

Controller Dualshock 2 - orig. ... € 58,- € 29,-

Controller James Racing ... € 35,- € 17,-

G13 Logitech Steering Wheel ... € 254,- € 129,-

Memory Card Original ... € 87,- € 44,-

PlayStation 2 Software

BURNOUT ... € 117,- € 59,-

RIFA 2002 ... € 119,- € 60,-

Sonderangebot

Portofolio Sonderlieferung: Keine Verpackungs- und Versandkosten, lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die NN-Gebühren.

Top-Titel

Budget-Titel: Topitel zum Meinen Preis

Neuerscheinung

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Meine Überraschung

Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT: Unser besonderer **Schnellservice** Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 oder mehreren Artikeln gleichzeitig sparen **portofrei** Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service**: Sie zahlen höchstens Portogebühren für die erste Lieferung, die Nachlieferungen sind **portofrei!**

Vorkasse (nur Euroschick bis € 200,- (DM 391,-)) € 2,95 (DM 5,77)

Gewähr: Preisänderungen ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt. *gilt nicht für Ausland. Fordern Sie unser kostenloses Magazin mit an Sie adressiert und mit € 1,53 (DM 3,-) frankiertem Rückumschlag (DIN 6 5) an

Theo KRANZ ist zurück!

Bereits 1990 wurde Theo Kranz Versand zum ersten Mal zum Versandhändler des Jahres gewählt, und viele weitere Auszeichnungen folgten. Das Motto, das zum Erfolg führte, war eigentlich ganz einfach: Unsere Kunden zufriedenzustellen. Doch die beste Bestätigung für die Richtigkeit dieses Mottos sind die vielen Anrufe und Zuschriften ehemaliger Kunden mit dem Tenor: Wir vermissen 'unseren' Theo Kranz Versand, die Leistung, die Freundlichkeit und den Service. Dies gab den Ausschlag für mich, den Versandhandel wieder zu gründen. Wenn man eine Sache zum zweiten Mal anpackt, will man sie noch besser machen. Sie können uns dabei helfen. Denn der Mittelpunkt unseres Bemühens, das sind Sie, unsere Kunden!

Ihr Theo Kranz

PlayStation 2 Top-Spiel des Monats

Jak and Daxter

PlayStation 2
 Dez. '01

DM 117,25 € 59,95

PlayStation 2 Software

Memory Card 16 MBit LowBudget ... € 87,- € 44,-

Multiplayer für 4 Spieler - orig. ... € 97,- € 49,-

Action Replay 2 ... € 87,- € 44,-

DVD Region X ... € 58,- € 29,-

Fernbedienung Sony + DVD-Treiber ... € 87,- € 44,-

Software

18 Wheeler America Pro ... € 117,- € 59,-

Ace Combat 4 ... € 97,- € 49,-

Age of Empires 2 ... € 117,- € 59,-

Archie ... € 117,- € 59,-

Artic Thunder ... € 117,- € 59,-

Baldurs Gete Dark Alliance ... € 117,- € 59,-

Ben Hur ... € 107,- € 54,-

Capcom vs. SNK 2 ... € 127,- € 64,-

City Crisis ... € 48,- € 24,-

Conflic Zone ... € 117,- € 59,-

Crash Bandicoot Dark Cloud ... € 117,- € 59,-

PlayStation 2 Software

Deus Ex ... € 117,- € 59,-

Devil May Cry ... € 119,- € 60,-

DNA ... € 107,- € 54,-

Drop Ship ... € 107,- € 54,-

Eco: The Dolphin Defender ... € 117,- € 59,-

Evil Twin: Dyrmen's Chorn ... € 107,- € 54,-

F1 World Grand Prix ... € 107,- € 54,-

FIFA 2002 ... € 118,- € 60,-

Giants ... € 107,- € 54,-

Grand Theft Auto 3 ... € 107,- € 54,-

Spielerbare Grand Theft Auto 3 ... € 25,- € 12,-

Half Life (ct.) ... € 117,- € 59,-

Headhunter ... € 117,- € 59,-

Hardy Gurdy ... € 107,- € 54,-

Jak and Daxter ... € 117,- € 59,-

James Bond 007: Kreuzfeuer ... € 118,- € 60,-

Jer. McGrath Supercross 02 ... € 117,- € 59,-

Legends of Wrestling ... € 117,- € 59,-

Metal Gear Solid 2 ... € 117,- € 59,-

PlayStation 2 Software

007: Kreuzfeuer ... € 119,- € 60,-

Soul Reaver 2 ... € 117,- € 59,-

PlayStation 2 Software

WipeOut Fusion ... € 117,- € 59,-

Silent Hill 2 ... € 107,- € 54,-

PlayStation 2 Software

NBA Live 2002 ... € 118,- € 60,-

NHL Hitz 2002 ... € 117,- € 59,-

No One Lives Forever ... € 117,- € 59,-

Pro Evolution Soccer ... € 107,- € 54,-

Devil May Cry ... € 119,- € 60,-

Shadowman 2 ... € 117,- € 59,-

PlayStation 2 Software

Rayman M ... € 97,- € 49,-

REZ ... € 117,- € 59,-

Shadowman 2 ... € 117,- € 59,-

Shawn Palmer Pro Snowboarding ... € 117,- € 59,-

Silent Hill 2 ... € 117,- € 59,-

Simpsons Road Rage ... € 117,- € 59,-

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 ... € 117,- € 59,-

SSX Tricky ... € 118,- € 60,-

Stunt GP ... € 117,- € 59,-

Tarzan Freeride ... € 117,- € 59,-

Time Crisis 2 ... € 117,- € 59,-

Tony Hawk's Pro Skater 3 ... € 117,- € 59,-

Top Gun - Combat Zones ... € 107,- € 54,-

Twisted Metal: Black ... € 117,- € 59,-

UFA Champ. L. 2001/2002 ... € 107,- € 54,-

Wer wird Millionär? 2. Edit. ... € 136,- € 69,-

WipeOut Fusion ... € 117,- € 59,-

World Rally Championship ... € 117,- € 59,-

WWF Smackdown 3 Just Bring It ... € 117,- € 59,-

PlayStation 2 Software

WWF Smackdown! 3 ... € 117,- € 59,-

Tony Hawk's Pro Sk. 3 ... € 117,- € 59,-

Händleranfragen erwünscht!
 Fax: 0931 - 32 916 15

Bestell-Hotline (Mo-Fr 10⁰⁰ Uhr-20⁰⁰ Uhr, Sa: 10⁰⁰ Uhr-16⁰⁰ Uhr);

0931-3291616

oder: 0931-571604 www.tk-etainment.de

DVD VIDEO

The 6th Day ... (FSK: 16) € 58,- € 29,-

Ein Königreich für ein Lamm ... (FSK: 12) € 48,- € 24,-

Meine Braut, ihr Vater u. ich ... (FSK: 12) € 48,- € 24,-

Die Mumie kehrt zurück ... (FSK: 12) € 68,- € 34,-

Nur noch 60 Sekunden ... (FSK: 16) € 58,- € 29,-

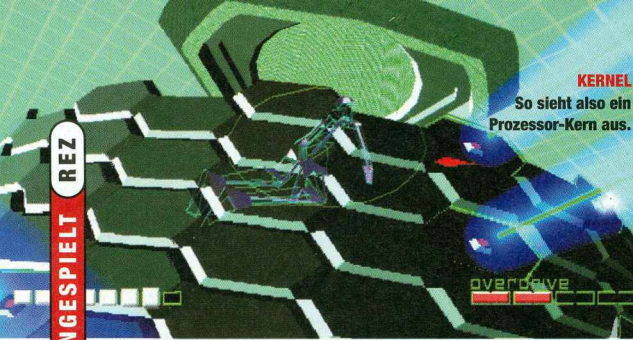
Save the Last Dance ... (FSK: 6) € 58,- € 29,-

Scary Movie ... (FSK: 16) € 58,- € 29,-

Simpson Season 1 Box ... (FSK: 12) € 78,- € 39,-

Star Wars Episode 1 ... (FSK: 6) € 58,- € 29,-

Was Frauen wollen ... (FSK: 12) € 48,- € 24,-



KERNEL
So sieht also ein
Prozessor-Kern aus.

ANGESPIELT **REZ**

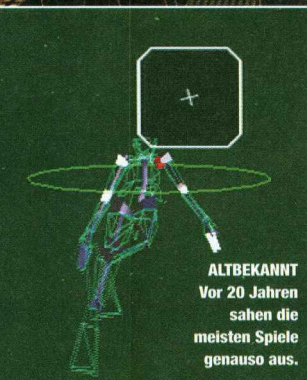
CU-N
FIRE (1X)
CU-N
FIRE (1X)
CU-N
FIRE (1X)

overdrive

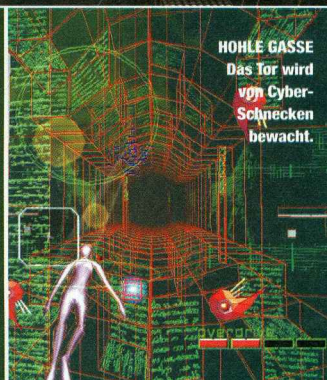


LICHTSYMPHONIE
Was auf den
Screen-Shots
grauhaft aus-
sieht, kommt im
Spiel gut.

overdrive



ALTBEKANNT
Vor 20 Jahren
sahen die
meisten Spiele
genauso aus.



HOHLE GASSE
Das Tor wird
von Cyber-
Schnecken
bewacht.

overdrive



OLD SCHOOL
Verteidigungs-
programme stellt
man sich heute
auch anders vor.

overdrive



SEITENHIEB Mehr als
das Fadenkreuz können
Sie selten bewegen.

overdrive

Rez

Da bebt der **Cyberspace**: Mit Minimalgrafik zum Erlebnis.

Sahen Spiele wirklich einmal so aus? Der erste Blick auf *Rez* sorgt in jedem Fall für Verwunderung. Simple Vektorgrafik beherrscht die Szenerie, durch die Sie mit Ihrem Helden schweben. Das Spielprinzip selbst kann mit Komplexität auch nicht eben aufwarten. Sie fliegen in den Weiten des Systemnetzwerks eines Supercomputers, bewegen dabei das Fadenkreuz und verwandeln Horden von Sicherheitsprogrammen, sprich Gegnern, in virtuellen Staub. Dass die Grafik nicht aus dem vorigen Jahrhundert stammt, erkennt man erst nach längerem Hinschauen. Die Korridorwände sind zart im *Matrix*-Look texturiert und die Gegner mit Retro-Charme verabschieden sich mit netten Effekten von der Bildfläche. Ihr virtuelles Ich pendelt in der Darstellungsform, abhängig vom Schaden, zwischen Polygon-Kugel und animierter 3D-Figur. Sie erleben also de facto innerhalb weniger Minuten 20 Jahre Spielegrafik-Entwicklung auf dem Bildschirm am eigenen Leib. Essenzieller Bestandteil von *Rez* ist die Soundkulisse. Hämmernde Club-Beats von japanischen Star-DJs erinnern Sie stets daran, dass wir doch das Jahr 2001 schreiben. Dazu vibrieren Umgebung und Gamepad im Takt. Getroffene Gegner geben einen Ton von

sich, so dass das simple Ballerspiel gelegentlich den Eindruck einer entrückten Weltraum-Oper macht. Letztendlich muss aber gesagt werden, dass die Beurteilung nach herkömmlichen Spielkriterien dem Titel nicht gerecht würde. Das Zusammenspiel von Vibration, Grafik und Sound schafft einen Gesamteindruck, der sich irgendwo zwischen Drogenrausch und 70er-Jahre-Verfilmung des Themas „Virtuelle Welten“ ansiedeln lässt. Wer ein Faible für die gute alte Zeit hat, kann auf den Titel gespannt sein. Als Auftakt oder Ausklang einer Underground-Club-Night taugt es auf alle Fälle.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT REZ

Hersteller:	Sega
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Januar 2002

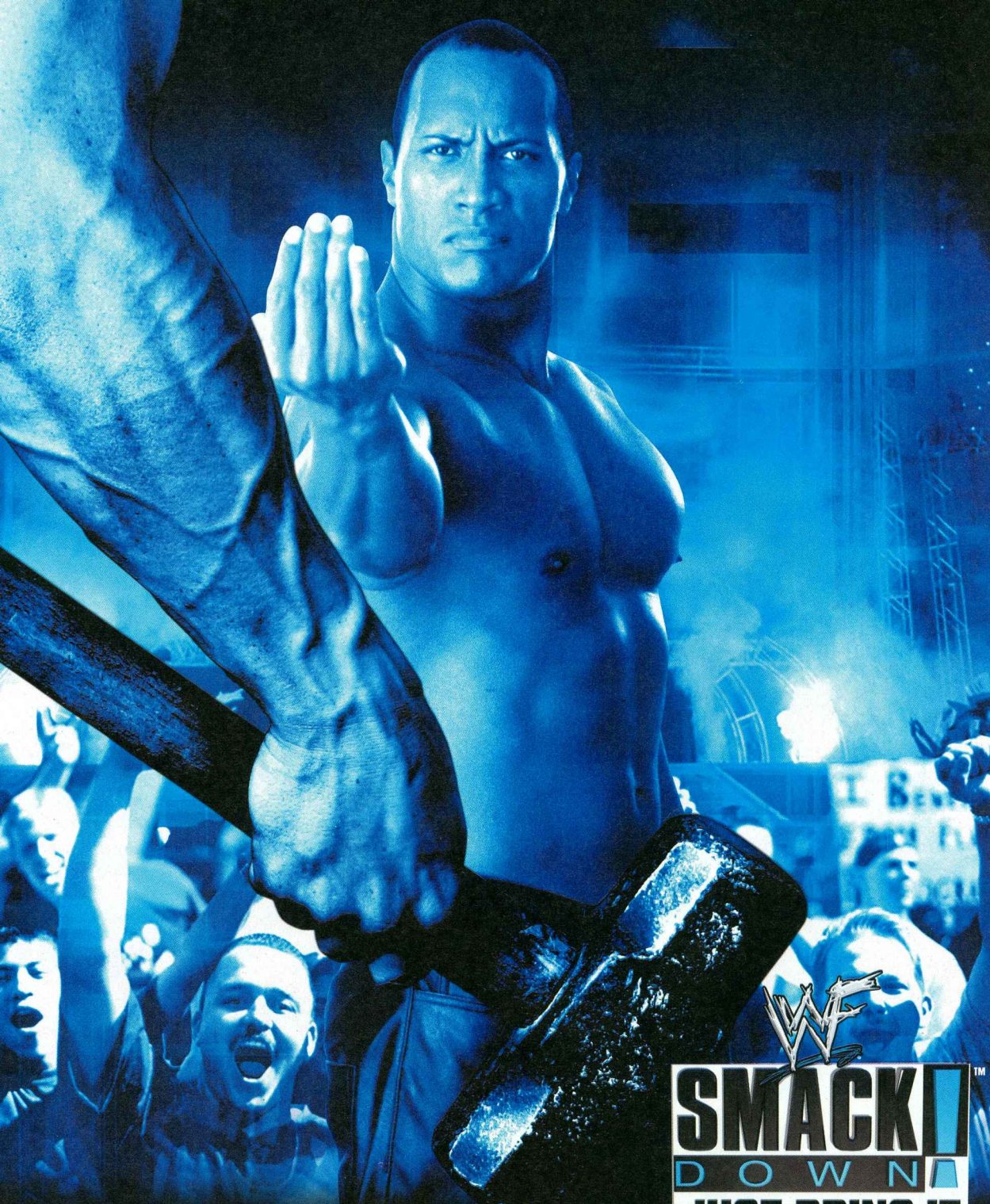
Internet: www.sega.de

Savegame	Entwickler
Ja	United Game Artists
Umfang	Datenträger
4 Hauptlevels	CD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Rez ist wohl das, was man ein Gesamtkunstwerk nennt, ein bisschen mehr Spiel würde aber nicht schaden.“



WF
SMACKDOWN!
DOWN
JUST BRING IT

ONLY FOR
PlayStation 2

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!? **WF 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 nagel-neues Kommentatorensystem die Menge aufpelttscht! Verstanden? Gut! Dann hol dir eine PlayStation 2 und **WF SmackDown! Just Bring It**, oder wir zeigen dir, was passiert, wenn man die Superstars der **WF** warten lässt!

WF 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.



Christmas

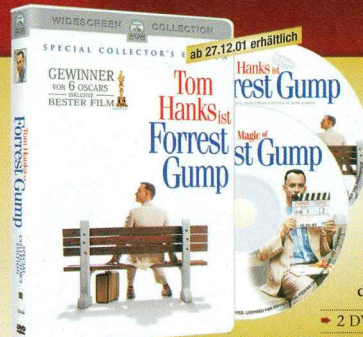
Sie brauchen noch Anregungen für Ihren Wunschzettel? **Kein Problem**, wir haben hier einige Ideen für Sie!



Blue Thunder — Racing Wheel

Die 93%-Wertung in der PlayZone spricht für sich. Ergonomisch geformt, verstellbar und mit Dual Vibration ausgestattet, ermöglicht dieses erstklassige Lenkrad perfektes Handling für alle PS2-Rennspiele. Mit dem Comfort PS2 Stand kann die PlayStation 2 vertikal gelagert werden. Zusätzlich bietet er Raum für bis zu drei Memory Cards und bis zu sechs PS2-Spiele.

• www.interact-europe.de



Forrest Gump DVD

Einer der beeindruckendsten Filme der frühen 90er-Jahre, der mit sechs Oscars ausgezeichnet wurde – tolle Spezialeffekte und eine dramatische Geschichte.

• 2 DVDs mit vielen Extras

Red Faction (dt.)

Nicht nur der Weihnachtsmann trägt Rot: Parker und die Red Faction räumen mit der Ego-Shooter-Referenz für die PS2 den Gabentisch gründlich auf, sei es allein gegen Ultor oder im Zweispielermodus gegen Ochs und Esel. Dass hier nicht nur mit Ruten gekämpft wird, versteht sich schon von selbst ...

• www.redfaction.de

• Preis: DM 119,95



Game Boy Advance

Der neue Game Boy Advance in vier coolen Farben – Geballte 32-Bit-Power mit Wide Color Screen für unterwegs. Erstklassige Software wie z. B. Mario Kart: Super Circuit bietet grenzenlosen Spielspaß für bis zu vier Spieler gleichzeitig und das mit nur einem Modul.

• www.gameboyadvance.de



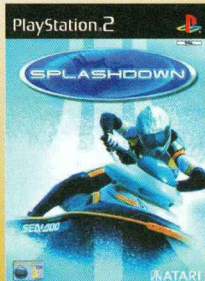
Gyrotwister

VORSICHT SUCHTGEFAHR: Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her. Die Wunderkugel produziert 15 kg (!!)-Kreiselkraft bei 10.000 UpM – ohne Batterie. Für Computer-Anwender zur Vorbeugung vor Verspannung, Sportler und Musiker zur Kräftigung der Arme.

• <http://www.macht-suechtig.de>

• Preis: DM 39,-

• (Onlinebestellung versandkostenfrei!)



Splashdown

Raus aus dem Sofa und rein in den Neoprenanzug. Mach dich bereit für den Adrenalin-Kick deines Lebens und zeig deinen Style! Atemberaubende Wassereffekte, 18 exotische Schauplätze, von Hawaii über Bali bis zum Rhein, halsbrecherische Tricks und Stunts, bis der Arzt kommt ...

• Empf. VP: DM 129,-

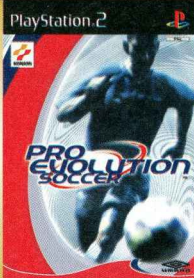
• www.splashdown-game.com

Guide

Pro Evolution Soccer

Pro Evolution Soccer stürmt mit Realismus und viel Liebe zum Detail die PlayStation 2. Das Ergebnis ist eine Spieliefe, die ein perfektes „Real live“-Erlebnis vermittelt. Pro Evolution Soccer ist Fußball, wie er sein soll: spannend, packend, fesselnd! Nicht nur eingefleischte Kicker-Fans werden absolut begeistert sein!

- <http://www.pro-evolution-soccer.de>
- Preis: DM 119,95



Xbox

Das Xbox™ Videospielssystem von Microsoft kommt mit einer riesigen Auswahl an packenden Spielen. Damit bietet die Xbox™ das Spielerlebnis der Zukunft in bisher unerreichter Qualität. Weihnachten ist jetzt am 14.03.2002.

- DM 937,-/Euro 479,-



Eclipse

Mit dem Eclipse bringt Trium eines der ersten GPRS-Handys mit Farbdisplay auf den Markt. Auf dem großzügig ausgefallenen Display können u. a. WAP-Pages mit bis zu 256 Farben dargestellt werden. Neben dem Display wartet das Eclipse aber auch noch mit anderen nützlichen Features wie z. B. Sprachwahl, Austausch von Visitenkarten und Terminen mit dem PC und integrierter Freisprecheinrichtung auf.



Ritter Arthaud

Wer wagt sich gemeinsam mit Ritter Arthaud auf gefährliche Mission ins Heilige Land? Die spannende Handlung führt mitten hinein in die faszinierende Welt des mittelalterlichen Orients. Ein Programm für Jugendliche und alle, die anspruchsvollen Spielspaß mit der Faszination von Geschichte verbinden wollen. (ISBN 3-464-9097-3)

- DVD-ROM für PC und Mac
- DM 99,- (unverbindl. Preisempfehlung)



Action Replay 2 V2

Der Action Replay 2 V2 mit verbesserter Grafik + Sound enthält Tausende von Codes für die neuesten PlayStation 2-Spiele (z. B.: GTA III) und einen vollwertigen Memory Card Manager mit Zip-Drive-Unterstützung und Dateikomprimierung. Der DVD-Import-Movie-Player spielt DVD-Filme der Region 1 bis 6 und DVD-Filme laufen in voller Farbe, ohne Grünstich!

- EVK: DM 99,95 ➤ www.bigben-interactive.de



Andromeda

Captain Dylan Hunt ist mit seinem Raumschiff „Andromeda Ascendant“ in einem schwarzen Loch gefangen. 300 Jahre später wird die Andromeda geborgen. Um im Chaos zu überleben, muss sich Captain Hunt gegen die chaotische Crew des Bergungsschiffes durchsetzen ...

- Movie + Bonus-DVD mit Extras
- Preis: DM 40,- bis 50,-

Soul Reaver 2 & Jet Ski Riders

Soul Reaver 2: Mystisches Vampir-Action-Adventure. Wird Raziel seinem Widersacher Kain endlich das Handwerk legen können? Jet Ski Riders: Rasantes Wellenspektakel mit perfekter Grafik, viel Action und original Jet Ski von Kawasaki!

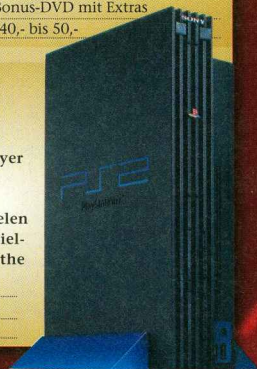
- Preis: DM 119,95
- <http://shop.eidos.de>



PlayStation 2

PlayStation 2 – die ultimative Videospielkonsole von Sony mit DVD-Player und Controller zum unglaublichen Hammerpreis von nur DM 599,-. Die Riesenauswahl an absoluten Top-Spielen garantiert nicht enden wollenden Spielspaß pur, auch im neuen Jahr. Enter the Third Place!

- www.playstation2.de
- Preis: DM 599,-



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.

ACE COMBAT 04: DISTANT THUNDER



Das Spiel ist kurz, die Wartezeit dagegen lang: Vertriebspartner Sony hat die Veröffentlichung von *Ace Combat 04* in Deutschland mittlerweile auf Februar verschoben.

Hersteller: **Namco**
Termin: **6. Februar**
Genre: **Action**

APE ESCAPE 2



Im Nachfolger des Dual-Shock-Vorzeigespiels *Ape Escape* gehen Sie nicht auf die Jagd nach Affen, sondern nach deren Hosen. Anders als Teil 1, aber ebenso spaßig!

Hersteller: **Sony**
Termin: **1. Quartal 2002**
Genre: **Jump & Run**

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

ACTION

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

BEAT 'EM UP

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

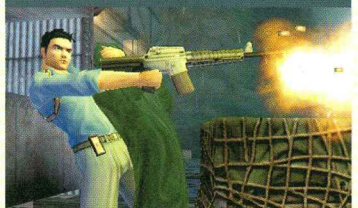
COMMANDOS 2



Die PS2-Umsetzung des PC-Hits *Commandos 2* scheint mehr Zeit in Anspruch zu nehmen, als man gedacht hätte. Einen genauen Termin gibt es derzeit nicht.

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

DEAD TO RIGHTS



Obwohl *Dead to Rights* ursprünglich als PS2-Spiel gedacht war, wird die Xbox-Version zuerst erscheinen – die PS2-Version folgt frühestens drei Monate später!

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

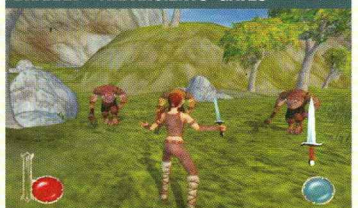
DEUS EX



Die komplexe Mischung aus Ego-Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel war auf dem PC ein Megahit. Die PS2-Version scheint ebenfalls super zu werden!

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

DRAKAN – THE ANCIENTS' GATES



Das dauert noch etwas: Die PS2-Umsetzung des (trotz des Titels) zweiten *Drakan*-Spiels soll nun erst im März 2002 erscheinen. Hoffentlich lohnt sich das Warten!

Hersteller: **Sony**
Termin: **März 2002**
Genre: **Action-Adventure**

DROPSHIP: UNITED PEACEFORCE

Dropship ist schon seit Ewigkeiten angekündigt. Ob man bei Sony die lange Entwicklungszeit gebraucht hat, um sich den neuen Untertitel *United Peaceforce* auszudenken?

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

ECCO THE DOLPHIN - DEFENDER OF THE FUTURE

Das ungewöhnliche Unterwasser-Abenteuer mit dem Sega-Delfin war auf dem Dreamcast umstritten. Die PS2-Umsetzung macht so weit einen guten Eindruck!

Hersteller: **Sega**
Termin: **30. Januar**
Genre: **Action-Adventure**

EVERYBODY'S GOLF 3

Schön wär's gewesen: Ursprünglich sollte dieses spaßige Cartoon-Golf im Dezember erscheinen, jetzt ist die Veröffentlichung doch erst fürs Frühjahr geplant.

Hersteller: **Sony**
Termin: **1. Quartal 2002**
Genre: **Golf**

EVIL TWIN

Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe fest einen Test von *Evil Twin* eingeplant. Doch Ubi Soft hat es leider nicht auf die Reihe gekriegt, uns rechtzeitig eine Testversion zu schicken!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **6. Dezember**
Genre: **Jump & Run**

FINAL FANTASY X

Die Amerikaner kriegen den zehnten Teil von Squares Rollenspiel-Saga vielleicht noch dieses Jahr, die deutsche Version wird leider erst etwas später veröffentlicht.

Hersteller: **Square**
Termin: **1. Quartal 2002**
Genre: **Rollenspiel**

GRANDIA II

Bisher gibt es nur Bilder von der PS2-Fassung, doch für die nächste Ausgabe hat uns Ubi Soft eine spielbare Preview-Version von *Grandia II* versprochen.

Hersteller: **GameArts/Ubi Soft**
Termin: **21. Februar**
Genre: **Rollenspiel**

GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO

Die auf Arcade-Rennspiel getrimmte Low-Budget-Variante von *Gran Turismo* erscheint in Japan am 1. Januar. Ein genauer Termin für Deutschland steht noch nicht fest.

Hersteller: **Sony**
Termin: **2002**
Genre: **Rennspiel**

HARVEST MOON: SAVE THE HOMELAND

In der nächsten Ausgabe gibt's einen Bericht zur fertigen US-Version. Wir hoffen, dass jemand das kulturbedächtige Spiel schnellstmöglich auch nach Deutschland bringt!

Hersteller: **Natsume**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Bauernhof-Simulation**

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht - die aktuellen Referenzspiele		
F1 2001	EA	90%
Crazy Taxi	Acclaim	88%
Rumble Racing	EA	86%
Splashdown	Infogrames	84%
Burnout	Acclaim	84%
F1 Racing Championship	Ubi Soft	84%
MotoGP	Namco	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Splashdown	Infogrames	84%
Aktuelle Warnung:		
Arctic Thunder	Midway	40%
PSone-Empfehlung:		
Gran Turismo 2	Sony	95%

EGO-SHOOTER

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

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht - die aktuellen Referenzspiele		
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	EA	85%
Extermination	Sony	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Silent Hill 2	Konami	87%
Aktuelle Warnung:		
Hype The Time Quest	Ubi Soft	47%
PSone-Empfehlung:		
Metal Gear Solid	Konami	92%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht - die aktuellen Referenzspiele		
Summoner	THQ	86%
Dark Cloud	Sony	80%
Aktuelle Empfehlung:		
Dark Cloud	Sony	80%
Aktuelle Warnung:		
Ephemeral Fantasia	Konami	58%
PSone-Empfehlung:		
Final Fantasy IX	Squaresoft	96%

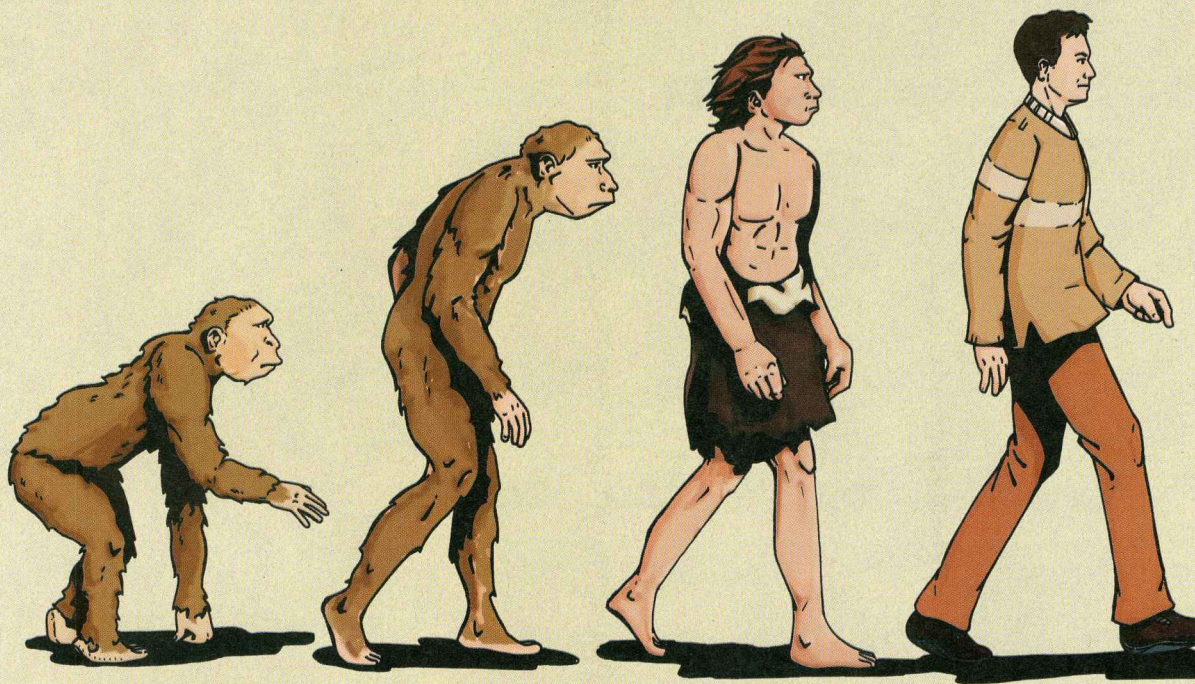
FUSSBALL

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

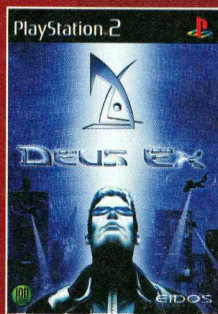
AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht - die aktuellen Referenzspiele		
Madden NFL 2002	EA	91%
NHL 2002	EA	88%
NBA Live 2001	EA	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2002	EA	91%
Aktuelle Warnung:		
NFL Quarterback Club	Acclaim	57%
PSone-Empfehlung:		
Madden NFL 2001	EA	91%

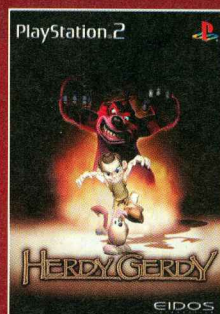
Vor 4,5 Millionen Jahren
lernte der Mensch aufrecht zu gehen.



**Du wirst nur noch spielen.
Denn jetzt kommen sechs
absolute Konsolen-Highlights
von Eidos.**



Deus Ex
Eine Verschwörung von
globalem Ausmaß. Eine
filmreife Handlung. Und
du mittendrin.



Herdy Gerdy
In einer zauberhaften
Welt mit über 200 liebe-
vollen Cartoon-Charak-
teren erlebst du phan-
tastische Abenteuer!

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

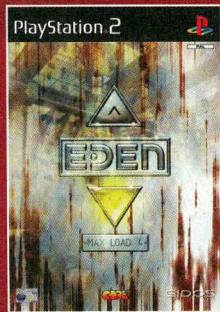
PlayStation 2

Um dann festzustellen,
dass sitzen doch geiler ist.



Soul Reaver 2

Endlich ein neues Kapitel der fesselnden Vampir-Thriller-Saga. Mit viel Action. Raziel is back!



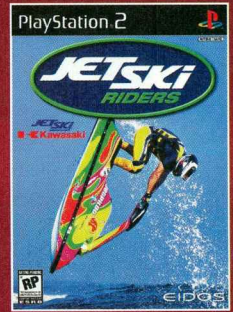
Project Eden

Hier geht's um Teamwork: Führe eine Gruppe von vier Anti-Terror-Agenten durch die Hölle von Eden.



Thunderhawk

Der absolut ultimative Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint.



JetSki Riders

Fahr Rennen oder spektakuläre Tricks auf den realistischsten Wellen, die es je gab.

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
SSX	EA	87%
NBA Street	EA	85%
ESPN Winter X Games Snowb.	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
SSX Tricky	EA	86%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Swing Away Golf	EA	81%
Knockout Kings 2001	EA	79%
Tiger Woods PGA Tour Golf	EA	76%
Aktuelle Empfehlung:		
–		
Aktuelle Warnung:		
Victorious Boxers	Empire	60%
PSone-Empfehlung:		
Everybody's Golf 2	Sony	88%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Rayman Revolution	Ubi Soft	90%
Klonoa 2: Lunateas Veil	Namco	85%
Crash Bandicoot	Vivendi Universal	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Klonoa 2: Lunateas Veil	Namco	85%
Aktuelle Warnung:		
Gifty	Cryo	62%
PSone-Empfehlung:		
Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	90%

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Super Bust-A-Move	Acclaim	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Aktuelle Warnung:		
Freak Out	SWING!/Treasure	61%
PSone-Empfehlung:		
You don't know Jack	Take 2	86%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Age of Empires II: Age of Kings	Konami	77%
Aktuelle Empfehlung:		
Age of Empires II: Age of Kings	Konami	77%
Aktuelle Warnung:		
Robot Warlords	Midas Int.	40%
PSone-Empfehlung:		
Front Mission 3	Squaresoft	89%

MUSIC & ENTERTAINMENT

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

WRESTLING

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

HEADHUNTER



So hätte *Operation Winback* aussehen sollen! Mit *Headhunter* legt Sega allem Anschein nach ein sehr gelungenes und äußerst stimmungsvolles PlayStation-2-Debüt hin.

Hersteller:	Sega
Termin:	30. Januar
Genre:	Action-Adventure

HERDY GERDY



Mit seiner hübschen Cartoon-Optik macht das mittlerweile komplett umgekrempelte *Herdy Gerdy* einen tollen Eindruck – hoffentlich wird's nicht noch weiter verschoben!

Hersteller:	Eidos
Termin:	1. Quartal 2002
Genre:	Action-Adventure

ICO



Das ungewöhnliche Action-Adventure gilt unter Fans als grafisch überragendes Gesamtkunstwerk. Ganz so begeistert sind wir von dem Spiel allerdings nicht.

Hersteller:	Sony
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure

JADE COCOON 2



Die japanische Version dieses Monsterzucht-Rollenspiels macht durchaus Appetit auf mehr – im März will Ubi Soft eine verständliche Version auf den Markt bringen!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	März
Genre:	Rollenspiel

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2



Soul Reaver 2 konnte bei uns satte 90 % einfahren. Bisher macht die Alternative *Blood Omen 2* allerdings leider nicht den Eindruck, als könnte sie in solche Wertungsregionen vorstoßen.

Hersteller:	Eidos
Termin:	1. Quartal 2002
Genre:	Action-Adventure

LEGENDS OF WRESTLING



Für dieses Wrestling-Spiel hat Acclaim zahlreiche Altstars wie Hulk Hogan und Bret „Hitman“ Hart gewinnen können. Das Gameplay wirkt bisher aber kaum legendär.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Januar
Genre:	Wrestling

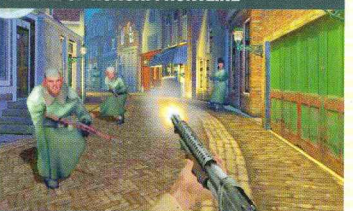
MAXIMO: GHOSTS TO GLORY



Titelheld Maximo tritt in die Fußstapfen von Kollege Arthur aus *Ghosts'n Goblins*. Laut Capcom ist das Spiel aber kein Nachfolger, sondern nur eine Hommage an den Klassiker.

Hersteller:	Capcom
Termin:	14. Februar
Genre:	Jump & Run

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



Fans der Serie können sich auf diesen viel versprechenden PS2-Nachfolger von *Medal of Honor* freuen. Die deutsche Version wird wohl etwas abgeändert werden müssen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	1. Quartal 2002
Genre:	Ego-Shooter

METAL GEAR SOLID 2 – SONS OF LIBERTY



In den USA verkauft sich *Metal Gear Solid 2* erwartungsgemäß wie geschnitten Brot. In Deutschland erscheint Konamis heiß erwartetes Action-Adventure am 22. Februar!

Hersteller: **Konami**

Termin: **22. Februar**

Genre: **Action-Adventure**

MOTOGP 2



Namcos Motorrad-Rennspiel kam leider nicht rechtzeitig ins Ziel. Statt im Dezember soll das Spiel nun leider erst im Februar in Deutschland auf den Markt kommen.

Hersteller: **Namco**

Termin: **Februar**

Genre: **Rennspiel**

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



Hot Pursuit 2 ist der direkte Nachfolger des PSone-Spiels *Need for Speed III*. Die darauf erschienene Episode *Brennender Asphalt* hatte also bewusst keine IV im Titel stehen!

Hersteller: **Electronic Arts**

Termin: **2. Quartal 2002**

Genre: **Rennspiel**

NO ONE LIVES FOREVER



Nach *Half-Life (dt.)* bringt Vivendi mit *No One Lives Forever* die nächste PS2-Umsetzung eines Ego-Shooters, die im Vorfeld einen etwas zwiespältigen Eindruck machte.

Hersteller: **Vivendi**

Termin: **Februar**

Genre: **Ego-Shooter**

ONIMUSHA 2



Noch immer gibt es keinen genauen Deutschland-Termin für den zweiten *Onimusha*-Teil. In Japan soll das Spiel zumindest am 7. März auf den Markt kommen.

Hersteller: **Capcom**

Termin: **2002**

Genre: **Action-Adventure**

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT



Ursprünglich wurde dieses Spiel als *Pirates of Skull Cove* angekündigt. Wir sind gespannt, wie gut dieses bisher PlayStation2-exklusive Spiel von Westwood wird!

Hersteller: **Westwood**

Termin: **1. Quartal 2002**

Genre: **Action-Adventure**

POLICE 24/7



Bei diesem Lightgun-Shooter reicht im Gegensatz zu *Time Crisis II* kein Tastendruck zum Ducken. Hier ist Körperersatz gefragt, denn eine USB-Kamera registriert Ihre Bewegungen!

Hersteller: **Konami**

Termin: **Februar**

Genre: **Lightgun-Shooter**

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA



Der erste Teil für die PSone war grotzig, der zweite kommt aus der Spielhalle und basiert grob auf *CODE: Veronica*. Zwar bestimmt kein Hit-Kandidat, aber viel besser als Teil 1.

Hersteller: **Capcom**

Termin: **Februar**

Genre: **Action**

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

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Atlantis III – Die neue Welt	Cryo	5. Dezember
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	Dezember
Capcom vs. SNK 2	Capcom	6. Dezember
Centre Court	Midas	10. Dezember
Devil May Cry	Capcom	14. Dezember
Driven	Ubi Soft	6. Dezember
Evil Twin	Ubi Soft	6. Dezember
Frank Herbert's Dune	Cryo	7. Dezember
G-Surfers	Midas	3. Dezember
Giants: Citizen Kabuto	Virgin	Ende Dezember
Iron Aces 2: Birds of Prey	THQ	7. Dezember
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	Sony	14. Dezember
J. McGrath Supercross World	Acclaim	Dezember
Jet Ski Riders	Eidos	7. Dezember
Kick Off 2002	Acclaim	Dezember
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	Anfang Dez.
Simpsons Road Rage	Fox Interactive	20. Dez.
Twisted Metal: Black	Sony	12. Dezember
Zorro – Der Schatten	Cryo	7. Dezember

JANUAR

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Bomberman 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	Januar
Guilty Gear X	Virgin	Januar
Headhunter	Sega	30. Januar
Jimmy White's Cueball World	Virgin	Januar
Legends of Wrestling	Acclaim	Januar
Monster AG	Disney/Sony	23. Januar
Rez	Sega	30. Januar
UEFA CLS 2001/2002	Take 2	Januar

FEBRUAR

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ace Combat 04: Distant Thunder	Namco	6. Februar
Conflict Zone	Ubi Soft	28. Februar
DSF Fussball Manager 2002	Ubi Soft	Februar
Endgame	Empire Int.	Februar
GoDai: Elemental	3DO	Februar
Grandia II	Ubi Soft	21. Februar
Knights	SWING!	Februar
Legion – Legend of Excalibur	Midway	Februar
Maximo: Ghosts to Glory	Capcom	14. Februar
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Konami	22. Februar
MotoGP 2	Namco	Februar
No One Lives Forever	Vivendi	Februar
Parappa the Rapper 2	Sony	Februar
Police 24/7	Konami	Februar
PRYZM Chapter One	TDK Mediaactive	Februar
RE Survivor 2 – CODE: Veronica	Capcom	Februar
Space Channel 5 – v1	Sega	Februar
Versailles II – Das Testament	Cryo	28. Februar
WipEout Fusion	Sony	6. Februar
WTA Tour Tennis	Konami	Februar

MÄRZ

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dark Summit	THQ	14. März
Drakan – The Ancients' Gates	Sony	März
ESPN Int. Winter Sports 2002	Konami	März
ESPN Winter X Games Snowb. 2	Konami	März
ICO	Sony	März
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	März
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	März
Pro Rally 2002	Ubi Soft	März
Rainbow Six: Rogue Spear	Ubi Soft	März
Vampire Night	Namco	März
Villeneuve Racing	Ubi Soft	März
Virtua Fighter 4	Sega	März
Worms Blast	Ubi Soft	März

1. QUARTAL 2002

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	1. Quartal
Deus Ex	Eidos	1. Quartal
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	1. Quartal
Eve of Extinction	Eidos	1. Quartal
Everybody's Golf 3	Sony	1. Quartal
F-355 Challenge	Sega	1. Quartal
Final Fantasy X	Squaresoft	1. Quartal
Herdý Gerdy	Eidos	1. Quartal
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	1. Quartal
Medal of Honor Frontline	EA	1. Quartal
MegaRace 3 – Nanotech Disaster	Cryo	1. Quartal
Robin Hood	Cinemaware	1. Quartal
Rubu Tribe	Interplay	1. Quartal
Salt Lake 2002	Eidos	1. Quartal
Shadow Hearts	Midway	1. Quartal
Shadow Man 2econd Coming	Acclaim	1. Quartal
Space Channel 5 – v2	Sega	1. Quartal
Tetris Worlds	THQ	1. Quartal
The Getaway	Sony	1. Quartal
Time Splitters 2	Eidos	1. Quartal
Tiny Toons Adventures	SWING!	1. Quartal
Top Angler	THQ	1. Quartal

2. QUARTAL 2002

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mike Tyson Boxing	Codemasters	April
Britney Spears: Make me Dance!	THQ	Ende April
NGT (Roland Garros – US Open)	Wanadoo	Mai
Spider-Man The Movie	Activision	Mai
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	Frühjahr
Star Wars Racer II: Racer Revenge	LucasArts	Frühjahr
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	2. Quartal
Stuntman	Infogrames	2. Quartal
The Thing	Vivendi	2. Quartal

3. QUARTAL 2002

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Iron Storm	Wanadoo	September
The Curse	Wanadoo	September
Gravity Games BMX	Midway	3. Quartal

REZ



Ein grafisch dermaßen seltsames Spiel wie *Rez* ist natürlich nichts für jedermann. Für Fans von „etwas anderen“ Spielen ist die psychedelische Effektorgie ein Geheimtipp!

Hersteller:	Sega
Termin:	30. Januar
Genre:	Action

SHADOW MAN 2ECOND COMING



Und noch einmal: Für demnächst hat Acclaim mal wieder eine Präsentation der neuesten *Shadow Man*-Version angekündigt. Hoffentlich wird's bald mal fertig!

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

SOUL CALIBUR 2



Mittlerweile hat Namco endlich mit der Arbeit an den Heimversionen des Spiels begonnen. Leider gibt es nach wie vor nur Bilder der unfertigen Spielhallen-Fassung.

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

SPACE CHANNEL 5



Wer Ulala noch nicht kennt, der sollte dies spätestens mit der PS2-Version im Februar nachholen. Und sich auch gleich den kurz darauf folgenden Nachfolger vormerken!

Hersteller:	Sega
Termin:	Februar
Genre:	Musikspiel

SPIDER-MAN THE MOVIE



Die bisherigen Abenteuer des Netzschwingers hat Activision den PS2-Fans vorenthalten. Dafür sieht das Spiel zum kommenden Kinofilm bisher umso vielversprechender.

Hersteller:	Activision
Termin:	Mai
Genre:	Action

STAR WARS RACER II: RACER REVENGE



So was aber auch – jetzt haben wir die ganze Zeit diesen knackig-kurzen Spieletitel falsch geschrieben! Das offizielle Logo widerspricht aber auch der LucasArts-Schreibweise.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Frühjahr 2002
Genre:	Rennspiel

STAR WARS JEDI STARFIGHTER



Der Nachfolger von *Star Wars Starfighter* macht auf den bisher veröffentlichten Screenshots einen guten Eindruck. Bereits im Frühjahr soll das Spiel erscheinen!

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Frühjahr 2002
Genre:	Action

STUNTMAN



Anstatt gleich einen dritten Teil der erfolgreichen *Driver*-Serie zu erschaffen, haben sich die Entwickler von Reflections erst einmal ein Stuntman-Spiel vorgenommen.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	2. Quartal 2002
Genre:	Action/Rennspiel

SUIKODEN III



Einen genauen Termin gibt es noch nicht, doch Rollenspiel-Fans können sich freuen: Konami wird den sehr ansehnlichen *Suikoden*-Nachfolger bei uns veröffentlichen!

Hersteller: **Konami**
Termin: **2002**
Genre: **Rollenspiel**

TEKKEN 4



Die japanische PS2-Version von *Tekken 4* soll im März erscheinen. Man darf gespannt sein, wie lange deutsche Spieler auf die PAL-Umsetzung warten werden müssen.

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

THE GETAWAY



Sonys offizielle Release-Liste nennt weiterhin das erste Quartal 2002 als angepeilten Termin für *The Getaway*. Uns würde aber auch ein Herbst-Release nicht wundern.

Hersteller: **Sony**
Termin: **1. Quartal 2002**
Genre: **Action/Rennspiel**

TOMB RAIDER – NEXT GENERATION



Am 17. Dezember will Eidos auf der Website www.eidos.de endlich erste Infos zum neuen *Tomb Raider*-Spiel veröffentlichen. Der genaue Titel des Spiels steht noch nicht fest!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **November 2002**
Genre: **Action-Adventure**

VAMPIRE NIGHT



Diese Spielhallen-Koproduktion von Namco und Sega ist genau das Richtige für alle Lightgun-Besitzer, die sich an *Time Crisis II* schon wieder satt gespielt haben.

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

VIRTUA FIGHTER 4



Teil 4 von Segas Prügelreihe hat das Zeug, auf der PS2 die neue Referenz zu werden. In Japan erscheint die viel versprechende Arcade-Umsetzung bereits Ende Januar!

Hersteller: **Sega**
Termin: **März**
Genre: **3D-Beat-'em-Up**

WIPEOUT FUSION



Termin-Chaos bei Sony: Erst hieß es November, dann Januar, zwischendurch wieder Dezember und nun soll das neue *Wipeout* sogar erst im Februar erscheinen. Ärgerlich!

Hersteller: **Sony**
Termin: **Februar**
Genre: **Rennspiel**

WTA TOUR TENNIS



So richtig begeistern konnte uns die japanische Fassung von Konamis Tennisspiel nicht. Mal sehen, ob sich bis zur bald kommenden PAL-Version noch etwas an dem Spiel tut!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Februar**
Genre: **Tennis**

2002

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Halloween	Wanadoo	Oktober
Animaniacs: The Great Oscar Hunt	SWING!	November
Inquisition	Wanadoo	November
Tomb Raider – The Next Generation	Eidos	November
Aliens: Colonial Marines	EA	2002
Antz Racing	Empire Interactive	2002
Commandos 2	Eidos	2002
Dead to Rights	Namco	2002
Dragonrage	3DO	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
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
Run Like Hell	Virgin	2002
Soul Calibur 2	Namco	2002
Starsky and Hutch	Empire Interactive	2002
State of Emergency	Take 2	2002
Tekken 4	Namco	2002
The Legend of Aland'Ar	Ubi Soft	2002
Titanium Angels	SCI	2002
World Sports Cars	Empire Interactive	2002

PSONE

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Scrabble	Ubi Soft	6. Dezember
SpongeBob Square Pants	THQ	Ende November
Syphon Filter 3	Sony	28. November
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Mitte November
V.I.P.	Ubi Soft	29. November
Power Rangers: Time Force	THQ	Mitte Dezember
Sesamstraße Sport	Ubi Soft	13. Dezember
Tiny Toon Adventures	SWING!	Dezember
Battleship!	Hasbro Int.	4. Quartal
Black & White	Midas	4. Quartal
Buffy – Im Bann der Dämonen	Fox Interactive	4. Quartal
Ford Racing	Empire	4. Quartal
Magical Stones	Konami	4. Quartal
Planet of the Apes	Fox/EA	4. Quartal
Monster AG	Disney/Sony	23. Januar
Scooter Racin'	Ubi Soft	17. Januar
Dexter's Laboratory – Mandark's Labor	Ubi Soft	März
E.T. Interplanetary Mission	Ubi Soft	März
Rayman Race	Ubi Soft	März
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	THQ	1. Quartal
Der Bär im großen blauen Haus	Ubi Soft	2. Quartal
Largo Winch	Ubi Soft	2. Quartal
The Amazing Virtual Sea Monkeys	SWING!	2. Quartal
Worms World Party	Ubi Soft	2002

SCHON GETESTET

1 GTA III



Natürlich gebührt keinem anderen Spiel die Action-Krone derzeit mehr als dem genialen *GTA III*. Dem coolen Gameplay sei Dank!

2 Silent Hill 2

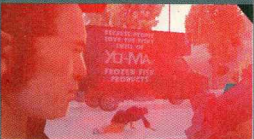


Mit besserer Grafik und realistischeren Effekten wirkt der finstere Ferienort Silent Hill noch ein bisschen gruseliger.

Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.

GTA III



„Meiner Meinung nach macht das Game auch ohne englische Einstellungen enorm viel Spaß, auch wenn da die Körperteile nicht herumfliegen!“ – *chris_1*

„Ich würde dem Spiel 94% geben. Für mich ist es sowieso klar das beste PS2-Spiel!“ – *gigagamer*

„Es ist einfach genial!! Die Grafikfehler fallen mir auch nur auf, wenn ich nicht selber am Zocken bin!“ – *Jayo*

„Das Geniale an *GTA III* ist, dass man nicht einfach linear eine Mission nach der anderen vorgesetzt bekommt und dann irgendwann durch ist, so wie es bei den meisten anderen Games ist.“ – *HBD4ever*

„Kleiner Abzug wegen der Grafikfehler und Abzug wegen dieser nervigen ‚Belehrungen‘, nachdem man verhaftet oder ins Krankenhaus gebracht wurde! Kann man das nicht irgendwie abstellen?“ – *MichaelSaysSo*

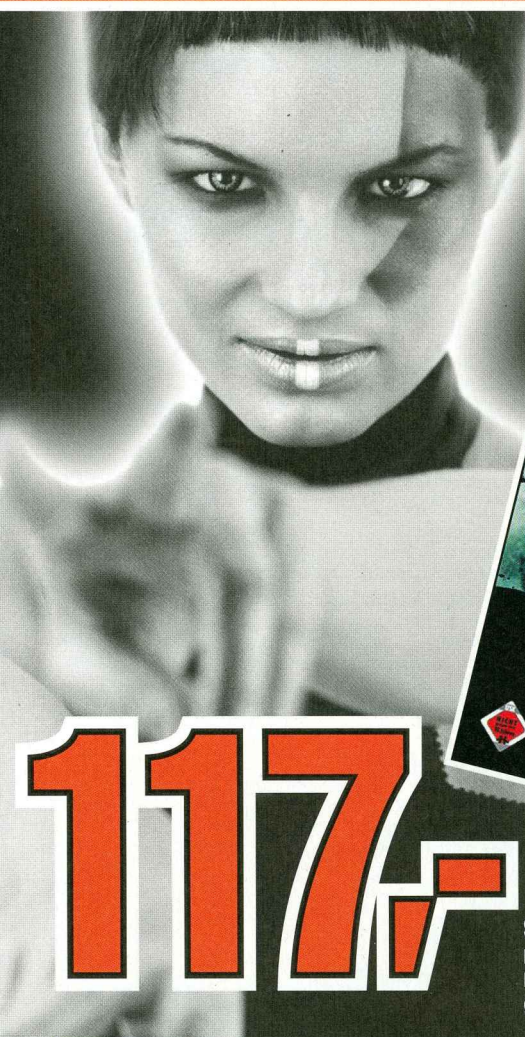
Auf der Suche nach einem Test? Hier finden Sie die **50 wichtigsten Tests** der letzten Ausgaben in einer Übersicht.

Wertungen im Überblick

TITEL	Beschreibung	HERSTELLER	TEST IN PZ	WERTUNG
Gran Turismo 3	Absoluter Pflichtkauf für PS2-Besitzer	Sony	08/01	93%
1 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 Eins in Bestform	EA	11/01	90%
Resident Evil CODE: Veronica X	Das beste Resident Evil!	Capcom	09/01	90%
Crazy Taxi	Diese Spielhallenumsetzung ist ein Pflichtkauf!	Acclaim	07/01	88%
NHL 2002	Erstklassige Eishockey-Simulation	EA	11/01	88%
2 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%
Klonoa 2: Lunetea's Veil	Knallbuntes Jump & Run	Namco	12/01	85%
Flucht von Monkey Island	Brillantes Adventure	LucasArts	08/01	85%
NBA Street	Spaßiger Straßenbasketball	EA	08/01	85%
Red Faction	Innovativer Ego-Shooter	THQ	08/01	85%
Burnout	Mit hoher Geschwindigkeit durch Städte	Acclaim	12/01	84%
SplashDown	Spritziger Funracer ohne wirklichen Tiefgang	Infogrames	12/01	84%
Twisted Metal: Black	Die totale Zerstörung auf vier Rädern	Sony	11/01	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%
VGX: Extreme-G Racing	Futuristischer Racer mit hoher Schwierigkeit	Acclaim	10/01	83%
This is Football 2002	Umfangreiche Fußballsimulation	Sony	11/01	82%
ATV Offroad	Gute Technik, schlechte KI	Sony	09/01	81%
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%
Dark Cloud	Rollenspiel mit Aufbau-Simulation	Sony	10/01	80%
Giants: Citizen Kabuto	Drei Rassen und eine Mission	Virgin	12/01	79%
NHL Hitz 2002	Eishockey mit vielen Extras	Konami	12/01	79%
Age of Empires 2	Kurzweilige Echtzeit-Strategie	Konami	11/01	78%
Project Eden	Actionspiel mit Taktik, aber dröger Grafik	Eidos	11/01	77%
Alone in the Dark: The New Nightmare	Grafisch enttäuschender PSone-Aufguss	Infogrames	11/01	76%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Die BMX-Alternative zu Tony Hawk's	Acclaim	11/01	76%
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%
Spy Hunter	3D-Remake eines Uralt-Actionspiels	Midway	11/01	75%
MX Rider	Abwechslungsreiches Motocross-Spiel	Infogrames	11/01	70%
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%
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%
StuntGP	Eher langweiliger Spielzeug-Racer	Titus	12/01	69%
Rune	Lieblose PC-Umsetzung	Take 2	10/01	64%
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%
Arctic-Thunder	Grausames Raketenschlitten-Rennspiel	Konami	12/01	40%

Keine Angst vor Schwarzgeld!

Die Gelegenheit ist günstig.



Inkl. Making Of DVD,
diverse Trailer, Sticker, Digipack

117,-

SILENT HILL 2 LIMITED EDITION

Die geheimnisvolle Geschichte um Silent Hill geht in die 2. Runde. Mach Dich auf, um das Geheimnis von Silent Hill zu lüften und entdecke eine grauenhafte und unglaubliche Geschichte einer verlassenen Stadt.

72 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe

01805-172000

Saturn-Standort-Hotline, 24 Pf pro Min.



SATURN

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ 1: GTA III



PLATZ 2: Gran Turismo 3

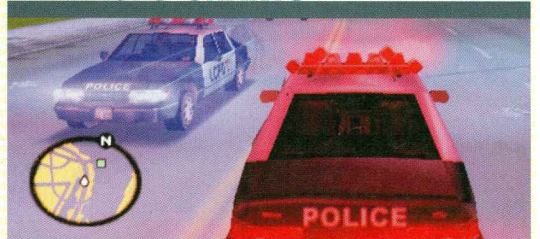
PLATZ 3: Red Faction

PLATZ / VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1 NEU	GTA III	91%	1
2 1	Gran Turismo 3	93%	4
3 3	Red Faction	85%	5
4 7	Final Fantasy IX	96%	8
5 2	Resident Evil CODE: Veronica X	90%	3
6 5	Onimusha	86%	4
7 WE	WWF SmackDown	90%	6
8 WE	Shadow of Memories	81%	4
9 14	Extermination	84%	4
10 6	Metal Gear Solid	92%	33
11 16	Dead or Alive 2	87%	9
12 NEU	World's Scariest Police Chase	-	1
13 13	ISS Pro Evolution 2	95%	5
14 NEU	DSF Fußball Manager 2002	??%	1
15 NEU	Madden NFL 2002	91%	1
16 9	Flucht von Monkey Island	85%	4
17 NEU	Time Crisis 2	83%	1
18 4	Tekken Tag Tournament	82%	11
19 WE	Rayman Revolution	90%	2
20 NEU	Simpsons Wrestling	60%	1

Wirklich überrascht hat uns der Einstieg von **GTA III** nicht. Nach den vielen Leserbriefen und Diskussionen im Forum war klar, dass das coole Action-Spiel sofort auf Platz 1 rauscht. Allerdings sind wir gespannt, wie lange es sich halten wird, denn gerade im letzten Monat sind ja viele lang erwartete Titel erschienen. Einige Wrestling-Fans konnten den Release von **WWF SmackDown – Just Bring It** wohl nicht abwarten und besorgten sich noch einmal Prügelfutter für ihre PSone mit **WWF SmackDown**, dem Original!

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

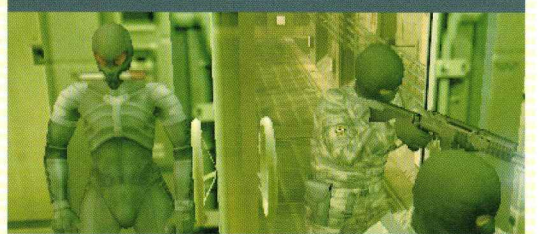


PLATZ / VORMONAT	WERTUNG	MONAT
1 NEU	GTA III	91%
2 NEU	FIFA 2002	86%
3 NEU	Age of Empires 2	78%
4 2	Resident Evil CODE: Veronica X	90%
5 3	Gran Turismo 3	93%
6 NEU	NHL 2002	88%
7 NEU	Smuggler's Run 2	82%
8 1	This is Football 2002	82%
9 14	Tekken Tag Tournament	82%
10 NEU	Rune: Viking Warlord	64%
11 6	Red Faction	85%
12 NEU	F1 2001	90%
13 NEU	SplashDown	84%
14 NEU	Time Crisis II	83%
15 NEU	Thunderhawk: Operation Phoenix	75%

Viele Neuensteiger dürfen wir diesen Monat in den Verkaufscharts begrüßen. Allen voran natürlich **GTA III**. Etwas überraschender war da schon der relativ hohe Einstieg von **Age of Empires 2**. Man sieht also, dass ein gar nicht mal so geringer Bedarf an Strategie-Titeln vorhanden ist! Fußball-Freunde entschieden sich diesen Monat für **FIFA 2002**. Fans der Serie bleiben ihrem Kicker-Spiel also treu, anstatt mit **Pro Evolution Soccer** fremdzugehen.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ / VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT
1 1	Metal Gear Solid 2	PS2	Konami
2 5	Final Fantasy X	PS2	Squaresoft
3 NEU	MoH Frontline	PS2	EA
4 6	BG: Dark Alliance	PS2	Interplay
5 7	Tekken 4	PS2	Namco
6 9	Stuntman	PS2	Sony
7 NEU	Kengo 2	PS2	Genki
8 NEU	Need for Speed HP 2	PS2	EA
9 NEU	Aliens Colonial Marines	PS2	EA
10 NEU	Onimusha 2	PS2	Capcom

Mit dem November kam die große Hit-Flut und nun wird es erst einmal ein wenig ruhiger mit den Ankündigungen. Da Dauerbrenner wie **Silent Hill 2** nun endgültig aus den Most-Wanted-Charts verschwunden sind, ist auch mal wieder Platz für andere Titel. So konnten sich zwei Titel aus den letzten News in die Liste drängen: **Kengo 2** und **Need for Speed Hot Pursuit 2**. **MGS 2** hingegen wird bis zum deutschen Release an oberster Stelle thronen.

DIE REDAKTION

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK



HANS IPPISCH
31, REDAKTIONSDIREKTOR

Tauchte tiefer in die Welt von *GTA III* ein, als ihm lieb war, und fand nach dem 20. Anhören der Jacko-CD Gefallen an den Rodney-Jerkins-Songs.

Aktuelles Lieblingsspiel
GTA III

Aktuelle Lieblings-CD
Michael Jackson – Invincible

Aktuelle Lieblings-DVD
Space Cowboys



MICHAEL PRUCHNICKI
23, Redakteur

Hat sich für das PLAYZONE-Sonderheft mit einem ganzen Stapel älterer PS2-Spiele beschäftigt und gestochen scharfe neue Screenshots angefertigt.

Aktuelles Lieblingsspiel
Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Aktuelle Lieblings-CD
Evergrey – In Search of Truth

Aktuelle Lieblings-DVD
Wallace & Gromit



STEFANIE SCHWARZ
23, Redakteurin

Arbeitet nur noch nachts, da sie aus irgendeinem Grund das Tageslicht scheut. Wundert sich, dass alle Kollegen einen großen Bogen um sie machen ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Soul Reaver 2, Devil May Cry

Aktuelle Lieblings-CD
Suburban Tribe – Frozen Ashes

Aktuelle Lieblings-DVD
Strange Days



ALBRECHT OTT
30, Redakteur

Entdeckte jetzt endlich was Gutes in Nürnberg: die Ausstellung „Faszination und Gewalt“. Trotz Andrang ein interessantes und verstärktes Erlebnis.

Aktuelles Lieblingsspiel
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Aktuelle Lieblings-CD
Robbie Williams – Eternity

Aktuelle Lieblings-DVD
The Simpsons – Season 1 Box Set



WOLFGANG FISCHER
30, Redakteur

Hatte seit langem mal wieder Urlaub und nichts Besseres zu tun, als ihn mit Faulenzen und der Erforschung des fernen Planeten Rubi-ka zu verbringen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Baldur's Gate: Dark Alliance

Aktuelle Lieblings-CD
Suburban Tribe – Frozen Ashes

Aktuelle Lieblings-DVD
Mallrats



STEFANIE SCHETTER
23, Redakteurin

Pendelt zurzeit eigentlich nur noch zwischen Bett und Schreibtisch. Und kriegt jetzt schon die Panik, wenn sie an die Weihnachtseinkäufe denkt.

Aktuelles Lieblingsspiel
Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Aktuelle Lieblings-CD
The Lord of the Dance

Aktuelle Lieblings-DVD
Das Experiment



WERNER SPACHMÜLLER
24, Content Coordinator

Wurde böse von einer Grippe erwischt und musste eine ganze Woche im Bett verbringen. Wenn wenigstens das Fernsehprogramm gut gewesen wäre ...

Aktuelles Lieblingsspiel
GTA III

Aktuelle Lieblings-CD
Gregorian II

Aktuelle Lieblings-DVD
Terminator 2



ROBERT HELLER
21, DVD-Redakteur

Hat sich im Rahmen der aktuellen DVD-Produktion durch den Sumf der schlechtesten PS2-Spiele gekämpft und weiß jetzt, was echte Folter ist.

Aktuelles Lieblingsspiel
Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Aktuelle Lieblings-CD
Limp Bizkit – Chocolate Starfish

Aktuelle Lieblings-DVD
Der Pate



STEFAN WEISS
33, Tipps&Tricks-Redakteur

Freut sich schon ganz närrisch auf das Tolkien-Kino-Highlight kurz vor Weihnachten und ackert darum erneut die Trilogie vom Herrn der Ringe durch.

Aktuelles Lieblingsspiel
Battle Realms (PC)

Aktuelle Lieblings-CD
Fish – Fellini Days

Aktuelles Lieblings-Buch
J.R.R. Tolkien – Der Herr der Ringe



PHILIPP ROHWEDDER
22, Volontär

Wäre lieber Snowboarden gefahren, als bis spät in die Nacht am Heft zu basteln. Die Flut an Top-Titeln entschädigt aber für die langen Abende im Büro.

Aktuelles Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 3

Aktuelle Lieblings-CD
Total – Musique Automatique

Aktuelles Lieblings-Buch
Handb. der Kommunikationsguerilla



ALEXANDRA BÖHM
26, Senior Designer

Verbringt momentan ihre meiste Freizeit damit, das Personal in den Reisebüros nach den besten Schriäppchen auszuquetschen, und will nur noch weg ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Aktuelle Lieblings-CD
Alizée – Gourmandises

Aktueller Lieblings-Film
Moulin Rouge



CHRISTIAN HARNOTH
30, Senior Designer

Hofft, dass an Weihnachten viele schöne PlayStation-2-Spiele unterm Weihnachtsbaum oder in seinem Postfach bei COMPUTEC MEDIA liegen. *winkmitdemzaunpfahl*

Aktuelles Lieblingsspiel
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Aktuelle Lieblings-CD
Kylie Minogue – Fever

Aktuelle Lieblings-TV-Serie
Sex and the City

RENNSPIELE

18 Wheeler107
Simpsons Road Rage108
Smuggler's Run 296
World Rally Championship84

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance70

ACTION-ADVENTURES

Soul Reaver 260

ACTION-SPIELE

007 – Agent im Kreuzfeuer88
Devil May Cry66

SPORTSPIELE

Jet Ski Riders98
NBA Live 2002102
Shaun Palmer's Pro Snowb.94
Tony Hawk's Pro Skater 376

BEAT 'EM UP

Capcom vs. SNK104
Guilty Gear X105

GESCHICKLICHKEIT

BASS Strike109
Jak and Daxter80
Rayman M100
Tarzan Freeride106

STRATEGIE
Keine Testversionen in diesem Monat

DIE ICONS



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



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



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

Eins ist dieses
Spiel ganz
bestimmt
nicht: seelenlos
und blutleer!

INFO UNTERSCHIEDE ZUM ERSTEN TEIL

Deutlich geradliniger

**Was ist anders an Soul
Reaver 2 im Vergleich zum
Vorgänger?**

Wer den ersten Teil gespielt hat, wird sich im zweiten schnell zurechtfinden. Doch obwohl sich die beiden Teile vom Grundprinzip nicht unterscheiden, gibt es doch ein paar Änderungen. *Soul Reaver 2* ist deutlich (!) storylastiger und vor allem geradliniger! Sie können nicht nach versteckten Glyph-Kräften suchen. Ähnliche Zusatzaufgaben wurden auch nicht integriert. Der Aufbau des Spiels ist dadurch zwar nicht so weitläufig wie im Vorgänger, aber auch weit weniger wirr. Zur besseren Orientierung gibt es nun zusätzlich eine Karte und einen Kompass. Es wurde mehr Wert auf Kämpfe gelegt, Gegner müssen häufig besiegt werden, um weiterzukommen. Dazu wurde das Kampfsystem komplexer gestaltet. Ob es besser ist als das alte, bleibt mal wieder Geschmackssache. Die Rätsel sind abwechslungsreicher und komplexer. Statt vieler kleiner gibt es ein paar größere. Zwischengegner, die nur mit einer bestimmten Taktik erledigt werden können, gibt es keine und auch der Boss-Kampf – will man ihn denn so nennen – ist nicht gerade der Rede wert. Dafür werden die Feinde zum Ende hin immer härter (wie es auch sein sollte ...).



Soul



DÄMONENBRUT
Hinter der Verdammnis von Nosgoth scheinen weit finstere Mächte zu stehen.



HEISSER ATEM Die Gegner greifen zu fiesen Waffen.



WIEDERSEHEN Das coole Render-Intro entspricht dem Ende von Teil 1.



ZWIELICHTIG Der Zeitstromlenker Möbius versucht Raziel zu beeinflussen.

Du hättest mich beinahe gehabt ..." Nicht unbedingt die Worte, die Raziel von seinem vermeintlichen Widersacher Kain hören will. Hatte er doch eigentlich vorgehabt, sich noch gebührend für seine jetzige Existenz als Seelen verzehrender Vampirzombie zu bedanken. Der Obervampir sollte büßen dafür, dass er ihn, seinen obers-

ten Statthalter, von seinen eigenen Brüdern in den Abgrund der Seelen werfen ließ. Nur weil die Evolution ihm den Vortritt vor seinem Meister gegeben hatte, indem sie ihm Flügel schenkte! Auf seiner Jagd nach Kain hatte Raziel weitere Dinge erfahren, die seinen Hass auf den ehemaligen Meister nur anstachelten. Und jetzt, wo er ihn endlich im Chronoplast des

Zeitstromlenkers Möbius gestellt hat, muss er hilflos mit ansehen, wie Kain überlegen lächelnd durch ein aktiviertes Zeittor flüchtet. Raziel überlegt nicht lange und folgt Kain durch das Portal in die Vergangenheit. Auf der anderen Seite erwartet ihn allerdings nicht etwa der Obervampir zum letzten Gefecht, sondern lediglich Möbius. Der zwielichtige Zeitenwäch-

Legacy of Kain: Reaver 2

INFO DVD-BONUSMATERIAL

Eine DVD mit allen Extras

Es scheint sich langsam auch in Spielentwickler-Kreisen rumzusprechen, dass man auf DVDs ein wenig mehr packen kann als nur das Spiel.

Soul Reaver 2 wartet mit einem ganzen Batzen an Special Features auf. Zum Ersten sind fünf verschiedene Sprachversionen auf der DVD: Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch und Italienisch. Dann gibt es im Startmenü unter „Bonusmaterial“ noch ein paar andere nette Dinge, von denen Sie einiges erst mit einem Code freischalten können, den Sie nach einmaligem Durchspielen bekommen: Die gesamte Hintergrundgeschichte der *Legacy of Kain*-Saga, Concept Artworks aller Charaktere und Levels, das Storyboard des *SR 2*-Intros, das Render-Intro von *Soul Reaver 1* und die Musik aus *Soul Reaver 1* und *2*. Leider sind folgende Specials nur in englischer Sprache anwählbar: eine übersichtliche Zeitlinie der Ereignisse aller Teile und Filmaufnahmen der Synchronisations-Sessions mit Bloopern. So schön das Bonusmaterial allerdings auch ist: Ein Making-of oder ein Interview wären noch nett gewesen.



CINEASTISCH Für Videospiel-Sequenzen müssen Storyboards und für Charaktere und Umgebung jede Menge Entwurfszeichnungen angefertigt werden. Einige davon können auf der DVD bewundert werden.

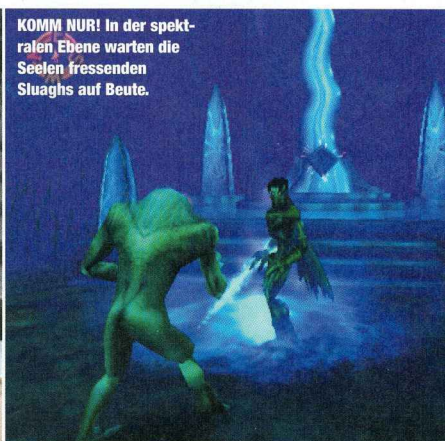
ter bietet sich Raziel als Verbündeter an, haben sie doch augenscheinlich beide das gleiche Ziel: die Vernichtung Kains ...

Mehr als nur ein Rachefeldzug

Man kann den Leuten von Crystal Dynamics nicht abprechen, dass sie eine gute, wenn auch nicht ganz einfache Geschichte erzählen können. Das offene Ende von *Soul Reaver 1* ist nun frisch gerendert die Anfangssequenz des zweiten Teils und führt den Spieler in die schon fast epische Story um Raziel, Kain und ihre Rolle im Schicksal des Landes Nosgoth ein. Der weitere Verlauf des Spiels, in dem Raziel durch verschiedene Zeiten seines Heimatlandes reist und dabei mehr und mehr über seine und Kains Vergangenheit herausfindet, wird in vielen längeren Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt. Sie übernehmen dabei, wie schon im ersten *Soul Reaver*, die Rolle von Raziel, der von seinem Schöpfer Kain verraten



EN GARDE! Die vampirjagenden Sarafan sind ziemlich geschickte Kämpfer.



KOMM NUR! In der spektralen Ebene warten die Seelen fressenden Sluaghs auf Beute.



GARTENSCHMUCK Die Sarafan haben einen morbiden Sinn für Dekoration.



ENGAGE! Mit Möbius' Zeitreisegerät begibt sich Raziel auf den Weg in die Vergangenheit.

wurde. Nach seinem Tod gab ihm eine geheimnisvolle Entität namens „Der Ältere“ die Chance, wieder aufzuerstehen, um Rache an seinem ehemaligen Meister zu nehmen. Der Haken daran: ein nicht mehr ganz so frisches Aussehen und ein unbändiger Hunger auf die Seelen gefallener Feinde. Dieser außergewöhnliche Appetit hat ihn auch im zweiten Teil nicht verlassen und auf seinem Weg durch verschiedene Epochen Nosgoths hat er mehr als genug Gelegenheiten, ihn zu stillen. Denn *Soul Reaver 2* ist deutlich actiongeladener und vor allem geradliniger als sein Vorgänger. Gegner können nicht mehr links liegen gelassen, sondern müssen häufig besiegt werden, damit sich Türen oder Durchgänge öffnen.

Zudem stellen Vampirjäger, Zombies, Dämonen und fanatische Sarafan-Priester ja auch lohnenswerte Nahrungsquellen dar. Allerdings haben sie die dumme Angewohnheit, sich ziemlich geschickt zu wehren. Sie blocken, ducken

sich und weichen aus. Aber mit dem neuen Kampfsystem kann Raziel seinen Gegnern schnell zeigen, wer in der Nahrungskette weiter oben steht. Per Knopfdruck bleibt er dem nächsten Gegner zugewandt und kann dann ebenfalls verschiedene Schläge ausführen, parieren oder zur Seite huschen. Und obwohl er auch mit bloßen Händen tiefe Wunden reißen kann, nimmt er doch gerne die Schwerter, Äxte oder Speere seiner gefallenen Feinde zu Hilfe.

Hat er seinem Gegenüber damit genügend zugesetzt, vollführt Raziel je nach Waffe einen anderen, blutigen Finishing Move, bei dem auch mal ein Kopf von den Schultern oder der Oberkörper vom Rumpf getrennt wird. So schön die Kämpfe allerdings auch sind, wer die taktischen Boss-Kämpfe des ersten Teils mochte, wird leider enttäuscht werden. Man trifft zwar später auf stärkere Gegner, diese sind aber durch gutes Kämpfen zu besiegen und nicht durch besondere Tricks.

DER REAVER IST DER SCHLÜSSEL

Raziels mächtigste Waffe ist allerdings der Soul Reaver, das Geisterschwert, das untrennbar mit seinem rechtem Arm verbunden ist. Anders als im ersten Teil kann Raziel den Reaver nicht mehr nur rufen, wenn seine Seelenenergie am unteren Bildrand voll ist, sondern jederzeit. Das hat allerdings seinen Preis: Die gefräßige Klinge schnappt ihrem Herrn nun die freigelassenen Seelen vor der Nase weg. Zu allem Überflus zapft sie auch noch seine Energie an, sobald er sie zu oft einsetzt. Es ist deshalb ratsam, häufiger auch mal zu anderen Mordwerkzeugen zu greifen.

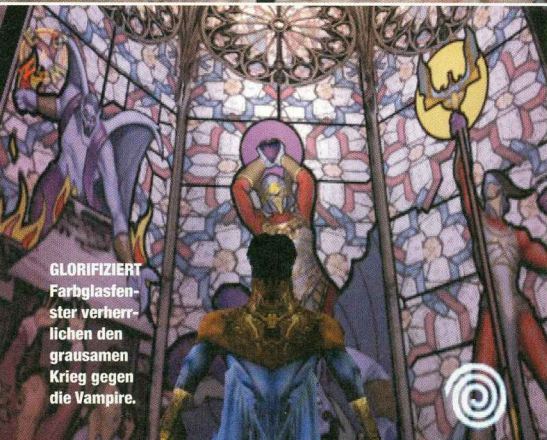
Der Reaver ist allerdings weit mehr als nur eine Waffe: Im Laufe des Spiels kann er mit den vier Energien Dunkelheit, Licht, Luft und Feuer aufgeladen werden, um Türen zu öffnen und Rätsel zu lösen. Jede Energie verleiht der Klinge dazu eine andere Eigenschaft. Mit dem Dark Reaver kann Raziel beispielsweise Schatten-

brücken entstehen lassen und so breite Abgründe überwinden. Der Air Reaver aktiviert hingegen Luftströme, die den Vampirzombie mit den Resten seiner Flügel in höhere Regionen tragen. Daran lässt sich schon erkennen, dass die Puzzles deutlich abwechslungsreicher und komplexer sind als die Kistenschieberätsel des Vorgängers. Da müssen Spiegel eingestellt, wichtige Gegenstände gefunden und die Umgebung geschickt ausgenutzt werden.

Zu Letzterem gehört natürlich mal wieder der Wechsel in die Spektralebene. In dieser parallel existierenden Geisterwelt verschiebt und verändert sich die Umgebung. Diese Ebene kann Raziel seit seiner Wandlung zum Seelenfresser jederzeit freiwillig betreten. Er wird aber auch gewaltsam dorthin befördert, sobald seine Seelenenergie in der realen Welt aufgebraucht ist. Nicht besonders erfreulich ist dabei, dass einige Dämonen ebenfalls in der Lage sind, nach Gutdünken die Ebenen zu wechseln und ihn



VORARBEIT Damit die Tür im Hintergrund aufgeht, müssen erst die Feinde besiegt werden.



GLORIFIZIERT Farbglaster verherrlichen den grausamen Krieg gegen die Vampire.

GEWINNSPIEL SOUL REAVER 2

Zusammen mit Eidos Interactive verlosen wir ein paar ganz exklusive Fan-Goodies zu Soul Reaver 2:



- 20 x SOUL-REAVER-2-SWEATSHIRT XL
- 20 x SOUL-REAVER-2-SWEATSHIRT L
- 15 x EXKLUSIVE RAZIEL-ACTION-FIGUR

Um in den Besitz eines dieser coolen Preise zu kommen, müssen Sie nicht Ihre Seele opfern, sondern nur folgende Frage beantworten:

Wie heißt das Land, dessen Schicksal Raziel beeinflusst?

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: Soul Reaver 2, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 3. Januar 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Eidos Interactive 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.

SCHATTENBRÜCKE Mit dem Dark Reaver sind Abgründe kein Problem.

TEST LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2



FINISH HIM! Ein bisschen rote Farbe gehört zu einem Vampir-Epos einfach dazu.



so gnadenlos zu verfolgen. Sollte er hier dann seinen Häschern zum Opfer fallen und alle Energie verlieren, wird er an den zuletzt aktivierten Zwischenspeicherpunkt gesetzt.

MIT LIEBE ZUM DETAIL

Größter Kritikpunkt an den meisten aktuellen PlayStation-2-Spielen sind nach wie vor die Texturen, die häufig eintönig und verwaschen aussehen. Dass das aber nicht immer nur am geringen Grafikspeicher von Sonys 128-Bit-Konsole liegt, kann *Soul Reaver 2* recht eindrucksvoll beweisen. Hier sind die Texturen nämlich abwechslungsreich, detailliert und auch beim Näherkommen noch scharf. Da lohnt es sich schon, zwischen den Kämpfen und Rätseln einfach mal kurz stehen zu bleiben und mit der manuell einstellbaren Kamera einen Blick in die flimmerfreie Umgebung zu werfen.

Umherschwirrende Glühwürmchen oder davonhuschende Ratten hauchen der düsteren 3D-Welt von Nosgoth Leben ein. Im Inneren der wuchtigen, kathedralenartigen Gebäude schmücken Fresken die Wände und durch die hohen Farbglasfenster scheint gedämpftes Licht. Auf langen Tauchgängen durch unterirdische Höhlen hüllen glühende

Kristalle alles in ein gespenstisches Licht, während bei jeder Bewegung Luftbläschen zur Wasseroberfläche steigen. Die gesamte Grafik wird dabei, während Sie spielen, von der DVD gestreamt. Daraus resultieren zwar kurze Ruckler, spart aber im Gegenzug nervige Ladebildschirme. Schade ist allerdings, dass bei all der bombastischen Optik Echtzeit-Lichteffekte auf Raziels 3.000 Polygone starken Astralkörper vergessen wurden. Selbst wenn er zu einer Fackel greift oder den Light Reaver benutzt, erhellt deren Licht zwar wun-

derbar die Umgebung, aber nicht den Vampirzombie selber.

CINEASTISCHER SOUND

Bei der Akustik haben sich die Entwickler besonders ins Zeug gelegt, um eine Soundkulisse zu erschaffen, die bis-her ihresgleichen auf der PS2 sucht. Verschiedene Untergründe verursachen andere Schrittgeräusche. So vernimmt man ekliges Schmatzen, wenn Raziel durch klebriges Sumpfwasser wadet, oder unheilvolles Knarzen, wenn er über brüchigeres Eis stapft. Ein düsterer

Soundtrack, der sich je nach Umgebung und Spielgeschehen ändert, untermalt die schaurige Atmosphäre. Die wirklich gelungene deutsche Synchronisation tut noch ein Übriges. Film-Fans werden die Synchronsprecher von Jack Nicholson oder Kevin Bacon wieder erkennen. Allerdings sprechen die Figuren nicht immer ganz lippsynchron, was bei Raziel aber nicht besonders auffallen dürfte ...

STEFANIE SCHWARZ

MEIN FAZIT SEHR GUT



Stefanie Schwarz

will *Soul Reaver 2*

IM VERGLEICH: Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Soul Reaver 2 90%

Eine gute Mischung zwischen Kämpfen und Rätseln, dazu eine wendungsreiche Story. Der derzeit beste Titel im Genre!

MDK 2 Armageddon 88%

Der Hintergrund dieses Spiels ist weitaus weniger ernsthaft als der in *Soul Reaver 2*. Für viel Abwechslung ist aber auch gesorgt.

Onimusha 86%

Hier dient ein Handschuh als Seelen saugende Waffe. Action steht im Vordergrund, ein paar Rätsel gibt es aber auch.

Eins vorweg: *Soul Reaver 2* ist sehr storylastig und spannt nicht nur einen Bogen zum Vorgänger, sondern auch zu *Blood Omen*. Aber keine Sorge: Neulinge können den Hintergrund ebenso gut verstehen wie Fans der *Legacy of Kain*-Saga. Denn vieles wird weitgehend in den Zwischensequenzen und dem Bonusmaterial der DVD erklärt. Die kleinen Feinheiten und Anspielungen werden jedoch nur denen offenbar, die die beiden Vorgänger gespielt haben. So oder so hat das Spiel aber die Eigenschaft, einen innerhalb kürzester Zeit in sich aufzusaugen und erst am Ende wieder loszulassen. Und das verdankt es nicht zuletzt dem stimmungsvollen Soundtrack und der detailreichen Grafik.

TEST SOUL REAVER 2

Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich

Internet: www.legacyofkain.com

Savegame Ja, Savepoints Schwierigkeitsgrad Mittel

Umfang Ca. 15 Stunden USK-Freigabe Ab 16 Jahren

Entwickler Crystal Dynamics Datenträger 1 DVD

Besonderheiten: Bonusmaterial

RESAMTBEWERTUNG
GRAFIK 89% SOUND 90% SPASS 90% **90%**

„Mitreißende Story, gutes Gameplay: Soul Reaver 2 besteigt den Action-Adventure-Thron!“

Heißes Ding?

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei



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

HD HIDDEN & DANGEROUS



1941. Deine aus vier Männern bestehende Truppe ist in feindlichem Gebiet abgeschossen worden. Du sitzt fern der Heimat fest und musst Deine gesamte Geschicklichkeit und Konzentration aufwenden, wenn Du Deine Männer durch das von den Achsenmächten überschwemmte Europa bringen und dabei mit heiler Haut davonkommen willst. Alles spricht dagegen, dass Du es schaffst. Hast Du das Zeug dazu?

HIDDEN & DANGEROUS



MARTIAN GOTHIC



YOU DON'T KNOW JACK



SPEC OPS: Covert Assault



DUKE NUKEM: Land of the Babes



Jedes Game nur
29^{95*}
DM

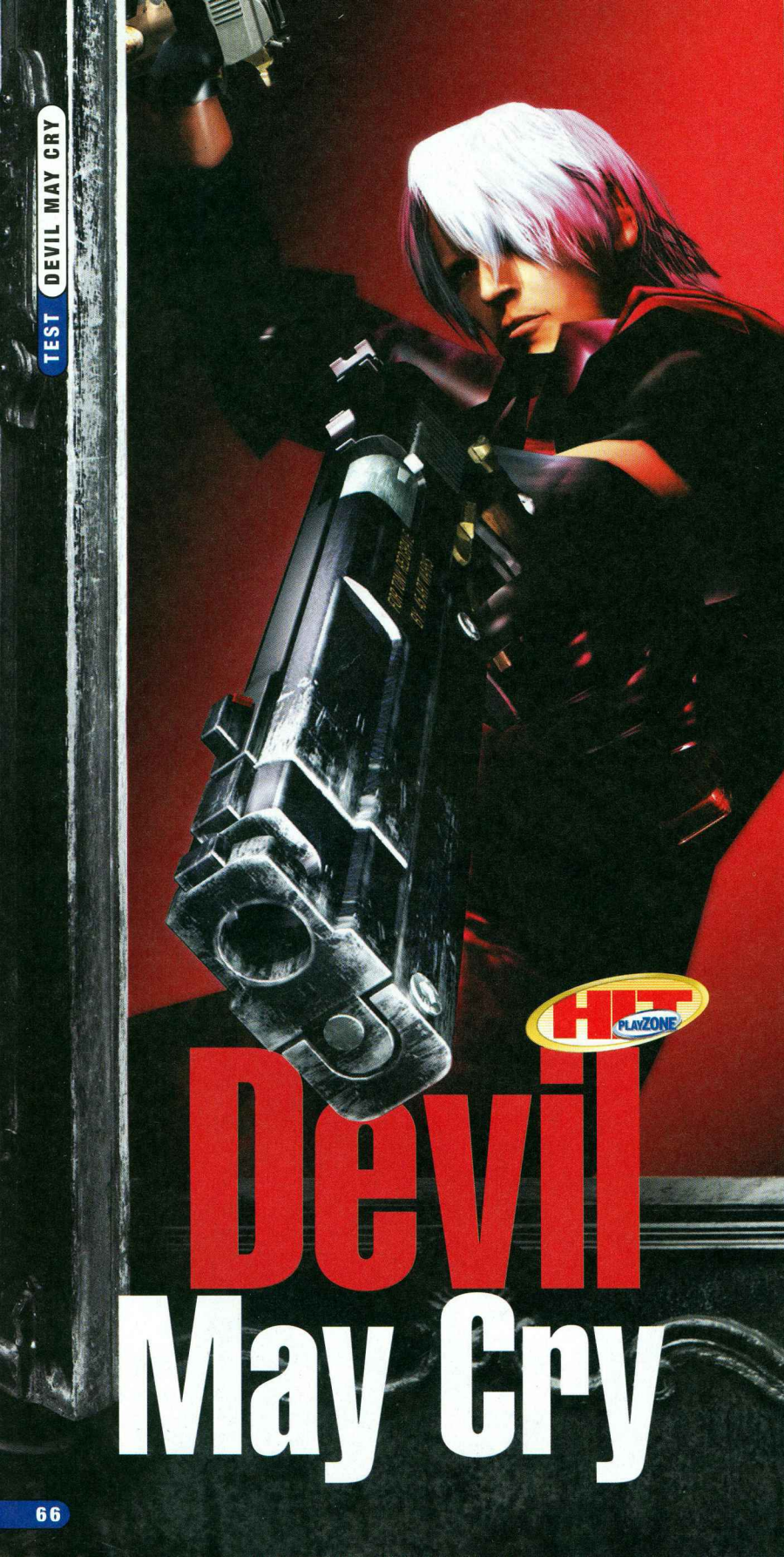


www.take2.de



Hol' Dir jetzt die Top-Games für Deine PlayStation - und das zum Top-Preis.

*unverbindliche Preisempfehlung



Devil May Cry



ARACHNOID
Gegen solche
achtbeinigen
Schlossbewohner
hat Dante die
richtigen Mittel.

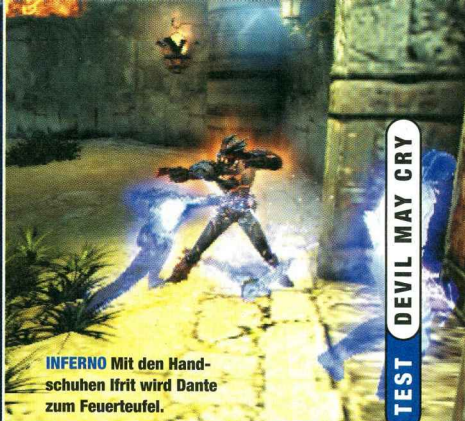
Für wahre
Action-Fans
gibt es einen
neuen
Pflicht-Titel
von Capcom!

Dante hat alles, was ein Actionheld heutzutage braucht: Er ist cool, trägt zwei große Wummen und ein riesiges Schwert und durch seine Adern fließt eine gute Portion Dämonenblut. Als Privatdetektiv der besonderen Art übernimmt er natürlich auch nur außergewöhnliche Fälle. So ist er durchaus interessiert, als eines Tages eine blonde Schönheit auf einem Motorrad durch seine Vordertür rauscht und ihm den Auftrag gibt, nach Mallet Island zu fahren. Dort soll sich nämlich das Tor zur Unterwelt befinden und durch das will der Oberteufel Mundus wieder auf die Erde zurückkehren. Jener Fiesling wurde vor 2.000 Jahren schon einmal von Dan-

CLOSE-UP Die Zwischensequenzen sind alle in Spielgrafik.



GLEISEND Die Lichteffekte im Spiel sind sehr beeindruckend.



INFERNO Mit den Handschuhen Iffrit wird Dante zum Feuerteufel.

TEST DEVIL MAY CRY



DÜELL Gegen den Teufel Nero Angelo muss Dante mehrmals antreten.



SCHÄDELSPALTER Die Totenköpfe sind keine ernsthaften Gegner.

tes Vater, dem Dämonen und Dunklen Ritter Sparda, auf Eis gelegt und nun ist es an Dante selbst, den Teufel auszutreiben. Und nicht nur den, denn im Schloss auf dem besagten Eiland treibt sich noch so allerhand Höllengezücht herum, das dumm genug ist, sich dem weißhaarigen Halb-Dämonen entgegenzustellen.

KÄMPFEN MIT STIL

Besondere Zurückhaltung ist nicht vonnöten, wenn man sich nun mit großen Waffen und übernatürlichen Kräften durch die grandiosen Echtzeit-Kulissen von *Devil May Cry* schnetzeln muss. Denn das Spiel ist pure Action. Die Suche nach Schlüsseln und Gegenständen ist eigentlich nur schmückendes Beiwerk, um dem Spieler in den 23 Missionen seinen vorgegebenen Weg durch das Horrorkastell zu weisen. Das, worauf es aber wirklich ankommt, sind die Kämpfe. Und um die erfolgreich zu bestreiten, nutzt Dante natürlich ein reichhaltiges Waffenarsenal. Da gibt es zum einen fünf verschiedene Schießseisen, die auf wunderbare Weise mit unendlich viel Munition bestückt sind. Es sieht zwar cool aus, wenn Dante mit den zwei Pistolen wie in *Matrix* in der Luft stehen bleibt und ballert oder wenn er lässt die Schrotflinte

gegen seine Feinde hält, der große Nachteil ist aber dabei, dass er so nur einen Gegner aufs Korn nehmen kann. Wenn er von einer ganzen Horde schlagwütiger Marionetten angegriffen wird, hilft daher nur ein Rundumschlag mit der Riesenklinge, um sich die Biester schnell vom Hals zu schaffen. Je gekonnter man dabei zu Werke geht, desto besser ist die Kampfstillnote, die man für jeden Angriff bekommt – sei es nun „Dull“ für einen ziemlich billigen Treffer oder „Stylish“ für eine meisterhafte Schlagfolge. Allerdings bedarf es schon einiger Übung, um die Schauer-gestalten elegant in die ewige Verdammnis zu schicken.

Viele Spezialangriffe werden nur mit einer bestimmten Tastenkombination ausgeführt, welche dann auch in den hitzigsten Gefechten locker von der Hand gehen sollte. Zum Glück ist die Steuerung da gut gelungen und präzise. Wer aber trotzdem nicht damit zurechtkommt und gleich in den ersten beiden Missionen stirbt, für den steht der Easy Automatic Modus zur Verfügung. Hier gibt es eine vereinfachte Steuerung und einen deutlich größeren Energie-Balken. Hartgesottene Zocker können sich hingegen nach mehrmaligem Durchspielen an härteren Schwierigkeitsgraden versuchen.

INFO DEVIL ARMS

Die Waffen der Teufel

Mit einem normalen Schwert gibt sich Dante nicht zufrieden, etwas Magisches ist da schon Pflicht.

Im Laufe des Spiels findet Dante die so genannten Devil Arms: höllische Waffen, die ihm spezielle Kräfte verleihen. Mithilfe der roten Steine, die getötete Gegner fallen lassen, kann Dante die Waffen aufwerten und mit besseren Kräften ausstatten.



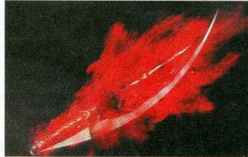
FORCE EDGE Das Schwert seines Vaters, des legendären Dunklen Ritters Sparda. Mit dieser Klinge beginnt Dante das Spiel. Es hat keine Extra-Kräfte oder Spezialattacken.



ALASTOR Hiermit kann sich Dante in einen fliegenden Teufel verwandeln, der elektrische Energie verschießt. Mit Aufwertung kann er gar Doppelsprünge in der Luft vollführen.



IFRIT Diese Handschuhe verleihen Dante die Kraft des Feuers und lassen ihn flammende Tritte und Schläge vollführen. Er kann sich hiermit in einen Feuerteufel verwandeln.



SPARDA Die endgültige Version des Force Edge. Seine Kräfte können nicht erweitert werden, aber es macht deutlich mehr Schaden als die anderen beiden magischen Waffen.

INFO MYTHEN UND REALES

Wie für japanische Spiele üblich, haben sich die Entwickler von Personen und Mythologien aus der ganzen Welt inspirieren lassen.

Dante – Dante Alighieri war einer der bedeutendsten Dichter des Mittelalters. Er wurde für seine sehr ausführlichen Höllendarstellungen berühmt. Sein bekanntestes Werk ist sicherlich *Die göttliche Komödie*.

Vergil (im Spiel der Name von Dantes Bruder) – Ein großer, alt-römischer Poet, dessen Werke alle eines gemeinsam haben: einen sehr realistischen und didaktischen Stil. Sein größtes Werk ist das Epos *Aeneis*.

Alastor – In der griechischen Mythologie war Alastor ein Rache-Dämon, der gerne blutige Familienfehden anzettelte und auf geniale Weise Menschen zu Sündentaten verführte. Er ist die männliche Entsprechung der Nemesis.

Ifrit – Ifrits sind eine Unterart der Dschinns (Geistwesen, die in der arabischen Mythologie unter den Engeln und Teufeln stehen). Sie stellen hierbei die diabolischen, bösen Dschinns dar und nehmen die Form großer, geflügelter Wesen aus Rauch an.

Mundus – Lateinisch für „die Welt“. Ziemlich ironisch, da Mundus im Spiel der Oberteufel ist.



VOLLTREFFER Die Shotgun ist aufgrund der hohen Kugelstreuung auf kurze Distanz wirkungsvoller.

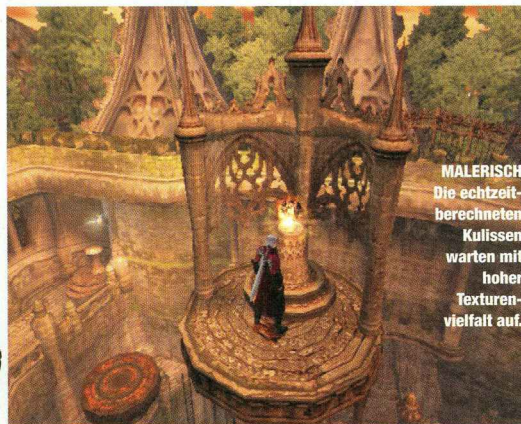
Aber egal, auf welchem Schwierigkeitsgrad man auch spielt: Für jedes erledigte Monster bekommt man als Belohnung rote Steine, mit denen man die im Laufe des Spiels gefundenen Waffen Alastor und Ifrit (siehe Infokasten „Devil Arms“) aufwerten oder Spezialgegenstände kaufen kann. Je nachdem, welche der beiden magischen Waffen Dante benutzt, kann er sich bei aufgeladenem Energiebalken in einen Teufel verwandeln und jeweils unterschiedliche magi-

sche Angriffe starten. Besonders effektiv sind diese gegen die diversen Endgegner, die immer wieder auftauchen. Um diese harten Brocken zur Strecke zu bringen, ist ein großes Maß an Timing und Taktik unerlässlich. Wer nur stumpf draufhaut, endet schnell als Futter für die Würmer.

KLEINER, DICKER DANTE

Kommen wir nun zum technischen Teil von *Devil May Cry*, der zugleich den größten

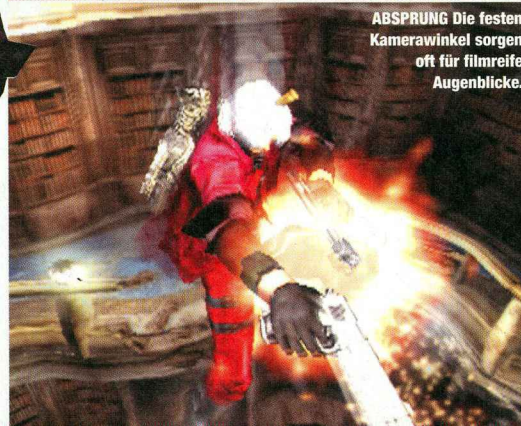
Lob- und Kritikpunkt darstellt. Kein Zweifel, das Spiel ist optisch ein wahres Festmahl. Die echtzeitberechneten Hintergründe glänzen mit sauberen Texturen (die leider bei Nahaufnahmen etwas verschwimmen) und schönen Licht- und Schatteneffekten. Alle Charaktere, ob Freund oder Feind, bewegen sich flüssig und passend animiert über den Bildschirm. Die Kamera ist dabei immer an fixen Punkten angebracht, was dem



MALERISCH Die echtzeitberechneten Kulissen warten mit hoher Texturvvielfalt auf.



BÖSE Hinter Nero Angelos Maske verbirgt sich ein düsteres Geheimnis.



ABSBRUNG Die festen Kamerawinkel sorgen oft für filmreife Augenblicke.



FLUCHT Bei einigen Feinden hilft nur die Flucht nach vorn.



ABTRITT Mit schnellen Schlag-Tritt-Kombos sind die Feinde schnell beseitigt.



GROSSER VOGEL Jeder Zwischengegner muss mit einer anderen Taktik besiegt werden.

Spieler teilweise fast schon filmreife Perspektiven beschert. Zwar ändert sich die Steuerung je nach Blickrichtung, man hat aber noch genug Zeit, um sich auf den Blickwinkelwechsel einzustellen. Alles in allem hat sich Capcom also mal wieder richtig ins Zeug gelegt, um dem Spieler eine fantasievoll designte Höllenwelt möglichst real auf den heimischen Bildschirm zu zaubern. Allerdings scheint das nur für die amerikanischen Zocker zu gelten, denn alle Befürchtungen, die man in Zusammenhang mit der PAL-Anpassung hatte, sind wohl wahr geworden. Da es noch keine fertige PAL-Version gibt, mussten wir unseren Test auf der Grundlage der NTSC-Version machen. Aber laut Aussage des Vertriebs wird die fertige Version von *Devil May Cry* genauso aussehen wie die Demo, die bei *Resident Evil Code: Veronica X* beilag. Sie wird also PAL-Balken haben, durch die Dante irgendwie gedrunzt wirkt. Und aufgrund des fehlenden 60-Hz-Modus leidet das Spiel an einem Geschwindigkeitsverlust, der aber zum Glück nur wirklich auffällt, wenn Dante durch die Gegend rennt. Kämpfe und Sprünge sind nach wie vor schnell und

dynamisch. Nun gut ... Der Titel wurde noch einmal um zwei Wochen nach hinten verschoben – vielleicht bastelt Capcom ja doch noch an einem 60-Hz-Modus. Mehr als eine fromme Hoffnung dürfte das aber nicht sein.

SÜNDHAFT GUTER SOUND

Zum Glück hat eine schlechte PAL-Anpassung aber keine negativen Auswirkungen auf den Sound. Denn neben den

stimmungsvollen Hintergründen zieht das Spiel einen großen Teil seiner zwar nicht gruselig, aber doch spannungsgeladenen Atmosphäre aus der musikalischen Untermauerung. Laufen Sie durch die riesigen Gänge der gotischen Festung, ertönen Choräle oder getragene Orgelmusik. Sobald aber der erste Feind auftaucht, verwandelt sich diese himmlische Musik in hammerharten Techno, der die aggressive Stimmung noch erhöht.

Die Umgebungsounds setzen zwar keine neuen Maßstäbe, fügen sich aber sehr gut in das Spiel ein. Auch in ruhigeren Momenten hört man irgendwo etwas knarren oder sich bewegen. Den puren Horror verbreiten diese Geräusche jedoch nicht. Aber das ist ja auch nicht das Ziel von *Devil May Cry*. Hier geht es um Action und Coolness – und die wirklich coolen Helden haben eh keine Angst.

STEFANIE SCHWARZ

MEIN FAZIT SEHR GUT



Stefanie Schwarz
hat den 9. Kreis erreicht.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Onimusha 86%
Capcom

Ein paar Rätsel mehr hievten das Samurai-Abenteuer in die Action-Adventure-Ecke – mit deutlichem Schwerpunkt auf Action.

DEVIL MAY CRY 85%
Capcom

Der coolste Actionheld der PS2 leidet leider unter der schlechten PAL-Anpassung, sonst wäre er höher bewertet worden. Trotz allem ein absolut genialer Titel!

Zone of the Enders 84%
Konami

Schneller und futuristischer Mech-Shooter. Auch hier dominiert das Kampfgeschehen über Rätsel und Story!

Selten ist mir eine Wertung so schwer gefallen wie die von *Devil May Cry*. Es ist stylish, cool, sieht gut aus und macht für die Dauer des ersten Durchspiels sehr viel Spaß. Aber leider ist die PAL-Anpassung mal wieder hinter den Hoffnungen zurückgeblieben. Die NTSC-Version hätte von mir mindestens 88 % bekommen. Aber Grafik und Spaß leiden schon unter der schlechten Umsetzung. Trotzdem kann ich das Spiel jedem ans Herz legen, der zwischendurch einfach mal mit einem coolen Helden ein paar Monster abballern will, ohne sich groß Zeit dafür nehmen zu müssen! Das Kampfsystem ist sehr durchdacht und bedarf im Normal-Modus schon ein wenig Zocker-Erfahrung.

TEST DEVIL MAY CRY

Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch/dt. Untertitel
Preis:	DM 119,95
Termin:	14. Dezember

Internet: www.capcom.co.jp/devil

Savegame Schwierigkeitsgrad
Ja 5 Stufen (freispielbar)

Umfang USK-Freigabe
23 (+12) Missionen Ab 16 Jahren

Entwickler Datenträger
Capcom 1 DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 85% SOUND 87% SPASS 88% **85%**

„Durch schlechte PAL-Anpassung leider abgewertet, aber **dennoch ein cooler Action-Titel!**“

Cooler Game?

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei

McMEDIA

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

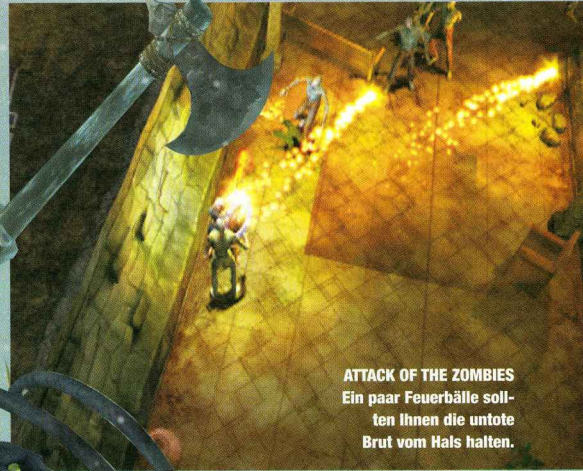
Baldur's Gate:



Stoppen Sie als
Ein-Mann-Armee
eine Allianz dunk-
ler Mächte!

Es war einmal ... ein Held. Dieser unerschrockene Streiter für das Gute zog durch das Königreich Amn, immer auf der Suche nach dem Bösen, um es zu bekämpfen. Wie es der Zufall so wollte, führte das Schicksal den tapferen Recken in die Perle der Schwertküste, die Stadt Baldur's Gate. Von der langen Reise erschöpft, machte er sich sogleich auf den Weg zur nächsten Schänke und lief geradewegs ein paar Dieben in die Arme, die ihn niederschlugen und ausraubten. In letzter Sekunde von der nahen-

den Stadtwahe gerettet, begab sich der angeschlagene und nunmehr besitzlose Kämpfer in die Taverne „Elfenlied“. Dort erfuhr er, dass sich die feigen Räuber anscheinend in der Kanalisation herumtrieben und von dort aus die Stadt unsicher machten. Als der Held die wackeligen Stiegen zum Keller der Schänke hinabstieg, um die Diebe zur Rechenschaft zu ziehen, konnte er noch nicht ahnen, dass er einer teuflischen Verschwörung auf der Spur war, die ihn bald zu weit entfernten Orten führen würde.



ATTACK OF THE ZOMBIES
Ein paar Feuerbälle sollten Ihnen die untote Brut vom Hals halten.

Dark Alliance

VIELSEITIGES TRIO

Selbstverständlich übernehmen Sie, wie sollte es auch anders sein, die Rolle des unerschrockenen Einzelkämpfers in diesem linearen Hack'n'Slay-Rollenspiel à la *Diablo*. Gleich zu Beginn werden Sie dabei mit der alles entscheidenden Frage konfrontiert: Welcher Charaktertyp sagt Ihnen am meisten zu? Menschlicher Bogenschütze, zwergischer Kämpfer oder doch elfische Hexenmeisterin? Die Entscheidung will wohl überlegt sein, da sich die drei in mehreren Gesichtspunkten deutlich voneinander unter-

scheiden. Neben unterschiedlichen Startattributen besitzt jeder eine Vielzahl von einzigartigen Fähigkeiten, die im Laufe des Abenteuers erlernt und ausgebaut werden dürfen. Logischerweise wirkt sich die Wahl der Spielfigur auch auf die verwendbaren Waffen aus. Ein schwerer Zweihänder gehört einfach nicht in zarte Elfenfinger. Derartige Beschränkungen gelten seltsamerweise für Rüstungsteile und magischen Schmuck nicht. Auf Wunsch können Sie das Abenteuer auch mit einem Freund durchleben und dem Bösen mit vereinten

Kräften den Garaus machen. Sollten Sie auf Ihrem Streifzug durch die Labyrinth dann eine Waffe finden, die Sie nicht gebrauchen können, hat vielleicht ihr Waffengefährte Verwendung dafür.

KURZWEILIGES GEMETZEL

Das Spielprinzip, das dem Action-Rollenspiel zugrunde liegt, könnte einfacher nicht sein: Rotten Sie Level für Level unter Zuhilfenahme von Kampfaktiken ganze Gegnerhorden aus und erledigen Sie praktisch im Vorbeigehen Auf-

träge, um Erfahrungspunkte, bessere Ausrüstung und – nicht zu vergessen – Geld zu bekommen. Letzteres benötigen Sie auch dringend, um sich besonders ausgefallene Waffen, Rüstungen oder verschiedenste Tränke bei einem Händler kaufen zu können. Neben Gesundheits- und Magie-Elixieren spielen vor allem die Rückruf-Tränke eine wichtige Rolle. Damit können Sie sich in Sekundenschnelle an einen vorher festgelegten, sicheren Ort teleportieren. Im ersten der drei Kapitel des Abenteuers ist dies beispiels-



ÜBERHEBLICHES VIELAUGE Der Beholder beherrscht eine Vielzahl von magischen Angriffen und setzt diese auch gekonnt ein.



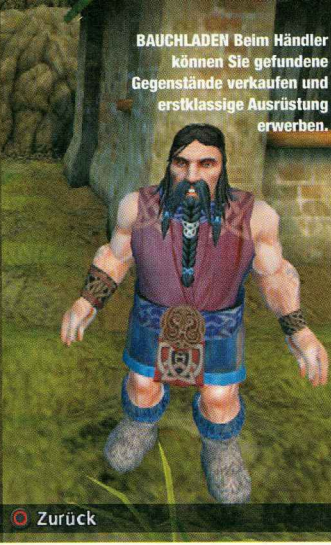
SIGNAL Das Entzünden des Feuers weckt das Interesse eines sehr hungrigen Gegners.



KNOCHENTANZ In der Gruft bekommen Sie es mit Horden von Skeletten zu tun.



DOPPELTES VERGNÜGEN Sie dürfen auch zu zweit in den Dungeons Monster verdoppeln.



BAUCHLADEN Beim Händler können Sie gefundene Gegenstände verkaufen und erstklassige Ausrüstung erwerben.



SEARCH & RESCUE Das goldene Ausrufezeichen zeigt an, dass der Zwerg nach seiner Befreiung mit Ihnen sprechen möchte.

weise die Taverne „Elfenlied“, wo sich glücklicherweise zu jeder Tages- und Nachtzeit ein Waffenhändler befindet, bei dem Sie nicht benötigte Beute verschachern können.

GRANDIOSE OPTIK
Neben dem süchtig machenden Gameplay fällt bei *BG: Dark Alliance* vor allem die blitzsaubere Präsentation positiv auf. Erstklassige Animationen und tolle

Effekte, insbesondere die Darstellung des Wassers und der Zaubersprüche, lassen keine Wünsche offen. Damit Sie nicht die Übersicht verlieren, ist die Kamera fast immer frei um die Spielfigur drehbar und zeigt die liebevoll gestalteten Monster und verwinkelten Levels aus jedem gewünschten Blickwinkel. Der sichtbare Bildschirmausschnitt bleibt dabei immer gleich groß, eine Vergrößerung

ist leider nicht möglich. Ebenso stimmungsvoll ist die musikalische Untermalung des Fantasy-Rollenspiels, die perfekt auf den jeweiligen Spielabstand zugeschnitten ist. Auch die deutsche Synchronisation kann sich durchaus hören lassen und trägt viel zur tollen Atmosphäre bei. Lediglich die Kommentare der spielbaren Charaktere nerven nach längerer Spielzeit etwas.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
hasst Riesenspinnen.

Dieses Spiel ist eine Offenbarung für alle, die sich ein Action-Rollenspiel im Stile von *Diablo* auf der PS2 gewünscht haben. Bis auf ein paar relativ unbedeutende Kleinigkeiten ist *BG: Dark Alliance* durchweg sehr gelungen und wird selbst geübte Rollenspieler mindestens 20 Stunden an den Bildschirm fesseln. Nur die fehlende Komplexität des Rollenspielparts trübt den ansonsten hervorragenden Gesamteindruck etwas. Flüssige Grafik, tolle Effekte und ein höchst motivierendes Spielprinzip machen dieses kleine Manko aber problemlos wett.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzzeitblick

BALDUR'S GATE Virgin	88%
Kurzweiliges Hack'n'Slay-Abenteuer, das mit Klasse Effekten, langer Spieldauer und einem tollen Soundtrack aufwartet.	
Summoner Infogrames	86%
Sehr storylastiges Rollenspiel mit interessantem Kampfsystem, das trotz grafischer Mängel viele Stunden Spielspaß garantiert.	
Dark Cloud Sony	80%
Durchweg gelungenes Actionrollenspiel mit einer Prise Aufbauimulation, das mit etwas mehr Abwechslung ein Hit geworden wäre.	

INFO LANGZEITMOTIVATION

Die Herausforderung

Wer Baldur's Gate: Dark Alliance nur einmal durchspielt, hat bei weitem noch nicht das ganze Spiel gesehen.

Viele Spiele enden genau dann, wenn es gerade am schönsten ist: Der Endgegner ist besiegt, das Böse wurde gebannt und Sie haben eigentlich Lust, noch ein paar fiese Monster ins Jenseits zu schicken. Neben der Möglichkeit, das Spiel mit einem anderen Charakter von vorn zu beginnen, können Sie nach einmaligem Durchspielen eine ganz spezielle Herausforderung annehmen. Die Aufgabe ist eigentlich ganz simpel: Säubern Sie in 15 Minuten ein geräumiges Gemäuer von allerlei garstigem Getier. Um die ganze Sache zu erschweren, dürfen Sie sich dieser Aufgabe mit einem bisher nicht anwählbaren Charakter widmen, dem *D&D*-Fans wohl bekannten dunklelfischen Waldläufer Drizzt Do'Urden. Überstehen Sie diese Herausforderung, erhalten Sie Zugriff auf einen superharten Schwierigkeitsgrad, den Sie nur mit einem kampferfahrenen Recken angehen dürfen, selbstverständlich ohne die Ausrüstung, die Sie während des ersten Durchlaufs angesammelt haben. Der Level und die Fähigkeiten Ihres Helden bleiben jedoch erhalten. Meistern Sie auch diese nicht zu unterschätzende Aufgabe, dürfen Sie sogar mit Drizzt auf Monsterjagd gehen und das Böse ein weiteres Mal in die Schranken weisen.



Drizzt Do'Urden
Stufe 16 Dunklelfischer Waldläufer
Erfahrung: 122000
Naches: Stufe 136000
Gesundheit: 160/160
Energie: 57/57
Rüstung: 42
Angriffsbonus: 41
Schadenspunkte: 29-59

Stärke: 13 (+) | Treffer (Schd)
Intelligenz: 17 (+) | max. Energie
Weisheit: 17 (+) | max. Erfahrung
Geschick: 20 (+) | Rüstung
Konstitution: 15 (+) | Trefferpunkte
Charisma: 14 (+) | Handel



BONUSCHARAKTER Drizzt Do'Urden ist eine der schillerndsten Gestalten des *D&D*-Universums.

TEST BALDUR'S GATE

Hersteller:	Virgin
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	20. Dezember

Internet: www.vid.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
20+ Levels	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Black Isle	DVD

GESAMTWERTUNG

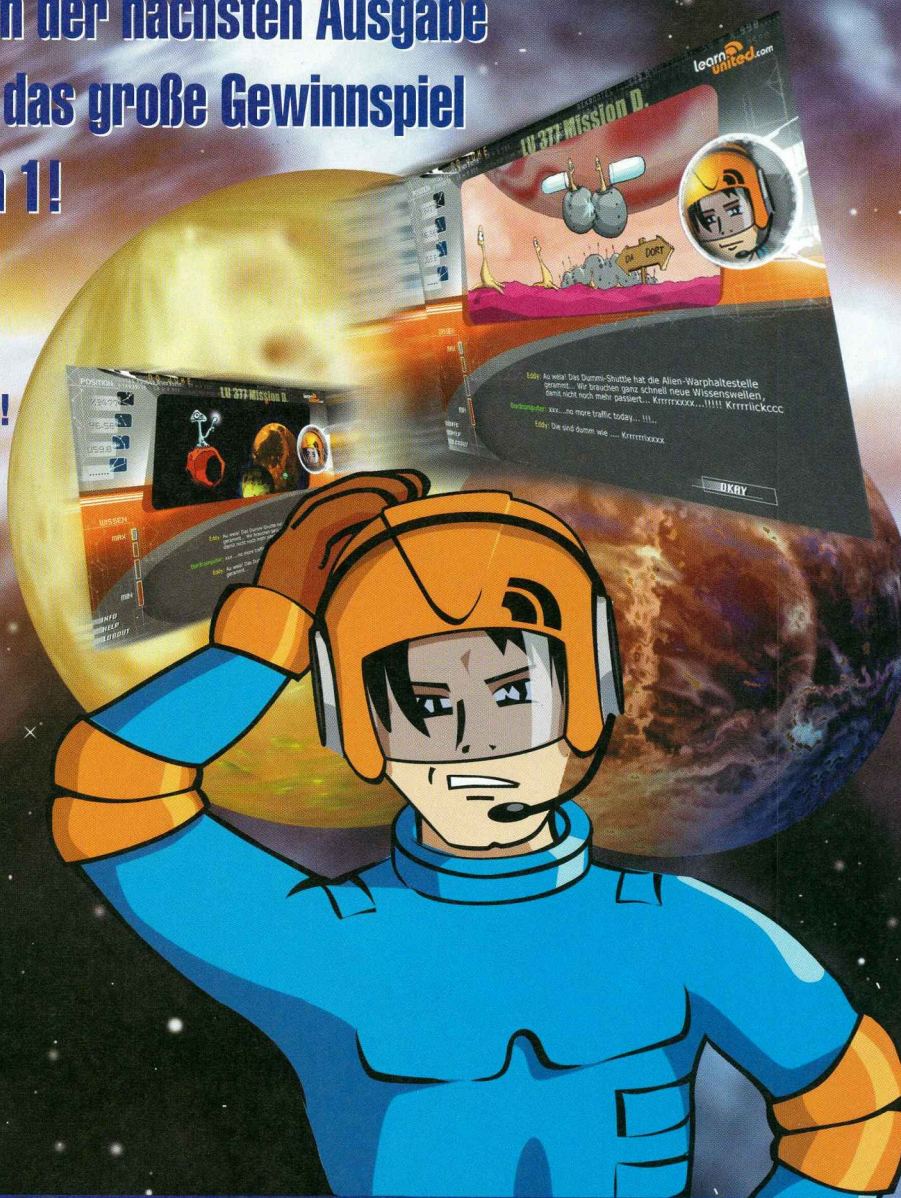
GRAFIK: 88% SOUND: 87% SPASS: 87% **88%**

„Umfangreiches Abenteuer, das vor allem durch erstklassige Präsentation und jede Menge Action begeistert.“

learn united.com und **PLAYZONE**

präsentieren in der nächsten Ausgabe der **PLAYZONE** das große Gewinnspiel **Coach Mission 1!**

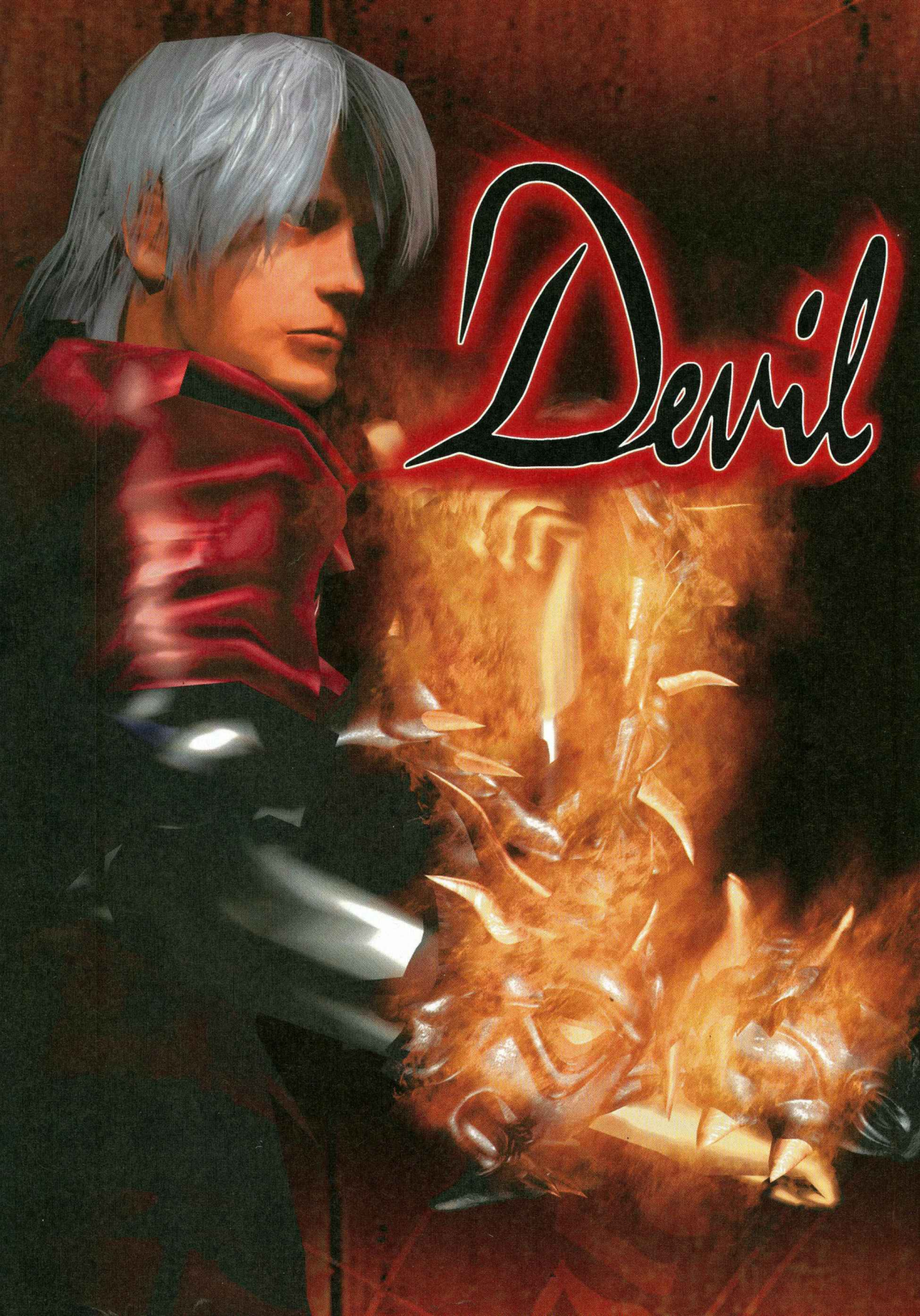
**Rette die Welt vor
der Verdummung
und gewinne
gigantische Preise!**



Learnunited.com ist die neue Lernplattform für Schüler im Internet.
 Bei der persönlichen Lernunterstützung können Schüler über Internet und Headset
 live und direkt mit einem Lehrer sprechen und Aufgaben gemeinsam bearbeiten.
 Als effektive Hilfe bei Hausaufgaben, zur Prüfungsvorbereitung oder zur Notenverbesserung.

learn united.com

NULL STRESS – BESSERE NOTEN



Devil

May Cry



TM

VOM MACHER DES KLASSIKERS RESIDENT EVIL

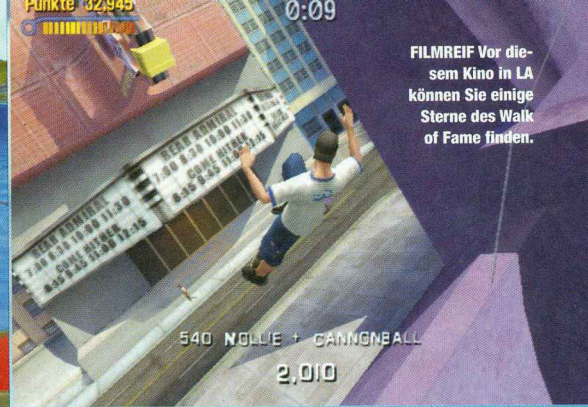
“Das coolste Spiel aller Zeiten?”

OPM2

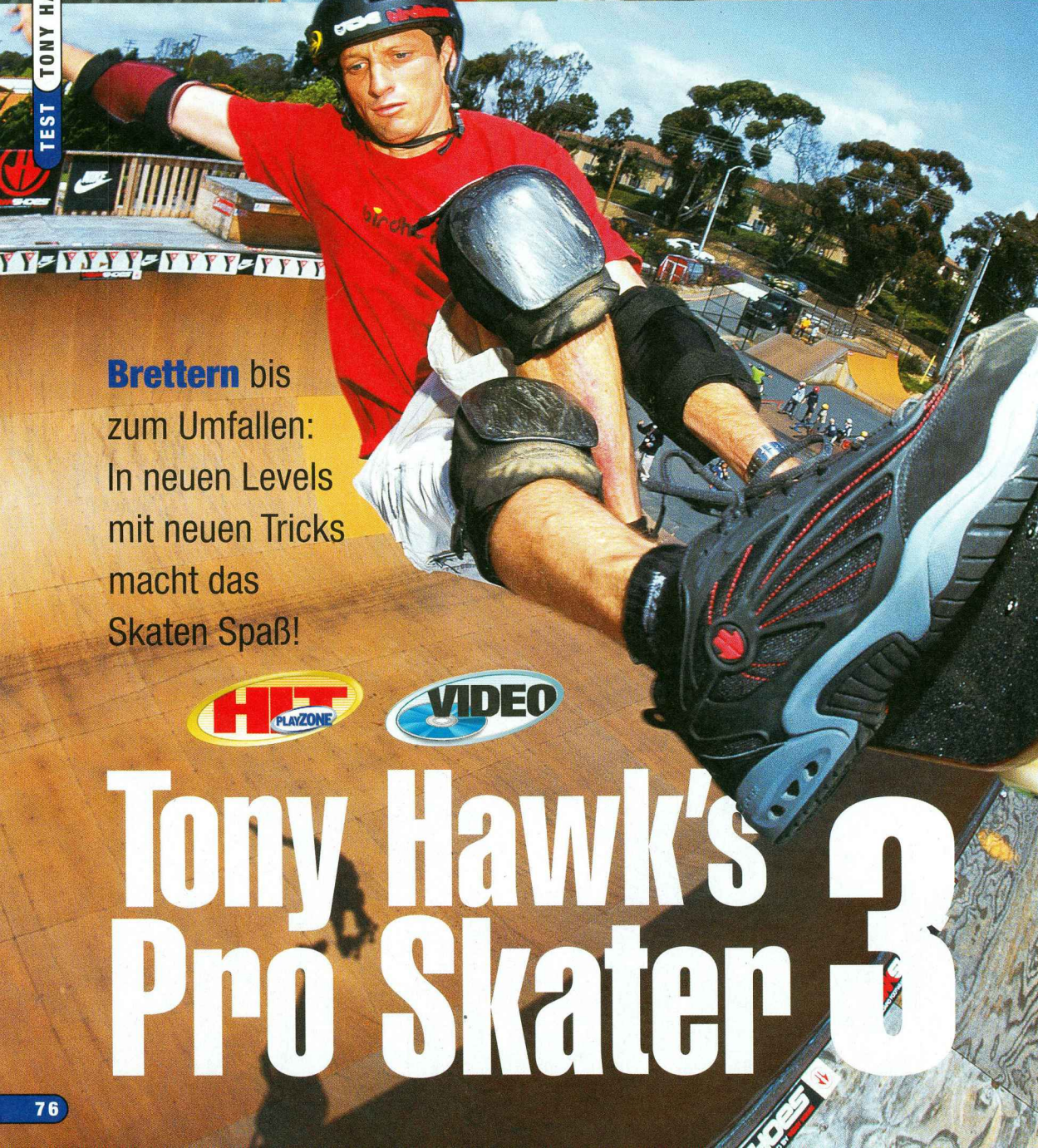
CAPCOM
devilmaycry.co.uk

PlayStation[®]2

© CAPCOM CO. LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO. LTD. DEVIL MAY CRY is a trademark of CAPCOM CO. LTD. ALL RIGHTS RESERVED. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



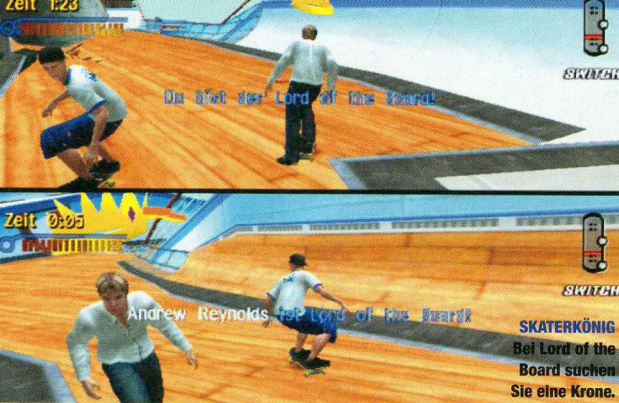
TEST TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Brettern bis
zum Umfallen:
In neuen Levels
mit neuen Tricks
macht das
Skaten Spaß!



Tony Hawk's Pro Skater 3



TEST TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Gesetze werden von Skateboardern oft nicht besonders ernst genommen. Sie heizen ohne Rücksicht auf Verluste durch die Fußgängerzone. Ganz andere Gesetze werden bei *Tony Hawk's Pro Skater 3* verletzt: Das Gesetz der Schwerkraft scheint in der virtuellen Welt der Profi-Skateboarder keine Gültigkeit zu haben. Die heben ab, fliegen, wirbeln und tricksen, als habe die Erde ihre Anziehungskraft verloren. Und genau das

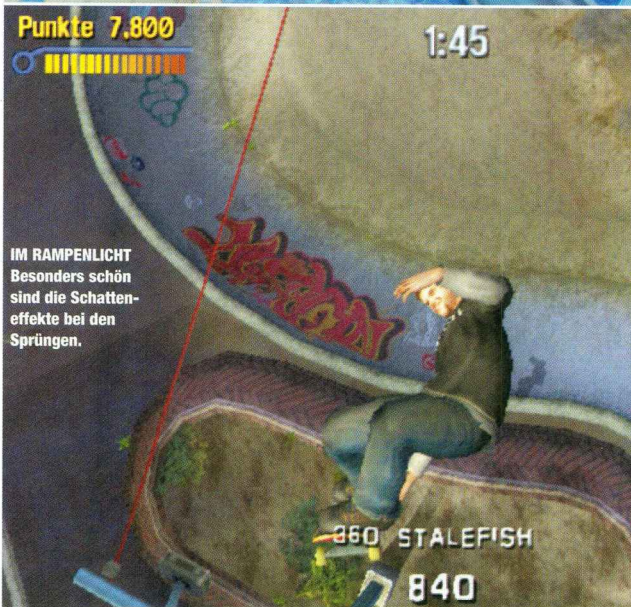
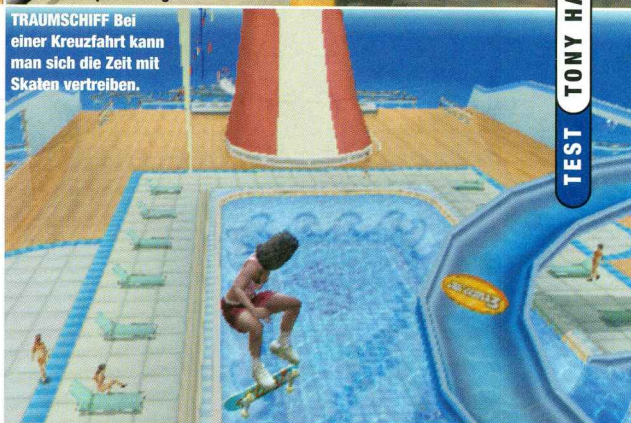
ist das Lustige an diesem Spiel: Die Action ist so schnell, die Kunststücke so spektakulär wie in kaum einem anderen Trendsport-Titel. Gegenüber dem Vorgänger konnten die Entwickler in dieser Beziehung sogar noch einen draufsetzen: Einige neuartige Tricks sind dazugekommen. Den größten Einfluss auf den Spielspaß hat dabei der Revert. Dieser ermöglicht in Verbindung mit den Manuals fast unendliche Kunststück-Kombinationen. Am Ende eines Sprungs wird er mit der R2- oder L2-Taste ausgelöst. Wenn man dann anschließend mit dem Analogstick oder den Richtungstasten oben und unten schnell einen

Manual fährt und nicht hinfällt, werden die Punkte vom nächsten Trick noch mit dem vorigen verrechnet. Auf diese Weise ist es also möglich, aus den Zwei-Minuten-Läufen einen einzigen riesigen Stunt zu machen. Natürlich gehört einiges an Können dazu.

Doch wie immer bei *Tony Hawk* eignet man sich das quasi von allein beim Spielen an und hat auch noch eine Riesenfreude dabei. Dafür sorgt wie immer der Karrieremodus. Der fängt relativ einfach in einer Gießerei an, um weitere Levels freizuspielen, sind gewisse Aufgaben zu erfüllen. Dazu gehört es, bestimmte Punktzahlen zu erreichen und bestimmte Tricks vorzuführen. Dadurch verbessert nicht nur der Spieler seine Fähigkeiten, auch die des virtuellen Skaters erhöhen sich stetig.

VOM FLUGHAFEN AUF S CHIFF

Insgesamt neun reguläre Umgebungen sind im Karrieremodus verborgen, dazu kommen noch einige geheime. Alle sind großartig designt und bieten massenhaft Rampen, Halfpipes und Geländer für Kunststücken aller Art. Das Schöne dabei ist, dass sie ihre jeweiligen Eigenarten in den Skatespaß mit einbeziehen. In Los Angeles ist zum Beispiel eines der Ziele, ein Erdbeben auszulösen. Auf dem Kreuzfahrtschiff gibt es neben der Relling Rettungsboote, in denen die Sprünge richtig viele Punkte geben. Am Flughafen machen die



Krasses Teil?

Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei



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

INFO SKATER-KREATIONEN

Flossen hoch!

Im Editor können Sie wieder eigene Sportler erschaffen. Erstmals gibt es dabei auch eine weibliche Skaterin.

Schon bei den Äußerlichkeiten gibt es unheimlich viele Möglichkeiten, Sie können aus zahllosen Hosen, Röcken, Hemden und Accessoires wählen. Zur Zierde des Skaters gibt es außerdem Tätowierungen, verschiedene Brillen und Kopfbedeckungen. Eindeutig ist vieles davon nicht ganz ernst gemeint. So stehen etwa Pickelhauben, Schnorchel oder Clownsschuhe zur Verfügung.



AHO! Der Piratenhut gibt der Skaterin eine gewisse Windschnittigkeit.



FASCHING So eine Brille mit Schnurrbart ziert doch wohl ein jedes Frauengesicht.



AQUADYNAMISCH Rutschfeste Flossen sind gut für die Standfestigkeit.



GUTER GESAMTEINDRUCK Und so sieht die Kombination im Einsatz aus.

Grinds am Gepäckausgabeband und den Wartebänken besonders Laune. Von der Größe der Levels her hat sich allerdings nicht viel getan im Vergleich zum direkten Vorgänger, der ja schon riesige Umgebungen bot. Groß sind sie immer noch, auch umfangreich, detailliert und fantasievoll. Nicht unbedingt besser als vorher, aber mindestens genauso gut. Besser ist natürlich die Grafik: sehr schöne Texturen, geniale Animationen, vor allem bei Stürzen, und kaum Flimmern. Im Einzelspielermodus läuft das wahnsinnig flüssig, im Zweispeler-Splitscreen-Modus leider nicht. Vor allem in den größeren Umgebungen ruckelt es doch

ganz schön heftig. Das ist besonders schade, weil der Zweispelermodus immer eine der größten Stärken von *Tony Hawk's Pro Skater* war.

Vom Spielspaß her hat sich da auch nichts geändert, es gibt sogar einige neue Modi für zwei Spieler. Da ist einmal „Lord of the Board“, eine Art Fangen auf Rollbrettern, und „Slap!“, bei dem es darum geht, den Kontrahenten möglichst oft zu rammen. Neu ist, dass diese Spiele auch zu viert funktionieren, mit Modem im Netzwerkmodus. Das hat nicht nur den Vorteil, dass die Gegner nicht am selben Ort sitzen müssen, auch die Splitscreen-Modi sind dann auf dem vollen Bild-

schirm zu sehen. Was wäre ein *Tony-Hawk-Spiel* ohne den passenden Soundtrack? Auch im dritten Teil enttäuscht der nicht. Kein Wunder, hat ihn doch *Tony Hawk* persönlich ausgesucht. So finden sich da Legenden des harten Rocks wie *Motörhead* oder die *Ramones*. Einziger Schwachpunkt ist hier die teilweise etwas unmotivierte deutsche Sprachausgabe.

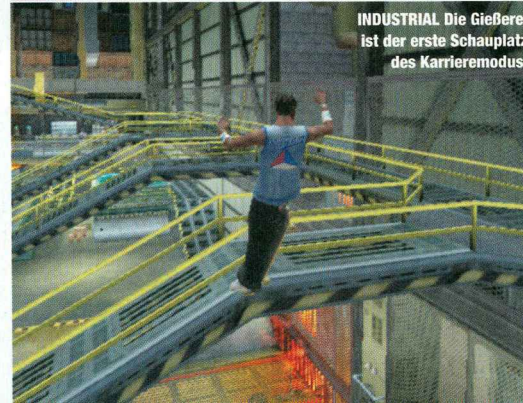
ALBRECHT OTT



WALD UND WIESEN Kanada ist ein sehr rustikaler Level.



WIE IM FLUG Im Flughafen sind Rolltrep-pen und Laufbänder zum Grinden da.



INDUSTRIAL Die Gießerei ist der erste Schauplatz des Karrieremodus.

MEIN FAZIT SUPER



Albrecht Ott lässt's rollen.

Tony Hawk's Pro Skater 3 ist tatsächlich der Hit, den alle erwartet haben: rasant und spektakulär wie gewohnt, mit klasse neuen Levels, flüssiger und schöner Grafik. Einziger Minuspunkt ist das Ruckeln im Zweispelermodus, dafür ist der neue Netzwerkmodus eine echte Bereicherung.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 90%

Activision

Mit rasantem Gameplay, schönen Umgebungen und tollen Animationen ergattert *Tony Hawk* die Genre-Krone auf Anhieb.

S. Palmer's Pro Snowboarder 88%

Activision

Als kleiner Activision-Bruder von *Tony Hawk* überzeugt auch Shaun Palmer mit seinem actionreichen Snowboard-Racer.

SSX 87%

EA Big

Der schnelle Trendsport-Knüller der ersten Stunde wird diesen Monat gleich von zwei Titeln aus dem Hause Activision überholt.

TEST T. HAWK'S PRO SKATER 3

Hersteller:	Activision
Genre:	Skateboarding
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 120,-
Termin:	Anfang Dezember

Internet: www.activisiono2.de

Savegame Nach jedem Level Mittel

Umfang 9+3 Umgebungen USK-Freigabe Ab 6 Jahren

Entwickler Neversoft Datenträger DVD

Besonderheiten: Profi-Skater-Videos, Shaun-Palmer-Demo

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 89% SOUND 88% SPASS 91% **90%**

„Wo *Tony Hawk* draufsteht, ist *Tony Hawk* drin: Auch auf der PS2 setzt er Maßstäbe im Trendsport-Genre.“

Durchgeknallt?



EX PANIUM

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

**Bis zu 10 Stunden länger im Rennen bleiben.
Mit eXpanium.**

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

Mitmischen und gewinnen: eXpanium DJ-Contest* und Snowboardcamp mit DJs Phats & Small**; Gewinnspiel unter www.philips.de/expanium oder Snowboardreise buchen bei O.B.Session unter 0 62 49/90 55 99.



PHILIPS

Let's make things better.



Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Chipstüten auf, Telefone aus:
Die neuen Jump&Run-
Könige sind da!

Das kommt davon, wenn man keinen Respekt vor altertümlichen Kulturen hat: Der super-schlaue Daxter purzelt auf einer heimlichen Entdeckungsreise in ein Becken mit dunkler Eco-Materie und wird in Form eines zwei Hand breit großen Nagetiers wieder ausgespuckt. Gemeinsam mit dem Dorfweisen Samos und der kessen Kiera sucht nun sein Freund Jak nach einem Weg, den Unglücksraben wieder von Fell und Pfoten zu befreien. Zu Daxters Glück haben die alten Precursor nicht nur mit dem unheilvollen dunklen Eco experimentiert, sondern auch mit weniger gefährlichen Sorten. Während Jak und sein kaltschnäuziger Begleiter durch Sümpfe patschen und über Lavabecken segeln, treffen sie auf vier Arten von glühenden Substanzen. Grünes Eco, versteckt in Kisten, Fässern und Monsterkörpern, spendet Jak Lebensenergie. Gelbes Eco lässt sich in Form von explosiven Kugeln nach Gegnern oder Hindernissen schleudern und unter dem Einfluss von rotem Eco wird der Blondschof zum Berserker mit tödlichen Fäusten. Am kniffligsten ist der Einsatz von blauem Eco, mit dessen Hilfe sich Apparate der Precursor-Kultur aktivieren lassen, beispielsweise Sprung-



UNTER WASSER Die Fallen der versunkenen Precursor-Stadt verlangen Jak einiges ab.



NOTWEHR Der Sumpf ist gespickt mit Monstern. Zum Glück auch mit gelbem Eco!



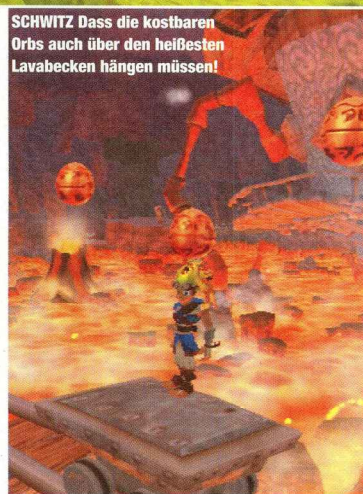
IGITT! Warum muss uns Samos ausgerechnet in die finsterste Spinnenhöhle schicken?



OH YES! Aus Freude über jede Energiezelle legen die Freunde einen Freudentanz aufs Gras.



JACKFIEBER Dieser Rennspiel-Level quillt förmlich über vor Mini-Games.



SCHWITZ Dass die kostbaren Orbs auch über den heißesten Lavabecken hängen müssen!

felder, Tore oder Brücken. Um gelbe, rote oder blaue Energie zu nutzen, muss Jak sich an einer entsprechenden Quelle auftanken und die knisternde Ladung am richtigen Ort zum Einsatz bringen, bevor sie sich verflüchtigt hat. Natürlich ist Jak auch in abgekühlter Verfassung nicht ganz wehrlos. Der blonde Rabauke schwimmt und taucht, kriecht, springt, klettert und vermöbelt Sumpfkrotten, Raketenwürmer oder Schneemonster mit verschiedenen Schlagvarianten. Während des Spielgeschehens dürfen Sie die Kamera per Analogstick schwenken und nah an die Helden heranfahren; über die Dreieckstaste setzen Sie Jak

seine Zielbrille auf – sprich: Sie schalten in die Ego-Perspektive.

FREIE AUSWAHL

Obwohl das Hüpfen über starre und bewegliche Plattformen den Kern des Gameplays ausmacht, erinnert das Spiel in seinem Grundaufbau stark an ein Action-Adventure. Sie erschließen Jak den Zugang zu immer mehr Abschnitten einer zusammenhängenden 3D-Welt, in der nur selten Dimensionssprünge oder dergleichen nötig sind. Stattdessen klettert man aus einem Gebirge in eine darunter liegende Siedlung oder marschiert einen Pfad hinab, der sich allmählich in Schilfrohr und Tümpeln auflöst.

Ladezeiten treten dabei meist nur in Sekundenlänge oder gar nicht auf. Witzige Rendersequenzen treiben die Story voran und stellen Jak immer wieder vor dieselbe Aufgabe: Energiezellen zu beschaffen, um eine neue Maschine in Gang zu setzen. Teilweise braucht Jak nur genügend goldene Orbs aus den hintersten Levellecken einzusammeln und sie bei einer bestimmten Person abzuliefern, um eine der wertvollen Zellen zu erhalten. Andere Figuren sind jedoch anspruchsvoller und lassen Jak flüchtige Tiere einfangen oder in Wettrennen antreten; unabhängig davon werden auch Boss-Kämpfe und gelöste Rätsel in Energiezellen-Währung belohnt.

Geiles Spiel?

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei



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

INFO MINISPIELE

Was tut man nicht alles ...

... seinem besten Freund zuliebe – und sei er auch der Welt größtes Lästertau.

„Ich hab die Maschine im Handumdrehen repariert. Bring mir nur 70 Energiezellen dafür.“ – „Wetten, dass du dich mit diesem Netz genauso blöd anstellst wie ich?“ – „Hey, wenn du schon unterwegs bist ...“ Sicher, in den meisten Bewohnern von Jaks und Daxters Welt schlummert irgendwo ein gutmütiger Kern. Aber schließlich ist sich jeder selbst der Nächste und warum sollte man einem dahergelaufenen Bengel mit Fretchen auf dem Kopf das Leben einfacher machen als nötig? So muss der Held regelmäßig aus seinem Hüpf- und Kletter-Trott ausbrechen, um sich als Fischer, Rennfahrer oder Scharfschütze zu versuchen, bevor die Reise weitergeht.



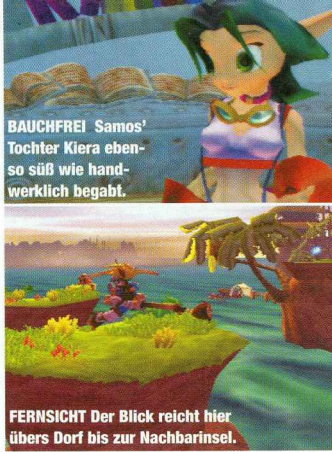
DICKE BROCKEN Vorsicht, die roten Aale sind giftig und verderben den Fang!



HÄMISCH Mithilfe seiner Ziel-Brille nimmt Jak Sumpfratten unter Eco-Beschuss.



HÖHENFLUG Das dressierte Flut-Flut erreicht besonders hoch gelegene Winkel.



BAUCHFREI Samos' Tochter Kiera ebenso süß wie handwerklich begabt.



UNZERTRENNLICH Daxter krallt sich verzweifelt an seinem rotierenden Freund fest.

FERNSICHT Der Blick reicht hier übers Dorf bis zur Nachbarinsel.

An einigen Stellen schwingt sich der Held auf den Rücken eines gezähmten Riesenvogels oder den Sitz eines A-Grav-Zoomers. Mit diesem Gefährt aus Kieras Werkstatt, das sich wie eine Art Luftkissen-Motorrad steuert, darf Jak teils sehr weitläufige Levels unsicher machen und vom Sattel aus knifelige Quests lösen. Während sich die ersten Areale spielerisch erforschen lassen, werden mit der Zeit die Rätsel-Mechanismen komplexer, die Gegner zäher, die Geschicklichkeitsaufgaben verzwickter. Allerdings sind die Möglichkeiten, an Energiezellen zu gelangen, so vielfältig, dass Sie getrost mal eine knackigere Aufgabe für später aufschieben dürfen und trotzdem weiterkommen. Obwohl Sie Ihren Spielstand jederzeit sichern können, speichert das Programm außerdem jeden größeren Erfolg automatisch ab.

MAN SCHAUEN UND STAUNE

3D-Plattformen, Energiekugeln, Minispiele, all das hat man schon

anderswo gesehen – aber selten so sehenswert wie in *Jak and Daxter!* Wälder, Dörfer und Felsformationen fügen sich weich und plastisch zusammen und sind dabei dynamischen Licht- und Wetterverhältnissen ausgesetzt. Wolken-schatten wandern über Wasserflächen, regennasse Dornenbüsche blitzen im Gewitter auf, Schmetterlinge und Libellen tanzen zwischen Kakteenblüten oder Schilf. Dazu wechseln Himmel, Meer und Landschaft unter dem Schein von Gestirnen und Lampen laufend ihre Farben. Auch Musikstücke und Klangeffekte charakterisieren die verschiedenen Gegenden perfekt. Jaks Schritte rascheln im Gras, knirschen im Sand, hallen auf Metallstegen etc.; Hängebrücken knarren sogar eine zum Neigungswinkel passende Tonfolge. Feuerknistern, Meeresbrandung und andere Hintergrundgeräusche schwellen an und ab, während sich Jak an ihren Quellen vorbeibewegt, und so weiter und so fort. Den Gipfel an Einfallsreichtum er-

reichen jedoch die Animationen der Protagonisten. Daxter reagiert wirklich auf alles, was seinem Freund zustößt. Er schlenkert bei Sprüngen an Jaks Kragen, zieht den Kopf ein, hält sich panisch fest. Verliert Daxter einmal den Halt und fällt seinem Träger vor die Füße, so legt dieser glatt eine Bauchlandung hin; und in den Zwischensequenzen drängt sich der haarige Zwerg mit urkomischen Sticheleien und Grimassen sowieso schamlos in den Mittelpunkt. Zu guter Letzt gibt es noch ein dickes Lob für die 60-Hertz-Option, ein noch dickeres für die professionelle Eindeutschung der Dialoge und das dickste für die Möglichkeit, sogar mitten im Spiel zwischen sechs Sprachausgaben zu wechseln. So muss man auch auf der PAL-Konsole nicht auf die unübertroffene englische Variante verzichten. Klasse!

STEFANIE SCHEPPER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Stefanie Schetter hat sich festgebissen.

IMVERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

JAK AND DAXTER Sony	90%
Sonys Knaller werbet bewährte Spiel-Elemente zu einem grandiosen Ganzen voller frecher Details. Optisch wie akustisch ein Traum.	
Rayman Revolution Ubisoft	90%
Ubisofts Titel ist etwas betagt, aber ebenso einfallsreich und atmosphärisch wie <i>Jak and Daxter</i> – und ein ganzes Stück niedlicher.	
Crash Bandicoot Vivendi Universal	81%
Neues Entwicklerteam, bewährte Helden, bewährtes Gameplay: Crashs Abenteuer spielt sich witzig und ist ordentlich aufgemacht.	

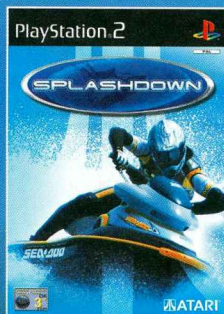
„Jemand sollte einen Fotoapparat holen“, meinte ein Co-Redakteur beim Anblick seiner verzückt am Gamepad hängenden Kollegin. Na ja, in den späteren Geschicklichkeits-Marathon-Strecken wichen die Begeisterungsrufe zunehmend Quetschern wie „Waaaaah! Kratz nicht schon wieder ab!“ Doch dank des nichtlinearen Spielaufbaus darf man verzwickten Passagen auch mal den Rücken kehren und andernorts auf Bonusjagd gehen, bis die Frustration veraucht ist und einer „Diesmal pack ich's!“-Attitüde Platz gemacht hat. Schließlich wäre es eine Schande, sich auch nur einen der prächtigen Levels entgehen zu lassen!

TEST JAK AND DAXTER			
Hersteller:	Sony		
Genre:	Jump & Run		
Spieler:	1		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	DM 119,95		
Termin:	14. Dezember		
Internet:	www.naughtydog.com		
Savegame Jederzeit	Schwierigkeitsgrad Mittel		
Umfang 15 + 8 Minispiele	USK-Freigabe Ohne Beschränkung		
Entwickler Naughty Dog	Datenträger DVD		
Besonderheiten:	Wahlweise 50 oder 60 Hz		
RESAMTWERUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	90%
91%	90%	89%	
<p>„Treffer – versenkt! <i>Jak and Daxter</i> begeistert auf der ganzen Linie. Hoffentlich gibt's eine Fortsetzung!“</p>			

ADRENALIN



„Erstklassige Grafik, 18 coole Strecken und eine realistische und zugleich einfache Steuerung machen „Splashdown“ zum Pflichtkauf.“



ATARI Interactive Inc. ©2001. All rights reserved. Splashdown logo is a trademark of Infogrames Europa S.A. ©2001 INFORGAMES. SEA-000, XP, RX, SPX, LRV, Relax are trademarks of Bombardier, Inc. or its subsidiaries, used under license to Infogrames Inc.



RAUS AUS DEM SOFA UND REIN IN DEN NEOPRENANZUG. MACH DICH BEREIT FÜR DEN ADRENALIN-KICK DEINES LEBENS UND ZEIG DEINEN STYLE! ATEM-BERAUBENDE WASSEREFFEKTE, 18 EXOTISCHE SCHAUPLÄTZE, VON HAWAII ÜBER BALI BIS ZUM RHEIN, HALSBRECHERISCHE TRICKS UND STUNTS BIS DER ARZT KOMMT...

 PlayStation 2

World

Die **Rallye-WM** verliert auch auf der PS2 nichts von ihrem rauen Charme.

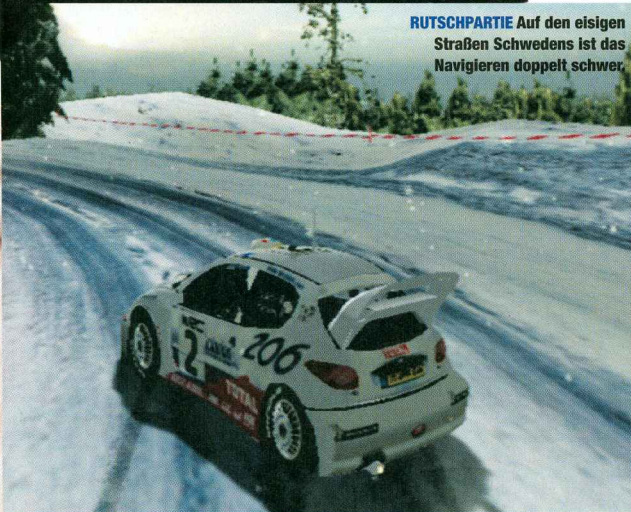


Rally Championship

Argentien, Kenia, Australien, Portugal – auch wenn diese Länder auf vier verschiedenen Kontinenten augenscheinlich nichts miteinander zu tun haben, gibt es doch eine Gemeinsamkeit: Einmal im Jahr gastiert hier die Rallye-Weltmeisterschaft und lockt Tausende Besucher an, welche die Rennstrecken säumen. Der große Reiz am Rallye-Rennsport liegt besonders in der Nähe zum Renngeschehen und an den hochgezüchteten Boliden, die – ebenso wie die Piloten – auf den anspruchsvollen Etappen bis an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit gebracht werden. Dank der fast vollständigen WRC-Lizenz (Rallye-Ikone Colin McRae fährt,

da er lizenzrechtlich an Codemasters gebunden ist, unter dem Namen „Ford Driver“) dürfen sich Rallye-Fans auf über 70 Etappen in vierzehn Ländern und alle sieben Teams freuen, die je drei Fahrzeuge ins Rennen schicken. Anders als bei vielen anderen Rennsport-Serien sitzen Sie als Fahrer eines Rallye-Boliden nicht allein hinter dem Steuer. Da die Pisten höchst anspruchsvoll und abwechslungsreich sind, ist ein Beifahrer, der Sie wie in der Realität ständig über den genauen Streckenverlauf und Besonderheiten informiert, unabdingbar. Ihr fahrerisches Können ist aber dennoch gefragt. Dank der guten, wenn auch etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung werden Sie aber recht schnell zu ersten Erfolgserlebnissen und Siegen kommen. Neben Einzelrennen, Zeitfahren und der WRC Challenge (siehe INFO: Die WRC Challenge) wartet natürlich ein Weltmeister-

RUTSCHPARTIE Auf den eisigen Straßen Schwedens ist das Navigieren doppelt schwer.



GEFÄHRLICH Wenn Sie bei der Kenia-Rallye von der Strecke abkommen, ist ein Achsbruch fast vorprogrammiert.





NACHTSCHICHT Manche Etappen beginnen schon sehr früh morgens.



QUERSTEINER Bei Regen sind Sie mit speziellen Reifen unterwegs, fahrerisches Können benötigen Sie trotzdem.

01:36.32
03:08.00



DYNAMISCH UND FERN-SEHREIF In den Wiederholungen nach jeder Etappe wird das Renngeschehen aus verschiedenen Perspektiven gezeigt.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer

steht auf Schotter.

Mein erster Eindruck von *WRC* war: Wow, das könnte mir sogar noch besser gefallen als *Gran Turismo 3: A-spec*. Nach eingehender Betrachtung musste ich diese Einschätzung jedoch ein wenig relativieren. Es mag zwar realistisch sein, dass sich keine anderen Wagen auf der Straße befinden, die Langzeitmotivation fördert dies aber nicht. An der Grafik ist prinzipiell nichts auszusetzen: Autos und Strecken sehen toll aus, nur die Streckenrandobjekte (Zuschauer, Sträucher usw.) gefallen mir nicht so gut. Trotzdem ist *WRC* ein Klasse Spiel, das die Herzen von Rallye-Freunden höher schlagen lässt.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Gran Turismo 3 A-spec 93%

Die unangefochtene Rennspielreferenz auf der PS2 wartet mit toller Grafik, gutem Soundtrack und vor allem hoher Langzeitmotivation auf.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 85%

In Sachen Rallye ist *WRC* dank des tollen Fahrgefühls und der ebenso guten Grafik unbestritten das Maß aller Dinge auf der PS2.

Paris-Dakar Rally 49%

Acclaims Rallye-Versuch ist aufgrund fürchterlicher Grafik und untauglicher Steuerung gründlich misslungen.

WOLFGANG FISCHER

schaftsmodus darauf, gemeistert zu werden. Abhängig von der Strecke und den Witterungsverhältnissen wird Ihnen vor jeder Etappe ein Fahrzeug-Setup vorgeschlagen, das Sie jedoch nach Belieben verändern können. Jede Etappe wiederum ist unterteilt in fünf Teilstücke, die Sie möglichst schnell durchlaufen sollten. Als Anhaltspunkt, wie schnell Sie unterwegs sind, wird ihr Rückstand zum Führenden und Ihre momentane Position eingeblendet. Während des ganzen Rennens fahren Sie nur gegen die Zeit Ihrer Konkurrenten, zu Gesicht bekommen Sie leider niemanden. Dies gilt gewissermaßen auch für den Zweispieler-

modus. Das gernerische Fahrzeug, das zur selben Zeit losfährt, wird leider nur als durchsichtiges Ghost Car angezeigt. Dadurch, dass in keinem Modus Rechenpower für KI oder die Darstellung anderer Fahrzeuge verschwendet werden muss, bleibt eine Menge für die Umsetzung der hervorragend gelungenen Strecken übrig. Ob Sie durch die Steppe Kenias rasen oder über verwinkelte, verneigte Bergstraßen schlittern, das Spiel läuft ultraflüssig und bietet eine ordentliche Sichtweite. Mit minimalem, kaum merklichem Pop-up müssen Sie aber trotzdem leben. Sollten Sie Ihren Wagen unsanft in einen Graben oder gegen eine Mauer gesetzt

haben, sind etwaige Beschädigungen (z. B. kaputte Scheinwerfer) gut zu erkennen. Wirklich phänomenal ist der Replay-Modus. Sie können Ihre Leistung entweder aus einer fixen Ansicht begutachten oder sich eine rasant geschnittene Aufarbeitung des Rennens aus verschiedenen Kameraperspektiven ansehen. Letztere darf natürlich auch für die Nachwelt gespeichert werden und braucht Vergleiche mit Fernsehberichten über die Rallye-WM nicht scheuen. Realistische Motorensounds und die gute Musikuntermalung unterstreichen den sehr guten Gesamteindruck des Titels.

INFO DIE WRC CHALLENGE

Weltweite Internet-Rallye

Anfang nächsten Jahres können sich ambitionierte PlayStation-2-Rallyefahrer mit Gleichgesinnten in aller Welt messen. Und zwar online!

Wer *World Rally Championship* komplett durchhat und auch im Profi-Modus keine Herausforderung mehr sieht, kann im Januar und Februar 2002 über den im Spiel eingebauten WRC-Challenge-Modus an einem ganz besonderen Rallye-Event teilnehmen. Einziger Haken: Sie müssen über einen PC mit Internetanschluss verfügen. Um teilnehmen zu können, sollten Sie sich zunächst einmal ab Dezember unter www.wrc.com/challenge anmelden. Ab Donnerstag, den 17.01.2002 geht's dann los. Über einen auf der Web-Seite veröffentlichten Code werden im Spiel drei Etappen freigeschaltet, die hintereinander gefahren werden müssen. Die (codierte) Zeit registrieren Sie dann vor Ablauf des Rennwochenendes auf der Web-Seite, auf der nach der Auswertung auch die Ergebnisse veröffentlicht werden. Gegen Ende der WRC Challenge werden dann die fünf besten Fahrer jedes teilnehmenden Landes bekannt gegeben. Jeder Landessieger gewinnt einen WRC Simulator Rig mit Recaro-Sitz, Sony-Widescreen-Fernseher und einem Logitech-Driving-Force-Lenkrad. Außerdem werden alle Landessieger zum großen Finale eingeladen, bei dem der Sieger der WRC Challenge einen Mitsubishi Lancer Evolution – Tommi Mäkinen Special Edition mit nach Hause nehmen darf.



TEST WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich

Internet: www.wrc.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
70+ Etappen	Keine Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Evolution Studios	DVD

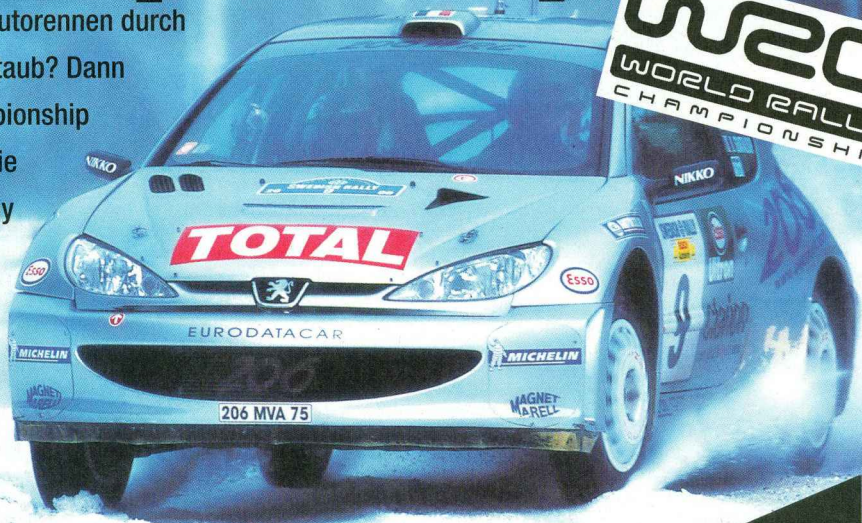
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	85%
85%	83%	85%	

„Schnelle, harte Rennen und Klasse Grafik – bei WRC können Rallye-Fans auf ihre Kosten.“

GEWINNSPIEL

World Rally Championship

Stehen Sie auf rasante Autorennen durch Schlamm, Schnee und Staub? Dann dürfte World Rally Championship genau das Richtige für Sie sein! Zusammen mit Sony verlosen wir deshalb einige Pakete mit allem, was der Konsolenrallyefan begehrt. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:



Unter welchem Namen fährt Colin McRae aus lizenzrechtlichen Gründen in WRC?

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: Colin McRae, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmeschluss ist der 4. Januar 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 ausbezahlt 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.

Und das gibt es zu gewinnen:

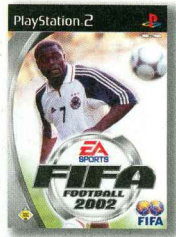
1x Das Rally-Entertainment-Paket:

- enthält:
- 1x PlayStation 2
- 1x Sony-DVD-Fernbedienung
- 1x Memory Card
- 1x World Rally Championship

je 5x das Spiel World Rally Championship + PS2-Kappe



*Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50.)



DEN BALL AM FUSS. DEN BLICK AUF'S FELD.
 DER PRÄZISE PASS IN DEN FREIEN RAUM.
 ZÜGELLOSE KRAFT,
 FANTASTISCHES TEMPO.
 DAS SPIEL IST WILD.
 BÄNDIGE ES.



PC CD-ROM



PlayStation 2

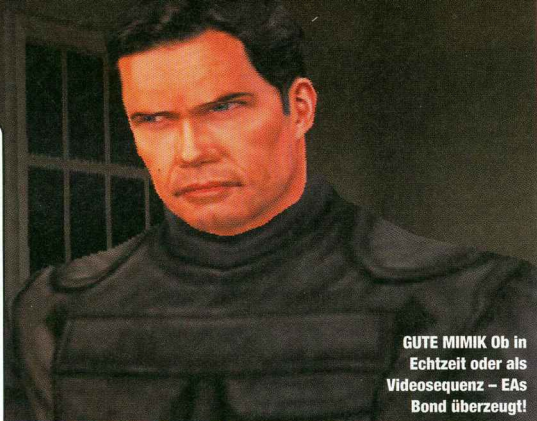
www.electronicarts.de



it's in the game.

easports.com

© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Offizielles FIFA-lizenziertes Produkt. © 1977 FIFA TM. Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. © 2001 MLS. MLS, das MLS-Logo, Major League Soccer sowie die Bezeichnungen der MLS-Teams sind Eigentum der Major League Soccer LLC. Alle Rechte vorbehalten. Alle gesponserten Produkte, Firmennamen, Markennamen und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. PlayStation, das PlayStation-Logo und PlayStation2 sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von SONY Computer Entertainment Inc.



GÜTE MIMIK Ob in Echtzeit oder als Videosequenz – EAs Bond überzeugt!

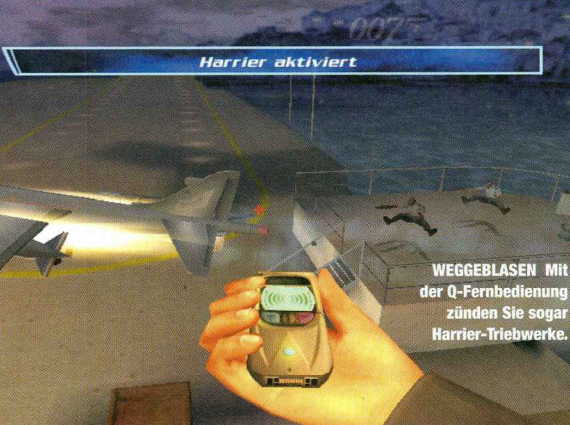


bedigt von Agent3

MULTIPLAYER
Die Levels sind klein, aber oft recht verschachtelt.



bedigt: Agent1



Harrier aktiviert

WEGGEBLASEN Mit der Q-Fernbedienung zünden Sie sogar Harrier-Triebwerke.



FEUERKRAFT Ab und zu dürfen Sie stationäre Geschütze bedienen.

James Bond 007 Agent im Kreuzfeuer



Ein Spiel wie die **Vorlage:** Actionreich, flach und schnell vorbei!

Die Entstehungsgeschichte des neuen James-Bond-Spiels ist schon für sich genommen abenteuerlich: Da die PS2-Umsetzung des Actionspiels *Die Welt Ist Nicht Genug* nicht so recht fertig wurde, hat man bei EA kurzerhand die Notbremse gezogen, das Projekt mit der PS2-Neufassung von *007 Racing* zusammengelegt und dem explosiven Actiongemisch noch schnell eine komplett neue Handlung ohne



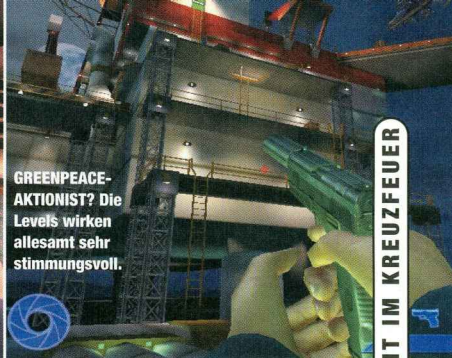
TWISTED METAL Die Straßenschlachten in den Auto-Levels können sich sehen lassen.



ENTWAFFNET
Getroffene
Gegner lassen
ihre Waffen
fallen.



ZU SPÄT! Wird der
Alarm gelaüet, kriegen
Sie richtige Probleme.



GREENPEACE-
AKTIONIST? Die
Levels wirken
allesamt sehr
stimmungsvoll.

Filmbezug verpasst. Diese fügt sich in das Schema bisheriger Bond-Abenteuer ein: Die ebenso reiche wie machthungrige Adrian Malprave wurde vom Geheimdienst M16 zusammen mit bekannten Gangstergrößen fotografiert. Weitere Ermittlungen decken im Laufe des Spiels auf, dass serientypisch die Weltordnung aus dem Gleichgewicht zu geraten droht – doch da ist natürlich noch Bond ... Dank Electronic Arts dürfen Videospiele wieder einmal in die Haut des berühmten Geheimagenten schlüpfen.

AGENT IM EINSATZ

Das Spiel beginnt mit einem der Ego-Shooter-Levels, die einen Großteil der insgesamt zehn Missionen ausmachen. Anfangs erwehren Sie sich der Gegner nur mit einer Pistole und bloßen Fäusten, doch schon bald wird Bonds Waffenarsenal um Schrotflinten, MGs, Scharfschützengewehre und gar

Raketenwerfer erweitert. In den meisten Fällen erbeuten Sie Waffen und vor allem weitere Munition von Ihren besiegten Gegnern. Doch mit reiner Gewalt sind die Aufgaben oft nicht zu lösen. Und oft genug gibt es viel geschicktere Wege, sich einer Übermacht zu erwehren, als einfach mit gezogener Waffe loszustürmen. Wozu sich mit drei Gegnern riskante Feuergefechte liefern, wenn ein gezielter Schuss einen Benzintank hinter ihnen hochjagen und das Problem viel schneller lösen kann? Hier kommen die so genannten Bond-Specials ins Spiel, die für derartig filmreifes Vorgehen vergeben werden und sich auf die spätere Missionwertung auswirken – mehr dazu in unserem Extrakasten „Versteckte Features“.

Der bekannte Geheimwaffen-Tüftler Q weist zwar leider nicht mehr unter uns, sein Nachfolger R versorgt Bond aber ebenso mit neuen Spielzeugen – selbst

die eingebürgerte Bezeichnung „Q-Gadgets“ wurde beibehalten. Diese bringen eine Prise Adventure ins Action-Spiel: Manche Türen können Sie nur mit dem Q-Entschlüsseler öffnen, mit der Q-Kralle kommen Sie an sonst unerreichbar hohe Orte und der Q-Laser dient wiederholt als Superdietch oder zum Zerlegen von elektronischen Sicherheitsmechanismen. Auf unserer DVD zeigen wir jedes einzelne Q-Gadget des Ego-Shooter-Modus im Einsatz.

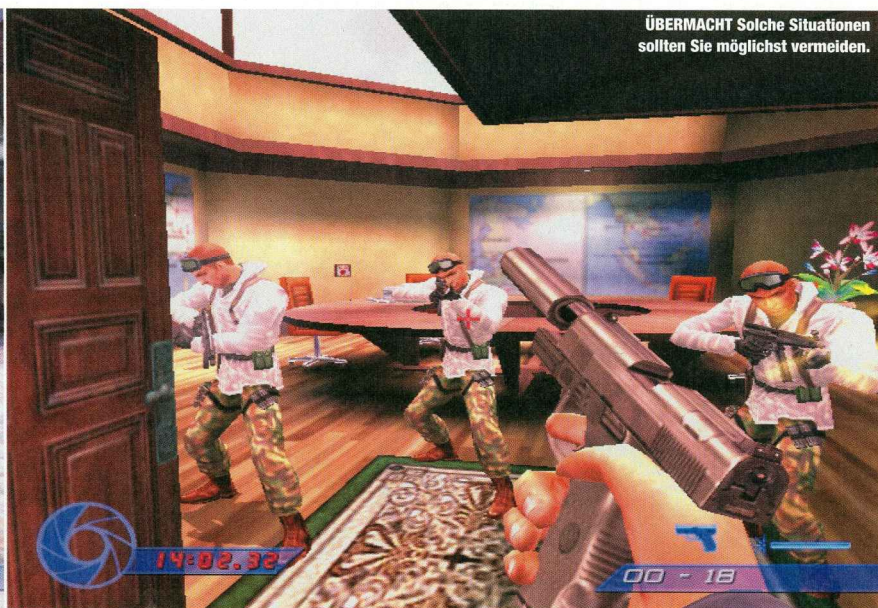
FEUERND MOBIL

Gleich die nächsten beiden Levels machen Sie mit den beiden anderen Missionstypen des Spiels vertraut. Eine Art davon erinnert ein wenig an Lightgun-Shooter, nur eben ohne Lightgun: Mit einem Fahrzeug werden Sie hierbei vorgegebene Wege entlangefahren und müssen sich nach allen Seiten diverser Gegner(-fahrzeuge) erwehren. Q-Gadgets gibt es ei-

gentlich keine, nur einmal wird ein Nachtsichtgerät notdürftig in die Ballerei eingebunden. Interessanter sind da die Levels, die spielerisch an 007 Racing (PSone) erinnern. Hier können Sie tatsächlich selbst die Kontrolle über ein Auto übernehmen. Die gebotenen Verfolgungsjagden und Straßenschlachten sind actionreich, super spielbar und leider viel zu schnell vorbei – man würde sich wünschen, EA hätte mehr Levels dieser Art ins Spiel integriert! Q-Gadgets gibt es hier zwar auch, doch die meisten davon sind nur weitere Waffen. Ebenfalls sehr gut gelungen ist der Multiplayer-Modus, der sich durch interessante Spielmodi auszeichnet. Bei normalen Deathmatches lockern teilweise zusätzliche Aufgaben die Ballerei etwas auf – so muss etwa eine Partei eine Person beschützen, während ihre Gegner den gleichen Mann ausschalten sollen. Alternativ kann beispielsweise



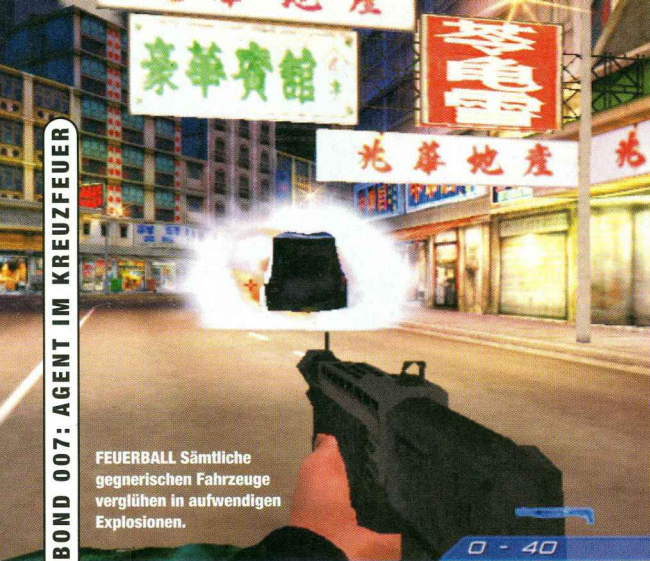
Rak. 6



ÜBERMACHT Solche Situationen sollten Sie möglichst vermeiden.

14:02.32

00 - 18



FEUERBALL Sämtliche gegnerischen Fahrzeuge verglühen in aufwendigen Explosionen.



WIRKLICH NÖTIG? Der Einsatz des Nachtsichtgeräts in diesem Level wirkt aufgesetzt.

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
in geheimer Mission.

Ich kann jedem nur empfehlen, *Agent im Kreuzfeuer* von Anfang an auf einem der höheren Schwierigkeitsgrade zu spielen. Auf „Feldagent“ ist das Spiel nämlich locker an einem Tag durchgespielt! Trotz der im Text genannten Kritikpunkte hat mir der Action-Cocktail jede Menge Spaß gemacht. Enttäuschend fand ich, dass sich die Aufgaben mit dem Schwierigkeitsgrad nicht ändern. Und mehr Auto-Missionen wären auch schön gewesen – das Spiel ist eh schon kurz genug!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick	
Half-Life (dt.) Vivendi Universal	86%
Bei den Ego-Shooter-Abschnitten muss sich Bond an Gordon Freeman messen lassen. Ganz so ausgefallen ist 007 da nämlich nicht.	
Twisted Metal: Black Hersteller	84%
Die schweren Straßenschlachten von <i>Twisted Metal: Black</i> sind genau das Richtige für die, die am liebsten die Bondmobil-Levels spielen.	
AGENT IM KREUZFEUER Electronic Arts	82%
Mit etwas mehr Umfang und Feinschliff wäre hier der Hit drin gewesen. Doch auch so kann man EAs Action-Mischung empfehlen!	

auch einer der Spieler als Superagent gegen alle drei Kontrahenten antreten. Zwar sind die Waffen hier recht unausgeglichen, aber durch gezieltes Auswählen der benutzten Ausrüstung lässt sich dieses Problem je nach Wunsch umgehen.

IM KREUZFEUER

Abgesehen vom zu geringen Umfang hätte EA es hier in der Hand gehabt, einen echten Hit zu erschaffen. Leider müssen wir dem Spiel die Auszeichnung aufgrund technischer Schwächen und einiger Ungereimtheiten aber ver-

wehren. Zum einen wäre es wünschenswert gewesen, auf höheren Schwierigkeitsgraden teilweise andere Taktiken wählen zu müssen. So allerdings drücken die Wachen bloß schneller auf den Alarmknopf und zielen besser – dabei hätte je nach Level schon eine einzelne zusätzlich aufgestellte Wache den Missionsverlauf stark ändern können! Zumindest theoretisch, denn in der Praxis verhalten sich die Gegner oft alles andere als intelligent. Am Anfang des vierten Levels vor der Botschaft können Sie beispielsweise einen Wachmann beschießen und sein Kol-

lege direkt vor Ihnen merkt gar nichts. Auch feuern die Gegner oft ewig lang auf Wände, hinter denen Sie stehen. Oder gar auf Decken, wenn Sie ein Stockwerk höher sind. Da bleibt Ihnen aber auch keine Wahl, denn Leitern hochklettern kann im Spiel nur Bond ...

Auch auf der technischen Seite ist nicht jeder Colt gold, der glänzt: So wird es bei den Ego-Shooter-Levels oft etwas ruckelig, sobald mal mehr auf dem Bildschirm los ist – dadurch wird zusätzlich zu der Hektik das Zielen nochmals erschwert. Die reinen Baller-Levels, in denen Sie Ihr Fahrzeug nicht steuern können, sind gleich vom Start weg nicht die flüssigsten und leiden zudem noch an vereinzelt, kurzen Extrem-Ruckeleinlagen. Immerhin sind diese Einbußen aufgrund der Detailfülle halbwegs verständlich – *Agent im Kreuzfeuer* sieht eigentlich immer ziemlich gut aus, speziell die Explosionen sind ein Augenschmaus. Sogar die Texturen können hier gefallen, wobei der Grund dafür klar ist: Gerade die Ego-Shooter-Levels sind ziemlich kurz und dazu in noch kleinere Abschnitte unterteilt. Besonderes Lob verdient die Soundkulisse: Professionelle Sprecher, ein perfekt passender und situationsbedingt wechselnder Soundtrack sowie knackige Effekte sorgen für eine tolle Bond-Atmosphäre, zu der die Zwischensequenzen mit dem filmtypischen Humor ebenfalls einen wichtigen Teil beitragen.

MICHAEL PRUCHNICKI

INFO VERSTECKTE FEATURES

Mehrmals Spielen lohnt sich!

Damit das Spiel nach dem ersten Durchgang nicht in der Ecke landet, hat EA Bonuswaffen, Cheats und Zusatz-Features zum Freispielern eingebaut.

Für beendete Missionen wird jeweils eine Wertung vergeben. Diese werden unter anderem nach Ihrer Trefferquote, der benötigten Zeit und den vollbrachten Bond-Special-Aktionen errechnet. Fällt sie hoch genug aus, winken Medaillen! Für die Goldmedaille werden beispielsweise verstärkte Goldwaffen und neue Autos freigeschaltet oder Cheats wie „unendlich Raketen“ in den Auto-Levels aktiviert. Zusätzlich können Sie sich beim nächsten Anlauf noch Platinmedaillen verdienen – dahinter verstecken sich zusätzliche Features für den Multiplayer-Modus.



GOLDEN GUN Zahlreiche Waffen können aufgerüstet werden.



LOTUS ESPRIT Ein spritziges Alternativ-Bondmobil.

TEST JAMES BOND 007

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich
Internet: www.agentunderfire.com	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Levels	Variabel (3 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
10 Missionen	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Electronic Arts	DVD
Besonderheiten:	
Unterstützt Multitap	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	82%
80%	85%	80%	

„Abwechslungsreiche Agenten-Action mit toller Bond-Atmosphäre, kurzer Spielzeit und einigen Ruckeleinlagen.“

 PlayStation 2®

**Alles muß man
selber machen!**



**Fußball spielt man
besser zu Hause!**

PES - mehr Spaß, mehr Action, mehr Fußball!



Diese Fußballsimulation macht Ernst: Die Spieler tragen Verletzungen davon, sind unterschiedlich stark motiviert und nicht immer in Bestform. Dafür mußt Du um so mehr wissen wo es langgeht. Entscheide über die taktisch beste Aufstellung, weise den Spielern individuelle Aufgaben zu und entwickle langfristige Strategien. Verlange Dir alles ab: Jeder Deiner Schritte wird professionell kommentiert, und die Fans im Stadion machen kein Geheimnis aus ihrer Meinung über Dich.

PES - Fußball wie er sein soll!

**PRO
EVOLUTION
SOCCER**™



* "PS" and "KONAMI" are registered trademarks of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer" is a trademark of KONAMI CORPORATION. (C) 2001 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
www.pro-evolution-soccer.de



MANCHE SAG



PlayStation 2



The Core logo and related characters are all trademarks of Core Design, Ltd. ©2001 Core Design, Ltd. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are all registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icons is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association.



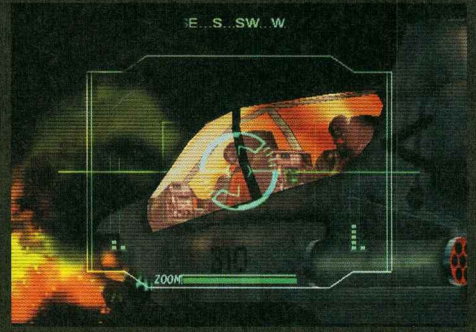
**EN HUBSCHRAUBER DAZU.
ABER DIE HABEN JA AUCH KEINE AHNUNG.**



Eine Welle tödlicher terroristischer Anschläge an verschiedenen Orten der Welt verunsichert Politiker und internationale Organisationen. Ein globaler Sicherheitsrat beschließt den Einsatz einer Spezialeinheit zur Bekämpfung der Terroristen: Operation Phoenix.



Thunderhawk: Operation Phoenix ist ein Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint: wendige, leicht zu steuernde Kampfhubschrauber, authentische moderne Waffentechnologie, riesige, detaillierte Schauplätze und aufregende Szenarien.



Modernste Waffentechnologie sichert den Erfolg: AWACS-Unterstützung, Nachtsicht, Hell-Fire-Missiles, Shockwave-Bomben und vieles mehr. Multiplayer-Support für rasante Deathmatches.

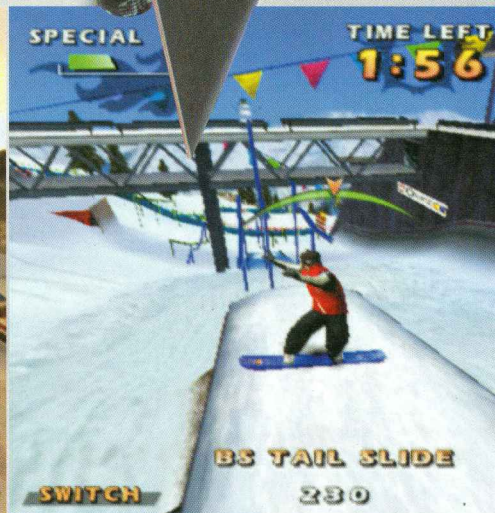
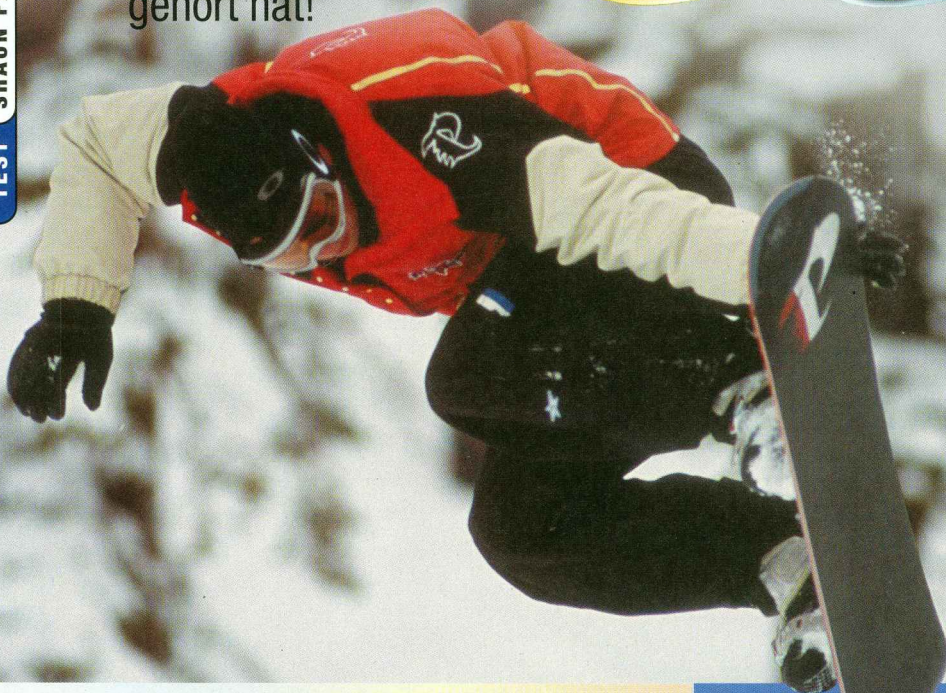
Thunderhawk

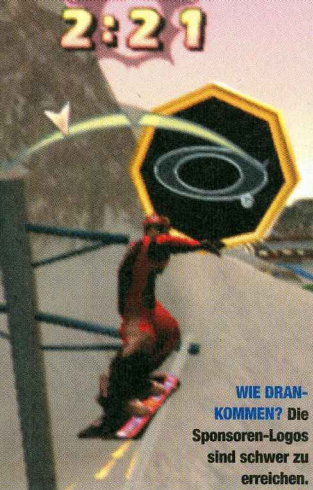
★ OPERATION PHOENIX ★

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

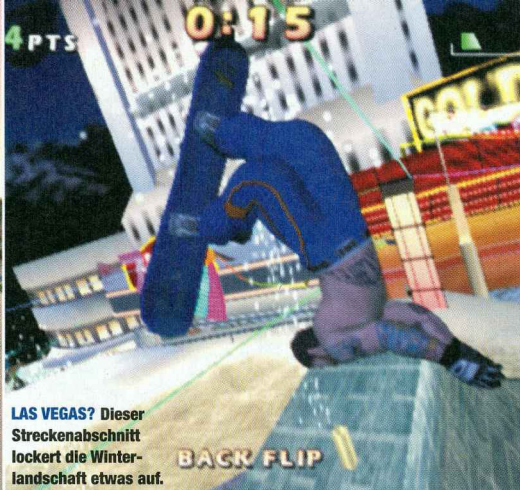
Dieser winterliche Ableger von Tony Hawk fängt da an, wo SSX aufgehört hat!

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

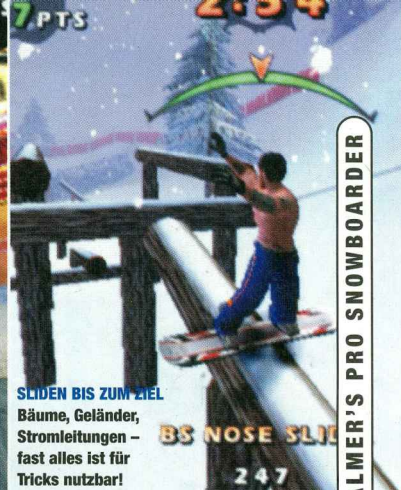




WIE DRANKOMMEN? Die Sponsoren-Logos sind schwer zu erreichen.



LAS VEGAS? Dieser Streckenabschnitt lockert die Winterlandschaft etwas auf.



SLIDEN BIS ZUM ZIEL Bäume, Geländer, Stromleitungen – fast alles ist für Tricks nutzbar!

Die Grundidee hinter *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* ist ebenso einfach wie genial: Man verbinde die Abfahrten und Tricks eines Snowboard-Spiels mit den Combos und der Steuerung von *Tony Hawk's Pro Skater*. Das Entwicklerteam Dear Soft, bis vor kurzem bekannt als UEP Systems, haben mit drei *Cool Boarders*-Spielen viel Erfahrung in dem Genre vorzuweisen und waren für ein solches Projekt natürlich erste Wahl – auch wenn der bereits angekündigte Nachfolger von einem anderen Studio programmiert wird.

BONKS UND BUTTERING

Zwar sind die Fachausdrücke für die ganzen Tricks etwas anders als im Skateboard-Bereich, im Endeffekt werden *Tony Hawk*-Spieler hier aber

die bekannten Grinds, Manuals und sogar schon die neuen Reverts aus dem dritten *Pro Skater* wiederfinden – und das dank der quasi identischen Steuerung sogar sehr schnell! Auch die Levelziele ähneln dem großen Vorbild: Erreichen Sie 80.000 Punkte, fahren Sie durch fünf Schilder, zerlegen Sie fünf Schneemänner, finden Sie den geheimen Sponsor ... lediglich das Zeitfahren ist hier mal was anderes. Durch den Bergab-Faktor spielt sich *Shaun Palmer* dann aber doch etwas anders als Kollege *Tony*: Wer hier eine Trickmöglichkeit verpasst, der kann nun mal nicht einfach umdrehen. Dafür gibt es auf den Strecken ab und zu Schneemobile, Autos oder Seilbahnen, die einen im Handumdrehen wieder den Hang hinaufbefördern. Wer also nicht gerade die geförder-

ten Zeiten zu unterbieten versucht, der kann problemlos mehrere Anläufe wagen. Erfolgreiche Spieler überzeugen immer mehr Sponsoren und kriegen damit Zugang zu weiteren Strecken und Boards, zudem können Sie mit gewonnenen Statistikpunkten die Fähigkeiten Ihres Boarders verbessern.

WENIG DRUMHERUM

Alleine kann man nur im Karriere-Modus oder im Freeride antreten. Zu zweit wird die Sache schon interessanter: Neben dem Palmer-X-Modus mit Turbo-Boost gibt es noch den Horse-Modus, bei dem Sie die vorgelegte Punktzahl Ihres Gegners überbieten müssen, und den genialen Push-Modus. Bei Letzterem kämpfen zwei Spieler um den größeren Bildschirmausschnitt – wer gute Trickkombos hinlegt, erweitert

sein Sichtfeld und drängt seinen Gegner an den Rand. Sieger ist derjenige, der seinen Konkurrenten völlig verdrängt oder am Ende zumindest den größten Teil des Bildes innehat. Der Boarder-Editor bietet ernüchternd wenige Möglichkeiten und wirkt sehr unmotiviert – wohl eine Idee von Activision, die Dear Soft weniger begeistern konnte? Grafisch haben die Japaner aber sehr gute Arbeit abgeliefert, wenn auch die Brillanz von *Tony Hawk 3* nicht erreicht wird. Richtig knackig ist der Soundtrack ausgefallen: Mit Bands wie Pantera und Static-X hat man einige namhafte Acts verpflichten können und die metallischen Klänge passen einfach perfekt zum Schneegestöber! Zum Testzeitpunkt lag uns leider noch nicht die PAL-Version des Spiels vor.

MICHAEL PRUCHNICKI



PUSH-MODUS Zwei Spieler kämpfen um den größeren Bildausschnitt.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Michael Pruchnicki zieht sich warm an.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Tony Hawk's Pro Skater 3 90%
Activision

Technisch etwas brillanter als *Shaun Palmer* zeigt sich der PS2-*Tony*. Sonderlich viel wirklich Neues bietet der dritte Teil der Skateboard-Erfolgsserie allerdings nicht.

S. PALMER'S PRO SNOWBOARDER 88%
Activision

Die intelligente Kombination aus *Cool Boarders*-Abfahrten und *Tony Hawk*-Trickeinlagen funktioniert bei *Shaun Palmer* einfach prächtig.

SSX - Tricky 86%
Electronic Arts

Etwas besser als der erste Teil, aber immer noch von unschönen Slowdowns geplagt, präsentiert sich diese SSX-Neuaufgabe.

Der exzellente Vorab-Eindruck des Spiels hat sich zum Glück bestätigt – *Shaun Palmer* rockt! Die Spielbarkeit von *Pro Snowboarder* ist einfach ein Traum. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad wirklich happig ausgefallen. Ich finde das extrem motivierend, aber ich könnte das Spiel ohnehin stundenlang spielen. So manch anderer dürfte aber durchaus die Geduld verlieren. Und wie üblich muss man mal wieder erst alles im Einzelspielermodus freispielen, bevor man zu zweit auf die anderen Pisten darf. Davon abgesehen verdient der Splitscreen-Modus ein großes Lob – der Kampf um den größeren Bildausschnitt ist einfach genial und macht hoffentlich Schule!

TEST S. PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Hersteller: Activision
Genre: Snowboarding
Spieler: 1-2
Sprache: Deutsch
Preis: DM 119,95
Termin: Anfang Dezember

Internet: www.activisiono2.com

Savegame: Schwierigkeitsgrad
Erfolge: Hoch

Umfang: USK-Freigabe
8 Strecken: Ohne Beschränkung

Entwickler: Datenträger
Dear Soft: DVD

RESAMTWERBUNG

GRAFIK | SOUND | SPASS

79% | 85% | 90% **88%**

„Genau das Richtige für alle *Tony Hawk*-Fans, die sich an der Skateboard-Saga so langsam satt gespielt haben!“

Smuggler's Run ? Hostile Territory



GLATTEIS Auf Schnee verändert sich das Fahrverhalten stark, das Auto schlittert.



DURCH TEAMKAMERADEN



1



2



FOLGE DEM KERL

3

1. **UMZINGELT** In manchen Missionen sind neben der Polizei noch Gangster als Gegner vorhanden.
2. **ZUG UM ZUG** Die Bahn eignet sich gut, um Gegner abzuhängen.
3. **AUS DER BAHN!** Passanten reißen aus, wenn die Autos zu nahe kommen.

Heiße Ware, heiße Reifen: In Smuggler's Run 2 geht es mit schnellen Autos durchs Gelände.

Schmuggeln wird von vielen normalerweise gestreuten Bürgern immer noch als Kavaliärsdelikt betrachtet. Dass diese Tätigkeit nicht nur kriminell ist, sondern oft auch ziemlich gefährlich sein kann, zeigt jetzt *Smuggler's Run 2*. Der Spieler versetzt sich in die Rolle eines Schmuggelbandenmitgliedes, das mit dem Auto durch die Gegend fährt und Aufträge für seinen Boss erledigt. Meistens bestehen diese Aufträge darin, irgendwelche heiße Ware von einem bestimmten Punkt abzuholen und an einen anderen Punkt zu bringen. Abwechslungsreich ist das trotzdem. Das liegt einerseits an der Weitläufigkeit der Umgebungen. Andererseits sind auch die Missionen selbst variantenreich. Häufig wird die Schmuggelware aus der Luft abgeworfen, wodurch die Levels auch beim zweiten Besuch noch Abwechslung bieten. Dann ist da noch das motorisierte Fangen-Spiel. Bei dieser Variante befindet sich Räuber Konkurrenz in den Umgebungen, die darauf aus ist, sich die Beute unter den

Nagel zu reißen. Erschwerend kommt bei fast allen Missionen die Polizei dazu: Die Ordnungshüter wollen mit allen Mitteln verhindern, dass die Waren unverzollt bleiben. Doch auch die Verbrecher wissen sich zu wehren: mit Ölschmuggeln, Rauchbomben oder Turbos zum Beispiel. So macht das Rasen in den riesigen Umgebungen enormen Spaß, ein anspruchs-

volles Rennspiel sollte aber niemand erwarten. Mithilfe der sehr eingängigen Steuerung fällt es leicht, ein bisschen rumzuheizen. Dabei ist auch noch Sightseeing möglich: Die Umgebungen sind sehr detailliert und hübsch.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT **GUT**



Albrecht Ott
ist gestreut.

Kriminelle Karrieren auf der PlayStation 2 sind im Moment wohl die Spezialität von Take 2. Nach *GTA III* jetzt der zweite Teil von *Smuggler's Run*. Der bietet zwar viel geradlinigeren Spielspaß als *GTA III*, lustig ist das Spiel trotzdem: leicht zu steuern, viel Platz zum Fahren, hübsche Umgebungen und ein hipper Soundtrack, der Nicht-Techno-Fans aber ganz schön nerven kann.

TEST Smuggler's Run 2

Hersteller:	Take 2
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich
Internet: www.smugglersrun2.com	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Mission	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
36 Missionen	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Angel Studios	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	82%
78%	65%	83%	

„Actionlastiges Offroad-Rennen, das nicht nur mit dem sehr großen Umfang beeindrucken kann.“

TEST **SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY**

THRUSTMASTER®

Winning SEASON

GEWINNAKTION
vom 15.10.2001
bis 15.01.2002

einsteigen, anschließen, abgehtssssssssss

360 Modena® Racing Wheel

- Replik des Ferrari 360 Modena Racing Wheels
- 3 Farbvarianten: rot, gelb und silber
- 2 kraftvolle Motoren
- 3 Modi: digital, analog und NegCon™
- Schaltwippen am Lenkrad + Fußpedale



Firestorm™ Upad

- 2 eingebaute Motoren
- 2 analoge Ministicks zur Steuerung
- 8 analoge Aktionstasten
- 3 Modi: digital, analog und NegCon™
- Turbo-Funktion
- Gummierte Griffe



Official licenses



www.thrustmaster.de

Jet Ski Riders

Eidos' Wellenduelle sind wirklich nichts für Seekranke!

Nachdem Infogrames' *Splashdown* die Genre-Messlatte recht hoch angesetzt hat, waren wir beim Anblick von Eidos' Wellenritt-Variante erst einmal baff. Fahrer, Boote, Felschluchten und palmenüberhangene Paradiesbuchten sehen mindestens so gut aus wie die des Konkurrenztitels und das schon surreal kristallene Wasser lädt förmlich zum Badeausflug ein. Bei bis zu acht Fahrern auf den Parcours flimmern die Rennen mit konstanten 50 Frames über den Schirm, auch wenn sich das Auge nicht ganz an das leichte Flackern der

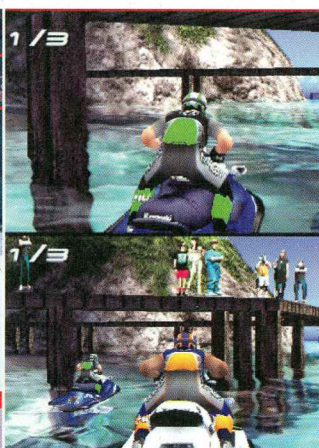
grellbunten Bilder gewöhnen will. Als wir den nervigen Kommentator und den hektischen Techno-Soundtrack auf eine unaufdringlichere Lautstärke gedrosselt und das Steuer unseres Bootes in die Hand genommen hatten, kühlte die Begeisterung dann langsam auf Badewannentemperatur ab.

VOLLE KRAFT

Hintergrundnebel haben die Entwickler peinlich gemieden – sogar die Mehrspielerduelle laufen vorbildlich! Aufgrund des kurven- und hindernisreichen Kursverlaufs kann man jedoch meist nur wenige Dutzend Me-

ter weit sehen. Das wirkt sich vor allem auf den Spielablauf ungünstig aus, denn die Fahrphysik funktioniert hier fast umgekehrt im Vergleich zu der von *Splashdown*: Anstatt butterweich durch die Wellen zu schlittern, werden die Fahrzeuge nämlich wie Korken hin und her geworfen; wer die regelbare Wellenstärke auf „hoch“ stellt, kann so auch jenseits der Rampen enorme Luftsprünge hinlegen. Das wäre an sich sehr spaßig, doch da sich die Steuerung maßgeblich auf Gasgeben (Boot fährt), Gasloslassen (Boot steht) und ein paar Kippbewegungen beschränkt, ist man

VENEDIG Im Arcade-Modus dürfen Sie keinen Checkpoint auslassen.



MALEDIVEN Auch auf den behäbigeren Sitz-Booten kann man schön rempeln.



GESTOCHEN SCHARF Selbst mit geteiltem Bildschirm läuft das Spiel einwandfrei.

GESTRANDET Ob es für eine Grätsche auf der Sandbank Extra-Punkte gibt?



STURZFLUG Auf diesem Fluss schnellen Sie über den Rand eines Wasserfalles.

BOJE VERFEHLT



MALEDIVEN Auch auf den behäbigeren Sitz-Booten kann man schön rempeln.

BOJE VERFEHLT

TEST JET SKI RIDERS

den Launen der Ozeane ziemlich hilflos ausgeliefert. Wer sich wegen mangelnder Übersicht aus den Kurven tragen lässt oder zu viele Bojen verpasst, fliegt schnell aus dem Rennen. Es bleibt also nicht viel anderes übrig, als mit Gewalt der Strömung entgegenzulenken, um Bojen und Hindernisse möglichst eng zu umschiffen. Immerhin hält sich Ihre Figur wie ein Stehaufmännchen im Sattel, solange Sie sie nicht frontal gegen einen Schiffsrumpf setzen. Außerdem hilft es, Fahrzeug und Fahrer hinsichtlich Geschwindigkeit, Wendigkeit, Standfestigkeit und Trick-Talent zu tunen. Generell haben Sie die Wahl zwischen wendigeren „Stand-Up“-Jet-Skis und den

ausladenden „Runabouts“ sowie zwei Schwierigkeitsklassen. Die Profi-Liga sowie sämtliche Kurse und die meisten Fahrer müssen Sie erst freispielen, indem Sie in den Etappen des Meisterschafts- und des Arcade-Modus die ersten Plätze belegen. Der Arcade-Modus zeichnet sich dabei hauptsächlich durch sein Checkpoint-System aus. Stunts lohnen sich eigentlich nur im Freeride-Modus: Wenn Sie rechtzeitig die chaotischen Tastenkombinationen aus Ihrem Handbuch drücken, bekommen Sie hier Punkte von der Jury. Der Spaß bleibt dabei leider auf der Strecke und man sucht schnell die unterhaltsamere Herausforderung in den Geschwindigkeits-Wettbewerben.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT GUT



Stefanie Schetter
schwer am Rudern

Eigentlich bringt *Jet Ski Riders* genau das mit, was ich bei *Splash-down* vermisst habe: eine starke Wellenphysik. Doch während mir die Lenk-Kniffe von Infogrames' Funracer schnell in Fleisch und Blut übergegangen sind, fahren sich Eidos' *Jet Skis* trotz (oder wegen?) ihrer minimalistischen Steuerung furchtbar anstrengend. Man kämpft förmlich gegen die Wogen, anstatt mit ihnen zu spielen. Und was zum Geier hat die Leute von Opus geritten, als sie dieses hirnlose Stunt-System ausgewürfelt haben?! Immerhin: Aussehen tut's einfach irrel!

TEST Jet Ski Riders

Hersteller:	Eidos
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	7. Dezember

Internet: www.eidos.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Saisons	Variabel (Wellenstärke)
Umfang	USK-Freigabe
12 Strecken	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Opus	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	75%
87%	55%	72%	

„Das **todsichliche Motorboot-Rennen** mit brachialem Wellengang krankt an der unausgegorenen Steuerung.“

Jetzt kracht's auf PlayStation®2

Bandicoot ist wieder da!
Mit schnelleren Moves,
fantastischen Grafiken und
heißen Fahrzeugen
in seinem härtesten
Abenteuer:
Der Zorn des Cortex.
Bist du dabei?



Schneller als der Schall!



Crash Bandicoot: "Der Zorn des Cortex" interaktives Spiel © 2004 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot und verbundene Charaktere TM & © Universal Interactive Studios, Inc. "PlayStation" und die "PS" Family Logos sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. "KONAMI" ist Warenzeichen der KONAMI CORPORATION. ©2001 KONAMI CORPORATION. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.



UNIVERSAL INTERACTIVE
www.universalinteractive.com



AUSGETRIXT Während die Kleinlinge im Eisball feststecken, hechtet Globbox nach dem Lum.

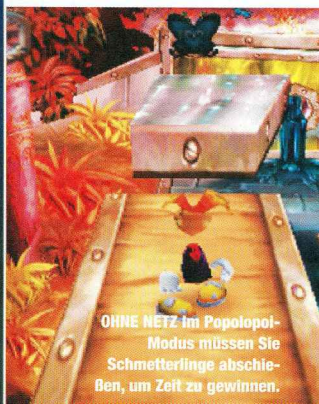
DICHT AN DICHT Alle Rennteilnehmer haben es auf das gelbe Sprungbrett abgesehen.



Rayman M

Ja, wo **laufen** Sie denn ...?

Zusammen mit sieben Bildschirm-Kollegen tollt der französische Jump&Run-Held durch eine Palette witziger Wettspiel-Modi. Sie beginnen in der ersten von vier Ligen (plus Bonus-Liga), die jeweils aus drei Rennstrecken und drei Kampf-Arenen für bis zu vier Teilnehmer bestehen. Wie so oft dürfen Sie auch in den Splitscreen-Matches nur die Kurse besuchen, die Sie bereits im Einzelspielermodus über Erstplatzierungen freigespielt haben. Das kann dauern, denn an jedem Schauplatz gilt es; verschiedene Spielvarianten zu meistern: Auf den Rennparcours können Sie neben den „einfachen“ Wettläufen zusätzlich Lums (verschiedenfarbige und -funktionelle Glühwürmchen) aufsammeln oder sich in einer Schmetterling-Jagd Zeitboni erkaufen. Dabei gibt es Dutzende von Möglichkeiten, von der Startlinie ans Ziel zu kommen, indem man sich zum Bei-



OHNE NETZ im Popolopol-Modus müssen Sie Schmetterlinge abschleppen, um Zeit zu gewinnen.



spiel an Lums entlanghangeln, Sprungbretter nutzt, um Abkürzungsebenen zu erreichen oder Schalter betätigt, um Hindernisse oder Gebäudeteile zu verschieben – was die Gegenspieler so richtig schön aus dem Konzept bringt. Nur wer ausgiebig Gebrauch von den Mechanismen macht und die für seine Figur geeignetste Route austüftelt, hat eine Chance, zu gewinnen. Die Fetzen fliegen in den Arenen, wo sich die Spieler mit Raketen und anderen Spezialwaffen gängeln oder einander glitzernde Lums abjagen. Die Grafik, deren klare High-Lights die niedlich animierten Helden darstellen, liegt etwa auf dem Niveau von *Rayman Revolution*; dessen verträumter Soundtrack wurde allerdings von flotteren Beats abgelöst. Ließen sich auch die Figuren etwas schwungvoller steuern und hätte die Engine nicht regelmäßig mit mittleren Slow-Downs zu kämpfen, wäre für den Mix aus Jump & Run, Rennspiel und Multiplayer-Action das Hit-Siegel durchaus drin gewesen.

STEFANIE SCHEPPER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Stefanie Schetter
qualmen die Sohlen.

Ja, Rayman ist schon niedlich – aber ich persönlich fand Globox und die Kleinlinge eigentlich immer viel cooler. Dass ich jetzt auch mal mit jonglierbaren Glubschaugen oder Rauschbart durch Ubisofts Fantasie-Welt hupsen und kullern darf, gefällt mir an *Rayman M* eigentlich am besten. Für quirlige Multiplayer-Sessions ist das Game wirklich wie geschaffen, auch wenn man sich die Stages erst mühevoll im Alleingang freispielen muss. Den anstrengenden Renn-Passagen hätte statt der altgedienten Jump&Run-Physik etwas mehr Tempo gut getan.

TEST RAYMAN M

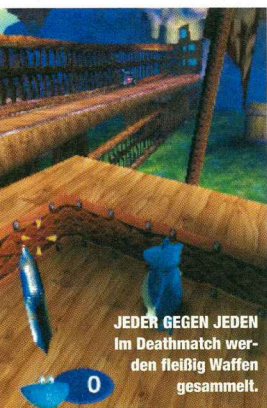
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action
Spieler:	1-4 (Multitap)
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.rayman.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Ansteigend, 5 Ligen
Umfang	USK-Freigabe
24 Arcade + 6 Bonusareale	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Ubi Soft	CD

Besonderheiten:
Unterstützt Multitap



„Jugendfreie Multiplayer-Action um liebenswerte Helden, mit gewichtigen Einzelspielermodus.“



JEDER GEGEN JEDEN
Im Deathmatch werden fleißig Waffen gesammelt.

THE
MUMIE
KEHRT ZURÜCK

Gut gegen oder Böse...

Fürchten Sie die Hölle nicht - kämpfen Sie mit dem Bösen!

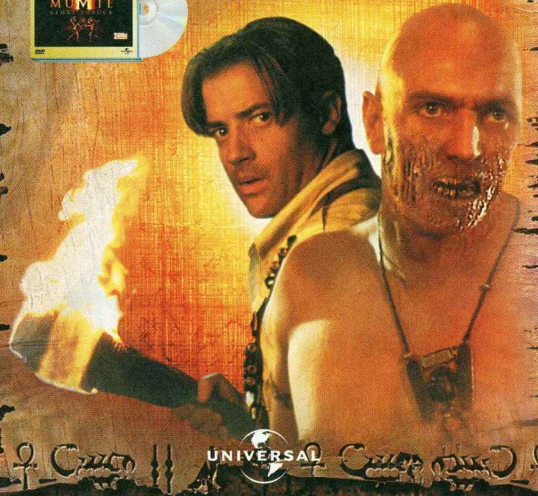


Als Rick O'Connell steht Ihnen eine Vielzahl an Schwertern, Gewehren und Revolvern zur Verfügung.

Übermenschliche Kraft und magische Fähigkeiten sind die Stärken des Hohepriesters Imhotep.



„Die Mumie kehrt zurück“
Jetzt auch auf DVD.



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS
www.universalinteractive.de

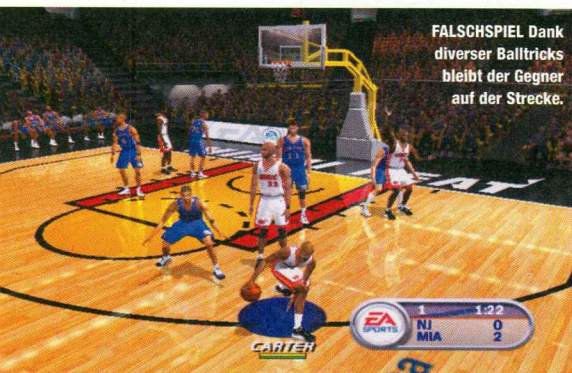
Auch erhältlich für den



„Die Mumie kehrt zurück“ interactive game © 2001 Universal Interactive Studios, Inc.™ Universal Studios Licensing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das „PS“ family logo und „PlayStation“ sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Color und das Game Boy Color Logo sind Warenzeichen von Nintendo © 2001 Nintendo. UNIVERSAL © 2001 Universal Studios, Inc. All Rights Reserved.

NBA Live 2002

Die Helden der NBA kehren für die **Saison 2002** erneut auf die PS2 zurück.



FALSCHSPIEL Dank diverser Balltricks bleibt der Gegner auf der Strecke.



ÜBERFLIEGER Gegen geballte Sprungkraft ist kein Kraut gewachsen.



SPIELER TRADEN

CHICAGO			MILWAUKEE		
POS.	NAME	GES.	POS.	NAME	GES.
C	B. MILLER	105.529 Pkt. / 2 J.	C	E. JOHNSON	86.375 Pkt. / 2 J.
PF	C. OARLEY	172.471 Pkt. / 1 J.	PF	I. CAFFEY	113.235 Pkt. / 4 J.
SF	F. ROBINSON	122.489 Pkt. / 5 J.	SF	G. ROBINSON	211.529 Pkt. / 4 J.
...
VERF. BUDGET	82.718	VERF. BUDGET	352.287	GES. TRADE BUDGET	0
...



MEIN FAZIT GUT



Philipp Rohwedder
hängt in der Luft.

Obwohl es eigentlich gut aussieht, verkommt *NBA Live 2002* doch oft zur Ruckelpartie, was durch die Detailfülle nicht weg gemacht wird. Abgesehen davon sorgt die recht ordentliche KI dann doch für Spielspaß, zumal die gesamte NBA mitsamt der All-star-Teams der letzten fünf Jahrzehnte digitalisiert wurde. Etwas gezwungen wirkt die Möglichkeit, mit Spielern zu handeln. Hier verspricht das Spiel mehr, als es bietet. Eigentlich nicht nötig, denn als actionbetonte Basketball-Simulation kann der Titel überzeugen und kostet überdies nur halb so viel wie ein Paar ordentliche Basketballschuhe.

- 1. BALLTAUSCH** Kurz den Gegner geschubst und der Ball ist unser.
- 2. KUHHANDL** Wer nichts bringt, wird verhört.
- 3. TURNHÖSCHEN** Die Spieler aus den 50ern sehen zwar albern aus, spielen aber gut.

TEST NBA LIVE 2002

Hersteller:	EA Sports
Genre:	Sport
Spieler:	4
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,99
Termin:	22. November

Internet: www.electronic-arts.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Variabel (4 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
4 Spielmodi	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
EA Canada	CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	77%
76%	75%	78%	

„Trotz einiger Schwächen für Basketball-Fans eine **recht ordentliche Parkettsimulation**“

PHILIPP ROHWEDDER

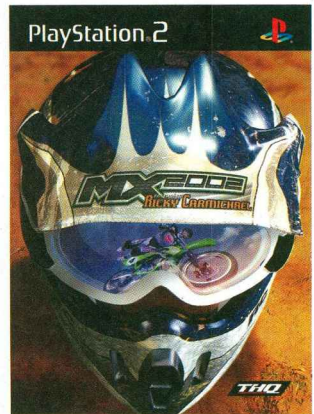
Basketball ist mehr als das Spiel, bei dem Bälle in Körbe befördert werden müssen. Basketball besticht vor allem durch unglaubliche Techniken und ein hervorragendes Teamspiel. Da hakt es bei *NBA Live 2002* ein wenig, denn die neueste Version scheint doch eher auf den actionorientierten Gelegenheitsspieler zugeschnitten zu sein. Zumindest grafisch orientiert sich der Titel nah an der Realität. Sämtliche Spieler entsprechen ihren Vorbildern bis ins Detail. Dutzende, wenn auch leicht abgehakt wirkende Bewegungsanimationen sorgen

außerdem für ein hohes Maß an Realitätsnähe. Ob nun die Spieler auf der Auswechselbank das Spiel verfolgen, gekonnt den Gegner austricksen oder den Ball mit immer neuen Sprungtechniken in den Korb befördern, alles sieht sehr echt aus. Allerdings zieht diese Detailfülle gelegentlich die Leistung ziemlich arg nach unten. Obwohl alle Gamepad-Tasten belegt sind, hat man das Geschehen auf dem Parkett schnell unter Kontrolle. Das Passspiel funktioniert schon fast ein wenig zu gut und eine Palette von Offensiv- und Defensiv-Techniken verleiht dem Titel Spieltiefe

und sorgt für abwechslungsreiche Bewegung auf dem Feld. Die Gegnerintelligenz könnte für Profis höher sein, bietet Normalspielern aber allemal eine ausreichende Herausforderung. Für mehr Action steht der Arcade-Modus zur Verfügung. Hier darf dann ungestraft gerempelt und geschubst werden. Im Eins-gegen-Eins-Modus können Sie Ihre Lieblingsspieler auf einem Streetball-Platz gegeneinander antreten lassen und dank Saison-, Playoff- und Franchise-Modus kommen auch Spielerinterier voll auf ihre Kosten.



BOARD STÜPID?
GET A BIKE!



Zeichen setzen - mit **MX2002** featuring **Ricky Carmichael** ob du mit **Ricky** auf **25** Profikursen gegen die besten **Motocross**fahrer der **Welt** antrittst oder deinen **Freunden** atemberaubende **Freestyle** Tricks vorführst, **MX2002** featuring **Ricky Carmichael** ist der aufregendste **Reitt** deines **Lebens**. Und falls du nicht gerade **Ricky** heisst - keine **Sorge**, **Tony** tut's auch!

www.thq.com/mx2002



PlayStation® 2



Vertrieb: THQ Entertainment GmbH • ABC Spielspass GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax 0 21 31 / 607 - 111

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. MX2002 featuring Ricky Carmichael Game and Software © 2001 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. Developed by Pacific Coast Power and Light Company. MX, Pacific Coast Power and Light Company, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Kawasaki® is a registered trademark of Kawasaki Motors Corp., U.S.A. All other trademarks are property of their respective owners. All Rights Reserved.



SAMURAI SHO(W)DOWN
Beim zweiten Teil sind gleich zwei Samurai dabei.

RING FREI
Die Vorzeigewrestler beider Hersteller dürfen nicht fehlen.



VOLL ERWISCHT
Die Superspecials wirken oft noch etwas pixeliger als der Rest.



Capcom vs. SNK 2

Wer hat noch nicht, **wer will noch mal?**

Bei dem Nachfolger von *Capcom vs. SNK* treten erneut Kämpfer aus verschiedenen Serien der beiden 2D-Prügelkönige an. Wer schon immer mal Ryu mit Terry Bogard verhauen oder Darkstalkers-Figuren gegen die *Shodown-Samurai* antreten lassen wollte, der liegt hier richtig. Die meisten Charaktere ent-

stammen allerdings den *Street Fighter*- und *King of Fighters*-Spielen. Zwar kann man in Teams antreten, letztendlich steigen die Kämpfer aber in jedem Spielmodus strikt nacheinander zu Einzelmatches in den virtuellen Ring. Die Wahl zwischen sechs verschiedenen, so genannten Stages passt das Spiel Ihren Vorlieben an: Wollen Sie Drei-Level-Supermoves wie bei *Street Fighter Alpha*? Manuelles Aufladen des Superbalkens und Ausweichen oder Rollen wie bei *King of Fighters*? Oder lieber eine Wut-Anzeige wie bei *Samurai*

Shodown? Während spielerisch also eigentlich alles im Lot ist, kann die technische Seite weniger gefallen. Die groben Figuren wirken vor den hoch aufgelösten Polygonhintergründen ziemlich deplatziert und sind eher zweckmäßig animiert. Einige Stages sind ganz nett, andere dagegen äußerst öde. Eine PAL-Version konnte uns Capcom leider nicht rechtzeitig zur Verfügung stellen – hoffentlich gibt's hier (wie bei den Dreamcast-Versionen der *Capcom-Prügler*) einen 60-Hz-Modus!

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
wird SNK vermissen.

Wäre da nicht die perfekte Spielbarkeit, müsste man *Capcom vs. SNK 2* wohl in der Luft zerreißen. Was soll diese ätzende Kombination von Hi-Res-Hintergründen und supergroben Figuren? Wieso kriegt man teilweise Sprites vorgesetzt, die ein halbes Jahrzehnt (!) auf dem Buckel haben? Zudem sind die viel zu wenigen Hintergründe zur Hälfte echt schwach und zur *Capcom-Düdelmusik* muss man wohl nichts mehr sagen. Das gigantische Kämpferfeld und das ausgefeilte Gameplay reißen's aber halbwegs raus – spielerisch ist *Capcom vs. SNK 2* wirklich top! Im Vergleich zur direkten Konkurrenz nebenan kann man Capcoms Spiel aber nur Puristen empfehlen.

TEST Capcom vs. SNK 2

Hersteller:	Capcom
Genre:	2D-Beat-'em-Up
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	ca. DM 120,-
Termin:	6. Dezember

Internet: www.capcom-europe.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Erfolge	Variabel (8 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
46 Kämpfer	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Capcom	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	78%
59%	70%	82%	

„Das ausgefeilte Gameplay und die riesige Kämpferzahl können nicht ganz über die grobe Grafik hinwegtäuschen.“



GIPFELTREFFEN
Erstmals auf einem Sony-System treffen Terry und Ryu aufeinander.

Guilty Gear X

Wurde auch Zeit: Das erste
2D-Prügelspiel in HiRes ist da!

Der Vorgänger *Guilty Gear* konnte nie wirklich aus dem Schatten von Capcoms und SNKs Prügelspielen heraustreten. Mit *Guilty Gear X* setzten sich Arc System Works aber zumindest optisch deutlich von der Konkurrenz ab, indem sie das erste Spiel dieser Art mit hoher Auflösung erschufen. Die gewonnene Detailtreue machte das Spiel zur Grafikreferenz des Genres und bis zur

PS2-Umsetzung des Automaten hat sich daran auch nichts geändert. Spielerisch bietet *Guilty Gear X* dagegen nur Altbekanntes: Die *Street Fighter*-typische Steuerung mit Viertel- und Halbkreisen ist der Schlüssel zu zahlreichen Special- und Super-Moves. Mit dem richtigen Timing führen Sie aus dem Block heraus spezielle Konter aus oder decken Ihren Gegner mit längeren Combos ein. Schon aus dem Vorgänger bekannt sind die

Instant-Kill-Moves. Diese bedürfen zwar einer kurzen Vorbereitung, können eine Runde aber umgehend beenden. Die Charaktere sind gut designt und bedienen sich zahlreicher Waffen – sogar ein Billardqueue kommt zum Einsatz. Das Aussehen der Figuren reicht vom coolen Klischee-Helden bis hin zu den genretypischen Freaks mit verformbaren Körpern.

MICHAEL PRUCHNICKI



TEST GUILTY GEAR X

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
in der 2. Dimension

Mit der hohen Auflösung von *Guilty Gear X* macht das 2D-Prügelgenre einen längst überfälligen Schritt nach vorne. Leider sind die Animationen nicht ebenso viel besser geworden – hier hat Capcom mit *Street Fighter III* vorgemacht, wie flüssig so etwas heutzutage aussehen sollte. Schade auch, dass bei den Hintergründen nur wenige, oft noch abgehackte Animationen geboten werden. Spielen tut sich das Ganze letztendlich recht gut. Die ziemlich verrückten Special Moves sorgen dafür, dass ähnlich wie bei Capcoms *Darkstalkers*-Serie die Übersicht etwas leidet und das Einschätzen von Moves unnötig erschwert wird. Ein Extralob verdient das gelungene Artwork!



MUTANTEN-DUELL Einige Charaktere sind ziemlich ausgefallen.



BRANDHEISS Bei Super-Moves wird der Hintergrund abgedunkelt.



KEN/RYU-CLONES Sol und Ky sind die obligatorischen Nachahmer.

TEST GUILTY GEAR X

Hersteller: Virgin
Genre: 2D-Beat-'em-Up
Spieler: 1-2
Sprache: Englisch
Preis: Ca. DM 120,-
Termin: Januar

Internet: www.guiltigeearx.com

Savegame Nur Optionen Schwierigkeitsgrad Variabel (6 Stufen)
Umfang 14+2 Kämpfer USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler Arc System Works Datenträger CD

GESAMTWERTUNG
GRAFIK 76% | SOUND 80% | SPASS 78% **78%**

„Der optisch beste 2D-Prüglers bietet ein gutes Spielsystem und etwas zu abgedrehte Special Moves.“

Tarzan Freeride

Ich Tarzan, du Jane. Warum Lederröckchen chic sind und der Wald den Affen gehört.



Im Dschungel kann man sicherlich spannende Dinge erleben, die wiederum Stoff für gute Spiele liefern. *Tarzan Freeride* geht da einen etwas anderen Weg und fordert weniger den Mut des Spielers als vielmehr seine Geduld heraus. Zwar sind die Levels recht abwechslungsreich gestaltet, meist geht es aber nur darum, zu wissen, wo ein Hindernis kommt, und es mit dem richtigen Timing zu überwinden. So durchqueren Sie den Dschungel in vereinfachter Jump&Run-Manier, surfen auf einem Brett einen Urwaldfluss hinab oder fahren im Schlepptau eines Pelikans Wasserski. Die Kameraführung ist dabei meist eine Katastrophe. Abhängig von Ihrer Lernfähigkeit

können Sie den Level früher oder später auswendig. Letztendlich ist es trotzdem ein kurzweiliges Vergnügen – zumindest in Gesellschaft. Optisch orientiert sich das Spiel stark am Disney-Film. Die Figuren wirken dabei relativ witzig. Die Grafik insgesamt kann allerdings nicht so recht überzeugen. Da alle Levels superlinear sind, stellt die Steuerung kein Problem dar. Laufen, schlagen, springen und eventuell mal nach links und rechts lenken. Bei Kämpfen mit Gegnern müssen Sie zumeist nur auf eine Taste hämmern, was böse auf die Gelenke geht. Wer den Storymodus durchgespielt hat, kann jeden Level noch einmal nach Punkten und Bestzeit durchspielen.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Philipp Rohwedder

kommt aus dem Wald.

Das Spiel ist so ähnlich wie der Film. Irgendwie amüsiert man sich ganz gut, weiß dann aber hinterher nicht mehr genau, worum es eigentlich ging. Darüber hinaus ist man froh, dass diesmal nicht so viel gesungen wurde und Elton John gleich gar nichts beigesteuert hat. Wer Spaß daran hat, Levels auswendig zu lernen, und nicht so schnell frustriert aufgibt, wird Tarzan mögen. Wer jedoch nichts Aufregendes darin sieht, von Liane zu Liane zu baumeln und kleine Affen vor bösen Jägern zu retten, sollte die Finger vom Spiel lassen.

TEST TARZAN FREERIDE

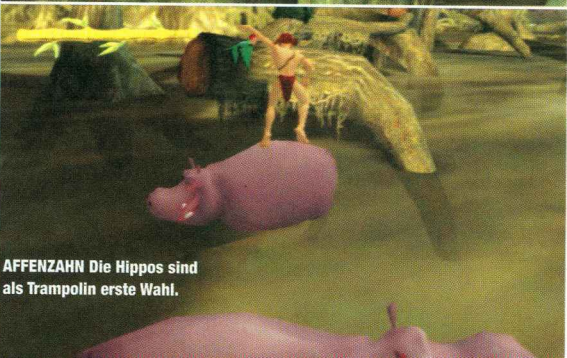
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,90
Termin:	22. November
Internet: www.ubisoft.de	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
15 Levels	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Disney Interactive	CD

GESAMTWERTUNG

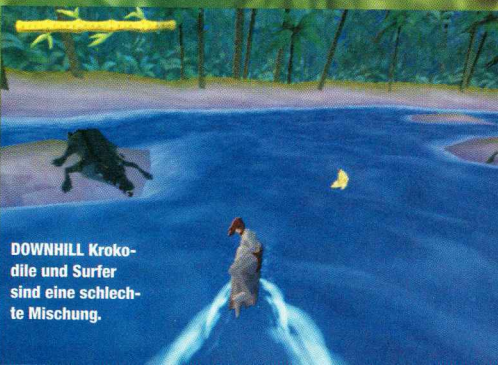
GRAFIK	SOUND	SPASS	69%
67%	68%	69%	

„Ein Zoobesuch ist letztendlich wilder und aufregender als Disneys Ausflug in den virtuellen Dschungel.“

HÄNGER Mit der Liane geht es von Baum zu Baum.



AFFENZAHN Die Hippos sind als Trampolin erste Wahl.

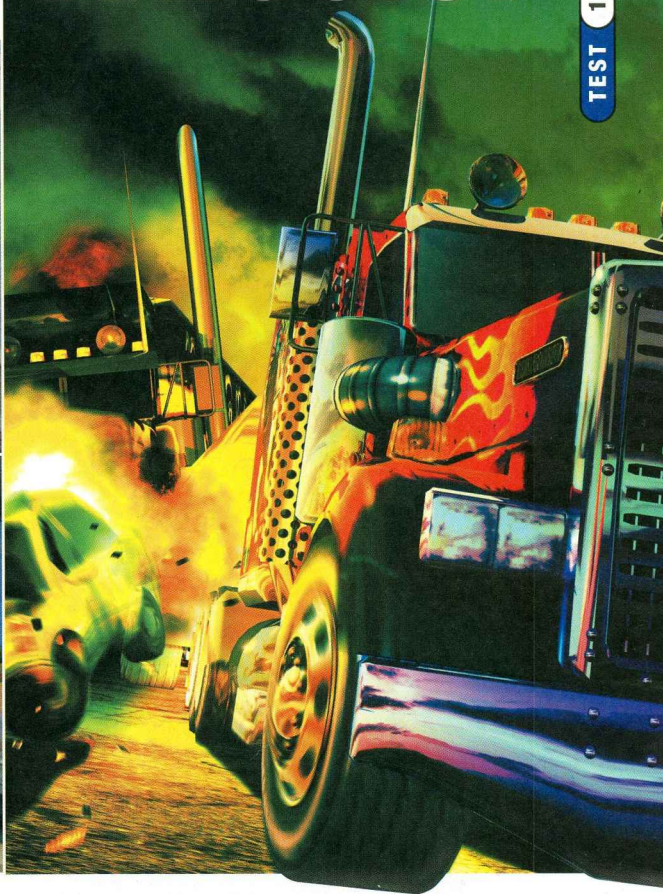


DOWNHILL Krokodile und Surfer sind eine schlechte Mischung.

Auf dem Highway
sind wieder mal
die Trucker los!

18 Wheeler

TEST 18 WHEELER



TWISTER Die Hindernisse sind relativ abwechslungsreich.

Auf dem Bock eines LKWs gibt es angeblich noch echte Freiheit. *18 Wheeler* bietet zwar kein genaues Abbild des rauen Truckerlebens, dafür aber Action satt. Mit einem Laster müssen Sie Ihre Ladung ins Ziel bringen. Um dies nicht zu einfach zu machen, gibt es eine knapp bemessene Zeitbegrenzung und einen Gegner, gegen den Sie um einen Zielbonus antreten. Fairerweise wartet der Gegner stets auf Sie und gibt erst Gas, wenn Sie an ihm vorbeiziehen. Abhilfe bei der Zeitbegrenzung schaffen bestimmte Fahrzeuge auf der Strecke, die Sie rammen müssen, um sich einen Bonus zu verschaffen. Im Allgemeinen stellt der übrige Verkehr auf der Straße

schon durch die gewichtsmäßige Überlegenheit Ihres Trucks kein wirkliches Hindernis dar. Die LKWs steuern sich dabei, wie man es erwartet, schwerfällig und langsam, aber präzise. Zum Glück geht es die meiste Zeit sowieso geradeaus. Außer dem Arcade-Modus gibt es noch die Möglichkeit, auf einer Strecke grüne Bälle einzusammeln, wobei immer wieder punktgenau angehalten werden muss. Beim Punktejagd-Spielmodus müssen Sie auf der Strecke besonders gekennzeichnete Fahrzeuge rammen. Die Grafik bewegt sich im gesunden Mittelmaß, bleibt aber hinter den technischen Möglichkeiten der PS2 weit zurück.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT GEHT SO



Philipp Rohwedder parkt ein.

Seit den Zeiten, in denen Manfred Krug „Auf Achse“ war, wurde für die Trucker nicht mehr allzu viel Lobbyarbeit geleistet. Auch *18 Wheeler* lässt die LKW-Fahrer eher als rasende Rowdys dastehen. Kurzfristig macht es natürlich Spaß, mit einem 30-Tonner durch den Gegenverkehr zu heizen. Leider ist das Spiel aber schnell durchgespielt und die zusätzlichen Spielmodi sind zwar witzig, können aber nicht wirklich lange fesseln. Solange es bei solchen Titeln keine integrierten Truckertreffen mit Stripperinnen gibt, fröne ich lieber anderen Lastern.

TEST 18 WHEELER

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,90
Termin:	7. Dezember
Internet: www.acclaim.de	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
7 Strecken	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
Sega	CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	67%
68%	69%	65%	

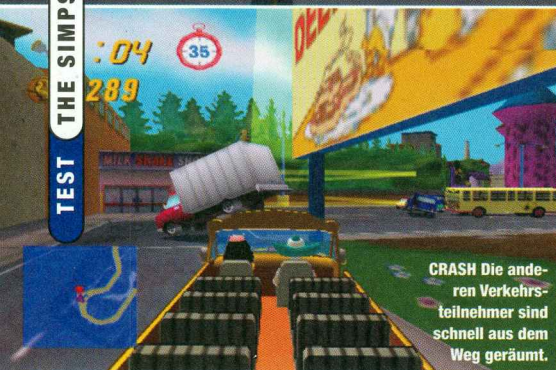
„Ein **amüsantes Rennspiel**, das leider ziemlich schnell gewonnen und vorbei ist.“



BERG- UND TALBAHN
Springfield erinnert manchmal an San Francisco.



POWERSLIDE
Der Bus von Otto Mane ist schwerer zu steuern.



CRASH Die anderen Verkehrsteilnehmer sind schnell aus dem Weg geräumt.



ÄNGSTHASEN-DUELL im Zweispielermodus geht es zu wie bei Capture the Flag.



NICHTS WIE WEG
Homer verlässt Gram das Taxi ganz schnell.
FAST +3000
+3 seconds

Night on Springfield: Netter **Crazy-Taxi-Klon** mit den Simpsons.

The Simpsons Road Rage

Monty Burns ist ein alter Raffzahn ohne Gewissen. Jetzt lässt er in Springfield auch noch Busse verkehren, deren Atomtrieb die Umwelt ziemlich belastet. Ökonomisch korrekt, wie die Simpsons nun mal sind, wollen sie das verhindern. Mit eigenem Taxi-Unternehmen versuchen sie, ihm die Fahrgäste abspenstig zu machen. Diese Taxis steuert der Spieler. Das funktioniert ganz genau so wie in *Crazy Taxi*: Ohne Rücksicht auf Sach- und Personenschäden durch die Gegend rasen, Passagiere auf sammeln, Passagiere wieder absetzen. Die Steuerung ist dabei etwas reduziert gegenüber dem großen Vorbild. Dadurch wird das Fahren noch einfacher, fast ein Kinderspiel. Schwieriger sind die

zehn Missionen. Hier ist das Hauptproblem die begrenzte Zeit, in der die Taxifahrer bestimmte Aufgaben erfüllen sollen. Vom Spielspaß her steht *The Simpsons Road Rage Crazy Taxi* in fast nichts nach. Sechs recht große Umgebungen stehen den 17 Fahrern zur Verfügung, zu zweit ist das ebenso lustig. Grafisch fällt es aber stark ab, was sich auch nicht durch den kruden Simpsons-Look entschuldigen lässt. Die Stadt poppt wie wild ins Bild, Texturen fehlen häufig völlig, das Flimmern geht auf die Augen. Gut sind dagegen die Animationen und die Synchronisation. Die echten amerikanischen Simpsons-Sprecher haben ihre Stimmen zur Verfügung gestellt.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT **GUT**



Albrecht Ott wohnt in Springfield.

Die Simpsons in 3D – schon das ist ja eigentlich ein Verstoß gegen die guten Sitten. Auch sonst ist das PlayStation-2-Springfield nicht besonders hübsch, Fans werden eher enttäuscht sein. Technisch und grafisch kann der Titel einfach nicht den Ansprüchen der PS 2 genügen. Das Spielen an sich ist dagegen fast genau so lustig wie bei *Crazy Taxi* und das heißt ja schon was. Trotzdem gibt es Abzüge für mangelnde Originalität. Lustig ist die Sprachausgabe: Die unterschiedlichen Charaktere reagieren verschieden aufeinander, meist mit witzigen Sprüchen.

TEST THE SIMPSONS ROAD RAGE

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 120,-
Termin:	Mitte Dezember

Internet: www.electronicarts.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Automatisch	Niedrig
Umfang	USK-Freigabe
6 Stadtteile	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
Fox Interactive	CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	71%
46%	86%	75%	

„Wer schon immer mal **etwas mehr von Springfield** sehen wollte, ist hier relativ gut aufgehoben.“

Bass Strike

Diese komplizierte **Angelsimulation** stellt die Geduld der Spieler auf die Probe.

1. MENSCH GEGEN NATURE Den Fisch reinzuholen kann ein großer Kampf sein.
2. ENTÄUSCHEND Na ja, jeder fängt mal mit kleinen Fischen an.

Langeweile vertreiben ist eine der Hauptaufgaben der PlayStation 2, durch Langlewige Entspannung verschaffen eine der Hauptaufgaben des Angeln. Kann das zusammenpassen? Nicht so richtig. Vor allem wenn ein PS2-Spiel tatsächlich versucht, als realistische Angelsimulation daherzukommen. Wie echtes Fischen ist *Bass Strike* sehr schwierig, bietet geduldigen Naturen aber eine wahnsinnige Spieltiefe. Entscheidend für den Erfolg ist nicht nur die Wahl des Köders, sondern auch, wie der Konsolenangler seine Rute bewegt. Hat er dann einen Fisch am Haken, ist der Kampf mit dem Tier nochmal sehr kompliziert. Die Spannung der Leine darf nicht aus den Augen verloren werden, man muss dann schnell

reagieren, damit die Schnur nicht reißt und der Fisch trotzdem ermüdet. Überhaupt gibt es viel zu beachten bei diesem Spiel: das Wetter, Tages- und Jahreszeit, die örtlichen Gegebenheiten. Das ist sicher sehr realistisch, dennoch wünscht man sich ein klein wenig mehr Action. Vom Umfang her beeindruckt *Bass Strike*: Es gibt fünf Seen, in denen jede Stelle mit dem Boot erreichbar ist. Grafisch ist die Kameraführung sehr hilfreich, mit Unterwasserblick fängt sie die Beute ein. Weniger eindrucksvoll ist aber die Gestaltung der Umgebungen: Vieles ist nicht nur unförmig modelliert, häufig tun sich auch plötzlich Löcher in Felsen auf, die da nicht hingehören. Außerdem sind die PAL-Balken ziemlich groß.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GEHT SO



Albrecht Ott
zieht Leine.

Eigentlich finde ich ja, dass Angelspiele eher realistisch sein sollten: Wenn man die Leine reinwirft, es beißt ein Fisch und man zieht sie wieder raus, ist das nicht so lustig. Doch *Bass Strike* ist allzu realistisch für eine Spielekonsole. Wenn man nicht alles richtig macht, gucken die Fische nur gelangweilt auf den Köder. Und ein Mehrspielermodus fehlt auch.

TEST BASS STRIKE

Hersteller:	THQ
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 120,-
Termin:	Ende November

Internet: www.thq.de

Savegame	Ja	Schwierigkeitsgrad	Variabel
Umfang	5 Seen	USK-Freigabe	Ohne Beschränkung
Entwickler	Pai	Datenträger	CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	61%
53%	60%	63%	

„Wer genügend Geduld hat, kann mit einiger Übung an diesem Spiel lange Zeit seinen Spaß haben.“



GEWINNSPIEL

Angelfans, die ihrem Hobby auf der PlayStation 2 frönen wollen, mussten lange warten. Nach einem Jahr gibt es jetzt endlich eine Angelsimulation. Um das zu feiern, verlosen wir zusammen mit THQ geniale Preise. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

DIE PREISE:

je **5X**

Das Spiel *Bass Strike* für die PlayStation 2 und den *Singing Fish* für Ihre Wohnzimmerwand.

Wie viele Seen stehen in Bass Strike zum Angeln zur Verfügung?

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: Bass Strike, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Teilnahmeschluss ist der 3. Januar 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von THQ 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.)



DER ROCKT! Dieser tolle Wanderschmuck singt Beat It! und We Will Rock You! und bewegt dazu sogar seine Lippen.



PSONE

BUDGET TERMIN

Zuletzt erschienen

Ein Königreich für ein Lama 7. Nov.

Februar

Destruction Derby Raw 13. Feb.

Chase the Express 13. Feb.

Cool Boarders 4 13. Feb.

Need for Speed: Porsche Feb.

März

C12: Final Resistance März

Time Crisis: Project Titan März

INFO KURZ & KNAPP

BDFL Manager 2002

Frei nach der Devise „Was EA kann, können wir schon lange!“ brachte Codemasters neben der letzten Ziffer im Titel auch die anwählbaren Teams auf den neuesten Stand und stellt den „neuen“ *BDFL Manager* zum Vollpreis von DM 89,95 in den Handel. Im Gegensatz zur recyclingfreundigen Konkurrenzfirma hat man allerdings den Spielablauf etwas „entruckelt“, mittlere Ladezeiten sind allerdings noch immer die Regel. Fazit: Schneller Neuaufguss einer sehr guten Vorlage. Unsere Einschätzung: Gut.

Worms World Party

Wer's noch nicht kennt: In dem Multiplayer-Klassiker kommandieren Sie Platoons von Kriechern durch 2D-Landschaften. Innerhalb zeitlich begrenzter Kampfzüge putzen Sie die gegnerischen Wurm-Einheiten mit 57 verschiedenen Waffen vom Bildschirm. Neben zahlreichen Trainingsmissionen erwarten Sie unter anderem witzige Szenarien oder ein Deathmatch-Modus. So spaßig die Spielidee und die Wurm-Animationen noch immer sein mögen, technisch gehört Ubi Softs PSone-Version inzwischen wirklich zum alten Eisen. Unsere Einschätzung: Gut.



Syphon Filter 3

TEST Virusjagd die Dritte!

Gabe Logan ist zurück! Der Agent im Dienste der US-Regierung verhindert auf der ganzen Welt die Ausbreitung des tödlichen Syphon-Filter-Virus. In 19 Missionen befreien Sie mit verschiedenen Team-Mitgliedern Geiseln, führen Meuchelmorde aus und retten nebenbei mal wieder die Welt. Zur Verfügung stehen Ihnen dafür über 25 Waffen und allerlei technischer Schnickschnack. Für Abwechslung sorgen ein Zweispielmodus sowie Mini-Aufträge mit freischaltbaren Extras. Grafisch hat sich im Vergleich zu den Vorgängern nicht viel getan. Die Missionsareale sind recht groß und detailliert, die Darstellung kommt über gehobenen PSone-Durchschnitt aber nicht hinaus. Dazu gibt's eine gelungene Soundkulisse mit sehr guter Sprachausgabe. (wf)



Direkte Konfrontation oder heimliches Vorgehen? In diesem Spiel müssen Sie beides beherrschen.



TEST SYPHON FILTER 3

Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1-2
Preis:	DM 89,95
Termin:	Erhältlich

PS2-Performance:
Leicht verkürzte Ladezeiten,
kaum verbesserte Texturen

GESAMTWERTUNG

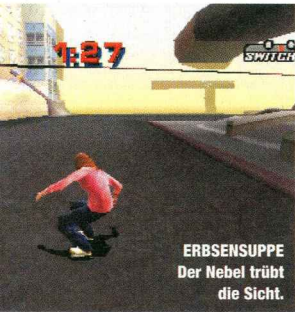
GRAFIK	SOUND	SPASS	89%
85%	85%	91%	

Tony Hawk's Pro Skater 3

TEST Auf der PSone skatet es sich nicht mehr so gut.

Den größten Teil seines Erfolges verdankt *Tony Hawk's Pro Skater* der PSone. Da sollte man doch ein bisschen Dankbarkeit erwarten können. Aber nein, der dritte Teil kommt zwar noch auf Sonys alter Konsole heraus, jedoch in einer derart lieblosen Umsetzung, dass nur noch wenig an die zwei erfolgreichen Vorgänger erinnert. Vom Spiel her ist es ziemlich

genau das Gleiche wie die PlayStation-2-Version: Die Levels sind etwas kleiner, der Zweispielermodus weniger umfangreich, sonst gibt es keinen Unterschied. Aber grafisch ist das selbst für PSone-Verhältnisse sehr schwach. Nebel, Pop-ups, Draw-ins und Ruckler trüben nicht nur die Sicht, sondern auch den Spielspaß beträchtlich. (ao)



ERBSENSUPPE
Der Nebel trübt die Sicht.

TEST TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Hersteller:	Activision
Genre:	Skateboarding
Spieler:	1-2
Preis:	Ca. DM 90,-
Termin:	Erhältlich

PS2-Performance:

Kaum verbesserte Texturen, leicht verkürzte Ladezeiten

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
36%	88%	74%	69%

Harry Potter und der Stein der Weisen

TEST Harry Potter Superstar mit eigenem Spiel

FLIEGENDE SCHWEINE Die glutäugigen Gegner sind nur durch Magie zu besiegen.

Zauberlehrling Harry Potter ist im Moment überall zu sehen. Da darf natürlich ein PlayStation-Spiel zur Romanserier nicht fehlen. Die Gefahr ist bei solchen Hypes groß, dass einfach irgendwas hingerotzt wird. Nicht so bei *Harry Potter*. Das Spiel fängt die Atmosphäre von Hogwarts sehr schön ein. Der junge Spieler kann durch die ganze Schule streifen und dabei in Jump&Run-Manier Aufgaben erfüllen, die nicht linear aufgebaut sind. Dazu gibt es Quidditch und andere zauberhafte Minispielchen zu bewältigen. Die Steuerung ist ganz dem jungen Zielpublikum angepasst, zwei Knöpfe erledigen fast alles, das Springen übernimmt Harry sogar ganz alleine. (ao)



TEST HARRY POTTER

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Preis:	Ca. DM 90,-
Termin:	Erhältlich

PS2-Performance:

Leicht verbesserte Texturen, kaum verkürzte Ladezeiten

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
79%	81%	84%	83%

GEWINNSPIEL

Die PSone macht mobil. Mit Akku und Rucksack können Sie fast überall spielen, wenn Sie noch einen Monitor besitzen. Zusammen mit Thrustmaster verlosen wir Energymates und Carrymates für die PSone. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

Was für einen Sport betreibt Tony Hawk?

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: PSone, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 5. Januar 2002.

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

*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)

Und das gibt es zu gewinnen:

4x je ein Energymate und ein Carrymate von Thrustmaster



PLAYZONE HARDWARE

HARDWARE

Jaguar Compact Racing Wheel

LENKRAD Steuern wie in der Formel 1: Noch mehr Jaguar-Design für die PS2.

ECKT NICHT AN Das Lenkrad im Jaguar-Design steuert sehr gut und präzise.



Realismus ist vielen Konsolenspielern wahnsinnig wichtig, vor allem bei Rennspielen. Bigben und 4 Gamers bringen jetzt ein weiteres Stück Wirklichkeit an die Konsole. Der Controller im Jaguar-Design erinnert mit seiner rechteckigen Form an ein Lenkrad aus einem Formel-1-Boliden. Ob es sich genau so steuert, kann der Rezensent, der noch nie in einem Formel-1-Boliden saß, aber nicht sagen. Nur, dass es sich sehr gut

steuert. Mit dem gummierten Überzug liegt es überaus rutschfest in der Hand, die Schraube sorgt für einen stabilen Halt am Tisch. Leider ist das aber der einzige Ort, wo es sich befestigen lässt; auf dem Schoß findet das Steuer keinen Platz. Dafür lässt sich an den Lenkeigenschaften nichts aussetzen, es steuert präzise. (ao)

TEST COMPACT RACING WHEEL	
Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Bigben/4 Gamers
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 99,95
GESAMTWERTUNG	
DESIGN	VERARBEITUNG
91%	86%
KOMFORT	88%
86%	

Video Game Enhancer Game-AV-Selector

ZUBEHÖR Mehr Licht! Der VGE hellt den Bildschirm auf.

ZUBEHÖR Unkomplizierter Anschluss für Mehrfachkonsolenbesitzer

Dunkelheit trägt bei vielen Spielen zur Atmosphäre bei, der Spielbarkeit ist sie eher abträglich. Einfach den Fernseher aufzuhellen, bringt da wenig, das Bild wird dann zu grell. Mit dem Video Game Enhancer der Firma Nu-wave aber nicht – die hat einen Chip entwickelt, der das Videobild analysiert und die

Kanten erkennt. Dann hebt er einzelne Objekte hervor und erhöht dadurch den räumlichen Eindruck und die Detailschärfe. Gleichzeitig werden dunkle Grafiken aufgehellt, ohne die Weißtöne überzubetonen: So vermeidet der VGE allzu grelle Lichteffekte. Das Gerät lässt sich zwischen die PlayStation 2 und den Fernseher schalten. Manchmal kann es durch die hervorgehobenen Kanten zu Flimmern kommen. Sowie so sieht das Bild nie so gut aus wie mit RGB-Kabel, dessen Qualität auch der VGE nicht verbessern kann. Die 129 Mark lohnen sich also allerhöchstens für Spieler, die keinen RGB-Anschluss haben. (ao)

Viele PlayStation-2-Spieler blicken ja auch über den Tellerrand ihrer Konsole hinaus und besitzen zusätzlich noch einen Dreamcast, ein N64 oder demnächst eine Xbox, um alle exklusiven Spielehits ausprobieren zu können. Ärgerlich dabei ist nur, dass die meisten Fernseher höchstens zwei Scart-Anschlüsse bieten, so dass man oft umstecken muss, wenn man zu viele Geräte besitzt. Abhilfe schafft da unter anderem der Game-AV-Selector von hama. Für knapp 30 Mark bietet er drei AV-Cinch-Anschlüsse für drei Konsolen oder sonstige audiovisuelle Geräte. RGB-Anschlüsse sind das zwar nicht, aber mit vergoldeten Kabeln geht die Bildqualität sehr

in Ordnung. Wer einen RGB- oder S-Video-Anschluss am Fernseher hat, wird mit diesem Gerät allerdings nichts anfangen können. (ao)



ES WERDE LICHT! So richtig sinnvoll ist der VGE nicht.

FLOTTER DREIER Mit drei Anschlüssen erspart man sich das Umstecken.



Mach das mal mit Papas Benz!



360°

BACK-FLIP

GRIND



- 16 verschiedene ferngesteuerte Racer
- 24 abgefahrenere Tracks
- Modifiziere und tune deine Racer in der Garage
- 7 verschiedene Spielmodi, wie z.B. Freestyle, Arcade oder Stunt Modus

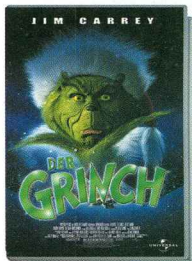


PlayStation 2

TEAM 17

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



Der Grinch

Der **verbitterte Grinch** vermiest den
Bewohnern von Whoville Weihnachten.

ORIGINALTITEL How the Grinch Stole Christmas
LAUFZEIT Ca. 101 Minuten
TERMIN Erhältlich
FSK Ab 6 Jahren
DARSTELLER Jim Carrey, Taylor Momsen, Jeffrey Tambor, Christine Baranski
FAZIT: „Weihnachtskomödie, die die ganze Familie vor den Schirm fesseln wird.“
Dt. (DD 5.1 & DTS)/Engl. (DD 5.1), Hinter den Kulissen, Max' Spielhaus, Entfallene Szenen, Dokus, DVD-Rom-Features u. v. m.

Die Bewohner der Märchenstadt Whoville haben kurz vor dem Fest der Liebe nur eines im Sinn: Sie wollen ein möglichst perfektes Weihnachtsfest auf die Beine stellen. Die eigentliche Bedeutung des Festes haben die Menschen jedoch längst vergessen, im Vordergrund steht einzig und allein der materielle Aspekt. Die kleine Cindy kann dem Treiben nichts abgewinnen und will herausfinden, ob das frohe Fest schon immer so gefeiert wurde. Außerdem interessiert sie sich sehr für den gefürchteten Grinch, der auf einer abgelegenen Bergspitze zurückgezogen mit seinem Hund Max lebt. Dieser giftgrüne, bitterböse Ko-

bold hasst Weihnachten und beobachtet voller Abscheu die festlichen Vorbereitungen. Um den Einwohnern das Fest zu vermiest, fasst er einen ebenso ambitionierten wie teuflischen Plan: Er will mithilfe allerlei abgedrehter technischer Spielereien schlicht und einfach Weihnachten stehlen! Er beginnt also mit seinen eigenen, ganz speziellen Festvorbereitungen. Als Cindy ihre Nachforschungen über den Grinch intensiviert, erfährt sie, dass er früher in Whoville gewohnt hat und wegen seines Aussehens verspottet und schließlich aus der Stadt verjagt wurde. Sie beschließt, den Einsiedler zu finden und ihn wieder in die Gesellschaft einzugliedern. Die

perfekte Gelegenheit hierfür stellt natürlich das Fest der Liebe dar. Cindy geht sogar so weit, dass sie ihren Mitbewohnern den Grinch als Zeremonienmeister für das Weihnachtsfest vorschlägt. Der Einsamkeit überdrüssig, willigt der griesgrämige Kobold ein und begleitet Cindy nach Whoville. Als er merkt, dass sich die Menschen in der Stadt nur über ihn lustig machen, platzt ihm der Kragen. Er beschließt, sich dies nicht bieten zu lassen und das Weihnachtsfest jetzt komplett zu zerstören. Neben der gelungenen Adaption der Buch-Vorlage sorgen eine Vielzahl von Extras und Bonus-Features auf der DVD für weihnachtliche Stimmung. (wf)

Eine Nacht bei McCools



ORIGINALTITEL
One Night at McCool's

LAUFZEIT
93 Minuten

TERMIN
10. Dezember

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Liv Tyler, Matt Dillon, John Goodman, Michael Douglas



Randys Leben ist fast perfekt, bis er die schöne Jewel trifft. Dummerweise entpuppt sie sich als Femme Fatale, die nur auf sein Haus aus ist. Als sie ihn immer tiefer in einen Sumpf aus Verbrechen und Abhängigkeit zieht, sieht er nur einen Ausweg: Er engagiert einen Profikiller, um sie loszuwerden.

FAZIT: „Herrlich schräge und rabenschwarze Komödie mit absoluter Starbesetzung.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Making-of, Outtakes, Deleted Scenes, Storyboards, Filmografien, Hinter den Kulissen

Art of War



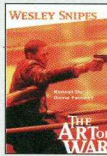
ORIGINALTITEL
The Art of War

LAUFZEIT
Ca. 113 Minuten

TERMIN
13. Dezember

FSK
Ab 18 Jahren

DARSTELLER
Wesley Snipes, Anne Archer, Donald Sutherland



Special Agent Neil Shaw erledigt, natürlich höchst inoffiziell, die Drecksarbeit für die Vereinten Nationen. Als ihm ein Mord untergeschoben wird, ist er auf sich allein gestellt. Nur die hübsche Simultanübersetzerin Julia hilft ihm dabei, eine Verschwörung aufzudecken und seine Unschuld zu beweisen.

FAZIT: „Wirre Story, magere DVD-Ausstattung – der neue Wesley-Snipes-Film ist kein Pflichtkauf.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Original Kino-Trailer

Big Trouble in Little China – Special Edition



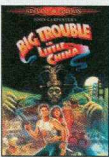
ORIGINALTITEL
Big Trouble in Little China

LAUFZEIT
Ca. 95 Minuten

TERMIN
13. Dezember

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Kurt Russell, Kim Cattrall



Als sich Jack Burton bereit erklärt, seinem Freund bei der Suche nach dessen Freundin zu helfen, ahnt er nicht, dass er sich damit den Zorn des 2.000 Jahre alten Geists Lo Pan zuzieht. Die Spur führt in eine fantastische Welt unterhalb von Chinatown, wo sich die Freunde mit dem Bösen anlegen.

FAZIT: „Bunter Mix aus (Hongkong-)Action und Fantasy-Film, der beide Genres gut persifliert.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 2.0)/Englisch (DD 4.1), 2 DVDs, Alternatives Ende, Featurette, Musik-Video, Interviews, Trailer, Produktionsnotizen

Thirteen Days



ORIGINALTITEL
Thirteen Days

LAUFZEIT
Ca. 140 Minuten

TERMIN
18. Dezember (Kauf-DVD)

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Kevin Costner, Bruce Greenwood, Steven Culp



Oktober 1962. Für 13 lange Tage steht die Welt kurz vor dem Ausbruch eines alles vernichtenden Weltkriegs. Wie nahe das Ende während dieses eskalierenden Ost-West-Konflikts wirklich war, wird aus Sicht des damaligen Präsidentenberaters Kenneth O'Donnell dargestellt.

FAZIT: „Politisch brisanter Thriller, bei dem durch den drögen Stil keine richtige Spannung aufkommt.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1 & DTS)/Englisch (DD 5.1 & DTS), Making-of, Deleted Scenes, Audiokommentare, Dokumentation, 32-seitiges Booklet

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS

Platz 1:
Die Mumie kehrt zurück



1
STUDIO:
Columbia

Platz 2:
Star Wars: Episode I



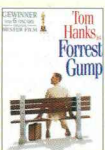
2
STUDIO:
Fox

Platz 3:
Tiger & Dragon



3
STUDIO:
Kinowelt

Platz 4:
Forrest Gump



4
STUDIO:
Paramount

Platz 5:
Die Mumie – Deluxe Edition



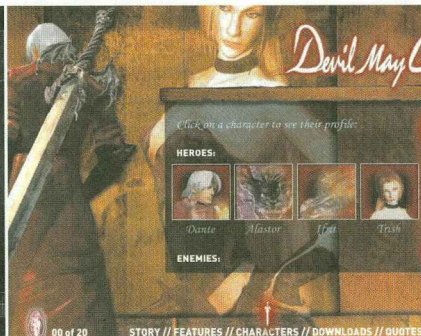
5
STUDIO:
Columbia

INTERNET

Die Top-Websites im
DEZEMBER



INTERAKTIV Am coolsten guckt Dante von seiner amerikanischen Internet-Heimstatt.



ALLE BEISAMMEN Freund und Feind sitzen auf der europäischen Seite friedlich neben- oder besser untereinander.

Devil May Cry

Der doppelte Dante: Capcoms Action-Hit brilliert in zwei Web-Auftritten.

Die US-Seite www.capcom.com/devilmaycry erstrahlt in ähnlicher Aufmachung wie Konamis *Silent Hill 2*-Website: Stilvolle Schriftzüge schwingen sich auf schwarzen Hintergründen über übersichtlich gestaffelte Menüs zu Story, Gameplay, Bildmaterial etc. Die Auswahl an Bildern und Spielvideos ist beachtlich, wenn auch von mäßiger Qualität. Als ruckelige, aber aufschlussreiche Fundgrube erweist sich der „Interaktive Trailer“, in dem der Besucher unter anderem durch Dantes Waffenlager und sein Special-Move-Repertoire scrollen darf. Ebenfalls sehr hübsch aufgemacht, enthält die *Devil May Cry*-Ecke von www.capcom-europe.com eine umfangreiche Charakterbibliothek sowie zu Wallpapers veredelte Screenshots. Wer alle 20 versteckten Orbs aufstöbert, erhält übrigens ein Extra-Bonbon. (ses)

SANDERS KEEL



SANDERS KEEL geht in seinem Beruf als WWF-Producer bei THQ offenbar voll auf.

BOOKMARKS UND SURFTIPPS

WWW.PROWRESTLING.COM



Diese Seite ist wirklich klasse, um Neuigkeiten aus dem Wrestling-Bereich zu erfahren.

WWW.SHERDOG.COM



Eine super Kampfsport-Seite, auf der man zu so gut wie jedem Thema etwas findet

WWW.JIMROME.COM



Eine geniale Sport-Radiosendung, die übers Internet ausgestrahlt wird

WWW.SMALLWORLD.COM



Hier kann man Fantasy Football, Baseball, Basketball und Hockey spielen. Super!



1

Baldur's Gate: Dark Alliance

www.interplay.com/bgdarkalliance
Die Rollenspielseite jetzt im super-edlen Flash-Gewand!



2

Tony Hawk's Pro Skater 3

www.activision2.com/tony_hawk
Streckenübersichten aus verschiedenen Perspektiven und Star-Infos.



3

Smuggler's Run 2

www.smugglersrun2.com
Am virtuellen Funkgerät empfangen Sie ausführliche Fahrzeug- und Lagebeschreibungen.



4

Nosgothic Realm

www.nosgoth.net
Tolle Seite zur *Legacy of Kain*-Serie mit tonnenweise Infos, Bildern, Fan-Werken u. v. m.



5

Play 247

www.play.com
Portofreie Videospiele, CDs und DVDs diverser Regionalcodes zu günstigen UK-Preisen.

Schwarzgeld bringt Fahrspaß!

Die Gelegenheit ist günstig.



Aus unserer
TV und Radio-
Werbung

117,-

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Die Sonne brennt auf das Dach, der Turbolader arbeitet am Limit, Staubwolken nehmen jede Sicht. Erlebe die Faszination des Ralleysports in Perfektion: 14 Offroad-Rennen weltweit, mit über 70 Strecken in Neuseeland, Argentinien, Monte Carlo, Afrika, auf Korsika, in Australien, England und Finnland machen das Spiel mit seiner offiziellen Lizenz unschlagbar.

72 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe

01805-172000

Saturn-Standort-Hotline, 24 Pf pro Min.



SATURN

LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: pszone@compu-tec.de

Bewegte Bilder

Hi, Leute von der PLAYZONE!

Ich hätte da ein paar Vorschläge zu eurer DVD. Nicht nur für die aktuelle, sondern allgemein:

1. Ich finde, die Trailer könnten weggelassen werden. Auch als *Metal Gear Solid 2-Fan* fand ich die Trailer dazu irgendwie öde. Ihr könntet ja auch zum Schluss eure Meinung zum Trailer bekannt geben.

PLAYZONE: Mit dieser Meinung stehst du eher etwas alleine da. Trailer im Allgemeinen sind schon ziemlich beliebt bei den Lesern, vor allem, wenn sie so gut gemacht sind wie der zu *Metal Gear Solid 2*. Immerhin sind Trailer oft die einzige Möglichkeit, etwas vom Gameplay eines Titels zu sehen, solange man noch nichts Spielbares in der Hand hat.

2. Zu den Spiele-Tricks. Wie soll ich das sagen ...? Ihr solltet immer zum größten Highlight, das ihr gerade testet, auch die Tricks machen (wie jetzt *GTA III*). Das würde gerade für die, die das Spiel aus irgendeinem Grund noch nicht haben, besonders interessant sein. Man freut sich schließlich über jedes neue bewegliche Bild (spreche aus eigener Erfahrung).

VIELE GRÜSSE, MARCO

PLAYZONE: Hm, widerspricht das jetzt nicht deiner Aussage oben, dass Trailer langweilig seien? Immerhin sind Tipps und Tricks auch bewegte Bilder ... Wie auch immer, die Tricks zum aktuellen Highlight sind zeitlich nicht immer zu machen (besonders bei so komplexen Spielen wie *GTA III*), da die DVD eher fertig sein muss als das Heft und die testenden Redakteure auch nur begrenzte Zeit haben. Es dürfte dich aber freuen, dass wir diesmal mit den Tipps zu *Tony Hawk's Pro Skater 3* ein aktuelles Highlight am Start haben.

USK-Freigabe?

Hallo PLAYZONE-Team, Erst einmal will ich euch sagen, dass ich das neue Design nicht ganz so gut finde wie das alte. Euer Logo ist außerdem zu blockig. Sonst gefällt mir euer Heft nach wie vor. Ich hab aber eine klitzekleine Anmerkung zu machen: Bei den Angespielt-Bewertungskästen fehlt

die USK-Freigabe. Zwar erfahrt ihr das meistens ziemlich spät, aber so kann man vorher schon sehen, ob man sich das Spiel überhaupt holen kann.

ROBIN WALTER

PLAYZONE: Tja, wie du schon richtig bemerkt hast, erfahren wir die USK-Freigabe auch erst dann, wenn das Spiel bereits fertig ist. Vorher bekommt die Prüfstelle das Spiel auch gar nicht zu sehen (würde auch wenig Sinn machen ...). Und oft gibt es zu den Titeln im Angespielt-Teil nicht einmal spielbare Versionen. Und ob du dir das Spiel holen kannst, siehst du doch auch im Laden, wenn du davor stehst oder der nette Verkäufer es wieder grinsend hinter der Ladentheke verschwinden lässt.

Buffy und USB-Mäuse

Hallo PLAYZONE!

1. Ich habe gelesen, dass *Buffy – The Vampire Slayer* für die PSone nun doch nicht erscheinen soll. Nur exklusiv für die Xbox. Stimmt das?

PLAYZONE: Davon ist uns nichts bekannt. Soweit wir wissen, ist das PSone-Projekt nicht gecancelt worden.

2. Fast alle USB-Mäuse, die ich so kenne, brauchen spezielle Treiber und funktionieren daher nicht mit der PS2. Welche Mäuse benutzt ihr in der Redaktion für die PS2? Bringt Sony nicht sogar eine PS2-Maus raus?

PLAYZONE: Wie viele Mäuse hast du denn schon ausprobiert? Wir haben zuletzt handelsübliche Logitech- und Microsoft-Mäuse benutzt und mit denen funktionierte das Spielen (auch ohne Treiber) einwandfrei.

3. Bald erscheint ja *Half-Life* (dt.) für die PS2. Was wird es alles enthalten? Wird neben *Blue Shift* vielleicht auch *Counter-Strike* eingebaut?

PLAYZONE: *Half-Life* (dt.) ist nur das Basisspiel mit dem exklusiv für die PlayStation 2 entwickelten Multiplayer-Modus *Decay*. Es enthält keine Erweiterungen oder Add-ons wie *Blue Shift*. Eine Umsetzung von *Counter-Strike* ist bisher nicht geplant.

4. Was ich aber immer noch nicht ganz verstehe ist, warum ihr *Alone in the Dark* so runtermacht. Soooo schlecht ist es nun wirklich nicht. Und außerdem, was gibt es denn an der Grafik zu nör-

geln? Die sieht doch gut aus. Was hätte man denn eurer Meinung nach noch verbessern sollen? Das würde mich mal interessieren. Ich wünsche euch noch viel Erfolg mit eurem Mag. Mit freundlichen Grüßen euer

JAN SCHARZBOLD

PLAYZONE: Sicher sieht die Grafik von *Alone in the Dark* ganz nett aus, aber für die lange Entwicklungszeit (immerhin ist es eine 1:1-Umsetzung der PSone-Version) hätte man sich doch einiges mehr erhofft. Statt neuer Texturen und Lichteffekte gibt es nur eine hochgerechnete Version des alten Spiels, die zudem noch Low-Res ist. Da es nicht viel besser aussieht als die PSone-Variante, konnten wir das Spiel einfach nicht höher bewerten. Finanziell gesehen lohnt es sich für das bisschen höhere Auflösung nicht, sich das PS2-Spiel zu holen.

Der Alltag eines deutschen Videospielers

Schon gleich morgens nach dem Aufstehen freue ich mich, dass ich 869 DM für eine Konsole gezahlt habe, die ein Jahr nach Veröffentlichung nur so vor Spieleperlen strotzt!!! Tja, kein Wunder, dass Segas billige Kiste in der Versenkung verschwunden ist. Wer will schon Gurken wie *Skies of Arcadia*, *Sonic 2* oder *Grandia 2*; und dann auch noch in 60 Hz? Mit mir nicht – da kaufe ich mir lieber 'ne PS2 mit *Crazy Taxi*, *DoA 2*, *RE Code: Veronica X* und warte lieber noch bis nächstes Jahr auf *Grandia 2* – ich bin doch nicht biöd! Außerdem hat der DC keine PAL-Balken und keinen Geschwindigkeitsverlust zu

LANGWEILIG? Der MGS-2-Trailer wurde von den meisten Lesern sehr gut aufgenommen.



bieten. Zum Glück lassen mich PS2-Games in der Beziehung nicht hängen! Schon sitze ich an meiner PS2 und zocke *Onimusha*, das extra für Europa mit der Schwarze-Balken-Technologie und Zeitlupenfunktion versehen wurde. Wahrscheinlich wird *Devil May Cry* diese Funktionen auch unterstützen. Wir Europäer sind Capcom halt wichtiger als USA und Japan! Das sieht man auch daran, dass die japanischen Entwickler sich für die PAL-Version am meisten Zeit lassen und uns vor Strategie- und Rollenspielen vollkommen bewahren. Schon in SNES-Tagen bekamen wir *Secret of Evermore* und andere wurden mit *Secret of Mana 3* abgespeist! Wer will schon bunte Beschreibungen, ansprechende Bildschirmtexte mit exakter Grammatik, Soundtracks, nette Gimmicks oder schöne Cover? Das erhöht nur den Softwarepreis – kein Wunder, dass die armen Japaner genauso viel wie oder weniger als wir bezahlen müssen – uns soll's nicht stören! Und ständig diese ultrabrutalen Spiele – zum Glück gibt's in Deutschland so 'ne Institution, die uns davor beschützt! Was sagst du? Nintendo? Nö, will ich nicht! Die machen doch nur gewaltlose Kinderspiele, die oft unerreichten Spielspaß bieten. Auf *Resident Evil* kann ich in Zukunft auch verzichten – blöder GameCube! Und überhaupt, wie dumm muss man sein, seine Konsole nach

dem Spielspaßkriterium auszuwählen? Ich kaufe nur Konsolen die „in“ sind, gut aussehen, aggressiv beworben werden und für die man Spiele brennen kann! Apropos brennen – ich bin schon wahnsinnig heiß auf *Final Fantasy X*. Bereits in einem Jahr ist es endlich so weit. Was ich mich den ganzen Tag schon frage: Kann man mit der PSone eigentlich auch PS2-Games spielen? Gute Nacht! Nachts habe ich einen wunderschönen Traum: *Advance Wars* wird nicht mehr in Europa veröffentlicht, die Xbox kommt im März für ca. 950 DM und will Marktführer werden und *GTA III* wird geschnitten!

FLORIAN NEES

PLAYZONE: *Das wollen wir jetzt einfach mal so unkommentiert auf die anderen Leser wirken lassen ... ;)*

G-Con2

Guten Tag, PLAYZONE!

Eine kurze Frage:

Ich habe im Netz gelesen, dass die neue G-Con2 von Namco auch auf 100-Hz-Fernsehern läuft ...! Stimmt das?

FABRICIO CUCCU



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:

Xbox oder PlayStation 2 – Halo oder Metal Gear Solid 2? Keine leichte Entscheidung?

„Na ja, schwer zu sagen! Beide Spiele haben erstklassige Grafiken und auch erstklassige Spiele-Entwickler. Ich denke, es kommt darauf an, ob man mehr auf 'nen **Ego-Shooter** (*Halo*) oder auf 'nen erstklassigen Taktik-Shooter steht. Ich für meinen Teil werde mir sicherlich beide Games zulegen!“

CU SVEN

„Meinst du das ernst? Versteh mich nicht falsch, *Halo* sieht wirklich interessant aus, aber ich habe von Bungie bis jetzt noch **kein vernünftiges Spiel** gesehen. Daher würde ich gerade bei *Halo* noch abwarten, ob sich auch wirklich ein Spiel hinter der (wirklich guten) Grafik versteckt!“

PARABELLUM

„Wenn ich richtig gehört habe, muss man bei *Halo* auch mächtig Taktik an den Tag legen, um nicht gleich den **Weg ins Licht** zu gehen („weggeblasen werden“ für *GTA III*-Spieler). Ansonsten kann man die Teile nur schwer vergleichen. Bei *Snake* musst du halt wieder jede Menge schleichen und bekommst auch noch einen interaktiven Film geboten, bei *Halo* musst du wohl mehr mit deinem Trupp interagieren. Trotzdem halte ich *Halo* für **überhpt**. Grafisch ist es zwar nett, aber nicht der Überflieger, den ich erwartet hatte. Sicher kein Konsolen-Bestseller!“

S_MARKT

Gerade in den USA erschienen, sorgt MGS 2 schon für heiße Diskussionen. Wie lange dauert das Spiel wohl?

„Ca. **12-15 Stunden**, hängt vom Spieler ab!“

CHRIS_1

„Ich weiß nicht, wie es euch geht, aber für so ein geiles Game finde ich das **ein bisschen kurz!** Wenn man das eine Woche intensiv zockt, hat man es schon durch!“

JAYO

„Definitiv weiß ich, dass Hideo höchstpersönlich bekannt gab und dies auch in vielen Interviews bekräftigt hat, dass das Spiel auf **jeden Fall länger** sein soll als der 1. Teil. Man sprach von doppelt so lang und damit kann man rechnen, dass *MGS 2* mindestens auf 30 Stunden kommt.“

DANTE123

„30 Stunden sind es **mit Sicherheit** nicht! Es sind etwa 10 bis 15 Stunden, wenn überhaupt.“

DRAGON81

PLAYZONE: Nein, bisher gibt es immer noch definitiv keine Lightgun, die auch auf 100-Hz-Fernsehern läuft.

Mehr Komplettlösungen?

Hallo liebes PLAYZONE-Team, ich habe da mal eine Frage: Könntet ihr nicht auf zwei oder drei Tests im Heft verzichten und dafür eine Komplettlösung mehr einschieben? Ich weiß ja, dass das wegen des Platzes im Heft schwer ist, aber könntet ihr es bitte versuchen? (Wird es eine Komplettlösung zu THPS 3 geben?) Mit freundlichen Grüßen

PAUL BAUMGART

PLAYZONE: Unsere Aufgabe als Fachmagazin ist es an allererster Stelle, den Leser über kommende und erschienene Produkte zu informieren. Alle Spiele, die wir testen können, werden sofort getestet. Komplettlösungen sind eher ein schönes (aber auch wichtiges) Add-on. Wenn du aber viele Tipps und Lösungen zu Spielen suchst, können wir dir das kürzlich erschienene PLAYZONE-Sonderheft „Tipps & Tricks“ empfehlen, da findest du hoffentlich alles, was du brauchst. Ein paar erste Tipps zu Tony Hawk's Pro Skater 3 gibt es übrigens auf der aktuellen PLAYZONE-DVD.

Wo sind all die Spiele hin?

Hallo, ich würde gerne mal wissen, was aus einigen Spielen geworden ist. Über Tribes 2, Police 911, Star Trek: Elite Force und Socom: US Navy SEALs habt ihr in der E3-Reportage einen kleinen Bericht geschrieben. Doch danach habe ich nichts mehr von diesen Spielen gehört (jedenfalls nicht von den PS2-Versionen) und auf eurer Release-Liste stehen die Titel auch nicht. So ähnlich ist es mit Galleon, Prisoner of War, Kessen 2 und diesem indizierten Titel mit ähnlichen Zeitlupensequenzen wie Dead to Rights (Ist der überhaupt schon in Deutschland erschienen?). Über all diese Spiele habt ihr einen Angespielt-Bericht geschrieben oder die Titel standen zumindest mal auf der Release-Liste, doch jetzt sind sie von dort verschwunden. Wurde die Entwicklung der Spiele eingestellt? Wäre nett, wenn ich darauf eine Antwort bekommen könnte, denn ich habe mich schon sehr auf diese Titel gefreut (zumindest auf die meisten von denen). mfg

PATRICK

PLAYZONE: Von vielen Titeln, die auf der E3 vorgestellt wurden, haben wir selber länger nichts Neues mehr gehört. Nachfragen bei Herstellern gaben auch nicht viel Aufschluss darüber, wie es denn jetzt um diese Titel steht. Tribes 2 ist wohl immer noch in der Entwicklung für die PS2, soll

aber nicht vor Ende nächsten Jahres erscheinen. Über Police 24/7 (ehemals Police 911) kannst du etwas auf Seite 44 in diesem Heft lesen. Star Trek: Voyager Elite Force wird in der nächsten Ausgabe der PLAYZONE ausführlich besprochen. Galleon wird nicht für die PlayStation 2 erscheinen. Für Kessen 2 hat sich noch kein deutscher Vertrieb gefunden. Und dieses Spiel mit den Zeitlupensequenzen wird aufgrund der kürzlichen Indizierung hier in Deutschland vorerst nicht erscheinen.

Englische Spiele

Hi!

Ich habe einige Spiele in England bestellt, der Release-Termin scheint dort eher zu sein als in Deutschland (z. B. MGS 2 und WipEout Fusion).

1) Wie sieht das aus: Die englischen Spiele laufen auch in meiner deutschen PS2, richtig?

PLAYZONE: Ja, da England wie Deutschland die PAL-Norm hat.

2) Gibt es denn für Gesamt-Europa nur noch eine Version oder gibt es speziell in Deutschland eine deutsche Version?

PLAYZONE: Das ist von Spiel zu Spiel völlig unterschiedlich und lässt sich nicht pauschal beantworten. Für einige Titel trifft dies zu.

3) Ich will die Spiele auf jeden Fall in englischer Sprache spielen. Lohnt es sich dann, in England zu bestellen, oder erscheinen in Deutschland Multi-Language-Versionen, wo man auch englische Sprachausgabe einstellen kann?

PLAYZONE: Auch hier kann man nicht für alle Spiele sprechen, aber da viele Titel mittlerweile auf DVD erscheinen, gibt es immer häufiger Spiele mit mehreren Spracheinstellungen wie zum Beispiel aktuell GTA III oder Soul Reaver 2.

4) Kann man die Station nicht wie die PSone umbauen (Modchip), so dass auch US-Spiele laufen? Das wäre echt geil, dann würde ich nämlich aus den Staaten was kaufen. Besten Dank,

ULI

PLAYZONE: Einen verlässlichen Chip gibt es noch nicht ...

Release-Liste

Hi,

ich vermisse eine Spiele-Release-Liste auf der PLAYZONE-Homepage. Oder hab ich nur Tomaten auf den Augen? ;-) Ansonsten sehr gelungene Webseite.

BERND

PLAYZONE: Nein, du hast richtig gesehen: Es gibt keine Release-Liste. Ehrlich gesagt, scheuen wir uns noch etwas davor, denn

so eine Release-Liste immer auf dem aktuellsten Stand zu halten ist nicht ganz so einfach. :) Aber wir arbeiten dran und werden unseren Lesern in absehbarer Zeit eine Liste liefern!

Hallo PLAYZONE-Team!

Es geht los! In der nächsten Zeit werden immer mehr PS2-Hits veröffentlicht. Als Release-Termin für GTA III hatte ich mir den 26. Oktober schon rot im Kalender angestrichen. Als PS2-Besitzer der ersten Stunde freue ich mich ganz besonders auf die ersten hellen Sterne am Spiele-Himmel. Doch dann geschah es! Es fing mit diesem Marilyn-Manson-Verschnitt in der Fernsehwerbung an. Die PS2 für nur noch DM 599,-. Super! Da bezahlte man den ursprünglichen Preis und lässt dann den ganzen Softwaremist an sich vorbeiziehen, in der Hoffnung, dass man der Erste ist, der die ersten Software-Hits spielen darf. Das wäre an sich gar nicht schlimm, aber wo sind die ganzen Hits, die ich – und wahrscheinlich auch andere – am Anfang erwartet haben? Jetzt kommen sie! Alle freuen sich. Endlich lohnt sich der hohe Preis für die PS2. Endlich versteht man die Argumente von Sony für den hohen Preis. Doch da denkt man sich bei Sony, verarschen wir einfach mal die, die schon von Anfang an an die Konsole geglaubt haben, und setzen wir den Preis mal um fast DM 300,- herunter. Und das auch zufällig dann, wenn endlich die Hits kommen. Nach einem zum großen Teil verkorksten Start ist das für die Käufer der ersten Stunde ja auch der gerechte Dank. Na ja, was anderes als mich ärgern kann ich ja nicht.

PLAYZONE: Das sind wohl immer die Probleme, wenn man zu den Ersten gehören möchte. Es ist normal, dass ein Produkt im Laufe der Zeit billiger wird. Und im Fall der PlayStation 2 ist Sonys Taktik auch ganz logisch. Solange es keine direkte Konkurrenz gab, war die Senkung des

Hardware-Preises nicht nötig. Zudem brauchte der Hersteller das Geld der ersten Käufer, um die Produktion weiter anzukurbeln. Jetzt, da die ersten Mitbewerber nahen, muss Sony auf Angriffskurs gehen und senkt pünktlich zur Vorweihnachtszeit den Preis. Ärgerlich für die Käufer der ersten Stunde, aber, wie du zugeben musst, wirtschaftlich völlig vertretbar und erfreulich für viele Konsolenfreunde, denen der Anfangspreis einfach zu hoch war. (Nein, das ist keine Sony-Lobeshymne, nur eine objektive Betrachtung. :). Dass erst jetzt die richtigen Hits kommen, liegt einfach daran, dass die Entwickler nun einmal eine gewisse Zeit brauchen, sich auf eine neue Hardware einzustellen. Sie lernen erst mit der Zeit, das Gerät richtig auszunutzen und entsprechende Spiele zu programmieren. Und die Spitze ist bei der PS2 zum Glück auch jetzt noch nicht erreicht.

Ich hätte da trotzdem noch ein paar Fragen: Nachdem Half-Life (dt.) für die PS2 erschienen ist, könnte man doch damit rechnen, dass auch Counter-Strike als Erweiterung dazu kommt. Am besten wäre es natürlich in Verbindung mit dem Internet-Anschluss der PS2. Können wir damit rechnen?

PLAYZONE: Wie schon weiter vorne geschrieben, gibt es dazu noch keine konkreten Pläne.

Wann kommt das erste Tour-de-France-Spiel auf die PS2?

PLAYZONE: Auch hierzu gibt es noch keine Infos.

Wann kommen die Xbox und der Game-Cube eigentlich in Deutschland raus? Das war's schon, viele Grüße und vielen Dank schon mal im Voraus für Ihre Bemühungen! Aus dem Norden,

SJARD HÖNSCH

PLAYZONE: Die Xbox kommt laut aktuellen Informationen am 14. März nach Deutschland, genau zur Computer-Messe CeBIT. Der GameCube soll ebenfalls im März erscheinen.

INFO DVD-COVER

DVD-Cover jetzt zum Download!

Jetzt können Sie sich Ihre PLAYZONE-DVD-Box selbst zusammenbauen.

Wir haben uns die Wünsche vieler Leser zu Herzen genommen und nun die Cover aller DVD-Boxen seit Ausgabe 08/01 auf unserer Homepage zum Download und Ausdruck bereitgestellt. Klicken Sie einfach auf der Startseite auf das aktuelle Heft (links) und schon finden Sie auf der nächsten Seite unten rechts die Rubrik „DVD-Cover zum Downloaden“. Dann benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und können Ihre Sammlung von PLAYZONE-DVDs komplettieren!

Abräumen und sparen

ANGEBOT
MINIABO


Wer jetzt beim **PLAYZONE-Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** **PLAYZONE + 1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten!

PLAYZONE 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 computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

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

JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE. Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE + 1 Sonderheft für 9,90 € (= DM 19,36)!

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 Hefchen ankreuzen)

- „PLAYZONE Alles über PS2“ (Art.-Nr. 002055)
 „PLAYZONE Tipps und Tricks“ (Art.-Nr. 002054)

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur DM 106,80/Jahr (= DM 8,90/ Ausg.); Ausland DM 130,80/Jahr; 6S 756,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Hefes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

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

EINEN RUNTERHOLEN?

ODER DOCH DELPHI FLACHLEGEN?

Schwierige Entscheidung?

Nicht beim neuen PlayStation 2-Hit GIANTS™: Citizen Kabuto. Packendes Spieldesign, traumhafte Grafik und jede Menge 3D-Action treiben Sie zum Höhepunkt. Die komfortable Steuerung und eine bequeme Speicherfunktion steigern Ihre Lust am Spiel sekundlich. Kommen Sie mit drei vollkommen unterschiedlichen Rassen zur Sache: Dem Riesen Kabuto, der bezaubernden Delphi oder den flinken Meccs. Egal wie Sie sich entscheiden, die Befriedigung Ihres Spieltriebs liegt in Ihren Händen...



PlayStation 2

GIANTS: Citizen Kabuto: © 2000, 2001 Planet Moon Studios. Alle Rechte vorbehalten. Planet Moon und das Planet Moon-Logo sind Warenzeichen der Planet Moon Studios. Exklusivlizenz durch Interplay Entertainment Corp., Interplay, das Interplay-Logo, "By Gamers. For Gamers.", Digital Mayhem, das Digital Mayhem-Logo sowie Giants: Citizen Kabuto sind Markenzeichen der Interplay Entertainment Corp. Die exklusiven Vertriebsrechte liegen bei Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen der Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das Logo der "PS" Produktfamilie sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Rechte und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber.



Sammeln wie

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

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



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

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

die Profis!

ANGEBOT DVD-TRAY


Gutschein ausfüllen senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, **Lit. Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pvzzone.de

JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo (DM 106,80/Jahr; Ausland: DM 130,80,-/Jahr; €S 756,-/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

Bitte senden Sie mir ab sofort monatlich:

„PLAYZONE mit DVD und DVD-Box“

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

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

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



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.

Half-Life

(dt.)



Mr. Freeman hat es nicht leicht mit den **Aliens** – unsere Komplettlösung hilft Ihnen weiter.

Allgemeine Spielertipps:

- Beziehen Sie Ihre Umgebung ins Spiel mit ein. Machen Sie sich Kisten zunutze, indem Sie im Kampf dahinter Deckung suchen.
- Suchen Sie in den Kisten nach Waffen, Munition, Medikits oder Energie für Ihren Anzug. Sparen Sie Munition, indem Sie das Brecheisen zum Kistenöffnen oder gegen schwächere Gegner benutzen.
- Bewegen Sie sich vorsichtig und versuchen Sie, Konfrontationen zu vermeiden.
- Legen Sie sich nicht mit zu vielen Gegnern auf einmal an, sonst verlieren Sie schnell den Überblick.
- Erforschen Sie jeden Winkel eines Levels. Häufig werden Sie dafür mit Goodies belohnt.
- Aliens und die Roboter bekämpfen sich gegenseitig. Wenn Sie es also gleichzeitig mit zwei Parteien zu tun bekommen, sollten Sie sich vornehm zurückhalten.

Die Gegner

Nutzen Sie unsere kleine Gegner-Übersicht, damit Sie gegen alle Monster gut vorbereitet sind.

Facehugger:

Diese Biester können mehrere Meter hoch und weit springen. Am liebsten verstecken sie sich in dunklen Nischen oder Lüftungsröhren. Aus sicherer Entfernung erledigen Sie Facehugger am besten mit der 9-mm-Pistole. Im Nahkampf sollten Sie zum Brecheisen greifen.

Zombie:

Da Zombies sehr langsam sind, kann man sie ohne weiteres mit der Brechstange erledigen. Gehen Sie dazu nah an den Gegner heran, schlagen Sie zu und weichen zurück, sobald das Monster zum Schlag ausholt.



Firewalker:

Diese grünen Aliens sind äußerst gefährlich, da sie aus der Ferne mit Elektrobliitzen angreifen und im Nahkampf hart mit ihren Pranken zuschlagen. Beste Waffen: Schrotflinte, MP-5 und Magnum.



Houndeye:

Houndeyes greifen meist im Rudel an. Sie brauchen jedoch einige Zeit, um ihren Elektrolitz aufzuladen. In dieser Zeit kann man die Biester mit der Brechstange verprügeln.



Reptil:

Treffsicher speit Sie dieses Monster über große Entfernungen mit Säure an und schlägt im Nahkampf hart mit dem Schwanz zu. Wenn man der Säure ausweicht, kann man die Reptilien aus sicherer Entfernung mit der 9-mm-Pistole erledigen. Ansonsten sollten Sie zur MP-5 oder zur Schrotflinte greifen.



Die Waffen

Damit Sie wissen, zu welcher Waffe Sie am besten greifen, haben wir Ihnen sämtliche Waffen aufgelistet.

1 – BRECHEISEN

■ **Munition:** – ■ **Ladevorgang:** –

Die erste und nicht besonders schlagkräftige Waffe im Spiel. Als letzter Ausweg durchaus brauchbar, recht effektiv gegen Zombies, Facehugger und Houndeyes. Verschwinden Sie keine Munition, um Kisten zu zerstören, dafür tut's auch dieses Werkzeug.

2 – 9-MM-PISTOLE

■ **Munition:** 18 ■ **Ladevorgang:** Mittel

Klein, schnell und treffsicher ist diese Pistole. Gut gegen Facehugger, Zombies und Reptilien. Besonderheit: Kann auch unter Wasser abgefeuert werden.

2 – 2 MAGNUM 357

■ **Munition:** 6 ■ **Ladevorgang:** Sehr langsam

Diese Waffe wird leicht unterschätzt. Fast jedes Monster geht nach ein bis zwei Treffern aus diesem Schießweisen zu Boden. Größter Nachteil: Nur sechs Schuss und obendrein noch lange Nachladezeiten.

3 – 1 M-16-STURMGESCHÜSS

■ **Munition:** 50 ■ **Ladevorgang:** Mittel

Das M-16 kann man durchaus als Standardwaffe bezeichnen. Was ihr an Wirkung fehlt, wird durch die hohe Schussrate und die große Reichweite wettgemacht. Obendrein gibt es besonders viel Munition für das M-16. Die zusätzlichen Gewehrgranaten sind zielgenauer, aber ähnlich effektiv wie Handgranaten.

3 – 2 SCHROTFLEINTE

■ **Munition:** 8 ■ **Ladevorgang:** Sehr langsam

Auf kurze Distanz äußerst effektiv. Besonders gut gegen Firewalker. Der doppelte Schuss der zweiten Feuerfunktion macht die Waffe noch schlagkräftiger.

3 – 3 ARMBRUST

■ **Munition:** 5 ■ **Ladevorgang:** Sehr langsam

Äußerst effektiv, fast lautlos und mit einem Zielfernrohr versehen – die Armbrust bringt so ziemlich jeden Gegner zur Strecke. Besonderheit: Schießt auch unter Wasser.

4 – 1 BAZOOKA

■ **Munition:** 1 ■ **Ladevorgang:** Sehr langsam

Schwere Gegner erfordern schwere Waffen. Mit der Bazooka können Panzerfahrzeuge, Hubschrauber und ganze Gegnerscharen erledigt werden. Per Ziel-laser (roter Punkt) trifft das Geschoss fast immer. Per Sekundärfunktion kann man den Laser auch abschalten. Das Projektil fliegt dann nur geradeaus.

4 – 2 STRAHLENKANONE

■ **Munition:** Max 100

Die experimentelle Strahlenkanone hat enorme Feuerkraft und muss nicht nachgeladen werden. Ein maximal gebündelter Schuss kann sogar Panzern und Helikoptern den Garaus machen.

4 – 3 IONEN-GEWEHR

■ **Munition:** Max 100

Geringer Energieverbrauch und maximale Feuerkraft zeichnen diese Waffe aus. Eignet sich gut gegen Flugmonster.

4 – 4 ALIEN-WAFFE

■ **Munition:** 8

Mit den zielsuchenden Geschossen können Sie sogar um Ecken schießen. Die acht Projektile regenerieren sich von selbst.

5 – 1 BIS 5 – 4 SPRENGSTOFFE

Die verschiedenen Sprengwaffen erklären sich von selbst. Zu erwähnen ist die zweite Feuerfunktion der Sprengladungen, die es erlaubt, mehrere Päckchen abzulegen und dann erst zu zünden.

1 – 1



2 – 1



2 – 2



3 – 1



3 – 2



3 – 3



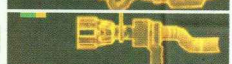
4 – 1



4 – 2



4 – 3



4 – 4



5 – 1



5 – 2



5 – 3



5 – 4



Barnacle:

Heimtückisch lassen diese Viecher ihren Fangarm von der Decke hängen. Rechtzeitig erkannt, sind Barnacles völlig ungefährlich. Sollten Sie einmal am Fangarm hängen, können Sie immer noch direkt nach oben schießen. Hängt ein Barnacle niedrig, kann man ihn auch im letzten Moment mit der Brechstange ausschalten.



Roboter:

Die Militärroboter arbeiten in Teams und sind schwer bewaffnet. Deckung zu suchen hilft nur bedingt, da diese Gegner auch Granaten werfen. Bleiben Sie also in Bewegung und schalten Sie einen nach dem anderen aus.



Ninja-Bots:

Zweimal begegnen Sie schwarzen Ninja-Robotern. Sie sind extrem schnell, können sehr hoch springen und rücken Ihnen mit Granaten und Feuerwaffen zu Leibe.



Flammenmonster:

Von diesen äußerst unangenehmen Monstern begegnen Ihnen zum Glück nur drei im Spiel. Obwohl man sie mit Unmengen von Granaten und Sprengstoff erledigen kann, gibt es elegantere Lösungen.



Tentakel:

Tentakelarme sind äußerst gefährlich, haben aber eine Schwäche: Sie sind absolut blind und orientieren sich ausschließlich an Geräuschen. Lenken Sie die Tentakel mit Granaten ab und schleichen Sie dann an ihnen vorbei.



Fisch:

Dieser Wasserbewohner kann es ohne weiteres mit dem „Weißen Hai“ aufnehmen. Am besten erledigen Sie das Biest mit der Armbrust oder – wenn möglich – von Land aus. Sie können diesem Monster auch mit der 9-mm-Pistole zu Leibe rücken.



Grunt:

Der Grunt feuert mit der Alien-Waffe und steckt jede Menge Treffer weg. Beste Waffen: Strahlenkanone oder Armbrust. Zur Not tut es auch die Magnum oder die Schrotflinte.



Flugmonster:

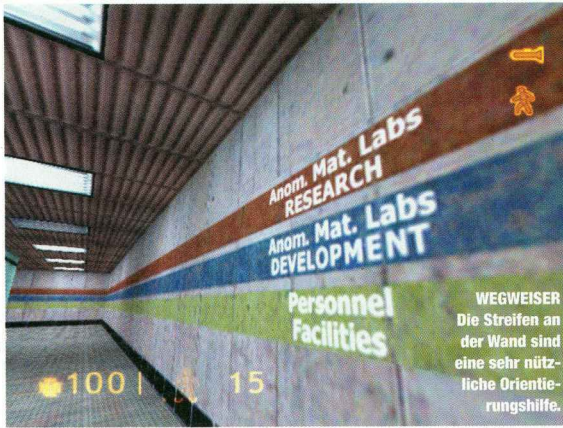
In der Alien-Welt Xen wimmelt es nur so von diesen Monstern. Am leichtesten sind sie per Ionen-Gewehr zu erledigen. Oft verweilen Flugmonster an einem fixen Punkt in großer Entfernung, dann sind sie leicht mit der Armbrust zu erledigen.



Käfer:

Ähnlich wie Facehugger sind diese Biester extrem angriffslustig und gefährlich. Sie sind sehr schnell und können kaum getroffen werden. Die beste Verteidigung ist in diesem Fall die Flucht, da die Käfer nach kurzer Zeit explodieren.





WEGWEISER
Die Streifen an der Wand sind eine sehr nützliche Orientierungshilfe.



IM VERSUCHSRAUM Hier sehen Sie den kleinen Versuchswagen, den Sie in den den Strahl schieben müssen.

WALKTHROUGH:

Anomale Materialien

Gleich neben dem Empfangsraum mit der Weltkarte auf dem großen Bildschirm erkennen Sie farbige Streifen an der Wand, welche die Funktion eines Wegweisers haben. Folgen Sie dem unteren, grünen Streifen und Sie gelangen in die Umkleieräume. Im linken Teil werden die Anzüge aufbewahrt. Betätigen Sie den mittleren Schalter an der Konsole und schnappen Sie sich Ihren Anzug. Orientieren Sie sich am blauen Streifen, nehmen Sie den Aufzug nach unten und folgen Sie den Gängen. In einem Labor müssen Sie kurz warten, bis einer der Wissenschaftler die Tür neben dem Netzhautscanner öffnet. Nehmen Sie den nächsten Aufzug nach unten. Halten Sie sich jetzt an den roten Streifen und Sie gelangen zu den Test-Labors. Klettern Sie über die Leiter hoch zu dem Schalter und warten Sie auf die Anweisung, dass Sie den Hebel für die Rotoren aktivieren müssen. Begeben Sie sich jetzt nach unten zu dem Metallkäfig und warten Sie erneut, bis der Käfig heruntergelassen wird. Schieben Sie den Laborwagen mit der Probe in den Strahl in der Mitte des Labors und bringen Sie sich schnell in Sicherheit.

Unvorhergesehene Konsequenzen

Gehen Sie den Weg, über den Sie in die Labors gekommen sind, wieder zurück. Die verschlossene Tür neben dem Netz-

hautscanner wird Ihnen erneut von einem Wissenschaftler geöffnet. Hüten Sie sich in dem Kontrollraum vor den Elektrobliczeln. Vor einer Tür finden Sie das Brecheisen, mit dem Sie die unteren Scheiben der Tür einschlagen. Über die Leiter im Aufzugschacht gelangen Sie nach oben, wo Sie von einem Zombie erwartet werden. Gehen Sie jetzt in den Umkleieraum und nehmen Sie die Goodies aus den Spinden an sich. Zurück zum Eingangsbereich, wo Sie durch eine kleine Öffnung das Innere des Kontrollraums betreten. Klettern Sie über die umgestürzten Rechner durch das Loch in der Wand. Folgen Sie dem einzig möglichen Weg, bis Sie zu einem toten Wachmann kommen, dessen 9-mm Sie sich schnappen können. Zwei Räume weiter entdecken Sie eine Tür neben einem Totenkopfsymbol. Wenn Sie den Gängen dahinter folgen, stoßen Sie auf Granaten und etwas Munition. Halten Sie Ihre Augen nach einem Loch vor einem Gitter offen. Erledigen Sie den Zombie hinter dem Gitter und springen Sie in das Loch herab. Suchen Sie nach einem Rad, mit dem Sie die Rohre fluten, und steigen Sie durch die Öffnung auf der anderen Seite des Gitters aus dem Wasser heraus. Sie kommen zu einem Aufzug, den Sie mit dem Hebel darüber aktivieren müssen. Fahren Sie in die Tiefe und nehmen Sie sich vor herunterstürzen-

den Facehuggern in Acht. Auf Ihrem weiteren Weg stürzt die eine Stahlbrücke vor Ihren Augen ein. Springen Sie über die Rohre seitlich der Brücke in den nächsten Raum.

Sie kommen erneut zu einer eingestürzten Brücke. Kehren Sie um und klettern Sie durch den Schacht in einem Nebenraum nach unten. Schwimmen Sie durch den Kanal und klettern Sie auf der anderen Seite über eine Leiter wieder aus der Brüche. Gehen Sie durch die Tür, bis Sie zu mehreren hängenden Kisten kommen. Springen Sie von Kiste zu Kiste, bis Sie zur anderen Seite gelangen. Folgen Sie dem einzig möglichen Weg bis zu dem Aufzug, der Sie in den Bürokomplex befördert.

Bürokomplex

Durch den Luftschtach rechts neben dem Stromkabel gelangen Sie in den Aufenthaltsraum. Dort finden Sie in einem Nebenraum einen Schalter, mit dem Sie den Strom abstellen können. Jetzt können Sie das Stromkabel gefahrlos passieren. Um die Schrotflinte zu bekommen, müssen Sie die Kisten, die einen Gang versperren, mit dem Brecheisen zerschlagen. Dahinter finden Sie das Schießeisern. Gelingt es Ihnen, den Zombie hinter dem Gitter auszuschalten, bevor er den Wachmann angreifen kann, können Sie im Raum dahinter Munition für Ihre neue Waffe finden.



NOTEINGANG Durch dieses Loch gelangen Sie in den Kontrollraum der Labors.



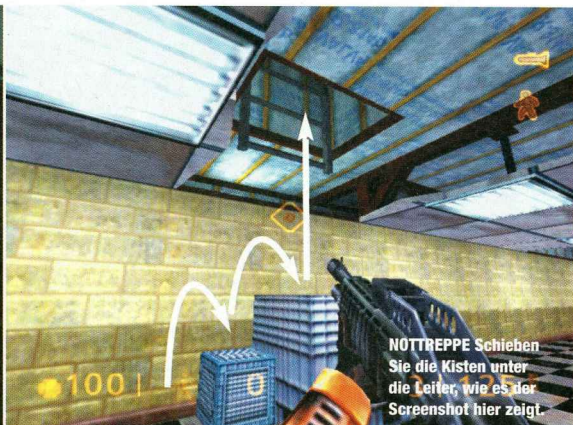
RECHNERMISSBRAUCH Über die umgestürzten Computer können Sie in den nächsten Raum klettern.



ALTERNATIVWEG Nehmen Sie diesen Weg, nachdem die Brücke eingestürzt ist.



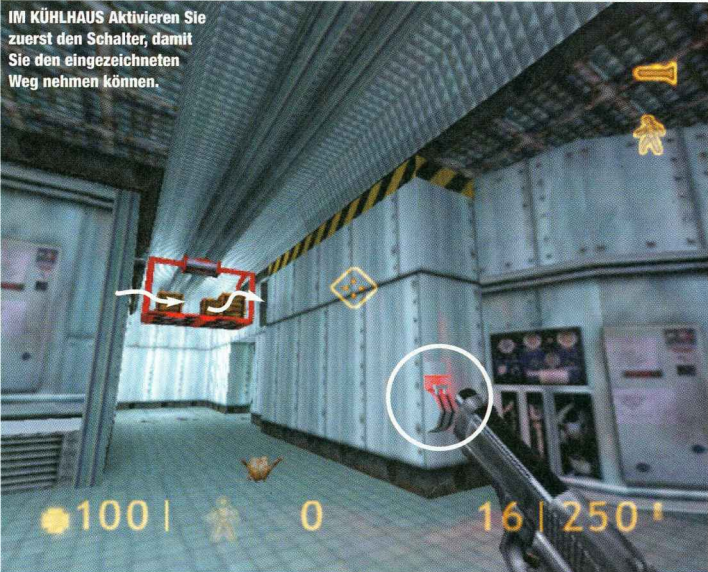
UMWEG Schlagen Sie das Gitter an der markierten Stelle ein und kriechen Sie durch den Lüftungsschacht.



NÖTTREPPE Schieben Sie die Kisten unter die Leiter, wie es der Screenshot hier zeigt.

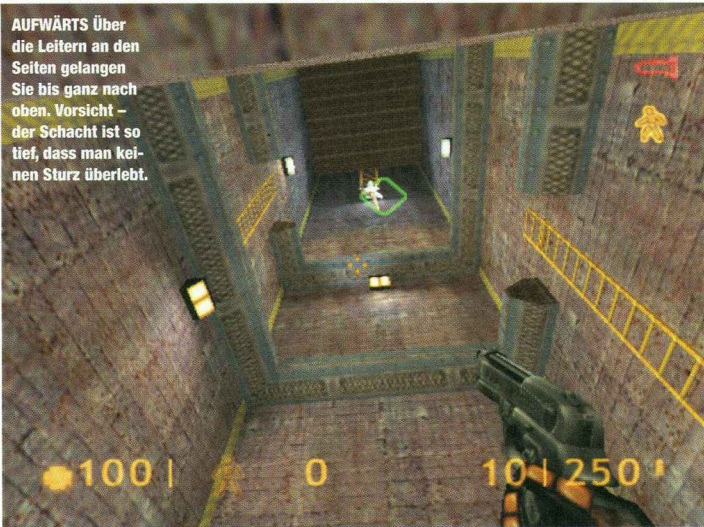
Patronen für Ihre Pistole entdecken Sie in einem mit Brettern zugenagelten Lagerraum. Klettern Sie durch das kaputte Fenster in den Raum, der unter Wasser steht. Springen Sie über die Tische bis zu dem Schalter, wo Sie den Strom abstellen können. Schlagen Sie das Gitter zum Lüftungsschacht ein und klettern Sie hinein. Hierbei ist nicht nur Vorsicht vor den Facehuggern, sondern auch vor den Rotorblättern am Ende des Schachts geboten. Bleiben Sie in geduckter Haltung! Nachdem der Schacht unter Ihnen eingebrochen ist, müssen Sie die beiden Kisten so zurechtschieben, dass Sie die Leiter erreichen können. Klettern Sie durch den Lüftungsschacht in den nächsten Raum, der von einer Selbstschussanlage überwacht wird. Sprinten Sie unter das Geschütz und legen Sie den Hebel um, damit Sie gefahrlos Items einsammeln können. Gehen Sie nun weiter voran und nehmen Sie die Treppe. Auf der nächsten Ebene erwarten Sie bereits etliche Firewalker, die Ihnen den Garas machen wollen. Am Getränkeautomaten vorbei gelangen Sie zu einer weiteren Treppe, die Sie mit maximaler Geschwindigkeit hinaufrennen sollten, um nicht von der Selbstschussanlage getroffen zu werden. Oben angekommen, werden Sie von einer Schar von Gegnern erwartet. Legen Sie einen zugenagelten Durchgang mit Ihrem Brecheisen frei und steuern Sie geradewegs auf die Kühlräume zu. Vorab müssen Sie einen Schalter betätigen, damit der Lastenaufzug in Bewegung gesetzt wird. Klettern Sie jetzt über die Leiter auf die Regale und robben Sie auf diesen entlang. Nutzen Sie den Lastenaufzug, um in den Schacht auf der anderen Seite zu kommen. Sie gelangen in einen Raum, in dem mehrere Lüftungsschächte zusammenlaufen. Nutzen Sie die Schächte wie eine Treppe, um zu der Öffnung oberhalb zu gelangen. Verlassen Sie den Lüftungsschacht und

IM KÜHLHAUS Aktivieren Sie zuerst den Schalter, damit Sie den eingezeichneten Weg nehmen können.



50-METER-SPRINT Der Pfeil deutet auf den Bunkereingang, wohin Sie vor dem Kampfnuschrauber fliehen müssen.

AUFWÄRTS Über die Leitern an den Seiten gelangen Sie bis ganz nach oben. Vorsicht – der Schacht ist so tief, dass man keinen Sturz überlebt.



GRATWANDERUNG Umgehen Sie die Säure, indem Sie sich Ihren Weg über den schmalen Vorsprung auf der rechten Seite bahnen.



BALANCEAKT Mit mehreren gewagten Sprüngen von Rohr zu Rohr gelingt es Ihnen, auf den Balken über der Säure zu kommen.

steigen Sie die Treppe empor. Sie kommen zu einem Aufzugschacht. Laufen Sie über die schmalen Simse zu den Leitern und klettern Sie nach oben, bis Sie auf der Fahrstuhlkabine angelangt sind. Verschaffen Sie sich mit Ihrem Brecheisen Zutritt.

Feind in Sicht

Viele Gegner und viele Selbstschussanlagen warten in diesem Abschnitt auf Sie – aber auch erfreulichere Dinge wie ein M-16-Sturmgewehr. Springen Sie über die Laserstrahlen oder robben Sie unter höheren Strahlen durch. Sobald Sie in einen größeren Raum kommen, werden Sie von Selbstschussanlagen attackiert. Schalten Sie diese zuerst aus, bevor Sie sich um andere Gegner kümmern. Bei einem toten Roboter finden Sie das M-16-Gewehr. Springen Sie über Kisten hinweg. Vorsicht, einmal rutschen Sie auf dem glatten Boden fast in einen Aufzugschacht! Folgen Sie wie gewohnt dem einzig möglichen Weg, bis Sie zu einem Lastenaufzug kommen, der Sie weiter nach oben befördert. Dort warten bereits die ersten Robotergegner auf Sie. Nachdem Sie die Roboter ausgeschaltet haben, kommen Sie in einen langen Gang, der mit Selbstschussanlagen gespickt ist.

Kümmern Sie sich mit Granaten um die erste und schalten Sie die anderen beiden kniend aus der Ferne aus, um so selten wie möglich getroffen zu werden. Hinter dem nächsten Eck lauern Roboter. Schlagen Sie sich durch, bis Sie zu einem Lastenaufzug kommen, der Sie an die Oberfläche befördert. Leider haben Sie bislang keine Waffe gefunden, die genug Durchschlagskraft besitzt, um dem Heli, der Sie an der Oberfläche erwartet, schaden zu können. Kümmern Sie sich deshalb nur um die angreifenden Roboter und rennen Sie aus der Halle direkt zu dem Bunkereingang, bevor Sie von Granaten oder Ähnlichem getroffen werden.

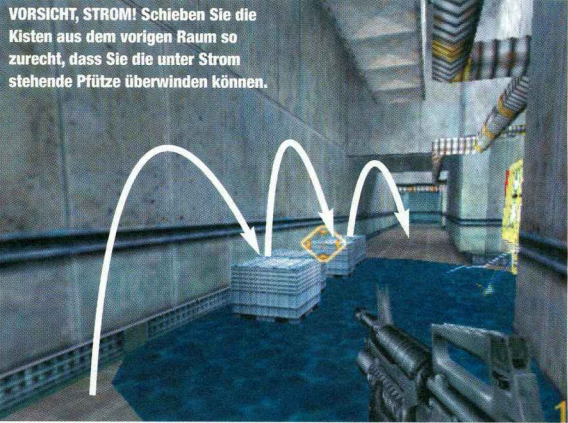
Klettern Sie durch den tiefen Schacht im Bunker nach unten. Vorsicht vor den Robotern, die sich vom Helikopter abseilen. Unten angekommen, fliehen Sie in einen schmalen Luftschacht, bis Sie zu einem großen Rotor kommen. Hier müssen Sie die schmalen Simse nutzen, um zu den einzelnen Schächten zu gelangen. Entscheiden Sie sich für den untersten und kriechen Sie hindurch. Sie erreichen einen weiteren Schacht, den Sie durch das Loch auf der mittleren Ebene verlassen müssen, bis Sie in den Kontrollraum kommen. Dort müssen Sie den Schalter für die Silo-Tür aktivieren und den Bürokomplex durch diese verlassen.

Explosionskrater

Zerschlagen Sie die Kisten, erledigen Sie das Reptil und betätigen Sie den



GENERATORZUGANG
Durch die beiden im Moment noch vernagelten Türen gelangen Sie zu dem Generator und dem Fuel-Raum.



VORSICHT, STROM! Schieben Sie die Kisten aus dem vorigen Raum so zurecht, dass Sie die unter Strom stehende Pfütze überwinden können.

Schalter für den Aufzug. Fahren Sie in die Tiefe hinab und nutzen Sie die Lore, bis Sie zu dem Prellblock kommen. Laufen Sie jetzt auf der rechten Seite auf dem kleinen Vorsprung entlang. Erledigen Sie das Reptil und klettern Sie die Leiter hoch. Marschieren Sie auf und in den Rohren, bis Sie zu einer Öffnung gelangen. Von hier aus müssen Sie auf die naheliegendsten Rohre springen und auf diesen entlanggehen, bis Sie auf den Balkon springen können. Wenige Schritte später müssen Sie erneut auf dünnen Rohren balancieren, um zu einem Aufzug zu gelangen. Fahren Sie aufwärts. Oben angekommen, müssen Sie in das Innere des Silos. Hier erwartet Sie ein Tentakelmonster, das auf Geräusche reagiert. Lenken Sie es mit Granaten ab und gehen Sie ganz nach unten zu der vernagelten Tür. Alternativ können Sie sich auch an den Tentakeln vorbeischieben. Nutzen Sie Ihr Brechisen, um die Tür zugänglich zu machen, und gehen Sie die Gänge dahinter entlang. Nehmen Sie nicht den Aufzug abwärts, sondern entscheiden Sie sich gleich für die Leiter zu Ihrer Rechten. Unten angekommen, müssen Sie den Gängen folgen, bis Sie in ein anderes Silo kommen. Klettern Sie dort hoch bis zu dem in der Mitte schwebenden Generator. Dort müssen Sie zwei Schalter drücken, damit der Generator wieder zu arbeiten

beginnt. Kehren Sie jetzt zurück zu den Tentakeln. Vorsicht – das Wasser, durch das Sie vorhin noch unbeschadet rennen konnten, steht jetzt unter Strom! Schieben Sie die Kisten aus dem Raum mit den vielen Kränen in die Pfütze. Jetzt können Sie problemlos Ihren Rückweg über die Kisten fortsetzen. Nachdem Sie durch die zweite vernagelte Tür bei den Tentakeln gegangen sind, müssen Sie den blauen und roten Rohren folgen. Gegenüber der verschlossenen Tür befindet sich ein Schacht, durch den Sie über Umwege doch in den „Fuel Room“ gelangen. Aktivieren Sie den Rotor, um sich von dem Luftstrom nach oben blasen zu lassen. Im „Fuel Room“ müssen Sie die Sauerstoff- und Benzinzufuhr öffnen. Kehren Sie in den Kontrollraum zurück und heizen Sie den Tentakeln so richtig ein. Springen Sie in die Öffnung, aus der die Tentakel herausragen, und schnappen Sie sich die Magnum. Tauchen Sie jetzt durch eine der Öffnungen und schwimmen Sie seitlich an der Beckenwand nach oben. Verlassen Sie das Wasser und balancieren Sie über die Rohre, bis Sie zu einem Ventil kommen.

mit Ihnen herabstürzt. Sammeln Sie sämtliche Goodies ein und sprinten Sie Richtung Generatorraum. Versuchen Sie erst gar nicht, etwas gegen das Flammenmonster zu unternehmen – es wäre nur Munitionsverschwendung. Nehmen Sie den Aufzug nach unten. Hierbei ist Vorsicht geboten, denn der Aufzug ist eine Etage tiefer vermint. Lassen Sie den Lift zuerst alleine nach unten fahren und schicken Sie eine Granate als Vorboten hinterher. Unten angekommen, müssen Sie über die Wendeltreppen hinabsteigen und die Kisten, die den Generator blockieren, beseitigen. Schalten Sie den Generator ein. Eilen Sie jetzt zu dem Flammenmonster zurück und machen Sie eine 180-Grad-Kehre in Richtung Traforaum. Rösten Sie das Monster, das Ihnen hartnäckig an den Fersen klebt, indem Sie den Schalter im Traforaum drücken. Durch die seitliche Tür kommen Sie unbeschadet an den Blitzen vorbei. Aktivieren Sie jetzt die Lore und fahren Sie auf die Drehscheibe. Stellen Sie die Weiche im Kontrollraum und rammen Sie die Steine, die den Schienenweg blockieren.

Energie

Drehen Sie das Ventil bis zum Anschlag, springen Sie in die Röhre und gehen Sie so lange weiter, bis das Rohr

Auf Schienen

Greifen Sie dem faulen Wachmann unter die Arme, indem Sie die Schranke selbst öffnen. Erledigen Sie die Gegner bei der Weiche mit dem Haken und



VORSICHT, FALLE!
Dieser Aufzug ist einen Stock tiefer vermint.

AUFZUG



GENERATOR Zerstören
Sie die Kisten, die den Generator blockieren.



IM TRAFORAUUM Erledigen Sie hier das Flammenmonster.



BAHN FREI! Schieben Sie den Haken, der Ihnen den Weg versperrt, mithilfe des Hebels, den Sie kurze Zeit später erreichen, beiseite.



JUMP & RUN Springen Sie über die Kisten und folgen Sie den dahinterliegenden Gängen.

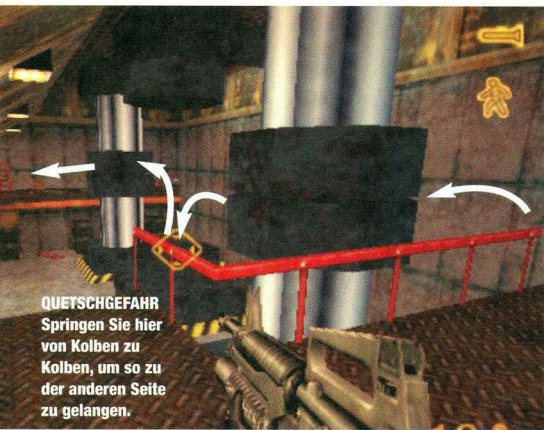


MG-NEST Rechts oben erkennen Sie ein MG-Nest. Hüten Sie sich davor, einfach blind in den Raum zu rennen.



VERMINT Schieben Sie die Kiste bis an die Wand und klettern Sie darüber bis zu der Tür. So umgehen Sie die Lichtschranken.

fahren Sie weiter. Auf der langen Gerade müssen Sie auf das Schild, mit dem Sie die Weiche stellen können, ballern, damit Sie weiter geradeaus fahren. Stoppen Sie den Wagen, sobald Sie auf der rechten Seite ein Reptil in einer Nische erblicken. Erledigen Sie das Biest und gehen Sie über die Treppe zu dem Schalter, der hinter zwei Kisten versteckt ist. Vorsicht – dahinter steht eine Selbstschussanlage. Fahren Sie weiter und schießen Sie auf das rote Schild bei der Weiche, wo Ihnen der Weg bislang von dem Haken versperrt wurde. Bleiben Sie so lange auf der Lore, bis Ihr Weg an einem roten Sicherheitstor endet. Durch die Tür gelangen Sie in einen kleinen Raum, in dem Sie über ein Fass in die Lüftungsschächte kommen. Kämpfen Sie sich durch das Gebiet, bis Sie zu der Geschützstellung kommen. Schalten Sie den Roboter dahinter aus und öffnen Sie das rote Tor zu Ihrer Rechten. Passieren Sie den Raketenschacht und steigen Sie auf die nächste Lore. Im nächsten Abschnitt müssen Sie sich auf einiges gefasst machen. Suchen Sie Schutz hinter dem Führerstand der Lore, um nicht von den Gegnern, die Sie mittlerweile sogar mit Raketenwerfern angreifen, getroffen zu werden. Bei der nächsten Schranke müssen Sie erneut die Lore verlassen und einen Schalter, zu dem Sie über die Treppe gelangen, aktivieren. Zurück auf dem Wagen, müssen Sie Ihren Weg fortsetzen. Sobald der Roboter auf der Lore neben Ihnen herfährt, müssen Sie versuchen, auf sein Vehikel zu gelangen. Ihr Weg endet wieder an einer Schranke, die Sie mit dem Schalter, den Sie in dem Gebiet auf der rechten Seite finden, öffnen können. Wiederholen Sie das Schranke-Schalter-Spiel so lange, bis Ihr Weg an einer Stelle endet, an der die Gleise unterbrochen sind. Vorher müssen Sie noch eine Weiche mit einem gezielten Schuss stellen, damit Sie geradeaus fahren, anstatt links abzubiegen. Klettern



QUETSCHGEFAHR
Springen Sie hier von Kolben zu Kolben, um so zu der anderen Seite zu gelangen.



SÄUREBAD Springen
Sie von einem Brocken auf den nächsten, bis Sie zum Rohr gelangen.

Sie durch den Schacht nach unten und gehen Sie nach außen. Schlagen Sie sich bis zum Kontrollraum für die Rakete durch und schicken Sie das gute Stück himmelwärts. Verlassen Sie das Gebäude und gehen Sie zu der Halle, die jetzt offen ist. Durch den Schacht gelangen Sie zu einer Lore, mit der Sie Ihren Weg fortsetzen müssen.

Festnahme

Zerschlagen Sie das Schloss an den Gittern, damit die Fässer an die Wasseroberfläche treiben. Nutzen Sie die Fässer wie eine Brücke, um zu dem rot erleuchteten Gang zu kommen. Folgen Sie diesem und springen Sie in die rechte Seite des Beckens, in der das umgestürzte Gerüst liegt. Schwimmen Sie durch die Unterwassergänge, bis Sie zu dem Raum mit dem Käfig kommen. Klettern Sie von oben in den Käfig und schnappen Sie sich die Armbrust. Vom Käfig aus können Sie das Wassermonster sicher erledigen. Drehen Sie an dem Rad neben dem Gittertor und passieren Sie die dahinterliegenden Gänge. Sprinten Sie über die Stege und gehen Sie durch das Loch in dem Gitter. Ver-

suchen Sie, nicht in die Brühe zu fallen, da dort zwei Fischmonster lauern. Gehen Sie weiter und setzen Sie die Kolben mit einem Schalter, den Sie auf dem Balkon finden, in Bewegung. Springen Sie jetzt von einem Kolben auf den nächsten, um auf den anderen Balkon zu gelangen. Alternativ dazu können Sie auch eine Kiste unter die Leiter des Balkons schieben. Laufen Sie durch den Raum mit dem Wassertank, durchqueren Sie die Halle dahinter und klettern Sie durch den Schacht nach unten. Setzen Sie Ihren Weg fort und erledigen Sie die Ninjas, auf die Sie in der Lagerhalle treffen. In einem kleinen Raum werden Sie gefangen genommen.

Rückstandsverarbeitung

Klettern Sie über die Kisten nach oben, um nicht von der Müllpresse zerquetscht zu werden. Durch ein Rohr im Boden entfliehen Sie dieser tödlichen Falle. Außen müssen Sie am Rad auf der rechten Seite des Silos drehen, die Leiter schnellstmöglich hochklettern und in das Silo springen. Gehen Sie weiter, bis Sie zu einem Becken kommen, das

mit grüner Säure gefüllt ist. Durch das Rohr gelangen Sie zu weiteren Becken im Inneren des Gebäudes. Springen Sie von Becken zu Becken und letztendlich in den Schacht auf der gegenüberliegenden Seite. Wiederholen Sie das Spiel noch einmal im nächsten Raum. Sobald Sie erneut im Wasser sind, müssen Sie so lange durch das kühle Nass schwimmen, bis Sie zu drei Förderbändern gelangen. Betätigen Sie den mittleren der drei Hebel in dem Raum nebenan und drücken Sie den Schalter gegenüber der Bänder, damit die Pressen kurzzeitig deaktiviert werden. Im weiteren Verlauf müssen Sie von Band zu Band springen, bis Sie zwei parallel verlaufende Förderbänder sehen. Entscheiden Sie sich für das rechte. Weichen Sie den Walzen aus, auf die Sie stoßen. Zuletzt müssen Sie noch in den großen Schacht springen, um von dem nächsten Förderband aus in einen Schacht zu gelangen.

Fragwürdige Ethik

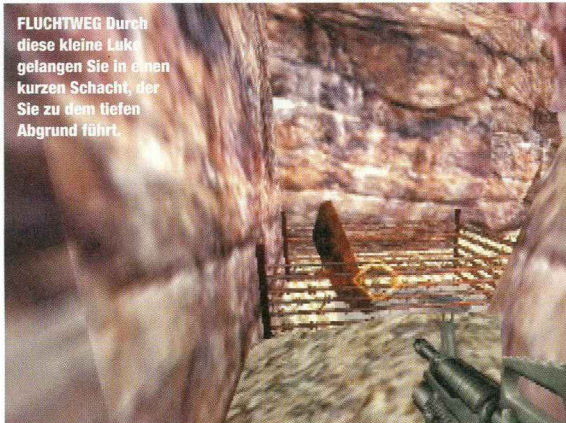
Mit einem Schuss auf den roten Kontakt öffnen Sie die Tür. Im nächsten Raum erwartet Sie ein Grunt, vor dem



QUAL DER WAHL Entscheiden Sie sich hier unbedingt für das rechte Fließband. Vorsicht beim Sprung!



SABOTAGE Schieben Sie die Kiste unter den Vorhang, damit dieser nicht nach unten gelassen werden kann und der Laser die Wand trifft.



FLUCHTWEG Durch diese kleine Luke gelangen Sie in einen kurzen Schacht, der Sie zu dem tiefen Abgrund führt.



HÜPFORGIE Springen Sie von Container zu Container und von dort aus auf die Leiter, bis Sie das Loch oben in der Wand erreichen.

Sie am besten flüchten. Zerschießen Sie die gläserne Schalterabdeckung an der Kontrolleinheit. Frittieren Sie im nächsten Raum die eingesperrten Facehugger und bahnen Sie sich weiter Ihren Weg. Sie treffen einen Wachmann, der Sie beim Kampf gegen die Roboter im nächsten Raum unterstützt. Im Computerraum müssen Sie in den oberen rot beleuchteten Raum, von wo aus Sie auf die Sprengladungen schießen müssen. Beobachten Sie aus sicherer Distanz, wie sich Roboter und Grunts gegenseitig den Garaus machen. Gehen Sie durch die jetzt geöffnete Tür nach oben, wo Sie vier Laser aktivieren müssen, damit Sie ein Loch mit dem großen Laserstrahl in die Wand schießen können. Schieben Sie vorher die Kiste unter die Schutzwand. Durch das Loch gelangen Sie zu den Wissenschaftlern. Lassen Sie sich von einem in die Haupthalle begleiten und den Zugang nach außen öffnen.

Oberflächenspannung

Folgen Sie dem Weg, bis Sie auf den Heli treffen. Springen Sie in die rechte Seite des Beckens und klettern Sie am

Turm hoch, um die Turbinen abzustellen. Drehen Sie an dem Rad unter Wasser und Sie können an dem ausgeschalteten Turbinenmotor vorbeitauchen. Klettern Sie die Leitern hinauf und quetschen Sie sich durch den schmalen Spalt. Vorsicht: In dem Gebiet dahinter lauern Ihnen Roboter auf. Drehen Sie in dem kleinen Turm an dem Rad, bevor Sie dem Pfeil auf dem Schild folgen. Ehe Sie sichs versehen, stehen Sie mitten in einem Minenfeld. Halten Sie sich stets am Rand des Feldes und springen Sie in die Luke. Der Schacht endet an einem tiefen Abgrund. Hier ist die Armbrust die beste Waffe. Zoomen Sie nach unten und erledigen Sie Gegner aus sicherer Entfernung. Rutschen Sie an den Rohren vorsichtig nach unten und halten Sie sich rechts, wo Sie eine Bazooka finden. Kümern Sie sich damit um den Heli. Klettern Sie an den Leitern entlang, bis Sie wieder in eine Röhre kommen. Waten Sie geradeaus durch das Wasser und steigen Sie in die nächste Röhre. Zerstören Sie den Panzer mit der Bazooka und erledigen Sie die Roboter. Drücken Sie den Schalter neben dem Tor und gehen Sie

hindurch. Dahinter lauert bereits der nächste Panzer. Pirschen Sie sich im Schutz der Kisten nahe an den Tank heran und erledigen Sie ihn mit einigen Raketen aus Ihrer Bazooka. Hinter dem Loch in der Wand finden Sie nützliche, allerdings auch gut bewachte Goodies. Gehen Sie weiter durch die beiden großen Metalltore.

Achtung! In dem Gebiet dahinter lauern Scharfschützen hinter Tarnnetzen und etliche andere Gegner. Das Minenfeld entschärfen Sie am besten mit Granaten. Zerstören Sie die Generatoren (Blitze), klettern Sie über den umgestürzten Mast auf das Dach der Halle und springen Sie in das Loch. Jetzt ist erhöhte Vorsicht geboten – das ganze Gebäude ist vermint. Die erste Lichtschranke überwinden Sie mithilfe der Kiste. Durch den Raum zu Ihrer Linken gelangen Sie in die Haupthalle. Kriechen Sie unter den Lichtschranken hindurch bis zur anderen Seite, wo Sie die Kiste auf dem Lastenaufzug zerstören müssen. Setzen Sie Ihren Weg bis in den Raum neben dem Aufzug fort und aktivieren Sie diesen. Von der Aufzugplattform aus können Sie auf die



JUMP & RUN Auf dem Dach müssen Sie Ihre Fingerfertigkeit unter Beweis stellen.



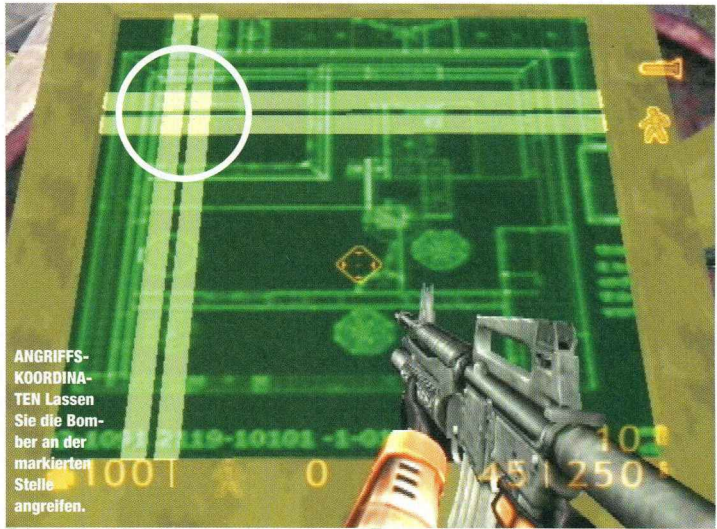
FLAK-ANGRIFF Benutzen Sie die Flak, um das Tor in Schutt und Asche zu legen.

mittlere Plattform springen, die Sie nach unten befördert. Schnappen Sie sich die Alien-Waffe und kämpfen Sie sich weiter nach vorne. Hüten Sie sich vor der Selbstschussanlage auf der Ladefläche des LKW's. Außerhalb des Gebäudes wartet bereits ein Empfangskomitee, bestehend aus einem Tank und mehreren Robotern, auf Sie. Gehen Sie durch die Tür an der Rückseite des Gebäudes und schießen Sie sich Ihren Weg frei. Im ersten Stock öffnet Ihnen der Wachmann die Tür zu einem kleinen Waffenarsenal. Ihr Weg führt Sie über den Sims, zwei Container und eine Leiter auf das Dach des nebenliegenden Gebäudes. Springen Sie über die Mauerreste in den ersten Stock. Warten Sie auf dem Landeplatz, bis sich die Aliens und die Roboter gegenseitig eliminiert haben, und knöpfen Sie sich danach den Helikopter vor. Mit der Flak schießen Sie das große Tor auf. Die Garage betreten Sie durch den Lüftungsschacht.

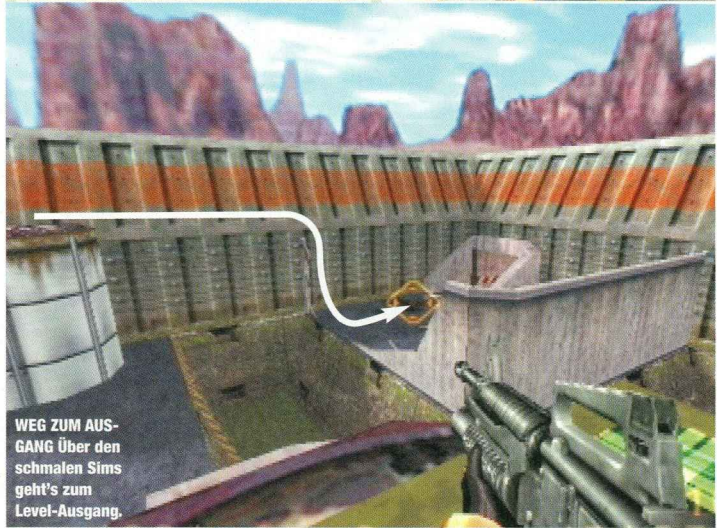
Erliegen Sie die Angreifer und verlassen Sie das Gebäude über die Hebebühne durch das Loch in der Wand. Die Flak im Hinterhof öffnet Ihnen das nächste Tor. Durchqueren Sie die nächste Halle und warten Sie außen erst einmal ab, bis die Aliens und die Roboter sich gegenseitig dezimiert haben. Über das Sprungkissen gelangen Sie auf das nächste Dach und von dort aus durch einen Schacht in die Kanalisation. Vorsicht! Nachdem ein Roboter eine Sprengladung in die Röhre wirft, schießt Ihnen eine Stichflamme entgegen, der Sie nur durch einen schnellen Rückzug ausweichen können. Im Gebäude müssen Sie an dem Rad drehen und dann in das Rohr klettern. Der Wachmann im nächsten Raum öffnet Ihnen die Tür nach außen und zur Tiefgarage. Fliehen Sie durch den langen Gang vor dem Flammenmonster. Über Luftkissen gelangen Sie auf ein Silo, wo Sie eine Steueranlage für Luftangriffe finden. Mit ihr sprengen Sie die Mauer wie auf dem Screenshot eingezeichnet. Balancieren Sie jetzt über die Mauer und sprinten Sie durch den zusammenstürzenden Tunnel.

Vergiss Freeman

Fliehen Sie über die herabgestürzten Felsen und säubern Sie die nächste Halle von Aliens. Drehen Sie an dem Rad, das Ihnen den Zugang zur Kanalisation freigibt. Überwinden Sie die Gitter im Wasser mithilfe der Kisten. Vorsicht – das nächste Becken beherbergt ein Fischmonster! Der linke Gang bietet Ihnen Sicherheit vor dem aggressiven Biest. Tauchen Sie unter den Walzen hindurch und verlassen Sie die Kanalisation durch den Schacht hinter den Sandsäcken. Vorher können Sie noch gefahrlos das Unterwassermonster ausschalten, das durch ein Gitter in siche-



ANGRIFFS-KOORDINATEN Lassen Sie die Bomber an der markierten Stelle angreifen.



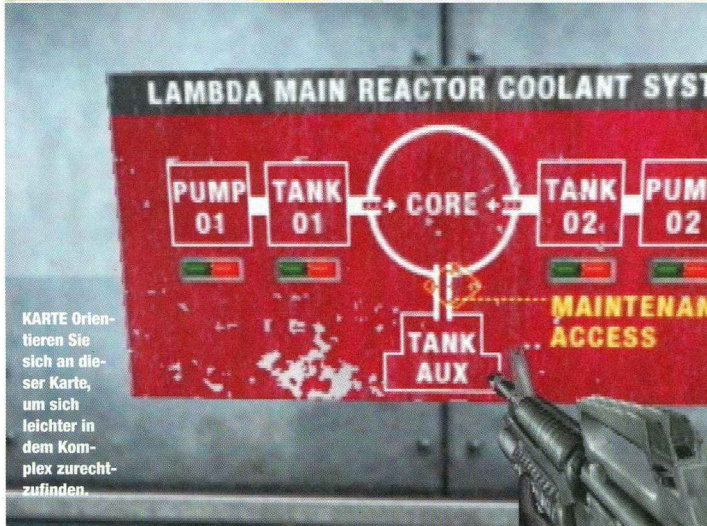
WEG ZUM AUSGANG Über den schmalen Sims geht's zum Level-Ausgang.



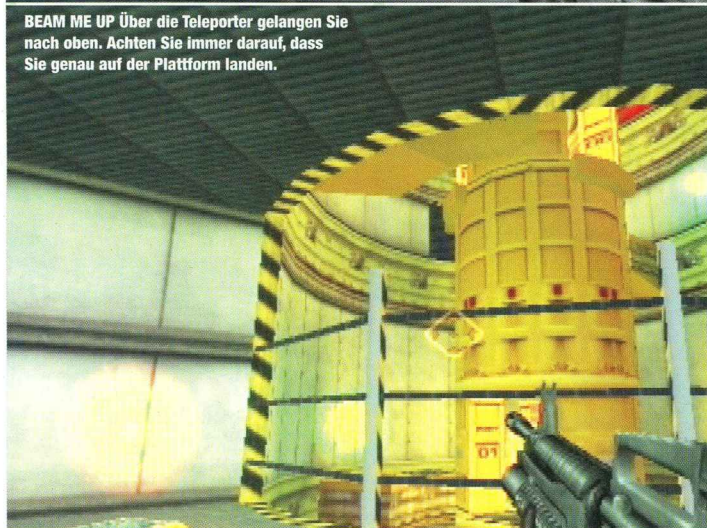
IN DEN KANÄLEN Schieben Sie die Kisten ins Wasser und klettern Sie mit ihrer Hilfe über die Absperrung.



NÜTZLICHER PANZER Das Kettenfahrzeug in der Halle hilft Ihnen dabei, ein weiteres Tor zu öffnen.



KARTE Orientieren Sie sich an dieser Karte, um sich leichter in dem Komplex zurechtzufinden.



BEAM ME UP Über die Teleporter gelangen Sie nach oben. Achten Sie immer darauf, dass Sie genau auf der Plattform landen.

rem Abstand gehalten wird. Im nächsten Gebiet müssen Sie hinter den Felsen Schutz suchen und die Roboter ausschalten, bevor Sie sich um den Panzer kümmern. Hinter ihm ist noch eine Selbstschussanlage versteckt. Betreten Sie jetzt den Aufzug und fahren Sie hoch zur „Repair Bay“. Steigen Sie dort zuerst in den Panzer und schießen Sie die Tür mit der Kanone auf. Das MG auf dem Panzer hilft Ihnen gegen die restlichen Angreifer. Durch das große Metalltor gelangen Sie zum nächsten Spielschnitt.

Lambda-Kern

Der Aufzug befördert Sie mitsamt LKW nach unten, wo Sie bereits von Facehuggern erwartet werden. Kämpfen Sie sich bis zur nächsten Halle vor, in der Sie sich zum zweiten Mal gegen Ninjas beweisen müssen. Verschansen Sie sich dazu in einer Ecke und fahren Sie schwere Geschütze gegen diese tödlichen Gegner auf. Durch den Gang, der von Kisten versperrt wird, gelangen Sie nach oben, wo Sie nach einem Aufzug Ausschau halten müssen. Unten müssen Sie zuerst einige Grunts ausschalten, bevor Sie durch den kleinen Raum rechts das Lambda-Kühlsystem betreten. Nachdem Sie über die kleine Plattform hochgefahren sind, finden Sie in dem Labor rechts ein Ionen-Gewehr. Nehmen Sie jetzt den Aufzug auf der anderen Seite, der Sie nach unten führt. In dem folgenden Bereich müssen Sie zwei Pumpen aktivieren. Die Karten und Wegweiser hier werden Ihnen dabei von großer Hilfe sein. Durch den Zusatztank können Sie dann direkt in den Kern tauchen, dort die Ventile öffnen und nach oben schwimmen. Nehmen Sie sich beim Hochklettern vor den Elektrostrahlen in Acht.

Durch den Aufzugschacht gelangen Sie weiter nach oben. Mithilfe des Wasserdampfs und der Ventile können Sie im nächsten langen Gang Munition sparen. Ihr Weg führt Sie zum Kern des Reaktors. Die Ports 2 und 4 bringen Sie jeweils eine Etage höher. Mit Goodies werden Sie belohnt, wenn Sie sich für die Portale 3, 5 und 8 entscheiden. Meiden Sie jedoch die Portale 1, 6 und 9. Über Portal 7 kommen Sie weiter. Achten Sie beim Ebenenwechsel darauf, dass Sie auch auf der Plattform landen und nicht stürzen. Über die drehenden Blöcke und den Steg gelangen Sie zu zwei Schaltern an der Außenseite, die das Schott in der Mitte öffnen. Der Teleporter beamt Sie in einen anderen Teil des Komplexes. Eine Leiter führt Sie schließlich zu Level A. Betreten Sie den Raum, in dem der Wissenschaftler und der Wachmann sich aufhalten, und üben Sie ein paar Long-Jumps. Im nächsten Raum müssen Sie ein paar Momente warten, bis der Wis-

senschaftler den Teleporter aktiviert. Sobald der Teleporter funktioniert, erscheinen Flugmonster, die Sie und den Forscher angreifen. Geben Sie dem Forscher Feuerschutz. Mit einem Long-Jump springen Sie auf sein Kommando in das Portal in der Mitte des Raums.

Xen

Hoffentlich haben Sie den Long-Jump ausreichend trainiert, denn hier wird er sehr häufig benötigt. Des Weiteren ist Munition auf Xen Mangelware, was bedeutet, dass Sie die Alien-Kanone möglichst oft benutzen müssen, um Munition zu sparen. Mit mehreren Long-Jumps hangeln Sie sich vom Start an von Plattform zu Plattform. Sie landen schließlich auf einer großen Insel, aus der vier Stacheln herausstehen. Über diese gelangen Sie auf die untere Ebene der Insel. Sammeln Sie dort sämtliche Goodies ein. Quetschen Sie sich durch Nischen bis ins Innere der Insel. Dort müssen Sie die drei kleinen Podeste benutzen und danach das Netz mit den Diamanten zerballern. Durch den Teleporter, der sich jetzt in der Mitte der Höhle öffnet, gelangen Sie zu Gonarch.

Gonarchs Versteck

Der Kampf gegen das Spinnenmonster Gonarch gliedert sich in drei Teile. Wichtig während des gesamten Kampfes ist, dass Sie ständig in Bewegung bleiben und Gonarchs Schleim und kleinen Spinnen ausweichen. Hilfreich sind vor allem die drei Heilungspfüten, die sich auf die unterschiedlichen Schauplätze des Gefechts verteilen. Im ersten Teil finden Sie die Pfütze auf einer kleinen Insel, im zweiten und dritten in Löchern. Heilen Sie während des gesamten Kampfes Ihre Wunden an diesen Stellen. Der Kampf beginnt auf relativ freier Fläche. Rennen Sie um Gonarch und ballern Sie unentwegt auf das Monster. Nach mehreren Treffern durchschlägt Gonarch ein Netz und flieht durch einen Tunnel. Folgen Sie ihm bis zu der nächsten „Arena“. In der Mitte finden Sie dort ein Netz, durch das Sie auf eine untere Ebene gelangen. Von dort aus können Sie Gonarch nahezu ungefährdet angreifen. Wiederum wird sich Gonarch nach einigen Treffern verdrücken. Folgen Sie ihm, bis Sie unter seinem Netz bei einer Pflanze landen. Ballern Sie so lange auf den Widerling, bis das Netz unter ihm zusammenbricht. Nur noch wenige Treffer und Gonarch ist besiegt. Jetzt können Sie den Teleporter benutzen, den Sie in dem Loch an der Stelle, wo Gonarch das Zeitliche segnete, finden.

Eindringling

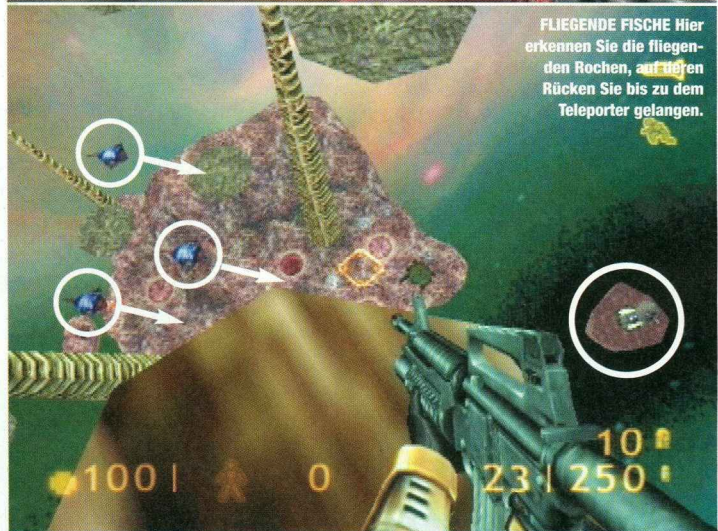
Suchen Sie nach einem Höhleneingang, durch den Sie in das Innere der Insel eindringen. Schlagen Sie sich bis



VERSTECKTE NISCHE
Auf Xen gelangen Sie durch eine kleine, schwer zu findende Nische in das Innere der Planeteninsel.



DOPPELTER BODEN Verstecken Sie sich unterhalb des roten Netzes, wo Gonarch Sie nicht verletzen kann. Vorsicht – Absturzgefahr!



FLIEGENDE FISCH Hier erkennen Sie die fliegenden Rochen, auf deren Rücken Sie bis zu dem Teleporter gelangen.



AUFZUG Nehmen Sie den Aufzug bis zur ersten Ebene. Springen Sie von dort aus auf das „Dach“.



LEVELAUSGANG Ganz weit oben sehen Sie den Teleporter, zu dem Sie gelangen müssen.

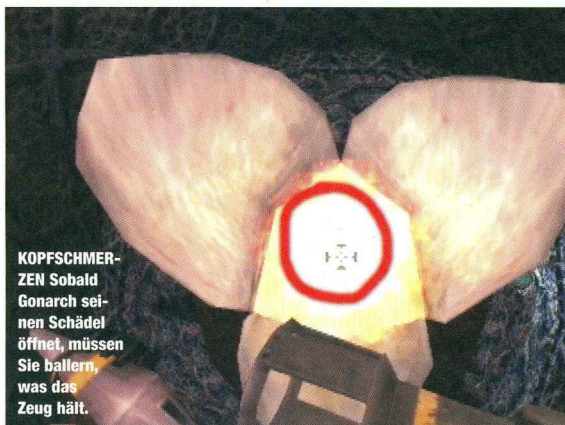
zu dem etwas größeren Raum durch. Suchen Sie nach einer Nische am Rand, durch die Sie bis zu einer Säule kommen. Stellen Sie sich auf die Spitze und warten Sie, bis sich die Säule ganz ausgefahren hat. Springen Sie jetzt von Plattform zu Plattform, bis Sie fast ganz unten bei den fliegenden Rochen sind. Versuchen Sie, auf dem Rücken eines der Rochen zu landen und auf diese Weise bis zu dem Teleporter auf der Insel zu gelangen, der Sie auf eine andere Ebene beamt. Wenn Sie die Höhle verlassen, entscheiden Sie sich für den linken Weg, da rechts ein Tentakel auf Sie lauert. Rennen Sie quer über den Platz in die Höhle und folgen Sie dem rechten Tunnel. Sobald Ihnen das Feuermonster entgegenkommt, müssen Sie die Beine in die Hand nehmen und zurück zu der freien Fläche rennen. Locken Sie Ihren Verfolger aus der Höhle und sprinten Sie zurück in die Höhle, sobald der Weg frei ist. Links neben dem Höhlenausgang müssen Sie über einen Abgrund springen. Achtung – dahinter warten Tentakel darauf, Ihnen den Garas zu machen, also bewegen Sie sich vorsich-

tig und langsam. Gehen Sie auf den schmalen Pfad und nehmen Sie den nächsten Teleporter, den Sie auf der rechten Seite finden. Sie landen inmitten der Alienfabrik. Springen Sie auf den Aufzug und dann auf die erste Ebene. Warten Sie, bis der Aufzug ganz unten ist, und hüpfen Sie dann auf das „Dach“ des Lifts. So gelangen Sie über die Förderbänder in den nächsten Raum. Setzen Sie Ihren Weg nach oben hin fort, bis Sie sich in einem Raum mit einer Heilungskammer befinden. Krabbeln Sie durch einen der drei Luftschächte, die alle im nächsten Abschnitt enden. Hier müssen Sie sich über die drehenden Plattformen bis ganz nach oben durchkämpfen, um dort in den Teleporter zu springen, der Sie zu Nihilanth befördert.

Nihilanth

Bevor Sie den Endgegner in Angriff nehmen können, müssen Sie ein weiteres Mal Ihre Sprungqualitäten unter Beweis stellen. Bevor Sie in den Teleporter auf der letzten Insel springen, sollten Sie noch einmal Ihre Waffen und Ihren Gesundheitszustand che-

cken und gegebenenfalls nachladen oder ein Medikit benutzen. Jetzt können Sie sich zu Nihilanth, dem letzten Gegner des Spiels, wagen. Zuerst müssen Sie die drei gelben Stacheln an der Höhlendecke zerstören. Hüten Sie sich vor Nihilanths Blitzen und Teleporter-kugeln. Werden Sie von solch einer Kugel getroffen, werden Sie in eine von drei verschiedenen Höhlen gebeamt, in denen Sie einen Teleporter erreichen müssen. In einer Höhle lauert sogar ein Flammenmonster. Springen Sie mithilfe der Sprungkissen über Nihilanths Kopf und ballern Sie mit voller Feuerkraft in das Innere seines Schädels, wenn dieser für einen Moment geöffnet ist. Wiederholen Sie den Vorgang so lange, bis Sie Nihilanth besiegt haben. Die Alien-Waffe eignet sich hierfür am besten, da nie die Munition ausgeht. Suchen Sie während des Kampfes Deckung hinter den Zacken. Nach dem Ableben Nihilanths wird Ihnen im Abspann ein Jobangebot gemacht, das Sie ablehnen, indem Sie von den grünen Energiestrahlen weglaufen. Wollen Sie das Angebot annehmen, müssen Sie in die Strahlen springen.



KOPFSCHMERZEN Sobald Gonarch seinen Schädel öffnet, müssen Sie ballern, was das Zeug hält.



JOBANGEBOT Entscheiden Sie selbst, ob Sie das Angebot annehmen oder ablehnen.



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.



CHEATS & CODES



WOLFGANG FISCHER
30, Redakteur

Weihnachten rückt immer näher. Wir haben schon jetzt einige Geschenke für die Schummler unter Ihnen!

Half-Life (dt.)



CHEATCODE Zeigen Sie den Aliens, wem der Black-Mesa-Komplex gehört!

Neben relativ „gewöhnlichen“ Cheats haben die Entwickler des beliebten Shooters ein äußerst witziges Feature in die PS2-Version des Spiels integriert: Nach Eingabe einer simplen Tastenkombination im dafür vorgesehenen Cheatmenü dürfen Sie das Spiel als Alien mit zugehörigem Waffenarsenal spielen. Die Eingabe der übrigen Cheats erfolgt ebenfalls in demselben Menü.

Cheat

XEN GRAVITY
GOD-MODUS
UNENDLICH MUNITION
UNSICHTBARKEIT
ZEITLUPEN-MODUS
ALIEN-MODUS

Tastenkombination

Oben, ▲, unten, ✕, oben, ▲, unten und ✕
Links, ■, oben, ▲, rechts, ●, unten und ✕
Unten, ✕, links, ●, unten, ✕, links und ●
Links, ■, rechts, ●, links, ■, rechts und ●
Rechts, ■, oben, ▲, rechts, ■, oben und ▲
Oben, ▲, oben, ▲, oben, ▲, oben und ▲

INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8-24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute DM 3,63.



MONSTERMÄSSIG Erleben Sie das Spiel aus der Sicht eines Blitzes schleudernden Außerirdischen.

Batman Vengeance

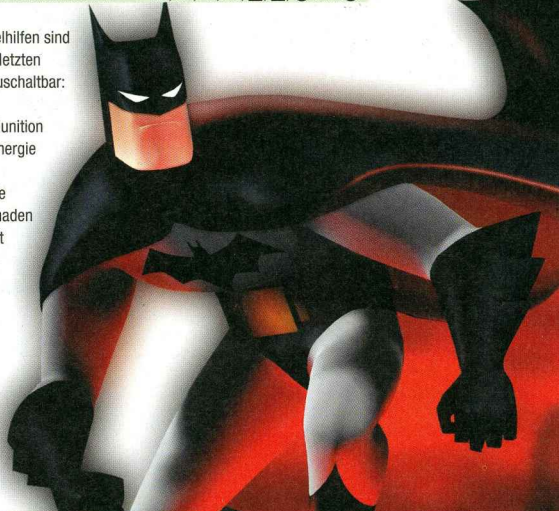
CHEATCODE Der maskierte Rächer mit dem Fledermausfimmel ist wieder da!

Ubi Softs Spiel rund um den Superhelden aus Gotham City basiert grafisch und inhaltlich auf der gleichnamigen Fernsehserie. Wem das eigentlich recht leichte Actionspiel zu schwer ist, der wird sich über die folgenden Cheats besonders freuen. Die Eingabe erfolgt auf dem Hauptbildschirm, die Cheats können später im Spiel im Optionsmenü aktiviert werden.

Cheat	Tastenkombination
UNENDLICH BATARANGS	L1, R1, L2 und R2
120 PUNKTE UND ALLE SUPER-MOVES	L1, L1, R2, R2, L2, R2, L1 und R2
UNENDLICH NETZE, STUNNER UND C4	●, ■, ●, ■, L1, R1, L2 und R2
UNENDLICH HANDSCHELLEN	■, ●, ■, ●, L2, R2, R2 und L2
ALLE FÜNF SPIELHILFEN AKTIVIEREN	L2, R2, L2, R2, ■, ● und ●

Die folgenden Spielhilfen sind nach Eingabe des letzten Cheats jederzeit zuschaltbar:

- Unbegrenzt Munition
- Unbegrenzt Energie
- Unbegrenzt Lebensenergie
- Doppelter Schaden
- Unsichtbarkeit



Jetzt erhältlich!

Das **PLAYZONE**
TIPPS & TRICKS Sonderheft!

ÜBER 2.000 TIPPS,
CHEATS & CODES

Ab sofort für nur: **DM 9,76,-**
€ 4,99,-



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
F1 Racing Championship	04/2001
Gauntlet: Dark Legacy	07/2001
Gran Turismo 3: A-spec	10/2001, 11/2001
Guilty Gear X	01/2002
Half-Life (dt.)	01/2002
Klonoa 2	10/2001
Le Mans 24 Stunden	11/2001
Lotus Challenge	01/2002
MDK 2 - Armageddon	06/2001, 01/2002
NASCAR Heat 2002	11/2001
NBA Hoopz	05/2001
NBA Street	09/2001, 10/2001
NHL Hitz 2002	12/2001
Oni	05/2001
Operation Winback	07/2001
Paris-Dakar Rally	12/2001
Rayman Revolution	04/2001
RC Revenge Pro	06/2001
Ready 2 Rumble: Round 2	03/2001, 04/2001
Red Faction	11/2001
Rumble Racing	07/2001
Silent Scope	04/2001
Silpheed	08/2001
Smuggler's Run	04/2001
SSX Snowboarding	03/2001
Star Wars: Starfighter	05/2001
Star Wars: Super Bombad Racing	08/2001
Super Bust-A-Move	02/2001
Theme Park World	09/2001
Tokyo Extreme Racer	09/2001, 10/2001
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

Lotus Challenge

CHEATCODE Schalten Sie alle Spielmodi, Autos und Kurse frei.

Das Rennspiel rund um die renommierte Automarke bietet nicht nur Rennvergnügen pur, sondern auch eine Menge interessante Stunt-Sequenzen. Sollten Sie eine der gestellten Aufgaben nicht bewältigen können, dann dürfen Sie die Hürde dank dieses Mastercheats jetzt einfach überspringen. Um den Cheat zu aktivieren, müssen Sie nur „CRAIGSAYS“ als Spielernamen eingeben. Beachten Sie, dass der ganze Name großgeschrieben sein muss.



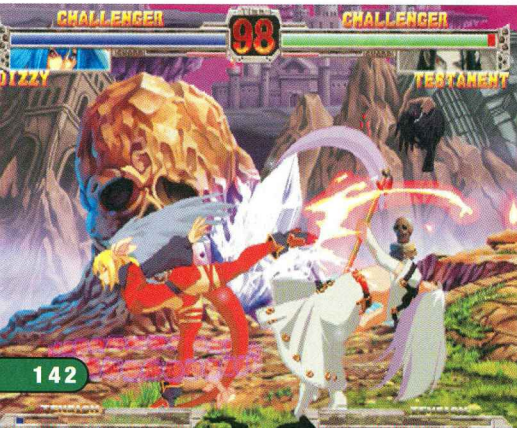
INTERESSANTE KONZEPTSTUDIE Jetzt können Sie auch mit diesem Prachtstück von Beginn an auf die Piste und Bestzeiten fahren.

Guilty Gear X

CHEATCODE Erschummeln Sie sich die Bonus-Charaktere!

Es gibt zwei Wege, die beiden Bonuscharaktere des 2D-Prügspiels freizuschalten. Um Testament auf die „harte“ Tour freizuschalten, müssen Sie entweder den Arcade-Modus bewältigen oder Level 20 im Survival-Modus erreichen und Testament im folgenden Kampf besiegen. Dizzy erwartet Sie auf Level 30 des Survival-Modus. Wenn Ihnen das zu viel Aufwand ist, dann geben Sie auf dem Start-Bildschirm die folgende Tastenkombination ein: unten, rechts, rechts, oben und Start. Jetzt können Sie problemlos mit den beiden Bonuskämpfern in jedem Spielmodus antreten. Wenn Sie Level 100 im Survival-Modus erreichen und den letzten Gegner besiegen, wird der Guilty-Gear-Modus im Optionsmenü freigeschaltet.

BONUSDUELL
Die beiden Zusatzcharaktere Testament und Dizzy messen sich.



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.

NFL Quarterback Club 2002

KURZTIPP Erspielen Sie sich alle versteckten Quarterbacks.

Um Zugriff auf die zusätzlichen Spieler zu bekommen, müssen Sie sich ganz schön ins Zeug legen und einige außergewöhnliche Aufgaben bewältigen.

Freischaltbarer Quarterback	Tipp
Bernie Kozar	Werfen Sie im Einspielermodus fünf Touchdowns.
Jim Everett	Brechen Sie einen der Rekorde im QB-Challenge-Modus.
Jim Kelly	Schaffen Sie ein QB-Rating von 105 mit maximal 20 Passversuchen.
Phil Sims	Werfen Sie in einem Spiel Pässe über mehr als 500 Yards.

KERSTIN MASCHKE

This is Football 2002

CHEATCODE So erhalten Sie Zugriff auf die All-Star-Teams.

Extras werden bei Sonys Fußballspaß freigespielt, indem Sie aus verschiedenen Wettbewerben siegreich hervorgehen. Viel Spaß beim Ausprobieren der Tipps!

Bonus-Feature	Tipp
Afrika-All-Stars	Gewinnen Sie den Afrika-Pokal.
Amerika-All-Stars	Gewinnen Sie den Amerika-Pokal.
Asien-All-Stars	Gewinnen Sie den Asien-Pokal.
Bundesliga-All-Stars	Werden Sie Meister in der Bundesliga.
Leister-Square-Stadion	Gewinnen Sie die Europameisterschaft.
„Credits“-Videosequenz	Gewinnen Sie den Timewarp-Cup.

STEFAN PRÖLL

MDK 2: Armageddon

CHEATCODE Unsterblich in den Weltuntergang

Wem *MDK 2: Armageddon* bisher an einigen Stellen zu schwierig war, der kann dank Unsterblichkeit nun doch weiterziehen. Sie müssen nichts weiter tun, als während des Spiels in den Pausenmodus zu wechseln, L2 sowie R2 gedrückt zu halten und anschließend hintereinander oben, oben, unten, unten, links, links, rechts, rechts, ■, ▲, ■, ▲ und Select zu drücken.

MICHAEL STANZ

MACHEN SIE MIT!

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-Str. 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztipps@computec.de

HERZLICHEN DANK!

Sebastian Anton - Sandro Bortolas - Olaf Brinkmann - Bernd Dammers - Stefan Dorgerloh - Dennis Emig - Kai Freitag - Daniel Gaum - David Hilzendege - Stefan Hoffeins - Kristian Jost - Benjamin Kloth - Markus Lindmüller - Tobias Lortzing - Thomas Miegel - Stefan Müller - Florian Nees - Michael Oyen - Giovanni Petruzzo - Elke Pollack - Daniel Ruprecht - David Sahn - Gregor Schmelcher - David Stein - Steven Troeger - Thorsten Wack

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
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. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele: _____ DVD-Filme: _____

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: Alle PS2-Spiele von A-Z	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metal Gear Solid 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tekken 4	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Virtua Fighter 4	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Headhunter	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resident Evil Survivor 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ecco: Defender of the Future	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Baldur's Gate: Dark Alliance	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PSOne-Doppelseite	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung Half-Life (dt.)	___	<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 01,
 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 01/02)

Ausgabe: ____/____

12. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? Ja Nein

13. Ich kaufe die PLAYZONE ca. _____ Mal pro Jahr

14. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

15. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

16. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

17. Lesercharts: Welche drei PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

18. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSERENTENVERZEICHNIS

Aceclaim	33, 35, 37
Capcom	74-75
COMPUTEC	121, 124-125, 139
Eidos	2-3, 50-51, 92-93
Electronic Arts	87, 148
Electronics Boutique	39
GIGA	147
Guillemot	5, 97
Idee + Spiel	4, 63, 69, 77, 81
Infogrames	83
Interact	123
Konami	91
Learnunited	73
Philips	79
Satum	57, 117
Take 2	23, 65
Theo Kranz Versand	43
THQ	45, 103
Virgin	21, 113
Vivendi	41, 99, 101

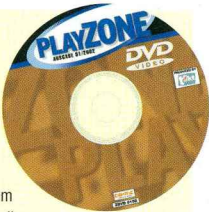
SPIELE-HOTLINES

Acclaim	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	3,63 DM/Min.
www.acclaim.de			
Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	1,21 DM/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	3,63 DM/Min.
www.eidos.de			
Electronic Arts	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr	2,42 DM/Min.
www.electronicarts.de			
Infogrames	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	2,42 DM/Min.
www.infogrames.de			
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	3,63 DM/Min.
www.konami-europe.de			
Sony Powerline	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	1,21 DM/Min.
www.playstation.de			
Sony (tech. Hilfe)	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	0,48 DM/Min.
www.playstation.de			
Take 2	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	3,63 DM/Min.
www.take2.de			
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	1,21 DM/Min.
www.thq.de			
Ubi Soft	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	3,63 DM/Min.
www.ubisoft.de			
Virgin Interactive	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	2,42 DM/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 1/2002, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschritt der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de, Internet: www.pszone.de

Anschritt 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: computec.abo@pvz.de

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion: Werner Spachmüller (Content Coordinator),
Wolfgang Fischer, Albrecht Ott, Michael Pruchnicki,
Philipp Rohwedder, Stefanie Schetter, Stefanie Schwarz
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 Harroth, Paul Krügel

Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: ++49-911-2872-345, 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 Wamser, Alexander Kreis

Anzeigen disposition: Andreas Klopfer, Anca Stef
Anzeigenassistent: Annett Heinze

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des 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), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr DM 106,80 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland DM 130,80). Ohne DVD: DM 84,- pro Jahr (Ausland: DM 108,-)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgensler@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 6756,- (ohne DVD: € 6588,-)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2001 66.149 Exemplare

MITTERMEIER'S LOST LEVEL

The last Lost Level



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PLAYZONE. Seit dem Riesenerfolg seines Programms *Zapped!* Ein TV-Junkie knallt durch ist er Dauergast in Sendungen wie *7 Tage – 7 Köpfe* oder *Quatsch Comedy Club*. Seine aktuelle CD *Back to Life* schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier und sein Musikprojekt

Mittermeier & Friends finden Sie unter www.mittermeier.de. Bisherige Folgen von Mittermeier's Lost Level können Sie unter www.pcgames.de nachlesen.

HALLO ZIELGRUPPE,

Meine Zeit ist fast um. Was bleibt also noch? Das Endgame! Aber welches Endgame soll ich wählen? Eine vierköpfige Hydra à la *Drakan*? Oder der stromstoßende Schleimbeutel aus dem All wie bei der *Elite Force* (übrigens, es stimmt auch bei Schleimbeuteln: der Strom ist gelb)? Mal ehrlich: Ist Weihnachten nicht Endgame genug? In jeder Schaufensterauslage härteste Geschmacksattacken. Selbst die harmloseste Obi-Deko würde jeden Gunman in die Knie zwingen. Lara würde am Karstadt-Wühltisch sang- und klanglos untergehen, und Rhyhn bei H&M weinend den Weihnachtslederschurz umzutauschen versuchen, während Arokh traurig angeleint draußen bleiben muss.

Wie oft schon wünschte ich mir ein *Daikatana* in den Fußgängerzonen, um unter den Niko- und anderen Weihnachtsläusen mal kräftig aufzuräumen. Oder eine *Warlords Battlecry*-Krippe gestalten. Mit Orks, Untoten und Dunkelelfen, einschließlich der unheiligen drei Minotauren. Ach ja, träum weiter, Michl. Zugegebenermaßen habe ich es ja noch nicht mal geschafft, den Kellermetzger in *Diablo 1* zu schlachten. Egal, so kann ich wenigstens meinen heiligen Abendbraten bei ihm bestellen. Den lass ich dann drei Stunden in der Hölle schmoren und tranchiere ihn als oberster Hausjedi selbst mit dem Laserschwert. Und wenn ich dann doch mal wieder den Blutwein oder den *Cossacks*-Kaffee vergessen habe, nehm ich den *Need for Speed*-Porsche und fahr zur Tanke.

„*Silent Knight*“. Das war mal ein Spiel! Nix St. Georg und der Drache, der Hl. Michl kämpft sich durch, übersteht das Ableben durch Führerscheinentzug, aber nur durch das gewonnene Bonusleben für zehn Zeugen Jehovas, die so auf die Hörner

genommen werden, dass der Wachturm unter der Windschutzscheibe hängen bleibt, zumindest, bis endlich genug Holz und Getreide gesammelt ist, um das Mana-Reservoir aufzufüllen, um damit den Eisen-golem zu schmücken. Puuh. Aber das bleibt wohl doch nur ein Traum. Und jeder Traum ist mal zu Ende. Der Schatz entdeckt, der Böse tot, das Land erobert. Ja, ich muss weiter, neue Welten entdecken und fremde Zivilisationen und überhaupt. Was dieser Harry Potter kann – spielen ohne RAM oder irgendwelche Hardware – das versuche ich jetzt auch. Tolkien Ring statt Token Ring. Ja, nicht nur Wilhelm Tell hat sich schon mal am Apple-Schießen versucht, auch Mac Mittermeier. Der Gewinner des Freestyle-Fantasy-Spielens wird jedenfalls mit einer Mars-Mission inklusive Aliens belohnt. Bedingung ist allerdings, das sein Rentier Anthrax-frei bleibt und er weniger Christbaumkugeln Kaliber 45 braucht als das gleichnamige Kind.

Aber bevor es so weit kommt: euch allen nochmal ein großes Danke fürs treue Mitlesen. Ein Danke auch dem PLAYZONE-Team für Spiele, Tipps und nächtelange Nackenstarre. Ohne euch wäre ich in den Weiten des Alls verloren gewesen. Es war wirklich eine lehrreiche Zeit für mich. Ich bin tausendfach erschossen, erstochen, erschlagen, überrannt, gesprengt und verbrannt worden. Und das hat mich stärker gemacht. Ich kann heute beispielsweise DirectX selbstständig updaten. Doch nun muss ich alleine klar-kommen.


Ich sag zum Abschied leise servus, aber nicht „Game over“ und auch nicht „Herunterfahren“. Wir sehen uns im nächsten Level. In diesem Sinne,

Kumba und ein gutes Neues,

EUER MICHL

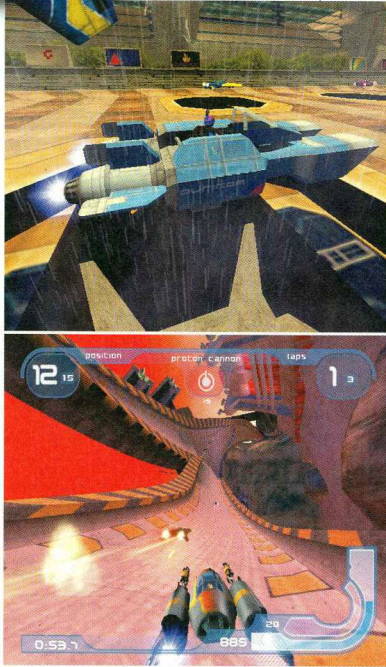
VORSCHAU

Ausgabe 02/2002 ab 2.1.2001 am Kiosk!



Wipeout Fusion

Das neue Jahr beginnt grundsätzlich immer mit einem Rausch. Im Falle der PS2 hat der aber nichts mit Alkohol zu tun, sondern mit Geschwindigkeit. Und das ohne Ruckeln und Slowdowns – so hoffen wir stark, denn die spielbare Vorabversion konnte schon überzeugen!



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
Iron Aces II: Birds of Prey	7. Dez.
Eve of Extinction	Dezember
Robocop	Dezember
Ace Combat 04	30. Jan.
Conflict Zone	24. Jan.
Dropship	9. Jan.
Ecco: Defender of the Future	23. Jan.
Headhunter	23. Jan.
Legends of Wrestling	Jan.
Monster AG	23. Jan.
Rez	23. Jan.
Worms Blast	31. Jan.

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

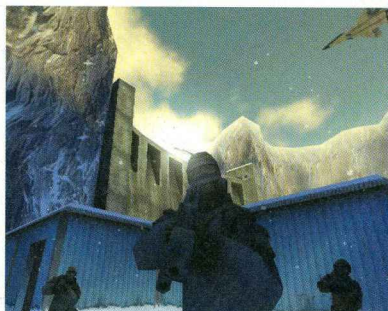
Maximo

Ritter Maximo macht sich auf die Suche nach der Prinzessin und wir werden ihn todesmutig begleiten!



TimeSplitters 2

Wolfgang zu Besuch bei Eidos: Kann der Nachfolger des Flimmer-Ego-Shooters grafisch überzeugen?

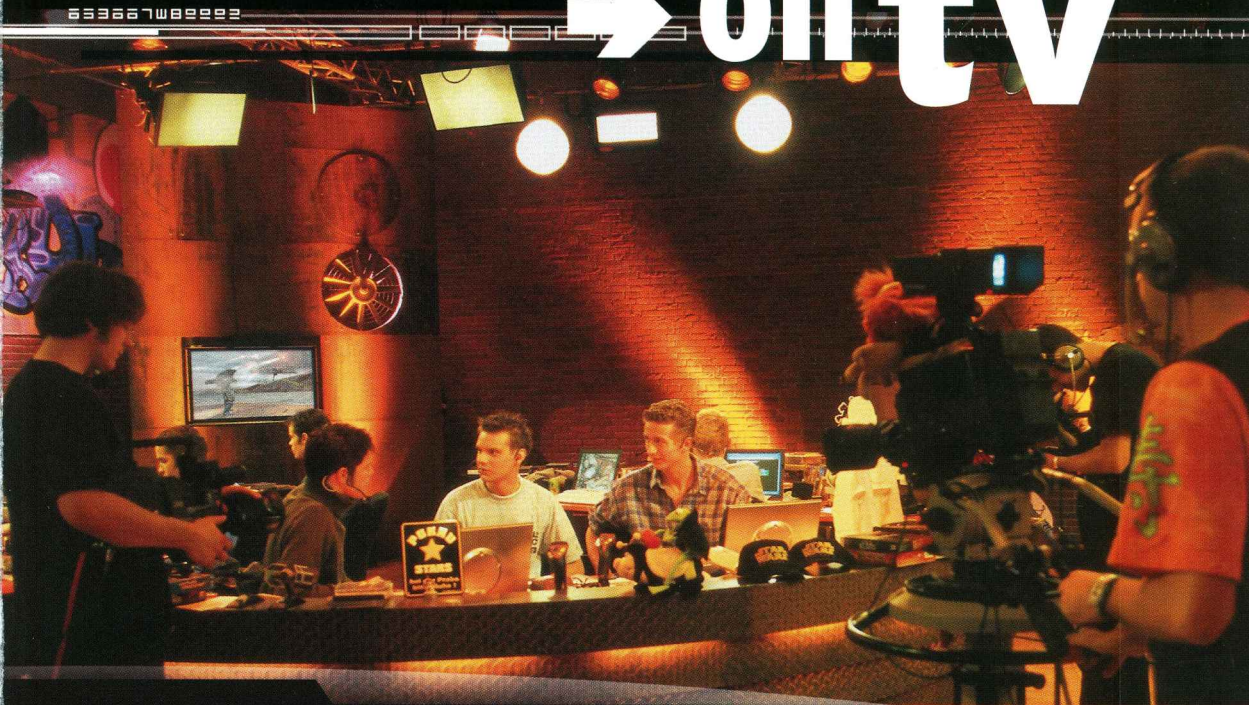


WEITERE THEMEN

- ➔ **SPITZE ZÄHNE**
Lightgun-Shooter Vampire Nights zeigt in Japan die Beißerchen!
- ➔ **LIVE LONG AND PROSPER**
Star Trek Voyager: Elite Force lässt Trekkie-Herzen höher schlagen!
- ➔ **ROLLENSPIEL**
Der Hauptcharakter aus Grandia II hat Probleme mit den Frauen!
- ➔ **ELEMENTARISCH**
Kann 3DOs GoDai: Elemental aus dem Schatten von Onimusha treten?

POWERGAMER

→ on tv



→ CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

→ DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

→ ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

→ LAN PLAN

Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party - täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



DIE WELT BRAUCHT EINEN HELDEN. NUR EIN MANN KANN DIESEN JOB ERLEDIGEN.



007

Agent im Kreuzfeuer



Eine atemberaubende Story voller Hochspannung.



Spitzenwagen mit Turboantrieb.



Bahnbrechende Technologien.



PlayStation 2



EA GAMES und MGM INTERACTIVE präsentieren
James Bond 007™ in AGENT IM KREUZFEUER™

Lasst dich in seinem neuesten ACTIONGELADENEN ABENTEUER in die Welt von James Bond entführen. Schlüpfe in die Rolle des BERÜHMTESTEN GEHEMAGENTEN in einer völlig neuen Story, die extra für PlayStation 2 geschrieben wurde. Erlebe NERVENAUFREIBENDE MISSIONEN. Tauche ein in spannende Action aus der ICH-PERSPEKTIVE. ÜBERNIMM DAS STEUER von außergewöhnlichen Spitzenwagen, wie z.B. dem ASTON MARTIN DB5, dem BMW 750iL und dem BMW Z8. Nutze die neuesten, hochmodernen Geräte, die nur für dich entwickelt wurden. Gehe mit Hightechwaffen zum Angriff gegen deine Feinde über. Lass deinen Charme gegenüber PHANTASTISCHEN BOND-GIRLS spielen. Pack besser deinen Reisepass ein, da dich deine Mission an EXOTISCHE SCHAUPLÄTZE verschlagen wird. Schlag deine Freunde im MODUS ÜBER GETEILTEM BILDSCHIRM FÜR 4 SPIELER. Die Welt braucht einen Helden. UND DAS BIST DU.



©2001 Electronic Arts Inc. Agent Under Fire/Agent im Kreuzfeuer ist eine Marke der Metro Goldwyn Mayer Studios Inc. Agent Under Fire/Agent im Kreuzfeuer Interaktives Spiel (identifizierbare Grafik-Codes, identische Schwarzkomponenten sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten). ©2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. 007 Agent Under Fire/Agent im Kreuzfeuer Interaktives Spiel (bestimmte audiovisuelle Komponenten). ©2001 Danjaq LLC und United Artists Corporation. James Bond, 007, das Logo der James Bond-Waffe und das His-Logo sowie alle anderen mit James Bond in Zusammenhang gehörende Eigentum. ©1962-2001 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, das Logo der James Bond Waffe und das His-Logo sowie alle anderen mit James Bond in Zusammenhang stehende Marken TM Danjaq, LLC, Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES Logo sind Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Aston Martin DB5 wird verwendet unter Lizenz von Aston Martin Lagonda Limited, Ford Motor Company, BMW Z8 und BMW 750iL sind Marken der BMW AG. "PlayStation 2" und das "PS" Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.