

WWW.PSZONE.DE

# PLAYZONE

Ab Mai im Kino, jetzt auf der PS2

## STAR WARS RACER REVENGE

Getestet: Das Pod-Racing-Game  
zum nächsten Kinofilm!

Test und Komplettlösung

## SHADOW MAN 2

Ehrgeizig: Kann Acclaim Capcoms  
Devil May Cry übertreffen?

Ausnahmезustand auf der PlayStation 2

# STATE OF EMERGENCY

Was haben sich die **GTA-III-Produzenten** dabei gedacht?  
Das provokanteste PS2-Action-Spiel im großen Test!

## RESIDENT EVIL: DER FILM

Spiel-Film: Exklusiv-Interview mit Regisseur  
Paul Anderson und Exklusiv-Trailer auf der DVD

## MEHRSPIELER-SPASS

PS2-Party: Von Multitap bis Online –  
alles, was man dazu wissen muss!

## Cross Pad

- Mit zwei analogen Präzisions-Joysticks, digitalem 8-Wege Steuerkreuz, zwei analogen Schultertasten und sechs Action-Buttons • Inkl. programmierbarer Turbo-Funktion • Zwei Einschübe für Memory Cards und anderes Zubehör • Mit zwei kraftvollen Motoren für extra starke Vibrationseffekte • 3m langes Kabel mit Anschlussbuchse für Verlängerungskabel • 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 700.1050



36 Monate Garantie  
monthly warranty

## Cross Pad Pro

- Ergonomisch geformtes, programmierbares Joypad mit gummierten Griffen für perfekte Spielkontrolle • Makro-Funktion ermöglicht die Ausführung von Tastenkombinationen und „Special Moves“ durch einen einzigen Tastendruck • Mit zwei analogen Präzisions-Joysticks, digitalem 8-Wege Steuerkreuz, zwei analogen Schultertasten und sechs Action-Buttons • Mit Turbo-Funktion (z.B. für Dauerfeuer) • Inkl. zwei Einschüben für Memory Cards oder anderes Zubehör • 3m langes Kabel mit Anschlussbuchse für Verlängerungskabel • 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 700.1055

## RGB Scart Kabel

- Zum Anschluss des Xbox™ Video-Game-System über die Scart-Buchse des Fernsehers • Liefert die bestmögliche Bild- und Tonqualität • Inkl. separaten Audio-Ausgängen für den Anschluss an 5.1 Surround Sound Systeme sowie eine Stereo-Anlage • Anschlüsse goldbeschichtet • 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 700.1830



## RF-Unit

- Zum Anschluss des Xbox™ Video-Game-System an die Antennenbuchse des Fernsehers • Mit Auto-Switch Funktion (automatisches Umschalten von TV auf Videospiel-Betrieb) • Inkl. separaten Audio-Ausgängen für den Anschluss an 5.1 Surround Sound Systeme sowie eine Stereo-Anlage • 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 700.1820

## Cross Steering Wheel

- Voll analoges, ergonomisch geformtes, programmierbares Lenkrad mit gummierten Griffen für perfekte Spielkontrolle • Inkl. analogem Gas- und Bremspedal • Zwei kraftvolle Motoren für extra starke Vibrationseffekte • Mit Fingertipp-Renschaltung • Mit digitalem 8-Wege Steuerkreuz, analogen L/R-Tasten und sechs Action-Buttons • Stabile Klemmen für Tischbefestigung • 3m langes Kabel mit Anschlussbuchse für Verlängerungskabel • 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 700.5000



## VGA BOX

- VGA-Box zum Anschluss von z. B. Game Cube™, Xbox™, PS2™ oder DVD-Player an einen PC-Monitor • Liefert ein gestochenes scharfes Bild auf jedem Monitor • Sound-kartenein- und -ausgang • Design in Form eines PCs • 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 800.0000

## Multi AV-Selector

- Für den übersichtlichen Anschluss von bis zu 5 Geräten (z.B. Xbox™, Game Cube™, PS2, DVD-Player oder weitere Spielkonsolen) an das Fernsehgerät • Kein Umstecken der Kabel mehr notwendig • Umschalten zwischen den Geräten bequem per Knopfdruck • Bietet Anschlussmöglichkeiten sowohl über Scart- als auch Cinch-Stecker • Mit Einschüben an der Oberseite für PS2-Spiele und DVD-Boxen

Art.-Nr.: 600.2040



## Junior Pad

- Ergonomisch geformtes Joypad im Pocket-Format (ca. 25% kleiner als das Original-Pad) und somit ideal für Kinderhände oder für unterwegs
- Zwei analoge Präzisions-Joysticks und digitales 8-Wege Steuerkreuz • Fünf Aktionstasten und zwei analoge Schultertasten • Frei programmierbare Turbo-Funktion • Kraftvoller Motor für extra starke Vibrationseffekte
- 2m langes Anschlusskabel • 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 200.1050



36 Monate Garantie  
monthly warranty

## Pro Pad

- Ergonomisch geformtes, programmierbares Joypad mit gummierten Griffen für perfekte Spielkontrolle • Programmierbare Makro-Funktion ermöglicht die Ausführung von Tastenkombinationen durch einen einzigen Tastendruck • Zwei analoge Präzisions-Joysticks, digitales 8-Wege Steuerkreuz, fünf Aktionsbuttons und zwei analoge Schultertasten • Mit zusätzlicher Turbo-Funktion • Kraftvoller Motor für X-tras starke Vibrationseffekte • 2m langes Anschlusskabel
- 36 Monate Garantie

Silver / Black: Art.-Nr.: 200.1055  
Clear / Purple: Art.-Nr.: 200.1056

# Game Cube™



## RF-Unit

- Zum Anschluss des Nintendo Game Cube™ an die Antennenbuchse des Fernsehers • Mit Auto-Switch Funktion (automatisches Umschalten von TV auf Videospiel-Betrieb) • Zusätzlicher Audio-Ausgang für Anschluss an eine Stereo-Anlage • 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 200.1820



## GC Steering Wheel

- Voll analoges, ergonomisch geformtes, Lenkrad mit gummierten Griffen für perfekte Spielkontrolle • Inkl. analogem Gas- und Bremspedal • Zwei kraftvolle Motoren für extra starke Vibrationseffekte • Mit Fingertipp-Renschaltung und Steuerknüppel (frei wählbar) • Mit digitalem 8-Wege Steuerkreuz, vollanalogen Tasten und vier C-Action-Buttons
- Stabile Klemmen für Tischbefestigung • 2m langes Kabel
- 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 200.5000



## RGB Scart Kabel

- Zum Anschluss des Nintendo Game Cube™ über die Scart-Buchse des Fernsehers • Liefert die bestmögliche Bild- und Tonqualität • Zusätzlicher Audio-Ausgang für Anschluss an eine Stereo-Anlage • Anschlüsse goldbeschichtet • Farbe: schwarz • 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 200.1830



## GC Extension Kabel

- 2m Joypad-Verlängerungskabel • 100% kompatibel mit allen Nintendo Game Cube™ Spielen und Controllern • Unterstützt die Vibrations-Funktion • 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 200.1200



## GC/GBA Link Kabel

- Zur Verbindung von GameBoy Advance™ und Game Cube™ • Ermöglicht den Datenaustausch (z. B. Spielstände) • Länge: 2,3m
- 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 200.1250



## TFT 5000 MOBILE MONITOR

- 5,0" (12,7 cm) Bildschirm, macht den Game Cube™ zum tragbaren Videospielsystem • TFT-Flatscreen für optimale Bildqualität und hochauflösenden Grafiken. Entspiegelt und aus jeder Perspektive einsehbar
- Einstz. AV-Input für z.B. DVD-Player, Videorecorder oder Digital-Camera • Mit Kopfhöreranschluss, integriertem Soundsystem, Helligkeits-, Farb-, Kontrast- und Lautstärkegläsern
- 36 Monate Garantie

Art.-Nr.: 200.3100



In der Schweiz erhältlich bei:



In Österreich erhältlich bei:



Vidis Electronic Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Germany  
Tel: 040 - 51 48 40 - 0 • Fax: 040 - 51 48 40 - 40  
E-Mail: info@vidis.com • Internet: www.vidis.com

Tel.: +41 (0) 41 - 9 19 66 66

Tel.: +43 (0) 2236 - 3 56 00 - 0

# EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

## Xbox, GameCube & PlayStation 3?? Unruhe im Internet

### Seit 1. März: PS2-Spiele ab € 29,95!

Vor einem Monat hatten wir uns an dieser Stelle noch gefragt, wie Sony auf den Markteintritt der Mitbewerber Microsoft (Xbox am 14. März) und Nintendo (GameCube am 3. Mai) reagieren wird. Kurze Zeit später ließ man dann in der SCED-Zentrale in Neusenbürg die Katze aus dem Sack und sorgte für lange Gesichter bei der Konkurrenz und freundliches Lächeln bei den PS2-Usern. Mit Hitspielen ab € 29,95 dürfte der Ruf der PS2 als attraktive Konsole nämlich weiter gefestigt werden – für welche Konsolen bekommt man schon Knüller wie *Gran Turismo 3*, *Dead or Alive 2*, *Tekken Tag Tournament* oder *Formel 1 2001* zu einem derart attraktiven Preis? Übrigens, wer noch keine PS2 hat und scharf auf *Metal Gear Solid 2* ist, der sollte mit der Anschaffung des neuesten PS2-Bundles liebäugeln. Hier gibt's die Konsole und *Metal Gear Solid* ab 20. März zusammen für sensationelle 339,95 Euro!

### PlayStation 3 ante portas?

Das Internet ist ein feines Medium, leider auch ganz besonders für Leute, die mit völlig haltlosen und unbegründeten Thesen für allgemeine Verunsicherung sorgen wollen. Beispielsweise behaupteten einige „Experten“, dass schon bald die PlayStation 3 auf den Markt kommen würde. Logisch, dass sich daraufhin einige User fragten, ob denn die vor kurzem getätigte Anschaffung der PS2 unter diesem Gesichtspunkt klug war. Es besteht jedoch nicht der geringste Grund, sich Sorgen zu machen. Die PlayStation 2 ist gerade erst dabei, sich auf breiter Front zu etablieren. Günstige Spiele und eine Menge potenzieller Megahits werden die PlayStation 2 bis ins Jahr 2004 hinein zum bestimmenden Konsolensystem machen. Vielleicht kann man zum Jahreswechsel 2004/2005 in Japan mit der Nachfolgekonsole rechnen, bis dahin ist es jedoch noch eine lange Zeit, in der wir mit ein paar hundert neuen Spielen rechnen dürfen – und leider auch mit zahllosen sinnfreien „Gerüchten“ über die PS3! Und 2005 werden Experten wieder darauf hinweisen, dass ja schon 2008 die PS4 kommen könnte ... Wetten, dass?

### Xbox und GameCube lösen die PS2 ab?

Kaum waren die PS3-Gerüchte verstummt, erklärten ähnlich ernst zu nehmende Experten, dass die Xbox und der GameCube die Führung im Konsolenmarkt übernehmen und die Software-Publisher keine PS2-Spiele mehr produzieren würden. Auch das ist natürlich Unfug, denn die PS2 ist mit riesigem Abstand die meistverkaufte aktuelle Konsole derzeit und wird es auch die nächsten Jahre bleiben. Der GameCube und die Xbox sind zweifelsohne feine Konsolen, die gute Erfolgchancen haben. An der Führungsposition der PlayStation 2 werden beide aufgrund des großen Vorsprungs nicht rütteln können. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß bei der Lektüre!

Ihr Hans Ippisch  
Redaktionsdirektor



# Sammeln wie

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

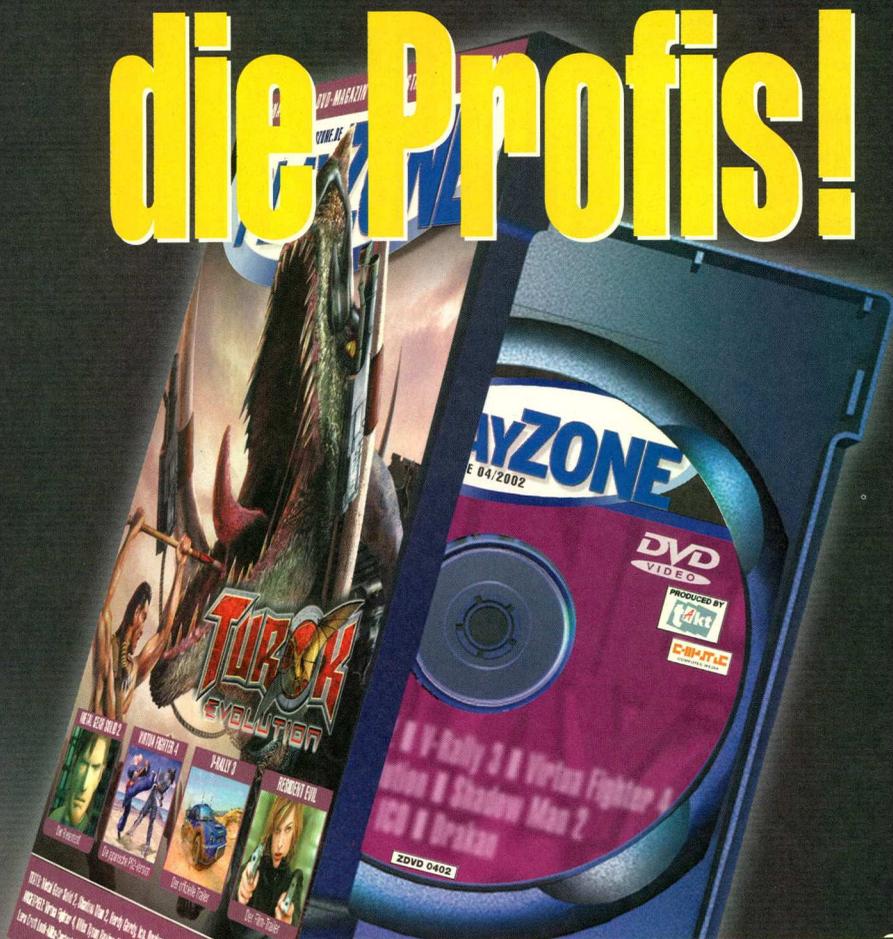
Sichern Sie sich jetzt Ihre **DVD-Box-Sammlung** und holen Sie sich ein PLAYZONE-Abo. So erhalten Sie Ihre PLAYZONE immer pünktlich – und natürlich jeden Monat mit der genialen DVD-Box – nach Hause.



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

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

# die Profis!



Coupon ausgefüllt senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Ant. Eine Übersicht über alle Abangebote finden Sie im Internet unter: [www.pzzone.de](http://www.pzzone.de)

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

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

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

Rechnungsadresse:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

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

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

Bitte senden Sie mir ab sofort monatlich:

**„PLAYZONE mit DVD und DVD-Box“**

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten \_\_\_\_\_

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

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten \_\_\_\_\_

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**  
Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 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](mailto:computec.abo@pvz.de) ist fristwährend.

## NEWS

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

## REPORTAGEN

- 16 Lara-Look-alike-Contest
- 18 Multiplayer-Special
- 110 Resident Evil – Der Film

## GEWINNSPIELE

- 119 Jurassic-Park-3-Gewinnspiel
- 11 Capcom-Gewinnspiel

## MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 118 DVD
- 120 Internet
- 116 Platinum
- 114 Hardware & Zubehör

## RUBRIKEN

- 66 Charts
- 144 Impressum
- 144 Inserentenverzeichnis
- 122 Leserbriefe
- 145 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 58 PlayStation-2-Lexikon
- 64 Schon getestet!
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

## SPIELEREGISTER

Atlantis III	109
Atsu Chu Pro Baseball 2002	13
Auto Modellista	12
BDPL Manager 2002	47
Chris Edwards Aggressive Inline	14
Commandos 2	32
Der Herr der Ringe 1: Die Gefährten	9
Downforce	52
Dragonrage	108
Drakan	84
DTM Race Driver	40
ESPN NBA 2knight 2002	59
ESPN Winter X-Games Snowboarding	94
Eve of Extinction	95
Falcon: Into the Madstrom	42
FIFA Weltmeisterschaft 2002	10
Final Fantasy VI	10
GoDa! Elemental Force	108
Herby Gerry	88
ICO	80
Iron Aces 2	100
ISS 2	46
Jade Cocoon 2	96
Jeremy McGrath Supercross World	106
Kessen 2	90
Knockout Kings 2002	48
Legacy of Kain: Blood Omen 2	36
Lego Racers	109
Mat Hoffman's Pro BMX 2	15
Mike Tyson Heavyweight Boxing	49
Mortal Kombat: Deadly Alliance	15
Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness	9
No One Lives Forever	86
Parappa the Rapper	104
Pirates – The Legend of Black Kat	106
Polaroid Pete	98
Shadowhearts	97
Shadowman Second Coming	68
Sled Storm	54
Space Channel 5	102
Spyro: Enter the Dragonfly	9
Star Wars Racer Revenge	72
State of Emergency	76
Street Hoops	15
Tiger Woods PGA Tour 2002	65
Tomb Raider	8
Virtua Fighter 4	22
V-Rally 3	26

# INHALT

04/2002

76

## STATE OF EMERGENCY

Stumpfes Geprügel oder actionreiche Straßenschlacht-Simulation? Wir haben das kontroverse Action-Spiel für Sie unter die Lupe genommen und geschaut, wie viel Spielspaß wirklich drinsteckt!



18

## MULTIPLAYER-SPECIAL

Viele wollen nicht mehr immer nur alleine spielen, wissen aber nicht, welche Möglichkeiten die PlayStation 2 ihnen bietet. Dabei gibt es mehr als das übliche Splitscreen-Einerlei! Ab Seite 18 zeigen wir Ihnen alle Möglichkeiten für spannende Mehrspieler-Duelle!



## 22 VIRTUA FIGHTER 4

Kann die japanische PS2-Vollversion mit der Arcade-Version mithalten? Was wir nach ausführlichem Spielen herausgefunden haben, können Sie ab Seite 22 lesen!



## 36 LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Das nächste Kapitel der Legacy-of-Kain-Saga steht vor der Tür! Folgen Sie uns nach Nosgoth und tauchen Sie ein in ein wirklich blutiges Abenteuer ...



## 72 STAR WARS RACER REVENGE

EA startet die Star-Wars-Offensive auf der PlayStation 2 mit dem pfeilschnellen Pod-Racing-Simulator. Der Geschwindigkeitsrausch beginnt auf Seite 72!



- 47 **BDFL Manager 2002**  
Endlich ein guter Manager!
- 32 **Commandos 2**  
Hinter den feindlichen Linien!
- 52 **Downforce**  
Das etwas andere Formel-1-Spiel!
- 40 **DTM Race Driver**  
Rennspiel mit Storyline!
- 50 **ESPN NBA 2Night 2002**  
Endlich ohne Flimmern?
- 42 **Falcone: Into the Maelstrom**  
Space-Piraten auf Beutezug!
- 46 **ISS 2**  
Actionreiches Gebohle als Aufguss!
- 48 **Knockout Kings 2002**  
Realistische Box-Atmosphäre!
- 36 **Legacy of Kain: Blood Omen 2**  
Blutig und böse!
- 49 **Mike Tyson Heavyweight Boxing**  
Boxhandschuh an, Ohr ab!
- 54 **Sled Storm**  
SSX auf Schneeschlitten!
- 55 **Tiger Woods PGA Tour 2002**  
Golfen nicht nur für Liebhaber!
- 22 **Virtua Fighter 4**  
Die PS2-Version im Prügel-Test!
- 26 **V-Rally 3**  
Wie gut ist die Rallye-Simulation?

- 109 Atlantis III
- 108 Dragonrage
- 84 Drakan
- 94 ESPN W. X-Games Snowboarding
- 95 Eve of Extinction
- 108 GoDai Elemental Force
- 88 Herdy Gerdy
- 80 ICO
- 100 Iron Aces 2
- 96 Jade Cocoon 2
- 106 Jeremy McGrath Supercross World
- 90 Kessen 2
- 109 Lego Racers
- 86 No One Lives Forever
- 104 Parappa the Rapper
- 98 Pirates – The Legend of Black Kat
- 106 Polaroid Pete
- 97 Shadowhearts
- 68 Shadowman 2econd Coming
- 102 Space Channel 5
- 72 Star Wars Racer Revenge
- 76 State of Emergency

- 126 Shadowman 2econd Coming

- 142 Baldur's Gate: Dark Alliance
- 142 Dark Summit
- 141 Drakan
- 140 Dropship
- 141 GoDai Elemental Force
- 142 Jeremy McGrath Supercross World
- 142 Legends of Wrestling
- 141 SplashDown
- 139 Spy Hunter
- 138 SSX Tricky
- 139 The Simpsons Road Rage
- 140 WipEout Fusion



# PS2 NEWS

## PLAYZONE TOPS & FLOPS

### TOPS

#### 1. KLINGT GUT!

Die PLAYZONE-DVD jetzt mit Zweikanalton, wahlweise mit oder ohne Kommentar

#### 2. NEUE PS2-BUNDLES

PlayStation 2 für Neueinsteiger preislich jetzt noch attraktiver!

#### 3. METAL SLUG X

Na also: Virgin bringt das witzige Jump & Shoot nach Europa!

#### 4. BLOOD OMEN 2

Kains zweites Abenteuer übertrifft unsere Erwartungen!

#### 5. BREITBAND-START

Sony macht in Japan Ernst: Online-Spiele auf der PS



### FLOPS



#### 1. GODAI ELEMENTAL FORCE

Auch ohne Plastiksoldaten bleibt 3DO seiner Linie treu.

#### 2. FF-X-DEMO MIT BALKEN

Kriegt das fertige Spiel eine bessere PAL-Anpassung?

#### 3. VIRTUA FLIMMER 4

Bei so einem Top-Titel wäre flimmerfreie Optik doch Pflicht!

#### 4. XBOX-START IN JAPAN

Das Interesse der Japaner hielt sich beim Start in Grenzen.

#### 5. EVE OF EXTINCTION

Von den SmackDown!-Machern hätten wir Besseres erwartet.

# Tomb Raider

**ACTION-ADVENTURE** Erste Bilder von Lara Crofts neuem Abenteuer!

Nach wie vor gibt es nur wenige Informationen zum neuen *Tomb Raider*, selbst der Titel steht noch nicht fest. Immerhin sind endlich erste Screenshots von Lara Crofts PS2-Debüt aufgetaucht, die durchaus Appetit auf mehr machen. Angeblich soll das Spiel ja revolutionär werden, doch für die Grafik scheint das nicht zuzutreffen, denn der gewöhn-

liche *Tomb Raider*-Stil ist auf Anhieb erkennbar. Wer gedacht hat, dass die neue Lara sich optisch an der Filmfassung orientieren würde, der hat sich getäuscht. Die Menge an grafischen Details liegt aber natürlich deutlich über der der Vorgänger und wer die Serie bisher nur von der PlayStation kennt, wird sich über die höhere Auflösung und die

grafikfehlerfreie Darstellung freuen. Bis zur nächsten PLAYZONE-Ausgabe sollte schon weitaus mehr über das Spiel bekannt sein, wenn man nach der offiziellen *Tomb Raider*-Homepage geht – dort wird als Stichtag der 21. März genannt! (mp)

Hersteller: Eidos

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

Termin: Ende 2002



# Spyro: Enter the Dragonfly

**JUMP & RUN** Das PS2-Debüt des beliebten Jungdrachen naht!

Das wurde auch Zeit! Nach Crash Bandicoot findet mit Spyro der zweite Jump&Run-Held von Universal Interactive seinen Weg auf die PlayStation 2. Die Handlung von *Spyro: Enter the Dragonfly* spielt direkt nach dem dritten Teil der Serie, *Spyro: Year of the Dragon*. Diesmal sind keine Dracheneier, sondern die Libellen gestohlen worden, die die Quelle der Drachenzauber darstellen! Generell wird natürlich auch das neue Spyro-Abenteuer dem Stil der Vorgänger treu bleiben, doch haben sich die Entwickler einiges einfällen lassen, um auch alten Drachenfans etwas Neues zu bieten: Im

Spiel werden Sie zwischen vier verschiedenen Drachentypen umschalten können. Mit Feuer-, Eis-, Elektro- oder Luftblasen-Atem müssen in den diesmal noch etwas größeren Levels jede Menge Puzzles gelöst werden. Wie gewohnt werden wieder etliche Minispiele und Fahrzeuge für Abwechslung sorgen. Klingt so weit alles viel versprechend, sieht nur etwas altbacken aus: Großartige grafische Unterschiede gegenüber den PSone-Vorgängern gibt es nicht. (mp)

**Hersteller:** Vivendi Universal  
**Internet:** www.universal-interactive.com  
**Termin:** 4. Quartal



**FEUER FREI!** Diesmal können Sie zwischen verschiedenen Drachentypen wechseln.

# Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness

**ACTION** Die knallharte Horror-Action-Serie geht weiter.

Die französischen Entwickler Kalisto gehen neue Wege: Während das zweite *Nightmare Creatures* von Konami veröffentlicht wurde, werden beim dritten Teil der berühmten Action-Serie die ebenfalls französischen Kollegen von Ubi Soft weltweit als Publisher fungieren. Da das Spiel, dessen Titel noch nicht hundertprozentig feststeht, erst im kommenden Jahr erscheinen soll, ist noch relativ wenig zum Spielablauf bekannt. Auf jeden Fall spielt *Nightmare Creatures 3* im Prag des 19. Jahrhunderts. Während Sie bei Tag die Stadt erforschen und versuchen, ein Mysterium aufzudecken, verschmilzt der Held bei Nacht mit einem Charakter namens

Raven zu einem Monster – in dieser Form ist dann serientypisch Action angesagt und zu Ihren Gegnern gehört auch der wahnsinnige Adam Crowley aus dem Vorgänger. (mp)

**Hersteller:** Ubi Soft  
**Internet:** www.ubisoft.de  
**Termin:** 2003



**KEIN ALB-TRAUM** Die erste Kreatur ist mit dem Titel wohl nicht gemeint.

# Der Herr der Ringe I: Die Gefährten

**ACTION-ADVENTURE** Electronic Arts' Spiel zum erfolgreichen Fantasy-Epos

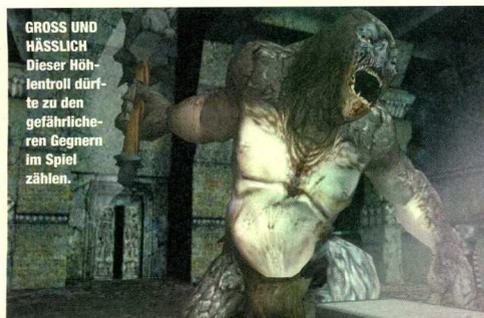
Während Filmfans weltweit auf den zweiten der drei *Herr der Ringe*-Filme warten, arbeitet Electronic Arts am Spiel zum ersten Teil *Die Gefährten*. Viel ist noch nicht bekannt, doch auf jeden Fall sollen die Spieler dabei drei Figuren steuern können:

den Waldläufer Aragorn, den Zwerg Gimli und den Elben Legolas. EA spricht bislang von einem Action-Adventure aus der Third-Person-Sicht, bei dem man sich gegen zahlreiche aus dem Film bekannte Monster zur Wehr setzen

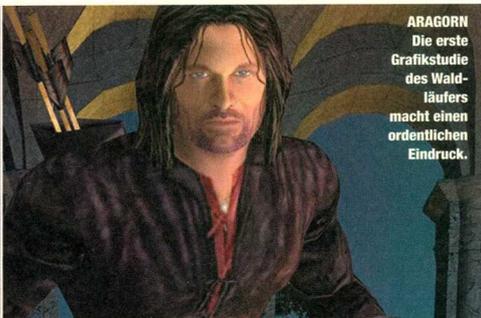
müssen wird. Die Kämpfe sollen dabei strategisch recht ausgefeilt sein, doch Einzelheiten dazu wurden noch nicht bekannt gegeben. Die ersten Grafikstudien machen zumindest einen recht ordentlichen Eindruck, erreichen allerdings

längst nicht die optische Pracht des Films. Pünktlich zum Kinostart des zweiten Teils soll das Spiel fertig gestellt sein. (mp)

**Hersteller:** Electronic Arts  
**Internet:** www.electronicarts.de  
**Termin:** Ende 2002



**GROSS UND HÄSSLICH** Dieser Höhlentroll dürfte zu den gefährlichsten Gegnern im Spiel zählen.



**ARAGORN** Die erste Grafikstudie des Waldläufers macht einen ordentlichen Eindruck.

## INFO KURZ &amp; KNAPP

## PS2-PAKETE

Pünktlich zum Deutschlandstart von *Metal Gear Solid 2* bietet Sony ein neues Bundle an – die Konsole und das begehrte Konami-Spiel kosten zusammen nur 339 Euro. Eine weitere Alternative wäre das zweite Value-Paket: Für günstige 333 Euro kriegt man hier die Konsole mit einem zweiten Controller und der DVD-Fernbedienung.

## SPIEL-FILME



Offenbar sind Videospiel-Verfilmungen wieder im Kommen: Nach *Resident Evil* (siehe Bericht in dieser PLAYZONE) stehen nun Verfilmungen von *State of Emergency* (New Line Cinema) und *Tekken* (Crystal Sky) an. Näheres ist noch nicht bekannt.

## BOND KEHRT ZURÜCK

Das nächste James-Bond-Spiel wird von Eurocom entwickelt und soll noch dieses Jahr erscheinen. Gerüchten zufolge wird der Titel *James Bond in Phoenix Rising* lauten.

## EINGEKAUFT

Konami hat Anteile am japanischen Spielehersteller Genki erworben, um genau zu sein, sind es 37,24 %.

## VERSÄPÜNG

Das mit Spannung erwartete Rollenspiel *Suikoden III* von Konami wurde nochmals verschoben und soll nun im Juni in Japan erscheinen, ein genauer Deutschland-Termin steht nach wie vor nicht fest.

## SPÄTZÜNDER

Nach *Final Fantasy VI* kommt ein weiterer Import-Geheimtipp für die PSOne nun doch noch nach Europa: Virgin veröffentlicht im April die Umsetzung des beliebten SNK-Jump-&Shoots *Metal Slug X*

## FIFA Weltmeisterschaft 2002

FUSSBALL Das offizielle Spiel zur diesjährigen Fußball-WM

Eines muss man Electronic Arts lassen: Bei der Ausnutzung von Lizenzen ist es wirklich konsequent! Bevor im Herbst das neue *FIFA 2002* erscheint, können Fußballfans

mit *FIFA Weltmeisterschaft 2002* den Kampf um den Weltmeistertitel nachspielen oder vielmehr vorwegnehmen. EA verspricht neben allen authentischen Mannschaftska-

dern, Stadien und Maskottchen auch neue Spieleranimationen für aggressive Zweikämpfe und aufregende Kamera-Einstellungen. Die wichtigsten und dramatischsten Szenen der WM werden in einzigartigen Filmsequenzen wiedergegeben, so zumindest die offizielle Produktinfo. Die Ankündigung, leicht zugängliches Gameplay und eine von Anfang an problemlose Steuerung zu bieten, lässt darauf schließen, dass die WM-Verstärkung spielerisch wohl nicht mit *Pro Evolution Soccer* um die Fußball-Simulationskrone konkurrieren soll. (mp)

Hersteller: Electronic Arts  
Internet: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)  
Termin: Ende April



## Final Fantasy VI

ROLLENSPIEL Die Klassiker-Umsetzung zum Sonderpreis. Mit spielbarer Demo von Final Fantasy XI!



*Final Fantasy VI* galt lange Zeit als eines der besten Rollenspiele. Sieben Jahre nach der Veröffentlichung der amerikanischen Super-Nintendo-Fassung fand das Spiel nun als PSOne-Umsetzung erstmals den Weg nach Deutschland. Von der veralteten Bitmap-Optik mit winzigen Sprites sollte man sich nicht abschrecken lassen: Die spannende Story fesselt auch heute noch und überrascht mit so mancher Wendung und die Charaktere wachsen einem schnell ans Herz. Leider war schon die US-Version des Spiels auf der PSOne nicht so gut wie

das 16-Bit-Original, die langen Ladezeiten und unverständlichen Slowdowns machten die häufigen Zufallskämpfe zu einer Qual. Bei der PAL-Fassung kommen eine nochmals niedrigere Spielgeschwindigkeit und große Balken dazu – so gut das Spiel einst mal war, hier kommt nicht der gleiche Spaß auf. Schade, denn theoretisch steht *FF VI* den Nachfolgern fast in nichts nach. Leider hat man sich nicht die Mühe gemacht, das Spiel ins Deutsche zu übersetzen. Andererseits ist dies beim Sonderpreis von läppischen 15 Euro zu verschmer-

zen, zumal noch eine Demo mit zwei Abschnitten von *Final Fantasy X* (PlayStation 2, ebenfalls nur englisch und mit massiven Balken) beiliegt. Übrigens: Der fünfte Teil soll demnächst folgen. (mp)

## TEST FINAL FANTASY VI

Hersteller: Square  
Termin: Erhältlich  
Preis: € 15,-  
Internet: [www.square-europe.com](http://www.square-europe.com)

RESAMTWERBUNG  
GRAFIK 46% SOUND 76% SPASS 79% 76%

# CAPCOM-GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL CAPCOM

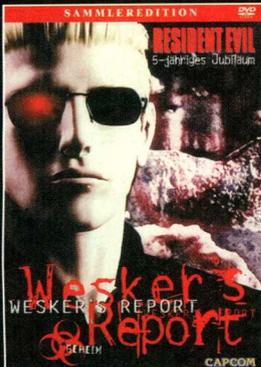
Genau das Richtige für richtige Capcom-Fans: Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Capcom und Electronic Arts einige sehr begehrte Sammlerstücke, die Sie so nicht im Laden finden! Zum einen können Sie eine der Original-Maximo-Boxershorts mit Herzchen (Kult!) gewinnen, wie sie Vorbesteller in Japan zum Spiel dazubekommen haben. Zum anderen die DVD *Resident Evil – Wesker's Report*, die ursprünglich Teil des streng limitierten und nur in Japan erschienenen *Biohazard*-Anniversary-Koffers waren. Hier wird die Geschichte der *Resident Evil*-Serie vor *CODE: Veronica* zusammengefasst. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich die Antwort auf folgende Frage kennen:

## Wie heißt Resident-Evil-Veteran Wesker mit Vornamen?

Zu gewinnen gibt es:



10x Maximo-Boxershorts mit Herzchen



50x DVD Resident Evil – Wesker's Report

Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Capcom, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmechluss ist der 3. April 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Electronic Arts, Capcom und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

# JAPAN NEWS

## AKTUELLES AUS JAPAN



**Warren Harrod**

berichtet.

### PS2-Breitband-Pläne

Beim jährlich stattfindenden PlayStation-Meeting am 13. Februar gab Sony erstmals konkrete Pläne für die Nutzung von Breitband-Diensten mit der PlayStation 2 in Japan bekannt. Ab April soll das PS2-Breitband-Netzwerk namens PlayStationBB starten, ab Juli sollen dann etliche Provider einen speziell auf PS2-Nutzer zugeschnittenen Abonnement-Service anbieten. Neben dem reinen Zugang zum Breitband-Netz ist die Vermietung der PS2-Festplatte fester Teil der Pläne: Das Gerät, eine Kombination einer 40-Gigabyte-Festplatte mit einem 100-MBit-Ethernet-Adapter, wird in Zukunft als „PS2 Broadband Unit“ bezeichnet werden. Gegen eine monatliche Gebühr wird man diese Hardware mit der neuesten Zugangssoftware mieten und die speziell dafür entwickelten Dienste nutzen können. Neben der Anzeige gewöhnlicher Internet-Seiten und dem Verschicken von E-Mails wird man aus dem Netz heruntergeladene Musikstücke und Filme verwalten und betrachten können. Auch Spiele sollen in Zukunft direkt online verfügbar sein. Das von Sony entwickelte DNAS (Dynamic Network Authentication System) soll dabei Produktpiraterie verhindern.

### JAPAN VERKAUFSCHARTS

1. Virtua Fighter 4	PS2
2. Grandia Xtreme	PS2
3. Final Fantasy X International PS2	
4. Sangokushi VIII	PS2
5. Samurai	PS2
6. Tales of Fandom Vol. 1	PSone
7. Hoshigami	PSone
8. Smash Court Pro Tournament	PS2
9. GT Concept 2001 Tokyo	PS2
10. Momotarou Dentei X	PS2



**DRIFTFREUDIG** Die cartoonartigen Graffiti-Effekte wirken sehr überzeugend!

# Auto Modellista

**RENNSPIEL** Mal kein Action-Adventure, kein Mega Man, kein Street Fighter: Capcom geht neue Wege!

Endlich gibt es qualitativ hochwertige Bilder zu diesem schon länger angekündigten Spiel. Capcom ist ja ansonsten eher für gnadenloses Recycling alter Ideen berüchtigt, doch *Auto Modellista* ist in mehrfacher Hinsicht bemerkenswert einfallsreich: Nicht nur ist es das erste Rennspiel im Cartoon-Look, sondern dazu auch gleich das erste Online-Rennspiel für die PlayStation 2! Und Rennspiele von Capcom sieht man zudem

auch nicht gerade jeden Tag ... Wie der Titel schon andeutet, ist *Auto Modellista* ein Spiel für Leute, die ihr Fahrzeug so individuell wie möglich gestalten möchten. Da Capcom bisher nur acht japanische Autotypen angekündigt hat, wird das Tuning und Designen der Fahrzeuge besonders wichtig, wenn man sich von der Masse an Online-Konkurrenten abheben will. Obwohl das Grundkonzept ein wenig an *Tokyo Xtreme Racer*

erinnert, geht es hier aber nicht nur im Rennen gegen einzelne Gegner, vielmehr werden bis zu acht Fahrzeuge gleichzeitig an einem Wettrennen teilnehmen können. Capcoms Cartoon-Racer dürfte nicht zuletzt mangels Konkurrenz im Online-Bereich in Japan recht populär werden – zumindest, bis *Gran Turismo Online* erscheint! (mp)

Hersteller: Capcom

Internet: [www.capcom.co.jp](http://www.capcom.co.jp)

Termin: Frühjahr 2002 (Japan)



**CARTOON-RACER** Die Kombination von Cel-Shading und Rennspiel ist wirklich mal was Neues.

# Atsui Chu Pro Baseball 2002

**BASEBALL** Namcos fernsehreife PS2-Baseball-Simulation



**REALISTISCH** Mit den Kopffüßler-Figuren von Konamis Baseball-Spielen hat die Optik nichts zu tun.

Davon können Europäer und Amerikaner noch einiges lernen: Für die Japaner ist es ganz normal, sich für Baseball UND Fußball zu interessieren! Nachdem vor allem Konami regelmäßig Verkaufshits mit der *Powerful Pro Baseball*-Serie landen konnte, will Namco nun auch ein Stück vom Kuchen und präsentiert ein eigenes Baseball-Spiel. Hierfür hat man sich die offizielle Lizenz der

japanischen Baseball-Liga gesichert und eine Kooperation mit dem Fernsehsender Fuji TV gestartet, die eine fernsehreife Präsentation der Matches gewährleisten soll. Während Konami auf cartoonartige Präsentation setzt, ist hier dementsprechend Realismus Trumpf. (mp)

Hersteller: Namco

Internet: [www.namco.co.jp](http://www.namco.co.jp)

Termin: 18. April (Japan)

# Neue Namco-Spiele angekündigt!

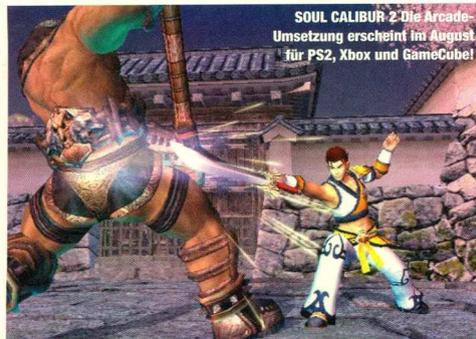
**DIVERSE** Namco gibt sein Software-Line-up für 2002 bekannt!

Namco hat endlich einen konkreten Termin für die Multiplattform-Entwicklung *Soul Calibur 2* genannt: Im August soll das Spiel in Japan für alle drei Next-Generation-Konsolen gleichzeitig erscheinen. Neu angekündigt wurde für November *Ridge Racer 6* (Arbeitstitel), das ebenfalls für PS2, Xbox und GameCube ent-

wickelt wird. Weitere Namco-Titel für 2002 wären *Tales of Destiny II* zum Jahresende, *MotGP 3* und *Time Crisis III* im Herbst sowie ein Nachfolger zum Rollenspiel *Seven*. Leider liegen uns derzeit noch keine Bilder der neu angekündigten Titel vor! (mp)

Hersteller: Namco

Internet: [www.namco.co.jp](http://www.namco.co.jp)



**SOUL CALIBUR 2** Die Arcade-Umsetzung erscheint im August für PS2, Xbox und GameCube!

# Online-Titel für PS2

**DIVERSE** Hersteller unterstützen Sonys PS2-Breitband-Pläne!

Sony hat etliche in Entwicklung befindliche Titel genannt, die auf die Nutzung des Breitband-Netzwerks ausgelegt sind. Besonders interessant ist dabei wohl *Biohazard Network*, eine Online-Version von *Resident Evil* – wie in diesem Fall ist zu vielen der Spiele derzeit noch fast nichts bekannt, doch zeigten die Hersteller so ihre Unterstützung für Sony.

**ARIKA**

The Dungeon of Doruaga

**ATLUS**

„Massive-Multiplayer-Online-Rollenspiel“

**CAPCOM**

Auto Modellista, Biohazard Network

**FROM SOFTWARE**

Armored Core 3

**GENKI**

Shutoku Battle Online

**HUDSON**

Bomberman Online

**KOEI**

Nobunaga's Ambition Online

**KONAMI**

„Musikspiel“, „Sportspiel“

**NAMCO**

Project Venus, „3D-Flugsimulations-Spiel“,

Namco Sports Online, Clockwork Online,

„Action-Adventure-Spiel“

**SEGA**

Guru Guru Onsen, Hundred Swords,

„Simulations-Spiel“, „Rennspiel“

**SONY**

Gran Turismo Online, Arc the Lad Online,

Everybody's Golf Online, Kuma-Uta,

Mozib Ribbon

**SQUARE**

Final Fantasy XI

**TAKARA**

„Beatspiel“

**TECMO**

„Massive-Multiplayer-Online-Action-Adventure“

**Armored Core 3**



**Hundred Swords**



**Final Fantasy XI**



**JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST**

**Zuletzt erschienen**

Akai Psycho Ball	Flipper	21. Februar
Dual Hearts	Rollenspiel	14. Februar
Grandia II	Rollenspiel	21. Februar
Samurai	Spike/Acquire	7. Februar
Sangokushi Senki	Strategie	14. Februar
Smash Court Pro Tournament	Tennis	7. Februar
Space Channel 5 Part 2	Musikspiel	14. Februar
Xenosaga	Rollenspiel	28. Februar

**Erscheint demnächst**

Alpine Racer 3	Rennspiel	März
Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	März
Kingdom Hearts	Rollenspiel	28. März
Onimusha 2	Action-Adventure	7. März
Ridge Racer 6	Rennspiel	November
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	August
Suikoden III	Rollenspiel	Juli
Tekken 4	Beat 'em Up	28. März
Wild Arms Advanced 3rd	Rollenspiel	14. März
Winning Eleven 6	Fußball	25. April



# USA NEWS

## INFO KURZ & KNAPP

### DAS LINUX-KIT KOMMT

Sony hat bekanntgegeben, dass das PlayStation-2-Linux-Kit in den USA im Mai auf den Markt kommen soll. Das Hobby-Entwicklungssystem wird nur über die offizielle Website [www.playstation.com](http://www.playstation.com) erhältlich sein und ca. \$199,- kosten. Das Set enthält neben einer internen 40-Gigabyte-Festplatte und entsprechender Software auch einen 100-Mbit-Ethernet-Adapter, einen Adapter zum Anschluss an gewöhnliche PC-Monitore sowie ein USB-Key-board und eine Maus.

### LETHAL SKIES

Sammy Entertainment bringt Asmik's Action-Flugsimulator Sidewinder F in den USA als Lethal Skies auf den Markt.

### NICKELEDEON-SPIELE

In Zusammenarbeit mit THQ bringt Nickelodeon zwei Spiele auf die PS2. Die beiden Action-Adventures *Tak* und *the Power of JuJu* und *Interstellar P.I.G.* richten sich eher an die jüngere Generation.

### SKIES OF ARCADIA

Nachschub für PS2-Rollenspielfans: Sega hat das von Overworks entwickelte RPG *Skies of Arcadia*, das derzeit vom Dreamcast auf die PlayStation 2 umgesetzt wird für die USA angekündigt.

## USA VERKAUFS-CHARTS

1. GTA III	PS2
2. Final Fantasy X	PS2
3. NBA 2K2	PS2
4. Madden NFL 2002	PS2
5. Metal Gear Solid 2	PS2
6. Indiziert	PS2
7. Bond: Agent Under Fire	PS2
8. March Madness 2002	PS2
9. Gran Turismo 3: A-spec	PS2
10. Ace Combat 04	PS2



**BALANCE** Auf einem Bein steht es sich nicht so gut.



**UNWETTER** Der Blitz schlägt genau in die Quarterpipe ein.

## Chris Edwards Aggressive Inline

**TRENDSPORT** Auf Inlineskates durch Vergnügungsparks und Eisbahnen

Sport gibt es auf der PlayStation 2 in vielen Varianten, Inlineskating gehörte bis jetzt nicht dazu. Acclaim schließt bald diese Lücke. Die Entwickler von *Dave Mirra Freestyle BMX*, Z-Axis, legen mit *Chris Edwards Aggressive Inline* demnächst den ersten Vertreter dieses Genres vor. Dabei soll aller-

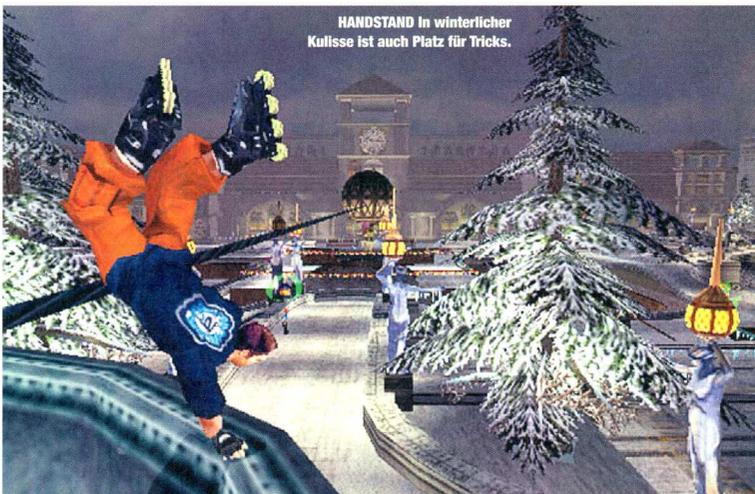
dings nicht einfach ein Dave Mirra auf Rollschuhen herauskommen. Vielmehr gibt es echte Verbesserungen und Neuerungen im Gameplay. Wie immer geht es zwar darum, mit Kunststücken Punkte zu holen, doch das Drumherum sieht etwas anders aus als bei vergleichbaren Titeln. Erstmals

sind die neun Levels riesig groß. Da gibt es etwa einen Vergnügungspark mit Riesenrad und Achterbahn. Alle Attraktionen können dort für Tricks genutzt werden. Außerdem können Sie das Leveldesign selber verändern. Zum Beispiel lässt sich das Riesenrad aus den Angeln heben. Umgestürzt dient es dann als Halfpipe. Auch der Level-Editor wird benötigt, um die Ziele zu erreichen. Da sollen Sie etwa einen Eispark bauen und dort so viel wie möglich gründen. Das Problem dabei: Das Eis schmilzt, so dass die Zeit stark begrenzt ist. (ao)

**Hersteller:** Acclaim

**Internet:** <http://www.acclaimmaxsports.com>

**Termin:** Mai (USA)



**HANDSTAND** In winterlicher Kulisse ist auch Platz für Tricks.

# Mat Hoffman's Pro BMX 2

**TRENDSPORT** Mat Hoffman geht auf der PS2 in die zweite Runde!



Bridge to Flatland05  
Bridge Manual

**REAR WHEEL** Jetzt können Sie auch auf dem Boden Ihre Tricks zeigen!

An einem kranken BMX-Spiele eigentlich immer: Ihnen fehlt einfach die Geschwindigkeit ihrer Skateboarding-Brüder. Das erste *Mat Hoffman's Pro BMX* bildete da keine Ausnahme. Wir sind allerdings gespannt, ob sich das im Nachfolger ändern kann, erste Screenshots zeigen zumindest eine deutliche grafische Verbesserung. Neu ist auch der Free-

style-Modus, in dem der Spieler eine ganze Ladung neuer Tricks auf dem Boden (!!) vollführen kann, die sich auch ganz wild kombinieren lassen. Mit elf Fahrern (davon vier neue) und acht Levels kann sich der BMX-Begeisterte so richtig austoben. (sww)

**Entwickler:** Activision  
**Internet:** www.activision.com  
**Termin:** Mitte 2002 (USA)

# Mortal Kombat: Deadly Alliance

**BEAT 'EM UP** Der fünfte Teil der kultigen Beat-'em-Up-Serie!

Die *Mortal Kombat*-Reihe von Midway hat sich schon immer durch drei Punkte von anderen Prügelspielen abgehoben: Blut,

Blut und noch mehr Blut. Die teilweise arg übertriebenen Gewaltdarstellungen der Serie haben für einen Kultstatus bei amerikanischen Fans und eine fast lückenlose Indizierung in Deutschland gesorgt. Der nunmehr fünfte Teil schlägt in dieselbe Kerbe. Mit von der Partie sind auch diesmal wieder viele Charaktere aus früheren Teilen und auch einige komplett neue. Jeder Kämpfer beherrscht nicht nur eine Vielzahl tödlicher Schlag-Combos, sondern kann jetzt auch verschiedenste Waffen benutzen. Wann, ob und in welcher Form gekürzt der zweifelhafte Prügelspaß auch in Deutschland erscheinen wird, ist noch nicht klar. (wf)

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



# Street Hoops

**BASKETBALL** Das Geld liegt auf der Straße!

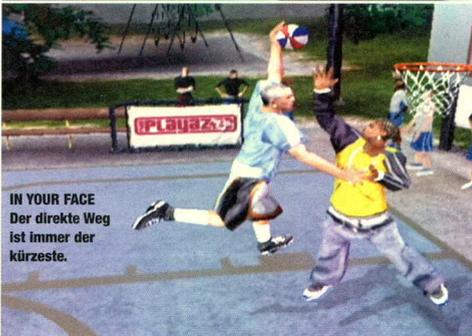
Nicht nur im Profi-Basketball lässt sich in den USA viel Geld verdienen. Auch auf der Straße sind große Karrieren möglich. Bei *Street Hoops* können Sie versuchen, es in diesem Sport zum Star zu bringen. Dabei kommt es nicht ausschließlich auf Punkte an, auch Schönheit zählt. Vier Spielmodi gibt es: World Tour, King of the Court, Full and Half Pickup. In der World Tour geht es darum, der beste Streetbasketballer der USA zu werden. Dazu ver-

dienen Sie Geld, indem Sie andere Teams schlagen. Auch mit Wetten lässt sich der Kontostand erhöhen. Wenn Sie dann einen guten Basketballer aufgebaut haben, können Sie diesen auch gegen menschliche Mitspieler einsetzen. Mit zwei Multitaps haben bis zu acht Spieler die Möglichkeit, ihre Ballkünste zu zeigen. (ao)

**Entwickler:** Activision  
**Internet:** www.activision.com  
**Termin:** Juli (USA)



**UNTERDURCH** Ballartisten zaubern bei Street Hoops.



**IN YOUR FACE** Der direkte Weg ist immer der kürzeste.

**USA** ERSCHEINT DEMNÄCHST

## Zuletzt erschienen

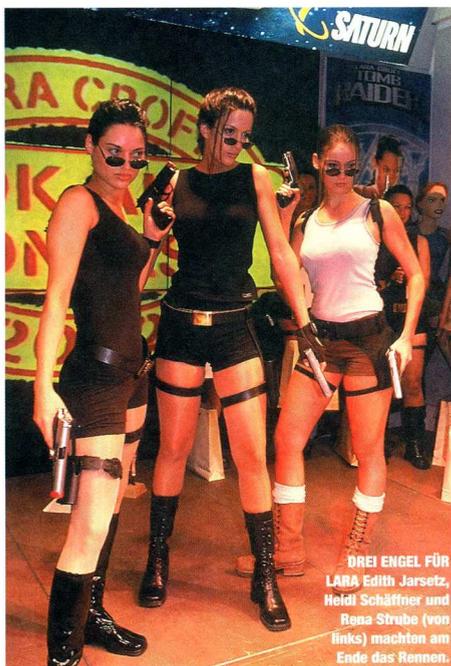
NFL Blitz 2002	American Sports	7. Februar
High Heat Baseball 2003	American Sports	11. Februar
Tiger Woods PGA Tour 2002	Sportspiel	26. Februar
King's Field - The Ancient City	Rollenspiel	2. März

## Erscheint demnächst

Mister Mosquito	Geschicklichkeit	19. März
Red Card Soccer	Fußball	20. März
Army Men: RTS	Strategie	27. März
TransWorld Surf	Trendsport	27. März

**Lara lebt!**  
Eidos und  
Concorde  
suchen die  
perfekte Dop-  
pelgängerin.

# VIDEO Lara Croft Look-alike-Contest



DREI ENGEL FÜR LARA Edith Jarsetz, Heidi Schäfner und Rena Strübe (von links) machten am Ende das Rennen.

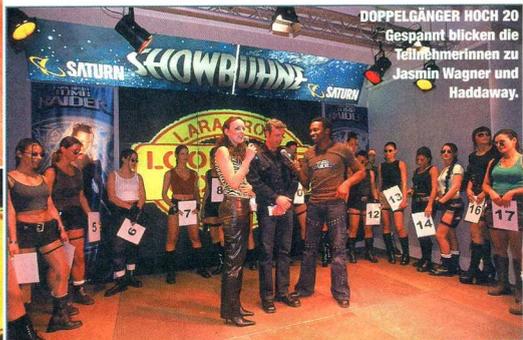


GUT BEOBSACHTET Bei so einem Wettbewerb ist das Medieninteresse natürlich groß.

Auch Männerträume werden manchmal wahr. Zum Beispiel am 9. Februar in München. Gleich 20 Frauen, die aussehen wie Lara Croft, liefen da in Hotpants und knappen T-Shirts durch den Saturn-Markt. Nicht zufällig natürlich. Sie alle nahmen an der Münchner Ausscheidung zum Lara-Croft-Look-alike-Contest teil, den Eidos zusammen mit Concorde veranstaltet. In fünf Vorentscheidungen werden dabei die Kandidatinnen fürs Finale ermittelt. Das findet am 23. März in Hamburg statt. Aussehen allein reicht da allerdings nicht aus. Genau so wichtig ist die Ausstrahlung: Die Bewerberinnen sollen mit Lara-typischen Posen zeigen, dass sie ihre Lieblingsvideospielde-

verinnerlicht haben. Mit energischem, Waffen schwingendem Auftreten gaben die meisten eine gute Amazone ab. Das Publikum war schnell begeistert, die Stimmung heizte sich auf. Dazu trugen auch Moderatorin Jasmin Wagner und Sänger Haddaway ihr Scherflein bei. Schließlich kam der mit Spannung erwartete Moment: Eine fachkundige Männerjury sollte über Sieg oder Niederlage entscheiden. Die sechs Sachverständigen aus Showgeschäft und Spieleindustrie mussten wohl oder übel aus 20 bezaubernden Laras die drei besten küren. Ob diese drei auch die Jury in Hamburg überzeugen können, wird sich dort am 23. März im Saturn-Markt in der Mönckebergstraße zeigen.

ALBRECHT OTT



DOPPELGÄNGER HOCH 20 Gespannt blicken die Teilnehmerinnen zu Jasmin Wagner und Haddaway.



DETAILVERLIEBT Das Rucksäckchen gehört einfach zu Lara Croft dazu.

# McMEDIA

© und Satz: COMPUTED MEDIA AG



## Game des Monats! Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty

€ 59,95

PSG 01/02:

„Eines der besten Spiele aller Zeiten“

PlayZone 01/02:

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

Players 01/02:

„Schon jetzt steht fest: Das bislang beste Action-Adventure für die PS2.“

Bravo Screenfun 01/02:

„Dieses Ausnahmispiel wird dich garantiert nicht so schnell loslassen.“



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

**KIDS**  
Reichenberger Str. 45  
07813 Zittau  
Tel.: 0 35 83/51 07 38

**McMEDIA & FANTASY**

Schillerstraße 3  
07407 Rudolstadt  
Tel.: 0 36 72/51 33 95

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

**FREIER**  
Freiburger Str. 16  
09495 Martenberg  
Tel.: 0 37 35/2 28 10

**GROSSE**  
Sandberger Str. 14/16  
14806 Belgitz  
Tel.: 03 38 41/3 23 96

**HERRMANN**  
Jancker Straße 26  
16816 Neuzittau  
Tel.: 03 391/50 59 24

**WIGGER'S**  
Große Str. 32  
25930 Wyk / Fähr  
Tel.: 0 46 81/58 04 13

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

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

**DIE SPIELECKE**  
Vendler Str. 8  
29640 Schnedevangen  
Tel.: 05193/52740

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

**JONELEIT CENTRUM BÜRO**  
Saure Wiesen 1  
34613 Schwalmstadt  
Tel.: 0 46 31/9 48 00

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

**SPIELON**  
Heracles-Center  
35578 Wetzlar  
Tel.: 0 64 41/4 31 91

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

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

**ÜHLING**  
Herzog-Georg-Str. 33  
36448 Bad Liebenstein  
Tel.: 03 69 61/3 73 77

**JANSEN**  
Engerstr. 50  
47906 Kempen  
Tel.: 0 21 52/21 67

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

**KIESKEMPER**  
Ewerskater Str. 8  
48231 Warendorf-Freckenhorst  
Tel.: 0 25 41/41 93

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

**JASPER**  
Ibbenbürenner Str. 1-3  
48496 Hopsten  
Tel.: 0 54 58/9 31 70

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

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

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

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

**HABAKUK**  
Lindenstr. 70  
57627 Hachenburg  
Tel.: 0 26 62/52 19

**KREMERS**  
Oststr. 56  
59065 Hamm  
Tel.: 0 23 81/2 51 08

**KOCH**  
Bachstr. 1  
59590 Geseke  
Tel.: 0 29 44/0 93

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

**ALTMANN'SBERGER**  
Schulstr. 6  
63128 Dietzenbach  
Tel.: 0 60 74/2 99 20

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

**STROBEL-AM-MARKTDE**  
Am Rain 5  
72379 Hechingen  
Tel.: 0 74 71/24 08

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

**PAYER**  
Jahner Str. 60  
73441 Bopfingen  
Tel.: 0 73 62/63 40

**E+E GMBH**  
Wilhelm-Eröhe-Str. 40  
73630 Remhalden  
Tel.: 0 71 57/16 91

**BE KA EL**  
Buchener Str. 29 a  
74731 Waldkirch  
Tel.: 0 78 32/92 90 20

**ENGLHARD**  
Willy-Röntgen-Str. 1/fm E-Center  
76756 Offenburg  
Tel.: 0 78 22/51 05

**HARTWICH**  
Hauptstr. 44  
77004 Oberkirch  
Tel.: 0 78 22/22 69

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

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

**PLANET MEDIA/MONTE VIDEO**  
Pollinger Str. 1  
82362 Weilheim  
Tel.: 0 89 81/6 14 58

**PLANET MEDIA**  
Stadtplatz 3  
84307 Eggenfelden  
00721/912230  
www.mcmmedia.de

**PLANET MEDIA**  
Stadtplatz 6  
84347 Pfarrkirchen  
www.mcmmedia.de

**SCHLATT**  
Münchner Str. 16  
84359 Simbach  
Tel.: 0 95 73/68 50

**MEDIA STORE**  
Fuggerstr. 6-6  
86150 Augsburg  
Tel.: 0 82 51/31 31 34

**KRÖNER**  
Bahnhofstr. 18  
86529 Schrobenhausen  
Tel.: 0 82 52/61 92

**HELLIG**  
Überlinger Str. 9  
86630 Prüllendorf  
Tel.: 0 75 52/10 10

**MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER**  
Fährstr. 11  
90402 Nürnberg  
Tel.: 09 112 41 89 89

**GAMES GARDEN**  
Karl-Grillenberger-Str. 20  
90402 Nürnberg  
Tel.: 09 112 14 89 35

**FUN MEDIA**  
Rothenburger Str. 5  
90463 Nürnberg  
Tel.: 09 11/28 77 083

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

**KOLIBRI**  
Bamberger Str. 27 A  
91413 Neustadt/Albch  
Tel.: 0 91 81/67 30 60

**GÖTTLER**  
Ansbacher Str. 8  
91572 Bechhofen  
Tel.: 0 95 22/2 86

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

**LÖLLOPOP**  
Weichser Weg 5  
93059 Regensburg  
Tel.: 09 41/49 09 30

**ACHTNER**  
Lichtenstr. 29  
93326 Abersberg  
Tel.: 0 94 43/73 74

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

**THEO KRANZ E-TAINMENT**  
Lülliggrüneheide 11  
97070 Würzburg  
Tel.: 09 31/57 16 04

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

**Belgien:**  
**KINDERPARADIS**  
Klosterstraße 8  
B-4700 Eupen  
Tel.: 003 291 50459

**KINDERPARADIS**  
Hauptstraße 93  
B-4780 St. Vith

**Jetzt auch m  
spielbarer Demo**

## Gutschein

**Hol ich mir!**

Mit diesem Coupon erhaltst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-CD. Vollgepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr.

In jedem McMEDIA-Gamestore gibt's die neue McMEDIA-CD. Hol sie dir!

Solange Vorrat reicht!

(Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

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

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität.

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

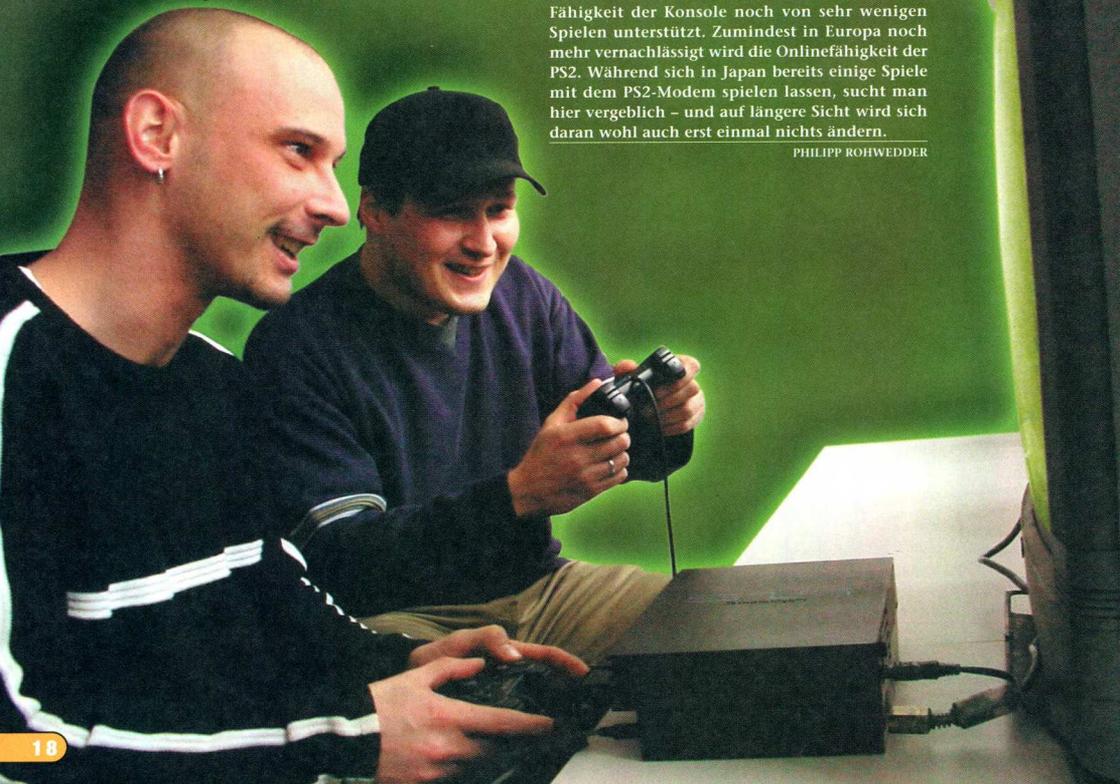
Unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) kannst du auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu den McMEDIA-Gamestores anzeigen lassen.

# Die PS2 als Multiplayer-Plattform

Keine Lust, allein zu spielen? Aber was für Möglichkeiten gibt es und welches sind die besten Spiele für **Mehrspieler-Duelle?**

Im Prinzip ist es ja ganz einfach: Sie schließen einen zweiten Controller an, legen ein Spiel ein, das über einen Mehrspielermodus verfügt, und schon steht dem Gedaddel mit einem Freund nichts mehr im Weg. Wer sich damit begnügt, lässt sich allerdings eine Menge Spielspaß entgehen, denn die PS2 hat mehr zu bieten als den Splitscreen. Damit ist nicht nur die Möglichkeit gemeint, mit zwei Multi-Taps bis zu acht Spieler an die Konsole zu fesseln. Wenig bekannt ist immer noch die Variante, mehrere Stations über i.link zu verbinden. Dabei ist es theoretisch ganz schnell erledigt. Über die FireWire-Schnittstelle kann die PS2 mit einer anderen Konsole verbunden werden. Durch den Einsatz eines i.link-Hubs lassen sich so, abhängig vom Hub, bis zu 16 PlayStation 2 miteinander verbinden. Doch leider wird diese Fähigkeit der Konsole noch von sehr wenigen Spielen unterstützt. Zumindest in Europa noch mehr vernachlässigt wird die Onlinefähigkeit der PS2. Während sich in Japan bereits einige Spiele mit dem PS2-Modem spielen lassen, sucht man hier vergeblich – und auf längere Sicht wird sich daran wohl auch erst einmal nichts ändern.

PHILIPP ROHWEDDER



# Internet — Gemeinsam einsam

**W** Selbst in Japan sind Onlinespiele für die PS2 rar gesät. Die vorhandenen nutzen das Modem meist lediglich, um zwei Konsolen zu verbinden. So richtig will die PS2 als Plattform für Onlinespiele nicht in Gang kommen. Von der hoch gelobten und lang versprochenen Möglichkeit, mit der Konsole im Internet zu surfen, ganz zu schweigen. Einige PS2-Modems gibt es zumindest schon. Wollen Sie zu einem nicht-offiziellen greifen, ist Vorsicht geboten. Nicht jedes USB-Modem wird von der PS2 unterstützt. Eventuell kann *Final Fantasy XI* das Ruder noch herumreißen, die ersten Betatests laufen im Moment. Wann das Spiel jedoch in Europa erscheinen soll, steht in den Sternen, denn hier ist ganz generell immer noch nicht endgültig geklärt, wie der Weg der Daten über Modem und Internet-Provider überhaupt laufen soll.



**PS2 GATE**  
 Hersteller: IO Data  
 Preis: 4.800 Yen

**PV-PS200**  
 Hersteller: Aiwa  
 Preis: 12.000 Yen

## Tony Hawk's Pro Skater 3

Der Online-Multiplayer-Teil unterscheidet sich nur insofern vom normalen Mehrspielermodus, als Sie Ihre Kontrahenten nicht sehen. Witzige Spielmodi wie Graffiti oder Horse sorgen für Spaß. Alles, was Sie brauchen, ist ein Internet-Provider, bei dem Sie angemeldet sind.

**T. HAWK'S PRO SKATER 3** 80%  
 Hersteller: Activision  
 Genre: Funsport  
 Spieler: 1-2



## Final Fantasy XI

Der Beta-Test in Japan läuft viel versprechend. Wann es eine europäische Version gibt, ist noch völlig offen. Es könnte durchaus sein, dass Square den Sprung nach Europa gar nicht wagt, sieht die Zukunft für Internet mit der PS2 hier doch düster aus.

**FINAL FANTASY XI** —0%  
 Hersteller: Square  
 Genre: Rollenspiel  
 Spieler: Nicht bekannt



# Halbiert und geviertelt - Eine für alle

## MULTI TAP

Hersteller: Sony  
Preis: € 50,-

## GAMEPAD

Hersteller: Sony  
Preis: € 30,-

Die einfachste, billigste und momentan sinnvollste Lösung für kurzweilige Gemeinschaftstrips in virtuelle Welten. Ein GamePad schlägt mit 30 Euro zu Buche, ein Multi-Tap-Adapter kostet rund 50 Euro und bei Spielen gibt es ein reichhaltiges Angebot quer durch alle Genres. Störend ist zumeist nur, dass der Bildschirm durch die Menge an Spielern geteilt wird und so geht die Übersicht bei vielen Titeln genauso schnell flöten wie die flüssige Darstellung des Geschehens. Außerdem ist bei acht Spielern endgültig Schluss. Was aber nicht weiter stört, da die meisten Spiele sowieso nur zwei oder maximal vier Spieler unterstützen. Zu empfehlen ist diese Variante also vor allem für Sport- und Prügelspiele.

## Pro Evolution Soccer



Das einzige Spiel, das zu acht wirklich funktioniert und auch noch Spaß macht. Wie im normalen Spielmodus kann jeder freie Feldspieler von einem menschlichen Mitspieler gesteuert werden. Verwirrung und Chaos sind garantiert. Hat man sich erst einmal eingespielt, kann das Ganze sogar ziemlich anspruchsvoll werden. Gerade zu zweit ist der Suchtfaktor enorm hoch.

<b>PRO EVOLUTION SOCCER</b>	<b>87%</b>
Hersteller: Konami	
Genre: Fußball	
Spieler: 1-8	

## S. Palmer's Pro Snowboarder



Fahren Sie doch einfach zu zweit den Berg runter – ob als einfaches „Wer macht mehr Punkte in einer bestimmten Zeit“ oder als lustiges Duell, bei dem Sie mit guten Tricks den Bildschirmausschnitt Ihres Konkurrenten verkleinern. Trotz der hervorragenden Grafik gibt es auch bei komplexen Kombos keine Performance-Einbrüche. Bis man auf dem halben Schirm den Überblick hat, vergeht einige Zeit.

<b>S. PALMER'S PRO SNOWBOARDER</b>	<b>82%</b>
Hersteller: Activision	
Genre: Funsport	
Spieler: 1-2	

## Time Crisis 2



Wer schon mal in einer Spielhalle war, weiß, dass doppelter Einsatz an der Lightgun immer lohnt. Bei *Time Crisis 2* können Sie sich zu zweit durch die Mission der Geschichte ballern. Ein menschlicher Spieler ist meist nicht nur besser als der KI-Kumpel aus dem Singleplayer-Modus, sondern bringt auch mehr Spielspaß. Wenn die dicken Streifen beim geteilten Bildschirm stören, der kann auch über i.Link spielen.

<b>TIME CRISIS 2</b>	<b>80%</b>
Hersteller: Namco	
Genre: Lightgun-Shooter	
Spieler: 1-2	

## Dead or Alive 2



Prügelspiele sind die Klassiker im Mehrspielerbereich der Konsolen. Auf der PS2 liegt *Dead or Alive 2* noch immer ganz vorn. Dank hervorragender Grafik und eines großartigen Kampfsystems können Sie sich hier ordentlich austoben. Hinzu kommen die Charaktere, mit denen man sich als Spieler wirklich identifizieren kann und die überdies einfach in jeder Situation klasse aussehen.

<b>DEAD OR ALIVE 2</b>	<b>87%</b>
Hersteller: Tecmo	
Genre: Beat 'em Up	
Spieler: 1-2	

# i.Link – Jedem die seine

Wenig verbreitet, obwohl völlig problemlos – wenn auch etwas kostenintensiv. Alles was Sie brauchen, ist wenigstens ein Bekannter, der im Besitz einer PS2 ist, und ein 4-poliges FireWire-Kabel, welches zirka 10 Euro kostet. Sollten Sie mehrere Bekannte haben, die eine PS2 besitzen, so braucht jeder ein FireWire-Kabel, das auf der einen Seite 4- und auf der anderen 6-polig ist. Dann muss nur

noch ein Hub für FireWire angeschafft werden. Bis zu 16 Spieler können so theoretisch ihre Konsolen miteinander verbinden. Leider gibt es derzeit nur wenige Spiele, die diese Art von Verbindung unterstützen, da die Hersteller aufgrund der mangelnden Verbreitung der Hardware oft auf diesen Modus verzichten. Dabei ist das i.link-System gerade für schnelle Rennspiele und Ego-Shooter wie geschaffen.

## Gran Turismo 3 A-spec

Schon zu zweit per Splitscreen macht das noch immer beste Rennspiel auf der PS2 riesig Spaß. Zu sechst ist es wirklich unschlagbar. Die Rennen werden verdammt spannend und der Wettkampf unter Freunden zur



<b>GRAN TURISMO 3 A-SPEC</b>	<b>93%</b>
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-6

## Unreal Tournament

Leider nur in der US-Version des Titels können sich über i.link bis zu vier Spieler miteinander messen. Ob nun einfach Deathmatch oder Capture the Flag, Spaß macht das auf jeden Fall. Einige der Karten sind allerdings für vier Leute etwas zu groß. Dafür kann man endlich ordentlich gegeneinander zocken, denn ehrlich, was ist hohler, als einen Ego-Shooter über Splitscreen zu spielen. Zumindest hier geht das aber auch mit gevierteltem Bildschirm recht flott.



<b>UNREAL TOURNAMENT</b>	<b>78%</b>
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4

## Armored Core 2

Der Mech-Shooter bietet zwar auch im i.link-Modus nur Platz für zwei Spieler, spannend und abwechslungsreich sind die Duelle trotzdem. Mehrere Arenen und die Menge an Mechs sorgen bei dem High-Tech-Shooter für Abwechslung. Die japanische Version unterstützt sogar ein Modem, allerdings kann darüber nur ein einziger anderer Spieler direkt angerufen werden – was neben einer instabilen Verbindung auch ordentlich Telefongebühren mit sich bringt.



<b>ARMORED CORE 2</b>	<b>75%</b>
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action
Spieler:	1-2



<b>USB FIREWIRE HUB</b>
Hersteller: Hama
Preis: € 119,-



<b>4 PORT FIREWIRE HUB</b>
Hersteller: Belkin
Preis: € 110,-



## Age of Empires 2 – The Age of Kings

Mit dem i.link können Sie hier gegen einen menschlichen Gegner antreten. Sie suchen sich dazu jeder einen Stamm aus, errichten Ihre Siedlungen, sammeln Ressourcen und jagen sich gegenseitig die eigenen Armeen auf den Hals. Die Spielqualität steigt dabei erheblich, stellt ein Kontrahent aus Fleisch und Blut doch ganz andere Forderungen an die eigene Strategie. Leider krankt der Titel ganz allgemein an Steuerung und Grafik. Dass die strategischen Zweikämpfe nicht eben das Ideale für eine kurze Runde zwischendurch sind, dürfte klar sein. Dafür dürfen Sie hier ungestört und in aller Ruhe die Nacht durchspielen.

<b>AGE OF EMPIRES 2 – THE AGE OF KINGS</b>	<b>79%</b>
Hersteller:	Konami
Genre:	Strategie
Spieler:	1-2

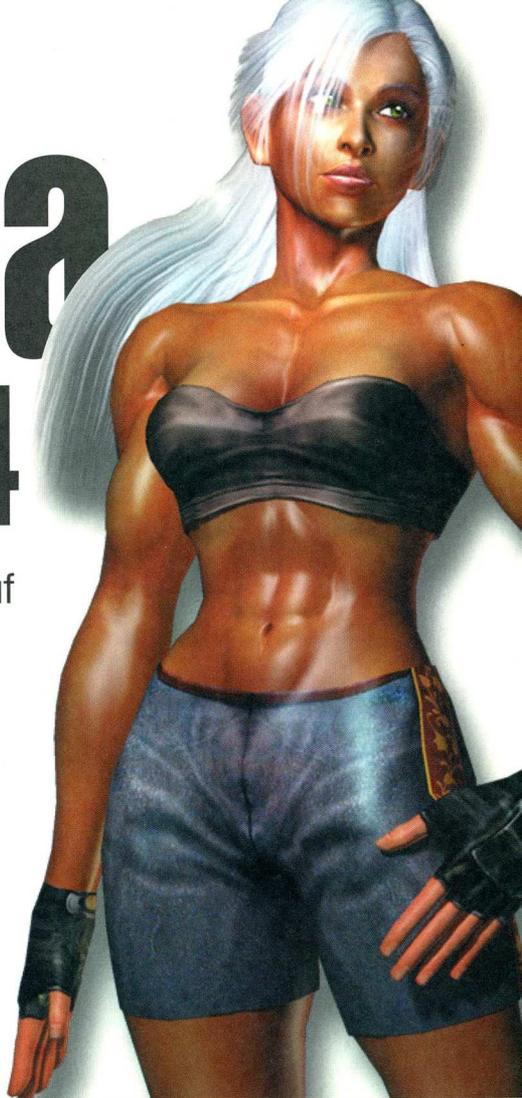


# Virtua Fighter 4

Kann ein Virtua Fighter auch auf der PS2 gewinnen? Wir untersuchen die fertige japanische Version **einem Härtetest!**

**S**o neu die *Virtua Fighter*-Serie für diejenigen sein mag, die Segas Spiele bisher nicht beachtet haben, so alt ist sie eigentlich – *Virtua Fighter* war das erste „richtige“ Kampfsportspiel in der dritten Dimension. Der texturlose erste Teil von 1993 wirkt aus heutiger Sicht grafisch lachhaft, bot aber schon damals hervorragende Animationen und war

auch spielerisch absolut wegweisend. Den grundsätzlichen Kampfablauf mit drei Treffer- und zwei Blockhöhen übernahm Namco dann auch direkt für sein Konkurrenzprodukt *Tekken*. Tecmo war im Falle von *Dead or Alive* noch dreister und klaute auch gleich die Steuerung fast 1:1. Letztendlich dürfte *Virtua Fighter 4* selbst den Nichtkennern der Serie in vielen Aspekten



## INFO DIE KÄMPFERIEGE

### Elf Klassiker und zwei Neulinge

„Weniger ist mehr“ war schon immer das Motto bei *Virtua Fighter*.

Während *Tekken* schon immer um die 20 Kämpfer zur Wahl bot, konzentrierte sich Sega voll auf die Perfektionierung der bestehenden Haudegen. Pro Nachfolger kamen jeweils nur zwei neue Kämpfer dazu, Sumo-Ringer Taka-Arashi aus *VF 3* wurde mittlerweile sogar wieder „entlassen“, weil er nicht gut genug ins Spiel gepasst hat. Wenn man sich dagegen die ganzen Kampfbarren, Roboter, Dinosaurier, Kängurus und Dämonen bei Namcos Konkurrenten so anschaut... Wir stellen Ihnen alle Teilnehmer des vierten *Virtua Fighter*-Turniers näher vor!

#### AKIRA YUKI



**Herkunftsland:** Japan  
**Kampfstil:** Hakkyoku-Ken  
**Beruf:** Kung-Fu-Lehrer  
**Hobby:** Kung-Fu

Akiras knallharter und eigenwilliger Kampfstil ist ein Fall für Profis. Zwar beherrscht er fast keine „richtigen“ Combos, setzt seine Gegner aber mit schnellen Abfolgen von Moves und fiesem Air-Combos sehr unter Druck. Zudem verfügt er über ein sehr großes Arsenal an Reversals für jede Situation.

#### AOI UMENOKOUJI



**Herkunftsland:** Japan  
**Kampfstil:** Aiki Ju-Jutsu  
**Beruf:** High-School-Studentin  
**Hobby:** Ikebana (jap. Blumengestecke)

Aoi ist von den beiden *VF 3*-Neulingen als Einzige übrig geblieben. Ihr Kampfstil ist eine Aikido-Variante, deren zahlreiche Wurf- und Kontertechniken äußerst elegant aussehen. Aoi ist eine Spezialistin im Reversal-Bereich – selbst mit dem Rücken zum Gegner kann sie Angriffe abfangen!



**ABSTAND HALTEN!**  
Würfe werden aus dramatischen Perspektiven präsentiert.



**KLEINHOLZ** So manche Arena-Umzäunung ist zerstörbar, so dass Ring-outs möglich werden.

bekannt vorkommen, denn generell kann man heutzutage fast alle 3D-Beat-'em-Ups in zwei Gruppen aufteilen: diejenigen, die das Street-Fighter-Gameplay mit Feuerbällen und Blitzschlägen relativ unangestastet in die dritte Dimension verfrachten, und die *Virtua Fighter*-Klone. Und nicht nur die Steuerung wurde oft kopiert, selbst Abziehbilder der Kämpfer findet man in so manchem Konkurrenzprodukt: Paul Phoenix aus *Tekken* hat sich viele Moves von *Virtua Fighter* Akira Yuki abgeschaut und „Drunken Master“ Shun Di aus *VF 2* inspirierte Namco zu so mancher Aktion von Lei Wulong in *Tekken 2* – wobei beide natürlich letztendlich auf den gran-

diosen Jackie Chan zurückgehen.

### EINFACHER, ALS MAN DENKT

*Virtua Fighter* hat in Skeptikerkreisen den Ruf, sehr kompliziert und schwer erlernbar zu sein. Wer sich auch nur ein wenig systematisch mit dem (zugegebenermaßen sehr umfangreichen) Move-Repertoire jedes Kämpfers befasst, der wird schnell zum umgekehrten Schluss kommen – im Direktvergleich mit *Tekken* sind die Eingabekommandos einfacher und vor allem viel logischer aufgebaut. Oft kann man sich allein aus der Bewegung die entsprechende Eingabe herleiten: Normale Schläge und Tritte liegen direkt auf den entsprechenden Tasten, Drehkick und Beinfeger werden mit Kick+Block ausgelöst, Würfe mit Schlag+Block. Natürlich gibt es Ausnahmen, doch ergeben diese in aller Regel Sinn –

während es bei *Tekken* für ein und denselben Move je nach Kämpfer völlig unterschiedliche Tastenkombinationen gibt, kann man die *Virtua Fighter* nach etwas Gewöhnung an das Steuerungskonzept relativ intuitiv steuern, ohne sich mit den jeweiligen Kämpfern wirklich auseinander gesetzt zu haben.

Bei *VF*-Skeptikern recht unbeliebt ist Segas Entscheidung, das Blocken auf eine Taste zu legen – bei *Street Fighter* und *Tekken* blockt man stattdessen dadurch, dass man den Stick oder das Steuerkreuz vom Gegner wegdreht. Durch das Einbeziehen der dritten Dimension in den Spielablauf ist dies aber nicht so einfach, wie es in seligen 2D-Zeiten mal war – wo ist denn jetzt gerade „hinten“, während die Kamera noch herumschwenkt? Das zuschaltbare, automatische Blocken ohne jegliche Eingabe ist da nur eine Notlösung und sicher-

lich nicht im Sinne des Erfinders. Und was beim trägen *Tekken* gerade noch erträglich war, wäre beim blitzschnellen *Virtua Fighter* ohnehin nicht praktikabel – das Blocken per Taste mag eine Umgewöhnung erfordern, ist jedoch letztendlich sinnvoll.

### BRILLANTER TRAININGSMODUS

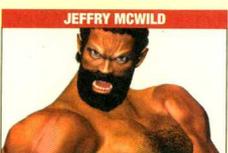
Mit dem umfangreichen Trainingsmodus bietet die japanische Version nicht nur ein längst überfällig Feature, sondern setzt auch gleich neue Maßstäbe im Genre. Hier kann man nicht nur jeden einzelnen Move sämtlicher Kämpfer nachschlagen, ihn sich vorführen lassen und üben; es gibt auch den so genannten Trial-Mode, der Sie mit den Feinheiten der Spielmechanik vertraut macht und auf typische Situationen im Kampf vorbereitet. Welcher Move ist wann am sinnvollsten? Wie muss ich



**JACKY BRYANT**

**Herkunftsland:** USA  
**Kampfstil:** Jeet Kune Do  
**Beruf:** Indy-Car-Rennfahrer  
**Hobby:** Training

Von allen *Virtua Fighter*-Charakteren ist Jacky sicherlich der auffälligste – viele meinen, er wäre im Umfeld von *Tekken* besser aufgehoben. Für Einsteiger ist er durch seine zahlreichen, einfachen Combos eine sehr gute Wahl. Sein Kampfstil ist das von Bruce Lee bekannte Jeet Kune Do.



**JEFFREY MCWILD**

**Herkunftsland:** Australien  
**Kampfstil:** Pankration  
**Beruf:** Fischer  
**Hobby:** Reggae-Musik

Jeffrey gehört zu den langsameren Kämpfern im Spiel, durch seine harten Attacken und zahlreichen Wurftechniken kann er sich aber trotzdem behaupten. Sein Kampfstil ist eine alte, dem Boxen nicht unähnliche, griechische Form des Ringens, bei der wesentlich mehr erlaubt war, als heutzutage üblich.



**KAGE-MARU**

**Herkunftsland:** Japan  
**Kampfstil:** Ju-Jutsu  
**Beruf:** Ninja  
**Hobby:** Mah-Jongg

Kage-Maru, kurz Kage genannt, hat von allen *Virtua Fighter* den unrealistischsten Moves. Von den „magischen“ Attacken und Verschwindetricks der üblichen Videospiel-Ninjas kriegt man hier aber trotzdem nichts zu sehen, vielmehr wird viel Akrobatik und übermenschliche Sprungkraft geboten.

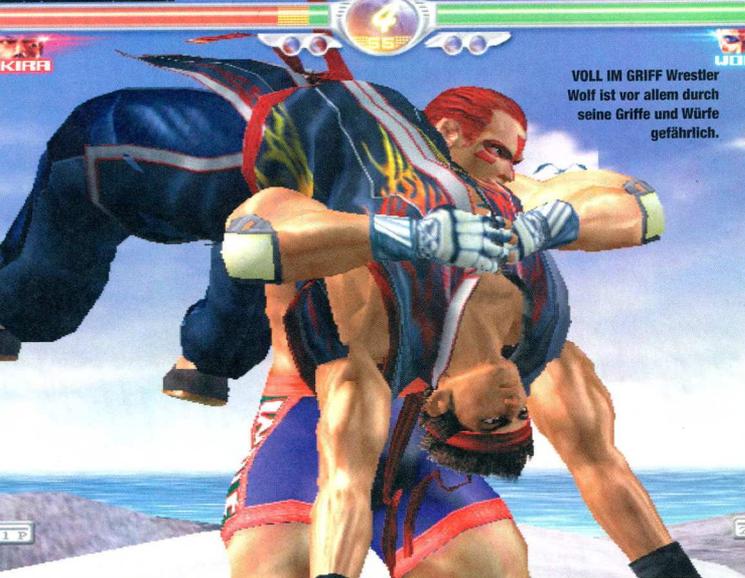


**LAU CHAN**

**Herkunftsland:** China  
**Kampfstil:** Koen-Ken  
**Beruf:** Koch  
**Hobby:** Chinesische Gedichte

Wenn man sich mit dem typischen *Virtua Fighter*-Gameplay vertraut machen will, ist Lau ein guter Einsteiger-Charakter. Die Kombination aus vielen *VF*-typischen Combos und vernichtenden Wurftechniken macht ihn zu einem äußerst gefährlichen, doch relativ leicht beherrschbaren Kämpfer.

Hier können Sie jeden einzelnen Move in Ruhe ausprobieren.



**VOLL IM GRIFF** Wrestler Wolf ist vor allem durch seine Griffe und Würfe gefährlich.



**NAH DRAN** Die Gesichter der Kämpfer bieten eine bemerkenswerte Detailfülle.



#### KONTER IN PERFEKTION

Jacky setzt zum Flipkick an (1), doch Aoi weicht aus (2), wartet den richtigen Moment ab und verlängert mit einem geschickten Griff seinen Salto (3), so dass er wehrlos am Boden liegen bleibt (4).

einen Wurfkonter timen? Für jeden der 13 Kämpfer kriegen Sie hier alles Wichtige beigebracht, und selbst VF-Kenner kommen hier auf ihre Kosten –

und sei es nur, um sich mit den zwei neuen Kämpfern und den Neuerungen des vierten Teils vertraut zu machen! Zu denen gehört weiterhin der so genannte Kumite-Modus, bei dem Sie nacheinander gegen unzählige computer-simulierte Spieler antreten – ganz ähnlich wie in der Spielhalle! Dabei werden nicht nur

Ihre Erfolge und Statistiken abgespeichert, sondern auch dazugewonnene Kleidungsstücke und sonstige Features. Zwar kann man bei *Virtua Fighter* nach wie vor keine zusätzlichen Kämpfer und Endsequenzen freispielen, doch lässt sich dies gut verschmerzen. Die Möglichkeit, mit dem favorisierten Kämpfer nicht

nur einen eigenen Kampfstil zu entwickeln, sondern ihm auch ein ganz eigenes Äußeres zu verpassen, entschädigt mehr als genug! Hierzu sei ausdrücklich klargestellt, dass es sich dabei nicht nur um feste Komplett-Kostüme wie bei *Dead or Alive* handelt – bei *Virtua Fighter 4* können Sie wirklich ins Detail gehen und den



LEI-FEI

**Herkunftsland:** China  
**Kampfstil:** Shaolin-Ken  
**Beruf:** Mönch  
**Hobby:** Beten

Shaolin-Mönch Lei-Fei ist einer von zwei Neulingen bei *Virtua Fighter 4*. Sein eleganter Kampfstil kommt durch die wehenden Gewänder optisch gut zur Geltung, auch wenn einige Animationen abgehackt wirken. Der häufige Wechsel zwischen mehreren Kampfpositionen ist hier der Schlüssel zum Sieg.



LION RAFALE

**Herkunftsland:** Frankreich  
**Kampfstil:** Tourou-Ken  
**Beruf:** High-School-Student  
**Hobby:** Messer sammeln

Lions Kampfstil wirkt durch seine niedrige Kampfhaltung sehr ungewöhnlich und ist sowohl für die Spieler als auch für seinen Gegner nicht leicht zu meistern. Seine Schnelligkeit ist seine größte Stärke, im Gegensatz zu den anderen schnellen Kämpfern sind beim Spielen mit Lion Combos weniger gefragt.



PAI CHAN

**Herkunftsland:** Hong Kong  
**Kampfstil:** Ensei-Ken  
**Beruf:** Action-Filmstar  
**Hobby:** Tanzen

Neben der erfolgreichen Karriere beim Film nimmt Pai auch immer wieder am *Virtua-Fighter*-Turnier teil. Ursprünglich ähnelte ihr Move-Repertoire dem ihres Vaters Lau, mittlerweile hat sie einen eigenen Stil entwickelt. Für Anfänger ist die vielseitige Chinesin – ähnlich wie Lau – nach wie vor eine gute Wahl.



SARAH BRYANT

**Herkunftsland:** USA  
**Kampfstil:** Jeet Kune Do  
**Beruf:** College-Studentin  
**Hobby:** Fallschirmspringen

Mit Sarah und Jacky verhält es sich ähnlich wie mit Lau und Pai: Ursprünglich schienen die Kampfstile der beiden Geschwister recht ähnlich, mittlerweile haben sie ihren eigenen Stil gefunden. Sarah ist eine schnelle, aggressive Kämpferin, mit der auch Einsteiger nach kurzer Zeit zurecht kommen.



**AN DIE WAND** Die Ringbegrenzungen können für schmerzhaftere Moves benutzt werden.



**DUELL IM SCHNEE** Wo die Kämpfer hintrotten, verschwindet die Schneedecke.

Kämpfen Ohrringe oder Sonnenbrillen verpassen.

## RÄTSELHAFTE RÜCKBESINNUNG

Während Sega beim dritten Teil erstmals unebene Kampfarenen und eine vierte Taste zum Ausweichen in die Tiefe einsetzte, bietet *Virtua Fighter 4* wieder „platte“ Stages und die

bewährte Drei-Knopf-Steuerung. Punkt 1 wäre nicht weiter tragisch, der Wegfall der Evade-Taste ist dagegen schon trauriger – zwar kann man neuerdings – ähnlich wie bei *Soul Calibur* – durch die ganzen Arenen laufen, doch funktioniert das Ausweichen im Kampfgetümmel lange nicht mehr so gut wie bisher. Zudem können

Gegner jetzt viel später im Fall noch mit Combos eingedeckt werden, selbst fast am Boden liegende Kämpfer werden noch von vielen Moves getroffen. Bei *Tekken* ist so was normal, bei *Virtua Fighter* sehr ungewohnt. Diese Entscheidungen sind wohl der größte Knackpunkt von *VF 4* – ansonsten bietet das Spiel alle bekannten Stärken der Vorgänger und setzt sich durch den enorm ausgereiften Spielablauf klar von der Konkurrenz ab.

Rein stupides Knöpfelhämmern bringt einem bei *Virtua Fighter* nur schnelle Niederlagen ein, während ernsthafte Spieler sich schon bald auf einem Niveau duellieren können, das die vergleichsweise unausgereiften Konkurrenzspiele nicht ermöglichen. Generell ist hier eher strategisch geschicktes Spielen als komplizierte Fingerakrobatik gefragt – der oft zitierte Ausdruck „Schach in Echtzeit“ wird in diesem Zusammenhang gerne gebraucht und erklärt den Reiz des Spiels sehr gut.

## DIE UMSETZUNG

Doch genug philosophiert über die inneren Werte von *Virtua Fighter 4* – wie sieht die PS2-Version denn jetzt eigentlich aus? Eigentlich sind Segas Elite-Entwickler AM2 hier ihrem Ruf etwas schuldig geblieben, denn während Teil 2 und 3 damals unangefochten die Grafikerferenz im Heimbereich darstellten, kann sich *Virtua Fighter 4* nicht wirklich von den bisherigen PS2-Prügelspielen abheben. Die Hinter-

gründe und Figuren sehen zwar sehr gut aus, erreichen aber nicht die Brillanz des Spielhallen-Originals. Die Animationen sind allerdings nach wie vor ein absoluter Augenschmaus – hier ist *VF* nach wie vor eine Klasse für sich! Wehende Haare und Kleidung erhöhen den Realismusgrad, der durch Effekte wie aufgewirbelten Schnee (samt entsprechend verformter Schneedecke am Boden) nochmals gesteigert wird.

Was den optischen Eindruck ziemlich schmälert, ist das auffällige Flimmern, das vor allem bei hellen, kontrastreichen Stages nicht zu übersehen ist. Auch das Hörerlebnis ist etwas getrübt – die Musik klingt an sich ordentlich und viel druckvoller als bisher, doch die altbekannten Sound-Effekte wirken etwas dumpf, oft unrealistisch und insgesamt einfach nicht mehr zueinander. Schade, denn die sonstige Präsentation des Spiels ist sehr stilvoll und spielerisch bietet die PS2-Version keinen Grund zur Klage! Insgesamt hat die japanische Version somit zwar nicht alle Erwartungen erfüllt, ist aber insgesamt und vor allem gameplaytechnisch trotzdem die neue PS2-Referenz. Wir hoffen ja, dass Sega sich ein Beispiel an Namos *Tekken Tag Tournament* nimmt und bis zum Erscheinen der PAL-Fassung eine flimmerfreie *VF 4*-Version hinkriegt – auch wenn dies angesichts des Zeitplans in diesem Fall leider viel weniger wahrscheinlich scheint.

MICHAEL FRÜCHNICKI



SHUN DI

**Herkunftsland:** China  
**Kampfstil:** Drunken Kung-Fu  
**Beruf:** Kräuterheiler  
**Hobby:** Trinken

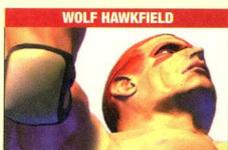
Shun begeistert seit Jahren Spieler mit der optisch genialen Umsetzung des „Drunken Boxing“, das durch Jackie Chan bekannt gemacht wurde. Für die Gegner ist dies verwirrend, für die Shun-Spieler herausfordernd. Mit genügend Promille kann er besonders waghalsige Manöver ausführen!



VANESSA LEWIS

**Herkunftsland:** Unbekannt  
**Kampfstil:** Vale Tudo  
**Beruf:** Sicherheitsbeamte  
**Hobby:** Singen

Vanessa ist der zweite Neuzugang bei *Virtua Fighter 4*. Die knallharte Vale-Tudo-Kämpferin mit unbekannter Vergangenheit fungiert nebenher als Sarahs Bodyguard. Im Kampf können Sie per Knopfdruck zwischen einer offensiven Kickbox-Stellung und einer defensiven Kampf-Position wechseln.



WOLF HAWKFIELD

**Herkunftsland:** Kanada  
**Kampfstil:** Pro-Wrestling  
**Beruf:** Förster  
**Hobby:** Karaoke

Nahkampf ist Trumpf: Neben Jeffry (und neuerdings Vanessa) verfügt der indianische Wrestler Wolf über das größte Repertoire an Wurftechniken für alle Situationen. Witzige Info nebenbei: In Japan gibt es seit dem Erfolg der *VF*-Reihe tatsächlich einen Wrestler, der als Wolf Hawkfield auftritt.

## ANGESPIELT VIRTUA FIGHTER 4

Hersteller:	Sega
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	8. Mai

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

Savegame	Entwickler
Erfolge, Replays	Sega AM2
Umfang	Datenträger
13+1 Kämpfer	CD

## ENSCHÄTZUNG

# SEHR GUT

„Trotz der flimmernden Grafik ein hervorragendes Spiel, das technisch nicht ganz die erhofften Maßstäbe setzt.“



**RALLYE-FEELING** Was wäre ein Rallye-Spiel ohne ausgedehnte Wald-Passagen?



**KEINE ZUSCHAUER?** Bei den in Schweden vorherrschenden Temperaturen ist das kein Wunder!

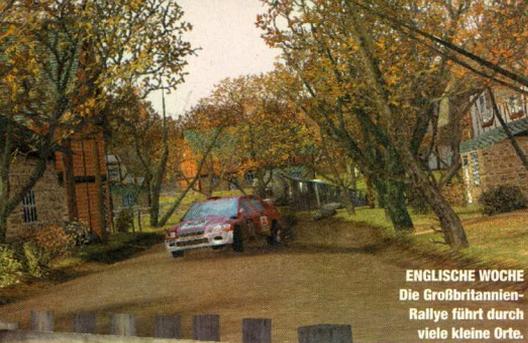
Diese **Rallye-Meisterschaft**

startet auch ohne offizielle Lizenz durch!

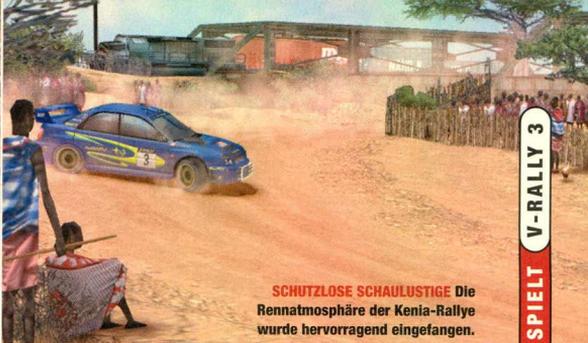
# V-Rally 3



**ENGE ANGELEGENHEIT** Auf engen Landstraßen brauchen Sie ein gutes Auge und exquisite Fahrkünste.



**ENGLISCHE WOCHE**  
Die Großbritannien-Rallye führt durch viele kleine Orte.



**SCHUTZLOSE SCHAULUSTIGE** Die Rennatmosphäre der Kenia-Rallye wurde hervorragend eingefangen.

**E**ines kann man den Entwicklern der erfolgreichen V-Rally-Reihe bestimmt nicht vorwerfen: dass sie sich auf ihren Lorbeeren ausruhen. Schon seit fast zwei Jahren arbeitet man in Frankreichs zweitgrößter Softwareschmiede Eden Studios ununterbrochen an einem würdigen PS2-Auftritt der beliebten Serie. Schließlich sind die Erwartungen der V-Rally-Fans, gerade in grafischer Hinsicht, enorm. Um dem Rechnung zu tragen, besteht jedes Fahrzeug aus etwa 15.000 bis 16.000 Polygonen und sieht daher verdammt realistisch aus. Lichtreflexionen und die Auswirkungen von staubigen oder schlammigen Straßen werden „schichtweise“ auf das fertige Modell gelegt, um die Oberflächenbeschaffenheit der Karosserie akkurat wiederzugeben. Auf gut Deutsch heißt das: Zu Beginn des Rennens glänzt Ihr Fahrzeug noch, als käme es frisch vom Fließband. Je länger Sie aber über die schlammigen und dreckigen Pisten heizen,

desto schmutziger sieht Ihr Wagen aus. Die Strecken werden in puncto Detailreichtum den Fahrzeugen in nichts nachstehen. Über eine halbe Million Polygone pro Kursabschnitt sprechen eine mehr als deutliche Sprache. Zuschauer und jede Menge (mitunter zerstörbare) Streckenrandobjekte werden zudem dafür sorgen, dass V-Rally 3 keine leblose Raserei durch unberührte Gebiete wird. Auch toll in Szene gesetzte Wettereffekte wie Schnee und Regen tragen viel zur Atmosphäre bei.

### SPASS OHNE LIZENZ

Auch wenn die rallybegeisterten französischen Entwickler keine offizielle World-Rally-Championship-Lizenz an Land ziehen konnten (und Sie daher mit fiktiven Fahreramen vorlieb nehmen müssen), wollte man doch Originalfahrzeuge verwenden. Also wurden kurzerhand Verhandlungen mit allen an der Rallye-WM beteiligten Teams aufgenommen, um dieses Problem zu lösen. Bis auf einen Hersteller (mit Skoda



### INFO INTERVIEW MIT STÉPHANE BAUDET, CEO DER EDEN STUDIOS

## Die Rallye-Spezialisten



**Bei einem Besuch der Eden Studios in Lyon haben wir uns die Chance nicht entgehen lassen, mit Stéphane Baudet, dem Managing Director der Softwareschmiede, über sein neues Lieblingsspiel zu sprechen. In den Eden Studios sind bisher alle Teile der erfolgreichen Rallye-Serie für eine Vielzahl von Plattformen entstanden.**

#### PLAYZONE: Wie viele Leute arbeiten an V-Rally 3?

**Stéphane Baudet:** Das ist gar nicht so einfach zu beantworten. Von den 60 Leuten, die hier beschäftigt sind, arbeitet etwa die Hälfte an V-Rally 3. Als wir vor 20 Monaten mit dem Spiel angefangen haben, waren es ungefähr 20 Designer und zehn Programmierer. Dies hat sich logischerweise im Laufe der Produktion etwas verschoben, da in späteren Phasen weniger Designer gebraucht werden. Im Moment ist das Verhältnis von Programmierern zu Designern etwa 50:50.

#### PLAYZONE: Warum gibt es in V-Rally 3 Originalfahrzeuge, aber keine Originalfahrer?

**Stéphane Baudet:** Das ist ganz einfach zu erklären. Wir besitzen die offizielle WRC-Lizenz nicht. (Anmerkung der Redaktion: Die WRC-Lizenz hat sich Sony gesichert.) Wir haben daher Verträge mit den einzelnen Automobilherstellern abgeschlossen. Es macht einfach viel mehr Spaß, in „echten“ Fahrzeugen über die Strecken zu brettern.

#### PLAYZONE: Entsprechen die enthaltenen Teilabschnitte den Originalstrecken der Rallye-Weltmeisterschaft?

**Stéphane Baudet:** Nein. Dies ist ebenfalls ein Lizenzproblem. Würden wir über die offizielle Lizenz verfügen, dann müssten wir alle 14 Originalschauplätze der WRC implementieren. Es ist aber ganz gut, dass wir nicht mit dieser Einschränkung leben müssen, so haben wir mehr Freiheit beim Design der Kurse. Wir haben uns daher darauf konzentriert, die 24 enthaltenen Strecken so zu konzipieren, dass sie eine interessante Herausforderung für Anfänger und Fortgeschrittene bieten.

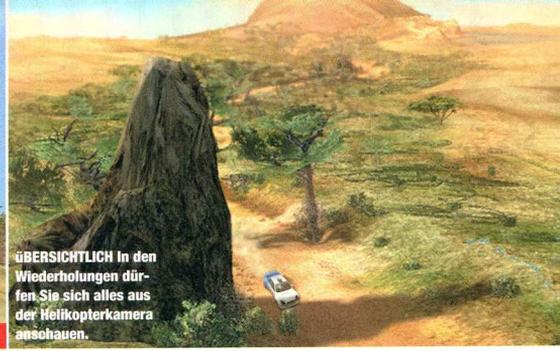
#### PLAYZONE: Wird es einen Editor geben, mit dem man eigene Strecken konzipieren und vielleicht sogar per Memory Card mit Freunden austauschen kann?

**Stéphane Baudet:** Das wird leider nicht möglich sein. Das liegt vor allem daran, dass die Software zur Erstellung der Kurse viel zu komplex ist, als dass ein durchschnittlicher User sie ohne umfangreiche Beschreibung benutzen könnte. Darüber hinaus müsste die Software erst einmal auf die PS2 konvertiert werden, da die Kurse momentan zu 100 Prozent am PC entstehen und erst später auf der Konsole getestet werden.

PLAYZONE: Vielen Dank für das Interview!



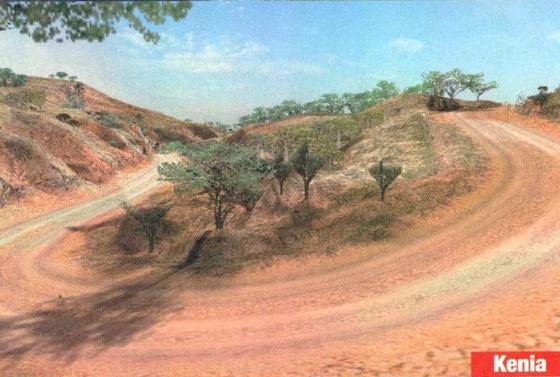
**Korsika**



**ÜBERSICHTLICH** In den Wiederholungen dürfen Sie sich alles aus der Helikopterkamera anschauen.



**Finnland**



**Kenia**



**Schweden**

**SCHÖNE AUSSICHTEN** Diese Streckenbilder vermitteln einen ersten Eindruck, was Sie an den einzelnen Rennorten landschaftlich erwartet.

konnte man sich nicht einigen) haben alle Teams einer Kooperation zugestimmt. Dies ging in manchen Fällen sogar so weit, dass Techniker der jeweiligen Firma an der Feinabstimmung ihrer virtuellen Fahrzeug mitgearbeitet haben. Auch das umfangreiche Schadensmodell, das von einfachen Rahmenverformungen bis hin zum Totalschaden alles umfasst, musste erst von den einzelnen Automobilherstellern abgesegnet werden. Ebenfalls lizenziert wurden die in der WRC verwendeten Reifen. Pirelli und Michelin sind mit über zehn verschiedenen Modellen vertreten. Damit kommen Sie auf jedem Untergrund ins Ziel.

### OPTIONSVIELFALT

Auf insgesamt 24 Strecken (sechs Länder à vier Abschnitte), die alle auch in umgekehrter Richtung gefahren werden können, spielen sich alle Rennen in Infogrames' kommendem Rallye-Spektakel ab. Für coole Mehrspieleraktion ist durch einen Splitscreenmodus gesorgt, bei dem man zu viert in einzelnen Läufen oder ganzen Rennserien antritt. Aber auch Solo-Spieler werden keineswegs benachteiligt. Neben Einzelrennen und Zeitfahren (mit Ghost-Fahrer) wird es einen Challenge-Modus in Form einer Mini-Rallye-WM geben. Hier bestreiten Sie einige Rennen gegen KI-Fahrer steigender Güte. Neben neuen Streckenabschnitten können Sie hier einen Editor freischalten, mit dem Sie neue Herausforderungen kreieren. Das Herzstück des Spiels wird der V-Rallye-Modus werden, über den sich die Entwickler noch beharrlich ausschweigen. Es ist aber jetzt schon klar, dass es bei dieser höchst umfangreichen Spielvariante darum geht, eine Karriere als Rennfahrer zu verfolgen. Einzelheiten dazu werden spätestens auf der E3

verkündet. Selbstverständlich haben Sie (wie bei echten Rallyes) hier und in jedem anderen Modus einen Beifahrer „neben sich“ sitzen, der Sie beständig mit Informationen über die Streckenführung füttert. In allen Spielmodi dürfen Sie vor dem Rennen außerdem Ihr Fahrzeug-Setup den jeweiligen Bedingungen anpassen. Sie können neben Reifendruck, Aufhängung und Bremsen noch vier weitere Fahrzeugcharakteristika verändern. Eine umfangreiche Hilfsfunktion gibt Ihnen dabei Tipps zum perfekten Setup. Im fertigen Spiel werden sich Veränderungen am Setup deutlich im Fahrverhalten niederschlagen. Leider war dies in der uns vorliegenden Fassung des Racers noch nicht vollständig implementiert. Auch wenn das Spiel bei unserem Vorortbesuch in Lyon in vielerlei Beziehung noch keineswegs fertig war, machte es schon einen exzellenten Eindruck. Sobald wir Infogrames eine weiter fortgeschrittene Version entreißen können, werden wir Sie in einer der nächsten Ausgaben über den neuesten Stand der Entwicklung informieren.

WOLFGANG FISCHER

ANGESPIELT V-RALLY 3	
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Termin:	Juni
Internet: <a href="http://www.infogrames.de">www.infogrames.de</a>	
Savegame	Entwickler
Ja	Eden Studios
Umfang	Datenträger
24 Strecken	DVD
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Racing-Fans können sich auf den Sommer freuen, denn V-Rally 3 ist ein echter Anwärter auf den Rallye-Thron!“	



Dein Spiel ist überall



Jedes Heft ein Treffer:

Viele Kämpfer

Alles im Visier

Treffsicher & gnadenlos

	C4-Sprengsatz	4
	Handgranate	6
	Uzi	30/200
	Flammenwerfer	40/150

PC Games

Jeden Monat neu am Kiosk. MIT 2 CDs oder DVD. Demos, Patches, Videos und allen aktuellen News, Tests, Tipps und Tricks für PC Gamer.

**PC Games** 100% GRATIS

Die schnellsten CPUs im Test  
ASUSN! E508  
CSC  
Dungeon Siege  
Die besten PC-Spiele Prof. Topp

Wissen, was gespielt wird

08 03 2002



PlayStation®2



MISSION INFO: 1001



1002



1003



1004



1005



1006



1007



1008



1009



1010



1011



1012



1013



■ METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLISHED BY KONAMI OF EUROPE GmbH. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.  
⑦ WWW.KONAMI-EUROPE.COM  
③ KONAMI-HELPLINE: 0190-824 694 (1,86 €/MINUTE)

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

❖ [WWW.METAL-GEAR-SOLID2.DE](http://WWW.METAL-GEAR-SOLID2.DE)

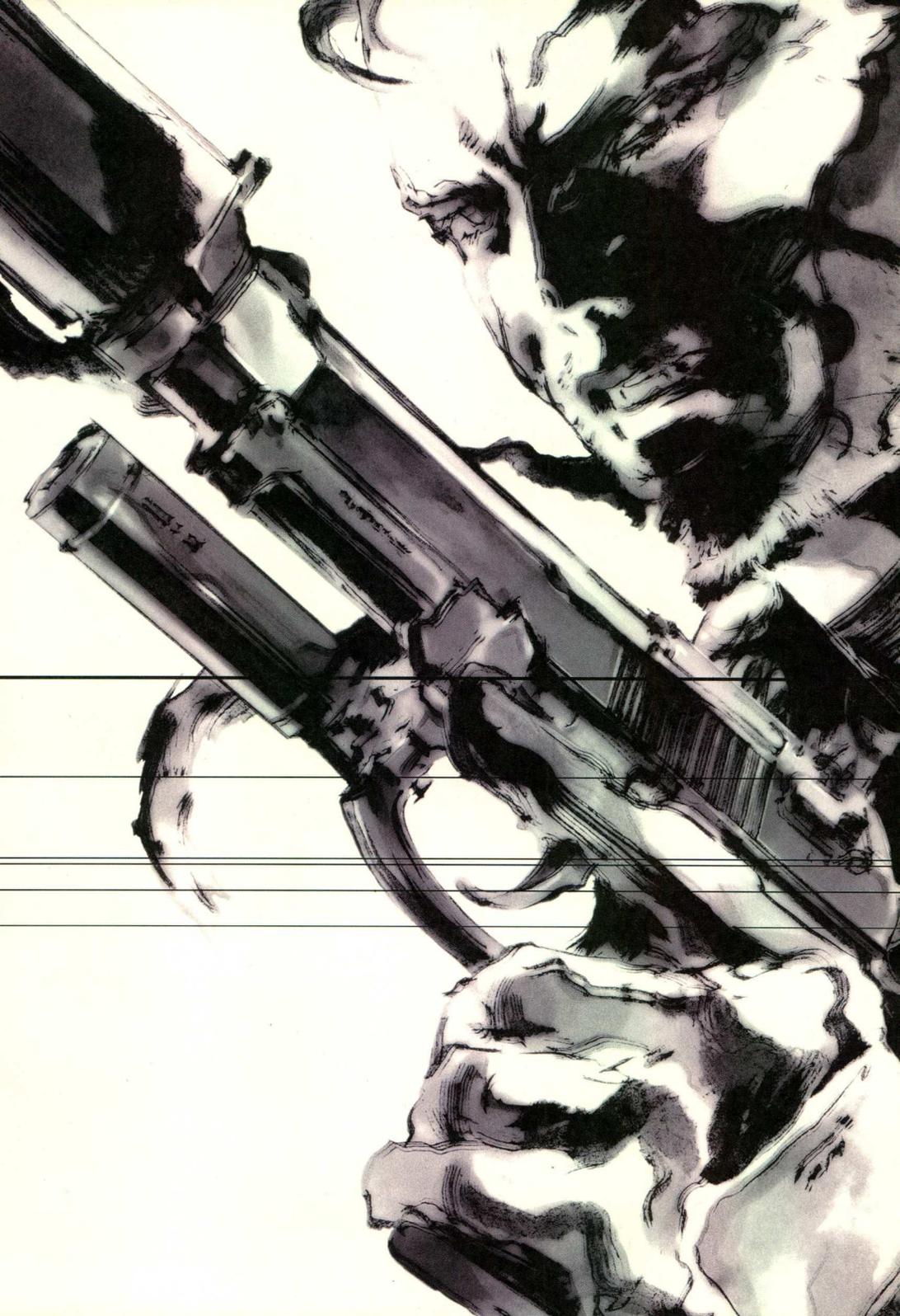


■ "S" AND "PlayStation" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™



# Commandos 2

Mitten im Zweiten Weltkrieg führt eine kleine **Spezialeinheit** heikle Kommando-Unternehmen tief im Feindesland durch.

**E**in gutes halbes Jahr, nachdem *Commandos 2* auf dem PC erschien, rückt nun endlich der Termin zur PS2-Veröffentlichung in greifbare Nähe. Die allgemeine Verspätung erklärt sich dadurch, dass zum einen die Steuerung komplett neu für den PS2-Controller angepasst wurde, zum anderen musste die zeitgleich erscheinende Xbox-Version parallel fertig

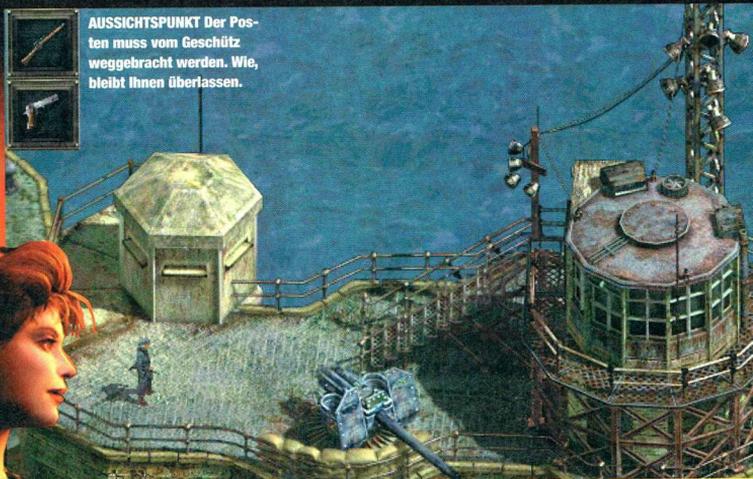
gestellt werden. Allein für die Controller-Anpassung hat sich die Entwicklungszeit aber gelohnt, denn eine Maus lässt sich nun mal nicht einfach durch ein Gamepad ersetzen, ohne dass das Gameplay darunter leidet.

## EINE FRAGE DER EHRE

*Commandos 2* spielt während des Zweiten Weltkriegs. Mit einem neunköpfigen Spezia-



**AUSSICHTSPUNKT** Der Posten muss vom Geschütz weggebracht werden. Wie, bleibt Ihnen überlassen.



**NACHTWANDERUNG** Der Spion ist am geeignetsten, um sich in der kleinen Stadt etwas umzuschauen.



listenteam ist es Ihre Aufgabe, hinter den feindlichen Linien Sabotageakte zu verüben, Informationen zu sammeln oder auch einfach nur feindliche Offiziere zu neutralisieren. Zu Ihrem Einsatzgebiet gehören dabei alle Fronten des Krieges und so bekommen Sie während des Spiels den Pazifik und Indien genauso zu sehen wie das Nordmeer, das besetzte Frankreich oder Nordafrika. Bei den Missionen bedienen sich die Entwickler großzügig bei Filmen wie *The Colditz Story* oder *Die Brücke am Kwai*. Wer ein Faible für alte Kriegsschinken hat, wird immer wieder auf Anspielungen oder bekannte Orte stoßen. Damit Sie sich in den Einsätzen bei mehr als 200 möglichen Aktionen

nicht völlig verheddern, wurde für die PS2 das Tutorial umfangreich erweitert. Allerdings reden die Commandos in diesem Teil der aktuellen Version noch Spanisch.

### SCHLEICHAHRT

Ihre Einheit steuern Sie direkt, in isometrischer Perspektive durch das feindliche Gelände. Um dabei nicht den Überblick zu verlieren, können Sie das Gelände in vier Stufen drehen und großzügig zoomen. Übersicht ist auch dringend nötig, denn getreu dem Motto: „viel Feind, viel Ehr“ stehen Sie stets einer gewaltigen Überzahl an Gegnern gegenüber. Wer gewohnheitsgemäß erst schießt und dann fragt, wird nicht lange überleben. Bei allen Effekten

ist *Commandos 2* ein Spiel der leisen Töne. Einige böse Zungen behaupten schon lange, dass die *Commandos*-Reihe eher eine Art *Lemmings*, also ein Puzzlespiel sei, als ein echter Strategietitel. Um den jeweiligen Auftrag zu erfüllen, müssen Ihre Männer, die Frau und der Hund perfekt zusammenspielen. Dabei spielt die jeweilige Spezialisierung eine tragende Rolle, denn jeder Ihrer Commandos hat nur begrenzte Einsatzmöglichkeiten. So ist der Green Beret O'Hara zwar ein hervorragender Aufklärer und Nahkämpfer, wollen Sie aber ein Fahrzeug stehlen, müssen Sie schon auf den Fahrer Brooklyn zurückgreifen. Der Untergrundkämpfer French gibt in einer feind-

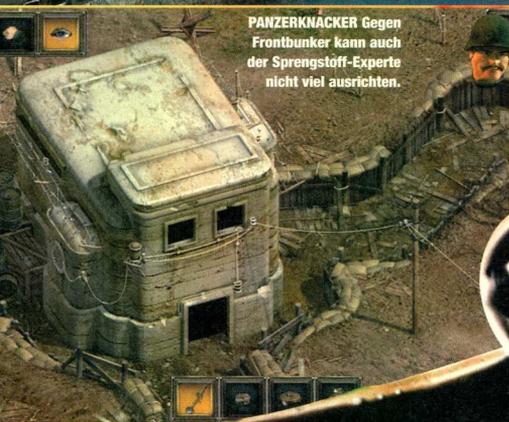
lichen Uniform einen ganz passablen deutschen Offizier ab. Scharfschütze Woolridge kann aus großer Entfernung Gegner ausschalten, hat aber nur wenig Munition. Für effektreiche Ablenkungsmanöver empfehlen sich Sprengstoffexperte Hancock oder Geheimdienstoffizierin Nikochevski, die mit weiblichen Reizen für Aufsehen sorgt.

### HINTER DEN LINIEN

Die feindlichen Soldaten sind mit einer recht guten KI ausgestattet. Jede Einheit besitzt inen Sicht- und Höradius und geht Auffälligkeiten sofort nach. Was natürlich auch zum eigenen Vorteil genutzt werden kann. So können Sie Gegner beispielsweise mit Fußspuren gezielt in einen



**TAUCHFAHRT** Im Nordmeer unterhalten die Deutschen eine geheime Basis.



**PANZERKNACKER** Gegen Frontbunker kann auch der Sprengstoff-Experte nicht viel ausrichten.



**BADETAG** Neben menschlichen Feinden sollten Sie auch auf wenig freundliche Tiere achten.



**HAUSMEISTER** Nicht alle Gebäude können betreten werden. Bei denen es geht, lohnt es sich aber auch.



# Familienalbum

**Sämtliche Commandos haben ihren ganz eigenen Charakter und ihre Vorgeschichte ist bei den wenigsten so rühmlich, wie man erwartet.**

**Jack „Butcher“ O'Hara** ist seit 1929 in der britischen Armee. Von 1934 bis 1937 Militär-Box-champion. 1938 wegen Angriffs auf einen Vorgesetzten zu 14 Jahren Zwangsarbeit verurteilt. Straferlass 1940 durch Beitritt zum Commandos-Team.



**Paul „Lupin“ Toledo** war ursprünglich ein gewöhnlicher Einbrecher mit einem gewissen Ruf. Seit 1940 im französischen Widerstand. Nutzt seine Fähigkeiten zum Entwerfen von Kunstschätzen aus den Händen der Besatzer. 1941 für die Commandos angeworben.



**Natasha Nikochevski** war seit 1928 beim sowjetischen Geheimdienst. Ausbildung zum Scharfschützen. 1934 Verbannung nach delikatem Zwischenfall mit einem Vorgesetzten. Wird 1940 reaktiviert und als Agentin nach Deutschland geschickt.



**Sir Francis T. „Duke“ Woolridge** gewann 1936 olympisches Gold im Schießen. Seit 1937 in der britischen Armee. Von 1937 bis 1939 in Indien stationiert, wo er seine Fähigkeiten als Scharfschütze perfektionierte. Seit 1940 bei den Commandos.



**Whiskey** wurde 1941 nach dem Tod seines Besitzers von einer Commandos-Einheit mitgenommen und zum Maskottchen der Truppe erklärt. Durch seine Intelligenz und Folgsamkeit erwies er sich bei militärischen Optionen als äußerst nützlich.



1933 trat **Thomas „Fireman“ Hancock** der Feuerwehr Liverpool bei und wechselt ein Jahr später zum Bombenräumkommando. Eintritt in die Armee erfolgt 1939 und ein Jahr später nach freiwilliger Meldung Wechsel zu den Commandos.



**James „Fines“ Blackwood** seit 1935 in der Armee. 1936 Beförderung zum Captain. Zwei Jahre später Degradierung. Durch Probleme mit Autoritäten drohte eine unehrenerliche Entlassung. Auf Anraten 1940 Wechsel zu den Commandos.



Seit 1934 diente **Rene „Frenchy“ November** beim französischen Geheimdienst. 1935-1938 Sicherheitschef der französischen Botschaft in Berlin. Nach der Besetzung Frankreichs im Widerstand. Gelegentlich Zusammenarbeit mit den Commando-Truppen und dem MI6.



**Samuel Brocklyn** wird in den USA wegen etlicher Delikte polizeilich gesucht. Floh 1937 nach England und trat 1938 in die britische Armee ein. Dort in einer Testabteilung für Waffen und Fahrzeuge beschäftigt. Wird 1941 zu den Commandos versetzt.



BRÜCKE AM KWAI Sobald der Zug auf der Brücke ist, wird gesprengt.

BLICKWINKEL Durch die Explosion wird die Wache aufgeschreckt und abgelenkt.

Hinterhalt locken. Ansonsten sollten Sie es aber tunlichst vermeiden, Spuren zu hinterlassen. Wenn einer feindlichen Einheit etwas zu merkwürdig vorkommt, schlägt Sie sofort Alarm und – wie ge-sagt – im offenen Kampf haben Ihre Leute keine Chance. Der Verlust eines Teammitglieds führt darüber hinaus automatisch zum Scheitern der Mission. Glücklicherweise gibt es auch in der PS2-Version eine Quicksave-Funktion, die aber im Moment noch mit enormen Ladezeiten verbunden ist. Einzige weitere Hilfsfunktion ist die Möglichkeit, den Sichtkegel eines Soldaten anzeigen zu lassen, sowie in Gebäude hineinzuspähen, bevor Sie diese betreten. Alles Weitere bleibt zum größten Teil Ihrem Geschick und Ihrer Kombinationsgabe überlassen, auch wenn es immer wieder Situationen gibt, die nur auf einem Weg vernünftig gelöst werden können. Die Grafik in den Einsatzgebieten macht jetzt schon einen sehr guten Eindruck. Sämtliche Animationen sind schön weich und detailliert.

Sobald Sie etwas näher heranzoomen wird dann aber alles sehr grobpixelig. Im Spiel selbst ist das zum Glück selten nötig. Die Unterschiede zur PC-Version sind übrigens geringfügig. Zum einen gibt es keine verschiedenen Sichtfenster, zum anderen ist das Spiel durch die direkte Steuerung insgesamt ein wenig arcadeelastiger.

PHILIPP ROHWEDDER

**ANGESPIELT COMMANDOS 2**

Hersteller:	Eidos
Genre:	Strategie
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	April

Internet: [www.commandos2.de](http://www.commandos2.de)

Savegame	Entwickler
Quicksave	Pyro Studios
Umfang	Datenträger
12 Missionen	CD

**EINSCHÄTZUNG SEHR GUT**

„Die Konvertierung scheint sehr gut gelungen. Commandos 2 könnte auch auf der PS2 ein echter Hit werden.“

# Kult! Teil 2.



Erhältlich  
ab 08.03.02



€ 59,<sup>95</sup>

Die Sensation der Spionage-Action ist auf dem direkten Weg zu uns! Solid Snake wie er nicht besser sein kann, in dieser Topp-Fortsetzung. Darauf haben alle gewartet!

72 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe

01805-172000

Saturn-Hotline. 12 Cent pro Min.



# SATURN

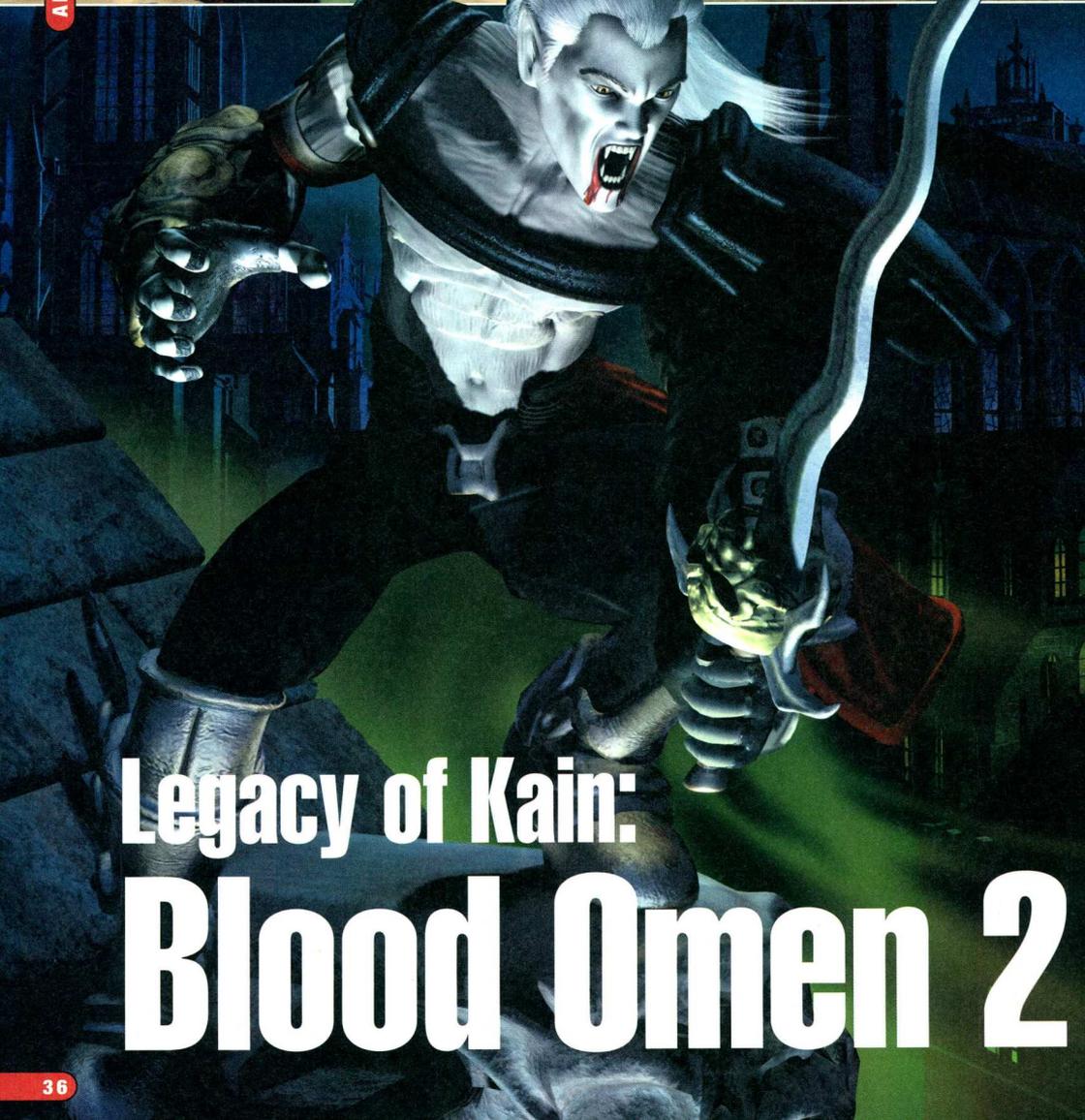


**SPENDE BLUT!** Kain trinkt sein Blut auf recht vampir-untypische Weise.

**ANGESPIELT** BLOOD OMEN 2



**FLUGHILFE** Mit seiner vampirischen Stärke kann Kain Gegner einfach wegschleudern.



# Legacy of Kain: Blood Omen 2

**GEISTIG SCHWACH** Die Priester wurden von einem von Kains Gegenspieler geistig manipuliert.



**FINISH HIM** Der Vampir beherrscht letale Moves.



Nomen est omen. Kains blutiger Rachefeldzug ist nichts für zarte Gemüter.

**S**ich selber opfern für das Land oder das Land opfern für sich selbst. Vor dieser Wahl stand der Vampir Kain vor über 400 Jahren. Und seine egoistische Entscheidung besiegelte das Schicksal des Reiches Nosgoth. Warum sich opfern für die Menschen, wenn man sie beherrschen konnte? Unter seinem Befehl zogen schon bald Armeen von Vampiren durch die Städte, eroberten und regierten mit eiserner Faust und spitzen Fangzähnen – zwei Jahrhunderte lang. Doch der Siegeszug der Blutsauger fand vor den Toren Meridians, der Hauptstadt von Nosgoth, ein jähes Ende. Ihnen standen die Sarafan gegenüber, eine kampfstärke Priesterschaft, die es sich zur Aufgabe gemacht hatte, der „Vampirplage“ ein Ende zu bereiten. Obwohl Kain das mächtige Schwert Soul Reaver in der alles entscheidenden Schlacht führte,

konnte der Anführer der Sarafan ihn besiegen und in den alles verschlingenden Abgrund stoßen. Die sagenhafte Klinge riss er ebenso an sich wie die Herrschaft über das Reich. Kains Gefolgsleute wurden getötet oder wechselten die Seiten. Die wenigen überlebenden Vampire suchten ihr Heil in der Flucht und mussten sich versteckt halten. Aber Kain ist keinesfalls vernichtet. Als er aus seinem 200 Jahre dauernden Koma erwacht, ist er schwach und Erinnerungen an sein voriges Dasein kommen nur bruchstückhaft zu ihm zurück. Doch sein untotes Herz schlägt wieder und es dürstet nach Rache.

### VOM GEJAGTEN ZUM JÄGER

Bevor er die allerdings bekommen kann, liegt noch eine Menge Arbeit vor ihm. In seinem jetzigen Zustand wäre Kain eher ein Opfer für die Sarafan als ein Gegner. Denn durch das Koma wurde er eines Großteils seiner übernatürlichen Kräfte beraubt und die gilt es erst einmal wieder zu erlernen. Dabei hilft ihm anfangs Umah, ein Mitglied der vampirischen Widerstandsbewegung Cabal. Sie führt Kain durch die Stadt Meridian und lehrt ihn die Grundkenntnisse des Vampir-daseins – was für den Spieler nichts anderes bedeutet, als dass er sich in einem Tutorial mit der Steuerung vertraut machen darf. Das Kampfsystem erweist sich dabei als besonders gelungen. Kain wendet sich auf Knopfdruck seinen Gegnern zu und kann



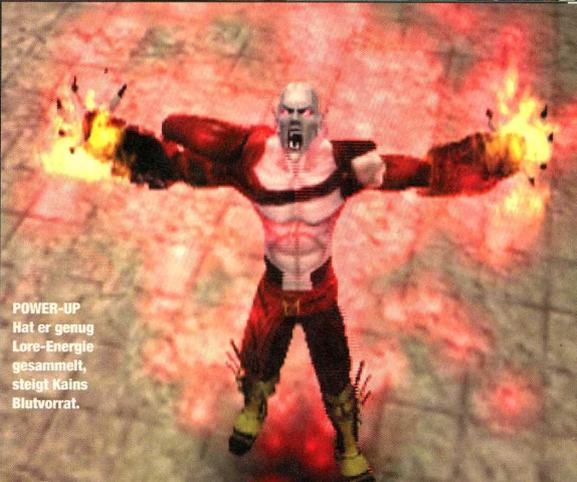
**BESIEGT** Der Lord der Sarafan-Priester erledigt Kain und entreißt ihm den Soul Reaver.



**KEIN BLOCK** Gegen Spezial-Attacken nutzen Kains Blockaden wenig.



**FEST IM GRIFF** Geschwächte Feinde leisten keine Gegenwehr.



**POWER-UP** Hat er genug Lore-Energie gesammelt, steigt Kains Blutvorrat.

so Schlägen ausweichen oder sie abblocken. Beim Blocken gibt es zwei Varianten. Während man beim automatischen nur den Block-Knopf gedrückt lässt, um Schläge abzuwehren, muss man beim manuellen seine Blocks mit den Angriffen der Gegner genau timen. Neben normalen Angriffen mit oder ohne Waffe kann Kain auch einen geschwächten Gegner am Hals packen, hochheben und dann von sich wegschleudern. Hat er ihn dann schließlich zur Strecke gebracht, sollte er sich von ihm einen Schluck Blut genehmigen, um seine Energie wieder aufzufüllen. Der Blutbalken (Kains Lebensenergie) ist anfangs noch recht kurz, doch mit jedem getöteten Gegner füllt sich auch das so genannte Lore-Meter ein wenig. Jedes Mal, wenn dieses ganz aufgefüllt ist, verlängert sich Kains Blutanzeige ein Stück. Über die Levels verstreut finden Sie auch immer wieder Kisten, die Ihnen entweder Lore-Energie geben oder Ihre Waffe mit magischer Kraft füllen. Neben seinen Kampffähigkeiten muss sich Kain auf der Jagd nach seinen Peinigern auch auf seine Vampirkräfte, die so genannten Dark Gifts, verlassen. Zu Beginn hat er zwei davon: Er kann mit dem Nebel verschmelzen und seine Wut einsetzen, um härtere Schläge auszuführen. Alle anderen Dark Gifts muss der Blutsauger sich im Laufe des Spiels von seinen abtrünnigen Gefolgsleu-

ten zurückholen. Diese Vampirkräfte nützen Kain nicht nur im Kampf, sondern auch beim Knacken einiger Rätsel, welche im Laufe des Spiels immer komplexer werden.

### ÜBERRASCHENDE WANDLUNG

Ehrlich gesagt hatte *Blood Omen 2* bisher immer einen eher unfertigen Eindruck gemacht. Doch Crystal Dynamics haben sich in den letzten Monaten ziemlich ins Zeug gelegt, um das sehr blutige Abenteuer des Obervampirs (das übrigens ungeschnitten in die deutschen Läden kommt!) endlich ins rechte Licht zu rücken. Die flimmerfreie Umgebung wartet mit sauberen Texturen auf. Das Design verbreitet eine coole Steampunk-Atmosphäre, in der sich fantastische Technik mit Magie vermischt. Die Charaktere sind durchweg gut animiert, jeder Gegner hat seine eigene Angriffstechnik und -strategie. Besonders Kain glänzt mit einigen sehr guten Bewegungen. Allerdings hat er seit dem ersten *Blood Omen 2* eher der Fleisch gewordene Traum eines jeden Gothic-Mädels. 200 Jahre blutige Feldzüge mit anschließendem 200-jährigen Schönheitsschlaf wirken anscheinend Wunder ...

STEFANIE SCHWARZ

### INFO DARK GIFTS

## Der perfekte Jäger

Als Vampir verfügt Kain über unglaubliche Kräfte, die weit über das hinausgehen, was ein normaler Mensch leisten kann.

Um sich gegen die Sarafan vernünftig wehren zu können und wieder zu seiner alten Größe aufzusteigen, muss Kain seine Dark Gifts wieder erleben. Von Anfang an beherrscht er es, mit dem Nebel zu verschmelzen. So kann er sich unbemerkt hinter einen Gegner schleichen und ihn dann mit einem einzigen Streich töten. Die begleitende Animation ist nichts für Leute, die kein Blut sehen wollen. Ebenso von Beginn an ist Kain in der Lage, mit erfolgreichen Blocks Wut aufzubauen, die er dann in einem mächtigen Schlag entladen kann. Die restlichen Dark Gifts eignet er sich im Laufe des Spiels an, indem er das Blut seiner ehemaligen Mitstreiter trinkt. Von Ihnen bekommt er die Fähigkeiten, übermenschlich weit zu springen, sich schnell wie der Wind zu bewegen, sich im Schatten zu verborgen, per Telekinese Dinge zu bewegen, die außerhalb seiner Reichweite sind, und den Geist anderer zu manipulieren, um sie für seine Zwecke zu benutzen. Eine sehr nützliche, wenn auch extrem blutige Fähigkeit ist die, seine Feinde zu greifen und mit einem einzigen Gedanken implodieren zu lassen.



**WEITSPRUNG** Dank seiner Fähigkeiten kann Kain sehr weit springen. Eine Animation zeigt Ihnen an, wo Sie landen können.



**ROTES GLÜHEN** Blood Omen 2 glänzt mit schönen Partikeleffekten.

### ANGESPIELT BLOOD OMEN 2

Hersteller:	Eidos Interactive
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	29. März

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

Savegame	Entwickler
Ja	Crystal Dynamics
Umfang	Datenträger
11 Kapitel	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

## SEHR GUT

„Düster, böse, blutig – Blood Omen 2 überzeugt durch gute Grafik und einen wirklich coolen Anti-Helden!“

# Reiche Deinen Urlaub ein! Die Xbox ist da!

**Microsoft**  Vergessen Sie, was Sie bisher an Konsolen kannten. Ab 14.03. gibt's Xbox. Mit rasanterem 5x DVD Laufwerk und sensationellen 8 Gbyte Festplattenspeicher. Mit 733 MHz Taktfrequenz, also der schnellsten CPU, die je für Videospiele verwendet wurde. Mit saftigen 64 MB Arbeitsspeicher. Und einem 233 MHz Grafikchip, der jedes Spiel in eine gigantische Optik übersetzt. Heiß gemacht? Dann schnell zu Saturn!

# 479,-

Die Megakonsolle von Microsoft:  
Ab 14.03. bei Saturn!

## DEAD OR ALIVE 3

Kult Beat'em up.

## HALO

Das ultimative Science-Fiction Action-Spiel für die Xbox.

Je Spiel

# 69,-



74 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe

01805-172000

Saturn-Hotline, 12 Cent pro Min

# SATURN



**STADTRAND**  
Die Grafik glänzt auch neben der Strecke mit liebevollen Details.



**DIE MCKANE-DINGS**  
Die Zwischensequenzen geben dem Spiel eine ganz eigene Atmosphäre.

# DTM Race Driver

Die **TOCA-Serie** geht in die nächste Runde. Diesmal auch auf den Strecken der DTM.

Irrendwo im ländlichen England programmieren zwei Codemasters-Teams unter Hochdruck gegeneinander. Sowohl die Mannschaft vom nächsten *Colin McRae Rallye* als auch die Jungs von *TOCA 3* wollen jeweils das Rennspiel des Jahres auf die virtuelle Straße bringen. Letztere erlaubten nun zum ersten Mal eine ausgiebige Testfahrt. *TOCA 3* wird in Deutschland als *DTM Race Driver* erscheinen. Aus dem einfachen Grund, weil neben 13 internationalen Meisterschaften eben auch die Deutsche Tourenwagenmeisterschaft mit

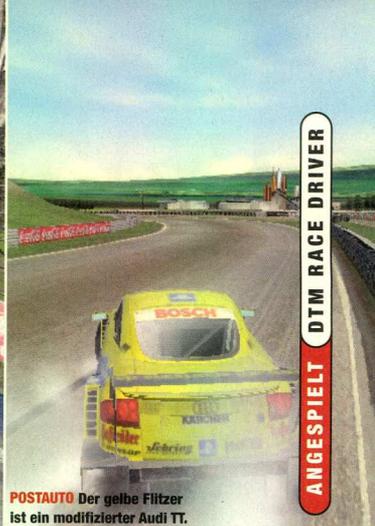
fünf Strecken und den 20 besten Teams enthalten ist. An Lizenzen wurde wahrlich nicht gespart. Auf Knopfdruck können Sie die TOCA-Tour ebenso fahren wie die AVESCO-V8-Serie, die Pacific Challenge oder eine der anderen Meisterschaften mit den jeweils geltenden Regeln und Punktesystemen. Also eigentlich genug für 13 Spiele und trotz allem nur schmückendes Beiwerk. Im Zentrum des Spiels steht ein umfangreicher Karrieremodus mit einer komplexen, wenn auch linearen Story. In der Rolle des jungen Fahrers Ryan McKane wollen Sie ganz nach

oben. In Ihrem Büro, der Garage und dem Aufenthaltsraum dürfen Sie sich frei bewegen. Dort können auch alle spiel- und rennrelevanten Entscheidungen getroffen werden, die Menüs sind dabei hübsch in den Raum integriert. So werden die freigefahrenen Fahrzeuge beispielsweise am Schlüsselbrett im Büro ausgewählt. Nach jedem Rennen geht die Geschichte ein Stück weiter. Ihr Bruder hat einen Unfall und kann eventuell nie wieder fahren, eine schöne Frau kommt ins Spiel. Wirklich verraten können wir nur so viel: es geht um Höhen und Tiefen, um





**NEBELMASCHINE** Man beachtet den Qualm, der durch die Felgen hindurchdampft.



**POSTAU** Der gelbe Flitzer ist ein modifizierter Audi TT.

ANGESPIELT DTM RACE DRIVER

Männer und Autos, um echte, große Gefühle. Je besser Sie fahren, umso schneller geht es in der Story voran. Zum Ende der Geschichte kommt aber irgendwann jeder.

### STRECKENPOSTEN

Neben den 38 original nachgebauten Strecken sind besonders Fahrphysik und Schadensmodell beeindruckend. Am Kollisionsmodell und am naturgetreuen Wechselspiel zwischen Auto und Umweltkomponenten werkelte ein extra aus Cambridge angeheuerter Physiker drei Monate lang. Für die Umsetzung der Fahrzeuge arbeitete

Codemasters eng mit den Herstellern zusammen. Das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen. Die 42 im Spiel vorhandenen Originalwagen fahren sich ausgezeichnet und die Lenkung spricht hervorragend an. Teilweise könnte man das Fahrverhalten schon als zu realistisch bezeichnen, den Spielspaß dürfte das aber nicht einschränken. Richtig beeindruckend ist das optische Schadensmodell. Jedes Einzelteil verformt sich äußerst hübsch und realistisch. Eine rampionierte Motorhaube klappert im Fahrtwind, angefahrene Stoßstangen hängen noch an einer

Schraube und schleifen funkenstiebend hinterher. Auch die Gegnerintelligenz macht einen guten Eindruck. Die KI basiert zwar – wie bei jedem anderen Autospiel – auf drei Fahrlinien, allerdings sollen die Fahrer sehr viel besser auf neue Situationen reagieren können, was spannende Zweikämpfe verspricht. Optisch macht das PS2-Spiel noch einen sehr unfertigen Eindruck. Ein Blick auf die weiter fortgeschrittene PC-Version lässt aber vermuten, dass *DTM Race Driver* auch grafisch auf die Überholspur ziehen wird.

PHILIPP ROHWEDDER

### ANGESPIELT DTM RACE DRIVER

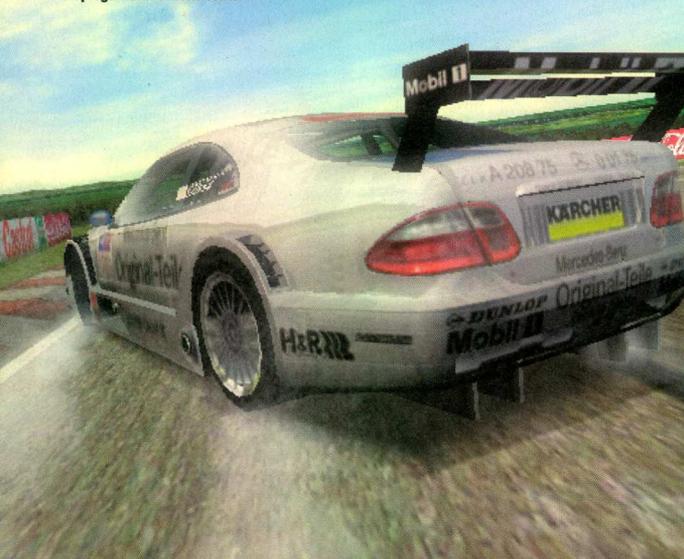
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	2. Quartal
Internet:	www.codemasters.de
Savegame Ja	Entwickler Codemasters
Umfang 38 Strecken	Datenträger DVD

FINISCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„Ein Autorennspiel, wie man es sich vorstellt. **Viele Strecken**, noch mehr Fahrzeuge und eine spannende Story.“

**DETAILVERLIEBT** Werfen Sie einen Blick auf die Spiegel- und Dreckeffekte.



**SCHLEUDERTRAUMA** Wer eine Kurve unterschätzt, landet meist schneller im Klesbett, als er glaubt.



**RENNSEMEL** Einen Großteil der Fahrzeuge müssen Sie erst freispielen.



# Falcone: Into the

Total verrückte  
**Space-Piraten**  
und böser Humor

**G**abriel Falcone ist der beste Space-Pirat der gesamten Galaxis. Sein Problem: Es weiß keiner. Und ohne großen Bekanntheitsgrad lebt es sich in der „Entern und Brandtschatzen“-Branche einfach nicht besonders gut. Seit er vor einigen Jahren mit seiner Bande zwischen die Fronten zweier rivalisierender Piraten-Clans geriet und als einziger Überlebender entkam, ist er etwas in Vergessenheit geraten. Doch langsam hat er vom Versteckspielen gehörig die Nase voll und macht sich endlich daran, sich seinen Ruf als Ober-Pirat zurückzuerdienen. Machen Sie also Ihren Raumjäger startklar, schultern Sie Ihre Wummen und bereiten Sie sich auf ein paar heiße Kämpfe im All vor.

## RAUBZÜGE FÜR GUTEN RUF

Ihre Aufgabe ist es also nun, mit erfolgreichen Beutezügen Ihr Alter Ego Falcone wieder in der Galaxis bekannt zu machen. Ganz so einfach ist das natürlich nicht, denn es gibt noch ein paar andere, die Ihnen das Freibeuter-Leben schwer machen wollen. Auf der einen Seite sind da immer noch die rivalisierenden Piraten und auf der anderen Seite die diktatorische „Legion“, eine Macht, die die Galaxis seit kurzem mit eiserner Faust regiert. Was liegt also näher, als sich eine dieser beiden Parteien vorzuknöpfen, um an reiche Beute zu kommen? Hauptziel Ihrer Angriffe sind daher zunächst einmal die Handelskonvois der Legion. Dabei muss der Spieler große

Flexibilität beweisen – *Falcone: Into the Maelstrom* ist nämlich ein Mix aus Ego- und Weltraum-Shooter. Zunächst geht es per Raumjäger ins All, um feindliche Geschwader zu dezimieren und dann das begehrte Frachtschiff zu entern. Haben Sie dort angedockt, müssen Sie sich per pedes und schwer bewaffnet den skurrilen und fiesen Roboterhorden der Legion stellen und Ihre Ego-Shooter-Fähigkeiten unter Beweis stellen. Haben Sie sich durch viele schwierige Kaper-Aktionen erst einmal einen gewissen Ruf erkämpft, können Sie nach

und nach Spezialisten rekrutieren, die Ihnen bei Ihren Raubzügen hilfreich zur Seite stehen. Diese Hacker, Sprengstoff- und Waffenexperten können von Ihnen durch einfache Befehle durch die Levels gelenkt werden. Das Spiel wird später also deutlich taktischer und besteht aus mehr als nur hirnlosem Herumgeballer. Mit 20 Missionen, für die auch ein guter Spieler jeweils mehr als eine Stunde brauchen soll, und einigen Multiplayer-Levels für heiße Dogfights und Ego-Shooter-Gefechte ist zudem auch ein längerer Spielspaß garantiert.

## EIN GUTES TEAM

Die Geschichte des Spiels, die in vielen Zwischensequenzen erzählt wird, stammt übrigens aus der Feder von Robbie Mor-



**AUF DER SUCHE** In so einem Lager-raum findet sich oft reiche Beute.

**BLENDED** Die Story wird in diversen Zwischensequenzen erzählt.

**DAUERFEUER** Die Ego-Shooter-Sequenzen machen etwa 60 % des Spiels aus.



# Maelstrom



risen, der Comic-Fans durch *Judge Dredd* und einige *Batman*-Ausgaben bekannt sein dürfte. Gleiches gilt für den Designer Jim Flynn. Mit so einem Team ist zumindest eine unterhaltende und nicht ganz ernst gemeinte Geschichte mit vielen bösen Gags und einem coolen Design sicher. Hoffen wir, dass die Programmierer ihr Handwerk ebenso gut

verstehen und aus dem interessanten Spielkonzept einen Hit-Kandidaten zaubern. Die Screenshots sehen auf jeden Fall schon recht viel versprechend aus.

STEFANIE SCHWARZ

## ANGESPIELT FALCONE

Hersteller: Virgin Interactive

Genre: Action

Spieler: 1-4

Sprache: Englisch

Termin: Mitte 2002

Internet: [www.virgininteractive.co.uk](http://www.virgininteractive.co.uk)

Savegame  
Ja

Entwickler  
Virgin Interactive

Umfang  
20 Missionen

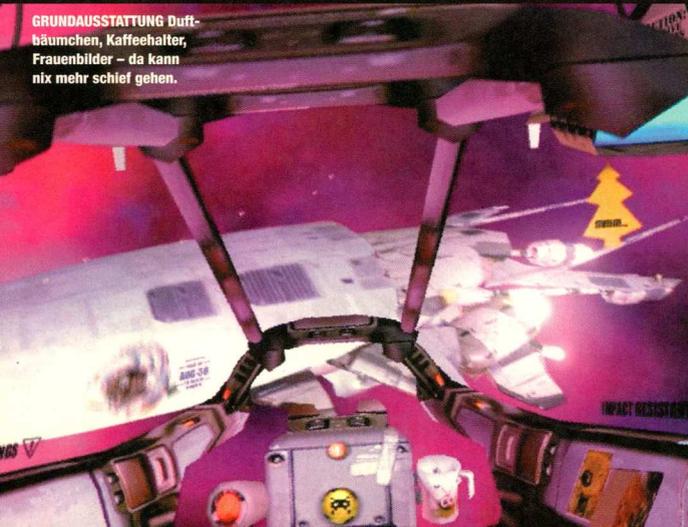
Datenträger  
CD

## EINSCHÄTZUNG

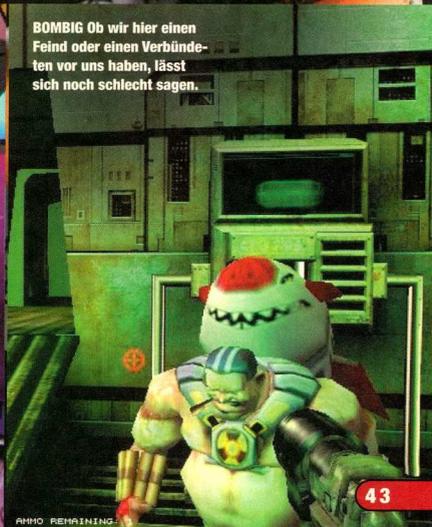
## SEHR GUT

„Ein cooles Spielkonzept mit einer witzigen Story – eigentlich ein guter Mix. Wir sind gespannt.“

**GRUNDAUSSTATTUNG** Duftbäumchen, Kaffeehalter, Frauenbilder – da kann nix mehr schief gehen.



**BOMBIG** Ob wir hier einen Feind oder einen Verbündeten vor uns haben, lässt sich noch schlecht sagen.



Air Force Elfe im Ring Grand Prix Rayman 2 Re-Volt Shadowman Skate for fun

Tel.: 02504-9330-11bis16 Persönliche Bestellannahme Mo.-Fr.: 8.30-19.45 Uhr Sa.: 9.00-13.00 Uhr

PREY'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

Unsere Preise wurden durch den EURO nicht erhöht! Nur solange Vorrat reicht! Stand: 16.02.2002 Gebrauchtspiele: ACHTUNG - Viele Einzelstücke:

PREISE IN EURO! 1 EURO = 1,95583 DM

PlayStation:

Table listing PlayStation games and prices, including titles like Apocalypse, Blast Radius, and various racing and action games.

Table listing PlayStation games and prices, including titles like Resident Evil 3, Dynasty Warriors, and various action and strategy games.

Table listing PlayStation games and prices, including titles like Magical Drop, Rayman 2, and various platformer and action games.

Table listing PlayStation games and prices, including titles like Gunship, Dschungelbuch, and various racing and simulation games.

auflieber: Space Wild Cat Batman Born to kill Crash Destiny Energy

ersönliche Bestellannahme **BREAK'S SHOP** Fax: 02504 - 9330 - 99  
 Mo.-Fr.: 8.30-19.45 Uhr Alfred-Krupp-Str. 24  
 Sa.: 9.00-13.00 Uhr 48291 Telgte

**LEAD- SHOOTER:**

ten Trilogy	10,81
on Trilogy/a/uncut	30,25
omahome/a/uncut	20,43
ahome/a/uncut	20,43
an Panic	25,54

**fightler: Legend of**

James G Games	35,76
sen a/uncut	25,54
adly of Honor 2	25,54
ghty Hits Special	20,43
ortnhaagd 2	20,43
ad Master	20,43
urth Park	20,43

**an Crises: Projekt**

an	30,65
an Crises: Projekt	30,65
an + G-Con Gun	61,33
omies a/uncut	15,31
omies 5	15,31
uptor	35,76
gastic	15,31
edge Dredd	35,76
ghty Hits Tenka	35,76
ghty Hits Special	15,31
ne Projekt: Projekt	an
an	25,54

**PIELSAMMLUNG:**

anashi Bashii Soccer	20,43
esares Palace 2000	20,43
Whites Cueball 20	20,43
gas Casino	15,31
nter Palace 2000	15,31
ght in Vegas	30,65
cco Museum 1	45,99
cco Museum 5	35,76
gas Casino	10,20

**SPORT:**

ua Ice Hockey	15,31
ua I.Hockey 2	20,43
ua Pool	20,43
ua Soccer C.E.	10,20
ua Soccer 2	15,31
idas Soccer 98	15,31
idas P. Soccer Int.	15,31
Star Soccer	15,31
an Kournikova's Smash	15,31
ur Tennis	15,31
lbertzer Champ.	15,31
First Sport	15,31
Air	15,31
X Champions	15,31
riswick Bowling 2	20,43
n's Kamara's Street	20,43
ccer	15,31
ball Zone	20,43
er's Riggs (Golf)	15,31
gley Riders	25,54
W Hardcore Rev.	15,31
W Hardcore	15,31
olution a/uncut	20,43
IA Soccer '97	10,20
IA Soccer '98	10,20
2002	45,99
Arnold Nippon	20,43
kinreich '98	20,43
BBall Live	15,31
incl. Multi Pack	25,54
al Storm	15,31
ldeal Goal	15,31
ernatalni Superstar	15,31
ccer 98	15,31
er's Star	20,43
ck Back & Field 2	20,43
ck off World	20,43
er Grande	20,43
le Miglia	25,54
IA Fast Break	20,43
IA in the Zone 2	15,31
IA Live '99	15,31
IA Pro '99	15,31
IA Pro '99	20,43
L Breakaway	15,31
L Face Off 97	10,20
L Face Off 98	10,20
L Face Off 99	10,20
L Hockey '97	15,31
L Hockey '99	15,31
L Hockey '99	20,43
L 2000	20,43
L Power.Hockey.10	20,43
L Powerplay 98	15,31
L Rock the Ring	20,43
L Steel	20,43
L Untain Biking	20,43
L Rock the Ring	20,43
L Deathl	20,43
L Air Extreme	20,43
L Whorbinding	20,43

Duine 2000	17,87
Frontschwinge	17,87
Hidden & Dangerous	17,88
Legend of Kartia	20,43
Lego Rock Raiders	20,43
Monsters	20,43
Player Manager 99	15,31
Populuz	15,31
Premier Manager	15,31
Railroad Tycoon 2	20,43
Sentinel Returns	20,43
Strike Point	20,43
Theme Hospital	TBA
Theme Park	25,54
Multi Tap Org.	20,43
Pad Strik 5 Jr	5,00
RGB Kabel Special	15,31
<b>Skateboard 2 (Achs) 51,10</b>	
Space Station	25,54
T-Shirt/Breath of Fire	5,09
T-Shirt PSX Symbol	7,64
Tranzmatte	30,65
Tranzmatte + MC 13,0	5,09
TruMaster Pad	35,76
Xploder 9000	40,43
Xploder 9000 D.C.	30,65
Xploder Pro	51,10

**Geplante Neuheiten PSX**

Barbie Rescate Heroes	15,31
Black & White	TBA
Final Fantasy 6 (27.02.02)	30,65
Future Racer	17,88
Hellboy (15.02.02)	30,65
Hugo und der Teufel, Spiegel	17,88
Huntchback of Notre Dame	17,88
Hybrid	17,88
Largo Winch	17,88
Legend of Pocahontas	17,88
Merch 3 (28.03.02)	30,65
Ms. Spider	30,65
Pro Body Boarding	17,88
Scooby Doo und die Cyber...	17,88
Scooter Racing	20,43
Wintersports Paradise	17,88

**Zubehör:**

PS One incl. Harry Potter	153,36
Action Replay	35,76
Adapter/ MOD	20,43
Analog Pad	10,20
Total NBA 98	15,31
Link: Dauter	15,31
FEU Controller	53,66
UEFA Ch. L. 98/99	7,64
UEFA Ch. L. 99/01	15,31
UEFA Champ. L. 01	20,43
UEFA Striker	15,31
Victoria Boxing 2	15,31
Victoria Boxing 3	20,43
W. Gretzky Hockey 10	20,43
W. Gretzky Hockey 2	20,43
WWF Backstreet A	25,54
WCW vs NWO:	
Thunder	15,31
WWF Attitude	10,20

**SIMULATION / STRATEGIE:**

Anstoß Premierie	15,31
BDFL Manager 2001	35,76
BDFL Manager 2002	40,88
Chockey '97	25,54
Civilization 2	20,43
Command & Conquer 2	20,43
Alarmstufe Rot	15,31
C & C 1 a/uncut	30,65
C & C 2 a/uncut	30,65
Game Booster:	
GB auf PSX	35,76
Gehäuse	ab 10,20
Man "Dual"	15,31
Equalizer	20,43
Game Booster:	
GB auf PSX	35,76
Gehäuse	ab 10,20
Man "Dual"	15,31

**Lösungsbücher:**

007: Der Morgen st... 15,31	
007: Die Welt ist	7,57
Akiji, MGS, O.D.T.	
Alien Trilogy	10,20
Alien WGS	7,57
Alone in the Dark	ab 7,57
Alone 1 & 2	je 7,57
Age Escape & Tipps	10,20
Atlantis & Atlantis	10,20
Baldurs Gate	7,57
Baphomet's Fluch	5,09
Baphomet's Fluch 2	7,57
Blaze'n Blade	7,57
Blood Moon	7,57
Brath of Fire 3 / 4	je 7,57
Castlevania	7,57
Castlemania	7,57
Chase the Express	7,57
Clock Tower	7,57
Command & Conq.	7,57
Command & C. 2	7,57
Crash Bandicoot 3 + 10,20	
Croc	2
D	7,57
Dark Cloud	7,57
Dark Ormen	7,57
Die Antena Dungeon	ab 7,57
Devil May Cry 4c	15,31
Diablo	7,57
Digimon World	15,31
Dino Crises	7,57
Dino Crises 2	7,57
Discworld 1 & 2	je 7,57
Discworld Noir	7,57
Dragon 1 & 2	je 7,57
Dracula Valer	7,57
Duch Nukem Time	7,57
Egypt 2	7,57
Eternal Ring	7,57
Fear Effect 4c	15,31
Fear Effect 2	7,57
Final Fantasy 7	in 4c
Final Fantasy 8	15,31
Final Fantasy 9	15,31
Final Fantasy X	15,31
Flucht von Monkey Island	10,20
Galerians	7,57
Sex 3D & Rayman	10,20
Grab des Pharos	10,20
Grandia	10,20
Granstream Saga	7,57
Guardian of Darkness	7,57
Half Life 2	7,57
Harry Potter	7,57
Heart of Darkness	7,57
Herc's Adventure	7,57
Hexen	7,57
Jake Cocoon	7,57
KANO Krestler C & G	10,20
Koudelka	10,20
Nuclear Strike	10,20
Nuclear Strike	10,20
Legend of Dragon	10,20
Legend of Legalia	7,57
Little Big Adventure	10,20
Medal of Honor 2	je 7,57
Medieval 1 & 2	je 7,57
Metal Gear Solid	ab 7,57
Mission Impossible	7,57
Nightmare Creatures	7,57
Nightmare Creatures mehr	10,20
Onimusha	7,57
Orphen	7,57
Overblood	7,57
Panzer General 2	7,57
Populous	7,57
Railroad Tycoon 2	7,57
Rayman 2	15,31
Rayman 2	15,31
Resident Evil 3	10,20
Resident Evil 3	10,20
Resident Evil Code Veronica X	10,20
Riven - Myst 2	7,57
Scout 2	7,57
Shadowman	7,57
Silent Hill	7,57
Silent Hill 2 4c	17,88
Soul Reaver	7,57
Soul Reaver 2 4c	15,31
Star Ocean	20,43
Star Wars 1	10,20
Suikoden 1 & 2	je 7,57
Summer	7,57
Syphon Filter 1 & 2	je 7,57
Tombrador 1-5 ab 10,20	
Ubik & 3 Andere	10,20
Vagrant Story	ab 7,57
Vandal Hearts & 2	je 7,57
Vorret in der verbotenen Stadt	7,57
Versailles & 3 Andere	10,20
Wild Arms	10,20
Wind Commander	je 7,57
X-Files	7,57
X-Files	7,57

**Aufkleber:**

Ferrari 5,00	
Evil 11,66	
Fury 11,66	
Hacker 11,66	
Monaco GP 11,66	
Space World 11,66	

**MOGEL-LEXIKON:**

Action & Adventure:

- 2500 Cheat's & Code's, Tips & Tricks zu über 90 Spielen.
- Game Guide: Akiji, MGS, O.D.T., Silent Hill, Soul Reaver & Syphon Filter.

Beätam Up:

- 2500 Cheat's & Code's, Tips & Tricks zu über 90 Spielen.
- Games Guide: Bloody Roar 2, Ehrgeiz & Omega Boost.

Jump & Run:

- 1500 Cheat's & Code's, Tips & Tricks zu über 90 Spielen.
- Game-Guide: Ape Escape, Crash Bandicoot & Abe's Exodas.

Cheat-Beuch 2

- X-Ploder Beuch 19,95
- X-Ploder Beuch CD 29,95
- Modelator: Ferrari 35,76

**Geplante Neuheiten Play Station 2:**

Blood Omen 2	53,66
Casper	51,10
Centr Court Tennis	53,66
Deus Ex (April)	53,66
God of Elements Force	51,10
Grandia (28 März)	53,66
Guilty Gear X	51,10
HD Overdrive	53,66
Head Hunter (27.2)	53,66
ICO (20.03)	53,66
Iron Aces 2: Birds of Prey	53,66
Jade Cocoon 2	53,66
Kerassac Park Survival	53,66
Legend of Alon d'...	51,10
Reborn: Lords of Black	53,66
Shadow Man 2 (1.3)	53,66
Shadow Man 2 a/uncut	53,66
Star Wars Racer 2	53,66
Suikoden 3	tba
Time Crises 2 (incl. G-Con V-Tennis 15.02)	53,66
<b>WTA Tour Tennis (05.04)</b>	

**PlayStation 2** 296,04

**PS2 + 2 Pads + Fernbedienung** 319,-

**PS2 + Metal Gear S.2 TBA**

**Action Replay 2 V2 incl.**

**Dual Pad Jaguar** 17,87

**Dual Shock Original** 28,10

**Dual Fernbedienung** 15,31

**Keyboard** 28,10

**Lenkrad "Jaguar"** 51,10

**Link Kabel** 15,31

**V-Stand** 15,31

**V-Stand incl. Storage** 17,87

**Memory Card 8 MB** 40,88

**Memory Card Org.** 43,43

**Memory Card 16 MB 48,55**

**Multi Tap** ab 30,65

**RGB / Scart Kabel "Jaguar"** 17,87

**S-VHS Kabel** 10,20

**X-ploder 2** 43,43

**4 x 4 Evolution** 30,65

**5th Element (NYR Race)** 51,10

**7 Blades** 51,10

**Nightmare Creatures** 7,57

**Age Combat 4** 53,66

**Age of Empires 2** 53,66

**Alien Blade** 53,66

**Alone in the Dark** 51,10

**Armored Core 2** 45,99

**Army Men...** ab 35,76

**Die neue...** 45,99

**ATV Off Road** 53,66

**Baldurs Gate 2** 53,66

**Bass Strike** 53,66

**Burnout** 51,10

**Capcom vs SNK 2** 53,66

**Crash Bandicoot** 51,10

**Crash Tax** 35,76

**Dark Cloud** 53,66

**Dave Mira Freestyle** 51,10

**Dead or Alive 2** 29,95

**Devil May Cry** 53,66

**Disney Dinosaur** 45,99

**Donald Duck Quack** 45,99

**Living on the Edge** 53,66

**Drop Ship** 51,10

**ESF Fußball Manager** 53,66

**Omega the Dolphin** 51,10

**Emphearnal Fantasia** 53,66

**ESPN Hockey** 51,10

**ESPN: Winter Sports** 53,66

**Eternal Ring** 51,10

**Everrace** 51,10

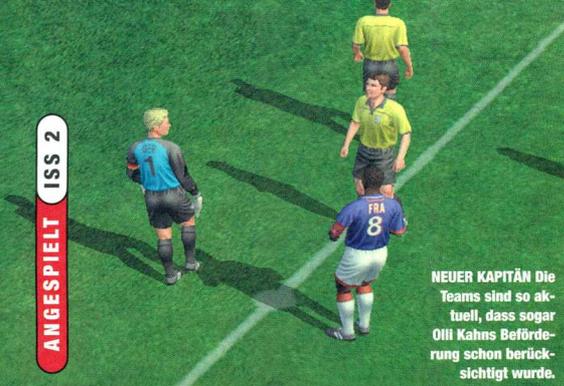
**Extermination** 53,66

**FIFA 2001** 45,99

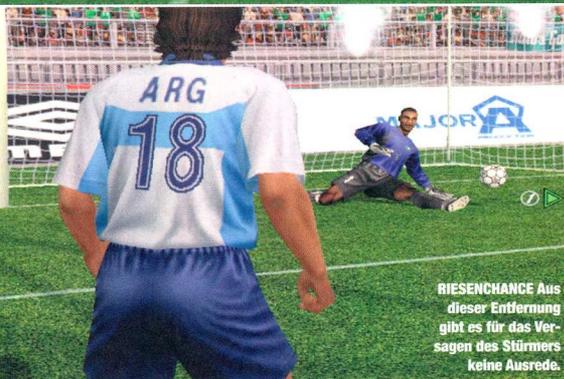
**F1 Champ. Season** 51,10

**F1 Racing Champ.** 35,76

**15,31 Euro:** <http://www.freackshop.de>



**NEUER KAPITÄN** Die Teams sind so aktuell, dass sogar Olli Kahns Beförderung schon berücksichtigt wurde.



**RIESENCHANCE** Aus dieser Entfernung gibt es für das Versagen des Stürmers keine Ausrede.



### Spieler bearbeiten

International Superstar Soccer 2 / Optionen

**WITZIGER BAUKASTEN** Ihrer Fantasie sind hier kaum Grenzen gesetzt.

Gesicht 8/7/5/ 5/10/ 8/10

Gesichtstyp 8

Gesichtszüge 7

Ges. farbe 5

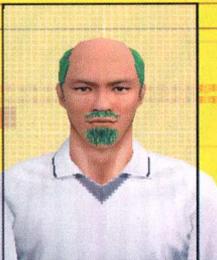
Barttyp 5

Bartfarbe 10

Haartyp 8

Haarfarbe 10

OK



# ISS 2

## Konamis Bolzexperten basteln am **ISS-Nachfolger!**

**W**enn man den damaligen Play-Station-2-Launch-Titel nochmal aus dem Regal holt, dann fallen im Vergleich mit aktuellen Spielen der zweiten Software-Generation gleich mehrere Kritikpunkte auf. Vor allem in grafischer Hinsicht waren die Entwickler gefordert, da sowohl Darstellung als auch Animationen der alten ISS-Kicker dem aktuellen Standard nicht mehr genügen. In dieser Beziehung haben die Jungs aus Osaka aber ihre Hausaufgaben gemacht. Flüssige Spielzüge, akrobatische Torhüter-Paraden und durchdachte Tricks gehören jetzt zum Standard-repertoire der virtuellen Kicker. Auch die Stadionatmosphäre kommt dank lautstarker Sprechchöre und Jubelgesänge ganz gut rüber. Die Kommentare von DSF-Moderator Klaus Gronewald und Trainer Bernd Schuster passen sogar größtenteils zum Geschehen auf dem Platz. Spieltechnisch hat sich dagegen nicht viel geändert. Gravierende taktische Einflussmöglichkeiten und spie-

lerischen Tiefgang suchen simulationsorientierte Fußballfans immer noch vergebens.

### BESCHIEDENER UMFANG

Etwas enttäuschend ist die mageren Auswahl an Spielmodi schon. Neben obligatorischen Freundschaftsspielen und Trainings-Sessions gibt es nur noch eine Reihe von internationalen Ligen und Turnieren, die Sie mit einer von 58 Nationalmannschaften bestreiten. Einzige echte Neuerung: die Spezialliga. In diesem Modus treten vier bis acht Mannschaften in einem komplett frei definierbaren Turnier gegeneinander an, wobei eine ganze Reihe von Faktoren frei konfigurierbar sind. Mithilfe eines Editors können Sie Spieler und Mannschaften Ihren Wünschen anpassen und so immer für aktuelle Aufstellungen sorgen. Zu den elf Nationalspielern kommen pro Team elf Ersatzkicker und nochmal dieselbe Zahl an Profis, die zum erweiterten Kader zählen.

WOLFGANG FISCHER



**ELLENBOGEN VORAUSS** Die Zweikämpfe werden auch hier mit aller Härte und vollem Einsatz geführt.

### ANGESPIELT ISS 2

Hersteller:	Konami
Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Termin:	April 2002
Internet:	www.konami-europe.de
Savegame Ja	Entwickler KCE Osaka
Umfang 6 Spielmodi	Datenträger DVD

EINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Auf den ersten Blick zeigt sich ISS 2 gegenüber dem Vorgänger verbessert, nur der Umfang ist eher enttäuschend.“



Team

Defensiv: Hinten, Druck, Schwerpunkt, Angriff

Kurz: Pass-Spiel, Weit

Geduldig: Offensiv, Direkt

Mitte: Zuspiel, Flügel

Taktisch Wertung

Teamtaktik

Vorgew. Taktik: Benutzerdef.

Aufstellung: 3-4-3

Konter: Nein

Defensiv: Hinten, Druck

Schwerpkt.: Defensiv, Angriff

Pass-Spiel: Kurz, Weit

Offensiv: Geduldig, Direkt

Zuspiel: Mitte, Flügel



**ÜBUNG MACHT DEN MEISTER**  
Hier können Sie das Trainingsprogramm zusammenstellen.

**VEREINSSTRATEGIE** Bei der Taktik gibt es viele Optionen.

# BDFL Manager 2002

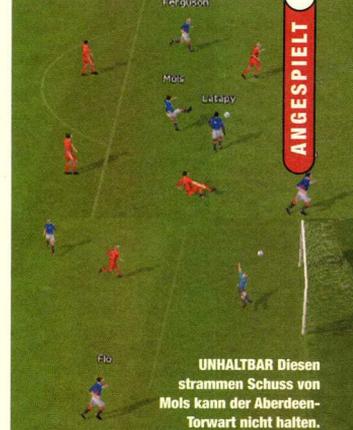
Bundesliga-Manager mit Tiefgang: **Trainer und Finanzjongleure** sind hier gleichermaßen gefragt.

**M**anagersimulationen auf der Konsole können durchaus problematisch sein: Durch die oft komplizierten Menüs zu navigieren, ist am PC meistens eben einfacher. Der *BDFL Manager 2002* bildet da eine rühmliche Ausnahme. Mit wenigen Tasten stehen dem Spieler zahlreiche Möglichkeiten zur Verfügung, um den Verein nach oben zu bringen. Das Schöne dabei: Man muss nicht alle diese Optionen wahrnehmen. Man kann

auch einfache Leute einstellen, die einzelne Bereiche verantworten. So ist es möglich, sich vollkommen aufs Fußballerische zu konzentrieren und nur die Aufstellung und Spielereinkäufe im Auge zu behalten. Selbst da gibt es aber unterschiedliche Möglichkeiten, zum Erfolg zu kommen. Allein bei der Taktik kann man aus unzähligen Varianten auswählen. Wer aber auch auf die finanzielle Situation direkten Einfluss nehmen will, kann sich noch um Stadionausbau, Sponsorenakqui-

se oder die Spielerverträge kümmern. Das alles ist nicht nur leicht zu steuern, es ist auch sehr schön präsentiert: Die Spiele sind optisch ansprechend, nur das Publikum flimmert ein wenig. Es macht wirklich Spaß, dem recht realistisch wirkenden Treiben zuzuschauen. Wer nicht die Nerven für ein komplettes Match hat, darf sich nach Spielende auch einfach nur die Highlights anschauen – in der fertigen Version von Paul Breitner kommentiert.

ALBRECHT OTT



**UNHALTBAR** Diesen strammen Schuss von Mols kann der Aberdeen-Torwart nicht halten.

OTLE VFB Stuttgart C9,705,752 Mi 4 Jul '01

Stadion

Nordtribüne Fassungsvermögen	9947
Osttribüne Fassungsvermögen	15350
Südtribüne Fassungsvermögen	6053
Westtribüne Fassungsvermögen	15350
Ö Zuschauerzahl Fassungsvermögen	25429 / 46700

Gottlieb-Damier

Stadioninformationen

**FEHLER** Das Stadion wirkt echt, das Fassungsvermögen nicht.

**ANGESPIELT BDFL MANAGER 2002**

Hersteller: Codemasters

Genre: Strategie

Spieler: 1-2

Sprache: Deutsch

Termin: April

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

Savegame: Ja

Entwickler: Codemasters

Umfang: 6 Verbände

Datenträger: DVD

**FINSCHÄTZUNG**

**SEHR GUT**

„Fußballfest für Finanzgenies: recht realistische Managersimulation mit Vereinen aus sechs Ländern.“



# Knockout Kings 2002

Prügelorgie mit Prominenz:  
Hier steigen **Boxlegenden** verschiedener Ären in den Ring.

**G**entlemansport oder Haudrauf-Spektakel? Boxen kann sicherlich unterschiedlich wahrgenommen werden. *Knockout Kings 2002* entscheidet sich eher für letztere Variante. Mit einem von 45 Profiboxern aus unterschiedlichen Epochen dieses Sports steigen Sie in den Ring: Von Muhammad Ali über Joe Frazier bis zu den Klitschkos reicht die Auswahl im Schwergewicht. Dazu gibt es noch Profis aus der Leicht- und Mittelgewichtsklasse. Alle bewegen sich sehr schnell, wodurch das Ganze in eine reine Prügelei ausartet. In der Preview-Version ist es noch sehr leicht möglich, durch schnelles Drücken aller Schlagknöpfe die Deckung des Gegners zu durchbrechen und ihn einfach zu verdrücken. Taktik ist dabei wenig angesagt. Zwar gibt es einen Kraftbalken, der sich abbaut, je mehr man schlägt. Doch lädt sich dieser so schnell wieder auf, dass man selten zu defensivem Verhalten gezwungen wird. Neben den Turnier- und Schaukampfmodi gibt es auch wieder den Karrieremodus. Hier erschaf-

fen Sie einen eigenen Boxer, den Sie mit Training und Management zum Profi aufbauen. Optisch sind die Faustkämpfer alle gut getroffen: Sie sehen ihren Vorbildern nicht nur vom Gesicht her ähnlich, auch die Bewegungen wirken real. In der fertigen Version sollen dann Schwellungen zu erkennen sein, bei der Preview war das nicht so.

ALBRECHT OTT

**ANGESPIELT KNOCKOUT KINGS 2002**

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Boxen
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Termin:	Ende März
Internet: <a href="http://www.electronicarts.de">www.electronicarts.de</a>	
Savegame	Entwickler
Ja	EA Sports
Umfang	Datenträger
4 Spielmodi	CD

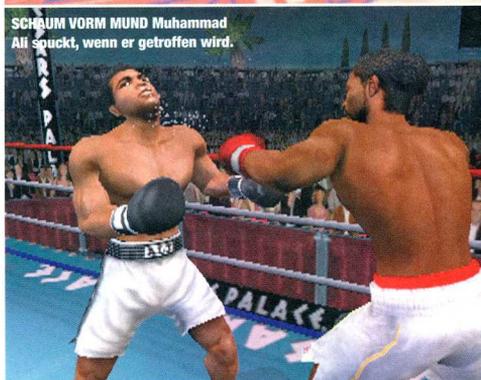
**EINSCHÄTZUNG**

**GUT**

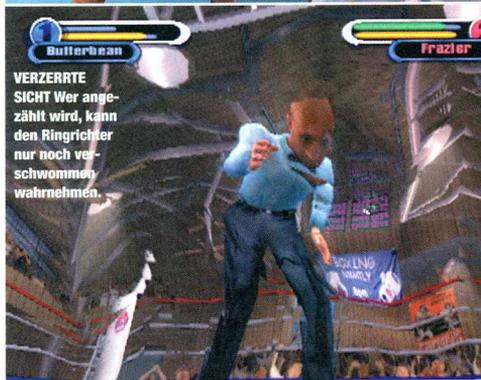
„Etwas prügelastiges Boxspiel, das aber viele der berühmtesten Boxer aller Zeiten zu bieten hat“



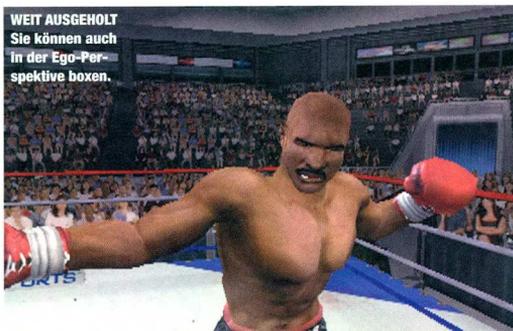
**FLUGEINLAGE**  
Hier wird Butterbean auf die Matte geschickt.



**SCHAUM VORM MUND** Muhammad Ali spuckt, wenn er getroffen wird.



**VERZERRTE SICHT** Wer angezählt wird, kann den Ringrichter nur noch verschwommen wahrnehmen.



**WEIT AUSGEHOLT**  
Sie können auch in der Ego-Perspektive boxen.



**ABGETAUCHT** Der blonde Jüngling duckt sich unter dem Schlag weg.

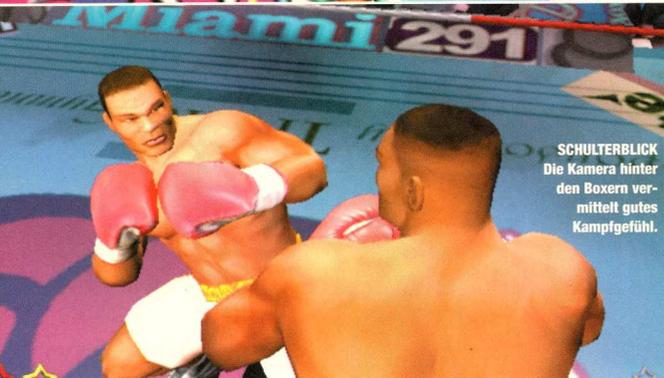
DECKENKAMERA Der Überblick ist aus der Vogelperspektive besser.



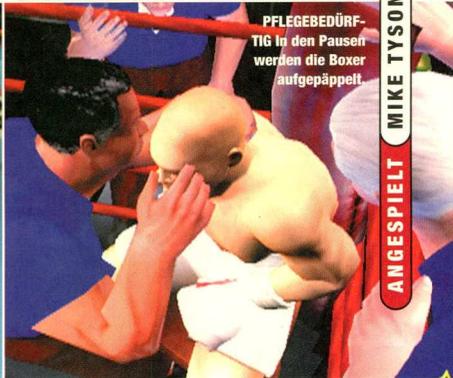
KOLOSS Mike Tyson ist ganz schön muskulös.



ANGESPIELT MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING



SCHULTERBLICK Die Kamera hinter den Boxern vermittelt gutes Kampfgefühl.



PFLERGEBEDÜRFTIG In den Pausen werden die Boxer aufgepöppelt.

# Mike Tyson Heavyweight Boxing

Raufbold  
**Iron Mike**  
benimmt  
sich auf der  
PS2 etwas  
zivilisierter.

**S**eine Eskapaden sind inzwischen berüchtigt: Vor allem außerhalb des Boxrings sorgte Ex-Schwergewichtsweltmeister Mike Tyson in jüngster Zeit für Skandale. Da tut es doch mal gut, ihn nur innerhalb des Rings Leute verhaufen zu sehen. Bei *Mike Tyson Heavyweight Boxing* liegt das Betragen des notorischen Raufboldes in den Händen des PlayStation-2-Spielers, und das von Dutzenden anderer Profikämpfer noch dazu. Das Spiel beschränkt sich aber ausschließlich auf den Faustkampf und das sogar recht gut. Das Boxen selbst geht leicht

von der Hand. Auch hier herrscht ein gewisses Arcade-Gefühl vor: Einfach drauflosprügeln, manchmal ausweichen und manchmal Fäuste zur Verteidigung hochnehmen reicht vollkommen aus. Eine gewisse Tiefe gewinnt der Titel durch seine unterschiedlichen Spielmodi. Natürlich sind da die Meisterschaften vom Bronze- bis zum Platingürtel, Schaukämpfe und Turniere. Dann gibt es aber noch speziellere Varianten: Beim Speedboxen geht es nur darum, die Gegner möglichst schnell zu Boden zu schicken. Bei der Tyson Challenge übernimmt der Spieler Iron Mike persön-

lich. Mit ihm tritt er nacheinander gegen die 15 besten Boxer an und muss eine Runde gegen jeden gewinnen. Und das, ohne dass sich die Gesundheit zwischendurch wieder auflädt. Abwechslung beim Spielen ist also auf jeden Fall geboten. Bei der Grafik dagegen nicht so. Die Boxer wirken alle ähnlich plump und klobig, sie bewegen sich auch kaum unterschiedlich.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT TYSON BOXING	
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Boxen
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	26. April
Internet: <a href="http://www.codemasters.de">www.codemasters.de</a>	
Savegame Ja	Entwickler Codemasters
Umfang 7 Spielmodi	Datenträger CD
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>GUT</b>	
„Motivierendes Arcade-Boxen, das vor allem durch seinen Umfang und die Spieltiefe Pluspunkte sammelt“	



# ESPN NBA 2night 2

Konami macht den **Einwurf** zur diesjährigen Basketball-Saison.



**S** Schön, wenn ein Team sich die Kritikpunkte des letzten Serientitels zu Herzen nimmt und so gezielt nachbearbeitet wie es die Macher von *NBA 2night 2* offensichtlich getan haben! Die ehemals schon ordentlich präsentierte Basketball-Simulation wurde optisch noch einmal gründlich auf Vordermann gebracht. So wirken die Scheinwerferspiele und Kamerafahrten über dem glatt gewienerten Pixel-Parkett noch professioneller und vor allem: Die Figuren sind sauber abgerundet und bewegen sich lebendiger als ihre klotzigen Vorgänger. Auch am Gameplay hat sich einiges getan. Bereits während den ersten Sekunden fällt einem auf, wie viel flotter die einzelnen Aktionen jetzt von der Hand gehen, wie viel zügiger das Spielgeschehen in Schwung kommt. Die Sportler scheinen nun nicht mehr unentschlossen zu zögern, bevor sie zu einem Sprung ansetzen oder einen Pass geben; außerdem ist es neuerdings möglich, Sprints einzulegen, was die entsprechende Figur natürlich ziemlich schnell ermüdet. Dank der überarbeiteten Steue-

runng verlaufen die Matches zwischen Spieler und CPU erheblich ausgewogener und spaßiger, ohne dass Slow-downs zu bemerken wären; daneben hat man auch die magere Modi-Auswahl aus Freundschaftsspiel, Saison und Play-offs um eine Quickstart-Option und einen Franchise-Modus erweitert. Kleiner Gag am Rande: Im Player-Editor dürfen Sie nun auch die einzelnen Muskelpartien Ihrer Sportasche schmälern oder aufpumpen.

STEFANIE SCHEITTER

**ANGESPIELT ESPN NBA 2NIGHT 2**

Hersteller:	Konami
Genre:	Basketball
Spieler:	1-8 (Multitap)
Sprache:	Englisch
Termin:	Mai
Internet:	www.konami-europe.com
Savegame Ja	Entwickler KCEO
Umfang	Datenträger
Spielmodi 5	CD

**FINSCHÄTZUNG**

**GUT**

„Nicht viel umfangreicher, aber entscheidend besser spielbar als der Vorgänger. Ernsthafte Konkurrenz für EA!“

**DIESMAL BRAUCHT ES  
MEHR ALS EINEN HELDEN.**



Katastrophenalarm in Oddworld: kollektive Gier, Tierquälerei, Umweltzerstörung... und nun auch noch die Letzten deiner Art auf den Speisekarten der Feinde. Mit Munch und seinem giftgrünen, furzenden Kompagnon Abe hast du die heikle Mission, deine Artverwandten vor dem Aussterben zu retten. Die Zukunft Oddworlds liegt in deiner Hand!

[www.xbox.com/de/oddworld](http://www.xbox.com/de/oddworld)

**PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.**

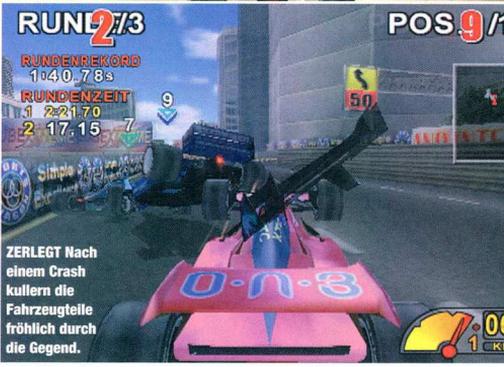




**KÖNIGE DER STRASSE**  
Zwischen Bürgersteigen und Einkaufspassagen geht es rund.



**NICHT SO SCHLIMM**  
Keine Sorge, in zwei Sekunden ist Spieler 1 wieder heile.



**ZERLEGT** Nach einem Crash kullern die Fahrzeugteile fröhlich durch die Gegend.

# Downforce

Dieses F1-Experiment drückt uns noch nicht ins Sofa.



**W**as ist das Schöne an Formel-1-Wagen? Sie sind höllisch schnell. Und was ist das Dumme dabei? Bei solchem Tempo darf man sich Kollisionen praktisch nicht erlauben. Smart Dog wollten auf Stichflammen, Qualm und fliegende Heckspoiler jedoch nicht verzichten und erfanden kurzerhand die Downforce-Klasse. Diese mit Zukunftstechnik frisierten Geschosse zerkümmeln bei größeren Unfällen zwar in Echtzeit in ihre Einzelteile, materialisieren sich danach aber unversehrt wieder auf den Strecken. In acht Metropolen wie Las Vegas, Singapur oder Hongkong dürfen Sie Einzelrennen und Meisterschaften bestreiten, auf Trophäenjagd gehen und allein oder zu zweit Jagd auf die Führungsposition machen. Leider spielen sie, zumindest in der

uns vorliegenden Preview-Version, die Crashrennen viel unpektakulärer als erwartet: Die Boliden steuern sich schlichtweg billig und klingvolle Gerätschaften wie ein Wasserstoff-X-Motor oder elektromagnetische Bremsen machen sich zwar gut im Menü, im Rennen lassen sich jedoch kaum Unterschiede im Fahrverhalten der 14 Wagen ausmachen. Das „You'll never race alone“-Feature äußert sich in der Form, dass man regelmäßig in hinter den unübersichtlichen Kurven stehen geliebene Konkurrenten hineinkracht – oder umgekehrt. Und egal wie übel die

Wagen Ihrer Mitstreiter zugerichtet werden, Sie bleiben dabei immer das Schlusslicht. Neben Fahrphysik und Gegner-KI kann auch die stark flackernde Darstellung der knalligen Kurse und Wagen noch gründliches Feintuning verlangen. Die Crashes werden als Kurzfilmen per Presse-Kamera mitten ins Rennen eingespielt; man sieht also in der einen Sekunde seine Motorhaube auf eine Wand zurasen, um in der nächsten aus „sicherer Entfernung“ zu bewundern, wie das Gefährt rauchend über die Strecke kullert.

STEFANIE SCHEFFER



ANGESPIELT	DOWNFORCE
Hersteller:	Virgin
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	April
Internet:	<a href="http://www.virgininteractive.de">www.virgininteractive.de</a>
Savegame	Automatisch
Entwickler	21 + 3 Strecken
Umfang	Datenträger
Smart Dog	CD

**GEHT SO**  
„Wenn man von der Simulation die Fahrphysik und vom Funracer den Spaß streicht, bleibt **nicht mehr viel**.“



# NO STYLE? NO POINTS!



Mit Project Gotham Racing beginnt eine neue Ära der Rennspiele. In einem der über 25 High-Performance-Rennwagen geht es auf einer der mehr als 200 Fahrtrouten quer durch das reale Streetlife der vier Megametropolen. Fährst du volles Risiko, mit Style oder vorsichtig? Das neue Kudos-Punktesystem entscheidet, ob du lieber noch eine Übungsrunde einplanst. Denn nur, wenn du den nötigen Drive hast, kommst du bei Project Gotham Racing als Sieger ins Ziel.

**PLAY MORE, PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™**



[www.xbox.com/de/projectgotham](http://www.xbox.com/de/projectgotham)

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Gotham und die Xbox Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. Ferrari, Ferrari F50, alle damit zusammenhängenden Logos und die besondere Gestaltung des Ferrari F50 sind Marken der Ferrari S.p.A., die unter bestimmten Patenten von der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG lizenziert sind. Porsche, Boxster S und 911 GT sind eingetragene Marken der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Die Marken „TT“ werden von Microsoft mit der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung der AUDI AG genutzt. Das Erscheinungsbild des TVR Tuscan wird mit der Zustimmung der TVR Engineering LTD. genutzt und steht in deren Eigentum. Die Mitsubishi- und Lencer Evolution-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken- oder geistige Eigentumsrechte der Mitsubishi Motors Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Aston Martin und Vanquish sind eingetragene Marken der Ford Motor Company und lizenziert an Microsoft Corporation.

# Sled Storm

Die SSX-Macher rauschen von einem fetzigen Winter-sportspektakel ins nächste!



ABSTECHER Umgefahrene Leuchstäbe bringen Punkte.



JUHUI! Wir nutzen die Berg- und Talfahrt durch die Eishöhlen für ein paar Stunteinlagen.



SKURRIL Ein Ticket für die Geisterbahn, bitte!

**H**ey, sind das nicht die Texturen von *SSX Tricky*? Macht nix, sieht jedenfalls verdammt gut aus für 'ne Alpha-Preview! Von einer Kollisionsabfrage ist vielerorts zwar noch nichts zu spüren und die Zweitspielersteuerung im Splitscreen-Modus weist noch starke Mängel auf, dafür spielen sich die Rennen trotz enormer Effektfülle recht flüssig. Die Neuaufgabe von *Sled Storm* schickt Sie auf einem von acht Schneemobilen mit einem wahren Affenzahn über sieben Strecken, zu denen einem nur ein Wort einfällt: Gigantisch! Bis man all die fantasievollen Abkürzungen und Verzweigungen

gen eines einzigen Areals ausfindig gemacht hat, dürfte man Stunden beschäftigt sein, und das, obwohl schon die Standard-Pistenverläufe enorm ausladend sind. Gegen bis zu fünf Computergegner auf individuellen Gefährten und mit erfreulich menschlichen Fahrtafeln brettern Sie durch vereiste Steilkurven und wirbeln den Schnee zahlloser Buckelketten auf. Die Steuerung ist schnell verinnerlicht und trifft genau den schmalen Grat zwischen „zu seicht“ und „zu anstrengend“. Obwohl gute Streckenkenntnis natürlich von Vorteil ist, liegt der Schwerpunkt des Gameplays auf schnellen Reaktionen und

Improvisationskünsten auch jenseits der markierten Piste. Über R1 und L1 lassen Sie Ihr Schneemobil schwungvoll slieden, um in den halbpfeartigen Biegungen dem Sturz über den Klippenrand zu entgehen. Für gezeigte Stunts oder zerdepperte Objekte wie Laternenpfähle ernten Sie Punkte und füllen Ihren S.T.O.R.M.-Balken, der Ihnen einen kurzen Geschwindigkeitsboost verschafft. Die gewohnte Liste an Modi, stufenweise Fahrzeug-Upgrades und treibende Techno-Beats im Surround-Sound sollten letztendlich kaum Wünsche offen lassen.

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT SLED STORM	
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsche Texte
Termin:	22. März
Internet: <a href="http://www.sledstorm.com">www.sledstorm.com</a>	
Savegame	Automatisch
Entwickler	EA Big
Umfang	7 Strecken
Datenträger	CD
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Wenn die letzten Bugs erschlagen sind, sollte dem <b>Hit nicht mehr viel im Wege</b> stehen!“	



# Tiger Woods PGA Tour 2002

EAs kommendes Sport-Highlight lässt die Herzen aller **Golfprofis** höher schlagen!

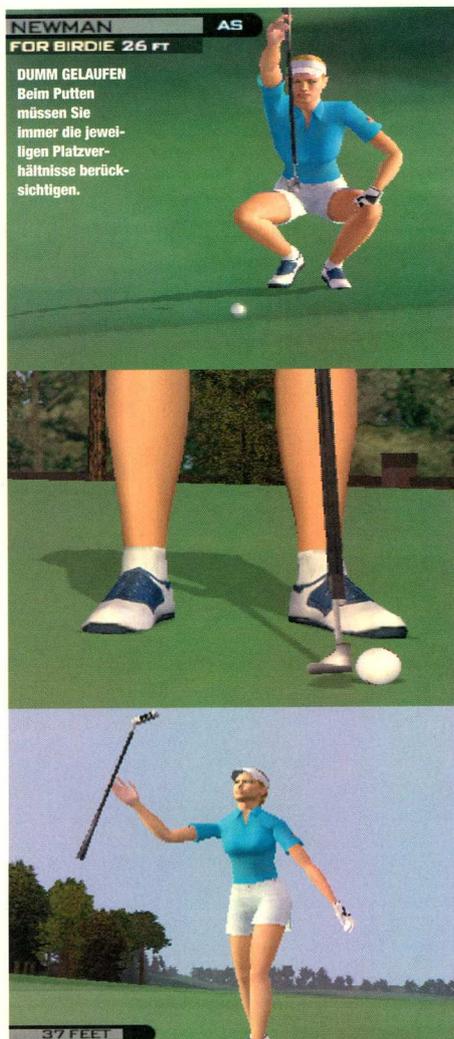
**A**uf eine Sache kann man sich bei EA-Sports-Titeln felsenfest verlassen: Es wird immer einen Nachfolger geben, der laut Hersteller noch besser aussieht, mehr Spielmodi bietet und viel mehr Spaß macht. Im Falle von *Tiger Woods PGA Tour 2002* treffen diese Vorgaben ausnahmsweise mal hundertprozentig zu. Die neue Grafik-Engine zaubert Golfkurse von nie da gewesener Schönheit und großem Detailreichtum auf die PlayStation 2. Auch die Animation der Golfer ist wirklich erstklassig. Nur absolute Kenner des Sports würden einen Unterschied zu Bewegungen von realen Spielern feststellen.

wartet Golf-Aushängeschild Tiger Woods auf Sie, gegen den Sie auf dem „Tiger Dream 18“-Parcours antreten. Im Challenge-Modus meistern Sie 25 Herausforderungen, bei denen Sie nicht nur das Golfspielen erlernen, sondern sich auch mit den übrigen sechs Kursen anfreunden können. Neben zwei weiteren nur für dieses Spiel konzipierten 18-Loch-Fantasy-Kursen dürfen Sie auf vier Original-PGA-Tour-Schauplätzen (Peeble Beach, Sawgrass, Royal Birkdale und Princeville) die Schläger schwingen. Dies stellt gegenüber den drei Kursen des Vorgängers eine gewaltige Verbesserung dar.

WOLFGANG FISCHER

## SCHNELL, SCHNEL- LER, SPEED GOLF

Sehr positiv fällt auf, dass *Tiger Woods PGA Tour 2002* eine Vielzahl von Spielmodi bietet. Neben vielen „Standard-Modi“ wie Turnier und Training dürfte besonders Speed Golf für Golf-Neulinge interessant sein. Hier geht es darum, im Split-screen-Modus gegen die KI oder einen menschlichen Gegner so schnell wie möglich einzulochen. In der Tiger Challenge treten Sie nacheinander gegen 17 Gegner ansteigender Stärke an, die sich aus fiktiven Spielern und PGA-Tour-Profis zusammensetzen. Am Ende



### ANGESPIELT TIGER WOODS 2002

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Golf
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Termin:	12. April
Internet:	www.easports.com
Savegame Ja, Optionen	Entwickler EA Sports
Umfang 7 Kurse	Datenträger DVD

**FINSCHÄTZUNG**  
**SEHR GUT**

„Wenn Sie sich für Golf interessieren, sollten Sie Tiger Woods' zweiten PS2-Auftritt auf keinen Fall verpassen!“



PlayStation 2

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

# KESSEN II

決戦



**NOCH MONUMENTALERE SCHLACHTEN, NOCH DRAMATISCHERE ACTION**



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



Verheerende Angriffe durch Naturgewalten wie Blitzschläge, Tornados und Meteorhagel



In Schlachten epischen Ausmaßes ganze Heerscharen koordinieren, einzelne Charaktere steuern oder Truppenverbände befehlen



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



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



KOMPLETT IN DEUTSCH!

www.koegames.com

Kessen II is a trademark of KOEI Corporation and KOEI Co., Ltd. © 2001 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

# KOEI



**Hast du das Zeug zum Spitzenjockey?**  
Schwing dich in den Sattel und galoppiere an die Spitze des Pferdesports!

# G1 JOCKEY™

- © Spannende Rennspektakel in Echtzeit
- © Erstmals rasante Hindernisrennen in einer 3D-Galoppsimulation
- © Packende 2-Spieler-Action auf Rennbahnen und Jagdrennen im Split-Screen-Modus

**ERHÄLTlich IM MÄRZ 2002**



# GITAROO MAN



**Allein Musik bezwingt die wilde Bestie!**  
Eine völlig neue Art von Musik-Entertainment

**ERHÄLTlich IM APRIL 2002**

PlayStation®2



VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© 2002 THQ. All rights reserved. Published by THQ

**THQ**  
WWW.THQ.DE

G1 JOCKEY, GITAROO MAN and the KOEI logo are trademarks of KOEI Co., Ltd. © 2002 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.  
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

# 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 entwickelt werden.

### APE ESCAPE 2



Das Warten geht weiter: Ursprünglich sollte *Ape Escape 2* schon Ende 2001 bei uns erscheinen, mittlerweile heißt es vonseiten Sonys sogar erst „2. Quartal“. Schade!

Hersteller: **Sony**  
Termin: **2. Quartal**  
Genre: **Jump & Run**

### COLIN MCRAE RALLY 3



Man darf gespannt sein, ob Codemasters auf der PlayStation 2 an selbige PSone-Glanzzeiten anknüpfen kann. Colins Next-Generation-Auftritt kommt jedenfalls reichlich spät!

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

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

## ACTION

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

## BEAT 'EM UP

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

### COMMANDOS 2



Die Umsetzung des PC-Hits lässt auf sich warten. Philipps Eindrücke von der Präsentation der PS2-Version können Sie in dieser Ausgabe auf den Seiten 32 bis 34 nachlesen!

Hersteller: **Eidos**  
Termin: **April**  
Genre: **Strategie**

### CONFLICT: DESERT STORM



Realistische Action ist bei dieser Kriegssimulation angesagt. Wie der Titel schon andeutet, agieren Sie hier als Mitglied einer Elitetruppe aufseiten der Amerikaner im Golfkrieg.

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

### CONFLICT ZONE



Dieses Spiel gewinnt sicherlich keinen Preis für die Grafik, doch spielerisch ist *Conflict Zone* durchaus ernst zu nehmen. Echtzeit-Strategen sollten ein Probepspiel wagen!

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

### CRASH



Rage Software hat hier einen dreisten Klon des klassischen *Destruction Derby* in Arbeit. Und wieso auch nicht, von diesem PSone-Hit gibt es nach wie vor keine PS2-Neuaufgabe!

Hersteller: **Rage Software**  
Termin: **Sommer**  
Genre: **Rennspiel**

## DEAD TO RIGHTS



Bei *Dead to Rights* wird so viel mit zwei Pistolen in Zeitlupe gefeuert, dass selbst John Woo stolz wäre. Vor einer PS2-Version wird Namcos Spiel aber einige Zeit Xbox-exklusiv sein!

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

## DEUS EX



Eigentlich hatten wir schon zu dieser Ausgabe mit einer Testversion von *Deus Ex* gerechnet. Hoffentlich klappt's in der nächsten PLAYZONE mit einem Test der PC-Hit-Umsetzung!

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

## DTM RACE DRIVER



Philipp hat sich direkt bei Codemasters einen Eindruck vom Entwicklungsstand des *DTM*-Nachfolgers verschafft. *DTM*-Fans blättern am besten gleich zu den Seiten 40 und 41!

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

## DYNASTY WARRIORS 3



In Japan waren die letzten zwei *Dynasty Warriors*-Teile große Verkaufserfolge. Auch der neueste Teil verspricht wieder jede Menge nahkampftastige Massenschlachten.

Hersteller:	<b>Koei</b>
Termin:	<b>22. März</b>
Genre:	<b>Action</b>

## EVERYBODY'S GOLF 3



Der dritte Teil der Reihe ist in Japan schon lange erhältlich. Bei uns wird die Veröffentlichung aber immer wieder verschoben – mal sehen, wann's denn tatsächlich erscheint!

Hersteller:	<b>Sony</b>
Termin:	<b>2. Quartal</b>
Genre:	<b>Golf</b>

## FINAL FANTASY VI



Eigentlich ist diese PSone-Umsetzung des SNES-Klassikers grafisch veraltet – für nur 15 Euro aber ein Pflichtkauf für Fans, und sei es nur wegen der PS2-Demo von *Final Fantasy XI*!

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

## FINAL FANTASY X



Die deutsche Version von Squares Meisterwerk wird nur deutsche Untertitel haben, die Sprachausgabe bleibt in Englisch. Wie werden die Fans darauf reagieren?

Hersteller:	<b>Square</b>
Termin:	<b>2. Quartal</b>
Genre:	<b>Rollenspiel</b>

## FINAL FANTASY XI



Nach wie vor ist nicht bekannt, wann und in welcher Form das ambitionierte Online-Projekt nach Europa kommen soll. In Japan kommt das Spiel in Kürze auf den Markt.

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

## RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
F1 2001	Electronic Arts	90%
Crazy Taxi	Acclaim	88%
Rumble Racing	Electronic Arts	86%
World Rally Championship	Sony	85%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
World Rally Championship	Sony	85%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
Driven	dtp	53%
<b>PSone-Empfehlung:</b>		
Gran Turismo 2	Sony	95%

## EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%
Red Faction	THQ	85%
Unreal Tournament	Infogrames	76%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
Resident Evil Survivor 2	Capcom	59%
<b>PSone-Empfehlung:</b>		
Medal of Honor Underground	Electronic Arts	93%

## ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Metal Gear Solid 2	Konami	94%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	90%
MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%
Silent Hill 2	Konami	87%
Onimusha	Capcom	86%
Headhunter	Sega	85%
Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	85%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Metal Gear Solid 2	Konami	94%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
Zorro – Der Schatten	Cryo	52%
<b>PSone-Empfehlung:</b>		
Metal Gear Solid	Konami	92%

## ROLLENSPIELE

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

## FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
FIFA 2002	Electronic Arts	86%
Int. Superstar Soccer	Konami	85%
FIFA 2001	Electronic Arts	83%
This Is Football 2002	Sony	82%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
DSF Fußball Manager 2002	Ubi Soft	50%
<b>PSone-Empfehlung:</b>		
ISS Pro Evolution 2	Konami	95%

## AMERICAN SPORTS

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

## TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
SSX Tricky	Electronic Arts	86%
NBA Street	Electronic Arts	85%
ESPN Winter X Games Snowb.	Konami	82%
AirBlade	Sony	80%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b> Tony Hawk's Pro Skater 3 Activision 90%		
<b>Aktuelle Warnung:</b> Sunny Garcia Surfing dtp 41%		
<b>PSone-Empfehlung:</b> Tony Hawk's Pro Skater 2 Activision 92%		

## SPORT (SONSTIGES)

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

## JUMP & RUN

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

## DENKSPIEL/PUZZLE

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

### GIANTS – CITIZEN KABUTO



Das Warten auf *Giants* nimmt kein Ende: Obwohl wir das Spiel schon Ende letzten Jahres getestet haben, verschiebt *Virgin* die Veröffentlichung immer weiter nach hinten.

Hersteller: **Virgin**  
Termin: **März**  
Genre: **Action**

### GRANDIA II



Erstaunlicherweise hat uns bis heute keine PS2-Vorabversion von *Grandia II* erreicht. Hoffen wir mal, dass Ubi Soft den angepeilten Termin trotzdem einhalten kann!

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

### GT CONCEPT (ARBEITSTITEL)



Laut der aktuellen Release-Liste von Sony steht noch nicht fest, unter welchem Titel und zu welchem Preis dieses auf Wesentliche reduzierte *Gran Turismo* bei uns erscheint.

Hersteller: **Sony**  
Termin: **2. Quartal**  
Genre: **Rennspiel**

### ISS 2 – INT. SUPERSTAR SOCCER 2



Ob beide Fußballserien von Konami nebeneinander existieren können? Spielerisch kommt *ISS2* vom Osaka-Team lange nicht gegen das Tokioter *Pro Evolution Soccer* an.

Hersteller: **Konami**  
Termin: **Ende April**  
Genre: **Fußball**

### LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2



Die Vorabversion von *Blood Omen 2* macht klar, dass das Spiel weit besser wird, als die E3-Version befürchten ließ. Lesen Sie Stefanies Eindrücke auf den Seiten 36 bis 38!

Hersteller: **Eidos**  
Termin: **29. März**  
Genre: **Action-Adventure**

### MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2



Der erste Teil des BMX-Spektakels stand auf der PSone im Schatten des großen Genrekollegen Tony Hawk. Ob Mat Hoffman beim zweiten Anlauf mehr Erfolg haben wird?

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

### MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



Unser umfangreicher *Medal Of Honor*-Artikel in der letzten Ausgabe zog jede Menge Reaktionen nach sich. Das heiße Eisen dürfte sich für EA erneut als Hitgarant erweisen!

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

### METAL SLUG X



Der zweite PSone-Titel, der eine Erwähnung verdient: Die Umsetzung von SNK's witziger Jump&Shoot-Reihe haben wir vor Monaten schon mal im Angespielt-Teil vorgestellt!

Hersteller: **Virgin**  
Termin: **April**  
Genre: **Action**

## NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Probleme auf der Zielgeraden: Die PS2-Neuauffage von Electronic Arts' spritziger Rennspielserie kommt nun doch erst zwei Monate später als geplant auf den Markt!

Hersteller: **Electronic Arts**  
Termin: **31. Mai**  
Genre: **Rennspiel**

## ONIMUSHA 2



In der nächsten PLAYZONE können Sie sich auf einen umfangreichen Bericht zur fertigen Japan-Version von *Onimusha 2* freuen – sowohl im Heft als auch auf unserer DVD!

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

## POLICE 24/7



Was Namco mit dem In-Deckung-Gehen bei *Time Crisis* angedeutet hat, vollendet Konami hier: Durch eine USB-Kamera werden Ihre Bewegungen aufgenommen!

Hersteller: **Konami**  
Termin: **28. März**  
Genre: **Action**

## SLED STORM



Trotz der fehlenden Zwei im Titel ist dies der Nachfolger des PSone-*Sled Storm*. Erneut liefern Sie sich mit diversen Schneefahrzeugen Rennen, die Grafik erinnert an *SSX*.

Hersteller: **Electronic Arts**  
Termin: **22. März**  
Genre: **Rennspiel**

## SMASH COURT TENNIS



Auf unserer aktuellen DVD können Sie schon einen kurzen Blick auf Namcos Tennisspiel werfen. Die Grafik ist allerdings nicht ganz so gelungen wie der Spielablauf!

Hersteller: **Namco**  
Termin: **2. Quartal**  
Genre: **Tennis**

## SOUL CALIBUR 2



Auf den Nachfolger des Dreamcast-Hits müssen Prügel-spiel-Fans noch eine Weile warten, denn zuerst veröffentlicht Namco noch die PS2-Umsetzung von *Tekken 4*!

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

## SPACE CHANNEL 5 PART 2



Noch vor dem Deutschland-Release von *Space Channel 5* kam in Japan der Nachfolger auf den Markt. *Part 2* bietet erstmals den von vielen gewünschten Zweispielermodus!

Hersteller: **Sega**  
Termin: **2. Quartal**  
Genre: **Musikspiel**

## SPIDER-MAN THE MOVIE



Abgesehen von *Mat Hoffman's Pro BMX 2* hat Activision für die nächste Zeit nicht viele PS2-Spiele angekündigt – immerhin kriegen Fans der *Spider-Man*-Spiele Nachschub!

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

## STRATEGIE

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

## MUSIC &amp; ENTERTAINMENT

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

## WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
WWF SmackDown! Just Bring It	THQ	83%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
WWF SmackDown! Just Bring It	THQ	83%
<b>Aktuelle Warnung:</b>		
Legends of Wrestling	Acclaim	50%
<b>PSone-Empfehlung:</b>		
WWF SmackDown! 2	THQ	91%

## WAS KOMMT WANN?

Hier finden Sie aktuelle Erscheinungsdaten für den deutschen Markt. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch trotz sorgfältigster Recherche keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

## FEBRUAR

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ace Combat: Distant Thunder	Namco	06. Februar
Casper	TDK Mediactive	Ende Feb.
Die Monster AG	Disney/Sony	06. Februar
Dragon Rage	3DO	Februar
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	18. Februar
DSF Fußball Manager 2002	Ubi Soft	Februar
ESPN Int. Winter Sports 2002	Konami	01. Februar
Frank Herbert's Dune	Cryo	18. Februar
Guilty Gear X	Virgin	Februar
Headhunter	Sega	27. Februar
Herdly Gerdy	Eidos	22. Februar
J. McGrath Supercross World	Acclaim	Februar
Knights	Swing!	Februar
Legends of Wrestling	Acclaim	08. Februar
MotoGP 2	Namco	13. Februar
RE Survivor 2 – CODE:Veronica	Capcom	08. Februar
Space Race	Infogrames	07. Februar
State of Emergency	Take 2	Februar
Versailles II – Das Testament	Cryo	28. Februar
WipEout Fusion	Sony	06. Februar

## MÄRZ

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Conflict Zone	Ubi Soft	28. März
Dark Summit	THQ	14. März
Deus Ex	Eidos	März
D.N.A. – Dark Native Apostle	Virgin	März
Drakan – The Ancients' Gates	Sony	27. März
Dynasty Warriors 3	Koei	22. März
ESPN X Games Snowboarding 2	Konami	08. März
Eve of Extinction	Eidos	08. März
Giants: Citizen Kabuto	Virgin	März
GoDa!: Elemental Force	3DO	07. März
Grandia II	Ubi Soft	28. März
ICO	Sony	20. März
Iron Aces 2: Birds of Prey	THQ	22. März
Iron Eagle MAX	Virgin	März
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	28. März
Jet Ion GP	Ubi Soft	28. März
Jimmy Neutron	THQ	März
Kessen II	Koei	01. März
Knockout Kings 2002	Electronic Arts	28. März
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	29. März
Maximo	Capcom	01. März
Metal Gear Solid 2	Konami	8. März
No One Lives Forever	Vivendi	Ende März
Pirates – The Legend of Black Kat	Electronic Arts	01. März
Polaroid Pete	Virgin	März
Police 24/7	Konami	28. März
Pro Rally 2002	Ubi Soft	28. März
Shadow Hearts	Midway	März
Shadow Man 2: Second Coming	Acclaim	März
Sled Storm	Electronic Arts	22. März
Space Channel 5	Sega	13. März
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	25. März
Star Wars Racer Revenge	LucasArts	März
Tetris Worlds	THQ	März
Top Angler	THQ	28. März
Worms Blast	Ubi Soft	28. März

## APRIL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Agassi Tennis	Cryo	26. April
BDFL Manager	Codemasters	April
Britney Spears: Make me Dance!	THQ	Ende April
Commandos 2	Eidos	April
Downforce	Virgin	April
Endgame	Empire Interactive	April
Everblue	Capcom	26. April
FIFA Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	26. April
ISS 2	Konami	Ende April
MegaRace 3 – Nanotech Disaster	Cryo	05. April
Mike Tyson Boxing	Codemasters	26. April
Parappa the Rapper 2	Sony	03. April
Star Trek Voyager Elite Force	Codemasters	April
TD Overdrive	Infogrames	19. April
Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	12. April
Tiny Toons Adventures	SWING!	Mitte April
Transworld Surf	Infogrames	April
WTA Tour Tennis	Konami	05. April

## MAI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Barbarian	Virgin	Ende Mai
Conflict: Desert Storm	SCI	Mai
ESPN NBA 2Night 2	Konami	Mai
Frogger	Konami	19. Mai
Monster Jam Max: Destruction	Ubi Soft	16. Mai
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	31. Mai
Roland Garros 2002 – NGT	Wanadoo	Mai
Premier Manager 2002	Infogrames	31. Mai
Run Like Hell	Virgin	Mai
Spider-Man The Movie	Activision	Mai
Stuntman	Infogrames	Mai
Taz Wanted	Infogrames	31. Mai
The Legend of Alon d'Ar	Ubi Soft	16. Mai
Vampire Night	Namco	01. Mai
Virtua Fighter 4	Sega	08. Mai
Zidane Football Generation	Cryo	Mai

## JUNI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Jimmy White's Cueball World	Virgin	Juni
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	Juni
Tour de France	Konami	Ende Juni
Ultimate Fighting Championship V-Rally 3	Ubi Soft	Juni
Villeneuve Racing	Infogrames	Juni
VIP	Ubi Soft	01. Juni

## SPYRO – ENTER THE DRAGONFLY



Nach *Crash Bandicoot* verhilft Universal bald endlich auch *Spyro* zu seinem PS2-Debüt. In den News dieser Ausgabe finden Sie mehr Infos zum neuen Drachen-Abenteurer!

Hersteller:	<b>Vivendi Universal</b>
Termin:	<b>4. Quartal</b>
Genre:	<b>Jump &amp; Run</b>

## STAR WARS JEDI STARFIGHTER



Eigentlich hätten Sie in dieser Ausgabe einen *Star Wars*-Doppelpost von *Jedi Starfighter* und *Racer Revenge* finden sollen – leider sind auch Jedis manchmal spät dran!

Hersteller:	<b>LucasArts</b>
Termin:	<b>23. März</b>
Genre:	<b>Action</b>

## SUIKODEN III



Echte Rollenspiel-Kenner haben schon mit den beiden PSone-Vorgängern viel Spaß gehabt. Der dritte Teil dürfte dank zeitgemäßer Grafik noch viel mehr Fans finden!

Hersteller:	<b>Konami</b>
Termin:	<b>2002</b>
Genre:	<b>Rollenspiel</b>

## TEKKEN 4



In Japan erscheint *Tekken 4* bereits am 28. März. An Spezialmodi für die Heimversion hat Namco unter anderem den an den dritten Teil angelehnten Tekken-Force-Modus angekündigt.

Hersteller:	<b>Namco</b>
Termin:	<b>Herbst</b>
Genre:	<b>Beat 'em Up</b>

## STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE



Für Europa lässt Codemasters noch ein wenig an dieser PC-Umsetzung fehlen. Die fertige US-Version konnte uns speziell in Sachen Grafik und Framerate nicht wirklich überzeugen.

Hersteller:	<b>Codemasters</b>
Termin:	<b>April</b>
Genre:	<b>Ego-Shooter</b>

## STUNTMAN



Wenn man sich die äußerst positive Resonanz auf den *Stuntman*-Trailer auf unserer letzten DVD so anschaut, haben die meisten Fans *Reflections Driver 2* wohl verziehen.

Hersteller:	<b>Infogrames</b>
Termin:	<b>Mai</b>
Genre:	<b>Rennspiel</b>

## SUMMONER 2



Über Rollenspielmangel wird sich im Laufe des Jahres wohl kein PS2-Spieler beschweren können. Mit *Summoner 2* werden auch die Fans westlicher Fantasy-Szenarien bedient.

Hersteller:	<b>THQ</b>
Termin:	<b>Herbst</b>
Genre:	<b>Rollenspiel</b>

## TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 2002



Wer schon seit Monaten auf das tolle *Everybody's Golf 3* wartet, der kann sich die Wartezeit mit dem neuen *Tiger Woods* verüben. Auf Seite 55 finden Sie weitere Infos!

Hersteller:	<b>Electronic Arts</b>
Termin:	<b>12. April</b>
Genre:	<b>Golf</b>

## TIMESPLITTERS 2



Man darf gespannt sein, was die Entwickler von *TimeSplitters* auf die Beine stellen können, wenn ihnen nicht wie seinerzeit beim PS2-Launch der Termindruck im Nacken sitzt.

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

## TOMB RAIDER



Das wurde auch mal Zeit: In den News dieser Ausgabe finden Sie erstmals neue Bilder und Infos zum neuen *Tomb Raider*-Spiel. Kann Lara Croft an frühere Erfolge anknüpfen?

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

## TUROK EVOLUTION



*Turok* wurde bisher in erster Linie mit dem Nintendo 64 in Verbindung gebracht. Man darf gespannt sein, ob er sich auch auf anderen Systemen einen Namen machen kann!

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

## VEXX



Dieses Jump & Run macht einen äußerst vielversprechenden Eindruck. Hoffen wir mal, dass Vexx auf der PlayStation 2 ähnlich prächtig aussieht wie auf den Xbox-Bildern.

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

## VIRTUA FIGHTER 4



Nach Begutachtung der japanischen Version steht fest: Spielerisch lässt *Virtua Fighter 4* die Konkurrenz alt aussehen, grafisch wirkt es durch Flimmern weniger brillant.

Hersteller: **Sega**  
Termin: **8. Mai**  
Genre: **Beat 'em Up**

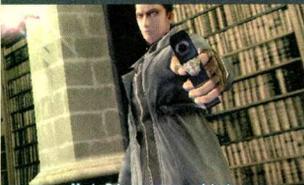
## V-RALLY 3



Die volle V-Rally-Ladung: Auf unserer aktuellen DVD finden Sie einen ersten Trailer zum dritten Teil der Serie, auf den Seiten 26 bis 28 jede Menge Informationen und Screenshots!

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

## VAMPIRE NIGHT



Bei Sony sind Terminverschiebungen derzeit gang und gäbe. Da überrascht es nicht weiter, dass auch *Vampire Night* nicht mehr im März, sondern erst im Mai erscheinen soll.

Hersteller: **Namco**  
Termin: **1. Mai**  
Genre: **Lightgun-Shooter**

## WORMS BLAST



Die witzigen Kampfwürmer können auch auf der PlayStation 2 nicht den Finger vom Abzug lassen. *Worms Blast* weicht aber etwas vom gewohnten *Worms*-Spielablauf ab!

Hersteller: **Ubi Soft**  
Termin: **28. März**  
Genre: **Geschicklichkeit**

## 2. QUARTAL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	2. Quartal
DTM Race Driver	Codemasters	2. Quartal
Everybody's Golf 3	Sony	2. Quartal
Formel Eins 2002	Sony	2. Quartal
Frequency	Sony	2. Quartal
GT Concept (Arbeitstitel)	Sony	2. Quartal
Lilo & Stitch	Disney/Sony	2. Quartal
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	2. Quartal
Pac Man Party	Namco	2. Quartal
Peter Pan	Disney/Sony	2. Quartal
Prisoner of War	Codemasters	2. Quartal
Smash Court Tennis	Namco	2. Quartal
Space Channel 5 Part 2	Sega	2. Quartal
TimeSplitters 2	Eidos	2. Quartal

## 2002

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Falcone: Into The Maelstrom	Virgin	Sommer
Final Fantasy X	Squaresoft	Sommer
The Getaway	Sony	Sommer
Iron Storm	Wanadoo	September
The Curse	Wanadoo	September
Colin McRae Rally 3	Codemasters	3. Quartal
Gravity Games BMX	Midway	3. Quartal
The Thing	Vivendi	3. Quartal
Turok Evolution	Acclaim	3. Quartal
Summer 2	THQ	Herbst
Tekken 4	Namco	Herbst
Largo Winch	Ubi Soft	September
Pride	THQ	September
Pro Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Animaniacs: The Great Oscar Hunt	SWING!	Ende November
E.T. Return to the Green Planet	Ubi Soft	November
Halloween	Wanadoo	November
Inquisition	Wanadoo	November
Red Faction 2	THQ	November
Tomb Raider	Eidos	November
Jurassic Park: Project Genesis	Vivendi	4. Quartal
Legion – Legend of Excalibur	Midway	3./4. Quartal
Robin Hood	Cinemaware	4. Quartal
Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi	4. Quartal
The Scorpion King	Vivendi	4. Quartal
Vexx	Acclaim	4. Quartal
Soul Calibur 2	Namco	Ende 2002
Dead to Rights	Namco	2002
Inquisition	Wanadoo	2002
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	2002
König Artus 2	Cryo	2002
La Femme Nikita	Infogrames	2002
Mad Maestro	Eidos/Fresh Games	2002
Medal of Honor Fighter Commander	Electronic Arts	2002
Mr. Mosquito	Eidos/Fresh Games	2002
Onimusha 2	Capcom	2002
PRYZM Chapter One	TDK Mediative	2002
Robocop	Virgin	2002
Saikuden III	Konami	2002
Titanium Angels	SCI	2002

## PSONE

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Atari Edition Redux	Infogrames	Februar
Die Monster AG	Disney/Sony	6. Februar
Final Fantasy VI	Square	27. Februar
Mega Man X6	Capcom	8. Februar
Pro Evolution Soccer	Konami	15. Februar
Scoby-Doo und die Cyber-Jagd	THQ	19. Februar
E.T. Der Außerirdische	Ubi Soft	28. März
Heliboy	Cryo	7. März
Panzer Front	Virgin	März
Planet der Affen	Ubi Soft	28. März
Rayman Rush	Ubi Soft	7. März
Scoter Racin'	Ubi Soft	21. März
XBLADE: In-Line Skater	Ubi Soft	21. März
Dexter's Laboratory	Ubi Soft	11. April
DSF Fußball Manager 2002	Ubi Soft	18. April
FIFA Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	26. April
Metal Slug X	Virgin	April
Pink Panther	Cryo	Juni
Zidane Football Generation	Cryo	Juni
Der Bär im großen blauen Haus	Ubi Soft	Juni
Lilo & Stitch	Disney/Sony	2. Quartal
Peter Pan	Disney/Sony	2. Quartal
The Amazing Virtual Sea Monkeys	SWING!	2. Quartal
Largo Winch	Ubi Soft	September

# SCHON GETESTET



1 Metal Gear Solid 2

Das Warten hat ein Ende und es hat sich gelohnt! *Metal Gear Solid 2* ist nicht nur für Action-Adventure-Fans ein Muss!



2 Maximo

Die Hommage an *Ghosts 'n Goblins* hätte ein absoluter Hit werden können – wenn der Schwierigkeitsgrad nicht so unverschämt wäre.

## Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.

### WipEout Fusion



„Irgendwie kann ich mich mit dem *WipEout Fusion*-Hype und dem Spiel nicht anfreunden. Die Steuerung ist trotz langer Entwicklungszeit nicht gelungen, die Grafik ist sehr kantig. Und das Gameplay ist schlechter als bei den alten PSone-Teilen.“ – *Dunstmokol*

„Ich war aufgrund des zweiten Teils ein Riesenfan der *WipEout*-Serie. *WipEout Fusion* wiederum ist eine einzige Enttäuschung für mich. Die Grafik ist wesentlich schlechter, als ich erwartet habe, speziell nach dieser langen Entwicklungszeit. [...] Ich bin froh, dass ich Probe spielen konnte und mir den Titel nicht kaufen musste, um diese Enttäuschung zu erleben.“ – *HBD4ever*

„Ich hab ein paar Demos gespielt und diverse Testberichte gelesen, um dann festzustellen, dass ich als Fan seit dem ersten Teil wohl nur enttäuscht wäre.“ – *Benedikt*

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
<b>1 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty</b>	<b>Das bisher beste PS2-Spiel!</b>	<b>Konami</b>	<b>03/02</b>	<b>94%</b>
GTA III	Viel böser Humor, viel Action	Take 2	12/01	91%
Pro Evolution Soccer	Das bis dato beste Fußballspiel auf der PS2	Konami	12/01	91%
Jak and Daxter	Nicht nur Jump&Run-Fans werden es lieben!	Sony	01/02	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Grandiose Fortsetzung des PSone-Hits	Eidos	01/02	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Der dritte Teil führt den Erfolg der Serie weiter	Activision	01/02	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Optisch beeindruckendes Hack & Slay	Virgin	01/02	88%
Shawn Palmer's Pro Snowboarder	Snowboarding für Zocker-Profis	Activision	01/02	88%
Silent Hill 2	Für alle, die den totalen Horror brauchen	Konami	12/01	87%
FIFA 2002	Keine wirklich realistische Fußballsimulation	EA	12/01	86%
Half-Life (dt.)	Gelungene Umsetzung des PC-Klassikers	Vivendi	12/01	86%
SSX Tricky	Back on the Board! <i>SSX</i> macht immer noch Spaß!	EA	12/01	86%
Ace Combat 04	Überraschungsmit Fluglizenz	Namco	02/02	85%
Devil May Cry	Action-Kracher mit schlechter PAL-Anpassung	Capcom	01/02	85%
Headhunter	Gelungener Mix aus <i>MGS</i> und <i>Resident Evil</i>	Sega	02/02	85%
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Knallbuntes Jump & Run	Namco	12/01	85%
World Rally Championship	Gute Grafik, rasante Schotterpistenrennen	Sony	01/02	85%
Burnout	Mit hoher Geschwindigkeit durch Städte	Acclaim	12/01	84%
Rayman M	Multiplayer-Rennspiel der niedlichen Art	Ubi Soft	01/02	84%
WipEout Fusion	Neuester Teil der Techno-Rennspielserie	Sony	02/02	84%
James Bond 007 Agent in Kreuzfeuer	Gute Mischung mit viel Action	EA	01/02	82%
Smuggler's Run 2 Hostile Territory	Umfangreiches Offroad-Rennspiel	Take 2	01/02	82%
Droshipping: United Peace Force	Abwechslungsreiches Action-Spiel	Sony	02/02	80%
<b>2 Maximo</b>	<b>Jump &amp; Run mit knackigem Schwierigkeitsgrad</b>	<b>Capcom</b>	<b>03/02</b>	<b>80%</b>
MotoGP2	Der Rennspiel-Nachfolger bietet wenig Neues	Namco	03/02	80%
Capcom vs. SNK	Großes Kämpferfeld mit grober Grafik	Capcom	01/02	78%
Evil Twin	Fantasievoll, aber schwieriges Jump & Run	Ubi Soft	02/02	78%
Guilty Gear X	Abgedrehte Special-Moves und coole Kämpfer	Virgin	01/02	78%
NBA Live 2002	Recht gelungene Basketball-Simulation	EA Sports	01/02	77%
Jet Ski Riders	Gutes Aussehen, schlechte Steuerung	Eidos	01/02	75%
Rez	Ballerspiel mit psychedelischer Optik	Sega	02/02	75%
ESPN Internationale Winter Sports	Das inoffizielle Spiel zur Winter-Olympiade	Sony	03/02	74%
Monster AG	Disney-Jump&Run mit zwei witzigen Protagonisten	Sony/Disney	02/02	73%
The Simpsons Road Rage	<i>Crazy Taxi</i> -Klon mit den Simpsons	EA	01/02	71%
Ecco the Dolphin	Zu unübersichtliches Unterwasser-Abenteuer	Sega	02/02	69%
Tarzan Freeride	Müde Aneinanderreihung von Partyspielchen	Ubi Soft	01/02	69%
UEFA Champions League	Durchschnittliches Kickecke mit Lizenz	Take 2	03/02	69%
Woody Woodpecker	Specht Woody im Jump&Run-Rausch	Cryo	02/02	69%
Salt Lake 2002	Das offizielle Spiel zur Winter-Olympiade	Eidos	03/02	68%
Space Race	Typischer Funracer mit den Looney Tunes	Infogrames	03/02	68%
Wer wird Millionär 2, Edition	Zweite Runde der beliebten Quiz-Show	Eidos	02/02	68%
18 Wheeler American Pro Trucker	Witziges Truck-Rennen durch die USA	Acclaim	01/02	67%
BASS Strike	Angeln, was das Zeug hält	THQ	01/02	61%
Resident Evil Survivor 2	Uninspierte Lightgun-Ballerei	Capcom	03/02	59%
Driven	Träges Rennspiel mit Film-Lizenz	dtp	03/02	53%
ESPN X-Games Skateboarding	Schwächelnder <i>Tony Hawk</i> -Klon	Konami	02/02	53%
Zorro – Der Schatten	Action-Adventure von Cryo	Cryo	03/02	52%
DSF Fußball Manager 2002	Nicht überzeugender Fußball-Manager	Ubi Soft	03/02	50%
Legends of Wrestling	Träges Wrestling-Spiel mit Grafik-Defiziten	Acclaim	03/02	50%
Sunny Garcia Surfing	Futter für die Haie	dtp	03/02	41%

**JUMP** geht weiter >>  
Jugend mit Perspektive



## Kein Schulabschluss? Kein Ausbildungsplatz? Keine Arbeitsstelle?

Junge Leute unter 25 Jahren haben jetzt die Chance, doch noch einen Ausbildungsplatz zu finden, sich beruflich zu verbessern, den Hauptschulabschluss nachzuholen oder ein Praktikum zu machen.

Auch in diesem Jahr gibt es für Betriebe, die arbeitslose Jugendliche einstellen, Lohnkostenzuschüsse. Noch heute anklicken oder kostenfrei anrufen. Oder direkt zum Arbeitsamt.

**Hotline 0 8000-100 001**

jetzt kann jeder zeigen, was in ihm steckt.

**[www.arbeit-fuer-junge.de](http://www.arbeit-fuer-junge.de)**

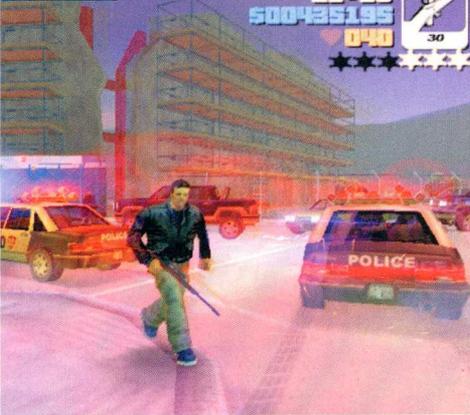
Die Internet-Adresse für Qualifizierung und Arbeit

# CHARTS

## LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

### PLATZ 1: GTA III



### PLATZ 2: Silent Hill 2



### PLATZ 3: Tony Hawk's Pro Skater 3

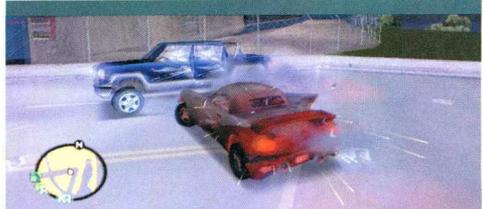


PLATZ / VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT		
1	1	GTA III	PS2	91%	4
2	4	Silent Hill 2	PS2	87%	3
3	5	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	90%	2
4	10	Soul Reaver 2	PS2	90%	3
5	3	Devil May Cry	PS2	85%	2
6	6	Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	88%	2
7	2	Gran Turismo 3	PS2	93%	7
8	NEU	FIFA 2002	PS2	86%	1
9	12	WWF SmackDown! Just bring it	PS2	83%	3
10	8	Jak and Daxter	PS2	90%	2
11	13	Resident Evil Code: Veronica X	PS2	90%	6
12	20	Madden NFL 2002	PS2	91%	4
13	15	ISS Pro Evolution 2	PSone	95%	8
14	9	Onimusha	PS2	86%	7
15	NEU	SSX Tricky	PS2	86%	1
16	16	Red Faction	PS2	85%	8
17	18	Metal Gear Solid	PSone	92%	36
18	14	007: Agent im Kreuzfeuer	PS2	82%	3
19	17	Dead or Alive 2	PS2	87%	12
20	20	Harvest Moon Back to Nature	PSone	79%	1

Viel hat sich nicht getan in den Leser-Charts. Die Action-Orgie *GTA III* ist immer noch der beliebteste Titel – fragt sich nur, wie lange noch. Wir warten gespannt auf *Metal Gear Solid 2*. Sehr interessant ist der Einstieg des nicht mehr ganz so neuen PSone-Titels *Harvest Moon*. Die witzige Farmer-Simulation kann immer noch viele Spieler begeistern. Da wäre es doch wirklich einmal an der Zeit, dass der zweite Teil *Harvest Moon Save the Homeland* auch nach Deutschland kommt.

## VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ / VORMONAT	WERTUNG	MONAT		
1	9	GTA III	91%	4
2	8	Tony Hawk's Pro Skater 3	90%	3
3	NEU	WipEout Fusion	84%	1
4	NEU	Ace Combat 04	85%	1
5	6	Gran Turismo 3	93%	7
6	NEU	Salt Lake 2002	68%	1
7	1	Devil May Cry	85%	2
8	2	Baldur's Gate: Dark Alliance	88%	2
9	3	World Rallye Championship	85%	3
10	4	Silent Hill 2	87%	3
11	5	Jak and Daxter	90%	2
12	7	007: Agent im Kreuzfeuer	82%	3
13	NEU	Dropship	80%	1
14	WE	Pro Evolution Soccer	91%	2
15	15	FIFA 2002	86%	4

Lange ließ sich *GTA III* nicht von der Spitze vertreiben. Nach zwei Monaten verdrängt der beliebte Action-Dauerbrenner von Take 2 *Devil May Cry* wieder vom ersten Platz. Nächsten Monat dürfte dieser aber unangefochten Solid Snake gehören. Flugsiege scheinen im Moment in der Gunst der Leser überraschend weit oben zu stehen: Mit *Ace Combat 04* und *Dropship* schafften gleich zwei Vertreter dieses Genres den Neueinstieg.

## MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ / VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT		
1	2	Final Fantasy X	PS2	Squaresoft	13
2	3	MoH: Frontline	PS2	EA	6
3	5	Onimusha 2	PS2	Capcom	4
4	WE	Virtua Fighter 4	PS2	Sega	2
5	NEU	Turok Evolution	PS2	Acclaim	1
6	4	Tomb Raider	PS2	Eidos	2
7	NEU	Suikoden 3	PS2	Konami	1
8	7	Stuntman	PS2	Sony	7
9	10	Need for Speed HP 2	PS2	EA	4
10	8	Tekken 4	PS2	Namco	7

Nachdem Snake aus den Most-Wanted-Charts verschwinden musste, hatte *Final Fantasy X* endlich die Chance, den Charts-Thron zu besteigen. Der Bedarf an japanischen Rollenspielen ist anscheinend hoch, denn auch *Suikoden 3* wird von unseren Lesern sehnsüchtig herbeigewünscht. Neueinsteiger *Turok Evolution* hat sich erst einmal in der Mitte breit gemacht. Der Sega-Prüger *Virtua Fighter 4* überholte souverän den vierten Teil der *Tekken*-Serie.

# DIE REDAKTION

# ALLE TESTS IM ÜBERBLICK



**HANS IPPISCH**  
31, REDAKTIONSDIREKTOR

Genoss die ersten Sonnenstrahlen und verbrachte die Zeit größtenteils im Garten. Zwischendurch prügelte er sich mit Lau durch *Virtua Fighter 4*.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Virtua Fighter 4**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Cretu & Thiers – Belle Epoque**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Der Schuh des Manitu**



**MICHAEL PRUCHNICKI**  
23, Leitende Redakteur

Ärgert sich über das Geflimmer bei *Virtua Fighter 4* und deckt sich derzeit massiv mit klassischer Musik ein, hat aber nicht die Zeit, das alles anzuhören.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Virtua Fighter 4**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Pain Of Salvation – Remedy Lane**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Emperor – Imperial Live Ceremony**



**STEFANIE SCHWARZ**  
23, Leitende Redakteurin

Nachdem Elektriker und Maurer letzters ihre halbe Wohnung verwüstet haben, denkt sie gleich über eine komplette Wohnungs-Neueinrichtung nach.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Blood Omen 2**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Nickelback – Silver Side Up**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**NIN – And All That Could Have Been**



**ALBRECHT OTT**  
30, Redakteur

Muss sich noch mächtig ins Zeug legen, wenn er Jaquelines Gunst gewinnen will. Aber: Der Anfang ist gemacht, Christian sollte sich schon mal warm anziehen.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Metal Gear Solid 2**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**J. Jackson & P. Zadora: When the Rain ...**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Futurama Season 1**



**WOLFGANG FISCHER**  
30, Redakteur

Zieht endlich nach Nürnberg und hat wegen des Umzugs schon jetzt schlaflose Nächte. Wenigstens ist die schöne Wohnung den ganzen Ärger wert!

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Grandia II, Jak und Daxter**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Haggard – Awakening the Centuries**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Futurama Season 1**



**STEFANIE SCHETTER**  
23, Redakteurin

Wünscht sich sehnlich eine vireneinflichere Belüftungsanlage im Büro. Und kann's kaum fassen, dass demnächst schon ihr 24. Geburtstag ansteht.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Ico**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Meat Loaf – Bat out of Hell 2**  
Aktuelles Lieblingsbuch  
**Robert A. Heinlein: Stranger in a ...**



**WERNER SPACHMÜLLER**  
25, Content Coordinator

Wühlt sich durch einen Berg aus Xbox-Spielen und stand den Kollegen, die sich um das Xbox-Sonderheft kümmern, mit Rat und Tat zur Seite.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Tony Hawk's Pro Skater 3**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Anastacia – Not That Kind**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Der Schuh des Manitu**



**ROBERT HELLER**  
21, DVD-Redakteur

War neulich in George Clooneys neuem Kinofilm, *Ocean's Eleven*, und hat sich während des Casino-Raubes eifrig Notizen gemacht.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Drakan – The Ancients' Gates**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Sprung Monkey – Mr. Funny Face**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Thirteen Days**



**STEFAN WEISS**  
33, Tipps&Tricks-Redakteur

Mit zwei Rechnern am Arbeitsplatz ist endlich Schluss mit dem Wechseln zwischen Spielen und Text- bzw. Bildbearbeitung. Vier Hände wären da nützlich ...

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Shadow Man 2 Second Coming**  
Aktuelle Lieblingslied  
**Nickelback – How You Remind Me**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Snatch – Schweine und Diamanten**



**PHILIPP ROHWEDDER**  
22, Redakteur

Verwarf den Forums-Vorschlag, sich ein Dreirad zuzulegen, und ist jetzt im Besitz eines schwarzen Filtzers. Fehlt nur noch ein neuer Rockstar-Aufkleber fürs Heck.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Pirates**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Der Krieg mit den Molchen**  
Aktueller Lieblingsfilm  
**Vanilla Sky**



**ALEXANDRA BÖHM**  
26, Senior Designer

„Wasser marsch“, hieß es diesen Monat bei Ali zu Hause. Die Waschmaschine hatte ein Leck, kurz darauf regnete es im Schlafzimmer der Mieterin unter ihr In'Strömen.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Metal Gear Solid 2**  
Aktuelle Lieblings-CD  
**Anastacia – Freak of Nature**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Moulin Rouge**



**CHRISTIAN HARNOTH**  
30, Senior Designer

Greift nun zu unsauberen Mitteln: Mit der *Sims*-Erweiterung *Hot Date* übt er fleißig Flirten, um bei Jaqueline zu punkten ... Kann Albrecht da noch mithalten?

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Die Sims – Hot Date (PC)**  
Aktuelles Lieblingslied  
**Brandy – Full Moon**  
Aktuelle Lieblings-DVD  
**Moulin Rouge**

**RENNSPIELE**  
Lego Racers .....109  
Star Wars Racer Revenge .....72

**ROLLENSPIELE**  
Atlantis III .....109  
Jade Cocoon 2 .....96  
Shadowhearts .....97

**ACTION-ADVENTURES**  
Drakan – The Ancients' Gates .....84  
Herdy Gerdy .....88  
ICO .....80  
Pirates – The Legend of Black Kat .....98  
Shadow Man 2 Second Coming .....68

**ACTION-SPIELE**  
Dragonrage .....108  
Eve of Extinction .....95  
Iron Aces 2 .....100  
No One Lives Forever .....86  
State of Emergency .....76

**SPORTSPIELE**  
ESPN Winter X-Games Snowboarding ..94  
J. McGrath Supercross World .....106

**BEAT 'EM UP**  
Keine Testversionen in diesem Monat

**GESCHICKLICHKEIT**  
Parappa the Rapper 2 .....104  
Polaroid Pete .....108  
Space Channel 5 .....102

**STRATEGIE**  
Kessen 2 .....90

## 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 Handlung-Reportage!



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.

# Shadow Man 2 Second Coming

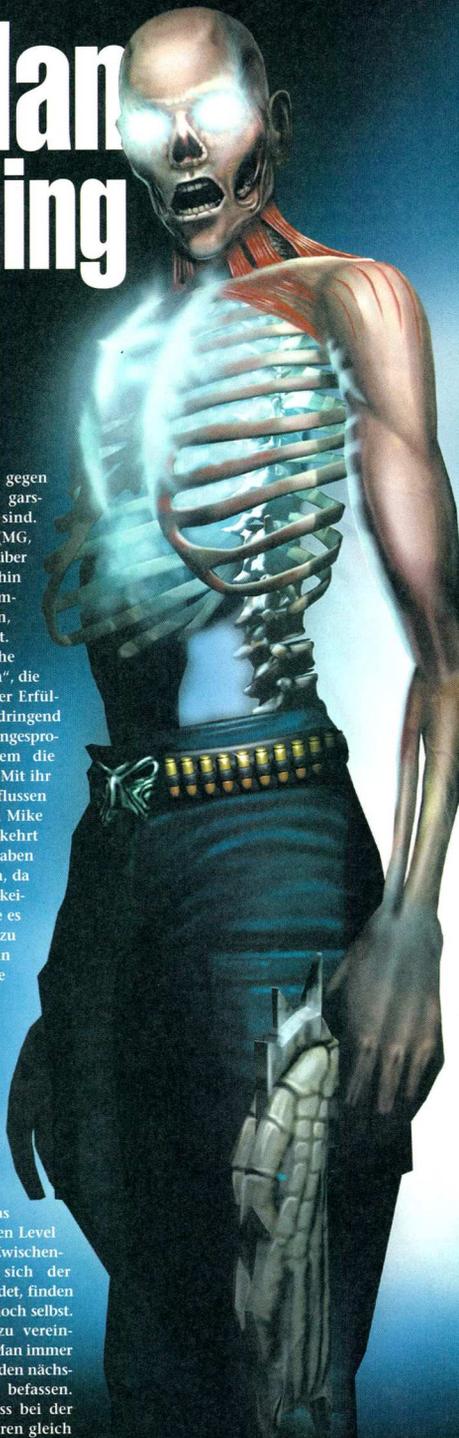
In seinem zweiten Abenteuer legt sich das **schattenhafte Duo** mit dem Leibhaftigen persönlich an.

Seit 2.000 Jahren bereiten sich die Grigori, Erdämonen aus den Tiefen der Hölle, darauf vor, ihren Meister Asmodeus aus seinem Gefängnis Gehenna zu befreien und den Weltuntergang einzuläuten. Dazu benötigen sie nicht nur ein uraltes, magisches Buch, den Kodex, sondern auch eine ganze Reihe von Siegeln, um es öffnen. Der alte Schinken befindet sich momentan im Besitz des querschnittsgelähmten Privatdetektivs Thomas Deacon, der ihn vor über 20 Jahren den Klauen eines Grigori entrisen hat. Bestimmt fragen Sie sich jetzt: Was hat das alles mit dem Shadow Man und seinem lebendigen Gegenstück Mike LeRoI zu tun? Ganz einfach: Thomas Deacons Detektivarbeit war es, die Shadow Man in seinem ersten Abenteuer auf die Spur der fünf diabolischen Serienkiller gebracht hat. Jetzt braucht der Detektiv die Hilfe des Duos, um den Teufel selbst zur Strecke zu bringen.

## TOLLE WAFFEN

Bevor Sie sich aber mit der Vernichtung des Leibhaftigen beschäftigen können, müssen Sie einige kleinere und größere Hürden aus dem Weg räumen. Das Abenteuer beginnt im Reich der Toten, wo es zunächst einen Teddybär zu finden gilt. Dieses spezielle Kinderspielzeug dient als Verbindungsstück zwischen der Welt der Lebenden und der Toten. Mithilfe des Stofftiers ist es auch möglich, zwischen wichtigen Stationen des Abenteuers hin und her zu springen. Ist der Teddy gefunden, geht es zunächst nach New Orleans, wo nicht nur alte Freunde auf das Duo warten, sondern auch der erste ernst zu nehmende Gegner: der Voodoo-Priester Papa Morté. Da in New Orleans praktisch an jeder Straßenecke die Schergen des Bösewichts lauern, sollten Sie auf keinen Fall unbewaffnet unterwegs sein. Zu Beginn des Spiels können Sie leider nur auf die Nahkampffähigkeiten des Protagonisten-Pärchens zurückgreifen. Schon nach kurzer Zeit finden Sie aber eine ganze Rei-

he verschiedenster Waffen, gegen die selbst Dämonen und garsichtige Monster nicht gefeit sind. Von diversen Feuerwaffen (MG, Scharfschützengewehr usw.) über mächtige Voodoo-Waffen bis hin zu den sagenhaften Nephilim-Artefakten ist alles vertreten, was das Kämpferherz erfreut. Dazu kommt eine ganze Reihe von „Gebrauchsgegenständen“, die das ungleiche Doppel bei der Erfüllung anstehender Aufgaben dringend benötigt. Neben dem schon angesprochenen Teddy ist vor allem die Taschenuhr erwähnenswert. Mit ihr können Sie die Zeit beeinflussen und somit den Wechsel von Mike zu Shadow Man oder umgekehrt bewerkstelligen. Einige Aufgaben im Spiel sind nur so zu lösen, da beide über individuelle Fähigkeiten verfügen. Während Mike es schafft, ultraschwere Kästen zu bewegen, kann Shadow Man beispielsweise beliebig lange tauchen. Neben den Fähigkeiten der Hauptcharaktere müssen Sie natürlich auch ihren Grips und vor allem ihren Orientierungssinn einsetzen, um bei *Shadow Man 2 Second Coming* erfolgreich zu sein. Viele Rätsel funktionieren nämlich nach einem ziemlich simplen Schema: finde Hebel, ziehe Hebel, suche Tor, das irgendwo in dem weitläufigen Level geöffnet wurde. Eine kurze Zwischensequenz zeigt zwar, wo sich der jetzt offene Durchgang befindet, finden müssen Sie ihn aber immer noch selbst. Um die Sache ein wenig zu vereinfachen, führt Mike/Shadow Man immer Selbstgespräche, die sich mit den nächsten anstehenden Aufgaben befassen. Etwas negativ fällt auf, dass bei der Öffnung von Toren des Öfteren gleich

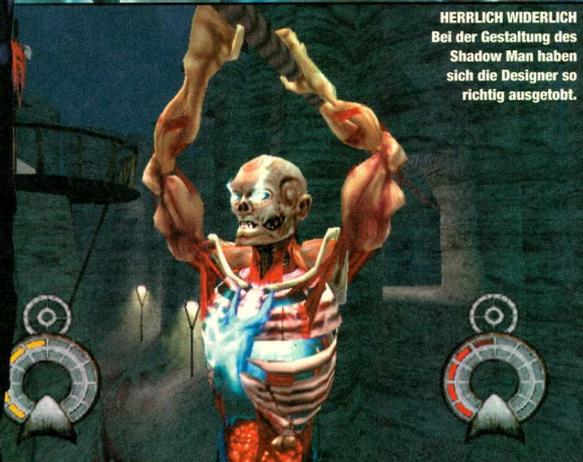




**VERWANDLUNGSZEIT** Mit der Uhr leiten Sie jederzeit die spektakuläre Verwandlung des Protagonisten ein.



**HERRLICH WIDERLICH**  
Bei der Gestaltung des Shadow Man haben sich die Designer so richtig ausgelobt.



**SCHATTENZAUBER** Shadow Mans Lieblingswaffe wandelt Gegner in pure Lebenskraft um.



**SACKGASSE, ODER?** Mithilfe eines Voodoozaubers umgehen Sie als Funkenschwarm Hindernisse.

**DIE GRÜNE INSEL** Im Lauf des Spiels ver schlägt es Sie auch in das verregnete Irland.

11:55:47

**ALTE FREUNDE** Die 400 Jahre alte Voodoo-Priesterin Nottie und der Zwerg Jaunty sind Shadow Man freundschaftlich verbunden.



Papa Moritz ist wohl Voodoo und verbindet mit Lon Samedi, aber dieses Zeichen hat nichts mit Voodoo zu tun. Ich weiß nicht, was es ist.

mehrere Gegner freigesetzt werden. Während noch die Videosequenz läuft, schlagen diese schon munter auf den Helden ein und sind daher selten im ersten Anlauf zu besiegen. Glücklicherweise spielt der Tod in diesem Spiel keine große Rolle. Sie werden einfach am nächstliegenden Teddybär-Speicherpunkt wieder abgesetzt und dürfen den Weg bis zur Stelle Ihres Ablebens laufen. Besonders nervig ist dies bei Endgegnern, da diese selbst mit ausgeklügelten Taktiken nicht auf Anheb zu besiegen sind. Kein Wunder also, wenn der Antrieb weiterzuspielen an solchen Stellen nicht gerade der größte ist. Einige aufgrund der hakeligen Steuerung entwendende Jump&Run-Passagen dämpfen den Spielspaß zusätzlich.

### ATMOSPHERISCH

In einem Punkt überzeugt der erste PS2-Auftritt des Heldenge spans absolut: in der Präsentation. Sehenswerte Effekte, stimmungsvolle Zwischensequenzen (in Spielgrafik) und die spitzensmäßige Synchronisation machen ständig Lust auf mehr. Dazu kommt die perfekt auf die jeweiligen Spielschnitte abgestimmte Musik und die ebenso guten Sound-Effekte. Zuvor beschriebene Gameplay-Schwächen sind dadurch auf jeden Fall viel leichter zu ertragen. An der Grafik an sich gibt es nur wenig auszu setzen. Die riesigen Levels wirken zwar manchmal etwas karg, sind aber im Großen und Ganzen doch sehr schön und vor allem praktisch flimmerfrei geworden. Sogar

die Framerate bleibt, bis auf gelegentliche Einbrüche, nahezu immer bei konstanten 30 Bildern pro Sekunde. Manche Animationen wirken zwar ein wenig seltsam, beispielsweise die Lauf- und Schwebbewegungen der Hauptcharaktere, aber auch das trübt den Spielspaß nicht wirklich. Selbst die langen Ladezeiten fallen dank des psychedelischen Farbenspiels am Bildschirm nicht weiter ins Gewicht. Die deutsche Version, die ab 16 Jahren freigegeben ist, verzichtet auf derbe Splatter-Szenen und rotes Blut. Für Freunde exzessiver Gewaltdarstellung erscheint parallel eine komplett ungeschnittene, englische Version des Spiels. Diese hat eine USK-Freigabe ab 18 Jahren erhalten.

WOLFGANG FISCHER

### MEIN FAZIT SEHR GUT



**Wolfgang Fischer**

liest das Necronomicon.

Ich geb' zu: Es gab Stellen im Spiel, da habe ich Acclaim für *Shadow Man 2 Second Coming* regelrecht verflucht. Speziell die Endgegnerkämpfe sind so stumpfsinnig, dass man des Öfteren am liebsten in den Controller beißen würde. Die folgende Zwischensequenz versöhnt einen aber sofort wieder, da vor allem die Synchronisation zum Besten gehört, was mir bisher untergekommen ist. Auch grafisch ist dem Spiel bis auf gelegentliche Framerate-Probleme nichts vorzuzwerfen, ganz im Gegenteil: Die Effekte sind richtig klasse!

### IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

<b>Metal Gear Solid 2</b> Konami	<b>94%</b>
Was gibt es zum Referenz-Titel in Sachen Action-Adventure noch zu sagen? Wer hier nicht zugreift, ist ehrlich gesagt selber schuld!	
<b>Soul Reaver 2</b> Eidos	<b>90%</b>
Tolle Story und dicke Atmosphäre machen das Vampir-Gemetzel von Eidos zu Recht zu einem der besten Action-Adventure-Titel!	
<b>SHADOW MAN 2</b> Acclaim	<b>83%</b>
Gute Grafik, eine coole Handlung und vor allem die perfekte Atmosphäre sorgen dafür, dass das Spiel eine Reise ins Reich der Toten wert ist!	

### INFO SCHATTENSPIELE

## Finger-Lockerungsübungen

Wieder mal zu viel und vor allem zu lange geockt? Sind ihr Finger ganz steif und kalt wie die von Shadow Man? Dann sollten Sie schleunigst diese witzigen Schattenspiele ausprobieren, bevor Sie sich wieder in den Kampf gegen das Böse werfen. Ein wenig Fantasie müssen Sie aber mitbringen, um die Figuren zu erkennen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Falke

Hund

Teufel

Vogel



### TEST SHADOW MAN 2

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

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

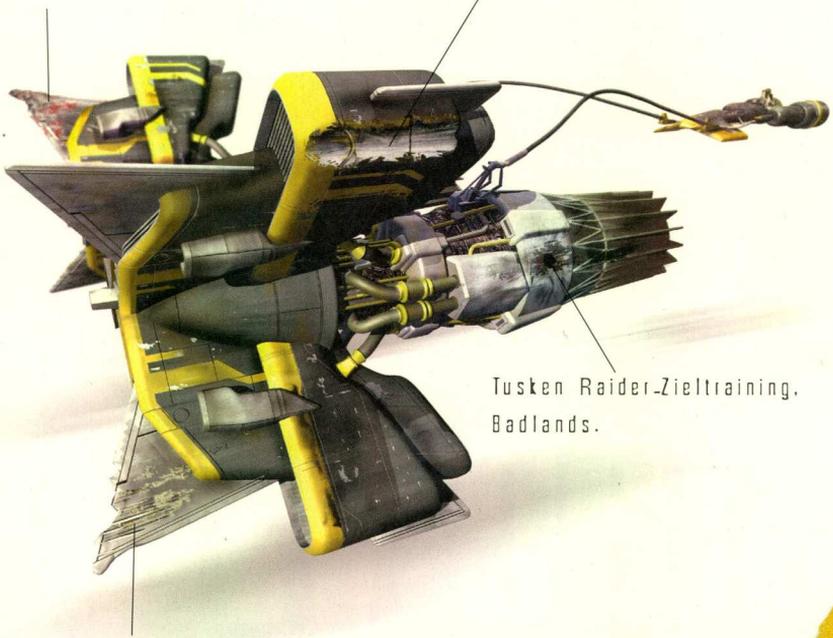
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja, überall	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
5 riesige Welten	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Acclaim Studios	DVD

GESAMTWERTUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
<b>82%</b>	<b>90%</b>	<b>83%</b>
<b>83%</b>		

„Wer sich auf die herrlich düstere Welt von Shadow Man einlässt, wird für viele Stunden gut unterhalten.“

Schrapnell-Aufprall mit über 900 km/h.  
Mon Calamari.

Zusammenstoss mit Skywalker,  
Tatooine.



Tusken Raider-Zieltraining,  
Badlands.

Turboboost-Schaden zwischen Canyon-Mauern und Dud  
Bolt, Sullust.



PlayStation 2

## Die ANATOMIE DER GESCHWINDIGKEIT

ES IST EIN KAMPF BIS INS ZIEL BEI 900 KM/H.  
18 PODRACER, 14 AUFREGENDE STRECKEN, 5 WELTEN  
TRAUST DU DICH?

# STAR WARS™ RACER REVENGE™

WWW.RACER-REVENGE.COM  
Offizielle Star Wars-Webseite [www.starwars.com](http://www.starwars.com)



**DREHWURM**  
Verschlungene  
Glastunnel mit  
Null-Gravita-  
tion bringen  
die Racer ge-  
waltig ins  
Trudeln.



# Star Wars Racer Revenge





**PILZWÄLDER** Auf der nächtlichen Seite von Ryloth gedeihen phosphoreszierende Gewächse.

Schnallen Sie sich fest an: Lucas Arts durchbricht die **Schallmauer!**

Einem PSI-begabten Nachwuchs-Schumacher zuzugucken, wie er eine Horde Tentakelviecher mit seinem Raumgleiter platt macht – das war wohl nicht unbedingt das, was sich die meisten Fans von einem neuen Star-Wars-Film erhofft hatten. Die Vorstellung, selbst das Steuer eines Geschosses in die Hand zu nehmen, das mit an die 600 km/h über eine Planetenoberfläche braust, ist da schon reizvoller. Mit *Racer Revenge* haben die Rainbow Studios ihr Bestes gegeben, um diese Illusion zumindest auf dem Bildschirm so perfekt wie möglich zu machen. Lucas Arts hatte uns für die aktuelle Ausgabe eigentlich eine Review-Version zugesagt, doch leider bekamen wir im letzten Moment doch nur die US-Vollversion zum Test. Die 18 Fluggeräte legen schon mit Minimalausstattung ein höllisches Tempo vor; hat man sie ordentlich ausgebaut, so vergeht einem bei aufgedrehtem Antrieb fast Hören und Sehen. Bei „normaler“ Tastenbelegung lenken Sie wie gewohnt mit dem linken Analogstick, beschleunigt und gebremst (!?) wird über die Aktionstasten. Als gewöhnungsbedürftiger erweist sich die Belegung für fortgeschrittene Piloten, bei der jedes der Triebwerke über den passenden Analogstick aktiviert und gedrosselt wird. Wollen Sie also links abbiegen, so drücken Sie den rechten Stick nach vorne und ziehen den linken nach hinten. An sich eine witzige und laut Lucas Arts „authentische“ Variante, die allerdings

einiges an Zeit und Nerven kostet, bis man sie einigermaßen beherrscht.

#### SPIEL MIT DEM FEUER

Über die vorderen Controller-tasten dürfen Sie sliden und Ihr Gefährt mit kurzen Boosts zu einem Tempo antreiben, bei dem man die Umgebung nur noch in Schlieren wahrnimmt. Diese Technik erhitzt jedoch die Maschinen, so dass Sie innerhalb weniger Sekunden das panische Piepen Ihrer Temperaturanzeige vernehmen werden, das Ihnen zu verstehen gibt: Gas weg oder es kracht! Podracer überstehen übrigens schwere Schrammen und sogar Frontalzusammenstöße (um beides werden Sie nicht herumkommen), ohne zu mucksen, büßen dafür jedoch Streifen auf der „Gesundheits“-Anzeige ein. Sobald diese in den roten Bereich gefallen ist, droht das Fahrzeug zu explodieren, sofern Sie nicht rechtzeitig die Reparatur-Taste betätigen. Während Sie diese gedrückt halten, regeneriert sich der Flitzer allmählich, verliert dabei jedoch an Geschwindigkeit und bietet Ihren Mitstreitern Gelegenheit, krakeelend an Ihnen vorbeizuziehen. Jeder der Alien-Piloten – Teenie Anakin ist der einzige menschliche Teilnehmer – besitzt ein individuelles Fahrzeugmodell; auf der Rennstrecke schwebt darüber ein farbiger Balken, der Ihnen anzeigt, wie angeschlagen die jeweilige Maschine schon ist – sofern Sie das nicht an den

## Kleine Verkehrskunde

Ein paar unmissverständliche Verkehrszeichen hätten sicherlich einige niedergewalzte Gartenzäune in Streckennähe verhindern können ...



Padawans haben Vorfahrt!



Vorsicht! Unwegesames Gelände!



Droid Xing!



Halteverbot während Sperrstunde!



Überholverbot!



ichten Rauchschwaden hinter ihren Triebwerken erkennen können.

## UNFAIR PLAY

Die aggressiven Konkurrenten in Hindernisse hineinzuamörieren oder zu rammen, bis ihre Motoren sich in flackerndes Wohlgefallen auflösen, stellt besonders im Karrieremodus einen wichtigen Spielfaktor dar. Ersatzteihändler Watto entlohnt solche K.o. nämlich mit Bonusbeträgen, die Sie mit Ihren Preisgeldern in Fahrzeug-Upgrades investieren dürfen. Zur Auswahl steht Ihnen anfangs nur eine Hand voll skurriler Charaktere, doch über Rennspiele schalten Sie neben neuen Strecken auch Figuren und Fahrzeuge frei. Die drei Ligen der Podracer-Meisterschaft führen Sie über fünf Planeten, deren Strecken mit ihren über- und nebeneinander angeordneten Verzweigungen reichlich Abwechslung bieten. Mal sausen Sie im Zickzack durch die Canyons von Taatooine, dann über die ver-

schlungenen Riffe von Mon Calamari und durch die von Lava durchströmten Höhlen von Sullust. Die Strecken sind durchschnittlich texturiert und leidlich ausgeschmückt, aber insgesamt recht ansehnlich; die Racer werden von Qualm und Staub umweht und machen aus allen Kameraperspektiven eine gute Figur, wobei die Framerate nur selten minimal ins Schleudern gerät.

## DURCHWACHSEN

Zugunsten der flotten Performance müssen Sie leider Abstriche hinsichtlich der Sichtweite in Kauf nehmen: Auf einigen Strecken manifestieren sich Hintergrundobjekte aus dem Nichts; und die Regen- und Nebelschleier in den Tropen von Gamorr dienen sicher nicht nur dem Stimmungsaufbau. Im normalen Rennen lässt sich das verschmerzen, im Splitscreen-Modus ist die Streckenführung jedoch teils kaum noch auszumachen, was den Spielspaß enorm schmälert. In einigen Ausnahmefällen kam es bei unseren

Meisterschaftsrunden außerdem zu massiven Grafikabstürzen, wenn der gesteuerte Racer zu weit von der Strecke abkam. So etwas darf bei einer über 60 Euro teuren Verkaufsversion eigentlich nicht passieren! Für die Lauscher hält Lucas Arts gewohnte Klänge bereit: sirrende Motoren, Original-Star-Wars-Orchestermusik und Original-Star-Wars-Alien-Gequacke inklusive englischsprachigem Kommentator. So kurzweilig das Renngeschehen trotz einiger Macken umgesetzt ist, so zügig ist es leider auch durchgezockt. Positionskämpfe halten einen zwar ständig auf Trab und die haarsträubende Spielgeschwindigkeit erfordert hohe Konzentration, trotzdem sind die Siegermedaillen schnell eingestrichen und die 13 Kurse erschlossen. Übungsrounds und Einzelrennen erweisen sich damit als weitgehend überflüssig; es sei denn, um in Ruhe alle Abkürzungen auszukundschaften, an denen man in der Hitze des Turniers bisher blind vorbeigeflogen ist.

STEFANIE SCHETTER

**WAS GEHT?** Beim Zieleinlauf werden die Motoren noch einmal bis zur Schmerzgrenze aufgedreht. (Links oben)  
**AUS DER TRAUM** Spieler 2 war beim Umgang mit dem Boost etwas zu ungeduldig. (rechts oben)

## MEIN FAZIT GUT



**Stefanie Schetter**

zieht Kondensstreifen.

Es sieht manierlich aus, es ist so schnell, dass einem fast die Augen aus dem Kopf fliegen; aber vollends zu begeistern vermag mich *Racer Revenge* trotzdem nicht. Im Prinzip genügt es, den Daumen auf dem Gas-Knopf festzukleben, die Augen auf den künstlichen Horizont zu richten und gelegentlich die Wartungs- oder die Boost-Taste zu betätigen. Auf diese Weise hatte ich etliche Rennen bereits nach dem ersten oder zweiten Versuch in der Tasche, jedenfalls per Standard-Steuerung. Da wäre noch mehr drin gewesen!

## IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**WipEout Fusion** 84%  
Sony

Der blitzschnelle Racer bietet viele abgefahrene Strecken und diese Waffen, spielt sich jedoch insgesamt recht einfach.

**STAR WARS RACER REVENGE** 81%  
Lucas Arts

Temporärsch und Gegner-Mobbing in einem ansehnlichen Star-Wars-Universum, dem es etwas an Spieldiefe fehlt.

**Star Wars Super Bombad Racing** 69%  
Lucas Learning

Niedliche Star-Wars-Karikaturen bombardieren sich mit kunterbunten Extras. Kinderfreundlich, technisch nur Durchschnitt.

## TEST SW RACER REVENGE

Hersteller:	Lucas Arts
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	€ 66,99
Termin:	März
Internet:	www.lucasarts.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Automatisch	Niedrig
Umfang	USK-Freigabe
13 Strecken	Noch nicht geprüft
Entwickler	Datenträger
Rainbow Studios	CD

## GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT
79%	80%	81%	81%

„Coole Lizenz und ein gelungenes Geschwindigkeitsgefühl. Leider etwas anspruchlos und umfangsarm.“

# LEGENDS OF WRESTLING



Featuring:  
Bret "The Hitman" Hart,  
Jerry "The King" Lawler,  
King Kong Bundy,  
Terry Funk,  
Jimmy "Superfly" Snuka,  
George "The Animal" Steele  
und über 30 weitere  
**Legenden des Wrestlings**

# The Hulk is back!



PlayStation 2

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

Legends of Wrestling™ and Acclaim © 2001 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Salt Lake City.  
All Rights Reserved. PlayStation 2™ and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergweg 20, D-81677 München.

**Acclaim**

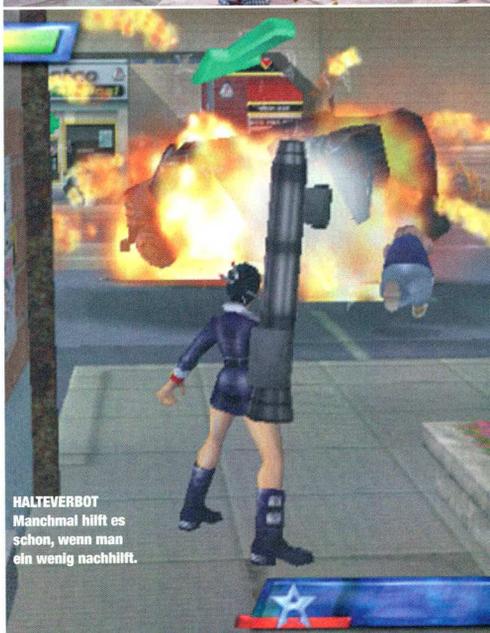
18+

# State of

Druck aufs Knöpfchen,  
Tritt ans Köpfchen:  
Rockstar lässt's  
**gewaltig**  
krachen.



**BALLERMANN** Wer eine Waffe hat, ist klar im Vorteil.



**HALTEVERBOT** Manchmal hilft es schon, wenn man ein wenig nachhilft.

# Emergency

**W**enig Zeit lag zwischen den ersten umfassenden Informationen zum Spiel und der endgültigen Veröffentlichung des Titels. Genug Zeit aber, um die Meinungen hochkochen zu lassen. „Geniales, innovatives Spielkonzept“, sagten die einen, „sinnlose Gewaltorgie weit hinter dem Rand des guten Geschmacks“ die anderen. Die Wahrheit liegt wie

immer irgendwo dazwischen. Sicher ist, bei dem Kampf gegen die übermächtige amerikanische Handelsorganisation ATO geht es hart zur Sache. Im Revolution-Modus, der Karriereleiter des Spiels, kloppen Sie sich durch die Missionen, dass die Fernsehbilder gewalttätiger Ausschreitungen daneben wie Impressionen vom Kinderspielplatz erscheinen. Köpfchen ist nie gefragt. Meist geht es da-

rum, jemanden vor den Schergen der Organisation oder Gangmitgliedern zu schützen, selbst irgendwen gehörig zu vermöbeln oder einen Gegenstand von A nach B zu bringen, ohne auf dem Weg zusammengetreten zu werden. Unfairerweise müssen Sie die meisten Einsätze erst ein paar Mal spielen, bis Sie den Dreh heraushaben, wie die Aufgabe zu lösen ist. Das schafft Frust und zieht

das Spiel unnötig in die Länge. Zu allem Überflus ist keiner der vier Orte, die Sie im Verlauf des Spiels zu sehen bekommen, besonders groß und so stellt sich schnell Eintönigkeit im immer gleichen Missionseinerlei ein. Die neuen Locations und Spielfiguren bieten daneben immer weniger einen Anreiz, weiterzuspielen. Nette Gimmicks wie neue Waffen heben die Motivation immer



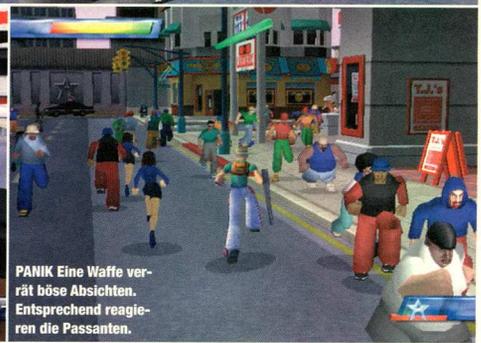
**AGGRESSIONSABBAU**  
Ist die Wut zu groß, hilft auch ein unschuldiges Fahrzeug.



**KORB** Da freut sich Alice Schwarzer. Endlich schlagen die Frauen zurück.



**FARBFERSEHEN**  
Ein TV-Gerät ist im Notfall ein praktisches Wurfgeschoss.



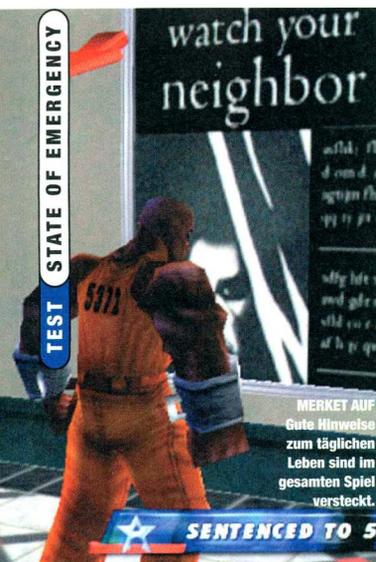
**PANIK** Eine Waffe ver-rät böse Absichten. Entsprechend reagieren die Passanten.

## Krasses Teil?

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei



Unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.



**MERKET AUF**  
Gute Hinweise zum täglichen Leben sind im gesamten Spiel versteckt.

**SENTENCED TO 5**



**AUSSCHLAG** Sämtliche Helden sind äußerst schlagfertig.



**SAVESTAND** Der nette Herr vor uns vergibt die Aufträge im Kampf gegen den Konzern.



**RAKETEN-LILLY** An den Effekten ist wirklich nichts auszusetzen.

wieder kurz, können letztendlich aber auch nicht mehr viel retten.

## NEUE WELT-ORDNUNG

Das Herzstück des Spiels ist aber der Chaos-Modus. Die Kampagne wirkt daneben wie eine blasse Rechtfertigung der Entwickler an die Medienwächter. Denn hier geht es richtig zur Sache. Ungeört dürfen Sie sich dem hingeben, was das Spiel wirklich zu bieten hat: entspannendem Aggressionsabbau. Je nach Wunsch haben Sie mehr oder weniger Zeit, so viele Gegner wie möglich auf den Boden zu schicken und durch wohl dosierte Zerstörung Punkte zu sammeln. Optisch beeindruckend ist das immer. Auf den Straßen treiben sich Massen von Leuten herum,

die ebenfalls ein wenig Revolution spielen. Etliche schleppen geklaute Fernseher, Safes oder Radios aus geplünderten Geschäften mit sich herum. Die Waffeneffekte sind hervorragend gelungen, genauso wie die optische Umsetzung sämtlicher Kämpfe. Spielerisch bieten diese hingegen nicht viel. Einen Tritt und einen Schlag können Sie ausführen, die je nach Situation von Ihrer Figur selbst variiert werden – von einem komplexen Kampfsystem keine Spur. Hinzu kommt die Kamera, die Ihrem Helden zwar meist brav folgt und auf Wunsch frei gedreht werden kann, aber durch eine feste Entfernungseinstellung selten die Übersicht bietet, die man bräuchte, und beim Zielen immer wieder erstaunt.

PHILIPP ROHWEDDER

## MEIN FAZIT GUT



**Philipp Rohwedder**  
ist militant gelangweilt.

Auch wenn ich mir jetzt vielleicht wieder den Vorwurf gefallen lassen muss, ich würde mit dem Thema undifferenziert umgehen, *State of Emergency* macht Spaß – eine Stunde, zweimal die Woche. Es ist eines dieser Spiele für eine kurze Runde zwischendurch. Es sieht nur viel besser aus als die anderen Titel dieser Kategorie. Langfristig drängt sich bei *State of Emergency* aber ein erstaunlicher Umkehrschluss auf: Wenn Gewalt tatsächlich die Folge von Langeweile sein sollte, so ist zumindest hier die Folge von Gewalt Langeweile.

## TEST STATE OF EMERGENCY

Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 55,-
Termin:	Bereits erhältlich
Internet:	<a href="http://www.take2.de">www.take2.de</a>

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 4 Orte	USK-Freigabe Ab 18 Jahren
Entwickler Rockstar	Datenträger DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	73%
82%	80%	67%	

„Sinlere, leicht ironische Prügelorgie für zwischendurch, die Spieltiefe durch hübsche Effekte wettmacht“

**BLOND – DU WILLST ES DOCH AUCH!**

blond  
magazine

DAS NEUE LIFESTYLER-MAGAZIN

**blond**

Deutschland/Österreich NUR € 1,90

magazine

**FRÜHJAHRSFIT**

MACH DEINEN  
KÖRPER ZUR WAFFE –  
OHNE TEURES STUDIO!

**FORMEL EINS**

LUDEr, LOSER  
LEISTUNGSTRÄGER

**GWEN STEFANI**

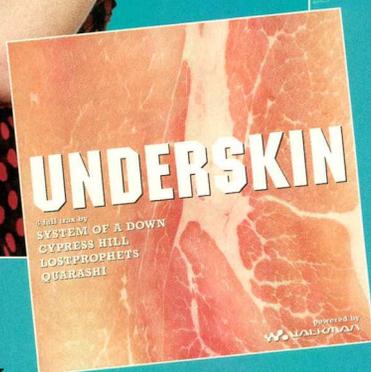
HANDZAHM ODER HARDCORE? WIR ZEIGEN DIE VIELEN GESICHTER DER  
NO-DOUBT-FRONTFRAU

**VERRÜCKTE SPIELE**

VON PORN0 BIS PINGPONG:  
DIE SCHRÄGSTEN VIDEOGAMES

**TOTAL ABHÄNGIG**

GEGEN DIESE SÜCHTE SIND  
DROGEN SCHNEE VON GESTERN



**+ GRATIS CD**

mit Tracks von SYSTEM OF A DOWN, CYPRESS HILL,  
LOSTPROPHETS, QUARASHI + fette Multimedia-Features

Jetzt für **nur € 1,90** am Kiosk **blond**  
magazine



# ICO

Geschafft vom Riesenrattenmetzeln und Granatschmeißen? Denken Sie mal über einen romantischen **Schloss-Urlaub** nach!



**SCHRITT FÜR SCHRITT** Eine magische Brücke führt Ico und Yorda zum nächsten Ikonentor.



**SCHIEB, SCHIEB** Wie schön, dass bewegliche Kisten immer da herumstehen, wo man sie gerade braucht.

In einer fernen Einöde, in die sich kaum eines Menschen Fuß verirrt, überragt ein verlassenes Schloss von den Ausmaßen eines Gebirges den Ozean. Durch seine kahlen Mauern donnern dunstverhangene Wasserfälle, Brücken erstrecken sich scheinbar in die Unendlichkeit, um die Zinnen kreischen Möwen, tost ungezügelt der Wind. Und irgendwo zwischen sonnenbeschieneenen Krypten und gähnenden Hallen regt sich die winzige, zerbrechliche Gestalt eines Kindes: Ico. Einem Paar Hörnern an seinen

Schläfen verdankt es Ico, dass er „zum Wohl seines Dorfes“ in diesem labyrinthartigen Gemäuer ausgesetzt wurde. Doch bald trifft der Held auf das Mädchen Yorda, das in einer unbekanntenen Sprache spricht und ohne seine Hilfe verwirrt umherstreift. Da die Einsamkeit schier erdrückend ist und Yorda ganz nebenbei die magischen Ikonentüren zwischen den Schlossflügeln zu öffnen vermag, nimmt Ico seine Schicksalsgenossin kurzentschlossen bei der Hand und macht sich mit ihr auf die Suche nach einer Fluchtmöglichkeit.

INFO SCHLÖSSER

## Verflucht und eingemauert

Die Faszination von Kerkern und Thronsälen

Kaum eine Art von Schauspielplatz übt größere Anziehungskraft auf Heim-Abenteurer aus als verwunschene Festungen, Burgen und Villen. Seit *Castlevania*-Zeiten und früher bauen sich die Handlungen ganzer Spiele um solche verzweigten, mit Fallen gespickten Gebäude auf. Und wie gewohnt lauert auch bei *Ico* in den Tiefen des Anwesens der Erzfeind.



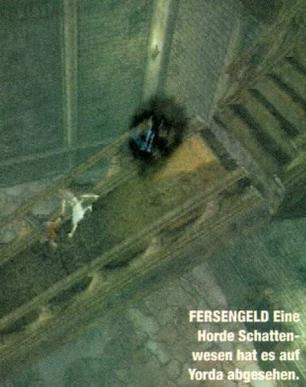
**ALONE IN THE DARK** Das Herrenhaus erweist sich als tödlicher Irrgarten.



**DEVIL MAY CRY** Die gotischen Gewölbe suchen an Schönheit ihresgleichen.



**ICO** Erbarmungslose Mauern und Abgründe trennen Ico und Yorda von der Freiheit.



**FERSENGELD** Eine Horde Schattenwesen hat es auf Yorda abgesehen.



**PYROMANE** Feuer- und Wassereffekte sind rar, aber sehr hübsch. Dummerweise gehen die Fackeln verdammt schnell aus!



**SCHWIMMELFREI** ... sollte man im Ico-Schloss schon sein. Zum Glück verfügt der Held über ausdauernde Armmuskeln.



**DÄMMERLICHT** Einige Passagen sind so dunkel und dunstig, dass Ico sich behutsam vortasten muss.

### NICHT AUFGEBEN!

Tatsächlich birgt jeder neue Raum, jede noch so hoffnungslos erscheinende Dachruine wieder einen mehr oder weniger gut versteckten Ausgang. Doch um diesen zu erreichen, muss Ico Mechanismen enträtseln, sich über Abgründe schwingen, an verfallenen Simsens hangeln, Türme erklimmen und nervenzerfetzende Verzweigungssprünge unternehmen. Kleinere Stürze nimmt Ico mit einem gequälten Schmerzenschrei hin, fatale Unfälle werfen ihn zurück zum letzten Speicherpunkt oder zum letzten passierten Ikonentor. Unglücklicherweise vermag Yorda mit ihrem athletischen Freund nicht immer mitzuhal-

ten; es liegt also an Ico, das Gelände auszukundschaften, um ihr den Weg zu ebnen. Hin und wieder – besonders wenn sich Ico zu lange außer Sichtweite seiner Begleiterin begibt – werden jedoch die Schergen der finsternen Schlossherrin auf das Flüchtlingspärchen aufmerksam. Aus schwarzen Dimensionsportalen materialisieren sich spinnenartige Rauchwesen, die Yorda in die Tiefe zu zerren drohen, sofern Ico nicht schnell genug zur Stelle ist. Eine ernsthaft bedrohliche Quälgeister stellen die Quälgeister jedoch nur dar, wenn sie Yorda auf dem Luftweg in besonders entlegene Winkel entführen; hat man das Mädel erst einmal fest im Griff, ver-

flüchtigen sie sich unter den Knüppeln, Klängen oder Hornspitzen des Helden sehr schnell.

### WENIGER IST MEHR

Spielerisch wie stilistisch ist Sony mit *Ico* ein Kunstwerk gelungen, das sicher nicht jedermanns Geschmack treffen wird, aber unter weniger actionverliebten Spielern schnell zum Geheimtipp avancieren dürfte. Mit wenigen, durchdacht arrangierten Elementen erzielen Rätsel wie Grafik eine unbeschreibliche Wirkung. Die Rätselobjekte sind simpel; ein Inventar, ein Interface oder dergleichen gibt es nicht; gesprochen wird kaum und nur in untitelteten Fantasiensprachen. Das Ergebnis ist ein

# Heißes Ding?

Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei

**McMEDIA**

Unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

# Zeit für eine Verschnaufpause

Oft steckt der Charme im Detail – zum Beispiel der Speicherfunktion!

„Spieldateien werden gesichert. Bitte Memory Card nicht entfernen.“ Sicher begrüßt man diese Meldung auch dann erleichtert, wenn sie lediglich „zwischen Tür und Angel“ vor einem neuen Level eingeblendet wird. Noch etwas mehr freut man sich allerdings, wenn solche Speicherpunkte etwas gewitzter ins Spielgeschehen integriert sind. Meistens beschränkt sich deren symbolische Darstellung allerdings auf diverse Arten von Kristallen, Lichtsäulen oder einfach bunte Punkte in der Landschaft. Nur wenige Entwickler beweisen Einfallsreichtum und lassen ihre Protagonisten beispielsweise zum Telefonhörer (*Parasite Eve 1*) oder zum Notitzblock (*Silent Hill 1*) greifen. Die Schöpfer von *Ico* dürften eine der ausgefallensten Savepoint-Ideen abgeliefert haben.



**KNIPS!** Cyprien aus *Evil Twin* bannt sein Spiel auf Zelluloid.



**KLASSIKER** Schreibmaschinen retten *Resident-Evil*-Helden die Haut.



**GEMÜTLICH** *Ico* und Yorda entspannen auf kuscheligen Save-Sofas.

verblüffend intuitives und unmittelbares Spielerlebnis. Das Erfolgsgefühl, das sich einstellt, wenn man einen möglichen Durchgang erspät und einen haarsträubenden Balanceakt dorthin ausgetüftelt hat, motiviert unheimlich. Ja, die Spielwelt ist größtenteils eine detailarme Steinwüste; ja, die Texturen könnten aufwendiger sein; ja, die Farben sind äußerst blass und an nebligeren Orten erkennt man kaum die nächste Mauer vor Augen. Doch gerade diese „Mängel“ unterstützen oft die einzigartige Mischung aus beklemmender Leere und rauer Schönheit der Schlossanlage, deren Daseinszweck bis zum Schluss ein Rätsel bleibt. Wenn Sie den „Blick“ nicht gerade per Analogstick durch die Gegend schweifen lassen, folgt die Ka-

mera den Helden zudem aus einer sanft schwingenden Vogelperspektive und bringt die atemberaubenden Größenverhältnisse der Gebäude eindrucksvoll zur Geltung – von Kollisionsproblemen oder Grafikfehlern keine Spur.

## OHREN AUF!

Im krassen Kontrast zur Lebloigkeit des Schlosses bewegen sich die beiden Kinder mit erfrischender Anmut und wenn Ico seine Gefährtin am Arm hinter sich herzieht, spürt man ihren Widerstand über raffinierte Controller-Vibrationen. Besonders genial ist die spartanische, aber ausgefeilte Soundkulisse gelungen: Die Hall-Nuancen von Icos sachten Fußstapern und Atemstößen, das Klirren einer Kette, das Knistern einer

Flamme – diese kleinen, verlorenen Geräusche machen die Stille und Größe in vielen Räumen quasi „hörbar“, während andererseits Wassermassen und Windböen förmlich die Ohren betäuben. Ein Singen in der Luft kündigt die Gegenwart schwarzer Nebelgeister an und verklingt allmählich, wenn die Partikel des letzten Rauchportals vom Wind davongetragen werden. Musik vernimmt man nur ganz selten im Rahmen der Videosequenzen.

Fazit: Für wen knackige Kämpfe in einem Action-Adventure unverzichtbar sind, der kann *Ico* getrost links liegen lassen; wer sich hingegen tagelang in atmosphärisch präsentierte Objektträsel vorbeissen kann, wird begeistert sein. Der größte Kritikpunkt des Titels dürfte al-

## MEIN FAZIT SEHR GUT



**Stefanie Schetter**  
geht's ruhig an.

In einer Zeit, in der die ultimative Action in sämtlichen Freizeitbereichen ganz groß geschrieben wird, empfinde ich *Ico* als sehr wohltuend. Es verzichtet zwar auf Prunk und Pomp, aber auch auf eine Menge Ballast und lässt dem Spieler Zeit, ohne durch Längen zu nerven. Das Setting finde ich gerade in seiner Schlichtheit überwältigend, das simple Spielziel „Ich muss hier raus!“ ebenso treibend wie jede Verschwörungs-Story. Und das, obwohl *Ico* sich fast nur auf seine Arme, seine Beine und seinen – beziehungsweise Ihren – Kopf verlassen kann.

## IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Soul Reaver 2** Eidos **90%**

Für einen direkten Vergleich zu schaurig, zu storylastig und viel zu kampforientiert. Blieben die Klettereien und die Rätsel.

**Rayman Revolution** Ubi Soft **90%**

Für einen direkten Vergleich zu niedriglich, zu komplex und viel zu hektisch. Aber kraxeln, schaukeln und hüpfen muss *Ico* auch.

**ICO** Sony **85%**

Klassische Rätsel und Geschicklichkeits-elemente ungewöhnlich aufbereitet. Ein Action-Adventure der beschaulichen Art.

erdings in seinem geringen Wiederspielwert liegen; denn was den Reiz von *Ico* ausmacht, ist in erster Linie das Unbekannte, das jenseits der nächsten Mauer liegt.

STEFANIE SCHETTER

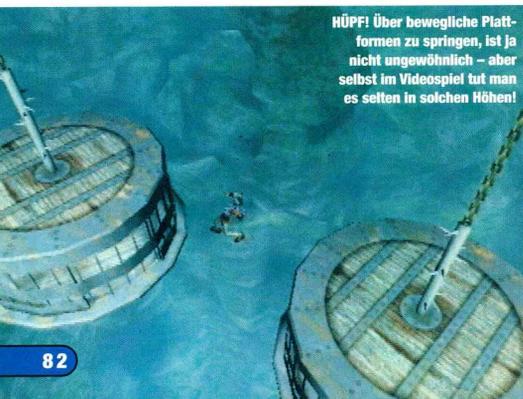
## TEST IGO

Hersteller: Sony  
Genre: Action-Adventure  
Spieler: 1  
Sprache: Deutsch  
Preis: € 59,95  
Termin: 20. März  
Internet: [www.scea.com](http://www.scea.com)

Savegame Speicherpunkte Schwierigkeitsgrad Mittel  
Umfang Ca. 10-15 Std. USK-Freigabe Ab 12 Jahren  
Entwickler SCEI Datenträger DVD

**BESAMTWERTUNG**  
GRAFIK 73% SOUND 88% SPASS 85% **85%**

„Ruhig, aber packend: eine bizarre Bildschirm-Odyssee für Puzzle- und Geschicklichkeits-Fans“



**HÜPF!** Über bewegliche Plattformen zu springen, ist ja nicht ungewöhnlich – aber selbst im Videospiel tut man es selten in solchen Höhen!



**ENDE DER WELT** Hin und wieder scheint die Situation ausweglos. Dann heißt es: Augen aufsperrn.

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, den bezaubernden Delphi oder den flinken Meccs. Egal wie Sie sich entscheiden, die Befriedigung Ihres Spieltriebs liegt in Ihren Händen...



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 Warenzeichen der Interplay Entertainment Corp. Die exklusiven Warenzeichen 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



## Fantasy und Flug-Sim?

Wie passt das zusammen?



# Drakan: The Ancients' Gates

**A**ls *Drakan: Order of the Flame* vor gut zwei Jahren für den PC erschien, wurde es ein ziemlicher Erfolg. Das lag zum einen an der sehr guten Grafik und zum anderen am eher ungewöhnlichen Spielprinzip. Denn neben dem typischen Action-Adventure-Gameplay konnte speziell der Part, in dem man auf einem Drachen durch die Luft fliegen durfte, viele Fantasy-Fans faszinieren. Obwohl das Spiel niemals für eine Konsole umgesetzt wurde, kommt der Nachfolger nun exklusiv auf die PlayStation 2. Auch in *Drakan: The Ancients' Gates* übernehmen Sie die Rolle der jungen Kriegerin Rynn, die sich eine Seele mit dem alten Drachen Arokh teilt. Sie und ihr

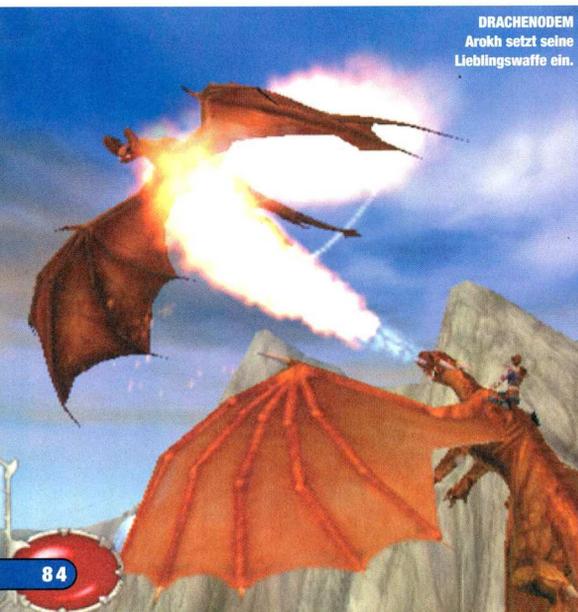
schuppiger Begleiter werden in die Stadt Surdana gerufen, die sich im Krieg mit den dämonischen Herren der Wüste befindet. Sollte die Stadt den Angriffen zum Opfer fallen, würde es nicht lange dauern, bis weitere Orte folgen. Die einzige Hoffnung der Bevölkerung besteht darin, dass die alten Tore, die einst die größten Städte der Welt verbanden, wieder geöffnet werden, um die große Drachenmutter zu erwecken. Auf Rynn und Arokh wartet eine lange, beschwerliche Reise.

### AUF IN DEN KAMPF!

Auch wenn im zweiten *Drakan* wieder einige Drachenflug-Sequenzen auf Sie warten, werden Sie Rynn den größten Teil des Spiels zu Fuß in Third-Person-

Perspektive durch die riesigen Dungeons und Außenareale steuern. Hier gilt es, Haupt- und Nebenquests zu lösen und natürlich jede Menge unterschiedliche Monster niederzustrecken. Wie in einem Rollenspiel bekommen Sie für das Erlegen von Gegnern Erfahrungspunkte, um Levels aufzusteigen. Für jeden Level gibt es dann einen Punkt, den Sie für eine der drei Fertigkeiten Nahkampf, Magie und Bogen einsetzen können. Je mehr Punkte Sie in einer Disziplin haben, desto stärkere Waffen oder Zaubersprüche dürfen Sie verwenden. Leider lernen Sie aber keine neuen Angriffe, Sie schlagen einfach nur härter zu. Das Kampfsystem ist dabei relativ simpel. Sind Sie nahe genug an

einen Gegner herangekommen, können Sie ihn mit Druck auf R2 ins Target-Lock nehmen. Rynn ist ihm dann immer zugewandt und kann problemlos zuschlagen, ausweichen und blocken. Durch die eher dürftige KI verkommt das Kämpfen allerdings recht schnell zu einem stupiden Gehacke, zumal die Monster keine besondere Taktik an den Tag legen und manchmal auch erst dann reagieren, wenn Sie ihnen das Schwert bereits zwischen die Schulterblätter gerammt haben. Zum Glück bieten die Flugsequenzen angenehme Abwechslung. Auf dem Rücken Arokhs können Sie problemlos weite Strecken überwinden und härtere Gegner aus der Luft aufs Korn nehmen. Der Drache traktiert Ihre Gegner mit



**DRACHENODEM**  
Arokh setzt seine Lieblingswaffe ein.



**FEUER UNTERM HINTERN**  
Ihr geschuppiger Freund hilft beim Kämpfen.



**KNOCHENBRECHER**  
Mit den Skeletten macht Rynn kurzen Prozess.

# Abnutzungerscheinungen

**Wer gut kämpfen will, braucht nicht nur Können und Erfahrung, sondern natürlich auch das richtige Werkzeug ...**

Da *Drakan* ein recht kampftaustiges Spiel ist, sind Sie sehr auf die Qualität Ihrer Waffen und Zaubersprüche angewiesen. Welche Sie verwenden dürfen, macht sich an der Punktzahl, die Sie für die entsprechende Fertigkeit verteilt haben, fest. Sie werden allerdings schnell merken, dass Sie mit einem großen Schwert weiter kommen als mit einem machtvollen Zauberspruch. Bögen sind zwar nett für Fernangriffe, zumal sie auch einen Zoom- oder Scharfschützen-Modus bieten, leider sind Sie im Nahkampf damit fast wehrlos. Waffen und Rüstungen können Sie am besten bei einem Händler in der Stadt erstehen. Den sollten Sie übrigens auch regelmäßig aufsuchen, um abgenutzte Schlagwerkzeuge reparieren zu lassen.



Feuer-, Eis- und Blitzatem und kann feindlichem Beschuss per Schultertasten des Controllers geschickt ausweichen. Ob nun aber zu Lande oder in der Luft: Die Steuerung ist recht gewöhnungsbedürftig und ein wenig ungenau. Bei Sprungpassagen kann es immer mal passieren, dass Sie nach der Landung einen unfreiwilligen Schritt in den Abgrund machen.

## SCHÖNE FANTASY-WELT

Größter Pluspunkt des Fantasy-Abenteuers ist sicherlich die Grafik. Die großen Welten sind vielfältig und reichen von Wüsten über Schneelandschaften bis hin zu Sümpfen. Und nur an einigen Stellen verkürzt eine Nebelwand die Sichtweite, was meistens aber

erst auffällt, wenn Sie sich auf Arokhs Rücken fortbewegen. Slowdowns gibt es glücklicherweise keine – das Spiel läuft durchgehend mit 30 Bildern pro Sekunde. Wirklich fantastische Magie- und Echtzeit-Lichteffekte runden das positive Gesamtbild ab. Nur bei den Animationen hätte man sich noch etwas mehr Natürlichkeit gewünscht. Während sich Arok und alles andere Getier so bewegen, wie man es von ihnen erwarten würde, wirken die Menschen ein wenig steif in ihren Bewegungen. Akustisch bietet *Drakan* einen typischen Fantasy-Soundtrack, der unauffällig im Hintergrund duzelt. Die deutsche Sprachausgabe ist für ein Videospiel außergewöhnlich professionell.

STEFANIE SCHWARZ

## MEIN FAZIT SEHR GUT



**Stefanie Schwarz**  
spuckt Feuer.

Wer schon seit längerem auf ein Action-Adventure der alten Schule gewartet hat, der ist bei *Drakan* goldrichtig. Die wirklich toll in Szene gesetzten Drachenflug-Einlagen lockern das kampftaustige Gameplay wunderbar auf und der Rollenspieleinschlag motiviert sehr gut zum Weiterspielen. Zudem ist die komplette deutsche Sprachausgabe wirklich sehr gelungen. Mein größter Kritikpunkt ist allerdings die KI. Nichts nervt auf Dauer so sehr wie strohduhme Gegner, die zwar mit der Zeit immer stärker, aber keinesfalls intelligenter werden.

## TEST DRAKAN

Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,95
Termin:	27. März

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

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
Ca. 20 Stunden	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Surreal Software	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	83%
85%	80%	81%	

„Kampftaustiges Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag und einigen Schwächen in der Gegner-Intelligenz“

**GSKELETTE** Gegen un tote Drachen d der Kampf gleich schwieriger.



**EISKALT** Dank des Target-Locks sind auch solche großen Gegner kein Problem.



# Cooler Game?

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei



Unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

Is that you, Lam...

**LEICHTE BEUTE** Die vier Bonus-Missionen beleuchten Cates Vergangenheit als Diebin.

**VORSICHT KAMERA!** In Schleichmissionen ist es unheimlich wichtig, nicht entdeckt zu werden.

# No One

Austin Powers meets James Bond – Agentin Cate Archer bringt Pep in den **Secret Service!**

**W**er hätte das gedacht? Nachdem in kürzester Zeit eine Vielzahl von Agenten der britischen Geheimdienstorganisation UNITY kaltblütig ermordet wurden, kommt das chauvinistische Oberkommando (*NOLF* spielt in den Swinging Sixties) nicht umhin, eine Frau mit der Untersuchung der ersten Angelegenheit zu betrauen. Cate Archer, einzige Spionin der Behörde, durfte

NAZIS  
ARB  
rem e  
Ei  
müsse  
Putsch  
besch



ZU LEICHT? Viele Feinde sind nur Kanonenfutter und dienen dazu, Sie kurzfristig aufzuhalten.



VERIRRT KUGEL Diese Explosion ist kein Zufall, sie steht im Script des Spiels.

TEST NO ONE LIVES FOREVER

# Lives Forever

bisher nur langweilige Bürojobs verrichten.

Im Verdacht, die Morde in Auftrag gegeben zu haben, steht ein Verbrecheryndikat namens HARM. Jetzt ist es an Ihnen, in der Rolle der hübschen Geheimagentin herauszufinden, wer hinter HARM steckt und welche Ziele die zwielichtigen Bösewichter verfolgen. Bevor Sie sich jedoch in Ihr erstes Abenteuer stürzen können, ist es dringend erforderlich, dass Sie Ihre Grundkenntnisse auf vielen Gebieten auffrischen. Nach einem Grundlagenkurs in Spionage, bei dem Sie den Umgang mit der gelungenen Steuerung und „Alltagsgegenständen“ erlernen, geht es weiter zum Schusstraining. Vor jedem größeren Auftrag bekommen Sie zudem eine Einweisung in neue technische Spielereien, über die Sie ab diesem Zeitpunkt verfügen dürfen. Die Entwicklungsabteilung von UNITY versorgt Sie im Laufe des Spiels mit allerlei ungewöhnlichen Spielzeugen, wie Robo-Pudel, Akten-taschen-Raketenwerfer oder Lippenstiftgrananten. Danach geht es endlich richtig los und Sie dürfen in Marokko ihre Lauf-

bahn beginnen, die Sie allein im Laufe des Spiels über den Erdball reisen lässt. Die zu erledigenden Aufträge decken ein breites Spektrum von Aufgaben ab und bieten jede Menge Abwechslung. Von Infiltrationsmissionen, bei denen es auf Heimlichkeit und Sorgfalt ankommt bis hin zu simplen „Kill 'em all“-Szenarios ist alles vorhanden. Taktisches Vorgehen ist aber bei jedem Teilabschnitt unabdingbar, da Sie sonst ziemlich schnell das Zeitliche segnen. Wer Gegner nicht übereifrig aus dem Weg räumt, darf viele witzige Gespräche belauschen, bei denen es buchstäblich um Gott und die Welt geht. In jedem der über 60 Levels (vier mehr als in der PC-Version) gilt es darüber hinaus, versteckte Geheimdokumente zu finden, die zumeist einen tieferen Einblick in die Story liefern. Je mehr Dokumente Sie gefunden haben, desto höher auch die Bewertung, die Sie nach jedem großen Abschnitt erhalten.

## TOLLE ATMOSPHERE, LAUE UMSETZUNG

Leider kann die Grafik nicht ganz mit dem genialen Gameplay Schritt halten. Die Lith-

Tech-Engine, die dem Ego-Shooter schon am PC Leben eingehaucht hat, offenbart auf der PS2 deutlich ihre nicht zu übersehenden Schwächen. Lahme Effekte, teils fürchterliche Texturen und unschöne Ruckelorgien bei größeren Gegnereinsammlungen sind nur ein paar der vielen technischen Kritikpunkte.

Wenigstens konnten die guten Animationen und stimmungsvollen Zwischensequenzen (in Spielgrafik) von der PC-Version herübergerettet werden. Besonders Eob verdienen (englische) Sprachausgabe und Musik, die maßgeblich zur tollen Atmosphäre des Spiels beitragen.

WOLFGANG FISCHER

<b>MEIN FAZIT</b>	<b>GUT</b>
	<b>Wolfgang Fischer</b> ist der Boss von HARM.
<p>„Schade, schade, schade! Aus diesem Spiel hätte bei besserer Grafik ein echter PS2-Hit werden können. Abgesehen davon ist <i>NOLF</i> ein innovativer und witziger Ego-Shooter, der auf überzogene Gewaltdarstellung verzichtet und seinen Schwerpunkt im abwechslungsreichen Gameplay hat. Die interessante Story und vor allem die erstklassig vermittelte Sixties-Atmosphäre lässt einen erst wieder los, wenn man sich durch die vielen Levels gekämpft hat. Vor allem die exzellente Musik und die passende Sprachausgabe machen echt Laune.“</p>	

<b>TEST NO ONE LIVES FOREVER</b>		
Hersteller:	Vivendi Universal	
Genre:	Ego-Shooter	
Spieler:	1	
Sprache:	Englisch	
Preis:	€ 59,95	
Termin:	11. März	
Internet: <a href="http://www.moonellivesforever-ps2.de">www.moonellivesforever-ps2.de</a>		
Savegame	Schwierigkeitsgrad	
Ja, überall	Mittel	
Umfang	USK-Freigabe	
60+ Levels	Ab 16 Jahren	
Entwickler	Datenträger	
Fox Interactive	DVD	
<b>GESAMTWERTUNG</b>		
GRAFIK	SOUND	SPASS
69%	86%	83%
<b>79%</b>		
<p>„Trotz Grafikschwächen ist es kaum möglich, sich dem Charme und der Originalität von <i>NOLF</i> zu entziehen.“</p>		

## Geiles Spiel?

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei



Unter [www.mcmmedia.de](http://www.mcmmedia.de) findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

**DÜSTER**  
Nicht alles  
im Spiel ist  
knallig bunt.



**VERBAUT** Da ist das  
Gatter, doch wie  
kommt man über  
den Zaun?



# Herdy Gerdy

Schäferstündchen  
mit Kopfnüssen:  
Komische Kreaturen  
zu hüten, verlangt viel  
**Denkvermögen.**

**W**er nichts wird,  
wird Hirt. Nicht  
so auf der Insel,  
auf der Gerdy lebt. Dort gilt  
Hirte als der angesehenste  
Beruf. So angesehen sogar, dass  
der Gewinner des jährlichen  
Hüteturniers einen besonderen  
Preis erhält: Die Eichel der  
Macht, die ihn zum Herrscher  
der ganzen Insel macht. Seit  
Jahren schon gewinnt Tyrann  
Sadorf den Preis und regiert das  
Reich mit eiserner Hand. Dieses  
Jahr soll das anders ausgehen:  
Gerdy's Vater will das Turnier  
auf jeden Fall gewinnen. Doch  
ein geheimnisvoller Zauber  
schickt ihn in einen Dorn-  
röschenschlaf, aus dem ihn  
scheinbar nichts aufwecken

**IDYLL** Das Landleben  
hat doch etwas unend-  
lich Beschauliches.





**VERFOLGUNGSGAGD** Die Gromps lassen sich in Fallen locken.



**PROPELLER-SCHWANZ** Im Gegensatz zu den Doops können die Bleeps Abgründe heruntersegeln.

kann. Also übernimmt der junge, unerfahrene Gerdy die schwierige Aufgabe, Sadorf herauszufordern. Bis dahin ist es aber ein langer Weg.

## HERDENTRIEB

Auf diesem langen Weg steuert der Spieler Gerdy über die Insel und lernt dabei ständig neue Spezies kennen, die alle auf eine andere Art behütet sein wollen. Zu diesem Zwecke sind auf der Insel verschiedene Objekte versteckt, die die Arbeit erleichtern. Ein Hirtenstab oder eine Zauberflöte halten jede noch so widerspenstige Herde zusammen. Man sieht schon: Herdy Gerdy besitzt zumindest ein sehr originelles Spielkonzept. Wie in einem Action-Adventure muss der jugendliche Held durch die Gegend laufen, mit unterschiedlichen Charakteren sprechen, Gegenstände und Wege finden. Den größten Anteil macht aber Taktik aus. In den Umgebungen tummeln sich diverse Wesen. Gerdys Aufgabe ist es, diese

zusammenzutreiben und in die für sie vorgesehenen Ställe zu bringen. Doch so einfach ist das nicht. Schließlich wimmeln auch noch die bössartigen Gromps durch die Gegend. Die haben es nur auf unschuldige Kreaturen abgesehen. Ziel ist es also, zuerst die Gromps unschädlich zu machen und dann die Wege zu finden, um die jeweiligen Tieren in ihre Pferche zu locken. Das kann sich als schwierig erweisen, vor allem, weil die Wesen nicht dieselben Wege gehen können wie ihr Hirte. Ganz schön knifflig also. Leider ist ein großer Teil der Schwierigkeit aber unbeabsichtigt. Die Levels sind so groß und unübersichtlich, dass man sich kaum darin zurechtfindet. Auch die Landkarte hilft dabei wenig, sie zeigt immer nur einen kleinen Ausschnitt, außerdem stimmen die eingezeichneten Objekte nicht mit den vorhandenen überein. Dadurch ist die Orientierung ganz schön kompliziert. So nerven die Rätsel schnell.

## WIE GEMALT

Auch bei der Optik gilt: gute Idee, Ausführung nicht perfekt. Alle Texturen und Objekte sind von Hand gezeichnet. Dadurch entsteht ein Disney-artiger Zeichentrickstil, der vor allem knuffig ist. Allerdings ein wenig durchwachsen. Die Charaktere wirken größtenteils unsympathisch, was vielleicht auch an der altklugen Synchronisation liegt. Richtig lustig sind dagegen die Kreaturen: Die bösen Gromps, die scheuen Doops oder die musikalischen Bleeps sind süß und witzig. Wirklich misslungen ist bei unserer Testversion aber die ruckelige Kameraführung. Da sind oft Objekte im Bild, die zwischen Gerdy und dem Beobachter stehen, wodurch die Hauptfigur verdeckt wird. Aus diesem Grund hat das Spiel bisher auch noch kein Approval von Sony bekommen, so dass das Problem behoben werden muss. Wenn das gelingt, wird Herdy Gerdy ein wirklich gutes Spiel.

ALBRECHT OTT

## MEIN FAZIT GUT



**Albrecht Ott** zählt Schäfchen.

Da hatten wir uns etwas mehr von versprochen: Das Konzept von Herdy Gerdy klang nach einem der originellsten Spiele der letzten Zeit. Das ist es sicherlich auch, doch leider ist es nicht ganz so gut, wie es sein könnte. Die Zeichentrickoptik ist ein wenig schlampig umgesetzt, die Spielmechanik ist im Ansatz zwar sehr gut, doch nicht ganz durchdacht, so dass man mehr Knobeln muss als nötig.

## TEST HERDY GERDY

Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	22. Februar

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

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Speicherpunkte	Hoch
Umfang	USK-Freigabe
30 Level	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Core Design	DVD

Besonderheiten:  
60-Hertz-Modus, Surround-Sound

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPRASS	78%
72%	70%	80%	

„Da wäre mehr drin gewesen! Trotzdem ein originelles Abenteuer, bei dem die Taktik im Vordergrund steht.“



**PETRI HEIL!** Wenn der Gromp in einer Falle zu nahe beim Pferch steht, angelt er sich die Tieren einfach.

## Gewinnspiel: Herdy Gerdy

Hobbyhirten aufgepasst! Zusammen mit Eidos verlosen wir drei süße Gerdy-Figuren. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

Wie heißen die gefräßigen Tiere, die Gerdy von seiner Arbeit ablenken?

Und das gibt es zu gewinnen:

**3x eine Gerdy Figur**



Schreiben Sie einfach eine Postkarte mit dem Lösungswort an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Herdy Gerdy, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Teilnahmeschluss ist der 3. April 2002.

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Eidos und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle.

# Kessen 2

Wer sich nicht wehrt, endet im Schwert.  
Getreu diesem Motto stellen Sie sich im  
**alten China** gegen einen Tyrannen.

Die liebliche Diao Chan erhält vom letzten Kaiser der Han-Dynastie einen heiligen Gegenstand. Der üble Cho Cho entführt sie einige Zeit später und Sie, Liu Bei, sind daraufhin Ihr Mädchen und die göttliche Unterstützung los. Aber machen wir es nicht zu kompliziert. Eingebettet in die 1.800 Jahre alte Geschichte der drei Königreiche, präsentiert sich *Kessen 2* als effektreiches Strategiespiel mit Zwischensequenzen, die es in

Länge und Darstellung problemlos mit einer chinesischen Heldenoper aufnehmen könnten. In den Kämpfen steuern Sie lediglich die Offiziere direkt. Die Truppen folgen ihren Anführern todesmutig und lassen sich mit ein paar einfachen Befehlen neu formieren. Per Tastendruck wechseln Sie zwischen den Einheiten auf dem Schlachtfeld. Damit Sie nicht mit jeder Truppe selbst durch das Gelände marschieren müssen, lassen sich bequem Wege für die Armeen bestimmen und Angriffsziele setzen. Die Steue-

rung ist bei der Menge an Aktionen immer angenehm einfach. Trotzdem haben Sie alle Hände voll zu tun. Im Gegensatz zum ersten *Kessen* ist weit mehr strategisches Feingefühl gefragt. Die Gegner sind zwar nicht klüger geworden, machen aber schon nach wenigen Missionen durch Masse ganz gewaltig Druck.

## KONFUZIUS SAGT

Mit jedem Einsatz steigt das Können Ihrer Truppen und Offiziere. Dementsprechend schmerzlich ist es, wenn man



**QUAL DER WAHL** Jeder der Brüder hat seinen ganz eigenen Schlachtplan.



**ÜBERFLIEGER**  
Bevor er seinen Spruch loslässt, geht der Zauberer auf Abstand.

Feuersturm



**HELDINNEN**  
Die Mädels in *Kessen 2* machen allesamt eine gute Figur.



**WETTREITEN**  
Mit der Kamera können Sie jederzeit herumspielen.

**Sturmangriff**

**ATTACKE** Die Spezialfähigkeiten dieses Offiziers ist, alles umzureiten.



im späteren Spiel eine Einheit verliert. Zwischen den Schlachten dürfen Sie taktische Entscheidungen zum weiteren Spielverlauf treffen. Sollen neue Truppen rekrutiert werden oder lieber einige Ihrer Offiziere auf die Tigerjagd gehen, was deren Kampfwert erhöht. Wirklich wichtig für den Erfolg in der Schlacht sind die Kampfzauber Ihrer Befehlshaber. Mit einem dieser effektreichen Schlachtenfeuerwerke lässt sich das Kriegsglück oft aufwenden. Allerdings braucht es, ewig, bis die Zauber wieder einsetzbar sind. Dafür können Sie mit jedem Offizier persönlich durch die feindlichen Reihen preschen. Allerdings ist das nicht so befriedigend, wie man meinen könnte. Zum

einen haut man aus Versehen ständig die eigenen Leute um, zum anderen wird die Truppenstärke nicht korrekt dargestellt, was bedeutet, dass ein Mann für etwa zehn bis zwanzig Männer steht. Jeder, den Sie niederknüppeln, steht also etwa zehn mal wieder auf. Die Grafik kann leider nicht mehr so beeindruckend wie damals beim ersten *Kessen*. Die Anführer sind recht hübsch animiert, bei den Truppen aber herrscht uniforme Langeweile. 3D-Objekte sucht man auf dem flimmerfreien Spielfeld meist vergeblich. Hier ein paar Bäume, dort ein Berg. Selbst die Städte und Festungen, in denen Sie später kämpfen, sind eher kärg - und über allem liegt ein dichter Nebel.

PHILIPP ROHWEDDER

**MEIN FAZIT GUT**

**Philipp Rohwedder** zieht in die Schlacht.

Niemand wird sich an *Kessen 2* die Zähne ausbleiben. Die Benutzerfreundlichkeit erlaubt einfach keinen höheren Schwierigkeitsgrad. Man darf ein wenig herunterklettern und sich direkt mit dem Feind prügeln. Ansonsten bewundert man die effektvollen Zauber und genießt die Show, wenn die eigenen Truppen über die Ebene jagen. Richtig störend sind nur die Zwischensequenzen. Diese sind technisch perfekt, inhaltlich aber eher nervend. Wer erträgt es schon, wenn sich die Charaktere minutenlang den eigenen Namen mit unterschiedlicher Betonung an den Kopf werfen.

**TEST KESSEN 2**

Hersteller: **Koei**  
 Genre: **Strategie**  
 Spieler: **1**  
 Sprache: **Deutsch**  
 Preis: **Ca. € 60,-**  
 Termin: **März**

Internet: [www.koei.co.jp](http://www.koei.co.jp)

Savegame **Ja** Schwierigkeitsgrad **Mittel**  
 Ja **Schwer**

Umfang **28 Missionen** USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**

Entwickler **Koei** Datenträger **DVD**

**GESAMTWERTUNG**

GRAFIK **75%** SOUND **71%** SPASS **72%** **74%**

**„Grundsolides Strategiespiel mit hübschen Effekten und gelegentlich spielerischem Tiefgang“**

**Geheimtipp** PlayStation 2  
**Dynasty Warriors 3\***  
**63,85 €**

**Spiel des Monats** PlayStation 2  
**Kessen 2\***  
**63,85 €**

PS2	51,85 €	GTA 3	51,85 €	Shadowhunter 2	51,85 €
18 Wheeler	51,85 €	Ghoully Gear X*	49,85 €	Shadowhunter 2 Snowboard	54,85 €
Age of Empires 2	56,85 €	Heart Line Deutsche Vereins	49,85 €	Blaze Runner 2	56,85 €
The Age of Kings	49,85 €	Harvest Moon	49,85 €	Silent Hill 2	54,85 €
Ali Star Baseball 2002	46,85 €	"Save the Homeland"	56,85 €	Silent Scope 2 - LDK 18	53,85 €
Alone in the Dark 4	51,85 €	Herby Gerry	53,85 €	Symposium: Race Fight	53,85 €
Armored Core 2	56,85 €	Headhunter	56,85 €	Sky Odyssey	53,85 €
Age Escape 2*	XX	Hudson & Dangerous 2*	XX	Sled Storm 2*	XX
Army Men: Green Rogue	56,85 €	Hitman 2*	XX	Smugglers Run 2	54,85 €
Asien V Rally 3*	49,85 €	International League Soccer	53,85 €	Snowboarder 2002*	XX
Autos 3 - die neue Welt	52,85 €	International Super League Soccer 2*	XX	Soul Hawk	XX
Autos 3 - die neue Welt	52,85 €	Iron Aces 2 - Bird of the Year	56,85 €	Space Channel 5*	XX
Bass strike	56,85 €	Kessen 2*	56,85 €	Space Race	51,85 €
Best of Romance	56,85 €	Kessen 2*	56,85 €	Spiderman The Movie*	XX
BFL Manager 2002*	56,85 €	King of the Castle	XX	SX Tricker	56,85 €
Black & White 2	54,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 2	56,85 €
Blondie Run 3	51,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 3	56,85 €
Blood Honor 2*	61,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 4	56,85 €
Camorra 3: SM2	56,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 5	56,85 €
Call of Duty: Warzone	51,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 6	56,85 €
Commandos 2*	51,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 7	56,85 €
Conflict Zone	29,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 8	56,85 €
Conflict: Secret Storm*	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 9	56,85 €
Crash Bandicoot - zum 10ten	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 10	56,85 €
Crash Bandicoot - zum 10ten	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 11	56,85 €
Crash Bandicoot - zum 10ten	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 12	56,85 €
Crash Bandicoot - zum 10ten	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 13	56,85 €
Crash Bandicoot - zum 10ten	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 14	56,85 €
Crash Bandicoot - zum 10ten	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 15	56,85 €
Crash Bandicoot - zum 10ten	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 16	56,85 €
Crash Bandicoot - zum 10ten	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 17	56,85 €
Crash Bandicoot - zum 10ten	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 18	56,85 €
Crash Bandicoot - zum 10ten	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 19	56,85 €
Crash Bandicoot - zum 10ten	49,85 €	Legend of the Guardians	54,85 €	SX Tricker 20	56,85 €

**ZUBEHÖR**

**Für PSone + PS2**  
 Compact Racing Wheel **24,85 €**

**Für PlayStation 2**  
 Metal Gear Solid 2 + T-Shirt **59,85 €**

**Headhunter** **56,85 €**

**Shadowhunter 2** **51,85 €**

**Legends of Wrestling** **59,85 €**

**PSONE**

Alton Mar 1 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 2 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 3 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 4 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 5 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 6 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 7 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 8 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 9 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 10 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 11 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 12 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 13 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 14 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 15 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 16 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 17 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 18 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 19 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 20 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 21 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 22 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 23 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 24 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 25 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 26 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 27 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 28 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 29 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 30 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 31 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 32 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 33 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 34 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 35 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 36 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 37 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 38 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 39 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 40 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 41 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 42 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 43 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 44 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 45 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 46 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 47 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 48 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 49 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 50 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 51 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 52 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 53 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 54 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 55 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 56 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 57 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 58 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 59 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 60 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 61 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 62 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 63 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 64 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 65 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 66 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 67 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 68 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 69 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 70 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 71 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 72 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 73 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 74 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 75 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 76 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 77 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 78 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 79 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 80 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 81 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 82 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 83 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 84 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 85 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 86 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 87 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 88 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 89 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 90 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 91 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 92 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 93 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 94 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 95 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 96 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 97 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 98 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 99 - Destruction X 29,85 €  
 Alton Mar 100 - Destruction X 29,85 €

**Kein Mindestbestellwert**

Unsere Bestelladresse für **Post**: Game It - D-87488 Betzauw  
 Telefon: 0831 - 57 51 17  
 Telefax: 0831 - 57 51 15

Unsere Bestelladresse für **Telefon**: Game It - A-6691 Jungholz  
 Telefon: 04931 81 57 51 555

Wir versorgen nicht mit der Deutschen Post.  
 Wir versorgen nicht mit der Österreichischen Post.  
 Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

**\*\*\* Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert \*\*\***

Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert.  
 Versandkosten bei Nachnahme: 3,30 € (zzgl. 1,45 € NVG der Post). Österreich: 7,45 €  
 Versandkosten bei Vorbestellung: 3,10 € - Österreich: 3,10 €  
 Teillieferung ab Warenwert von 59,00 € versandkostenfrei.  
 Lieferung, solange der Vorrat reicht. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

\* = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar  
 \*\* = Preis zum Zeitpunkt der Drucklegung unbekannt  
 † = rot markierte Artikel: Top-Anbieter  
 ‡ = blau markierte Artikel: Top-Neuerscheinungen (sich jetzt schon vorbereiten)

**Helpline**  
 Rufen Sie uns an. Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,85 €/Min)

**PlayStation**  
 Rufnummer: 01-90-87 51 68 24  
 Konsolen-Games: 01-90-87 32 68 25  
 Computer: 01-90-88-14 93 33

**Black & White\*** **39,85 €**

**PlayStation** **39,85 €**



koei™

WENN EIN KRIEGER MEHR ZÄHLT ALS EINE GANZE ARMEE...

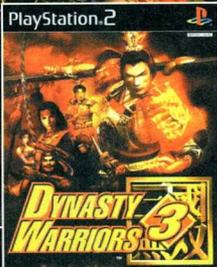
# DYNASTY WARRIORS 3



- Wilde Gefechte auf mehr als 20 Schlachtfeldern mit einem von 40 spielbaren Kämpfern
- Brandneue Zweispieler-Action mit Konfrontations- und Kooperationsmodus
- Noch mehr halsbrecherische Spezialattacken und verbesserte MUSOU-Angriffe
- Leibgarde mit dynamischen Gruppenbefehlen
- Das erste Dynasty Warriors mit gewaltigen Elefanten-Truppen

**ERHÄLTlich IM MÄRZ 2002**

PlayStation 2



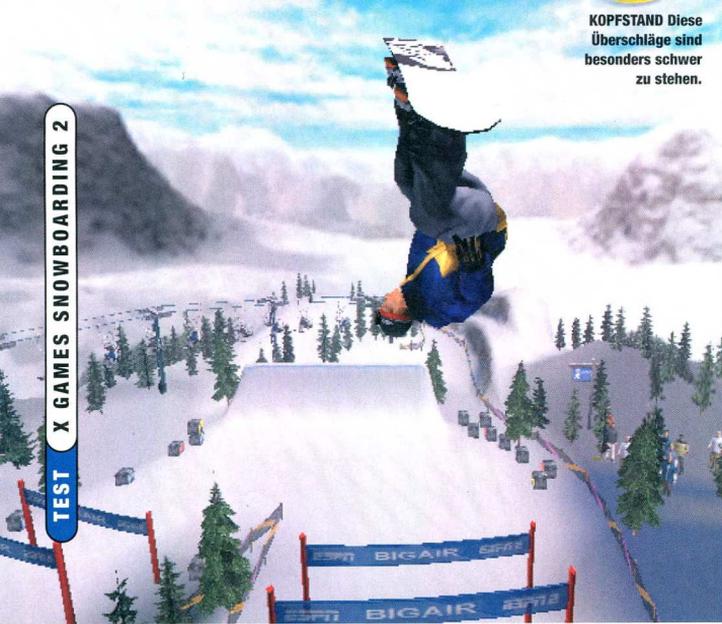
PlayStation®2



VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Dynasty Warriors 3 and the KOEI logo are trademarks of KOEI Co., Ltd. © 2002 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.  
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

**THQ**  
WWW.THQ.DE

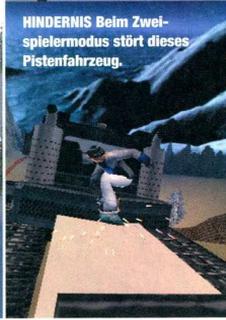


**KOPFSTAND** Diese Überschläge sind besonders schwer zu stehen.

**REIBUNGSLITZE** Beim Grinden sprühen die Funken.



**HINDERNIS** Beim Zweispielermodus stört dieses Pistenfahrzeug.



# ESPN Winter X Games Snowboarding 2

Die **Trendsport-Olympiade** auf dem Snowboard geht in die nächste Runde!

Es gibt prinzipiell zwei Arten von Sportspielen: Die einen versuchen, den Spaßaspekt in den Vordergrund zu stellen, die anderen legen mehr Wert auf eine realitätsnahe Darstellung der Disziplin. Der Vorgänger von *ESPN Winter X Games Snowboarding 2* gehörte eindeutig zur zweiten Kategorie. Dafür musste er Kritik einstecken, denn bei so einem Trendsport kann durch zu viel Realismus einiges von der Dynamik verloren gehen. Der Nachfolger setzt deshalb mehr auf Action. Tatsächlich spielt sich der aktuelle Snowboard-Titel um einiges eingängiger als der Vorgänger. Vor allem die Abfahrt geht lockerer von der Hand. Bei den Tricks allerdings ist noch Übung nötig. Wer aber mal mit der Steuerung vertraut ist, kann eine

ganze Menge von dem Spiel haben. Besonders im „Snowboarder“-Modus besitzt es eine ungeheure Spieltiefe. Hier können Sie sich einen eigenen Sportler erschaffen und ihn vom Anfänger zum X-Games-Champion aufbauen. Dabei haben Sie fast so viele Möglichkeiten wie bei einem Managementspiel. Sie müssen Ihre Finanzen im Auge behalten, trainieren, Ausrüstung kaufen, Sponsoren finden usw. Wichtig ist auch, dass Sie über den Sport nicht die Persönlichkeit aus dem Auge verlieren. Je mehr Charisma der Snowboarder hat, desto bessere Sponsorenverträge findet er. Außerdem kann er dann in Filmen mitspielen, die viel Geld einbringen. Während Sie in diesem Modus bei null anfangen, dürfen Sie in der „X-Games“-Variante einen schon ausgebildeten Profi aus-

wählen. Der kann natürlich viel bessere Tricks, sonst hätten Sie kaum eine Chance gegen die Besten der Besten. In fünf Disziplinen geht es durch den Schnee. „Slopestyle“ bietet Hänge voller Rampen und Geländer, an denen Sie mit Tricks Punkte

sammeln. „Big Air“ verlangt nur ein einziges Kunststück – das dafür aber möglichst spektakulär sein sollte. Bei „Snowboarder X“ gibt es Slalomrennen, es zählt nur Geschwindigkeit. Die Disziplin „Super Pipe“ setzt dagegen wieder auf Ästhetik. Alle diese Varianten funktionieren auch zu zweit auf dem Split-screen, was ja immer ein Vorteil ist. Der direkte Zweikampf macht halt mehr Spaß, als nacheinander anzutreten. Optisch gibt es ebenfalls Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger. Die 2002er-Ausgabe wirkt einfach lebendiger und nicht ganz so öde.

ALBRECHT OTT

## MEIN FAZIT GUT



**Albrecht Ott**  
hasst lange Spiele-Titel.

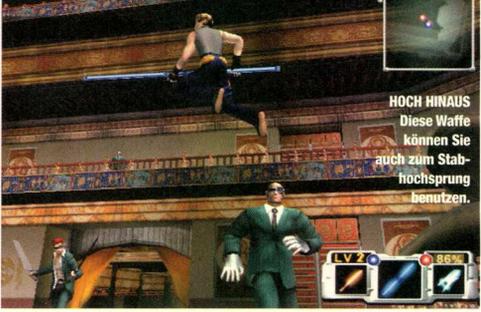
Snowboardfans werden von diesem Spiel vermutlich begeistert sein: Selten wurde ihr Lieblingssport so realitätsnah auf die PlayStation 2 gebracht. Arcade-Snowboarder werden hier zwar auch bedient, doch ganz so eingängig wie etwa *SSX* ist es nicht. Wer es aber beherrscht, kann lange Freude daran haben.

## TEST X GAMES SNOWBOARD. 2

Hersteller:	Konami
Genre:	Snowboarding
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. März
Internet:	www.espnthegames.com
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Hoch
Umfang	USK-Freigabe
30 Strecken	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Konami	CD

GESAMTWERTUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
78%	80%	79%
79%		

„Umfangreiche und tief gehende Snowboardsimulation, die allerdings wenig für den schnellen Spaß bietet“



**NIMM DAS!**  
Den Endgegnern können Sie neue Waffen abknöpfen.

**HOCH HINAUS**  
Diese Waffe können Sie auch zum Stabhochsprung benutzen.

# Eve of Extinction

Von **Prügeleien** verstehen die SmackDown!-Macher Yuke's was – EoE half das aber nicht!

**I**m Mittelpunkt von *Eve of Extinction* steht eine Superwaffe namens „Das Vermächtnis“, die auf der Verschmelzung eines uralten Metalls mit dem menschlichen Nervensystem basiert. Die Hintergrundstory dreht sich um einen machthungrigen Konzern, den dort angestellten Josh Calloway und seine ebenfalls für Wisdom tätige Freundin Eliel. Die beiden wollen die finsternen Pläne der Firma aufdecken, werden jedoch dabei erwischt. Josh kann durch einen Unfall fliehen, doch für Eliel ist es bereits zu

spät: Ihr Nervensystem wurde als Grundlage für den neuen, titelgebenden Prototypen der Waffe benutzt. So kompliziert die Story klingt, so banal gestaltet sich der Spielablauf: Mit der neuen Superwaffe in der Hand plätten Sie alles, was sich bewegt! Das wären letztendlich immer wieder uninspiriert auftauchende Gegnergruppen und ab und zu mal ein besonders trickreicher Endgegner, der nach seinem Ableben ein weiteres „Vermächtnis“ für Josh hinterlässt. Mit den LI/R1-Tasten können Sie selbst innerhalb von Combos die Waffen wechseln. Klingt an sich gut,

erweist sich aber als umständlich. Neben wenigen Schlagtechniken können Sie die Waffen teilweise auch zur Fortbewegung einsetzen. Der Kampfstab eignet sich beispielsweise wunderbar für hohe Sprünge und mit dem Peitschenschwert ziehen Sie sich blitzschnell zu jedem erreichbaren Punkt. Mit entsprechender Energieladung sind die Waffen zudem für besonders starke Special Moves gut – in der Praxis heißt das in erster Linie „Energie sammeln, um eine Tür öffnen zu können“. Auch sonst gibt es ab und zu Rätsel der einfachen Art.

MICHAEL PRUCHNICKI

**MEIN FAZIT NAJA ...**



**Michael Pruchnicki**  
schläft im Stehen ein.

Ich weiß nicht, was dem Tester hier mehr Hartnäckigkeit aberlangt: das ätzende Dauergeflimmer oder die schnarchige Action? Das Spielgefühl stimmt überhaupt nicht, die Schläge vermitteln überhaupt keinen Druck. Die Gegner sind so dumm, dass sie öfters ohne Ihr Zutun von Dächern fallen. Und die „Rätsel“ sind so hirnerbrannt, dass man sich an den Kopf fasst. Beispiel: Sie müssen mittels Special Move ein Feuer löschen, um darin den Schlüssel für das Haus dahinter zu finden! Wie man bei der miesen Kameraführung zudem auf die Idee kommen kann, Jump&Run-Passagen einzubauen, verstehe ich beim besten Willen nicht.



**DREI GEGEN EINEN** Bei der Gegnerintelligenz hilft zahlenmäßige Überlegenheit kaum weiter.

**TEST EVE OF EXTINCTION**

Hersteller:	Eidos
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. März
Internet:	www.eidos.de
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jederzeit	Variabel (3 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
-	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Yuke's	DVD

**GESAMTWERTUNG**

GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>46%</b>
50%	51%	40%	

„Öde Prügeleien, alberne Pseudo-Rätsel, seltsames Spielgefühl, stark flimmernde Optik – das warnix, Yuke's!“



This is the "Mask of the Gara." mark of those who love Garas. Do you use Gara Divine Beasts?



- 1. DREI ENGEL FÜR KAHU** Die Sweet Knights haben es zu Nicos Ärger Ihrem Helden schwer angetan.
- 2. KNEIPENABEND** In der Jäger-Lounge gibt es Jobs, gute Tipps und viel zu sehen.
- 3. MASKENBALL** Die Beast Hunter tragen die Maske als Symbol für die Zugehörigkeit zu ihrer Gilde.

# Jade Cocoon 2

**Genforscher** experimentieren mit Schafen und **Sie** sind schon zwei Schritte weiter.

**K**inder sind eben doch nicht überall gleich. Will in unseren Breiten der Nachwuchs am liebsten Actionheld oder Spieleredakteur werden, gibt es für den jungen Kahu in einer Parallelwelt nur ein Ziel: nämlich, ein berühmter Cocoon-Master zu werden. Bevor es so weit ist, erwarten den Spieler

erst einmal regelrechte Lehr- und Wanderjahre. Zum einen, weil es eine ganze Weile dauert, bevor Sie die hohe Kunst der Monsterzucht perfekt beherrschen, zum anderen, weil Sie sich dabei die Füße wund laufen. Vier verschiedene Grundmonsterguppen gibt es: Feuer, Wasser, Luft und Erde, die alle ihre speziellen Stärken und

Schwächen haben. Je nach Höhe Ihrer eigenen Reputation und Erfahrung können Sie bis zu neun verschiedene Kreaturen mit sich führen. Neues Viechzeug finden Sie bei Streifzügen durch den Wurmlochwald, der ebenfalls in vier Elementarregionen unterteilt ist. Dort jagen Sie andere Monster, die aus dem Wald heraus immer wieder die Siedlungen der Menschen angreifen. Nebenbei treffen Sie aber auch auf die unterschiedlichsten Charaktere, die die Hintergrundgeschichte weiterführen. Für jedes erlegte Tier bekommen Ihre eigenen Kreaturen Erfahrungspunkte und so werden aus pummigen, kleinen Biestern Stück für Stück bedrohliche Übermonster. Ab einer gewissen Stufe können Sie Ihre Haustiere auch neu kombinieren. Dabei werden diese zwar auf Level eins zurückgeworfen, behalten aber einen Teil ihrer Stärke und bekommen eine neue Eigenschaft dazu. Die Zuchtanlage für Ihren Zoo der Kampfeinheiten befindet sich in einem Dorf, zu dem Sie jederzeit zurückkehren können und in dem Sie auch Handel treiben oder sich mit neuen Aufträgen versorgen können. Von dort aus brechen Sie dann auch ganz am Ende auf, um die Monster ein für alle Mal aus dem Wald zu jagen.

PHILIPP ROHWEDDER

## MEIN FAZIT GUT



**Philipp Rohwedder**  
sucht Monster

Auch wenn es auf den ersten Blick den Anschein hat, *Jade Cocoon 2* ist nicht unbedingt ein Kinderspiel. Die abgefahrte Hintergrundgeschichte um den Jungen mit dem Monster-Schwanz und die schrägen Charaktere sind einfach unglaublich. Gerade Traumfee Nico adelt mit ihren ätzend zynischen Kommentaren das Spiel zu einem echten Meisterwerk spielerischer Unterhaltung. Wer sich einmal auf die Monsterzucht eingelassen hat, kommt so schnell nicht mehr davon los, allerdings ist bei allem Suchtpotenzial die Spieltiefe nicht ganz so berauschend.

## TEST JADE COCOON 2

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	€ 60,-
Termin:	28. März

Internet: [www.jadecocoon2.com](http://www.jadecocoon2.com)

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 5 Zonen	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Genki	Datenträger DVD

Besonderheiten:  
Monster können exportiert werden.

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	78%
80%	82%	76%	

Sammel- und Verbesserungsjahre mit **hohem Suchtfaktor** und niedlicher Hintergrundgeschichte

# Shadow Hearts

Wenn der  
**kleine Rollen-  
spielhunger**  
kommt ...

**A**ls Yuri auf einer nächtlichen Zugfahrt einem bedrängten Mädchen zu Hilfe eilt, ahnt er nicht, worauf er sich einlässt. Der süßen, mit Zauberkräften ausgestatteten Alice sind nämlich nicht nur diverse menschliche Zeitgenossen auf den Fersen, sie scheint auch ganze Horden von Geistern,

Dämonen und anderen Ungeheuern anzuziehen. Immerhin ist auch Yuri in Sachen Magie nicht ganz unbedarfte: Er vermag im Kampf die Formen verschiedener Monster anzunehmen, außerdem erhält das Pärchen regelmäßig Unterstützung von anderen schrulligen Charakteren, die ihre eigenen (augenzwinkernd animierten) Tricks auf Lager haben. Auf einer chaotischen Flucht durch das Asien und Europa des Ersten Weltkrieges stolpern die Helden nun von einer Zufallsbegegnung zur nächsten, horten Erfahrungspunkte, Waffen und Heilmitteln. Die Ergebnisse aller Handlungen ermitteln Sie, indem Sie den Zeiger auf den Feldern eines mystischen Glücksrades anhalten, die je nach Figur und Fall variieren. Neben der körper-

lichen müssen Sie die geistige Gesundheit der Protagonisten im Auge behalten: Sinkt diese auf null, so läuft die entsprechende Figur Amok. Die 2D-Umgebungen schwanken zwischen ansehnlich und schauderhaft und wirken wie die gezeichneten Charakterporträts sehr altbacken. Die meisten Magieeffekte und die gummipuppenartigen Attacken der Kämpfer sind schlichtweg lächerlich, ebenso wie die schludrige deutsche Übersetzung. Neben einer Sprachausgabe hat man leider auch auf anständige Soundeffekte verzichtet und sich auf nostalgische „Klonk“-Laute beschränkt, wohingegen die Musik die surreale Atmosphäre recht gut unterstützt. *Final Fantasy*-Maßstäbe sollte man bei einer Kaufüberlegung von *Sha-*

*adow Hearts* also keinesfalls ansetzen; wer auf das Genre steht und über die unbeholfene Präsentation herzhaft lachen kann, wird der Dämonenjagd trotzdem eine gewisse Portion Spaß abgewinnen können.

STEFANIE SCHETTER

## MEIN FAZIT GEHT SO



**Stefanie Schetter**  
im Miniröckchen

Es ist immer wieder erstaunlich, was für technische Trauerspiele sich Programmierer des 21. Jahrhunderts noch gegen gutes Geld abzuliefern trauen! Was *Shadow Hearts* letztendlich vor der Ungenießbarkeit rettet, ist neben dem altbewährten Gameplay die Tatsache, dass sich der Titel auf seinem Trampelpfad durch das Dickicht japanischer Rollenspielmischrezepte selbst nicht so ganz ernst nimmt. Und ich muss zugeben, ich fühle mich durchaus unterhalten, wenn eine bestrappte Alice einem achtbeinigen Gegenüber quiekend ihr Gebetsbüchlein um die Greifer haut oder ein beleidigter Höhlenhund Margarete mit „Du dumme Tussit!“ ankeift.



**SCHICKSALSRAD**  
Drücken Sie innerhalb der farbigen Felder die X-Taste, erzielen Sie entsprechende Erfolge.

**JAR BINKS?**  
gruselt man mehr vor Effekten vor dem „monster“.



**KILLEKILLE** Schiackernde Gummiglieder und Regenzauber per Toilettenstippe reizen gelegentlich zum Schmunzeln.



## TEST SHADOW HEARTS

Hersteller:	Midway
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Deutsche Texte
Preis:	Ohne Preisempfehlung
Termin:	März

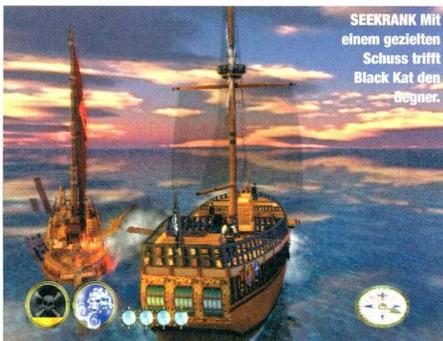
Internet: [www.midway.com](http://www.midway.com)

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Speicherpunkte	Sacnoth
Umfang	USK-Freigabe
Mittel	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Ca. 30-50 Std.	DVD

### GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>67%</b>
60%	58%	69%	

„Trash as trash can! Technische wie spielerische **Durchschnittsware** für Hardcore-Rollenspieler.“



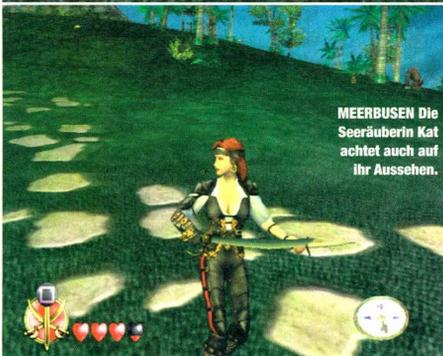
**SEEKRANK** Mit einem gezielten Schuss trifft Black Kat den Gegner.



**MANTEL UND DEGEN** Zwischengegner Blackbeard ist ein zäher Brocken.



**UMZINGELT** Mit einer Drehung erwischt Kat beide Feinde.



**MEERBUSEN** Die Seeräuberin Kat achtet auch auf ihr Aussehen.

# Pirates

## The Legend of Black Kat

Klar zum Entern! Piratenbraut Kat ist auf der Suche nach Schätzen und Rache.

Die Seeräuberin liegt ihr im Blut. Kein Wunder, war doch Katarina deLeons Mutter schon ein Schrecken der Meere. Als der böse Captain Hawke ihren Vater ermordet, macht sich die hübsche Nachwuchspiratin deshalb auf, seinen Tod zu rächen. Hier übernimmt der Spieler. In der Rolle der „Black Kat“ genannten Katarina segelt und rennt er durch ein tropisches Inselatoll. Vieles davon spielt sich in typischer Action-Adventure-Manier ab: Kat kann rennen, springen, fechten, Schlüssell und Schätze finden. Dieser Teil des Spiels ist konventionell und nicht besonders schwer. Ein wenig ermüdend ist, dass die Protagonistin oft lange herumläuft, bevor etwas passiert. Die Gegner lassen sich dafür leicht besiegen. Mit Schwert, Wurfmessern oder Pulverfässchen sind sie schnell aus dem Weg geräumt. Irgendwann kommt dann ein Zwischengegner, bei dem eher

Taktik gefragt ist. Ungewöhnlich an dem Spiel ist aber der Teil, der sich auf dem Wasser abspielt. Auch hier sind zwar manchmal lange, ereignislose Wege zurückzulegen, doch die Seeschlachten entschädigen dafür. Diese lassen sich sogar gegen einen menschlichen Mitspieler austragen. Mit verschiedenen Kanonen geht es dann gegen feindliche Piraten. Dabei ist Manövrieren genauso gefragt wie Schiffsreparaturen. Leicht zu steuern sind beide Teile. Grafisch ist der Titel allerdings ein bisschen merkwürdig. Es gibt großartige Elemente, vor allem das Wasser. Insgesamt reißt einen die Optik aber nicht vom Stuhl.

ALBRECHT OTT

### TEST PIRATES

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

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

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Speicherpunkte	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
5 Quests	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Westwood	DVD

Besonderheiten:  
DTS 4.0, Dolby Prologic

GESAMTWERTUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
75%	74%	80%
<b>78%</b>		

„Spannendes Seeräuber-Abenteuer voller Seeschlachten, blutrünstiger Piraten und versteckter Schätze“

### MEIN FAZIT GUT



**Albrecht Ott**  
geht über die Planke.

Ein erfrischendes Spielkonzept besitzt *Pirates* auf jeden Fall: Mit einer Mischung aus Seefahrten und Landabenteuern bietet es Abwechslung. Trotzdem sind die Entwickler dem Genre allzu treu geblieben: Schlüsselsuchen ist eine Hauptaufgabe. Hat man diese gefunden, geht es den ganzen relativ ereignislosen Weg wieder zurück, um die dazugehörigen Schlösser zu finden.

# SPAREN

# wählen

www.gehtwaehlen.de

**100**  
SEXIEST WOMEN  
IN THE WORLD 2002  
**FHM**



# 3 x FHM

## für nur 7,20 €

Wer jetzt zugreift  
ist von Anfang an dabei:  
**100 SEXIEST WOMEN.**  
Die Wahl läuft.

Neugierig? Mach den  
Test und lass dir  
drei FHM-Ausgaben  
zum vorteilhaften  
Schnupperpreis  
kommen!

## FHM Männer sind so.

Coupon einfach ausschneiden und  
einsenden an: FHM Deutschland,  
Postfach 086, 77649 Offenburg  
Telefon 07 81/639 6409  
Fax 07 81/639 6103

oder im Internet:  
**www.fhm-magazin.de**

Für den Abonnenten zum Verbleib.  
**Vertrauensgarantie:**  
Diese Bestellung kann ich innerhalb von  
14 Tagen nach Bestelldatum  
(rechtzeitige Absendung genügt) ohne  
Begründung schriftlich bei FHM  
Deutschland, Postfach 086, 77649  
Offenburg, widerrufen. Regulator Preis  
für das Jahresabonnement: 36 € bzw.  
69,90 SFR jeweils zzgl. Versand.

## Ja, ich möchte FHM testen!

Schick mir deshalb die nächsten drei Hefte zum Schnupperpreis von nur 7,20 € bzw. 13,90 SFR jeweils zzgl. Versand! Wenn ich FHM anschließend weiter beziehen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte dann FHM monatlich zum Jahresabo-Vorzugspreis von z. Zt. 36 € bzw. 69,90 SFR jeweils zzgl. Versand. Das Abonnement kann ich nach Ablauf eines Jahres jederzeit wieder kündigen. Möchte ich FHM nicht weiter beziehen, genügt ein kurzes Schreiben spätestens drei Tage nach Erhalt des zweiten Hefts. Dieses Angebot gilt nur in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Geburtsdatum \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_ Fax \_\_\_\_\_

E-Mail \_\_\_\_\_

Ich bin damit einverstanden, dass mir auch per Telefon, Fax  
oder E-Mail interessante Angebote unterbreitet werden.

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

Ich bezahle bequem und bargeldlos durch  
Bankeinzug (nur im Inland möglich)

Geldinstitut \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

Kontonummer \_\_\_\_\_

Vertrauensgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 14  
Tagen nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt)  
ohne Begründung schriftlich bei FHM Deutschland, Postfach 086,  
77649 Offenburg, widerrufen.

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

PLAY 0402 MA

# Iron Aces 2 Birds of Prey

Nach dem Motto „Viel hilft viel“ wartet Iron Aces 2 Birds of Prey mit **mehr Flugzeugen** als jeder andere PS2-Flugsimulator auf.

**E**s klingt ja gar nicht schlecht, was *Iron Aces 2 Birds of Prey* alles zu bieten hat. Einen abwechslungsreichen Karriere-Modus, in dem Sie alles an Flugzeugen fliegen dürfen, was sich seit dem Beginn des 2. Weltkrieges einen Namen gemacht hat — 35 an der Zahl. Dazu kommt noch ein Free-Battle-Modus, in dem Sie ungeachtet der Chancengleichheit mit dem Flieger Ihrer Wahl gegen Feindma-

schinen Ihrer Wahl antreten dürfen. Allerdings haben die Entwickler anscheinend den technischen Fortschritt ein wenig verschlafen, während sie sich mit der Geschichte der militärischen Luftfahrt beschäftigen. Die Landschaft ist hässlich wie die Nacht und das Ganze flimmert, dass man noch Stunden später bunte Lichter sieht. Zu allem Überfluss und völlig unerklärlich gerät das Spiel immer mal wieder ganz gewaltig ins Stocken.

Versuchen Sie niemals einen Panzer aus nächster Nähe abzuschießen. Die folgende unspektakuläre Explosion reißt die PS2 leistungsmäßig gleich mit in Stücke und im folgenden Bild findet man sein eigenes Fluggerät meist zerschellt am Boden wieder. Auch die 35 Flieger können nicht überzeugen. Unterschiede merkt man nur in der Geschwindigkeit, ansonsten steuern sich alle ziemlich gleich, nämlich schlecht. Die Steuerung

## MEIN FAZIT SCHWACH



**Philipp Rohwedder**  
verschert sein Ticket.

Kennen Sie dieses Knöpfchenphänomen? Wenn man sich durch zu unnötige Menüs klicken muss, eh man da ist, wo man hinwill. Sobald man auf so etwas stößt, sollte man vorsichtig werden, da wird Masse vorgegaukelt. *Iron Aces 2 Birds of Prey* tut das mit Menüs und den Flugzeugen. Über die Grafik hätte man bei dem Mangel an Flugsimulatoren noch hinwegsehen können, aber dieses merkwürdige Flugverhalten .... So lässt sich der Flieger beispielsweise nur mit ständigem Einsatz der Luftbremse einigermaßen ordentlich manövrieren, die im Spiel genauso funktioniert wie eine Handbremse.

scheint auf einem primitiven 2-Achsen-System zu basieren, nach jedem Richtungswechsel braucht die Maschine gewisse Zeit, ehe sie ein neues Lenkmanöver akzeptiert. Man könnte das natürlich als realistisch verkaufen — ist es aber nicht. Im Übrigen scheinen die Gegner dieses Problem nicht zu haben, dafür sind sie ansonsten ziemlich doof, versuchen dies aber, genau wie das Spiel, durch Masse zu kaschieren.

PHILIPP ROHWEDDER



**HILFLOS** Von außen ist das Geschehen noch am hübschesten.



**FREIFLUG** Die Arena für den Free Battle ist in Ordnung. Leider gibt es nur diese eine.



**ABGESCHOSSEN** Folgen sollten Sie dem Gegner nicht, da unten wird es hässlich.

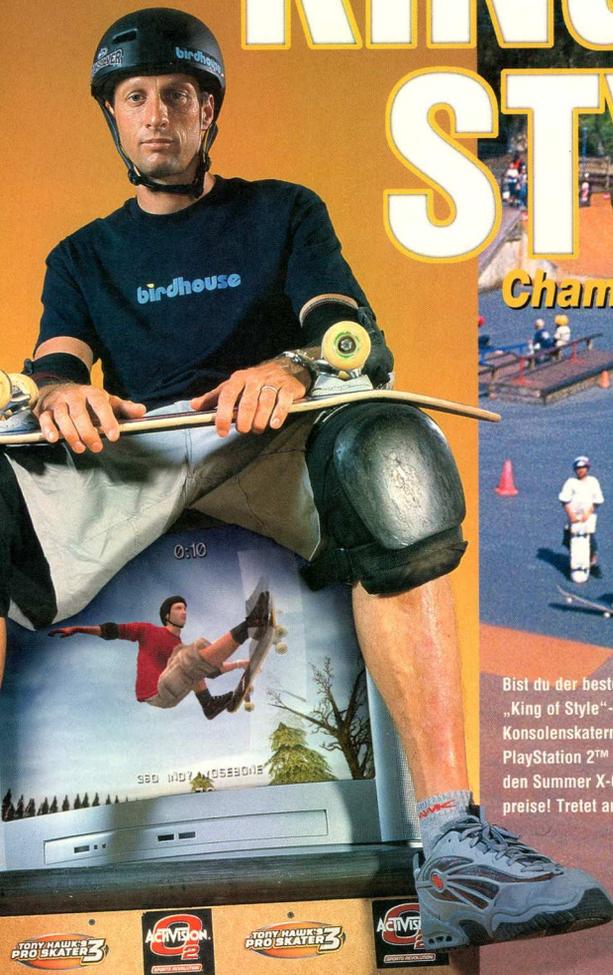


**FEINDKONTAKT** Warum uns der Gegner überholt, bleibt offen.

TEST IRON ACES 2	
Hersteller:	THQ
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Bereits erhältlich
Internet:	<a href="http://www.thq.de">www.thq.de</a>
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Variabel (3 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
35 Missionen	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Xicat Interactive	CD
Besonderheiten:	
Viele Flugzeuge	
<b>GESAMTWERTUNG</b>	
GRAFIK	SOUND
46%	65%
SPASS	49%
<b>49%</b>	
„Hätte man am Flugverhalten ordentlich gearbeitet, könnte man über die grafischen Schwächen hinwegsehen.“	

# «KING OF STYLE»

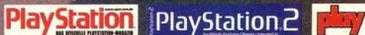
## Championship 2002



Bist du der beste „Tony Hawk's Pro Skater“? Dann starte in der großen „King of Style“-Championship voll durch und messe dich mit den besten Konsolenskatern aus ganz Deutschland. Nur der beste Style auf der PlayStation 2™ zählt. Gewinnt eine Reise in die USA für zwei Personen zu den Summer X-Games. Zudem winken weitere tolle Sach- und Softwarepreise! Tretet an und beweist euer Können!

- 05./ 06. April 2002 **München**  
Saturn Hansa/Schwanthalerstraße 115
- 05./ 06. April 2002 **Hamburg**  
Makro Markt, Kieler Straße 433
- 12./ 13. April 2002 **Berlin**  
Pro Markt, Kurfürstendamm 203-208
- 12./ 13. April 2002 **Nürnberg**  
FunMedia, Rothenburger Straße 5-11
- 19./ 20. April 2002 **Regensburg**  
Media Markt, Bajuwarenstraße 20
- 19./ 20. April 2002 **Köln**  
Saturn, Hohestraße 41-53
- 26./ 27. April 2002 **Frankfurt**  
Saturn, Berger Straße 125-129
- 26./ 27. April 2002 **Stuttgart**  
Media Markt, Arnulf-Klett-Platz 1-3
- 03./ 04. Mai 2002 **Leipzig**  
Zur 48, Wachsmuthstraße 10

Powered by:



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION2.COM

Das war dufte, Baby!

TEST SPACE CHANNEL 5



NIGHT FEVER Je saubere die Leistungen, desto aufreizender der Siegestanz!

Einschaltquoten

7 9 5



Ula! Ula!

Einschaltquoten

RIGHT! RIGHT! UP! UP! Knuddeln  
Zwischengegner tun alles, um 5  
aus dem Konzept zu bringe

# Space Channel 5

## Infektionsgefahr: Im Welt- raum tobt das **Discofieber**.



**A**liens machen aus Menschen willenlose Tanzmarionetten! Zeit für Reporterin Ula, die sich für ihre Live-Show unter die swingenden Opfer mischt und den außerirdischen Besatzern Paroli bietet. Um das Publikum bei Laune zu halten, muss die TV-Schönheit möglichst sehenswerte Rettungsaktionen aufs Parkett legen – zumal sich die Konkurrenz-Sender alle Mühe geben, ihr die Einschaltquoten abzusteppen. Die Steuerung könnte simpler kaum sein: Ein Gegner, Alien oder Reporter, tanzt eine Bewegungsfolge vor und Sie müssen Sie über die Pfeile und Aktionstasten nachahmen. Kombinationen, Rhythmen und Spielregeln werden dabei im Lauf des Spiels immer vertrackter. Doch so richtig fängt

die Hektik erst an, wenn es daran geht, auftauchende Angreifer und Gefangene im Takt abzuschießen – wobei Sie zum Erledigen der Aliens und zum Enthypnotisieren der Crewmitglieder verschiedene Waffen zücken müssen. Befreite Individuen folgen Ula in groovender Formation durch immer knalligere Raumstationen. Mit vier Spielabschnitten ist Ulas Rettungsaktion verdammt kurz, dafür öffnen sich Ihnen nach dem Abspann neue Levelvarianten. Abgesehen von einigen psychedelischen Passagen kommt der quietschbunte Sixties-Look des Titels richtig peppig rüber, zumal die Tänzer ihre Plateausohlen mit bühnenreifem Elan durch die Korridore schwingen. Und Geschmack hin oder her: Wer zu dem Mix von Funk-Melodien auch nur fünf Minuten die Zehen stillhalten kann, muss in Beton gegossen sein!

STEFANIE SCHEPPER

### MEIN FAZIT GUT



**Stefanie Schetter**  
schwingt die Hüften.

Left! Down! Up! Right! SHOOT! SHOOT! SHOOT! Oder anders ausgedrückt: Ich bin selten über ein abgefahreneres Spiel gestolpert, aber dem Groove von Ulas Weltraum-Party kann man sich nur schwer entziehen. Schade, dass man die Sache nicht zu mehreren angehen darf, auch wenn schon das passive Zuschauen sehr amüsant ist. Für ein „Sehr gut“ ist mir der Titel aber zu umfangsarm und die Grafik stellenweise zu überlebensregend grell.

### TEST SPACE CHANNEL 5

Hersteller: Sega  
Genre: Musikspiel  
Spieler: 1  
Sprache: Dt. Texte/engl. Sprache  
Preis: € 59,95  
Termin: 13. März

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

Savegame Zwischen Levels Schwierigkeitsgrad Mittel bis schwer

Umfang 4+ Levels USK-Freigabe Ab 6 Jahren

Entwickler United Game A. Datenträger DVD

Besonderheiten: 50/60-Hertz-Option

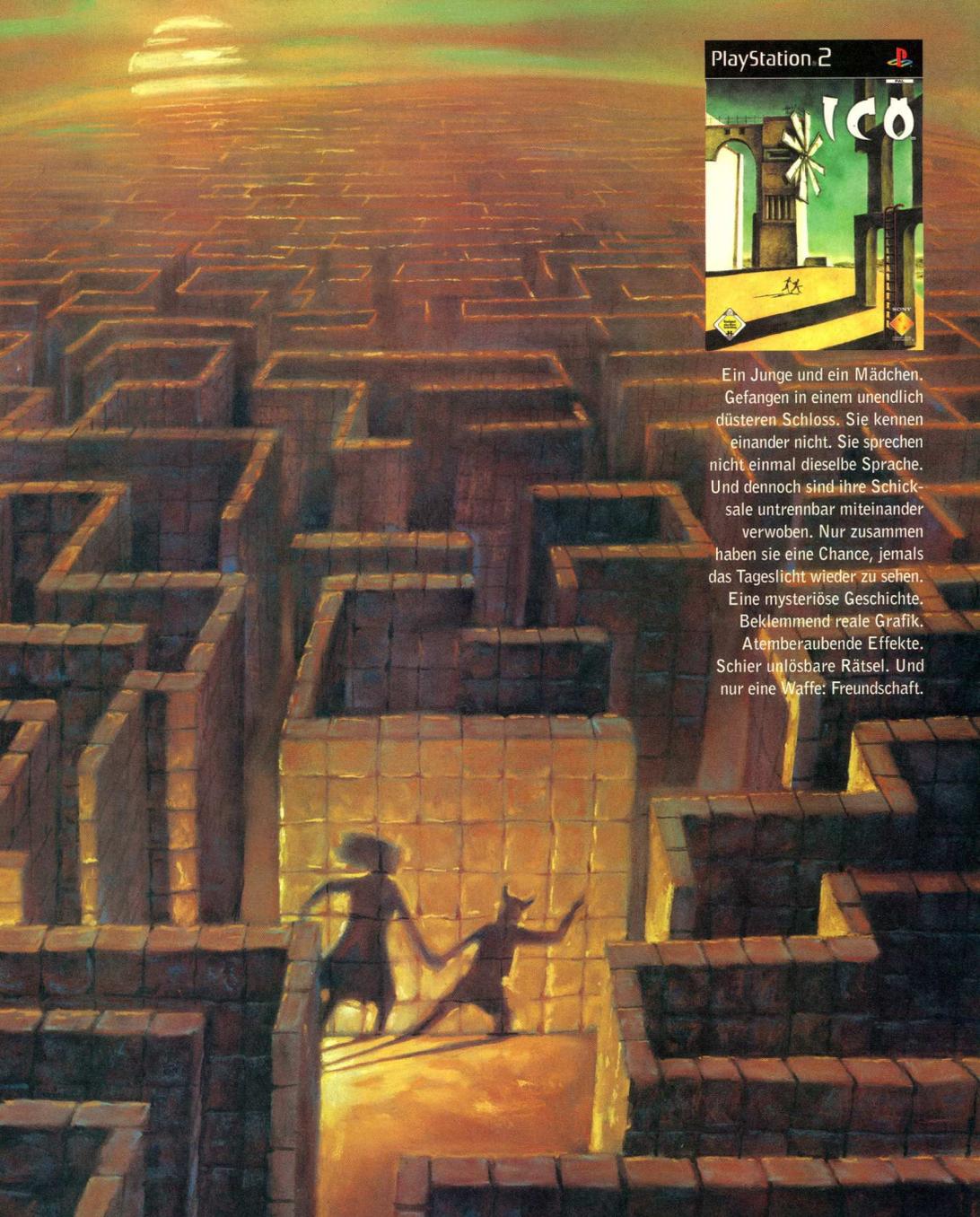
### GESAMTWERTUNG

GRAFIK 78% SOUND 83% SPASS 82% **82%**

„Gnadenlos poppige, mitreißende, aber sehr umfangsarme Tanz-Aktion. Einfach abgefahren!“

**GLEICHSCHRITT**  
Ula und ihre  
Gefolgschaft  
auf dem Vor-  
marsch.





Ein Junge und ein Mädchen.  
Gefangen in einem unendlich  
düsteren Schloss. Sie kennen  
einander nicht. Sie sprechen  
nicht einmal dieselbe Sprache.  
Und dennoch sind ihre Schicksale  
untrennbar miteinander  
verwoben. Nur zusammen  
haben sie eine Chance, jemals  
das Tageslicht wieder zu sehen.  
Eine mysteriöse Geschichte.  
Beklemmend reale Grafik.  
Atemberaubende Effekte.  
Schier unlösbare Rätsel. Und  
nur eine Waffe: Freundschaft.

PlayStation®2  
THE THIRD PLACE

PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) [www.DE.playstation.com](http://www.DE.playstation.com) [www.icothegame.com](http://www.icothegame.com)



PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ICO is a trademark of Sony Corporation. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ICO ©2001 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



# Parappa the Rapper 2

**Say ho-ho!**  
**Say al-right!**  
**Say oh-yeah!**

Seit seinem Nudelgewinn im Preisausschreiben sieht sich Parappa nur noch von widerlichen Teigwaren umgeben. Als er sich bei seiner Freundin über das nudelverseuchte Abendessen beschwert, darf er sich auch noch als „Baby“ beschimpfen lassen! Fortan wähnt sich Parappa genötigt, jedem seine Männlichkeit zu beweisen – und der Nudel-invasion in seiner Stadt Einhalt zu gebieten. Sämtliche Aktionen der sieben Kapitel, sei es Burgerbraten oder Haarefrisieren, vollführen Sie zu gerappten Texten. Dazu drücken Sie Tastenkombinationen im richtigen Rhythmus nach, wobei jeder Druck von einer gesprochenen Silbe begleitet wird. Sobald Sie das Spiel in einer der vier Schwierigkeitsstu-

fen beendet haben, dürfen Sie es in der nächsthärteren Variante angehen. Außerhalb der Story können Sie gegen die CPU oder einen Freund im Rap-Duell antreten: Hier geht es nicht nur darum, vorgegebene Linien korrekt nachzusingen; der eigentliche Clou besteht darin, zusätzliche Silben einzustreuen. Wie in den meisten Musikspiel-Varianten vermag das simple und zugleich herausfordernde Prinzip zu motivieren – jedenfalls sobald man sich auf den Soundtrack eingelassen hat und vor dem Fernseher mitwippt. Die schräge Musik und die grafische Präsentation sind weniger leicht zu verdauen: Die abgedrehtesten Figuren, von der Guru-Ameise bis zur Elch-Offizierin, bewegen sich als platte Ausschneide-Männchen durch knallige Schauplätze, wobei man keine noch so schrille Farb- und Stilkombination ausgelassen hat. Den Vogel des eigenwilligen Geschmacks dürften die Mischpult-Ladeschirme und das neofarbene Nudelglänmer zwischen den Szenen abschließen.

STEFANIE SCHEPPER

**BÄM BÄM BÄM** In der deutschen Übersetzung klingen die Texte noch um einiges dümmner ...



**TRAINING** Das Kofferradio stimmt Sie auf bevorstehende Episoden ein.



**SCHNIPP, SCHNAPP** Frisör Oktopus hat seine ganz eigenen Vorstellungen von einem hippen Haarschnitt. Parappa soll ausheften.



**FREI SCHNAUZE** Parappa improvisiert mit seinem großen TV-Vorbild, dem Kampfkunstmeister Chop Chop Master Onion, um die Wette.

**MEIN FAZIT GEHT SO**



Habe ich gerade *Space Channel 5* als abgefahren und grell bezeichnet? Verglichen mit *Parappa* wirkt Segas Tanzorgie wie ein Passionsspiel! Mit seinem schrägen Comicastil dürfte *Parappa 2* das Publikum in zwei Lager spalten: Die einen werden es endcool finden, die anderen verständnislos den Kopf schütteln. Ich persönlich mag zwar eigentlich Musikspiele und habe an sich nichts gegen originelle und professionell umgesetzte Stilbrüche, aber mit den Figuren, der Story und den haarsträubenden Farbgewittern von *Parappa 2* weiß ich überhaupt nichts anzufangen.

**TEST PARAPPA THE RAPPER 2**

Hersteller: Sony  
 Genre: Musikspiel  
 Spieler: 1-2  
 Sprache: Deutsche Texte  
 Preis: € 59,95  
 Termin: 3. April

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

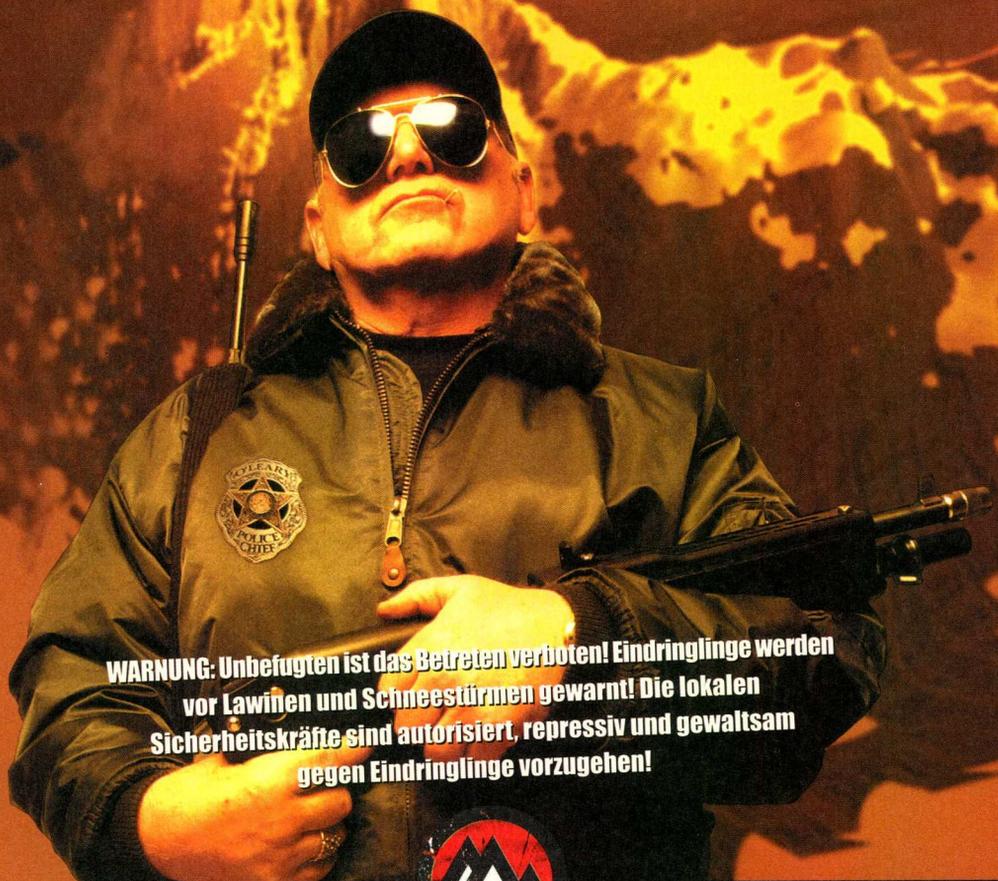
Savegame Zwischen Levels 4 Stufen, ansteigend  
 Umfang 8 Levels  
 Entwickler NanaOn-Sha

Schwierigkeitsgrad 4 Stufen, ansteigend  
 USK-Freigabe Ohne Beschränkung  
 Datenträger DVD

**GESAMTWERTUNG**  
 GRAFIK | SOUND | SPASS  
 45% | 60% | 65% | **62%**

„Ob Sie's als **Kult** oder **Kitsch** einordnen, müssen Sie selber wissen. Das Rap-System ist jedenfalls ganz witzig.“

# KEINE FRAGEN! KEINE SNOWBOARDS!



**WARNUNG: Unbefugten ist das Betreten verboten! Eindringlinge werden vor Lawinen und Schneestürmen gewarnt! Die lokalen Sicherheitskräfte sind autorisiert, repressiv und gewaltsam gegen Eindringlinge vorzugehen!**



## DARK SUMMIT



PlayStation®2

XBOX

NINTENDO  
GAMECUBE™

ab Mai 2002

Dark Summit - Game and Software © 2002 THQ Inc. Developed by Radical Entertainment Ltd. Radical and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd.

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

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.  
TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARK OF NINTENDO.

**VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111**

© 2002 THQ. All rights reserved. Published by THQ

**THQ**  
WWW.THQ.DE



TEST DIVERSE

**HYSTERIE** Das kreischende Mädchen ist ein gutes Motiv.



**PEINLICH** Fies von dem Kleinen, seinem Freund das Handtuch wegzuziehen!

# Polaroid Pete

## Paparazzo Pete auf der Jagd nach dem perfekten Polaroid.

Auch in der PLAYZONE sind nicht immer alle Redakteure der gleichen Meinung. Selten waren aber die Ansichten so geteilt wie bei *Polaroid Pete*. Die einen sehen es auf dem Bildschirm, rufen „Was ein Mist“. Andere finden es lustig und kultig. Das Spielprinzip an sich ist sehr einfach: Der Spieler steuert Pete Goldman, der durch zweidimensionale, seitwärts scrollende Levels rennt und dabei versuchen muss, tolle Fotos zu schießen. Die Steuerung ist dabei sehr eingängig und so sind auch die Hindernisse kein Problem. Wenn Pete genug sensationelle Bilder geschossen hat, kann er in den nächsten Level. Das alles ist in einem knalligen, flachen Retro-Look gehalten. Irgendwie passt hier alles zusammen. Obwohl die Levels ähnlich sind, kommt man doch nicht so schnell davon los.

ALBRECHT OTT

### TEST POLAROID PETE

Hersteller:	JVC/Virgin
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	28. März

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

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach den Levels	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
14 Levels	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Irem	CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
50%	62%	64%	<b>60%</b>

„Kult oder Krampf? Die Meinungen sind geteilt, trotzdem kommt man nicht so schnell von diesem Spiel los.“

# Jeremy McGrath Supercross World

## Vom Zweirad-Champion zum Trashspiel-König.

Der erfahrene Videospiele-Tester weiß mittlerweile, was ihn bei einem *Jeremy McGrath*-Titel von Acclaim erwartet. Nach mehr oder weniger schweren Flops auf PSone, Nintendo 64 und Sega Dreamcast wird jetzt die PlayStation 2 bedient – und das immerhin mit einem komplett neu entwickelten Spiel. So bleibt einem das bislang serientypische Dauerruckeln erspart. Der größte Schwachpunkt blieb aber leider unangetastet: Das Verhalten der Motorräder hat mit der Realität weiterhin fast nichts gemein. Als Witz muss man schon die teilweise unglaublich

schlechten Texturen bezeichnen – kein Wunder, dass das flüssig läuft! Da hilft es auch wenig, dass man neuerdings *Tony Hawk*-ähnliche Aufgaben während der Rennen und echte Off-Road-Kurse ohne vorgegebene Wege eingebaut hat.

MICHAEL PRUCHNICKI

### TEST J. MCGRATH SUPERCROSS

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

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

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Erfolge	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
25 Strecken	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Salt Lake City	CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
39%	57%	34%	<b>37%</b>

„Ungefähr so spaßig wie ein Motorradsturz auf einer besonders schlammigen Outdoor-Strecke.“



TIME 00:12:16  
POS 3/7  
CUR 00:12:16  
BEST N/A  
LAP 1/3  
STU 0



**BILD DES GRAUENS**  
Acclaim kriegt den Sonderpreis für die schlechtesten Texturen!



**FREIE BAHN** Im neuen Baja-Modus bestimmen Sie den Weg selbst.

# TK Theo Kranz e-TAINMENT e.K.

Fachversand für elektronische Unterhaltung

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

- PS One . . . . € 129,00  
 PS One Harry Potter Edition . . . . € 150,00  
**Spiele**
- Black and White . . . . März02 € 44,95
  - Final Fantasy 7 - Plat. . . . € 24,95
  - Final Fantasy 8 - Plat. . . . € 24,95
  - Final Fantasy 9 . . . . € 34,95
  - Mega Man X6 . . . . € 24,95
  - Monster AG . . . . € 39,95
  - Moorhuhn 3 . . . . März02 € 19,95
  - Syphon Filter 3 . . . . € 44,95
  - Tony Hawk's Pro Skater 3 . . . € 44,95
- PS One Sonderangebot**  
 Atari Anniversary Edition . . . € 14,95  
 Digimon World . . . . € 30,00  
 neu: Final Fantasy 6 . . . . nur € 14,95  
 Grand Theft Auto . . . . nur € 14,95  
 Grand Theft Auto 2 . . . . € 14,95  
 Saltwater Fishing . . . . € 14,95

**Top-Spiel des Monats**

## Metal Gear Solid 2

PlayStation 2  
 März 02

**€ 59,95**



**PlayStation 2**



Vampire Night  
März02 € 59,95



No One Lives Forever  
Apr. 02 € 59,95

- Police 24/7 . . . . März02 € 59,95
- Resident Evil Survivor 2 . . . € 59,95
- REZ . . . . € 59,95
- Salt Lake 2002 . . . . € 59,95
- Shadowman 2 dt. od. engl. . . € 59,95
- Smash Court Tennis . . . März02 € 59,95
- Space Channel 5 v1 . . . März02 € 59,95
- Star Trek: Elite Force . . . € 59,95
- StarW. Jedi Starfighter . . März02 € 60,95
- StarWars Racer 2 . . . März02 € 60,95
- State of Emergency . . . € 59,95
- Stuntman . . . . Mai02 € 69,95
- Tony Hawk's Pro Skater 3 . . € 59,95
- Vampire Night . . . . März02 € 59,95
- Virtua Fighter 4 . . . März02 € 59,95
- Xenosaga Episode 1 . . . März02 € 59,95

**und alle Neuheiten!**

**PlayStation 2 Pf € 306,00**  
**PlayStation 2 + Metal Gear Solid 2 € 339,00**

**Zubehör**

- Analog Contr. Dualshock 2 . . € 29,95
- RGB-Kabel + Audio + G-Con. . . € 9,95
- Lightgun G-Con 2 orig. . . € 34,95
- MemoryCard 2 (8MB)-orig. . € 44,95

**PlayStation 2**



Grandia II  
März02 € 59,95



Deus Ex  
erhältlich € 59,95

**PlayStation 2**



Time Crisis 2 + Gun  
März02 € 84,95



Blood Omen 2  
März02 € 59,95

- Action Replay 2 . . . . € 44,95**  
 Xploder 2 . . . . € 39,95  
 V-Stand + Multitap + Fernb. . € 49,95  
 DVD Region X . . . . € 34,95

- Grand Theft Auto 3 . . . . € 54,95**  
 Grandia 2 . . . . März02 € 59,95  
 Guilty Gear X . . . . € 59,95  
 Headhunter . . . . Pf € 59,95  
 ICO . . . . März02 € 59,95  
 L. of K.: Blood Omen 2 . März02 € 59,95  
 Legends of Wrestling . . . € 59,95  
 Maximo . . . . Pf März02 € 60,95  
 Medal of Hon.Frontline Juni02 € 60,95  
 Metal Gear Solid 2 . . . März02 € 59,95  
 Monster AG . . . . Pf € 59,95  
 Offroad Wide Open . . . € 59,95  
 Parappa The Rapper . . . € 59,95  
 Pirates: Leg. of Black Kat . Pf € 60,95

- Spiele**
- 7 Blades . . . . € 59,95
  - Ace Combat 4: Distant Th. Pf € 59,95
  - Baldur's Gate - Dark Alliance € 59,95
  - Dark Summit . . . März02 € 59,95
  - Deus Ex . . . . € 59,95
  - Dropship . . . . € 59,95
  - Endgame . . . . € 59,95
  - Final Fantasy 10 . . März02 € 59,95
  - Giants . . . . € 54,95

**PlayStation 2**



Shadowman 2  
März02 € 59,95



Headhunter Pf  
erhältlich € 59,95

**PlayStation 2**



Ace Combat 4 Pf  
erhältlich € 59,95



Maximo Pf  
März02 € 60,95

**PlayStation 2**



Stuntman  
Mai02 € 69,95



Salt Lake 2002  
erhältlich € 59,95

- neu: PS2 Platinum**
- Dead or Alive 2 . . . . € 29,95
  - Formel 1 2001 . . . . € 29,95
  - Gran Turismo 3A-Spec . . € 29,95
  - Tekken Tag Tournament . . € 29,95

- PS2 Sonderangebote € 30,00**
- Arctic Thunder . . . . € 30,00
  - Atlantis 3: Die neue Welt € 30,00
  - Bass Strike . . . . € 30,00
  - Burnout . . . . € 30,00
  - Evil Twin . . . . € 30,00
  - Half Life (dt.) . . . . € 30,00
  - Jet Ski Riders . . . . € 30,00
  - Silent Hill 2 . . . . € 45,00
  - Silent Scope 2 . . . . € 40,00
  - Stunt GP . . . . € 30,00
  - Warriors of Might & M. . . € 25,00
  - WWF Smackdown! 3 . . . € 40,00

**Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT:**  
 Unser besonderer **Schnellservice:** Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei!** Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service:** Sie zahlen höchstens Portogebühren für die erste Lieferung, die Nachlieferungen sind **portofrei!**  
 Pf portofreie Sonderlieferung!  
**Bestellankunft:** innerhalb Deutschlands, Post Nachnahme € 2,95 (DM 5,77) zzgl. Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: € 9,95 (DM 19,46), bei **Vorkasse** nur Eurocheck bis € 200,- (DM 391,-) + € 2,95 (DM 5,77).  
 \*Anzahlungsplan ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. \*\*Lediglich für Nachnahmebestellen fällt die Nachnahmegebühr an. \*TBA >: noch nicht bekannt. \*\*gilt nicht für Ausland.

**XBOX GAMECUBE**

**Jetzt vorbestellen!!!**

**PlayStation 2**



Virtua Fighter 4  
März02 € 59,95



Gran Turismo 3 Plat  
März02 € 29,95

**Bestell-Hotline (Mo-Fr:10<sup>00</sup> Uhr-20<sup>00</sup> Uhr, Sa: 10<sup>00</sup> Uhr-16<sup>00</sup> Uhr):**

**0931-3291616**

oder: **0931-3291611 www.tk-etainment.de**

Versand: Theo Kranz e-tainment e.K. - Juliuspromenade 9/11 - 97070 Würzburg - Tel: 0931-32 916-11 - Fax: 0931-32 916-15



**PUSTEKUCHEN**  
Genüsslich fackelt der Flüchtling die Heimat seiner Peiniger ab.



**WOHL BEKOMM'S!**  
Kühe, Schweine, und Orks werden in widerliche Klumpen zerrissen.

Was ist orangefarben, hat eine Elfe auf der Schulter und einen **Ork im Maul?**

# Dragon Rage

Die aktuelle 3DO-Schöpfung heißt Cael und wurde auserkoren, das verflachte Drachenvolk zu befreien. Unter Anleitung einer Elfendame flattern Sie in seiner geschuppten Haut durch die lieblos präsentierten Missionen, in denen Sie Dracheneier retten, Geschossen ausweichen und die Ork-Zivilisation dem Erdboden gleichmachen. Zwischen Farmen und Festungen tummeln sich neben schießenden, rennenden oder berittenen Orks auch größere Tiere; in Cael's Magen verwandeln sich Erstere in

Mana, Letztere spenden ihm Lebenskraft. Magische Kristalle entscheiden, ob Cael Feuer, Eis, Blitze etc. spucken darf, während die Seelen gefressener Kühe Superwaffen freischalten. Einigermassen ansehnlich sind die vielen Explosionen sowie die Animationen, mit denen Cael durch die Lüfte gleitet und Loopings vollführt. Die 3D-Landschaft hingegen könnte mit ihren matschigen Farben und Texturen scheußlicher kaum sein und flackert brutal, wenn größere Mengen animierter Details auftauchen.

STEFANIE SCHETTER

TEST DRAGON RAGE			
Hersteller:	3DO		
Genre:	Shoot'em Up		
Spieler:	1		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	€ 54,90		
Termin:	15. März		
Internet: <a href="http://www.3do.com">www.3do.com</a>			
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Zwischen Levels	Niedrig bis mittel		
Umfang	USK-Freigabe		
18 Missionen	Ab 12 Jahren		
Entwickler	Datenträger		
3DO	CD		
<b>GESAMTWERTUNG</b>			
GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>56%</b>
50%	60%	58%	
„Nette Grundidee, eintönig aufgebaut und jämmerlich inszeniert. Stecken Sie Ihr Geld lieber in Drakan!“			



**ÜBERZAHL** Gegner greifen nur sehr selten alleine an.

# GoDai Elemental Force

Ein neuer 3DO-Titel ganz ohne grüne Soldaten, dafür mit **altbekannten Problemen!**

Das passiert, wenn man eine Hand voll Programmierer und Designer eine Woche lang zum Brainstorming in ein Hotelzimmer mit ein paar Kung-Fu-B-Movies und billigen Drogen einsperrt? So oder so ähnlich

könnte GoDai entstanden sein, das qualitativ einige andere Spiele von 3DO durchaus noch unterbietet. Die Story des Machwerks ist schnell erzählt: Der Waisenjunge Hiro ist der Hüter der Elemente. Als er alt genug ist, macht er sich auf, die Mörder seiner Eltern zu finden und zur Strecke zu bringen. Neben seinen magischen Elementarkräfte kann er auf ein breites Repertoire von Tritten und Schlägen zurückgreifen, die ihn durch scheinbar endlose Kämpfe bringen. Klingt gar nicht so furchtbar, finden Sie? Es sieht aber grauenhaft aus, ist voller schauerhaft schlechter Effekte und aufgrund dürftiger Kameraführung auch noch praktisch unspielbar. Von der minderwertigen Musik und Sprachausgabe ganz zu schweigen.

WOLFGANG FISCHER

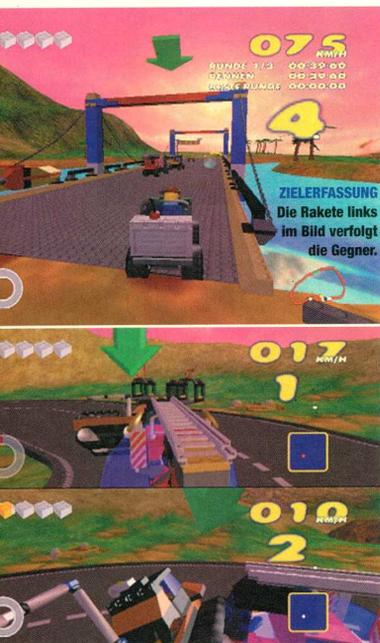
TEST GODAI ELEMENTAL FORCE			
Hersteller:	3DO		
Genre:	Action		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 60,-		
Termin:	Erhältlich		
Internet: <a href="http://www.3do.com">www.3do.com</a>			
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Ja	3 Stufen		
Umfang	USK-Freigabe		
16 Levels	Ab 12 Jahren		
Entwickler	Datenträger		
3DO	CD		
<b>GESAMTWERTUNG</b>			
GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>39%</b>
40%	37%	37%	
„...3DO bleibt seiner Linie treu und veröffentlicht ein Fiasko nach dem anderen. Auch GoDai macht da keine Ausnahme.“			



**FEUERSTURM** Wenn Hiro die Macht der Elemente entfesselt, lichten sich die Reihen der Feinde.

# LEGO Racers 2

## Rasen, bis die Steine fliegen – Autorennen mit Plastikspielzeug.



**ZIELERFASSUNG**  
Die Rakete links im Bild verfolgt die Gegner.

**DUEL** Im Kampfmodus geht es so lange, bis eines der beiden Autos komplett auseinander genommen ist.

Jeder kennt die kleinen bunten Legosteine, aus denen man praktisch alles bauen kann. Auch virtuell: Bei *LEGO Racers 2* bastelt sich der Spieler erst mal sein Auto, bevor es auf die Strecke geht. Das ist aber auch schon das Kreativste an diesem Spiel. Sonst ist es ein konventioneller Funracer. Von allem hat, was das Genre braucht: Abenteuermodus, Zweispielerrennen, Kämpfe im fahrenden Auto. Dabei helfen verschiedene Power-ups, die gegnerischen Autos in ihre Einzelteile zerlegen. Wenn das einem selbst passiert, gibt es aber noch die Boxen, in denen die Steine wieder zusammengesetzt werden können. Grafisch ist das nicht das Gelbe vom Ei, allerdings läuft es flüssig. Die Steuerung dagegen könnte präziser sein, sie reagiert oft einfach zu sensibel, wodurch ein genaues Kurvenfahren erschwert wird.

ALBRECHT OTT

### TEST LEGO RACERS 2

Hersteller:	LEGO Software		
Genre:	Rennspiel		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 50,-		
Termin:	Erhältlich		
Internet:	www.lego.com/deu		
Savegame	Schwierigkeitsgrad Mittel		
Umfang	USK-Freigabe Ohne Beschränkung		
Entwickler	Datenträger		
Attention to Detail	CD		
<b>GESAMTWERTUNG</b>			
GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>60%</b>
54%	62%	60%	
<p>„Wilde Autorennen“ mit bunten Legosteinen: wohl eher etwas für die jüngere PlayStation-Gemeinde*</p>			

Sie schlüpfen in die Rolle einer hübschen Archäologin, die im Jahre 2020 in einer Wüste nach einem altägyptischen Bauwerk sucht und dort Hinweise auf das versunkene Atlantis findet. Gemeinsam mit einem Beduinen begeben Sie sich per Dimensionstor auf eine lange (und ebenso langweilige) Reise durch verschiedene Epochen. Bildschirm für Bildschirm klicken Sie sich durch pixelige 360°-Panoramabilder und lösen uninspirierte

Aufgaben und Puzzles. Haben Sie nach entnervenden Trial-and-Error-Verfahren endlich des Rätsels Lösung gefunden, werden Sie mit einer – qualitativ zumeist ordentlichen – Videosequenz belohnt und dürfen sich weiter durch die belanglose Geschichte quälen. Synchronisation und Soundkulisse des Spiels passen sich nahtlos an das mäßige Niveau von Gameplay und Grafik an und lassen so etwas wie Atmosphäre gar nicht erst aufkommen.

WOLFGANG FISCHER

# Atlantis III

## Interaktiver Film mit Einschlafgarantie

### TEST ATLANTIS III

Hersteller:	Cryo Interactive		
Genre:	Adventure		
Spieler:	1		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 50,-		
Termin:	Erhältlich		
Internet:	www.atlantis.cryogame.com		
Savegame	Schwierigkeitsgrad Mittel		
Umfang	USK-Freigabe Ab 12 Jahren		
Entwickler	Datenträger		
Cryo Interactive	DVD		
<b>GESAMTWERTUNG</b>			
GRAFIK	SOUND	SPASS	<b>35%</b>
40%	38%	35%	
<p>„Selbst bei positiver Betrachtung ist Atlantis III eine echte Zumutung – und das in fast jeder Hinsicht.“</p>			

**NO TIME FOR LOVE, DR. JONES** Die Unterhaltungen mit anderen Personen haben nicht gerade viel Tiefgang.

**NICHT GANZ FILMREIF** Nur ein paar der vielen Videosequenzen sind wirklich gelungen.



Für Sex haben wir keine Zeit! Sie müssen sich an die Arbeit machen! Hier, nehmen Sie das!

# Resident Evil

## Der Film



Videospiele sind seine Leidenschaft. Das erzählte uns Regisseur **Paul Anderson** in einem ausführlichen Interview.



**BEGERHT** Das Heer der Untoten sehnt sich nach Nahrung in Gestalt der hübschen Alice.

**ALICE IM WUNDERLAND** Milla Jovovich macht als Alice eine gute Figur.



**E**ine Videospieleverfilmung verhalf Paul Anderson 1995 zum großen Durchbruch: Mit *Mortal Kombat* machte er sich damals einen Namen in Hollywood. Danach folgten noch einige Science-Fiction- und Horrorprojekte, bevor der 37-jährige Engländer sich jetzt wieder seiner großen Leidenschaft zuwandte und *Resident Evil* verfilmte. Kurz vor Produktionsschluss des Films, der am 21. März Premiere haben wird, hatte Albrecht Ott Gelegenheit zu einem ausführlichen Interview.

**PLAYZONE:** Nach *Mortal Kombat* ist *Resident Evil* schon Ihr zweiter Film, der auf einem Videospiel basiert. Gibt es für Sie etwas besonders Faszinierendes an Videospielen als Filmmaterial?

**Paul Anderson:** Ich liebe Videospiele. Der Grund, warum ich *Resident Evil* gemacht habe, ist der gleiche, warum ich *Mortal Kombat* gemacht habe: Früher habe ich *Mortal Kombat* immer in einer Spielhalle in London gespielt. Als ich dann rausfand, dass sie einen Film draus machen, dachte ich: „O Gott, ich muss versuchen, da mitzumachen.“ Genauso war's bei *Resident Evil*. Ich habe alle Teile gespielt und geliebt, deshalb wollte ich den Film machen. Es liegt einfach daran, dass ich viel spiele; Deshalb mache ich eher solche Filme als Regisseur, die viele Bücher lesen oder viel ins Theater gehen.

**PLAYZONE:** Wie kam denn die Idee für den *Resident Evil*-Film zustande. Haben Sie gespielt und gesagt: „Mann, das wär ein toller Film“ – oder kam jemand anderes mit der Idee auf Sie zu?

**Paul Anderson:** Ich habe ungefähr drei Monate meines

**NAHKAMPF** Rain (Michelle Rodriguez) hat Probleme mit einem Zombie.



**FEUERALARME** Rain  
Zombie ist Feuer  
und Flamme.



Lebens mit den ersten drei Teilen von *Resident Evil* verbracht. Nach diesen drei Monaten dachte ich: „Mann, ich muss einen *Resident Evil*-Film machen, das Spiel ist fantastisch!“ Nach *Mortal Kombat* sind mir viele Videospiel- oder Comic-Umsetzungen angeboten worden. Ich wollte aber nicht genau das Gleiche noch einmal machen. Nur weil ich *Resident Evil* so liebe, habe ich noch mal einen Videospiel-Film gemacht.

**PLAYZONE:** Was mögen Sie denn besonders an der *Resident Evil*-Serie?

**Paul Anderson:** Zwei Dinge: Einmal ist sie sehr gruselig.

re neu zu erfinden, das seit 20 Jahren keine Rolle mehr gespielt hat.

**PLAYZONE:** Sind Sie beim Drehbuch absichtlich der Dramaturgie der Videospiele gefolgt?

**Paul Anderson:** Ich habe mich bewusst entschieden, den Film so zu entwickeln, als wäre er ein neues *Resident Evil*-Spiel. Ich wollte *Resident Evil 6* machen. Der einzige Unterschied ist, dass man es nicht im Videospiel-Laden bekommt, sondern dass man ins Kino geht. Ich wollte die Spiele weiterentwickeln. In den Spielen ist es ja auch so, dass man neue Charaktere trifft, an

angefangen. Ich glaube, wenn man *Resident Evil* umsetzt, gehören großartige Zombies dazu. Da habe ich vielleicht sogar den größten Aufwand reingelegt. Wir haben Choreographen angeheuert, damit sich die Zombies auf eine besondere Weise bewegen. Dann haben wir dieselbe Make-up-Effects-Firma genommen, die schon *Event Horizon* für mich gemacht hat. Und bei manchen Zombies haben wir noch Computereffekte benutzt. Wir haben also eine gute Maske mit Computereffekten kombiniert, um ein Aussehen zu erschaffen, das man noch nie gesehen hat.

## INFO RESIDENT-EVIL-FILM

### Wie alles begann

**Ein verlassenes Landhaus in der Nähe von Raccoon City: Alice (Milla Jovovich) wacht eines Morgens unter der Dusche auf und kann sich an nichts erinnern. Plötzlich stürmt ein Trupp bewaffneter Söldner das Haus.**

Was ist eigentlich passiert, bevor der erste Teil der *Resident Evil*-Serie beginnt? Diese Frage beantwortet Paul Andersons Film *Resident Evil*, der am 21. März in die deutschen Kinos kommt. Alice schließt sich dem Trupp an, gemeinsam fahren sie in ein unterirdisches Labor der Umbrella Corporation, den Bee Hive. Hier fanden genetische Experimente statt, die irgendwie schief gelaufen sind: Alle Mitarbeiter der Firma sind zu blutrünstigen Zombies mutiert. Von da an wird es ein wenig vorhersehbar: Die Söldner schlagen sich durch, bekämpfen Untote und Hunde, werden dezimiert, bis am Ende nur noch eine übrig ist, die dann den übermächtigen Endgegner besiegen muss.

# „Ich spiele viel. Deshalb mache ich solche Filme.“

Das fand ich eine echte Errungenschaft für ein Videospiel. Selbst der erste Teil mit seiner schlechten Grafik ist echt gruselig. Und das andere, was ich mag, ist, dass die Spiele auf einer ganzen Serie von Filmen basieren, die ich als Jugendlicher gemocht habe. Ich bin mit Romero- und B-Filmen aufgewachsen wie *Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* oder *Day of the Dead*. In Großbritannien wollte die Regierung solche Filme verbieten und die Eltern haben immer gesagt: „So was darfst du dir nicht anschauen.“ Also haben wir natürlich *Dawn of the Dead* immer wieder gesehen. Bei *Resident Evil* war es dann nicht nur die Idee, die Spiele zu verfilmen, die mir richtig gefiel, sondern auch, ein Gen-

andere Orte kommt und ich mag es, wie sich das Spiele-Universum ausdehnt. Ich dachte, wir sollten einen Film machen, der sich wie das Spiel anfühlt, der alle Elemente von *Resident Evil* hat: die Zombies, die Licker, die Hunde; der die Struktur der Spiele hat und sich in die Welt von *Resident Evil* einfügt, aber neue Charaktere vorstellt. So macht es auch Capcom bei den zwei neuen Spielen, die sie gerade entwickeln.

**PLAYZONE:** Besonders gelungen fand ich im Film das Aussehen der Zombies. Wie weit waren Sie an deren Gestaltung beteiligt?

**Paul Anderson:** Sechs oder sieben Monate vor Drehstart haben wir mit Zombie-Tests

**PLAYZONE:** War Capcom beim Aussehen der Zombies beteiligt? Oder überhaupt im Film?

**Paul Anderson:** Wir haben uns ihre Kommentare zum Drehbuch angehört und ihnen eine Schnittfassung des Films gezeigt und auch da ihren Kommentar gehört. Aber ich habe ihnen ziemlich klargemacht, was ich tun würde, dass ich viel aus dem Spiel übernehmen würde. Deshalb sehen viele der Kulissen aus wie im Spiel: Wir haben den Zug aus *Resident Evil 2* nachgebaut, wir haben die Licker wie eine teure Version der Licker aus dem Spiel gestaltet, wir sind dem Spiel so treu wie möglich geblieben. Capcom brauchte sich also gar nicht so sehr zu beteiligen. Außerdem



**HEIKE MAKATSCH** Die Ex-VIVA-Moderatorin hat eine Nebenrolle in *Resident Evil*.



HAU DEN LUKAS  
Alice beginnt, sich  
zu wehren.



GRUPPENBILD  
KNARRE Von  
ursprünglich se  
Helden sind  
noch vier üb

ist Capcom die Firma, die *Street Fighter the Movie* gemacht hat. Das zeigt doch, dass geniale Videospieldesigner nicht auch gute Filmemacher sein müssen – ich würde ja auch nie ein Videospiel machen. Natürlich wollte ich Capcom so viel wie möglich mit einbeziehen und die Spiele respektvoll behandeln.

**PLAYZONE:** Für einen Zombie-Film wirkt *Resident Evil* manchmal etwas unblutig. Mussten Sie Kompromisse machen, um eine niedrigere Altersfreigabe zu erhalten?

**Paul Anderson:** Der Film hat in Amerika gerade noch ein „R-Rating“ (ab 15, Anm. der Red.) bekommen und war drauf und dran, ein „NC 17“ (ab 17, die Red.) zu bekommen. Und ich weiß noch nicht, was in Deutschland passieren wird. Vielleicht lag es an der Version, die Sie gesehen haben, die war auf Video projiziert, die Farben kommen dann nicht so gut rüber. Es gibt schon eine Menge Blut in diesem Film (lacht).

**PLAYZONE:** Ich dachte an die Szene am Anfang, als die Frau mit dem Kopf in der Aufzugtür stecken bleibt und der Aufzug dann losfährt ...

**Paul Anderson:** Wollen Sie den Kopf wegfliegen sehen?

**PLAYZONE:** Ich nicht, aber ich glaube, viele Zombiefilmfans schon.

**Paul Anderson:** Man sieht später, wie einem der Kopf abfällt. Ich meine, wie viele Köpfe wollen Sie rollen sehen? Manchmal ist es im Film auch effektiver, das Geschehen der Fantasie zu überlassen. Ich glaube, das ist der Unterschied zwischen heutigen Zombiefilmen und denen von vor 20 Jahren. Damals konnte man Filme machen, in denen

Leute anderen Menschen in den Bauch greifen und ihre Eingeweide rausziehen. Ich denke, das Publikum für solche Filme ist heutzutage sehr eingeschränkt. Auch die Zensoren lassen einem so etwas nicht mehr durchgehen. Dadurch muss man als Filmemacher ein bisschen cleverer sein. Ich hoffe, der Film leidet darunter nicht.

**PLAYZONE:** Aber gerade die Videospieldesigner scheinen Blut sehr zu mögen. Sie sollten da mal in unser Internetforum schauen, die beschwerten sich schon über jeden kleinsten fehlenden Blut-spritzer.

**Paul Anderson:** Aber da ist natürlich ein Unterschied: In Spielen ist das Blut nur digital. Wenn man in *Resident Evil* einen Kopf abhackt, dann fliegt der weg, das ist lustig. Aber das in der Wirklichkeit zu sehen, auf einer Kinoleinwand, mit Gehirnmasse und Blut – das ist ein großer Unterschied.

**PLAYZONE:** Die Handlung des Films erklärt, wie der T-Virus und die Zombies überhaupt nach Raccoon City gekommen sind. Glauben Sie, da war eine Erklärung nötig, oder gab es andere Gründe, warum der Film vor den Spielen spielt?

**Paul Anderson:** Ich fand einfach, das ist ein Teil der *Resident Evil*-Welt, der bis jetzt

noch nicht erforscht wurde. Es wird ja nie erklärt, warum das Landhaus im ersten Teil von Untoten überquillt. Ich fand, es wäre lustig, die Geschichte zu erzählen, die nicht in den Spielen erzählt wird. Auf die Art existiert der Film innerhalb der Videospiele, aber er dehnt sie auch aus.

**PLAYZONE:** Die *Resident Evil*-Spiele haben ja eine riesige Fangemeinde in der ganzen Welt. Glauben Sie, der Film wird denen gefallen?

**Paul Anderson:** Bei den Testvorführungen hatten wir ein Publikum, das etwa zu 50 Prozent aus Spielern bestand und zur anderen Hälfte aus

ausverkauft haben. Andererseits mochten sie, dass der Film erklärt, was im Spiel passiert. Als Filmemacher wollten wir natürlich beide Teile des Publikums befriedigen. Als Spielefan will ich die Spieler zufrieden stellen. Viele davon sind nämlich meine Freunde. Und die würden mir in den Hintern treten, wenn ich einen schlechten *Resident Evil*-Film machen würde. Auch Milla (Jovovich, spielt die Alice im Film – die Red.) und Michelle (Rodriguez, spielt Rain – die Red.) sind große Fans des Spiels und würden nie in einem schlechten *Resident Evil*-Film spielen wollen.

## „Meine Freunde würden mir in den Hintern treten, wenn ich einen schlechten Resident-Evil-Film machen würde.“

Nichtspielern. Beide Gruppen haben wirklich gut auf den Film reagiert. Die Nichtspieler haben es verstanden, obwohl sie *Resident Evil* nicht kannten. Für die war es halt ein cooler Horror-Action-Zombie-Film.

**PLAYZONE:** Hoffen Sie, die Nichtspieler jetzt auch vom Spielen zu überzeugen?

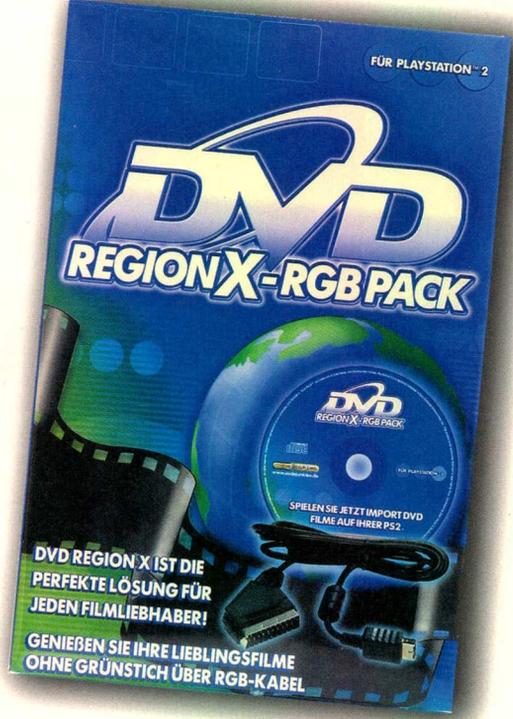
**Paul Anderson:** Auf jeden Fall. Viele Leute sagen: „Ich habe von *Resident Evil* gehört, es aber noch nie gespielt. Jetzt, wo ich den Film kenne, will ich es auch mal spielen.“ Und die 50 Prozent Spieler haben den Film auch gemocht. Aus zwei Gründen: Einerseits fanden sie, dass wir den Spielern treu geblieben sind, dass wir sie nicht

**PLAYZONE:** Haben Sie beim Casting darauf Wert gelegt, dass die beiden Schauspielerinnen das Spiel kennen?

**Paul Anderson:** Das musste ich gar nicht, sie haben es mir gleich erzählt. Beide sind zu mir gekommen, weil sie in dem Film mitspielen wollten. Gerade vorhin habe ich noch mit Milla gesprochen. Sie ist in Miami mit ihrem 15-jährigen Bruder und sie spielen gerade *Nemesis*. Die zwei Mädchen sind also große Fans der Spiele, deshalb wollten wir einen Film machen, den die Spielefans lieben. Andererseits, wenn man einen erfolgreichen Film machen will, muss man auch das Publikum erreichen, das das Spiel *Resident Evil* nicht kennt.

# Film-Fans aufgepasst

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses** Dankeschön **DVD Region X** von Datel.



ANGEBOT FREUNDSCHAFTSWERBUNG

**S**o können Sie ganz einfach Ihre PlayStation 2 für grenzenlosen DVD-Spaß nutzen! Mit Datel's DVD Region X können Sie sämtliche DVDs auf Ihrer PlayStation 2 abspielen. Egal, welcher Ländercode! Die PS2 bildet mit ihrem integrierten DVD-Player den Mittelpunkt Ihres Heimkinos. Bisher allerdings mit

einem Schwachpunkt: Die PS2 erlaubt nicht das Abspielen von DVDs aus anderen Regionen bzw. mit anderen Ländercodes. Der DVD Region X schafft jetzt mühelos Abhilfe: Einfach Cartridge einstecken, Software laden, zurücklehnen und den Film genießen. Schauen Sie sich Filme an, die in Europa vielleicht nie veröffentlicht werden.

### INFO DVD REGION X

- Erlaubt das Abspielen von Import-DVDs; keine Modifikation der PlayStation 2 notwendig, also kein Garantieverlust
  - Cartridge in Memory-Card-Port 1 oder 2 einstecken, Software laden und Film genießen
  - Spielt PAL und NTSC
  - Spielt auch Region-1- und 2-DVDs ab
  - Anwenderfreundliches Menü
- NEU: Spielt Filme in voller Farbe via RGB-Scarkabel ohne Grünstich ab!**

### PLAYZONE IM ABO:

- Nur im Abo mit der genialen **DVD-Box**
- **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@pzz.de ist fristwährend.



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

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

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

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

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 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 folgende Prämie: **DVD Region X** (Art.-Nr. 2061) (Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht!)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PLAYZONE selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE.

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@pzz.de](mailto:computec.abo@pzz.de) ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten \_\_\_\_\_

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**  
**Bitte beachten: Bei Bankenzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Bequem per Bankenzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen) Kreditinstitut: \_\_\_\_\_

Konto-Nr. \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 80782 Frankfurt, Vorstandsvorsitzender: Christian Gellertmann

# HARDWARE

## Saitek RX 500 Racing Wheel

**LENKRAD** Gute Kurvenlage, schönes Design, etwas unbequeme Halterung

Allmählich sollten sie es doch einmal verstanden haben, die Hardwarehersteller: Konsolenspieler brauchen Lenkräder, die bequem und stabil auf den Knien aufliegen. Beim RX 500 ist das beileibe nicht der Fall. Für den Sesseleinsatz ist es absolut unbrauchbar. Die Auflage ist viel zu klein, es rutscht beim Lenken ständig zur Seite ab. Das ist schade, weil es eigentlich ein gutes Produkt ist. Stabil verarbeitet, schön designt und das Steuern funktioniert präzise. Von Werk aus ist zwar das

Spiel etwas hoch eingestellt, aber das lässt sich ja ändern. Wer einen Tisch vor der PlayStation 2 stehen hat, kann mit diesem Lenkrad sicher etwas anfangen. Sessleraser sind nicht so gut bedient. (ao)

TEST RX 500 RACING WHEEL			
Typ:	Lenkrad		
Hersteller:	Saitek		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 50,-		
<b>GESAMTWERTUNG</b>			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	<b>83%</b>
90%	83%	70%	



**RUNDE SACHE**  
Das RX 500 sieht auf jeden Fall sehr gut aus.

## PS2 Dual Analog Pad

**CONTROLLER** Hübsches Zubehör mit kleinen Schwächen

Gut sieht es ja aus, das lässt sich nicht leugnen. Die Mischung aus Stahlblau und Schwarz macht das Dual Analog Pad von der Marke Brooklyn zumindest zu einem echten Blickfang. Spiele steuern kann man damit aber auch. Und es liegt sogar gut in der Hand, die Tasten sind alle leicht erreichbar, das Vi-

brieren ist kräftig. Leider hat es zwei kleinere Schwächen: Die Analogbuttons sind etwas erhöht, damit man den Druck genauer dosieren kann. An sich ja eine gute Eigenschaft, doch reagieren sie deshalb meistens etwas spät. Und zweitens sind die Analogsticks sehr leichtgängig, man muss sich erst mal daran gewöhnen, doch die Mühe lohnt sich. Das Dual Analog Pad ist auch sehr stabil, so dass man lange Freude daran haben sollte. (ao)

TEST PS2 DUAL ANALOG PAD			
Typ:	Controller		
Hersteller:	Vidis		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 25,-		
<b>GESAMTWERTUNG</b>			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	<b>85%</b>
82%	90%	75%	

**STAHLBLAU** Das Dual Analog Pad ist stabil und hübsch.

## Desert Eagle Lightgun

**LIGHTGUN** Kriegsspielzeug im Original-Look



Waffennarren werden sich über die neue Produktreihe von Thrustmaster freuen, das verschiedene Lightguns mit Lizenz verschiedener Waffenhersteller herausbringt. Uns liegt im Moment eine Desert Eagle für die PSone vor, demnächst kommen aber noch andere Modelle, die dann auch mit der PlayStation 2 kompatibel sind. Wenn diese so funktionieren wie die vorliegenden Produkte, dürfte es keine Schwierigkeiten geben: Sie zielen recht genau, haben G-Con-Modus und liegen trotz ihres Gewichts gut in der Hand. Der größte Pluspunkt ist aber sicherlich das Aussehen, das sich am Original orientiert. (ao)

**NICHT AUF MENSCHEN ZIELEN!**

Mit so einer „echten“ Spielzeugpistole sollte man verantwortungsvoll umgehen.

TEST DESERT EAGLE LIGHTGUN			
Typ:	Lightgun		
Hersteller:	Thrustmaster		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 35,-		
<b>GESAMTWERTUNG</b>			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	<b>87%</b>
91%	93%	84%	

# LEXIKON

Jetzt im Handel: X-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.

Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft.

Mit 30 Games im Test, Tipps & Tricks und Komplett-

lösung zu „Halo“. Plus DVD mit Videos zu allen

Top-Titeln. Alles klar!



# PLATINUM

## Gran Turismo 3 A-spec

**RENNSPIEL** Rennspiel der PS2-Königsklasse

Das hochgelobte Überrennspiel war nicht einmal ein Jahr als Vollpreisprodukt im Handel. Nun gibt es zum Auftakt der PS2-Platinum-Reihe den Titel für gerade einmal 30 Euro. Sollte jemand *Gran Turismo 3 A-Spec* noch nicht haben, ist jetzt also der Moment, um zuzuschlagen. Am Spiel selbst hat sich natürlich nichts geändert. Im Gran-Turismo-Modus spielen Sie die Zubehörteile und die 20 Strecken frei und sammeln Credits für die über 180 verschiedenen Wagen. Im Arcade-Modus erwarten Sie 36 Herausforderungen, die ebenfalls Goodies freigeben. Die Steuerung der Wagen ist exzellent und das Fahrgefühl

ziemlich gut. Fantastisch ist ebenfalls die Grafik, die durchgängig mit Details begeistert. Die Wagen sehen verdammt realistisch aus und die Kurse glänzen nicht nur durch ihre Streckenführung, sondern auch durch ihre optische Umsetzung. (p hr)

TEST GRAN TURISMO 3 A-SPEC			
Hersteller:	Sony		
Genre:	Rennspiel		
Preis:	€ 29,95		
Termin:	8. März		
Test:	08/2001		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	93%
92%	91%	93%	



## Tekken Tag Tournament

**BEAT 'EM UP** Kultzprügler mit vielen Kämpfern

Kurz bevor der vierte Teil der *Tekken*-Serie endlich auf der PS2 erscheint, wird *Tekken Tag Tournament* noch einmal als Platinum-Titel aufgewärmt. Mit seinen 34 Kämpfern und den vielen, wenn auch auf Dauer ziemlich

eintönigen, Arenen ist der Titel aber immer noch ein guter Tipp für Prügelspielbegeisterte. Witzige Features, wie einige ziemlich abgedrehte Charaktere oder das Tekken Bowl Tournament, sorgen außerdem für Schmuzeln und erhöhen die Langzeitmotivation. Bis auf wenige Standard-Moves verfügt jeder Kämpfer über eine Vielzahl individueller Angriffe. Die Kommandos dafür sind wenig logisch und alles andere als intuitiv. Dafür lässt sich jederzeit eine fast vollständige Move-Liste einblenden. Merkwürdigerweise fährt man auch mit sinnlosem Tastendruck ganz gut. (p hr)

TEST TEKKEN TAG TOURNAMENT			
Hersteller:	Namco		
Genre:	Beat 'em Up		
Preis:	€ 29,95		
Termin:	8. März		
Test:	01/2001		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	82%
85%	68%	80%	



**INFO WEITERE TITEL IM MÄRZ**

Crazy Taxi	8. März
Dead or Alive 2	8. März
Formel 1 2001	8. März
Oni	8. März
Red Faction	8. März
Star Wars: Starfighter	8. März
Time Splitters	8. März



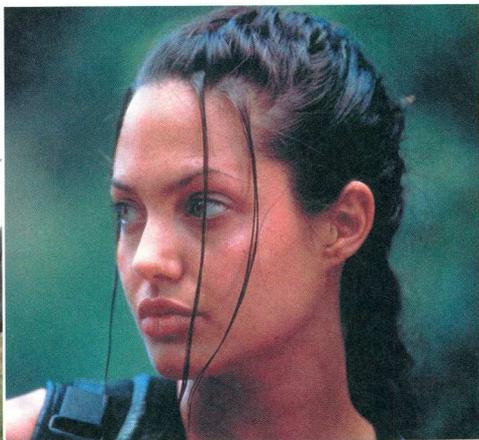
# PSG YOUR PROFESSIONAL SECRET GUIDE

- ✂ 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 Überlebensstipps & -tricks für die besten Spielehits.



# DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**



## Tomb Raider – Powerpack

**Angelina Jolie** beweist als sexy Lara Croft, dass Archäologie keineswegs todlangweilig sein muss!

ORIGINALTITEL  
Tomb Raider – The Movie

LAUFZEIT  
Ca. 100 Minuten

TERMIN  
22. März

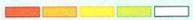
FSK  
Ab 12 Jahren

SPRECHER  
Angelina Jolie, Jon Voight,  
Iain Glen, Daniel Craig

**FAZIT:** „Fans der vollbusigen Archäologin kommen am Powerpack nicht vorbei!“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DTS/DD 5.1/2.0)/Englisch (DD 5.1/2.0), 3 DVDs, Making-of, DVD-ROM-Features, Deleted Scenes, Interviews, Trailer u. v. m.



**D**er 15. Mai ist ein ganz besonderer Tag für Lara Croft (Angelina Jolie). Vor genau 15 Jahren ist an diesem Tag nämlich ihr geliebter Vater (Jon Voight) auf mysteriöse Art und Weise bei einer Expedition ums Leben gekommen. Von ihm hat die Schöne nicht nur viel Geld, einen Adelstitel und ein Schloss geerbt, sondern auch die Liebe zur Archäologie. Unter dem Deckmantel des Foto-Journalismus durchforstet sie Altertümer und Grabmäler nach seltenen Artefakten. Ihr relativ sorgloses Leben ändert sich schlagartig, als sie in der Nacht des 15. Mai von ihrem Vater und einer alten Uhr träumt, die im Schloss verborgen ist. Im Inneren der Uhr befindet sich der Schlüssel zu einer schier ungläublichen Macht. Wer den Schlüssel

richtig einsetzt und zudem die beiden Hälften eines geheimnisvollen Dreiecks findet, kann während einer speziellen Planetenkonstellation die Zeit und damit die Welt beherrschen. Interessanterweise ist diese Konstellation nur noch wenige Tage entfernt. Nachdem Lara den Schlüssel in der Uhr gefunden hat, wendet sie sich Hilfe suchend an einen alten Freund ihres Vaters, der sie gleich an den Anwalt und „Kunstsammler“ Manfred Powell (Iain Glen) verweist. Lara misstraut Powell bereits nach ihrem ersten Treffen. Zu Recht, da er mit dem Geheimbund der Erleuchteten unter einer Decke steckt und noch in derselben Nacht den Schlüssel von einem bewaffneten Einsatzkommando aus dem Schloss stehlen lässt. Die Spur führt nach

Kambodscha, wo Lara einen Teil des verschollenen Dreiecks vermutet. Sie schafft es, den Erleuchteten das Artefakt vor der Nase wegzuschnappen. Bei einem Telefongespräch mit Powell einigen sich die beiden, das zweite Stück des Dreiecks gemeinsam in Sibirien zu suchen, da beide Parteien alleine keine Chance auf Erfolg hätten. Lara lässt sich auf diesen gefährlichen Handel nur ein, weil sie hofft, ihren verstorbenen Vater wieder ins Leben zurückzuholen. Sieht man mal von der arg konstruierten Story ab, ist der effektreiche *Tomb Raider*-Film eine durchweg gelungene Umsetzung des Spiele-Hits. Das exklusive Powerpack mit drei DVDs überzeugt vor allem durch über 100 Minuten interessantes Bonus-Material und das PC-Spiel *Tomb Raider – Die Chronik*. (wf)

# Jurassic Park III

# Gewinnspiel: Jurassic Park III



ORIGINALTITEL Jurassic Park III
LAUFZEIT 88 Minuten
TERMIN 7. März
FSK Ab 12 Jahren
DARSTELLER Sam Neill, William H. Macy, Téa Leoni, Laura Dern

Die Dinos sind wieder los. Um die DVD-Veröffentlichung des dritten Dino-Abenteuers gebührend zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Universal viele attraktive Preise. Wenn Sie an diesem Gewinnspiel teilnehmen wollen, müssen Sie nur diese (für Jurassic Park-Fans) einfache Frage beantworten:

**Wer spielt den Paläontologen Dr. Grant, der schon im ersten Teil des Dino-Abenteuers mitgespielt hat?**

Und das gibt es zu gewinnen:

**1. Preis:**  
T-Rex-Action-Figur +  
Jurassic-Park-III-Storybuch

**2. und 3. Preis:**  
Alpha-Velociraptor-Action-Figur +  
Jurassic-Park-III-Storybuch

**4. und 5. Preis:** Jurassic-Park-III-Storybuch



Schreiben Sie das Lösungswort einfach auf eine Postkarte und senden Sie diese an Compute Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Jurassic Park, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 6. März 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen VIVA Connect, Universal und Compute Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



Eigentlich wollte der Paläontologe Dr. Grant nichts mehr mit Dinos zu tun haben. Da er jedoch in Geldnot ist, nimmt er das Angebot des Ehepaars Kirby an, bei einem Überflug der Dino-Inseln als Reiseleiter zu fungieren. Zu spät merkt er, dass er getäuscht wurde und das Ganze eine Rettungsaktion ist.

**FAZIT:** „Ordentlicher Action-Film mit erstklassigen Special Effects auf einer sehr gut ausgestatteten DVD“

### AUSSTATTUNG

Deutsch (DD/DTS 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Making-of, Blick hinter die Kulissen, Storyboard, DVD-ROM-Features u. v. m.

SPITZENKLASSE ■ BELUNGEN ■ FÜR FANS ■ SCHMACH ■ KATASTROPHE

PLAYZONE DVD

# DVD-CHARTS

**Platz 1:**  
Der Schuh des Manitu



**Platz 2:**  
The Green Mile



**Platz 3:**  
Das Experiment



**Platz 4:**  
Strek – Der tollkühne Held



**Platz 5:**  
Pearl Harbor



# BEHERRSCHE DEN PLANETEN

DIE ULTIMATIVE  
SPECIAL EDITION

> Gorillastarkes Bonus-Material <  
> Exzellente DVD-Qualität <



21.03.02 AUF DVD & VHS  
AUCH ALS LIMITED SPECIAL EDITION  
www.planetderaffen-derfilm.de

# INTERNET



**DÉJÀ-VU** Fische fangen, Rinder einfangen – alles war in der „Urversion“ schon drin!



**DOWNLOADS** Diese Wallpapers gibt's auch in der „Past“-Abteilung – natürlich im Retro-Look.

## Jak and Daxter

Die wahren  
**Ursprünge** unserer  
Jump&Run-Helden

So ganz tafrisch ist Sonys Knüller ja nicht mehr, aber dieses Fundstück aus unserer Internet-Recherche wollten wir Ihnen einfach nicht vorenthalten: Auf der Website [www.jakanddaxterlegend.com](http://www.jakanddaxterlegend.com) haben die Entwickler eine niedliche Geschichte um die Entstehung des PlayStation-2-Titels zusammengespinnen. Während die Abteilung „Future“ die üblichen Kurzbeschreibungen über Features, Charaktere und Levels liefert, präsentiert sich das Kapitel „Past“ im 16-Bit-Klötchen-Stil. Warum? Weil *Jak and Daxter* – zumindest laut Naughty Dog ;) – eigentlich nach der Idee eines auf seltsame Weise verschwundenen Programmierers rekonstruiert wurde. Die „Originalfassung“ dürfen Sie sich unter „Die verlorenen Level“ selber angucken – und spielen! Fast der komplette erste Abschnitt der Story, inklusive einiger Minispiele, Hauptfiguren und schillernder Orbs, schlummert hier in putziger Retro-Grafik. Dagegen wirkt Sonys halbfertige Miniseite unter [www.scea.com](http://www.scea.com) trotz toller Soundeffekte ein bisschen einfalllos. (ses)

Michael Wetzel

BOOKMARKS UND SURFTIPPS



**INFOGRAMES'** PR-Manager ließ sich die V-Rally-3-Präsentation in Lyon nicht entgehen.

[WWW.STERN.DE](http://WWW.STERN.DE)



Eine der genialsten Informationsquellen im Netz. Ob News, Reportagen oder sonstige Infos, hier gibt's alles.

[WWW.E-BAY.DE](http://WWW.E-BAY.DE)



Immer wieder einen Besuch wert, auch wenn sich die Kartons meiner Einkäufe schon bis zur Decke stapeln.

[WWW.INTRO.DE](http://WWW.INTRO.DE)



Eine sehr gute Musik-Seite, die stets auf dem neuesten Stand ist. Schauen Sie mal vorbei!

[WWW.WISSEN.DE](http://WWW.WISSEN.DE)



Tja, wie der Name schon sagt: Hier lernt man täglich was Neues. Reinschauen lohnt sich also.

Die Top-Websites im  
**APRIL**

1



**Blood Omen 2**

[www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=110](http://www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=110)

Eidos weiß seine Titel nach wie vor sehr schön zu präsentieren.

2



**Headhunter**

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

Hier finden Sie Infos, coole Musik und schicke Bilder zum Hightech-Thriller.

3



**Pirates**

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

Westwood spinnt auch im Netz sein Seemannsgarn und klärt Sie über das Piratenleben auf.

4



**Der Elchladen**

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

Wie wär's mal mit Geweih? Die Adresse für das etwas andere Geschenk.

5



**Verleihshop**

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

Für Faulpelze: DVDs und Spiele kann man auch übers Internet mieten – auf dem Postweg.

# Abräumen und sparen

ANGEBOT MINIABO



Wer jetzt beim **PLAYZONE-Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben PLAYZONE + 1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten!

**P**LAYZONE  
Alles über die PlayStation 2

Das ideale Nachschlagewerk für Neueinsteiger und Profis in Sachen PlayStation 2. Neben dem ultimativen Einkaufsführer zu allen 153 bis Anfang November erschienenen PlayStation-2-Spielen präsentieren wir Ihnen die Crème de la Crème der PlayStation-2-Spielwelt in über 40 ausführlichen Megatests mit brandneuen De-luxe-Screenshots. Fehlkäufe dürften damit ausgeschlossen sein.

**P**LAYZONE  
Tipps & Tricks-Sonderheft

Sie wissen nicht mehr weiter? Sie sind in der Welt der PlayStation 2 zum Scheitern verurteilt? Dann haben wir die richtige Lektüre für Sie! Auf 148 Seiten finden Sie 13 Komplettlösungen und zahlreiche Kurztipps zu den angesagtesten PlayStation-2-Spielen wie beispielsweise *Gran Turismo 3*, *Resident Evil CODE: Veronica* oder *Red Faction* mit insgesamt 2.000 Cheats und Codes.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und damit an: PLAYZONE, Computer-Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice email@, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pz.de

## PLAYZONE IM ABO:

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

### Vertrauensgarantie:

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

**JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE. Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE + 1 Sonderheft für 9,90 €!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60; Ausg.: Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wieder. Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Hefes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

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)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

### Vertrauensgarantie:

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

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankenzug (Prämienlieferung ca. 4 Wochen)  
Kreditinstitut:  
Konto-Nr. \_\_\_\_\_  
BLZ \_\_\_\_\_

Gegen Rechnung (Prämienlieferung 6-8 Wochen)

COMPUTER MEDIA AG, Dr.-Mack-Strasse 77, 90767 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Götterpohl

# LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA  
Redaktion PLAYZONE  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth

E-Mail: pszone@computec.de

## **Undifferenziert und reißerisch**

Hallo PLAYZONE-Team, ich gehör mit meinen 31 Jahren wohl eher zu den älteren „Zockern“ und habe in den letzten Jahren schon viele Fachzeitschriften gelesen. Was ich allerdings in Ihrer Ausgabe 3/02 zu dem kommenden Spiel *Medal of Honor: Frontline* gelesen habe, drehte mir förmlich den Magen um. Ich bin wahrlich kein Kostverächter von so genannten Ballerspielen. Allerdings ist meine Geschmacksgrenze mit diesem Bericht überschritten. Kriegsspiele sind ja heutzutage eher Alltag in der Spiel-Landschaft geworden und der eine mag sie, der andere nicht. Dieses bleibt auch jedem überlassen. Ich finde, man sollte aber, gerade in der

heutigen krisengeschüttelten Zeit, ein wenig differenzierter über Spiele mit umstrittenem Inhalt berichten. Umstritten deshalb, weil bei *Medal of Honor: Frontline* der Spieler „hautnah“ den Zweiten Weltkrieg nacherleben kann. Die Endbemerkung von Philipp Rohwedder, dass es sich hier wahrlich um kein plummes Kriegsspiel handelt und es auch nicht gewaltverherrlichend ist, hätten Sie mir als Leser ersparen können, denn vorher ist noch die Rede von „gewaltigen Massenschlachten“.

**PLAYZONE:** Sie haben vollkommen Recht, dass gerade das Kriegsthema von *Medal of Honor: Frontline* nicht gerade jedermanns Sache ist. Doch wie im Text von Philipp zu lesen war, hat Steven Spielberg zu einem großen Teil an der *Medal-of-Honor-Reihe* mitgearbeitet und die Lizenz der Serie liegt

immer noch bei ihm. Es war ihm immer wichtig, den Menschen die Gräuel des Zweiten Weltkriegs so nah wie möglich zu bringen, um sie nicht vergessen zu lassen, was damals geschehen ist. Auch in *Saving Private Ryan* gab es am Anfang eine zwanzigminütige Massenschlacht, die für einige Zuschauer wahrscheinlich nur gerade eben am Rande des Erträglichen war. Würden Sie deswegen aber den Film als gewaltverherrlichend oder plump bezeichnen? Gerade Spielberg ist bekannt für seinen bedachten Umgang mit dem Thema. Es wäre ziemlich schizophoren von ihm, wenn er erst einen Film wie *Schindlers Liste* dreht und dann seinen Namen über eine gewaltverherrlichende Kriegsspiel-Reihe setzen würde. Im Übrigen wird kein Spiel der Welt je die tatsächliche Dimension des Schreckens eines echten Krieges vermitteln können – zum Glück!



**MORALISCH VERWERFLICH**  
Darf man über den Zweiten Weltkrieg solche Spiele wie *MoH Frontline* machen?

Zudem hätten Sie mir als Leser den weniger scherzhaften Bericht „Wie werde ich Einzelkämpfer“ ersparen können. Die dazugehörigen Bilder brauchen keinen Kommentar. Dass man mich nicht falsch versteht, ich bin kein Gegner von Ego-Shootern, Action-Spielen und anderen Silberlingen. Ob ich allerdings daran Spaß habe, den D-Day an der französischen Küste fast realistisch nachzuspielen, kann ich mir nicht vorstellen. Dass damals Tausende von Menschen, die in unserem Alter waren, ihr Leben qualvoll gelassen haben, hinterlässt bei dieser Berichterstattung von Ihnen einen bitteren Beigeschmack bei mir. Sicherlich sollte man auch über diese Spiele mit umstrittenem Inhalt berichten. Aber etwas mehr Objektivität und Differenziertheit wäre wirklich angebracht.

**PLAYZONE:** Es hat eigentlich eher den Anschein, als hätten Sie weniger ein Problem mit dem Bericht, sondern vielmehr mit dem Spiel als solchem. Uns fällt es ehrlich gesagt etwas schwer, den Vorwurf der Undifferenziertheit nachzuvollziehen, zumal Sie auch leider keine Beispiele aus dem Text angeben haben. Ist es undifferenziert, überhaupt über dieses Spiel zu berichten, oder ist es undifferenziert, wenn man nicht an die vielen Toten des Krieges erinnert? Uns ist klar, dass man gerade in der heutigen Zeit mit einem Thema wie diesem sensibel umgehen muss. Und deswegen ist der Bericht aus der letzten Ausgabe an keiner einzigen Stelle reißerisch. Ein satirischer Extrakt wie der über den perfekten Frontline-Spieler ist sicherlich immer eine Gratwanderung und trifft nicht den Humor jedes Lesers, aber da er so offensichtlich nicht ernst gemeint war, hatten wir – mit Ausnahme des Textchefs – hier keine Bedenken.

Und ich bin froh, dass bestimmte „optisch ausgefeilte Verletzungsfolgen“ bei uns auf den Bildschirmen nicht zu sehen sind werden. Stelle sich heute mal einer vor, dass in 20 Jahren ein Spiel über das schreckliche Unglück am 11. September entwickelt wird, in welchem dann, schön animiert, die ach so niedlichen Spielfiguren brennend aus dem WTC stürzen. Das ist zwar weit hergeholt, aber hätte man damals den Menschen, die den 2. Weltkrieg überlebt haben, gesagt, dass später einmal jeder am Bildschirm ihren Leidensweg nachspielen kann, sie hätten diesen für pervers erklärt. Sie haben es jedenfalls geschafft, mich nach langjähriger Zockerleidenschaft wütend werden zu lassen. Wütend über die Blindheit junger Redakteure, über undifferenzierte Berichterstattung,

über solche Spiele. Trotz meiner eher gefühlsüberladenen Mail würde ich mich über eine Stellungnahme Ihrerseits freuen.

IHR ANDREAS GLAHN

## PS-Xmas-Party

Hallo!

Bei eurem Special-Bericht über die PlayStation-X-Mas-Party kommt ein japanischer Fußballmanager vor. Wie heißt der und wann erscheint er in Japan? Erscheint er auch anderswo? Mit freundlichen Grüßen

NINO

**PLAYZONE:** Das Spiel heißt *Let's make a J-League Pro Soccer Team* (wie es auch auf der DVD im Untertitel stand!) und erscheint in Japan am 7. März. Bei uns allerdings garantiert nie, da die Vorgänger davon auch nicht bei uns erschienen sind.

## Spielstände auf Zip-Drive

Hallo PLAYZONE,

ich habe mal eine Frage zum Action Replay V2. Seitdem ich euren ausführlichen Artikel über die beste Hardware für die PS2 gelesen habe, lässt mir eins keine Ruhe mehr: Ich suche schon lange eine Möglichkeit, meine Spielstände auf dem PC zu speichern, habe aber noch keine Lösung gefunden. Datel bietet ja nun gleich zwei Lösungen an: zum einen den X-Port, welcher aber in Deutschland schwer erhältlich ist (ich werde von dem Händler, bei dem ich bestellt habe, schon ein halbes Jahr verortet, weil angeblich keine X-Ports mit den Lieferungen mitkämen), zum anderen gibt es ja in Zusammenarbeit mit I-Omega das X-Drive. Mit dem soll man Spielstände auf Zip-Disk speichern können. Das ist für mich aber aus zwei Gründen nicht attraktiv: 1. der sehr hohe Preis 2. besitze ich bereits ein USB-Zip-Drive. Nun aber zu meiner eigentlichen Frage: Da ihr in eurem Artikel schreibt, dass das Action Replay V2 es ermöglicht, Spielstände auf Zip-Disk zu speichern. Benötigt man dafür nun das spezielle X-Drive oder funktioniert auch ein handelsübliches PC-USB-Zip-Drive von I-Omega? Es wäre schön, wenn ihr das mal herausfinden könntet, dann würde ich mir gleich ein neues Action Replay V2 zulegen. Mit freundlichen Grüßen

THOMAS DITTEL

**PLAYZONE:** Nach Herstellerangaben funktioniert das Action Replay V2 leider nur mit dem X-Drive. Eine Alternative wäre zwar die Mega Memory 16 MB von Big Ben, aber da diese auch nur mit dem X-Drive kompatibel ist, wird sie für dich wohl genauso wenig in Frage kommen.

## 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:**

### Wer kauft sich eine Xbox schon zum Launch?

„Die Frage kennt ihr ja schon. Ich weiß, ist ein PS2-Forum, aber trotzdem!! Ich kaufe sie mir erst zu meiner Konfirmation Ende April. Und ihr?“ — ZOCKERFEAK

„Würde ich gerne, aber ich sehe nicht ein, € 479,- für die Kiste zu bezahlen.“ — NEOTH

„Nee, ich denke nicht. Außerdem habe ich ja die gute alte PS2 und das Geld investier ich dann lieber in den GAMECUBE.“ — GHOSTOG

„Ich kaufe sie mir möglicherweise nächstes Jahr, falls eine deutliche Preisreduzierung eintritt – sonst nicht! Ich zocke zurzeit mit meiner PS2, dem Dreamcast, dem N64 und dem GameCube – das reicht. Ich freue mich vor allem auf Ende März, da dann das *Resi*-Remake erscheint (mit englischer Sprachausgabe).“ — THEORONCO

„Schon vorbestellt, wenn mir der Preis zuerst auch etwas aufgefallen ist, aber bei uns in der Schweiz war damals die PS2 genauso teuer. Gründe für die Xbox: *Grand Prix 4*, *Halo*, *Unreal Championship* ... Aber ich glaube, dass jedem klar ist, dass es auch weiterhin geniale „Only-PS2-Titel“ geben wird.“ — SKEPSIS

„Ich werde die Xbox und den GameCube (Ma) kaufen und die Top-Spiele dazu. Da ich wahrscheinlich hier zu den Senioren gehöre (24) und bereits gut verdiene, ist das für mich keine so große finanzielle Sache. In meiner Freizeit ist *Videospiel mein Hobby Nr. 1* und von daher eigentlich immer noch ein preiswerter Zeitvertreiber, wenn ich sehe, wo andere meines Alters ihr Geld verpulvern. Es ist einfach immer wieder ein feierlicher Tag, wenn ich eine neue Konsole kaufe. Ich nehme mir dann immer extra einige Tage frei. Die Eindrücke bleiben für immer in Erinnerung. So wird es wohl auch immer bleiben.“ — ROUMATA

### Sollten Strategie-Spiele lieber auf dem PC bleiben?

„Ich meine, ein Strategie Spiel à la *Age of Empires* oder *Commandos* 2 sollte besser auf dem PC gespielt werden! Warum? Wegen der Steuerung und vielen anderen Punkten. Was meint ihr?“ — REDFACTIONMAN2001

„Ich meine: Was sind denn die „vielen anderen Punkte“?“ — BENEDIKT

„Genau!!! Ich weiß einen: Man braucht 'ne USB-Maus und die PS2-Tastatur! Und wieso sollten die Strategie-Spiele nur auf dem Computer sein? Wenn die PS2 online geht, dann kann man *Age of Empires* auch online zocken!“ — SMSFREAK

„Ich finde, dass es Ansichtssache ist. Aber Gott sei Dank gibt es ja keine PS2-Strategie-Games, die es nicht auch für den PC gibt. So kann sich jeder aussuchen, auf welchem System er spielt. Ich persönlich bleibe beim PC (wegen der etwas besseren Qualität).“ — XTREM

# LESERBRIEFE

## Baldur's Gate 2?

Ich habe eine Frage und hoffe, dass ihr sie beantworten könnt. Also: Ich habe *Baldur's Gate: Dark Alliance* durchgespielt. Am Ende des Vorgespanns, wenn man aus dem Portal kommt, wird gesagt: „... aber das ist eine andere Geschichte...“ Nun frage ich mich, ob es einen zweiten Teil dieses genialen Spiels geben wird. Wisst ihr schon etwas Neues? Euer treuer Leser

SVEN WÖHNER

**PLAYZONE:** Obwohl das Ende von *Baldur's Gate: Dark Alliance* förmlich nach einer Fortsetzung schreit, hat Virgin noch keine Fortsetzung angekündigt. Allerdings sollte man bedenken, dass auch der erste Teil sehr plötzlich wie aus dem Nichts auftauchte, das könnte mit der Fortsetzung genauso sein.

## Ein paar Fragen

Hallo erstmal,

ich habe da mal ein paar Fragen:

1. Wann kommt denn eigentlich *Stuntman* heraus?  
**PLAYZONE:** Wenn sich Infogrames (oder besser gesagt der Entwickler Reflections) an den Terminplan hält, sollte das Spiel im Mai in den Läden stehen.

2. Ist eigentlich eine Fortsetzung von *Red Faction* geplant?

**PLAYZONE:** Ja, THQ kündigte Ende Januar *Red Faction 2* an, an dem Volition schon mit Hochdruck arbeitet. Es wird sich hierbei um eine Fortsetzung

des *Ego-Shooters* handeln. Das Spiel soll bereits Ende dieses Jahres in Amerika herauskommen.

3. Ist die Fortsetzung von *Devil May Cry* schon bestätigt – und wenn ja, bis wann würde es herauskommen?  
**PLAYZONE:** Gerüchten zufolge arbeitet Capcom bereits an einem zweiten Teil von *Devil May Cry*. Ein offizielles Statement gab es aber noch nicht.

4. Ich habe im Internet gelesen, dass man in *Devil May Cry Sparda* spielen kann! Ist da etwas dran? Ich spiele nämlich schon auf schwierig, habe aber noch keinen Sparda bekommen.  
**PLAYZONE:** Der *Legendary-Dark-Knight-Modus*, in dem du Sparda steuern kannst, sollte freigeschaltet werden, nachdem du den *Hard-Modus* geschafft hast.

5. Kann man in *GTA III* auch einen Hubschrauber fliegen?  
**PLAYZONE:** Nein, das wäre uns neu.

6. Was haltet ihr von der Xbox? Kann sie sich durchsetzen?  
**PLAYZONE:** He he, eine sehr schwierige Frage. In den ersten Monaten wird es die Xbox schon allein aufgrund des hohen Preises und des geringen Software-Angebots sehr schwer haben. Ob sie sich aber in einem Jahr letztendlich durchsetzen kann, wenn mehr Spiele auf dem Markt sind, und sie dann vielleicht ein wenig billiger geworden ist, lässt sich schlecht einschätzen.

7. Bis wann veröffentlicht EA Sports *Formel 1 2002*? Haben die schon an-

gefangen, das Spiel zu programmieren? Mit freundlichen Grüßen

MICHAEL B.

**PLAYZONE:** Es gibt zwar noch keine offizielle Ankündigung von EA Sports, aber die Erfahrung hat gezeigt, dass immer zehn bis zwölf Monate nach dem letzten *Formel-1-Spiel* der Nachfolger ansteht. Wir vermuten, dass *Formel 1 2002* entweder zu Beginn oder zum Ende der diesjährigen *Formel-1-Saison* fertig sein wird.

## Kessen 2 und Dynasty Warriors 3

Hallo!  
Der Schock sitzt tief, weshalb ich davon absehe, die übliche Belobigung eures hervorragenden Magazins an den Anfang zu stellen. Mit Entsetzen musste ich in einem eurer Leserbriefe lesen, dass es Probleme mit der Lokalisierung von *Kessen 2* gibt, da sich kein Publisher findet. Da in der aktuellen Ausgabe nun sogar das von mir ersehnte *Dynasty Warriors 3* von euren Releaselisten verschwunden ist, würde ich euch doch sehrnsichtig um eine kurze Aufklärung bemühen! Was ist los mit Electronic Arts und Midas Interactive?? Sowohl *Kessen* als auch *Dynasty Warriors 2* hatten in Europa gute Absatzzahlen. Dass die *Romance of Three Kingdoms*-Reihe nie nach Deutschland kam, war schon immer schlimm genug (vor allem nach eurem Kurzbericht über einen PS2-Titel \*schneief\*). Vielleicht könnt ihr etwas „Druck“ bei den Publi-

shern machen, indem ihr euren Lesern die Möglichkeit gebt, durch eine Umfrage zu entscheiden, welche Spiele in Europa lokalisiert werden sollen. Sicherlich würden sich die Marketingabteilungen der einzelnen Publisher freuen, zu sehen, welche Spiele deutsche Spieler wirklich wollen. Schönen Gruß

DANIEL

**PLAYZONE:** So eine Umfrage würde wohl leider nicht viel bewirken, aber wir können dich beruhigen. Sowohl *Kessen 2* (das wir in dieser Ausgabe testen!) als auch *Dynasty Warriors 3* (welches wir in der nächsten Ausgabe testen werden!) werden hier in Deutschland erscheinen. Allerdings nicht mehr über den Vertrieb von Midas Interactive. Es gab ein paar Verzögerungen bei Koei, was den deutschen Vertrieb angeht, worauf wir hier im Moment aber nicht weiter eingehen dürfen.

## Final-Fantasy-Sprache

Ich habe mir die aktuelle Ausgabe der *PLAYZONE* gekauft und da ich ein großer *Final Fantasy*-Fan bin, war ich sehr enttäuscht, als ich lesen musste, dass *Final Fantasy X* eine englische Sprachausgabe mit deutschen Texten hat. Soll das etwa heißen, dass Square Europe sich nicht einmal die Mühe macht, das Spiel zu synchronisieren? Na klar kann man nicht verlangen, dass Deutschland als einziges Land in Europa ein *Final Fantasy X* mit eigener Sprachausgabe bekommt, aber in den häufigsten Fällen sind bei Spielen immer die drei Sprachen Englisch, Deutsch und Französisch anwählbar. Auch wenn es Französisch Untertitel gibt, geht dadurch eine ganze Menge Spielspaß verloren. Na ja, leider kann man da als Einzelner nicht viel ausrichten. Ich find es nur sehr schade.

ALJOSHA WILMS

**PLAYZONE:** Es ist eigentlich eher immer noch die Ausnahme, dass Spiele in mehreren Sprachversionen auf einer Spiele-Disk verfügbar sind. Dass *Final Fantasy X* nur deutsche Untertitel bekommt, liegt unter anderem an dem Riesenaufwand, den eine vollständige Synchronisation machen würde. Die Kosten dafür stehen wohl in keinem Verhältnis zu den Verkaufszahlen, die hier in Deutschland für *Final Fantasy X* zu erwarten sind (im Gegensatz zu den hohen Absatzzahlen in Japan und Amerika). Bei einer Spielzeit von 40 bis 50 Stunden und massig vielen Zwischensequenzen und Dialogen würde das außerdem bedeuten, dass das Spiel deutlich später in den deutschen Läden stehen könnte.

NUR ENGLISCH?  
Manche Leser wünschen sich *FF X* mit kompletter deutscher Sprachausgabe



## Headhunter-Termin

Hallo erstmal!

Ich habe eine Frage zu dem Termin von *Headhunter*. Und zwar: Kann es sein, dass der in der Zeitschrift angegebene Termin falsch ist? Ich habe es nämlich in noch keinem Geschäft gesehen. Könntet ihr das bitte überprüfen und mir dann auch bitte antworten?

TORSTEN

**PLAYZONE:** Der Termin des Spiels ist nach Redaktionsschluss leider verschoben worden. Neuer Termin ist der 27. Februar. Somit solltest du das Spiel bereits in den Händen halten.

## Medal-of-Honor-

### Verwirrung

Hallo PLAYZONE-Team!

Ohne große Umschweife will ich gleich zu meiner Frage kommen: Das neue *Medal of Honor* kommt auf PC und PS2 raus. Da fällt einem der Unterschied im Namenstitel auf: *Allied Assault* (PC) und *Frontline* (PS2). Warum macht das EA? Auch sehen eure Pics völlig anders als die der PC-Version aus. Gibt es zwischen den beiden Spielen auch störymäßig Unterschiede?

ANONYM

**PLAYZONE:** Tjaaaa, warum macht das EA? Wir wissen es auch nicht so direkt, Wolfgang Fischer vermutete aber ganz stark, dass es sich wohl um zwei völlig unterschiedliche Spiele handelt. Wir hielten das für absoluten Schwachsinn und haben ihn daraufhin verdonnert, ein wenig gründlicher zu recherchieren. Dummerweise bekommen wir ihn jetzt vom PC und *Medal of Honor: Allied Assault* nicht mehr los ...

## Star Trek:

### Shattered Universe

Liebe PLAYZONE-Redaktion!

Letztes Jahr habt ihr auf der DVD 8/2001 über die neuesten Spiele von der E3 berichtet, die dieses Jahr erscheinen würden. Da habt ihr stark meine Aufmerksamkeit auf *Star Trek: Shattered Universe* gelenkt, das damals erst zu 25% fertig gestellt war, aber trotzdem schon sehr gut aussah. Als großer *Star Trek*-Fan wusste ich nach dem Video sofort, dass ich mir das Spiel kaufen werde. Aber seit dieser Zeit habt ihr nichts mehr darüber berichtet und es steht auch nichts in eurem *Spiele-Lexikon*, ob es noch dieses Jahr erscheint. So langsam mache ich mir Sorgen, dass das

Spiel nicht mehr kommt. Deshalb wollte ich mal wissen, ob es überhaupt noch erscheinen wird und wenn ja, wann? Ich bitte um eine kurze Antwort, ob ich meine Hoffnungen begraben oder mich weiter auf das Spiel freuen kann.

IHR ANDREAS S.

**PLAYZONE:** Leider können wir dir auch keine neuen Informationen geben, denn auch wir haben seit letztem Jahr nichts mehr von diesem viel versprechenden Titel gehört. Er scheint irgendwie in einem Wurmloch verschwunden zu sein ...

## Ich liebe dich!!!

Ey, yo, ihr Zocker!

Ich besitze seit Weihnachten 97 eine PlayStation 1. Und seit ich diese besitze, hat sich mein Leben total verändert! Wenn ich nichts zu tun habe, wird auf den großen, runden Knopf gedrückt und der Rest des Tages ist überbrückt! Ich bin eigentlich der Einzige, der bei mir im Haushalt zockt (mein Bruder spielt nur sehr selten), und trotzdem hab ich eine ansehnliche Sammlung von 43 Spielen. Und dann kam der Tag! Der 24. Dezember brachte schon drei Mal eine Gottheit in mein Zimmer, die mir stets viel Freude bereitete (die PlayStation 1 von 97 hielt ziemlich genau ein Jahr und starb an einem Hitzetod ... Möge sie in Frieden ruhen!). Jetzt muss ich ihr auch einmal etwas zurückgeben. Schmerzende Daumen und schlaflose Nächte – PlayStation, ich danke dir! Und um meinem Dank Ausdruck zu verleihen, habe ich ein Gedicht verfasst, das meine Gefühle und Liebe ihr gegenüber widerspiegelt:

Danke

*Oh, PlayStation, ich liebe dich,  
du bist die Einzige für mich!  
Ich geh dir niemals fremd  
und es gibt nichts, das mich*

*hemmt,  
zu sagen, wie toll du bist!  
Und jeder, der dich dist,  
hat sich schnell verpisst,  
wenn sie sehen,  
dass alle Zocker hinter dir stehen.  
Und egal wohin wir gehen,  
wir werden dich ehren,  
dir nie den Rücken kehren.  
Denn du bist die Macht,  
die das Feuer entfacht,  
zu leben, um zu zocken  
und stundenlang vor dem Fernseher  
zu hocken,  
um unser tägliches Pensum zu schaffen,  
egal was passiert, wir werden uns aufraffen.*

*Vom Anfang bis zum Schluss,  
vom Berge bis zum Fluss,  
jeder wird dich kennen,  
deinen Namen nennen.  
Denn du bist leistungsstärker als Gott,  
vernichtest jeden Schrott,  
wie Xbox und Bayern,  
alle werden dich feiern.  
Wir leben, um zu sterben,  
dich unseren Kindern zu vererben,  
damit sie die Flamme spüren  
und eine Tradition fortführen.  
Für dich erleide ich die schlimmsten Schmerzen,  
denn du bist in meinem Herzen,  
ob lebend oder tot,  
du bist die Hilfe in meiner Not.  
Ich danke dir,  
für das Stillen meiner Gier!*

**PLAYZONE:** Wir sind völlig ergriffen ob dieser offenen Liebesbekundung zu unser aller Heiligkeit. Die gesamte PLAYZONE-Redaktion senkte in stiller Andacht das Haupt, als Stefanie Schwarz diese Zeilen vorlas. Als die ersten Redaktions-Mitglieder nach drei Stunden endlich wieder erwachten, mussten sie mit Verbitterung feststellen, dass sie einen halben Arbeitstag verschlafen hatten. Anzeichen von beginnender Demenz konnten zum Glück bei niemandem nachgewiesen werden ...

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!

INFO KLEINANZEIGEN

## Keine Kleinanzeigen in der PZ 04!

**Wir mußten die monatliche Schnäppchen-Jagd leider auf nächste Ausgabe verschieben!**

Dumm gelaufen: Aufgrund technischer Probleme gibt es in dieser Ausgabe der PLAYZONE leider keine Kleinanzeigen. Aber keine Sorge: die fehlenden Kleinanzeigen werden in der nächsten Ausgabe (PLAYZONE 05) abgedruckt!



Anzeige



## 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 Computernutzer zur Vorbeugung gegen Verspannung, für Sportler und Musiker zur Kräftigung der Arme.

Preis: € 19,94 (Online-Bestellung versandkostenfrei!)

<http://www.macht-suechtig.de>

# Shadow Man:

Unsere Lösung begleitet Sie bei der Reise von Mike LeRoi alias Shadow Man. Wir zeigen Ihnen, wie Sie sicher durch die ersten vier der insgesamt fünf **gigantischen Welten** des Action-Krachers kommen.

## Allgemeine Spieletipps

### Auf was sollte ich grundsätzlich achten?

Zerstören Sie jede Kiste und jeden Krug, den Sie entdecken. Meist finden Sie darin Munition oder andere Power-ups. Hin und wieder sind für das Spiel wichtige Items, zum Beispiel Diageni, darin zu finden. Betätigen Sie außerdem jeden Schalter und jeden Hebel, den Sie entdecken. Verfolgen Sie die Zwischensequenzen, die danach ablaufen, sehr aufmerksam – sie sind ein Hinweis, wohin Sie Ihr Weg als Nächstes führt.

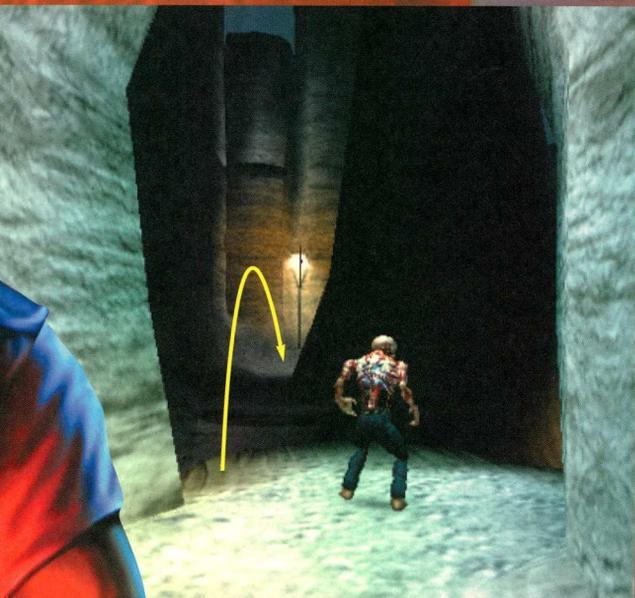
### Wie soll ich kämpfen?

Einerseits ist es vorteilhaft, bei Feuergefechten ständig in Bewegung zu bleiben, da Sie so ein geringes Risiko eingehen, von Gegnern verletzt zu werden. Andererseits können Sie während des Laufens schlecht zielen. Viele Ihrer Schüsse verfehlen ihr Ziel. Versuchen Sie deshalb, möglichst lange stillzustehen und erst im letzten Moment gegnerischen Geschossen auszuweichen.

### Lohnt es sich, in bereits durchgespielte Welten zurückzukehren?

Auf jeden Fall. Häufig erhalten Sie erst später eine Waffe oder ein Item, mit dem Sie zum Beispiel Felsbrocken wegsprengen oder sich teleportieren können. Nicht selten werden Sie für Ihren Fleiß mit Waffen oder anderen kostbaren Items belohnt.

# 2econd Coming



**WEITSPRUNG** Springen Sie knapp vor der Kante ab und es wird kein Problem sein, den Abgrund zu überwinden.

## Ist es egal, ob ich als Mike oder Shadow Man spiele?

Nein. Jeder dieser Charaktere hat seine Vor- und Nachteile. Mike kann zum Beispiel schwere Felsblöcke verschieben, dafür ist der Shadow Man zu schwach. Dafür kann der Shadow Man Voodoo-Waffen und -Zauber benutzen, tauchen, ohne dass ihm die Luft ausgeht, und von jeder Höhe herabstürzen, ohne Schaden zu nehmen. Aber auch bei normalen Schusswaffen hat der Shadow Man einen Vorteil: Die Munition für die Shadow-Gun geht nie aus. Damit Sie nicht warten müssen, bis es Tag bzw. Nacht wird und sich Ihr Charakter verwandelt, haben Sie die Taschenuhr. Mit ihr kann die Zeit bis zur nächsten Verwandlung beschleunigt werden.

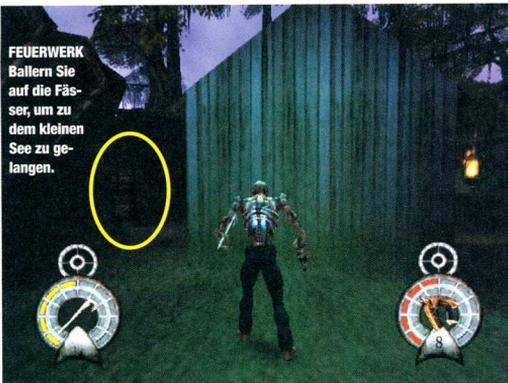
## Soll ich den Teddy häufig benutzen?

Mit dem Teddy können Sie viel Zeit sparen, da lange Fußmärsche dank seiner Hilfe der Vergangenheit sind. Überwinden Sie Entfernungen, indem Sie sich mit dem Bären zu dem gewünschten Ziel oder in die Nähe davon beamen.

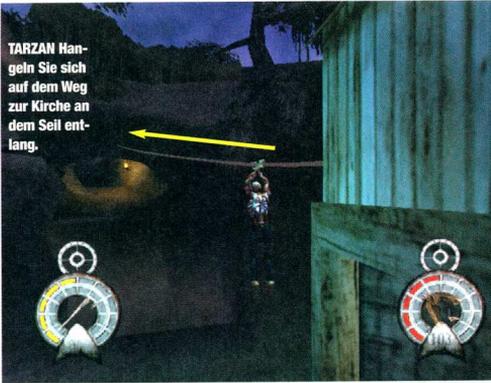
## Leadside

### Wie gelange ich zu dem Teddy?

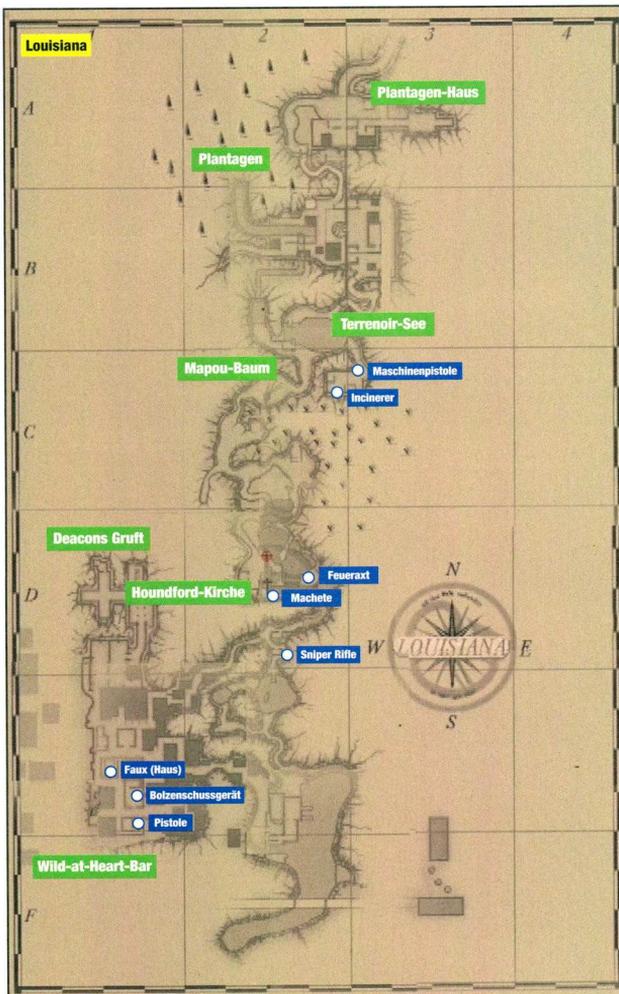
Das Spiel beginnt in Deadside. Folgen Sie dem gewundenen Pfad. Schalten Sie Gegner, auf die Sie hier stoßen, mit gezielten Faustschlägen aus. In den Krügen am Wegrand finden Sie Energie. Rollen Sie unter dem Metalltor am Ende des Pfades hindurch. Hinter dem kleinen Gang liegt eine runde Arena, in der Sie sich nur so kurz wie nötig aufhalten sollten, da dort sandwurmähnliche Monster ihr Unwesen treiben. Klettern Sie über die Holzleiter zu Ihrer Linken nach oben. Die Gegner, die Sie im anschließenden Bereich treffen, erledigen Sie mit der Faust. Folgen Sie dem Gang, bis Sie zu einem Seil gelangen, das quer über den Abgrund gespannt ist. Hangeln Sie sich daran über die Schlucht. Auf der anderen Seite der Schlucht kommen Sie nach wenigen Metern in eine Höhle, in der Sie den Schalter auf der mittleren Plattform aktivieren müssen, um das Tor, das Sie in dem Raum sehen zu öffnen. Gehen Sie den Gang hinter dem Tor entlang und überqueren Sie die Schlucht mit einem weiten Sprung. Gleich hinter der Höhle finden Sie das Objekt der Begierde: den Teddybären.



**FEUERWERK**  
Ballern Sie auf die Fässer, um zu dem kleinen See zu gelangen.



**TARZAN** Hangeln Sie sich auf dem Weg zur Kirche an dem Seil entlang.



## Louisiana

### Was muss ich in der „Wild-at-Heart-Bar“ erledigen?

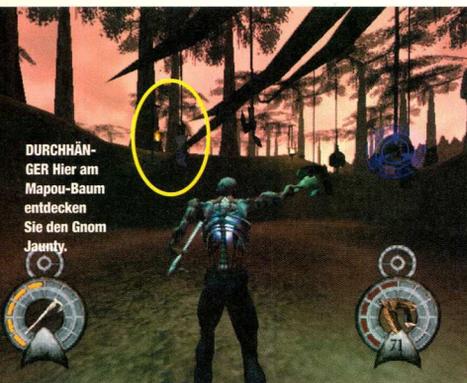
Kümmern Sie sich zuerst um die Angreifer. Nachdem Sie die Jungs verdrossen haben, gehen Sie in den ersten Stock der Bar. Dort finden Sie in den vier Räumen ein Diagenium, ein Bolzenschussgerät und eine Brechstange, mit der Sie die Eingangstür der Bar aufstemmen müssen.

### Wo finde ich Nettie?

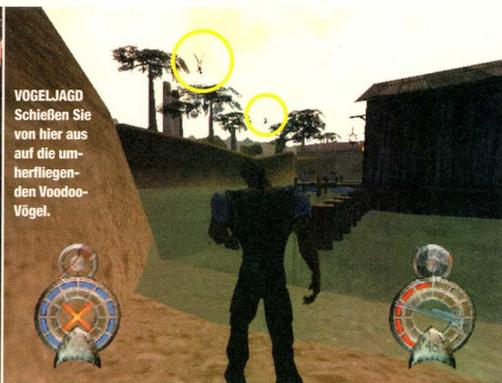
Machen Sie sich nun auf den Weg in Richtung Nordosten und halten Sie nach einem mit einem Schloss gesicherten Eisentor Ausschau. Öffnen Sie das Tor mit dem Breicheisen und folgen Sie dem Pfad dahinter. Durchsuchen Sie die offenen Holzhöhlen, um dort nützliche Items zu finden. Hangeln Sie sich an dem Seil entlang und durchqueren Sie die dahinter liegenden Höhlen. Ihr Weg endet auf dem Friedhof der Kirche, in der Sie auf Nettie treffen. Noch ein kleiner Tipp: Lassen Sie die Hunde in Ruhe, dann werden Sie auch von ihnen nicht unangenehm belästigt.

## Die Levelkarten

Die Karten ersparen Ihnen viel Spielzeit, da sie Ihnen wesentlich die Orientierung in den Levels erleichtern. Darüber hinaus erfahren Sie, wo Waffen versteckt sind. Den gelb hinterlegten Einzeichnungen der Gehenna-Karte entnehmen Sie, wohin Sie durch die einzelnen Grüfte gelangen. Benutzen Sie sowohl die Karten im Spiel als auch die in der Lösung sehr häufig, damit Sie sich schneller in den gigantischen Welten zurechtfinden.



**DURCHHÄNGER** Hier am Mapou-Baum entdecken Sie den Gnom Jaunty.



**VOGELJAGD** Schießen Sie von hier aus auf die umherfliegenden Voodoo-Vögel.

**Wie gelange ich zu Jaunty?**

Verlassen Sie die Kirche durch die linke Tür und laufen Sie den Pfad entlang. Schalten Sie sämtliche Gegner aus und benutzen Sie Ihre Karte, um zu dem Mapou-Baum zu gelangen. Dort hängt der redselige Jaunty an den Beinen gefesselt an einem Ast. Nach der Zwischensequenz befinden Sie sich wieder in der Kirche.

**Wo finde ich eine Waffe für die Vogeljagd?**

Nachdem Sie die Kürbisflasche von Nettie bekommen haben, öffnet sich ein Geheimgang, der in den Kellerbereich der Kirche führt. Suchen Sie nach der Axt und zerschlagen Sie damit die Bretter an den Türen der verriegelten Holzhütten. Sie entdecken ein Scharfschützengewehr, das Sie für die Vogeljagd benötigt.

**Wie treibe ich die zehn Vogelschädel auf?**

Hinter der Hütte, in der Sie das Gewehr entdeckt haben, versperren einige Fässer Ihren Weg, die Sie mit Ihrer Knarre zum Explodieren bringen. Auf dem Steg dahinter finden Sie den ersten Vogel. Auf der anderen Seite des

Gewässers müssen Sie auf ein weiteres Fass schießen, um einen Gang freizulegen. Aus dem Gang kommt Ihnen der nächste Piepmatz entgegen, schießen Sie ihn ab und sammeln Sie seinen Kopf ein. Danach durchqueren Sie den Gang und holen die Vögel über dem kleinen See mit dem Scharfschützengewehr vom Himmel. Sammeln Sie die Köpfe ein und hüten Sie sich dabei vor den Alligatoren. Einen weiteren Schädel finden Sie im Bootshaus, in das Sie durch den Unterwassertunnel gelangen. Bringen Sie die Schädel zu Nettie.

**Was muss ich auf dem Friedhof erledigen?**

In Norden von Louisiana liegt die Lafayette-Street. Gehen Sie die Straße entlang und stellen Sie sich auf dem Friedhof genau auf die kleine, runde Plattform zwischen die beiden Engelstatuen. Durch das Tor gegenüber gelangen Sie in Deacons Gruft. Am Ende der Gänge wartet Deacon in einem großen Raum auf Sie.

**Wie gelange ich zu der Plantage?**

Kehren Sie zu dem Platz mit dem Mapou-Baum zurück. Im hinteren

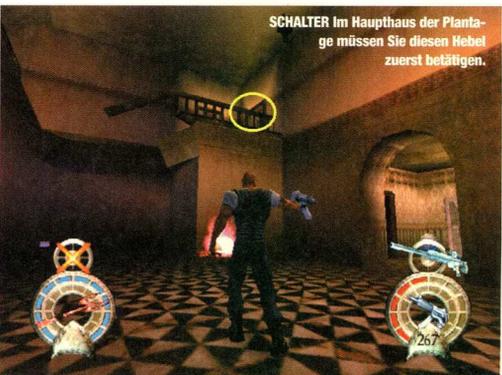
Bereich verarbeiten Sie mit einem gezielten Schuss die Fässer zu Kleinholz. Gehen Sie in das dahinter liegende Gebiet. Erledigen Sie alle Gegner, die sich Ihnen in den Weg stellen, und schwimmen Sie durch das durch den Regen angestiegene Gewässer. Auf der anderen Seite des Ufers entdecken Sie eine Höhle und einen Unterwassertunnel, den Sie als Shadow Man durchtauchen müssen, da Ihnen als Mike die Luft ausgeht.

**Wie verschaffe ich mir Zutritt zu der Grabkammer in der Plantage?**

Nachdem Sie die Höhle verlassen haben und sich nun der Plantage nähern, müssen Sie sich sehr vorsichtig vorwärts bewegen. Versuchen Sie, Ihre Gegner bereits aus großer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr zu erledigen. Suchen Sie in den umliegenden Blockhütten und auf der erhöhten Ebene nach grauen Kästen an der Wand, die Sie am besten mit Ihrer Präzisionswaffe zerstören. Nachdem Sie alle Kästen in Schutt und Asche gelegt haben, öffnet sich der Zugang zu der unterirdischen Grabstätte der Plantage.



**VON HAUS ZU HAUS** Mit einem guten Timing können Sie von einem Balkon auf den anderen springen.



**SCHALTER** Im Haupthaus der Plantage müssen Sie diesen Hebel zuerst betätigen.

**FREECLIMBING** Hangeln Sie an dem Sims entlang, um von einem Block auf den anderen zu gelangen.



**JUMP & RUN** Über die soeben ausgefahrenen Blöcke kommen Sie in den nächsten Raum.



## Morteth

Schlagen Sie auf das Biest mit Ihrem Nephilim ein. Sie können sich bemühen, seinen Attacken auszuweichen, indem Sie schnell beiseite rennen, sobald er versucht, auf Sie zu treten. Den Luftangriffen Morteths weichen Sie am besten dadurch aus, indem Sie Schutz bei der Statue suchen oder ständig in Bewegung bleiben. Ihre Überlebenschancen erhöhen sich ein klein wenig, wenn Sie versuchen, das Ungetüm stets von hinten zu attackieren. Sollten Sie ein Leben verlieren, ist dies relativ egal, da Sie danach sofort weiter gegen das Monster kämpfen können. Der Schaden, den Sie ihm bis dahin zugefügt haben, bleibt nach Ihrem Ableben zum Glück bestehen.

### Wo finde ich das Siegel?

Sie gelangen zu einer Brücke, hinter der ein großes, aber leider verschlossenes Tor liegt. Springen Sie auf der rechten Seite des Vorsprungs nach unten und betätigen Sie die beiden Hebel, die Sie in diesem Bereich finden. Vorsicht vor den Krokodilen und vor den kleinen fliegenden Monstern, die erscheinen, sobald Sie wieder nach oben klettern. Überqueren Sie die Brücke und schreiten Sie durch das Tor. Gehen Sie im anschließenden Bereich über die Stufen nach unten und laufen Sie durch das offene Tor. Nachdem Sie die Uhr Ihres Vaters gefunden haben, werden Sie von einem Monster angegriffen. Nach einigen Schlägen oder Schüssen ist das Biest erledigt und Sie können gefahrlos in den Hauptraum des Grabmals zurückkehren. In den beiden Nebenräumen entdecken Sie einige Goodies und das gesuchte Siegel. Nutzen Sie den Teddy, um sich zurück zu Deacon zu teleportieren.

### Wie gelange ich zum Haupthaus der Plantage?

Kehren Sie zurück zu der Holzhütte am See. Zerstören Sie den Schild auf der linken Seite mit Ihrem Nephilim. Verwandeln Sie sich jetzt in den Shadow Man und schwimmen Sie durch den langen Unterwasserkanal. Klettern Sie auf der gegenüberliegenden Seite an Land und erledigen Sie alle Gegner, die hier ihr Unwesen treiben. Dann schwimmen Sie zum anderen Ufer, schießen auf den grauen Kasten und gehen über die Stufen nach oben. Bringen Sie sämtliche Fässer, die Sie in diesem Bereich sehen, zum Explodieren. Nicht selten stehen Gegner dahinter. Durchsuchen Sie die Blockhütten, den Turm und ganz besonders dessen Rückseite nach grauen Kästen und zerstören Sie diese. Seien Sie dabei auf der Hut, denn ständig erscheinen neue Gegner, die Ihnen Ihr Lebenslicht ausblasen wollen. In der letzten Blockhütte gegenüber dem Eisentor finden Sie den Hebel, der das Gitter zu einem Stollen öffnet.

### Was muss ich im Haus der Plantage erledigen?

Nachdem Sie sich durch den Stollen gekämpft haben und mit dem Aufzug nach oben gefahren sind, gelangen Sie in den Vorhof des Haupthauses der Plantage. Erledigen Sie das Biest, das Sie hier angreift, und stellen Sie sich darauf ein, dass Sie es im Haus mit vielen dieser Ungetüme zu tun bekommen. Zuerst betätigen Sie den Schalter oben an der Treppe, bevor Sie sich die beiden Räume gleich neben der Eingangstür des Hauses vornehmen. Jetzt ist der kleine Raum auf der linken Seite zugänglich, wo Sie einen weiteren Hebel aktivieren. Durch den langen Gang, der nun nicht mehr von Eisengittern blockiert wird, gelangen Sie in eine Halle, in der Sie die beiden Hebel neben der Eingangstür betätigen müssen. Durch die große Tür gegenüber geht's nun weiter in das zweite Grabmal.

### Was muss ich in der Grabstätte erledigen?

Gehen Sie durch das geöffnete Tor, erledigen Sie alle Gegner und legen Sie den Hebel um. Danach wiederholen Sie das ganze Spiel in dem Raum gegenüber. Jetzt setzen Sie Ihren Weg durch den verwinkelten Gang auf der rechten Seite fort, wo Sie sich zwischen den sich drehenden Klingen hindurchquetschen müssen. Biegen Sie in den schmalen Gang ab und schieben Sie den Block nach hinten. Vorsicht, denn sobald der Block aus dem Weg geräumt ist, öffnet sich eine Falltür unter Ihnen. In dem großen Raum, in dem Sie sich jetzt befinden, müssen Sie die Blöcke an den Wänden nach hinten schieben und die Schalter dahinter betätigen, damit Plattformen in dem Raum nach oben fahren. Den Auslöser für die letzte Plattform finden Sie in der Mitte der Halle in einem Loch. Gehen Sie jetzt über die Stufen nach oben, springen Sie von der ersten Plattform auf die zweite und hangeln sich dann an dem Sims entlang bis zur dritten. Von der dritten Plattform aus springen Sie auf die vierte und legen den Hebel dahinter um.

### Wie öffne ich das zweite Gittertor?

Gehen Sie durch den links vom Haupteingang gelegenen, gewundenen Gang. Dort wiederholt sich das ganze Spiel: Sie müssen als Mike den Block bei den Klingen wegschieben und danach auf die sich plötzlich öffnende Falltür achten. Im großen Raum dahinter schieben Sie die beiden Blöcke durch die Wand und legen die Schalter dahinter um. Dabei erscheinen jedesmal neue Monster. Springen Sie auf die Kiste, von der aus Sie die Items auf den Vorsprüngen in den Ecken und die großen Plattformen erreichen. Nachdem Sie beide Plattformen überwunden haben, gelangen Sie zu dem Schalter des zweiten Tors. Betätigen Sie ihn und gehen Sie durch das große, jetzt offene Tor zwischen den beiden Gittertoren.

## Gehenna I

Aus Platzgründen beschränken wir uns für die restlichen Welten darauf, Ihnen kurz zu schildern, wie Sie die Rätsel in den einzelnen Räumen und Gegenden lösen und wie Sie an die Siegel gelangen.

### Der Weg zur Siegelkammer:

Schalten Sie alle Gegner im Pit (Abgrund) aus. Die Gitter neben der Statue verschwinden und Sie finden dahinter eine Karte und einen Schalter. Nachdem Sie den Schalter betätigt haben, öffnet sich eine der großen Metalltüren und Sie gelangen in die Siegelkammer A.

### Das erste Siegel:

Betreten Sie Raum B und schalten Sie dort sämtliche Gegner aus. Danach betätigen Sie den Schalter, um die Säulen auszufahren. Springen Sie von einer Säule zur anderen, um in den Raum C zu gelangen. Dort erledigen Sie ebenfalls alle Gegner, so dass sich die Säule in der Mitte senkt und Sie sich auf den Schalter stellen können. In Raum B öffnet sich nun eine Tür, hinter der Sie das erste Siegel finden.

### Das zweite Siegel:

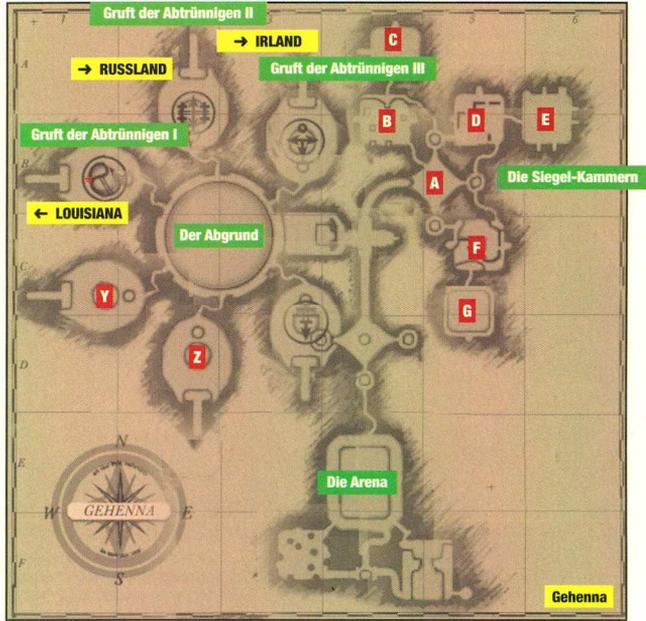
Erledigen Sie alle Monster in Raum D und betätigen Sie dann den Hebel, der die Mauern kurzzeitig nach oben hochfährt. Rennen Sie schnell über die Mauern, um zur anderen Seite des Raumes zu gelangen. Legen Sie den Hebel, den Sie dort vorfinden, um und gehen Sie in Raum E. Dort ziehen Sie an dem Schalter bei der Statue im unteren Bereich. Springen Sie über die Vorsprünge an den Wänden, die Sie soeben ausgefahren haben, bis Sie zu dem Schalter in der Ecke kommen. Nachdem Sie ihn aktiviert haben, öffnet sich eine Tür in Raum D, hinter der Sie das zweite Siegel finden.

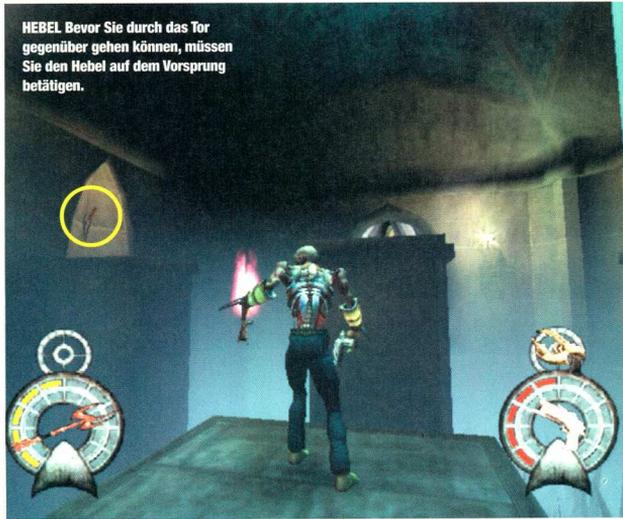
### Das dritte Siegel:

Gehen Sie in Raum F und beseitigen Sie sämtliche Gegner. Erneut müssen Sie einen Hebel betätigen, um eine Mauer auszufahren, über die Sie dann im Eiltempo spurten müssen. So gelangen Sie in Raum G. Dort balancieren Sie über die zwei sich bewegenden Balken und stellen sich auf den Schalter. Zurück im Raum F, müssen Sie erneut die Mauern ausfahren, damit Sie zu der Tür, die Sie mit dem Schalter geöffnet haben, kommen. Dort finden Sie das letzte Siegel.

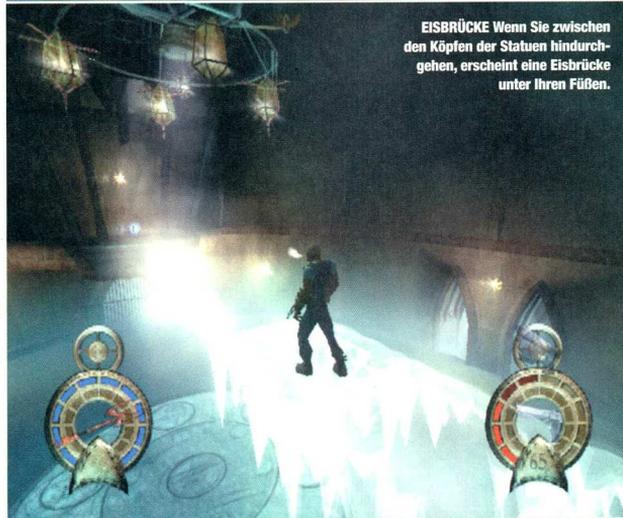
### Der Weg nach Russland:

Mit den drei Siegeln im Gepäck machen Sie sich jetzt auf den Weg zur Gruft der Abtrünnigen II, wo Sie sich in die Mitte des Raumes stellen und aus dem Kodex vorlesen. So öffnen Sie den Zugang nach Tarkovskaya.





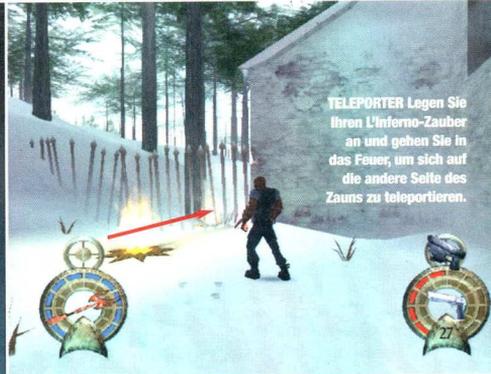
**HEBEL** Bevor Sie durch das Tor gegenüber gehen können, müssen Sie den Hebel auf dem Vorsprung betätigen.



**EISBRÜCKE** Wenn Sie zwischen den Köpfen der Statuen hindurchgehen, erscheint eine Eisbrücke unter Ihren Füßen.



**LEITER IM DUNKELN** Über diese kaum zu erkennende Leiter gelangen Sie nach oben.



**TELEPORTER** Legen Sie Ihren L'Inferno-Zauber an und gehen Sie in das Feuer, um sich auf die andere Seite des Zauns zu teleportieren.

## Tarkovskaya/Russland

### Der Weg durch die Gewölbe:

Beseitigen Sie sämtliche Gegner in der Haupthalle, bevor Sie durch die offenen Gänge Raum A betreten. Hier aktivieren Sie den Schalter an der Seite und setzen Ihren Weg fort, bis Sie auf einem Balkon in der Gruft der Abtrünnigen stehen. Tasten Sie sich langsam zwischen den Köpfen der Statuen nach vorne und Sie werden die unsichtbare Brücke, die zu dem Balkon gegenüber führt, bemerken. Auf der anderen Seite legen Sie den Schalter um und schnappen sich die Karte.

### Der zweite Raum:

Nun geht's weiter zu Raum B, in dem Sie den Schalter auf dem linken Vorsprung betätigen müssen. Klettern Sie über die Leiter bei dem Vorsprung auf der rechten Seite nach oben und folgen Sie den Gängen. Sie stoßen auf zwei Schalter, mit denen Sie Tore zum Hauptraum und zu Raum C öffnen.

### Zum ersten Siegel:

In Raum C betätigen Sie den Hebel unten in der Ecke und klettern über die Blöcke nach oben. Ganz oben entdecken Sie das erste Siegel. Springen Sie nun herunter zu dem niedrigsten Vorsprung und betätigen Sie den Schalter. Per Aufzug gelangen Sie in ein großes Treppenhaus D. Gehen Sie zuerst nach unten, um einen Schalter zu betätigen, bevor Sie den Abschnitt durch die Tür am oberen Ende der Stufen verlassen.

### An der Oberfläche:

Verlassen Sie die Kirche und schnappen Sie sich den L'Inferno-Zauber aus der Blockhütte. Statten Sie den Shadow Man damit aus, um sich von dem Lagerfeuer vor dem Zaun in das Feuer dahinter zu teleportieren. Gehen Sie weiter, bis Sie zu der verlassenen Hütte kommen, in der Sie eine Schrotflinte finden. Durch die kleine, im Osten

gelegene Eishöhle gelangen Sie zu dem Eingangsbereich der Mine.

#### Die Mine:

Betreten Sie die Mine und folgen Sie dem Verlauf der Gänge, bis Sie sich in Raum F befinden. Hier legen Sie den Hebel um und benutzen als Shadow Man Ihren L'Inferno-Zauber, um zur andere Seite des Gittertors zu kommen. Durch den Gang gelangen Sie zum Glockenturm.

#### Der Glockenturm:

Erledigen Sie dort die Kreatur, damit sich das eiserne Tor öffnet und Sie Ihren Weg fortsetzen können. Vorher sollten Sie allerdings sämtliche Hütten gründlich durchsuchen, da hier viele Items versteckt sind. Machen Sie sich auf den Weg zum vereisten See.

#### Die nordwestlichen Minen:

Folgen Sie dem Schienenverlauf durch den Schacht, bis Sie zu der Brücke in Bereich H gelangen. Springen Sie in

die Lore, um zu der anderen Seite zu gelangen, wo Sie am Ende der Gewölbe das dritte Siegel entdecken. Begeben Sie sich nun zu Bereich G. Hier legen Sie den Hebel an der Wand um, damit die Lore das Tor durchbricht. Hinter dem Tor entdecken Sie das vierte Siegel. Beamen Sie sich jetzt mit dem Teddy zurück in den Bereich F der großen, zentral gelegenen Minen.

#### Die zentralen Minen:

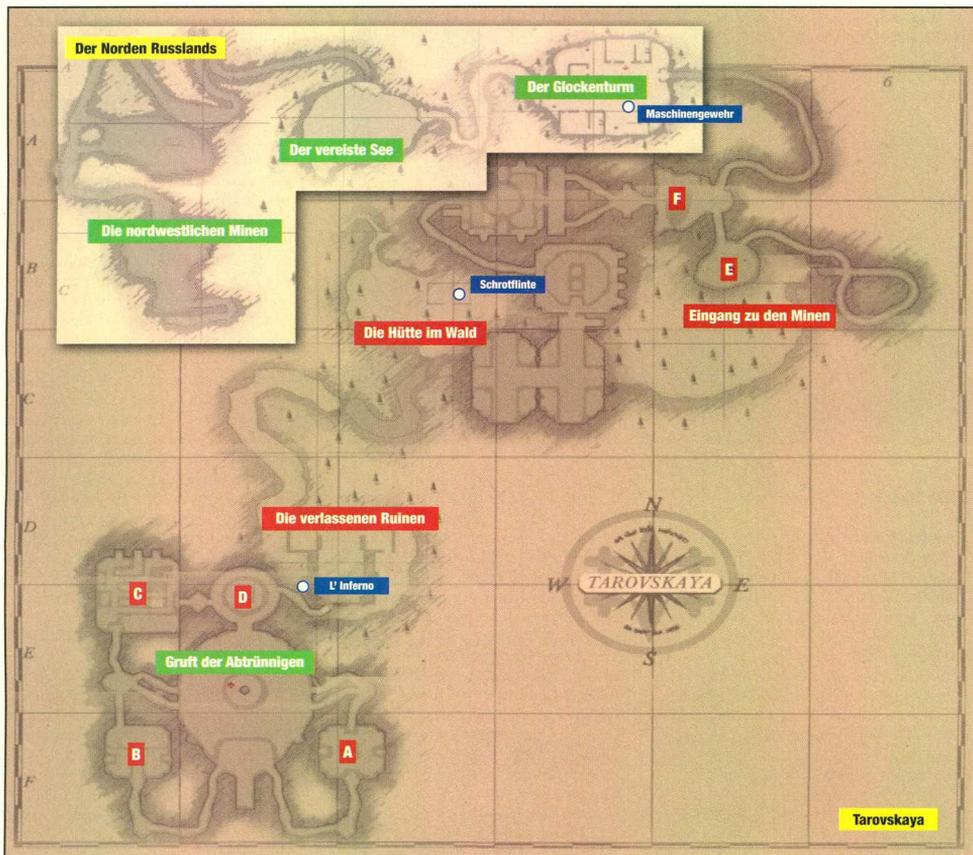
Auf dem Weg zum Raum I zerstören Sie ausschließlich die Kugeln der Statuen mit den blauen Augen, um Plattformen im Raum I auszufahren und ein Seil zugänglich zu machen.

Über die Plattformen und das Seil gelangen Sie zum fünften Siegel. Nachdem Sie das Siegel an sich genommen haben, öffnet sich die Tür zu Raum J. Dort betätigen Sie schnellstmöglich alle Schalter und springen über die Plattformen zu der Leiter auf der anderen Seite des Beckens. Oben angekommen, müssen Sie als Mike den Block

## Baba Yaga

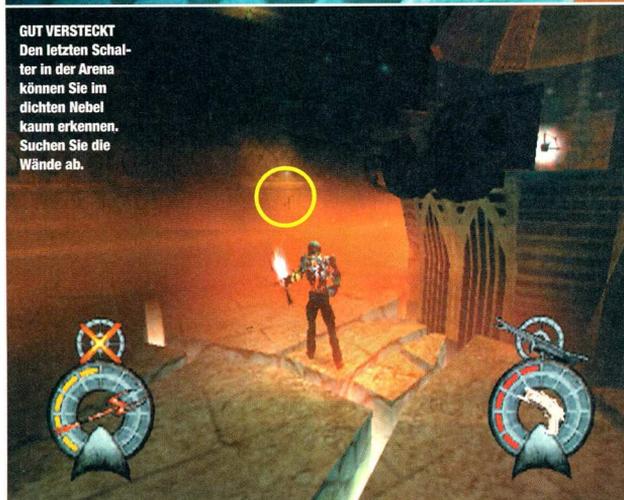
Jetzt wird es Zeit, sich um das seltsame Wesen zu kümmern, das Sie schon seit Verlassen der Kirche verfolgt hat. Versuchen Sie, stets Abstand zu dem Gegner zu halten und ihn aus der Ferne anzugreifen. Achten Sie darauf, nicht ins Wasser zu fallen, da Ihre Waffen dort unbrauchbar. Außerdem sind Sie langsamer als an Land und stellen somit eine ideale Angriffsfläche für Baba Yaga dar. Benutzen Sie Waffen mit einem Feuerzauber oder Nephilim-Waffen, um der Eishexe den Garaus zu machen. Als Belohnung für den Sieg winkt das zweite Siegel.

links neben dem verschlossenen Tor in die Wand schieben, damit es sich öffnet. Erledigen Sie die Gegner in der Halle (K) dahinter und schnappen Sie sich das letzte Siegel.





**SCHALTER IM ECK**  
Betätigen Sie diesen Hebel, um die Brücke zu reparieren.



**GUT VERSTECKT**  
Den letzten Schalter in der Arena können Sie im dichten Nebel kaum erkennen. Suchen Sie die Wände ab.



**NEPHILIM-KLINGE**  
In der Hauptkammer in der Gruft in Irland entdecken Sie das Schwert auf einem Balkon.

## Irland

### Die Gruft:

Durch die Grabkammer III gelangen Sie nach Irland, wo Sie bereits von mehreren Gargoyles erwartet werden. Nachdem Sie die Biester vom Himmel geholt haben, betätigen Sie den Schalter und klettern über die Leiter nach oben. Schnappen Sie sich die Nephilim-Klinge, die in dem Sockel steckt. Entscheiden Sie sich für den rechten der beiden Gänge und biegen Sie gleich darauf wieder nach rechts ab. Überwinden Sie die Stacheln, arbeiten Sie sich an den sich drehenden Klingen vorbei und betreten Sie Raum A. Dort betätigen Sie einen Schalter nach dem anderen und räumen sämtliche Angreifer aus dem Weg. Klettern Sie danach über die Leiter nach oben und balancieren Sie über den schmalen Balken. Durch das Loch in der Wand gelangen Sie an die Oberfläche.

### Die Moytura-Abtei:

Nachdem Sie die Ruine der Abtei verlassen haben, werden Sie sogleich von Durochna, einem riesigen Ritter, attackiert. Leider können Sie im Moment nicht mehr gegen ihn aussrichten, als ihn kurz in die Knie zu zwingen. Verschwenden Sie deshalb keine Munition, sondern schieben Sie den Block an der Wand gegenüber der Abtei beiseite. Dringen Sie danach durch die Höhle in den nächsten Bereich vor.

### Der Weg durch die Ruinen und den Sumpf:

Erneut greift Durochna an. Weichen Sie seinen Schüssen aus und versuchen Sie, so schnell wie möglich zu dem kleinen Gewässer (A) zu gelangen. Tauchen Sie durch den Unterwassertunnel und betätigen Sie den Schalter, den Sie in der Höhle finden. Tauchen Sie zurück an die Oberfläche und drücken Sie den Schalter, der soeben zugänglich wurde. Durch das Tor in Bereich B gelangen Sie zu den Ruinen des Dorfes. Direkt

## Gehenna II

### Der Weg in die Arena:

Teleportieren Sie sich mit Ihrem Teddy in die Grabkammer III in Gehenna. Dort stellen Sie sich in die Mitte des Raumes und lesen aus dem Kodex vor. Das Tor nach Irland öffnet sich. Bevor Sie in die neue Welt vordringen, gilt es aber noch, die letzten unerforschten Räume in Gehenna zu erkunden. Begeben Sie sich dazu hinter die große Statue des Pits beziehungsweise des Abgrunds. Gehen Sie nach Süden und steigen Sie die Stufen zum Arena-Bereich hinauf.

### Die Arena:

Durchqueren Sie den Raum H und schalten Sie das Biest aus, das sich Ihnen

beim Betreten des nächsten Raums in den Weg stellt. Sie gelangen in die Arena, in der Sie erneut ein Monster erledigen müssen, bevor sich das Tor zu den Räumen I und J öffnet. Nachdem Sie das Monster im Raum I ins Jenseits befördert haben, können Sie den Raum J betreten. Dort erledigen Sie die Goblins mit Ihrem Scharfschützengewehr und springen dann links neben der Brücke nach unten und drücken den Schalter. Überqueren Sie die Brücke und betätigen Sie den Hebel in dem kleinen Raum dahinter. Kehren Sie zurück in die Arena und erledigen Sie alle Goblins und Monster, die dort ihr Unwesen treiben. Betätigen Sie jetzt noch den Schalter an der Wand und Sie können den Nephilim-Schild Ihr Eigen nennen.



**KRAFTAKT**  
Schieben Sie den Block beiseite, um einen Schalter freizulegen.



**SPRINTEINLAGEN** Versuchen Sie, so schnell wie möglich auf die Rampe an der anderen Seite des Sumpfes zu gelangen.

gegenüber dem Eingang entdecken Sie einen Schalter an dem Berghang. Betätigen Sie ihn, um das Tor zum Turmbereich zu öffnen.

**Der Weg zum Turm:**

Springen Sie gleich nach unten in die braune Brühe. Betreten Sie den Turm und tauchen Sie durch den Unterwassertunnel. In der Grotte finden Sie das Diagenium und einen Schalter, den Sie drücken müssen. Kehren Sie zurück an die Oberfläche und klettern Sie wieder nach oben. Passieren Sie die kleine Hängebrücke und gehen Sie bis zu dem

kleinen Vorsprung mit der Fackel nach oben. Von dort aus gelangen Sie mit einem weiten Sprung auf eine Plattform des Turms.

**Auf dem Turm:**

Geradeaus durch den Turm hindurch können Sie von der erhöhten Holzplattform auf einen Felsvorsprung mit einem Schalter springen. Zurück im Turm, nutzen Sie die jetzt erhöhte Plattform, um bis zu der großen Holzrampe zu hüpfen. Überqueren Sie die lange Hängebrücke und stellen Sie sich auf den Schalter. Am Ende der Holz-

rampe öffnet sich nun ein Gitter, hinter dem Sie den nächsten Schalter betätigen müssen, der die letzte Plattform am Turm nach oben fährt. Darüber springen Sie auf eine weitere Plattform und von dort aus auf den Vorsprung. Durch die Höhle gelangen Sie in die Grabstätte I.

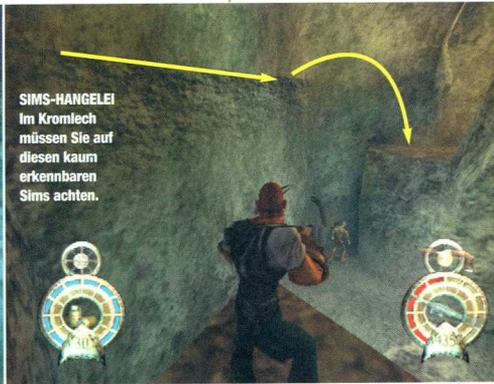
**Die Grabstätte I:**

Legen Sie die beiden Hebel um und kümmern Sie sich um die Monster, die sogleich erscheinen. Laufen Sie durch den linken Gang und legen Sie den nächsten Hebel um. Durch die Tür





**WEITSPRUNG MIT einem gut getimten Sprung erreichen Sie von dem kleinen Vorsprung aus den Turm.**



**SIMS-HANGELEI**  
Im Kromlech müssen Sie auf diesen kaum erkennbaren Sims achten.

links daneben gelangen Sie in einen Raum, in dem Sie sich auf die zwei Bodenschalter stellen müssen, nachdem Sie die Gegner eliminiert haben. Gehen Sie in den kleinen Geheimraum, der sich neben Ihnen öffnet, und betätigen Sie den nächsten Bodenschalter. Verlassen Sie den großen Raum und gehen Sie den Gang weiter entlang.

#### Die Siegel:

Betätigen Sie den Bodenschalter und schnappen Sie sich das erste Siegel. Gehen Sie jetzt durch das Tor, das sich auf der rechten Seite des Hauptraums geöffnet hat. Im Raum dahinter schalten Sie alle Gegner aus, stellen sich auf den Bodenschalter und ziehen den

Hebel. Das Gitter vor dem zweiten Siegel fährt herab. Nachdem Sie sich das Siegel geholt haben, öffnet sich ein weiteres Gittertor, hinter dem Sie das dritte Siegel finden. Kehren Sie jetzt zurück zu den Ruinen. Drücken Sie bei den Ruinen den Schalter an dem Berghang, der den Zugang zu Bereich D öffnet.

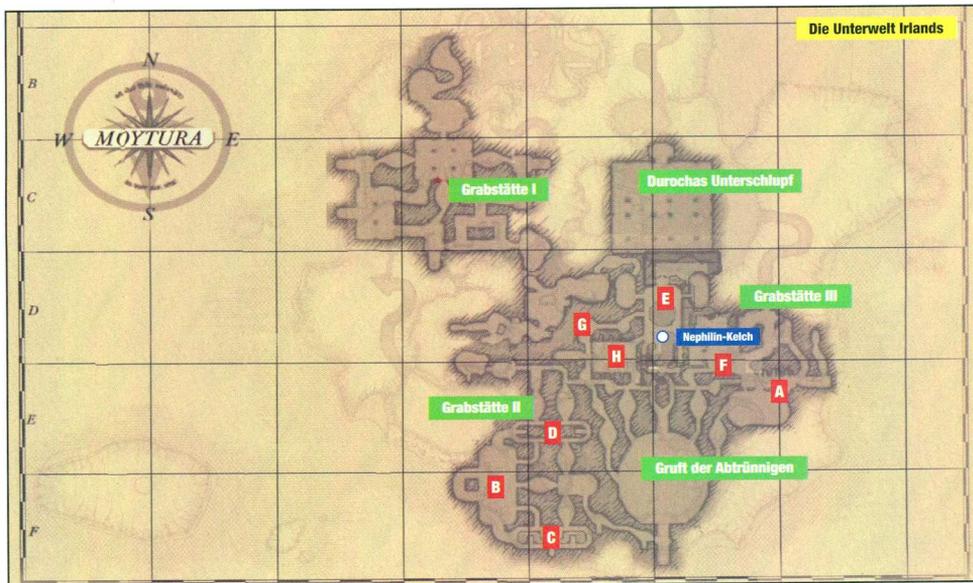
#### Die Siegel der Grabstätte II:

Schieben Sie als Mike die Blöcke zur Seite und betreten Sie die Höhlen dahinter. Ballern Sie sich den Weg frei und schieben Sie einen weiteren Block durch die Wand. In dem ovalen Gang dahinter betätigen Sie sämtliche Bodenschalter und schnappen sich das vierte Siegel. Gehen Sie jetzt in den Raum B. Legen Sie die beiden Hebel

um, damit sich die Plattformen senken und Sie durch den südlichen Ausgang gehen können. Betätigen Sie sämtliche Schalter in Bereich C und den umliegenden Gängen und schnappen Sie sich das fünfte Siegel. Zurück in Raum B, hängen Sie sich an dem Seil entlang und stellen sich auf den Schalter. Erledigen Sie die Monster in Raum B. In dem Gang, aus dem die Monster kamen, entdecken Sie einen weiteren Schalter, mit dem Sie das Gitter vor dem sechsten Siegel verschwinden lassen. In dem ovalen Gang (D) finden Sie das letzte Siegel der Grabstätte II.

#### Der Weg zum Kromlech:

Drücken Sie jetzt noch den Schalter bei den Siegeln, damit sich die Luke davor



öffnet. Folgen Sie dem Verlauf der Gänge, bis Sie auf den Balkon der Gruft gelangen, wo Sie das Grimoire-Infernal finden. Kehren Sie zurück an die Oberfläche zu Gebiet D. Gehen Sie durch die östliche Tür und tauchen Sie durch den Unterwassertunnel, der zu Bereich E führt. Im Osten dieses Gebiets ist ein Gang, in dem Sie einen Schalter betätigen müssen, damit der Zugang zum Kromlech geöffnet wird. Durch die nordwestliche Höhle im Bereich E gelangen Sie zu der Kromlech-Steinformation.

**Im Kromlech**

Nachdem Sie den Felsblock beiseite geschoben und den Schalter dahinter gedrückt haben, können Sie in die Höhlen unterhalb der Steininformation hinabsteigen. Halten Sie nach einem Sims an der linken Seite Ausschau, an dem Sie sich entlanghangeln. Springen Sie auf den Felsvorsprung und untersuchen Sie die Wand zu Ihrer Linken. Klettern Sie nach oben, um das Colle zu entdecken, mit dem Sie die verschütteten Eingänge freisprengen können. Gehen Sie ganz nach unten und sprengen Sie die Felsblöcke weg. Dahinter finden Sie den Granatwerfer. Jetzt klettern Sie wieder bis zu dem Sims nach oben und gehen in Richtung Osten weiter. Sprengen Sie die Felsen aus dem Weg und betreten Sie die Grabstätte III.

**Die Siegel der Grabstätte III:**

**Siegel 1:**

Begeben Sie sich in Raum F und legen Sie den Hebel um. Erledigen Sie die Monster und betätigen Sie den nächsten Hebel in diesem Raum. Gehen Sie durch den Gang, der nach Süden führt, und schnappen Sie sich das erste Siegel der Grabkammer III.

**Siegel 2:**

Durchqueren Sie jetzt die Gänge (G) und betätigen Sie jeden Schalter, den Sie erblicken. Am Ende des Ganges finden Sie das zweite Siegel.

**Siegel 3:**

Weiter geht's zu Raum H. Dort gehen Sie auf die große Tür zu, erledigen den Gegner und ziehen an dem Hebel in der schmalen Kammer. Jetzt rennen Sie an den sich bewegenden Blöcken vorbei und hangeln sich am Seil auf die andere Seite. Dort entdecken Sie das dritte Siegel.

**Siegel 4:**

Dazu gehen Sie in Raum I. Unterwegs betätigen Sie den Hebel auf dem Balkon in Raum E. Erledigen Sie die Gegner und ziehen Sie an dem Hebel, der eine Luke öffnet. Springen Sie herab und sprengen Sie die Felsen aus dem Weg. Beim Durchqueren der Höhle

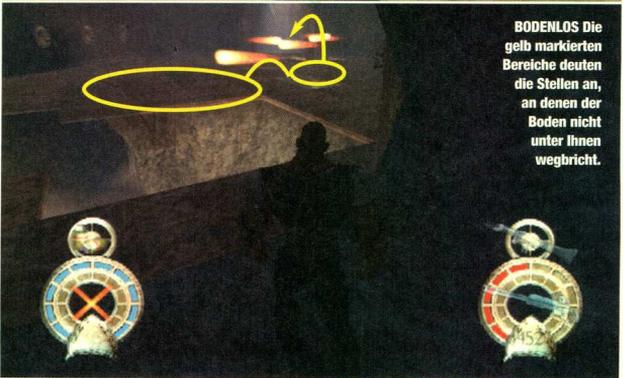
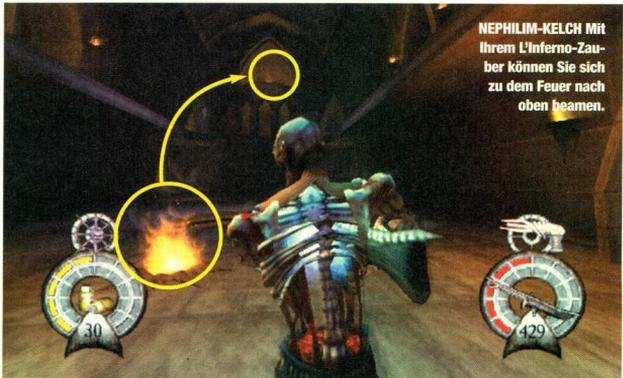
müssen Sie sich erneut an einem Sims entlanghangeln. Gehen Sie weiter, bis Sie zu einem großen Raum mit einem seltsam aussehenden Fußboden kommen. Nachdem Sie die Gegner ausgeschaltet haben, schießen Sie zuerst auf den Boden, um herauszufinden, an welchen Stellen er nach unten durchbricht. Sollten Sie herabstürzen, gelangen Sie durch einen kleinen Gang, in dem Sie einen Schalter drücken müssen, wieder nach oben. Achten Sie darauf, wo Säulen den Boden verstärken, und springen Sie so bis zu der anderen Seite. Dort finden Sie das vorletzte Siegel der dritten Grabkammer.

**Der Weg zu Durochnas Unterschlupf:**

Springen Sie durch die Luke im Raum E und schwimmen Sie durch die unterirdischen Kanäle. Betätigen Sie sämtliche Schalter und suchen Sie so lange weiter, bis Sie in einen Raum kommen, in dem Sie eine verschlossene Luke vorfinden. Betätigen Sie den Schalter im Raum daneben und klettern Sie durch die Luke hinab. Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die trockengelegten Kanäle, bis Sie zu Durochnas Versteck kommen. Achten Sie dabei auf die Schrauben der Turbinen.

# Durochna

Kümmern Sie sich zuerst um die fliegenden kleinen Monster. Benutzen Sie dazu am besten eine Waffe mit einer hohen Feuerrate wie das MG oder die MP. Sind die Plagegeister eliminiert, ist Durochna fällig. Ballern Sie mit Ihren schwersten Waffen auf das Monster, bis es in die Knie geht. Nachdem Durochna seinen Kopf verloren hat, erscheint ein neuer Gargoyle, der aber schwerer zu treffen ist als seine Artgenossen. Schenken Sie ihm Ihre ganze Aufmerksamkeit, aber vergessen Sie nicht, Durochna im Blick zu behalten. Wollen Sie sich etwas Luft vor dem scheinbar unbesiegbaren Ritter verschaffen, gehen Sie nach oben und springen genau gegenüber der Treppe nach unten. Durochna muss nun erst den ganzen Weg bis zu den Treppen laufen, bevor er Sie wieder belästigen kann. Nachdem Sie eine halbe Ewigkeit auf das fliegende Monster geschossen haben, stürzt es auf den Boden herab. Rüsten Sie sich nun mit einer Nephilim-Waffe aus und geben Sie ihm den Rest.



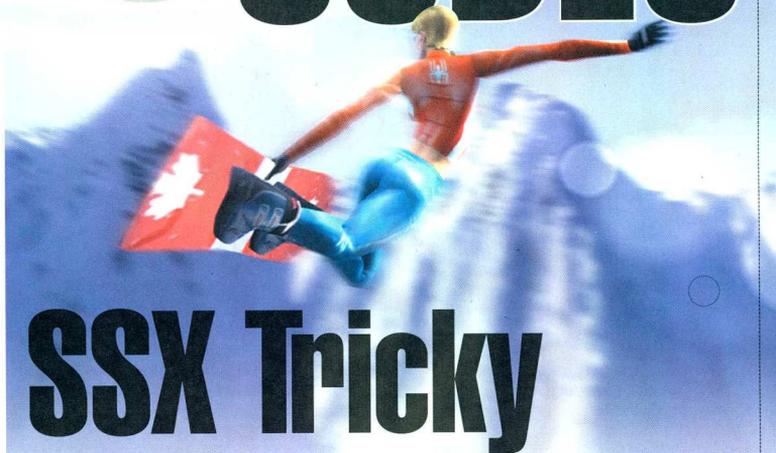
# CHEATS & CODES



**WOLFGANG FISCHER**  
30, Redakteur

## Topaktuell

und voller Highlights präsentiert sich die Cheats&Codes-Sektion in diesem Monat. Viel Spaß beim Schummeln!



**CHEATCODE** Endlich! Der Master-Cheat für das Snowboard-Spektakel ist da!

Eigentlich hatten wir schon die Hoffnung aufgegeben, dass es einen Cheat für *SSX Tricky* gibt, mit dem man alle Bonus-Features (Boards, Fahrer, Outfits und Strecken) des witzigen Snowboard-Titels freischalten kann. Schon beim Vorgänger gab es diese nützliche Hilfe und auch hier macht sie durchaus Sinn, da man unzählige Stunden vor der Konsole verbringen muss, nur um einen Bruchteil der Extras freizuspielen. Dazu gibt es noch ein paar andere Codes, die im Master-Cheat nicht enthalten sind. Die Eingabe erfolgt auf dem Hauptbildschirm, auf dem Sie auch den DVD-Content anwählen können. Für alle Cheats müssen L1 und R1 gedrückt und gehalten werden. Die korrekte Eingabe wird akustisch bestätigt.

### Cheat

Alles freischalten

Volle Statuswerte

Elise mit Mallorca-Board

Als Mix Master Mike spielen

(Kann mit demselben Code wieder deaktiviert werden)

### Tastenkombination

×, ▲, →, ●, ■, ↓, ▲, ■, ←, ●, × und ↑

▲, ▲, →, ▲, ▲, ↓, ×, ×, ←, ×, × und ↑

×, ×, →, ●, ●, ↓, ▲, ▲, ←, ■, ■ und ↑

×, ×, →, ×, ×, ↓, ×, ×, ←, ×, × 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, fieseren Endgegnern und vertrackten Levels:

**0190/82 48 37**  
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



**GET FUNKY** Mix Master Mike kann nur durch Cheat-Eingabe freigeschaltet werden.

# The Simpsons Road Rage

**CHEATCODE** Cheat-Nachschlag! Noch mehr Spaß mit den Simpsons!

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen gezeigt, wie Sie durch das Ändern des Datums im Optionsmenü der PS2 vier versteckte Charaktere freischalten können. Dies funktioniert auch ganz einfach per Cheateingabe. Dazu gibt's noch eine Vielzahl anderer Cheats, die das Spiel zu einem tollen Simpsons-Spektakel machen. Wechseln Sie für die Eingabe ins Optionsmenü und halten Sie die L1- und die R1-Taste gedrückt.



**EINFACH SCHÖN** Unternehmen Sie als Smithers eine Spritztour durch Springfield mit Mr. Burns exklusiver Limousine.

## Cheat

Mit der roten Seifenkiste fahren

Mit dem Nucleus-Bus fahren

Als Smithers in Mr. Burns Auto fahren

Als Frankentbart fahren

Als Marge the Pilgrim fahren

Als Santa Apu fahren

Als Holiday Krusty fahren

Extra Geld

Weitere Kameraperspektiven

Nacht-Modus aktivieren

Flache Charaktere

Kollisionslinien anzeigen

## Tastenkombination

▲, ▲, ■ und ●

▲, ▲, ■ und ✕

▲, ▲, ■ und ■

▲, ▲, ● und ✕

▲, ▲, ● und ●

▲, ▲, ● und ▲

▲, ▲, ● und ■

■, ■, ■ und ■

■, ▲, ▲ und ■

✕, ✕, ✕ und ✕

●, ●, ● und ●

▲, ▲, ✕ und ✕

# Spy Hunter

**PASSWORT** Einfacher Zugriff auf alle Videosequenzen!

In der Ausgabe 02/2002 haben wir Ihnen eine ganze Reihe nützlicher Kurztipps präsentiert, mit denen Sie alle Extras des Spiels erspielen können. Sollten Sie sich nur für die Bonus-Videosequenzen interessieren, dann gibt es aber auch eine einfachere Möglichkeit diese freizuschalten. Erstellen Sie dazu einen neuen Agenten und geben Sie als Namen die folgenden Passwörter ein. Ein akustisches Signal bestätigt die korrekte Eingabe.

## Cheat

GUNN

SALIVA

MAKING

SCW823

WWS413

## Beschreibung der Videosequenz

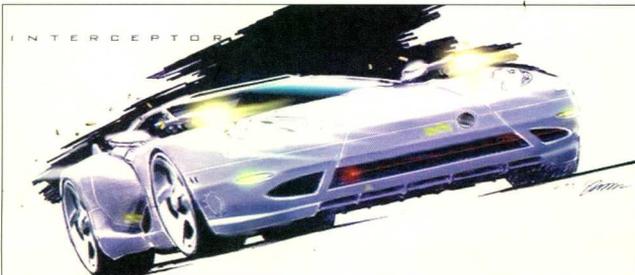
Spy Hunter Theme

Saliva: Your Disease

Making of Spy Hunter

Spy Hunter Concept Art

Early Test Animatics



**GUT GEPLANT** Das Bonusmaterial umfasst jede Menge konzeptionelle Zeichnungen.

## 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
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/2002
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
Dark Summit	04/2002
Drakan: The Ancients' Gates	04/2002
Dropship	04/2002
Dynasty Warriors 3	12/2001
ESPN NBA 2Night	12/2001
ESPN Skateboarding	02/2002
Evil Twin	03/2002
Gauntlet: Dark Legacy	07/2001
Giants: Citizen Kabuto	03/2002
GoDai Elemental Force	04/2002
Gran Turismo 3	10/2001, 11/2001
GTA III	02/2002, 03/2002
Guilty Gear X	01/2002
Half-Life (dt.)	01/2002
J. McGrath Supercross World	04/2002
Kinetica	02/2002
Klonoa 2	10/2001
Legends of Wrestling	04/2002
Le Mans 24 Stunden	11/2001
Lotus Challenge	01/2002
MDK 2	06/2001, 01/2002
NASCAR Heat 2002	11/2001
NBA Hoopz	05/2001
NBA Street	09/2001, 10/2001, 03/2002
NHL Hitz 2002	12/2001
Oni	05/2001
Operation Winback	07/2001
Paris-Dakar Rally	12/2001
Portal Runner	03/2002
Project Eden	03/2002
RC Revenge Pro	06/2001
Red Faction	11/2001
Rumble Racing	07/2001
Silent Scope 2	02/2002
Silpheed	08/2001
Smuggler's Run 2	02/2002
Soul Reaver 2	02/2002
SplashDown	04/2002
Spy Hunter	02/2002, 04/2002
SSX Tricky	04/2002
Star Trek Voyager: Elite Force	03/2002
Star Wars: Starfighter	05/2001
Star Wars: Bombad Racing	08/2001
Sunny Garcia Surfing	03/2002
Theme Park World	09/2001
The Simpsons R. R.	03/2002, 04/2002
Time Crisis 2	02/2002
Tokyo Extr. Racer	09/2001, 10/2001
Tony Hawk's PS 3	02/2002, 03/2002
Top Gear Dare Devil	06/2001
Triple Play Baseball	08/2001
Twisted Metal: Black	09/2001, 11/2001
Unreal Tournament	07/2001
Wacky Races	10/2001
WDL War Jetz	09/2001, 10/2001
Winning Eleven 5	07/2001
WipEout Fusion	04/2002
World Rally Championship	03/2002
XG3: Xtreme-G Racing	11/2001
X-Squad	06/2001
Zone of the Enders	07/2001

SCHLAGKRÄFTIGES  
DOPPEL Hier müssen  
Sie sich am Boden und  
in der Luft bewähren.

## Dropship

**CHEATCODE** Jetzt können Sie schwere Levels überspringen!

Sonys gelungene Mischung aus Flug- und Boden-Action weist teilweise einen ganz schön haarigen Schwierigkeitsgrad auf. Die folgenden Cheats, die im Menüpunkt „Classified Files“ eingegeben werden müssen, sorgen für Abhilfe und einfachere Missionen. Gute Jagd!

Cheatcode	Beschreibung
KINGSLEY	Freie Levelwahl
TEAMBUDDIES	Unbesiegbarkeit
BLASTRADIUS	Unendlich Munition
KREUZLER	Bonus-Level 1 freischalten
SHEARER	Bonus-Level 2 freischalten
UBERDOOPER	Bonus-Level 3 freischalten

# WipEout Fusion

**CHEATCODE** Knacken Sie das turboschnelle Rennspiel!

Sie sind zu langsam, um bei *WipEout Fusion* um die vorderen Plätze mitzufahren? Ihre Schildenergie ist ständig am Minimum? Oder gefällt Ihnen vielleicht das Design der Schiffe nicht? Kein Problem, mit den Cheats zu Sonys schnellem Racer können Sie das Spiel Ihren Wünschen anpassen! Die Eingabe erfolgt über den Punkt „Cheats“ des Extras-Menüs.

### Cheat

- Alle Kurse und Gleiter freischalten
- Unendlich Waffenenergie
- Unendlich Schildenergie
- Superschneller Gleiter
- Gleiter in Flugzeuge verwandeln
- Gleiter in mechanische Tiere verwandeln

### Tastenkombination

- X, ▲, ●, ▲ und ●
- ▲, ●, X, ● und ●
- ▲, ▲, ●, ■ und ■
- , X, X, X und ■
- X, ●, ▲, ■ und X
- ▲, ●, ●, ▲ und X



RETRO-MODUS Machen Sie die Kurse mit veralteten Fliegern unsicher.

# Drakan

**CHEATCODE** So wird das Fantasy-Abenteuer zum Kinderspiel!

Auch in der „Neuaufgabe“ des damaligen PC-Hits steuern Sie wieder Rynn und Arokh durch eine größtenteils feindliche Umgebung. Mit den folgenden Tastenkombinationen können Sie sich ein paar Hilfen erschleichen, mit denen das Plätten von Gegnerhorden kein großes Problem mehr sein sollte. Vor der Eingabe jedes Cheats drücken Sie bitte in der vorgegebenen Reihenfolge L1, R2, L2, R1 und halten Sie diese Tasten gedrückt.

Cheat	Tastenkombination
10000 Credits	●, ■, →, ←, X, ▲, ↓ und ↑
Level um 1 erhöhen	■, ▲, ●, X, →, ↓, ← und ↑
Magie-Level um 1 erhöhen	↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓ und ↑
Unbesiegbarkheit	X, ↓, ▲, ↑, ●, →, ■ und ←
Gesundheit wiederherstellen	▲, ↓, ●, ←, ■, →, X und ↑



**ERFAHRENE KÄMPFERIN** Mit diesen Cheats können Sie Rynn zu einer vielseitigen und schlagkräftigen Superheldin machen.

# GoDai Elemental Force

**CHEATCODE** Unterstützen Sie Hiro gegen die dunklen Mächte!

3DOs fernöstliches Action-Spiel wirkt in vielerlei Hinsicht wie ein Hongkong-B-Movie. Damit Sie die Fantasy-Story in aller Ruhe genießen können und sich nicht mit Gameplay-Schwächen herumschlagen müssen, haben wir für Sie ein paar nützliche Cheats zusammengetragen. Die Eingabe des Levelauswahl-Cheats erfolgt im Hauptmenü, die anderen beiden Cheats werden im Pausenmodus des Spiels eingegeben.

Cheat	Tastenkombination
Freie Levelauswahl	L1, L2, X, ▲, L1, L2, X und ▲
Unbesiegbarkheit	L1, L2, ●, ■, L1, L2, ● und ■
Alle Magiearten freischalten	R1, R2, L1, L2, X, ▲, ● und ■



**MEISTER DER ELEMENTE** Mit den Cheats können Sie Hiro zu Beginn des Abenteuers ungeahnte Kräfte verleihen.

# SplashDown

**CHEATCODE** Lassen Sie die Konkurrenz Wasser schlucken!

Infogrames' heißer Wellenritt bietet jede Menge Spielspaß für Wasserratten und Jet-Ski-Verrückte. Wer nicht den Nerv hat, das Spiel komplett durchzuspielen, dem werden diese Codewörter bestimmt weiterhelfen. Um die Cheateingabe zu aktivieren gehen Sie ins Optionsmenü, halten die R2-Taste gedrückt und geben schnell folgende Tastenkombination ein: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●, ■ und ●. Auf dem danach erscheinenden Bildschirm können Sie dann die Codes eingeben. Bitte beachten Sie unbedingt Groß- und Kleinschreibung!

Cheatcode Beschreibung

AllChar	Alle Charaktere freischalten
TopBird	Die gegnerischen Fahrer können Sie nicht mehr vom Seadoo werfen.
PMeterGo	Maximale Performance-Anzeige
Hobble	Harte Strecken gegen „leichtere“ Gegner fahren
AllOutAI	Gegner-KI auf höchstes Niveau stellen
Festival	Alle Zwischensequenzen freischalten
IBelieve	Beim Zeitfahren gegen ein UFO antreten
F18	Beim Zeitfahren gegen einen F-18-Jet antreten
SEADOO	Die Änderungen beim Zeitfahr-Modus rückgängig machen



**MYSTERIÖS** Woher Steve kommt, ist nicht klar, wie ein Mensch sieht er mit seiner grünen Hautfarbe jedenfalls nicht aus.



# Jeremy McGrath Supercross World

**CHEATCODE** Mit Dauer-Turbo halten Sie das Feld in Schach!

„Klein, aber fein“, könnte das Motto der beiden Cheats zu Acclains neuem Motocross-Titel lauten. Mit dem unbegrenzten Turbo können Sie die Konkurrenz hinter sich lassen und die verringerte Erdanziehungskraft sorgt zudem für extrem weite Sprünge. Die Eingabe erfolgt im Hauptmenü und wird durch eine Textmeldung am linken unteren Rand des Bildschirms bestätigt.

Cheat Verringerte Erdanziehungskraft  
Unbegrenzter Turbo

Tastenkombination ↑, ↑, ↑, ↑, R1, ■ und ●  
R2, L1, ■, ●, ● und ●

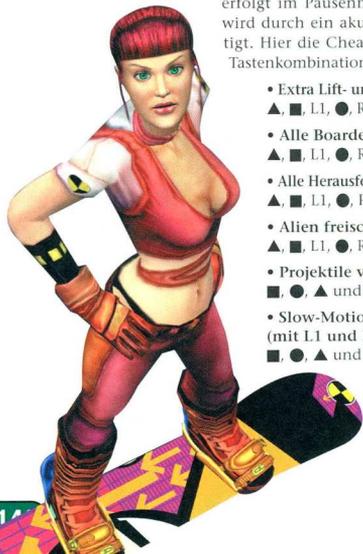


## Dark Summit (US)

**CHEATCODE** Snowboard-Fahren auf die harte Tour!

Der post-apokalyptische Snowboard-Wahnsinn von THQ ist voller witziger Einfälle und freischaltbarer Extras. Damit Sie sich den Zeitaufwand des Freispiels sparen können, haben wir alle Cheats für Sie zusammengetragen. Die Eingabe erfolgt im Pausenmodus des Spiels und wird durch ein akustisches Signal bestätigt. Hier die Cheats mit den jeweiligen Tastenkombinationen:

- Extra Lift- und Equipment-Punkte  
▲, ■, L1, ●, R1, X, R1 und X
- Alle Boarder freischalten  
▲, ■, L1, ●, R1, X, R1 und ▲
- Alle Herausforderungen bestanden  
▲, ■, L1, ●, R1, X, R1 und ■
- Alien freischalten  
▲, ■, L1, ●, R1, X, R1 und X
- Projektile verschießen (mit R2)  
■, ●, ▲ und R1
- Slow-Motion-Modus (mit L1 und R1 aktivieren)  
■, ●, ▲ und L1



### INFO LESERTIPPS

## Von Lesern für Leser

Haben Sie einen geheimen Level erspielt oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere Leser an Ihrem Wissen teilhaben.

Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

Computec Media • Redaktion PLAYZONE • Kennwort: Lesertipps  
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztipps@computec.de

### HERZLICHEN DANK!

Christopher Brückl – Sascha Colsmann – Stefan Dorgerloh – Holger Hass – Jan Högermeyer – Werner Käppeli – Ralf Lange – Christian Mahl – Markus Munisevic – Günter Nejedly – Sebastian Oehme – Sebastian Schnorrenberg – Philipp Stöhr – Stefan Wendel – Mirko Wieters – Sven Wöhner

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

## Baldur's Gate: Dark Alliance

**CHEATCODE** Starten Sie das Spiel mit einem Superhelden!

Um das Spiel mit einem Stufe-20-Helden zu beginnen, der oben drein alle speziellen Fähigkeiten beherrscht, müssen Sie nur im laufenden Spiel die Tasten R2, L1, ← und ▲ halten und dann R3 drücken. Zu Ihren neuen Charakterwerten erhalten Sie 75.000 Goldstücke. Wer zudem noch den Cheat-Modus aktivieren will, mit dem er unsterblich ist und alle Levels anwählen kann, der hält ebenfalls die oben beschriebenen Tasten und drückt zusätzlich den Start-Button.

MARKO RIEWA



**KAMPFERPROBTER HELD** Mit einem Stufe-20-Zwergenkämpfer sind die ersten Levels ein Kinderspiel!

## Legends of Wrestling

**CHEATCODE** Zugriff auf alle legendären Wrestler

Wer die vielen Bonus-Wrestler nicht in mühevoller Arbeit und mit viel Zeitaufwand freispielen will, der muss nur im Hauptmenü des Spiels folgende Tastenkombination eingeben:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ▲ und ■

STEFAN MARKWART



# 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"/>
Gamebaster/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: Multiplayer-Spaß auf der PS2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reportage: Lara-Croft-Look-alike-Contest	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Virtua Fighter 4	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
V-Rally 3	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Commandos 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blood Omen 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DTM Race Driver	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resident Evil – Der Film	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PS2-Platinum-Spiele	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung Shadow Man 2second Coming	___	<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 04, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

8. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text \_\_\_\_\_ Layout \_\_\_\_\_ Titelseite \_\_\_\_\_ Gesamtnote \_\_\_\_\_

10. Folgende Rubriken interessieren mich:

- News  Reportagen  Angespielt  Tests  
 Tipps  Zubehör  Internet  DVD

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe 04/02)

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

20th Century Fox	119
Acclaim	75
Activision	101
B&D Verlag	79
Bundesministerium für Arbeit und Sozialordnung	65
COMPUTEC	4-5, 113, 115, 117, 121
Concorde	147
Electronic Arts	71
FHM	99
Freak's Shop	44-45
GyroTwister-Vertrieb Nann	125, 148
Idee + Spiel	17, 29, 69, 81, 85, 87
Koei	56-57, 92-93
Konami	30-31
Microsoft	51, 53
Saturn	35, 39
Sony Computer Entertainment	103
Theo Kranz e-Tainment	107
THQ	105
Vidis	2
Virgin	83

## SPIELE-HOTLINES

<b>Acclaim</b>	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.acclaim.de			
<b>Activision</b>	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
www.activision.de			
<b>Cryo</b>	02408/959209	Mo.-Fr. 15.30-18 Uhr	
www.modern-games.de			
<b>Eidos</b>	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
www.eidos.de			
<b>Electronic Arts</b>	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr	€ 1,86/Min.
www.electronicarts.de			
<b>Infogrames</b>	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
www.infogrames.de			
<b>Konami</b>	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
www.konami-europe.de			
<b>Sony Powerline</b>	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.playstation.de			
<b>Sony (techn. Hilfe)</b>	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
www.playstation.de			
<b>Take 2</b>	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
<b>THQ</b>	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.thq.de			
<b>Ubi Soft</b>	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.ubisoft.de			
<b>Virgin Interactive</b>	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
www.viv.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 4/2002, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

## IMPRESSUM

**Anschrift der Redaktion:**  
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth  
E-Mail: pszone@computec.de, Internet: www.pszone.de

**Anschrift des Abo-Services:**  
PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

**Zentrale Service-Nummer:**  
Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770  
E-Mail: computec.abo@pzz.de

**Vorstand:**  
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

**Redaktion:**  
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)  
Leitende Redakteure: Michael Pruchnicki, Stefanie Schwarz  
Redaktion: Werner Spachmüller (Content Coordinator),  
Wolfgang Fischer, Albrecht Ott,  
Philipp Rohwedder, Stefanie Schetter  
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller  
Japan-Korrespondent: Warren Harrod  
Verantwortlicher Redakteur Tipps & Tricks: Stefan Weiß  
Bildredaktion: Albert Kraus  
Textchef: Michael Ploog  
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch, Birgit Bauer,  
Nicole Schötz, Claudia Brosse  
Art Director: Andreas Schulz  
Layout: Alexandra Böhm, Christian Hartho, Paul Krügel

Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer 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@computec.de, Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szaimeit, V.i.S.d.P.  
Anzeigenberatung: Wolfgang Menne, Ina Willax,  
Michael Wämser, Alexander Kreis  
Anzeigenexposition: Andreas Klopfer, Anca Stef  
Anzeigenassistentin: Annett Heinze

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und 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 Szaimeit, 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 € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland € 68,40, Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)  
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, Niederalpin 300, A-5081 Amif  
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgnews@leserservice.at  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg  
ISSN/Presepost: 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. (i.w.v.), Bad Godesberg  
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2001 66.157 Exemplare

# DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE

## Schnappschuss

Wolfgangs **Charme** kann  
überaus fesselnd sein ...

Letztes im Forum unserer Homepage [www.pszone.de](http://www.pszone.de) trat der gute e1ma einen Thread mit dem wunderbaren Namen „Stefanie Schwarz und Stefanie Schetter RuLn!! ;)“ los:

„Yo, wollt ich mal sagen, die zwei Damen sind wo echt das Coolste, was es zurzeit an weiblichen Redakteurinnen in DE gibt. ;) Sie müssten bloß viel öfter auf der DVD zu sehen sein, wie wär's mal mit 'nem extra Shooting?! ;))) Trotzdem Daumen hoch an die zwei Ladys und macht weiter so! ;) Musste ich mal loswerden, vielleicht bin ich ja net allein mit der Meinung ;).“ – E1MA

„Nein. Du bist nicht alleine mit deiner Meinung! Sehr nette Idee mit dem Shooting. Aber leider wird es, denke ich, nie stattfinden. Ich hoffe, ich habe deine Nerven beruhigt, indem du nicht alleine dastehst!“ – FIRU

„Ich glaub, die PC Games-Fraktion hatte das anno '96 auch mal von Frau Maueröder im I-Net gefordert. ;) Also müssen wir einfach nur die PLAYZONE voll spannen mit „Shootingwünschen!“ ;)“ – E1MA

„Gut! Hiermit fordere ich ein Shooting der zwei Stefanies. Bitte, bitte, BITTE!!! Vielleicht klappt es ja wirklich!!!!!! \*Dau-merdrück\*“ – FIRU

„Also ich bin dabei: Wir wollen ein Shooting!!!!“ – CHRISI

„Also gut! Ich nehme mal in eurem Namen Verhandlungen mit den beiden Damen auf. Wird nicht gerade leicht werden, sie dazu zu bewegen. Vielleicht fällt euch etwas ein, was man ihnen anbieten könnte. Wolfgang F. will auch ein Shooting mit vielen interessanten Posen.“ – SCHELLKOEHNIG (WOLFGANG FISCHER INKOGNITO ...)

„Der Sprecher des Volkes!!!! ;) Die zwei kriegen als Lohn ein Abendessen mit Herrn Wolfgang F. ;)). Das wäre doch was und alle sind glücklich ^^“ – E1MA

„Seit wann ist denn ein Abendessen mit Wolfgang F. ein Lohn?“ – ALBRECHT\_OTT

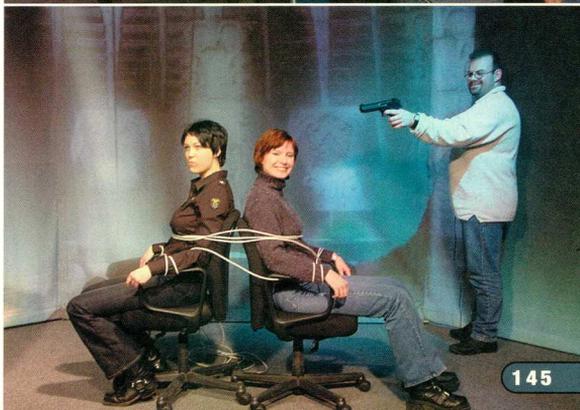
„Ein Shooting muss unbedingt her. Die beiden sind wirklich zuckersüß. Es muss zwar nicht unbedingt der Playboy sein, aber die PLAYZONE tut's auch.“ – M1704D

„Naja, für 'n Playboy bin ich nicht, den darf ich noch nicht kaufen ;)). Dann eher die gute alte PLAYZONE. HIER MEIN ANGEBOT FÜRS SHOOTING: 1. Ein Abendessen mit mir. 2. Ein Abendessen mit E1ma (is das OK, e1ma???) 3. Ein Abendessen mit Hans Ippisch ;) 4. Eine eigene Insel irgendwo im Mittelmeer mit einem Haus im Wert von je 50.000.000.000.000,- € (Ausstattung nach Wunsch!!!) Is das genug???)“ – EYE\_CARAMBA

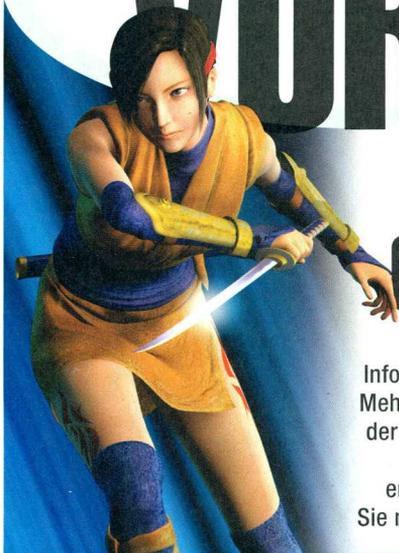
„Also wir verlangen ja keine Aktfotos, weil hier immer das Wort Playboy fällt ... ;)). Die Vorschläge sind klasse, am besten gefällt mir der zweite ;)))“ – E1MA

„Das nenn ich mal eine tolle Idee mit dem Foto-Shooting. Bloß schade, dass das hier nur so wenig Surfer wohl auch so sehen. Die zwei sind wirklich toll.“ – DEIRSCHWARZEMANN

Es folgten noch ein paar Antworten mit Bitten an die PLAYZONE-Redaktion. Trotzdem hat Wolfgang Fischer all seine „Überredungskünste“ aufbringen müssen, um die beiden tatsächlich zu einem Foto-Shooting zu bewegen! Das Ergebnis sehen Sie hier ...



# VORSCHAU



Ausgabe 05/2001 ab 03.04.2002 am Kiosk!

## Onimusha 2

Bisher hat sich Capcom sehr mit Infos zu *Onimusha 2* zurückgehalten. Mehr als ein paar Screenshots rückte der Hersteller nicht raus. Am 7. März ist es jedoch so weit: Das Spiel erscheint in Japan und wir werden Sie mit brandheißen News versorgen!



### 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
Grandia II	28. März
Police 24/7	15. März
Pro Rally 2002	28. März
Agassi Tennis	30. April
Commandos 2	April
Endgame	April
Everblue	26. April
Mike Tyson Boxing	April
TD Overdrive	30. April
The Legend of Alon d'Ar	18. April
Tiger Woods PGA Tour	12. April
Tiny Toons Adventures	Mitte April

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

## The Thing

Das Ding aus einer anderen Welt infiziert die PlayStation 2. Wir liefern Ihnen einen ausführlichen Bericht von der arktischen Forschungsstation!



## Deus Ex

Sollte nicht endlich eine testbare Version von Eidos' preisgekröntem Action-Rollenspiel bei uns eintrudeln, glauben wir wirklich an eine Verschwörung ...



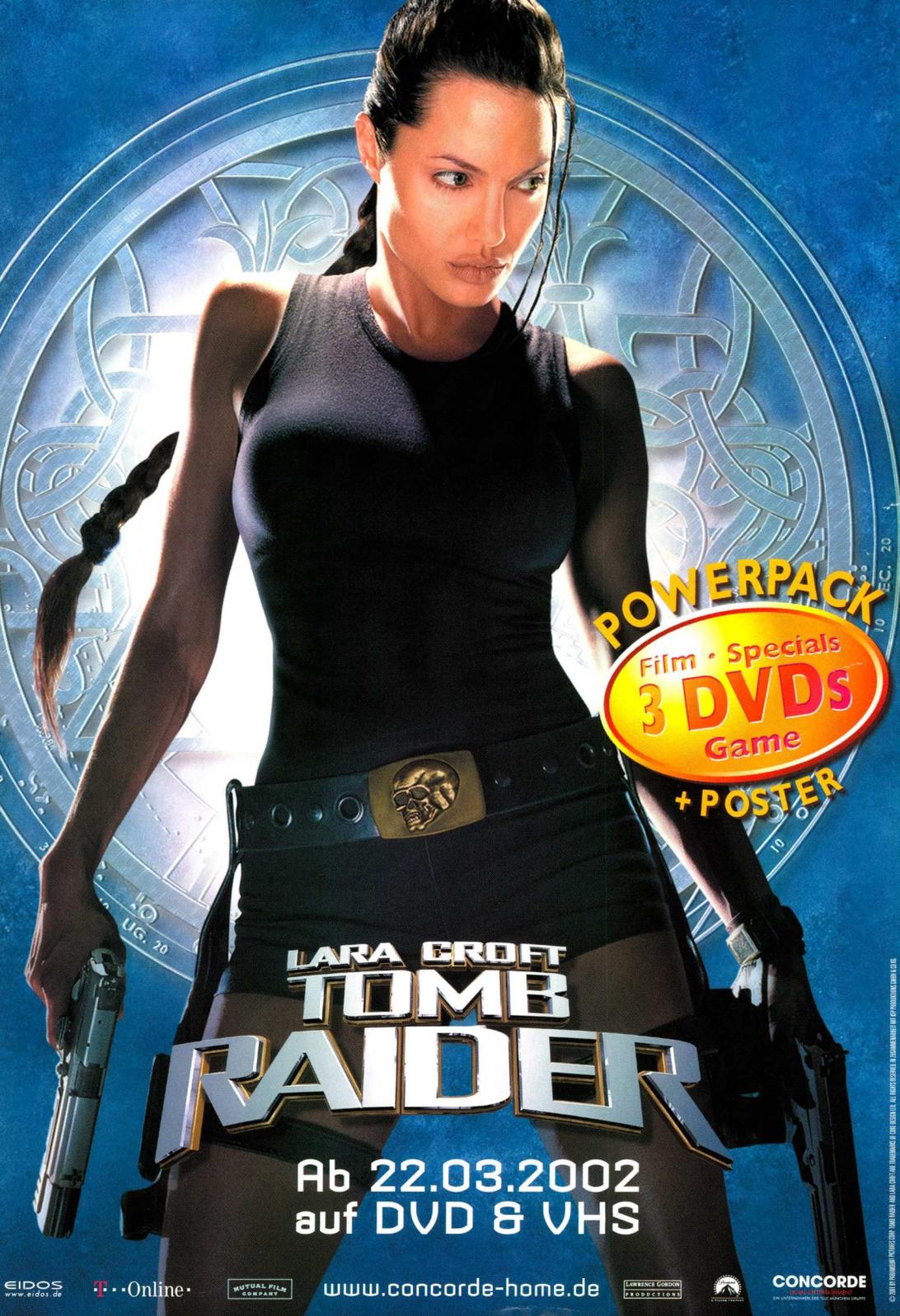
### WEITERE THEMEN

➔ **LARA IST ZURÜCK!**  
Gibt es bald endlich mehr zum neuen *Tomb Raider*?

➔ **BARBARISCH!**  
Wir schwingen in Virgins *Barbarian* die Keule!

➔ **BOARDINGSPASS!**  
THQs *Dark Summit* fährt zum Test vorbei!

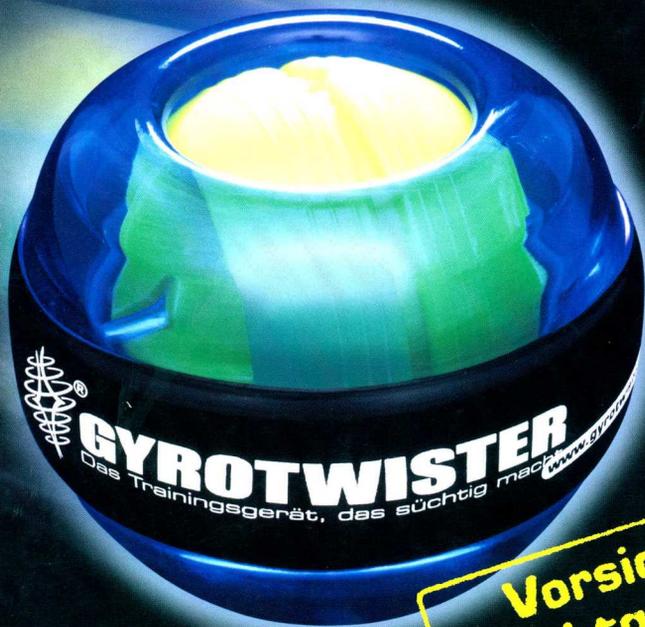
➔ **ANGEBISSEN!**  
Wir testen den Lightgun-Shooter *Vampire Night*!



**POWERPACK**  
Film · Specials  
**3 DVDs**  
Game  
**+ POSTER**

**LARA CROFT  
TOMB  
RAIDER**

**Ab 22.03.2002  
auf DVD & VHS**



**Vorsicht:  
Suchtgefahr!**

**Der GyroTwister  
ist das Trainingsgerät,  
das süchtig macht.**

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her.  
Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel  
baut ein Rotor bei 10.000 Umdrehungen pro Minute  
Kreiselkräfte bis 15 kg (!!) auf – ohne Batterie –  
mit reiner Muskelkraft.

Jeder braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner  
einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen  
und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder  
Musiker zur Kräftigung der Arme.

**Sind auch Sie suchtgefährdet?**

Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

**[www.macht-suechtig.de](http://www.macht-suechtig.de)**

oder zzgl. € 2,50 Versandkosten per Telefon (089) 94 38 93 - 50



Jetzt gratis Drehzahlmesser  
unter:  
[www.macht-suechtig.de/gyrometer](http://www.macht-suechtig.de/gyrometer)

**Aber aufgepasst:** Zeigen Sie den GyroTwister nie  
Ihren Freunden oder Kollegen – sonst ist er weg!  
Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans  
über diese faszinierende „Wunderkugel“ berichten:  
**[www.macht-suechtig.de/begeisterung](http://www.macht-suechtig.de/begeisterung)**