

100% unabhängig!
100% PlayStation!

REPORTAGE: TOKYO GAME SHOW 2001 AUTUMN
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Österreich.....54 OS
Schweiz.....6,90Sfr
Luxemburg.....165 LFR
Italien.....2,900 Lit
Spanien.....740 pts
Belgien.....165 BFR

12-2001
DM 6,90

THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

ALLE WEIHNACHTS-HITS IM TEST!

DEVIL MAY CRY - TONY HAWK 3
JAK AND DAXTER - WRC

PS2
REVIEW

GRAN TURISMO 4

DER NACHFOLGER KOMMT
SCHON IM FRÜHLING!

PS2
TEST

SOUL REAVEN 2

TEST: DAS VAMPIR-EPOS
IM BLUTIGEN PS2-GLANZ!



SONS OF LIBERTY

METAL GEAR 2

S O L I D

über
200
Tipps
&
Tricks

KOMPLETT DURCHGESPIELT! DIE GANZE WAHRHEIT!
DAS BESTE VIDEOSPIEL ALLER ZEITEN!

ALLE CHEATS ZU GTA 3!



4 394449 806900 CyPress

«WELCOME» TO MY» WORLD»



TONY HAWK'S PRO SKATER 3



So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!



Skate mit deinen Freunden im brandneuen Online-Modus.



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

Komplett in Deutsch!

Empfohlen von:
skateboard

blond
magazine



Ab November erhältlich!

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

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



Kompatibel mit PlayStation® und PlayStation® 2

PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION2.COM



NACHTSCHICHT!

So lautete unser Motto der letzten zwei Wochen vor Redaktionsschluss. Man könnte fast meinen, alle Software-Hersteller haben einen geheimen Pakt gegen die Videospiele-Presse geschlossen, da fast alle Publisher ihre Superhits zur selben Zeit auf den Markt gebracht haben. Somit hieß es für uns: „Adios, schöne Außenwelt!“ und ab in den play-Bunker. Eine derartige Software-Flutwelle an hochkarätigen Titeln kommt etwa so selten vor wie ein Besuch des Halleyschen Kometen. Gerade deswegen kosteten wir jede Minute unserer Zeit aus, um euch wirklich alle Details zu den anstehenden Highlights liefern zu können.

Leider hatte aber diese Testlawine auch einen kleinen Nebeneffekt. Um tatsächlich alle Titel unterzubringen - und das sind wir unseren Lesern schuldig -, hielten wir den PreScreen-Anteil relativ knapp. Außerdem wurde unsere play-Undercover-Serie um eine Ausgabe verschoben. Das Ergebnis ist ein prall gefüllter Testkatalog, der euch die Kaufentscheidung in den kommenden Wochen erleichtern soll. Doch selbst wir wissen im Augenblick nicht, welches Game nun die Ehre bekommen sollte, als Erstes in den Laufwerksschacht zu wandern.

Im Falle unseres Redakteurs Mark ist dies jedoch ziemlich eindeutig. Seitdem er Metal Gear Solid 2 geknackt hat, möchte er im Grunde gar nichts anderes mehr spielen. Hättet ihr ihn bei seiner Session beobachten können, würdet ihr dies vielleicht auch verstehen. Weit aufgerissene Augen, offener Mund, Kopfschütteln und regelmäßiger Tischkontakt mit der Stirn waren in dieser Zeit seine einzigen Bewegungen. Ab Seite 38 erfahrt ihr, was dieses Spiel so besonders macht.

Ein dickes Dankeschön wollen wir noch an Microsoft schicken, die uns mit ihrer selbstbewussten Xbox-Preispolitik endlich wieder gut schlafen lassen. Unsere Arbeitsplätze sind nun auf Jahre gesichert - PlayStation2 ist nicht zu stoppen.

Rock on!
the play-team





GRAN TURISMO 4

Die Zukunftsvisionen der Autohersteller werden Realität **46**



DEVIL MAY CRY

Teuflich gut oder höllisch schlecht? **32**



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Edelgrafik und Gameplay vom Feinsten! **84**



JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Schon mal einen Zeichentrickfilm gespielt? **94**

TRENDSPORT-OFFENSIVE

- Tony Hawk`s Pro Skater 3 **118**
- Splashdown **124**
- SSX Tricky **128**
- Shaun Palmer`s Pro Snowboarder **130**



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

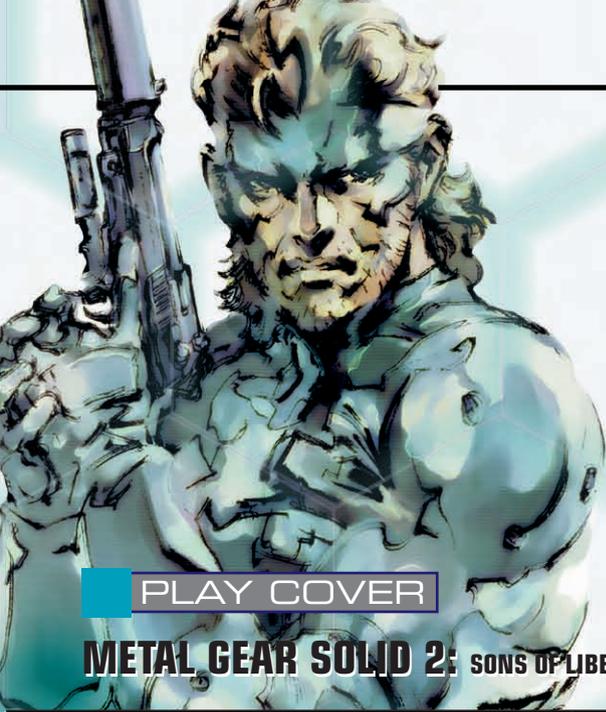
Exklusiv von der PS2-Front! **32**



TOKYO GAME SHOW 2001 AUTUMN

Alle Spiele-Hits des kommenden Jahres! **22**





PLAY COVER

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY . . .38

play

12-01

PRESCREEN

PlayStation2

Gran Turismo Concept Toxyo 2001	.46
HeadHunter	.48
Kinetica	.44
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	.38
REZ	.52

TESTSCREEN

PlayStation2

007: Agent im Kreuzfeuer	.104
18-Wheeler American Pro Trucker	.96
Arctic Thunder	.126
Batman Vegeance	.64
Devil May Cry	.98
Disney's Tarzan Freeride	.126
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	.134
GTC Africa	.62
Guilty Gear X	.136
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	.56
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	.92
Magix Music Maker	.127
NBA Live 2002	.137
Rayman M	.114
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	.130
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	.122
Splashdown	.124
SSX Tricky	.128
Supercar Street Challenge	.126
Tony Hawk's Pro Skater 3	.118
WRC: World Rally Championship	.110
WWF SmackDown! Just bring it	.132

PSone

BDFL Manager 2002	.143
David Beckham Fußball	.143
NBA Live 2002	.144
Newcomer	.142
RTL Skispringen 2002	.142
Syphon Filter 3	.138
Tony Hawk's Pro Skater 3	.140
VIP	.143
Worms World Party	.142

SPECIALSCREEN

Medal of Honor: Frontline	.32
Tokyo Games Show 2001 Autumn	.22

PLAY TIPPS

play Tipps	.67
Action-Replay-Codes PS2	.74
Cheat Cards	.69
Gamebuster- und Xploder-Codes	.73

Player's Guide

Project Eden (Teil 2)	.83
Silent Hill 2	.86

RUBRIKEN

Editorial	.3
Hefte nachbestellen	.144
Gewinnspiel – „Shrek-der tollkühne Held“	.150
Gewinnspiel – „Save the last Dance“	.150
Impressum	.154
Next play	.154
play Abonement	.36, 66
play Charts	.145
play DVD	.150
play Hits	.124
play Mail	.18
play News	.6
play Platinum	.146
Was kommt wann?	.16
Wertungssystem	.55

PLAY SERVICE

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

CyPress GmbH
Redaktion: play
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 09 31 - 406 91 23

E-Mail

contact@cypress.de

Spiele-Tipps:

Cypress-Hotline; jeden Dienstag
von 18 - 21 Uhr
Tel: 09 31 - 4 06 91 70

Tipps-Hotline für Notfälle:

Tel: 01 90 - 82 46 69
3,63 DM/Minute - 24h täglich

ANSCHRIFT DES ABONNENTEN-SERVICES:

play
CyPress Abo-Service
Deutschland:Heuriedweg 19
D-88131 Lindau
Österreich:Postfach 4
A-6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz:Gaiserwald Strasse 14
CH-9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer:

Tel.: (0049)-0 18 05-90 90 88
(24 Pf./Min.)
erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr
Fr. von 8-15 Uhr

Abo-Fax:

(0049)-0 18 05-90 90 89

Abo-E-Mail:
abo@cypress.de

SPIELE INDEX

007: Agent im Kreuzfeuer	.104
18-Wheeler American Pro Trucker	.96
7 Blades	.74
Arctic Thunder	.126
Batman Vegeance	.64
BDFL Manager 2002	.143
Bloody Roar 3	.74
David Beckham Fußball	.143
Devil May Cry	.98
Disney's Tarzan Freeride	.126
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	.134
FIFA Football 2002	.68
Gran Turismo Concept Tokyo 2001	.46
GTA 3	.71
GTC Africa	.62
Guilty Gear X	.136
Half Life (dt.)	.69
HeadHunter	.48
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	.56
Kinetica	.44
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	.92
Magix Music Maker	.127
Medal of Honor: Frontline	.32
Medal of Honor: Underground	.68, 73
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	.38
NBA Live 2002	.137, 144
Newcomer	.142
Paris-Dakar Rally	.74
Project Eden (Teil 2)	.83
Rayman M	.114
Resident Evil Code: Veronica X	.74
REZ	.52
Ring of Red	.74
RTL Skispringen 2002	.142
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	.130
Silent Hill 2	.86-90
Silent Scope	.74
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	.122
Spiderman 2: Enter Electro	.67
Splashdown	.124
Spy Hunter	.69
SSX Tricky	.128
Supercar Street Challenge	.126
Syphon Filter 3	.138
Tony Hawk's Pro Skater 3	.118, 140
VIP	.143
Warriors of Might and Magic	.74
Wer wird Millionär Junior	.73
Worms World Party	.142
WRC: World Rally Chamionship	.110
WWF SmackDown! Just bring it	.132
X-Men: Mutant Academy 2	.67, 73



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PLAY NEWS 12

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

PLAYSTATION-HANDHELD IN ENTWICKLUNG!



„PlayBoy“ - Entwickler Ken Kutaragi.

PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi ist immer für eine Überraschung gut! Sony arbeitet an einem Handheld, das Nintendos Game Boy Advance den Rang als Marktführer abtreten soll. Dabei möchte man die Fehler, die Big N mit dem GBA gemacht hat, tunlichst vermeiden. Man wird die Westentaschen-Konsole mit einem

Display ausliefern, das eine bessere Framerate bietet. Außerdem soll das LCD-Display mehr Kontrast bieten. Über die Bit-Zahl und das Medium, mit dem der „PlayBoy“ in zwei bis drei Jahren auf den Markt kommt, gibt es bis dato noch keine genauen Angaben.

FIFA 2002: DIE SOUND-WERTUNG

Nachtrag zum Test in der letzten Ausgabe (play 11/01): Bei FIFA 2002 sitzen abermals Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahmann hinter den Mikrofonen auf der Presstribüne in den Electronic-Arts-Arenen. Mit ihren Kommentaren schaffen sie es, einem PlayStation2-Fußballkrimi noch mehr Dramaturgie zu verleihen. Mit pfiffigen Floskeln, aber auch knallharter Kritik, bei der kein Blatt vor dem Mund genommen wird, kommentieren beide Reporter jede FIFA-2002-Partie äußerst unterhaltsam und sehr kompetent.

GRAFIK 83 %

SOUND 85 %

RATING 86 %

BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt



50/60-HZ-OPTION FÜR JACK AND DAXTER

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte von Sony Computer Entertainment Deutschland die Nachricht ein, dass das geniale Jump'n Run Jack and Daxter: The Precursor Legacy mit einer 50/60-Hz-Option ausgestattet wird. Somit besteht die Möglichkeit, das Spiel ohne jegliche Einbußen, welche die PAL-Fernsehnorm mit sich bringt, genießen zu können. Wählt man den 60-Hz-Modus, gibt es keine PAL-Balken. Auch die Spielgeschwindigkeit stimmt dann mit dem NTSC-Original überein.

SONY ZEIGT STÄRKE!

SCEI, der japanische Mutterkonzern macht mobil! Da am 22. Februar 2002 Microsofts Xbox in Nippon erscheint, forciert man in diesem Zeitraum eine richtige Software-Streitmacht. Aus diesem Grund wurde der Release von Squares

Kingdom Hearts auf Frühjahr 2002 verschoben. Die PlayStation2-Allianz wird zusätzlich von anderen Games wie z.B. Tekken 4, Xenosaga: Der Wille zur Macht (beides Namco), Onimusha 2 (Capcom), Final Fantasy XI (Square) und Space Channel 5 Part 2 verstärkt.



STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

TriAce, der Entwickler der Star-Ocean-Serie, plaudert zunehmend aus dem Nähkästchen. Das Rollenspiel wird stark von einem futuristischen Look geprägt sein. So manche Szenen spielen vor einer dreidimensionalen, aufwändig in Szene gesetzten Raumschiff- bzw. Weltall-Kulisse. Jedes noch so kleine Objekt wird darüber hinaus aus Polygonen modelliert. Die Gruppe der abenteuerlustigen Helden kann maximal aus drei Personen bestehen, deren Waffen nur eine gewisse Reichweite besitzen.

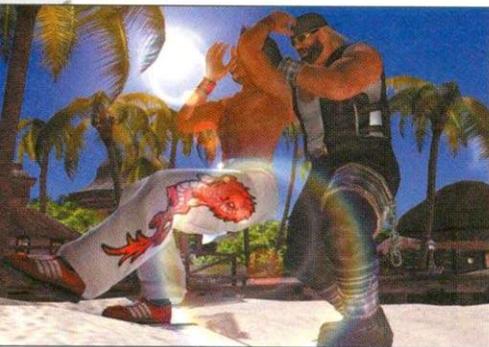
2001

EA'S FUßBALLMANAGER

Project World Cup heißt die sportive Wirtschaftssimulation, die EA in Tokio entwickelt. Allerdings sind der PS2-Titel und Fußball Manager 2002 für PC zwei verschiedene Paar (Fußball-)Schuhe. Project World Cup wird über einen Echtzeit-Manager-Modus verfügen, sprich das Spiel kann direkt beeinflusst werden. Derzeit ist nur ein Release für Japan, den Mitveranstalter der WM 2002, geplant. EA denkt darüber nach, auf dieser Version im Hinblick auf ein deutsches Produkt aufzubauen.

DEAD OR ALIVE 3 FÜR PS2!

Tecmo hat entgegen aller Statements wahrscheinlich die Lunte gerochen, dass PlayStation2 die einzig wahre Konsole ist. Demnach wird Microsoft mit der 940 DM teuren Xbox um einen Exklusivtitel ärmer sein. In der zweiten Jahreshälfte 2002 soll das dreidimensionale Prügelvergnügen mit den großbusigen Kämpferinnen auf den Markt kommen. Neben Tekken 4 und Virtua Fighter 4 wird Dead or Alive 3 das Beat'em-Up-Genre um eine weitere sensationelle Attraktion bereichern.



AUTO MODELLISTA

Die trendige Cel-Shading-Grafik scheint auch Capcom zu gefallen. Mit Auto Modellista bringen die Japaner ein Rennspiel mit Cartoon-Grafik heraus, das die PS2-Online-Funktion unterstützt. Demnach wurde auch das Spielprinzip für den Internet-Support ausgelegt: Mit den Siegpriemien lassen sich im www-Shop neue Ersatzteile erwerben. Darüber hinaus handelt man mit Motoren und Reifen im World Wide Web.

Japan-Release: Frühjahr 2002.
PAL-Release: Ende 2002.



GUN SURVIVOR 3: DINO CRISIS



Ob man in der Haut von sexy Regina die Light-gun-Colts rauchen lässt, bleibt abzuwarten.



Mörderisch: Dinos sollen den Spieler aus allen Richtungen gleichzeitig attackieren.

Die Resident-Evil-Väter vertrösten nach dem Exklusiv-Wechsel ins Nintendo-GameCube-Lager die enttäuschte PlayStation-Gemeinde mit einem weiteren Teil der Gun-Survivor-Reihe.

Während Resident Evil: Survivor (PSone, 2000) und Gun Survivor 2: Resident Evil Code: Veronica (PS2, 11/2001, Japan) die Schauermärchen aus Raccoon City abhandelt, widmet sich Teil 3 überraschenderweise dem Dino-Crisis-Thema, dem zweiten Zugpferd von Capcom.

Natürlich dürfen zuerst die japanischen PS2-Pistoleeros im Frühjahr 2002 den GunCon2-Abzug betätigen. In PAL-Gefilden muss man sich voraussichtlich ein paar Monate länger gedulden.

Über die Features sind momentan nur wenige Details bekannt. Es steht jedoch fest, dass man sich frei in den Arealen bewegen kann. Im Vergleich zu den beiden PSone-Action-Adventures wird man mit neuen Dino-Spezies konfrontiert. Dazu gehören z.B. ein schwarzer Tyrannosaurus Rex und ein fleischfressender Kaltblüter.

WEB-INFO: <http://www.capcom.co.jp>

COMPUTER SPIELE KUDAK



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon: 04321 - 2 27 37
Telefax: 04321 - 2 33 12
www.kudak.de

Playstation 1

PS One + Dual Shock	kpl.dt DM	249,00
Lösungshefte f. PSX-Spiele ab	kpl.dt DM	9,95
Memory Cards ab	dt DM	19,95
X-Plader CDX 9000 ohne XKey	kpl.dt DM	39,00
Atlantis - The Lost Empire	kpl.dt DM	59,00
BDFL Manager 2002	dt DM	79,95
Castlevania Chronicles	kpl.dt DM	59,00
Dino Crises 2*	dt DM	49,00
Disney's Goofy's Funhouse	kpl.dt DM	59,00
ESL Classic Squard*	dt DM	59,00
FIFA 2002	kpl.dt DM	89,95
Harry Potter	kpl.dt DM	89,95
Hidden & Dangerous	kpl.dt DM	29,95
Kick Off 2002	dt DM	29,95
Kirikou	dt DM	59,00
Lucky Luke im Westernfieber	kpl.dt DM	59,95
Miss Spider's Tea Party*	dt DM	59,00
NBA Live 2002	kpl.dt DM	69,95
Necronomicon	kpl.dt DM	79,00
Nicktoon Racing	dt DM	59,95
One Piece Mansion	kpl.dt DM	49,00
Power Diggerz	dt DM	59,95
RTL Skispringen 2002	kpl.dt DM	59,00
Snoopy Mania	dt DM	59,95
Syphon Filter 3	dt DM	79,95
Tony Hawk's Pro Skater 3	kpl.dt DM	79,95
V.I.P.	dt DM	59,00
Wer wird Millionär 2 ?	kpl.dt DM	69,95

Playstation 2

Playstation 2 + Dual Shock	kpl.dt DM	599,00
Playstation Racing Pack	kpl.dt DM	669,00
Controller Dual Shock	kpl.dt DM	59,00
Fernbedienung Orig. SONY	kpl.dt DM	49,95
Memory Card 8 MB	kpl.dt DM	89,00
Multitap	kpl.dt DM	99,00
Age of Empires II	kpl.dt DM	109,00
Atlantis 3 - Die Neue Welt	kpl.dt DM	89,00
Baldur's Gate Dark Alliance*	dt DM	109,00
BASS Strike	dt DM	109,95
Bundesliga Manager X*	kpl.dt DM	99,95
Conflict Zone	dt DM	109,00
Crash Bandicoot - Z.d.Cortex	kpl.dt DM	109,00
Devil May Cry	kpl.dt DM	109,95
DSF Fußballmanager 2001*	kpl.dt DM	109,95
Duke Nukem: D-Day*	dt DM	99,00
FIFA 2002	kpl.dt DM	109,95
Giants*	kpl.dt DM	99,95
GTA 3	kpl.dt DM	109,00
Half Life	kpl.dt DM	109,00
Jak & Daxter*	dt DM	109,95
James Bond - Agent im K.	kpl.dt DM	109,95
Legacy of Kain Soul Reaver 2	kpl.dt DM	109,95
Legends of Wrestling*	dt DM	109,00
NBA Live 2002	kpl.dt DM	109,95
No One Lives Forever*	kpl.dt DM	109,95
Pro Evolution Soccer*	dt DM	109,00
Rayman M.	dt DM	109,00
Rune	kpl.dt DM	99,00
Silent Hill 2*	kpl.dt DM	109,95

Splashdown	dt DM	124,95
SSX Tricky	kpl.dt DM	109,95
Time Crises 2	kpl.dt DM	109,95
Tony Hawk's Pro Skater 3	dt DM	109,95
Top Gun - Combat Zones	dt DM	99,95
Twisted Metal Black*	dt DM	109,95
UEFA Championsleague 01/02	dt DM	109,00
Wer wird Millionär 2 ?	kpl.dt DM	109,95
World Rally Champ. 2001	dt DM	109,95
WWF Smackdown! Just Bring It	dt DM	109,95

Ihre Vorteile

TOP -PREISE
Original deutsche Versionen mit Garantie
Versandkosten DM 6,40 + NN
Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen
Keine Nachnahmegebühr bei Lastschrift
Inkl. Schnellservice + Sicherheitsverpackung
Kostenlose Systempreislisen
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Web, Fax und Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele für PSone, PS2 N64, Dreamcast, GB Color + GB Advance, PC und DVD's ab Lager
Streetdays unter www.kudak.de

Lieferung erfolgt per Post-Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Indexspiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

USA News



NFL FLIRT DAY

Kunden der US-Supermarktkette Wal-Mart haben die Möglichkeit, an einem NFL-GameDay-Preisausschreiben teilzunehmen. Man kann passend zum Sony-Football-Spiel eine Verabredung mit den Cheerleaders der Denver Broncos gewinnen. Natürlich werden auch Eintrittskarten verlost, da so gut wie alle Spiele der NFL-Mannschaft für die Saison 2001/02 ausverkauft sind. Als Trostpreis winken noch signierte Autogrammkarten der Bronco-Stars.



THE ELECTRONIC GAMES

In den USA produziert Zymo Entertainment die TV-Show „The Electronic Games“, bei der eine Computer- und Videospiele-Meisterschaft im Rampenlicht steht. Das Turnier umfasst 13 Folgen. Der Wettkampf ist wie folgt aufgebaut: Nach der Qualifikation schließt sich ein Halbfinale an. In verschiedenen Genres wird demnach im Finale die Zockerspreu vom Weizen getrennt. Als Prämie winkt ein Preisgeld von 100.000 US-Dollar (ca. 220.000 DM). Mehr Informationen bietet die Website: www.electronicgames.com

Release - Dezember

- PLAYSTATION2**
- NFL Blitz 2002 (Midway)
- Shadow Hearts (Midway)
- The Simpsons: Road Rage (EA)
- Frogger:
- The great Quest (Konami)
- Frequency (Sony)

- PSone**
- Atari Anniversary Edition: (Hasbro Int.)
- Twisted Metal: Small Brawl (SCEA)
- Mega Man X6 (Capcom)
- Free Wheelin' USA (Ubi Soft)
- Poohs Party Games (EA)

VIRTUA FIGHTER 4 VS. TEKKEN 4



Virtua Fighter war 1993 das erste polygonale Prügelspiel.



Tekken 4 von Namco – ein ernst zu nehmender Gegner.

Ring frei! Im März 2002 bahnt sich der große Kampf zwischen den beiden Beat'em-Up-Giganten an. In der einen Ecke bereitet sich SEGA auf den ersten PlayStation2-Fight vor, in der anderen lässt Namco nach dem umstrittenen Tekken Tag Tournament zum zweiten Mal die 128-Bit-Muskeln spielen. Yu Suzuki, Chef von SEGAs AM2-

Team (OutRun, Space Harrier, Hang On usw.) war gefordert, die Naomi2-Technologie des Coin-ops für PlayStation2 umzusetzen. Demnach mussten einige Abstriche gemacht werden. Entschädigt wird man durch die zusätzlichen Modi und Features. So sind in Virtua Fighter 4 die Textur-losen Raufbolde des ersten Teils (Model-1-Board,

SEGA Saturn, SEGA 32X, PC) als Boni mit von der Partie. Da die Spielhallen-Version von Tekken 4 zumindest in Hinblick auf die Grafik mit der PS2-Fassung übereinstimmt, darf man sich auf ein aufwändig inszeniertes visuelles Feuerwerk freuen. Die vielen Special-Effects demonstrieren eindrucksvoll die Leistungsfähigkeit der Next-Generation-Kiste von Sony.

WEB-INFO: <http://www.sega.com> / www.namco.com



THE SIMS

Electronic Arts macht Nägel mit Köpfen: Entwickler Maxis wird Ende 2002 eine brandneue The-Sims-Variante für PlayStation2 herausbringen. Dabei soll es sich keineswegs um eine statische Umsetzung der mit Preisen überhäuften PC-Version handeln. In Will Wrights (SimCity) Familien-Simulation muss der Spieler versuchen das tägliche Leben so gut wie möglich zu meistern. Geld verdienen, die Karriereleiter hochklettern, Frauen flachlegen – The Sims rückt den grauen Alltag in ein neues Licht.



THE GETAWAY-UPDATE

Das Londoner Sony-Studio Soho scheint aus der täglichen Teatime ein monatelanges Kaffeekränzchen gemacht zu haben: Das Gangster-Epos The Getaway erscheint voraussichtlich erst im Herbst 2002. Für das PS2-Spiel engagierte man professionelle Scouts aus der Filmbranche, die nach den passenden Örtlichkeiten für die 128-Bit-Schauplätze Ausschau hielten. In der Zwischenzeit sammelten sich über 30.000 Fotos und 40 Stunden Videomaterial für die Gestaltung von The Getaway an.

NAMCO-KÄTZCHEN!

Namco hat ein neues Götzenbild! Hitomi Yoshino ist das neue weibliche Modell, das für Namco die Werbetrommel (TV- und Printwerbung) rühren wird. Das aus der Computer-Retorte stammende Render-Babe ist 18 Jahre alt, ca. 1,60 m groß und wohnt in Tokio. Radfahren und Shopping sind ihre beiden Steckenpferde. Ein erstes Abbild konnte man auf dem MotoGP-2-Lkw, der auf der Tokyo Game Show 2001 Autumn stand, bewundern.



STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Star Wars Episode II: Attack of the Clones liefert die Vorlage für einen weiteren Star-Wars-Starfighter-Teil. Der Pilot kann dabei von der Macht Gebrauch machen. Das Besondere: Entweder alleine oder in Kooperation mit einem Mitspieler zieht man in den Sternenkrieg. Die 15 Missionen entwickeln den PS2-Jedi in atemberaubende Weltraumschlachten und gefährliche Kämpfe knapp über verschiedenen Planetenoberflächen des Star-Wars-Universums.



LOONEY TUNES: SPACE RACE

Infogrames schlägt aus der Looney-Tunes-Lizenz richtig Kapital. Bugs Bunny, Daffy Duck, Sylvester etc. schwingen sich für den Fun-Racer auf den Rücken urkomischer Vehikel. Die australische Infogrames-Niederlassung in Melbourne (Le Mans 24 Stunden, PS2) baut mit der PlayStation2-Version auf dem Dreamcast-Produkt (2000) auf. Demnach soll das Gameplay ausgewogener sein, d.h. Looney Tunes: Space Race verfügt über drei verschiedene Schwierigkeitsgrade.

USA GEHT SPÄTER ONLINE

In der Ruhe liegt die Kraft: Sony Computer Entertainment America hat den Erscheinungstermin des PS2-Breitbandadapters sowie die Eröffnung des Online-Betriebs auf Anfang 2002 verschoben. Zwar verfügt SCEA bereits über die komplette Infrastruktur, möchte aber keinen Schnellschuss riskieren. Tribes: Aerial Assault wird ebenfalls später erscheinen. Sierra wurde mit den Entwicklungsarbeiten des Ego-Shooters auf die zweite Jahreshälfte 2002 zurückgeworfen.

OZZY'S BLACK SKIES

"Finished with my Woman 'cause she couldn't help me with my Mind..." Bei iRock Interactive scheinen die Altmotter ihre wilden Fantasien mit dem Ozzy-Osbourne-Shooter für PlayStation2, Ozzy's Black Skies, ausleben zu wollen. Der Titel befindet sich in der finalen Entwicklungsphase. Derzeit wird dem Programmcode noch der allerletzte Feinschliff verpasst. Grund genug zum Moshen gibt es allemal: Eigens für den PS2-Titel komponiert der Black-Sabbath-Frontmann neue Musikstücke.



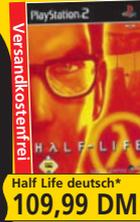
Game it!
by electronics boutique®
www.game-it.com



Devil May Cry*
119,99 DM



PS2 Konsole
599,00 DM



Half Life deutsch*
109,99 DM



Baldurs Gate - Dark Alliance*
99,99 DM



Atlantis The Lost Empire*
59,99 DM



RTL Skispringen*
64,99 DM



BDFL Manager*
89,99 DM



Fifa 2002*
89,99 DM



Harry Potter und der...
89,99 DM



Hidden & Dangerous*
29,99 DM



NBA Live 2002*
89,99 DM

PSONE	PS2
24 Stunden von Le Mans 29,99	Puchi Carat 29,99
5th Element 29,99	Pjama Sam 59,99
A Bugs Life PLATINUM 49,99	Rainbow Six - Rogue Spear 59,99
Ace Combat 3 49,99	Rainbow Six 29,99
Air Combat 29,99	Rayman Lesen und Rechnen 39,99
Alien - Die Wiedergeburt 59,99	RC Revenge 39,99
Alone in the Dark 4 89,99	RC Stunt Copter 29,99
Anna Kournikova Tennis 29,99	Resident Evil 49,99
Anstoss Premier Manager 29,99	Ridge Racer 4 Platinum 29,99
Ace Escape Platinum 49,99	Ridge Racer 19,99
Asterix - Streit um Gallien 39,99	RTL Skispringen 2002* 59,99
Asterix Maximum Gaudium 69,99	Scrabble* 59,99
Batman Gotham City Bacer 59,99	Sesamstraße - Street Sports* 59,99
BDFL Manager 2002 89,99	Sheep Dog n' Wolf - Part 1 74,99
Black & White* 89,99	Silent Hill PLATINUM 49,99
Booby Racer 2 29,99	Simpsons Wrestling Platin 49,99
Box Champions 2000 Classic 29,99	Smoochy Mania* 59,99
Breath of Fire 4 e.d.A. 49,99	Spec Ops: Covert Assault 29,99
Bundesliga Stars 2000 Classic 29,99	Spyro 1 PLATINUM 49,99
Castlevania Chronicles* 89,99	Spyro 2 PLATINUM 49,99
Championship Surfer* 59,99	Spyro 3 Year of the dragon 49,99
Cold Blood Platinum 49,99	Star Trek: Invasion 49,99
Colin Mc Rae Rally 2 Platinum 49,99	
CoK 2 Alarmst. Rot Classic 29,99	
Cool Boarders 3 PLATINUM 49,99	
Crash Bandicoot 3 Patinum 49,99	
Crash Team Racing Platinum 49,99	
Dancing Stage - Disney Mix* 89,99	
Darksföne 89,99	
Dave Mirra Freestyle BMX - Maximum Remix 49,99	
Digimon World 89,99	
Diño Crisis 2 PLATINUM 49,99	
Disney's Goofy's Funhouse* 49,99	
Disney's Atlantis The Lost Empire* 59,99	
Disney's Winnie Puuh 89,99	
Legends: Hontjagd 59,99	
Driver 2 Platinum 49,99	
Driver BEST OF INFRAMES 29,99	
Duke Nukem: Land of the Babes 29,99	
Duke Nukem: Time to Kill EV 29,99	
Duine 2000 Classic 29,99	
Eagle One - Best of Infogrames 29,99	
European Super League* 29,99	
Fear Effect 2 - Retro Helix 89,99	
Fifa 2002* 29,99	
Final Fantasy 9 Relaunch* 59,99	
Formel Eins 2001 29,99	
Fotdschwere Best of Infogr. 49,99	
Gran Turismo 2 Platinum 49,99	
Grandia 29,99	
GTA 2 29,99	
GTA 3 29,99	
Gunfighter - The Legend of Jesse James* 89,99	
H. Potter u. d. Stein der... 29,99	
Heart of Darkness Best of Infogr. 29,99	
Hidden & Dangerous* 49,99	
Hugo 2 49,99	
Hugo 3D - Das Geheimnis des... 44,99	
Hugo u. d. heulische Säuget... 29,99	
Infern. Superstar Soccer 2000 29,99	
International Track & Field 29,99	
Jade Cocoon 29,99	
James Bond: - Die Welt ist nicht genug Platin. 44,99	
Tomorrow Never Dies Platin. 49,99	
Jimmy White's Cueball 2 29,99	
Junior Sports Fußball* 59,99	
Killer Loop 29,99	
Kiss Pinball 24,99	
Konsole Playstation ONE 249,99	
Legend of Dragon 59,99	
Legend of Legalia 59,99	
Lego Insel 2 79,99	
LEGO Racers 54,99	
LEGO Rock Raiders 59,99	
Lucky Luke im Westernflügel 49,99	
Marfan Gothic - Unification* 29,99	
Medal of Honor Under. Platin. 49,99	
Medieval 2 Platinum 49,99	
Megaman Legends 2 49,99	
Megaman X5 49,99	
Men in Black Crashdown* 59,99	
Micro Machines V3 29,99	
Mike Tyson Boxing 29,99	
Moto Racer 2 Classic 29,99	
MTV Skateboarding 59,99	
MTV Sports: Pure Ride 79,99	
MTV Sports: Ultimate BMX 49,99	
Music 2000 29,99	
NBA Hoopz 79,99	
NBA Live 2000 Classic 89,99	
NBA Live 2002* 79,99	
Need for Speed 4 Platin. 49,99	
Need for speed Porsche Platin. 49,99	
Nicktoons Racing* 49,99	
Nicktoons Bowling Mountainbiking 29,99	
One Piece Mansion* 54,99	
Panzer Front 84,99	
Panzermania 29,99	
Planet Of The Apes* 84,99	
Planet PS Volume 3 14,99	
Pop'n Pop 29,99	
Pop'n Pop - The Beginning Classic 29,99	
Porsche Challenge 59,99	
Power Digger* 59,99	
PPG Die Törten Tragödie* 59,99	
Pro Pinball: Big Race USA 29,99	
Pro Pinball: Fantastic Journey 29,99	
Star Wars: Demolition 29,99	
Street Fighter Alpha 3 29,99	
Street Fighter Collection 2 29,99	
Street Fighter Ex2 Plus 29,99	
Tecken 29,99	
Superbikes 2000 Classic 29,99	
Syphon Filter 2 Platinum 49,99	
Tarzan Platinium 49,99	
Techno Mage 89,99	
Tekken 3 Platinum 49,99	
Tecken 29,99	
Terracon 59,99	
Thunderhawk 2 29,99	
Time Crisis: Project Titan 89,99	
Tiny Toons: - Plucky's phantastisches Abent.* 54,99	
TOC 4 2 29,99	
Toca World Touring Cars 49,99	
- JTOCA 3 Platin. 59,99	
Tommy Jetty in the house trap 29,99	
Tomb Raider 1 29,99	
Tomb Raider 2 44,99	
Tomb Raider 3 Platinium 89,99	
Tomb Raider Die Chronik 49,99	
Tony Hawk's Pro Skater 2 Platin. 49,99	
Tony Hawk's Skateboarding 29,99	
Toshinden 4 29,99	
UEFA Challenge 59,99	
UEFA Int'l Best of Infogr. 54,99	
Ultimate Fighting Championship 59,99	
Vergessene Welt Jurassic Park 84,99	
Verkehrsgigant, Der 29,99	
V-Rally 2 Best of Infogr. 29,99	
Wacky Races: Comic Star Coll. 39,99	
Warm Up GP 2001 59,99	
Warriors of Might & Magic 44,99	
WCW Mayhem Classic e.d.A. 29,99	
Wer wird Millionär? 69,99	
Wer wird Millionär 2 69,99	
Wing Over 2 29,99	
Woody Woodpecker Racing 89,99	
World Championship Snooker 29,99	
Worms Armageddon Best of Infogr. 29,99	
WWF Smack Down 2: Know... 84,99	
WWF Smack Down Platin. 49,99	
You don't know Jack 39,99	

WIR SIND WIEDER DA!
Nach unserer Umstrukturierung bieten wir Ihnen nun einen noch besseren Service zu gewohnter Super günstigen Preisen.

Wir bedanken uns herzlich bei unseren Kunden, die uns in dieser Zeit weiterhin treu geblieben sind.

+++ Kein Mindestbestellwert +++

Unsere Bestelladresse für
• Telefon: 08 31 - 57 51 57
01805 GAME IT [01805 4263 48]
• Telefax: 08 31 - 57 51 555
• Internet: www.game-it.com
• E-Mail: bestellung@game-it.com
• Post: game it! - D - 87488 Jetztau

Unsere Bestelladresse für
• Game it! - A-6931 Jungholz
• Tel. 05676/8372
• Preise x 7,5 = Ösch
Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.
Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr,
Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

+++ Versandkostenfrei ab 99,00 DM Warenwert +++

• Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 99,00 DM Warenwert
• Versandkosten: Bestellungen über Internet, schriftlich oder telefonisch 3,99 DM + 7,00 DM NNG
• Teillieferung: ab Warenwert von 40,00 DM
• * * * Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
• Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
• Alle Preise in DM

JAPAN
News



MGS-2-SOUNDTRACK

Konami veröffentlicht in Japan den Soundtrack zu Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty am 29. November (MGS2-Release). Auf der CD befinden sich 17 Musikstücke. MGS-Erfinder Hideo Kojima kam auf die Idee, diese Compilation zu veröffentlichen. Natürlich schrieb abermals Harry Gregson-Williams alle Melodien. Der Komponist wurde durch die Begleitmusik von Hollywood-Hits wie „Armageddon“ oder „The Rock: Feld der Entscheidung“ weltweit berühmt.



MAXIMO-PRE-ORDER-GIMMICK

Wer den Nachfolger der Ghouls'n-Ghosts-/ Ghost'n-Goblins-Saga, Maximo, zumindest in Japan vorbestellt (erscheint am 27.12.01), wird mit einem netten Gimmick belohnt. Man bekommt eine Boxer-Short als nette Dreingabe zum PlayStation2-Jump'n-Run. Die „Unterhose des Mutes“ (mit dem berühmten Herzchen-Muster) trägt Maximo unter seiner Rüstung. Erleidet man im Spiel zu viele Treffer, rennt der Held nur noch mit diesem Kleidungsstück durch die Gegend.

Release - Dezember
PLAYSTATION2

- Guilty Gear X Plus (Sammy)**
- Bravo Music: Christmas Edition (SCEI)**
- Sunrise Eiyutan 2 (Sunrise)**
- Adventure of Tokyo Disney (Konami)**
- EX Game of Millionaire (Takara)**
- PSone**
- Zanax X Zanac (Compile)**
- Happy Jogging in Hawaii (Twilight Express)**
- Mermaid's Season (Game Village)**
- Mickey & Friends Number Games (Atlus)**
- DX Game of Life IV (Takara)**

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Die Fahrzeuge vermitteln einen vielversprechenden Eindruck.



Die Gegner-KI wird neue Need-for-Speed-Maßstäbe setzen.

Wroom! Für Fans der Need-for-Speed-Serie hat das lange Warten ein Ende genommen. Die PS-starken Polygon-Boliden befinden sich derzeit noch in der Endmontage von Black Box Games. Das im kanadischen Vancouver ansässige Unternehmen spezialisierte sich in der vergangenen Zeit auf die Herstellung von Eishockey-Spielen (z.B. NHL Hitz

2002, Midway). Mit NASCAR 2001 roch man erstmals den verbrannten 32-Bit-Gummi. Need For Speed: Hot Pursuit 2 bietet dem PlayStation2-Rennspiel-Enthusiasten 20 Original-Karosserien. In der Garage befinden sich z.B. Modelle von Ferrari, Lamborghini und Porsche; hinter den Lenkrädern werden erstmals animierte Fahrer sitzen.

Außerdem stehen 12 verschiedene Strecken zur Auswahl, auf denen der Konsolist unzähligen Polizeistreifen durch die Lappen gehen muss. Als Belohnung werden Vehikel, Parcours, Upgrades, alternative Lackierungen, Spielmodi etc. locken. Eine Splitscreen-Option wird schließlich Anhängern des Multiplayer-Kults zahlreiche unterhaltsame Stunden garantieren. Erscheinungstermin: ca. Frühjahr 2002.

WEB-INFO: <http://www.ea.com>

CASTLEVANIA FÜR PS2!

Konami arbeitet seit längerer Zeit an einem Castlevania-Teil für PlayStation2. Über die Akteure, Story bzw. Gameplay-Details ist bislang nur wenig bekannt. Allerdings darf man sich auf ein zweidimensionales Abenteuer gefasst machen, also ganz im Stil des PSone-Hits Castlevania: Symphony of the Night aus dem Jahre 1997. Eine Neuerung gibt's dennoch: Der 2D-Charakter peitscht nun vor einer 3D-Kulisse sämtliche debilen Kreaturen und Blutsauger aus.



FLIGHT-FORCE-CONTROLLER

Logitech (in Japan: Logicool) bringt für Sidewinder F, eine actionlastige Flugsimulation, einen Controller mit Force Feedback am 13. Dezember 2001 auf den Markt. Zu den Features gehören noch: Ein Schubregler, sechs programmierbare Knöpfe und ein Button zum Wechseln der Kameraperspektive. Der Preis ist allerdings wahrlich kein Tiefflieger. Man muss für Logitechs Flight-Force-Controller 10.000 Yen (ca. 180 DM) berappen. Ein PAL-Release sollte dennoch nur eine Frage der Zeit sein.



GRANDIA-XTREME-UPDATE

Immer mehr Details werden zu GameArts' kommenden Rollenspiel bekannt: Grandia Xtreme verfügt über das gleiche Ultimate-Action-Battle-System wie Grandia II. Beide Titel erscheinen zumindest in Japan am 31. Januar 2002. Neu hingegen ist das Synchro-Flash-System. Werden bei Grandia-Xtreme gewisse Anforderungen erfüllt, blitzt der Bildschirm für den Bruchteil einer Sekunde auf. Im Anschluss können alle Party-Mitglieder gleichzeitig eine gezielte Attacke ausführen.



KICK OFF 2002

Der englische Kult-Entwickler Anco bittet zum Anstoß. Das Leder des Fußballklassikers aus der Top-Down-Sicht wird demnächst über den PSone- und PlayStation2-Rasen rollen. Der am 30. November erscheinende Titel bietet 204 internationale Teams, die nach dem Leder treten. Dabei soll Kick Off 2002 mehr Spieltiefe als die unzähligen Heimcomputer-, PC- und Konsolenvorgänger bieten. So besitzt beispielsweise diesmal jeder Athlet acht unterschiedliche Fähigkeiten.

MACHT

WORT

Jetzt wissen wir, was für ein Sinn hinter Sonys „Third-Place“-Werbekampagne für PlayStation2 steckt. Wir waren nicht zu dumm, die Message zu verstehen, nein, wir waren einfach noch nicht reif dafür. Die Ammenmärchen, die man uns aufsticht, es handle sich hierbei um einen Fachbegriff aus der Psychologie, sprich einen Ort, an dem man ausspannen kann, waren nur geschicktes Täuschungsmanöver.

Um es auf den Punkt zu bringen: Sony begrüßt Konkurrent Microsoft seit mehr als einem Jahr mit der entsprechenden Botschaft. Aus der zweideutigen Depesche hat sich eine klare Aussage herauskristallisiert: Herzlich Willkommen auf dem dritten Platz!

Grund dafür ist der Preis der Xbox. Ungefähr 940 DM (479,99 Euro) soll der klobige schwarze Kasten in Deutschland kosten, der im Hinblick auf die Größe mit einem Videorecorder aus den früheren 80er-Jahren vergleichbar ist.

Jedes Xbox-Spiel schlägt mit ca. 135 DM (69 Euro) zu Buche. Ein Bild des Schreckens, das man noch aus den „nebligen“ Nintendo-64-Tagen vor Augen hat.

Zugegebenermaßen belebt Konkurrenz das Geschäft, aber hat Software-Mogul „Billy Boy“ Gates nicht aus den Fehlern von Sony gelernt? Wenn wir zurückblicken, hat der anfangs hohe Kaufpreis der PS2 (869,- DM) vielen Unternehmen in der Videospielebranche Kopf und Kragen gekostet – vor allem in Deutschland. Erst nach der Preissenkung der PlayStation2 auf 599,- DM setzte bei uns der Boom ein. 599,- DM oder ca. 940 DM? Sein oder nicht sein? Sieg oder Niederlage? Das sollte hier wahrlich nicht mehr die Frage sein - Rock on PlayStation2!



FINAL FANTASY XI



Non-Playable-Characters (NPCs) treiben die Story voran.

Im März erscheint das elfte FF-Epos. Wie bekannt ist, handelt es sich um ein Online-Rollenspiel. Aus diesem Grund veröffentlichte Square die Preise für die Benutzung des Internet-Portals PlayOnline. Der Obolus, den man monatlich entrichten muss, liegt zwischen 1.000 und 2.000 japanischen Yen (ca. 18 bis 36 DM).

WEB-INFO: <http://www.playonline.com>



Die PS2-Festplatte wird bei FF XI zum Auslagern von Daten verwendet.

Tiefere Einblicke gewährte man auch in das Spielprinzip. Parallelen zum SEGA-Dreamcast-Hit Phantasy Star Online sind dabei nicht von der Hand zu weisen. So besteht die Möglichkeit, dass jedes PlayOnline-Mitglied mehrere Charaktere sein Eigen nennen darf. Jede Figur kann ganz nach Belieben gestaltet werden. Ge-

schlecht, Rasse, Herkunft – der Fantasie sind bei Final Fantasy XI keine Grenzen gesetzt. Obwohl jede FF-XI-Gruppe aus sechs Mitgliedern besteht, kann man sich mit anderen Online-Parteien zusammenschließen. Groß angelegte Kämpfe gegen übermächtige Gegner gestalten sich somit einfacher, wenn nicht sogar unterhaltsamer. Übrigens: Final Fantasy XI ist zu ca. 70% fertiggestellt.

CHRIS EDWARDS AGGRESSIVE INLINE

Nach der fast unüberschaubaren Flut an Skateboard-Titeln scheint nun die Inline-Skater-Welle im Anrollen zu sein. So möchte Acclaim vom Fun-Sport-Kuchen ein großes Stück abbekommen. Die Macher von Z-Axis Games können auf einen gewissen Erfahrungsschatz zurückgreifen. Zu den Werken zählt u.a. die Dave-Mirra-Freestyle-BMX-Reihe (PSone, PS2). Zum Line-up des Spiels gehören darüber hinaus Inline-Pros, wie etwa Taig Kris, Jaren Grob oder Shane Yost.

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Go! go! go! SWAT: Global Strike Team wird aller Voraussicht nach für PlayStation2 erscheinen. Als Entwickler zeichnet sich Argonaut Software (Alien: Die Wiedergeburt, PSone) verantwortlich. Im Herbst 2002 soll das US-Sondereinsatzkommando zum ersten Mal in Aktion treten. Der Ego-Shooter rund um das US-amerikanische Special-Weapon-and-Tactics-Team bringt dabei taktischen Anspruch und spannende Schusswechsel unter einen Hut.



LEGENDS OF WRESTLING-UPDATE

Hulk Hogan ist nicht nur eine lebende Legende, sondern auch das Aushängeschild von Acclaims Legends of Wrestling. Neben dem Solarium-gebräunten blonden Hünen steigen insgesamt 40 Muskelberge in den Ring. Dazu gehören: Bret „The Hitman“ Hart, Jerry „The King“ Lawler, Jimmy „Superfly“ Snuka, George „The Animal“ Steele uvm.. Legends of Wrestling, das von den Machern der ECW-Reihe (PSone), Acclaim Studios Salt Lake City, entwickelt wird, erscheint hierzulande im Januar 2002.



THE SCORPION KING

Dwayne Johnson alias The Rock bekommt einen zweiten PlayStation2-Auftritt spendiert: Der WWF-Superstar hat nun mit dem Action-Adventure aus dem Hause Universal Interactive ein eigenes Videospiel. Dabei beruht die Story auf dem

gleichnamigen Kinofilm „The Scorpion King“, der Mitte des nächsten Jahres in den Kino anlaufen wird. Wie bekannt ist, hatte The Rock als Skorpion-König in „Die Mumie kehrt zurück“ seinen großen Leinwand-auftritt.

D

Devil May Cry

STEHT FÜR DANTE

PSone-NEWS

WRC FÜR PSONE!

Sony Computer Entertainment hat beim schwedischen Entwickler UDS ein Rennspiel mit World-Rally-Championship-Lizenz in Auftrag gegeben. Dabei sollen die 32-Bit-Boliden erst gegen Ende 2002 über die PSone-Strecken brettern. Zur Info: UDS ist kein unbeschriebenes Blatt in der Videospielebranche. Man entwickelte bereits Sno-Cross Championship Racing (2000; Crave Entertainment) und World's Scariest Police Chases (2001; Fox Interactive) für Sonys in aller Würde ergrauten Kasten.



SHAKATTO TAMBOURINE

SEGA zeigt sich mit dem ersten PSone-Titel von ihrer Schokoladenseite. Es handelt sich um die Umsetzung des Tamburin-Coin-ops Shakatto Tambourine. Wie in der Spielhalle wird das Spiel mit dem Musikinstrument als Controller in den Nippon-Läden stehen. Da SEGA zu Dreamcast-Glanzzeiten in Deutschland die coole Maracca-Simulation Samba de Amigo - wenn auch nur in begrenzter Stückzahl - auslieferte, existiert ein klitzekleiner Funken Hoffnung für ein limitiertes PAL-Gastspiel.

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

Am 16. November ist es soweit: Das langerwartete Harry-Potter-Spiel wird die PSone verzaubern. Ob es schwarze oder weiße Magie sein wird, stellt sich erst beim Test in der nächsten Ausgabe heraus. In den 3D-Umgebungen trifft der Zauberlehrling auf mehr als 20 CPU-gesteuerte Charaktere (z.B. Hermine Granger oder Professor Dumbledore), die Harry Potter in Gespräche verwickeln werden. Entwickler Argonaut setzt obendrein auf eine Mischung aus Jump'n Run und leichter Rätselkost.



PSONE-BUNDLES

Passend zum anstehenden Weihnachtsgeschäft bringt Sony zwei PSone-Bundles heraus. Das erste Komplettpaket beinhaltet eine PSone-Konsole plus

das Spiel Disney's Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt. Im zweiten Pack findet man eine PSone-Konsole und das Spiel Harry Potter und der

Stein der Weisen vor. Beide Schachteln sind entsprechend gekennzeichnet. Mit einer unverbindlichen Preisempfehlung ab 279,- DM stehen beide Sets ab dem 14. bzw. 16. November im Handel.



KONSOLENLÖSUNGEN

Ab 9,95 DM

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (inkl. Plänen und Erläuterungen), alle in deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony Playstation 1, 2 & Nintendo 64) aus den Bereichen: Adventure, Rollen-, Action- und Strategiespielen. **Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - einfach anrufen):**

Alone in the Dark 4: A New Nightmare
Alundra 1 oder 2
Banjo Tooie (N64)
Baphomets Fluch 1 und 2
Breath of Fire 3 oder 4
C-12: The Final Resistance
Cold Blood
Diablo
Dino Crisis 1 oder 2
Dracula 1 (Resurrection) oder 2
Egypt 2
Evil Dead
Extermination
Fear Effect 1 oder 2
Final Fantasy 7 & 8 (14,80 DM)
Final Fantasy 9 (14,80 DM)
Flucht von Monkey Island
Grandia
Koudelka

Legend of Dragoon (14,80 DM)
Legend of Legaia
Myst
Onimusha: Warlord
Parasite Eve 2
Resident Evil Sammelband (14,80 DM)
Resident Evil Code VeronicaX (14,80)
Saga Frontier 2
Shadowman (14,80 DM)
Shadow of Memories
Silent Hill
Star Ocean 2
Suikoden 1 oder 2
Summoner
Tenchu 2
Tomraider Sammelband (14,80 DM)
Vagrant Story
Vandal Hearts 1 oder 2
Wild Arms

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - ständig Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur **9,95 DM** plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

GAMEPRESS Bestelldress: **Tel.: 0700 - 426377377**
Hohenzollerndamm 191 **Fax: 030 - 86397995**
10717 Berlin Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

Sie erreichen uns auch im **Internet** unter: <http://www.game-press.de>

SPIELEBERATER - HINTBOOKS



DELTA FORCE: URBAN WARFARE

PC-Mogul Novalogic hat sich dazu bereiterklärt, die Delta-Force-Serie für Sonys graue 32-Bit-Kiste umzusetzen. Für die Entwicklung zeichnet sich das im englischen Oxford beheimatete Softwarestudio Rebellion verantwortlich, da man bereits mit den PSone-Umsetzungen der beiden PC-Hits Tom Clancy's Rainbow Six und Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear Erfahrungen gesammelt hat. Es bleibt nur abzuwarten, ob sich die Qualität bei Delta Force: Urban Warfare für PSone auf einem höheren Level befinden wird.

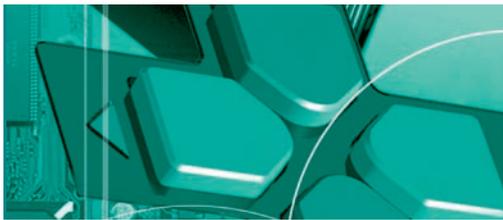


NEWS-MIX



CAPCOM-NAMCO-PARTNERSCHAFT

Am 11. November hielt Capcom in Zusammenarbeit mit Namco in Tokio und in Osaka, also den beiden Stammsitzen der Firmen, den Gun-Con-Battle ab. Der Wettkampf brachte die Sieger folgender Lightgun-Shooter hervor: Gun Survivor 2: Resident Evil Code: Veronica, Vampire Night und Time Crisis II. Als Belohnung schenkte man den Gewinnern u.a. eine limitierte GunCon in den Farben Silber oder Gold. Beide Wummen haben einen hohen Sammelwert, da sie nie in den Handel kommen werden.



GOOD BYE SNK

Adieu! SNK gehört seit Ende Oktober leider der Videospiegelgeschichte an. Das 1978 gegründete Traditionsunternehmen machte sich mit der NeoGeo-Plattform einen Namen – sowohl im Arcade- als auch im Heimbereich. Unvergessen bleiben daher Evergreens wie die The-King-of-Fighters-, Last-Blade-, Fatal-Fury- oder Metal-Slug-Reihe. Als Erbe hinterlässt man den treuen Fans neben einer Ansprache noch ein Wallpaper (www.neogeo.co.jp) für den PC. SNK, wir werden euch nie vergessen!

THQ KAUFT RAINBOW STUDIOS

Nachdem man mit ATV Offroad Fury und Splashdown bei Sony und Infogrames auf der PS2-Hochzeit tanzte, hat Rainbow Studios nun im Hafen der Ehe angelegt. THQ akquirierte am 8. November das Unternehmen aus Phoenix, Arizona. Fraglich ist nun die Zukunft diverser in der Entwicklung befindlicher Titel, wie etwa Star Wars Racer: Revenge 2 für Lucas Arts oder Mat Hofman's Pro BMX 2 für Activisions O2-Label (beides PlayStation2).



Hisashi Suzuki, President of Square

SONY STEIGT BEI SQUARE EIN!

Sage und schreibe 124 Millionen US-Dollar (ca. 275 Mio. DM) hat Sony auf den Tisch geblättert, um bei Square ins Geschäft mit einzusteigen. Dadurch ist Sony mit 19% der zweitgrößte Teilhaber am Unternehmen. Square verspricht sich dadurch die Lächer in den Kassen zu stopfen, die das „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“-Debakel aufgerissen hat. Sony und Square machten sogar ein Gentlemen-Agreement, über die Veröffentlichung von Produkten für verschiedene Plattformen.

SQUARE SCHREIBT ROTE ZAHLEN

Die Rollenspiel-Experten haben die Ergebnisse des ersten Geschäftshalbjahres veröffentlicht. So hat man alleine mit „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“ rund 82 Millionen US-Dollar (ca. 180 Mio. DM) Miese gemacht. Allerdings schlägt dieses Dilemma auf die Bilanz mit „nur“ 30 Millionen US-Dollar (ca. 66 Mio. DM) zu Buche. Bislang wurden 2,5 Millionen Final-Fantasy-Exemplare an den Handel ausgeliefert. Mit Kingdom Hearts und All-Star Pro Wrestling 2001 (beides PS2) erhofft man sich den Aufschwung.

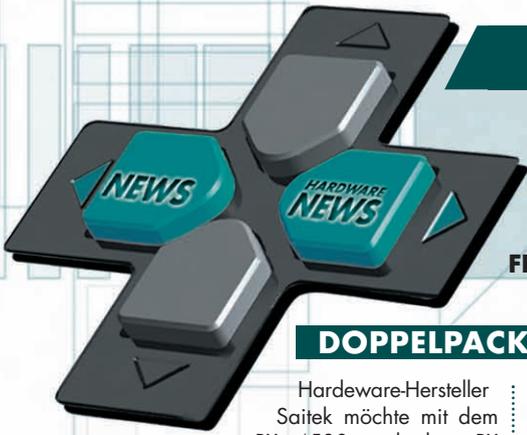


E
Devil May Cry
STEHT FÜR
ENDLICH

IN & OUT	
IN	
-	Käpt'n-Blaubür-Pfeifen
-	St. Pauli Nacht (DVD)
-	ICQ
-	SNK-Spiele
-	AvP2 (PC)
OUT	
-	versümmtes Halloween
-	Japan-Jetlag
-	1. FC Nürnberg
-	GameCube-Lieferengpässe
-	schwarz-grün

HARDWARE-NEWS 12/01

WEIHNACHTEN NÄHERT SICH MIT SCHNELLEN SCHRITTEN. UND PÜNKTLICH ZUR FESTLICHEN JAHRESZEIT, IMMER DANN, WENN DER GELDBEUTEL BESONDERS LOCKER SITZT, BRICHT EINE WAHRE FLUT AN NEUER HARDWARE ÜBER UNS HEREIN.



DOPPELPAK

Hardware-Hersteller Saitek möchte mit dem PX 4500 und dem PX 5000 gleich zwei neue PlayStation-Gamepads unter das Zockervolk bringen. Beide Controller verfügen neben den standardisierten Digital- und Analog-Funktionen auch über einen Turbo-Modus sowie über eine spezielle Achsenfixierung der Analogsticks. Je nach Bedarf könnt ihr einstellen, ob sich die Sticks ausschließlich nach oben und unten

bzw. links und rechts bewegen lassen. Besonders bei Rennspielen erweist sich diese Funktion als hilfreich. Das PX 5000-Pad verfügt darüber hinaus noch über ein weiteres Feature. Mit dem Makro-Modus seid ihr in der Lage Buttonkombinationen, die aus bis zu zwölf Befehlsfolgen bestehen können, durch einen einfachen Druck auf das D-Pad aufzurufen. Insgesamt kann der Spieler acht dieser sogenannten Makros festlegen. Das PX 4500 Gamepad kostet 49 DM, für das überzüchtete PX 5000 muss man etwas mehr, nämlich 59 DM, locker machen. Die Pads funktionieren sowohl an der PS2 als auch an der PSone.



PX 5000
PX 4500

Produkt	Joypad
Hersteller	Saitek
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	49,- DM / 59,- DM

KLEIN ABER FEIN

Zahlreiche Dritthersteller haben bereits ein portables PSone-Display auf den Markt gebracht. Nun zieht auch Sony nach und beglückt alle linientreuen PSone-Besitzer mit einem hauseigenen Bildschirm für unterwegs. Das lange Warten hat sich durchaus gelohnt. Zwar ist das Display im direkten Vergleich mit Konkurrenzprodukten deutlich kleiner, gerade einmal fünf Zoll, dafür besticht es mit einer grandiosen Bildqualität. Das Sony-PSone-Display ist nämlich in der

Lage, alle Bildzeilen darzustellen, was man von anderen LCD-Monitoren nicht behaupten kann. Zudem müsst ihr kein separates Netzteil anschließen; der 7,5V-AC-Adapter der Konsole reicht vollkommen aus, um beide Geräte zu betreiben. Erscheinen wird der PSone-LCD-Monitor von Sony voraussichtlich im Dezember. Der Preis stand bei Redaktionsschluss leider noch nicht fest, aber man kann davon ausgehen, dass er sich an den Konkurrenzprodukten orientieren wird.

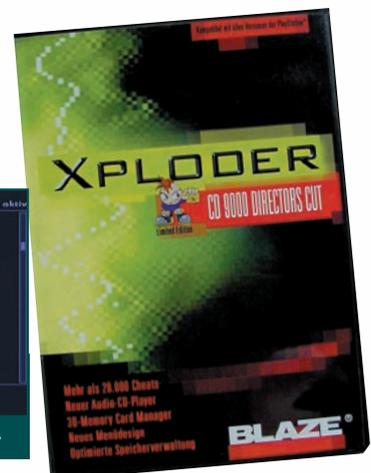


Produkt	PSone LCD-Display
Hersteller	SCEE
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	Dezember
Preis	noch nicht bekannt

EIN HERZ FÜR CHEATER

Mit dem Xploder CD 9000 Directors Cut sorgt Blaze für kräftigen Nachschub an der Schummelfront. Die jüngste Xploder-Version bietet viele neue Features. Insgesamt 28.000 Cheats für ca. 1.300 Spiele, darunter allein 19.000 Cheats für in Deutschland erschienene PAL-Titel, sind auf der CD zu finden. Der 3D-Memory Card Manager sowie der Audio-CD-Player wurden komplett überarbeitet. Ein neues Menüdesign macht das professionelle Schummeln jetzt noch einfacher. Besonders vorteilhaft ist die optimierte Speicherverwaltung

der Cheatcodes. Während bei älteren Xploder-Versionen sage und schreibe 15 Blocks für die Sicherung benötigt wurden, beansprucht der Xploder CD 9000 Directors Cut nur noch einen Speicherstand. Die neueste Xploder-CD kostet 59 DM, ist laut Hersteller aber nur für eine begrenzte Zeit erhältlich. Vollblut-Cheater sollten also schnell zugreifen!



Die Auswahl an Cheats ist gigantisch.

Produkt	Cheat System
Hersteller	Blaze
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	59,- DM

HECKSCHLEUDER

In letzter Minute erreichte uns das neue PS2-Lenkrad aus dem Hause SPEED LINK. Das futuristisch anmutende Thunder Force Racing Wheel verfügt über alle Features, die ein modernes Konsolen-Lenkrad aufweisen muss. Selbstverständlich zählt hierzu auch die inzwischen obligatorische Force-Feedback-Funktion, schließlich will man jede digitale Bodenwelle in den Knochen spüren. Das

Thunder Force Racing Wheel setzt sich aus drei Komponenten zusammen: Lenkrad, Pedalset und eine spezielle Konsole, auf der eine Tiptronic-Gangschaltung sowie eine Handbremse angebracht sind. Freunde gepflegter Drift- und Schleuderorgien müssen für das Thunder Force Racing Wheel 195,- auf den Tisch legen.



Die Schaltkonsole wird mittels Saugnäpfen an einer glatten Oberfläche fixiert.

Produkt	PS2-Lenkrad
Hersteller	Interact
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	7. Dezember
Preis	195,- DM

ANSCHLUSSWUNDER

Ihr seid im Besitz mehrerer Konsolen, aber euch nervt das ständige Umschließen und der Kabelterror? Dann könnte die AV Selector Box euch interessieren! Bis zu vier Konsolen bzw. auch andere elektronische Unterhaltungsgeräte, wie etwa Videorecorder oder DVD-Player könnt ihr an der Audio Video Selector Box anschließen. Per Knopfdruck wählt man, welches Signal in das TV-Gerät gespeist werden soll. Eigentlich ganz einfach. Leider schluckt die praktische Umschaltbox ausschließlich Signale aus Chinch- und S-Video-Kabeln. Wer seinen Spielbunker bereits RGB-optimiert hat, wird für die AV Selector Box nur wenig Verwendung finden.



Audio Links
Video
S-Video
Audio rechts

Produkt	Umschaltbox
Hersteller	Saitek
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	39,- DM

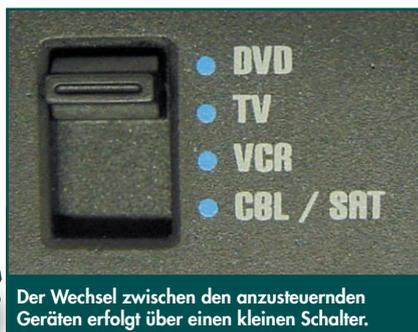
UNIVERSALGENIE

Die DVD Commander II Fernbedienung von Saitek entpuppt sich als wahrer Alleskönner. Mit der formschönen Infrarot-Fernbedienung, die sich im PS2-Design präsentiert, könnt ihr nicht nur bequem von der Couch aus die DVD-Funktion eurer PlayStation2 kontrollieren, sondern auch jeden gängigen Fernseher, Videorecorder oder Satellitenreceiver ansteuern. Dank der automatischen Code-Erkennung

passt sich der DVD Commander II von ganz alleine den heimischen Unterhaltungsgeräten an. Ein weiterer Pluspunkt ist das durchgeschliffene Empfangsteil, für jeden, der von den unzähligen Fernbedienungen auf dem Wohnzimmer Tisch die Nase voll hat und endlich alles auf einmal im Griff haben möchte, sind die 49 DM eine lohnende Investition.

Produkt	Universal-Fernbedienung
Hersteller	Saitek
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	49,- DM

Pluspunkt: Das durchgeschliffene Empfangsteil.



Der Wechsel zwischen den anzusteuenden Geräten erfolgt über einen kleinen Schalter.

V
Devil May Cry
STEHT FÜR
VERNICHTEND

PLAYSTATION2

HEADHUNTER

SONY



Headhunter ist ein digitaler Action-Thriller, der im wahrsten Sinne des Wortes an die Nieren geht. Denn im Grunde dreht sich die Story nicht „nur“ um Mord und Totschlag, sondern auch um Organhandel. Da die Dreamcast-Version seit dem 16. November in den Läden steht, handelt es sich um eine 1:1-Umsetzung der SEGA-GD-ROMs.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

ACTIVISION



Der Titel ist garantiert nichts für jedermann. Wer Arcade-Snowboarding erwartet, ist hier an der falschen Stelle. Das Spiel wird grafisch gekonnt in Szene gesetzt und fulminant durch einen exzellenten Soundtrack begleitet. Zudem sorgt eine stabile Framerate für ununterbrochenen Spielfluss.

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

VIRGIN INTERACTIVE



Das RPG basiert auf dem neuesten Regelwerk des bekannten „Pen & Paper“-Rollenspiels Dungeon & Dragons. Grafisch wird der Titel ein Highlight und gepaart mit dem exzellenten Sound, werdet ihr, ohne es zu wollen, tief in die Spielwelt Baldur's Gate abtauchen und dort als Zwerg, Ranger oder Zauberin erscheinen.

WAS KOMMT WANN - TERMINE

Heiko Strobel

Was bringt die Zukunft? Hier erfahrt ihr auf einen Blick, welche brandheißen Titel in diesem und im nächsten Jahr erscheinen sollen. Wie ihr wisst, kann sich der ein oder andere Termin verschieben, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.

DEZEMBER 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	Virgin Int.	Action	Dezember
CAPCOM VS. SNK 2	EA	Beat 'em Up	6. Dezember
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES	Ubi Soft	Adventure	06. Dezember
IRON ACES II: BIRDS OF PREY	THQ	Action	07. Dezember
JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY	SCEE	Adventure	14. Dezember
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2002	Acclaim	Rennspiel	Dezember
JET SKI RIDERS	Eidos	Rennspiel	07. Dezember
KICK OFF 2002	Acclaim	Sport	Dezember
NO ONE LIVES FOREVER	Vivendi Universal	Ego-Shooter	Dezember
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	Activision	Sport	Anfang Dezember
SIMPSONS ROAD RAGE	EA	Fun-Racer	12. Dezember
TWISTED METAL: BLACK	SCEE	Car-Combat	05. Dezember
WIPEOUT FUSION	SCEE	Future Racer	Dezember

JANUAR 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER	SCEE	Flugsimulation	30. Januar
DROPSHIP: UNITED PEACEFORCE	SCEE	Action	09. Januar
ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE	SCEE	Action-Adventure	23. Januar
ENDGAME	Empire Int.	Shooter	Ende Januar
HEADHUNTER	SCEE	Adventure	23. Januar
LEGENDS OF WRESTLING	Acclaim	Sport	Januar
MONSTER AG	SCEE	Action	23. Januar
REZ	SCEE	Music-Shooter	23. Januar
WORMS BLAST	Ubi Soft	Action	31. Januar
WTA TOUR TENNIS	Konami	Sport	Januar

1. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
ANTZ RACING	Empire Int.	Fun-Racer	1. Quartal
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	1. Quartal
BLOOD OMEN II	Eidos	Action-Adventure	
BRITNEY SPEARS: MAKE ME DANCE!	THQ	Musikspiel	Ende April
CONFLICT ZONE	Ubi Soft	Strategie	Februar
DARK SUMMIT	THQ	Action-Adventure	Mitte Februar
DEUS EX	Eidos	Action-Adventure	1. Quartal
DRAKAN II	SCEE	Action-Adventure	März
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportsimulation	Februar
ESPN X GAMES WINTER SPORTS	Konami	Sport	März
ESPN X GAMES SKATEBOARDING	Konami	Sport	1. Quartal
ESPN X GAMES SNOWBOARDING 2	Konami	Sport	März
EVE OF EXTINCTION	Eidos	Action	1. Quartal
EVERYBODY'S GOLF 3	SCEE	Sport	1. Quartal
F-355 CHALLENGE	SCEE	Rennspiel	1. Quartal
FINAL FANTASY X	SCEE	RPG	2002

1. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
GHOSTMASTER	Empire Int.	Simulation	2. Quartal
GRANDIA XTREME	Ubi Soft	RPG	Februar
HERDY GERDY	Eidos	Action-Adventure	1. Quartal
ICO	SCEE	Adventure	März
JADE COCOON 2	Ubi Soft	RPG	März
JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER	THQ	Kids-Software	Ende März
JURASSIC PARK SURVIVAL	Vivendi Universal	Action	4. Quartal
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	Konami	Strategie-Action	2002
MAXIMO	EA	Action-Adventure	14. Februar
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	2002
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Rennspiel	2002
MOTOGP 2	SCEE	Rennspiel	Februar
NASCAR HEAT	Infogrames	Rennspiel	Februar
PARAPPA THE RAPPER 2	SCEE	Musikspiel	Februar
POLICE 24/7	Konami	Action	Februar
SALT LAKE CITY 2002	Eidos	Sport	1. Quartal
SHADOWMAN: 2ECOND COMING	Acclaim	Adventure	1. Quartal
SPACE CHANNEL 5	SCEE	Dancing	Februar
SPACE CHANNEL 5 PART 2	SCEE	Dancing	1. Quartal
LOONEY TUNES: SPACE RACE	Infogrames	Funracer	Februar
STARSKY & HUTCH	Empire Int.	Racer/Shooter	3. Quartal
TETRIS WORLDS	THQ	Geschicklichkeit	1. Quartal
THE GETAWAY	SCEE	Action	1. Quartal
THE LEGEND OF ALAND'AR	Ubi Soft	RPG	2002
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Ubi Soft	Action	März
TROPHY BASS 5	Vivendi Universal	Simulation	2002
V-TENNIS	Infogrames	Sport	Februar
VAMPIRE NIGHT	SCEE	Shooter	März
VILLENEUVE RACING (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Rennspiel	März
VIRTUA FIGHTER 4	SCEE	Beat'em Up	März
WORLDS SPORT CARS	Empire Int:	Rennspiel	2. Quartal

PSone

DEZEMBER 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	13. Dezember
KICK OFF 2002	Acclaim	Sport	Dezember
POWER RANGERS: TIME FORCE	THQ	Action	Mitte Dezember
SESAME STRASSE SPORT	Ubi Soft	Edutainment	13. Dezember

1. & 2. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
DER BÄR IM GROßEN BLAUEN HAUS	Ubi Soft	Kindersoftware	31. Januar
DEXTER'S LABORATORY MANDARKS LABOR	Ubi Soft	Action	März
LARGO WINCH	Ubi Soft	Action-Adventure	März
MONSTER AG	SCEE	Action	23. Januar
RAYMAN RACE	Ubi Soft	Action	März
SCOOBY-DOO UND DIE GEISTERJAGD	THQ	Sport	1. Quartal
SCOOTER RACIN'	Ubi Soft	Rennspiel	17. Januar

PLAYSTATION2

JAK AND DAXTER:
THE PRECURSOR LEGACY

SONY



Das Spiel ist wahrhaftig ein Geniestreich, und zwar in jeder Hinsicht. Die Mischung aus Jump'n Run und kleinen Adventure-Elementen dürfte nicht nur Genre-Fans aus der Reserve locken. Bis jetzt mussten PlayStation-Besitzer immer auf Spiele von der Klasse eines Mario 64, Banjo Kazooie oder Conker's Bad Fur Day warten. Mit Jak und seinem Freund Daxter hat dies nun ein Ende.

I

Devil May Cry

STEHT FÜR
INNOVATIV

PSone

SYPHON
FILTER 3

SONY



Syphon Filter 3 bringt die beliebte Agentensaga zu einem Abschluss, zumindest auf der PSone. Leider merkt man, dass sich die Ära der 32-Bit-Konsole dem Ende entgegenneigt. Bis auf die Mini-Games muss man nämlich auf neue Features und spielerische Innovationen gänzlich verzichten. Auch in technischer Hinsicht setzt man bei Sony auf Altbewährtes. Logan und seine Kollegen präsentieren sich noch in demselben Grafikgewand wie bereits vor zwei Jahren.

Fragen-Anregungen
Fragen-Anregungen
Konstruktive Kritik?
Fragen-Anregungen
Schreibt uns!
Konstruktive Kritik?
Schreibt uns!

PLAYMAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

REDAKTION PLAY • play Mail • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123

...oder via Elektropost: mailus@playstation.com

GTA3: Dicker Hals



Moin, moin, liebe play-Redaktion! Einst wart ihr das beste Magazin auf dem Markt, doch seit Ausgabe 11/2001 stößt mich eine Sache mehr als sauer auf. Ok, die Screenshots sind nach wie vor vom Übelsten schwammig und dunkel, aber daran habe ich mich mittlerweile gewöhnt.

Was mich wirklich ankotzt, ist euer Schreibstil. Genauer gesagt, der von GTA 3, FIFA 2002 und Pro Evolution Soccer. Was beim ersten Lesen noch witzig erscheint, nervt beim zweiten Mal wirklich und somit fliegt das Heft ab in den Müll oder landet im Bad als Klopapierersatz -Kindergarten! Oder warum will mir irgendjemand Geschichten auf's Auge drücken, wie in GTA 3, oder Power-Phrasen um die Ohren feuern, wie in FIFA 2002? „Ein Biss von der labbrigen Pizza, ein paar Schluck vom brühwarmen Aldibier...“. Ich brauche Informationen über die Technik des Spiels, Zusammenhänge genauso wie Grafik und, und, und...! Wo sind die Infos geblieben? Das einzig Verwertbare aus euren Kritiken sind die Informationen aus dem Fazit. Traurig, traurig...!

Wie sagt der alte Fettwanst vom "Focus" in der Werbung so schön? „Fakten, Fakten, Fakten!“ - und so soll es sein! Eure Kritiken brauchen wieder Pfeffer genau so wie diese gottverdammte playMail! (...) Wäre für mich mal interessant, was andere Leser zu dieser Kritik sagen, aber vielleicht findet die jüngere Leserschaft euren Schreibstil ja fortschrittlich im Bezug auf andere Magazine.

Nille, Hamburg



Sich den Allerwertesten mit einem 6,90-DM-Papier abzuwischen – das nennen wir wohl verschwenderischen Luxus. Allerdings solltest du die angeprangerten Texte noch mal genau lesen, bevor du sie dir voller Hoch-

genuss durch die Rille ziehst. Beim genauen Betrachten der Artikel wird es dir wie Schuppen von den Augen fallen, dass du deine vermissten Informationen finden wirst. So unterhaltsam GTA 3, FIFA 2002 und Pro Evolution Soccer auch sind, so vollgepackt mit Fakten sind sie auch – man muss eben nur ein bisschen Nachdenken.

Mit diesen Texten haben wir ein Exempel statuiert, um zu schauen, wie solche literarischen Ergüsse bei den play-Lesern ankommen. Die Resonanz fiel durch die Bank positiv aus. Du bist bis jetzt die einzige Ausnahme, die aus dem Rahmen fällt.

GTA 3: Dickes Lob



Hi play-Team, Glückwunsch zu 50 Ausgaben kompromissloser Spieletests, Berichten über Themen wie BPjS oder der neuen Skandalserie, die andere Mags nicht in dieser Art und Weise aufzugreifen wagen. Hut ab, vor allem zum GTA-3-Test. Selten gab es einen derart witzig-provokanten Test im Gangster-Slang. Ich hoffe, ihr druckt ein paar Leserbriefe von Miesmachern ab, die sich darüber aufgeregt haben. Lasst euch von solchen Besserwissern nicht unterkriegen (...).

Joeshome, e-Mail



Vielen Dank. Lange Rede, kurzer Sinn: Die Antwort zu deinem Leserbrief findest du ein paar Zeilen weiter oben. Siehe dazu: „GTA3: Dicker Hals“.

Aufsichtspflicht



Sehr geehrtes play-Team, ich finde, es ist eine Sauerei ein Spiel wie GTA 3 in einer Zeit des Terrors auf den Markt zu bringen. Ich komme deshalb auf das Spiel, da es mein 14-jähriger Sohn wollte. Es versteht sich, dass

er es nicht bekam. Er erzählte mir von einer tollen Grafik und vielen Autos, das fand ich erst einmal sehr gut, da Spiele wie GT, GT2, Ridge Racer oder TOCA sicherlich Meilensteine auf der PlayStation sind. Als er dann von Polizei und Schießereien sprach, war mir klar, es kann nichts Gutes sein. Als ich dann danach fragte, wie er auf das Spiel kam, zeigte er mir ihre Zeitschrift. Zu meinem Entsetzen musste ich feststellen, dass es mit dem playKing ausgezeichnet war. Meine letzte Bitte ist es, solche gewalttätigen Spiele nur noch kurz vorzustellen und sie nicht noch auszuzeichnen oder sie in eine Top 10 zu wählen.

Benjamin K. Rotte, 35



Sowohl im TestScreen in play 11/01 (S.91, rechts unten) als auch auf der Packungsrückseite von GTA 3 ist angemerkt, dass das Spiel von der USK (Unterhaltungs-Software Selbstkontrolle) einen „Ab-18“-Stempel bekommen hat. Als Erziehungsberechtigter sind sie demnach verantwortlich, was bei ihrem Burschen im PlayStation2-Laufwerksschacht landet - und nicht wir.

Unser Magazin bedient darüber hinaus nicht nur die vorpubertäre Leserschaft, sondern auch alle Hardcore-Zocker - die volljährigen PlayStation-Enthusiasten mit inbegriffen. play ist die loyale PlayStation-Instanz mit umfangreichen, besonders detaillierten Berichten.

Apropos GTA 3: The Show must go on! Das hat sich auch Rockstar Games gedacht, als man die Crime-Simulation veröffentlichte – obwohl der Firmensitz einen Steinwurf vom eingestürzten World-Trade-Center-Komplex in New York entfernt liegt.

playUndercover: ein Gedanke



Nach dem letzten playUndercover-Artikel musste ich mich wirklich zusammenreißen, nicht laut

loszubrüllen! Was soll denn dieses Getue? Von wegen Moral? Es war bis jetzt nie ein Problem, Gewalt in Videospiele zu zeigen. Warum ist es dann auf einmal moralisch bedenklich?

Verstehen sie mich nicht falsch, denn, was in Amerika geschehen ist, ist nichts anderes als purer Wahnsinn und unsinniges Morden. Aber was die Spielebranche da auf-führt, ist nichts anderes, als sich bei den Zockern im wahrsten Sinne des Wortes einzuschleimen. Und gerade deshalb finde ich dieses falsche Mitleid, nur um Verkaufszahlen anzukurbeln und vor den Kunden gut dazustehen, einfach nur beleidigend!

Dass Spiele wie Smuggler's Run 2, die direkt mit dem Taliban-Regime im Zusammenhang stehen, überarbeitet gehören, steht aus Respekt vor den Angehörigen der Opfer außer Frage. Aber das Trara, das Microsoft um ihren Flight Simulator macht, ist einfach nur lächerlich - wenn die Terroristen nicht den Microsoft Flight Simulator zur Verfügung gehabt hätten, dann wären sie eben auf ein anderes Produkt umgestiegen! Für mich zeigt das aktuelle Geschehen in der Videospiele-Branche nur eins: Im Endeffekt sind die alle Firmen nichts anderes als geldgeile Schleimer, die nur dann dahergelaufen kommen, wenn die Umsatzzahlen zu sinken drohen!

Marian, Hall in Tirol



Mit dem gezielten Drücken auf die Tränendrüse bzw. Gewinne auf Kosten anderer zu erzielen, haben die vielen Änderungen und Terminverschiebungen wenig zu tun. Auch falsches Mitleid oder Geldschneiderei kann man den Entwicklerstudios nicht ohne weiteres vorwerfen.

Ein Grund, warum so viele Spiele abgeändert oder verschoben wurden, hängt mit dem Standort der Firmen zusammen. Viele Unternehmen der betroffenen Produkte haben ihren Stammsitz in den USA, wenn nicht sogar in New York. Klar, es gibt auch schwarze Schafe, rigorose Trittbrettfahrer, die auf Kosten der Terroranschläge ihre PR-Maschine spottbillig ins Rollen bringen - das ist aber zum Glück ein verschwindend geringer Teil.

Drei Hobby-Trainer unter sich!



Hallo play-Team!
Als ich euer letztes Heft (11 /2001) anschaute, sind mir fast die Augen ausgefallen, als ich den Brief von Saschi lass. Er macht TIF: This is Football 2002 komplett schlecht (naja fast). Dabei bin ich ganz anderer Meinung. TIF: This is Football 2002 ist das beste Fußballspiel für PS2. Der Sound z.B. ist vielleicht schlecht abgemischt, ist aber meiner Meinung nach Nebensache (man will ja Spielen und nicht Musik hören). Ich habe zwar FIFA 2002 nur auf einer Demo gespielt, finde es aber einfach nur blamabel, was EA da abgeliefert hat. Da ist ja sogar die

PSone-Reihe besser. (...)

S. Hoog, e-Mail



Hallo,
zum Brief von Saschi über This is Football 2002 kann ich nur sagen: TIF ist in meinen Augen viel besser als FIFA, da nicht so viele Tore passieren und der Spielstand immer normal ist. Die Tormänner sind auch viel besser und es gibt auch mehr Schwierigkeitsgrade als bei FIFA. Aber ich glaube, dass Pro Evolution Soccer noch besser wird. Auf die Frage, wer die Bayern mag, sag ich nur: Ich finde die Bayern voll cool!

Oliver Brandl, e-Mail



Tach auch!
Also, erst mal find ich's toll, dass ihr meine Mail abgedruckt habt. Aber ich habe mich wohl etwas unklar ausgedrückt: Ich wollte nicht sagen, dass FIFA irgendwie besser wäre, denn meiner Meinung nach gibt es nur ein „echtes“ Fußballspiel, nämlich Pro Evolution Soccer bzw. die Vorgänger auf PSone.

Was ich aber kritisiere, ist die KI, die auch euch negativ aufgefallen ist. Nur verstehe ich nicht, wie ihr dem Spiel trotzdem eine so hohe Wertung geben könnt, denn schließlich ist die KI neben der Ballphysik wohl das wichtigste in einer Fußballsimulation, oder etwa nicht? Und wegen den Torhütern: Schießt mal regelmäßig hoch in die Mitte. Na, etwas aufgefallen?! Trotzdem muss ich hier auch noch mal den Vergleich zu FIFA herbeiziehen:

Was ich von FIFA 2002 gesehen/ gespielt habe (PC Demo), sieht schon mal gar nicht schlecht aus, auch wenn das Gameplay sich nie und nimmer mit Pro Evolution Soccer messen kann.

Ich würde jetzt mal behaupten, dass FIFA und TIF ihren Reiz vor allem aus der Lizenz und nicht dem Gameplay beziehen. Und da hat FIFA die Nase noch weit vorne (tolles Transfersystem, echte Vereinsnamen etc.). Irgendwie setzt sich Sony mit TIF zwischen alle Stühle und ist überall irgendwie zweitklassig, was man ja ich in den Verkaufszahlen sehen kann. Aber ist ja auch egal, jeder hat halt sein Fußballspiel, das ihm am besten gefällt.

P.S.: Das Problem mit Mehmet Scholl lässt sich relativ einfach umgehen, indem man einfach in den Ländereinstellungen der PS2 auf Englisch umstellt, dann sieht man statt der Furzbacke Scholl nämlich Rio Ferdinand was sicherlich besser ist-auch wenn ihr in Deutschland das vielleicht anders seht. Bei uns im „Schoggi“-Ländle mögen wir die Engländer seit dem 2. September jedenfalls sehr (Ätsch!).

Sascha „Saschi“ Gafner, Schweiz



Für alle drei Leserbriefe: Man kommt sich bei all den verschiedenen Meinungen über das Konsolengekicke vor, als würde man an einen Fußballer-Stammtisch sitzen.

Egal, ob FC-Bayern-, Borussia-Dortmund- oder Leverkusen-Anhänger: Jeder Fan ist fest davon überzeugt, dass im direkten Vergleich sein FIFA-, TIF- oder Pro-Evolution-Team gewinnt.

Interessant ist nur die Tatsache, dass man ein betagtes FIFA 2001 mit Fußballspielen der neuen Generation, sprich TIF: This is Football 2002 oder Pro Evolution Soccer vergleicht. Die Schlussfolgerung anhand einer halbfertigen PC-Version von FIFA 2002 zu treffen, sollte man sich noch mal durch den Kopf gehen lassen. Darüber hinaus ist es ein Humbug Konsolen-Äpfel mit PC-Birnen zu vergleichen.

Die KI von FIFA 2002 ist uns nicht negativ aufgefallen, vielmehr haben wir die Verbesserungen der CPU-Intelligenz herausgehoben, aber gleichzeitig mit Pro Evolution Soccer verglichen. Beide Games besitzen diesbezüglich einen nahezu perfekten Programm-Code. Allerdings hat Konami in diesem Punkt die KI-Hausaufgaben besser gemacht - allerdings liegen zwischen beiden Titeln keine Welten.

Den Vogel schießt die Tatsache ab, Pro Evolution Soccer als den klaren Gewinner zu titulieren. Obwohl das Game ironischerweise beim Eingang dieser Leserbriefe bzw. Redaktionsschluss noch nicht einmal im Handel war. Gleiches gilt für FIFA 2002. Die finale Version, die mit irgendeinem (PS2-/PC-)Demo nur noch den Namen gemein hat, stand bei Posteingang noch nicht in den Regalen.

Ein bisschen Haushalt...



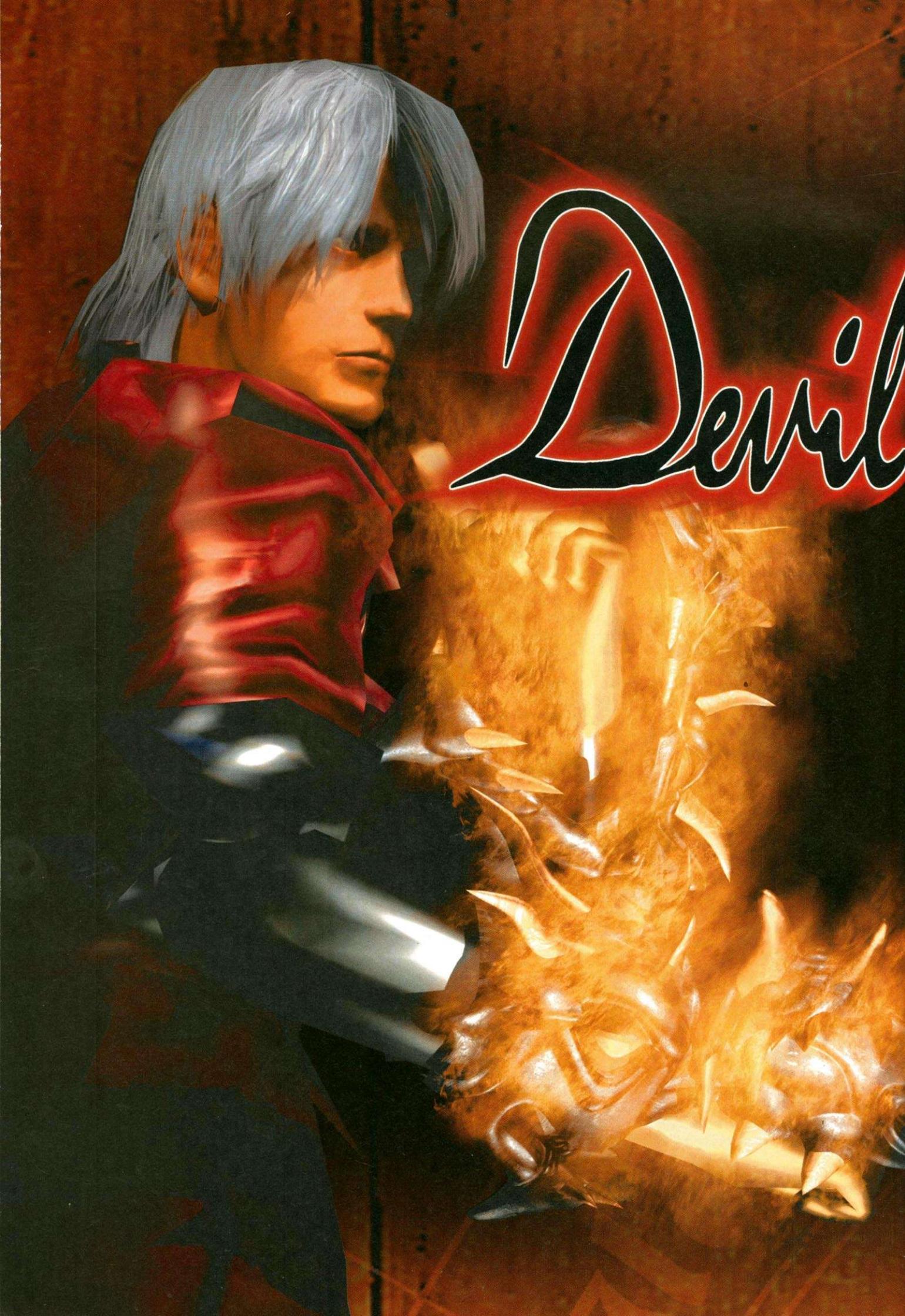
Hallo zusammen!
Euer letztes Heft hat mir sehr gut gefallen. Besonders meine ich damit auch den Test von Silent Hill 2. Ich werde mir auf jeden Fall den zweiten Teil kaufen. Den ersten habe ich ja schon lange. Bedanken möchte ich mich auch für die Anleitung "Wie bringe ich Silent-Hill-Flair in meine Wohnung". Ich werde alles genau so befolgen, wie es da drin steht. Werde meine Nahrung also auf Tiefkühl-Pizzen umstellen und alles andere werde ich auch machen. Meine Klospülung werde ich generell abstellen und in jedes Abflussrohr kommt eine Klopapierrolle rein. Dann gehts los

Manfred Gentzwein, e-Mail



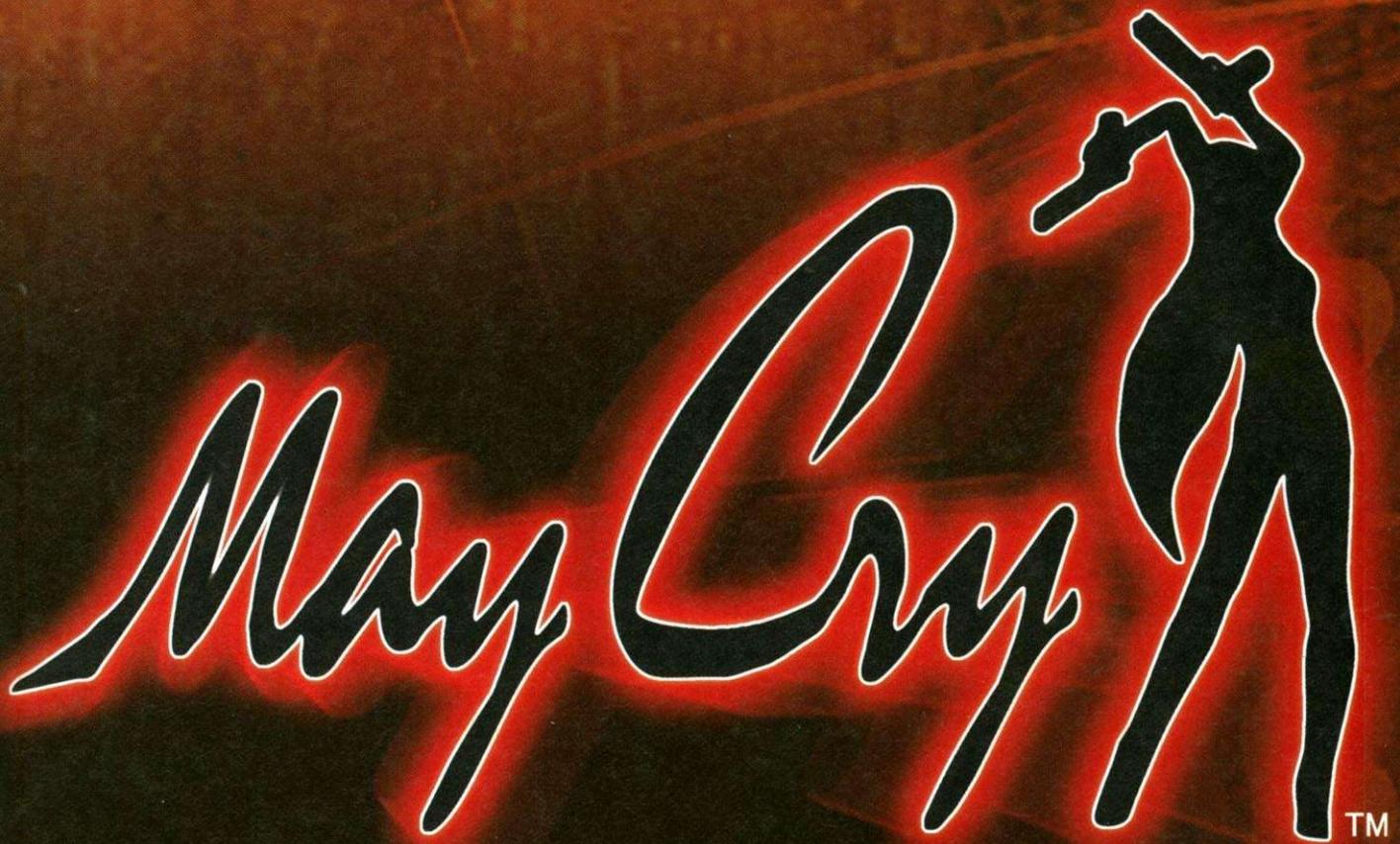
Cool! Dann hast du ja wenigstens unsere Message verstanden. Solche Videospiele-Meilensteine muss man nicht nur spielen, auch nicht zelebrieren, sondern auf eine intensive Art und Weise leben - Koste, was es wolle! Allerdings müssen wir dir gestehen, dass diese Live-Aufnahmen aus unseren Wohnungen stammen...

Devil May Cry
STEHT FÜR LEGENDÄR



Devil

Devil May Cry



VOM MACHER DES KLASSIKERS RESIDENT EVIL

“Das coolste Spiel aller Zeiten?”

OPM2

CAPCOM
devilmaycry.co.uk

PlayStation 2

© CAPCOM CO. LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO. LTD. DEVIL MAY CRY is a trademark of CAPCOM CO. LTD. ALL RIGHTS RESERVED. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

TOKYO GAME SHOW

AUTUMN 2001



play reiste ins Mutterland der PlayStation, denn vom 12. bis zum 14. Oktober öffnete die Tokyo Game Show Autumn 2001 ihre Pforten. Der Slogan der größten Videospielemesse im asiatischen Raum „Let's play together“ traf dabei den Nagel auf den Kopf...



MESSE Rückblende: Obwohl zwischen der Frühjahr- und Herbstausgabe der TGS gerade mal sechs Monate liegen, hat sich in der Videospielebranche einiges getan. Es fand ein richtiger Umbruch statt. Nach anfänglichen Startschwierigkeiten hat sich die PlayStation2 an der Spitze etabliert. Mit mehr als 20 Millionen verkauften Hardware-Einheiten ist Sony jetzt nicht nur vorrangig in unzähligen, Erdbeben-sicheren Nippon-Wohnzimmern vertreten. Konkurrent Nintendo veröffentlichte weltweit das 32-Bit-Handheld Game Boy Advance mit großem Erfolg. Zudem steht seit dem 14. September 2001 der GameCube (in Japan) in den Läden. Diesmal möchte „Big N“ nicht nur mit den üblichen Zugpferden wie Mario & Co. die jüngeren Zockerherzen im Sturm erobern. Newcomer Microsoft steht im Gegensatz dazu mit der Xbox noch in den Startlöchern. Ab dem 15. November wird es sich zuerst in den USA zeigen, ob Bill Gates' „Wunderwaffe“ etwas im bzw. auf dem Kasten hat. Hierzulande dürfte der horrende Kaufpreis von 479 Euro (ca. 940 DM) bereits im Vorfeld die Zocker vergraulen. Der lachende Vierte im Bunde ist zweifels-

ohne SEGA. Nachdem die Dreamcast-Produktion endgültig auf Eis gelegt wurde, steht die Entwicklung von innovativer und zugleich qualitativ hochwertiger Software für diverse Plattformen im Mittelpunkt. Übrigens: Nach jahrelanger Messe-Abstinenz entwarf das legendäre Sonic Team das Tokyo-Game-Show-Plakat.

Konami zeigt Größe!

Vor allem der größte japanische Hersteller, Konami, bietet abermals ein opulentes PSone / PlayStation2-Angebot. Auf den mehreren hundert Quadratmetern Ausstellungsfläche stand dabei natürlich **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** im Rampenlicht. Obwohl sich Hideo Kojima bis zum Release in den USA und Japan ausschweigen wollte, präsentierte er einerseits bei mehreren Bühnenshows neue Charaktere des kommenden PS2-Hits, andererseits konnte an einigen Displays eine neue, eingeschränkt spielbare Version des



Bei Silent Scope 2: Innocent Sweepty stellen die Besucher ihre Treffsicherheit unter Beweis.



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty war eines der unangefochtenen Messehighlights der Tokyo Game Show 2001 Autumn.



Rechts im Bild: Metal-Gear-Solid-Vater Hideo Kojima, der die neuen Charaktere vorstellt.



○ Suikoden III für PlayStation2.



○ Police 24/7 - ein exzellenter Lightgun-Shooter.



○ In vier Séparée konnte Police 24/7 angespielt werden.

Solid-Snake-Abenteuers bestaunt werden. Die Story knüpft an das erste, hierzulande nicht erhältliche Demo an. Es fiel auf, dass das übersensible Handling überarbeitet wurde. Das ehemalige FOXHOUND-Mitglied lässt sich nun punktgenau steuern. Als wahre Publikumsmagneten stellten sich die Sportspiele heraus. Besonders bei den PS2-Games von Konami Computer Entertainment Osaka musste man für ein ausgiebiges Probespiel etliche Minuten Wartezeit in Kauf nehmen. Hyper Sports Winter 2002 (PAL-Titel: **ESPN International Winter Sports 2002**), das japanische **International-Superstar-Soccer**-Pendant, Jikkyo J-League Soccer 2001 und **ESPN Winter X Games Snowboarding 2002** wussten dafür schon jetzt zu überzeugen. Als Angriff auf die Electronic-Arts-Konkurrenz waren hingegen **ESPN NBA 2night 2002** und **ESPN National Hockey Night 2002** zu verstehen. Eher für den japanischen Markt gedacht waren des Weiteren der Kick-Box-Titel **K-1**

World Grand Prix 2001 und die Sumo-Simulationen **Nihonsumo Okyou Kaikounin Hihon Ozumo Kakutouhen**. Das Tokioter Studio ließ bei der fünften Auflage von J-League Winning Eleven (**Pro Evolution Soccer**) den Next-Generation-Ball rollen. Außerdem wurde noch das gelungene **WTA Tour Tennis**, das seit dem 27. September in den japanischen Regalen steht, zur Schau gestellt.

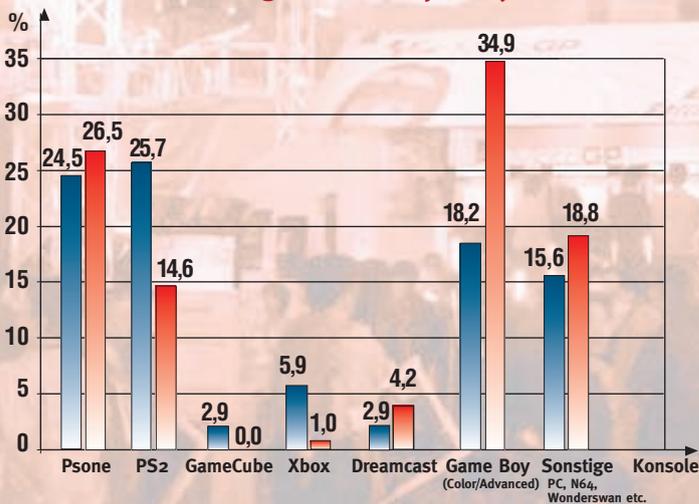
Konami zeigt Stärke!

„Baller“-Männer kamen bei **Silent Scope 2: Innocent Sweeper** und **The Police Shinjuku 24 (Police 24/7)** voll auf ihre Kosten. Bei Letztgenanntem bringt Konami die dazugehörige Lightgun und das Capture Eye heraus. Folglich steht **The Police Shinjuku 24** dem Automatenvorbild in nichts nach. **Suikoden III** verfrachtet Rollenspiel-Anhänger in eine traumhafte PS2-Welt. Lässt man die tolle Grafik und das überarbeitete Kampfsystem außen vor, schlägt das Game-

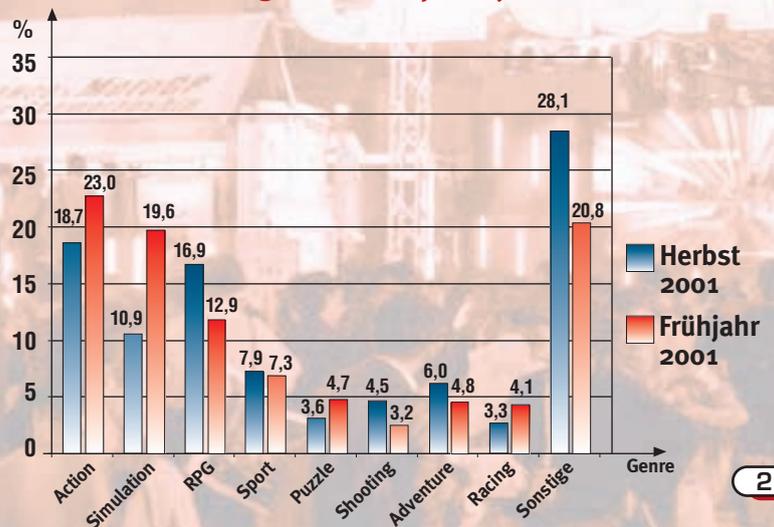
design in die Kerbe der beiden PSone-Vorgänger. Reges Interesse zeigten die Besucher bei der populären Dating-Simulation **Tokimeki Memorial 3** und dem **Adventure of Tokyo Disney Sea**, in denen bekannte Charaktere wie Arielle, die Meerjungfrau, oder Aladin ihren Auftritt haben. Aus den USA wurde das vielversprechende und rotzfreche 3D-Jump'n-Run **Frogger: The great Quest** importiert. PS2-Musik lag bei **Guitar Freaks 4th Mix & Drummania 3rd Mix** in der Luft, da neben der typischen Bemanipulierung nun auch richtige Schlagzeuge von Yamaha (DTX-Baureihe) via USB-Port angeschlossen werden können – Let's rock! Bei den vielen PSone-Spielen stachen nur wenige Produkte wirklich ins Auge. Umso größter war deshalb die Überraschung, dass **Goemon: Shin Sedai Shuumei** nicht mehr für PlayStation2, sondern für den betagten 32-Bit-Kasten erscheint. Zum Verbrennen von Kalorien regt das kampfbetonte Fitness-Spiel **Martial Arts** an. Natur-

Vergleich TGS Autumn 2001 mit TGS Spring 2001

Anzahl der vorgestellten Spiele je Plattform



Anzahl der vorgestellten Spiele je Genre



TOKYO GAME SHOW

AUTUMN 2001



○ Martial Arts lässt die Pfunde purzeln.

lich wird dazu ein Spezial-Controller herausgebracht, den man an beide Hand- und Fußgelenke anbringt. Zuletzt gab es die ein oder andere Warteschlange wegen des Bemani-Line-ups für PSone: *Pop'n Music 5* und *Dance Dance Revolution 5th Mix* bereicherten den Konami-Stand um zwei illustre Attraktionen.

Sony nimmt's gelassen

So konnte man die Stimmung bei Sony Computer Entertainment Inc. bezeichnen. Im Großen und Ganzen drehte sich bei diesem Stand alles um die PS2 - deshalb auch das Motto „You need new Game“. Die in aller Würde ergraute PSone beeinflusste nur am Rande das Geschehen. Viel Aufmerksamkeit erregten *Bravo Music* (bereits in Japan erschienen) und das Add-On *Bravo Music: Christmas Edition* (November 2001). Hierbei dirigiert man mit dem Dual-Shock-2-Controller auf Knopfdruck verschiedene Orchester. Außerdem durften Solisten bei *Yoake no Mariko* eine Vorstellung geben. Das kuriose Karaoke-Game wird Anfang Dezember mit passendem USB-Mikrofon im Land der aufgehenden Sonne ausgeliefert.



○ ICO - das ausgefallene Spiel kommt nächstes Jahr auch nach Deutschland.



○ Actionreicher als der Vorgänger: ESPN Snowboarding 2002.



○ ESPN NBA 2night setzt zum 3-Punkte-Wurf gegen das EA-Team an.

Für *The Yamanote Line: Train Simulator Real* muss an japanische Wohnhäuser höchstwahrscheinlich angebaut werden, denn die Größe des dazu passenden Controllers der Bahn-Simulation (JR-Line) stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten.

Rollenspiel-Enthusiasten lief vor allem bei *Wild Arms Advanced 3rd* das Wasser im Munde zusammen. Mit der Cell-Shading-Grafik zog das RPG unweigerlich die Blicke auf sich. Der Legend-of-Legaia-Nachfolger (PSone, 2000) *Legaia: Duel Saga* bietet im Gegensatz dazu herkömmliche PS2-Hausmannskost. Einen Videospiel-Überflieger sollte man deswegen nicht erwarten. Dass das dritte RPG im Bunde, *PoPoLoCrois Monogatari 3*, nicht den Weg nach Europa schafft, ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Mit der typisch asiatischen Thematik würde man in PAL-Gefilden kaum etwas anfangen können.



○ Trend oder Qual? Auch Wild Arms Advanced 3rd schwört auf Cell-Shading-Grafik.

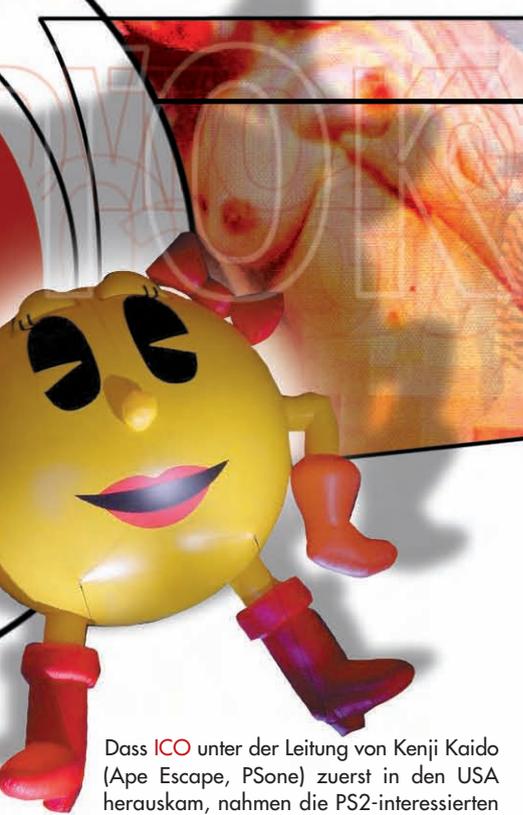


○ Vorderseite des Sony-Standes mit dem neuen Motto „You need new Game“.

Digitales Sushi - Gerüchteküche garniert mit

+++ THQ wird Koei in Europa vertreten. Folgende Titel erscheinen in Kürze: *Gitaroo Man* (März 2002), *Yanya Caballista: City Skater* (Januar 2002), *Dynasty Warriors 3* (Februar 2002), *Kessen II* (Januar 2002)
 +++ Konami hat mit den Dreharbeiten zum *Metal Gear Solid 2-TV-Spot* (jap. TV) begonnen. Hideo Kojima überwacht persönlich den Ablauf
 +++ Sega-AM2 wird extra für *Virtua Fighter 4* einen Virtua Stick veröffentlichen, damit die Moves auf Antrieb gelingen +++ Capcom arbeitet an einem Rennspiel mit **Cell-Shading-Grafik**. Es werden original Karossen wie z.B. ein *Mazda RX-7* vorkommen +++ SEGA setzt das



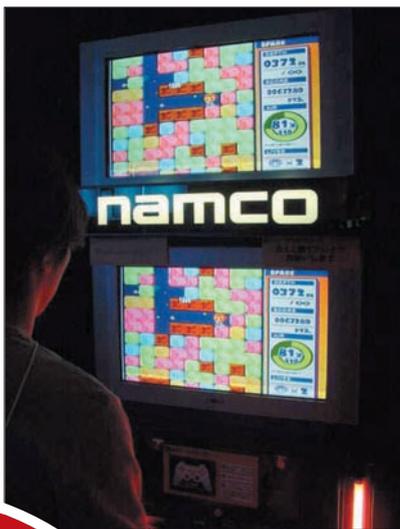


Dass **ICO** unter der Leitung von Kenji Kaido (Ape Escape, PSone) zuerst in den USA herauskam, nahmen die PS2-interessierten Besucher SCEI nicht krumm. Im Gegenteil: Das innovative Action-Adventure weckte bei vielen Personen große Neugierde. Gleiches gilt für **Jak and Daxter: The Precursor Legacy**. Für das neueste Jump'n-Run-Projekt der Crash-Bandicoot-Erfinder Naughty Dog drängten sich die Gäste dicht vor die Fernsehgeräte.

Last but not least sorgte das japanische PlayStation-Maskottchen Toro für Gesprächsstoff. Im gleichnamigen Spiel **Toro to Kyuuji** steuern PS2-Besitzer die weiße Kreatur durch eine fotorealistische virtuelle Welt.

Spielesegen von Namco?

Wie eh und je rückte man bei Namco nur



Mr. Driller, Namcos zweite Kultfigur neben Pac-Man, bekommt ein zweites PSone-Spiel.



Bravo Music: Christmas Edition.

bedingt mit der Sprache heraus. Anstatt die Leute mit dem sechsten Ridge-Racer-Teil oder einer spielbaren Version von Tekken 4 zu beglücken, gab es keinerlei Überraschungen. Wichtigster Titel war für das Unternehmen **Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht**. Auf einer riesigen Video-Leinwand präsentierte man im Viertelstunden-Takt einen Making-of-Trailer des Hit-verdächtigen PS2-Rollenspiels. Zudem konnte man an mehreren Displays eine Kostprobe des Xenogears-Nachfolgers (Square, PSone, 1998) nehmen.

Rauchende Lightgun-Colts gab es bei **Time Crisis II** und **Vampire Night** zu sehen, da beide Coin-op-Umsetzungen die GunCon2 unterstützen. Besonders beeindruckend: Der Look von Vampire Night wirkte besser als das Automatenvorbild.

Für **MotoGP 2** standen sich viele Motorsportfreunde die Beine in den Bauch. Während der drei Messtage war die in allen Punkten verbesserte PS2-Zweirad-Simulation ein beliebter Anlaufpunkt. Nur einen kleinen Vorgeschmack bot Namco mit **Alpine Racer 3**. Da es so gut wie keine Auswahlmöglichkeiten bei den Spielmodi und Strecken gab, lässt sich die Qualität nur sehr schwer einschätzen.

Einen wahren PSone-Lichtblick stellt **Mr. Driller G** dar. Das Geschicklichkeitsspiel, welches der neuesten Spielhallen-Variante



Inhalt der Limited-Edition-Packung von Xenosaga: Der Wille zur Macht.



The Yamanote Line: Train Simulator Real macht Taitos Densha de Go!-Reihe Konkurrenz.

entspricht, wartet erneut mit einem hohen Suchtfaktor auf.

Capcoms Schmankerl

Kleine, aber dafür besonders leckere Brötchen wurden bei Capcom gebacken. Allen voran **Onimusha 2** wusste auf Anhieb zu gefallen. Im Vergleich zum ersten Teil wurde das Hack'n-Slash-Abenteuer optisch aufpoliert. Man schwört dennoch auf vorderenderte Hintergrundkulissen. Dem Anschein nach fallen dafür die Rätsel knackiger und die Handlung weniger geradlinig aus. Kein Wunder, dass sich hier die Leute das Joypad ungern aus der Hand nehmen ließen.

Ein weiteres Ass hat Capcom mit **Maximo**



Ob Xenosaga: Der Wille zur Macht in Deutschland erscheinen wird, ist bislang noch ungeklärt.

herzhaften Fakten

Rollenspiel **Skies of Arcadia**, das bereits auf dem Dreamcast veröffentlicht wurde, für die PS2 um +++ Die Flugsimulation **Aero Dancing 4** befindet sich bei SEGA in Entwicklung und soll 2002 in Japan erscheinen +++ SEGA setzt den Automaten **Shakatto Tambourine** für die PSone um. Wie bei der Arcade-Fassung wird es ein Tamburin als Zubehör geben +++ Die Veranstalter der Tokyo Game Show spenden insgesamt **595.770 Yen** (ca. 10.600 DM) an die Hinterbliebenen der Opfer, die bei den Terror-Anschlägen in den USA ums Leben kamen +++ Genkis Online-Rennspiel **Shutokou Battle Online** wird das PlayOnline-Netzwerk mit verwenden +++



○ Onimusha 2 wird den Vorgänger in puncto Story und Rätsel übertrumpfen.



○ Erscheint Ende Dezember in Japan: Maximo, der Nachfolger von Ghost'n Goblins.

im Ärmel. Der Nachfolger der legendären Ghosts'n-Goblins-/ Ghouls'n-Ghosts-Serie aus den 80er-Jahren war zugleich das Aushängeschild. Das 3D-Action-Adventure ließ nicht nur die Herzen von Nostalgikern in die Höhe schlagen. Vor allem die Bombast-Grafik, die präzise Steuerung und die vielen versteckten Erinnerungen an die besagten Oldies verdienen schon jetzt vorab ein dickes Lob.

Zu guter Letzt wurde die PSone-Fraktion mit Rockman X6 (*Mega Man X6*) bedient – ein weiterer lauwarmer Aufguss der in die Jahre gekommenen 2D-Hopserei mit haarsträubendem Schwierigkeitsgrad.

SEGA triumphiert

Klein, aber oho! So lässt sich am besten die SEGA-Produktpalette beschreiben. Der ehe-



○ Michael Jackson liebt Space Channel 5 Part 2.



○ Kingdom-Hearts-Held Riku zierte den Eingang des Messestandes von Square.

malige Konsolen-Hersteller lockte hauptsächlich mit *Virtua Fighter 4* die Menschenmassen an den lichtüberfluteten Stand. Produziert von SEGA-Ikone Yu Suzuki (AM2), könnte das PS2-Beat'em-Up vermutlich Tekken 4 den Rang ablaufen. Dementsprechend bahnt sich ein spannendes Duell der Prügelgiganten im kommenden März an. Mit *Space Channel 5 Part 2* debütierte das SEGA-In-house-Team Game United Artits auf der TGS 2001 Autmn. Das Tanzspiel rund um die sexy TV-Moderatorin Ulala gewährt dem Ex-King-of-Pop, Michael Jackson, ein Gastspiel. Seinen Einstand feierte auch *Guguguru-Onsen 2*. Der Geschicklichkeitsspiel-Mix wird SEGAs erste Online-Software sein, die mehrere Plattformen (PS2, Dreamcast, PC etc.) miteinander verbindet.

Achtung, PS2-Tsunami!

Ob das spärliche Aufgebot bei **Square** an der schlechten Finanzlage liegt, ist fraglich. Das Unternehmen kocht zur Zeit auf



○ Yu Suzuki stellt Virtua Fighter 4 vor.



○ Space Channel 5 Part 2.



○ Auf der Leinwand: Hironobu Sakaguchi



○ Kingdom Hearts. Das RPG in dem Disney- und Square-Figuren gemeinsam ein digitales Abenteuer bestreiten.

Sparflamme – zumindest entstand diese Impression beim Besuch des Messestandes. So wurden In-Game-Ausschnitte von *Final Fantasy XI* nur auf eine riesigen Videoleinwand projiziert. Da der elfte Teil des Vorzeige-Rollenspiels ausschließlich online betrieben werden kann, wurde logischerweise das dazugehörige Internet-Portal von Square, PlayOnline, näher erläutert. Eindruck konnte *Kingdom Hearts* schinden. Das Action-RPG, bei dem sich unzählige Disney-Charaktere mit dem neuen Square-Helden Riku ins Abenteuer stürzen, war eine wahre PlayStation2-Augenweide.

Schließlich nimmt man mit *All Star Pro Wrestling 2* einen zweiten Anlauf. Der Vorgänger bekam bereits schlechte Kritiken und lag zudem wie Blei in den Regalen. Stattdessen zog **Enix**, der größte Konkurrent von Square in Japan, in puncto RPGs alle Register. Entwickelt von GameArts, prözte man regelrecht mit zwei verschiedenen *Grandia*-Versionen für die schwarze Sony-Kiste. Neben der Dreamcast-Umsetzung *Grandia II* setzte man mit der Neuentwicklung *Grandia Xtreme* gleich noch eins drauf. Beide Titel werden in Japan am selben Tag (31. Januar '02)



○ Virtua Fighter 4 für PlayStation2.

Tiefe Tokyo-Game-Show-Einblicke



Dass in Japan die Uhren vollkommen anders ticken, dürfte langsam und allmählich bekannt sein. Neben Putzmitteln, die nach Hubba-Bubba-Kaugummi



riechen, und Klosetts, zu deren Standard eine stufenlos regelbare Analdusche gehören, sind die freizügig gekleideten Messedamen (mit ihren säbel-



krummen X-Beinen) der Tokyo Game Show immer eine Reise ins Land der aufgehenden Sonne wert. Einfach lecker wie appetitliches Sushi...



herausgebracht. Besonders stolz war Enix auf die Präsentation von **Star Ocean 3**. Klar war zu erkennen, dass die Macher von Tri-Ace dabei die Tradition der Prequels konsequent fortsetzen.

Eher eine Außenseiterrolle spielte die Partygame-Sammlung **Itadaki Street** (PS2). Dafür rief das PSone-Remake (nun teilweise mit 3D-Grafik) des zehn Jahre alten NES-Klassikers **Dragon Quest IV** Staunen hervor.

Ein bunt gemischtes PlayStation-Potpourri entdeckte man beim Besuch von **Atlus**. Neben dem Racer **Touge Max 3** wurde man von dem Rollenspiel-Angebot förmlich erschlagen. Mit **Busin**, **Bourenbou Princess** und **Growlanser III** wurden die PS2-User verwöhnt. Das 32-Bit-Lager bedachte man lediglich mit **Shin Megami Tensei II**. Wider

Erwarten (wegen der bestürzenden Geschehnisse vom 11. September in den USA) flimmerte das in die Schlagzeilen geratene PSone-Action-Puzzle **Buile Baku**, bei dem Hochhäuser explodieren, über die Bildschirme.

Ruf des PS2-Propheten

Unglaublich, aber wahr: Bei **Bandai** herrschte aufgrund eines einzigen Mech-Spektakels täglich riesiger Andrang. In diesem Jahr war **Mobile Suit Gundam Renpo vs. Zeon DX** für PlayStation2 der Auslöser. Sowohl das Action-Spiel **Space Battleship Yamato: Iscandar he no Tsuioku** als auch **Akira Pinball** (beides PS2) gerieten deshalb ins Hintertreffen.

Alte Traditionen hegt und pflegt ebenfalls **Takara**. Mit **ChoroQ HG 2** und **Panzer Frame J-Phoenix** wurden zwei altbekannte Themen zum x-ten Mal aufgewärmt.

Lediglich die freizügigen Takara-Messe-mädels suchte man vergebens. Immer wieder auf die selben Pferde setzt im wahrsten Sinne des Wortes auch **Koei**. Wegen der Galopp-Rennsimulation **Winning Post 5**, das erstaunlicherweise auch im Februar in Europa an den Start geht, waren zeitweise bei diesem Aussteller riesige Menschen-trauben keine Seltenheit. **Fengshen Yanyi: Legends of Gods and Heroes** war stattdessen eines von vielen durch-



⊙ Eisenbahnerstreik ade! Mit **Densha de GO!** Shinkansen hat man eine freie Bahn.



⊙ **Grandia II** ist die PlayStation2-Umsetzung des Dreamcast-Hits.



Zur Lage der Videospiele-Nation



Beim Flanieren über die Einkaufsmeile in „Electronic Town“ Akihabara, dem Mekka für Videospiele, sah man in jedem Laden annähernd das gleiche Bild: PlayStation2-Produkte lassen die PSone in Vergessenheit geraten. Meterlange Regale, die beim Besuch der Tokyo Game Show 2001 Spring, also vor knapp sechs Monaten, noch mit Titeln für die 32-Bit-CD-Schleuder gefüllt waren, dienen nun zur Auslage für PS2-Software. Es grassiert ein regelrechtes PlayStation2-Fieber in Japan. Bestes Beispiel: Unverändert finden ca. 60.000 Konsolen wöchentlich ihre Abnehmer. Mit einer Fehlzündung ist leider

Nintendos GameCube ins Rennen gegangen. Zum Kampfpfeis von umgerechnet 420,- DM liegt die Plattform deutlich unter dem PlayStation2-Niveau (ca. 630 DM). Allerdings schenken die japanischen Zocker dem Würfel wenig Beachtung. Die drei Launch-Games Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm und Super Monkeyball boten anscheinend nicht genug Anreiz, sich einen GameCube anzuschaffen. Auch wurde der GCN nur in einer Farbe (violett) statt, wie angenommen, in drei (schwarz, orange) angeboten.

schnittlichen Rollenspielen dieser Messe - aus diesem Grund bleibt es nur den japanischen PS2-Konsoleros vorbehalten. Zumal Koei der Vertriebspartner von Midway in Japan ist, wurde u.a. der Strategietitel **Legion: The Legend of Excalibur** (PS2) dargeboten. Eine magere Ausbeute gab es bei **Hudson**. Die beiden mehr oder minder ernst gemeinten Rennspiele **Drift Champ** und **Bomberman Kart** für Sonys Next-Generation-Konsole werden gewiss nicht einmal einen Blumentopf gewinnen. Am **Taito**-Stand stand alles im Zeichen der Hochgeschwindigkeitszug-Simulation **Densho de GO! Shinkansen** (seit 20. September im Handel) und der Passagierflugzeug-Simu-

lation **Jet de GO! 2** (PS2). Für beide Titel stehen natürlich separat erhältliche, aufwändig gestaltete Controller mit USB-Anschluss zur Verfügung.

Klein, aber fein

Buchstäblich die Fetzen flogen am **Sammy** Stand. Vor dem fulminanten Beat'em Up **Guilty Gear X Plus** für PS2 bildeten sich schon wie im Vorjahr bei der Dreamcast-Variante Menschenmassen. Ein Beweis, dass 2D-Games immer noch in der Mode sind. Allein dem japanischen Geschmack entspricht die Pachinko-Simulation **Pachinko-Jissen Pachi-Slot Hisshouhou Juoh**. Grafisch imposant und für ein bis vier Spieler mittels i.LINK-Funktion: **From Software** ließ nur mit **Armored Core 3** die

PlayStation2-Muskeln spielen. Enorme Verbesserungen im Vergleich zum Prequel waren klar und deutlich zu erkennen gewesen.

Genki stellte als PlayStation2-Neuheit nur **Kengo 2** vor. Auch hier wird der Nachfolger aufgrund des erweiterten Gameplays voraussichtlich den ersten Teil, **Kengo: Master of Bushido**, weit hinter sich lassen. Nebenbei lehrte **Tecmo** mit dem ansprechenden Survival-Horror-Werk **Project Zero** allen PS2-Jüngern das Fürchten. Dank der überaus gelungenen Inszenierung und der westlichen Thematik ist eine PAL-Umsetzung nur noch eine Frage der Zeit.

Wie Phönix aus der Asche ist **Compile** aus der Versenkung auferstanden. **Zanac X Zanac**, die Fortsetzung des Oldies **Zanac**



⊙ Hoch zu Ross: Winning Post 5 von Koei.



⊙ Spielerisch opulent wird Kengo 2 ausfallen.



lation **Jet de GO! 2** (PS2). Für beide Titel stehen natürlich separat erhältliche, aufwändig gestaltete Controller mit USB-Anschluss zur Verfügung.

Klein, aber fein

Buchstäblich die Fetzen flogen am **Sammy** Stand. Vor dem fulminanten Beat'em Up **Guilty Gear X Plus** für PS2 bildeten sich schon wie im Vorjahr bei der Dreamcast-Variante Menschenmassen. Ein Beweis, dass 2D-Games immer noch in der Mode sind. Allein dem japanischen Geschmack entspricht die Pachinko-Simulation **Pachinko-Jissen Pachi-Slot Hisshouhou Juoh**. Grafisch imposant und für ein bis vier Spieler mittels i.LINK-Funktion: **From Software** ließ nur mit **Armored Core 3** die

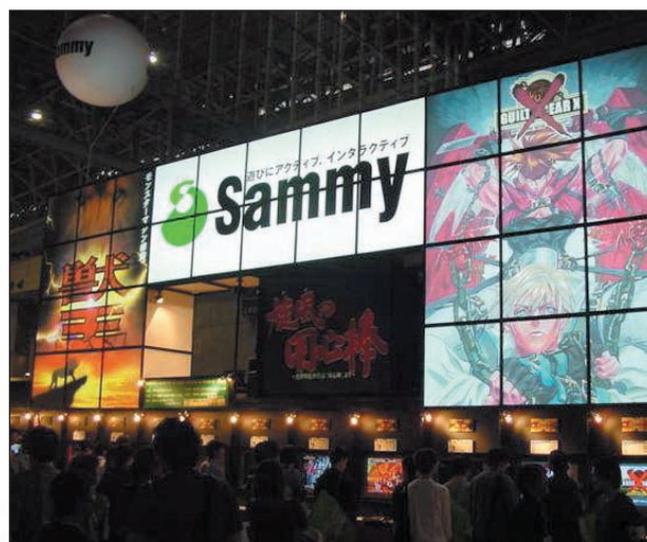
PlayStation2-Muskeln spielen. Enorme Verbesserungen im Vergleich zum Prequel waren klar und deutlich zu erkennen gewesen.

Genki stellte als PlayStation2-Neuheit nur **Kengo 2** vor. Auch hier wird der Nachfolger aufgrund des erweiterten Gameplays voraussichtlich den ersten Teil, **Kengo: Master of Bushido**, weit hinter sich lassen. Nebenbei lehrte **Tecmo** mit dem ansprechenden Survival-Horror-Werk **Project Zero** allen PS2-Jüngern das Fürchten. Dank der überaus gelungenen Inszenierung und der westlichen Thematik ist eine PAL-Umsetzung nur noch eine Frage der Zeit.

Wie Phönix aus der Asche ist **Compile** aus der Versenkung auferstanden. **Zanac X Zanac**, die Fortsetzung des Oldies **Zanac**



⊙ Tecmos Project Zero soll das PS2-Blut in den Adern gefrieren lassen.



⊙ Guilty Gear X Plus von Sammy ist das beste 2D-Beat'em-Up, das für PlayStation2 in Kürze erscheinen wird.

**TOKYO
GAME
SHOW**
AUTUMN 2001





○ Konamis Pop'n Music-Controller.



○ Dancing Hamutaro von Epoch.



○ Dance-Dance-Revolution-Tanzmatte für Kids.

(z.B. NES, Game Boy), erntete bei Shoot'em-Up-Enthusiasten viel Beifall.

Sinnvolle Hardware

Bei dieser Tokyo Game Show hielt sich das Angebot von exotischer Peripherie in Grenzen. So tanzte lediglich Sony Computer Entertainment Inc. aus der Reihe. In einem Schaukasten präsentierte man die limitierte Auflage der Hightech-Konsole. Die in fünf Farben erhältliche, mit Autolack angesprührte PlayStation 2 wird in jeder Kolorierung nur (teuflische) 666 mal pro Kontinent (Japan, USA, Europa) ausgeliefert. Volle Überzeugungsarbeit leistete der original PSone-Monitor. Auf zahlreichen LCD-Bildschirmen konnten diverse 32-Bit-Spiele angespielt werden. Extra für den Zocker nachwuchs stellte Konami eine „Kindgerechte“ Dance-Dance-Revolution-Tanzmatte vor. Der übergroße Pop'n-Music-Controller wird sicherlich auch seine Abnehmer finden. Den Vogel schoss, wie schon des Öfteren, Epoch ab: Für Exite Striker (Schuss-Controller wird an der Wade befestigt) und Dancing Hamutaro, bei dem Hamster mit Rasseln gesteuert werden, bedarf es keiner Videospielekonsole. Hierbei handelt es sich um digitales Spielzeug, welches an ein TV-Gerät angeschlossen wird.

Unter dem Dach...

... des Makuhari-Messegeländes warben mehr als 50 Aussteller um die Gunst der rund 130.000 Besucher. Erstmals gab die



○ Genial: Der PSone-Monitor von Sony.

überaus hohe Zahl von PlayStation2-Produkten den Ton an, sprich mehr als 80 Software-Titel sollten die Massen anziehen – und haben es letzten Endes auch geschafft. Viele Hersteller sehen in der PlayStation2 die Videospiele-Zukunft. Ferner ist zu erkennen, dass man die komplizierte PS2-Systemarchitektur in den Griff bekommen hat. Wir dürfen uns somit im kommenden Jahr auf eine Vielzahl von Hits freuen. Abschied nehmen heißt es von der allseits geliebten PSone. Nur vereinzelt erblickte das Auge des Messerbesuchers gute Software. Kassenschlager suchte man wie die Stecknadel im Heuhaufen. Nahezu alle Ent-

wickler blicken in die PS2-Zukunft und nicht in die einst so glorreiche PSone-Vergangenheit zurück.

Enorm viel frischen Wind bekommt die gesamte Industrie zweifelsohne durch SEGA verliehen. Mit einer exzellenten Auslese an hochkarätigen PS2-Juwelen scheint der einstige Konsolengigant wieder Fuß gefasst zu haben. Die ausgefallenen und einzigartigen Spiele sind eine Bereicherung – herzlich willkommen im PlayStation2-Club!



○ Das USB-Mikrofon wird nicht nur bei Yoake no Mariko eingesetzt werden, sondern auch bei künftigen Spielen.



○ Luxusware: Die farbigen PS2-Konsolen.



○ Am Mr.-Driller-Stand konnte man allerlei Fan-Artikel erwerben.

Spiele-Taifun – Die 10 beeindruckendsten Games im Überblick

Name	Hersteller	Plattform	Einschätzung
Onimusha 2	Capcom	PlayStation2	★★★★★
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	PlayStation2	★★★★★
Maximo	Capcom	PlayStation2	★★★★★
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	SCEI	PlayStation2	★★★★★
Kindom Hearts	Square	PlayStation2	★★★★★
Virtua Fighter 4	SEGA	PlayStation2	★★★★
MotoGP 2	Namco	PlayStation2	★★★★
Space Channel 5 Part 2	SEGA	PlayStation2	★★★★
Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	Namco	PlayStation2	★★★★
Suikoden III	Konami	PlayStation2	★★★★





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



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



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



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

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



SOUL REAVER 2™

THE LEGACY OF KAIN SERIES



PlayStation 2



EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.com



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Dirk Gemeinhardt
Seth Kleinberg

play begab sich Ende September mit dem Producer von Medal of Honor: Frontline, Scott Langteau, und seinem Team in den PlayStation2-Schützengraben. Das Resultat: Exklusiv für play brechen die Entwickler bei einer „Lagebesprechung“ ihr monatelanges Schweigen.

PS2 Obwohl Medal of Honor: Frontline erst Anfang März 2001 angekündigt wurde, befindet sich der Ego-Shooter überraschenderweise seit knapp zwei Jahren in Arbeit. Gleich nach der Fertigstellung des ersten Teils für PSone, sprich im Herbst 1999, nahm man das PlayStation2-Projekt in Angriff. Demnach sind bereits ca. 90% des gesamten Inhalts vollendet. Ein ähnliches Bild zeichnet sich bei der Engine und dem Gameplay ab. Mehr als 75% der Arbeiten sind bereits im Kasten. Übrigens: Der Titel war von Beginn an als ambitioniertes PlayStation2-Vorhaben angelegt. „Das Team wuchs auf über 50 Personen an. Wir erkannten rechtzeitig, dass wir expandieren müssen, um bezüglich eines Medal-of-Honor-Teils für PlayStation2 die Herausforderung annehmen zu können. Dabei

besteht die Hälfte der Mannschaft aus Medal-of-Honor-Veteranen“, erklärt Scott Langteau, der als Associate Producer bei Medal of Honor und später als Producer bei Medal of Honor: Underground mitwirkte.

Geschichte Täuschung

So ist es auch kein Zufall, dass Resistance-Mitglied Manon mit Medal of Honor: Underground (PSone, Herbst 2000) ein eigenes Gastspiel bekam. Der Solo-Auftritt der französischen Untergrundkämpferin war nur ein Mittel zum Zweck gewesen; denn DreamWorks Interactive (1995 von Microsoft und DreamWorks SKG als Joint-venture ins Leben gerufen, 2000 von Electronic Arts akquiriert) hatte schon damals ein festes Ziel vor den Augen - Medal of Honor: Frontline für PlayStation2.

„Im Grunde basiert Medal of Honor: Under-



Die künstliche Intelligenz der Gegner steht in engen Zusammenhang mit den einzelnen Animationsphasen.

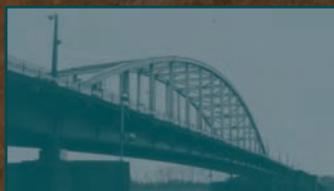
ground auf Manons Nachrichten aus dem ersten Teil“, verrät Peter Hirschmann, Producer von Medal of Honor „Wenn man das Geschehene abermals Revue passieren lässt, findet man zwischen den Zeilen viele versteckte Hinweise, wie etwa der Tod ihres Bruders durch die SS-Schergen oder die Sabotage von V1-Abschussrampen in Frankreich. Beide Ereignisse stellen bei Medal of Honor: Underground wiederum Missionsziele dar.“

Zur Info: Im Großen und Ganzen wurden



Im Vergleich zur PSone bestehen die PS2-Landsr nun aus ca. 2400 Polygonen (früher ca. 240).

„Operation Market Garden“

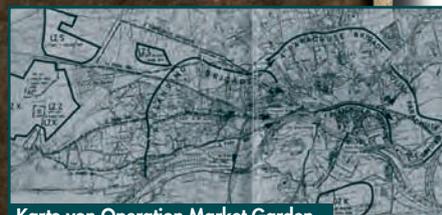


Die legendäre Brücke von Arnheim.



Schnappschuss Operation Garden.

Vom 17. bis 27. September 1944 sprangen rund 35.000 britische und polnische Fallschirmjäger zwischen Eindhoven, Nimwegen und Arnheim ab, um die Übergänge über den Niederrhein zu sichern und dadurch einen schnellen Vorstoß nach Nordwestdeutschland und in das Ruhrgebiet zu ermöglichen. Zu diesem Zeitpunkt wurde kein organisierter Widerstand der Deutschen mehr erwartet und die Alliierten rechneten mit dem Kriegsende im Dezember 1944. Die deutsche Armee sei keine zusammenhängende Streitmacht mehr, sondern bestünde nur noch aus versprengten, desorganisierten und sogar demoralisierten Truppen, denen es an Waffen und Gerät fehle – eine Fehleinschätzung, wie sich später herausstellte. Das wichtigste Ziel der „Operation Market Garden“ bestand in der Errichtung eines Brückenkopfes auf dem jenseitigen Rheinufer, um dadurch die Ausgangsbasis für künftige, gegen das Ruhrgebiet gerichtete Operationen der Alliierten zu schaffen.



Karte von Operation Market Garden.

Luftlandeoperation „Market“

- Absprung von 3,5 Luftlandedivisionen im Raum Grave, Nimwegen und Arnheim zur Einnahme der Brücken über mehrere Kanäle sowie über die Maas, den Waal und den Niederrhein.
- Öffnung einer Schneise von mehr als 70 km Länge von Eindhoven nach Norden.
- Unterstützung einer luftverlastbaren Division.

Bodenoperation „Garden“

- Vorstoß von Teilen der 2. (brit.) Armee von der niederl.-belg. Grenze bis an die Zuidersee (Ijsselmeer).
- Ausbrechen des brit. XXX. Korps aus dem Neerpelt-Brückenkopf am Maas-Schelde-Kanal (südl. Eindhoven).
- flankierende Entlastungsangriffe durch das brit. VIII. und das brit. XII. Korps.

Horten HO-IX/ Gotha Go 229

Die Konstrukteure Reimar und Walter Horten, zwei Verfechter der Nurflügler-Technik, entwickelten im Auftrag des Reichsmarschalls Hermann Göring ein Strahlenflugzeug. Inspiriert von den Analysen des Erbauers der Messerschmitt „Komet“ Me 163, Prof. Lippisch, machten sich die ehemaligen Luftwaffen-Angehörigen ans Werk. Da



Foto der Horten HO-IX

man bereits mehrere Lastensegler (HO I bis HO VIII) angefertigt hatte, konnten die Gebrüder Horten auf einen großen Erfahrungsschatz zurückgreifen.

Das Projekt HO-IX (RLM 8-229) wurde in Go 229 umgetauft, als man bereits im Sommer 1944 aus Gründen der Produktion in die Gothaer Waggonfabrik umzog. Am 2. Februar 1945 hob der Jagdbomber erstmals zu einem Testflug ab. Angetrieben wurde die erste Version von zwei Jumo-Turbinen (wie die Messerschmitt Me 262). Spätere Versuchsreihen wurden mit BMW-Motoren ausgestattet. Allerdings warf eine Serie von Pleiten, Pech und Pannen die Herstellung der „Wunderwaffe“ ständig zurück.

Am 14. April 1945 kam das Aus für die Horten HO-IX/ Gotha Go 229. Der Einmarsch von US-Truppen (3rd Army) brachte den Betrieb zum Stillstand.



Reimar und Walter Horten mit HO-Modellen.

Technische Daten:

Funktion:	Jagd-Bomber
Baujahr:	1945
Besatzung:	1
Antrieb:	2 Turbinen
Spannweite:	16,76 m
Höhe:	2,81 m
Länge:	7,47 m
max. Geschwindigkeit:	ca. 950 km/h
max. Reichweite:	ca. 1000 km
mögl. Bewaffnung:	4 x 30-mm-Bordkanonen 1 x 1000-kg-Bombe

die einzelnen Story-Fragmente des PS2-First-Person-Shooters von Peter Hirschmann und Chris Cross (Lead Designer von Medal of Honor) während der Pre-Production von Medal of Honor: Underground zusammengefügt.

Cleverer Schachzug

Es bleibt nur noch die Frage offen, warum bei Medal of Honor zwischen dem Statfinden von Mission Nr. 3 (Scuttle Das Boot U-4901) und Mission Nr. 4 (Attack Impenetrable Fort Schmerzen) mehr als ein Viertel Jahr liegt? Ganz einfach: Genau in diesem Zeitraum ist der Plot von Medal of Honor: Frontline angesiedelt. DreamWorks Interactive orientiert sich demzufolge so gut wie möglich an der Geschichte des Zweiten Weltkrieges. Scott Langteau bringt es auf den Punkt: „Es ist wahrlich kein Versehen, dass bei den zwei Missionen des Originals ein Zeitloch von vier Monaten aufklafft. Wir waren schon immer vom Operation-Market-

Garden-Debakel angetan, zumal es das Gegenteil zum durchschlagenden Erfolg von Operation Overlord (D-Day, 6. Juni 1944) darstellt. Wir dachten, es ist ein interessanter Zeitabschnitt, in den Jimmy Patterson exzellent passen würde. Daher war es von Anbeginn unsere Absicht gewesen, dass Medal of Honor eine ausgeklügelte zeitliche Abfolge besitzt.“

An vorderster Front

Ein Novum ist zweifelsohne der Story-Aufbau. Anstatt den Agenten Office of Strategic Services (OSS; 1942 von William J. Donovan gegründet) kreuz und quer durch Europa zu schicken, konzentriert sich DreamWorks Interactive diesmal vorwiegend auf einen Schauplatz. Dreh- und Angelpunkt ist dabei die besagte Operation Market Garden.

„Wir entwarfen zum ersten Mal einen zusammenhängenden Handlungsstrang. Das Spiel besteht aus sechs Missionen. Angefangen bei der Landung in der Normandie bis hin zur Operation Market Garden. (...) Für Jimmy haben wir ein durchdachtes Abenteuer geschaffen.“

Kurz nach dem D-Day begibt sich Jimmy für einen kleinen Einsatz hinter die feindlichen Linien an der französischen Atlantikküste. Im Anschluss nimmt er an der Operation Market Garden teil. Die Kampagne dient als Sprungbrett, um unerkannt ins Deutsche Reich zu gelangen. Medal of Honor: Front-

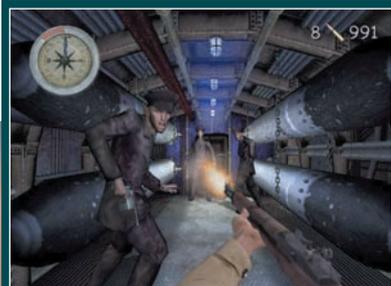
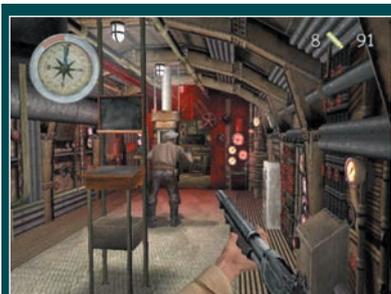


○ Eine starke Truppe: Das Entwicklerteam von Medal of Honor: Frontline mit Capt. Dale Dye (rechts außen).

line führt letzten Endes nur auf ein einziges Ziel hinaus: nämlich aus einer Fabrik den Flugzeugprototypen Horten HO-IX/ Gotha Go 229 zu stehlen“, veranschaulicht S. Langteau.

Glorreiche Vorbilder

Nachdem 1998 bei „Der Soldat James Ryan“ (5 Academy Awards) die letzte Klappe fiel, gab DreamWorks-Interactive-Mitbegründer, Regie-Krösus und mehrfacher Oscar-Preisträger Steven Spielberg ein Videospiel mit arverwandter Thematik in Auftrag. Insofern war der Antikriegsfilm der Stein



○ Jawohl, Herr Kaleu! Die „Grauen Wölfe“ werden Jimmy Patterson auch bei der PS2-Mission ins Kreuzfeuer nehmen.



○ Rund 25 Sprecher zeichnen sich für die Voice-Overs verantwortlich. Im Bild: Nick Meany.



○ Die 3D-Umgebungen des PS2-Spiels fallen nun deutlich interaktiver aus, als die beiden 32-Bit-Wegbereiter.



KRIEGSBILDER

Alle Movies, die Medal of Honor: Frontline beeinflusst haben, im Überblick:

Band of Brothers

Jahr: 2001

Format: US-Fernsehen

Regie: Tom Hanks

Hauptdarsteller: Tom Hanks, Donnie Wahlberg,

Dale Dye, Ron Livingston uvm.

Inhalt: Fernseh-Zwölfteler des US-Senders HBO. Mitglieder eines Fallschirmspringer-Regiments landen am D-Day in der Normandie. Der Krieg kennt keine Unschuldigen...



Brücke von Arnheim

(A Bridge too far)

Jahr: 1977

Format: DVD, VHS (RC2 bzw. PAL)

Regie: Richard Attenborough

Hauptdarsteller: Sean Connery, Gene

Robert Redford, Anthony Hopkins,

Hardy Krüger uvm.

Inhalt: Das größte Luftlandeunternehmen des Zweiten Weltkrieges mit Staraufgebot. Aufwendiges Kriegsspektakel in bekannter Hollywood-Qualität.



Der General (The General)

Jahr: 1927

Format: DVD, VHS (RC2 bzw. PAL)

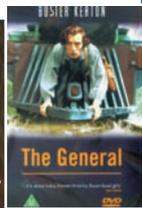
Regie: Buster Keaton

Hauptdarsteller: Buster Keaton, Joe

Keaton, Jim Farley, Marion Mack

uvm.

Inhalt: Ein Südstaaten-Eisenbahner ist seinen zwei Lieben, einem Mädchen und einer Lok, so zugetan, dass er die feindlichen Linien durchbricht und einen Großangriff der Nordstaaten vereitelt.



Der Zug (The Train)

Jahr: 1964 DVD, VHS (RC1 bzw. NTSC)

Regie: John Frankenheimer

Hauptdarsteller: Burt Lancaster, Jeanne

Moreau, Wolfgang Preiss, Arthur

Brauss uvm.

Inhalt: Während der Besetzung Frankreichs sollen Gemälde in einem Zug nach Deutschland gebracht werden. Der Film schildert die Bemühungen der Widerstandsbewegung, den Abtransport zu verhindern.



Der Soldat James Ryan

(Saving Private Ryan)

Jahr: 1998

Format: DVD, VHS (RC2 bzw. PAL)

Regie: Steven Spielberg

Hauptdarsteller: Tom Hanks, Matt Damon,

Edward Burns, Dennis Farina uvm.

Inhalt: Nach der Normandie-Invasion erhalten acht Mann den Befehl, einen US-Soldaten ausfindig machen und unverletzt nach Hause zu bringen, weil dessen Mutter schon drei Söhne im Krieg verloren hat.



☉ In Medal of Honor: Frontline wird man auf 12 verschiedene Waffen zurückgreifen können. Natürlich muss der OSS-Agent auch wieder List und Tücke anwenden, um ans Ziel zu kommen.



☉ Jedes Geräusch, welches z.B. das amerik. BAR-Gewehr verursacht, wurde festgehalten.

des Anstoßes für Medal of Honor gewesen. Da ebenfalls für Medal of Honor: Frontline diverse Hollywood-Blockbuster und TV-Serien eine wichtige Rolle spielen Scott Langteau aufschlussreiche Details: „Der Movie 'Brücke von Arnheim' ('A Bridge too far') hat uns dermaßen gefallen, so dass wir gleich eine ganze Mission Several Bridges too far getauft haben. Der erste Level geht vor der Kulisse der Brücke von Nimwegen, das zweite in einer Arnheimer Wohnsiedlung und das dritte (in Kooperation mit britischen Streitkräften) in der Altstadt der holländischen Stadt über die Bühne.

Zusätzlich hat uns der Film 'Der Zug' ('The Train') mit Burt Lancaster als Hauptdarsteller ange-



☉ Michael Giacchino spielt mit einem Orchester, bestehend aus 95 Musikern, den Soundtrack ein. Abermals ist auch ein Chor mit von der Partie.

sprochen. Folglich gilt es in der Mission Rolling Thunder an Bord des gepanzerten Zuges Sturmgeist zu kommen und damit in das Herz von Deutschland vorzustößen (...).“

Am Puls der Zeit

DreamWorks Interactive wälzte nicht nur unzählige Geschichtsbücher, sondern suchte auch das Gespräch mit den entsprechenden Experten, Zeitzeugen und WW-II-Kriegsveteranen. Erneut wurde der Ex-US-Marine Capt. Dale Dye (kämpfte von 1965 bis 1970 in Vietnam) konsultiert. Als militärischer Berater verlieh er zuvor zahlreichen Zelluloidstreifen, wie z.B. „Platoon“, „Der schmale Grat“ oder „Der Soldat James Ryan“, den nötigen Feinschliff.

Doch es kommt noch besser: „Beispielsweise erzählte uns Curt Lowens, was es für ein Gefühl ist, als holländischer Zivilist auf die Befreiung durch Operation Market Garden zu warten. Er war zu dieser Zeit ein Jugendlicher und hatte dadurch eine Vielzahl erstaunlicher sowie informativer Geschichten parat. Darüber hinaus reisten der Art Director und Associate Producer von Medal of Honor: Frontline in die Niederlande. Vor Ort stellten sie ausgiebige Recherchen an. Dabei schossen sie über 1200 Fotos, die bei der Aufmachung der 3D-Welten ihre Verwendung fanden“, so S. Langteau.



☉ Ob man die dts-Sound-Technologie im Spiel Verwendung finden wird ist noch unbekannt.



⊙ Linkes Bild: Erik Kraber und Jack Grillo bei der Empfangnahme des AIS-Awards (links).
Rechtes Bild: Art Director Dmitri Ellingson und Stephen Ratter studieren Fotos für das Leveldesign.

„SOLLTE JEMAND DIE EIGENTLICHE MEDAL-OF-HONOR-AUSSAGE NICHT VERSTEHEN, ALSO DAS SPIEL ALS VERHERRLICHUNG DES ZWEITEN WELTKRIEGES ANSEHEN, HABEN WIR UNSER ZIEL VERFEHLT.“

Scott Langteau, Producer Medal of Honor: Frontline

The Sound of War

Dass Medal of Honor und Medal of Honor: Underground jeweils mit einem Academy of Interactive Arts And Sciences Craft für das beste Sound Design im Rahmen der Game Developers Konferenz 2000 und 2001 prämiert wurden, ist nicht weiter verwunderlich. Lead Sound Designer Erik Kraber, der sein Handwerk bei Skywalker Sound (gehört zu Lucas Digital Ltd.) von der Pike auf erlernte, ist ein Ausnahmetalent.

Erik Kraber im Gespräch mit play: „Für Medal of Honor: Frontline fingen wir bezüglich der Toneffekte von Null an; fast jedes Sample wurde neu angefertigt. Im vergangenen Jahr arrangierten wir mehrere Außenaufnahmen. Besonders wichtig war die Session, wo wir echte WW-II-Waffen aufzeichneten, die im Spiel vorkommen. Natürlich wurde echte Munition verwendet. Es war für uns die einmalige Gelegenheit, da wir nicht nur die Schüsse aus verschiedenen Entfernungen (wenige Zentimeter bis mehrere hundert Meter) aufs Band brachten. So haben wir das Nachladen, das Herunterfallen von Hülsen, Einschläge auf verschiedene Oberflächen, Abpraller sowie vorbeiziehende Projektile erfasst.

Schließlich besuchten wir eine WW-II-Veranstaltung in North Carolina, wo wir den Sound von Fahrzeugen und einer Schlacht mit 300 Mann festhielten.“



⊙ Verschiedene Zeichnungen und Skizzen von Personen, die im PS2-Spiel vorkommen.



⊙ Landung in der Normandie: Sowohl die Daten als auch der Sound werden „On the fly“ gestreamt. Somit fallen die kleinen, nervigen Ladepausen weg.

Einsatzbesprechung mit ...

... Scott Langteau, Producer Medal of Honor: Frontline

play: Nimmt Steven Spielberg Einfluss auf Medal of Honor: Frontline oder hatte er Ideen dafür?

S.Langteau: Steven liegt die Medal-of-Honor-Serie sehr am Herzen. Ursprünglich rief er ja das Spiel zusammen mit DreamWorks Inter-active ins Leben. Er füllt sich eng mit Medal of Honor verbunden. Er ist wie ein Schutzengel, der gelegentlich vorbeikommt, um nach dem Rechten zu sehen. (...) Er hat jedoch mit Medal of Honor: Frontline wenig zu tun. Er ist mit „AI“ und anderen Projekten zu sehr beschäftigt.



play: Habt ihr euch jemals Gedanken gemacht, den Krieg zu verherrlichen?

S.Langteau: Ich bin froh, dass diese Frage gestellt wird. Es ist für uns äußerst wichtig die richtige Botschaft, was Medal of Honor betrifft, zu verbreiten. Sollte jemand die eigentliche Medal-of-Honor-Aussage nicht verstehen, also das Spiel als Verherrlichung des Zweiten Weltkrieges ansehen, haben wir unser Ziel verfehlt. (...) Uns schrieb einmal ein junger Mann, der sich bedankte, da er sich durch Medal of Honor intensiv mit dem Zweiten Weltkrieg beschäftigte. Er begann Bücher zu lesen, sich mit dem Thema intensiv zu beschäftigen und befragte darüber hinaus seinen Großvater zu den damaligen Geschehnissen (...).

play: Was bereitet dir letztendlich bei der Entstehung von Medal of Honor: Frontline am meisten Spaß?

S.Langteau: Zweifellos, obwohl es so billig klingt, bereitet mir die Zusammenarbeit mit meinen Kollegen am meisten Spaß. Ich wünsche, dass ich es in Worte fassen könnte, was ich für eine großartige Zeit mit diesen Leuten verbringe. Sie sind voll motiviert und leidenschaftlich bei der Sache (...). Ich sehe diese Tatsache als Geschenk an, das ich wahrscheinlich gar nicht verdient habe. (...).

play: Vielen Dank für die heißen Infos.

Gesichtsanimation



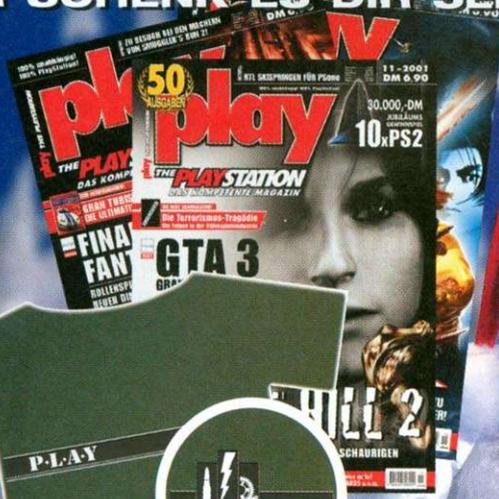
Im Angesicht des Feindes: Jeder PS2-Landser verfügt je nach Situation über eine ausgeprägte Mimik.

LASS DICH ÜBERRASCHEN!

DAS play-ABO.

LASS ES DIR SCHENKEN ODER SCHENK ES DIR SELBST

WEIHNACHTS ABO



DEINE ABO-VORTEILE

- > 10% vom Kioskpreis sparen
- > Jeden Monat frei Haus
- > Exklusives play T-Shirt
- > Unser Xmas Geschenk an dich:
Du erhältst 10 bereits erschienene
Ausgaben der play gratis!
- > Auf Wunsch mit Geschenkgutschein!

**ABOBESTELLUNG
JETZT AUCH
PER SMS MÖGLICH!**

WIE? GANZ EINFACH!

Gebt **PLAY PX** ein und schickt die
SMS an Tel. 72866

WICHTIG! Zwischen **PLAY** und **PX** ein Leerzeichen lassen
ACHTUNG! Dieser Service ist nur in Deutschland und
Schweiz verfügbar. Für e-plus Kunden besteht die
Möglichkeit der SMS-Bestellung erst ab 01.11.01!

Füll aus und
schicke oder faxe an:

play

CyPress Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19
88131 Lindau

Österreich: Postfach 4
6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Strasse 14
9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: (0049) 0 18 05 - 90 90 88
(24Pf./Min.)

erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr
Fr. von 8-15 Uhr

Fax: (0049) 0 18 05 - 90 90 89

Noch schneller
e-mail: abo@cypress.de
oder per net: www.cypress.de

per SMS:

play Weihnachtsabo:

T-Shirt-Größe

L XL XXL

Ich schenke mir selbst Ich verschenke (wer verschenkt, bekommt einen coolen Geschenkgutschein zugeschickt!)

Name, Vorname

Straße/Postfach

PLZ, Ort

Telefon

e-mail Adresse

Geburtsdatum

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

per Bankabbuchung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

gegen Rechnung

Das Geschenkabo inkl. T-Shirt und 10 Gratis-Ausgaben sendet ihr bitte an:
(nur ausfüllen, wenn ihr nicht selbst Empfänger seid)

PS12101

Name, Vorname

Telefon

Straße/Postfach

PLZ, Ort

Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Zustellung des Geschenkgutscheines nur bei Bestelleingang bis 19.12.01. Das Cypressabo läuft ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden.

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt dieses Widerrufsrechtes ohne Begründung bei der „CyPress Abo-Service“ auf einen dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt). Bitte beachte bei Bestellungen per SMS auch die AGBs unseres SMS-Providers unter www.synapsy.com.

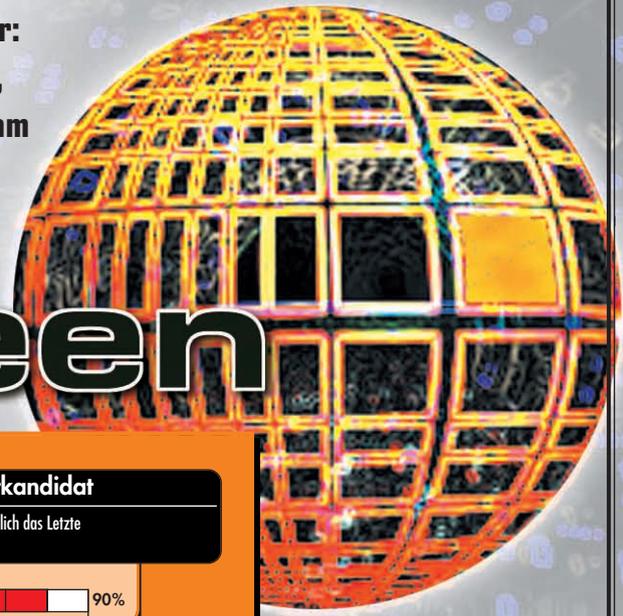
Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

 **PLAY PX**
per SMS an 72866
Wichtig: Zwischen PLAY und PX ein Leerzeichen lassen

Noch schlummern sie in den geheimen Labors der Entwickler: Die kommenden Hits des Jahres. Hier erfahrt ihr schon jetzt, was euch in naher und ferner Zukunft erwartet. Das play-Team durchforstet Monat für Monat den Softwareschub und trennt dabei sorgfältig die Spreu vom Weizen.

PreScreen



Hier erfahrt ihr noch vor dem Erscheinen eine erste Qualitätseinschätzung des Titels

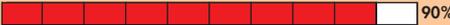
- ★★★★★ Potenzieller Hitkandidat
- ★★★★☆ Hervorragend
- ★★★☆☆ Vielversprechend
- ★★☆☆☆ Durchschnittlich
- ★☆☆☆☆ Naja...

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Ein absoluter Oberhammer! Die Entwickler werden wirklich das Letzte aus der Konsole kitzeln.

FERTIGGESTELLT



Eine grobe Einschätzung soll euch über den derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.



⊙ Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



⊙ Gran Turismo Concept



⊙ Head Hunter



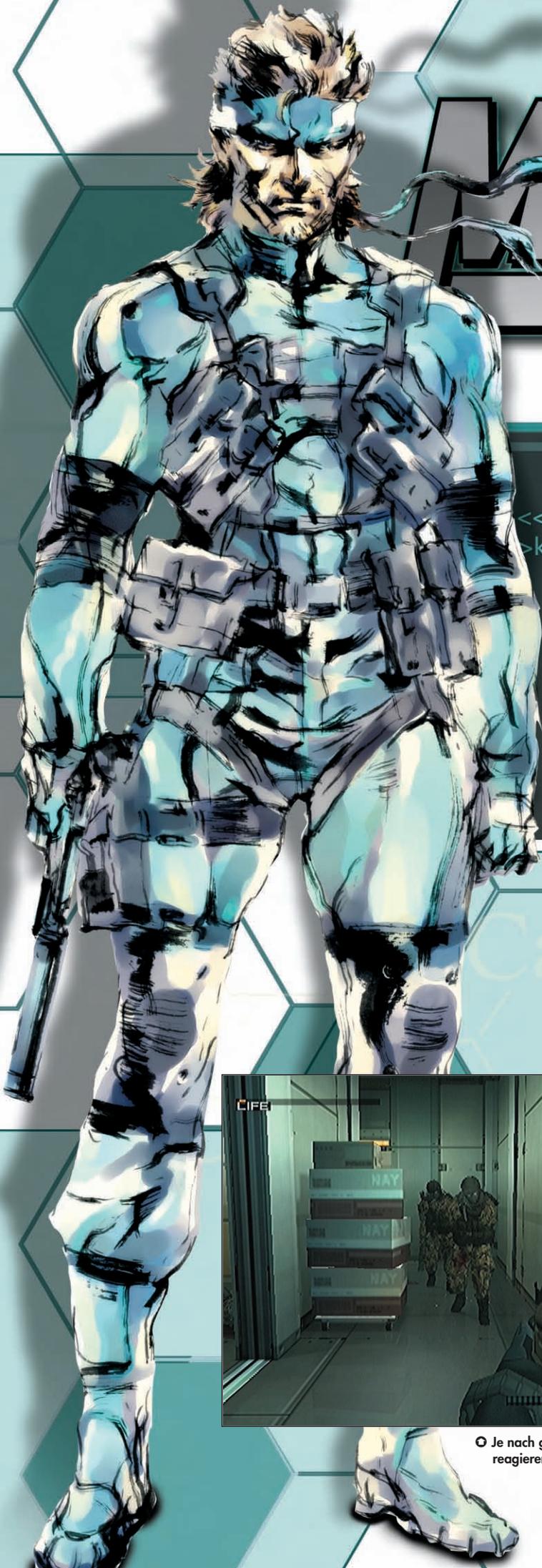
⊙ REZ

INHALT 12/2001

PLAYSTATION2

Gran Turismo Concept	.46
Head Hunter	.48
Kinetica	.44
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	.38
REZ	.52





SONS

METAL

S O L

mArk Liebold
Frank Michaelis

>> Keine halbgaren Demos <<
<< keine altbackenen Trailer-Videos >>
> keine ausgelutschten Screenshots <<
<< wir haben das fertige Spiel <<
>> für euch >>
<< unter die Lupe genommen! >>

36*ca-c--c+f

$$F_F = C_K \cdot \frac{F}{K} \cdot \frac{K}{(M_1 \cdot q_2)} \cdot \frac{(M_1)}{1/c}$$



Am 16. November war es soweit. Genau 557 Tage nachdem Hideo Kojima Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty erstmals der Weltöffentlichkeit präsentierte hatte, begann Solid Snake seinen PlayStation2-Einsatz. Leider kommen vorerst nur amerikanische Videospiele in den Genuss des sehnlich erwarteten Titels. play hatte die große Ehre, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty bereits jetzt, noch Monate vor dem offiziellen Deutschland-Release, für euch zu spielen, und zwar vom Anfang bis zum Ende!

Unbegründete Sorgen

Hideo Kojima, geistiger Vater und treibende Kraft hinter der Metal-Gear-Serie hielt sich, was den Nachfolger des erfolgreichen PSOne-Agententhillers angeht, stets sehr bedeckt. Nur wenige Informationen wurden publik gemacht. Trotzdem behaupteten Kritiker, dass zu viele Details an die Öffentlichkeit getragen wurden. Das japanische Mastermind wies diesen Vorwurf zurück: "Wir haben nicht zuviel verraten, sie wissen rein gar nichts über Metal Gear Solid 2." Und er hatte recht! Die spielbare Demoversion sowie die in den Trailer-Videos verwendeten Szenen stammten fast gänzlich aus dem Prolog und geben nicht



© Je nach getroffener Körperstelle reagieren die Angreifer anders.

SONS OF LIBERTY METAL GEAR SOLID 2

Metal Gear Solid 2 für Sammler



Pünktlich zum Japan-Release erscheint am 29. November das Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Premium Package. Die limitierte Box wird 9.800 Yen (ca. 180DM) kosten und neben dem Spiel noch ein 72-seitiges Booklet, eine „Behind the Scenes“-DVD sowie eine Solid-Snake-Figur aus Metall enthalten. Ob das Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Premium Package auch bei uns erscheinen wird, ist noch fraglich. In Anbetracht dessen, dass damals ebenfalls ein Premium Package für Metal Gear Solid (PSone) erschien und sich Konami auch mit dem großzügig ausgestatteten Silent-Hill-Digipack nicht lumpen ließ, ist dies jedoch durchaus anzunehmen.



☉ Bewährte Technik! Via Codec haltet ihr mit euren Freunden, aber auch Feinden Funkkontakt.



☉ Träum' ich oder wach' ich? Vamp ist alles andere als ein gewöhnlicher Gegner.

im Geringsten darüber Aufschluss, was im Spiel passiert. Der eigentliche Plot von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty spielt nämlich zwei Jahre nach dem Tanker-Zwischenfall und übertrifft schlichtweg die kühnsten Vorstellungen, unsere inbegriffen.

Der S3-Plan

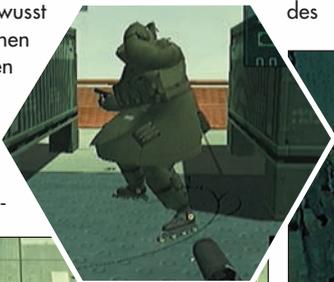
Bereits Metal Gear Solid beeindruckte durch seine sehr ausgefeilte und tiefgründige Hintergrundgeschichte. Eine Tatsache, die damals wie auch heute umso verblüffender ist als es sich eben „nur“ um ein Videospiel handelt. Der Plot von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty gestaltet sich noch weitaus komplexer und anspruchsvoller als der des Vorgängers. Kojima greift Themen wie Familie, Vertrauen, Manipulation, Selbstbestimmung oder die zunehmende Digitalisierung unserer Gesellschaft auf. Dabei verzichtet er bewusst auf den berühmten erhobenen Zeigefinger und regt den Spieler stattdessen zum Nachdenken an. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty bietet also nicht nur Action und Spannung, son-

dern auch sehr viel Anspruch. Irrungen und Wendungen, Verrat und Fassungslosigkeit bestimmen den Verlauf der Story und mehr als nur einmal stellt sich beim Spielen der berühmte Aha-Effekt ein. Aus diesem Grund möchten wir euch so wenig wie möglich über den Plot verraten. Ihr sollt schließlich die Gelegenheit haben, dieses außergewöhnliche Spiel noch selbst in vollen Zügen genießen zu dürfen.

Rollentausch

Eine Überraschung, die auch bei uns für Sprachlosigkeit sorgte, können wir euch jedoch nicht vorenthalten; sie bildet quasi das Fundament von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Solid Snake spielt zwar eine sehr wichtige, aber nicht die tragende Rolle. In der Vorgeschichte, die den bereits vielfach beschriebenen Raub des neuesten Metal-Gear-

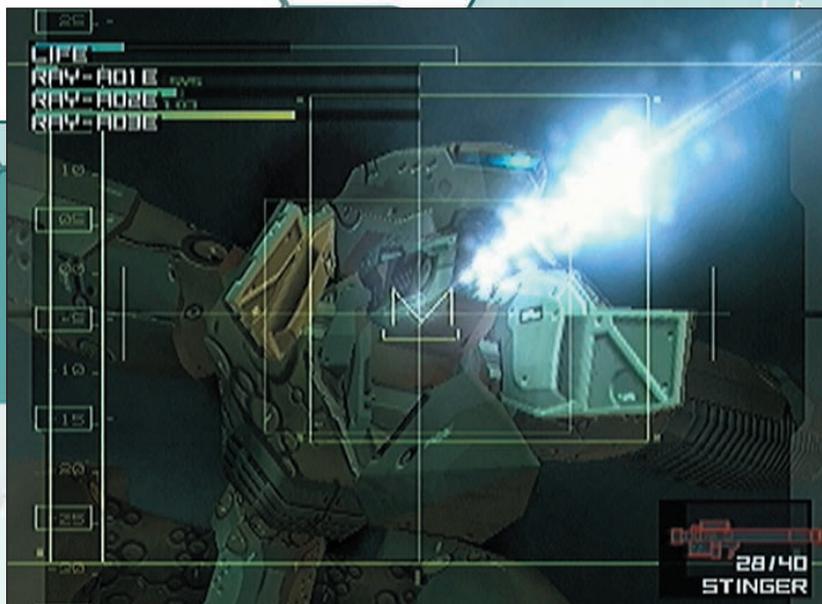
Prototypen mit der Typenbezeichnung Ray spielerisch rekapituliert, schlüpft ihr in die Rolle des ehemaligen Söldners. Der tatsächliche Held ist aber ein bis dato unbekannter Charakter. Raiden, so der Codename des noch unerfahrenen FOXHOUND-Agenten, löst Solid Snake ab und rückt statt seiner in den Mittelpunkt des Geschehens. Anfangs ist man über diesen Rollentausch gleichermaßen überrascht wie auch enttäuscht; passt der feminin wirkende Held doch überhaupt nicht so recht in das Bild des hartgesottenen Einzelkämpfers. Dies ändert sich jedoch relativ schnell, weiß doch der Nachfolger mit den gleichen Fähigkeiten wie Solid Snake von sich zu überzeugen. Aber nur weil Raiden der vermeintliche Dreh- und Angelpunkt von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ist, bedeutet dies noch lange



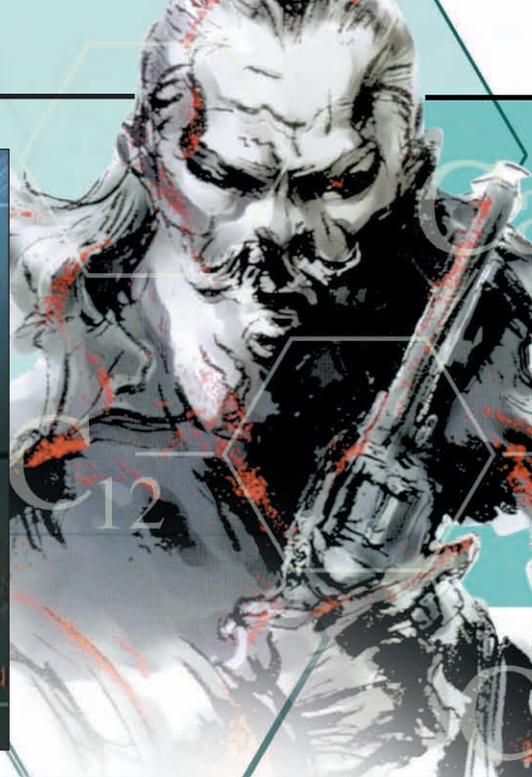
☉ Bombenvirtuose Fatman setzt auf moderne Trendsporttechnik.



☉ Ein Blick um die Ecke lässt nichts Gutes erahnen: Jetzt heißt es Ruhe bewahren!



⊙ Bevor Raiden die Stinger-Rakete abfeuert, sollte er warten, bis das Ziel angelockt ist.



Zu Besuch bei Hideo Kojima...

... Director, Producer und Script Writer von
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



play: Wie zufrieden waren Sie mit der PlayStation2 bei der Programmierung von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty? War die Hardware schwer zu beherrschen?

Hideo Kojima: Das Problem ist, dass wir unsere Ziele höher stecken als viele andere Firmen. Wir wollen nicht mit der Leistung der PlayStation2 auskommen, sondern sie über ihr Limit ausreizen. Das ist der Grund, warum es Schwierigkeiten bei der Programmierung gab. Wir hatten damals Tools und Routinen entworfen, die andere Firmen erst heute haben. Es liegt oft nicht an der Hardware, wenn es Schwierigkeiten bei der Programmierung gibt, sondern an den eigenen Ansprüchen, die man an seine Spiele stellt.

play: Wie war die Entwicklung im Vergleich zu Metal Gear Solid auf der PSone?

Hideo Kojima: Die PSone war etwas leichter zu programmieren, und wir konnten etwa 80% unserer Ideen in Metal Gear Solid verwirklichen.

Für Metal Gear Solid 2 haben wir deshalb bereits Erfahrung im Bereich der 3D-Programmierung. Wir mussten nicht alles von Grund auf neu lernen wie in Metal Gear Solid. Deshalb war die Produktionszeit auch etwas kürzer.

play: Haben Sie in Metal Gear Solid 2 all ihre Ideen umsetzen können?

Hideo Kojima: Nein, leider nicht. Es gibt zwei wichtige Aspekte: die uns zur Verfügung gestellte Produktionszeit und der Etat. Hätten wir sechs oder sieben Jahre Zeit, dann könnten wir ein Spiel entwickeln, das Metal Gear Solid 2 bei weitem übertrifft. Doch man muss Kompromisse machen und sich an Termine, Vorgaben und Pläne halten.

play: Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Hideo Kojima: Über zwei Jahre. Ursprünglich hatten wir gar keinen Nachfolger zu Metal Gear Solid geplant.



⊙ „Ihr Sohn konnte die Welt nicht retten, weil er auf Möwenscheiße ausgerutscht ist.“

nicht, dass Solid Snake nichts mehr zu melden hätte - wäre ja noch schöner, oder?

Obacht geben...

Die grundlegenden Spielmechanismen sind weitestgehend mit denen des Vorgängers identisch. Schleichend und kriechend bahnt

„IN METAL GEAR SOLID 2 HABEN WIR DINGE REALISIERT, DIE SIE IN ANDEREN SPIELEN NOCH NIE GESEHEN HABEN.“

Hideo Kojima, Director, Producer und Script Writer

ihr euch euren Weg, dabei stets darauf bedacht, so wenig Aufmerksamkeit wie möglich zu erregen. Der Einsatz auf Shadow Moses Island forderte die Spieler schon sehr, allerdings waren die Herausforderungen dort nichts im Vergleich zu den Schwierigkeiten, mit denen ihr in Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty konfrontiert werdet. Um der Gefahr unerschrocken ins

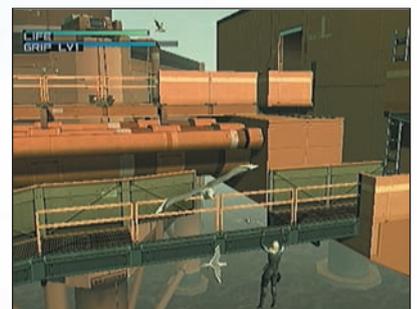
darauf achten, wo er sich versteckt. Platziert man sich beispielsweise mit einem Obstkarton in einer Maschinenhalle, könnte man sich ebenso gut ein Blaulicht um den Kopf schnallen.

...länger leben!

Sollte einer der beiden Helden doch einmal Alarm auslösen, habt ihr ein wirkliches Pro-



⊙ Die Unterwasser-Optik ist im wahrsten Sinne des Wortes atemberaubend.



⊙ Höhenangst? Obwohl Raiden schwindelfrei ist, jetzt nur nicht nach unten sehen!



○ Überrascht ihr einen Gegner mit der Waffe im Anschlag, ergibt sich dieser.



○ Laser-Barrieren macht ihr entweder mit Hilfe der IR-Brille, durch Zigarettenrauch, Löschpulver oder Mehlstaub sichtbar.



○ Die Augen sind der Spiegel der Seele. Raiden ist ganz gewiss kein weibischer Mächtegerheld.

geln wie der SOCOM oder dem Stinger-Raketenwerfer stehen dem Spieler noch zahlreiche neue Knarren zur Auswahl. Darunter etwa die PSG1-T, eine spezielle Variante des berühmten Scharfschützengewehrs, die ausschließlich Betäubungsmunition verschießt, oder das russische Sturmgewehr AKS-74U. Darüber hinaus erleichtern technische Hilfsmittelchen wie beispielsweise ein Bombensensor, ein Herzschlagdetektor oder ein Richtmikrofon das gefährliche Agentendasein ungemein.

Heimlich, still und leise!

Trotz der vielen zur Verfügung stehenden Waffen sollte man möglichst auf deren Einsatz verzichten. Das Schussgeräusch ist schlichtweg zu laut und zieht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich. Einzig die Baretta M9 verfügt über einen Schalldämpfer und erlaubt das lautlose Ausschalten der Gegner. Dank der speziellen Betäubungsmunition muss man nicht einmal ein schlechtes Gewissen haben. Und das hat man spätestens dann, wenn man die Hundemarke eines getöteten Wachmanns in den Händen hält. Denn plötzlich ist der gesichtslose Feind real, hat einen Namen und eine Heimat. Der moralische Aspekt ist

blem. Schneller als ihr euch verseht, wimmelt es nur so vor Soldaten. Diese operieren in kleinen Teams. Perfekt aufeinander eingespielt und über jede Situation erhaben, machen euch die Stoßtrupps das Leben zur Hölle. Im schlimmsten Fall rücken sie sogar mit Panzerschilden an. Vermeintlich bleibt in solchen lebensbedrohlichen Situationen allein die Flucht. Versteckt euch einfach, bis sich die Lage wieder beruhigt hat und die Verstärkung wieder abgerückt ist. Zwar sind die beiden Helden Meister des waffenlosen Kampfes, auf Schusswaffen müsst ihr deshalb aber noch lange nicht verzichten. Neben bekannten Schießprü-



○ Teamwork! Selbst ein Einzelkämpfer kann ab und an etwas Hilfe gebrauchen.

play: Obwohl Metal Gear Solid so erfolgreich war? **Hideo Kojima:** Nach der Veröffentlichung der japanischen Version hörten wir die Reaktionen von Spielern aus dem Ausland, die sich eine Importversion gekauft hatten. Es war überwältigend, und ich hatte mit so einer positiven Resonanz nicht gerechnet. Das war das erste Mal, dass wir an einen Nachfolger dachten. Ich war mir zunächst nicht sicher, ob ich noch mal dieselben Aufgaben und Arbeiten wie in Metal Gear Solid übernehmen sollte. Eigentlich hatte unser Team andere, neue Projekte geplant und jemand anderes sollte Metal Gear Solid 2 machen. Nach langen Überlegungen entschlossen wir uns dann doch dazu, Metal Gear Solid 2 zu entwickeln.

play: Die grafischen Effekte in Metal Gear Solid 2 sind atemberaubend. Geht die Story dabei nicht etwas unter?

Hideo Kojima: Nein, wir haben die Story komplexer gemacht als im Vorgänger. Es ist mir sehr wichtig, eine aufregende Geschichte zu entwerfen. Es gibt in Metal Gear Solid 2 viel mehr Intrigen, undurchschaubare Charaktere und Gruppen mit verschiedenen Interessen. Alle Elemente in Metal Gear Solid 2 arbeiten zusammen: Wir entwickeln einen grafischen Effekt und binden ihn in die Story ein. Anders herum gibt es in der Story eine Situation, zu der wir wiederum einen neuen Effekt kreieren. Die Elemente im Spiel ergänzen sich während der Produktion deshalb ständig selbst.

play: Sie haben bereits mehrere Jahre mit dem Metal Gear Solid-Thema zu tun. Ist ihnen in der Zeit nicht langweilig geworden?

Hideo Kojima: (lacht) Nein, es ist eine sehr interessante Serie, in der sich Dinge umsetzen lassen, die in anderen Spielen nicht möglich sind. Prügel- oder Rennspiele sind nicht so komplex. In Metal Gear Solid 2 fließen alle Stilrichtungen ein. Wir haben Kämpfe wie im Prügelspiel, Schuss-Sequenzen, eine Geschichte wie in einem RPG und Dramaturgie wie im Kino. Der Schwerpunkt liegt aber auf Action, dem vorsichtigen Anschleichen und der „Stealth“-Tarnung. Allein unser Soundtrack hebt sich von denen anderer Videospiele ab, er klingt sehr nach Hollywood, passt sich der Situation an und ist interaktiv.

play: Wie verläuft die Einbindung der Synchronstimmen?

Hideo Kojima: Wir nehmen erst die Synchronstimmen auf. Dann stellen wir nach, wie man sich zu den Sätzen verhalten würde, wie man die Arme hält, den Kopf bewegt usw.. Erst dann bauen wir die Animationen ins Spiel ein. Wir haben dafür extra ein Tool, das anhand der Sprache automatisch die passenden Lippenbewegungen der Charaktere entwirft. Es ist eine große Hilfe, weil es jetzt dreimal mehr Sprachausgabe als in Metal Gear Solid gibt.

play: Metal Gear Solid 2 befindet sich seit einigen Jahren in Entwicklung. Kann es technisch überhaupt noch mit anderen Produkten mithalten?

Hideo Kojima: Absolut. In Metal Gear Solid 2 haben wir Dinge realisiert, die Sie in anderen Spielen noch nie gesehen haben.

play: Würde Metal Gear Solid 2 auf GameCube oder Xbox besser aussehen, würde es z.B. aufwändigere Grafik-Effekte geben?

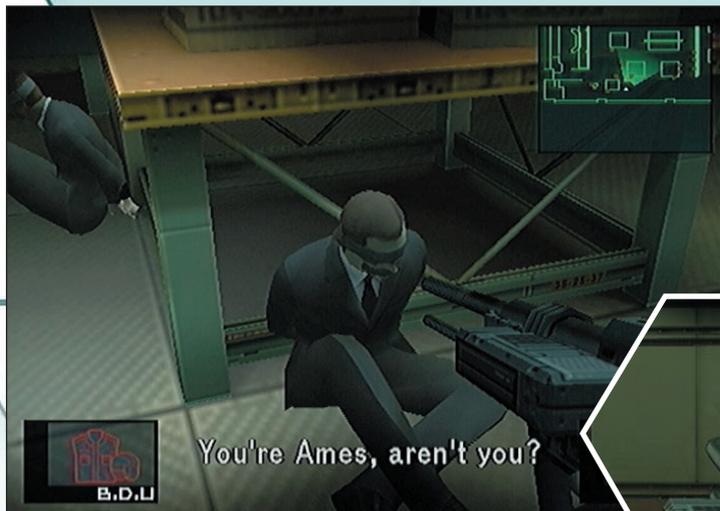
Hideo Kojima: Die aktuelle Hardware-Generation ist eigentlich recht identisch. Sicher wären kleine optische Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen vorhanden. Doch einen wahren Leistungssprung nach vorne wird es erst in einigen Jahren mit der nächsten Hardware-Generation geben.

play: Wie ist die Gegner-Intelligenz im Vergleich zum Vorgänger?

Hideo Kojima: Wir haben sie stark verbessert, und es ist umso wichtiger, sich unbemerkt voranzuschleichen. Gegner greifen in Gruppen oder alleine an, reagieren auf Snakes Aktionen. Es gibt vorgeschriebene Verhaltensmuster und Taktiken der Gegner. Wir hatten in Metal Gear Solid beispielsweise Spuren im Schnee, denen die Gegner gefolgt sind. Diesmal sind sie raffinierter, folgen sogar Snakes Blutspuren, wenn er sich verletzt hat. Sie können einen Wachposten nicht einfach niederschlagen und weitergehen. Eine Patrouille könnte ihn entdecken, aufwecken und Sie verfolgen. Also muss Snake diesmal auch die bewussten Körper wegschaffen. Es gibt aufmerksame Wachposten, die jeden Zentimeter eines Raums absuchen. Aber auch gelangweilte Soldaten, die nur einen kurzen Routine-Blick in ein Zimmer werfen.

play: Denken Sie bereits über ein Metal Gear Solid 3 nach?

Hideo Kojima: Nein, ich bin mir noch nicht sicher, ob wir ein Metal Gear Solid 3 machen werden. Es hängt u.a. davon ab, wie den Spielern Metal Gear Solid 2 gefällt. Ich möchte bei einem möglichen Metal Gear Solid 3 nicht mehr so stark in die Entwicklung eingebunden sein wie bisher. Viel lieber würde ich das Projekt überwachen und einen jungen Programmierer mit frischen Ideen ans Werk gehen lassen. So war es schon bei Metal Gear Solid 2 geplant. Ich habe viele Ideen für neue Projekte, an denen ich sehr gerne arbeiten würde. Der PC reizt mich z.B. sehr, denn ich mag besonders die amerikanischen PC-Spiele. Mein Team hat dabei aber auch noch ein Wörtchen mitzureden (lacht).



⊙ Abhörsicher? Richtet Raiden sein Richtmikrofon nicht perfekt aus, hört ihr den Belauschten nicht nur schlechter, auch die Bildschirmtexte werden kleiner und dadurch unleserlich.

in Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty äußerst wichtig. Das Töten eines Gegners ist nie der richtige Weg, egal ob nun gerechtfertigt oder nicht - ein Gedanke, der sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel zieht.

Ein gutes Actionspiel zeichnet sich nicht durch einen abnorm hohen Bodycount aus, sondern durch Nervenkitzel und Spannung. Und davon gibt es in Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty mehr als Genüge. Natürlich kann man auch wie ein Berserker gnadenlos alles abschlachten, was einem über den Weg läuft; das bleibt jedem selbst überlassen. Einfacher wird das Spiel dadurch gewiss nicht, ganz im Gegenteil.

Frequenz 141.80

Doch nicht nur Schleichpassagen und Schusswechsel bestimmen das Geschehen. Es gilt im Verlauf der spannenden Handlung, eine Menge Aufgaben zu lösen und nervenaufreibende Prüfungen zu bestehen. Einige der zu lösenden Probleme sind nur mit altbekannten Mitteln zu bewältigen. So müsst ihr beispielsweise, genau

wie im Prequel, einen Stromgenerator zerstören, den ihr allerdings nur mit den ferngesteuerten Geschossen des Nikita-Raketenwerfers erreicht. Solche Déjà-vu-Erlebnisse halten sich bis auf ein paar wenige Ausnahmen in Grenzen. Stattdessen warten viele neue Herausforderungen auf den Spieler. Gerüstet mit einem C4-Detektor muss sich Raiden beispielsweise auf die Suche nach hochexplosiven Bomben machen, nur um diese im Anschluss mit Hilfe von Gefrierspray zu entschärfen. Ein Missionsabschnitt gestaltet sich als besonders nervenkitzelnd. Verkleidet als Söldner gilt es, in die Schaltzentrale der Bösewichte vorzudringen, um dort mittels eines Richtmikrofons eine Geisel zu finden, der ein Herzschrittmacher eingepflanzt ist. Bevor man sich dieser außergewöhnlichen Aufgaben stellen kann, ist es im Vorfeld jedoch erst einmal nötig, sich die Standardwaffe der Terroristen zu beschaffen, schließlich will man ja nicht auffallen.

Hollywood lässt grüßen!

Bereits das erste Trailer-Video von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty vor gut 18



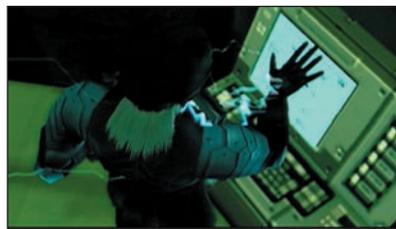
⊙ Grafikspektakel! Systematisch zerlegt Fortune das Lagerhaus mit ihrer Energiekanone in seine Bestandteile.



Die beste Methode sich den elektronischen Augen der Kameras und Überwachungsdrohnen zu entziehen, ist schlichtweg eine Chaff-Granate zu zünden.



Der grüne Schleier auf dem Radar zeigt die ungefähre Position der Bomben an.



An den Computerterminals kann Raiden sein Radarsystem updaten.



Zerstört ihr das Funkgerät eines Wachmannes, gibt dieser Fersengeld, um zu Fuß Verstärkung zu holen.

Monaten zeigte, dass es sich bei dem Sequel in technischer Hinsicht um einen absoluten Ausnahmetitel handelt. Und obwohl inzwischen Spiele wie Final Fantasy X oder Devil May Cry die Herzen von Grafikfetischisten höher schlagen lassen, weiß Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty noch immer zu beeindrucken. Die Fülle an Details ist einfach überwältigend und kaum in Worte zu fassen. Bilder sagen hier mehr als tausend Worte.

Hideo Kojima ist kein normaler Videogame Producer, er denkt in anderen Maßstäben. Um seine nicht gerade bescheidenen Visionen, die ohne weiteres den Big-Budget-Filmen mühelos das Wasser reichen können, zu realisieren, scheute er weder Kosten

noch Mühen. Für den Titelsong zeichnet sich beispielsweise Komponist Harry Gregson-Williams verantwortlich, der bereits für Filme wie Armageddon oder The Rock den Soundtrack beisteuerte. Überhaupt erinnert das gesamte Spiel mehr an einen hervorragenden Actionfilm als an ein virtuelles Abenteuer. In Anbetracht der Story, Präsentation und Atmosphäre könnte Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ebenso gut aus der kalifornischen Traumfabrik Hollywood stammen.

Geheimniskrämerei

Für Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, so viel sei euch noch verraten, braucht man ein wahrlich starkes Nervenkostüm. Zuerst wird man von der herrlichen Grafik, der fantastischen Soundkulisse und dem grandiosen Gameplay in seinen Bann gezogen. Doch

dies ist nur ein Vorgeschmack auf den eigentlichen Spielverlauf. Denn eigentlich ist es die packende Story, die euch bis zur letzten Sekunde vor den Bildschirm fesseln wird. Und wenn man es endlich geschafft hat, das schweißnasse Joypad mit stolz geschwellter Brust aus den Händen legt und sich bewusst wird, was für ein grandioses Spiel man soeben gezockt hat, ist man schlichtweg überwältigt, aber auch fassungslos und sehr, sehr nachdenklich. Wer den Film „Fight Club“ gesehen hat, wird wissen, was wir meinen. Noch kein Videospieleerlebnis war bis dato so intensiv wie Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.



Aus den Augen, aus dem Sinn! Ausgeschaltete Wachmänner sollte man immer verstecken.

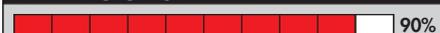


Made in Germany. Das PSG1-Scharfschützengewehr ist auf mehrere hundert Meter zielsicher.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Hersteller	Konami of Europe www.konami-europe.com
Entwickler	KCEJ
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	1. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ist wie guter Sex... nein, eigentlich noch besser!



Marc A. Kirzeder

KINETICA

Futuristische Highspeed-Raserei auf irrwitzigen Sciencefiction-Kursen.



○ Im freien Fall über Häuserschluchten.



○ Hotwheels in Hotpants: Kinetica, die rasende Fleischbeschau.

PS2 Es gibt inzwischen zahlreiche Rennspiele mit Raumgleitern und anderen futuristischen Vehikeln. Wirkliche Innovationen in Sachen Fahrzeug-Design sind dagegen eher selten. Umso mehr stellen die Racer in Kinetica ein echtes Novum dar, denn anstelle von aerodynamischen Boliden gehen hier die Fahrer selbst an den Start. Und das im wahrsten Sinne des Wortes, lediglich ein kinetischer Anzug mit Rädern an Händen und Füßen dient den Piloten als mobiler Untersatz. Da sich die Raser in diesen Anzügen frei bewegen können, ist es ihnen möglich, allerlei Stunts auf der Strecke und in der Luft hinzulegen.

Baby Got Back!

Dank der direkten Steuerung lassen sich die stromlinienförmigen Racer schnell und

sicher über die abgedrehten Kurse dirigieren. Die Stunts gehen, dank des einfachen Tricksystems, locker von der Hand. Diese führen bei den weiblichen Fahrern zu recht bizarren Posen - strecken die schnittigen Mädels doch kurioserweise erst enorm ihr Hinterteil gen Himmel, bevor sie einen Trick ausführen. Erfolgreich gestandene Combos bringen zusätzliche Boost-Energie, die das letzte Quäntchen Schub zum Sieg bedeuten können.

Schlichte Präsentation

Wer eine Strecke nur erkunden will, wählt den Practice Mode für ein Rennen ohne Gegner. Für den schnellen Kick zwischendurch bietet sich ein Einzelrennen an. Der eigentliche Reiz bei Kinetica liegt jedoch in den drei Seasons mit jeweils vier

Läufen. Je nachdem, wie gut sich der Spieler platziert, werden nacheinander zwei weitere Cups freigespielt. Das Streckendesign ist spektakulär, enorm abwechslungsreich und unterscheidet die „Bodyracer“ deutlich von den Genrekollegen. Irrwitzige Berg- und Talfahrten jenseits aller physikalischen Gesetzmäßigkeiten machen es zwingend notwendig, sich deren Verlauf gut einzuprägen. Ständig kreuzt schwebender Verkehr die eigene Bahn und eine gewisse Ähnlichkeit zu dem Kinostreifen „Das fünfte Element“ lässt sich beim Befahren des einen oder anderen Parcours nur schwer leugnen.



○ Geht der Turbo zur Neige, heißt es Tricks machen, um neue Energie zu sammeln.



○ Die Energie der Beschleunigungsfelder lässt sich auch in den eigenen Boost umleiten.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Future-Racer
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	SCEA
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	vor. 1. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielpersprechend**

Abgefahrenes Rennspiel mit innovativem Fahrzeug-Design und extrem spektakulären Kursen.

H&D HIDDEN & DANGEROUS



1941. Deine aus vier Männern bestehende Truppe ist in feindlichem Gebiet abgeschossen worden. Du sitzt fern der Heimat fest und musst Deine gesamte Geschicklichkeit und Konzentration aufwenden, wenn Du Deine Männer durch das von den Achsenmächten überschwemmte Europa bringen und dabei mit heiler Haut davonkommen willst. Alles spricht dagegen, dass Du es schaffst.

Hast Du das Zeug dazu?

HIDDEN & DANGEROUS



MARTIAN GOthic



YOU DON'T KNOW JACK



SPEC OPS: Covert Assault



DUKE NUKEM: Land of the Babes



Jedes Game nur
29⁹⁵*
DM

Hol' Dir jetzt die Top-Games für Deine PlayStation - und das zum Top-Preis.

*unverbindliche Preisempfehlung



www.take2.de





Frank Michaelis

GRAN TURISMO

Concept 2001 Tokyo

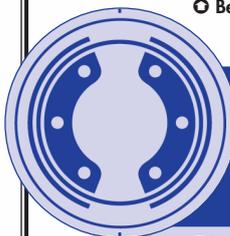
Angriff auf Namco: Aus Gran Turismo 3 A-spec wird ein Ridge-Racer-Killer.



◉ Beim Tahiti-Kurs habt ihr mit fiesen Steigungen zu kämpfen.



◉ Das irre "Pod"-Model von Toyota und Sony.



Prototypen & Konzepte: Die neuen GTC-Wagen auf einen Blick

Die 20 Autos in GTC sind Studien und es gibt sie nicht im Handel. Dank Polyphony Digital hat man die einmalige Gelegenheit, mit den Millionen-teuren Einzelstücken zu fahren.

-  **DAIHATSU** Copen
-  **HONDA** CIVIC Type R
-  **HONDA** INTEGRA Type R
-  **HONDA** NSX-R Prototype
-  **HONDA** Dual Note
-  **MAZDA** RX-8
-  **MAZDA** ATENZA
-  **MAZDA** RX-7 Type R / Bathurst R
-  **MITSUBISHI** LANCER Evolution VII Rally Car Prototype
-  **NISSAN** GT-R Concept
-  **NISSAN** R34 SKYLINE GT-R M-Spec
-  **NISSAN** FAIRLADY Z
-  **NISSAN** SKYLINE 300GT
-  **NISSAN** PREMERA 20V
-  **SUBARU** IMPREZA WRX Prodrive Style
-  **TOYOTA** ALTEZZA Gita AS300
-  **TOYOTA** SOARER 430SCV
-  **TOYOTA** Will VS
-  **TOYOTA** Pod
-  **TOYOTA** RSC



Ihr dreht erst seit ein paar Wochen mit Gran Turismo 3 A-spec eure Runden, doch wie aus dem Nichts taucht im Rückspiegel ein Nachfolger auf: Polyphony Digital enthüllte auf der 35. Tokyo Motor Show Ende Oktober Gran Turismo Concept 2001 Tokyo.

Das Update setzt auf die bewährte Fahrphysik, Grafik-Engine und Steuerung von Gran Turismo 3 A-spec, bietet aber neue Strecken und Wagen. Es gibt mindestens 20 neue Autos, bei denen es sich ausschließlich um unverkäufliche Prototypen und Konzeptfahrzeuge handelt. VW Golf und Audi fehlen, dafür gibt's Studien wie Mazda: RX-7 Type R

Bathurst oder den aus Karbon-Fasern gefertigten Honda NSX Type-R. Witzig: Zwar schlucken alle Wagen Super bleifrei, doch der Honda Dual Note setzt anstelle von Sprit auf Strom. Seine Batterie leert sich mit jeder Runde und nur wenn man vom Gas geht, lädt sie sich wieder auf!

Ridge Racer Turismo

Bisherige Spielmodi wie Gran Turismo oder die Garage fehlen. Sonys Update setzt auf Fahrspaß pur und bietet nur einen Arcade Mode. Im Free Run macht ihr euch mit dem Kurs vertraut, im Single Race fahrt ihr gegen knallharte CPU-Raser. Statt Tunen, Nachrü-



◉ Wie in Ridge Racer donnern die Wagen mit weit über 200 km/h durch die Haarnadelkurven.



◉ Die holprige Rallye-Strecke erfordert ausgiebige Kurventechnik.



Auf dem Beifahrersitz von...

Kazunori Yamauchi, Erfinder der Gran-Turismo-Reihe und Producer von Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

play: Warum haben Sie Gran Turismo Concept 2001 Tokyo (kurz: GTC) entwickelt?
K. Yamauchi: Ich wollte die ganzen Studien- und Projektfahrzeuge schon damals in Gran Turismo 3 einbauen, doch sie hätten nicht zum Konzept des Spiels gepasst. Jeder will gerne in so einem Prototypen fahren, doch es ist nicht möglich. Die Autos sind unverkäuflich und keine Serienwagen. Aber in GTC hat jeder die Möglichkeit, mit den exklusiven Autos zu fahren.
 In GTC beschränkt sich das Fahrerlebnis außerdem auf einen Arcade Mode. Es ist ideal, um Einsteigern die GT-Serie näherzubringen.

play: Wie lange hat die Entwicklung gedauert?
K. Yamauchi: Nur ein paar Monate, denn wir konnten natürlich den Programm-Code von Gran Turismo 3 verwenden. Hätten wir GTC von Grund auf neu programmiert, hätte die Entwicklung mindestens 2 Jahre gedauert.

play: Haben Sie den GT3-Programm-Code nur übernommen oder auch überarbeitet?
K. Yamauchi: Wir haben ein paar Kleinigkeiten gegenüber Gran Turismo 3 verbessert. Einige der Texturen, die wir übernommen haben, wurden überarbeitet. Durch die Optimierung des Programm-Codes können wir ein paar optische Details mehr darstellen. Das betrifft die Streckenbauung oder Effekte wie aufwirbelnder Staub.

play: Wird es weitere Updates aus der Gran Turismo-Serie geben?
K. Yamauchi: Ja, wir werden diese Serie fortsetzen. Ein GTC 2002 Genf oder eine Version ausschließlich mit Autos der 80-er Jahre würden mich sehr reizen. Auch GTC Ferrari, in dem nur Ferrari-Sportwagen vorhanden sind, ist sehr wahrscheinlich.

play: Wie verlief die Zusammenarbeit mit den Auto-Herstellern?
K. Yamauchi: Wir haben sehr eng mit ihnen zusammengearbeitet, um die Wagen so realistisch wie möglich zu gestalten. Selbst mehrere tausend Flugmeilen waren kein Hindernis (lacht).

play: Flugmeilen?
K. Yamauchi: Ja, Nissan fertigt den GT-R Concept nur in Barcelona. Wir hatten zwar technische Unterlagen und Bilder des Wagens vorliegen, doch das reichte mir nicht. Deshalb flog ich persönlich nach Barcelona, um mir den Wagen genau anzuschauen.

play: Ich habe gehört, Sie hätten sogar selbst ein Auto entworfen?
K. Yamauchi: Ja, Sony hat gemeinsam mit Toyota das "Pod" konstruiert (zeigt in die Richtung des Wagens), er sieht etwas eiförmig aus (lacht).

play: In der Tat. Ist er fahrtauglich?
K. Yamauchi: Absolut. Herr Fukawa von Sony war hauptsächlich an der Entwicklung beteiligt. Wir haben alle Eigenschaften des Wagens in GTC übernommen. Man wird begeistert sein, mit ihm zu fahren. Er zählt zu unseren absoluten Favoriten!



Das wird eng: Der aggressive Drängler versucht euch aus der Kurve zu schubsen.

sten und Ersatzteile zu kaufen, ändert man lediglich die Farbe des Boliden. Das Streckenangebot beschränkt sich auf rund zehn Tracks, darunter fünf neue: Ihr brechtet über einen holprigen Rallye-Kurs, schlittert durch die verschneiten Schweizer Alpen und kurvt zwischen den Tokioter Hochhäusern herum. Per i.LINK tritt man gegen bis zu fünf Freunde an, alternativ zu zweit im Splitscreen. Im Time Attack Mode versucht ihr die Bestzeiten der Polyphony Digital-Crew zu knacken. Bei der Entwicklung genossen die GT-Programmierer die volle Unterstützung der japanischen Auto-Industrie. „Wir sind von der hohen Qualität der Gran-Turismo-Serie überzeugt und haben deshalb unseren Dual-Note-Wagen für Gran Turismo Concept 2001 Tokyo freigegeben. Für ein anderes Rennspiel hätten wir niemals unser O.k. erteilt“, so Herr Akimoto von Honda. Gran-Turismo-Fans brauchen nicht tief in den Geldbeutel zu greifen: Mit nur 3.200 Yen (ca. 57 DM) rotiert die am 1. Januar 2002 in Japan erscheinende DVD in der PlayStation2 zum „Nice Price“.



Besser geht's nicht: Die detaillierten Polygon-Karosserien protzen mit aufwändigen Spiegelungen.

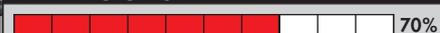


GT Force-Lenkrad und Schalensitz kommen am 13.12.01 für 1.250,- DM auf den japanischen Markt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-6
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de Polyphony Digital
Preis	ca. 59,- DM
Erhältlich ab (PAL)	2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Gran Turismo goes Arcade: Edel-Rennspiel mit außergewöhnlichem Fuhrpark zum Hammerpreis.

HEADHUNTER

Dirk Gemeinhardt

SEGA - die tun was! Ein PlayStation2-Hit jagt in den nächsten Wochen den anderen!



A punching machine with a keypad attached.

○ Manche Rätsel fordern eine ausgeprägte Kombinationsgabe.



○ Wades Standardwaffe verfügt über unendlich viel Munition.

PS2 Abba, Ikea, Volvo – Schwedens Exportschlager sind weltweit bekannt. Doch kennt jemand Amuze? Dieser Zustand kann sich in naher Zukunft ändern, denn mit der Entwicklung von Headhunter scheint man den großen Coup gelandet zu haben. Wie einst Appaloosa Interactive (Ecco-the-Dolphin-Reihe) hofft das in Stockholm ansässige Unternehmen (1996 von den Newcomern John Kroknes und Stefan Holmqvist gegründet) mit dem

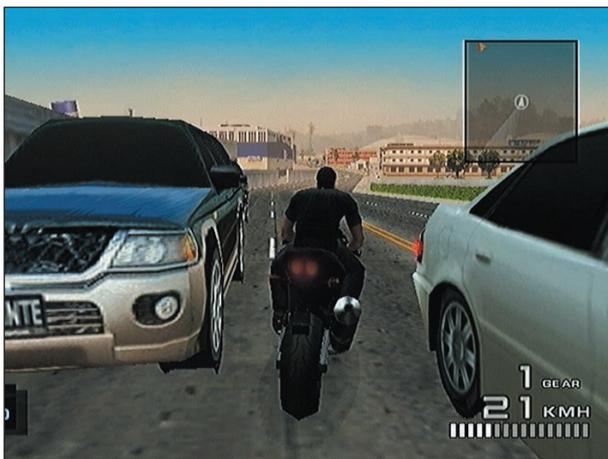
ersten großen Videospiel-Projekt auf den großen Durchbruch als SEGA-Third-Party-Entwickler.

Rambazamba in L.A.!

Headhunter ist ein digitaler Action-Thriller, der im wahrsten Sinne des Wortes an die Nieren geht. Denn im Grunde dreht sich die Story nicht „nur“ um Mord und Totschlag, sondern auch um Organhandel.

Kopfgeldjäger Jack Wade gehört dem

Anti-Crime Network (ACN) an. Die private Vereinigung versucht im Auftrag der Regierung das Verbrechen einzudämmen. Die Elitetruppe hat viele Aufgaben und Pflichten des früheren FBI und ATF übernommen. Sie untersteht dem direkten Befehl des US-Präsidenten. Als der Leiter von ACN, Christopher Stern, ermordet wird, bittet man Jack Wade, den Killer schnellstmöglich aufzuspüren und zur Rechenschaft zu ziehen. Er verfügt sich jedoch in einem aus Intrigen und



○ Zwischen den Action-Stages legt Jack Wade auf dem Motorrad viele Kilometer zurück.



○ Die meisten Zwischensequenzen bestehen aus Nachrichten-Schnipseln, eingespielt mit echten Schauspielern



Ein einziger Schuss löste das Flammeninferno auf.

Mafia-ähnlichen Machenschaften gesponnen Netz im Los Angeles des frühen 21. Jahrhunderts.

Eine willkommene Abwechslung wird somit im Hinblick auf den Plot das Gameplay darstellen: Jack Wade spielt zum Lösen des Falls nicht nur den „großkalibrigen“ Macho. Vielmehr muss der Protagonist unzählige Indizien sammeln, die Puzzleteile zusammensetzen und mehr oder minder schwere Rätsel lösen – Detektiv Rockford lässt grüßen!

Cineastisches Flair

Echte Videospieldominanz zeichnet sich für den Headhunter-Soundtrack verantwortlich. Alle Noten stammen aus der Feder von Richard „Jingly“ Jaques, dem Haus- und Hofkomponisten von SEGA of Europe. Auf sein Konto gehen beispielsweise die Ohrwürmer von Sonic 3D Blast, Sonic R, Daytona USA (alles SEGA Saturn), Metropolis Street Racer, Jet Set Radio (beides SEGA Dreamcast) usw.. Produziert wurden die Musikstücke von Noisebox. Das Londoner Studio mischte bei „James Bond 007: Die Welt ist nicht genug“, „The Saint: Der Mann ohne Namen“ oder „Mickey Blue Eyes“ den Ton ab. Außerdem wurde eigens für Headhunter ein 67-köpfiges Orchester, beste-

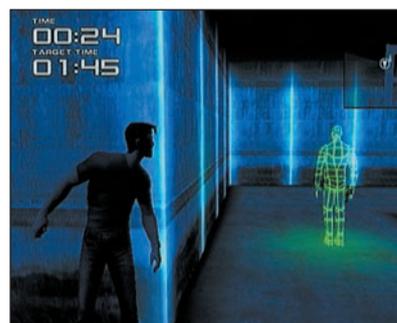
hend aus vielen begnadeten europäischen Virtuosen, engagiert. Manche Musiker arbeiteten u.a. mit Popstars wie Robbie Williams oder den All Saints zusammen. Aufgenommen wurde das Ganze in den legendären Abbey Road Studios, die in erster Linie durch die Beatles, aber auch durch John Williams (Star Wars), Jerry Goldsmith (Die Mumie) oder Harry Gregson-Williams (Metal Gear Solid) bekannt wurden.

Second-Hand-Spiel?

Da die Dreamcast-Version seit dem 16. November in den Läden steht, handelt es sich um eine 1:1-Umsetzung der zwei SEGA-GD-ROMs. So wird Amuze bis auf wenige Ausnahmen den bestehenden Programm-Code verwenden bzw. der PlayStation2-Systemarchitektur anpassen. Doch keine Angst: Besitzer der schwarzen Sony-Kiste müssen keinerlei Abstriche in Kauf nehmen. Man kommt vielmehr in den Genuss aller SEGA-Vorteile, d. h. vor Spielbeginn steht sogar eine 50/60-Hz-Option (keine PAL-Balken, 60 fps) zur Verfügung. Neben diesem tollen Feature stach in der vorliegenden Vorabversion die präzise Steuerung ins Auge. Vor allem die genaue Abfrage der analogen Shoulder-Buttons bei den Motorrad-Intermezzi sorgte für Begei-



Die Atmosphäre erinnert an Paul-Verhoeven-Filme wie „RoboCop“.



L.E.I.L.A. ist die Institution, wo J. Wade neue Agentenlizenzen erwerben kann.

Das coolste Kopfgeldjäger-Trio der Welt



Boba Fett

Der Bounty Hunter steckt Star-Wars-Tucke Jar Jar Binks locker in den Sack. Vor allem sein unrühmlicher Abgang in „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ setzt ihn auf eine Stufe mit Elvis Presley.

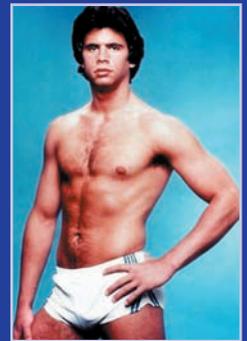


Colt Seavers

„Ein Colt für alle Fälle“ – Mann, das war'n noch Zeiten! Colt, Howie, Jody und der braune GMC Sierra Grande waren die Einschaltquoten-Killer im Vorabendprogramm der 80-er Jahre. Seit 17. August werktags wieder auf Kabel 1!

Reno Raines/ Vince Black

Vokuhila-Superstar mit Dauerwelle! „Renegade“-Star Lorenzo Lamas ist der Anwärter auf den Proleten-Thron. Mit seiner Biskin-Speiseöl-getränkten Matte findet der gelinkte Ex-Cop immer und überall ein Schlupfloch.



sterung – typisch SEGA.

Bringt man es auf den Punkt, sind die Arbeiten zu Headhunter bis auf kleine Unstimmigkeiten in der Lokalisierung bzw. der künstlichen Intelligenz weitgehend abgeschlossen. Einem umfangreichen Test in der nächsten Ausgabe steht somit nichts mehr im Weg.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.sega.de
Preis	Sega/Amuze
Erhältlich ab	ca. 119,- DM
	2002

FERTIGGESTELLT

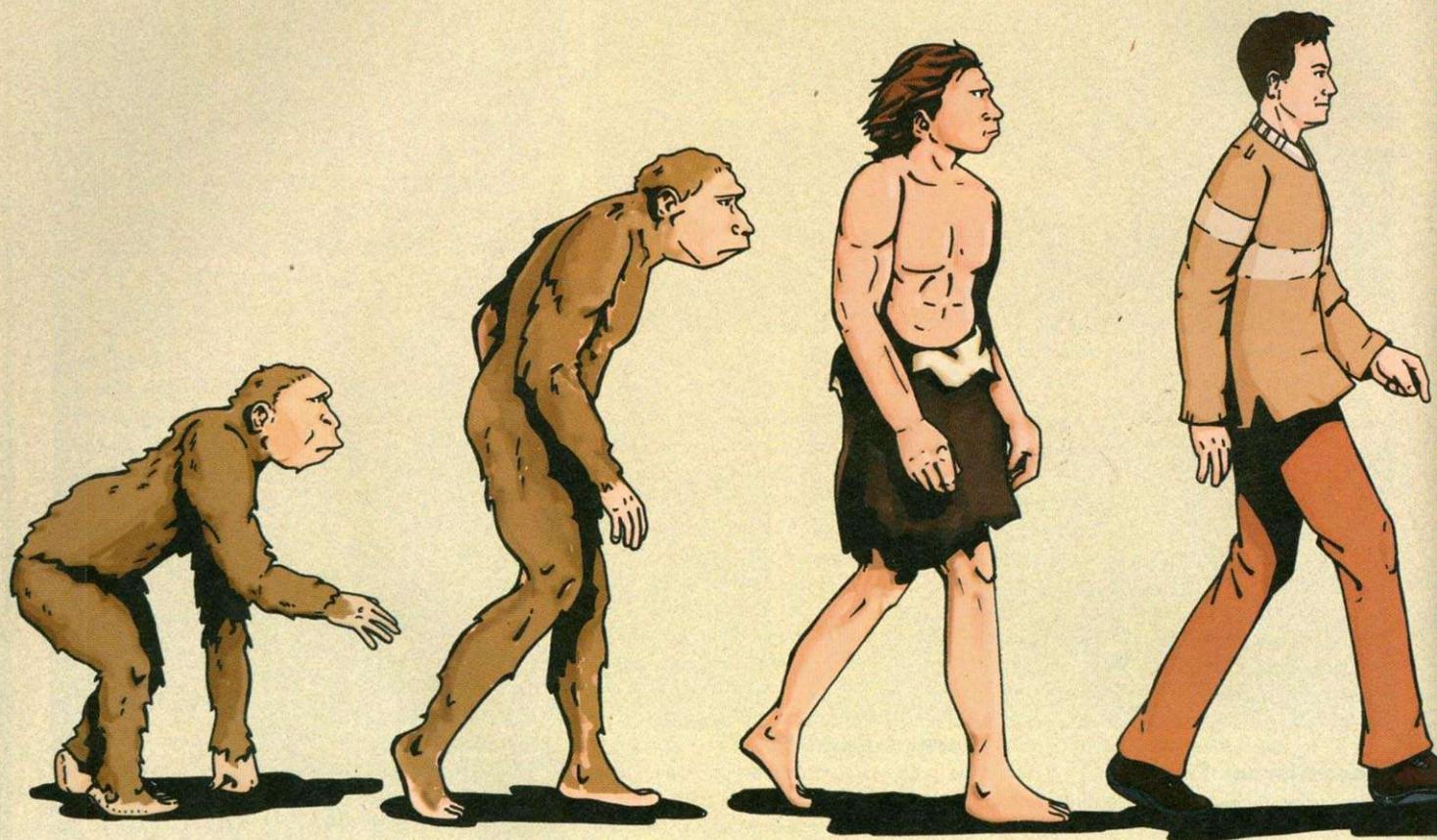


ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Alter Schwede! Amuzes Action-Adventure ist auf dem besten Weg, ein PS2-Hit zu werden.

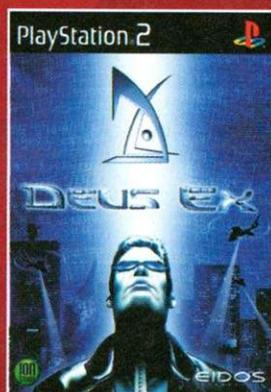
**Vor 4,5 Millionen Jahren
lernte der Mensch aufrecht zu gehen.**



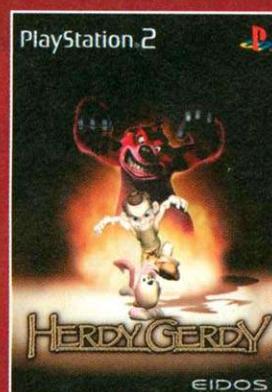
**Du wirst nur noch spielen.
Denn jetzt kommen sechs
absolute Konsolen-Highlights
von Eidos.**

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

PlayStation®2

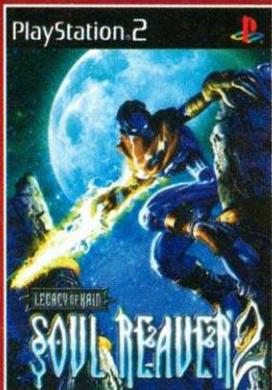
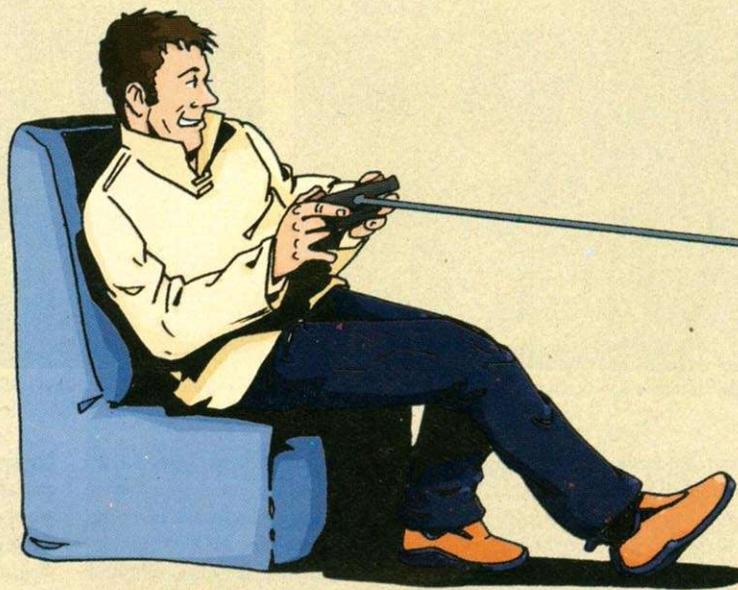


Deus Ex
Eine Verschwörung von
globalem Ausmaß. Eine
filmreife Handlung. Und
du mittendrin.

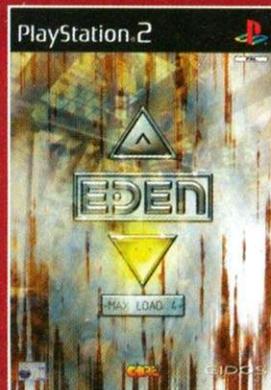


Herdy Gerdy
In einer zauberhaften
Welt mit über 200 liebe-
vollen Cartoon-Charak-
teren erlebst du phan-
tastische Abenteuer!

Um dann festzustellen,
dass sitzen doch geiler ist.



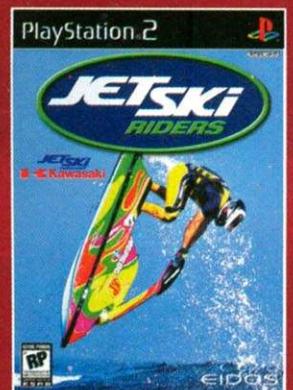
Soul Reaver 2
Endlich ein neues Kapitel der fesselnden Vampir-Thriller-Saga. Mit viel Action. Raziel is back!



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



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



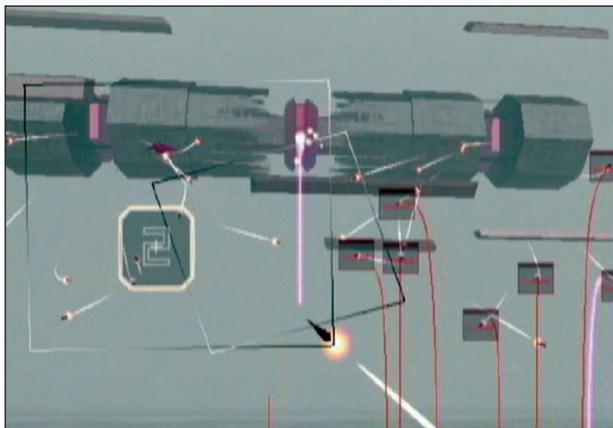
Jetski Riders
Fahr Rennen oder spektakuläre Tricks auf den realistischsten Wellen, die es je gab.



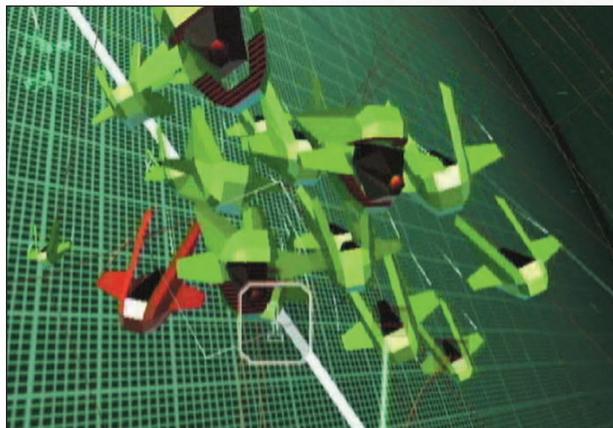
Marc Kirzeder

REZ

Wer nach einer zünftigen Techno-Party nicht schlafen kann, dem gibt REZ den Rest.



○ Bis zu acht Ziele gleichzeitig lassen sich anvisieren.



○ Vergleiche zu Walt Disneys Sciencefiction-Klassiker "Tron" liegen nahe.



Die Augen sind zwar nach den stundenlangen Stroboskop-Attacken der Club-Lightshow schon mehr als überreizt, doch Müdigkeit will sich beim besten Willen nicht einstellen. Eine Endloschleife grellen Pfeifens in den Ohren kehrt der gemeine Raver erst dann heim, wenn die Party wirklich zu Ende ist und der heimische Chillout ruft. Doch was tun, wenn alle Trance- und Ambient-CDs schon gehört sind, aber die Endorphine im Körper keine Ruhe geben wollen?

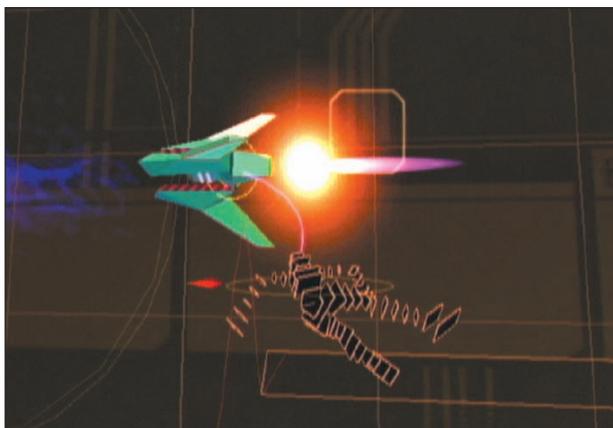
Sollte jetzt REZ den Weg in den Schacht der PlayStation2 finden, heißt es: Party on Dude! REZ schließt die Lücke zwischen Shooter und Musikspiel und verbindet beide

Genres zu einem interaktiven Stück Videokunst. Allerdings sollte man die zu Beginn des Spiels gezeigte Epilepsie-Warnung ernst nehmen. Was hier dem Auge des Spielers zugemutet wird, lässt die Lightshow jeder Dorfdisco alt aussehen.

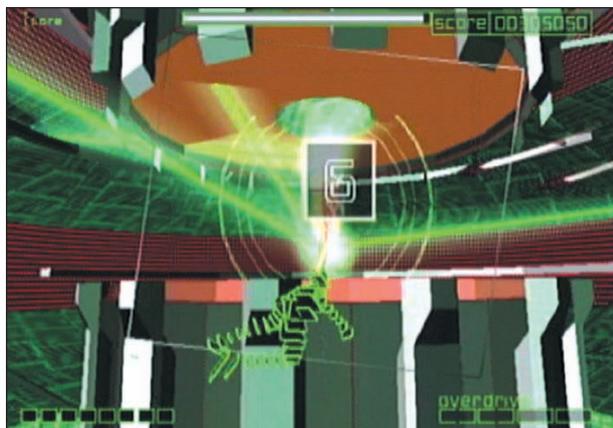
Ultimative Zimmerdisco

Die Entwickler United Game Artists haben bereits das erfolgreiche Space Channel 5 für Dreamcast abgeliefert. Hier dominiert die Musik das Gameplay. Gleiches gilt für REZ, dem ersten SEGA-Spiel, welches speziell für die PS2 entwickelt wird. Der Spieler muss sich durch insgesamt vier Level mit jeweils anderen Trance-Tracks

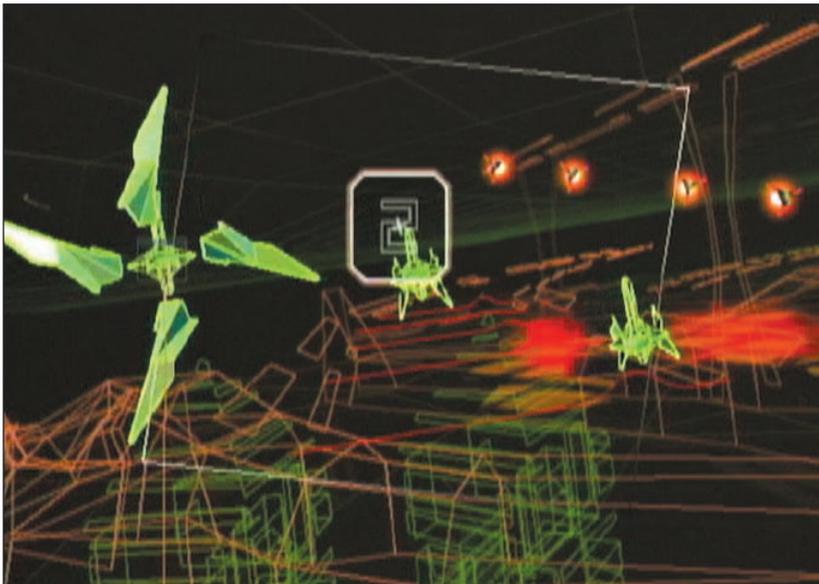
ballern. Ganz im Stile geradliniger Shooter mit einem vorberechneten Weg, wie das etwas betagte Star Blade Alpha (PSone, 1996) oder der PS2-Launch-Titel Fantavision, hat man nur wenig Möglichkeiten, die vorbestimmte Route zu beeinflussen bzw. zu verlassen. Entlang einer unsichtbaren Linie geführt, ballert sich der Fansphärischer Trance-Beats durch avantgardistisch anmutende Drahtgittergebilde. Das Leveldesign selbst ist so abstrakt, dass man sich mehr und mehr an Disneys Sciencefiction-Klassiker „Tron“ erinnert fühlt und sich selbst bald im Kampf gegen das übermächtige Master-Control-Programm wähnt. Schließlich kam Tetsuya



○ Minimalistische Videokunst statt biederer 08/15-Shooterkost. Das Leveldesign ist enorm innovativ.



○ Die verbleibende Energie der Levelboxe erkennt man an dem Balken oben im Bild.



☉ In dem Chaos aus Drahtgitterumgebung und angreifenden Gegnerscharen ist es nicht immer einfach die Übersicht zu behalten.

Mizuguchi, dem Chef von United Game Artist, höchstpersönlich die Idee zu dem Titel, als er auf einer Internetseite zu Disneys Cyber-Märchen eine Sprache namens „REZ“ entdeckte.

And the beat goes on...

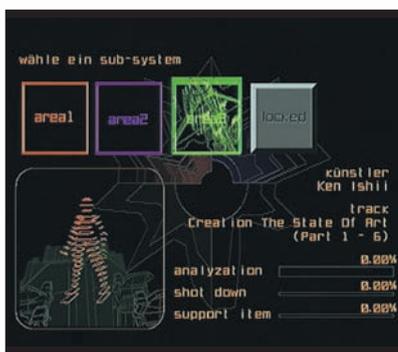
Der Clou bei REZ ist allerdings die Art und Weise, wie das Element Sound bzw. Musik in diese kunstvolle Grafikorgie eingebunden ist. Die Level sind in mehrere Abschnitte unterteilt, wobei der Beat jedes Mal um weitere Spuren erweitert wird, sobald man einen neuen erreicht. So baut sich Stück für Stück ein Soundteppich eines Trance-Tracks auf. Jeder abgegebene Schuss klingt wie der Handclap des guten, alten Roland-808-Drum-Computers. Jeder Treffer erweitert den jeweiligen Grundbeat um zusätzliche Breaks, Melodien und Samples. Daraus resultierend gewinnen die anfänglichen einfachen und monotonen Stücke immer mehr an Dynamik.

Mit dem erfolgreichen Abschluss von Gegner-Serien erhält das virtuelle Alter Ego Power-Ups. Vom einfachen Drahtgitter-Ball über die Silhouette eines Menschen bis hin zum ganzen Modell mit Flächen kann sich der Spieler in vier Stufen aufpowern. Steckt man in einer Passage zu viele Treffer ein, verliert man wieder eine Stufe. Ganz Shooter-typisch gelangt der Spieler am

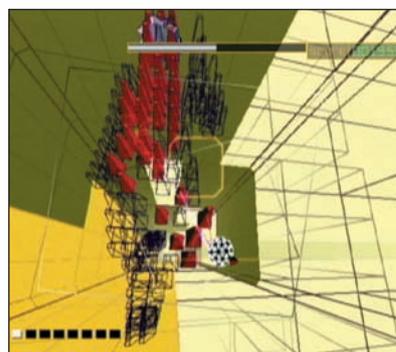
Ende eines jeden Levels zu einem Endgegner, der in verschiedenen Formationen zum Tanz bittet. Jeder Levelboss verlangt nach einer anderen Strategie, um ihn möglichst unbeschadet zu überstehen. Alles in allem macht REZ jetzt schon eine Menge Spaß. Bleibt abzuwarten, wie sich die finale Version des Techno-Shooters von SEGA im Test schlagen wird.



☉ Drogenfrei zum Farbenflash: REZ macht's möglich.



☉ Der Auswahlschirm gibt Auskunft über den Status der Level.



☉ Die Endgegner sind riesig und wechseln im Verlauf des Kampfes ihre Gestalt.

Limitierte Special-Edition

Es wird eine Special-Edition von REZ geben. Dieser liegt neben dem Spiel selbst ein Sticker, ein T-Shirt, ein Kopfhörer, ein USB-Vibrator mit der vierfachen Stärke eines Dual-Shock-2-Controllers (!), Schweißbänder und eine Sonnenbrille bei. Die Auflage ist mit 500 Exemplaren streng limitiert und exklusiv nur bei der japanischen Kaufhauskette Tsutaya erhältlich. Ein Erscheinen der limitierten Auflage außerhalb Japans ist mehr als unwahrscheinlich. Preis: 12.800 Yen (229,- DM / 117,- Euro).



Anlässlich einer Marketing-Aktion kurz vor dem Japan-Release von REZ fand in Shinjuku's Yokohama Arena die Techno-Party „Wire01“ statt. Unter dem Motto „PS2 x SEGA = REZ“ demonstrierte der musikalische UGA-Chef Tetsuya Mizuguchi sein Spiel persönlich in einem eigens dafür eingerichteten Raum. Auf einem riesigen weißen Sofa mit einer Rumble-Funktion (!) konnten anwesende Partygäste dann ausgiebig Probe spielen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Shoot'em Up
Spieler	1
Hersteller	SCEE
www.sega-europe.com	
Entwickler	SEGA/UGA
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Januar 2002

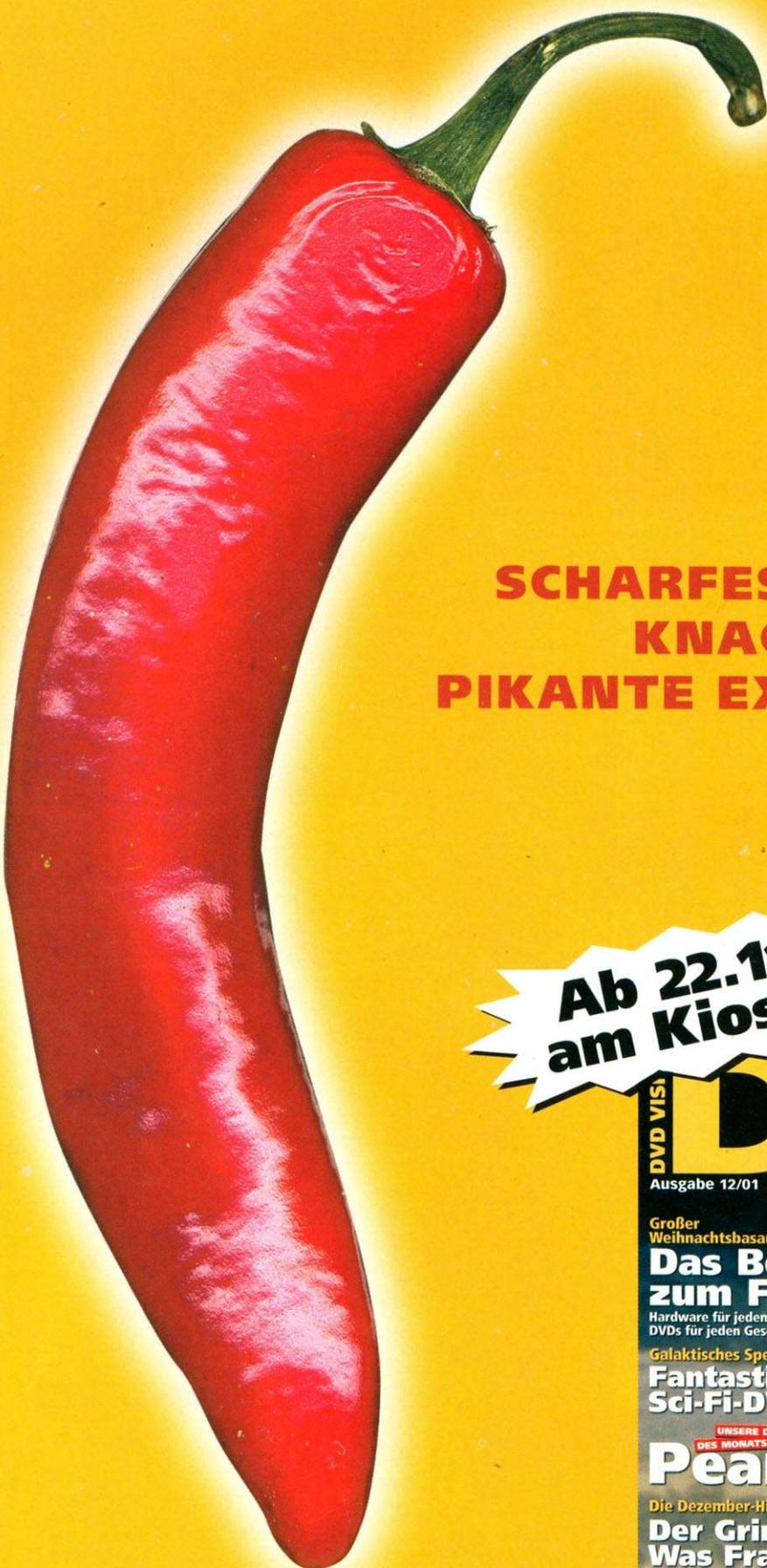
FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Extrem effektgeladener, interaktiver Trance-Techno-Shooter, der sehens- und hörens- und hörenswert ist.



Jetzt bestellen unter:
TEL.: (0049) 01805-909088
MAIL: abo@cypress.de

Ohne jede Verpflichtung!
KEINE Weiterbelieferung nach der Probeausgabe!

Wichtig: Bitte bei Bestellung unbedingt folgende Bestellnummer angeben: DVE007

**SCHARFES BILD,
KNACKIGER TON,
PIKANTE EXTRAS!**

**Ab 22.11.
am Kiosk!**

DVD VISION
Ausgabe 12/01

Dickes X-Mas-Gewinnspiel
Probe im Wert von **30.000,-***

Großer Weihnachtsbasar
Das Beste zum Feste
Hardware für jeden Geldbeutel, DVDs für jeden Geschmack

Galaktisches Special
Fantastische Sci-Fi-DVDs

UNSERE DVD DES MONATS
Pearl Harbor
Die Dezember-Highlights
Der Grinch
Was Frauen wollen
Wes Cravens Dracula

Hardware-Neuheiten
Denon-Verstärker, Teufel Theater 5, Magnat Lautsprecher-Systeme

Brandaktuelle Code-1-DVDs
Bridget Jones's Diary, Final Fantasy, Swordfish, Cats and Dogs, Dr. Dolittle 2

DEZEMBER 2001 95.000,- UFF 6,00/100.000,- 6 MARK

DVD VISION PEPPT EUER HEIMKINO AUF.

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren und hilft dem Leser, sich im täglich anwachsenden Software-Markt zurechtzufinden. Das Wertungssystem in Prozent erlaubt uns, exakt zu differenzieren und ähnliche Titel besser gegenüberzustellen. Die Aufteilung in die Kategorien Grafik, Sound und Rating deckt alle wichtigen Bereiche eines Spiels ab, ohne dabei unnötig den Überblick zu erschweren.

TestScreen



Hochkarätige Software mit einem Rating von mindestens 85% belohnen wir mit dem playKING-Prädikat. Solche Ausnahmetitel sind prinzipiell jedem Zocker ans Herz zu legen und sollten in keiner anständigen Spielesammlung fehlen.

Extrem schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Nur Spieler mit stahlharten Nerven und einem endlosen Geduldsfaden sollten sich an einen solchen Titel heranwagen.



Grafik:

Setzt die Darstellung der Umgebung neue Maßstäbe? Bleibt die Framerate konstant? Sind die Menüs übersichtlich und klar gegliedert? In die Grafikwertung fließt sowohl der optische Gesamteindruck als auch die technische Inszenierung und die allgemeine Präsentation mit ein.

Sound:

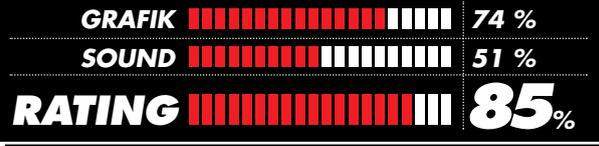
Zu einer guten Soundwertung gehört nicht nur eine atmosphärische, zur jeweiligen Thematik passende Hintergrundmusik, sondern auch authentisch klingende Soundeffekte sowie die Unterstützung von HiFi-Anlagen mit Dolby Surround.

Rating:

Das Rating ist mit einer Gesamtwertung gleichzusetzen und drückt einzig und allein das Spielspaßpotential aus. Grafik und Sound spielen hier eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele suchtfördernd sein können.

Legende

Features	Anzahl der möglichen Spieler	Levelwahl durch Passwortabfrage	Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB
	Anzahl der Level bzw. Strecken	Sprache der Bildschirmmenüs	USK Empfehlung
			Erstellen bzw. Editieren neuer Strecken möglich
Grafik	50/60 Hertz umschaltbar	PS2-Texturfilterunterstützung	
Sound	Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
			Dolby Digital
			dts
Zubehör	Analog Controller Sony	Analog Controller neGon	Maus-Unterstützung
	Lenkrad	Analog Joystick	LightGun
	Link-Option	i.Link-Option	Keyboard
			Tanzmatte
			Force Feedback



INHALT 12/2001

PLAYSTATION2

007: Agent im Kreuzfeuer	104
18-Wheeler American Pro Truck	96
Arctic Thunder	126
Batman Vegeance	64
Devil May Cry	98
Disney's Tarzan Freeride	126
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	134
GTC Africa	62
Guilty Gear X	136
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	56
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	92
Magix Music Maker	127
NBA Live 2002	137
Rayman M	114
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	130
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	122
Splashdown	124
SSX Tricky	128
Supercar Street Challenge	126
Tony Hawk's Pro Skater 3	118
WRC: World Rally Championship	110
WWF SmackDown! Just bring it	132

PSONE

BDFL Manager 2002	143
David Beckham Fußball	143
NBA Live 2002	144
Newcomer	142
RTL Skispringen 2002	142
Syphon Filter 3	138
Tony Hawk's Pro Skater 3	140
VIP	143
Worms World Party	142



JAK AND DAXTER

mArk Liebold

The Precursor Legacy

Hört! Hört! Das Beuteltier ist tot, es lebe das Frettchen.



Die begehrten Energiezellen sind durch ihre auffällige Form und das grelle Leuchten nicht zu übersehen.

PS2 Man soll bekanntlich immer dann aufhören, wenn es gerade am schönsten ist. Dies dachten sich auch die Herren von Naughty Dog und gaben ihrem Zögling Crash Bandicoot im letzten Jahr kurzerhand den Laufpass. Eine Entscheidung, die dank des Einzugs der PlayStation2 sicherlich sehr leicht fiel. Mit jeder neuen Konsole werden auch die Rufe nach neuen Charakteren und frischen Spielideen laut.

Dass auch ohne das beliebte Beuteltier nach wie vor genügend kreative Energien sowie das nötige Know-how vorhanden sind, bewies Naughty Dog im Mai diesen Jahres. Auf der E3, der weltgrößten Messe für elektronische Unterhaltungsmedien, präsentierten die amerikanischen Entwickler im Rahmen der Sony Pressekonferenz Jak and

Daxter: The Precursor Legacy der versammelten Fachpresse. Nun, knapp sechs Monate nach der ersten Kostprobe, sind die beiden jüngsten Naughty-Dog-Sprößlinge bereit, auch die Herzen der Spieler zu erobern.

Generationskonflikt

Die meisten Jugendlichen wollen die Ratschläge der Erwachsenen nicht hören. Jak und Daxter bilden da keine Ausnahme. Sogar der Weise Samus, der den beiden stets sein Wissen über das sagenumwobene Volk der Precursor vermitteln möchte, stößt bei dem unbelehrbaren Paar auf taube Ohren. Eines Tages wird ihnen ihr jugendlicher Leichtsinns allerdings zum Verhängnis. Trotz der Warnungen fahren Jak und Daxter auf die Nebelinsel, wo sie Zeugen eines



An den Eco-Quellen könnt ihr euren Energievorrat komplett auffrischen.



Per Zieloptik kann der Spieler seine Gegner direkt ins Visier nehmen.



◉ Mit dem rechten Analogstick könnt ihr die Kamera manuell nachjustieren.



◉ Die Katapultplattformen funktionieren nur, wenn Jak sich zuvor mit blauer Eco-Energie aufgeladen hat.



◉ Im Sportunterricht war der Felgaufschwung noch eine der leichteren Übungen.

schrecklichen Schauspiels werden. Der Weise Gol und seine Schwester Maia sind im Begriff, einen abscheulichen Verrat an ihrem Volk zu begehen. Das Geschwisterpaar ist dem dunklen Eco verfallen. Die negativen Energien veränderten ihren Geist und ihren Körper, das Böse regiert seitdem ihre Herzen. Zusammen mit den verschlagenen Lurkers und der zerstörerischen Macht des dunklen Eco wollen Gol und Maka die Welt nach ihren finsternen Vorstellungen neu erschaffen. Doch damit nicht genug. Durch ein dummes Missgeschick fällt Daxter bei der gefährlichen Erkundungstour zu allem Überfluss auch noch in ein Becken voll mit dunklem Eco. Die schwarze Energiemasse greift den Körper des rothaarigen Burschen sofort an und verwandelt ihn binnen weniger Sekunden in ein kleines frettchen-ähnliches Geschöpf.



◉ Durch das Warp-Portal erreicht er schnell und bequem weit entfernte Areale.

Jetzt haben Jak und Daxter gleich zwei wirklich große Probleme am Hals: Sie müssen Gol und seine Helfer aufhalten, aber ihn gleichzeitig davon überzeugen, dem armen Daxter seine ursprüngliche Gestalt wiederzugeben.

Dynamisches Duo

Jak ist ein äußerst agiler Held. Leichtfüßig spurtet der energiegeladene Blondschoß über den Bildschirm, hüpft auf Plattformen und hängt sich elegant an höher gelegene Felskanten. Natürlich darf auch der obligatorische Doppelsprung nicht fehlen. Ein Druck auf den linken oder rechten Shoulder-Button lässt den Helden in die Hocke gehen bzw. nach vorne abrollen. Mit etwas Geschick könnt ihr den so entstandenen Schwung nutzen und einen besonders weiten Sprung vollführen. Auch für den Kampf ist Jak bestens gewappnet. Entweder versetzt ihr euren Gegnern einen simplen Schlag oder zwingt sie mit der bekannten Crash-Bandicoot-Wirbelattacke in die Knie. Gleichermassen effektiv in Kampfsituationen als auch funktional ist der Kopfstoß. Hierbei springt ihr in die Höhe, nur um anschließend mit der Stirn voraus auf eure Feinde niederzuzusen. Mit dieser Methode ist der Spieler auch in der Lage, schwere Kisten aufzubrechen oder im Boden eingelassene Schalter zu aktivieren.

Jak und Daxter sind unzertrennlich. Obwohl das vorlaute Fellknäuel nicht aktiv am Spielgeschehen beteiligt ist - die meiste Zeit sitzt er nur auf der Schulter seines Freundes -, wäre das Abenteuer ohne ihn und seine kecken Sprüche nur halb so unterhaltsam.

Der Weg...

Auf der Jagd nach dem bösen Gol wandern Jak und sein nunmehr animalischer Freund Daxter auf den Spuren der legendären Precursors. Um in ihrer Quest voranzukommen, müssen die beiden unfreiwilligen Helden archaische Energiezellen sammeln, die in dem riesigen Inselreich verstreut liegen. Insgesamt könnt ihr 101 dieser leuchtenden Energiebälle finden. Damit Jak seinen gar-

stigen Widersachern Einhalt gebieten kann, ist es allerdings nicht nötig, alle dieser antiken Precursor-Batterien aufzustoßern. Um an die begehrten Powercells zu gelangen, müssen sich Jak und Daxter ganz schön ins Zeug legen. Meist gilt es, spezielle Aufgaben zu erledigen, die euch von den Bewohnern des Inselreiches gestellt werden. So bittet euch etwa der Bürgermeister des Sanddorfes, die Energieversorgung der Gemeinde wieder herzustellen, oder eine junge Biologin, ihr beim Zusammentreiben bedrohter Maulwürfe zur Hand zu gehen. Als Belohnung für einen erfolgreich erledigten Auftrag winkt eine Precursors-Energiezelle.

...ist das Ziel

Egal ob Jak nun Spinnen aus einer Höhle vertreiben oder die entflozene Muse des Bildhauers von der Nebelinsel zurück holen muss, immer steht bei der Bewältigung der Aufgaben der Jump'n Run-Aspekt im Vordergrund. Jedoch müsst ihr in Jak und Daxter: The Precursor Legacy nicht ausschließlich Felsvorsprünge erklimmen, Abgründe überwinden oder euch an Stangen auf höher gelegene Plattformen schwingen. Ab und an werden die beiden Helden auf eine ganz besondere Art und



◉ Mit seinen verschrobenen Sprüchen und Blödeleien hält euch Daxter nach bester Disney-Manier bei Laune.



⊙ Wagen sich die Helden in tiefes Gewässer, werden sie schnell zur Beute für große Fische.



⊙ Mit Hilfe des Flut-Flut-Vogels kann Jak weit entfernte Plattformen ohne Probleme erreichen.

Weise gefordert. So müssen sie beispielsweise Fische fangen oder mit dem Zoomer, einer recht skurrilen Flugmaschine, Lurker-Zepplinen nachjagen oder durch sengend heiße Lavatunnel rasen. Zudem warten auch ein Handvoll besonders groß geratener Gegner auf das Duo, zu deren Bezwingung man sich stets eine spezielle Taktik zurechtlegen muss. Für ausreichend Abwechslung ist also bestens gesorgt.

Sammelleidenschaft

Neben den Energiezellen finden sich in dem Inselreich noch andere Überbleibsel der Precursor. Die Eco-Kristalle sind für Jak und Daxter von ganz besonderer Wichtigkeit. Die Energiegebilde unterscheiden sich voneinander durch ihre Farbe und Wirkung. Die am häufigsten vorkommende Form des Eco ist das grüne; dieses versorgt die Helden mit neuer Lebensenergie. Sammelt ihr einen blauen Kristall auf, lädt sich Jak für einen kurzen Moment mit elektrischer Energie auf. Solange die blauen Lichtblitze den Blondschof umspielen, kann dieser schneller laufen, weiter springen und archaische Precursor-Gerätschaften (Türen, Schweben- und Sprungplattformen) aktivieren. Rote Eco-Kris-



⊙ Die Zoomer-Level verlangen euch fahrerisches Talent ab.

talle verstärken die Kampfkraft, während gelbe Energiegebilde Jak die Fähigkeit verleihen, leuchtende Feuerbälle auf seine Gegner zu schleudern. Zwar suchen diese ihr Ziel mehr oder weniger von selbst, aber um wirklich sicher zu gehen, könnt ihr per Knopfdruck aber auch in die Ego-Perspektive wechseln und so die bösen Lurker höchstpersönlich aufs Korn nehmen. Darüber hinaus liegen in jedem Gebiet Dutzende von eiförmigen Precursor-Artefakten verstreut, die ihr bei einigen Inselbewohnern gegen die begehrten Energiezellen tauschen könnt.

Virtuelle Bilderbuchwelten

Um Gol und seine Schergen zu bezwingen, benötigt man ca. 15-20 Stunden; Langeweile kommt dabei jedoch so schnell keine auf. Und dies hat seine guten Gründe. Das Leveldesign von Jak and Daxter: The Precursor Legacy könnte abwechslungsreicher nicht sein. Keiner der insgesamt 16 Level, die ihr jederzeit erneut aufsuchen könnt bzw. unter Umständen sogar müsst, ähnelt sich auch nur im entferntesten. Während die verlorene Precursor-Stadt durch ihre gigantischen Metallkonstruktionen kalt und unnahbar wirkt, lädt das farbenfrohe Sanddorf dagegen förmlich dazu ein, dort noch etwas zu verweilen. Teilweise sind die Arealen sehr weitläufig, wie etwa das bitterkalte Schneegebirge oder das Precursor Becken, aber auch relativ lineare Level, die stark an



⊙ Die blauen Energieblitze ziehen Gegenstände an euch heran oder lassen Kisten platzen.



⊙ Kleine Minispielchen sorgen für die nötige Kurzweil.

Developed by Core Design. Thunderstrike: Operation Phoenix is a trademark of Core Design, Ltd. Core Design, registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. ©2001 Eidos Interactive, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



MANCHE SAC



PlayStation®2



Die Core logo and related characters are all trademarks of Core Design Ltd. ©2001 Core Design Ltd. Eidos, Eidos Interactive und die Eidos Interactive logo are all registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association.



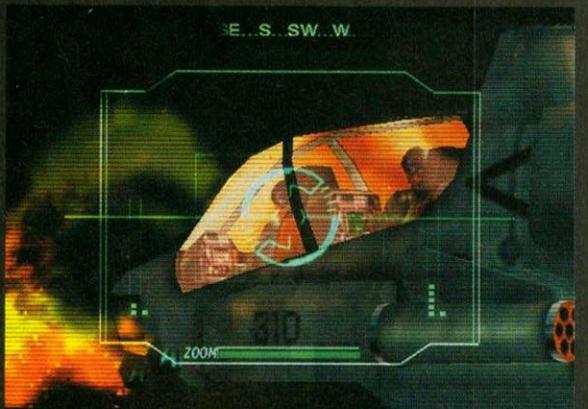
**EN HUBSCHRAUBER DAZU.
ABER DIE HABEN JA AUCH KEINE AHNUNG.**



Eine Welle tödlicher terroristischer Anschläge an verschiedenen Orten der Welt verunsichert Politiker und internationale Organisationen. Ein globaler Sicherheitsrat beschließt den Einsatz einer Spezialeinheit zur Bekämpfung der Terroristen: Operation Phoenix.



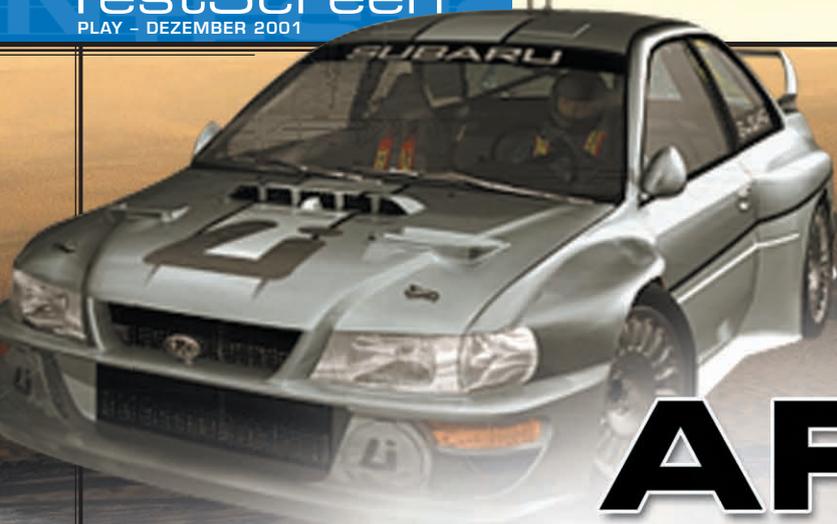
Thunderhawk: Operation Phoenix ist ein Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint: wendige, leicht zu steuernde Kampfhubschrauber, authentische moderne Waffentechnologie, riesige, detaillierte Schauplätze und aufregende Szenarien.



Modernste Waffentechnologie sichert den Erfolg: AWACS-Unterstützung, Nachtsicht, Hell-Fire-Missiles, Shockwave-Bomben und vieles mehr. Multiplayer-Support für rasante Deathmatches.

Thunderhawk
★ OPERATION PHOENIX ★

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



Marc Kirzeder

GTC AFRICA

Die actionbetonte Raserei über unbefestigte Pisten Afrikas jagt Genre-Primus SEGA Rally.



Fast möchte man anhalten und den Sonnenuntergang genießen.



Streckendetails wie dieser Wasserfall tragen zum authentischen Flair bei.

PS2 Wenn es um Arcade-lastige Rallye-Action geht, dann spielen viele PlayStation2-Besitzer neidisch auf SEGA Rally Championship 2 für Dreamcast. Mit Global Touring Challenge: Africa sollen nun auch Besitzer einer PS2 in den Genuss unkomplizierter und actionreicher Rennen über raues Terrain kommen. Als Location für die Jagd nach Punkten über Stock und Stein wählte Rage ganz bewusst Afrika; schließlich bietet der schwarze Kontinent eine Vielzahl an verschiedenen geografischen Besonderheiten, wie Wüsten, Dschungelabschnitte oder Gebirgszüge.

Jenseits von Afrika

Optisch hat der Mix der verschiedenen Kurse eine Menge zu bieten. Man heizt an berühmten Sehenswürdigkeiten wie den Victoria-Wasserfällen vorbei oder passiert die Pyramiden von Gizah. Ein realistisches,

aber sehr störendes Feature sind die Staubwolken, welche die vorausfahrenden Kontrahenten auf sandigen Passagen aufwirbeln. Da kann es schnell passieren, dass man im Blindflug einen Ausflug in die afrikanische Wälderei macht und seine gute Platzierung getrost abhaken kann. Technisch gesehen ist GTC Africa ein zweischneidiges Schwert: Die Offroad-Boliden lassen sich zwar relativ intuitiv über die staubigen Pisten dirigieren, dafür darf man aber auch keine realistische Fahrphysik wie bei den Simulationskollegen WRC & Co. erwarten. Die Geschwindigkeit kommt nur in der Cockpit-Perspektive richtig rüber - wählt man eine von den zwei möglichen Außenansichten, mag sich der Geschwindigkeitsrausch nicht so richtig einstellen.

Harte Bandagen

Die Konkurrenz macht leider wenig Fehler und nutzt die eigenen Unachtsamkeiten gnadenlos aus. Jeder Fahrfehler hat unmittelbare Platz- und Punktverluste zur Folge. Zu den Spielvarianten Meisterschaft, Training, Zwei-Spieler-Rennen und Zeitfahren gesellt sich noch ein Challenge-Modus. Hier müssen verschiedene Aufgaben wie das Unterbieten von Rundenzeiten oder das Überbunden eines Mitstreiters innerhalb eines straffen Zeitlimits gemeistert werden. Zur Belohnung winken weitere Fahrzeuge, welche die Fuhrparks der sechs Teams erweitern.



Wer nur hinterher fährt, dem droht ein Blindflug bei null Sicht.

FAZIT

Wie es sich für ein actionbetontes Rennspiel gehört, ist die Steuerung eingängig und schnell erlernt. Die Grafik ist oberer Durchschnitt, kann aber nicht mit der Klasse eines WRC von Sony mithalten. Einige Strecken glänzen zwar mit wirklich schönen Streckendetails wie Wasserfällen und authentischen Sehenswürdigkeiten Afrikas. Andere wiederum, wie die in Ägypten, sind etwas zu kahl ausgefallen. Der Umfang mit 19 meist schön durchgestylten Kursen ist dem Spiel angemessen. Ferner kommen noch 12 Herausforderungen hinzu. Allein diese fordern einen geübten Fahrer eine Weile heraus. Alle, die Spaß an kurzweiligen Arcade-Rennspielen haben, werden mit GTC Africa ihre Freude haben. Wer seinen Kick in realistischen Rallye-Simulationen sucht, fährt lieber erst ein paar Proberunden.

POSITIV

- eingängige Steuerung
- authentisches Afrika-Flair
- flüssiges Gameplay

NEGATIV

- Fahrphysik nicht realistisch
- Gegner machen zu selten Fehler
- In den Außenansichten kein Geschwindigkeitsgefühl

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller Ubi Soft
		www.ubisoft.de
Entwickler	Rage Software	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK 75 %

SOUND 68 %

RATING 72 %



Dein Handyfutter

www.handyfutter.de



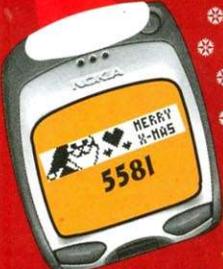
Christmas Special

Hol Dir den coolen SMS-Adventskalender

DAS IST MEGA COOL:
VOM 1.12. BIS ZUM 24.12. SENDEN WIR DIR JEDEN TAG EINE NEUE ÜBERRASCHUNG AUF DEIN HANDY.

OB EIN COOLER KLINGELTON, EIN ABGEFAHRENES LOGO ODER EINE KULTIGE BLINK-SMS, DER TOTALE CHRISTMAS-FUN FÜR DEIN HANDY IST ANGESAGT.

AUCH ALS GESCHENK FÜR DEINE(N) LIEBSTE(N) EIN ECHTER KRACHER !!!



COOLE X'MAS TUNES FÜR DEIN HANDY

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| 1597 JINGLE BELLS | 1605 MORGEN KOMMT... |
| 1598 WHITE CHRISTMAS | 1606 KLING GLÖCKCHEN |
| 1599 STILLE NACHT | 1607 OH DU FRÖHLICHE |
| 1600 SCHNEEFLOCKCHEN | 1608 MORGEN KINDER WIRD'S... |
| 1601 OH TANNENBAUM | 1609 SÜSSER DIE GLOCKEN... |
| 1602 LAST UNS FROH... | 1610 IHR KINDERLEIN KOMMET |
| 1604 LAST CHRISTMAS (WHAM) | |

	5583		5586
	5580		5569
	5587		5584
	5570		5588

Gamezone NEU!!

UNTER WWW.HANDYFUTTER.DE GIBTS AB SOFORT SECHS MEGAFETTE SMS-SPIELE FÜR DEIN HANDY. HOL' DIR GEILE PREISE UND CHECK DIE SCORE LISTEN !!

NEUE LOGOS

	73732		73546
	73517		73879
	73377		73360
	73716		73521
	74291		73469
	73559		72237
	73472		72737
	73183		73410
	73363		5735

COOLE RINGTONES

**** HOT NEWS ****

- 2069 THE MUSIC'S NO GOOD... (CHER)
- 2068 HERO (ENRIQUE EGLESIAS)
- 2067 BECAUSE I GET HIGH (AFRO MAN)
- 2066 I'M A SLAVE 4 U (BRITNEY SPEARS)
- 2065 HERE SHE COMES AGAIN (SASCHA)
- 2064 CHE SERA (HERMES HOUSE BAND)
- 2063 IN JOY AND SORROW (HIM)
- 2062 L'AMOUR TOUJOURS (GIGI D'AGOSTINO)
- 2061 YOU ROCK MY WORLD (M.JACKSON)
- 2058 FOREVER (SANDRA)
- 2057 HOW IT'S GOT TO BE (J. BIEDERMANN)

**** Unsere Top 15 ****

- 2060 AMERIKANISCHE HYMNE
- 1716 HEY BABY (D.J. ÖTZI)
- 1221 JAMES BOND THEMA (KULT-MOVIE)
- 1817 PINK PANTHER (MOVIE-CLASSIC)
- 1183 INDIANA JONES (MOVIE)
- 1038 AXEL F. (MOVIE)
- 1031 HALLOWEEN (GRUSEL-KLASSIKER)
- 1125 SIMPSONS (TV-KULT)
- 1169 GZSZ (TV-KULT)
- 1174 DAS BOOT (MOVIE)
- 1030 DAS LIED VOM TOD (WESTERN-KULT)
- 1041 DEUTSCHE HYMNE
- 1163 HÄNDE ZUM HIMMEL (STIMMUNGS-KULT)

**** Top-Charts ****

- 2011 FALLIN' (ALICIA KEYS)
- 2051 CAN'T GET YOU OUT... (K.MINOGUE)
- 2053 SMOOTH CRIMINAL (ALIEN ANT FARM)
- 1984 CRYING AT THE DISCOTHEQUE (ALCAZAR)
- 2052 FAMILY AFFAIR (MARY J. BLIGE)
- 2001 THERE MUST BE AN ANGEL (NO ANGELS)
- 2048 DADDY DJ (DADDY DJ)
- 1981 FOLLOW ME (UNCLE CRACKER)
- 2056 IN THE END (LINKIN PARK)
- 2012 WIE GEHT'S DIR SO ? (ECHT)
- 2010 LET ME BLOW... (EVE FEAT G. STEFANI)
- 2055 WHAT I MEAN (MODJO)
- 2054 LOVE PEACE & VOLLGAS (DJ ÖZTI)
- 2059 HEY, AMIGO CHARLIE (JÜRGEN DREWS)
- 2009 FRENCH KISSING (S.CONNOR)
- 1962 ANGEL (SHAGGY)
- 2003 ETERNAL FLAME (A.KITTEN)
- 1998 ETERNITY (R. WILLIAMS)
- 2007 ALL OR NOTHING (O-TOWN)
- 2006 SOME DAY (DJ'S AT WORK)
- 2004 FOREVER IN LOVE (SYLVER)
- 2002 COUNTRY ROADS (HERMES H. BAND)
- 1983 IN THE AIR TONITE (LI' KIM/PH.COLLINS)
- 1957 PLAY (JENNIFER LOPEZ)
- 1949 DON'T STOP MOVIN (S CLUB 7)
- 2005 AIN'T IT FUNNY (JENNIFER LOPEZ)
- 1959 GET YOUR FREAK ON (MISSY ELIOT)
- 1972 MISS CALIFORNIA (DANTE THOMAS/PRAS)
- 1979 LADY MARLENE (CHRISTINA AGUILIERA)
- 1978 THE ROCK SHOW (BLINK 182)
- 1970 LET'S GET BACK TO BED (SARAH CONNOR)
- 2013 ÜBER 7 BRÜCKEN... (AKAI/NAIDOO)
- 1967 THANK YOU (DIDO)
- 2008 WHEN YOU'RE LOOKING... (WESTLIFE)
- 1821 CLINT EASTWOOD (GORILLAZ)
- 1964 SING (TRAVIS)
- 1958 WHO'S THAT GIRL (EVE)
- 1951 RIDE WITH ME (NELLY / CITY SPUD)
- 1950 IT'S RAINING ME (GERI HALLIWELL)
- 1948 WHAT IT FEELS LIKE... (MADONNA)
- 1945 BE ANGELED (JAM & SPOON)
- 1943 ONE IN A MILLION (BOSSON)
- 1928 DREAM ON (DEPECHE MODE)
- 1927 DREAM TO ME (DARIO.G)
- 1780 BUTTERFLY (CRAZY TOWN)
- 1924 YOU'RE MY MATE (RIGHT SAID FRED)

FETTE LOGOS

- 73107
- plopp 73675
- 73432
- 73229
- SIEGERTYP 73188
- KILLER 73412
- WIXBOLD 73371
- No Angst 73304
- HERE 73842
- Hey Baby 73492
- Ich nach blau 73874
- 71708
- USA 73914
- Du bist ja soo 73688
- 73752
- FUCK THE TEACHERS! 4241
- Biss! 73528
- MÄDCHEN! BOSES 4234
- Fit mit Spirit 73891
- Real liep! 73876
- stims doch mal! 73755
- New York mal! 5736
- ALLES WIRD GUT 4037
- Bami! 73191
- UNITED STATES 4068
- LUMBER 73415
- 73495

Dein Cooles Fun-Portal:

WWW.HANDYFUTTER.DE

ruf an: **0190 861105**
0900 902308 (SR 4,23/Min.) 0900 560551 (ATS 50/Min.)



Kult-SMS... blinken im Nokia Display!!!

*Blink SMS : Alle Nokia ausser 6210, 7110 und 9er-Serie

TOP HITS:

- | | | | |
|-------|--|-------|---|
| 99419 | DEINE ZAERTLICHKEIT IST DIE LUFT, DIE MEINE SEELE ATMEN LÄSST. | 99313 | HÄET ICH DICH DANN WIEDER ICH DICH... DIE GANZE NACHT! ICH LIEBE DICH |
| 99420 | MIT SMS SAG ICH'S HEUT UND HIER, ICH BIN TOTAL VERURCKT NACH DIR! | 99295 | ES IST SCHÖN, DASS ES DICH GIBT. ICH LIEBE DICH! |
| 99424 | JEDER HAT SO SEINE SCHWACHEN UND ICH GLAUBE MEINE BIST DU! | 99281 | 3 2 1 O... PATSCH! SOEBEN HAT DICH EIN OUSSTER! GETROFFEN! |
| 99425 | BABE, VERGISS WO OSTEN IST, DENN WO DU BIST GEHT DIE SONNE AUF! | 99392 | MEIN KLEINER, SÜSSER SONNENSCHEN! ICH LASS DICH NIE IM STICH! |
| 99285 | NIMM MICH NICHT BEIM WORT, NIMM MICH IN DEN ARM! | 99394 | ALLE SCHAEZTE DIESER WELT SIND VOLLKOMMEN WERTLOS NEBEN DIR! |
| 99421 | KNUDEL DEIN KISSEN UND DENK AN MICH, DENN ICH DENK GERADE AN DICH! | 99396 | SOLANG MEIN HERZ SCHLAEGT, SCHLAEGT ES NUR FÜR DICH! I LOVE YOU |
| 99406 | DAS EINZIG POSITIVE IN DEINEM LEBEN WAR DER AIDS-TEST | 99397 | ICH SAGE DICH, ICH LIEBE DIR, DENN OHNE DU KANN ICH NICHT BIN! |
| 99423 | ICH HABE ALS JUNGE AN DINGE GEPINKELT, DIE WAREN SCHLAUER WIE DU! | 99390 | ICH HABE MICH UNSTERBLICH IN DICH VERLIEBT. |
| 99427 | KUSS MICH, ICH WILL KOTZEN!!!! | 99399 | LIEBER KLEINER KNUDELDAER, WARUM LIEB ICH DICH SO SEHR? |
| 99430 | DEIN GESICHT SOLLTE AUF EIN POSTER FÜR EMPFANGNISVERHUTUNG! | 99400 | MIT DIR WIRD DAS SCHWERE LEICHT, DAS TRÜBE KLAR UND DAS ENGE WEIT. |
| 99410 | HAPPY BIRTHDAY! - DIESE SMS SOLL DIR GLUECK UND ERFOLG BRINGEN! | 99403 | EINE NEUE LIEBE IST WIE EIN NEUES LEBEN... DU BIST MEIN NEUES LEBEN! |
| 99398 | WENN DIR DIESE SMS BLINKEND VORKOMMT, DRAUCHST DU DRINGEND SEX | 99296 | HIER KOMMT EIN SMS-BUSS! HANDY AN DIE WANGE DRUECKEN... SCHMATZ! |
| 99411 | WEISST DU WAS ECHT OUT AUF DIR AUSSEHEN WÜRDÉ? ICH! | 99315 | SCHAU MAL IM LEXIKON UNTER ARSCHLOCH NACH. DA IST EIN BILD VON DIR! |
| | | 99291 | NUR EINE CHANCE VON DIR - UND MEIN LEBEN HÄET WIEDER EINEN SINN! |

BILDMITTEILUNGEN

61762	63868	63750	61891	60933	60970
61675	65196	60256	6022	65197	60195
60353	61429	65195	60110	63796	62474
63743	6023	61872	63478	60950	61800
63836	61103	62157	62508	61934	63366

Für Nokia 3210, 3310, 3330, 6210, 6250, 8210 und 8850!

Logos: alle Nokia bis auf 3110, 8110, 8110i, 9000, 9000i Klingelton: alle Nokia bis auf 3110, 402, 5110, 5130, 8110, 9000 ALLE Sagem ab 930 Siemens *C25, S25i, S35i, M35, S40, Alcatel* 300er und 500er Serie.
* (Erfahrung in der Bedienung des Melodieneditors vorausgesetzt). Ak tivieren Sie im Optionsmenü Ihres Handys den Melodieneditor und geben Sie den von uns gesendeten Zahlencode ein. Speichern...fertig !!

GEMA

Frank Emmerling

BATMAN

Vengeance

Lichtscheues Gesindel aufgepasst! Einer der beliebtesten Superhelden ist jetzt auch auf der PS2 unterwegs.



◉ Dank des Fernglases kann Batman auch weit entfernte Feinde beobachten.



◉ Um die Verdächtigen zu schnappen, fahrt ihr auch mit dem Batmobil.

PS2 Gotham City ist ein Paradies für Polizeibeamte. Hier lesen die Uniformträger höchstens ihrem heißgeliebten Donut die Rechte vor. Für Ruhe und Ordnung sorgt hier jemand anderes. Die Rede ist natürlich von Batman. Nur wenige wissen, dass sich hinter der Maske des Superhelden der Multimillionär Bruce Wayne verbirgt. Tagsüber ein angesehener Geschäftsmann verwandelt er sich nach Sonnenuntergang zu einem Kämpfer für das Gute. Jetzt habt ihr die Möglichkeit, auf der PS2 in seine Haut zu schlüpfen und selbst dafür zu

sorgen, dass Gothams Bürger auch weiterhin nachts unbesorgt schlafen können.

Übungsstunde mit Alfred

Was macht ein Superheld, der über keine übernatürlichen Fähigkeiten verfügt wie seine anderen Comic-Kollegen? Er verlässt sich auf seine gestählten Muskeln und Extrawaffen. Damit ihr als Neueinsteiger auch das richtige Verständnis für das Leben des Flattermanns entwickelt (zu deutsch: die Steuerung erlernt), müsst ihr zu Beginn von Batman: Vengeance zuerst einmal den Trainingsparcours in der Bat-Höhle absolvieren.

Schummeln ist hier nicht möglich. Euer Butler Alfred lässt euch erst die nächtliche Patrouille starten, wenn ihr alle Aufgaben zufriedenstellend meistert. Schon nach kurzem beherrscht ihr u.a. den Umgang mit dem sogenannten Bat-Anker. Dieser ermöglicht es euch, höher gelegene Punkte zu erreichen. Einfach von der Third-Person-Ansicht in die Ego-Perspektive wechseln, und das Fledermaus-Symbol ins Visier nehmen. Dieses erscheint nämlich an jenen Punkten, wo ihr euch per Druck auf die Schultertaste mit einem Seil emporziehen könnt. Auch der Einsatz eurer Wurf-



◉ Ungewöhnliche Perspektive: Ihr steuert zwar Batman innerhalb des Abteils, das Ganze beobachtet ihr aber von außen.



◉ Im Nahkampf haben Gangster nichts zu lachen, denn Batman kennt kein Mitleid mit den Gesetzesbrechern.



⊙ Mit Ryus Dragon Punch scheint Batman seine Gegner nicht sonderlich beeindruckt zu können. Versuchs mal mit 'nem Feuerball, Bruce.



⊙ Das kommt davon, wenn man Grünzeug gießt. Jetzt versucht euch diese aufgebrezelte Petunie gegen euren Willen zu fressen.

geschosse, Batarangs genannt, wird euch erläutert. Hiermit lassen sich nicht nur Gegner ausschalten, sondern auch elektronische Gerätschaften ramponieren.

Theorie und Praxis

Jetzt seid ihr bereit für den Einsatz! Die erste Mission ist mehr oder minder noch dazu da, eure theoretisch erworbenen Fähigkeiten in der Praxis zu testen. Das heißt: Ihr klettert Kisten empor oder gleitet dank eures Capes über irgendwelche Abgründe. Die ersten Gangster lassen aber nicht lange auf sich warten. Nur dumm, dass diese sich nicht einfach ergeben. Jetzt zeigt sich, wie effektiv eure Schlag- und Trittkombinationen wirklich sind. Zum Glück besitzt ihr auch eine Blocktaste, denn der Gegner verteidigt sich mit Händen und Füßen. Manche eurer Widersacher tragen Waffen. Entdecken sie euch, verbergt ihr euch unter eurem Umhang vor Treffern, bis sie nachladen müssen. Nutzt diese Verschnaufpause, um sie zu attackieren.

Liegt der Gegner dann bewusstlos am Boden, legt ihr ihm Handschellen an, wenn ihr vorher welche eingesammelt habt. Auch andere hilfreiche Goodies, wie

Batarangs und Energie, liegen ab und an herum. Eure Aufgabe ist es aber nicht nur, stupide alle Gangster unschädlich zu machen. Um voranzukommen, gilt es, Schlüssel zu finden und Hebel zu betätigen. Auch das Entsichern eines Tür-Mechanismus, in dem ihr euch in das Computerprogramm hackt, gehört zu euren Aufgaben – eine kleine Auflockerung zwischen den endlosen Prügeleien.

Mobile Gangsterjagd

Nicht jeder Gangster lässt sich zu Fuß von euch fangen. Einige verdrücken sich einfach mit dem Auto. Doch nicht mit euch! Mit eurem Batmobil nehmt ihr die Verfolgung auf. Bei heißen Verfolgungsjagden durch den dichten Straßenverkehr der Stadt lasst ihr die Bordwaffen sprechen, um das andere Fahrzeug zu stoppen. Entgegenkommende Autos müssen mit Blechschäden rechnen. Wo Kleinganoven sind, können ihre Bosse nicht weit sein. So führt euch jeder Abschnitt in Batman: Vengeance über kurz oder lang zu einem Superschurken. Hier geben sich die Erzfeinde von Batman die Klinke in die Hand. Vom Joker über Poison Ivy bis hin zu Mr. Freeze wollen euch alle an die Energieleiste. Gegen sie

hilft nicht alleine blanke Gewalt. Mit etwas Taktik und Geschick stellen auch sie kein größeres Problem dar.



⊙ Im Gegensatz zu seinem Kollegen Superman braucht Batman mehr als ein Cape, um zu fliegen.



⊙ Bei der Verfolgungsjagd durch die Häuserschluchten, solltet ihr Kollisionen mit Betonwänden vermeiden. Als Superheld seid ihr nämlich nicht Vollkasko versichert.

FAZIT

Batman Vengeance ist nicht, wie viele gehofft haben, die geniale PS2-Adaption einer coolen Zeichentrickserie geworden. Zwar sehen sowohl die Hintergründe als auch die Charaktere ihren Vorbildern sehr ähnlich und lassen sofort Batman-Atmosphäre aufkommen. Doch kann das nicht darüber hinwegtäuschen, dass optisch keine Bäume ausgerissen wurden. Schwerwiegender sind jedoch die technischen Mängel, die den Spielspaß trüben. Die Kameraführung ist unausgereift und der Schwierigkeitsgrad ist später zu unfair. Auch sind einige Abschnitte dermaßen dunkel ausgefallen, dass ihr Abgründe einfach überseht. Das alles führt häufig zu eurem verfrühten Ableben und somit zum Frustrationsbau. Trotzdem werden Fans der Serie ihre Freude an dem Spiel haben. Nicht zuletzt wegen der erstklassigen englische Synchronisation und der stimmigen Zwischensequenzen

POSITIV

- vermittelt perfekt die Batman-Atmosphäre
- hervorragende (engl.) Sprachausgabe
- zahlreiche Missionen

NEGATIV

- gewöhnungsbedürftige Steuerung
- unausgereifte Kameraführung
- unausgeglichener Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Ubi Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler	Ubi Soft		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 68 %

SOUND 73 %

RATING **71 %**



TRAU DEINEN AUGEN!

DAS play-MINIABO: Drei Ausgaben für 6 Mark!

UNSER XMAS GESCHENK AN DICH:

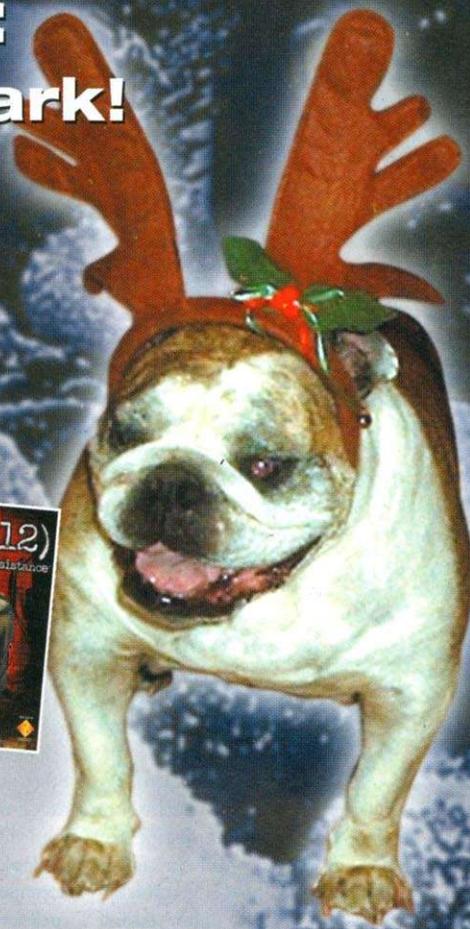
- > **C-12 FINAL RESISTANCE**
SPIELBARE DEMO-VERSION (PSONE)
- > **TIF THIS IS FOOTBALL 2002**
SPIELBARE DEMO-VERSION (PS2)
- > **AUF WUNSCH MIT GESCHENKGUTSCHEIN!**

**ABOBESTELLUNG
JETZT AUCH
PER SMS MÖGLICH!**

WIE? GANZ EINFACH:

Gebt **PLAY X** ein und schickt die
SMS an Tel. 72866

WICHTIG! Zwischen **PLAY** und **X** ein Leerzeichen lassen.
ACHTUNG! Dieser Service ist nur in Deutschland und der
Schweiz verfügbar. Für e-plus Kunden besteht die
Möglichkeit der SMS-Bestellung erst ab 01.11.01!



einem dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt).

**Füll aus und
schicke oder faxe an:**

play

CyPress Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19
88131 Lindau

Österreich: Postfach 4
6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Strasse 14
9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: (0049) 0 18 05-909088
(24Pf./Min.)

erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr
Fr. von 8-15 Uhr

Fax: (0049) 0 18 05 - 90 90 89

auch über's Internet:

e-mail: abo@cypress.de
oder per net: www.cypress.de

per SMS:



Wichtig: Zwischen **PLAY** und **X** ein Leerzeichen lassen

play Weihnachtsabo:

**TESTE MIT DEM MINIABO DREI AUSGABEN DER PLAY UND
DANN ENTSCHEIDE DICH!**

- Ich schenke mir selbst Ich verschenke (wer verschenkt, bekommt einen coolen Geschenkgutschein zugeschickt)

Name, Vorname		
Straße/Postfach		PLZ, Ort
Telefon	e-mail Adresse	Geburtsdatum

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

- per Bankabbuchung
-
- gegen Rechnung

Das Geschenkaboo inkl. der spielbaren Demos sendet ihr an (nur ausfüllen, wenn ihr nicht selbst Empfänger seid):

Name, Vorname		Telefon
Straße/Postfach		PLZ, Ort

PSM121

Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Zustellung des Geschenkgutscheines nur bei Bestelleingang bis 19.12.01. Das Cypressabo läuft ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden.
Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt dieses Widerrufsrechtes ohne Begründung bei der „Cypress Abo-Service“ auf einen dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt). Bitte beachte bei Bestellungen per SMS auch die AGBs unseres SMS-Providers unter www.synapsy.com.

Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

play ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN

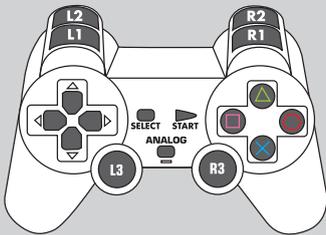
Gunther Hruby

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!

Tipps & Tricks

inFormation

- =rechts
- =links
- =oben
- =unten
- =Quadrat
- X=Kreuz
- =Kreis
- △=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTipps-Seiten: Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, dass Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet ihr diese eine nach der anderen eingeben.

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

Was Cooles oder Krasses in einem Spiel gefunden? ...und noch nicht in unseren Tipps erspäht? Das darf nicht sein! Wir haben ein offenes Ohr für eure Spielerfahrungen! Denn was ihr wisst, interessiert bestimmt auch andere! Hierfür haben wir extra eine E-Mail-Adresse eingerichtet.

Mail an: tipps@playstation.com

Die besten Mails veröffentlichen wir, und wer weiß, was wir für euch als Dankeschön in petto haben.

Spiderman 2: Enter Electro

PSone

Cheats

Mit den folgenden Cheats greift ihr Peter Parker unter die Spinnenarme. Wählt im Hauptmenü die Option "Spezial" aus. In dieser Rubrik findet ihr den Punkt "Cheats". Tragt die Passwörter entsprechend der folgenden Liste ein und bestätigt durch die Option "Fertig". Es erscheint kurz eine Meldung über den Buchstaben des Menüs, welche die richtige Eingabe bestätigt. Zusätzlich wackelt das gesamte Menü.

CODE	AUSWIRKUNG
AUNT MAY	Alles wird aktiviert
DRILHERE	Debug-Mode
NONJYMNT	Level-Anwahl
WASHMCHN	Alle Kostüme
DRKROOM	Alle Galerien
CEREBRA	Alle Trainingsherausforderungen
ALIEN	Eierkopf-Mode
STACEYD	Riesenfüße
VVISIONS	What-If-?-Mode
VVHISCRS	Highscores der Programmierer

Nach der Code-Eingabe klickt ihr euch durch die Δ -Taste aus dem Eingabemenü heraus. Nun springt ein Spezial-Screen auf, der die praktischen Auswahlmöglichkeiten bereit hält. Gerade das Kostüm "Der Tütenmann" sollte für Abwechslung im allgemeinen Superhelden-Geschäft sorgen.

X-Men: Mutant Academy 2

PSone

Charaktere auf dem normalen Spielweg

Den Master-Code, wie ihr euch sämtliche Extras erschummelt, haben wir euch bereits verraten. Wer sich jedoch die vier versteckten Charaktere auf dem normalen Weg erspielen möchte, geht folgende Weise vor:

Psylocke

Absolviert einmal den Arcade-Mode mit Wolverine.

Juggernaut

Kämpft euch mit allen Standard-Charakteren sowie Psylocke einmal durch das Spiel.

Professor Xavier

Absolviert das Spiel einmal mit Juggernaut. Wählt dann in der Charakterauswahl Magneto an und haltet die L1-Taste gedrückt.

Spider-Man

Auch Peter Parker versteckt sich im Spiel. Spielt so lange im Arcade-Mode, bis ihr auf den alten Netzschwinger trifft und besiegt ihn. Komplettiert den Arcade-Mode. Wählt dann in der Charakterauswahl Cyclops an und haltet die L1-Taste gedrückt.

Allerdings kann man sich die harte Arbeit nach wie vor ersparen, indem man einfach im Hauptmenü des Spiels folgende Tastenkombination zügig eingibt:

Select, ○, R2, L1, R1, L2.

INHALT 12/2001

PSone

- Medal of Honor: Underground68
- Spiderman 2: Enter Electro67
- X-Men: Mutant Academy 267

PlayStation2

- FIFA Football 200268

CheatCards PS2

- GTA 371-72
- Half Life (dt.)69-70
- Spy Hunter69-70

Gamebuster-/Xploder-Codes

- Medal of Honor: Underground73
- Wer wird Millionär Junior73
- X-Men: Mutant Academy 273

Action Replay Codes PS2

- 7 Blades74
- Bloody Roar 374
- Paris-Dakar Rally74
- Resident Evil Code: Veronica X74
- Ring of Red74
- Silent Scope74
- Warriors of Might and Magic74

Player's Guides

- Project Eden (Teil 2)68-72
- Silent Hill 286-90

PLAYSTATION TIPS & TRICKS

Medal Of Honor: Underground

PSone
PLATINUM

Cheats

Um die Cheats zu aktivieren, begehrt ihr euch im Hauptscreen des Hauptquartiers in die Optionen. Wählt "Passworte" und gebt den entsprechenden Code an der Morsemaschine ein. Betätigt zur Bestätigung jeweils den "Senden-Knopf" unten rechts im Bild.

Cheat-Mode

Gebt zuerst den Geheimcode "ENTREZVOUS" ein. Betätigt den "Senden-Knopf", und der Screen wechselt zurück zur Passworteingabe. Klickt euch erneut auf den Morse-Screen und gebt den Geheimcode "PORTECLEFS" ein. Wechselt zur Option "Laden/Speichern/Bestleistungen". Wählt hier das Logbuch aus. Ihr habt nun die Möglichkeit alle Missionen anzuwählen. Zusätzlich erhaltet ihr einiges an Auszeichnungen in euren Souvenirs-Koffer. Aber auch die Uniformsauswahl im Multiplayer-Mode erweist sich als wesentlich abwechslungsreicher.

ZUSATZMISSION "Panzerknacker im Einsatz"

Geht genauso vor, wie es zuvor beschrieben wurde. Zuerst wird der Geheimcode "ENTREZVOUS" benutzt. Danach gebt ihr "LEMONSTRE" ein. Kontrolliert euer Logbuch. Hier ist nun die versteckte Mission "Panzerknacker im Einsatz" anwählbar.

Einige Geheimcodes, die versteckte Bilder aktivieren:

DWIECRANS
MOHUEQUIPE
MOHDESSINS

Hier nun einige Cheat-Codes die nur in den jeweiligen Levels, bereits erfolgreich absolvierten Levels, den entsprechenden Effekt haben.

Unverwundbar
Schneller Feuern
Abprallende Kugeln
60-Sekunden-Mode

PUISSANCE
BALLESVITE
RICOCHET
AUTODINGUO

FIFA Football 2002

PlayStation2

Pässe in den freien Raum

Das überarbeitete Passsystem erfordert viel Übung, macht aber auch mehr als bislang möglich. Es hat mehr Stellenwert, da lange hohe Bälle deutlich öfter als beim Vorgänger leichte Beute für die gegnerischen Verteidiger sind. Deswegen haben auch die klassischen Flankenläufe mit anschließendem Kopfball in den Winkel an Gefährlichkeit eingebüßt.

Wirklich nützlich ist das neue Feature der sich auf Knopfdruck freilaufenden Spieler. Bis die ersten Pässe zu diesen auch sitzen, vergeht einige Zeit, doch die Mühe lohnt sich. Ein erfolgreiches Abspiel mündet dann nämlich mit hoher

Wahrscheinlichkeit in einer wirklich dicken Chance. Was immer wieder auffällt: Die farbigen Pfeile, die eigentlich über die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Passes Auskunft geben sollen, arbeiten äußerst unzuverlässig. Ob er nun gerade grün, gelb oder rot ist, sollte deshalb auf euer Abspiel keinen großen Einfluss haben.



Sprinten und Dribbeln

FIFA wäre nicht FIFA, würde den Sprints in Verbindung mit dem ein oder anderen Kabinettstückchen nicht wieder ein große Bedeutung zukommen. So ist es etwa nach wie vor nicht übermäßig schwer (zumindest gegen den Computer), im Alleingang bis an die Strafraumgrenze vorzustoßen (am besten mit einem Abwehrspieler oder defensiven Mittelfeldmann), um für den anschließenden Pass genügend freie Anspielstationen zu haben. Nutzt auch die Möglichkeit aus, endlich den Controller frei belegen zu können. Standardmäßig liegt etwa der wichtige Sprintbutton auf Dreieck, was nicht unbedingt ideal ist. Wir empfehlen entweder L1 oder R1.

Effet beim Schuss nutzen

Das Toreschießen wurde bei FIFA 2002 etwas schwieriger-gerade beim üblichen 16-Meter-Hammer. Nutzt deshalb die



Möglichkeit, eurem Ball per Tastendruck etwas Drall mitzugeben. Es braucht Überwindung und ein wenig Fingerfertigkeit, bis es problemlos klappt, aber es lohnt sich.

Zurückhaltende Verteidigung

Ihre Abwehrtaktik müssen FIFA-Veteranen leicht überdenken. Die Karten-würdigen Grätschen wurden in ihrer Wirksamkeit entschärft. Überhaupt jagt ihr dem Gegner den Ball nicht mehr so leicht ab. Haltet euch in der Abwehr also deutlich zurück; beschränkt euch auf das harmlose Tackling. Packt die Grätsche nur aus, wenn ihr nah genug am Gegner seid. Ein Fehlversuch, und der Angreifer ist erwischt. Manchmal lohnt es sich, das Verteidigen dem Computer zu überlassen. Die CPU stellt sich nicht schlecht an, und im Notfall könnt ihr immer noch manuell eingreifen.

Unmögliche Lufthoheit

Ein echtes Ärgernis von „FIFA 2002“ sind lange hohe Pässe in eure Verteidigung. Zumindest gegen den Computer habt ihr fast keine Chance, vor dem Gegner am Ball zu sein. Haltet euch also lieber gleich mit unnötiger Knöpfchendrückerei zurück, denn eine falsche Bewegung, und der Kontrahent hat freie (Schuss-)Bahn. Beobachtet den Gegenspieler lieber genau und greift dann ein, wenn er den Ball unter Kontrolle hat und sich dem Tor zuwendet.

Taktikspielchen

Für die Taktikeinstellungen gelten die altbewährten FIFA-Grundsätze. Am besten spielt es sich mit einem 3-5-2- oder 4-3-3-System. Die Ausrichtung darf ruhig sehr offensiv sein. Achtet in jedem Fall auf genügend Flügelspieler. Die Fähigkeiten der einzelnen Akteure sind dagegen vergleichsweise vernachlässigbar. Erst bei vielen Verletzungen oder Rotsperrern macht sich der schwächere Ersatz negativ bemerkbar. In der Verteidigung solltet ihr Spieler bevorzugen, die schnell sind und nicht so bald ermüden.

CHEAT CARDS

PlayStation 2

CheatCard aussägen und in die DVD-Box legen... ✂

Half Life (dt.)

play CheatCard page 1

Wir greifen euch bei Half Life (dt.) etwas unter die Arme. Mit unseren Cheats erlangt ihr unendlich Lebensenergie, unbegrenzte Munition und einige weitere witzige Spielmodi. Wählt direkt im Hauptmenü die Optionen. Im Punkt „Cheat Codes“ dürft ihr die Tastenfolgen eingeben.



Verminderte Erdanziehungskraft

Mit folgendem Code vermindert ihr die Erdanziehungskraft im Spiel.

Große Abgründe sowie zu hohe Passagen sind damit spielend leicht zu überqueren bzw. zu erreichen. Auch bei einem Endgegner-Kampf bringt dieser Cheat großen Nutzen. So könnt ihr bei den schwebenden Sprüngen präziser hüpfen, weil die Figur auch in der Luft noch die Richtung ändern kann.

○ △ ○ X ○ △ ○ X

Gott-Modus

Wer ständig Probleme mit seiner Lebensenergie hat, ist sicherlich dankbar für diesen Cheat. Selbst bei aggressivstem Sperrfeuer besitzt Gordon so immer die maximale Lebensenergie. Kombiniert mit einigen anderen Cheats werdet ihr so zum ultimativen Terminator!

○ □ ○ △ ○ ○ ○ X

Unendlich Munition

Ihr wollt immer eine tödliche Kugel im Lauf haben? Dann hilft euch dieser Cheat weiter. Aktiviert ihr diese kleine



Hilfe, geht die Munition für alle Waffen nie zur Neige. Zückt ihr dann noch eine stärkere Waffe, zwingt ihr selbst gepanzerte Gegner schnell in die Knie.

○ X ○ ○ ○ X ○ ○

Unsichtbar

Einmal spielen wie der „Hollow Man“? Dann hilft euch dieser Cheat weiter. Gegner sowie feindliche Selbstschussanlagen sehen euch fortan nicht mehr und der Ausflug durchs Black Mesa

>>>>

Spy Hunter

play CheatCard page 1

Wie bei jedem Midway-Titel gibt es auch bei Spy Hunter wieder Cheats und Goodies, dass es nur so kracht. Durch eine bestimmte Tastenfolge lassen sich diese aber nicht freischalten – hier sind besondere Leistungen im Action-Spiel gefragt.

Saliva „Spy Hunter“-Video

Um das eigens für Spy Hunter erstellte Musik-Video der Gruppe Saliva freizuschalten, müsst ihr in der ersten Mission alle Aufträge unter 3:40 Minuten erledigen. Es lässt sich



(wie alle folgenden Cheats auch) anschließend unter den Extras in den Spiel-Optionen aktivieren.

Test-Video

Ein weiteres, relativ frühes Video von Spy Hunter schaltet ihr mit der fünften Mission frei. Bleibt unter 3:25 Minuten und es ist in den Extra-Optionen anwählbar.

Grüner HUD

Wenn ihr gerne eine grüne HUD-Anzeige hättet, müsst ihr die zweite

Mission unter 3:35 Minuten bewältigen.

Zweites Saliva-Video

Rockmusik-Fans kommen nach der dritten Mission nochmals auf ihre Kosten – vorausgesetzt ihr habt diese unter 2:40 Minuten geschafft.

Nachtsichtgerät aktivieren

Ein nützliches Nachtsichtgerät erhaltet ihr, wenn ihr die vierte Mission unter 3:14 Minuten bewältigt. Versteckte Gegner sowie gefährliche Geschütztürme lassen sich auf diese Weise wesentlich leichter erspähen.

Neue Kamera-perspektiven

Um das Geschehen aus einigen neuen Kamera-Perspektiven betrachten zu können, gilt es, die sechste Mission unter 3:45 Minuten zu meistern.

>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation 2

CheatCard ausschneiden und in die DVD-Box legen...

play CheatCard page 2

Half Life (dt.)

Forschungsgelände wird zum gemütlichen Abendspaziergang.
□ □ ○ ○ ○ □ ○ ○



benötigt wieder einige Sekunden, bis sie wieder einsetzbar ist.
○ □ ○ △ ○ □ ○ △



dem Aktivieren ein neues Spiel startet.
○ △ ○ △ ○ △ ○ △

Zeitlupen-Modus

Ihr habt eine Reaktionszeit wie ein zugekiffter Rastafari? Dann verschafft euch folgender Cheat jede Menge Zeit. Ist er erst einmal aktiviert, löst ihr durch Betätigen der L3-Taste (linken Analog-Stick nach unten drücken) einen Zeitlupen-Effekt aus. Aber Vorsicht! Die Bullet-Time hält nur kurz an und

Alien-Modus

Gordon Freeman ist euch als Spielfigur zu langweilig? Ihr wolltet schon immer auf der Seite von Aliens kämpfen? Diese Chance verschafft euch unser Alien-Cheat. Bereits von Anfang an schleudert ihr mit grünen Blitzen um euch. Achtung! Dieser Cheat funktioniert nur, wenn ihr nach

Quick-Save

Wenn ihr an eine schwierige Stelle im Spiel kommt, ist es ratsam, die Quick-Save-Funktion zu nutzen. Gebt ihr kurz darauf den Löffel ab, setzt euch das Spiel wieder am letzten Speicherpunkt ab. Wenn ihr das Spiel aber beenden wollt, ist es unbedingt nötig, noch einmal richtig auf der Memory-Card zu speichern, den Quick-Save hält das Spiel lediglich im Arbeitsspeicher.



Spy Hunter

play CheatCard page 2

Regenbogen-HUD

Speziell für Hippie-Spione dürfte dieser Cheat gedacht sein. Schließt ihr die siebte Mission unter 3:10 Minuten ab, lässt sich der HUD über das Cheat-Menü in Regenbogenfarben anmalen.

Kamera umdrehen

Fahrt bei Mission acht unter 3:05 Minuten über die Ziellinie und die Reihenfolge der Kameraperspektiven lässt sich mit diesem Cheat umdrehen.

Konzeptskizzen

Wer einen kleinen Einblick in die Entwicklung von „Spy Hunter“ haben möchte, hat bei diesem Cheat die Möglichkeit dazu: Beendet die neunte Mission unter 3:45 Minuten und ein langes Video ermöglicht euch einen Blick hinter die Kulissen.

Fischaugen-Effekt

Einen gewaltigen Geschwindigkeits-Effekt erhaltet ihr mit diesem Cheat. Schließt die zehnte Mission unter

3:15 Minuten ab und ein langgezogener Linseneffekt versüßt euch die Gangsterjagd.

Kameras umschalten

Die verschiedenen Kameraeinstellungen lassen sich umschalten, wenn ihr die elfte Mission unter 3:10 Minuten bezwingt.

Psycho-Kamera

Ihr wollt eurem Magen mal richtig Saures geben? Dann beendet die zwölfte Mission unter 3:30 Minuten und ihr werdet mit einer wirklich kranken Kamera-Perspektive belohnt.



„Making Of“-Video

Ein interessantes Video über die Produktion von „Spy Hunter“ schaltet ihr frei, wenn ihr die dreizehnte Mission unter 2:15 Minuten erledigt.

Kleiner Spion

Wer als kleiner Spion antreten will, muss die vierzehnte Mission unter 5:10 Minuten schaffen.

Luftkissen-Spion

Beendet ihr „Spy Hunter“ mit allen Aufträgen, schaltet sich der Hover-Cheat frei. Ihr schwebt damit knapp über dem Boden dahin – Reifenabrieb ade!

Super-spion

Gelingt es euch, alle 65 Aufträge zu erfüllen und am Ende noch den Super-spion zu schnappen, winken euch fortan unendlich Munition und Unverwundbarkeit.

CHEAT CARDS

PlayStation2

CheatCard aussagen und in die DVD-Box legen...

GTA 3

play CheatCard page 1

Die Tipps zu GTA 3 überschlagen sich. Wir haben für euch sämtliche coolen Hinweise überprüft und hier zusammengefasst.

Cheats

Die jeweilige Tastenkombination wird während des normalen Spielverlaufs zügig eingegeben, ohne dass pausiert werden muss. Bei richtiger Eingabe erscheint oben links im Screen die jeweilige Meldung, dass der Cheat aktiviert wurde. Sollte die Meldung, dass der Code aktiviert wurde, nicht erscheinen, gebt ihr den



Code einfach mit einer anderen Geschwindigkeit ein! Alle hier aufgeführten Codes haben wir in der deutschen PAL-Version getestet! Die Richtungseingaben (O, O, O, O) werden auf dem normalen Steuerkreuz getätigt!

Wetter-Cheat: Klares Wetter

Dieser Cheat sorgt für eine bessere Sicht im Spiel, und es herrscht heiter Sonnenschein
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Δ

Wetter-Cheat: Nebel Wetter

Dieser Cheat sorgt für dicken, fetten Nebel. Weitsicht ade!
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X

Wetter-Cheat: Normales Wetter

Wetterverhältnisse normal.
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □



Wetter-Cheat: Regenwetter

Wer lieber auf Blitz, Donner und nasse Straßen steht, gibt folgendes ein
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, O

Panzer-Cheat

Ihr wollt euch mit einem richtigen Panzer austoben? Kein Problem, benutzt einfach den folgenden Cheat. Dieser setzt in eurer Nähe einen frischen Tank ab. Wendet den Code jedoch nur im freien Gelände an. Wird der Panzer

>>>>

GTA 3

play CheatCard page 3

Bewohner rasten völlig aus

Chaos und purer Wahnsinn wird mit diesem Cheat hervorgerufen.
R2, R1, Δ, L2, L1, O, O

Gangster rasten völlig aus

Auch mit diesem Cheat heißt es aufpassen.
O, R2, O, R1, L2, O, L1, R1

Die Fahrerqualität steigern

Hierdurch steigert ihr eure Fahrerqualitäten. Allerdings wird das Handling der Fahrzeuge nicht gerade einfacher.
R1, L1, R2, L1, O, R1, R1, Δ

Fahndungslevel steigern

Eigentlich braucht man diesen Cheat gar nicht einzusetzen. Denn sehr schnell werdet ihr von den Ordnungskräften ins Visier genommen. Aber, wer es nicht

erwarten kann ...
R2, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O

Fahndungslevel herabsetzen

Wenn die Polizei mal wieder nach euch sucht ...
R2, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O

Alle Waffen

Waffen satt für die Aufträge erhaltet ihr mit:
R2, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O, O, O



Gesundheit auffüllen

Hiermit füllt ihr eure Lebensenergie wieder auf den Wert 100 auf:
R2, R2, L1, R1, O, O, O, O, O, O, O, O

Panzerung auffüllen

Mit diesem Code füllt ihr euren Schutz auf den Wert 100. Solltet ihr noch gar nicht im Besitz eines Panzers sein, wird dieser zugeschaltet.
R2, R2, L1, L2, O, O, O, O, O, O, O, O

Mehr Geld

Eigentlich schade, dass so was nicht im wahren Leben funktioniert. Für jede Eingabe des Codes erhaltet ihr 250.000 Dollar auf eurem Konto gutgeschrieben. Der Trick kann mehrfach wiederholt werden.
R2, R2, L1, L1, O, O, O, O, O, O, O, O

>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation 2

CheatCard aussägen und in die DVD-Box legen...

GTA 3

play CheatCard page 2



versehentlich auf einem PKW abgesetzt, tötet euch die anschließende Explosion.
O, O, O, O, O, O, R1, L2, L1, Δ, O, Δ

Zeit schneller vergehen lassen

Einige Situationen und Anlaufstellen sind abhängig von der jeweiligen Uhrzeit. Um diese etwas zu beschleunigen bedient ihr euch dieser Tastenkombination
O, O, O, □, □, □, □, □, L1, Δ, O, Δ
Um die Zeit wieder zurück auf die

normale Geschwindigkeit zu stellen, wird der Cheat erneut eingegeben.

Aussehen verändern

Mit diesem Code wechselt ihr jedes Mal eure Klamotten. Vom Straßenpenner bis zum Studenten-Outfit ist alles vertreten. Achtung! Dieser Code funktioniert erst, nachdem ihr mit 8-Ball zum Versteck im Rotlichtbezirk gefahren seid! Gebt den Code dann so oft ein, bis das Outfit euren Wünschen entspricht.
○, ○, ○, ○, ○, L1, L2, ○, ○, ○, ○



Bewohner bekämpfen sich gegenseitig

Mit diesem Cheat gehen die Bewohner alle aufeinander los. Vorsicht! Auch ihr seid das Angriffsziel!

○, ○, ○, ○, X, R1, R2, L2, L1

Bewohner hassen euch

Mit diesem Cheat werdet ihr recht unbeliebt.

○, ○, ○, ○, X, R1, R2, L1, L2

GTA 3

play CheatCard page 4

Alle Fahrzeuge sprengen

Mit diesem Codes werden alle Fahrzeuge des Levels vernichtet. Achtung! Gebt ihr diesen Code zu Beginn des Spiels ein, wird auch 8-Ball getötet. Achtet darauf nicht zu nahe an einem explodierenden Fahrzeug zu stehen. Ansonsten werdet ihr in Mitleidenschaft gezogen.
L2, R2, L1, R1, L2, R2, Δ, □, O, Δ, L2, L1



Allgemeine Tipps

Langsam angehen lassen
Erhaltet ihr Aufträge, die keinem Zeitlimit unterstehen, solltet ihr die Sache langsam angehen lassen.

Länger Rennen

Per X-Taste könnt ihr durchs Gelände Rennen. Allerdings haltet ihr das nicht sehr lange durch. Tipp: Versucht die X-Taste im Lauftempo mit zu drücken. Stimmt der Rhythmus, kann wesentlich länger gerannt werden.

Hupen

Benutzt die L3-Taste, um mit dem jeweilige fahrbaren Untersatz zu hupen.

Bremsen

Benutzt die Handbremse (R1), sowie die Funktion Rückwärts (□-Taste) gleichzeitig, um euer Fahrzeug noch schneller zum Stillstand zu bekommen.

Hinterhofliebschaften

Besorgt euch einen fahrbaren Untersatz und schaut euch ein wenig im Rotlichtbezirk um. Sucht eine Prostituierte. Haltet neben ihr und wartet, bis diese ans Auto herankommt. Sobald sie zugezogen ist, heißt es ein stilles Örtchen zu suchen. Der Hinterhof, den ihr anfangs mit 8-Ball vorgefunden habt, ist dazu prima geeignet. Sobald ihr dort parkt wird das Vehikel zu einem Schäferstündchen missbraucht. Durch diesen Trick steigert ihr euren Lebenswert auf bis zu 125 Zähler. Allerdings kostet euch das eine Stange Geld, deswegen ist Eile geboten. Dieser Trick funktioniert erst im späteren Spielverlauf. Auch kommt es darauf an, dass ihr mit einem Zivilfahrzeug herumfahrt.

GAMEBUSTER- UND XPLODER-CODES

Diese Codes wurden mit dem Xploder herausgefunden, sollten aber auch auf dem Gamebuster funktionieren. Ihr findet den Xploder und Gamebuster in jedem gutsortierten Fachhandel. Die folgenden Codes wurden freundlicherweise von der Fa. Fire International (Blaze) zur Verfügung gestellt. Mehr Infos & News rund um den Xploder findet ihr auf der Homepage www.blaze.de.

Medal Of Honor: Underground

Die folgenden Codes funktionieren nur mit der lokalisierten, deutschen Version des Spiels!

PAL2NTSC

.....7424 2850 50A8
.....3424 2856 50DA
Y-Fix7424 7523 2B87
.....8424 7523 2B97

Spielergebnisse manipulieren. Ersetzt die Platzhalter „X“ mit dem gewünschten Wert.

Abgefeuerte Schüsse

.....8003 B530 XXXX

Anzahl der Treffer

.....8003 B534 XXXX

Eingesteckte Treffer

.....8003 B538 XXXX

Anzahl der zerstörten Objekte

.....8003 B53C XXXX

Gefallene Feinde

.....8003 B540 XXXX

Treffer Kopf

.....8003 B548 XXXX

Treffer Linker Arm

.....8003 B554 XXXX

Treffer Rechter Arm

.....8003 B55C XXXX

Treffer Unterleib

.....8003 B574 XXXX

Treffer Linkes Bein

.....8003 B57C XXXX

Alle Cheats freigeschaltet

.....8426 66C6 1102

Alle Medaillen

.....8426 66C2 1F06

Cheats aktivieren - Unverletzbarkeits-Modus8426 66CA 1080

Cheats aktivieren - Alle Level

.....3426 672B 0FA2

Regulärer Spielverlauf

(Diese Codes funktionieren in allen Abschnitten)

Schüsse überleben

.....742D 4727 0AC4

.....042D 4727 35C9

Explosionen überleben

.....742D 47BF 7A5C

.....042D 47BF 4531

Unverwundbar

.....742D 47BF 7A5C

.....B427 FAA8 A292

.....142D 47BF 4531

Unverwundbar sowie „sofortiger Tod“ der Gegner

.....7421 1EFA 687F

.....8421 1EFA 784C

.....7421 1EF8 780F

.....8421 1EF8 4C58

.....742D 47BF 7A5C

.....B427 FAA8 A292

.....142D 47BF 4531

Schnellfeuer

.....742D 22CE 506C

.....342D 22CE 503C

Munition

Unendlich Munition (nach Aufnahme)

.....742D 2DD3 A4BF

.....342D 2DD7 5B33

Unendlich Magazine (nach Aufnahme)

.....7421 6280 0437

.....3421 628E 0C3C

Wer Wird Millionär Junior

PAL2NTSC7426 AE56 D82C

.....3426 AE50 D85E

Y-Fix7426 CF4D A70B

.....8426 CF4D A71B

Spieler 1 beginnt mit letzter Frage

.....7422 C496 C2CE

.....3422 C496 C2C1

Spieler 1 unendlich 50:50 Joker

.....7422 C4BA C2BB

.....3422 C4BA C2BA

Spieler 1 unendlich Telefonate

.....7422 C486 B2DF

.....3422 C486 B2DE

Spieler 1 unendlich Publikumsbefragung

.....7422 C482 B2E3

.....3422 C482 B2E2

Spieler 2 beginnt mit letzter Frage

.....7422 C436 C22E

.....3422 C436 C221

Spieler 2 unendlich 50:50 Joker

.....7422 C45A C21B

.....3422 C45A C21A

Spieler 2 unendlich Telefonate

.....7422 C426 B23F

.....3422 C426 B23E

Spieler 2 unendlich Publikumsbefragung

.....7422 C422 B243

.....3422 C422 B242

Spieler 3 beginnt mit letzter Frage

.....7422 BBE5 E78F

.....3422 BBE5 E780

Spieler 3 unendlich 50:50 Joker

.....7422 BBC9 E77A

.....3422 BBC9 E77B

Spieler 3 unendlich Telefonate

.....7422 BBF5 D79E

.....3422 BBF5 D79F

Spieler 3 unendlich Publikumsbefragung

.....7422 BBF1 D7A2

.....3422 BBF1 D7A3

Spieler 4 beginnt mit letzter Frage

.....7422 BB45 E7EF

.....3422 BB45 E7E0

Spieler 4 unendlich 50:50 Joker

.....7422 BBA9 E7DA

.....3422 BBA9 E7DB

Spieler 4 unendlich Telefonate

.....7422 BB55 D7FE

.....3422 BB55 D7FF

Spieler 4 unendlich Publikumsbefragung

.....7422 BB51 D702

.....3422 BB51 D703

X-Men: Mutant Academy 2

PAL2NTSC742D 40EA 2EF2

.....342D 4315 4193

Y-Fix742D CB93 B9D9

.....842D CB93 B9C9

Überall schlagen aktivieren

(Drückt Select + L2)

.....742B EC1E 5EC4

.....8424 2B01 69E7

Überall schlagen deaktivieren

(Drückt Select + R2)

.....742B EC1E 5DC5

.....8424 2B01 5177

Slow-Motion aktivieren (Drückt L1 + L2)

.....742B EC1E 5AC5

.....842D B177 DF37

Slow-Motion deaktivieren

(Drückt R1 + R2)742B EC1E 55C4

.....842D B177 20B7

Unendlich Lebensenergie Spieler 1

.....842F 22B4 D666

.....842F 22B6 D664

Maximale Super-Energie Spieler 1

.....842F 23D3 7741

Maximale SMI-Energie Spieler 1

.....842F 23D5 7D47

Maximale Xtreme-Energie Spieler 1

.....842F 23D7 4B35

Action-Replay-2-Codes für PlayStation2

Ein Action Replay 2 ist eine Software-CD, die im Zusammenspiel mit einer speziellen Memory Card Manipulationen an einem Spiel zulässt. Die Codes, die ihr hier findet, funktionieren ausschließlich mit einem Action Replay 2. Ihr benötigt dieses also, um sie anzuwenden. Die folgenden Codes wurden freundlicherweise von der Fa. BigBen interavtive zur Verfügung gestellt. Mehr Information findet ihr unter www.codejunkies.de. Eine perfekte Kompatibilität der Codes können wir allerdings nicht garantieren. Es kann immer wieder vorkommen, dass Spiele „einfrieren“, oder ein Code nicht funktioniert. Wichtig: Master Codes, müssen immer aktiv sein! Code-Blöcke (mehrere Code-Zeilen) müssen so eingegeben sein, wie sie hier aufgelistet sind.

Resident Evil Code: Veronica X

- Master-Code**
(Muss immer aktiv sein!)
..... EC877870 1456E60A
- Unbegrenzt Gesundheit**
..... 1CD31054 1456E745
- Extras aktivieren**
..... 4CD31A5C 1456B00C
- Niedrige Gesamtspielzeit**
..... 1CD322F8 1456E7A5
- Keine Neuversuche**
..... 4CD322FE 1456E7A5
- Immer „First Save“**
..... 4CD31AD8 1456E7A5
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 1 von Chris**
..... 4CD31C10 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 2 von Chris**
..... 4CD31C14 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 3 von Chris**
..... 4CD31C18 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 4 von Chris**
..... 4CD31C1C 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 5 von Chris**
..... 4CD31C20 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 6 von Chris**
..... 4CD31C24 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 7 von Chris**
..... 4CD31F28 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 8 von Chris**
..... 4CD31F2C 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 1 von Steve**
..... 4CD31F50 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 2 von Steve**
..... 4CD31F54 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 3 von Steve**
..... 4CD31F58 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 4 von Steve**
..... 4CD31F5C 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 5 von Steve**
..... 4CD31F60 1456E404

- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 6 von Steve**
..... 4CD31F64 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 7 von Steve**
..... 4CD31F68 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 8 von Steve**
..... 4CD31F6C 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 1 von Claire**
..... 4CD31CD0 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 2 von Claire**
..... 4CD31CD4 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 3 von Claire**
..... 4CD31CD8 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 4 von Claire**
..... 4CD31CDC 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 5 von Claire**
..... 4CD31CE0 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 6 von Claire**
..... 4CD31CE4 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 7 von Claire**
..... 4CD31CE8 1456E404
- Unbegrenzt Anzahl der Items bzw. Munition im Slot 8 von Claire**
..... 4CD31CEC 1456E404

7 Blades

- Master-Code**
(Muss immer aktiv sein!)
..... ECAED8E8 1422D4AC
- Unbegrenzt Gesundheit**
..... 1CD79590 1456E6A5
..... 1CDEE884 1356E6A5
- Spezial-Move von Gokuraku Maru aufladen** (Drückt die L2-Taste)
..... 0CC4A066 1456B10C
..... 1CC84964 1456B00C
- Berserk-Move von Gokuraku Maru aufladen** (Drückt die R2-Taste)
..... 0CC4A066 1456B20C
..... 1CC84964 1456E7A5
- 7th Blade in Besitz von Gokuraku Maru** 1CC846CC 1456E7A4
- Shotgun und Munition zuschalten**
..... 1CE00E98 1456E7A6
..... 1CE00EB8 1456E781

Bloody Roar 3

- Master-Code**
(Muss immer aktiv sein!)
..... EC8E3138 1456E60A
- Alle Modi geöffnet**
..... 4C8ADCD4 1456B00C
..... 4CB7569C 1456B00C

Paris-Dakar Rally

- Master-Code**
(Muss immer aktiv sein!)
..... EC8775F0 1456E60A
- Unbegrenzt Reparaturen**
..... 4CD31C24 1456E404
- Timer auf Null setzen**
..... 1C82155C 1456E7A5

Warriors of Might and Magic

- Master-Code**
(Muss immer aktiv sein!)
..... EC8A89E4 1426EFB4
- Viel Mana**
..... 4C298658 1456E7B3
- Unbegrenzt Lebensenergie**
..... 4C2987BE 145625D1
- Viele Erfahrungspunkte**
..... 4CD4B3C4 1456E79F

Ring of Red

- Master-Code**
(Muss immer aktiv sein!)
..... EC83760C 1456E60A
- Immer aufgeladen**
..... 1C5AC598 1456E7A5
- Gesundheit nimmt nicht ab**
..... 1C5AC504 1456E6B9

Silent Scope

- Master-Code**
(Muss immer aktiv sein!)
..... EC8D4A7C 1456E79B
- Timer anhalten**
..... 4CBCD476 1456E7D7
- Unbegrenzt Continues**
..... 4CBD87AC 1456E7A2
- Highscore im Training erreicht**
..... 4CBCD4FC 145687BD
- Unbegrenzt Gesundheit**
..... 4CBCD420 1456E6A5



SOUL REAVER 2™

THE LEGACY OF KAIN SERIES



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

SOUL REAVER 2

Soul Reaver 2 führt den legendären Kampf zwischen den Vampiren Raziel und Kain fort. Die beiden Gegenspieler geraten durch ein Zeitportal zurück in die Geschichte ihres Landes Nosgoth. Raziel entdeckt die Schatten seiner eigenen Vergangenheit und seine Schuld am Untergang des Landes. Er versucht, die Wege des Schicksals zu verlassen und vergangene Geschehnisse umzukehren.

Kain hingegen ist überzeugt davon, dass der freie Wille nur eine Illusion ist. Sein eigenes Leben ist mit dem von Raziel untrennbar verbunden, ihre tödliche Feindschaft wurde von fremden Kräften gelenkt:

„Raziel – wir sind lediglich Reisende auf dem Rad des Schicksals, das bis zu diesem Punkt einen perfekten Kreis beschreibt. Wir sind hier aus einem bestimmten Grund.“ Kain

„Raziel ist eine Kreatur der Spektralebene, er ist nicht mehr als ein Geist. Aber durch die Kraft seines Willens kann er „Materie gewinnen“ und sich in der materiellen Welt manifestieren. Doch sein physischer Körper ist sehr schwach und äußerst vergänglich.

Um in der materiellen Welt zu bestehen, ist Raziel ständig gezwungen, Energie zu sammeln, indem er die Seelen seiner Gegner verschlingt. Sobald seine Energie verbraucht ist, wird er zurückgeschleudert in die Spektralwelt.

Raziels Hunger nach Seelen ist wie ein Zwang.

Die Welt der Materie und die Spektralwelt existieren gleichzeitig. Die materielle Welt ist die physisch vorhandene Welt, die wir alle kennen. Sie wird bewohnt von sterblichen Kreaturen, die Umwelt erscheint sinnvoll, die Architektur beruht auf historischen Vorbildern.

Aber die Spektralwelt ist ein höllisches Schattenreich, eine bösertige Spiegelung der „wirklichen“ Welt.

Die gesamte Umwelt wirkt wie ein böser Traum, eine verzerrte und deformierte Unterwelt, überall begegnen einem Rudel von monströsen Aasfressern, deren Blutdurst nicht zu stillen ist. Beide Ebenen der Existenz bieten für Raziel Vor- und Nachteile. Manche seiner Fähigkeiten kann Raziel nur in der Welt der Materie nutzen. In der Spektralwelt kann er z.B. nicht schwimmen, Felswände erklimmen oder Objekte manipulieren. Jedoch kann er hier Tore passieren, die für ihn in der „wirklichen“ Welt verschlossen waren.

Alle neuen Fähigkeiten, die Raziel in Soul Reaver 2 erlernt, erwirbt er durch seinen legendären Reaver.

Raziel ist mit der Klinge des Soul Reavers verbunden wie mit einem Lebewesen. Auf seiner Reise in die Vergangenheit von Nosgoth entdeckt Raziel einige heilige Stätten seiner Vorfahren. Jedes dieser Heiligtümer besitzt eine elementare Kraftquelle. Sobald Raziel das Geheimnis dieser Orte lüftet, kann er seine Soul Reaver-Klinge im Quell einer neuen Kraft schmieden und so sein Schwert mit neuen Fähigkeiten ausstatten. Die Quelle des schwarzen Feuers gibt dem Reaver die Macht Schattenbrücken über die Abgründe der Hölle zu bauen. Mit der Quelle der hellen Erkenntnis kann Raziels Reaver Kristalle zum Leben erwecken, die ihm die Legenden der Vergangenheit enthüllen.“

Amy Hennig, Lead-Designerin Soul Reaver 2



KREATUREN

SOUL REAVER MYTHOLOGIE

„Viele unserer ursprünglichen Ideen stammen aus Mythen und biblischen Erzählungen. Die Bücher von Joseph Campbell waren sehr wichtig, alte Vampirmythen, die großen Texte der Mystiker. Ich denke, die besten Spiele, Bücher und Filme treffen einen Nerv, weil sie die „Ursprungserzählungen“ des Menschen aufgreifen und es verstehen, diese Mythen im Lichte unserer heutigen Erfahrungen neu zu erzählen.“

Amy Hennig, Lead-Designerin Soul Reaver 2



Zephon

(hebräisch, „Der Wächter“). Ein Cherub, der das Paradies bewachte. Der Legende nach wechselte er auf die Seite Satans und seiner Legionen. Er ermunterte die satanischen Rebellen, den Himmel zu entflammen. Jedoch wurde der Plan von den göttlichen Mächten durchkreuzt, und die Rebellen wurden in die Abgründe der Hölle verbannt.



Raziel

(hebräisch, „Engel der Mysterien“). Engel der geheimen Regionen, Kenner der Mysterien. Gilt der Legende nach als Autor des „Sefer Raziel“, das alles himmlische und irdische Wissen enthält. Aus diesem Buch soll Noah den Bau der Arche gelernt haben, König Salomon erlernte seine magischen Kräfte aus dem „Sefer Raziel“.



Dumah

(aramäisch, „Stille“). Engel der Stille des Todes. In der ägyptischen Mythologie ist Dumah Schutzengel und Prinz der Hölle. Er gilt als Herrscher der Hölle, dem tausende von Dämonen bei der Bestrafung von Sündern helfen.



Rahab

(hebräisch, „Prinz des uralten Meeres“). Der Talmud beschreibt Rahab als Erzengel des Meeres. Alte jüdische Legenden erzählen, Gott habe Rahab aufgefordert, alles Wasser auf der Welt verschwinden zu lassen. Rahab lehnte ab und wurde auf den Grund des Meeres verbannt.



Turel

(hebräisch, „Der Felsen Gottes“). Nach der Genesis einer von zwanzig Engeln, die vom Himmel herabstiegen, um ein irdisches Leben zu führen. Turel ist ein Bote Jupiters.

VOM KINO-MONSTER ZUM p

INTERVIEW MIT AMY HENNIG, LEAD-DESIGNERIN VON SOUL REAVER 2



Zu Beginn der Entwicklungsarbeit an Soul Reaver 2 überraschte euch Sony mit der PlayStation 2. Gab es Anlass zur Freude?

Oh ja! Denn dank der PlayStation 2 konnten wir von der Auflösung der Grafiken, der Frame-Rate, der Qualität der Spezialeffekte bis hin zum Gameplay alles neu angehen. Die Charaktere haben mehr als sechsmal so viele Polygone wie ihre Vorgänger, bei der Spielumwelt hat sich die Polygonanzahl sogar verzehnfacht. Durch den höheren Texturspeicher konnten wir die Anzahl hochauflösender Texturen dramatisch vermehren und dem ganzen Spiel eine detailreiche und satte Farbbrillanz verleihen. Alle Figuren in Soul Reaver 2 bekamen ein wesentlich komplexeres Skelett, dadurch wirken die Bewegungen jetzt viel präziser und realistischer. Die Gesichter haben endlich Leben, die Lippen bewegen sich synchron, wir verfeinerten die Mimik und konnten echte Emotionen inszenieren.

Welche Vorbilder haben eure Designideen und die Architektur der Level nachhaltig inspiriert?

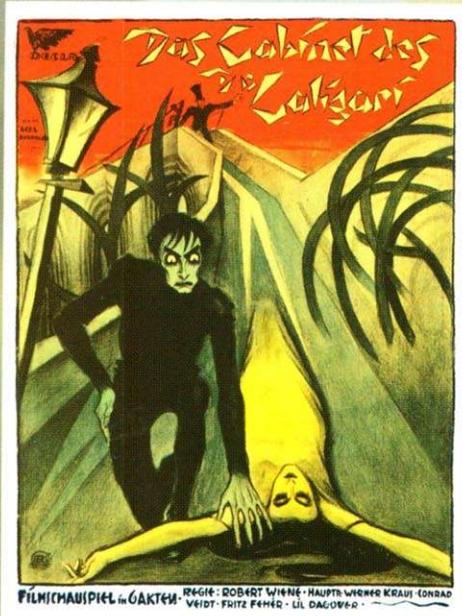
Viele unserer ursprünglichen Ideen stammen aus den Anfängen der Filmgeschichte. Bevor wir mit den ersten Konzeptzeichnungen begannen, haben wir uns stundenlang deutsche Stummfilme angeschaut. Vor allem aber „Das Cabinet des Dr. Caligari“, das Meisterwerk des deutschen Expressionismus, hat uns immer wieder inspiriert. Die tragische Figur des Cesare aus „Caligari“ war das direkte Vorbild für unseren Raziel.

Soul Reaver 2 zeigt das große Duell zwischen Raziel und Kain. Worin unterscheiden sich die beiden?

Kain glaubt an die Macht des Schicksals. Raziel hingegen glaubt an den freien Willen, daran, dass er bestimmte Dinge in der Vergangenheit ungeschehen machen kann. Wobei wir diese beiden Einstellungen nicht moralisch bewerten wollen. Kain ist weder das personifizierte Böse, noch ist Raziel unbedingt das, was man sich unter einem Helden vorstellt. Beide sind mögliche Antworten auf die Fragen, die wir mit Soul Reaver 2 aufwerfen wollen: das Verhältnis zwischen Schicksal und freiem Willen, die Verbrechen, die im Namen der Rechtschaffenheit geschehen.

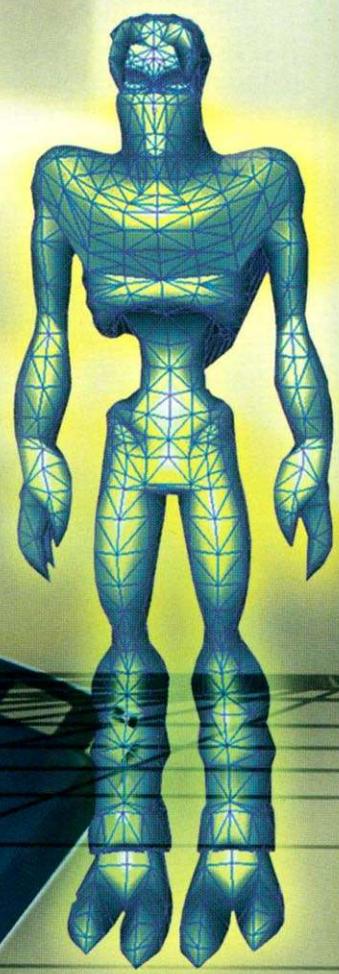
In Soul Reaver 2 beginnt Raziel mit allen Fähigkeiten, die er im Vorgängerspiel erworben hat. Ist er noch lernfähig?

In Soul Reaver 2 entwickelt er zusätzliche Kräfte, die an die legendäre Soul Reaver-Klinge gebunden sind. Der Reaver bekommt sozusagen ein eigenes Ego, und Raziel erwirbt neue Macht, indem er die Herkunft und das Potenzial seiner Waffe versteht. Allerdings muss er auch mit den Konsequenzen leben.



Original Kinoplatz
„Das Cabinet des Dr. Caligari“
(Deutschland 1920)

Das 1920 entstandene Meisterwerk des deutschen Expressionismus erzählt die Geschichte des diabolischen Dr. Caligari und seines von der Schlafsucht befallenen Gehilfen Cesare, der im Auftrag von Caligari Menschen mordert.



Schauspieler Conrad Veidt: Vorlage für Raziel und erste Skizzen zu Raziel

Drahtgittermodelle aus

OLYGONEN-MODELL

Was meinst du mit Konsequenzen?

Ein gutes Beispiel für die Inszenierung von „Konsequenz“ ist die berühmte Szene aus Deus Ex (demnächst auf der PS2 erhältlich), in der sich der Spieler entscheiden muss, ob er seinem Bruder glaubt oder dem Agenten, der ihn angeheuert hat.

Egal wie – die Entscheidung endet immer tödlich. Aber hier geht es zum ersten Mal nicht nur darum, ob man auf den vorherigen Speicherplatz zurückgeworfen wird, sondern auch um eine Art moralische Entscheidung und um eine drastische Festlegung für den weiteren Spielverlauf. Das ist dramatisch, diese „Fallhöhe“ wollen wir auch mit Soul Reaver 2 erreichen.

Welche Gameplay-Effekte ergeben sich daraus?

Im Vorgänger Soul Reaver 1 haben uns zum Schluss die „Block-verschiebe-Puzzles“ ziemlich genervt. In Soul Reaver 1 konntest du Objekte aufnehmen, aber außer als Waffe hatten sie keine weitere Funktion. In Soul Reaver 2 haben wir die Funktion von Objekten in die Puzzles integriert: Der Spieler erkennt, dass er eine Herausforderung nur lösen kann, wenn er ein bestimmtes Objekt findet. Hat er es gefunden, beginnen die Schwierigkeiten, denn er muss es verteidigen und er muss seine Funktion verstehen, um es richtig anzuwenden.

Mit welchen Kampftechniken überrascht Raziel denn seine Gegner diesmal?

Ähnlich wie bei den Puzzles überlegten wir auch hier, wie man das Ganze komplexer gestalten könnte. Wir wollten einige Kernelemente des alten Kampfsystems behalten, zusätzlich wollten wir aber auch taktisches Verhalten belohnen. Jede Waffe ermöglicht leichte und schwere Attacken, einfache Schläge und Kombinationen. Die Herausforderungen ergeben sich aber aus dem Verhalten und der Intelligenz der Gegner. Raziels Feinde können sich formieren.

Während er sich mit einem Gegner beschäftigt, versuchen die anderen, ihm einen tödlichen Stoß in den Rücken zu versetzen. Sie weichen seinen Schlägen aus, blocken seine Angriffe, und sobald Raziel seine Verteidigungs-Moves zu oft benutzt, setzen sie zur tödlichen Attacke an.



BLOOD

„Meine Armeen sind in alle Winde eines Vampirs. Blut ist mein Elixier.“

400 Jahre sind vergangen, seit Kain zahlreichen Schlachten, die Anführer In Nosgoth hält man Kain für tot, doch Im Action-Schocker Blood Omen II muss sich der Spieler nicht nur in durch telepathische Kräfte ahnungslos

TELEKINESE

Eine wirksame Waffe, wenn Kain unentdeckt bleiben muss: Er sammelt die Kräfte seines Geistes und konzentriert seine Gedanken auf einen ahnungslosen Menschen. Sekunden später ist der Willenlose in Kains Gewalt, und er kann ihn für seine Zwecke benutzen, z. B., um die Wachen abzulenken.

UNSICHTBARKEIT

Der lautlose Tod: Kain nutzt die Macht seiner Gedanken, um unsichtbar zu werden. Innerhalb weniger Sekunden kann er gefahrlos im Rücken seiner Gegner auftauchen und sie mit einem gezielten Schlag ins Jenseits befördern.



Jahre

500

30

0

Vor der Geschichtsschreibung

- Bau der Säulen
- Gründung des Zirkels der neun Vorsteher
- Der Soul Reaver wird geschmiedet

Frühgeschichte

- Geburt von Raziel
- Vampir-Genozid
- Tod des Serafan Raziel

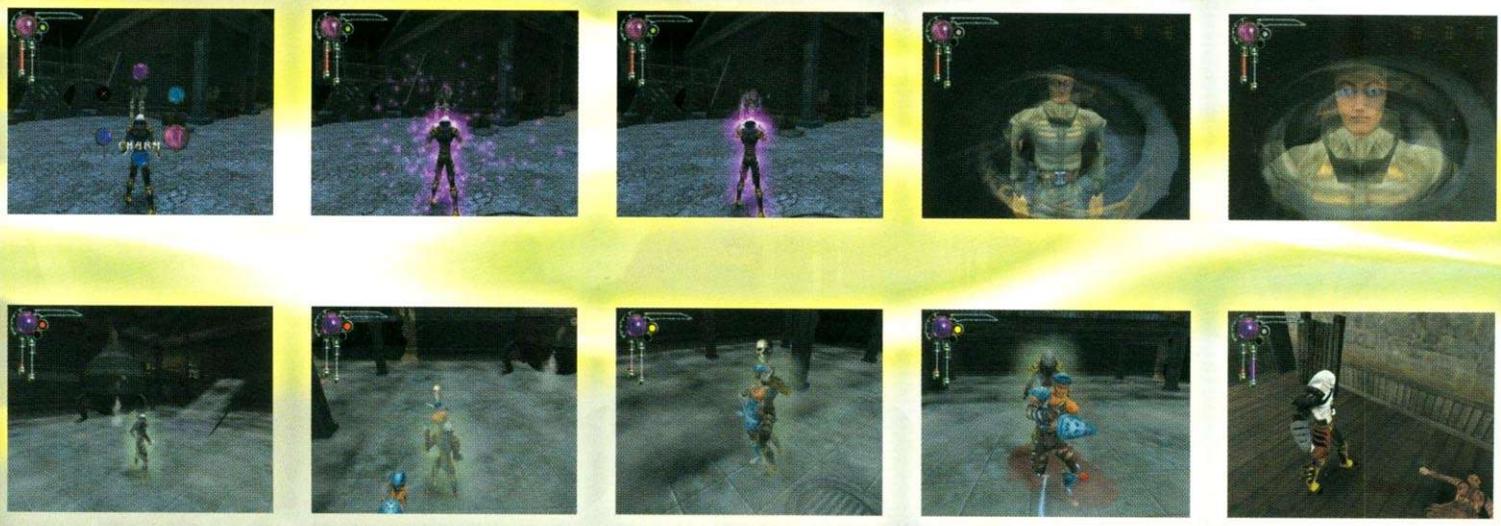
Vor Blood Omen

- Ermordung von Ariel
- Geburt von Kain
- Zerfall der Säulen

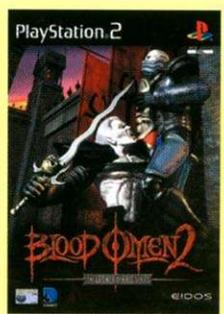
OMEN 2

zerstreut, die Festung liegt in Trümmern. Der Feind nahm mir alles, doch mein Leben ließ er mir. So wandere ich durch die Welt, mit dem Herzen und wenn in den Städten das Licht verlischt, komme ich zu ihnen. Meine Rache wird grausam sein.“ – Kain.

sich in Blood Omen entschloss, die Stämme von Nosgoth zu unterwerfen. Doch die blutige Herrschaft währte nur kurz: Seine Vampirarmee unterlag in verwickelten sich in schmutzige Intrigen, Kain selbst unterlag im Kampf dem Herrscher der Serafan und verlor sein kostbares Schwert. ch der Schein trägt. Unter der Obhut einer kleinen Gruppe von Vampiren erwacht Kain zu neuem Leben und schwört den einstigen Verrätern Rache. übernimmt der Spieler die Rolle von Kain, dem bösartigsten Wesen, das je in einem Videospiel zu sehen war. Da Kain überall in Nosgoth gejagt wird, zahlreichen Kämpfen beweisen, er muss vor allem die hohe Kunst der Tarnung perfekt beherrschen: Hat Kain genügend Kraft erlangt, ist er in der Lage, lose Opfer zu steuern. Mithilfe der Macht seines Geistes kann er für kurze Zeit unsichtbar werden, um seinen Blutdurst zu stillen.



DIE CHRONOLOGIE



100

200

500

1000

Blood Omen

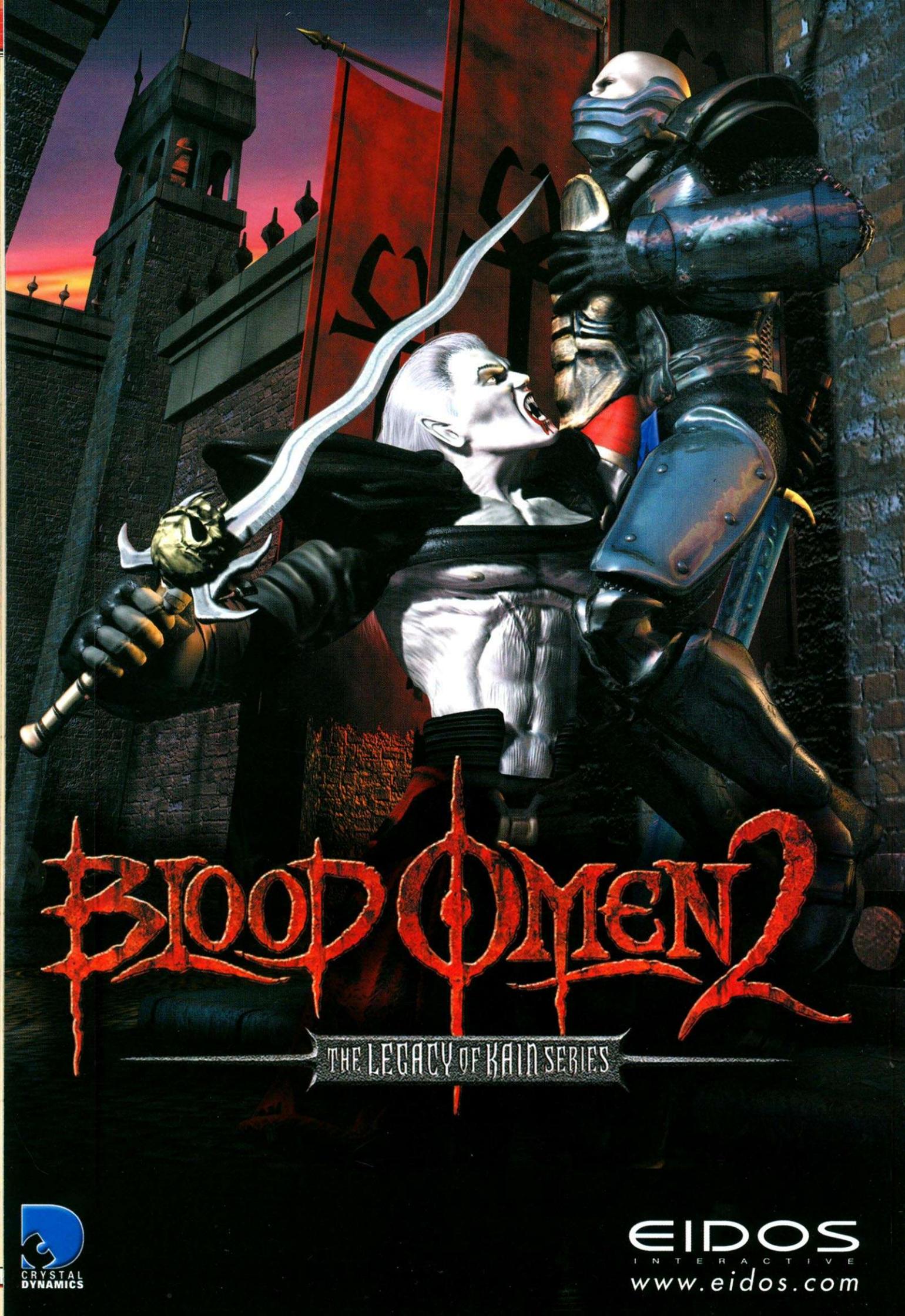
- Kain entdeckt den Zeitenlenker
- Kain opfert sich nicht für Nosgoth
- Kain wird von Mortanius' Truppen ermordet

Blood Omen 2

- Kain erwacht nach seinem Kampf gegen die Serafan
- Kain steht unter dem Schutz Umahs
- Kain schließt sich der Rebellen-gruppe der Cabal an
- Blutiger Rachefeldzug Kains

Soul Reaver

- Raziel ist ein Vampirleutnant in Kains Armee
- Kain lässt Raziel in den Abyss werfen
- Duell zwischen Kain und Raziel
- Der Soul Reaver zerbricht und verschmilzt mit Raziel
- Sprung durch das Chronoplast-Portal



BLOOD OMEN 2

THE LEGACY OF KAIN SERIES

Frank Emmerling

Player's Guide

PROJECT EDEN Teil 2

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zu „Project Eden“ führen wir euch noch tiefer in die Eingeweide der Stadt. Werdet ihr dieses Mal hinter das Geheimnis der Totenkopf-Bande kommen?

LEVEL 4: EINKAUFSZENTRUM

Schießt am Ende des Ganges links die Bretter kaputt und klettert auf den Tisch rechts am zerstörten Fenster. Schickt eine Roboterdrohne durch die Öffnung. Über das Brett gelangt ihr zu einem Gitter, das ihr aufschießt. Folgt dem Gang bis zu einem Schalter in Bodenhöhe - aktiviert ihn. Schnappt euch nun Carter und öffnet die blaue Tür gegenüber vom Tisch. Oberhalb der Treppen klettert ihr mit ihm auf das Brett, das zum Fenster hinausragt und schießt links oben auf das Drehgewinde. Kehrt zurück zum restlichen Team. Klettert jetzt durch das linke Fenster. So gelangt ihr mühelos auf die Straße. Versucht gleich nicht links den Abgrund mit Hilfe des Metallträgers zu überwinden. Er wird unweigerlich in die Tiefe stürzen. Schnappt euch stattdessen eines der Team-Mitglieder und lauft nach rechts in Richtung linke obere Ecke. Unterhalb im Abgrund befindet sich ein Brett - springt darauf. Sobald ihr darauf gelandet seid, zerbricht es. Eine Etage tiefer zerlegt ihr noch die Bretter vor euch und folgt dem Pfad (nutzt im dunklen Gang eure Taschenlampe, damit ihr nicht beim zerstörten Treppenaufgang in die Tiefe stürzt).

So gelangt ihr auf den Wandvorsprung, den ihr von der Straße aus seht. Sobald ihr über die angelegte Steinplatte klettert, bringt diese einer der Steinsäulen zum Einsturz und verbindet so die Straße mit eurem momentanen Standort (1). Holt jetzt euer fehlendes Team nach. Lauft zu viert bis zum Ende des Pfades. Von dort klettert ihr über eine Schräge auf die Straße (der Teil, der vorher nicht auf her-

kömmlichen Wege erreichbar war). Vor euch erstreckt sich nun die Hauptstraße, die durch den eingestürzten Tunnel blockiert wird sowie auf der rechten Seite ein Zugang zum Parkhaus. Lauft erst zu der Einsturzstelle und schießt rechts auf die Holzstütze. Schickt durch die Öffnung in der Wand eine Roboterdrohne. Der Tunnel führt euch in eine Raum mit einer verschlossenen Tür, deren Bodenverriegelung ihr mühelos zerstören könnt. Mit eurem Team folgt ihr nun den rechten Pfad.

Die blaue Doppeltür lässt sich jetzt mühelos öffnen. Geht mit Minoko hinein und hackt euch in das System. Am aktivierten Ticket-Automaten lässt sich nun das Tor zum Parkhaus öffnen. Erledigt zuerst den Geschützturm links. Das Geschütze hat nur ein wunde Stelle: die Rückfront. Lauft also um das Geschütz herum, damit ihr es treffen könnt und es euch nicht so leicht anvisieren kann. Habt ihr die erste Etage eingenommen, lauft ihr über die Schräge in die zweite hoch. Hier stören zwei Selbstschussanlagen an der Decke euer Vorankommen. Da sie sich nicht vernichten lassen, stürmt ihr als Team auf den Raum in der Mitte des Stockwerks zu (blaue Tür) und geht hinein. Mit etwas Glück kommt ihr dort ohne große Verluste an. Unter dem kleinen Tisch lässt sich mittels einer Roboterdrohne ein Schalter umlegen (2). Jetzt kann sich Minoko rechts an der Wand einloggen.

Sie erhält nicht nur eine Mail, sondern öffnet auch den Wartungsraum eine Etage tiefer. Im Wartungsraum muss zuerst André das Panel reparieren, bevor Minoko den Zugang zum Treppenhaus öffnet (Durchgang hinter dem zerstörten Geschütze links). Durch die

Tür mit der Holzbarrikade gelangt ihr zu einem Schaltkasten, von dem aus Minoko die Kontrolle über die Selbstschussanlagen bekommt. Habt ihr alle Feinde eliminiert, könnt ihr ungestört in die zweite Etage (Durchgang seht ihr sofort, wenn ihr den Raum verlasst. Jetzt nur noch rechts die Schräge hoch und ihr seid da). Auch hier solltet ihr auf das Geschütz achten. Mit Amber klettert ihr links über das zerstörte Luftschachttrohr in den Deckenzwischenraum. An den gefährlichen Dämpfen vorbei gelangt sie so auf das Dach der Liftkabine, wo sie einen Knopf betätigt. Die Liftkabine bewegt sich nun nach oben.

Klettert mit Amber durch die Öffnung kurz vor dem Schachtdach in die oberste Etage. Folgt dem Gang. An einer UPA-Ladestation (rechts an der Wand) verbirgt sich hinter den Trümmerteilen eine Lifttür. Aktiviert sie. Mit den verbliebenen Trio kehrt ihr wieder zurück ins Erdgeschoss zu dem Liftschacht mit den Trümmern. Stellt jeweils einen der Team-Mitglieder ans obere Ende der schrägen Metallstrebe (3). Die aktivierte Liftkabine fährt jetzt ständig rauf und runter. Durch ein Loch im Boden der Kammer gelangt ihr in das Innere. So schafft ihr alle Teammitglieder in das Obergeschoss. Nachdem ihr euch an der Ladestation von den Strapazen erholt habt, geht es über die Treppen weiter. Der Gang führt euch zu einem Gitter, das sich automatisch öffnet. Das zweite bleibt allerdings verschlossen. Durch das zerstörte Glasfenster (rechts) des verschlossenen Gitters gelangt ihr mit einem Team-Mitglied auf einen schmalen Steg.

An der kaputten Brücke führt eine Schräge in die Tiefe. Folgt der Metallstrebe auf die andere Seite. Wenn ihr





hier rechts dem Sims folgt, gelangt ihr über eine Öffnung wieder nach oben. Zerlegt die beiden Geschütze und öffnet das Gittertor per Hand. Mit dem vereinten Team folgt ihr dem Weg weiter. Ihr gelangt zu einer blockierten Drehtür. Schickt also ein einzelnes Mitglied über die Schräge links von euch in das Innere (achtet darauf, dass ihr beim Balancieren nicht in die Tiefe stürzt) (4). Ihr erreicht so ein Gitter, durch das ihr das Hindernis auf der anderen Seite der Drehtür zur Explosion bringt. Nun kommt ihr durch die beschädigte Zugangspforte ins Innere. Das nachfolgende Gittertor bringt euch direkt in das Herz des Einkaufszentrums.

Sprecht zuerst mit dem Typen am Lagerfeuer (5). Da er euch nicht weiterhelfen will, folgt ihr den Gang hinter ihm. Über einige Windungen gelangt ihr zu einer Frau an einer brennenden Tonne. Sie verweist euch an den Jungen Thistle, den ihr an einem offenen Feuer links weiter hinten in der Anlage findet.

Er erzählt euch von seinen Erlebnissen und führt euch zu einer Tür, die sich aber nicht öffnen lässt. Redet mit dem Typen rechts vom verschlossenen Zugang. Dieser Kerl öffnet sie für euch. Im hinteren Teil des Raums führt eine Schräge in einen Schacht. An dessen Ende zerschießt ihr die Verkleidung und springt in den darunterliegenden Raum. An der nächsten UPA-Station ladet ihr euch auf. Durch die Doppeltür hinter der Theke gelangt ihr zu einem offenen Cargo-Behälter. Repariert mit André die defekte Elektronik an der Wand. Nun kann Minoko den Cargo-Behälter bedienen. Steckt Amber in die Box. Bei der ersten Fahrt bricht eine



Ecke des Containers ab. Jetzt klettert Amber aufs Dach. Stellt sie an die Ecke oberhalb des Container-Eingangs (6). Fahrt nun den Container ein zweites Mal nach oben.

Wechselt schnell zu Amber und klettert auf den Stahlträger, den ihr nun erreicht. So gelangt ihr in einen Gang. Springt durch das Loch im Boden in die darunterliegenden Kammer.

Aktiviert den Gabelstapler und lasst ihn in einen altbekannten Raum fahren. Hier öffnet sich ein neuer Durchgang. Erledigt die Bandenmitglieder und stürmt an der Selbstschussanlage vorbei durch den Gang. Hier kann Minoko auf der rechten Seite nicht nur die Schussanlage außer Betrieb setzen, sondern eine Tür sowie ein Gitter öffnen. Kehrt zurück zum Gabelstapler und fährt ein Teammitglied damit eine Etage höher (7). Der Gang führt euch zu einem Loch im Boden, wo ihr ein Gittertor öffnet. Die verbliebenen drei Team-Mitglieder hingegen folgen wieder dem Gang, wo die Selbstschussanlage war und nehmen im Anschluss die Tür am anderen Ende.

Mittels des Radars sollte es kein Problem sein, den vierten Mann ausfindig zu machen. Folgt dem neuen Durchgang. Über eine defekte Rolltreppe geht es nach unten zu einer UPA-Tür. Hier erhaltet ihr nicht nur eine neue Drohne, sondern öffnet mit Minoko das nächste Gittertor. In den kommenden verwinkelten Räumen und Gängen wimmelt es nur so vor Feinden und Geschützen. Hier solltet ihr euer neues Mitbringsel gleich mal ausprobieren. Der Weg führt euch direkt zum nächsten UPA-Aufzug und somit zum Level-Ende.



LEVEL 5: TOTENKOPF HQ

Sobald ihr versucht mit dem Lift nach oben zu fahren, stürzt dieser in die Tiefe. Nach dem Aufschlag nehmt ihr den Lift rechts um die Ecke, der euch sicher nach oben bringt. Der Weg führt euch direkt zum Hauptquartier eurer Feinde. Nachdem ihr euch an der UPA-Ladestation regeneriert habt, geht ihr weiter bis zum Baukran neben dem St.-Luccia-Gebäude (8).

Betretet den Kran mit Minoko und lauft den Steg links entlang. Springt mit ihr in die Tiefe und schießt das Hindernis kaputt. Es offenbart sich ein gerader Gang sowie eine Abzweigung nach links. Folgt zuerst dem Weg vor euch. In der Kammer findet ihr eine Grube, welche mit einem Gitter abgedeckt ist. Schickt durch die Lücke am Rand eine Roboterdrohne hinein. Zerstört das Fass in der oberen Ecke und nehmt die Batterie an euch. Folgt nun der Abzweigung. Klettert über den Kistenstapel zu der Tür. Sobald ihr den linken Schalter betätigt, seid ihr wieder im Freien. Setzt die Batterie im Kontrollpult des Krans ein und lasst Minoko das Relais reparieren. Bringt nun die anderen drei Kollegen an Bord, bevor Minoko den Kran dreht.

Lauft über den linken Steg zum St.-Luccia-Gebäude und klettert über die Fässer in die nächste Etage. Nach einer weiteren Kletterpartie kommt ihr an einem großen Fenster heraus (9). Zerschießt es und klettert in das Innere. Sobald ihr auf das verschlossene Tor zugeht, meldet sich Control. André kann die Tür kurzschließen. Im nächsten Raum befindet sich neben





einer UPA-Ladestation (10), ein UPA-Schott, das Carter öffnet. Leider verhindert ein Gitter hier euer Weiterkommen.

Marschiert mit eurem Trupp also den Gang entlang, der euch weiter in die Tiefe führt. Zerschießt an der nächsten Tür (an der Abzweigung links gehen) beide Schösser. In dem Raum befindet sich vor euch ein kreisrundes Gitter und rechts von euch ein Loch in der Wand, das mit einem Brett provisorisch verschlossen wurde.

Nehmt eines der Team-Mitglieder und schießt es kaputt. Der anschließende Weg führt euch in den Heizungskeller. Zerstört die Fässer und betätigt die zwei Hebel. Folgt dem Gang gerade aus, um zum restlichen Team zurück zu kehren (die linke Abzweigung führt wieder zurück zur UPA-Ladestation). Das kreisrunde Gitter ist nun offen. Klettert mit Carter hindurch. In der nächsten Kammer befindet sich ein Durchgang mit Laserbarrieren und zwei Säulen. Betätigt zuerst an jedem der Säulen den Hebel. Wechselt nun zu einem der Charaktere im Raum davor. Betätigt an dem kleinen Kasten vor dem Fließband den Hebel (11). Die Metallstrebe setzt sich nun in Bewegung. Wechselt wieder zu Carter. Sobald die Strebe ihre endgültige Position eingenommen hat, drückt ihr an der linken Säule erneut den Schalter. Klettert jetzt wieder Richtung Durchgang und von dort über das seltsame Stangengebilde. So gelangt ihr zu dem verbarrikierten Fenster, wo ihr eine Batterie findet.

Nun deaktiviert Carter die Laserbarrieren und folgt dann dem Weg, der vor zwei Aufzugschächten mündet. Im linken kann Carter sein Fund-



stück einsetzen. Bevor ihr endgültig zu eurem Team zurückkehrt, zerschießt ihr noch das gigantisch Glasfenster zu eurer rechten (12). Schickt eine fliegende Drohne hindurch. Folgt der Treppe nach oben und deaktiviert das Gitter. Mit dem kompletten Team im Schleptau geht es zurück zur UPA-Ladestation. Geht durch das UPATOR. Lauft die Treppe hinunter und sprecht mit dem Mitglied der Totenkopfbande. Dieses verwandelt sich darauf in ein Monster. Mit dem gezielten Feuer aller Team-Mitglieder sollte die Kreatur kein Problem sein (wählt am besten Amber und benutzt ihre Raketen). Die kleinen Monster erledigt ihr erst im Anschluss, falls die Kreatur überhaupt dazu kommen sollte, welche nach euch auszusenden. Wenn ihr weitergeht findet ihr eine weitere Laserbarriere und zwei Aufzüge. Wenn Carter die Laser abschaltet, erhält er dort Ambers Waffen-Upgrade.

Innerhalb der linken Liftkabine kann André die Elektronik reparieren (13). Schickt die verbliebenen drei Mitglieder zurück zum anderen Liftschacht (wo Carter die Batterie eingesetzt hat) und steigt auf das Dach der Kabine. André aktiviert von hier den Aufzug. Wechselt schnell zu den drei anderen und steigt bei der „Endstation“ aus. Erledigt hier die Feinde. Wechselt wieder zu André und betätigt den Liftknopf. Nun ist er an der Reihe mit dem Aussteigen. Folgt dem Gang und erledigt alle Feinde und Geschütze. In der großen Halle findet ihr links neben einer UPA-Ladestation ein Relais, das Minoko repariert. Öffnet die Tür in der Halle hinten links. Durch den Gang erreicht ihr



einen Raum, in welchem euch schon wieder Mutanten attackieren. Nach deren Ableben zerschießt ihr das rechte Fenster (14). Schickt eine Ketten-drohne durch die Öffnung rechts an der Wand. Der Weg führt euch durch bekannte Räume außerhalb des Gebäudes. Springt rechts herunter, so dass ihr auf Höhe der Fenster am Sims entlang fahren könnt. An deren Ende befindet sich eine Abdeckung, die ihr aufschießt. Ihr gelangt in einem Raum, wo ihr das Druckventil gleich links von euch zerstört (fährt ihr zu weit in den Gang hinein, erledigt das Selbstschussanlage eurer Gefährt, bevor ihr euren Auftrag erfüllen könnt. Kehrt zurück in die große Halle. Nun hat sich dort ein weiterer Durchgang durch die Explosion aufgetan. Hier müsst ihr vorsichtig sein, da an der Decke des nächsten Raumes eine Selbstschussanlage installiert ist. Mit André nutzt ihr die Hindernisse als Deckung, um die rechte Tür zu erreichen. Hat André das Schloss geknackt, gilt es nun Minoko hineinzuschleusen. Sie kann die beiden Schussanlagen deaktivieren, nachdem sie die Batterie eingesetzt hat, die sie vorher aus dem linken Raum holen muss. Schickt nun eine fliegende Drohne (15) durch das Loch rechts neben der dritten Tür, um diese zu öffnen. Kämpft euch durch den schwer bewachten Gang.

WOHIN EUCH DER WEG FÜHRT, VERRATEN WIR EUCH IN DER NÄCHSTEN AUSGABE...



Player's Guide

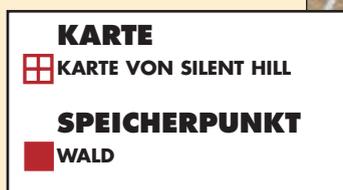
SILENT HILL 2

Piggyback, der Garant für umfangreiche Lösungsbücher der Extraklasse, lädt alle play-Leser zum Tanz in Silent Hill ein. Ihr findet auf den kommenden fünf Seiten einen genauen Lösungsweg, der die ersten Schritte im Spiel aufgezeigt. Aber auch genaue Gegnertaktiken fehlen nicht. Let's start the Horror!

Gebrauchsanleitung:

- Zu jedem neuen Spielabschnitt gibt es eine Gebietskarte, in dem sämtliche Gegenstände eingezeichnet sind.
- Zu jeder Übersichtskarte finden Sie eine Legende mit Gegenständen, Dokumenten, Speicherpunkten und Monstern, damit Sie nie die Übersicht verlieren.
- Die Karten des Spiels tragen englische Ortsnamen. Soweit diese sich von den deutschen Bildschirmtexten unterscheiden, werden sie in Klammern zusätzlich aufgeführt.
- Achten Sie bei den Karten immer auf die Windrose, die die Himmelsrichtungen anzeigt.
- Gegenstände ● und Dokumente □ sind dem Spielverlauf entsprechend durchnummeriert. Ein rotes Icon kennzeichnet den Fundort, ein blaues den Einsatzort eines Objektes.

Stadtrand von Silent Hill



AUSSICHTSTERRASSE

Ein letzter Blick in den Spiegel, und dann kann es losgehen. Verlassen Sie den Waschraum, denn hier gibt es nichts weiter zu finden. Der Ausgang liegt gleich rechts neben James (**Bild 01**). Draußen folgt eine weitere Videosequenz, in der James in Gedanken noch einmal den mysteriösen Brief Revue passieren läßt.

Sämtliche Zwischensequenzen des Spiels können Sie mit einem Druck auf die Start-Taste abbrechen. Doch zumindest beim ersten Spieldurchgang sollten Sie darauf unbedingt verzichten ... denn schließlich möchten Sie ja wissen, was in dieser geheimnisvollen Stadt vor sich geht.

Öffnen Sie die Tür des geparkten Autos (**Bild 02**) und drücken Sie dort die X-Taste, um den Innenraum zu untersuchen.

Sie finden eine Karte von Silent Hill, die Sie ab jetzt mit der Δ-Taste betrachten können. Der Rosewater Park wird automatisch markiert, denn James vermutet, dort sei der spezielle Ort, an dem Mary auf ihn wartet.

Da die Straße blockiert ist und es mit dem Auto nicht weitergeht, müssen Sie sich zu Fuß auf den Weg nach Silent Hill machen. An der Nordwestseite des Parkplatzes ist auf der Karte ein Pfad eingezeichnet. Laufen Sie dort hinüber (wenn Sie die □-Taste gedrückt halten, können Sie James laufen lassen) und steigen Sie neben dem weißen Lieferwagen die Treppe hinab. Mehr gibt es hier nicht zu entdecken. Ohne die Karte aus dem Auto können Sie den Parkplatz übrigens nicht verlassen.



SANDERS STREET / LINDSEY STREET

Wenn Sie das Ende der Wiltse Road erreicht haben, sollten Sie zuerst die Straße überqueren. Links neben dem „Flower Shop“ liegt ein **Erste-Hilfe-Kasten** auf einer Werkbank (**Bild 06**).



Nehmen Sie ihn ruhig mit, denn Heilmittel kann man immer gebrauchen.

Gehen Sie anschließend die Sanders Street nach Westen entlang bis zur Lindsey Street. An der Kreuzung entdeckt James eine riesige, nasse Spur auf dem Asphalt. In einer Zwischensequenz sehen Sie, wie eine verdächtige Gestalt im Nebel verschwindet. Mit dem Ende der Sequenz hat sich James automatisch in die Richtung gedreht, in welche die Gestalt verschwunden ist; er blickt jetzt nach Norden. Falls Sie auch der Meinung sind, daß zwei Heilmittel besser

sind als eins, drehen Sie sich herum und gehen Sie zum Gebäude an der Südwestecke der Kreuzung. Auf einer kleinen Treppe liegt ein **Gesundheitsdrink** (**Bild 07**). Rennen Sie nun die Straße hinauf nach Norden. Zum jetzigen Zeitpunkt ist es ohnehin nicht möglich, nach Westen in die Sanders oder Katz Street zu gehen. Eine weitere Blutspur führt nach rechts in die Vachss Road.

Ein paar Meter nördlich und auch südlich der Abzweigung liegt jeweils ein **Gesundheitsdrink** vor einem Rolltor. Schräg gegenüber auf der Westseite der Lindsey Street können Sie zudem einen Gedenkstein untersuchen, das **Sumpffmonument**. Der Text über die Stadt ist jedoch stark verwittert und deshalb kaum lesbar. Machen Sie sich darüber aber keine Gedanken, denn diese Information ist nicht notwendig, um das Spiel zu lösen.



VACHSS ROAD

Wenn Sie die Vachss Road entlanglaufen, dreht James nach ein paar Metern den Kopf nach rechts. Er bemerkt Gegenstände auf der anderen Seite des Zauns (**Bild 08**).



Durch das Gittertor können Sie den Hinterhof betreten. Dort finden Sie zwei **Gesundheitsdrinks** und die nächste Speichermöglichkeit (Parkplatz), die Sie wahrnehmen sollten. Verlassen Sie nun den Hof

und folgen Sie der Vachss Road, bis sie an einer Absperrung unter einer Brücke endet (**Bild 09**). Auf den letzten Metern hören Sie ein Rauschen, das immer lauter wird. Untersuchen Sie den Bretterzaun: James klettert hindurch und nimmt automatisch die Quelle der Geräusche an sich, das **Radio**. Da erscheint neben ihm der erste Gegner, eine sogenannte Lying Figure. Geistesgegenwärtig reißt James ein **Brett** aus dem Zaun. Damit haben Sie die erste Waffe gefunden, die Sie sogleich benutzen müssen.

und folgen Sie der Vachss Road, bis sie an einer Absperrung unter einer Brücke endet (**Bild 09**). Auf den letzten Metern hören Sie ein Rauschen, das immer lauter wird. Untersuchen Sie den Bretterzaun: James klettert hindurch und nimmt automatisch die Quelle der Geräusche an sich, das **Radio**. Da erscheint neben ihm der erste Gegner, eine sogenannte Lying Figure. Geistesgegenwärtig reißt James ein **Brett** aus dem Zaun. Damit haben Sie die erste Waffe gefunden, die Sie sogleich benutzen müssen.



GERÄUSCHE AUS DEM RADIO

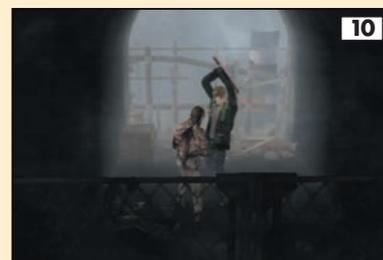
Eine Flucht durch den Zaun ist nicht möglich, Sie müssen das Monster erledigen. Halten Sie die R2-Taste gedrückt. Sobald Sie nach der Zwischensequenz die Kontrolle über James erlangen, bringt er die provisorische Waffe in Anschlag. Gehen Sie auf das Monster zu, drücken Sie die X-Taste und lassen Sie den Knopf nicht los, bevor der Kampf zu Ihren Gunsten entschieden ist. James schlägt solange zu (**Bild 10**), bis der Gegner erledigt ist.

Falls Sie anfangs zu lange zögern, wird das Monster einen Säurenebel auf James spucken (**Bild 11**). Bleiben Sie dann auf Distanz und treten Sie erst vor, wenn die gefährliche Substanz verfliegen ist.

Wenn Sie den Kampf überstanden haben, verstummt das Radio. Falls James einen Treffer kassiert hat, sollten Sie das Inventar öffnen und die Statusanzeige oben links kontrollieren. Wenn das Bild

nicht grün gefärbt ist und Störstreifen zu sehen sind, sollten Sie die nötigen Heilmittel konsumieren. Alternativ dazu können Sie James auch ohne Umweg über das Inventar heilen. Drücken Sie dazu einfach den rechten Analogstick nach unten (R3-Taste). Ihr Held konsumiert automatisch so viele Gesundheitsdrinks oder Erste-Hilfe-Kästen, wie zur vollständigen Genesung nötig sind – vorausgesetzt, Sie haben zuvor genügend gesammelt. Kehren Sie nun zur Vachss Road zurück. James empfängt eine verstümmelte Nachricht über das Radio, ohne zu wissen von wem sie kommt. In Zukunft gibt das Gerät nur noch Rauschen von sich, und zwar immer dann, wenn Gegner in der Nähe sind.

Speichern Sie auf dem Rückweg zur Lindsey Street noch einmal auf dem Hof, denn ab jetzt wimmelt es in Silent Hill von Monstern. Sicher ist sicher!



ERKUNDUNG DER STADT

Ab jetzt können Sie Sanders und Katz Street passieren. Damit steht Ihnen ein größeres Stadtgebiet zur Erkundung offen. Auf der vergeblichen Suche nach einem Zugang zum Rosewater Park werden Sie früher oder später auf das Wohnmobil am Westende der Saul Street aufmerksam (**Bild 12**). Im Inneren finden Sie neben einem Speicherpunkt (Wohnmobil) eine Notiz, die Ihre Aufmerksamkeit auf die „BAR Neely's“ in der Neely Street/Ecke Sanders Street lenkt. Der Eingang des Ladens liegt an der östlichen Straßenseite der Neely Street. Sie erkennen die richtige Tür, wenn sich die Kameraperspektive auffällig verändert (**Bild 13**). Drinnen liegt auf dem Tresen eine **auf der Bar gefundene Karte** mit auffälligen Markierungen. Das Woodside Apartment wird danach auch auf Ihrer eigenen Karte umkreist. Aber was bedeutet das Symbol am nördlichen Ende der Martin Street? Dort sollten Sie mal nach dem Rechten sehen ...

Untersuchen Sie den Körper, der am Nordende der Martin Street liegt (**Bild 14**). Sie erhalten den **Schlüssel zum Apartment**. Eine Untersuchung des neuen Objekts im Inventar bestätigt die Markierung auf der Karte aus der Bar: Der Schlüssel öffnet das Tor zum Woodside Apartment.

Untersuchen Sie das Gittertor auf der Nordseite der Katz Street (**Bild 15**). Wenn Sie den **Schlüssel zum Apartment** in der Tasche haben, wird es automatisch entriegelt, und Sie

können hineingehen. Rechts neben der Tür, die ins Gebäude führt, befindet sich eine kleine Gasse. In dem Abfallhaufen am nördlichen Ende gibt es zur Zeit zwar noch nichts Nützliches zu entdecken, aber das wird sich später ändern. Merken Sie sich also diesen Ort und betreten Sie das Gebäude.

HINWEIS

Sie können sich den Abstecher zum Wohnwagen und in Neely's Bar komplett sparen und direkt zum Ende der Martin Street gehen, um dort den Schlüssel zum Apartment zu nehmen.

Es ist nicht erforderlich, die anderen Gegenstände in den Straßen einzusammeln oder die verschiedenen Dokumente durchzulesen. Wenn Sie Ihr Inventar dennoch aufstocken möchten, was nicht verkehrt ist, sollten Sie dies tun, bevor Sie das Woodside Apartment betreten. Anschließend können Sie nicht mehr auf die andere Seite des Zauns zurückkehren.

Denken Sie auch daran, daß Sie den meisten Monstern in den Straßen ausweichen können. Verzichten Sie darauf, sich direkt neben einem Ungeheuer nach einem Objekt zu bücken. Das gibt dem Kontrahenten oft genügend Zeit, James zu verletzen.



Monster

In Silent Hill gehen seltsame Dinge vor. Die Straßen der Stadt sind menschenleer, doch im dichten Nebel wartet das Grauen. Die Kreaturen, die James Sunderland ans Leder wollen, haben nichts mit dem gemein, was man üblicherweise als Lebewesen bezeichnet. Damit Sie im Angesicht der Gefahr dennoch stets die Oberhand behalten, lernen Sie hier die verschiedenen Gegner kennen. Studieren Sie ihre Eigenarten und Bewegungsmuster und erfahren Sie die besten Methoden, wie Sie den Kampf für sich entscheiden können. In den Straßen von Silent Hill ist es meist ratsam, einen weiten Bogen um die Kreaturen zu machen. Denken Sie stets daran, daß nicht jeder Gegner besiegt werden muß. Kein Gegner ist so schnell wie ein flüchtender James!

Anfangs sind die Taschenlampe und das Radio Ihre wichtigsten Begleiter, denn Sie helfen Ihnen, die Widersacher rechtzeitig zu entdecken. Profis werden diese Hilfsmittel jedoch mit Vorsicht genießen, da sie auch James zum Zentrum des allgemeinen Interesses machen. Wie gefährlich Ihre Gegner agieren, hängt natürlich vom gewählten Action-Level ab. Es empfiehlt sich, auf niedrigen Schwierigkeitsstufen erste Erfahrungen zu sammeln, da „Schwer“ wirklich nur für Profi-Spieler gedacht ist.

REVIER

IN DIESER GEGEND HAUST DAS ENTSPRECHENDE MONSTER.

VERHALTEN

BESCHREIBT, WIE DAS WESEN SICH BEWEGT UND WIE ES ANGREIFT.

ANGRIFFSSTRATEGIE

AUF DIESE WEISE KÖNNEN SIE IHREN GEGNER AM EFFEKTIVSTEN BEKÄMPFEN.

TABELLE

HIER ERFAHREN SIE, WIE VIELE SCHLÄGE ODER PATRONEN EINER WAFFE DIESEN GEGNER ERLEDIGEN. BEI SCHUSSWAFFEN, BESONDERS BEI DER SCHROTFLINTE, HÄNGT DIE DURCHSCHLAGSKRAFT VON DER ENTFERNUNG ZUM GEGNER AB. JE NÄHER SIE DRAN SIND, DESTO BESSER.

-  **GEGEN DIESEN GEGNER BIRGT DIE WAFFE GROßE RISIKEN - VOM EINSATZ IST HIER DRINGEND ABZURATEN!**
-  **DIESE WAFFE FINDEN SIE ERST, NACHDEM SIE DAS LETZTE EXEMPLAR EINER KREATUR GETROFFEN HABEN.**
-  **MIT DIESER WAFFE WIRD DER GEGNER NICHT GETROFFEN - SIE KÖNNEN DEM MONSTER SO KEINEN SCHADEN ZUFÜGEN.**

Lying Figure

Das langsame, aber gefährliche Monster in „hautenger Zwangsjacke“ ist Ihr erster Gegner in Silent Hill – in der ersten Hälfte des Spiels wird es Ihnen sehr oft begegnen. Normalerweise stolpert die Kreatur aufrecht und eher langsam durch die Gegend. Dabei verursacht sie ein leicht platschendes Geräusch. Wenn sie jedoch flach über den Boden robbt, ist sie erstaunlich schnell.

REVIER

- Silent Hill
- Woodside Apartment
- Blue Creek Apartment
- Geschichtsforschungs-Verein
- Gefängnis
- Labyrinth
- „Anderes“ Lakeview Hotel

VERHALTEN

Sobald das Ungeheuer James entdeckt, wankt es auf ihn zu und bleibt in ein paar Metern Entfernung stehen. Sie erkennen einen bevorstehenden Angriff daran, daß es den Oberkörper zurückwirft, um einen Säurenebel auszustoßen. Die kriechende Variante des Monsters versteckt sich gern unter Autos. Das Radio wird erst auf seine Nähe reagieren, wenn es kreischend und klackend aus seinem Versteck hervorgeschossen kommt. Vorher werden Sie jedoch gewarnt, da James seinen Kopf bewegt und in die Richtung des Gegners blickt. Kommt er dem Kriecher in die Quere, wird er gerammt. Nach kurzer Zeit erhebt sich die Kreatur und greift mit ihrem Säurenebel an.

ANGRIFFSTRATEGIE

Da diese Wesen eine Attacke mit großer Reichweite einsetzen, ist ein Nahkampf mit einem gewissen Risiko verbunden. Mit einer Schußwaffe sind Sie relativ sicher, doch zu Beginn des Spiels können Sie sich nur mit einem Brett verteidigen ... Weichen Sie der Säureattacke mit einem Rückwärtsschritt aus und gehen Sie anschließend sofort zum Angriff über. Der gezielte Überkopfschlag ist deutlich effektiver als der schnelle, seitliche Schwung. Nach einigen Treffern bricht das Monster zusammen. Wenn Sie jetzt nichts unternehmen, steht es meist wieder auf oder versucht, sich kriechend in Sicherheit zu bringen. Rennen Sie zum Gegner und drücken Sie die Kreuz-Taste, um der Kreatur mit einem Tritt den Rest zu geben. Diese Taktik sollten Sie auch anwenden, wenn Sie das Monster zunächst mit einer Schußwaffe zu Boden gebracht haben. In einer Gruppe sind diese Unwesen besonders abscheulich, denn sie versuchen, James einzukreisen. Meiden Sie eine Massenkongfrontation und versuchen Sie die Gegner einzeln zu attackieren.

	Anfänger Benötigte Schüsse/Schläge	Leicht Benötigte Schüsse/Schläge	Normal Benötigte Schüsse/Schläge	Schwer Benötigte Schüsse/Schläge
Brett	2-8	5-11	9-15	16-24
Stahlrohr	2-8	4-10	6-14	15-22
Großes Messer	1	1	1	1-3
Pistole	3-6	4-10	8-14	16-24
Schrotflinte	1-2	1-3	1-4	4-7
Jagdgewehr	2	2	1-3	5-6

Creeper

Diese kleinen, insektenartigen Wesen sind nicht nur selten, sondern auch relativ harmlos. Sie krabbeln über den Boden und sind an einem lauten Zirpen zu erkennen.

REVIER

- Silent Hill
- Woodside Apartment
- Blue Creek Apartment
- Geschichtsforschungs-Verein

VERHALTEN

Diese Monster sind nicht besonders offensiv – sie attackieren meist nur, wenn James ihren Weg blockiert. Nach ein oder zwei Bissen in den Fuß verschwinden sie dann wieder. Der Schaden, den sie dabei anrichten, ist gering.

ANGRIFFSTRATEGIE

Creepers sind sehr schwache Wesen und können meist mit einem Treffer erledigt werden. Dank ihrer Geschwindigkeit sind sie mit Schlagwaffen aber nicht so leicht zu erwischen. Ein paar gezielte Schüsse aus der Pistole hingegen wirken dort, wo jedes Insektenspray versagt. Falls Sie Munition sparen wollen, können Sie auch an die Viecher herantreten und mit einem Druck auf die Kreuz-Taste drauftreten. Doch auch diese Methode ist bei den agilen Biestern nicht ganz sicher. In den Straßen von Silent Hill können Sie den Monstern auch ganz einfach ausweichen.

	Anfänger Benötigte Schüsse/Schläge	Leicht Benötigte Schüsse/Schläge	Normal Benötigte Schüsse/Schläge	Schwer Benötigte Schüsse/Schläge
Brett	1	1-2	1-2	2-3
Stahlrohr	1	1	1	1-2
Großes Messer	☉	☉	☉	☉
Pistole	1	1-3	1-4	3-8
Schrotflinte	1	1-3	1-3	2-4
Jagdgewehr	☉	☉	☉	☉

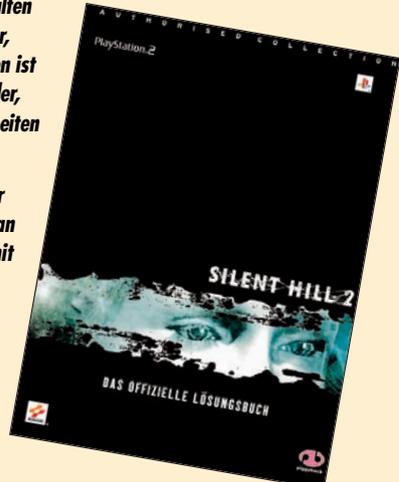


Ob kleiner Tipp oder kompletter Lösungsweg: Das offizielle Lösungsbuch bietet exklusive Infos zu Silent Hill™ 2. Auf 164 Seiten werden alle düsteren Mysterien aufgeklärt; durchgehend farbig und mit allerfeinsten Screenshots.

Ausführliche Hilfe zu sämtlichen Rätseln auf allen Schwierigkeitsstufen, Tricks zum Freischalten aller Enden und harte Fakten über Gegner, Gegenstände und Geheimnisse – letzteren ist ein ganzes Kapitel gewidmet. Kein Wunder, denn die Herausgeber von piggyback arbeiten direkt mit den Entwicklern zusammen.

Auf www.authorisedcollection.com, der offiziellen piggyback-Website, kann man sich mit den Autoren des Buches und mit anderen Spielern austauschen – und ganze 10 Seiten des Buches zum Antesten runterladen.

Das Lösungsbuch ist für 29,95 DM im Fachhandel verfügbar.



ab 18! ab sofort!

Wie weit kommen wir? Bis in Deinen Kopf? Bis in Dein Herz? Oder bis in Deine Seele?
Verabschiede Dich von Deinen Freunden, Deinen Kollegen und Deinem Alltag! Zeig es uns!
Spiel Silent Hill 2 und hab keine Angst vor dem Moment, an dem Du die Konsole ausschaltest
und merkst: Du bist allein mit den schrecklichen Dingen tief in Dir drin ...



Das offizielle Silent Hill 2 Lösungsbuch
erscheint zeitgleich mit dem Spiel!



PlayStation 2

KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. SILENT HILL™ is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc.
©1999-2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks
of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. www.konami-europe.com

inkl.
Making-Of-DVD
& exklusivem
Silent Hill 2-
Aufkleber



www.silenthill2.de

Sven Liebold

Legacy of Kain: SOUL REAVER 2

Raziel ist zurück und hat ein neues edles Zuhause gefunden - Vampire auf der PlayStation2.



Die Vampirjäger haben scheinbar Spaß bei der Arbeit.

PS2 Es hat sich einiges getan in Nosgoth, denn seit seinem letzten PSone-Abenteuer hat Raziel eine gehörige technische Generalüberholung bekommen. Gute zwei Jahre werkelt Crystal Dynamics an der PlayStation2-Fortsetzung des Vampir-Epos. Nun wird der Blutsauger endlich von der Leine gelassen. Bei unserem letzten Besuch des kalifornischen Entwickler-Studios im August diesen Jahres präsentierte man uns zwar schon eine weit fortgeschrittene Version von Soul Reaver 2, doch das Endergebnis übertrifft bei weitem alle Hoffnungen, die wir in diesen Titel steckten.

History repeats

Das Spiel beginnt genau dort, wo uns das Ende des ersten Teils fast in den Wahnsinn

getrieben hätte. Ihr erinnert euch? Nach dem finalen Kampf mit Bösewicht Kain flüchtete dieser in einen Zeitstrom. Raziel stürzte hinterher und traf in einem dunklen Nichts den mysteriösen Timestreamer Möbius. Nach ein paar mageren Worten wurde man mit dem Abspann konfrontiert. Crystal Dynamics hielt sich also alle Türen offen und rund eine Millionen Spieler erlitten einen Herzinfarkt.

Um diese Geschehnisse erneut in die Köpfe der Soul-Reaver-Fans zu rufen bzw. Neuankömmlingen den Einstieg in das komplexe Legacy-of-Kain-Universum zu erleichtern, wurde dieses Szenario in ein nettes Render-Intro verpackt. Nur mit dem Unterschied, dass es diesmal auch weitergeht.

Möbius möchte Raziel unterstützen, seinen



Die Geisterwesen Sluag haben Verstärkung bekommen.



Sich mit einer ganzen Armee Sarafan anzulegen ist definitiv ein Fehler.



○ So wollen es die Soul-Reaver-Fans sehen: die klassische Pfählung!



○ Die Soul Reaver sind mit Abstand die effektivsten Waffen.

Erzrivalen ein für allemal auszulöschen und das Gleichgewicht der Welt Nosgoth wiederherzustellen. Doch Raziel traut seinem „Wohltäter“ nicht über den Weg und beschließt, gemäß seinem eigenen Gewissen zu handeln. Es beginnt eine wilde Jagd durch Raum und Zeit, bei der Kain auf einmal eine ganz andere und überraschende Rolle annimmt. Die epische Bandbreite, mit der dieses Abenteuer erzählt wird, zieht den Spieler unweigerlich in ihren Bann. Gerade weil die Story in Soul Reaver 2 aber eine sehr tragende Rolle spielt, gehen wir an dieser Stelle nicht auf noch mehr Details ein. Schließlich wollen wir euch die vielen „Aha!“-Erlebnisse nicht vorwegnehmen. Es sei jedoch so viel verraten: Ihr werdet nach dem Durchspielen viele Dinge aus einer ganz anderen Sicht heraus betrachten.

Gameplay pur

Das Spielprinzip ist im Großen und Ganzen beim Alten geblieben. Ihr steuert Raziel durch eine riesige Welt, die dank Streaming-Technologie völlig ohne Ladezeiten auskommt. Daher hat man stets den Eindruck, sich in einer geschlossenen Welt zu bewegen. Allerdings kam es bei unserer Testversion an wenigen Stellen trotzdem zu kleinen Rucklern, die beim Zugriff auf die DVD erfolgten.

Eure wertvollen, im Vorgänger erlernten Fähigkeiten, wie im Wasser zu schwimmen,

klettern oder auch der Soul Reaver selbst, sind natürlich von Anfang an verfügbar. Für die schillernde Phantom-Klinge haben sich die Entwickler aber noch mehr einfallen lassen. Statt wie im ersten Teil von einem Endgegner zum nächsten zu hasten, konzentriert sich ein Großteil der Handlung darauf, neuartige Reaver zu finden. Diese erhält man in den sogenannten Schmieden. Jede neue Soul-Reaver-Variante hält eine andere Spezialeigenschaft bereit. Mit dem Dark Reaver ist es beispielsweise möglich, „Schatten-Brücken“ zu aktivieren oder die einer Sicherheitskamera ähnelnden Wächteraugen zu blenden. Beschädigte Türen bringt man mit dem Air-Reaver zu Fall, der einen gewaltigen Windstoß verursacht. Steht Raziel einmal im Dunkeln, aktiviert er seinen Light-Reaver und kann nun, ähnlich einer Taschenlampe, finstere Räume ausleuchten. Als letztes findet man den Fire-Reaver, dessen Suche sogar mit einem kleinen Blutbad gekrönt wird. Es ist ein hartes Stück Arbeit, an die begehrten vier Klingen zu kommen, da der Weg dorthin mit vielen kniffligen Denksportaufgaben gepflastert ist. Glücklicherweise lösten sich die Designer dabei von den allseits „beliebten“ Steinblock-Verschiebe-Rätseln und bewegen sich nun auf innovativeren Pfaden. Es gilt beispielsweise, mit Spiegelreflektoren Licht umzuleiten oder auch einmal eine Herztransplantation vorzunehmen. Neu ist auch,



○ Die Schilfhalmie wiegen sich langsam sachte im Wind.

dass Raziel nun Schlüssel oder andere wichtige Objekte finden und am entsprechenden Ort einsetzen muss. Viele Puzzles ergeben sich übrigens aus dem Gebrauch der verschiedenen Soul Reaver selbst, da die Elementarkräfte erst durch spezielle Energiequellen aktiviert werden müssen und die natürlich nicht überall zu finden sind.

Supreme Vampiric Evil

Beim Gebrauch des praktischen Seelenräubers hat sich einiges getan. Per Doppeldruck auf die Kreis-Taste könnt ihr den Reaver



○ Eine Karte gibt nun Aufschluss über die einzelnen Gebiete.



○ Der Lichtstrahl muss in die richtige Position gelenkt werden.



○ Manchmal springt ein fieser Wächter aus dem Energiebrunnen, der zuerst erledigt werden muss, bevor der Reaver gewandelt werden kann.

The Making of Soul Reaver 2

Anscheinend nehmen sich immer mehr Hersteller ein Beispiel an der DVD-Filmindustrie und packen nun auch das beliebte Bonus-Material auf PS2-Medien. Ihr findet neben Charakterstudien und Produktionsnotizen beispielsweise auch das Intro zum ersten Soul Reaver Spiel, sowie den Soundtrack zu beiden Titeln. Der Witz darin ist allerdings, dass noch nicht alles an Informationen von Beginn an zur Verfügung steht. Erst nach dem Durchspielen werden sämtliche Geheimnisse preisgegeben. Eine sehr gute Idee, die hoffentlich bald Schule machen wird.

DIE GESCHICHTE VON NOSGOTH

Die Säulen

In den Jahrhunderten vor Kains Geburt herrschte ein kleiner Kreis mächtiger Zauberer über das Land – man nannte ihn auch den 'Kreis der Neun'. Sie hatten geschworen, die Säulen zu hüten und zu bewahren – jenes uralte Bauwerk, das über der Erde thronte als Offenbarung einer geheimnisvollen Macht, die dieses Land schützte und ihm alles Leben schenkte.

Doch dunkle Mächte unterwanderten den Kreis. Ariel, die Hüterin des Gleichgewichts, wurde auf grausame Weise ermordet. Ihre Ermordung versetzte die Mitglieder des Kreises in völligen Aufruhr und in ihrer Verstörung setzten die verbliebenen Magier ihre Kräfte für dunkle Zwecke ein, vergifteten das Land mit ihrer Zauberei und ließen die Säulen im Stich – als stumme, verfallene Wächter der Vergangenheit.



Ob Wandgemälde oder Wasseroberfläche, es sieht einfach alles genial aus.



Zu dieser Zeit waren die Säulen Nosgoths noch unberührt und nicht zerstört.

jederzeit aktivieren oder auch wieder einfahren. Man sollte allerdings mit großer Vorsicht in den Kampf ziehen, denn eure Waffe besitzt nun vielmehr Eigenleben als gewohnt. Streckt Raziel einen Widersacher mit seiner Energie-Waffe nieder, wird die darauf frei schwebende Seele von dem Reaver selbst aufgesaugt, und nicht mehr eurem Lebensenergiestand gutgeschrieben. Wird die Klinge zu oft hintereinander auf die Feinde losgelassen, gerät sie gar in eine wahre Gier nach Seelenkraft und beginnt den eigenen Wirt (also euch) anzuzapfen. Aus diesem Grund ist es ratsam, auch auf die vielen konventionellen Äxte, Speere und



An diesen Speicherpunkten kann das Spiel gesichert werden.



Nach dem Ableben auf der Astralebene, werdet ihr an diese Checkpoints zurückversetzt.

Schwerer zurückzugreifen. Sollte die Lebensanzeige doch einmal Richtung Null wandern, folgt der bekannte Wechsel in die Geisterwelt. Eine Paralleldimension, bei der alle materiellen Gegenstände nutzlos für Raziel sind. Allerdings ist die Astralebene auch ein wichtiger Bestandteil des Gameplays, da viele Aufgaben und Hindernisse erst hier bewältigt werden können. Unser Vampir kann den Sprung dorthin auch jederzeit selbst ausführen. Um jedoch wieder in die reale Welt zurückzugelangen, sind bestimmte Markierungen am Boden der Geisterwelt notwendig. Wie auch im Vorgänger erfolgt der Dimensionssprung in Echtzeit. Der Spieler kann beobachten, wie langsam die Farbe aus der Landschaft schwindet, Architektur sich verschiebt und man plötzlich von den Sluag-Geisterwesen attackiert wird.

Das Kampfsystem wurde ebenfalls erheblich verbessert. Konnte Raziel im Prequel an relativ vielen Auseinandersetzungen einfach vorbeilaufen, hat er es nun mit gewiefteren Gegnern zu tun. Zum einen sind einige der vielen unterschiedlichen Angreifer mindestens genauso schnell zu Fuß wie ihr, auf der anderen Seite werden immer wieder Tore verschlossen oder Energiebarrieren errichtet, die erst verschwinden, wenn der entsprechende Raum von allen Störenfriedern befreit wurde. Zusammen mit einer ausgeklügelten Steuerung entwickelten sich so die Kämpfe vom schmückenden Beiwerk zu einer echten strategischen Komponente.

Technik, die begeistert

Soul Reaver 2 lebt, wie bereits erwähnt, von seiner unglaublich spannenden Story. Die Handlung wird durch viele Zwischen-



In der Zeitmaschine: Raziels erster Sprung ist ein ganzes Jahrhundert in die Zukunft.



Die Architektur ist einfach atemberaubend.



Manchen Gegnern muss ein Schlüssel in Form eines Schildes abgenommen werden.

sequenzen vorangetrieben, die allesamt in der In-Game-Grafik dargestellt werden. Hier wird besonders das Detailreichtum der einzelnen Charaktere deutlich. Fast schon kinoreif wurde mit dramatischen Kameraeinstellungen gearbeitet und die Gesichter samt lippen-synchroner Aussprache animiert. Leider trifft dies aber nur auf die englischsprachige Version zu, denn obgleich die deutsche Lokalisierung hervorragend ist, sind die Mundbewegungen 1:1 der englischen Variante entnommen worden und demnach nicht immer ganz im Takt mit der Mimik der deutschen vampirischen Schauspielers. Schade eigentlich.

Glücklicherweise wird man aber mit einem echten Grafik-Overkill entschädigt, der des Öfteren für offenstehende Mäuler sorgen wird. Entweder sind die Level-Designer und Grafiker komplett wahnsinnig oder einfach nur Genies. Was hier an hochwertigen Texturen und Architektur abgefeuert wird, ist schon fast zu viel des Guten für ein noch relativ PSone-gewöhntes Auge. Messerscharf, farbig brillant und Spezialeffekte en masse - so präsentiert sich die gesamte Soul-Reaver-2-Optik.

Die Kameraführung funktioniert nahezu reibungslos. In kritischen Momenten kann es jedoch trotzdem sein, dass man kurz selbst

die Perspektive nachjustiert. Auf technischer Seite gibt es auch nur Gutes zu berichten, da keinerlei Ruckelattacken das Spielerauge trüben. Konstante 60 Frames pro Sekunde sorgen für butterweichen Spielspaß.

Mindestens genauso hochwertig gibt sich die Soundkulisse. Die gesamte Akustik passt sich stets der Umgebung an und sorgt für den nötigen Hall in großen Räumen, den hörbaren Unterschied zwischen verschiedenen Bodenarten oder atmosphärisches Zirpen und Quaken im Sumpfbereich. Musikalisch setzte man abermals auf unheimliche Synth-Klänge, welche sich sogar interaktiv dem Spielverlauf anpassen.



Statt Blöcke verschiebt Raziel jetzt manchmal Hinkelsteine.



Zwischensequenzen können in den „Dunklen Chroniken“ jederzeit nachgelesen werden.



FAZIT

Soul Reaver 2 beweist erneut, was diese Konsole bei Profiarbeit leisten kann. Besonders das herrliche Partikelsystem macht Raziels Reise durch die Zeit zu einem echten Hingucker. Auch muss man den Spieldesignern ein großes Lob aussprechen. Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen und fair. Häufig wird man zwar von einer ganzen Armee an Charakteren angegriffen, da dank neuer Hardware nun deutlich mehr Figuren gleichzeitig dargestellt werden können, doch auch in solchen Situationen kann man mit kühlem Kopf den Gegnern ein Schnippen schlagen. Sehr schön ist auch die Weiterentwicklung des Charakters von Raziel. Mimte er im Vorgänger noch das gebrochene und vom Schicksal gebeutelte Opfer, tritt er nun selbstbewusst, hart und sehr entschlossen auf. Dieser Vampir lässt sich bestimmt von niemandem mehr in die Suppe spucken.

Trotz langer Einführung in den Disput zwischen Kain und Raziel werden sich Neueinsteiger allerdings etwas verloren in der komplexen Geschichte von Nosgoth vorkommen. Zum Glück können Wissbegierige im reichhaltigen Bonusmaterial die Geschichtsbücher wälzen, um so mehr Einblick in gewisse Zusammenhänge zu bekommen. Soul Reaver 2 wird dank seines großen Umfangs für viele ausgefüllte Spielstunden sorgen. Hätte man bei der Lokalisierung noch ein lippen-synchrones Sprechen der virtuellen Vampire hinbekommen, wäre fast nichts mehr zu meckern an diesem herrlichen Stück Software. Teil 3 ist übrigens schon bestätigt und auch notwendig.

POSITIV

- brillante Grafik
- beispielhafte Lokalisierung
- spannende Story
- dichte Atmosphäre
- ausgeklügeltes Gameplay
- massig Bonusmaterial

NEGATIV

- vereinzelte Kameraprobleme
- keine lippen-synchrone Lokalisierung
- Speichern nur an bestimmten Punkten möglich

PLAY DATEN

System		PlayStation2	
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Eidos
		www.eidos.de	
Entwickler	Crystal Dynamics		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	21. November		

GRAFIK 90 %

SOUND 90 %

RATING **88 %**



Dirk Gemeinhardt

18-WHEELER

American Pro Trucker

„Convoy“-Trucker Kris Kristofferson wäre auf Acclaim stolz gewesen!



○ Aus der Innenansicht lässt sich der LKW am besten steuern.



○ Schade! Der Arcade-Modus hat nur vier Stages.

FAZIT

Wer Country-Interpreten, wie z.B. Truck Stop, Dave Dudley oder Johnny Cash in seinem CD-Regal stehen hat, wird an 18-Wheeler: American Pro Trucker Gefallen finden. Das PlayStation2-Spiel verbreitet den Geruch der abenteuerlichen Fernfahrerwelt. Vor allem die Mischung aus Rennspiel-Action, Humor und Trucker-Romantik verleiht der Acclaim-/SEGA-Produktion die richtige Würze.

Allerdings verfliegt der Dieselduft der großen, weiten Welt schneller als gedacht: Bereits nach wenigen Stunden sind die Spielspaßreifen abgefahren. Es handelt sich eben nur um eine aufgepeppte Fassung des Arcade-Hits. Demnach werden lediglich Coin-op-Freaks vollends auf ihre Kosten kommen.

Auf dem TÜV-Prüfstand muss man den SEGA-Lkws einen einwandfreien technischen Zustand attestieren. Grafik und Sound wurden tadellos umgesetzt. Die 50/60-Hz-Option verdient ein Hupkonzert!

POSITIV

- richtiges Trucker-Feeling
- hoher Spaßfaktor
- 50/60-Hz-Option

NEGATIV

- geringer Umfang
- keine Langzeitmotivation

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Arcade-Racer	Hersteller	Acclaim
			www.acclaim.de
Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 80 %

SOUND 75 %

RATING **78 %**



○ Der Fuhrpark besteht aus vier Trucks. Ein weiterer kann herausgespielt werden.

PS2 SEGAs skurriles Lkw-Coin-op, das letztes Jahr in die Spielhallen kam, stammt aus einer renommierten Software-Fabrik. Niemand anderes als das legendäre AM2-Team schraubte an dem Titel. Unter der Aufsicht von Chef-Mechaniker und Videospiel-Legende Yu Suzuki (u.a. Virtua Fighter-Reihe) entstand ein im wahrsten Sinne des Wortes „abgefahrenes“ Game, das wenig später für Dreamcast veröffentlicht wurde.

Mit Vollgas voraus!

Nicht SEGA, sondern Acclaim Studios Cheltenham zeichnet sich für die PlayStation2-Fassung verantwortlich. Unter der Leitung von Harvey Elliot, Head of UK Studios, Acclaim Entertainment Inc. stellt 18-Wheeler: American Pro Trucker die zweite SEGA-Umsetzung dar. Im Mai beglückte man bereits mit Crazy Taxi für Sonys schwarze Next-

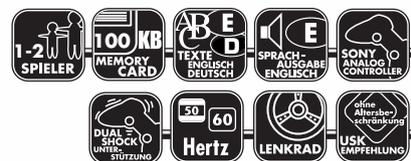
Generation-Konsole sämtliche Hobby-Chauffeure. So haben beide Spiele eine Gemeinsamkeit - die überdurchschnittlich gute Qualität. Im Vergleich zu den Originalen müssen keinerlei Abstriche gemacht werden. Es lassen sich aber auch Parallelen in Hinblick auf das amüsante Gameplay ziehen. Denn: Der Fahrer, der hinter dem Lenkrad des Sattelschleppers sitzt, steht unter enormen Zeitdruck. Das Frachtgut muss innerhalb der vorgegebenen Zeit von dem einen Ort in den USA an den anderen gebracht werden. Allerdings ist auf dem Highway die Hölle los. Sowohl Konkurrent Lizard Tail als auch der dichte Verkehr zur PS2-Rush-Hour, macht aus dem Arcade-Mode kein Zuckerschlecken.

Ohne Tachoscheibe

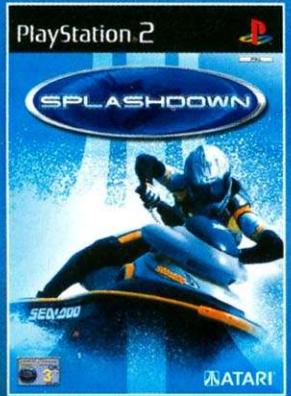
Kennt man die Fahrtroute wie seine eigene Westentasche, so führen die unscheinbaren Abkürzungen schneller als gedacht ans Ziel. Habt ihr obendrein noch die Brummi-Nase vorn, darf man im Anschluss beim Einparkwettbewerb beweisen, dass man den Klasse-1-Führerschein nicht im Lotto gewonnen hat. Als Trophäe winken Ersatzteile, die dem 20-Tonner Flügel verleihen.

Reine Makulatur sind dagegen die zusätzlichen Spielvarianten: Bis auf den lustigen „Parking“-Mode, sind „Score Attack“ und „Versus“ als fünftes Rad am 18-Wheeler-Wagen zu verstehen.

Trotz der harschen Kritik zum Schluss verdient die Unterstützung von Logitechs GT Force Wheel ein dickes Lob.



ADRENALIN



ATARI Interactive Inc. ©2001. All rights reserved. Splashdown logo is a trademark of Infogrames Europe S.A. ©2001. INFOGRAMES SEA, 000, XP, RX, SPX, LRV, Rotax are trademarks of Bombardier Inc. or its subsidiaries, used under license to Infogrames Inc. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



„Erstklassige Grafik, 18 coole Strecken und eine realistische und zugleich einfache Steuerung machen „Splashdown“ zum Pflichtkauf.“



RAUS AUS DEM SOFA UND REIN IN DEN NEOPRENANZUG. MACH DICH BEREIT FÜR DEN ADRENALIN-KICK DEINES LEBENS UND ZEIG DEINEN STYLE! ATEM-BERAUBENDE WASSEREFFEKTE, 18 EXOTISCHE SCHAUPLÄTZE, VON HAWAII ÜBER BALI BIS ZUM RHEIN, HALSBRECHERISCHE TRICKS UND STUNTS BIS DER ARZT KOMMT...

 PlayStation 2

Mark Liebold

DEVIL MAY CRY

Geb dich den dunklen Mächten hin und weck den Teufel in dir!

PS2 Dass Shinji Mikami ein außergewöhnlich kreativer Mensch ist, dürfte inzwischen hinlänglich bekannt sein. Dem japanischen Schöngestirne der Videospieldbranche haben wir Ausnahmetitel wie Resident Evil oder Dino Crisis zu verdanken - allesamt Spiele, die neue Maßstäbe setzen. Mikami ruht sich deswegen aber keineswegs auf seinen Lorbeeren aus. Mit seinem jüngsten Werk schlägt das Videospield-Genie eine vollkommen neue Richtung ein. Devil May Cry passt in keine Schublade. Shinji Mikami selbst bezeichnet das Spiel als Stylish-Hard-Action-Game und definiert damit wieder einmal ein Genre vollkommen neu.

Unheiliges Blut

Dante ist ein außergewöhnlicher Held. Auf den ersten Blick wirkt der weißhaarige Jüngling ganz normal, doch tief in seinem inneren Schlummern ungeheure Kräfte. Er ist der Sohn des Dämons Sparda, der vor 2000 Jahren die finsternen Armeen des Teufels Mundus in die Flucht schlug und so die

Menschheit vor ihrem Untergang bewahrte. Dante wandelt auf den Spuren seines Vaters. Das Halbblut hat sein Leben dem Kampf gegen das dämonische Treiben auf unserem Planeten gewidmet.

Als eines Tages die hübsche Dämonenjägerin Trish in seiner Tür steht und ihm davon berichtet, dass die Heerscharen des Grauens im Begriff sind, das Menschenreich erneut anzugreifen, zögert er keine Minute. Der Hort des Bösen soll sich auf Mallet Island befinden. Und so machen sich die beiden Dämonenjäger zu dem entlegenen Eiland auf, um den Kreaturen der Hölle mit vereinten Kräften zu begegnen.

Das war's...

..., mehr Hintergrundstory hat Devil May Cry nicht zu bieten. Zwar wird man in der Rolle des Dante durch kleine Handlungsschnipsel bei der Stange gehalten, doch sind diese, unterm Strich betrachtet, nichts weiter als schmuckes Beiwerk. Das Spiel lebt nämlich nicht von einem spannenden Plot, so wie man es von anderen Werken Shinji



○ Kämpfe in der Luft sind keine Seltenheit.

Mikami bis jetzt immer gewohnt war, sondern nur von Action, Action und nochmals Action.

Ganz im Stile erfolgreicher Hollywood-Filme wird diese durch spektakuläre Kämpfe generiert. Dabei kommt es aber nicht nur darauf an, möglichst viele Gegner zurück in die Hölle zu schicken. Ein Dämonenjäger



○ Einigen Gegnern könnt ihr nur im Fernkampf etwas anhaben.



○ Lässt Dante den Teufel in sich los, verändert er sein Aussehen.



○ Dem Granatwerfer kann kaum ein Gegner standhalten.

von Welt muss dabei auch Stil und Klasse an den Tag legen.

Und Action!

Zu Beginn seines Abenteuer ist Dante lediglich mit einem Schwert und zwei großkalibrigen Pistolen ausgerüstet. Mit diesen weiß er allerdings auf beeindruckende Art und Weise umzugehen. Ähnlich wie in Resident Evil-Spielen visiert ihr eure Gegner durch einen Druck auf den R1-Button an, mit X feuert ihr die Waffe letztendlich ab. Die Nahkämpfe des Dämonenjähgers werden mittels der Dreieck-Taste aktiviert, wobei ihr mit dem Analogstick bestimmt, welcher Schlag ausgeführt werden soll. Das Besondere bei Devil May Cry ist, dass ihr eure Attacks mühelos zu schier endlosen Kombinationen aneinanderreihen könnt. Und sobald man das richtige Feeling für das Gameplay entwickelt hat, ist dies nicht einmal schwer. So könnt ihr beispielsweise eure Gegner mit einem kräftigen Schwertstich in die Höhe schleudern, ihn anschlie-

ßend mit euren Schießprügel, einem Ballartisten gleich, in der Luft halten, nur um nach einiger Zeit selbst in die Luft zu springen und ihm mit einem gezielten Hieb den Rest zu geben.

Mit Hilfe der Devil-Trigger-Energien kann Dante für einen kurzen Augenblick die dämonischen Kräfte seines leiblichen Vaters freisetzen. Innerhalb dieses begrenzten Zeitraums ist euer Held schneller, stärker und kann weiter springen. Noch nie war der Kampf gegen das Böse eindrucksvoller.

Blanker Stahl

Eure Hauptaufgabe besteht darin, den Ausgängen der Hölle den Garaus zu machen. Diese treten euch in den unterschiedlichsten Formen entgegen. Von skurrilen Puppen über madenverseuchte Fliegen und klauenbewehrte Echsenmenschen bis hin zu kaltherzigen Eismonstern: nichts bleibt dem Dämonenjäger erspart. Auch wenn sich eure Gegner durch ihr Äußeres unterscheiden, so haben sie doch etwas gemeinsam:



○ Immer feste druff! In Kisten liegen oft rote Orbs verborgen.



○ Gegenstände, die ihr aufsammelt, werden durch einen gelben Schimmer markiert.

Sie sind alle aufs Heftigste entschlossen, Dante ins Jenseits zu befördern. Aus diesem Grund werfen sich die Monster nur sehr selten alleine in den Kampf, sondern rotten sich in Gruppen zusammen. Um der Lage auch längerfristig gewachsen zu sein, erhält der Spieler nach und nach neue Waffen. Die Schießprügel (Schrotflinte, Granatwerfer, Nadelgewehr, Nightmare-Beta) besitzen zwar eine gewaltige Feuerkraft, sind jedoch bei weitem nicht so effektiv wie die drei



○ Ohne seine enorme Sprungkraft wäre Dante im Kampf gegen die Dämonen aufgeschmissen.



○ In den Secret Missions gilt es oft, innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl an Gegner zu eliminieren.



○ Auch in Devil May Cry gilt: Angriff ist die beste Verteidigung!

magischen Nahkampfinstrumente. Die blitzumwirkte Klinge Alastor lässt den Helden schneller agieren, während die rotglühenden Panzerhandschuhe des Ifrit ihm ungeheure Kräfte verleihen. Die größte Macht unter den Waffen besitzt jedoch das legendäre Schwert Sparda. Jede Waffe verleiht darüber hinaus ihrem Träger besondere Fähigkeiten.

Mengenrabatt

Bevor ihr aber wild durch die Lüfte segeln oder euren Gegnern Feuerbälle entgegenschleudern könnt, müsst ihr zunächst einmal etwas Leistung zeigen. Umsonst ist nämlich nur der Tod, und der kostet das Leben. Für getötete Dämonen erhaltet ihr rote Energiekugeln. Je eindrucksvoller Dante kämpft, desto großzügiger fällt die Ausbeute für ihn aus. Dank dieser Orbs könnt ihr Energietränke, heiliges Wasser und andere nützliche Hilfsmittelchen erwerben oder die speziellen Waffenfertigkeiten erlernen.

Es gibt aber noch mehr zu ergattern. Die gelbe Orbs erhöhen euren Continue-Vorrat, grüne Energiebälle spenden neue Lebenskraft, während die blauen gleich die gesamte Power-Leiste verlängern.

Reizüberflutung

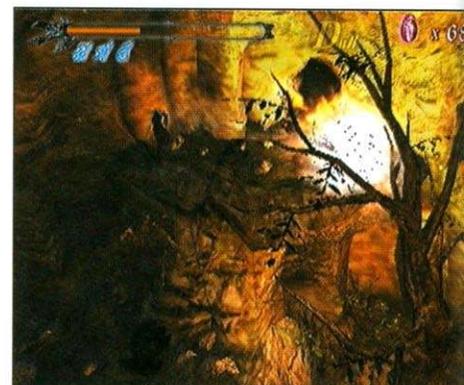
Insgesamt 23 Level und zwölf Secret-Stages muss Dante in Devil May Cry durchwandern. Dabei geht es zwar hauptsächlich darum, einen speziellen (End-)Gegner zu erledigen, kleine Rätsel und mitunter sehr anspruchsvolle Sprungpassagen lockern das Spielgeschehen jedoch etwas auf. Solltet ihr einmal etwas vergessen haben oder wollt ihr einfach nur euer Orb-Konto aufbessern, könnt ihr jederzeit wieder in einen der vorherigen Level zurückkehren.

Bei der grafischen Gestaltung haben sich die Mitglieder des Teams „Little Devil“ mächtig ins Zeug gelegt. Sämtliche Areale sind komplett in 3D - keine vorgerenderten Hintergründe, nur Polygone. Das Abenteuer beginnt in



○ Die Lichteffekte sind einfach nur herrlich!

einem alten Schloss. Bereits hier erwarten den Spieler optische Leckerbissen der ganz besonderen Art. Prunkvolle Säulengänge verleihen dem Bau eine majestätische Würde. Bunte Glasfenster tauchen die gigantischen Hallen in ein unnatürliches Licht. Doch nicht nur in architektonischer Hinsicht ist Devil May Cry



○ Explosionen erhellen die Umgebungsgrafik in Echtzeit.

DIREKTVERGLEICH NTSC/ PAL

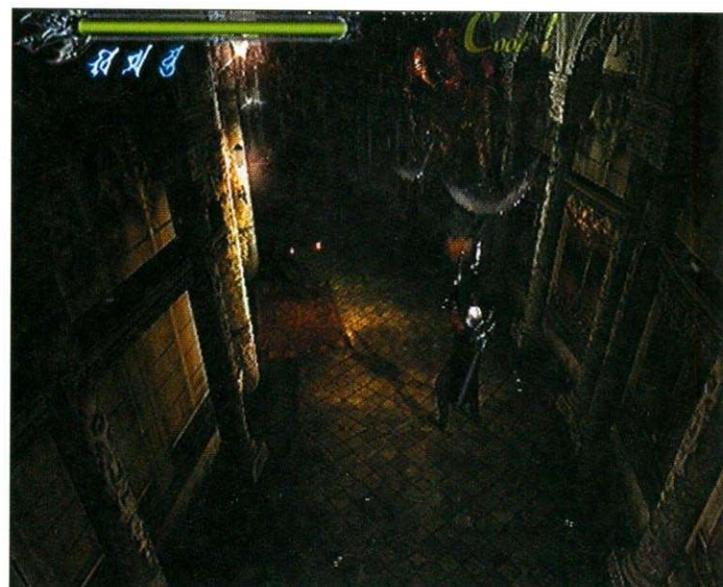
Den Unterschied zwischen der NTSC- und der PAL-Version sieht man am besten in einem direkten Bildvergleich. Bei der PAL-Version stechen die schwarzen Balken und das daraus resultierende verzerrte Bild sofort ins Auge. Zudem ist klar zu erkennen, dass die Farbgebung durch die schlammige Umsetzung verfälscht ist. Die NTSC-Version schneidet in Sachen Grafik (89%) und Rating (88%) deutlich besser ab.



○ NTSC-Version

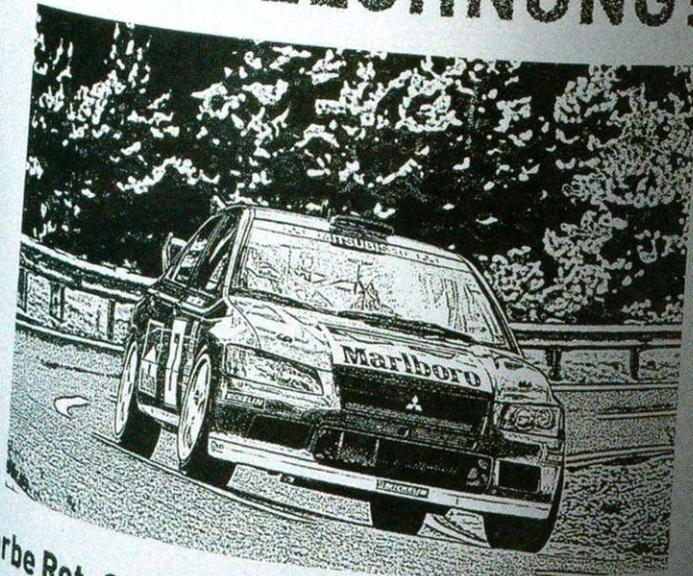


○ PAL-Version



○ Die Anzeige in der oberen rechten Ecke zeigt, wie cool eure Attacke ist.

MITSUBISHI VERMISST! HOHE BELOHNUNG!



Farbe Rot. Speziell für Rallyes abgerichtet.
Ist an das Leben in der Stadt nicht
gewöhnt und deshalb völlig hilflos.
Vorsicht: Der Wagen ist sehr temperamentvoll!
Bitte helfen Sie mir, ich bin von meinem
Auto abhängig.
Fragen Sie nach Tommy (ab 15 Uhr, DM 1,21 / min).

MITSUBISHI VERMISST
TOMMY
0190 / 57 85 78

PlayStation 2



WRC
WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP



Der Mitsubishi ist in guten
Händen: nämlich in deinen.
Mit WRC 2001 holst du die
Rallye-WM zu dir nach Hause.
Schick alle Teams der aktuellen
Saison auf ihren Original-
Offroadern durch die Hölle von
siebzig authentischen Strecken.
Ob Finnland, Korsika oder
Monte Carlo, mit der neuesten
3-D-Technologie lernst du jedes
Schlagloch der Welt kennen. Da
kann der Tommy lange suchen.

PlayStation 2
THE THIRD PLACE



www.wrc.com

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)

www.DE.scee.com



Dirk Gemeinhardt

007-AGENT IM KREUZFEUER

Sag niemals nie! Der Agent im Auftrag Ihrer PS2-Majestät.



Genauer betrachtet erinnern James Bonds Gesichtszüge an sämtliche bekannten 007-Mimen.

PS2 Man lebt nur zweimal! Der Name des „Feuerball“-Remakes aus dem Jahre 1983 trifft beim ersten PlayStation2-Einsatz des britischen Meisterspiels den Nagel auf den Kopf. Die Entstehungsgeschichte von 007: Agent im Kreuzfeuer ist spannender als so mancher Action-Thriller.

Nach den PSone-Erfolgen 007: Der Morgen stirbt nie, 007: Racing und 007: Die Welt ist nicht genug (auch Nintendo 64 und Game Boy Color) geriet Entwickler Electronic Arts in die Schlagzeilen. Die 128-Bit-Inszenierung des Bond-Movies Nr. 19 endete mit einem Fiasko. Verursacht durch ständige Terminverschiebungen ver-

setzte man den (Agenten-)Mann von Welt in den frühzeitigen Ruhestand. „Wir erkannten, dass das Spiel zum Zeitpunkt der angestrebten Veröffentlichung nicht mehr interessant sein würde“, erklärt Steve Perkins, Product Manager EA.

Grandioses Teamwork

Aus diesem Grund kreierten die beiden Electronic-Arts-Studios EA Redwood Shores und EA Canada eine vollkommen neue Story. In Kooperation mit der Vermögensverwaltung des James-Bond-Schöpfers Ian Fleming, Danjaq, und den Metro-Goldwyn-Meyer-Studios kam man schnell auf einen grünen Zweig. Für den filmreifen

Handlungsstrang, der locker als Drehbuchvorlage für einen neuen Bond-Zelluloidstreifen hätte dienen können, engagierten die Macher routinierte Profis aus der Traumfabrik Hollywoods. Dazu gehört z.B. Danny Wilson. Zu seinen Referenzen zählen Film- bzw. TV-Hits wie „Rocketeer“, „Der rote Blitz“, „The Sentinel“ und „Viper“. Zudem profitierten in letzter Zeit zunehmend die Softwarehäuser Bullfrog, Maxis und Lionhead Studios vom Talent des US-amerikanischen Screenwriters.

In geheimer Mission

Obwohl M, Q und R die einzigen bekannten Gesichter bei 007: Agent im Kreuzfeuer



Die KI der Gegner hätte gewiefter ausfallen können.



In manchen Spielpassagen ist ein kluges Köpfchen gefragt.



○ Vier ist Trumpf: Bis zu vier Spieler können sich in vier Spielmodi sich heiße Matches liefern.

er sind, brauchen die Videospiele-Bösewichter den Vergleich mit Star-Schergen à la Goldfinger (Gert Fröbe), Blofeld (u.a. Telly Savalas), Stromberg (Curt Jürgens) etc. nicht scheuen. Im PlayStation2-Visier von Bonds Walter-P99-Pistole befindet sich diesmal Nigel Bloch. Sowohl das amerikanische CIA als auch der britische MI6 vermuten, dass es hinter der Fassade seines Unternehmens in Hongkong nicht mit rechten Dingen zugeht. Man legt ihm zur Last, mit biologischen Kampfstoffen zu handeln. Bloch ist allerdings nur der Handlanger von Adrian Malprave. Die Schweizer Industrielle möchte durch das illegale Klonen von menschlichen Stammzellen um jeden Preis die Weltherrschaft erlangen. Malpraves schmiedet Pläne, alle Regierungschefs der führenden Industrienatio-

nen (G8) durch genmanipulierten Doubles, die nach ihrer Pfeife tanzen, zu ersetzen...

Außer Rand und Bond

Im Großen und Ganzen ist 007: Agent im Kreuzfeuer als Hommage an die Kinofilme zu verstehen. Alle zwölf Missionen stellen ein „Best of“ aller Abenteuer des englischen Top-Spion dar. So verschlägt es James Bond an viele bekannte Schauplätze. Und so sind Déjà-vu-Erlebnisse in Hongkong, Bukarest, der Schweiz oder im südkinesischen Meer wahrlich kein Zufall, sondern Absicht. Folglich werden 007-Fans beim Gamedesign vollends auf ihre Kosten kommen. So aufwändig und abwechslungsreich wurde bislang noch kein Videospiele mit dem Geheimagenten in der Hauptrolle in Szene gesetzt. Die Mischung aus Ego-Shooter, Action-Adventure und Rennspiel zeigt eindrucksvoll,



○ Eine wahre Augenweide: Die Explosionen sind eine bombastische Effekthascherei.

007-DENKANSTÖBE

Folgende Filme lieferten u.a. für 007: Agent im Kreuzfeuer so manche Idee:

Goldfinger (1964) und Feuerball (1965)



○ Spannende Verfolgungsjagd mit dem Aston Martin.

Man lebt nur zweimal (1967)



○ Unterwasserbasis als Kulisse.

Diamantenfieber (1971)



○ Kampf auf einer Bohrrinsel

Goldeneye (1995)



○ Explosive Panzerfahrt durch enge Straßen.

Der Morgen Stirbt nie (1997)



○ Auftritt eines Kampfjets



○ Natürlich besitzen einige Waffen eine Zoom-Funktion.



◉ Beim Meistern bestimmter Missionsziele wird man belohnt.

wie man verschiedene Genres problemlos unter einen Hut bringen kann.

Aufwändiges Spektakel

Um die bestmögliche Qualität erzielen zu können, entschied sich Electronic Arts, die Arbeiten zwischen EA Redwood Shores und EA Canada aufzuteilen.

In Kalifornien wurde in erster Linie der Code für die acht First-Person-Intermezzi, sprich 66,67% von 007: Agent im Kreuzfeuer, programmiert. Das US-Team verwendete sowohl Tools und Dateien der Electronic Arts Graphics Library (EAGL) als auch die Quake-III-Engine von id Software. Für die Motion-Capturing-Aufnahmen ging man sogar noch einen Schritt weiter: Beispielsweise wurden im gleichen Zug die Westwood Studios (Command-&Conquer-Reihe) für alle Bond-Gespielinnen angemietet.

Die übrigen 33,33% gehen auf das Konto der kanadischen EA-Niederlassung in Vancouver. Daher tragen die vier Racing-Sequenzen auch die unverkennbare Handschrift der Need-For-Speed-Serie (u.a. PSone, 3DO und PC).

Duale Action

Neben der brillanten Technik liefert das nicht-lineare Gameplay ausgesprochen viel frischen Wind. Dem Begriff „Undercover“ kommt dabei ein hohes Maß an Bedeutung zu. Um echtes Agenten-Feeling entstehen zu



◉ Mit dem MG ist der Helikopter keine echte Bedrohung.

lassen, gibt es für jede Ego-Shooter-Mission zwei verschiedene Lösungswege, die ans Ziel führen. Einerseits kann der (Lady-)Killer ausschließlich mit Waffengewalt über die Polygon-Leichen gehen. Das heißt im 007-Jargon: Wählt man die harte, Bond-atypische Tour bestimmen vorwiegend martialische Feuertreffen das Spielgeschehen.

Andererseits garantiert der Kampf auf leisen Sohlen mehr Nervenkitzel. Die Verwendung von Qs raffiniertem Hightech-Fundus macht den Weg für galante, weniger auffällige Methoden frei. Man muss lediglich verstehen, sich in brenzligen Situationen unerkannt aus der Affäre zu ziehen.

Bond-bastisch!

Auch im Hinblick auf die Kalibergröße hat der britische Geheimdienst einiges zu bieten. Unter dem Bitmap-Frack steckt wie gehabt eine Walter P99 samt Schalldämpfer im Holster. Sowohl die legendäre 9-mm-Pistole als auch alle anderen (halbautomatischen) Waffen wurden aus lizenzrechtlichen Gründen umbenannt. Dennoch entsprechen die Polygon-Modelle in Handhabung, Form und Far-



◉ Bei turbulenten Verfolgungsjagden muss man des Öfteren tief Luft holen.

Nicht Sean Connery, sondern der US-Mime Larry Nelson trat als erster James Bond vor die Kamera. Was viele 007-Fans nicht wissen: Am 21. Oktober 1954 um 20.30 Uhr strahlte der amerikanische TV-Kanal CBS im Rahmen der „Climax! Mystic Theatre“-Sendereihe den Titel „Casino Royale“ aus. Es handelt sich um die erste Romanverfilmung des Bond-Vaters Ian Fleming (1908-1964). Das erste James-Bond-Abenteuer, natürlich in schwarz-weiß, geriet jedoch in Vergessenheit. Mit dem Triumphzug der Videorecorder erlebte „Casino Royale“ als VHS-Collector's-Edition den zweiten Frühling. Elegante Atmosphäre, böse Schurken und attraktive Frauen – die Fernsehserie nimmt bereits einiges vorweg, das in der 37-jährigen Bond-Erfolgsgeschichte fortan.



BOND, JAMES BOND NO. 1



SMACK! DOWN JUST BRING IT

ONLY FOR
PlayStation 2

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



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





⊙ Duelle mit Scharfschützen steigern die Spannung ins Unermessliche.



⊙ Mit der Auto-Aim-Funktion ist man klar im Vorteil.

tonabfrage beim Beschleunigen. Auf Knopfdruck kann man ganz nach Belieben dosiert auf die Pedale steigen. Ein Feature, von dem sich so manche Rennspiel-Produzenten eine Scheibe abschneiden können.

Königliche Optik

Genauso anziehend wie die lasziven Bond-Mädels präsentiert sich die grafische Darbietung. Man bekommt im Lauf der acht bis zehn Stunden Spielzeit qualitativ hochwertige PlayStation2-Grafik geboten. Verstärkt werden diese positiven Eindrücke durch die gesamte Farbgebung – abhängig von der Thematik wurde jede Kulisse in ein stimmiges Farbenmeer getaucht. Letztendlich verleihen Echtzeit-Lichteffekte und

fulminante Explosionen 007: Agent im Kreuzfeuer eine markante Note. Abendrein brauchen sich PAL-Verfechter zu keiner Zeit den Kopf über die Anpassung an die europäische Fernsehnorm zerbrechen; denn Electronic Arts hat standardgemäß auf eine nahezu perfekte Konvertierung (Mini-PAL-Balken) Wert gelegt. Als unschön erweisen sich die vereinzelt auftretenden Slowdowns, der ansonst flüssig über den Bildschirm flimmernden Framerate.

Verdächtige Akustik

Natürlich lebt die musikalische Untermalung von den verschiedenen Interpretationen der „James Bond Theme“-Melodie von Monty Norman (1962). In jeder erdenklichen Situation setzt man mit diesem Ohrwurm im PS2-Drehbuch akzentuierte Höhepunkte. Kritik muss sich 007: Agent im Kreuzfeuer bei der Synchronisation gefallen lassen. Hier sucht man die bekannten Originalstimmen vergebens. Frank Glaubrecht, der deutsche Sprecher von Pierce Brosnan, wäre an dieser Stelle sicherlich erste Wahl gewesen.

Leider hat Electronic Arts die Audio-Zügel etwas schleifen lassen. Besitzer eines Heimkino-Equipments kommen nicht in den Genuss des Dolby-Surround- oder dts-Tonformats. Stattdessen ertönen altmodische Stereoklänge aus den Lautsprechern – hier hat man eindeutig am falschen Ende gespart.



⊙ An Sex-Appeal fehlt es dem Spiel gewiss nicht.



⊙ In zwei Stages wird Bond chauffiert.

FAZIT

007: Agent im Kreuzfeuer bietet alle Zutaten, die ein James-Bond-Spiel ausmachen. Dass man eine neue Handlung entwarf, die auf keinem 007-Film basiert, hat sich als klarer Vorteil erwiesen. Electronic Arts konnten den Fantasien freien Lauf lassen. Diese Umstände wirken sich besonders positiv auf das Level-design aus. Im Klartext: Die Kombination aus Ego-Shooter und Rennspiel ist erfrischend wie ein Glas Vodka Martini, der selbstverständlich geschüttelt und nicht gerührt ist. Als störend stellt sich die relativ kurze Spielzeit heraus, da der Titel erst nach Bewältigung des ersten Drittels an Rasananz gewinnt. Auch die Tatsache, dass zum Schluss der theatralische Showdown regelrecht im Chaos untergeht, muss man dem ansonsten überdurchschnittlich guten PlayStation2-Spiel zur Last legen.

POSITIV

- illustrer Genre-Mix
- 007-Feeling
- tolle Grafik

NEGATIV

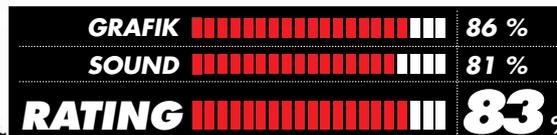
- sehr kurze Spielzeit
- fehlender Showdown
- vereinzelt Slowdowns

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Half-Life (dt.)	88%	11/01
2. Red Faction	86%	07/01
3. 007: Agent im Kreuzfeuer	83%	12/01

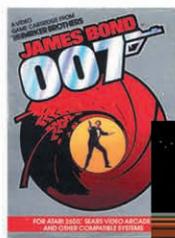
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	EA Games		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	29.November		



1983, die Zeit, in der Videogames noch Telespiele hießen, erschien für die beiden Oldies Atari VCS 2600 und ColecoVision das Cartridge

007: James Bond. Der charman- te Ladykiller feiert damit sein erstes 007-Intermezzo im Konsolenbereich. Alle Missionen basieren auf den drei Bond- Filmen „Diamantenfieber“, „Der Spion, der mich lieb- te“ und „Moonraker“. Besonders Gentlemen-like: Her- steller Parker Brothers warb mit dem Spruch „Verschiedene Level und Special Effects kombinieren Her- ausforderung und Spannung. Das beste von Bond in einem großartigen Spiel!“ auf der Packungsrückseite.



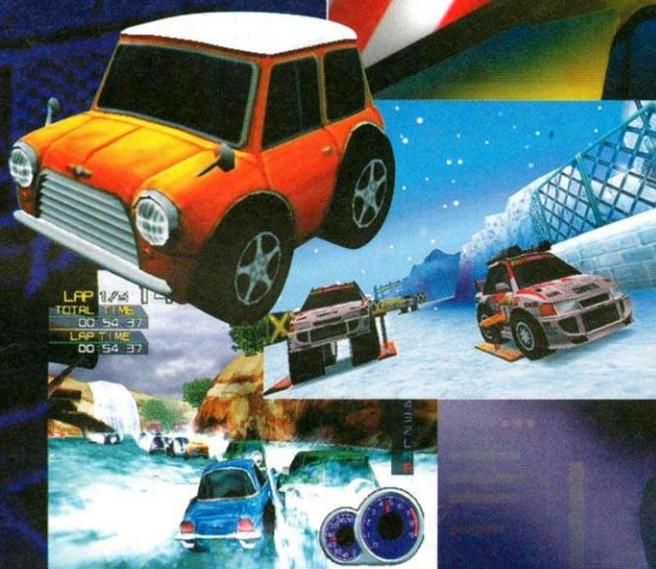
LIEBESGRÜBE AUS DEM 8-BIT-NIRVANA



MiDAS
GAMES

präsentiert

**Mach´
erst mal
deinen
Führerschein!**



PlayStation®2

**über 100 Traumgefährte...
97 heiße Rennstrecken...
und die obligatorische Champagnerdusche zum Sieg!**

MiDAS
GAMES

Midas Computer Games GmbH
Ferdinand-Gabriel-Weg 7 • Industriegebiet Süd-Ost • 59494 Soest
Tel: 02921-785840 / Fax: 02921-943683

midasgames@aol.com
www.midasinteractive.com

MiDAS
GAMES

WRC WORLD RALLY Championship

Sven Liebold



Der König ist tot, es lebe der König! Rallye-Referenz Colin McRae ist abgelöst worden.

nur haarscharf an metertiefen Abhängen und Schluchten vorbei, die sich bei einer Fehleinschätzung tödlich rächen können. Deswegen bleiben wir auch brav hinter unserer Konsole sitzen und steigen lieber in unseren virtuellen Rennwagen.

Wolf im Schafspelz

Die Köpfe der 1999 ins Leben gerufenen Evolution Studios hatten aber eigentlich einen ganz anderen Background. Firmengründer Martin Kenwright verdiente sich vormals seine Brötchen bei Digital Image Design, die sich in der PC-Szene durch ihre genialen Flugsimulatoren einen Namen machten. Zusammen mit dem Ex-Psygnosis-Producer Ian Hetherington verfolgte er jedoch eine neue Vision. Zwölf der talentiertesten Entwickler der gesamten Videospielszene wurden rekrutiert, um in gut zwei Jahren Arbeit einen absoluten Ausnahmetitel aus dem Boden zu stampfen: WRC.

Zu Beginn dieses Jahres sicherte sich Sony



◉ Sogar die Streckenbegrenzungen flattern im Wind.



◉ Ob's stürmt oder schneit - ein Rallye-Pilot hat keinen Respekt vor Naturgewalten.



◉ Wenn der Kühler erst einmal raucht, kann man das Rennen getrost vergessen.



◉ Nur wer Gefühl mit Gas und Bremse zeigt, wird Herr der Haarnadel.

PS2 Der Rallye-Sport gewinnt zwar immer mehr an Beliebtheit, ist jedoch im Vergleich zum monströsen Formel-1-Zirkus noch ein relativ kleines Licht, obgleich die Fahrer der Rallye-FIA sich wesentlich größeren Gefahren und Wagnissen aussetzen, denn hier geht es nicht nur um schnelle Zeiten, sondern oft ums blanke Überleben. Der Kampf zwischen Material, Fahrer und Natur führt oft



◉ Nachfahrten sind dank hervorragendem Lichtkegel kein Problem.



☉ In Kenia trifft man neben neugierigen Eingeborenen auch Zebras und Giraffen am Straßenrand.

die FIA-World-Rally-Championship-Lizenz auf mindestens fünf Jahre. Somit sind sämtliche Teams, Fahrer, Wagen, Sponsoren aus der echten Rallye-Saison im Spiel integriert. Lediglich der gute Colin McRae wurde scheinbar aus rechtlichen Gründen in „Fahrer für Ford“ umgetauft.

Nach einem aufwändigen und langen Intro, das einen sehr stylischen Zusammchnitt aus spektakulären Rallye-Szenen zeigt, befinden wir uns auch schon im Hauptmenü. Neben den obligatorischen Zeitrennen und Einzel-Rallyes liegt der Schwerpunkt des Games natürlich auf dem Meisterschafts-Modus. Nur hier werden nach und nach neue Länder und Etappen freigeschaltet, denn zu Beginn stehen uns gerade mal vier Events mit nur jeweils einem Kurs zur freien Verfügung.

Das Turnier beginnt mit der Wahl des richtigen Fahrzeugs. Aus sieben unterschiedlichen Teams sucht man sich seinen Favoriten und entscheidet sich für die entsprechende Fahrer-Navigator Kombination. Sämtliche Rallye-Boliden unterscheiden sich in Aussehen, Handling und vor allem Motorensound.

Wer einmal Tommi Mäkinens Mitsubishi Lancer gehört hat, wird bei der nächsten Fahrt im eigenen Auto feststellen, wie leise und lieb doch normale Pkws eigentlich klingen - da hilft selbst das Abmontieren der Auspuffanlage nichts. Man bekommt bei WRC fast Gänsehaut, wenn das virtuelle Tourenmeter in den roten Bereich rutscht. Knallende Fehlzündungen und aggressives Dröhnen lassen jedem Motorsportfreund das Herz höher schlagen.

In 311 Tagen um die Welt

Der Rallye-Zirkus zieht knapp ein Jahr lang fast um den ganzen Erdball. 14 Länder fordern auf jeweils fünf Etappen den Piloten ihr ganzes Können ab. Von Monaco aus geht es beispielsweise weiter ins eisige Schweden, gefolgt von Portugal und Spanien. Auf dem weiteren Reiseplan stehen Argentinien, Zypern, Griechenland, Kenia, Finnland, Neuseeland, Italien, Frankreich und Australien. Die Meisterschaft endet schließlich mit dem letzten Rennen auf der englischen Insel.

Die Entwickler orientierten sich bei der Streckengestaltung an den original 70



☉ Nach jedem Rennen gibt es ein atemberaubendes Replay zu bewundern.



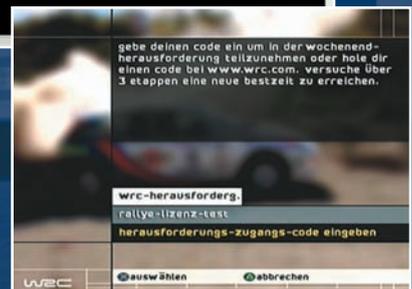
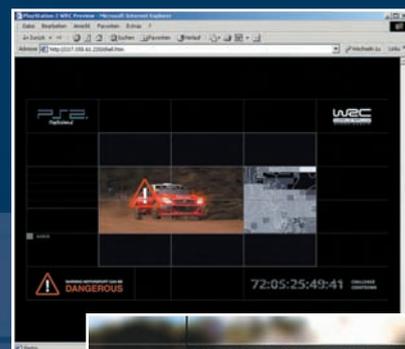
☉ Drei Sekunden Strafe für faules Auf-der-Seite-liegen!

Gewinnt Tommi Mäkinens Mitsubishi Lancer Evo 6



Sony Computer Entertainment hat sich etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Im Spiel gibt es einen Modus, der sich WRC-Herausforderung nennt. Auf drei Etappen müsst ihr eine vorgegebene Zeit unterschreiten und erhaltet dann einen Code, der auf der Internetseite www.wrc.com eingegeben werden muss. Danach erhält man detaillierte Instruktionen, wie man sich für den eigentlichen Wettbewerb registriert.

Dieser findet an vier Wochenenden statt. Am Donnerstag vor jeder Challenge wird im Internet der Zugangs-Code veröffentlicht, der jedem Spieler den gleichen Wagen und die gleichen Etappen im Spiel freischaltet. Dann hat man bis Sonntagnacht Zeit, seine Bestzeit in Form eines weiteren Codes auf der Internetseite zu verewigen. Montags werden sämtliche Ergebnisse veröffentlicht. Am Ende der vierten Challenge werden die Spitzenfahrer bestimmt, die Ende März bei der Rallye in Zypern dabei sein werden und dort das Finale ausfechten. In Anbetracht eines über 120 000 DM schweren Preises werden hier wohl bald bundesweit die Joy-pads und Lenkräder glühen.



maximale beschleunigung, niedrigere höchstgeschwindigkeit

einstellungen	lang	mittel	kurz
gänge	zunehmend	normal	stark
bremstärke	langsam	mittel	schnell
lenkung	tracken	nass	spikes
federn	weich	mittel	hart

WRC

⊙ Vor dem Rennen kann das Setup den Witterungsverhältnissen angepasst werden.

Etappen des echten FIA World Rally Championship. Dabei gelang es ihnen nicht nur den Verlauf der Kurse spannend zu gestalten, sondern auch das jeweilige Landesflair auf dem Bildschirm wiederzugeben. Egal in welchem Gebiet ihr euch gerade befindet, die gesamte Umgebung wirkt stets wie aus einem Guss.

Spline statt Polygon

Dies liegt vor allem an einer neuen 3D-Technologie, die von den Evolution Studios speziell für diesen Titel entwickelt wurde. Dank der „Spline-World“ fressen die Tracks von WRC nur wenige hundert Kilobyte statt riesiger Speichermengen. Ohne große Komplikationen entstanden so kilometerlange Kurse auf den Monitoren der Entwickler. Mit Hilfe der Splines (eine Art biegsame 3D-Linien) ist es möglich, in nur wenigen Minuten einen Straßenverlauf in die gewünschte Landschaft zu meißeln.

Ein weiterer Vorteil, der vor allem dem Hauptspeicher zugute kommt, ist der Einsatz von Zufalls-Objekten. Bis auf den eigentlichen Straßenverlauf ist fast nichts der beeindruckenden Umgebung von den Ent-



⊙ Leider sind alle drei Schwierigkeitsgrade für Rennprofis nicht sehr fordernd.

wicklern vorgefertigt worden. Mit Hilfe einiger Parameter kreieren sich die Arealen praktisch selbst, was vor allem den gesamten Produktionsablauf erheblich beschleunigte. Hätte Evolution sich dazu entschlossen, jeden Baum und Busch von Hand auf den über 70 Strecken zu platzieren, wäre der Titel wohl erst 2003 fertig geworden. Man achtete aber nicht nur auf eine authentische Flora der jeweiligen Länder, sondern bemühte sich auch, Farbgebung und Lichtverhältnisse korrekt wiederzugeben. Durch den gezielten Einsatz einiger grafischer Effekte glaubt der Spieler, die Witterung und das Klima schon beinahe körperlich spüren zu können. Besonders die dramatischen Lens-Flares haben es uns angetan. Auf Bergstraßen kann beim

Überqueren einer Kuppe plötzlich für einige Sekunden völliger Sichtverlust entstehen, da man von einer brachial scheinenden Sonne überrascht wird.

Es ist wirklich sehr eindrucksvoll, über einen virtuellen Kurs zu brettern und dabei nie das Gefühl zu haben, sich in einer „limitierten“ Welt zu befinden. Besonders in den zahlreichen Gebirgs-Etappen wird man immer wieder durch den Anblick monumentaler Felswände überwältigt, die sich graziös an den hinterlistigen Serpentinaen vorbeischieben. Erwischt der Pilot hier eine Kurve nicht, heißt es: „Abflug!“ – und zwar mehrere hundert Meter in die Tiefe. Das gab es in noch keinem Rallye-Spiel.

Trotz der freizügigen Landschaft sollte man allerdings nicht zu wild abkürzen, da sonst empfindliche Zeitstrafen drohen und der Bolide automatisch zurück auf den Kurs verfrachtet wird. In seltenen Situationen hatten wir allerdings auch den Eindruck, dass diese

Täuschend echt!

Die Entwickler gaben sich redlich Mühe, das jeweilige Ambiente eines Landes perfekt nachzustellen. Es fällt teilweise wirklich schwer, zwischen echtem Bild und virtueller Welt zu unterscheiden. Links seht ihr ein echtes Foto und rechts die PlayStation2-Version.



⊙ Sämtliche Bewegungen der Fahrer stammen aus Motion-Capture-Studien.



○ Geblendet: die Lensflare-Effekte können dem Piloten schon mal die Sicht rauben.



○ Eine kleine Karte unterstützt die Orientierung.

CPU-Entscheidungen oft nicht ganz nachvollziehbar waren und wir praktisch ohne Schuld strafversetzt wurden.

Harte Arbeit

WRC ist ein gelungener Hybrid aus Simulation- und Arcade-Elementen. Das Handling der Fahrzeuge ist leicht zugänglich und ermöglicht es auch einem Anfänger, bereits nach kurzer Zeit die ersten heftigen Drifts auf das Parkett zu legen. Vor jedem Rennen hat der Fahrer zwar Gelegenheit, in einem spartanischen, aber zweckmäßigen Menü das Wagen-Setup zu ändern, doch die vom Spiel empfohlenen Einstellungen sind eigentlich immer ausreichend und den Bodenverhältnissen entsprechend ausgewählt. Wer dennoch selber Mechaniker spielen will, hat beim „Shakedown“ pro Rallye zweimal Gelegenheit, seine eigenes Setup im entsprechenden Gelände zu testen. Für den optimalen Rennspaß ist übrigens ein Lenkrad fast unumgänglich. Mit dem GT Force-Wheel von Logitech wird der Spieler geradezu in den Bildschirm gesaugt. Bis auf die Außenperspektive lässt es sich hervorragend aus den restlichen vier Ansichten spielen. Die Wagenmodelle sind zwar sehr detailliert, mitsamt den echten Gesichtern der Fahrer,

doch das Geschwindigkeitsgefühl blieb etwas auf der Strecke. Dennoch wird hier jeder seinen perfekten Blickwinkel finden.

Die Wagen steuern sich herrlich direkt und lassen sich bis auf den Zentimeter genau um die Kurve führen – das entsprechende fahrerische Können natürlich vorausgesetzt. Wie im richtigen Rallye-Leben ist nämlich ein sensibles Spiel mit Bremse und Gas nötig, damit der Wagen formschön und zeitsparend durch fiese Haarnadeln brettert. Bleifuß-Spezialisten sind hier völlig fehl am Platz.

Den letzten Kick bekommt der Spieler aber mit dem extrem schnellen und flüssigen Spielablauf verpasst. Mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde heizt man butterweich durch die atemberaubenden Landschaften. Wer dachte, die Rallye-Abschnitte in Gran Turismo 3 wären dynamisch, wird hier schnell eines Besseren belehrt. Der Zwei-Spieler-Modus enttäuscht allerdings ab und an mit kernigen Ruckelorgien und sehr verspätetem Grafikaufbau.

Auch ist von dem groß angekündigten komplexen Schadensmodell, zumindest außen, nicht sehr viel übrig geblieben. Die Karosserie fängt sich zwar ein paar Beulen ein, doch von realistisch berechneten Verformungen ist keine Spur zu sehen. Im Inneren sieht es dagegen

schon etwas anders aus. Vom Getriebe über Achse, Lenkung oder Kühlerwasser kann man hier sehr wohl seinen fahrbaren Untersatz in die Knie zwingen. Es ist jedenfalls kein schöner Anblick, wenn Richard Burns nur noch im ersten Gang mit Linksdrahl und qualmendem Kühler über den Zielstreifen holpert.



FAZIT

Wahnsinn! Wer auch nur ein bisschen Rennfahrerblut in sich spürt, wird um diesen Titel nicht herumkommen. Evolution Studios muss sich selbst hinter der japanischen Genre-Referenz GT3 nicht verstecken, denn an Dramatik und Dynamik ist WRC kaum zu übertreffen. Herrliche Landschaften, perfektes Handling und eine brachiale Geräuschkulisse sind nur ein paar der gut ausgesuchten Zutaten für dieses edle Rallye-Menü. Eine Rüge muss allerdings zum einen für die sehr langen Ladezeiten und zum anderen wegen des sich etwas undeutlich sprechen Navigator erteilt werden. Selbst wenn man alle anderen Effekte in der Lautstärke reduziert, fällt es durch die störenden Funknebengeräusche oft schwer, den Anweisungen des Karten-Gurus zu folgen. Auch wirkt der Multiplayer Mode ein bisschen wie ein vergessenes Stiefkind. Ansonsten gibt es wahrlich fast keine Ausreden, die um die Anschaffung von WRC herumführen. Codemasters wird es nicht leicht haben, mit ihrem bereits angekündigten PS2-Colin McRae noch eins drauf zu setzen. Kaufen! Gas geben! Spaß haben! Ein Rennspiel für Puristen.

POSITIV

- herrliche Landschaften
- über 70 Strecken
- geniale Soundkulisse
- atemberaubendes Fahrgefühl

NEGATIV

- träge Außenperspektive
- Splitscreen-Mode ruckelt
- undeutlich sprechender Navigator
- nur wenig erkennbare Karoserieschäden
- nervige Ladezeiten

PLAY DATEN

System		PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller	SCEE
		www.playstation.de	
Entwickler	Evolution Studios		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	28.November		

GRAFIK ██████████ 90 %

SOUND ██████████ 89 %

RATING ██████████ 88 %



○ Alle Wagen entsprechen bis ins letzte Detail ihren Originalvorbildern.



RAYMAN M

Marc Kirzeder

Rayman, Globox, Klingenbart & Co. im Clinch um den Thron der Multiplayer-Action-Spiele.



Der blaue Klops Globox liegt im Duell gegen die Kleinlinge klar vorn.



An hübschen Effekten wurde in Rayman M nicht gespart.

PS2 Raymans Solo-Abenteuer faszinieren Jung und Alt gleichermaßen. Spätestens seit Rayman Revolution dürfte der kleine Kauz mit den fehlenden Extremitäten auf eine riesige Fan-Gemeinde unter den PlayStation2-Besitzern blicken. Grund genug für Ubi Soft, diese mit Nachschub an kunterbunten Leveln zu versorgen. Dieses Mal liefert sich Rayman spannende Multiplayer-Duelle gegen die anderen Charaktere aus den farbenfrohen Vorgängern. Nicht nur Raymans Kumpel Globox und die putzigen Kleinlinge sind mit von der Partie, sondern auch die Widersacher Klingenbart und der bucklige Henchman Boo. Drei zusätzliche Bonuscharaktere muss der Spie-

ler erst freispielen. Die Rennen werden zu Fuß ausgetragen, schnittige Rennwagen sucht man in Rayman M vergebens. Gerade das macht eine Menge des knuddeligen Charmes der abwechslungsreichen Schlachten und Wettläufe aus.

Zwei Spiele in einem

Die eigentlichen Spiele basieren auf dem bewährten Gameplay des Jump'n Runs. Ob Hüpfen, Rennen, Rutschen oder Schwingen, das Move-Repertoire ist mit dem aus den Soloabenteuern identisch. Bei Spielbeginn entscheidet sich der Konsolist, ob er alleine gegen die CPU oder gemeinsam mit bis zu drei Freunden gegeneinander antre-

ten möchte. Im Anschluss wählt man unter den Protagonisten seinen persönlichen Favoriten aus. Zu Beginn steht nur die Anfänger-Liga zur Verfügung. Um weitere der insgesamt fünf Herausforderungen freizuschalten, gilt es zunächst drei Rennen bzw. Kampf-Level zu meistern. Die Pacours leben allesamt vom typischen Charme der Rayman-Serie - knallbunt wie eine Handvoll Smarties und so verspielt wie ein junger Hund. In den verwinkelten Kursen lässt sich so manche Abkürzung finden. Ein enorm wichtiges Spielelement sind die vielen Fallen und Hindernisse, welche über abgeschossene Bälle aktiviert werden. Blockieren diese doch im besten Falle den Weg des Gegners

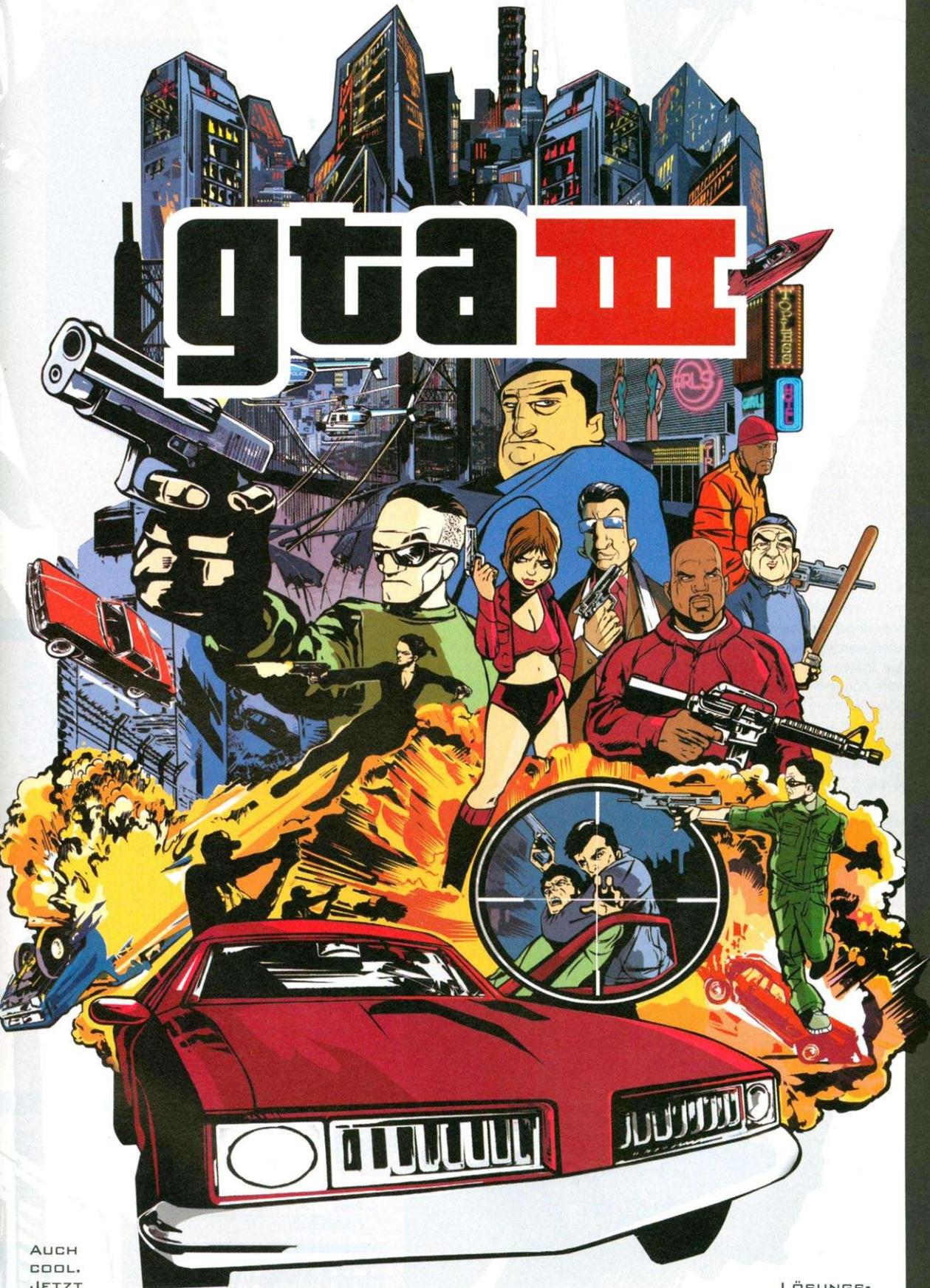


Die Knuddeloptik der Soloabenteuer wurde für Rayman M beibehalten.



Auch im Vier-Spieler-Splitscreen läuft Rayman noch schön flüssig.

GTA III



AUCH COOL. JETZT ÜBERALL AUF DVD:



PlayStation 2



LÖSUNGS- BUCH IM HANDEL:



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



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



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



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



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



PLAY THE PLAYSTATION
11/01, 92%



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



NOTE 1
„DIE GRAFIK VON GTA III HAUT DICH AUS DEN GANG- STERLATSCHEN. NOTE 1,“
BRAVO SCREENFUN 11/01



○ Mittels der Schultertasten werden die Gegner anvisiert und dann unter Beschuss genommen.



○ Chancengleichheit: Das Schwingen an den Ringen beherrschen alle Charaktere.

und verschaffen einem selbst den entscheidenden Vorteil im Rennen um die vorderen Plätze. Mit der gleichen Aktion kann man sich auch an die Lum-Ringe hängen und so elegant über schwierige Passagen hinwegschwingen. Ist das erste Rennen einmal gewonnen, darf man sich im sogenannten „Popolopoi-Rennen“ versuchen. Drei Runden innerhalb eines engen Zeitlimits müssen erfolgreich gelaufen werden. Herumfliegende Schmetterlinge lassen sich abschießen und somit wertvolle Bonussekunden gutmachen. In der dritten Variante gibt es dann ein Wiedersehen mit den Lums. In drei Runden gilt es, eine vorgegebene Anzahl an Lums einzusammeln und zudem noch den Wettlauf zu gewinnen.

Zu den Waffen

Ganz anders als in den Rennen geht es in den Kämpfen ab, welche sich in abgeschlossenen Arealen abspielen. Gleich in der ersten Disziplin, dem „Lum-Spring“, werden wieder die kleinen Leuchtkäfer bemüht. Wer zuerst eine bestimmte Anzahl von den flureszierenden Würmchen einsam-

melt, gewinnt. Per Eisschuss werden die Gegner kurzerhand für einen Moment eingefroren, woraus schnell extrem hektische Duelle um den nächsten Punkt entbrennen. Denn wer zuerst alle Lums eingesammelt hat, gewinnt. Der zweite Event nennt sich „Lum-Fight“ und entspricht den Regeln nach am ehesten einem klassischen Deathmatch. Wer zuerst eine vorgegebene Anzahl von Punkten macht, hat die Nase vorn und gewinnt das Spiel. Zu diesem Zweck tauchen in den Leveln an bestimmten Punkten Waffen auf, mit denen den Gegnern ordentlich eingeheizt wird. Zu guter Letzt gibt es noch den „Capture The Fly Mode“. Erneut müssen die wehrlosen Glühwürmchen als Streitobjekt herhalten. Diese dienen den Herausforderern als Pfand. Wer den Lum am längsten bei sich halten kann, geht als Sieger vom Feld.

Hingucker

Optisch muss sich Rayman M nicht hinter den Solo-Teilen der Serie verstecken. Die Level sind mit viel Liebe zum Detail effektiv in Szene gesetzt. Wunderschöne Echt-

zeit-Lichteffekte begleiten die Rennläufer über das ganze Spiel hinweg. Bei den Kämpfen zieren zahlreiche Partikeleffekte die abgeschossenen Projektile und je mehr Spieler um den Sieg ringen, um so spektakulärer fallen die Explosionen aus, die permanent den Bildschirm grell erleuchten.

FAZIT

Rayman funktioniert auch als Multiplayer-Action-Game. Die putzigen Charaktere haben nichts von ihrem Charme eingebüßt und das Gameplay kann mit seiner Mischung aus Wettrennen und Kämpfen voll überzeugen. Die CPU-Gegner passen sich geschickt der eigenen Spielstärke an und sind deshalb alles andere als leicht zu schlagen. Damit teilt der erste Rayman-Action-Titel auch das Los vieler anderer Spiele, die ihren Kick aus dem Match gegen die eigenen Freunde ziehen. Richtige Schadenfreude mag erst im Duell gegen menschliche Kontrahenten aufkommen. Hat man wiederholt den Kumpels im letzten Augenblick den Rang abgelaufen, dann wird man nur schwer sein hämisches Grinsen verbergen können. Wer nur selten Besuch bekommt und trotzdem nicht auf Mehrspieler-Kämpfe verzichten möchte, der sollte auf jeden Fall erst ein Probespielchen wagen. Wer Rayman liebt und eine Menge Freunde sowie einen Multitap sein Eigen nennt, greift zu.

POSITIV

- spannende Mehrspieler Duelle
- knallbunte Rayman-Knuddelgrafik
- ansteigender Schwierigkeitsgrad

NEGATIV

- alleine auf Dauer öde
- teils sehr schwer
- leichte Slowdowns

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Ubi Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler	Ubi Soft		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	29. November		

GRAFIK 82 %

SOUND 85 %

RATING **79 %**



○ Einige Waffen, wie etwa dieser Feuerball, können auch über Bande auf eure Gegner abgefeuert werden.



PENNY
MARKT



Ab KW 48
Exklusiv
bei PENNY
erhältlich:

PlayStation
PAL

20
GAMES
für jeden

PlayStation®

20 ungekürzte
Playstation
Original-Spiele
in einer Box!!

79.95

MIT PENNY SPAREN!

MEHR FÜRS GELD!

Heiko Strobel

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Auf zum PS2-Debüt mit Tony Hawk und zwölf weiteren Skateboard-Profis.



○ An jeder Ecke gibt es was zu bestaunen.



○ Lange Kombos knacken schnell den Hammer-Score.

PS2 Die erste spielbare Demoversion, welche wir in Ausgabe 10/2001 vorgestellt haben, konnte nur ansatzweise das verdeutlichen, was Tony Hawk's Pro Skater 3 wirklich zu bieten hat. Wie zu erwarten war, wird man auch im dritten Teil, der Hawk'sschen Skateboard-Serie durch ein spektakuläres Intro in die richtige Rollbrett-Stimmung versetzt. Wer daraufhin noch entspannt auf seinem Sessel verweilen kann, ist entweder krank, fährt selbst kein Skateboard oder hat einfach die Ruhe im Abonnement. Auf geht's zum 128-Bit-Geschredde mit Tony und Co.!

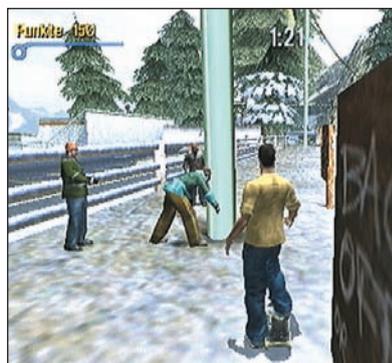
It's not a trick, it's a Tony

Kenner des brillanten Vorgängers werden bald merken, dass ein Brettartist auf der Strecke geblieben ist: Bob Burnquist fährt jetzt für einen anderen Hersteller und wird somit in Zukunft auf Konamis ESPN-X-Games-Skateboarding-Parcours durch

die Lüfte fliegen. Doch auch ein Bob Burnquist ist zu ersetzen, denn gute Rider gibt es zuhauf. Es wurde schlicht und einfach Bam Magera, einer der durchgeknallten Stars aus der TV-Serie „MTV: Jackass“ an seiner Statt genommen. Neben dem neuen Gesicht stehen auch noch die bekannten Sportler Elissa Steamer, Tony Hawk, Jamie Thomas, Geoff Rowley, Andrew Reynolds, Chad Muska, Rodney Mullen, Bucky Lasek, Eric Koston, Rune Glifberg, Kareem Campbell und Steve Caballero wieder mit auf den virtuellen Straßen zur Verfügung. Wem das Aufgebot an Profisportlern nicht ausreicht, kann wie gehabt seinen eigenen Charakter erstellen. Je nach Lust und Laune bastelt ihr euch euren Straßensurfer zusammen. Unmengen an verschiedenen Tattoos können am ganzen Körper platziert werden, ja sogar Narben stehen diesmal mit auf dem Programm. Die üblichen Kleidungsaccessoires, wie unterschiedliche Kopfbede-

SOUNDTRACK

A.F.I.	The Boy Who Destroyed The World
ADOLESCENTS	Amoeba
ALIEN ANT FARM	Not The Same
CKY	96 Quite Bitter Beings
DEL THE FUNKY HOMOSAPIEN	If You Must
GUTTERMOUTH	I'm Destroying The World
HOUSE OF PAIN	I'm A Swing It
KRS ONE	Hush
MAD CAPSULE MARKETS	N Pulse
MOTORHEAD	Ace Of Spades
NEXTMEN	Amongst Madness
OZOMATLI	Cut Chemist Suite
RAMONES	Blitzkrieg Bop
RED HOT CHILI PEPPERS	Fight Like A Brave
REDMAN	Let's Go Dirty
REVEREND HORTON HEAT	I Can't Surf
ROLLINS BAND	What's The Matter Man
XZIBIT	Paparazzi
ZEBRAHEAD	Check



○ Der arme Junge ist mit der Zunge am Pfosten festgefroren, ihr müsst ihm jetzt helfen.



○ Durch Erreichen sämtlicher Levelziele in jeder Runde, schaltet ihr weitere Skater und Strecken frei.



○ Bam Magera kann nicht ohne „Jackass“. Demzufolge ist sein Special-Trick auch recht brutal. Er schleudert sein Brett mitten in seine Fresse!

ckungen, T-Shirts, Hemden, Hosen, Socken und Schuhe sind ebenfalls in einer großen Bandbreite vorhanden.

Jeder so, wie man ihn kennt

Was besonders gefällt, ist, dass jeder polygonale Straßencowboy seinen eigenen Style mitbringt. Alle Charaktere glänzen mit butterweichen Animationen und realitätsgetreuen Gesichtstexturen, beinahe wie aus dem wirklichen Leben herauskopiert. Solltet ihr gleich zu Beginn mit verschiedenen Brett-künstlern losziehen und die ersten Manöver ausprobieren, werdet ihr schnell feststellen, dass die Pros nur einige wenige Standard-Tricks gemeinsam haben. Das übrige Repertoire besteht aus vielen individuellen Moves, welche die jungen Sportler auch in der realen Welt bevorzugen. So versteht es sich von selbst, dass der Neunhunderter zu Tony Hawks Spezialtricks gehört. Ebenso ist es einleuchtend, dass Rodney Mullens Über-Moves aus dem Freestyle-Bereich kommen.

Handstand-Double-Flip, Anti-Casper, Gazelle-Underflips etc. wurden ja auch von ihm in das Street-Skating integriert.

Auf das voreingestellte Trick-Kontingent der diversen Skater ist man allerdings nicht angewiesen. Ganz nach euren Wünschen könnt ihr die unzähligen Grab-, Flip-, Lip- und Spezialtricks auswechseln. Habt ihr beispielsweise keinen Bock mehr auf einen stinknormalen langweiligen Kickflip, ersetzt ihr diesen einfach durch den viel spektakuläreren Heelflip-Varial-Lien.

Auf zum Shoppen

Das Hauptmenü wird in Form eines virtuellen Skateshops dargestellt. Zum Bretter-, Rollen- oder Griptape-Tausch begeben euch an die Theke. Die verschiedenen Boards müsst ihr allerdings erst in den verschiedenen Arealen ausfindig machen. Die insgesamt neun Runden (Gießerei, Kanada, Rio, Vorstadt, Flughafen, Skater Island, Los Angeles, Tokio, Kreuzfahrt) werden in Form



○ Bei den drei Contest-Runden müsst ihr jeweils die Goldmedaille ergattern, um ein Skatevideo des Charakters freizuschalten. Insgesamt gibt es 16 Filmchen zu bestaunen!

MIT TONY HAWK INS ONLINE-VERGNÜGEN

Tony Hawk's Pro Skater 3 hält nicht nur als unangefochtener Fun-Sport-Champion auf der PlayStation2 Einzug, sondern bietet auch als erster PS2-Titel ein Online-Feature für die PAL-Gemeinde. Das Gute daran: Man muss nicht bis zur Veröffentlichung von Sonys Breitband-Adapter warten, um endlich online zu gehen. Dank des vorhandenen USB-Supports kann man auf eine Reihe USB-Modems sowie Ethernet-Adapter von Third-Party-Entwicklern zurückgreifen.

SONYS VARIANTE:

Der Breitbandadapter wird einfach an der Festplatten-Rückseite angebracht. Mit Sicherheit die eleganteste Lösung – voraussichtlicher Release ist allerdings erst im Sommer 2002.



Folgende Hardware-Peripherie-Geräte sollen laut Steve Ganem, Neversoft, auf jeden Fall funktionieren:

USB-ETHERNET-ADAPTER:

1. LinkSys EtherFast 10/100 USB Network Adapter USB100TX
2. D-Link DSB-650TX USB ETHERNET ADAPTER
3. SMC EZNET-USB 2102 USB
4. SOHware 10/100 Mbps USB Network Adapter NUB100



USB-MODEMS:

1. Zoom FaxModem 56K USB Model 2985L
2. USB Pocket 56K NetSurfer NMT00700
3. MultiTech Systems MultiModemUSB MT5634ZBA-USB
4. Actiontec Call Waiting USB Modem USB56012-01CW



Jeder gut sortierte Computer-Fachhandel sollte zumindest über eines der aufgelisteten Geräte verfügen. Seid ihr nun im Besitz eines anderen, nicht in der Liste aufgeführten, gilt folgende Devise: Zuerst ausprobieren, ob es funktioniert, bevor man sich übereilt ein neues kauft. Um eines vorwegzusagen: Nein, man kann nicht über einen PC online gehen.

SO GEHT'S:

Noch nie war online gehen so einfach. Man schließt einfach seine Hardware an den oberen USB-Port der PS2 an. Bei Adaptern braucht man ein zusätzliches Netzkabel, um diesen mit einem Kabel- oder DSL-Modem zu verbinden. Danach startet man lediglich das Spiel und gibt in der Konfiguration seinen Multiplayer-Namen und das verwendete Modem bzw. den Ethernet-Adapter an und hat es auch schon geschafft. Beim ersten Online-Zugang müssen lediglich die Zugangsdaten des Providers eingegeben werden. Nun kann man sich einen Server aussuchen (für Deutschland noch keiner vorhanden), um dort einem Spiel beizutreten oder auch selbst ein Spiel (siehe Multiplayer-Kasten) zu eröffnen. Dank Neversoft kann man auf einfachstem Weg ins World-Wide-Skate gelangen.

MULTIPLAYER-MODES

Bei den Mehrspieler-Duellen kann sich jeder seinen Lieblingscharakter aussuchen, mit dem er in die Matches einziehen möchte. Außerdem könnt ihr diesmal wählen, ob ihr den Bildschirm lieber vertikal oder horizontal splitten wollt. Insgesamt stehen euch sechs unterschiedliche Mehrspieler-Varianten zur Verfügung. Hier eine kurze Beschreibung der einzelnen Modes, die auch alle als Online-Matches spielbar sind. Es können maximal vier Personen an einem Wettkampf teilnehmen.

SKATE-FOR-FUN

Hier könnt ihr nach Lust und Laune und ganz ohne Zeitdruck die einzelnen Spots abskaten. Der Modus ist kein richtiges Duell, dient eher dem Aufwärmen, bevor es zur Sache geht.

TRICK-TURNIER

Bei diesem Wettbewerb legt ihr ein Zeitlimit fest und fährt danach gemeinsam, solange bis die Uhr abgelaufen ist. Wer am Ende die meisten Punkte auf seinem Konto stehen hat, ist der Sieger.

GRAFFITI

Das altbewährte Graffiti ist auch in Teil Drei wieder mit von der Partie. Innerhalb eines Zeitlimits müssen so viele Obstacles wie möglich mit der eigenen Farbe markiert werden, indem man einen ziemlich schwierigen Trick daran ausführt. Der Opponent hat allerdings die Chance, bereits eingefärbte Rampen durch einen extremeren Stunt in seiner Farbe zu lücheln. Sieger ist logischerweise derjenige, der am Ende des Durchgangs die meisten Rails, Rampen, Curbs etc. gekennzeichnet hat.



SLAP!

Dieser Modus könnte einer Art Deathmatch gleichkommen. Ihr sucht euch einen Level aus und legt ein Zeitlimit fest. Von nun an könnt ihr aufeinander losschlagen und probieren, euren Gegner vom Brett zu stoßen. Hierbei müsst ihr nicht extra einen Button betätigen. Wer schneller ist, bleibt auf dem Brett stehen, der andere erscheint beim Level-Anfang wieder. Wer die wenigsten Stürze hat, geht folgerichtig als Sieger vom Feld.



LOSER

Losier heißt die diesjährige Variante des Horse-Modus. Das Ziel: Vorgegebene Tricks des Kontrahenten zu überbieten oder selbst einen kniffligen Move vorzulegen. Scheitert man an einer dieser Aufgaben, so erhält man einen Buchstaben. Derjenige, der das vorher festgelegte Wort zuerst vervollständigt hat, verliert.

LORD-OF-THE-BOARD

Jeder startet von einem vorgegebenen Startpunkt und macht sich sofort auf die Suche nach einer herumliegenden Krone. Wer sie gefunden hat, bekommt sie automatisch aufgesetzt. Von nun an gilt es, des Königs Kopfbedeckung zwei Minuten (Zeit kann festgelegt werden) zu tragen. Der Gegenspieler muss nun schnellstmöglich probieren, diese auf sein Haupt zu platzieren. Das geschieht, indem er den Gegner lediglich kurz berührt. Ab diesem Zeitpunkt wird der Timer gestoppt und erst weitergezählt, wenn die Krone zurückerobert wurde. Wer seine zwei Minuten voll hat, geht als Sieger vom Platz.



○ Eine Vielzahl neuer Manuals gestalten den Spielverlauf abwechslungsreicher.

von 411-Video-Magazine-Tapes dargestellt. Bevor man allerdings eine Einzelsession oder Skate-For-Fun startet, sollten vorher weitere Areale im Karriere-Modus, dem eigentlichen Kern des Fun-Sport-Titels, freigeschaltet werden, da vorher lediglich auf die Giesserei zugegriffen werden kann. Beim besagten Modus gilt es, Runde für Runde neun Aufgaben zu erledigen. Das altbewährte Erreichen des High-, Profi- und Hammerscore ist ebenso wie das Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E und das Auffinden des versteckten Tapes erhalten geblieben. Die anderen vier auszuführenden Levelziele sind von Spot zu Spot unterschiedlich. So sollt ihr manchmal an vorgeschriebenen Rails einen bestimmten Grind oder Slide ausführen oder auch fünf Ventile öffnen.

Local Spot

Die Umgebungen noch realistischer zu gestalten und noch mehr ins Skating mit einzubeziehen wurde bei den Entwicklern wahr-



○ Es wird gegessen, was auf den Tisch kommt.

scheinlich großgeschrieben. Man erinnere sich nur an die Möglichkeit in THPS 2, den Zaun in Philadelphia umzustößeln oder den Hubschrauber im Hangar durch einen Grind auf dessen Rotorblätter abheben zu lassen. Genau solche wird es im Sequel zuhauf geben und gleichzeitig ein Teil eurer Aufgabenstellung sein. Beispielsweise könnt ihr durch das Abskaten bestimmter Obstacles ein Erdbeben auslösen, woraufhin eine Brücke einstürzen wird, oder ihr müsst einem „dünnen Mann“ helfen, wieder in sein Geisterhaus zu kommen. Besorgt ihm eine Axt und er wird den Durchgang freischlagen. Durch solche Aktionen erhält man Zutritt zu geheimen Abschnitten, von denen jeder Level einen bietet. Aber auch durch das Betätigen mancher Schalter werden zusätzliche Areale geöffnet, welche weitere bisher verborgene Rampen und Curbs bereithalten. Zudem sind alle Gebiete belebt. Überall fahren Autos umher, oder Leute stehen auf der Straße und unterhalten sich.

Geldscheine werden diesmal nicht mehr auf den Strecken liegen. Wer seine Charaktereigenschaften in Air, Hangtime, Ollie, Tempo, Spin, Switch, Rail-, Lip- und Manual-Balance aufbessern möchte, kommt nicht drum herum, die fünf Statistik-Punkte, die in jedem Territorium querbeet verstreut sind, einzusammeln.

Das A & O - die Steuerung

Hinsichtlich der Controller-Belegung ist man dem alten System treu geblieben, was Ken-



○ Möge die Macht mit dir sein!



○ Narrenfreiheit bei der Charakter-Erstellung! Eine Vielzahl an Gimmicks stehen euch zur Auswahl bereit.



○ Die Buchstaben S-K-A-T-E sind diesmal für jeden Skater an einem anderen Ort verborgen.

ner der bisherigen Teile ein vertrautes Steuergefühl vermittelt und allen Newbies einen schnellen Einstieg ins Spielgeschehen ermöglicht. Grundstein für alle Manöver ist der Ollie, den ihr mittels X-Taste ausführen könnt. Einmal mit dem Board abgehoben, vollführt ihr durch Betätigung des Viereck-Buttons diverse Flips und durch Druck auf die Kreistaste verschiedene Grab-Varianten. Für Grinds und Slides ist immer noch die Dreieck-Taste zuständig. In Verbindung mit dem Steuerkreuz ergeben sich hierbei mehr als nur acht mögliche Kombinationen, da auch zwei Richtungskommandos hintereinander eingegeben werden können, um somit noch mehr unterschiedliche Stunts hinzulegen. Auch wieder mit von der Partie ist die Anzeige für die Special-Energie, welche mit jedem waghalsigen Trick allmählich steigt. Das Trick-Kontingent wurde natürlich um eine Reihe weiterer Moves ausgebaut. Wichtigstes Feature ist der Revert, eine schnelle 180-Grad-Drehung beim Wiedereintauchen in eine Rampe. Dies versetzt euch nun in die Lage, schier unendlich lange Kombos auszuführen, da ihr jetzt

nach einem Revert sofort in einen Manual übergehen könnt. Letztere Kategorie wurde auch deutlich aufgestockt. So sind normale Manuals (Nose- oder Tail-Wheelies) nicht mehr die einzige Möglichkeit, Tricks zu verbinden, Primo- und Reemo-Slide, Anti Casper, Sproing und viele mehr sorgen inzwischen für Abwechslung im Flat. Natürlich ist die Anzahl der Lip-Tricks ebenfalls in die Höhe geschossen und können nun sogar miteinander kombiniert werden. Wahnsinn!



○ THPS 3 verfügt über ein Tutorial, welches euch langsam in die Materie einführt.



○ Werden sämtliche Levelziele bewältigt, erhaltet ihr einen neuen Slot für Spezialtricks. Ihr könnt somit über zehn spektakuläre Moves verfügen.



FAZIT

Bei Tony Hawk's Pro Skater 3 darf man keinen Realismus erwarten, zumal man diesmal auch auf Erdhügeln und sogar Schnee ohne Beeinträchtigung des Fahrverhaltens skaten darf. Tricks in solch ellenlangen Kombos sind im echten Leben einfach unmöglich. Hier steht eindeutig der Action-betonte Spielspaß im Vordergrund, welcher von einer stets stabilen Framerate begleitet wird. Die weitläufigen, detaillierten Umgebungen sorgen vor allem wegen der vielen animierten Objekte für eine wesentlich lebendigere Atmosphäre als in den Vorgängern. Unmengen an neuen Tricks gibt es zu bestaunen und sind aufgrund der guten Animation eine Freude für die Augen. Das Einzige, was dem Titel noch fehlt, ist ein Server, auf dem man auch in Deutschland schon online gegen andere Skateboard-Begeisterte antreten könnte. Aber keine Sorge, bis es soweit ist, vermag es der Titel auch offline viele, viele Stunden zu unterhalten. Vorsicht Suchtgefahr!

POSITIV

- extreme Suchtgefahr
- neue innovative Moves und Aufgabenstellungen
- leichte Steuerung
- i.LINK- und Online-Feature
- stabile Framerate

NEGATIV

- lieblose Audiokommentare der NPCs

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Tony Hawk's Pro Skater 3	91%	12/01
2. SSX Tricky	89%	12/01
3. Shaun Palmer's Pro Snowboarder	86%	12/01

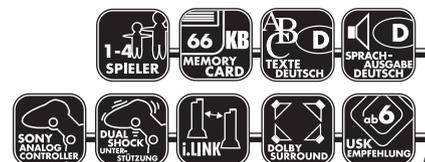
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Fun-Sport	Hersteller	Activision
			www.activision.de
Entwickler	Neversoft		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK ██████████ 89%

SOUND ██████████ 88%

RATING ██████████ **91%**





Sven Liebold

SMUGGLER'S RUN 2

Hostile Territory

Es darf wieder geschmuggelt werden - schöner, größer, lauter und vor allem sehr viel schwieriger!



○ Explodierenden Landminen sollte blitzschnell ausgewichen werden.



○ Spektakuläre Sprünge gehören bei Smuggler's Run 2 zur Tagesordnung.

PS2 Und wir reden hier nicht von den zehn Stangen Zigaretten, auf die sich die Zollbeamten an der Deutsch-Tschechischen Grenze in regelmäßigen Abständen freuen. In Smuggler's Run 2 seid ihr, wie im Vorgänger, ein Mitglied einer weltweiten Schmugglerbande, die so ziemlich alles verschiebt, was als „heiße Ware“ bezeichnet werden kann. Waffen, Drogen oder geheime Dokumente – hier werden

keine Fragen gestellt, nur Jobs ausgeführt. Smuggler's Run war mit Sicherheit eines der besseren Spiele zum Verkaufsstart der PlayStation2 in Deutschland. Allerdings hatte man trotzdem immer das Gefühl, dass irgendetwas fehlt. Die Grundbausteine waren zwar vorhanden, jedoch ließ der Titel einiges an Feinschliff vermissen. Zeitdruck und die noch fehlende Erfahrung mit der neuen Hardware können hierfür der

Grund gewesen sein. Die Entwickler waren sich dessen bewusst und präsentieren praktisch nun das Spiel, das sie eigentlich im Kopf hatten, als es um die Idee zu Smuggler's Run ging. Nach knapp einem Jahr gelang es den Entwicklern die Hardware der PlayStation2 nun deutlich mehr zu kitzeln. Allein die Präsentation des neuen Werks der Angel Studios lässt dies bereits erkennen.



○ Trotz Nachtsichtgerät sind die wenigen Missionen im Dunkeln recht nervig.



○ Gebietskenntnis ist enorm wichtig, denn der direkte Weg ist nicht immer der schnellste.



Der Multiplayer-Modus bietet vielerlei Spielvarianten.



Die Weitsicht ist enorm und völlig ohne sichtbaren Grafikaufbau.

Stylische Menüs, wohin das Auge blickt, detaillierte Missionsbesprechungen und sehr trashige Videosequenzen mit echten Schauspielern lassen das Sequel wesentlich runder erscheinen.

Qual der Wahl

Im Startmenü angekommen könnt ihr unter vier Spielmodi wählen. Beim „Joyridin“ kann man so richtig stressfrei die Landschaft erkunden, ohne dabei unter Zeitdruck zu stehen oder den Bluthunden der Armee ausgeliefert zu sein. Eine wichtige Sache, um sich mit dem Terrain vertraut zu machen, denn Ortskenntnis ist hier mehr denn je ein absolutes Muss. Das „Kontrollpunkt-Rennen“ verkörpert die klassische Variante eines Off-Road-Wettbewerbs. Zusammen mit sieben Mitstreitern gilt es, sämtliche Checkpoints zu passieren, um danach als Erster die Ziellinie zu überqueren. „Rivalitäten“ beschäftigt sich vornehmlich mit verschiedenen Multiplayer-Varianten, die jedoch auch alle allein gespielt werden können. Dreh- und Angelpunkt des Games sind allerdings die „Schmugglermissionen“. Rund 36 Aufträge warten darauf, von euch erledigt zu werden.

Virtuelle Welten

Ihr beginnt eure Karriere im russischen Kaukasus, von wo ihr eure Ladungen nach Georgien liefern sollt. Wie gehabt werden die aufzusammelnden Objekte mit einem gelben Rauchsweif gekennzeichnet und der Bestimmungsort durch rote Markierungen verdeutlicht. Doch zwischen diesen zwei Punkten liegt meistens viel Ärger in der Luft - nämlich in Form von Armee, Polizei

oder rivalisierenden Banden, die auch ihr Stück vom Kuchen abhaben wollen. Die Entwickler verstanden es jedoch geschickt, den eigentlich recht simplen Grundgedanken „Bringe Gegenstand A nach Ort B“ in spannende Szenarien zu verpacken. Eure Reise geht anschließend weiter nach Vietnam und endet schließlich wieder in Russland. Bevor ihr nun gleich die Messer wetzt und euch über „nur“ drei unterschiedliche Areale beschwert, sollte man zunächst einen Blick auf die Ausmaße dieser Gebiete werfen. Angel Studios legte sich mächtig ins Zeug und kreierte nicht nur ein zweckmäßiges Terrain, sondern hauchte durch vielerlei interaktive Elemente der Spielwelt so richtig Leben ein. Menschen tummeln sich in Dörfern und Rinder weiden auf den großen Grünflächen. Berge und Hügel werden durch Feldwege, Hängebrücken und Tunnels miteinander verbunden und Zivilfahrzeuge tuckern gemütlich durch die Gegend.

Blumenfieber

Wie man bereits erkennen kann, haben die Umgebungsgrafik und die Technik kolossal zugelegt. Besonders Vietnam ist eine wahre Augenweide. Ohne jeglichen Grafikaufbau in Form von Pop-Ups oder langsamen Einblenden braust man mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde durch die sagenhafte Landschaft. Vor allem die vielen Wildblumenfelder haben es uns angetan. Je nach Bodenbeschaffenheit verändert sich außerdem die Reifenhaftung eurer insgesamt acht Vehikel, die nach und nach freigespielt werden können. Auf befestigten Feldwegen kann man beispielsweise besser

manövrieren, als auf den einer Eisbahn vergleichbaren Reisfeldern. Den nötigen Drive sollen euch ausgewählte Trance-, House- und Technostücke verpassen, die sich zwar in der gesamten Präsentation sehr gut einfügen, allerdings in unserer Redaktion eher zum Deaktivieren der Musik in den Options führte. Geschmäcker sind eben verschieden, doch wer einen Hang zu besagten elektrischen Rhythmen hat, wird sicherlich nicht enttäuscht werden.



FAZIT

Smuggler's Run 2 verlangt vor allem nach einer Sache: einem ultraharten Nervenkostüm. Zwangscholerikern und Menschen mit von Haus aus erhöhtem Blutdruck ist dieser Titel nur bedingt zu empfehlen. Der wirklich gesalzene Schwierigkeitsgrad wird selbst Profi-Zocker zur Weißglut treiben. Seltsamerweise kann man aber trotz der vielen Niederlagen nicht widerstehen, einen erneuten Versuch zu wagen, um die verdammte Mission endlich zu knacken. Jedenfalls ist die Ausschüttung der Glückshormone nach einem geglückten harten Auftrag immens. Dies liegt vor allem an der hervorragenden Spielbarkeit und der brachialen Optik. Punkt-abzug gibt es lediglich für die wirklich übertriebene Aggressivität der gegnerischen Instanzen. Die Polizei- und Armeefahrzeuge ähneln eher einer Bande Schakale, die sich ohne Rücksicht auf Verluste auf ihre Beute stürzt und, wenn nötig, auch gegenseitig zerfleischt. Deshalb ist neben Können auch eine gute Portion Glück gefragt, um den fiesen Häschern zu entkommen. Ob ihr dies in einem Videospiel gebrauchen könnt, müsst ihr entscheiden.

POSITIV

- mit Leben erfüllte Landschaften
- detaillierte Fahrzeuge
- viele Spielmodi
- nettes Bonusmaterial

NEGATIV

- heftiger Schwierigkeitsgrad
- brutale künstliche Intelligenz

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Take 2 Interactive
			www.take2.de
Entwickler	Angel Studios		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		



Dieses Szenario bekommt man leider viel zu oft serviert - die Cops sind unerbittlich.



Jeder Wagen ist mit einer Spezialwaffe ausgestattet, die aber erst freigespielt werden muss.

GRAFIK ██████████ 89%

SOUND ██████████ 78%

RATING ██████████ 86%



SPLASHDOWN

Sven Liebold

Heidenspaß im virtuellen Nass - so gut kann Wasser bis jetzt nur auf einer Konsole aussehen.



○ Es ist fast immer möglich, bis auf den Grund zu sehen.



○ Mit 140 Sachen durch das Baumlabyrinth des Amazonas.

PS2 Immer mehr Entwickler scheinen sich nun endlich durch die komplexen Weiten der PlayStation2-Hardware gekämpft zu haben. Rainbow Studios demonstriert mit Splashdown, dass man nicht Nintendo heißen muss, um ein grandioses JetSki-Spiel auf die Beine zu stellen.

Feuchte Träume

Um die wichtigste Frage gleich vorweg zu beantworten: Ja, das Wasser sieht wirklich so aus, wie auf den gezeigten Bildschirmfotos. Spiegelnd und schimmernd präsentiert es sich graziös seinen Betrachtern. Auf der Oberfläche kräuseln sich kleine Wellen, während am Strandufer sogar etwas Schaumbildung zu entdecken ist. Die Programmierer verstanden es, die Dynamik des

feuchten Elements fast perfekt nachzustellen. Ever Kielwasser zieht sanfte Spuren in das feuchte Nass, und gelangt man in die Fahrinne der Kontrahenten, muss sich der Pilot den „Unebenheiten“ sogar anpassen. Die fast perfekte Illusion wird schließlich abgerundet durch die wild am Bug aufspritzende Gischt und den fast immer sichtbaren See- bzw. Meeresgrund.

International

Doch was wäre ein netter grafischer Effekt ohne das passende Spiel dazu? Ihr schwingt euch dazu an den Lenker eines Sea-Doos, einer Art Wassermotorrad mit satten 150 PS. Inmitten eines Verfolgerfelds aus fünf anderen internationalen Fahrern geht es auf die Jagd nach dem begehrten Platz auf dem

Siegertreppchen. Das Startmenü bietet dem Spieler hierzu beispielsweise das typische Arcade-Rennen, bei dem jedoch zu Beginn erst eine kleine Auswahl an Strecken zur Verfügung steht. Erst im Karriere-Modus werden nach und nach neue Areale freigeschaltet.

Hydroplaning & Co.

Um in den wichtigen Rennen an der Spitze zu liegen, sollte man sich vorher ausgiebig im Trainings-Modus über die Steuerung der Aqua-Flitzer sowie die vielen Tricks und Techniken informieren. Manchmal ist es notwendig, unter Objekten hinwegzutauken oder per „Bunny Hop“ einen Satz über ein Hindernis zu vollführen. Dies und noch mehr lernt man in



○ Die Strecken können sich sogar über mehrere Ebenen ziehen, wie bei diesem See in Ekuador.



○ Kampf mit den Wellen – solche rasanten Passagen sind leider etwas kurz geraten.



○ In Steilkurven sind der Anfahrwinkel und die Geschwindigkeit entscheidend.

den wertvollen Lektionen über die Kunst des Sea-Doo-Handlings.

Beispielsweise sollte man den linken Analog-Stick stets nach unten drücken, damit die Nase des Vehikels nach oben kommt und der See-Doo per „Hydroplaning“ einen deftigen Geschwindigkeitsbonus erhält. Ebenso wichtig ist es nach jedem Sprung möglichst flach auf dem Wasser zu landen. Einen weiteren Speed-Boost kann sich das WaterCraft mit Hilfe waghalsiger Stunts aufbauen. Mittels der Shoulder-Buttons können nach einem Sprung akrobatische Manöver vollführt werden, die größtenteils aus dem BMX- und MotoCross-Milieu stammen. Allerdings sollten diese Tricks nicht zu lange in der Luft gehalten werden, da man ansonsten recht schnell aus dem Sattel gerissen wird, sobald die Landung versaut wurde. Selbiges gilt für die zahlreich im Wasser verteilten Bojen, die entweder links oder rechts passiert werden müssen. Verpasst man einen solchen Wegweiser, wird der Speed-Boost rabiat auf Null gesetzt

und ihr müsst versuchen die Anzeige mit Kunststücken aufs Neue zu füllen.

Waterworld

Jeder Kurs in Splashdown ist eine kleine Augenweide für sich. Auf den insgesamt 20, quer über den Globus verteilten Strecken, werden die Fahrer bis an die Grenze ihres Könnens geführt. Die Entwickler gaben sich redlich Mühe, das Track-Design möglichst abwechslungsreich zu gestalten. Beispielsweise prescht ihr auf dem Rhein entlang, grüßt im Vorbeiflug ein paar ägyptische Sphinxen auf dem Nil, heizt nachts auf dem Amazonas an Glühwürmchen vorbei oder sucht einen Weg durch die Eisschollen des Nordpols.

Nach jeweils vier Rennen finden in speziellen Arenen Special-Events statt, die einer Art Indoor SuperCross ähneln. In künstlichen Wasserkanälen, Schanzen und Steilkurven besteht man hier die sogenannten „Herausforderungen“. Vor dem Rennen wird ein Konkurrent gewählt, den man nach dem Duellsieg in sein eigenes Team integrieren kann.



○ Auf den Kursen sind geheime Goodies versteckt, die beispielsweise neue Fahrer-Outfits beinhalten.



○ Mit den Shoulder-Buttons könnt ihr um die 30 Stunt-Variationen zaubern.



FAZIT

Splashdown ist eine kleine Offenbarung. Rainbow Studios zauberte eine unglaublich realistische Wasserphysik auf den Bildschirm. Man spürt förmlich den Fahrtwind und die Gischtspritzer auf der Haut. Abseits des Ufers herrscht zwar nicht gerade der grafische Overkill, dennoch hat die restliche Umgebung optisch noch genug zu bieten, um nicht negativ aufzufallen. Das Handling der Sea-Doos ist zwar grundsätzlich leicht erlernbar, fordert aber auch messerscharfe Konzentration, denn das Verfolgerfeld geht nicht gerade zimperlich mit einem um. Wer sich hier unter den ersten drei sehen will, muss ganz schön mit seinem Joypad arbeiten. Untermalt wird das feuchte Spektakel von einem deftigen Soundtrack mit Bands wie Blink 182, KMFDM oder Smash Mouth.

Ein bisschen Kritik gibt's natürlich auch. Wir hätten uns nämlich etwas mehr Wellengang gewünscht. An einigen Stellen, die ins offene Meer münden, gerät das Wasser zwar schon ein wenig in Bewegung, nach den großen Brechern sucht man jedoch vergebens. Auch hätte man sich die nervige Qualifikation sparen können, da die Startplatzierung so gut wie überhaupt keinen Einfluss auf den Rennverlauf hat. Ansonsten ist Splashdown ein rasanter Racer, der beim Vergleich mit seinen Asphalt-Brüdern so einigen Konkurrenten die Hosen nass macht.

POSITIV

- grandiose Wasserpracht
- guter Soundtrack
- viele abwechslungsreiche Kurse

NEGATIV

- kein i.Link
- schwacher Wellengang

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Arcade-Racer	Hersteller	Infogrames
			www.infogrames.de
Entwickler	Rainbow Studios		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		



○ Die aufspritzende Gischt verleiht der grandiosen Wasseroberfläche den letzten grafischen Schliff.

GRAFIK ██████████ 89 %

SOUND ██████████ 85 %

RATING ██████████ 87 %



SUPER CAR STREET CHALLENGE

Marc Kirzeder



○ Darf mittlerweile in keinem Rennspiel fehlen: der Stadtkurs von Monaco.

Innovationen im hart umkämpften Markt der Rennspiele sind selten. Umso löblicher ist es, wenn Entwickler versuchen das Genre mit frischen Ideen zu beleben. Primär wollte man dem Spieler die Möglichkeit geben, sich neben den tatsächlich vorhandenen Nobelkarossen auch seine eigenen Prototypen zu designen. In dem dazu integrierten Editor hat man im Handumdrehen seine Traumwagen zusammengebastelt. Neben mannigfaltigen Möglichkeiten die Karosserie nach Belieben zu formen, werden auch die Gameplay-relevanten Attribute wie Beschleunigung, Geschwindigkeit, Bremskraft und Handling selbst bestimmt. Die Kurse sind ähnlich wie beim Klassenprimus Ridge Racer in verschiedene Abschnitte

unterteilt, die erst nach und nach freigespielt werden müssen. Errungene Siege werden zudem mit Punkten honoriert, die man in weitere Modifikationen zugunsten der Fahrzeug-Performance investieren kann. Leider kann das eigentliche Gameplay des Spiels nicht mit den anvisierten Innovationen gleichziehen. Der Mangel einer realistischen Fahrphysik ist selbst für einen Arcade-Racer zu offensichtlich und trübt den Spielspaß ungemessen. Die Kurse selbst enthalten zwar die typischen Sehenswürdigkeiten der Großstädte sind aber teils sehr mager texturiert und wirken daher sehr steril. Für einen Titel im Jahre zwei der PS2 ist das zu wenig.

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Activision
			www.activision.de
Entwickler	Exakt		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

PLAY DATEN



DISNEY'S TARZAN FREERIDE

Marc Kirzeder



○ Im Wasserski-Level sind schnelle Reaktionen gefragt. Dafür macht er aber riesig Spaß.

In den Kinos war Disney's „Tarzan“ ein Riesenerfolg für Jung und Alt. Jetzt flimmern die spannenden Abenteuer des einsilbigen Naturburschens gerade im Kinderprogramm von Super-RTL über die Bildschirme. Da kommt das PS2-Spiel zur Serie kurz vor Weihnachten gerade richtig. Der amüsante Genre-Mix würfelt verschiedene Mini-Games zu einem großen Abenteuer im Disney-Dschungel zusammen. Auf der Suche nach verschwundenen Affenkindern muss Tarzan seine Qualitäten als Extremsportler unter Beweis stellen. Bei Barfuß-Wasserski, Bungee Jumping und Wildwasser-Surfen sind gute Reflexe und eine Menge Geschick gefragt, um nicht ins Straucheln zu geraten. Gleich zu Beginn seiner Odyssee

darf Tarzan eine kleine Erkundungstour machen und muss bei etlichen Rutschpartien über die moosbewachsenen Baumstämme zeigen, dass er der König der Affen ist. Gutes Timing vorausgesetzt rutscht Tarzan von Baum zu Baum und überbrückt kleinere Abgründe mit lässigen Schwüngen von Liane zu Liane. Störenfriede werden kurzerhand in kleinen Duellen niedergerungen. Disney's Tarzan ist durchweg nett anzusehen und ein niedlicher Zeitvertreib, der allerdings eindeutig auf die jüngeren Zocker abzielt. Unter älteren Semestern werden sich wohl nur die ganz großen Disney-Fans länger von Tarzans Abenteuern begeistern lassen.

System	PlayStation2		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	Ubi Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler	Ubi Soft		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

PLAY DATEN



ARCTIC THUNDER

Heiko Strobel



○ Actionlastig und rasant geht es mit diversen Pixel-Effekten hinab. Keine Seltenheit, dass man die Strecke nicht sieht.

Ihr habt anfangs die Wahl aus sechs von insgesamt 19 Charakteren. Jeder Fahrer besitzt sein eigenes Schneemobil. Hierbei unterscheiden sich die verschiedenen Boliden in Beschleunigung, Geschwindigkeit und Handhabung. Um Fertigkeiten auszubauen, gilt es, zuvor im Points-Modus Punkte zu ergattern. Hier rast ihr verschiedene verschneite Hänge in einem Wahnsinnstempo hinunter, durchquert dabei Häuser, Wälder, Höhlen usw.. Für das Herunterstoßen der Kontrahenten von ihren Ski-Doos, erhaltet ihr z.B. 500 Punkte. Mit den erreichten Punkten könnt ihr entweder eure Fahrzeuge aufmotzen, den Umgang mit den Goodies verbessern oder neue Figuren und Strecken freischalten. Beim Race geht es dann um die Wurst, auf jeder Strecke möchten

Goldmedaillen eingefahren werden. Für Multiplayer-Auseinandersetzungen stehen euch einige Kampfarenen bereit, in welchen ihr zu zweit (via Splitscreen) agieren könnt. Leider ist die grafische Darbietung gerade mal Mittelmaß. Die Framerate geht bei jedem Rennen erneut in die Knie und Power-Ups verschaffen nicht wirklich einen Vorteil; man muss schon nahezu perfekt fahren, um als Erster die Zielinie zu erreichen. Aufgrund der vielen Goodies, die eingesetzt werden, ist die Strecke oft nicht zu erkennen – man nimmt regelrecht blind die Verfolgungsjagd auf. Arctic Thunder ist nur fanatischen Arcade-Freaks mit zu großem Geldbeutel ans Herz zu legen.

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Konami
			www.konami-europe.com
Entwickler	Midway		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

PLAY DATEN



Sven Liebold

MAGIX MUSIC MAKER



Die musikalischen Eigenkreationen nehmen erfreulich wenig Platz auf der Memory Card ein.



Magix ist vor allem im PC-Bereich ein renommierter Hersteller für Musik-Software. Vom einfachen Sampler bis zum Tonstudio, umfasst die Produktpalette alles was das rhythmische Herz begehrt. Der Musik Maker gehört ebenso zum erfolgreichen Portfolio und wurde schon in mehreren Versionen aufgelegt. Jetzt darf auch auf der PlayStation2 der Takststab geschwungen werden.

Der Musik Maker bietet vor allem Laien und Einsteigern den optimalen Start in die Welt der kreativen Komponisten. Mit einer umfangreichen Sammlung aus Musiksnipseln, kann der Nachwuchs-Bohlen aus den Stilrichtungen Hip Hop, 80's, Pop/ Rock, House, 2 Step und Trance/ Techno einen Hit nach dem anderen produzieren. Auf 16 Spuren können dank der durchdachten Menüführung recht schnell gute Ergebnisse erzielt werden. Für die MTV-Awards wird's zwar nicht reichen, aber wer will da auch schon hin. Sogar eigene Videoclips sind möglich, die obendrein auch noch kinderleicht editierbar sind. Lediglich bei den Drum-Sampels hätte man etwas druckvollere Kits verwenden können. Besonders im Pop-/ Rock-Bereich konnten Schwächen ausgemacht werden.

Wer eine Light-Version des MTV Music Generators 2 bevorzugt, wird mit dem Music Maker höchst zufrieden sein. In Sachen Benutzerfreundlichkeit hat Magix jedenfalls definitiv die Nase vorn.

PLAY DATEN

System		PlayStation2
Genre	Musikspiel	Hersteller NBG
		www.magix.de
Entwickler		Magix
Preis		ca. 119,- DM
Erhältlich ab		sofort

GRAFIK ██████████ 65 %

SOUND ██████████ 81 %

RATING ██████████ 79 %



PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

24 Stunden Online-Shopping
www.primalgames.com

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PS 2

- Grundgerät599,00
- Force Feedback Lenkrad249,95
- Fernbedienung Sony59,95
- Age of Empire 2109,95
- Alone in the Dark129,95
- ATV Offroad119,95
- Capcom vs. Snk 2119,95
- Crash Bandicoot Zorn des... ..109,95
- Dark Cloud119,95
- Drop Ship119,95
- DSF Fußball Manager Dez.119,85
- Extermination119,95
- Fifa 2002119,95
- Giants109,95
- Halfe Life119,95
- Hidden Invasion109,95
- James Bond Agent im119,95
- Lotus109,95
- Madden NFL 2002119,95
- NBA Street119,95
- NHL 2002119,95
- No one lives for ever uk dez. ..119,95
- Pro Evolution Soccer ende Nov. ...109,95
- Projekt Eden119,95
- Red Faction uncut129,95
- Rune109,95
- Run Like Hell Dez.109,95
- SSX Tricky119,95
- Star Trek Shattert Universe ..119,95
- Simpsons Road Rage119,95
- Shadowman 2 ende Nov.119,95
- Splashdown129,95
- Tekken 389,95
- Thunderhawk119,95
- Time Crisis 2+ Gun169,95
- Top Gun109,95
- Tony Hawk 3119,95
- Twisted Metal Black119,95
- Wer wird Millionär 2119,95
- Winback109,95
- Wipe Out Fusion119,95
- WWF Smackdown! 3119,95
- Z. O. E.89,95

PLAYSTATION

- PS ONE249,95
- Arc The Lad Colection199,95
- Black & White89,95
- Dragon Warrior 7159,95
- Fifa 200299,95
- Final Fantasy IX59,95
- Final Fantasy Chronicals179,95
- Harry Potter99,95
- Hoshigami149,95
- Lunar 2179,95
- Persona 2149,95
- Saiyuki149,95
- Syphon Filter 389,95
- Tales Of Destiny 2149,95

DVD

- Dungeons&Dragons59,95
- Die Mumie 254,95



- Final Fantasy i.V.
- Star Wars Episode 159,95
- Tiger&Dragon39,95

DREAMCAST

- Grundgerät219,95
- Head Hunter89,95
- Shen Mue 289,95
- Sonic Adventure 289,95
- Virtual Tennis 289,95

NINTENDO 64

- Paper Mario139,95
- Pokemon Stadion 2139,95
- Mario Party 3119,95

GAMBOY ADVANCE

- Grundgerät249,95

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM

ODER GREIFT ZUM TELEFON!

WIR AKZEPTIEREN AUCH:

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesens-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

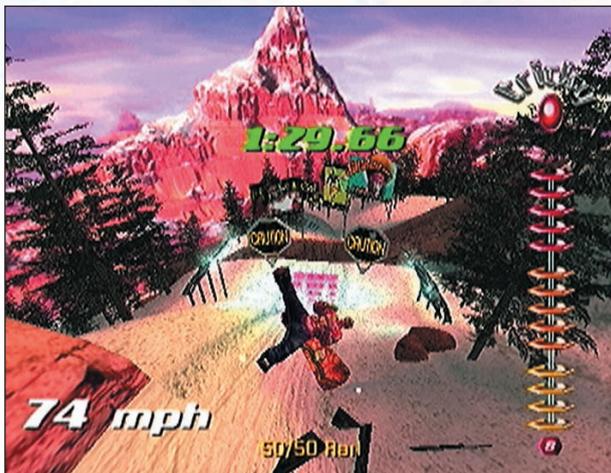
02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme + 4,95 DM Porto + Post-MN & Zahlungsgebühr, Kreditkartenzahlung 5,95 DM Porto. Preisänderungen vorbehalten. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

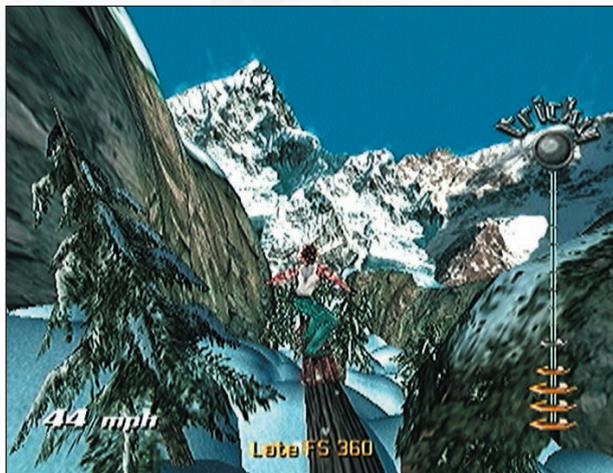
Heiko Strobel

SSX TRICKY

Electronic Arts versüßt uns die kalten Wintertage mit einem genialen Nachfolger zum letztjährigen Erfolgstitel.



○ Breakdance auf dem Snowboard! JP rockt das Haus!



○ Insgesamt wurden drei komplett neue Strecken integriert.



Pünktlich zur Wintersaison bringt auch Electronic Arts seine Sporttitel für die verschneite Jahreszeit heraus. Mit SSX feierte EAs neuestes Label, EA Sports Big, im vergangenen Jahr ihr Debüt auf dem Konsolenmarkt. Das Snowboard-Spektakel war ein regelrechter Senkrechstarter. Es verblüffte mit action-lastigen Abfahrten, einem spektakulären, leicht ausführbaren Trickrepertoire und verschiedenen Spielmodi, welche locker über die kalten Wintermonate hinweg trösten konnten. Rund ein Jahr später schneit nun das langerwartete Sequel zu uns herein. Versprochen wurde

im Vorhinein: sämtliche Strecken zu überarbeiten, neue Charaktere sowie neue Strecken einzubauen und das Trickssystem zu erweitern. In unserem Test erfahrt ihr, was aus diesem Vorhaben geworden ist.

Alles wie gehabt

Im Single Event kann man entweder allein oder zu zweit, via Splitscreen, agieren. Es stehen euch jeweils drei Spielvarianten, Race, Showoff und Time Challenge, zur Verfügung. Der Practice-Modi ermöglicht euch jede Strecke ohne Zeit- und Punktelimit zu erkunden; allerdings könnt ihr anfangs

nicht auf alle Kurse und Fahrer zugreifen. Es führt im Grunde genommen kein Weg am World Circuit, dem Kern des Fun-Sport-Titels, vorbei. Dieser Modus teilt sich in zwei Varianten auf: Race und Showoff. Beim Race gilt es, schnellstmöglich die Hänge hinabzugleiten und sich unter den ersten drei Fahrern zu platzieren. Dies müsst ihr zweimal bewältigen, um letztendlich an den Finals teilnehmen zu können. Dort gilt natürlich dasselbe. Die Gegner sind aber schneller und attackieren auch härter als in den Vorrunden; allerdings habt ihr die Möglichkeit, dem wirkungsvoll vorzu-



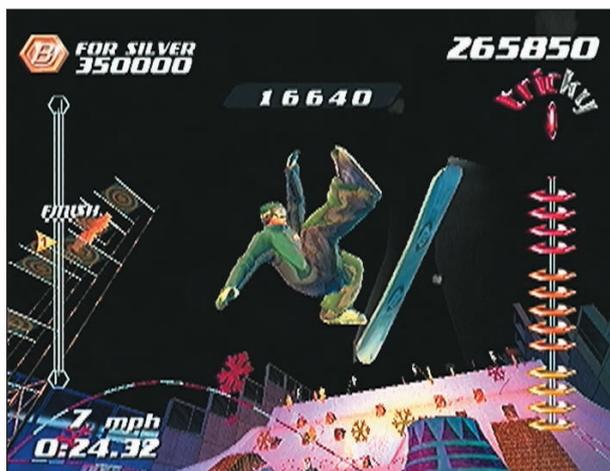
○ Die Farbe des Ausrufezeichens zeigt euch die Gesinnung der Kontrahenten an. Grün steht für „Freund“, Gelb für „Neutral“ und rot für „Feind“.



○ Ähnlich wie bei den Film-DVDs enthält SSX Tricky einiges an Extra-Material. Z.B. könnt ihr euch die Tonaufnahmen der Charaktere ansehen.



Abkürzungen verstecken sich nicht nur hinter SSX-Glasscheiben, sondern auch hinter Holzbarrikaden und Eiszapfen.



Um neue Outfits zu erhalten, müsst ihr nur die im Trickbuch angegebenen sechs Chapter, zu jeweils fünf Manövern, der Reihe nach ausführen.

beugen. Jeder eurer Kontrahenten besitzt nun einen Statusbalken, auf welchem seine Gesinnung euch gegenüber ablesbar ist. Diese kann sich von „Freund“ über „Neutral“ bis hin zu „Feind“ erstrecken – es liegt völlig in eurer Hand. Rempelt ihr während eurer Fahrten den ein oder anderen Mitstreiter zu oft an, oder schupst denjenigen gar so arg, dass dieser am nächsten Baum klebt, wächst sein Balken schneller, als ihr schauen könnt. Die Verlockung ist gewiss groß, denn für jeden sogenannten Knockdown erhaltet ihr einen voll aufgeladenen Boostbalken. Besitzt man einmal Feinde, wird euch das Leben auf der Piste jedoch zur Hölle gemacht, denn jede Chance wird wahrgenommen, euch auf die „Bretter“ zu schicken.

Alles Wahnsinn

Apropos Boostbalken, dieser ist wohl das A & O im Showoff-Modus. Normalerweise wird er durch verschiedene waghalsige Luftsprünge oder durch unterschiedliche Grabs aufgeladen. Zudem geben solche Moves auch Punkte, welche ihr benötigt, um den vorgeschriebenen Punktestand, im besagten Modus zu erreichen. Ist das Parameter einmal voll, so wird der Song „Tricky“ von der legendären Rappergruppe Run DMC eingespielt. Ab diesem Zeitpunkt habt ihr die Möglichkeit, die neu implementierten Über-Moves auszuführen. Jeder der zwölf Charaktere (sechs davon sind neu) besitzt fünf unterschiedliche Spezialmanöver. Beispielsweise steigt Luther, der Rocker, aus der Bindung und reitet auf seinem

Snowboard wie auf einem Pferd. Der halb-wüchsige Mac hingegen führt einen Handstand aus und lässt das Board überdies noch flippen. Die niedliche Kaori tanzt schon beinahe mit dem Schneebrett und vollführt eine Pirouette. Jeder einzelne der spektakulären Tricky-Manöver ist eine Augenweide und verlangt danach, noch-mals ausgeführt zu werden. Schafft man es, sechs dieser waghalsigen Attraktionen innerhalb einer Abfahrt unterzubringen, so steht für den Rest der Strecke unendlich Boost zur Verfügung.

Nach jeder gewonnenen Medaille schaltet ihr die nächstmögliche Strecke frei. Außerdem erhält euer Fahrer ein paar Punkte zum Aufbessern seiner Fertigkeiten in den Kategorien Edging, Stability, Speed und Tricks. Des Weiteren könnt ihr auch noch neue Bretter und Outfits freispielen.

Alles gelogen

Was uns die Entwickler versprochen haben, ist in Bezug auf die daraus entstandenen Erwartungen partout nicht eingetroffen – und das ist auch gut so! Aus den sieben überarbeiteten Kursen sind nämlich komplett neue Pisten geworden. Selbstverständlich erkennt man die ein oder andere Begebenheit in manchen Teilabschnitten wieder, doch der Großteil wurde vollkommen umgebaut. Am ehesten sind Elysium Alps, Mercury City und Aloha Ice Jam, wiederzuerkennen. Sämtliche Schneelandschaften erhielten auch neue und umgemodelte Abkürzungen, zudem wurden unendlich viele Rails für Slide-Einlagen

eingebaut. Außerdem gibt es diesmal ein Trick-Tutorial, in welchem ihr euch die Tricks sogar vorführen lassen und auch selbst ausprobieren könnt. Ein ein-geblendeter Controller zeigt euch dabei an, wann ihr welche Buttons bzw. Steuerkreuzbewegungen zu betätigen habt.



FAZIT

Das Sequel kann ohne Zweifel nahtlos an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen. Die überarbeiteten Strecken kann man aufgrund der Vielzahl an Änderungen praktisch als neu betrachten. Somit erhaltet ihr insgesamt zehn farbenfrohe Pisten, die grafisch auf demselben exzellenten Level des letzten Jahres liegen. Soundtechnisch wurde aber noch eins draufgelegt, denn diesmal könnt ihr die Hänge im 5.1-dts-Sound hinabbrausen. Aus jeder Richtung hört man das Publikum applaudieren oder vernimmt genau, ob sich der Konkurrent von links bzw. rechts hinten nähert. Des Weiteren möchte man am liebsten an jedem Hügel einen weiteren von diesen ausgeflippt-genialen Über-Moves ausführen. Die seltenen Slowdowns trüben hierbei keineswegs den Spielspaß. Auch für Besitzer des Prequels ist dieser Titel wärmstens zu empfehlen – vor allem während der kalten Wintertagen.

POSITIV

- hohe Langzeitmotivation
- extreme Suchtgefahr
- leicht handzuhabende Steuerung
- exzellente Grafik
- viel Zusatzmaterial (Making of, ...)

NEGATIV

- Zusatzmaterial nicht untertitelt
- seltenes ruckeln

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Tony Hawk's Pro Skater 3	91%	12/01
2. SSX Tricky	89%	12/01
3. S. Palmer's Snowboarding	86%	12/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Fun-Sport	Hersteller	Electronic Arts
www.electronicarts.de			
Entwickler	EA Sports Big		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	22. November		



Der Tokio Megaplex ist eine Piste, die sich über vier Ebenen erstreckt.



Der Pipedream ist nicht wiederzuerkennen. Die Piste ist zu einem riesigen Fun-Park mutiert.

GRAFIK 91%

SOUND 89%

RATING 89%



Heiko Strobel

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Neben Tony Hawk 3, der zweite Fun-Sport-Knaller aus dem Hause Activision.



○ Alle Strecken sind mit Rails, Curbs, Gaps und Rampen vollgestopft.



○ Manchmal beeinflussen diverse Witterungsverhältnisse die Weitsicht.

PS2 Immer mehr und immer bessere Titel erscheinen auf Sonys 128-Bit-Maschine. Vor dem Bildschirm gefesselt, werden wir wohl den ein oder anderen Wintertag gar nicht mitbekommen. Umso besser, dass wir uns allmählich auf jede erdenkliche Form der bitterkalten Jahreszeit virtuell begeben und auf diese Weise den Winter ins aufgeheizte Wohnzimmer verfrachten können, sei es mit Schlittschuhen und Hockeyschlägern auf spiegelglatte Eisoberflächen oder im Falle

Shaun Palmer's Pro Snowboarder in verschneite Berglandschaften. Für die japanischen Entwickler von UEP Systems ist die weiße Pracht garantiert kein Neugebiet, denn die ersten beiden Teile der Cool-Boarders-Serie (PSone) gehen bereits auf ihr Konto.

Vergiss alles!

Das erst kürzlich ins Leben gerufene Activision-O₂-Branding konnte bisher für jeden Fun-Sport-Titel den prominentesten

Vertreter des jeweiligen Extrem-Sports unter Vertrag bringen. So wurde nach Skate-Legende Tony Hawk und BMX-Guru Mat Hoffman auch der sagenumwobene Shaun Palmer für das Snowboard-Spektakel gewonnen.

Besagter Ausnahmesportler kann bereits sechs X-Games-Goldmedaillen auf seinem Konto verbuchen. In seiner Freizeit beschäftigt sich der Extremsportler neben seinem Schneebrett noch mit Motocross, Downhill Mountain Biking und Extreme-Skiing.



○ Der innovative Push Mode bietet Multiplayer-Spaß ohne Ende!



○ Mr. Extreme könnt ihr sogar mit freiem Oberkörper auf die Pisten schicken.



○ Nichts für Tierschützer! Diesen Elch gilt es zu bonken (ein Move, bei dem das Board kurzzeitig auf einem Untergrund aufschlagen muss).



○ Ist die Zeit noch nicht abgelaufen, kann man sich durch verschiedene Schneemobile oder einen Lift wieder nach oben fahren lassen.

Vielleicht erklärt sich aufgrund des extremen Lebens von Shaun Palmer auch der extreme Schwierigkeitsgrad des Spiels. Dieser ist nämlich nicht gerade leicht und wird den ein oder anderen schon ein paar Nerven kosten. Vor allem Tony-Hawk's-Pro-Skater-geprägten Spielern wird es anfangs sehr schwer fallen, sich die Steuerung des Titels anzueignen. Das grundlegende Spielprinzip der beiden Games ist nämlich identisch. So müsst ihr auch hier ellenlange Combos an den Tag legen, um möglichst viele Punkte herauszufahren. Bei THPS konnte man meist folgendem Schema folgen: Flip, Grind, Flip, Grind, Flip, Manual, Flip, Grind, Flip, Manual, Flip, Grab usw.. Der Flip diente als Übergang zwischen den einzelnen Manövern; weil ein Snowboard fest mit den Füßen verbunden ist, sind Flips nun mal schwerer auszuführen, da sich ja die ganze Person bei solchen Aktionen mitdreht. Wenn man mit dem Brett im Schnee gekonnt agieren möchte, sollte man besser alles vergessen, was man in THPS gelernt hat.

Kämpf' dich durch!

Wie erwähnt sind die beiden Titel so ziemlich nach dem gleichen Muster gestrickt. So könnt ihr zwar die riesigen Pisten im Freeride ohne Zeitdruck erkunden, doch müssen zuvor die Strecken erst im Karriere-Modus freigeschaltet werden. Anfangs steht lediglich der Donner-Ski-Ranch-Level zur Auswahl. Summa summarum können allerdings acht umfangreiche Runden befahren werden. Im letztgenannten Modus müsst ihr auf allen

Strecken unter Zeitlimit jeweils neun vorgegebene Ziele erreichen. Für bestandene Ziele erhaltet ihr neue Sponsoren, welche vonnöten sind, um neue Pisten und weitere Boards freizuschalten. Das Aufgabengebiet erstreckt sich vom Erreichen des Boarder-, Pro- und Sick-Scores über das Einsammeln verschiedener Logos sowie das Auffinden geheimer Sponsoren bis hin zum Ausführen bestimmter Tricks auf Wildtieren.

Gib Kante!

Insgesamt könnt ihr mit zehn diversen Profi-Sportlern an den Start gehen. Bastelfreunde sind in der Lage, sich mit dem integrierten Editor ihren eigenen Wunsch-Boarder selbst zusammenschustern. Jederzeit und überall könnt ihr die unterschiedlichsten Tricks ausführen. Als Grundlage dafür dient der X-Button, der euch in die Luft befördert. Einmal abgehoben führt ihr mittels des Quadrat-Buttons diverse Flips und Überschläge und durch Druck auf den Dreieck- bzw. Viereck-Button verschiedene Grinds, Slides und Grabs aus. Reverts sind ebenso vorhanden und dienen wie bei THPS 3 hauptsächlich dem Ausbauen ellenlanger Combos. Verblüffend real, wie sich die polygonalen Pisten-Rowdys während des Ausführens aller erdenklichen Manöver ins Zeug legen. Jeder Charakter besitzt seinen eigenen Style und glänzt mit butterweichen Animationen und realitätsgetreuen Gesichtstexturen.

Für den Multiplayer-Spaß stehen euch vier unterschiedliche Spielvarianten zur Verfügung. Beispielsweise fährt ihr beim Push-

Modus nebeneinander die Hänge hinab und erleichtert durch diverse Trickkombinationen euren Kontrahenten um kleine Teile seiner Bildschirmhälfte. Sieger ist derjenige, der am Ende den ganzen Bildschirm sein Eigen nennen kann.

EXTREME
HARDCORE



FAZIT

Shaun Palmer's Pro Snowboarder ist garantiert nichts für jedermann. Wer Arcade-Snowboarding erwartet, ist hier an der falschen Stelle und sollte ins SSX-Tricky-Lager wechseln. Die verschiedenen Manöver müssen im exakten Winkel zur Piste aufgesetzt werden; landet man leicht seitlich, verkannt das Board und der Fahrer stürzt. Der anspruchsvolle Titel wird grafisch gekonnt in Szene gesetzt und fulminant durch einen exzellenten Soundtrack (Static X, Pantera, Godhead etc.) begleitet. Zudem sorgt eine stabile Framerate für ununterbrochenen Spielfluss, lediglich in Mehrspieler-Duellen zeigte sie gelegentlich Schwächen auf. Die gigantischen Abfahrtsstrecken gilt es, vorerst zu erkunden, bevor man sich an die Aufgabenbewältigung heranwagen kann. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades sollten vorher ein paar Runden im Geschäft angespielt werden. Aus demselben Grund ist aber auch ein langer Spielspaß vorprogrammiert, da man das Game garantiert nicht von heute auf morgen durchgespielt hat.

POSITIV

- riesige Pisten
- gute Animationen der Charaktere
- beeindruckender Soundtrack

NEGATIV

- merkwürdiges Kollisionsverhalten
- hoher Schwierigkeitsgrad

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Tony Hawk's Pro Skater 3	94%	12/01
2. SSX Tricky	93%	12/01
3. S. Palmer's Pro Snowboarder	86%	12/01

PLAY DATEN

System		PlayStation2	
Genre	Fun-Sport	Hersteller	Activision
		www.activision.de	
Entwickler	UEP Systems		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	Anfang Dezember		



○ Durch das Einbauen von Special-Tricks werden deutlich mehr Punkte erzielt.



○ Über die Manuals lassen sich die verschiedenen Manöver miteinander verknüpfen.

GRAFIK ██████████ 80 %

SOUND ██████████ 89 %

RATING ██████████ 86 %



Gunther Hruby

WWF SMACKDOWN!

Just Bring It

Die Athleten der WWF im Angriff auf euren PS2-Schacht! Let's get ready to rumble!



○ Ein taktisch angesetzter Ausheber bringt den Gegner kurz zur Ruhe.



○ Atomic Drop! Effektiv in Sachen natürlicher Schwangerschaftsverhütung.

PS2 Beim Thema Wrestling-Sport verziehen viele sicherlich verächtlich das Gesicht. Zugegeben, amerikanisches Wrestling als Sport zu bezeichnen ist sehr gewagt. Deswegen sollte man es als das nehmen, was es in Wirklichkeit ist: Popcorn-Unterhaltung fürs gemeine Volk. Genau diesen Grundgedanken konnte Entwickler Yuke's schon in den beiden legendären PSone-Vorgängern perfekt

umsetzen. Dementsprechend hoch sind somit die Erwartungen an den Nachfolger.

Aktueller Großangriff

35 mehr oder minder bekannte Charaktere aus dem aktuellen Kader der Liga sind von Beginn an wählbar. Neben Größen wie The Rock fehlt der obligatorische Undertaker genau so wenig wie ein Triple H. Aber auch an das schwache Geschlecht wurde gedacht

und neben bizarr anmutenden „Muskeltanten“ wird die eine oder andere Schönheit in den Ring geschickt. Selbstverständlich mit dem fürs Männerauge so wichtigen „Bouncing“. Anfangs hat man als Spieler zuerst einmal die fast schon verwirrende Qual der Wahl, denn acht Hauptspielmodi, die sich in insgesamt 78 Varianten aufteilen, ermöglichen es, seinen Ringtrieben freien Lauf zu lassen. Zuerst sollten deswegen einmal die



○ Nach diesem Head-Butt wird Kane in den nächsten Minuten bestimmt um eine Aspirin-Tablette betteln.



○ Beim Einmarsch kommen die sauber ausgearbeiteten Gesichtszüge besonders gut zur Geltung.



Das Bad in der Menge wird zum witzigen Lauf zwischen flachen Zuschauern.



Die typischen, verbalen Anmachen im Wrestling gehören einfach dazu. Wenn da nur einer sein Maul nicht zu weit aufreißt.

grundsätzlichen Regeln festgelegt werden. Zuschaltbare Einmärsche mit allem Drum und Dran, mögliche K.o.s oder feige Aufgabemöglichkeiten sind hier nur einige Beispiele für die Konfiguration. Hat man sich hier festgelegt, geht's ans Eingemachte. Egoistische Ein-Mann-Karriere oder Tag-Team-Partner? Egal, SmackDown! bietet hier unzählige Varianten und zeigt dem Spieler im Story Mode auch, was hinter der Show-Bühne los ist. Karrieregeile Manager, feige verbale Gegnerattacken und auch mal der eine oder andere Kampf ist hier keine Seltenheit. Schade nur, dass sich die wenigen Elemente spätestens beim dritten Durchgang so ähneln – ein müdes Gähnen ist folglich die Quittung.

Warum fair bleiben?

Endlich ist wieder ein Ringrichter vertreten, der nicht allein durch seine körperliche Anwesenheit auffällt, sondern auch versucht die sehr großzügig ausgelegten Regeln durchzusetzen. Aus taktischen Gründen kann dieser einfach mal „versehentlich“ umgehauen werden, um dann freie Bahn für diese illegale Aktionen zu haben, ohne gleich dafür disqualifiziert zu werden. Denn bekanntlich zählt es nur, dem Gegner die Energieleiste möglichst effektiv zu schwächen, bis sie genügend reduziert ist, um den

sogenannten „Pinfall“ anzusetzen. Und mal ehrlich: Schnelle Nierenschläge und Würfe übers oberste Ringseil bringen hier schon Vorteile. Wieso sollte man sich das entgegen lassen? Und wem reichen schon die paar Quadratmeter innerhalb der Seile zur Verwirklichung seiner sadistischen Neigungen? Also raus aus dem Ring und rein in die Menge!

Illegales Allerlei

Unfreiwillig komisch wirken diese ausgelagerten Kampfsituationen dann doch ein wenig. Die Abgrenzung zum Publikum bildet nicht unbedingt das Ende des Areal. Wird einer der Fighter in die Zuschauer-menge getrieben, machen die Fans dort bereitwillig Platz. Es sieht ungeheuer witzig aus, wenn die zweidimensionalen, wie Pappaufsteller anmutenden Zuschauer das Weiße suchen. Aber an den platten Fans stört man sich als Wrestling-Fan mittlerweile nicht mehr. Der taktische Vorteil beim Bad in der Menge liegt in den zufällig ausgestreuten Waffen. Durch ihren gezielten Einsatz wird die gegnerische Energieleiste zusätzlich malträtiert.

Dumm nur, dass Yuke's das Spiel mit ethischen Eingriffen von außerhalb nur so vorgeplästert hat. Das bedeutet, dass garantiert irgendein Wrestler, der eigentlich gar

nichts in der Arena verloren hat, auftaucht und eingreift. Als Profi ist man das jedoch gewohnt und bedenkt eben auch diese Nervensägen mit reichlichen Schlägen.

Multi-Ansage

Was wäre ein WWF-Game ohne Mehrspieler-Modus? Genau! Langweilig wie Scheiblettenkäse! Bis zu vier menschliche Spieler dürfen sich via Multitab ins Ringgeschehen einklinken und sich virtuell die Gliedmaßen verrenken. Gerade der Königs-Modus des Wrestling, der Royal Rumble, wird hier zum Party-Spaß ohnegleichen. Denn die konstante Framerate wird zu keinem Zeitpunkt sichtlich langsamer, auch nicht nachdem bis zu acht Knochenbrecher gleichzeitig innerhalb der Seile toben.

FAZIT

Um es gleich vorwegzunehmen: WWF SmackDown! Just Bring It ist leider nicht der heiß ersehnte Wrestling-Überkracher. Hier waren unsere Erwartungen ein wenig zu hoch gesteckt. Neben sichtbaren grafischen Schwächen ist vor allem die nicht ganz so saubere Kollisionsabfrage für den Punktabzug verantwortlich. Die kantig wirkenden Wrestler landen sichtliche Treffer in gegnerischen Körpern, aber nichts passiert. Auch führen die Charaktere in puncto Befehlsannahme ein wenig ihr dickköpfiges Eigenleben. Hier hätte etwas mehr Sorgfalt gut getan. Absolut positiv finden wir das gesamte Drumherum im Spiel. Hier bietet der Titel schon nahezu ein authentisches Wrestling-Erlebnis. Alle Interessenten sollten sich übrigens im Klaren darüber sein, dass ein Speicherstand über 4 MB (!) auf der Memory Card angelegt wird.

POSITIV

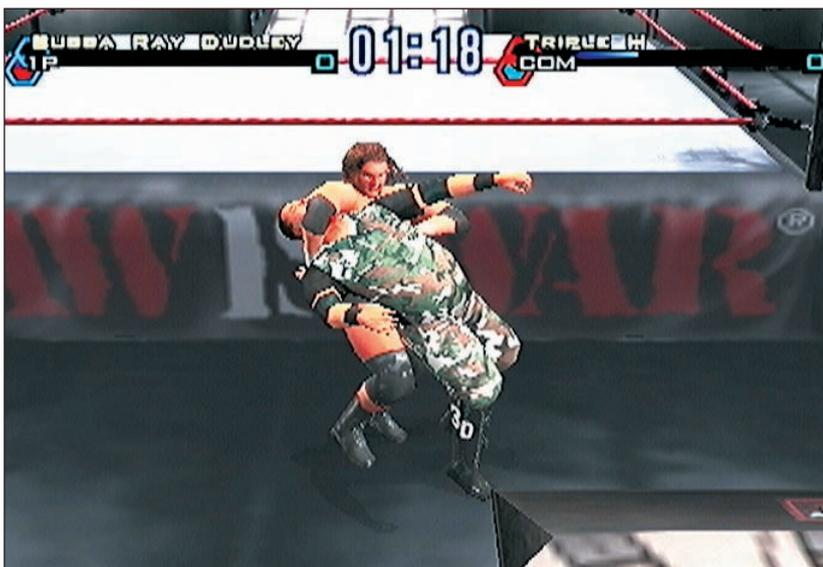
- abwechslungsreicher Story Mode
- sehr viele Modi
- Action auch außerhalb des Rings
- authentisches WWF-Feeling

NEGATIV

- ungenaue Kollisionsabfrage
- schwammige Befehlsannahme
- hoher Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Wrestling	Hersteller THQ
		www.thq.de
Entwickler	Yuke's	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	sofort	



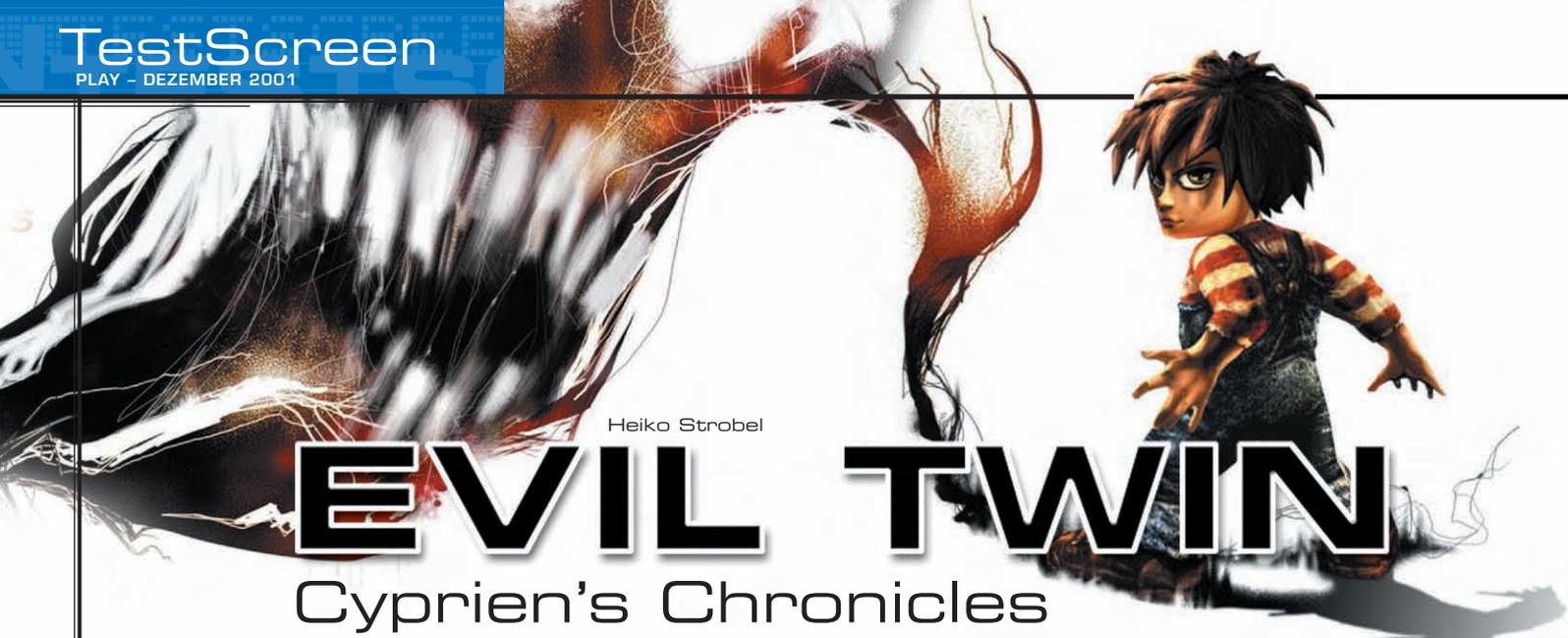
Miese Moves außerhalb des Rings schlagen sich auf die gegnerische Energieanzeige nieder.

GRAFIK 70 %

SOUND 66 %

RATING **77 %**





Heiko Strobel

EVIL TWIN

Cyprien's Chronicles

Eine geheimnisvolle und abstruse Welt, entsprungen aus den wirren Fantasien eines zehnjährigen Dreikäsehochs.



○ Mit Partikel-Effekten hat man wahrlich nicht geizigt.



○ Solltet ihr verletzt sein, so heilen euch die umherliegenden Pflaster.

PS2 Die Arbeiten an Evil Twin haben vor gut drei Jahren begonnen. Eigentlich war der Titel als Fernsehserie, welche klassische 2D-Zeichentrickelemente und 3D-Animationen miteinander hätte verbinden sollen, konzipiert. Jede Episode dieser Serie hätte einen anderen Aspekt der Ängste, denen wir als Kinder ausgesetzt waren, abgehandelt: das grausige Monster unter dem Bett, die dunkle Ecke auf der anderen Seite des Gartens oder das mulmige Gefühl, das man verspürt, wenn der Vater die Stützräder vom Fahrrad abmontiert. Die französischen Fernsehanstalten hielten die Thematik allerdings für zu

anspruchsvoll; und so wurde schlichtweg das eigentliche Konzept einer TV-Serie, welche auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten war, für die Videospieldwelt umgesetzt. Mit diesem Schritt änderte sich nicht nur die weitaus düstere Grafik, sondern auch die Story, welche nun hauptsächlich auf das erwachsene Klientel abzielt.

Happy Birthday to you!

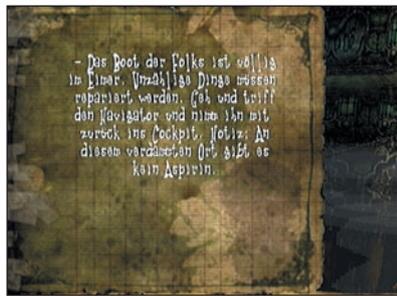
Das Waisenkind Cyprien feiert heute seinen zehnten Geburtstag. Zu diesem Anlass haben ihm seine besten Freunde eine Party organisiert; doch dem Jungen ist heute partout nicht nach feiern zu Mute, weil nämlich am selben Tag auch seine Eltern verstorben sind. Deprimiert und voller Selbstmitleid begibt er sich zurück auf sein Zimmer. Wie

gewohnt unterhält er sich mit Lenny, seinem Bären, und erklärt, dass er jetzt erwachsen sei und er ohne ihn gar nicht existieren würde. Als Erwachsener verbannt er jetzt all sein Wissen in Vergessenheit, um nichts mehr mit dem Kindsein zu tun haben zu müssen.

Kaum ausgesprochen, findet er sich inmitten einer fremden, düsteren Welt wieder. Nach nur wenigen Schritten, während er entschlossen ist, den Tatsachen fest ins Auge zu blicken, taucht urplötzlich Wilbur, ein Elefant auf einer Schaukel, auf. Dieser unterbreitet Cyprien, er sei von Lenny beauftragt worden, ihn zu unterweisen. Der Dickhäuter erklärt weiter, dass ihr euch nun auf Undabed befindet. Der Meister, welcher diese Welt beherrscht, hält Lenny auf seinem Turm



○ Habt ihr die Halbmonde markiert, so beginnt ihr nach dem Ableben an diesen Punkten.



○ In einer Art Logbuch steht eure nächste zu bewältigende Aufgabe.



○ Um besser zielen zu können, kann man auch in die Ego-Perspektive umschalten.



○ Bitte lächeln! Wollt ihr eure Spielstände sichern, so müsst ihr zuvor Kameras finden. Ihr könnt die Fotoapparate auch sammeln.

gefangen. Um dorthin zu gelangen, benötigt ihr allerdings die Zipette, welche in vier Stücke geteilt und irgendwo auf dem Kontinent versteckt worden ist.

Abgedrehte Welt

Leicht irritiert und konfus macht ihr euch auf den Weg. Wilbur taucht während des gesamten Abenteuers des Öfteren auf, um die nächsten Vorgehensweisen zu erklären oder weitere, wissenswerte Infos über das Land mit seinen acht Welten auszuplaudern. Diese dienen zugleich als Spielfeldraster und erstrecken sich auf insgesamt über 70 Stages. Sämtliche Umgebungen begleitet das gleiche, kaum in Worte fassbare einzigartige Flair. Der Levelaufbau erinnert am ehesten an eine böse Variante von „Alice im Wunderland“, die mit einer gehörigen Portion „Stadt der verlorenen Kinder“ und Tim Burtons „Nightmare before Christmas“ abgeschmeckt wurde und gleichermaßen bezaubernd wie erschreckend ist. Keinesfalls sind die verschiedenen Welten unbewohnt, schließlich sind sie ja Cypriens Fantasie entsprungen und spiegeln alle seine

Ängste wieder. So wird der wackere Junge auf mehr als 100 unterschiedliche Charaktere bei seinem Rettungsversuch treffen, wovon mit etwa 60 sogar interagiert werden kann. Aber Vorsicht! Es sind nicht länger nur Fantasien, diesmal ist alles real und Cyprien könnte auch sterben.

Zeig dein wahres Ich!

Dank des Analog-Sticks, kann man den Helden optimal durch die dreidimensionalen Terrains dirigieren. Der Lausubub kann sich seiner Kontrahenten auf verschiedene Arten und Weisen erwehren. Entweder hüpfert er in alter Jump'n-Run-Manier seinen Opponenten, wie beispielsweise vielarmigen Insektenwesen, seltsamen Maschinenmonster oder schwer ausgerüsteten Soldaten, auf den Kopf oder schießt sie mit seiner Steinschleuder aus sicherer Entfernung ab. Mittels umherliegender SuperCyp-Boni besitzt er die Möglichkeit, sich vorübergehend in SuperCyp zu verwandeln. In Form seines Alter-Egos kann er schneller rennen, höher springen, Feuerbälle abfeuern und Blitzattacken ausführen. Der größte Feind



○ Überdimensionale Gegner werden euch schwer zusetzen.

des Spielers ist allerdings die Kamera, welche sehr oft ungünstig platziert ist und somit öfter nichts vom Bildschirm erkennen lässt. Da das Spiel von unzähligen Sprungeinlagen begleitet wird, führt dies dann häufig zum Sprung ins Leere und damit gleichzeitig in den sicheren Tod.

FAZIT

Der französische Entwickler In Utero bringt uns mit Evil Twin: Cyprien's Chronicles eine komplett abgedrehte Spielwelt auf die PS2. Die Wege durch die stets düster wirkenden Landschaften lassen eine richtig schaurige Stimmung aufkommen. Durch die deutlich auf jüngere Semester ausgelegte Sprachausgabe geht leider etwas dieser Stimmung flöten. Es wird kein Leichtes sein, alle vier Bruchstücke der Zipette zusammenzuführen; um letztendlich seinen Teddybären aus der Gefangenschaft zu befreien, vergehen einige Stunden. Ärgerlich ist, dass sich manche Rätsel nicht immer klar nachvollziehen lassen, wo man sich als nächstes hinzubegibt hat. Man hopst daraufhin des Öfteren planlos durch die Gegend. Der Titel ist trotz allem dem gewiss eine schöne Abwechslung zu den meist kunterbunt und fröhlich-frohlockenden Genrekollegen.

POSITIV

- Textreichtum
- ca. 90 min Zwischensequenzen

NEGATIV

- schwer nachvollziehbare Rätsel
- oft schlecht positionierte Kamera

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Jak and Daxter: The Precursor Legacy	91%	12/01
2. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	86%	11/01
3. Rayman Revolution	86%	01/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Action-Adventure	Hersteller
		Ubi Soft
		www.ubisoft.de
Entwickler	In Utero	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	6. Dezember	



○ Geschicklichkeit ist gefragt. Ihr müsst immer den richtigen Aufwind erwischen, um nach ganz oben zu gelangen.

GRAFIK ██████████ 82 %

SOUND ██████████ 76 %

RATING ██████████ **79%**



mArk Liebold

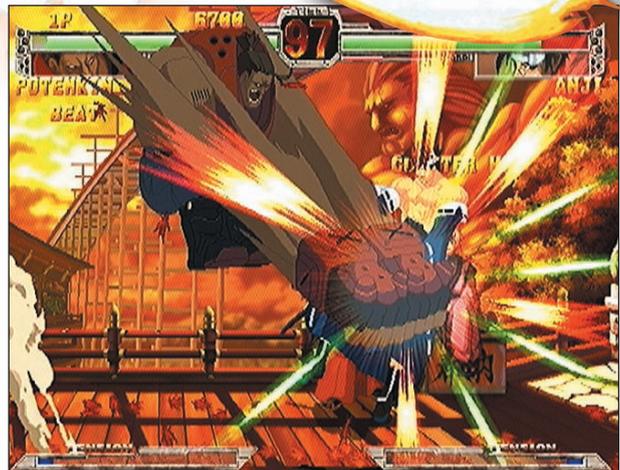
GUILTY GEAR X



Auch im Polygonzeitalter machen 2D-Prügler noch durchaus Spaß!



Die Charaktere Testament und Dizzy müssen erst freigespielt werden.



Im Zwei-Spieler-Modus macht Guilty Gear X besonders viel Spaß.

PS2 Guilty Gear dürfte alten Importzockern noch durchaus ein Begriff sein. Bereits im Jahre 1998 verzückte das PSone-Spiel Beat'em-up-Liebhaber. Nun, nach knapp vier Jahren, geht der Japano-Prügler in die zweite Runde, diesmal jedoch auf der PlayStation2.

Round One... Fight!

Das Kampfsystem von 2D-Beat'em-ups ist immer gleich angelegt: Mit dem D-Pad bewegt ihr euren Recken, während ihr mit den Action-Buttons verschiedene Schläge und Tritte austeilst. Durch Tastenkombinationen animiert man den Spielcharakter, seine Gegner mit beeindruckenden Special Moves nach allen Regeln der Kampfsportkunst zu vermöbeln.

Auch Guilty Gear X bedient sich dieser klassischen Spielmechanik, jedoch nur in den Grundzügen. Bei genauerer Betrachtung hat das Spiel nämlich weitaus mehr zu

bieten, als man auf den ersten Blick erkennen kann. Neben den Standard- und Spezialattacken gibt es noch einige weitere wichtige Features, darunter etwa den Doppelsprung, Ausweichmanöver oder einen Move, mit dem ihr eure Lebensenergie etwas auffrischen könnt. Darüber hinaus verfügt jeder Spieler über eine Spannungsleiste. Je nachdem, ob ihr offensiv oder defensiv kämpft, steigt bzw. sinkt die Anzeige. Sobald diese gefüllt ist, könnt ihr auf Overdrives, Instant Kills, Faultless Defense, Roman Cancel und Dead-Angle-Attacken zurückgreifen.

Freakshow

Insgesamt vier Spielmodi (Arcade, Versus, Training, Survival) und 16 Charaktere stehen euch in Guilty Gear X zur Auswahl. Beim Charakterdesign hat Daisuke Ishiwatari seiner wilden Fantasie freien Lauf gelassen. Die Kämpfer sehen nicht nur sehr außergewöhnlich aus, sondern sind teilweise auch mit recht seltsamen Waffen ausgerüstet. So führt der Meuchelmeister Venom beispielsweise kein Schwert, sondern einen Billardqueue mit sich. Der Kampfstil einiger Recken ist nicht minder auffallend. Dabei sticht der verrückte Faust ganz besonders heraus. Der durchgeknallte Gummimensch ist riesengroß, kriecht jedoch meist gebückt auf dem Boden herum, wirft seltsames Spielzeug um sich oder verschwindet plötzlich, nur um einen Wimpernschlag später von oben auf seinen Kontrahenten herabzusausen.



Instant Kill: Mit nur einem Schlag kann man seinem Gegner die Lichter ausblenden.

FAZIT

Um sich für Guilty Gear X begeistern zu können, muss man schon einen gewissen Draht zu diesem inzwischen recht eingestaubten Genre besitzen. Sollte dies der Fall sein, ist das Spiel eine kleine Offenbarung. Nicht nur das Gameplay ist vorzüglich. Die herrlichen Farbgebungen und Animationen der Charaktere verleihen dem Titel das typische Anime-Flair. Selbiges gilt für die schön gezeichneten Hintergründe. Trotz der klassischen Präsentation wird nicht auf Lichteffekte und andere optische Spielereien verzichtet. Einzig der Schwierigkeitsgrad wirft einen Schatten auf das bunte Treiben. Dieser ist nämlich ziemlich happig ausgefallen. Etwas Erfahrung im Beat'em-up-Sektor und eine Menge Geduld sind für ungezügelter Spielspaß daher Grundvoraussetzung.

POSITIV

- ausgefeiltes Gameplay
- ansprechende Grafik
- ausgefallenes Charakterdesign

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad
- lange Ladezeiten

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Beat'em Up	Hersteller	Virgin Interactive www.vid.de
Entwickler	Arc System Works		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK ██████████ 82 %

SOUND ██████████ 63 %

RATING ██████████ 78 %



Heiko Strobel

NBA LIVE 2002



Der hochpolierte Boden reflektiert sämtliche Begebenheiten wieder.

PS2 Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christkind, sondern auch jeweils ein Sequel zu sämtlichen Sporttiteln aus dem Hause Electronic Arts. Verständlicherweise konnte letztes Jahr die PSone-Fassung in Sachen Grafik und Sound vom PS2-Pendant weit übertrumpft werden. Trotz alledem war es dennoch eine ermüdende Vorstellung, die uns EA Sports da geboten hat. So konnte die 32-Bit-Version mit einigen Spielmodi mehr glänzen.

Aus Fehlern scheint man nicht zu lernen, denn auch dieses Jahr besitzt das PSone-Gegenstück mehr Spielvarianten. Neben dem neuen Franchise Mode könnt ihr noch Freundschaftsspiel, Saison, Playoffs, Eins-gegen-Eins und Training anwählen. Überall könnt ihr mit sämtlichen NBA-Stars und -Teams auf den virtuellen Sportplätzen agieren und Slam-Dunks zum Besten geben. Bis auf die Sprache der Stadion-Reporter (jetzt Englisch) hat sich auch soundtechnisch nicht viel verändert. Die Zuschauerränge werden noch immer von Bitmap-Tapeten geziert. Gelegentliche Slowdowns sowie lange

Ladezeiten dürften ebenfalls noch vom Prequel in Erinnerung geblieben sein. Sollte noch kein Basketball-Titel die eigenen Regale schmücken, darf ohne weiteres zugegriffen werden, ansonsten ist man derzeit mit dem Arcadetitel NBA Street besser bedient.



Auf einem Straßen-Court könnt ihr gegen Michael "Air" Jordan antreten.

PLAY DATEN

System	PlayStation 2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK ██████████ 76 %

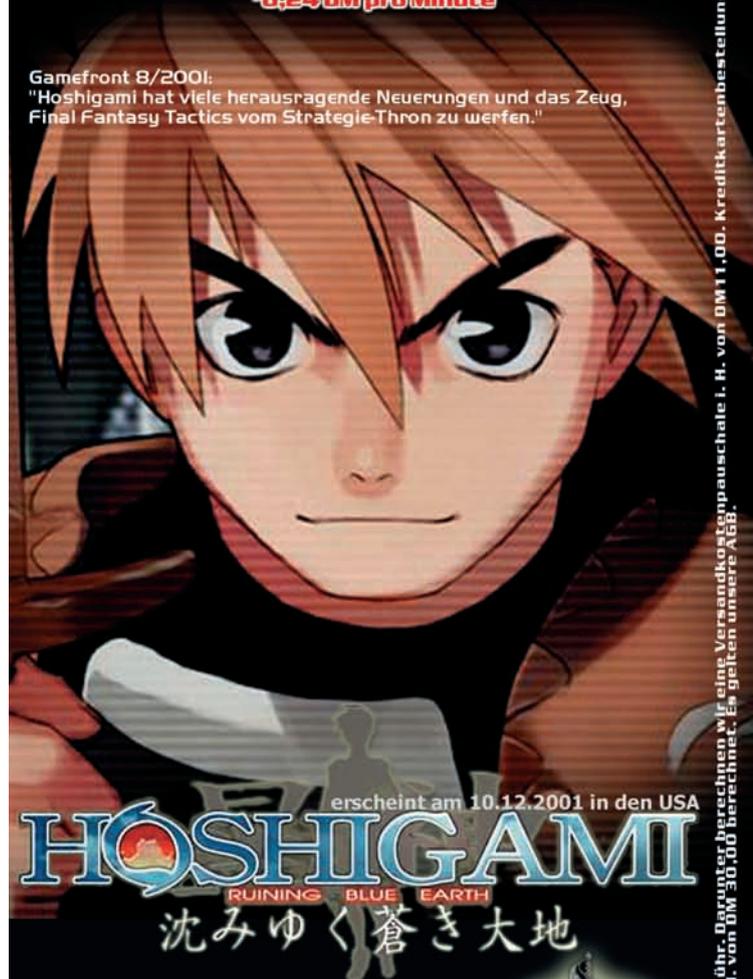
SOUND ██████████ 82 %

RATING ██████████ 74 %



ALL YOUR RPG'S
0700 70 77 77 00*
www.ACME-online.nl
*0,24 DM pro Minute

Gamefront 8/2001:
"Hoshigami hat viele herausragende Neuerungen und das Zeug, Final Fantasy Tactics vom Strategie-Thron zu werfen."



erscheint am 10.12.2001 in den USA
HOSHIGAMI
RUINING BLUE EARTH
沈みゆく蒼き大地

Rollenspiele

PlayStation

- Arc the Lad Collection
- Chrono Cross
- Dragon Warrior 7
- Final Fantasy Anthology
- Final Fantasy 5 + Final Fantasy 6
- Final Fantasy Chronicle
- Final Fantasy 4 + Chronotriggers
- Final Fantasy Tactics
- Hoshigami
- Lunar 2: Eternal Blue
- Persona 2
- Tales of Destiny II
- Wild Arms 2nd Ignition



PlayStation 2

- Final Fantasy X
- Grandia 2
- Ico
- Jade Cocoon 2
- Wizardry

Dragon Warrior 7 war 2000 das erfolgreichste Rollenspiel in Japan!



XBOX

- Azurik: Rise of Perathia



Ab einem Bestellwert von DM 100,00 liefern wir versandkostenfrei zzgl. DM 7,00 Nachnahmegebühr. Darunter berechnen wir eine Versandkostenpauschale i. H. von DM 1,00. Kreditkartenbestellungen werden versandkostenfrei geliefert. Annahmeverweigerungen werden mit den entstandenen Kosten i.H. von DM 30,00 berechnet. Es gelten unsere AGB.



mArk Liebold

SYPHON FILTER 3

Habt ihr genug von skrupellosen Terroristen? Na dann schnappt euch das Joypad und sorgt selbst für Frieden!



Der gute alte Taser gehört auch wieder zu eurer Standardausrüstung.



Per Rolle kann sich der Spieler aus der Schussbahn flüchten.

PSone

Die Folgen der Terroranschläge vom 11. September überschatten noch immer unseren Alltag. Der politisch korrekte Umgang mit dem prekären Thema ist deshalb nach wie vor oberste Prämisse. Das Stichwort lautet: Sensibilisierung. Selbst die Videospelindustrie reagierte prompt auf die Tragödie, änderte Covermotive oder verschob kurzerhand den Release einiger Titel. Im Falle von Syphon Filter 3 war dieser Schritt durchaus nachvollziehbar. Sieht sich doch Gabe Logan, der Held des bekannten Agenten-Thrillers, seit seinem ersten PSone-Einsatz vor knapp drei Jahren stetig mit globalem Ter-

rorismus sowie dem biologischen Kampfstoff Syphon Filter konfrontiert.

Zeitsprung

Die Story von Syphon Filter 3 knüpft nahtlos an das Ende des Prequels an. Nachdem die führenden Köpfe der Agentur, einer elitären Organisation innerhalb des amerikanischen Geheimdienstes, sich des Syphon-Filter-Virus bemächtigt haben, muss Gabe Logan nun vor einem Untersuchungsausschuss diesbezüglich Rede und Antwort stehen. In dem Verhör erfährt ihr auf spielerische Art und Weise, was vor bzw. zwischen den ersten beiden Syphon-Filter-Teilen passierte.

Dabei schlüpft ihr allerdings nicht nur in die Rolle des smarten Agenten. Lian Xing, Lawrence Mujari und die tot geglaubte Teresa Lipan müssen vor dem Gremium ebenfalls von ihren Verwicklungen in den Fall berichten.

Syphon Filter 3 sorgt aber nicht nur für Aufklärung, was vergangene Geschehnisse betrifft. Zeitgleich zu dem Verhör macht sich Gabe Logan auf, die verbliebenen Mitglieder der Agentur zur Strecke zu bringen. Durch die parallel zueinander laufenden Handlungsstränge wechselt ihr ständig zwischen Vergangenheit und Gegenwart hin und her. Auf diese Weise



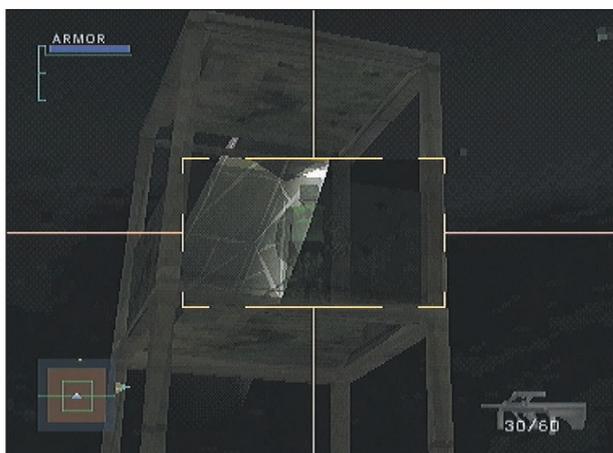
Gegen schwer gepanzerte Fahrzeuge helfen nur hochexplosive Waffen.



Dank Restlichtverstärker sind weit entfernte Gegner sehr leicht auszumachen.



⊙ Auch bei Syphon Filter 3 haben Camper-Säcke kein leichtes Leben.



⊙ Das Zielobjektiv der Steyer erlaubt es euch, durch Wände zu blicken.

arbeitet ihr frühere Einsätze auf, ohne dabei das noch immer bestehende Ziel, die Vernichtung des Syphon-Filter-Virus, aus den Augen zu verlieren.

Krisengebiet

Einige der Einsatzgebiete, in denen Logan und seine Kollegen zur Tat schreiten, dürften erfahrenen Syphon-Filter-Agenten bekannt vorkommen. So müsst ihr etwa, wie bereits im ersten Teil, dem Urwald von Costa Rica einen kleinen Besuch abstatten. Dabei erfährt der Spieler erstmals, was sich damals sonst noch zugetragen hat. Gabe muss diesmal den dichten Dschungel durchqueren, um beispielsweise mit dem Undercover-Agent Ellis Kontakt aufzunehmen oder Pflanzenproben zu beschaffen. Der Großteil der Missionen, spielen sie nun in der Vergangenheit oder Gegenwart, entführt den Spieler allerdings in vollkommen neue Landstriche. Hierzu zählen z.B. Irland, Australien, Südafrika, Montana oder Kabul, wo Gabe Logan und Xian Ling während des Afghanistan-Konflikts in den 80er-Jahren erstmals aufeinander trafen. Im Gegensatz zum Prequel ist Syphon Filter 3 weitaus actionlastiger; was aber keineswegs

bedeuten soll, dass es den Missionen an Abwechslung mangelt. In altgewohnter Syphon-Filter-Manier gilt es Scharfschützen-Nester auszuheben, Geiseln zu befreien oder Virusproben aufzustöbern. Wer im Kampf gegen die Terroristen bestehen will, braucht also nicht nur einen lockeren Zeigefinger, sondern auch den berühmten Agentenspürsinn.

Kampferfahrung

Spieler, die schon früher mit Gabe Logan und Lian Xing im Einsatz waren, werden sofort und ohne große Probleme ins Spiel finden. Die Steuerung ist mit dem der Vorgänger identisch. Ähnliches gilt für die Auswahl an Waffen. Neben altbekannten Waffen wie der 45.er Magnum, der vielgeschätzten MP5 oder dem russischen Scharfschützengewehr, das sogar mit einem Nachtsichtgerät ausgestattet ist, erhalten die Agenten Zugriff auf ein paar neuartige Schießsprügel. Besonders erwähnenswert ist hierbei die russische Variante der Steyer Aug. Mit dem Sturmgewehr ist man nämlich in der Lage, durch Wände zu schießen. Aber nicht nur der Story-Modus sorgt für die nötige Kurzweil. Die Deathmatch-

Option, in der zwei Spieler gleichzeitig ihre Kräfte messen können, gehört seit dem Prequel zur Standardauswahl. Vollkommen neu sind dagegen die Mini-Games. In diesem Modus stehen euch fünf Missionen zur Auswahl (Assassin, Biathlon, Demolition, Elimination, Thief). Zehn anwählbare Einsatzgebiete und fünf Schwierigkeitsgrade gewähren langanhaltenden Spielspaß.



FAZIT

Syphon Filter 3 bringt die beliebte Agentensaga zu einem Abschluss, zumindest auf der Psonne. Leider merkt man, dass sich die Ära der 32-Bit-Konsole dem Ende entgegenneigt. Bis auf die Mini-Games muss man nämlich auf neue Features und spielerische Innovationen gänzlich verzichten. Auch in technischer Hinsicht setzt man bei Sony auf Altbewährtes. Logan und seine Kollegen präsentieren sich noch in demselben Grafikgewand wie bereits vor zwei Jahren. Wirkliche Psonne-Agenten dürfte dies jedoch nicht stören. Das Syphon-Filter-Grundrezept von einst geht noch immer auf: Geballte Action mit dem nötigen Anspruch und garantierter Abwechslung. Dank dieser einfachen Formel, fehlende Neuerungen hin oder her, weiß Gabe Logans letzter 32-Bit-Einsatz nach wie vor zu begeistern.

POSITIV

- sehr viel Action und Abwechslung
- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- ansprechende Story

NEGATIV

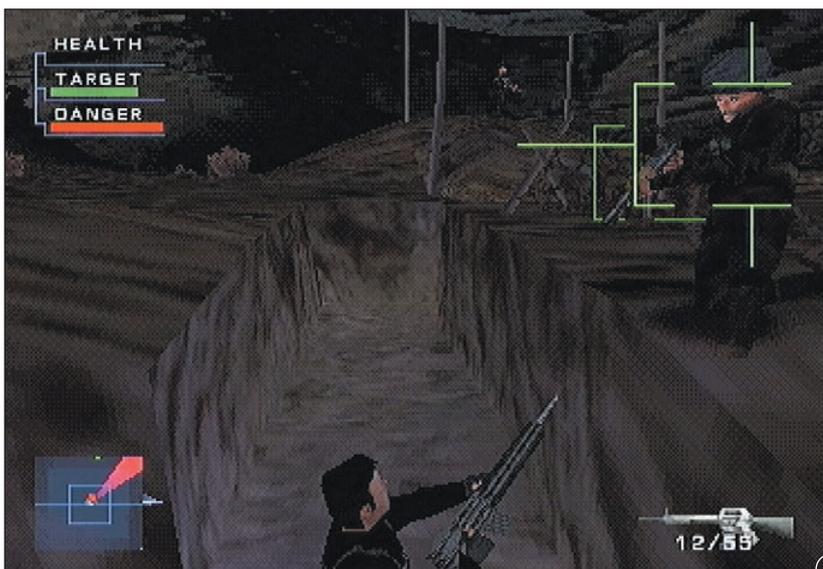
- keine dt. Sprachausgabe und Bildschirmtexte
- nerviges „Trial-and-error-Prinzip“

DIE ALTERNATIVEN

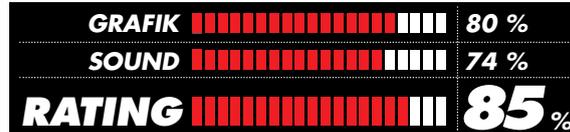
Titel	Rating	Test in play
1. Metal Gear Solid	92 %	03/99
2. Syphon Filter 3	85 %	12/01
3. Syphon Filter 2	85 %	04/00

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Action-Adventure	Hersteller SCEE
Entwickler	www.playstation.de Sony Computer Entertainment	
Preis	ca. 89,- DM	
Erhältlich ab	???	



⊙ Schwarzer Turban, langer Bart – fertig ist der Taliban-Soldat!



Heiko Strobel

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Führt Shaba Games die Serie so genial fort, wie es Neversoft getan hat?



◉ Bam Magera ersetzt auch auf Sonys 32-Bitter Bob Burnquist.



◉ Pop-Up-Gefahr: Noch weiß man nicht, wo das Seil hinführen wird.

PSone

Da sich Neversoft vollkommen auf ihren PlayStation2-Auftritt konzentrierte, wurde die Serie auf Sonys 32-Bitter von Shaba Games fortgesetzt. Die Entwickler sind keine Neulinge auf dem Sektor. Mit Mat Hoffman's Pro BMX und Grind-Session (beide PSone) wurde bereits Erfahrung im Fun-Sport-Genre gesammelt. Doch die Frage lautet: Wie haben sie den unangefochtenen König des Fun-Sports auf der PSone vertreten, während die eigentlichen Entwickler einen Glanzstart auf der PS2 hingelegt haben?

Im direkten Vergleich

Dass im Gegensatz zum PS2-Pendant (siehe hierzu TestScreen Seite 118-121) mit Abzügen im Umfang gerechnet werden musste, war klar. So werden auf Sonys „alter Dame“ keinerlei Fußgänger auf den Straßen umherstehen, ebenso werden euch auch keine Autos in die Quere kommen. Auch sind

sämtliche versteckte Spots nicht in der 32-Bit-Fassung vorhanden. Zudem wurden einige Areale verkleinert und auf PSone-Verhältnisse umgebaut. Der geniale Soundtrack ist zum Glück der gleiche geblieben und spornt zu waghalsigen Manövern an. Insgesamt könnt ihr auf dreizehn virtuelle Profiskater zurückgreifen und mit diesen den berühmten Karriere-Modus bestreiten. Auf fünf unterschiedlichen Leveln gilt es, jeweils neun verschiedene Ziele zu erreichen, fünf Stat-Punkte einzusammeln und das versteckte Board zu finden, um die Runde zu 100% abzuschließen. Bei den drei anderen Strecken nehmt ihr mit eurem Brettartisten an einem Wettbewerb teil. Hier muss mindestens eine Bronzemedaille eingefahren werden, um auf den nächstmöglichen Skate-Spot zu gelangen.

Es gibt viel zu tun

Wer zusätzliche Charaktere sowie neue Strecken und Skatevideos der jeweiligen Rider freispielen möchte, muss schon jede Runde zu hundert Prozent abgeschlossen haben und zudem drei Goldmedaillen aufweisen können. Das ist zwar schnell dahingesagt, bedarf jedoch einer Menge Zeit und Durchhaltevermögen.

Wie auch das Prequel besitzt der Titel einen Skate- und Park-Editor, in welchem ihr nach Herzenslaune eure Brettkünstler bzw. eure Traum-Parks zusammenschustern könnt. Alles im allem ist Tony Hawk's Pro Skater 3 zwar PSone-gerecht programmiert, aber leider nicht auf dem gleichen exzellenten Level wie Neversofts Versionen.



◉ Wie im realen Leben. Das vermeintlich schwächere Geschlecht liegt da, wo es hingehört.

FAZIT

In Anbetracht der eingeschränkten Leistungsfähigkeit der PSone verstehen sich die Kürzungen im Vergleich zur PS2-Version. Nicht so einleuchtend ist aber, dass THPS 3 grafisch um einiges schlechter ist, als der Vorgänger. Die Level wurden ohne Liebe zum Detail programmiert: Pop-Ups, wie sie schlimmer gar nicht sein können, und ein etwas lahmere Gameplay kommen noch hinzu. Leichtes Flimmern nervt zudem das von THPS 2 verwöhnte Zockerauge. Sollte man noch kein Skateboardspiel im Regal stehen haben, kann man zugreifen. Wer allerdings Teil Zwei besitzt und sich schon länger auf den dritten freuen sollte, wird wohl spätestens jetzt nicht mehr um den Kauf einer PS2 herumkommen, denn eigentlich sollten Spiele ja besser werden und nicht schlechter. Das Sahnehäubchen ist nun mal auf Sonys schwarzem Kasten zu finden. Aber es gibt Hoffnung! Vielleicht bringt ja Santa Claus das ein oder andere PlayStation2-/ THPS 3-Bundle ins Haus.

POSITIV

- guter Soundtrack
- erweitertes Tricksystem
- Park- und Skater-Editor

NEGATIV

- sichtbarer Grafikaufbau
- oft schlechte Kameraführung

PLAY DATEN

System	Genre	Hersteller	PSone
	Fun-Sport	Activision	www.activision.de
Entwickler	Shaba Games		
Preis	ca. 89,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 70 %

SOUND 81 %

RATING 72 %



PROJECT EDEN

**DU HAST EIN TEAM.
SEINE STÄRKE: DEIN KOPF.
SEINE SCHWÄCHE: DEINE NERVEN.**



AMBER

CARTER

MINOKO

ANDRÉ

Gigantische Mega-Citys, hoffnungslos überfüllt mit Millionen von Menschen. Sie kämpfen nicht ums Leben, sondern ums Überleben. Mit allen Mitteln. Du kämpfst mit. Deine Waffen: ein vierköpfiges Team aus Spezialisten. Kombiniere die Stärken des Einzelnen mit denen der anderen. Handle taktisch. Unterstütze den Teamgeist. Gewinne das Vertrauen Deines Teams. Sonst verlierst Du am Ende mehr als nur Leben. Eine Eidos Interactive Production

In den Hauptrollen: Du als Carter, Du als Amber, Du als Minoko und Du als André.

Project Eden © 2001 Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. Project Eden is a Trade Mark of Core Design Limited.



www.eidos.com

RTL SKISPRINGEN 2002

Dirk Gemeinhardt **PSone**



Die Wetterverhältnisse spielen in RTL Skispringen 2002 eine wichtige Rolle.

System	PSone	
Genre	Sportspiel	Hersteller THQ
	www.thq.de	
Entwickler	VCC Entertainment	
Preis	ca. 59,- DM	
Erhältlich ab	sofort	

RTL Skispringen 2002 ist eine Produktion von VCC Entertainment. Das aufstrebende Unternehmen aus Hamburg machte sich in PlayStation-Kreisen vor allem mit Killer Loop (PSone, 1999) einen Namen. Man schaffte es damals, der dominierenden wip3out-Konkurrenz das Fürchten zu lehren. Obwohl der Name RTL in Zusammenhang mit Videospielen zumeist nichts Gutes erahnen lässt, ist die Skisprung-Simulation eine Klasse für sich. Mit RTL Skispringen 2002 hat man eine Marktnische im ansonsten so übersättigten 32-Bit-Markt entdeckt.

Das anspruchsvolle, aber dennoch leicht erlernbare Spielprinzip wird allen Möchtegern-Martin-Schmitts ansprechen. Angefangen vom Anlauf über den Absprung bis hin

zur Telemark-Landung ist absolute Controller-Perfektion unabdingbar. Im Klartext: Das Geschehen vor und nach dem Verlassen des Schanzentischs entscheidet, ob man das Zeug zum DSV-Adler hat. RTL Skispringen 2002 kommt pünktlich zum Start der Weltcup-Saison 2001/02 am 23. November auf den Markt. Demnach wird der Titel die Modi „Weltcup“, „Vier-Schanzen-Tournee“, „Skifliegen“ und „Mannschaftsspringen“ zur Auswahl anbieten.

Resümee: Wintersport-Fans, die mehr Wert auf ein anspruchsvolles Gameplay als auf eine perfekte audiovisuelle Präsentation legen, können getrost zugreifen.

PLAY DATEN



NEWCOMER

Marc Kirzeder **PSone**



Der Terminplaner ist des Managers wichtigste Waffe im Kampf um Ruhm, Geld und Erfolg.

System	PSone	
Genre	Wirtschaftssimulation	Hersteller Eidos Interactive
	www.eidos.de	
Entwickler	Eidos Interactive	
Preis	ca. 69,- DM	
Erhältlich ab	sofort	

Wer wegen Stimmbruch und Bewegungsgasthenie beim TV-Popstars-Casting nicht punkten konnte, der kann sich jetzt seine eigene Popgruppe rekrutieren und heranziehen. Newcomer ist eine Simulation des schnelllebigen Musik-Business. Ruck zuck hat man aus den dreizehn Talenten seine fünfköpfige Combo zusammengestellt und kann sich fortan daranmachen, den Terminkalender mit so wichtigen Events wie Proben, Studioaufnahmen, Single- und Album-Releases oder Live-Auftritten zu füllen. Die müde Präsentation der Wirtschaftssimulation lädt allerdings nicht gerade zum ausgiebigen Spielen ein.

Angeichts der Thematik rund um das Musik-Business ist es schade, dass in den

verschiedenen Einstellungsbildschirmen Totenstille herrscht. Selbst die e-Mails erreichen das virtuelle Booking-Büro ohne akustische Mitteilung. So geht leider viel von der Hektik und Spannung verloren, die das knüppelharte Geschäft im Musik-Management mit sich bringt. Selbst, wenn es sich auf Popstars-Niveau abspielt. Einzig der spaßige Musikeditor vermag länger zu motivieren, hier kann man seine eigenen Stücke zusammenbasteln und im Spiel als Single oder Album produzieren. Grafisch gesehen sieht die Menüs bunt, aber aufgeräumt. Die Marionettenhaften Liveshows der Retorten-Band sind allerdings ein schlechter Witz.

PLAY DATEN



WORMS WORLD PARTY

Marc Kirzeder **PSone**



Am rundenbasierten Gameplay hat sich auch in Worms World Party nichts geändert.

System	PSone	
Genre	Geschicklichkeit	Hersteller Virgin Interactive
	www.vid.de	
Entwickler	Team 17	
Preis	ca. 69,- DM	
Erhältlich ab	Dezember	

Die kriegerischen Würmer kehren vom Fronturlaub zurück auf die PSone. Im Marschgepäck haben sie neue Ein-Spieler-Varianten und ein paar bisher ungezeigte, amüsante Videosequenzen. Die Auswahl der Trainingsmissionen reicht vom Erlernen simpler Standardtechniken bis zum Perfektionieren der Waffenskills. Dazu gehört auch das berühmte Ninja-Seil. Wer dieses wichtige Instrument der Kriegsführung nicht aus dem Effeff beherrscht, wird spätestens in Schlachten gegen erfahrene Worms-Veteranen schnell den Kürzeren ziehen. Nach einem Gefecht gegen die CPU erhält der Spieler je nach Ausgang ein Ranking und der Schwierigkeitsgrad des Computers passt sich in zukünftigen Kämpfen den eigenen

Leistungen entsprechend an. Worms-Routiniers wissen jedoch, dass ein Spiel gegen den Computer nur schwerlich mit dem Spielspaß gegen menschliche Kontrahenten mithalten kann. Erst im Duell mit bis zu drei weiteren Fischfutter-Generälen macht Worms World Party richtig Laune. Inzwischen darf man auch via Multitap jeden Mitspieler seinen eigenen Controller zuweisen. Auf den Online-Modus der Dreamcast-Version müssen PSone-Kriegsherren allerdings verzichten.

Ein lustiges Feature sind die wählbaren Dialekte; geben die Kriechtiere doch das recht kauzige Kommentare von sich.

PLAY DATEN



BDFL MANAGER 2002

Tobias Schweikl **PSone**



Die Menüs sind aufgeräumt und übersichtlich. Mit wenigen Handgriffen erreicht man jedes Menü kinderleicht.

System		PSone
Genre	Wirtschaftssimulation	Hersteller Codemasters
		www.codemasters.com
Entwickler	Codemasters	
Preis	ca. 69,- DM	
Erhältlich ab	sofort	

Einen besseren Manager gibt es für PSone nicht. Auch in seiner neuesten Version bietet der BDFL Manager 2002 alles, was das Trainer-/ Manager-Herz begehrt. Ihr entscheidet euch zwischen der englischen und der deutschen Liga (1. Bundesliga bzw. 2. Bundesliga) und schnappt euch einen Verein eurer Wahl. Den führt ihr dann durch die Klippen des modernen Profifußballs. Ihr handelt Sponsorenverträge aus, kümmert euch um den Stadionausbau, legt die Preise für Eintrittskarten fest, seht euch auf dem Transfermarkt nach Schnäppchen um und bereitet eure Mannschaft auf den nächsten Spieltag vor. Zum Glück könnt ihr auch Personal einstellen, das euch zur Hand geht. Scouts

suchen den Transfermarkt ab, Assistenten-trainer kümmern sich um Aufstellung und Taktik usw.. Und dank der einfachen, aber effektiven Struktur verzettelt ihr euch auch nicht im x-ten Untermenü. Doch bei aller Management-Kompetenz, Fußball wird immer noch auf dem Rasen gespielt. Eure Mannschaft wuselt als kleine Pixelmännchen über den Rasen und versucht den Ball nach der festgelegten Strategie ins Tor zu tragen. Nach dem Spiel gibts Wiederholungen der besten Torchancen. Kommentiert werden die (recht ruckeligen) 3D-Sequenzen von Dauernörgler Paul Breitner.

PLAY DATEN

GRAFIK **41%** SOUND **32%** RATING **80%**

1-2 SPIELER | MEMORY CARD 15 | TEXTE DEUTSCH | SONY ANALOG CONTROLLER | USK EMPFEHLUNG

DAVID BECKHAM FUßBALL

mArk Liebold **PSone**



Die Traumposition eines jeden österreichischen Nationalspielers: Rechtsaußen.

System		PSone
Genre	Fußball	Hersteller Ubi Soft
		www.ubisoft.de
Entwickler	Rage	
Preis	ca. 59,- DM	
Erhältlich ab	22. November	

Hinter starken Lizenzen verbergen sich meist nur unterdurchschnittliche Spiele. Auch bei David Beckham Fußball könnte man voreilig zu diesem Schluss kommen. Dies wäre jedoch ein Fehler, denn das Game weiß auf spielerischer Ebene durchaus zu überzeugen. 13 Spielmodi, 200 Teams sowie eine spezielle Trainingsoption sorgen nicht nur bei Beckham-Fans für ausreichend Kurzweil. Das Gameplay orientiert sich an dem typischen FIFA-Gebolze, wobei die Entwickler aus den Fehlern von EA lernten. Der Torwart agiert beispielsweise intelligenter, zudem ist man in der Lage, bei Standardsituationen den gewünschten Anspielpartner separat zu positionieren oder per Knopfdruck einen

Doppelpass auszuführen. Selbstverständlich dürfen auch die berühmten Kabinettstückchen nicht fehlen. In technischer Hinsicht kann sich das Spiel ebenfalls sehen lassen. Die Fußballer wirken zwar etwas klotzig, dafür überzeugt das Spiel durch eine nahezu konstante Framerate sowie eine gelungene Stadionatmosphäre, Bandenwerbung und bengalische Feuer inklusive. Zudem machten sich die Entwickler von Rage die Mühe und verpasste dem Game einen deutschen Kommentator. Nach dem FIFA-2002-Debakel für PSone ist David Beckham Fußball eine mehr als willkommene Alternative.

PLAY DATEN

GRAFIK **72%** SOUND **67%** RATING **74%**

1-2 SPIELER | MEMORY CARD 1 | TEXTE ENGLISCH | SPRACH AUSGABE ENGLISCH | SONY ANALOG CONTROLLER

VIP

Marc Kirzeder **PSone**



Blonde Hauptdarstellerin - blondes Gameplay. VIP erfordert den IQ eines Brötchens.

System		PSone
Genre	Action	Hersteller Ubi Soft
		www.ubisoft.de
Entwickler	Ubi Soft	
Preis	ca. 69,- DM	
Erhältlich ab	Dezember	

Wem die TV-Serie VIP nicht genügt, um sich an Busenpromi Pamela Anderson satt zu sehen, für den hat Ubi Soft das passende Spiel am Start. Leider gelingen Spieleentwicklern selten genug gute Umsetzungen von erfolgreichen Hollywood-Streifen und -Serien, und tatsächlich gehört VIP zu den missglückten Versuchen. Wer denkt, er könne die pralle Pam selbst durch die 20 Missionen steuern, der irrt gewaltig. Alle Laufwege der Figuren sind vorberechnet und entziehen sich gänzlich dem Einfluss des Spielers. Bei den mehr als langweiligen Kämpfen werden die entsprechenden Tastenkombinationen für Schläge und Tritte eingeblendet. Diese sollen möglichst schnell und exakt nachge-

tippt werden - fertig ist das Kampfsystem. Die Kolleginnen des Blondlöckchens dürfen hin und wieder auch mal zur Waffe greifen. Doch außer Fadenkreuz bewegen, schießen und nachladen darf der Spieler auch hier nicht mehr agieren. im Gegensatz zur Hauptdarstellerin ist das Gameplay enorm platt. Viel weniger Interaktion in einem Videospiel geht fast gar nicht mehr. Ein Kalender von Pamela Anderson macht definitiv mehr Spass als dieses emotionslose Stück PSone-Software. Hardcore-Fans der drallen Blondine riskieren einen Blick, alle anderen schauen lieber Baywatch.

PLAY DATEN

GRAFIK **38%** SOUND **35%** RATING **26%**

1 SPIELER | MEMORY CARD 1 | SONY ANALOG CONTROLLER | DUAL SHOCK 2 UNTERSTÜTZUNG | USK EMPFEHLUNG 12

Heiko Strobel

NBA LIVE 2002

PSone NBA Live 2002 ist ebenso wie sein Vorgänger auf dem gleichen exzellenten Level geblieben. Bei der mittlerweile achten Edition der NBA-Live-Reihe wurde ein Jahr auf der Stelle getreten, denn Neuerungen sind hier nur schwer aufzufinden. Wie bei der PS2-Fassung wurde der deutsche Kommentar gegen einen englischen ausgetauscht und die Steuerung fällt diesmal etwas leichter. Mit den Spielmodi Freundschaftsspiel, Saison, Playoffs, Dreierwettbewerb, Eins-gegen-Eins, Training, NBA-Draft und NBA Live Challenge besitzt der PSone-Ableger ein weiteres Mal mehr Spielvarianten als der

große Bruder von der PlayStation2. Dank der offiziellen NBA-Lizenz könnt ihr erneut sämtliche Mannschaften und Sportlergrößen anwählen und steuern. Auch hier scheint es, als ob die 32-Bit-Zuschauer ein Jahr sitzen geblieben sind, oder es wurde erneut dieselbe Bitmap-Tapete aufgekleistert. Aufgrund der kaum wahrzunehmenden Verbesserungen gibt es diesmal keinen playKing. Besitzer des Prequels brauchen hier nicht zugreifen, alle anderen bekommen astreinen Basketball geboten, der aufgrund seiner vielen Spielmodi etliche Stunden Spielspaß garantiert.



Die Defense steht. Einfaches Durchdribbeln ist nicht möglich.



Mittels zweier Multi-Taps könnt ihr zu acht auf dem Spielfeld agieren.



Der Dreipunkte-Wettkampf fühlt ebenso in der PS2-Fassung. Ein Hoch auf die PSone!

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. 99,- DM		
Erhältlich ab	sofort		



play 10/99	<input type="checkbox"/>	play 06/00	<input type="checkbox"/>	play 10/00	<input type="checkbox"/>
play 11/99	<input type="checkbox"/>	play 07/00	<input type="checkbox"/>	play 11/00	<input type="checkbox"/>
play 12/99	<input type="checkbox"/>	play 08/00	<input type="checkbox"/>	play 12/00	<input type="checkbox"/>
play 01/00	<input type="checkbox"/>	play 09/00	<input type="checkbox"/>	play 01/01	<input type="checkbox"/>
play 02/01	<input type="checkbox"/>	play 06/01	<input type="checkbox"/>	play 02/00	<input type="checkbox"/>
play 03/01	<input type="checkbox"/>	play 07/01	<input type="checkbox"/>	play 03/00	<input type="checkbox"/>
play 04/01	<input type="checkbox"/>	play 08/01	<input type="checkbox"/>	play 04/00	<input type="checkbox"/>
play 05/01	<input type="checkbox"/>	play 09/01	<input type="checkbox"/>	play 05/00	<input type="checkbox"/>
play 10/01	<input type="checkbox"/>				
play 11/01	<input type="checkbox"/>				

pro Heft 6,90 DM =

außer play 01/01 (mit Video) Heft 8,90 DM =

+ Porto

Gesamtbetrag:

Inland: 3,- DM • ab 3 Hefte 4,40 DM • ab 4 Hefte 7,20 DM
Ausland: 12,- DM • ab 2 Hefte 16,- DM

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen
mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play · „Back Issues“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

Adresse:

...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt Ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den links stehenden Coupon aus!

<p>play 11/00</p> <p>Player's Guide Alien: Die Wiedergeburt Teil 2 Dino Crisis 2</p>	<p>play 12/00</p> <p>Player's Guide Medal of Honor: Underground</p>	<p>play 01/01</p> <p>Player's Guide Tomb Raider: Die Chronik Driver 2 • 007-Die Welt ist nicht genug</p>	<p>play 02/01</p> <p>Player's Guide Tomb Raider: Die Chronik Final Fantasy IX</p>
<p>play 03/01</p> <p>Player's Guide Final Fantasy IX Kessen 2 Fear Effect: Retro Helix Teil 1 Dead or Alive 2 - Moves Teil 1</p>	<p>play 04/01</p> <p>Player's Guide Final Fantasy IX Geheimnisse Fear Effect: Retro Helix Teil 2 Dead or Alive 2 - Moves Teil 2 MDK 2 - Armageddon Teil 1</p>	<p>play 05/01</p> <p>Player's Guide C-12: Final Resistance Teil 1 Gun Griffon Blaze MDK 2: Armageddon Teil 2 Shadow of Memories Z.O.E</p>	
<p>play 06/01</p> <p>Player's Guide Alone in the Dark Teil 1 C-12: Final Resistance Teil 2</p>	<p>play 07/01</p> <p>Player's Guide Alone in the Dark Teil 2 Extermination</p>	<p>play 08/01</p> <p>Player's Guide Resident Evil Code: Veronica X Teil 1</p>	
<p>play 09/01</p> <p>Player's Guide Resident Evil Code: Veronica X Teil 2 Flucht von Monkey Island Gran Turismo 3 A-spec Onimusha Warlords Sheep Dog 'n' Wolf Teil 1</p>	<p>play 10/01</p> <p>Player's Guide Sheep Dog 'n' Wolf Teil 2</p>	<p>play 11/01</p> <p>Player's Guide Project Eden Teil 1 GTA 3</p>	

playCHARTS

Leser- und play Top-5, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

Cindy Hellfritsch

aus Kehl am Rhein

1. Resident Evil Code: Veronica X	PS2
2. Gran Turismo 3 A-spec	PS2
3. Red Faction	PS2
4. Alone in the Dark: The new Nightmare	PS2
5. Dave Mirra Freestyle BMX 2	PS2

play TOP 5

Endlich geschafft!!! Das war mit Abstand die härteste Ausgabe, die wir dieses Jahr für euch unter Dach und Fach gebracht haben. Trotz der wenigen Zeit, die uns zur Verfügung stand, wurden alle Spiele auf Herz und Nieren geprüft, damit ihr wie gewohnt bestens über die kommenden Highlights informiert seid. Den Preis, den wir dafür bezahlen mussten, war Insomnia pur. Diesmal verraten wir euch fünf Dinge, die uns durch die prall gefüllte Ausgabe gebracht haben!

...und was wird in der Industrie gespielt?

Ben LeRougetel

PR-Manager,
Capcom Eurosoft



1. Pro Evolution Soccer	PS2
2. Maximo	PS2
3. Scramble	Acorn
4. Everybody's Golf 1 & 2	PSone
5. Abe's Exoddus	PSone

Sven

1. Elision
2. Converge
3. Colt XM177 E2
4. AvP 2
5. Dragon's Breath

mArk

1. Legend of Zelda Theme, gespielt von System of a Down
2. GameCube-Videos
3. ICG-Sessions
4. Nonstop-Toxicity-Dröhnung
5. Die schmutzigen Geschichten vom Neuen

Dirk

1. Colt M16 A1
2. „U-Boote“-versenken
3. ICG-Chat-Feature
4. digitale Gina-Wild-Medien
5. jeden Morgen ein Vollbad

Heiko

1. Täglich zehn Liter Kaffee!
2. Sachen, die hier nicht erwähnt werden dürfen
3. der Gedanke endlich GTA 3 anzocken zu können
4. Meine Schnegge,
5. die mir auch um 04.30 uhr, noch was zu essen gemacht hat!

Marc

1. Mein frisch unterschriebener Arbeitsvertrag
2. intravenöses Kaffeekonzentrat
3. Becks & Nachos & Jalapeno-Pepper-Dip
4. Maruis SPAS 12
5. Der Leidende & stellvertr. Leitende

Gunther

1. lustige Filme mit Silvia Saint und Stacy Valentine gucken
2. Ooomph! bis zum Anschlag hören
3. auf Phobos und Deimos, mit 'nem Plasma Rifle!
4. hab' ich eigentlich echt mal frei?
5. wie heißt das nochmal?...ah, genau! ... Schlafen!

Händlercharts - www.amazon.de

1. GTA 3	PlayStation2
2. Harry Potter und der Stein der Weisen	PSone
3. Resident Evil Code: Veronica X	PlayStation2
4. FIFA Football 2002	PlayStation2
5. Silent Hill 2	PlayStation2
6. Devil May Cry	PlayStation2
7. WWF SmackDown: Just bring it!	PlayStation2
8. NHL 2002	PlayStation2
9. FIFA Football 2002	PSone
10. Tony Hawk's Pro Skater 3	PlayStation2

Amerika

1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	PlayStation2
2. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PlayStation2
3. Harry Potter and the Sorcerer's Stone	EA	PSone
4. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PSone
5. 007: Agent under Fire	EA	PlayStation2

Japan

1. Shin Sagoku Musou 2	Koei	PlayStation2
2. Time Crisis II (GunCon 2 Bundle Pack)	Namco	PlayStation2
3. Bura Bohm Yujik	Sony	PlayStation2
4. Formula One 2001	Sony	PlayStation2
5. Everybody's Golf 3	Sony	PlayStation2

Habt ihr Lust, euch ebenfalls auf dieser Seite zu verewigen? Schickt uns einfach eure Top 5 zusammen mit einem Lichtbild. Redaktion play, Stichwort: Leser Top 5, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.



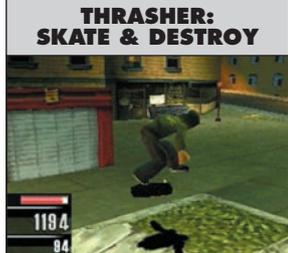
Mark A. Kirzeder

PLAY PLATINUM



Bei TOCA 2 lassen realistische Physics und das Handling der Wagen die Herzen der Rennspielfans höher schlagen. Die fesselnde Rennatmosphäre und der variable Schwierigkeitsgrad motivieren langfristig. Die Qualitäten der CPU-Piloten sind so ausgetüfelt, dass schon auf dem mittleren Level beinharte Duelle über Runden hinweg garantiert sind.

Rating	★★★★★
Hersteller	Codemasters
erhältlich	sofort
Preis	29,99 DM



Wem Tony Hawk's Pro Skater zu unrealistisch ist, der liegt mit Thrasher: Skate & Destroy genau richtig. Im direkten Vergleich mit der Referenz legte man bei Thrasher: Skate & Destroy mehr Wert auf eine realistische Umsetzung dieser Actionbetonten Sportart. Auch der Soundtrack mit vielen Hip-Hop-Stars ist ein Highlight.

Rating	★★★★
Hersteller	Take 2 Interactive
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM



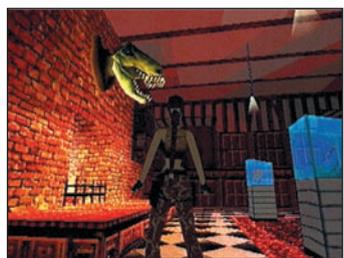
TROTZ STEIGENDEM PLAYSTATION2-FIEBER WOLLEN WIR ALL DIE PSONE-FANS DA DRAUSSEN NICHT IM STICH LASSEN. AUF DIESEN SEITEN ERFAHRT IHR ALLES ÜBER DIE GROSSEN SPIELE FÜR DEN KLEINEN GELDBEUTEL.

WERTUNGSSCHLÜSSEL:

play Rating	100-85% = ★★★★★
play Rating	84-75% = ★★★★
play Rating	74-65% = ★★★
play Rating	64-55% = ★★
play Rating	54-00% = ★

TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT

In Adventures Of Lara Croft besinnen sich die Entwickler auf den ersten Teil und bauten statt unzähliger Shoot-Outs lieber wieder etliche schwierige Rätsel und Sprungpassagen ein. Allerdings beschränkt sich die Action mehr auf kurze, harte Kampfszenen als auf wilde Ballereien. Die Hires-Grafik verwöhnt das Spielerauge mit vielfältigen Texturen und saubersten Animationen.



Rating	★★★★
Hersteller	Eidos Interactive
erhältlich	sofort
Preis	29,99 DM

NEED FOR SPEED 4: BRENNENDER ASPHALT

Need For Speed: Brennender Asphalt ist ein geniales, actionlastiges Rennspiel mit enormem Umfang und zahlreichen Neuerungen. Die große Anzahl an Turnieren und Spezialrennen garantiert puren Spielspaß. Durch die tadellose Präsentation, die jede Menge Informationen über die lizenzierten Original-Fahrzeuge parat hält, kommen Sportwagenfanatiker voll auf ihre Kosten.



Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Nie zuvor hat man etwas Ähnliches auf der PSone gesehen: Die Grafik von Soul Reaver glänzt mit unglaublich viel Abwechslung. Das Gameplay ist über jeden Zweifel erhaben und steht der Spitzengrafik in nichts nach. Die Geschichte Raziels ist filmreif in Szene gesetzt und zieht einen, dank des ausgewogenen Schwierigkeitsgrades auch heute noch, sofort in seinen Bann.



Rating	★★★★★
Hersteller	Eidos Interactive
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

FINAL FANTASY VIII



○ Auch in Final Fantasy VIII spielen Emotionen wie Liebe, Hass und Verrat wieder eine große Rolle.

	Rating	★★★★★
	Hersteller	SCEE
	erhältlich	sofort
PlayStation	Preis	49,99 DM

Final Fantasy VIII gehört zu den überragenden Meisterwerken Squares und lässt im Hinblick auf die Story und das phänomenale Charakterdesign keinen Wunsch offen. Squall, Rhinoa, Selphie und alle anderen, seien es spielbare Charaktere oder Nebenrollen, wirken nicht einen Moment lang künstlich und flach, sondern weisen eine Tiefe auf, von der sich mancher Romanautor eine dicke Scheibe abschneiden könnte. Die erzählte und miterlebte Geschichte dreht sich nicht

nur um das eigentliche Abenteuer, sondern handelt zu einem großen Teil von der Entwicklung der Hauptfiguren von unerfahrenen Frischlingen zu kampfbereiten und auch leiderproben Helden, denen nach und nach einige Ecken und Kanten abgeschliffen werden. Mit der Kombination aus durchdachtem Gameplay, den Guardian Forces und der Zauberkopplung erschafft Square ein einfach zu erlernendes System, welches aber nur mit viel Erfahrung zu meistern ist.

MEDIEVIL 2



○ Skurril bis die Schwarte kracht: Sir Dan Fortesques zweiter PSone-Auftritt steht dem Prequel in nichts nach.

	Rating	★★★★
	Hersteller	SCEE
	erhältlich	sofort
PlayStation	Preis	49,99 DM

Medieval 2 erinnert an ein Bonbon-farbenes, kindgerechtes Schauermärchen aus der Feder von Tim Burton. Und genau wie die Werke des Regisseurs, so ist auch Sir Dan Fortesques zweiter Auftritt nicht jedermanns Sache. Technisch ist der Titel zweifelsohne sauber inszeniert, nur die allgemeine Farbauswahl sowie die recht skurrilen Charakter- und Leveldesigns sind sehr geschmacksabhängig. Ein wahrer Augenschmaus sind die Echtzeit-

Lichteffekte, welche die gesamte Welt von Medieval in ein stimmungsvolles Licht und Schattenspiel tauchen. Bis auf die innovative Idee mit dem abnehmbaren Kopf sind kaum große Neuerungen zu erkennen. Zudem erinnert der Titel in fast jeder Hinsicht einfach zu sehr an den ersten Teil. Wer dem untoten Ritter bereits vor 500 Jahren die Stange gehalten hat, wird auch mit seinem Abenteuer in der viktorianischen Epoche seinen Spaß haben.

GRAND THEFT AUTO 2



○ Quo Vadis? Das Missions-Design in GTA2 lässt dem Spieler erneut viele Freiheiten.

	Rating	★★★★
	Hersteller	Take 2 Interactive
	erhältlich	sofort
PlayStation	Preis	29,99 DM

Die Crime-Simulation Grand Theft Auto 2 ist ein amüsantes und innovatives Spiel der etwas anderen Art. Als entlassener Gefängnishäftling bastelt der Spieler erneut an seiner virtuellen kriminellen Karriere. Dabei ist es den Entwicklern von DMA Design bewundernswert gelungen, ein realistisch wirkendes Ambiente auf den heimischen Screen zu banen. Die gigantische Metropole hat ein Eigenleben, wie man es vorher in keinem anderen PSone-Spiel gesehen hat. So begegnet der Spieler

neben harmlosen Bürgern auch allerlei zwielichtigem Gesindel, wie Taschendieben, skrupellosen Autodieben oder Bandenmitgliedern, die sich mit verfeindeten Gangs oder der Polizei heftige Schusswechsel liefern. Auf den Straßen geht es belebt zu. Autofahrer warten geduldig an roten Ampeln und Sanitäter kümmern sich um Verletzte. Die einzigen Wermutstropfen sind die veraltete Grafik und der extrem hohe Schwierigkeitsgrad.

PLAY PLATINUM

V-RALLY 2: CHAMPIONSHIP EDITION



In grafischer Hinsicht gibt V-Rally 2: Championship Edition ordentlich Gas. Üppig und abwechslungsreich sind wohl die besten Worte, um die Landschaften zu umschreiben. Das Gameplay lässt hin und wieder kleine Schwächen erkennen, das tut aber der Qualität des Spieles keinen Abbruch.

	Rating	★★★★
	Hersteller	Infogrames
	erhältlich	sofort
PlayStation	Preis	29,99 DM

KILLER LOOP



Mit rasender Geschwindigkeit, die jedes andere Rennspiel auf der PSone wie eine Trambahn-Simulation aussehen lässt, flitzen die Tripods durch irre Landschaften. Killer Loop ist eine Mischung aus wipEout und Ridge Racer. Schon nach wenigen Stunden erwacht die Sucht nach dem Sieg in allen Klassen.

	Rating	★★★★
	Hersteller	Grave Entertainment
	erhältlich	sofort
PlayStation	Preis	29,99 DM

THE FIFTH ELEMENT



Alles in allem kann The Fifth Element als gelungene Symbiose zwischen Action-Adventure und Filmvorlage überzeugen. Obwohl die Level mit beiden Charakteren durchgespielt werden müssen, kommt keine Langeweile auf. Die Missionen sind abwechslungsreich, das Leveldesign spannend.

	Rating	★★★
	Hersteller	SCEE
	erhältlich	sofort
PlayStation	Preis	29,99 DM

Heiko Strobel

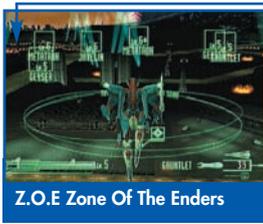
DIE BESTEN DER BESTEN

play RATING

play Rating	100-91% =	★★★★★
play Rating	90-81% =	★★★★
play Rating	80-71% =	★★★
play Rating	70-61% =	★★

PS2
PSone

VORBEI IST ES MIT DER QUAL DER WAHL BEIM SPIELEKAUF. FÜR DEN HARDCORE-ZOCKER BIS HIN ZUM NEUEINSTEIGER SCHAFFEN WIR EINEN KLAREN DURCHBLICK IM STÄNDIG ANWACHSENDEM PLAYSTATION-SPIELEDSCHUNGEL. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!



Z.O.E Zone Of The Enders



Madden NFL 2002



Knockout Kings 2001



Red Faction



SSX

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Action			
1. GTA 3	Take 2 Interactive	★★★★★	play 11/01
2. Z.O.E Zone Of The Enders	Konami	★★★★	play 03/01
3. Star Wars Starfighter	Electronic Arts	★★★★	play 04/01
Action-Adventure			
1. Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos Interactive	★★★★	play 12/01
2. Giants: Citizen Kabuto	Virgin Interactive	★★★★	play 11/01
3. MDK 2 Armageddon	Interplay	★★★★	play 04/01
Adventure			
1. Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	★★★	play 07/01
2. Shadow of Memories	Konami	★★★	play 04/01
American Football			
1. Madden NFL 2002	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
2. Madden NFL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NFL QB Club 2002	Acclaim	★★	play 10/10
Beat 'em Up			
1. Tekken Tag Tournament	SCEE	★★★★★	play 11/00
2. Dead or Alive 2	SCEE	★★★★★	play 01/01
3. Bloody Roar 3	Virgin Interactive	★★★	play 08/01
Basketball			
1. NBA Street	Electronic Arts	★★★★	play 07/01
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	★★★	play 03/01
3. NBA Live 2002	Electronic Arts	★★★	play 12/01
Boxen			
1. Knockout Kings 2001	Electronic Arts	★★★★	play 03/01
2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Konami	★★★★	play 12/00
3. Victorious Boxers	Empire Interactive	★★	play 11/01
Car Combat			
1. Twisted Metal: Black	SCEE	★★★★	play 10/01
Denkspiel/Geschicklichkeit			
1. Fantavision	SCEE	★★★	play 11/00
2. Super Bust-a-Move	Acclaim	★★★	play 12/00
3. Kuri Kuri Mix	empire Interactive	★★★	play 06/01
Ego-Shooter			
1. Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	★★★★	play 11/01
2. Red Faction	THQ	★★★★	play 07/01
3. 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	★★★★	play 12/01
Eishockey			
1. NHL 2002	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
2. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NHL Hitz 2002	Konami	★★★	play 11/01
F1 Racing			
1. F1 2001	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
2. F1 Racing Championship	Video System	★★★★	play 03/01
3. Formel Eins 2001	SCEE	★★★★	play 05/01
Funsport			
1. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	★★★★★	play 12/01
2. SSX Tricky	Electronic Arts	★★★★★	play 12/01
3. Shaun Palmer's Pro Snowboarding	Activision	★★★★	play 12/01
Fun-Racer			
1. Crazy Taxi	Acclaim	★★★★	play 07/01
2. Simpsons Road Rage	Electronic Arts	★★★★	play 11/01
3. Wacky Races starring Dastardly & Muttley	Infogrames	★★★★	play 07/01

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Fussball			
1. FIFA 2002	Electronic Arts	★★★★	play 11/01
2. TIF 2002: This is Football	SCEE	★★★★	play 10/01
3. Pro Evolution Soccer	Konami	★★★★	play 11/01
Future-Racer			
1. XG3: Extreme-G Racing	Acclaim	★★★	play 09/01
2. G-Surfers	SCEE	★★	play 12/01
Jump'n Run			
1. Jak and Daxter: The Precursor Legacy	SCEE	★★★★★	play 12/01
2. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	★★★★	play 11/01
3. Rayman Revolution	Ubi Soft	★★★★	play 01/01
Lightgun-Shooter			
1. Time Crisis 2	SCEE	★★★	play 11/01
Motorrad Racing			
1. MotoGP	SCEE	★★★★	play 02/01
2. ATV Off Road	SCEE	★★★★	play 08/01
3. MX Rider	Infogrames	★★★	play 11/01
Musikspiel			
1. MTV Music Generator 2	Codemasters	★★★★★	play 05/01
2. Magix Music Maker	Magix	★★★★	play 12/01
Rennspiel			
1. Gran Turismo 3 A-spec	SCEE	★★★★★	play 08/01
2. WRC: World Rally Championship	SCEE	★★★★	play 12/01
3. Splashdown	Infogrames	★★★★	play 12/01
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Dark Cloud	SCEE	★★★	play 09/01
2. Summoner	THQ	★★★	play 05/01
3. Orphen	Activision	★★★	play 01/01
Survival-Horror			
1. Silent Hill 2	Konami	★★★★	play 11/01
2. Extermination	SCEE	★★★★	play 06/01
3. Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames	★★★★	play 10/01
sonstige Sportarten			
1. Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	★★★★	play 03/01
2. All-Star Baseball 2002	Acclaim	★★★	play 05/01
Strategie			
1. Ring of Red	Konami	★★★	play 06/01
2. Kessen	Electronic Arts	★★★	play 12/00
3. Age of Empires II: The Age of Kings	Konami	★★★	play 10/01
Wirtschaftssimulation			
1. Theme Park World	Electronic Arts	★★★★	play 01/01
Wrestling			
1. WWF SmackDown! Just bring it!	THQ	★★★★	play 12/01

GTA 3

PS2



An GTA 3 gibt es kaum etwas auszusetzen. Die Technik beeindruckt auf der ganzen Linie, ebenso wie der Detailreichtum. 73 Missionen, zahlreiche Extras, die schier unendlichen Möglichkeiten, die euch das Spiel bietet, sowie die filmreife Präsentation werden euch über Wochen hinweg vor den Bildschirm fesseln. Einziger der derbe Hintergrund könnte tugendhaften Menschen etwas sauer aufstoßen.



DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
Action-Adventure			
1. Metal Gear Solid	KCEE	★★★★★	play 03/99
2. Soul Reaver	Eidos	★★★★★	play 07/99
3. Syphon Filter 3	SCEE	★★★★	play 12/01
Adventure			
1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★	play 12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★	play 12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	★★	play —/—
American Football			
1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NFL Blitz	KCEE	★★★★	play 02/00
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★	play 10/98
Basketball			
1. NBA Live 2000	Electronic Arts	★★★★	play 12/99
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NBA Live '99	Electronic Arts	★★★★	play 01/99
Beat 'em Up 2D			
1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	★★★	play 03/99
2. X-Men: Mutant Academy 2	Activision	★★★	play 10/01
3. X-Men: Mutant Academy	Activision	★★★	play 09/00
Beat 'em Up 3D			
1. Ehrgeiz	Square	★★★★★	play 02/99
2. Tekken 3	Namco	★★★★★	play 08/98
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	★★★★	play 04/99
Boxen			
1. Box Champions 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
2. Ready 2 Rumble Boxing	KCEE	★★★	play 01/00
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★	play 01/99
Denkspiel/Geschicklichkeit			
1. Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames	★★★★	play 09/01
2. You don't know Jack	Take2 Interactive	★★★★	play 04/01
3. Crash Bash	SCEE	★★★★	play 12/00
Eishockey			
1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NHL Rock The Rink	Electronic Arts	★★★★	play 06/00
F1 Racing			
1. Formel Eins 2001	SCEE	★★★★	play 10/00
2. F1 Racing Championship	Ubi Soft	★★★★	play 09/00
3. Formel Eins 2000	SCEE	★★★★	play 11/99
Flipper			
1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★	play 02/98
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★	play 01/00
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★	play 02/99
Fun-Racer			
1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★★	play 11/99
2. Speed Freaks	SCEE	★★★★	play 09/99
3. Walt Disney World: Magical Racing Tour	Disne Interactive	★★★	play 05/00
Fun-Sport			
1. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	★★★★★	play 09/00
2. Thrasher: Skate and Destroy	Take2 Interactive	★★★★	play 01/00
3. Cool Boarders 3	SCEE	★★★★	play 11/98
Fußball			
1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★★	play 11/99
2. ISS Pro Evolution	KCEE	★★★★	play 02/00
3. ISS 2000	KCEE	★★★★	play 12/00
Future-Racer			
1. wipEout 2097	Psygnosis	★★★★★	play 02/98
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★	play 09/99
3. Rollage	Psygnosis	★★★	play 02/99

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
Golf			
1. Everybody's Golf 2	SCEE	★★★★	play 06/00
2. Everybody's Golf	SCEE	★★★	play 06/98
3. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★	play 12/99
Jump 'n Run 2D			
1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★★	play 07/98
2. Skull Monkeys	DreamWorks Interact.	★★★	play 02/98
3. The Wild 9	Interplay Productions	★★★★	play 09/98
Jump 'n Run 3D			
1. Spyro 3: Year Of The Dragon	SCEE	★★★★★	play 11/00
2. Medi Evil 2	SCEE	★★★★	play 04/00
3. Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	★★★★	play 08/00
Lightgun Shooter			
1. Time Crisis: Projekt Titan	SCEE	★★★	play 04/01
2. Point Blank 3	Namco	★★★	play 03/01
3. Ghoul Panic	Namco	★★★	play 04/00
Motocross			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Motocross Championship	THQ	★★★	play 12/99
3. Supercross 2000	Electronic Arts	★★	play 01/00
Motorrad-Racing			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	★★★★	play 03/00
3. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	★★★	play 08/99
Musikspiel			
1. Guitar Freaks - Japan Import	KCEJ	★★★★★	play 11/99
2. Music 2000	Codemasters	★★★★★	play 12/99
3. Beatmania - European Edit	KCEE	★★★★	play 04/00
Rennspiel			
1. Gran Turismo 2	SCEE	★★★★★	play 02/00
2. Colin Mc Rae 2.0	Codemasters	★★★★★	play 06/00
3. TOCA WTC	Codemasters	★★★★	play 09/00
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Final Fantasy IX	Square	★★★★★	play 01/01
2. Chrono Cross	Square Europe	★★★★★	play 10/00
3. Vagrant Story	Crave/SVG	★★★★★	play 06/00
Shooter 2D			
1. Einhänder - US-Import -	Squaresoft	★★★★	play —/—
2. R-Type Delta	Irem	★★★★	play 01/99
3. Thunderforce V	Technosoft	★★★	play —/—
Shooter 3D			
1. Indiziert	OIT	★★★★★	play —/—
2. Medal of Honor: Underground	EA	★★★★	play 11/00
3. Alien: Die Wiedergeburt	EA	★★★★	play 10/00
sonstige Sportarten			
1. Triple Play 2000	Electronic Arts	★★★★	play 05/99
2. International Track & Field 2	KCEE	★★★	play 02/00
3. International Track & Field	KCEE	★★★	play 02/98
Strategie (Echtzeit)			
1. Warzone 2100	Eidos Interactive	★★★★★	play 05/99
2. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★★	play 03/98
3. C&C: Alarmstufe Rot Gegenschlag	Electronic Arts	★★★★	play 09/98
Strategie (rundenbasierend)			
1. Front Mission 3	Crave/SVG	★★★★	play 05/00
2. Vandal Hearts	Konami	★★★★	play —/—
3. Worms World Party	Virgin Interactive	★★★	play 12/01
Survival-Horror			
1. Alone in the Dark: The new nightmare	Infogrames	★★★★★	play 06/01
2. Dino Crisis 2	Capcom	★★★★★	play 11/00
3. Parasite Eve 2	Squaresoft Europe	★★★★	play 08/00
Tennis			
1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Namco	★★★	play 06/99
2. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	★★★	play —/—
3. All Star Tennis '99	Ubi Soft	★★	play 10/98
Wirtschaftssimulation			
1. Civilization II	Activision	★★★★	play 04/99
2. Theme Hospital	Electronic Arts	★★★★	play 04/98
3. BDFL Manager 2001	Codemasters	★★★★	play 06/01
Wrestling			
1. WWF SmackDown!2 Know your Role	THQ	★★★★	play 12/00
2. WWF SmackDown!	THQ	★★★★	play 04/00
3. WWF Attitude	Acclaim Entertainm.	★★★★	play 08/99



Heiko Strobel

KINO @ HOME

WUNDERBARE KINOWELT. DANK DES INTEGRIERTEN DVD-PLAYERS BEI DER PLAYSTATION2 KANN MAN DAS JOYPAD AUCH RUHIG MAL ZUR SEITE LEGEN, UM BEI EINEM NETTEN FILMCHEN ZU ENTSPANNEN. IN DEN FOLGENDEN MONATEN WERDEN WIR EUCH DAS MEDIUM DVD ETWAS NÄHER BRINGEN UND EINEN EINBLICK IN DAS RASEND WACHSENDE ANGEBOAT AN HOCHKARÄTIGEN MOVIES VERSCHAFFEN. FILM AB!



SO BEWERTEN WIR

DVD-TEST

Unsere erste Testnote setzt sich aus drei Komponenten zusammen:

Story

Spannung bis zur letzten Sekunde oder gähnende Langeweile? Wir überprüfen, was diesen Film sehenswert macht.

Bild

Dropouts, Komprimierungsartefakte oder verwaschene Farben - eine brillante Bildqualität ist nicht immer selbstverständlich.

Ton

Akustische Effektorgie oder Lauschgiff? Dolby Digital ist nicht immer ein Garant für perfekten Klang.

DVD-EXTRAS

Die zweite Testnote bezieht sich voll und ganz auf die Ausstattung des Films. Dazu zählen unter anderem Filmtrailer, Making Of's, Dokumentationen, Audiokommentare und noch vieles mehr. Eine stattliche Menge an Bonusmaterial darf auf einer vernünftigen DVD nicht fehlen.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

GEWINNSPIEL

„Save the Last Dance“

Als Sara nach Chicago kam, hatte sie nicht einmal das richtige Outfit für die belebte Metropole. Ganz klar, dass man sich hier anders stylen muss, zumal der Großteil ihrer neuen Nachbarschaft aus „Schwarzen“ besteht. Um für solche Umstände die nötigen Klamotten in der Garderobe zu haben, verlost play in Zusammenarbeit mit Paramount Home Entertainment drei HipHop-Outfit-Pakete der Marke Stick-Up-Kids-Clothing.

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1x Stick-Up-Kidz T-Shirt für Ihn
- 1x Stick-Up-Kidz T-Shirt für Sie
- 1x original Filmposter

Um teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Welchen Tanzstil hat Sara (J.Stiles) richtig gut drauf?

- A: Breakdance
- B: Ballet
- C: Square Dance

schickt eure Antwort mit der Lösung an:

Cypress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Yo!
Max-Planck-Str.13
97204 Höchberg
Einsendeschluss ist der 20. Dezember 2001

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!



Als Trostpreis gibt es noch 7 Filmplakate zu ergattern.

GEWINNSPIEL!

„SHREK - DER TOLLKÜHNE HELD“

play verlost in Zusammenarbeit mit Universal Pictures drei „Shrek“-Pakete und zwei „Shrek“-McFarlane-Pakete.

McFARLANE TOYS
IT'S AN ATTITUDE



Ab dem 3. Dezember werdet ihr ein weiteres Highlight in den Regalen eurer DVD-Händler vorfinden. „Shrek – Der tollkühne Held“ erhielt bei unserem Test gleich zweimal die Bestnote, so etwas gehört eigentlich in jede DVD-Sammlung. Leider konnten wir euch den Film aus Platzgründen nicht noch näher vorstellen. Als Entschädigung dafür erhaltet ihr die Möglichkeit, einige supergeniale Preise rund um

„Shrek – Der tollkühne Held“, zu gewinnen.

Todd McFarlane ist nicht nur der Erschaffer von Spawn, sondern auch ein Kleingott, was Action-Figuren betrifft. Unter anderem hat er auch für besagten Animations-Streifen verschiedene Figuren ins Leben gerufen. Mehr Infos über ihn und seine Figuren, könnt ihr auch im Internet in Erfahrung bringen:

www.mcfarlane.com

Shreklich das es niemals etwas ohne Frage zu gewinnen gibt. Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Von welcher deutschen Stimme wird Shrek synchronisiert?

A: Sascha Hehn

B: Michael „Bully“ Herbig

C: Stefan Raab

schickt eure Antwort mit der Lösung an:

Cypress GmbH
Redaktion play

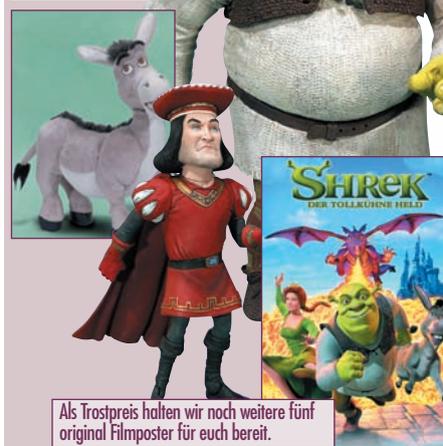
Stichwort: Echt schräg!

Max-Planck-Str.13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 20. Dezember 2001

Auch hier gilt: Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!

Ein Shrek - Paket besteht jeweils aus:
1x „Shrek - Der tollkühne Held“ (VHS)
1x original Soundtrack zum Film
1x original Filmposter



Als Trostpreis halten wir noch weitere fünf original Filmposter für euch bereit.

Ein Shrek - McFarlane-Paket besteht jeweils aus:
1x Todd McFarlane 6-Inch-Figur
1x Todd McFarlane Duloc-Dungeon-Playset
1x Todd McFarlane Shrek-Plüschfigur
1x original Filmposter

DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK

Columbia Tristar Home Ent. - USA 2001 - 129min.



Im Sommer 1999 kam „Die Mumie“, ein Remake eines alten Horror-Klassikers der Universal-Studios, in die Kinos und spielte allein in den USA 155 Millionen Dollar ein. Im Sommer 2001 kehrte die Mumie zurück und kam bisher auf 202 Millionen Dollar.

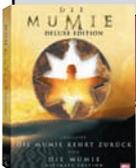
	Genre	Abenteuer
	Regie	Stephen Sommers
	Bildformat	2.35:1 (anamorph)
	Audio	Deutsch 5.1 DD EX, Deutsch dts, Englisch 5.1 DD
	FSK	ab 12 Jahren
	Preis	ca. 120,- DM

DVD-TEST 9

DVD-EXTRAS 10

DELUXE EDITION

Die Verpackung allein lässt Sammlern das Herz höher schlagen und gleichzeitig die störende Stimme im Kopf verstummen, die einem jeden Monat sagt, dass man nicht so viel Geld für DVDs ausgeben soll. Aber wie könnte man hier widerstehen? Nur in dieser schönen Faltschachtel gibt es beide Teile, jeweils als Doppel-DVD mit einer extravaganten Ausstattung.



„Die Mumie - Deluxe Edition“
ca. 120,- DM

In den 30er Jahren ist London immer noch eine der bedeutendsten Städte der Welt. Rick O'Connell, seines Zeichens sesshaft gewordener Ex-Legionär und Abenteurer wider Willen, und seine tollpatschige Gattin Evelyn leben hier ein einigermaßen ruhiges Leben. Zehn Jahre ist es her, dass die beiden sich bei einer Konfrontation mit dem auferstandenen ägyptischen Obermohr Imhotep näher kamen und verliebten. Ein paar Straßen von ihrer Wohnung entfernt liegt das Britische Museum. In dessen Keller liegt etwas ziemlich Unsympathisches herum: eine Mumie namens Imhotep. Durch

eine Verkettung von Ereignissen wird der faulige Schurke erneut zum Leben erweckt. Angst und Schrecken verbreiten sich daraufhin in der Stadt, hat Imhotep doch einen verstärkten Drang nach ewigem Leben mit seiner Geliebten Anck-Su-Namun, das er aber nur auf Kosten der einheimischen Bevölkerung verwirklichen kann. Schwuppdwupp, befindet sich auch Bengel Alex (Evelyns und Ricks Sohn) in den Händen des Finsterlings und gemeinsam mit einer ganzen Bande von Schurken auf dem Weg nach Ägypten. Wenn jedoch bereits Imhotep wieder herumtapsen darf, kann man das dem noch viel mächtigeren König der Skorpione erst recht nicht verweigern. Sollte beim bevorstehenden Kampf zwischen ihm und Imhotep etwas schief laufen, könnte die ganze Welt aus

den Fugen geraten. Doch keine Sorge, mittendrin in all dem Getümmel sind immer Rick und Evelyn, um allen Ereignissen in letzter Sekunde irgendwie die richtige Wendung geben zu können.

Eine wahre Wonne für die Augen: In den Massenszenen wird dank der hervorragenden Schärfe jedes Detail der Krieger sichtbar. Ob in DD 5.1 oder dts, hier sitzen die richtigen Effekte an den richtigen Stellen. Aber machen wir uns nichts vor: Der Titel berauscht einem so sehr, dass man gar nicht mitbekommt, dass es überhaupt keine Handlung gibt. Das Einspielergebnis von 70 Mio. Dollar am ersten Wochenende kam aber nicht von ungefähr. Sind die Leute alle dumm? Nein, sie wollen Spaß und den bietet diese DVD!

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info



Ungewisse Zukunft

Nach den feigen Terroranschlägen vom 11. September 2001 in New York und Washington ist die Welt nicht mehr so, wie sie einmal war. Auch unter den Verantwortlichen in Hollywood setzte schlagartig ein Umdenken ein. So wurde der „Spiderman“-Trailer mit einem Spinnennetz zwischen den beiden Türmen des World Trade Centers sofort aus dem Programm genommen. Die Dreharbeiten werden sich wegen geplanter Szenen dieser Art genauso verzögern wie auch bei „Men in Black 2“. Der Start des bereits fertig gestellten „Collateral Damage“ mit Arnold Schwarzenegger wurde ebenfalls verschoben. Kein Wunder: Geht es in dem Film doch um einen Mann, der seine Familie bei einem Terroranschlag verliert. Derzeit traut sich anscheinend niemand mehr, einen Actionfilm zu produzieren. Wir bezweifeln allerdings, dass sich alle Studios lange daran halten werden, waren Actionfilme doch stets die Zugpferde der Filmindustrie.

Hochzeit Glocken bei Presley und Cage?



Nicolas Cage und Lisa Marie Presley wollen aufgrund der Terroranschläge vom 11. September angeblich so schnell wie möglich heiraten. Ein Verwandter von Lisa Marie erklärte: „Die Tragödie hat den beiden gezeigt, dass es keine Garantien im Leben gibt.“ Das Paar ist seit fünf Monaten liiert. Der Schauspieler war zuvor mit Patricia Arquette verheiratet und Lisa Marie hat einen Eheversuch mit Popstar Michael Jackson hinter sich.

EXTRAS

Animierte Menüs auf beiden DVDs, DVD-ROM-Teil mit Bildschirmschoner, Trailer, Texttafeln, Audiokommentare, mehrere Dokus mit Einblicken hinter die Kulissen, Videospiel-Trailer,

Musikvideo, Texttafeln, Interview mit „The Rock“, Ägyptologie-Hintergründe und Deleted Scenes. Hier kann man wirklich nicht meckern, sondern muss die Höchstnote vergeben.



NEWSFLASH

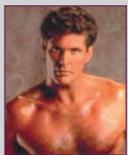
Neuigkeiten • Hardware • Info

Herr der Ringe kommt früher



Einen Tag qualvolles Warten erspart der Kinowelt-Verleih den deutschen „Herr der Ringe“-Fans. Am Mittwoch, den 19.12.2001 startet hierzulande der erste Teil der Film-Trilogie nach Tolkiens Büchern. Dann wird sich zeigen, ob der Neuseeländer Peter Jackson die literarischen Vorlagen gekonnt in Szene gesetzt hat. Da der Film weltweit am gleichen Tag starten soll, sehen wir den Streifen dank Zeitverschiebung sogar noch früher als die Amerikaner.

Einfach nicht Tod zu kriegen



Nachdem David Hasselhoff in der letzten Episode der erfolgreichen TV-Serie „Baywatch“ durch eine Unterwasserexplosion ausschied, wird er im geplanten Baywatch-Film wieder mit dabei sein. Wie das gehen soll? Ganz einfach, Mitch starb gar nicht, sondern wurde durch einen Wal (!) gerettet und von diesem auf eine Insel gebracht. Nach seiner Rückkehr in die Zivilisation soll er auch wieder Gena Lee Nolin und Carmen Electra begegnen.

Honeymoon mit Stil

Latino-Queen und Medien-Rummel-Traumfrau Jennifer Lopez („The Cell“) hat bei einer streng geheimen Hochzeit ihrem Lover Cris Judd das Jawort gegeben. Der Glückliche! Noch besser aber ist die Absteige ihrer Hochzeitsreise: eine recht große Residenz von Donatella Versace. Miete zahlen die beiden nicht. Das liegt vielleicht auch daran, dass J-Lo ein Versace-Kleidchen auf der Hochzeit trug.

FEAR AND LOATHING IN LAS VEGAS

BMG - USA 1998 - 112min



„Dieser Film handelt nicht von Drogen!“ Terry Gilliam über „Fear and Loathing in Las Vegas“ bei der UK-Premiere am 19.10.98.

	Genre	Komödie
	Regie	Terry Gilliam
	Bildformat	2.35:1 (anamorph)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. 30,-DM

„Wir hatten zwei Beutel Gras, 75 Kügelchen Meskalin, fünf Löschblattbogen extrastarkes Acid, einen Salzstreuer halbvoll mit Kokain und ein ganzes Spektrum vielfarbiger Upers, Downers, Heuler, Lacher sowie einen Liter Tequila, `ne Flasche Rum, `ne Kiste Bier, `n halben Liter Äther und zwei Dutzend Poppers.“ Mit dieser Aufzählung führt uns Raoul Duke in den Streifen ein. „Fear and Loathing in Las Vegas“ ist bestimmt kein Kino für jeden Geschmack. Völlig zugedröhnt wandeln

Raoul und sein Anwalt Dr. Gonzo wie Zombies durch Las Vegas, von einem Hotel ins nächste, um jedes noch so luxuriöse Hotelzimmer in eine wahre Kloake zu verwandeln. Der Trip der beiden wird bestimmt von wüsten Drogenfantasien, Alpträumen und Ängsten. Ein filmischer Kraftakt, den man nur lieben oder hassen kann. Inhaltlich diskussionswürdig, akustisch gelungen und optisch hochklassig – nur bei den Extras schwächelt der Titel extrem.

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 4

SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD

Universal - USA 2001 - 87min



275 Mitarbeiter waren an dem Projekt über drei Jahre beteiligt, bis der Streifen im Kasten war. Weltweit wurden satte 450 Mio. Dollar eingespielt.

	Genre	Animation
	Regie	Andrew Adamson, Vicky Jensen
	Bildformat	2.35:1 (anamorph)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
	FSK	ohne Altersbeschränkung
	Preis	ca. 45,- DM

Shrek ist ein grüner und grimmiger Oger, der zurückgezogen und allein in einem Sumpf wohnt. Kommen einmal andere Waldbewohner in die Nähe des Einsiedlers, werden sie postwendend verschuecht. Eines Tages rettet Shrek einen tollpatschigen und andauernd quasselnden Esel vor dem Tod. Aus Dankbarkeit weicht ihm dieser nicht mehr von der Seite; aber es kommt noch schlimmer – Lord Farquaad hat alle Fabelwesen in den Sumpf verbannen lassen. Nun ist das Maß voll!

Shrek begibt sich mit dem Esel zum Schloss des Adligen, um die Vorfälle aufzuklären. Das Blaublut schlägt ihm folgenden Deal vor: Im Gegenzug für die alleinigen Rechte am Sumpfland muss Shrek die hübsche Fiona, die von einem Drachen gefangen gehalten wird, befreien... Von der Thematik sollte man sich hier nicht „abshrecken“ lassen. Erwachsene kommen hier mehr auf ihre Kosten als Kids. Die Verarsche traditioneller Märchen sorgt für permanentes Gelächter.

DVD-TEST 10

DVD-EXTRAS 10

SAVE THE LAST DANCE

Paramount Home Entertainment - USA 2000 - 113min



Die Extras beinhalten den Audiokommentar vom Regisseur, Deleted Scenes, Making of, Interviews, Musikvideo und einen Trailer.

	Genre	Drama
	Regie	Thomas Carter
	Bildformat	1.85:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1, Englisch 5.1
	FSK	ab 12 Jahren
	Preis	ca. 50,-DM

Sara (J. Stiles) will Ballerina an der besten Tanzschule Amerikas werden. Als ihre Mutter stirbt, muss sie diese Pläne verwerfen und zu ihrem Vater nach Chicago ziehen. In einer von HipHop regierten schwarzen Nachbarschaft fühlt sie sich völlig fehl am Platz, bis sie Chenille (K. Washington) und deren Bruder Derek (S. P. Thomas) kennen lernt. Während Sara und Derek die neuesten Tanzschritte einstudieren, verlieben sie sich ineinander. Ihre Beziehung stößt allerdings auf

heftigen Widerstand von außen... Die groovenden HipHop-Beats könnten durchaus etwas fetter überkommen, ansonsten ist der Sound zufriedenstellend. Das Bild bietet guten Kontrast, satte Farben und zufriedenstellende Schärfe. Keine Dropouts und nur minimales Rauschen waren festzustellen. Ein Film für die MTV-Generation. Wer nach „Dirty Dancing“ auf einen neuen Tanzfilm gewartet hat, sollte hier zugreifen. Die Story ist banal, aber nett erzählt.

DVD-TEST 6

DVD-EXTRAS 7

TERMINE

Was kommt wann - Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

Dezember 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
1746: CHASING THE DEER	e-m-s	06. Dezember
AFTER THE STORM	Sunfilm Ent.	18. Dezember
ALMOST FAMOUS	Columbia TriStar	04. Dezember
ANASTASIA	20th Century Fox	06. Dezember
APOCALYPSE NOW: REDUX (Verleih)	BMG/ UFA	18. Dezember
ART OF WAR	20th Century Fox	13. Dezember
ASTERIX DER GALLIER	Kinowelt	Dezember
ASTERIX EROBERT ROM	Kinowelt	Dezember
ASTERIX UND CLEOPATRA	Kinowelt	Dezember
ATTRACTION (Verleih)	Sunfilm Ent.	18. Dezember
AUF MESSERS SCHNEIDE	20th Century Fox	13. Dezember
BEST OF TERRA X	BMG/ UFA	03. Dezember
BETTY UND IHRE SCHWESTERN: SPECIAL EDITION	Columbia TriStar	06. Dezember
BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA: SPECIAL EDITION	20th Century Fox	13. Dezember
BIG	20th Century Fox	06. Dezember
CAMILLE CLAUDEL	Arthaus	Dezember
CRITICAL MASS: WETTLAUF MIT DER ZEIT	MAWA/ VCL	18. Dezember
DAS MÄDCHEN ROSEMARIE	Eurovideo	05. Dezember
DER FALKE UND DER SCHNEEMANN	20th Century Fox	13. Dezember
DER LETZT KAMPF	BMG/ UFA	31. Dezember
DER LETZTE COUNTDOWN: SPECIAL EDITION	e-m-s	06. Dezember
DER SIZILIANER	Kinowelt	04. Dezember
DESTINY: EINMAL GANZ OBEN STEHEN	MAWA/ VCL	18. Dezember
DIE EISKALTE CLIQUE (Verleih)	BMG/ UFA	18. Dezember
DIE HALBSTARKEN	Eurovideo	05. Dezember
DIE RÜCKKEHR DES UNBEGREIFLICHEN	e-m-s	06. Dezember
DIE SCHMALSPURGANOVEN	Concorde	05. Dezember
DR. DOLITTLE	20th Century Fox	06. Dezember
EINE NACHT BEI MCCOOLS	BMG/ UFA	10. Dezember
ES GESCHAH AM HELLICHTEN TAG	Eurovideo	05. Dezember
ETERNITY	e-m-s	06. Dezember
EVIL AFFAIRS: EINE MÖRDERISCHE BEZIEHUNG	MAWA/ VCL	18. Dezember
EVOLUTION	Columbia TriStar	18. Dezember
EY MANN: WO IS' MEIN AUTO?	20th Century Fox	06. Dezember
FLASH GORDON	Kinowelt	Dezember
FLYING DRAGONS EDITION: LAST HERO 2	Splendid Ent.	10. Dezember
FLYING DRAGONS EDITION: THE BLADE	Splendid Ent.	10. Dezember
FLYING DRAGONS EDITION: DAS UNBESIEGBARE SCHWERT	Splendid Ent.	10. Dezember
FOOLS RUSH IN	Columbia TriStar	06. Dezember
GHOST: NACHRICHT VON SAM	Paramount	Dezember
KANAK ATTACK	Concorde	05. Dezember
LAUREL HARDY: ONE GOOD TURN/ COUNTY HOSPITAL / ...	Kinowelt	Dezember
LIEBLING, HÄLST DU MAL DIE AXT?	Columbia TriStar	06. Dezember
LITTLE NICKY: SATAN JUNIOR	Kinowelt	Dezember
LUCKY NUMBERS (Verleih)	BMG/ UFA	18. Dezember
MILO: DIE ERDE MUSS WARTEN	Columbia TriStar	11. Dezember
MORD IST KEINE LÖSUNG	Columbia TriStar	11. Dezember
MRS. DOUBTFIRE: SPECIAL EDITION	20th Century Fox	06. Dezember
PEARL HARBOR	Buena Vista	06. Dezember
QUILLS	20th Century Fox	06. Dezember
RAPID ASSAULT: ENTSCHEIDUNG AM ATLANTIK	e-m-s	06. Dezember
REPLICANT	Highlight	27. Dezember
RUGRATS IN PARIS	Paramount	Dezember
SHAKA ZULU (Verleih)	Arthaus	Dezember
SHREK: DER TOLLKÜHNE HELD	Universal Pictures	03. Dezember
STILLE NACHT: EIN FEST DER LIEBE	Eurovideo	05. Dezember
TDK: H-MOLL-MESSE	Eurovideo	05. Dezember
TDK: LES BALLETS TROCKERADERO I	Eurovideo	05. Dezember
TDK: SYLVESTERKONZERT 2000	Eurovideo	05. Dezember
THE POINT MEN (Verleih)	Kinowelt	Dezember
THIRTEEN DAYS	Kinowelt	Dezember
WAYNE'S WORLD 2	Paramount	Dezember
WAYNE'S WORLD	Paramount	Dezember
WHITE MAGIC	Eurovideo	05. Dezember

Januar 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
15 MINUTEN RUHM: DER TOD KOMMT LIVE ...	Kinowelt	Januar
AM ENDE DER GEWALT	EuroVideo	17. Januar
AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON	Universal Pictures	24. Januar
ANDROMEDA (TV: SERIE) Vol. 1 + 2	Highlight	17. Januar

Januar 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
ANGEL: JÄGER DER FINSTERNIS: SEASON 1 BOX	20th Century Fox	24. Januar
BLACK AND BLUE (Verleih)	EuroVideo	24. Januar
CROCODILE DUNDEE	Paramount	10. Januar
DAS EXPERIMENT	EuroVideo	17. Januar
DAS PIANO	Kinowelt	Januar
DEEP IN THE WOODS (Verleih)	Kinowelt	Januar
DER BARBIER VON SIBIRIEN	Kinowelt	Januar
DER MANN, DER LIBERTY WALANCE ERSCHOSS	Paramount	10. Januar
DER SCHUH DES MANITU	BMG/ UFA	07. Januar
DIE STUNDE DER RATTE	Kinowelt	Januar
DR. DOLITTLE 2	20th Century Fox	03. Januar
DON CAMILLO & PEPPONE: DON CAMILLOS RÜCKKEHR	Kinowelt	Januar
FELIX IM VERSCHOLLENEN KÖNIGSPALAST	Highlight	Januar
FRAU 2 SUCHT HAPPY END	BMG/ UFA	14. Januar
GIRLFIGHT (Verleih)	EuroVideo	24. Januar
GODS ARMY 3 (Verleih)	EuroVideo	24. Januar
HEARTBREAKERS (Verleih)	BMG/ UFA	29. Januar
HUNGER: SEHNSUCHT NACH LIEBE	EuroVideo	17. Januar
INTIMACY (Verleih)	Universal Pictures	24. Januar
LAUREL & HARDY: BEST OF III	Kinowelt	Januar
MÄNNERZIRKUS (Verleih)	20th Century Fox	08. Januar
MEN OF HONOR: Special Edition	20th Century Fox	08. Januar
PICKING UP THE PIECES (Verleih)	EuroVideo	24. Januar
REINDEER GAMES	Kinowelt	02. Januar
RIDE WITH THE DEVIL	BMG/ UFA	14. Januar
SIMPSONS FILMFESTIVAL	20th Century Fox	15. Januar
TANGLED (Verleih)	Highlight	10. Januar
THE DISH (Verleih)	Highlight	10. Januar
THE SCORE (Verleih)	BMG/ UFA	29. Januar
TÖDLICHE TARNUNG (Verleih)	Universal Pictures	24. Januar
TURN IT UP (Verleih)	Kinowelt	Januar
TUWALU	EuroVideo	17. Januar
WES CRAVENS DRACULA	Highlight	10. Januar
WIDOWS: ERST DIE EHE, DANN DAS VERGNÜGEN	EuroVideo	17. Januar
WINNIE POOH: DU BIST MEIN BESTER FREUND	BuenaVista	24. Januar

Februar 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
TORNATORE EDITION : MALENA, CINEMA PARADISO,...	Concorde	06. Februar
INVISIBLE CIRCUS (Verleih)	Kinowelt	Februar
STADT, LAND, KUSS (Verleih)	Kinowelt	Februar
APOCALYPSE NOW (REDUX)	Kinowelt	Februar
FAMILY MAN	Kinowelt	Februar
SUGAR AND SPICE	Kinowelt	Februar
MANDINGO	Kinowelt	Februar
DEEP STAR SIX	Kinowelt	Februar
VERBRECHERISCHE HERZEN	Arthaus	Februar
JACOB'S LADDER	Arthaus	Februar
RAMLIN' ROSE	Arthaus	Februar
THE DOORS	Arthaus	Februar

März 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
!ZUSAMMEN!	Concorde Home Ent.	06. März
LARA CROFT: TOMB RAIDER	Concorde Home Ent.	22. März

April 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
COLD HEART	Paramount Home Ent.	04. April
SPIDERS 2	Paramount Home Ent.	04. April

Mai 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
DUETS: TRAUMPAARE	Concorde Home Ent.	02. Mai
RAN AN DIE BRAUT	Concorde Home Ent.	02. Mai

Juni 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
ALLES ÜBER ADAM	Concorde Home Ent.	05. Juni
AMERICAN PSYCHO 2	Concorde Home Ent.	05. Juni

Juli 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
MAYBE BABY	Concorde Home Ent.	03. Juli
VORTEX + AUSGESTORBEN (2 Kurzfilme)	Concorde Home Ent.	03. Juli

PLAY TIPP

Bereits im Handel

MISS UNDERCOVER



Eine brillante Sandra Bullock in einer amüsanten Komödie um Glanz, Glamour und eine garstige FBI-Agentin, die sich in ein zahmes Kätzchen verwandelt. Zuerst beinhart und unerbittlich, dann zuckersüß - schon fast tollpatschig. Diese Wandlungsfähigkeit hat dem Star zahlreiche Preise und eine „Golden Globe“-Nominierung eingebracht.

ca. 106 min. - Warner - 12 Jahre

THIRTEEN DAYS



Das Drama hat mit 140 Min. durchaus seine Längen. Diese werden jedoch immer wieder durch bombastische Action-Szenen abrupt beendet, wodurch man im wahren Sinne des Wortes wachgerüttelt wird. Panikstimmung vermag der Titel zwar nicht zu schüren, doch regt der Film wahrhaftig zum Nachdenken an. Politisch brisanter Stoff wurde historisch weitgehend korrekt und zudem spannend aufbereitet.

ca. 140 min. - Kinowelt - 12 Jahre

SCHNEEWITZEN UND DIE SIEBEN ZWERGE



Walt Disney produzierte mit dem ersten abendfüllenden Zeichentrickfilm einen Meilenstein des Films und setzte damit über Jahrzehnte den Maßstab für Projekte dieser Art. Die Songs wurden zu Klassikern, der Film zu einem immer wieder gern gesehenen Liebling ganzer Generationen. Für Kinder Pflichtprogramm, für Erwachsene eine schöne Erinnerung.

ca. 80 min. - Buena Vista - ohne Alters.

Angeschossen! 

Gun Survivor 2: Resident Evil Code: Veronica

Der Lightgun-Shooter aus Raccoon City!

Angespielt! 

Maximo

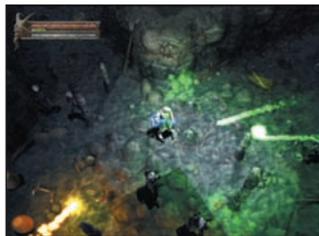
Die PS2-Rückkehr des Klassikers
Ghost'n Goblins!



Im TEST! 

Baldur's Gate: Dark Alliance

Die sagenhafte PS2-Welt von Dungeons & Dragons!



Im TEST! 

Harry Potter und der Stein der Weisen

Der grandiose PSone-Zauber zum Kinofilm!



 wipEout Fusion, Vampire Night, Frogger: The great Quest, No One Lives Forever, Dropship: United Peace Force, Ecco the Dolphin: Defender of the Future, Headhunter, Monster AG, MotoGP 2, REZ, WTA Tour Tennis...

 Goofy's Fun House, Kick Off 2002, Power Rangers: Time Force, Sesamstraße Sport, Rayman Race, Scooby-Doo und die Geisterjagd, Largo Winch, Monster AG, E.T. Interplanetary Adventure, Scrabble, One Piece Mansion...

kompetent und informativ

wie immer

play 01/02

**ist ab 19. Dezember
überall erhältlich**

IMPRESSUM

play PLAYSTATION

CyPress 

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (verantwortl. für den red. Inhalt)

STELLVERTRENDER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhardt

LEITENDER REDAKTEUR: mArk Liebold,

REDAKTION: Heiko Strobel, Gunther Hruby, Marc Kirzeder

KORRESPONDENT USA: Seth Kleinberg

KORRESPONDENT JAPAN: Frank Michaelis

LAYOUT: Fränk Bogon, Alex Maric, Ralf Schrüfer

TEXTKORREKTUR: Rabea Schmiedehausen

TITEL: Konami, play

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 Fax.: 09 31 / 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 61

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm **HERSTELLUNG:** Wolfgang Mais

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Tel.: 0 89 / 74 64 23 41 Fax.: 0 89 / 74 64 23 14

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 7 vom 01.11.2001

SPECIAL THANKS: MOND, Convergence, Jenny, Zupfi, Frank, Tosh

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh

Tel.: 040 / 34 72 40 41 Fax.: 040 / 34 72 35 49

Bezugspreise:

Jahresabonnement DM 75,- (Inland), DM 99,- (Ausland),

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.

Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten

ab play 11/00 DM 6,90 + Versandkosten

Zahlung Abonnement:

Deutschland: nur an Deutsche Bank Offenburg,

(BLZ 664 700 35) Kto. 0 448 829

Österreich: nur an Bank Austria Bregenz, (BLZ 12000) Kto. 501-326674/00

Schweiz: nur an PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindungen:

Cypress GmbH

Commerzbank AG, Würzburg (BLZ 790 400 47) 694 072 00

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im

In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit

möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag

zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein

Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,

97064 Würzburg

PDF-Produktion: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten

Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser

Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,

Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-

drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur

Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 3/01) 55.010 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. 00 49-18 05-90 90 88 (24 Pf./Min.)

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

Abo-Fax: 00 49-18 05-90 90 89

Abo-E-Mail: abo@cypress.de

SPIELE-TIPPS

CyPress-Hotline:

jedem Dienstag von 18-21 Uhr Tel.: 09 31-406 91 70

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69 3,63 DM/Minute - 24h täglich

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem:



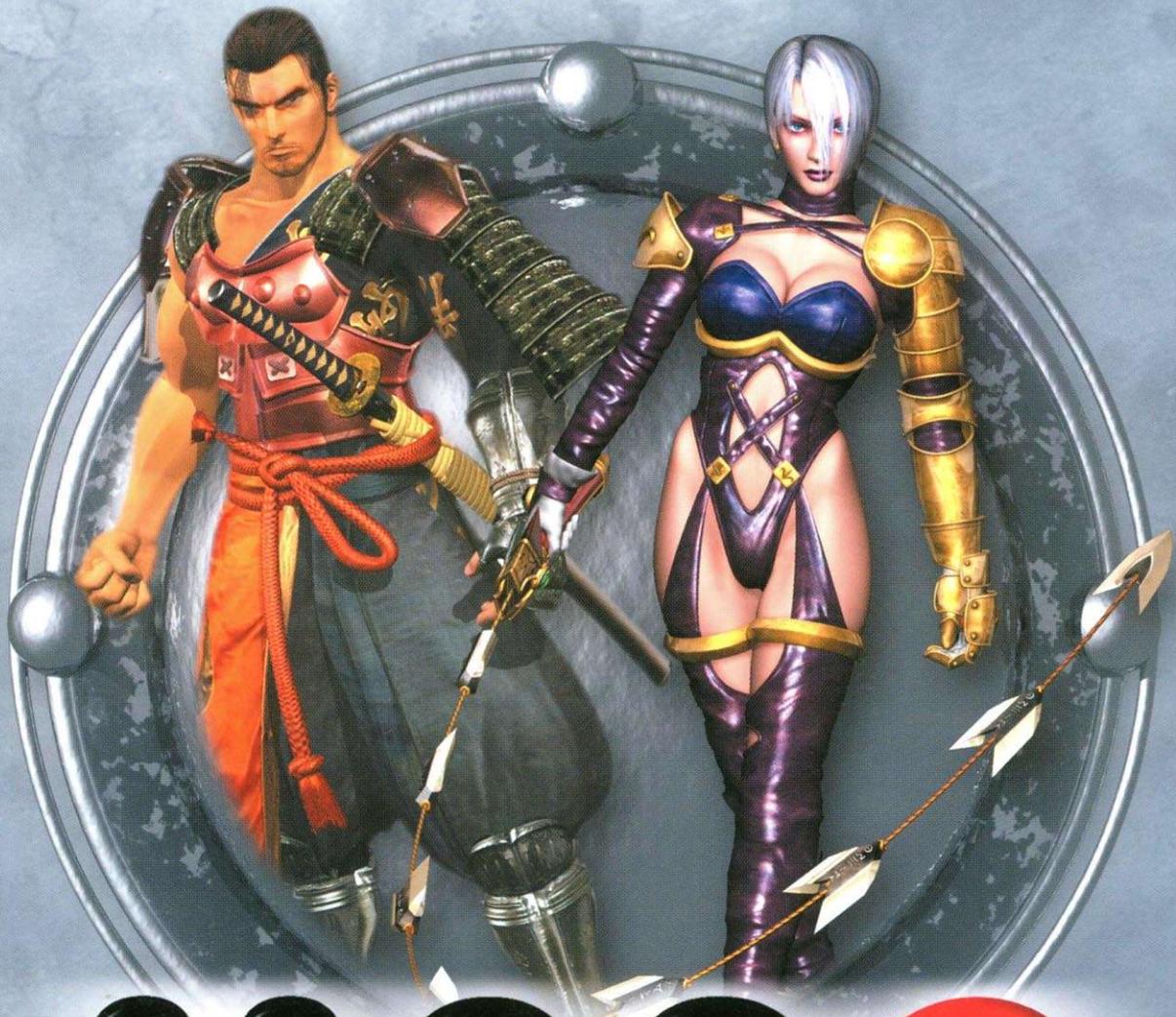
© copyright by play.

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

PSX - PS2 - DREAMCAST - GAMEBOY ADVANCE - PC CDROM - ANIMES - DVD VIDEOS

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE



MARRO

V I D E O S P I E L E

MARRO

Stuttgart
Marienstr. 23
70178 Stuttgart

Telefon :
0711 221 422

MARRO

Ulm
Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
(auch Versand)

Telefon :
0731 6020 755

MARRO

Reutlingen
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
(auch Versand)

Telefon :
07121 320 014

MARRO

Augsburg
Göggingerstr 91
86119 Augsburg

Telefon :
0821 259 3770

STAGE ¹
ONE

Nürnberg
Glogauerstr. 30
Frankencenter
90473 Nürnberg

Telefon :
0911 800 2886

PLAY FAIR

Hamburg
Wandsbekker-
Marktstr. 145
22041 Hamburg

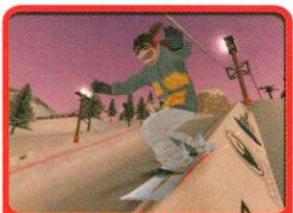
Telefon :
040 689 14836

Wir freuen uns auf Ihren Besuch !
An- und Verkauf von gebrauchten Videospielen und DVD's in unseren Filialen !

«WELCOME» TO MY WORLD



SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™



An 8 realen Locations kannst du so richtig abboarden!



Dränge deinen Gegner im brandneuen PUSH-Modus aus dem Bild!

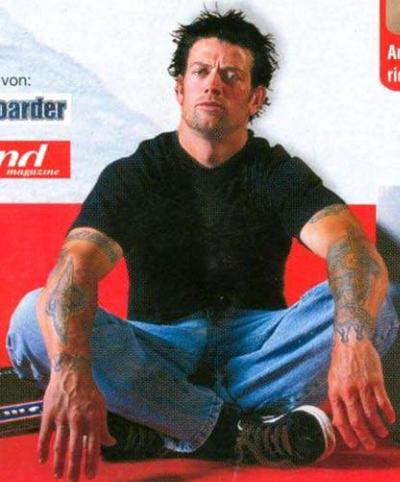


Echte Boards, echte Profis, echte Berge – echt cool!

Empfohlen von:
snowboarder
hlond
magazine

PlayStation® 2 Screens

Ab Anfang Dezember erhältlich!



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

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



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

DEAR SOFT



© 2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02, Shaun Palmer's Pro Snowboarder and Pro Snowboarder are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Shaun Palmer is a trademark of Shaun Palmer. PlayStation 2 version developed by Dear Soft Co., Ltd. Game Boy Advance version developed by Natsume. PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Soundtrack includes songs by Static-X, Papa Roach and Alien Ant Farm.

ACTIVISION02.COM