

100% unabhängig!
100% PlayStation!

TOPAKTUELL: RUNE – WRC 2001

Österreich.....54 öS
Schweiz.....6,50 Sfr
Luxemburg.....165 Lfr
Italien.....8900 Lit
Spanien.....740 plus
Belgien.....165 Bfr

02-2001
DM 6,90

THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN



SPIELE HITS 2001

ALLE
GEHEIMEN
PS2-
HIGHLIGHTS
SCHON
JETZT IM

ÜBERBLICK! Metal Gear Solid 2
Extermination
Half Life (dt.)
Silent Hill 2
WipEout Fusion
und vieles mehr!

GRAN TURISMO 3

Brandheiss:
der komplette Fuhrpark!
plus massig neue Infos!

ROBIN HOOD

DEFENDER OF THE CROWN

Cinemaware's bombastisches PS2-Comback!

24

Seiten
Tipps &
Tricks

Komplettlösung zu Tomb Raider-Die Chronik (Teil 2), Großer Final Fantasy IX Sonderteil
Cheats, GameBuster und XPloder-Codes zu den aktuellsten Games

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

Theo
KRANZVERSAND

Joysoft
ONE WEIT DER COMPUTERSPIELE

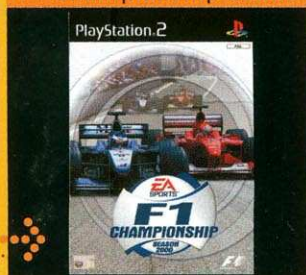
gameplayTM
THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 222

TELEFONISCH VON 8.30-20.00 UHR (SA. + SO. 9.30-18.00 UHR) BESTELLEN ...

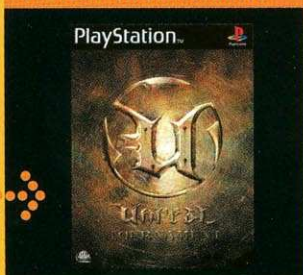
AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

F1 Championship S2000



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0021
ERHÄLTICH DM **119.95**

Unreal Tournament



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0037
ERHÄLTICH DM **109.95**

PlayStation 2



PlayStation 2
Art. Nr.: P2H001
ERHÄLTICH DM **869.00**

Dead or Alive 2



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0031
ERHÄLTICH DM **119.95**

Rayman Revolution



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0033
ERHÄLTICH DM **109.95**

PLAYSTATION 2

Playstation 2 inkl. DS	DM 869.00
Memory Card 8 MB	DM 89.95
Dual Shock Controller	DM 59.95
Euro AV-Kabel	DM 89.95
Multi Tap	DM 99.95
Horiz. Stand	DM 29.95
Vert. Stand	DM 29.95
Sound Station 2	DM 149.95
DVD Remote Controller	DM 39.95
X-Tender	DM 9.95
Dead or Alive 2	DM 119.95
Donald Duck Quack Attack	JAN 01 DM 119.95
Driving Emotion Type S	DM 119.95
ESPN Intern. Track & Field	DM 109.95
ESPN X-Games Snowboarding	DM 109.95
F1 Championship S2000	DM 119.95
F1 Racing Championship	DM 109.95
FIFA 2001	DM 109.95
Int. Superstar Soccer 2000	DM 109.95
Kessen	DM 119.95
Moto GP	FEB 01 DM 119.95
NBA Live 2001	FEB 01 DM 119.95
NHL 2001	DM 119.95
Orphen	DM 109.95
R.2 R. Boxing Round 2	DM 109.95
Rayman Revolution	DM 109.95
Ridge Racer V	DM 119.95
Silent Scope	DM 109.95
Smugglers Run	DM 99.95
SSX	DM 119.95
Tekken Tag Tournament	DM 119.95

Theme Park World	DM 119.95
Time Splitters	DM 109.95
Unreal Tournament	Feb. 01 DM 109.95
Wild Wild Racing	DM 109.95
X Squad	DM 119.95
DVD	
Abyss Special Edition	FSK 12 DM 59.95
American Beauty	FSK 16 DM 44.95
Das Geisterschloß	FSK 12 DM 44.95
Der Sturm	FSK 12 DM 44.95
Gladiator	FSK 16 DM 59.95
Jurassic Park	FSK 12 DM 49.95
Men in Black Coll.Edition	FSK 12 DM 49.95
Terminator2- Judgment Day	FSK 16 DM 49.95
The Beach	FSK 16 DM 49.95
The Saint	FSK 12 DM 49.95
Verg. Welt-Jurassic Park 2	FSK 12 DM 49.95
PS ONE	
Playstation PSOne	DM 249.00
Analog Controller Dualsh.	hellgrau DM 59.95
Analog Controller Dualsh.	schwarz DM 59.95
Controller Cyber Shock	DM 59.95
LR M. Schumacher GTR	DM 139.95
LR 360 Modena	DM 99.95
Freestyle Board	DM 159.95
Xploder Classic V3.20	DM 44.95
Xploder CD9000 XL	DM 69.95
Scorpion Light Gun Silber	DM 39.95
Falcon Light Gun Silber	DM 89.95
Memorycard 158	blaze DM 14.95
Memorycard 308	blaze DM 19.95

Memorycard 60B	blaze DM 24.95
Memorycard 120B	blaze DM 49.95
007 Racing	DM 89.95
Aladdin-Nasiras Rache	DM 89.95
Alien - Die Wiedergeburt	DM 89.95
Arielle 2 Sehns. n.d.Meer	DM 89.95
Batman of the Future	DM 59.95
Blade	DM 79.95
Bond World is not enough	DM 89.95
Box Champions 2001	DM 89.95
Chase the Express	DM 89.95
Chicken Run	DM 89.95
Crash Bash	DM 89.95
Dancing Stage-Euromix	DM 89.95
Danger Girl	DM 79.95
Digimon World	JAN 01 DM 79.95
Dino Crisis 2	DM 89.95
Dino Crisis 2 u. SB	DM 109.95
Dsch. Groove Party Bundle	DM 149.95
Driver2 Back on the Street	DM 89.95
Donald Duck Quack Attack	DM 79.95
Dschungelb. Groove Party	DM 89.95
Ducati	DM 69.95
F1 Championship S2000	DM 89.95
FIFA 2001	DM 89.95
Final Fantasy IX	FEB 01 DM 109.95

Flintstones Bedrock Bowl.	DM 59.95
Formel Eins 2000	DM 99.95
Fussball Live 2	DM 99.95
Galaga-Target Earth	DM 49.95
Hugo 3D Geheimnis des...	DM 54.95
In einm Land vor uns. Zeit...	DM 59.95
Int. Superstar Soccer 2000	DM 89.95
Koudelka	DM 79.95
Legend of Dragoon	JAN 01 DM 99.95
Medal of Honor Undergrnd.	DM 89.95
Mike Tyson Boxing	DM 89.95
Moorhuhn Jagd 2	DM 49.95
Mort the Chicken	DM 59.95
Ms. Pacman Maze Madness	DM 89.95
NBA Live 2001	DM 89.95
NHL 2001	DM 89.95
Planet of the Apes	JAN 01 DM 89.95
Parasite Eve 2	DM 79.95
Nicktoons Racing	JAN 01 DM 59.95
R.2 R. Boxing Round 2	DM 79.95
Rainbow Six	DM 29.95
Rainbow Six Rouge Spear	FEB 01 DM 49.95
Rayman 2	DM 79.95
Reel Fishing 2	DM 79.95
Road to Eldorado	JAN 01 DM 59.95
Sheep	DM 89.95



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1342
ERHÄLTICH DM **89.95**



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1491
ERHÄLTICH DM **89.95**



PS ONE
Art. Nr.: SONYD862
ERHÄLTICH DM **89.95**



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1250
ERHÄLTICH DM **89.95**



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1300
ERHÄLTICH DM **89.95**



PS ONE
Art. Nr.: SONY1419
ERHÄLTICH DM **89.95**

gameplayTM
THE GATEWAY TO GAMES

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Legend of Dragon



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1380
ERHÄLTlich

Spec Ops Ranger Elite	DM 29,95
Spiderman	DM 79,95
Spyro 3 Year of t. Dragon	DM 89,95
Techno Mage	JAN 01 DM 89,95
The Grinch	DM 89,95
The Mummy	DM 89,95
Tiger Woods 2001	DM 89,95
Toca World Touring Cars	DM 79,95
Tomb Raider: Die Chronik	DM 89,95
Tony Hawk's 2	DM 79,95
UEFA Ch. League 2001	DM 49,95

Ultimate Fighting	DM 79,95
Vagrant Story	DM 79,95
Vanishing Point	DM 79,95
Warm Up GP 2001	DM 69,95
WCW Backstage Assault	DM 89,95
Werner: Asphalt Brenner	FEB 01 DM 89,95
Woody Woodpecker Racing	DM 89,95
World Scariest Police C.	JAN 01 DM 89,95
WWF Smack Down 2	DM 89,95
Tomorrow Never Dies	DM 69,95
WDL: Thunder Tank's	DM 79,95

PREISHAMMER

Air Combat	Value Series DM 29,95
Alien Trilogy	Value Series DM 29,95
Army Men: OM, Land, Sea & AI	DM 29,95
Rayman	Titanium DM 29,95
Cool Boarders 3	Platinum DM 49,95
Crash Team Racing	Platinum DM 49,95
Die 24 Stunden v. Le Mans	B. o. L. DM 29,95
Eagle One Harrier Attack	B. o. L. DM 29,95
Gran Turismo II	Platinum DM 49,95
Landmaker	DM 49,95
Need for Speed IV	DM 49,95
NHL 99	DM 29,95
Rayman	Platinum DM 29,95

RC Stunt Copter	Wh. Label DM 29,95
Resident Evil 1	Wh. Label DM 29,95
Ridge Racer	Value Series DM 29,95
Shadowman	Value Series DM 29,95
Silent Hill	Platinum DM 49,95
Spyro 2	Platinum DM 49,95
St. Wa. Jedi Power Battles	DM 49,95
Street Scooters	DM 49,95
SW EP1: dunkle Bedrohung	Titanium DM 29,95
Tekken	Value Series DM 29,95
TOCA: Touring Car Champsh.	DM 29,95
Tomb Raider 1	Ricochet DM 29,95
Toy Story	Platinum DM 49,95
Warzone 2100	Ricochet DM 29,95
Wild Rapids	DM 49,95

Kessen



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250028
ERHÄLTlich **DM 119,95**

Time Splitters



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250022
ERHÄLTlich **DM 109,95**

R. 2 R. Boxing Round 2



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1403
ERHÄLTlich **DM 79,95**

Ultimate Fighting Championship



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1283
ERHÄLTlich **DM 59,95**

007 Racing



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1474
ERHÄLTlich **DM 89,95**

Road to Eldorado



PS ONE
Art. Nr.: SONYD1396
ERHÄLTlich **DM 59,95**

Portofreie Sonder-Lieferung*

Preishammer - aktuelle
Top-Spiele zum Spitzenpreis

TOP

Jetzt vorbestellen -
zum Release-Datum spielen

2+1 Bundle - all inklusive

Budget - Spiele-Klassiker
zum Sonderpreis

SOFORT

Neuheiten - ab sofort erhältlich

SOFORT

Die ersten Besteller dieses Artikels
erhalten eine Überraschung!

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren
kompletten Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16,50 DM. Vorkasse (nur
Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisän-
derungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.
* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die
Zustellgebühr der Post.



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

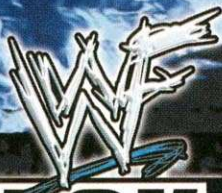


"KLAR DAS BESTE WRESTLING-SPIEL FÜR DIE PLAYSTATION"

Michael Pruchnicki, PlayZone 12/00

91%

PLAY
ZONE HIT



SMACK! 2

■ KNOW YOUR ROLE ■

- 50 **WF** SUPERSTARS - JEDER MIT SEINEM UNVERWECHSELBAREN SIGNATURE-MOVE
- ACTION ÜBERALL: AUCH AUF DEM PARKPLATZ, IN DER VIP-LOUNGE, IN DEN UMKLEDERÄUMEN, Sogar IM NEW YORKER **WF**-RESTAURANT AM TIMES SQUARE
- BRANDNEUE SPIELMODI, Z.B. LEITER-, TORNADO TAG TEAM-, Hardcore-, SARG- UND HELL IN A CELL-MATCHES
- NOCH BESSERE **CREATE A **WF** SUPERSTAR**-EDITOR
- SPANNENDE NEUE STORYLINES
- ERSTELLEN SIE IHRE EIGENE GROSSVERANSTALTUNG MIT DEM **"CREATE A PAY-PER-VIEW EVENT"**-EDITOR



WWF SmackDown! 2: Know Your Role - Game and Software © 2000 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Developed by Yuke's Co., Ltd. WWF SmackDown! Know Your Role, SmackDown! World Wrestling Federation, the WWF logo, and the names of its wrestlers are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc.

THQ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

VERTRIEB: **A:C** Spielspass GmbH, A **THQ** Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

THQ
WWW.THQ.DE



Happy New Year!

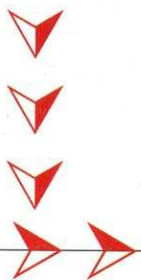
Das neue Jahr beginnt bereits spannender als jeder Krimi - Bill Gates enthüllte auf der Consumer Electronic Show in Las Vegas die neue **Microsoft-Konsole X-Box**. Allerdings konnte man sich schon einige Tage vorher im Internet die ersten Bilder zu Gemüte führen, da anscheinend einige Sicherheitslücken im Konzern herrschen. Den **PlayStation2** Besitzern kommt dies im Moment nur zu Gute, da noch über ein Jahr vergehen wird, bis die X-Box auch in Europa in den Verkaufsregalen stehen wird. In diesen 12 Monaten liegt es an den vielen Softwareentwicklern da draußen, uns zu beweisen, dass die PlayStation2 wirklich **jeden Pfennig** ihres Anschaffungspreises **wert** ist.

In unserem großen Special: **Spielehits 2001** erhält man jedoch bereits einen ersten Eindruck von den atemberaubenden Titeln, die uns in diesem Zeitraum erwarten. Namen wie **Metal Gear Solid 2, Rune, Halflife(dt.)** oder auch **Red Faction** werden in naher Zukunft vielen Spielern ein zufriedenes Grinsen ins Gesicht zaubern.

Erfreulich auch das Comeback der Spiele-Legende **Cinemaware**. Wir trafen uns mit den Entwicklern und präsentieren exklusiv in dieser Ausgabe einen ersten Blick auf **Robin Hood: Defender of the Crown**.

Verblüffend ist übrigens die Tatsache, das **Giftzwerg** Saddam Hussein anscheinend tausende amerikanische PlayStation2's aufkaufte, um diese als Steuereinheit für seine **Mittelstreckenraketen** zu nutzen. Wir glauben jedoch eher, dass der Diktator seine Truppen zu Weihnachten mit einem **DVD-Player** überraschen wollte. Hoffen wir nur, dass sie nicht versuchen, per RGB-Signal ihre Filme anzusehen – sonst sprechen vielleicht doch noch die Waffen.

the play Team (sic)





DARK CLOUD

Dunkle Wolken oder Lichtblick!

86-87



BREATH OF FIRE IV

Capcoms feuriges Abenteuer im Test!

116-117

CINEMAWARE

PRESENTS

**Grandioses Come-Back der
Spiele-Legende!**

30-35



SKY ODYSSEY

Völlig losgelöst von der Erde!

104-105

MOTO GP

Mit Vollgas auf der
Zielgeraden!

110-111



AMORED CORE 2

Feuerwerk oder
Blindgänger?

106-107



DUCATI WORLD

The Italian Way
Of Drive

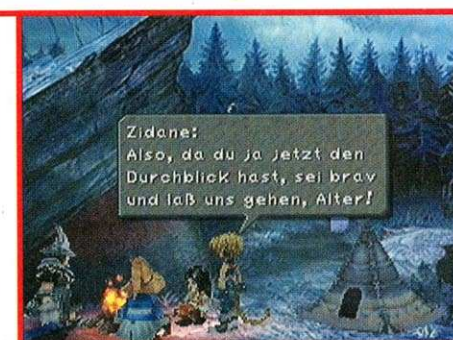
122



FINAL FANTASY IX

Umfangreiche
Spielhilfen

56-60



PLAY COVER

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN24-29

play

02-01

SPECIALSCREEN

Spielehits 2001	24-29
Cinemaware	30-35

PRESCREEN

PlayStation2	
Gran Turismo 3	38-41
Metal Gear Solid 2	42-43
The Bouncer	44-45
World Rally Championship 2001	46-47
Formel1 2001	48
F1 Racing Championship	49
WinBack	50-51
Kengo	52-53
4x4 Evolution	54
Ace Combat 4	81
Shadow of Memories	82-83
Oni	84-85
Dark Cloud	86-87
No One Lives Forever	88-89
ATV Offroad Fury	92-93
Hidden Invasion	94

PSone	
Rainbow Six: Rouge Spear	95
ISS Pro Evolution	96
Harvest Moon	97
The Duke of Hazard II-Daisy Dukes it out	98
Buzz Lightyear Star Command	98
Freestyle Scooter	99

Play Tagebuch	
Smuggler's Run Part 2	100-101

RUBRIKEN

Rubriken	
Hefte nachbestellen	102
Impressum	130
NextPlay	130
PlayCharts	125
PlayHits	126-127
PlayMail	128-129
PlayNews	8-14
Was kommt wann...?	16-18
Film ab...!	20-21
Wertungssystem	81

TESTSCREEN

PlayStation2	
Sky Odyssey	104-105
Armored Core 2	106-107
F1 Championship Season 2000	108-109
Motp GP	110-111
Eternal Ring	112
Donald Duck Quack Attack	113
Disneys Dinosaur	114
Dynasty Warriors 2	114
Street Fighter EX 3	115

PSone	
Breath of Fire IV	116-117
Evil Dead: Hail to the King	118
The Mission	119
Ultimate Fighting Championship	120
Wer wird Millionär?	121
Ducati World	122
Mort the Chicken	123
Woody Woodpecker Racing	123
Final Fantasy IX	124

PLAYTIPPS

PlayTips	55-62
Gamebuster- und Xploder-Codes	63-64
Player's Guide	
Final Fantasy IX	65-72
Tomb Raider-Die Chronik (Teil 2)	73-78

PLAY SERVICE

Anschrift der Redaktion:

CyPress Verlags 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

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

Anschrift des play

Abonnement-Services:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm

Zentrale Abo-Nummer:
Tel: 0 71 32 - 04 13 49
erreichbar: 8-18 Uhr

Abo-Fax:
Fax: 0 71 32 - 95 91 01

Abo-E-Mail:
cypress@dsb.net

SPIELE INDEX

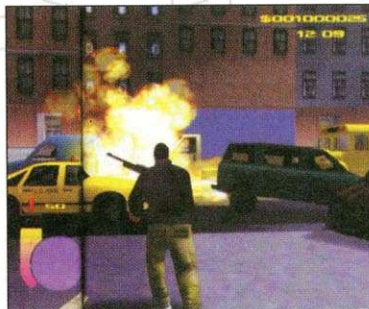
007 Racing	64
4x4 Evolution	54
Ace Combat 4	81
Armored Core 2	106-107
ATV Offroad Fury	92-93
Aztec	84
Blade	55, 64
Bloody Roar 3	9, 29
Box Champions 2001	64
Breath of Fire IV	116-117
Buzz Lightyear Star Command	98
Chicken Run - Hennen Rennen	64
Commandos 2	29
Crash Bandicoot	29
Dark Cloud	86-87
Dead or Alive2 Hardcore	57
Der Grinch	63
Devil May Cry	22
Disneys Dinosaur	114
Donald Duck Quack Attack	113
Driver 2: Back on the Streets	63
Dropship	29
Ducati World	122
Duke Nukem: Land of the Babes	56, 57
Dynasty Warriors 2	114
Eternal Ring	57, 112
Evil Dead: Hail to the King	118
Extinction	23
F1 Championship Season 2000	108-109
F1 Racing Championship	49
Final Fantasy IX	65-72, 124
Final Fantasy X	29
Formel 1 2001	48
Freestyle Scooter	99
Gran Turismo 3	38-41
Gun Giffon Blaze	60
HalfLife (dt.)	24
Harvest Moon Back to Nature	97
Heavy Metal Fakk 2	24
Hidden Invasion	94
ISS Pro Evolution	10, 96
Kengo	52-53
Kessen II	29
Klonoa 2: Lunatic's Veil	29
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	29
Metal Gear Solid	42-43
Metal of Honor Underground	55
Mike Tyson Boxing	56
Moonhuhn 2 - Die Jagd geht weiter	63
Mort the Chicken	59, 123
Motp GP	110-111
No one lives forever	88-89
Oni	84-85
Onimusha: Warlords	25
Orphen	60
Project Eden	25
Rayman Revolution	58
Ready2Rumble Boxing 2	61, 62
Red Faction	26
Resident Evil 4	10, 29
Resident Evil Code: Veronica Complete Edition	26
Robin Hood: Defender Of The Crown	34-35
Rune	27
Shadow of Memories	82-83
Shadowman: 2nd Coming	8, 29
Silent Hill 2	27
Silent Scope	61, 62
Sky Odyssey	104-105
Smuggler's Run	57, 100-101
Spec Ops: Stealth Patrol	59
Star Trek: Invasion	56
Star Wars Demolition	59, 60, 63
Street Fighter EX 3	115
Super Bust-a-Move / Super Puzzle Bobble	57
Tekken 4	29
The Bouncer	44-45
The Dukes of Hazard II - Daisy Dukes it out	98
The Getaway	28
The Mission	119
Theme Park World	58
Tom Clancy's Rainbow Six: Rouge Spear	95
Tomb Raider-Die Chronik	63, 73-78
Turk 4	29
Ultimate Fighting Championship	59, 60, 120
Unreal Tournament	57
Urban Chaos	63
Wer wird Millionär?	121
WinBack	50-51
WipeOut Fusion	28
Woody Woodpecker Racing	123
World Rally Championship 2001	46-47
WWF SmackDown!2 Know your Role	60
X-Squad	64
Z.O.E Zone of the Enders	12, 29



Grand Theft Auto 3

Obwohl am elementaren Spielprinzip nicht viel geändert wird, wartet das im Oktober erscheinende GTA 3 mit vielen fantastischen Neuerungen auf. Erstmals dient die amerikanische Ostküstenmetropole New York als Mittelpunkt des kriminellen Geschehens. Anstatt nur mit gestohlenen Karossen durch die Schluchten des Big Apples (Brooklyn/Queens, Manhattan und

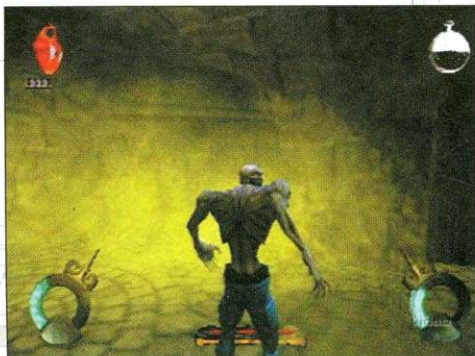
New Jersey) kurven zu müssen, wird der Spieler auf öffentliche Verkehrsmittel sowie Fähren angewiesen sein. DMA Design und Rockstar Games verfrachten zudem das Crime-Game endlich in die dritte Dimension. Wechselnde Tageszeiten und zufällig bestimmte Wetterbedingungen sollen das Spielprinzip ebenfalls beeinflussen.



Shadowman: 2econd Coming

Mike LeRoy wird uns ab kommenden Oktober wieder schaurig-schön das Fürchten lehren; denn das englische Acclaim-Studio Teeside arbeitet eifrig am Sequel des 1999 erschienenen PSone-Titels Shadowman. Neu ist auch die Story. Diesmal muss LeRoy die Welt von den vier Reitern der Apokalypse schützen. Ausgestattet mit einer Vielzahl an Waffen, bewegt sich selbiger im Wechselspiel zwischen drei mysteriösen wie auch grauenhaften Welten hin und her, um die Menschheit vor dem sicheren Tod zu bewahren. In den USA hat Acclaim außerdem verlautbart, dass die Nintendo 64-Rothaut Turok erstmals auf der PlayStation2 auf Dinosaurier-

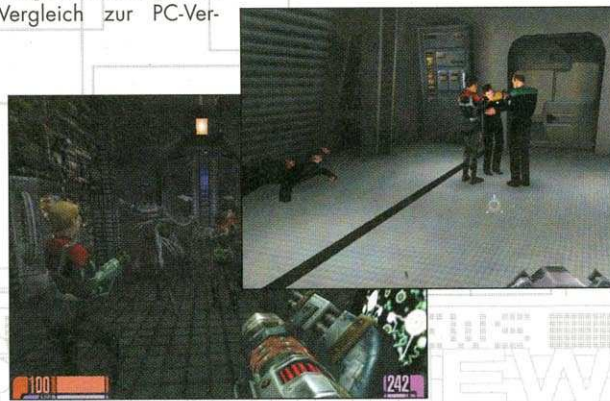
Jagd gehen wird. Auch die Football-Cracks von NFL Quarterback Club 2002 fighten erstmals auf dem 128 Bit-Rasen um Yards und Touchdowns. Für beide PS2-Debüts gaben die Texaner das kommende Jahr als Erscheinungszeitraum an.



Star Trek für PS2

Gleich zwei Star Trek-Spiele lassen in naher Zukunft die Herzen aller „Trekkies“ höher schlagen. Auf der einen Seite wagt sich Entwickler Pipe Dream an die Portierung des PC-Ego Shooters Star Trek Voyager: Elite Force, der mit einigen Neuerungen im Vergleich zur PC-Ver-

sion aufwarten soll, andererseits kündigte Interplay einen Weltraum-Shooter (Titel und Episode noch unbekannt) an. Für Entwicklung der Space-Opera wird sich Snowblind Studios aus Seattle verantwortlich zeichnen.





2001

Im Dienste ihrer Majestät

Es gibt inzwischen viele Meilensteine auf dem Pfad der Videospielgeschichte. Spy Hunter, welches Anfang der 80er Jahre unter anderem für das Atari 2600 erschien, zählt hierbei zweifelsohne zu einem der markanteren Vertretern. Sehr zur Freude vieler Videospielveteranen lässt Midway die rasante Agentenjagd auf der PlayStation 2 neu auflieben. Genau wie im Original klemmt ihr euch hinter das Steuer eines Hightech-Flitzers, welcher sich auf Knopfdruck in ein Boot bzw. in ein Auto verwandeln und mit zahlreichen Waffen und anderen Agenten-Gimmicks ausgerüstet werden kann. Im Gegensatz zur Ur-Version wird sich Spy Hunter - The Return (Arbeitstitel) komplett in 3D und mit einer ansprechenden Storyline präsentieren.

Sony und AOL

Bin ich schon drin oder was...? Internetbegeisterte PlayStation2-User können sich wahrscheinlich in naher Zukunft diese Frage selbst stellen. American Online (AOL) und Sony Computer Entertainment streben gemeinsam den Anschluss ans weltweite Netz an. Die beiden Konzerne befinden sich derzeit in einer früher Verhandlungsphase. AOL würde durch die Verbindung mit Sony Zugang zum Markt für Videospiele bekommen.

007 gibt Gas

Statt Eutechnyx (007 Racing, PSone) steckt Electronic Arts Kanada (bekannt durch die Need for Speed-Reihe)-hinter dem temporeichen PS2-Agentenspektakel, das in keinsten Weise dem bereits erhältlichen 32 Bit-Titel gleichen soll. Vier weitläufige gestaltete Städte (u. a. Hongkong und Amsterdam) mit jeweils 40 km Straßennetz, eine verbesserte Intelligenz der Gegner und atemberaubende, aus verschiedenen Bond-Streifen stammende Stunteinlagen sollen für Kurzweil sorgen. (Bilder entstammen der Pre-Production)



Salt Lake City 2002

Nach dem verkorksten Sportspiel Sydney 2000 kündigte Entwickler Attention To Detail (Rollcage, PSone) eine Umsetzung der Olympischen Winterspiele 2001 in Salt Lake City an. Rechtzeitig zum Entfachen des olympischen Feuers wird der Titel auf den Markt sein.

Infogrames kauft Hasbro

Der französische Videospiele-Hersteller Infogrames wird die Hasbro Interactive und Games.com Software-Töchter für 100 Mio. Dollar in Bargeld und Aktien vollständig übernehmen. Außerdem hat Infogrames mit Hasbro einen Vertrag unterzeichnet, der ihnen die Exklusivrechte an der Entwicklung interaktiver Spiele mit den bestehenden und zukünftigen Lizenzen von Hasbro gibt. Darunter fallen z. B. das Warenzeichen Atari (Pong, Centipede, Missile Command...), sämtliche MicroProse-Produkte, interaktive Versionen von Monopoly, Risiko, Scrabble uvm..

Track & Field Rangliste

Für alle, die sich fragen haben, was es mit dem Zahlencode am Ende des Championship-Modus bei der Sportspielperle ESPN International Track & Field auf sich hat:

Unter www.itfworldranking.com können sich Joypad-Leichathleten mit Gleichgesinnten aus aller Welt messen, indem sie ihre Gesamtpunktzahl ins Netz stellen. Neben einem weltweiten Ranking gibt es auch eine Atlantik- und Pazifik-Rangliste.



Bloody Roar 3

Wie schon die Spielhallenumsetzung von Ridge Racer V basiert das Beat'em Up Bloody Roar 3 auf Namcos System 246 Arcade-Architektur. Kurz nach dem Einstand in Japans Spielhöhlen folgt im Frühling 2001 in Japan die Veröffentlichung des PlayStation2-Spiels. Im Sommer folgen die Versionen für den amerikanischen bzw. europäischen

Markt. Insgesamt werden acht altbekannte Charaktere (Yugo, Alice, Uriko etc.) beim effektgeladenen Verwandlungsspektakel zur Auswahl bereit stehen. Das Spielprinzip bleibt nach wie vor unangetastet.



Syphon Filter

3

Haudegen Gabriel „Gabe“ Logan gönnt sich keine Rast: 989 Studios gab bekannt, dass man mit den Entwicklungsarbeiten für das dritte Agentenspektakel aus der 3rd Person-Perspektive bereits begonnen hat. Der voraussichtliche Erscheinungstermin wurde auf Herbst 2001 festgelegt.



Tony Hawk's Pro Skater 2.5 & 3

In einem Interview mit dem Playboy plauderte Tony Hawk aus dem Nähkästchen. Nach den Aussagen der Skateboard-Ikone werkelt Neversoft Entertainment bereits kräftig an zwei Nachfolgetiteln. Tony Hawk's Pro Skater 2.5 soll bereits im Sommer diesen Jahres erscheinen und voraussichtlich nur neue Level beinhalten. Dafür wird das PSone-only-Spiel allerdings auch zum Schnäpp-

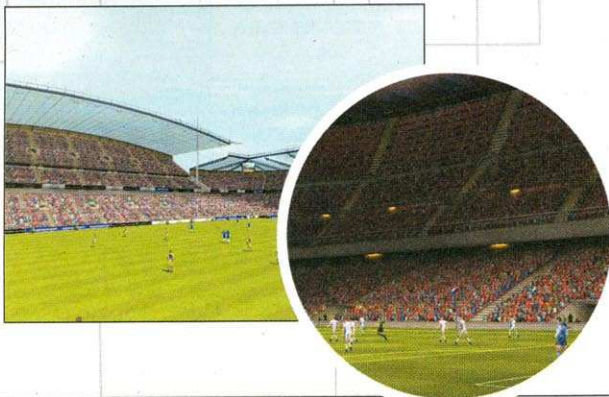
chenpreis in den Regalen stehen. Ganz anders sieht es da bei Tony Hawk's Pro Skater 3 aus. Neue (und auch alte) Level, frische Spieloptionen, ein verbesserter Create-A-Skate Park-Mode sowie eine ganze Riege neuer Rollbrettvirtuosen, von denen bis jetzt nur Bam Margera bekannt ist, werden Ende des Jahres auf der PS2 wieder für wundgespielte Finger sorgen.

Resident Evil 4

Capcom gab bekannt, dass die Entwicklungsarbeiten für das „richtige“ vierte Kapitel bereits voll im Gange sind. Ein In-House-Team unter der Obhut des Resident Evil- und Dino Crisis-Erfinder Shinji Mikami setzt da an, wo der dritte Teil Resident Evil: Nemesis (PSone) sein Ende nahm. Vor 2002 wird Resident Evil 4 allerdings nicht fertiggestellt sein.

UEFA Challenge

Es war nur eine Frage der Zeit, bis Infogrames am Kampf um den PlayStation2-Fußballthron ins Rennen geht. Bei UEFA Challenge treten ab Juni 2001 die europäischen Top Clubs (Manchester United, Bayern München, AC Mailand...) mit ihren original Spielern, Trikots und Emblemen zu jeder Partie an. Es befindet sich darüber hinaus noch eine PSone-Version des Fußballspiels mit ähnlichen Features in der Entwicklung.



Activision erwirbt Race of Champions-Lizenz

Activision hat einen über mehrere Jahre laufenden Vertrag mit der in Monaco sesshaften Firma International Media Productions (IMP) über die weltweiten Exklusivrechte im interaktiven Bereich an den Michelin Race of Champions - Rally Masters abgeschlossen. Das Abkommen sichert Activision auch die Rechte, auf der Lizenz basierende interaktive Spiele zu entwickeln, veröffentlichen und vertreiben, sowie die Rechte an 42 Fahrern aus der Welt des Motorsports, 21 lizenzierten Autos und fünf echten Rennstrecken. Das erste Activision-Spiel, das die Michelin Race of Champions - Rally Masters-Lizenz umsetzt, wird voraussichtlich im Jahr 2002 veröffentlicht.



Konami dreht auf



Da die Japaner immer für eine Überraschung gut sind, hatte Konami beim 1st Annual Gamers Day auch diesmal ein paar PS2-Asse im Ärmel. Wie schon in Japan wird auch in den USA die Verpackung von Zone of Enders (Z.O.E.) ein spielbares Demo von Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty beinhalten. Mastermind Hideo Kojima beteuerte, dass die Spieldauer des Teasers gut eine Stunde betragen wird. Konami of Europe konnte bezüglich des MGS2-Demos in Deutschland noch kein grünes Licht geben.

Neues gibt's es auch aus der Sportabteilung des größten japanischen Videospielherstellers zu vermelden: Während Konamis ISS Pro Evolution kurz vor der Vollendung steht und im März mit einer Cybershot-Funktion zuerst in Japan (unter dem Namen Winning Eleven 5) erscheint, nimmt auch WTA Tennis langsam Form und Gestalt an. Beim Tennisspiel mit der offiziellen Women's Tennis Association-Lizenz rennen u. a. Monica Seles, Venus Williams und Martina Hingis über den Court.

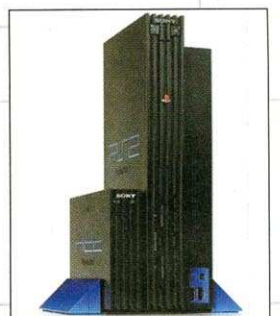


Gladiator

Die epische Geschichte um Macht und Verrat im Alten Rom lässt auch die Spieleindustrie nicht locker. Havas Interactive, dazu gehören u. a. die Tochterfirmen Blizzard Entertainment (Diablo II) und Sierra (Half-Life), sicherte sich die Vermarktungsrechte am letztjährigen Blockbuster Der Gladiator. Produziert wurde der Monumentalfilm von Steven Spielbergs Filmfirma DreamWorks (Der Soldat James Ryan).

Seagate produziert PS2-Festplatten

Der US-Festplattenhersteller Seagate wird das Speichermedium für die PlayStation2 fertigen. Dies gab das Unternehmen bekannt. Seagate wird demnach zwei Arten von PS2-Festplatten fertigen. Die eine ist für die japanische PlayStation2 gedacht und wird extern angeschlossen. Die amerikanische und europäische PlayStation2 bietet wie man weiß einen Festplatteneinschub, für diesen wird ebenfalls ein 3,5" HD entwickelt.



Blade 2 für PS2

Das englische Entwicklerteam Mucky Foot arbeitet schon am PlayStation2-Spiel zum kommenden Kinofilm Blade 2: Bloodlust. Der Film selbst wird frühestens im März 2002 in den Kinos anlaufen. Ein Erscheinungstermin für das Spiel steht noch nicht fest.



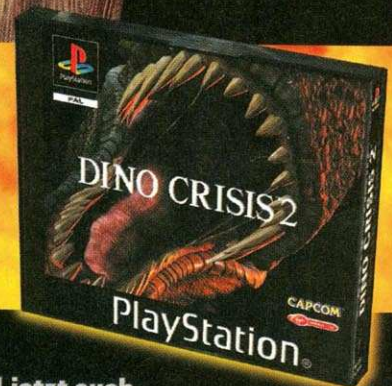
Das Frühstückchen.

100 gr Mensch enthalten:

Energie	706 kJ o. 169 kcal
Wasser	69%
Eiweiß	21g
Fett	10g
Fettsäuren	3,4g
Cholesterin	60 mg
Vitamin A	8 mg
Vitamin B2	0,19 mg
Natrium	62 mg
Kalium	302 mg
Calcium	11 mg
Magnesium	56 mg
Phosphat	143 mg

DINO CRISIS[®] 2

Unterschätze nicht deinen Nährwert.



Dino Crisis 1 jetzt auch
erhältlich für PC & Dreamcast!

CAPCOM

Virgin INTERACTIVE



JAPAN-NEWS

Neues PS2-Modell mit Problemen

Für das neue japanische PS2-Modell (SCPH 18000) war am 08. Dezember Schlangestehen angesagt; denn statt der 8 MB Memory Card ist nun eine vollwertige Fernbedienung im Lieferumfang mit enthalten. Man kann die Remote Control zugleich als PlayStation-Controller, TV- und Videorecorder-Fernbedienung (ausschließlich bei Sony-Fabriken) verwenden. Leider weißt die neueste Nippon-PS2 einen hässlichen Schönheitsfehler auf. Die drei Spiele Sky Surfer, Reiselied und Golf Paradise funktionieren bei diesem Modell nicht einwandfrei.



Happy Birthday Raccon City

Zum fünfjährigen Geburtstag von Resident Evil hat sich Capcom etwas Besonderes einfallen lassen. Jeder Vorbesteller von Biohazard: Code Veronica Complete für PS2 wird neben dem Spiel auch eine streng limitierte DVD erhalten. Auf der Biohazard 5th Anniversary Disk - Wesker's Report wird verraten, welches Schicksal dem Anführer des Bravo Teams zuteil wurde. Darüber hinaus werden auf der DVD Interviews mit dem Entwicklerteam sowie eine Bildgalerie zu finden sein. Leider kommen wieder nur einmal japanische Resident Evil-Fans in den Genuss eines solch überaus begehrten Sammlerstückes. Ein kleiner (schadenfroher) Trost am Rande: Nur ca. 30% aller Vorbestellungen werden die DVD enthalten.



Z.O.E Limited Edition

In Japan wird neben dem herkömmlichen Z.O.E. plus Metal Gear Solid-Demo eine Limited Edition ohne Demo-DVD erscheinen. Darin wird ein Z.O.E.-Anime-Film (DVD), ein 200 Seiten-Booklet und eine Bonus-Musik-CD enthalten sein.



Snowboard Heaven

Capcoms erster Gehversuch in diesem Genre wurde mit Freestyle Boardin' auf der PSone zum lachhaften Flop. Der Nachfolger Trick'n Snowboarder versprach zwar Besserung, konnte aber dennoch nicht überzeugen. Jetzt traut sich Capcom mit Snowboard Heaven auf Sonys neue Konsole. Die Steuerung verdirbt einen nach wenigen Minuten schon den Spaß. Darüber hinaus verfügt man lediglich über zwei Single-Player-Modi (Free-Ride und Boarder-Cross) und im Zweispielermodus kann man per Split-Screen den Berg hinabrasen. Wohl eher Hölle statt Himmel!



Blood: The Last Vampire

Mit Blood: The Last Vampire tritt Production I.G. erstmals in den Bereich der Videospiele ein. Man greift interaktiv in das Geschehen eines digitalen Anime-Comics ein, welches auf der Grundlage des gleichnamigen Films beruht. Entsprechend der Wahl des Weges beziehungsweise der Antworten, die man an den vielen Schlüsselstellen im Spiel wählt, nimmt die Geschichte einen anderen Verlauf. Doch Vorsicht! Fundierte Japanischkenntnisse sind unerlässlich.



Choro Q HG

Bei uns eher unbekannt, gibt es in Japan doch kein System, für das nicht mindestens ein Teil dieser ulkigen Raserei erschienen ist. Auch die PS2 macht da keine Ausnahme. Obwohl Choro Q HG die bisher beste Version darstellt, kann dieser Titel sowohl spielerisch als auch grafisch getrost in die Tonne getreten werden. Nur für Sammler interessant.



Crazy Truck: Road of Love & Sadness

On the road again. Namcos Crazy Truck: Road of Love & Sadness versetzt euch hinter Steuerkitschig aufgemöbelter Lastwagen. Nachdem man mehrere Abschnitte eines Trainingskurses innerhalb des Zeitlimits erfolgreich abgeschlossen hat, darf man von nun an als Asphaltcowboy über die Straßen donnern und verschiedene Fahraufträge erledigen. Sehr „japanisch“ - vor allem die musikalische Untermalung!



Point Blank, die Dritte!



Ein weiteres Sequel von Namcos Ernie und Bert-Verschmitt Dr. Dan und Dr. Don wird es auch in diesem Jahr geben. PSone-Besitzer dürfen bei Point Blank 3 mit lockerem Finger am Abzughebel nach Lust und Laune ballern bis der GCon-Colt raucht. Als Erscheinungstermin, zumindest in Japan, ist Mitte 2001 angedacht. Für 1-8 Spieler.



PSone für unterwegs



Während PAL-Zocker noch bis zum vierten Quartal 2001 auf den original Sony LCD-Monitor bzw. den Batterie-Pack warten müssen, können amerikanische PSone-Besitzer bereits ab Februar an fast jedem Ort der Welt spielen. Sony Computer Entertainment Amerika bietet das TFT-LCD-Display für umgerechnet ca. 75,- DM an. Das Battery Pack hingegen kosten in etwa 65,- DM.



Darkstone



Delphins PSone-Umsetzung des beliebten PC-Titels Darkstone wird im Frühjahr 2001 erscheinen. Der Spieler kann in der mittelalterlichen Welt entweder alleine oder mit zwei Charakteren gleichzeitig, die zusammen ein Team bilden, durch acht phantastische Welten mit insgesamt 32 Level reisen. In dem Spiel werden Action und Adventure mit den Features des klassischen Rollenspiels verbunden.



OO (Bilder entstammen der PC-Version)





Mutanten-Power ade



Activision hat die Entwicklungsarbeiten für den längst überfälligen Action-Titel X-Men: Mutant Wars auf Eis gelegt. Eigentlich sollte das Spiel bereits im Herbst letzten Jahres, kurz nach der Veröffentlichung des Beat'em Ups X-Men: Mutant Academy, erscheinen. Gründe für diese Entscheidung wurden nicht weiter erläutert.



Resident Evil: Zero Ground

Da satte 40 Mio. US-Dollar für den Resident Evil Kinofilm zur Verfügung stehen, bleiben auch die Stars nicht lange aus. So kommt es, dass höchstwahrscheinlich Luc Bessons Muse Milla Jovovich (Das fünfte Element, Johanna von Orleans) in der Rolle der Alice an der Seite von Girilicht-Darstellerin Michelle Rodriguez gegen die Zombies antreten wird. Der Startschuss für die Dreharbeiten ist im Februar in Berlin.

Game Secrets

Markt und Technik liefert Nachschub für den Xploder mit dem Buch Mogelpower 2001 (29,95 DM). Zudem hat der Verlag das offizielle Lösungsbuch zur Skateboard-Referenz Tony Hawk's Pro Skater 2 (24,95) für die PSone veröffentlicht. Beide Bücher sind bereits im Handel erhältlich.



Spielspaß für wenig Geld



Ubi Soft veröffentlicht bereits seit Mitte Dezember unter dem Label Exclusive Edition PSone-Spiele zum Kaufpreis von 29,99 DM. Den Auftakt gab Tom Clancy's Rainbow Six. Im Februar wird die Exclusive Collection von Killer Loop und Jade Cocoon in den Regalen stehen.

Auch Sony hat seine Platinum-Serie um zwei weitere Titel erweitert. So sind ab sofort der Fun Racer Crash Team Racing sowie das Jump'n Run Spyro the Dragon 2 zum Preis von jeweils 49,95 DM im Handel erhältlich.

Fußball von der Trainerbank



Bereits im März erscheint Codemasters BDFL Manager 2001 werden. Neben den gewohnten ökonomischen Managementaspekten muss der Spieler auch sein Geschick als Coach unter Beweis stellen. Deshalb die Menüs eine leichte Bedienbarkeit aufweisen. Die Begegnung werden im Stil einer virtuellen Fernsehensendung präsentiert. Der Fußballweltmeister von 1974 Paul Breitner kommentiert dabei die Begegnungen.

The screenshot shows the 'League Table' for Manchester United in the English Premiership. The table lists 10 teams and their performance metrics. Manchester United is highlighted in blue.

League Table		Manchester Utd		Player 1		£80,000,000		19:00 Sat 13 May 2000			
English Premiership		Full		P	W	D	L	F	A	GD	Pts
1	Southampton	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
2	Leeds United	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Derby County	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	Leicester City	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	Sheff Wed	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	West Ham Utd	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	Bradford City	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
8	Millwall	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	Widzew Łódź	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
10	Sheff Wed	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0

Tomb Raider-Film

Keine Woche vergeht ohne Neuigkeiten über dem kommenden Tomb Raider-Film (Filmstart: Sommer 2001). Nachdem man via Internet live bei den Dreharbeiten dabei sein konnte und wenig später der erste Teaser-Trailer (www.tombraidermovie.com) zum Download im Netz bereit stand, zeigt sich nun die Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie nochmals von ihrer allerbesten Seite, nämlich im knappen Lara Croft-Outfit. Die Dreharbeiten in Großbritannien und Kambodscha sind bereits seit Ende letzten Jahres im Kasten.



Nightmare Creatures goes Cinema

Kalisto Entertainment steigt demnächst groß ins Filmgeschäft ein; denn APG und Le Studio Canal werden die blutrünstigen Abenteuer des Herbert Wallace auf Zelluloid bannen. Für die Regie konnte man Ralph Zondag gewinnen, der mit Dinosaurier erst kürzlich einen weltweiten Erfolg landete.

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.

Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18 Uhr
14.-18.2.2001
24. Ausstellung für PCs, Software,
Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung
mit breitem Angebot

■ Dazu informative
Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

Westfalenhallen Dortmund GmbH · Geschäftsbereich Messen · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund
Tel.: (02 31) 12 04 - 521 o. 525 · Fax: (02 31) 12 04 - 678 o. 880 · <http://www.westfalenhallen.de> · E-Mail: info@westfalenhallen.de



Monster-mäßige Verkabelungen

Monster Cable ist nun auch ins Videospiel-Geschäft eingestiegen und bringt mit der Monster Game Produktpalette die weltweit ersten Zubehörkabel speziell für die PlayStation2 auf den Markt. Vor allem das S-Video-Kabel sowie das optische Digitalkabel dürfte für PS2-User von Interesse sein. Durch die Verwendung erstklassiger Materialien und einer her-

vorragenden Verarbeitung garantieren die Monster Game Kabel gestochen scharfe Bilder, kristallklare Höhen und kraftvolle Bässe. Der direkte Vergleich des Monster S-Video-Kabels mit einem herkömmlichen RGB-Kabel ergab keine nennenswerten Unterschiede in Sachen Bildqualität. Eine ideale Lösung also, um dem leidigen „Grünlich“-Problem der PS2 geschickt aus dem Weg zu gehen. Satte drei Meter Kabellänge sorgen zudem für eine ungebundene Platzierung der Konsole. Einziger Nachteil: Die gesalzenen Preise!

PGL400 CVV-10
PGL300 SC-10
PGL200 R-10
PLW100 FO-10

Component Video
S-Video/Composite Audio
Composite Video/Audio
Digital optisch

ca. 210.- DM
ca. 179.- DM
ca. 129.- DM
ca. 129.- DM

bel sowie das optische Digitalkabel dürfte für PS2-User von Interesse sein. Durch die Verwendung erstklassiger Materialien und einer her-

Wir brauchen Bass...

Für ordentlichen „Rumms“ beim Zocken sorgt das neue Lautsprecher-Set der Computer Audio Experten Labtech. Das Surge-17 Subwoofer-Satelliten-System überzeugt trotz seiner geringen Größe durch eine saubere Klangwiedergabe, beeindruckenden Tiefbass und ausreichende Pegelfestigkeit. Leider verfügt das System über keinerlei Klangregelung, Surround Sound ist ebenfalls nicht an Bord. Auch die fehlende magnetische Abschirmung des Subwoofers und die ungünstige Position des Ein-Ausschal-

ters ist uns negativ aufgefallen. Zudem könnten die beiliegenden Kabel für eine problematischere Aufstellung etwas länger sein. Im Preis-Leistungsverhältnis dennoch gut!

Surge-17 Lieferumfang:
Subwoofer
2 Satellitenlautsprecher
Adapter für PSone/PS2
Verkabelung
Netzteil
Preis: ca. 149.- DM



V(erdammt) G(ute) A(nschlussart)



Besitzer von Computer-Monitoren und VGA-tauglichen Fernsehern werden sich über die in Japan bereits erhältliche PS2-VGA-Box von Redant freuen. Das clevere Kästchen wandelt das RGB-Signal der PSone/PS2 in VGA um und leitet dieses weiter zum Monitor. Hierdurch lässt sich die Bildqualität nochmals verbessern und einiges Konturschärfe herausholen. Ein externes Netzteil

benötigt die VGA-Box dabei nicht, denn den Strom holt sie sich über einen Adapter, der in einen der beiden Memory Card Slots gesteckt wird. Um das lästige Umstöpseln zu vermeiden, wird das Signal eures PCs (falls vorhanden) einfach durchgeschleift. Mittels eines kleinen Schalters auf der Oberseite wechselt ihr bequem zwischen PlayStation und Computer. Praktisch: Das Multi-AV-Signal der Konsole wird ebenfalls durchgeschleift und kann wie auch das Audio-Signal seitlich am Gehäuse abgegriffen werden. Leider ist die PS2-VGA-Box bisher nur im Sortiment gewiefte Import-Händler zu finden.

im Lieferumfang:
VGA-Box
A/C-Memory Card-Adapter
VGA-Kabel (D-Sub, 15-polig)
Preis: ca. 150.- DM

No Sleep With Brooklyn

Drei schicke und vor allem sinnvolle Zubehör-Neuheiten haben die Hamburger Elektronik-Spezialisten von Vidis zu verzeichnen, die ihre Brooklyn-Produktreihe nun auch auf die PlayStation2 ausweiten. Controller, Fernbedienung und Standfuß sollen durchzockte Nächte und ausgedehnte DVD-Sessions noch aufregender und bedienfreundlicher gestalten. Absolut revolutionär: Auf alle Brooklyn-Produkte gibt es satte 2 Jahre Garantie. Die Jungs von Vidis scheinen immenses Vertrauen in ihre Ware zu haben!

DVD Remote Control

In einem Abstand von bis zu zehn Metern richtet diese Infrarot-Fernbedienung einwandfrei ihren Dienst. Der Empfänger verfügt über einen Controller-Anschluss, der die Steuerbefehle durchschleift und das dauernde Umstecken somit überflüssig macht. Alle Funktionsknöpfe sind logisch und übersichtlich angeordnet und lassen sich daher auch bei abgedunkeltem Heimkino gut „ertasten“. Der Batteriesparmodus schont zudem eure teuren Zellen (2x AAA), die leider nicht im Lieferumfang enthalten sind.

Preis: 39.95 DM



D-Force2 Pad

Dieser Controller beherrscht alle Funktionen des Sony-Pads, hat zusätzlich eine Dauerfeuer-Funktion sowie einen neGcon-Modus und kann zudem während des Spiels bequem umprogrammiert werden. Nachteilig: Mit seinen kleinen Griffförnchen und dem etwas zu dicht gedrängten Button-Layout ist das D-Force 2 Pad für große Hände eher ungeeignet. Dafür können die Druckpunkte der Tasten, das Beat'em Up-taugliche Steuerkreuz sowie der etwas kräftigere Widerstand der Analog-Sticks überzeugen.

Preis: ca. 59.95 DM



PS2 Base Standby

Der vertikale Standfuß in dezentem Schwarz lässt eure PS2 nicht nur in neuem Glanz erstrahlen, sondern schafft auch ein wenig Ordnung im Wohnzimmer. Da er größenverstellbar ist, lassen sich Spielhüllen und DVDs in den „Tower“ integrieren, an dessen Seite zudem zwei Memory Cards Platz finden. Sweet!

Preis: 19.95 DM



WAS KOMMT W

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 eine oder andere Termin verschieben, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.



PlayStation 2

SHADOW OF MEMORIES Konami



Nachdem Grusel-Guru Gozo Kitao vielen PSOne-Besitzern mit dem Survival-Horror-Schocker Silent Hill gehörig das Fürchten gelehrt hat, schickt euch nun Director Junko Kawano mit Shadow of Memories auf eine mysteriöse Reise durch verschiedene Zeitepochen der Vergangenheit. Als Eike Kusch erlebt ihr euren eigenen Tod und erhaltet durch einen mysteriösen Zufall die einzigartige Chance, den Grund für den Mord herauszufinden. Ausserdem ist es euer Ziel, die skrupellose Tat von vorneherein zu verhindern.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 Eidos



Soul Reaver 2 stellt eine konsequente Weiterführung der überaus komplexen Geschichte und Welt von Nosgoth dar. Gekämpft wird mit einem leicht verbesserten System, welches aber nach denselben Spielregeln funktioniert, wie es schon beim bekannten Vorgänger der Fall war. Verwehte Untote, furchteinflößende Vampirjäger und Unmengen an Dämonen versuchen auch diesmal, Raziel das Leben bzw. den Tod zur Hölle zu machen. Zudem garantieren neuartige Rätsелеlemente und einzigartige Texturen spannenden Spielspass.

PlayStation2 Februar 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ARMORED CORE 2	Ubi Soft	Action	Februar
EVERGRACE	Ubi Soft	Action	Februar
EXHIBITION OF SPEED	Virgin Int.	Rennspiel	Februar
F1 RACING CHAMPIONSHIP	Ubi Soft	Rennspiel	Februar
NBA LIVE 2001	EA	Sport	22. Februar
ONI	Take 2 Int.	Action	Ende Februar
PROJECT EDEN	Eidos	Action	Februar
SURFIN H30	Take2 int.	Sport	Februar
TOP GUN INTERNATIONAL ACAD.	Virgin Int.	Flugsimulator	Februar
UNREAL TOURNAMENT	Infogrames	Action	28. Februar

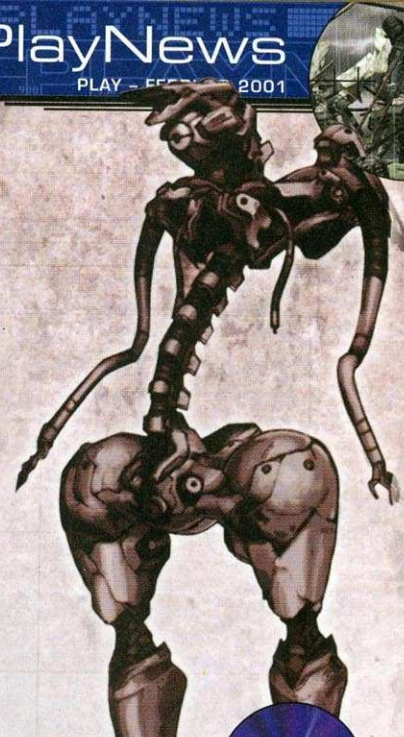
PlayStation2 März 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS	Konami	Strategie	Ende März
ARMY MEN-AIR ATTACK 2	Infogrames	Action	März
ARMY MEN-SARGES HEROES 2	Infogrames	Action	März
DISNEYS DSCHUNGELBUCH	Ubi Soft	Tanzspiel	März
ESPN NBA 2NIGHT	Konami	Sportspiel	März
GALLEON	Virgin Int.	Adventure	März
GUN GRIFFON BLAZE	Virgin Int.	Simulation	März
LEGACY OF KAIN:SOUL REAVER 2	Eidos	Adventure	März
MDK 2 ARMAGEDDON	Interplay	Action	März
ROCK N ROLL RACING	Virgin Int.	Rennspiel	März
SHADOW OF MEMORIES	Konami	Adventure	März
SILPHEED	SWING!	Shoot'em Up	März
STARFIGHTER	EA	Action	23. März
STUNT GP	Virgin Int.	Action	März
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	Infogrames	Action	März
WDL: THUNDER TANKS	Infogrames	Action	März
WDL: WARJETZ	Infogrames	Action	März
WING OVER 3	Virgin Int.	Simulation	März

PlayStation2 1. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
DARK CLOUD	SCEE	Action-RPG	1. Quartal
F1 WORLD GRAND PRIX II	VideoSystem	Rennspiel	1. Quartal
FORMEL EINS 2001	SCEE	Rennspiel	1. Quartal
GRAN TURISMO 3	SCEE	Rennspiel	1. Quartal
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR	Midway	Action	1. Quartal
LOTUS CHALLENGE	Virgin Int.	Rennspiel	1. Quartal
MOTO GP	SCEE	Rennspiel	1. Quartal
NATIONAL HOCKEY NIGHT	Konami	Sport	1. Quartal
NHL 2001	EA	Sport	1. Quartal
ONIMUSHA: WARLORDS	Capcom	Action	1. Quartal
SPY HUNTER	Midway	Action	1. Quartal

ANN...?



PlayStation 2

Z.O.E. - Zone Of The Enders



Die Geschichte spielt in ferner Zukunft auf einer Satelliten-Kolonie namens Antlia. Unfreiwilliger Held des futuristischen Abenteuers ist der junge Leo Stenbuck, der durch einen Zufall in den Besitz des wahrscheinlich mächtigsten Kampfroboters aller Zeiten - den Orbital Frame Jehuty- gelangt. Die messerscharfe Optik, eine atmosphärische Umgebung und nicht zuletzt die immense Feuerkraft des Orbital Frames werden ab April für helle Aufruhr sorgen.

ONIMUSHA: WARLORDS Capcom



Im ewigen Kampf um Ruhm und Ehre bekriegen sich furchtlose Samurai bis aufs Blut. Die Geschichte des grandiosen Schwertkriegers Shogun Samanosuke spielt im Japan des 16ten Jahrhunderts. Bei dem verzweifelten Versuch, eine Prinzessin aus den Klauen einer übermächtigen dämonischen Armee zu befreien, gerätet ihr an grausige Kreaturen, die nur darauf warten, euch niederzumetzeln. Auf der Suche nach der Lady wollen riesige 3D-Landschaften sowie typisch japanische Bauwerke durchforstet werden. Mit diesem Epos präsentiert Capcom eine ganz andere Art des Survival Horrors.

PlayStation2 1. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
STARSKY & HUTCH	Empire	TBA	1. Quartal
SWING AWAY GOLF	EA	Sport	1. Quartal
THE GETAWAY	SCEE	Action	1. Quartal
THUNDERBIRDS	SCI	TBA	1. Quartal
TITANIUM ANGELS	SCI	TBA	1. Quartal
WIPEOUT FUSION	SCEE	Rennspiel	1. Quartal
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001	SCEE	Rennspiel	1. Quartal

PlayStation2 2. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BLOODY ROAR 3	Virgin Int.	Beat'em Up	Juni
BOX CHAMPIONS 2001	EA	Sport	05. April
4X4 EVOLUTION	Take2 int.	Rennspiel	April
BUNDESLIGA MANAGER X	Virgin Int.	Sportspiel	April
EPHERMERAL FANTASIA	Konami	RPG	April
ESPN NHL	Konami	Sportspiel	April
EVIL TWIN	Ubi Soft	Adventure	Mai
EVOLVA	Virgin Int.	Strategie	Juni
FUR FIGHTERS PLUS	Acclaim	Action-Adventure	Anfang April
FORCE OF ONE	Virgin Int.	Action	April
FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportspiel	April
GIANTS	Virgin Int.	Action	April
HIDDEN INVASION	Swing!	Action	April
HIDDEN & DANGEROUS II	Take 2 Int.	Action	April
KENGO	Ubi Soft	Action	April
MTV MUSIC GENERATOR	Codemasters	Musik	1. Juni
PARIS DAKAR	Acclaim	Rennspiel	April
RED FACTION	THQ	Action	Ende Mai
RING OF RED	Konami	Strategie	April
RUN LIKE HELL	Virgin Int.	Action	Juni
SEVEN BLADES	Konami	Action-Adventure	Juni
SILENT HILL 2	Konami	Adventure	Ende
SUMMONER	THQ	RPG	Ende April
SURFIN' (ARBEITSTITEL)	Acclaim	Sportspiel	Mai
THE BOUNCER	Squaresoft	Action	April/Mai
THE DUKES OF HAZZARD 2	Ubi Soft	Rennspiel	Juni
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2	Ubi Soft	Rennspiel	April
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2001	Codemasters	Sport	15. Mai
VIVA ROCK VEGAS	Swing!	Action	April
Z.O.E - ZONE OF THE ENDERS	Konami	Action-Adventure	April

PlayStation2 3./4. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
B.A.S.S. FISHING	THQ	Simulation	Ende Oktober
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001/02			
FEAT. RICKY CARMICHAEL	THQ	Rennspiel	Ende August
DISNEYS TARZAN	Ubi Soft	Action	September
- INDIZIERT -	Take2 Int.	Action	3. Quartal
EXTREME G 3	Acclaim	Rennspiel	August
METAL GEAR SOLID 2- SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
MTV SPORTS: PURE RIDE 2	THQ	Sport	Ende November
SHADOWMAN 2	Acclaim	Action	Juli
TETRIS	THQ	Geschicklichkeit	3. Quartal

PSone

LEGEND OF DRAGON SCEE



Das Sony Entwicklerteam hat sich mit diesem Mammut-Projekt selbst ein ziemlich hohes Ziel gesteckt. Legend of Dragoon erfüllt jedoch überwiegend die Anforderungen an ein aufregendes, stundenlanges Rollenspiel, das einen regelrecht an den Fernseher fesselt. Imposante Grafiken, ein aufwendiger, dynamischer Spielverlauf und neuartige Kampfstrukturen lassen keine Wünsche offen. Wenn Sony so weiter macht, muss Square mit ernsthafter Konkurrenz im RPG-Genre rechnen.

RAINBOW SIX: ROUGE SPEAR Take2Interactive



Entführungen, Bombenterror und Anschläge versetzen die Menschen immer noch in Angst und Schrecken. Um diese Missstände in den Griff zu bekommen, gründete man kurzerhand die Anti-Terror-Einheit Rainbow. In kleine Gruppen aufgeteilt, können Sprengstoffexperten, Heckenschützen und leicht bewaffnete Aufklärer ihrem lebensgefährlichen Job nachgehen. Um ein Sonderkommando zu befehligen, müssen für alle Teams Laufpläne auf der Karte festgelegt werden. Je besser ihr euren Haufen unter Kontrolle habt, desto mehr steigen die Chancen, ohne Verluste davanzukommen.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING THQ



Die Brut des Bösen ist zurück, und Bruce Campbell alias Ash, der seines Zeichens leicht trottelige Held wider Willen, darf erneut gegen zahlreiche Dämonen und sonstige Untote antreten. Aus der 3rd-Person-Perspektive gesehen metzelt Ash unter Zuhilfenahme einer abgesägten Schrotflinte diversen Äxten, scharfen Messern und der berühmten Kettensäge alles nieder, was ihm in den Weg gerät. Dank der engen Zusammenarbeit mit Kult-Regisseur Sam Raimi dürften unter anderem einige Spielsequenzen an typische Horrorfilmszenen erinnern.

PSone Februar 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
CAPTAIN BUZZ LIGHTYEAR - STAR COMMAND	Activision	Action	08. Februar
CHAMPIONSHIP MOTORCROSS 2001			
FEAT. RICKY CARMICHAEL	THQ	Sport	Ende Februar
DISNEY'S EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA	SCEE	Jump'n Run	Februar
FISHERMAN'S BAIT 3	Konami	Fischen	Februar
FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sport	Februar
HARVEST MOON	Ubi Soft	Simulation	Februar
SUPERCROSS 2001	EA	Sport	15. Februar
THE MUMMY	Konami	Action-Adventure	Februar
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	Ubi Soft	Action	Februar

PSone März 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BATMAN GOTHAM RACER	Ubi Soft	Action	März
BDFL MANAGER 2001	Codemasters	Simulation	15. März
DUKE NUKEM: PLANET OF BABES	Take 2 Int.	Action	März
FREESTYLE SCOOTER	Ubi Soft	Fun Sport	März
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	März
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY	Ubi Soft	Puzzle	März
INSPEKTOR GADGET	Ubi Soft	Action	März
ISS PRO EVOLUTION 2	Konami	Sport	März
KISS PINBALL	Take 2 Int.	Flipper	März
KÖNIG DER LÖWEN 2	Activision	Action	März
LOONEY TOONS RACING	EA	Rennspiel	März
MAT HOFFMANS PRO BMX	Activision	Sportspiel	März
MONSTER FORCE	Konami	Action	März
MTV SPORTS: PURE RIDE	THQ	Sportspiel	März
MTV SPORTS: T.J. LAVIN BMX	THQ	Sport	März
ODIN	Infogrames	Geschicklichkeit	31. März
PANZER FRONT	Virgin Int.	Strategie	März
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Ubi Soft	Action	März
RUGRATS IN PARIS-THE MOVIE	THQ	Adventure	März
THE DUKES OF HAZZARD 2	Ubi Soft	Rennspiel	März
TOY STORY RACER	Activision	Run Racer	22. März
UEFA SOCCER 2001	Infogrames	Sport	23. März

PSone 1./2. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALONE IN THE DARK 4	Infogrames	Adventure	17. April
BMX 2(ARBEITSTITEL)	Acclaim	Sportspiel	April
C-12: FINAL RESISTANCE	SCEE	Action	1. Quartal
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	THQ	Adventure	Ende April
LEGEND OF DRAGON	SCEE	RPG	1. Quartal
MOTOCROSS MANIA	Take 2 Int.	Rennspiel	April
PLANET OF THE APES	EA	Action	1. Quartal
ROSEWELL	Ubi Soft	Action	April
SIMPSON WRESTLING	EA	Sport	05. April
TIME CRISIS -PROJEKT TITAN	Virgin Int.	Shooter	1. Quartal
V.I.P	Ubi Soft	Action	Juni

Bundesliga **FUSSBALL** 2001

Album DM 2,95

6 Sticker pro

Tüte DM -,80

Das aktuelle Stickeralbum zur Rückrunde 2000-2001



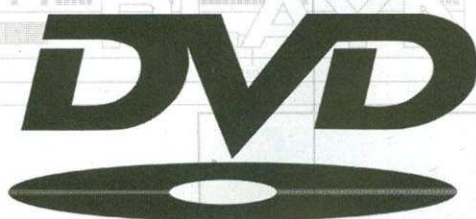
Powered by



www.panini.de



Jetzt überall im Zeitschriftenhandel!



Heiko Strobel

NEWS

Nun ist es endlich soweit: Mit dem Start der PlayStation2 kommt man neben vielen Games auch in den wunderbaren DVD-Genuß. Auf diesen Seiten stellen wir euch anhand eines kompakten Überblicks sämtliche DVD-Neuerscheinungen (Regionalcode 2) vor. Natürlich sind alle Angaben ohne Gewähr.



DVD

X-MEN - DER FILM FOX



Obwohl sie von der Gesellschaft geächtet werden, bildet Professor Xavier willige Mutanten aus, um ihre Superkräfte in den Dienst der Menschheit zu stellen. Doch die Feinde sind nicht weit: Ein mächtigerer Politiker macht Front gegen die X-Men, und Xaviers einstiger Weggefährte Magneto, der mächtigste Mutant der Welt, gedenkt mit seinen Schergen das Ende der Zivilisation herbeizuführen.

Mission: Impossible 2 Paramount



Agent Ethan Hunt genießt seinen Urlaub beim Freiklettern, als ihn eine vom Hub-schrauber überbrachte Nachricht zur Arbeit zurückruft: Ein Wissenschaftler hat einen gemeingefährlichen, Ebola-ähnlichen Virus geklaut und die Menschheit damit bedroht. Ethan macht sich mit PC-Genie Luther, dem Australier Billy und einer süßen Meisterdiebin an die unmöglich scheinende Mission, den Virus zurückzuholen.

DVD Februar 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
ASTERIX - DER GALLIER	Kinowelt	20. Februar
ASTERIX EROBERT ROM	Kinowelt	20. Februar
ASTERIX UND CLEOPATRA	Kinowelt	20. Februar
CHICKEN RUN - HENNEN RENNEN	BMG	19. Februar
DAVID BOWIE: LOVE YOU TILL TUESDAY	Universal	22. Februar
DER PATRIOT	Columbia	15. Februar
DER SCHAKAL	Columbia	01. Februar
DIE REIFEPRÜFUNG	Kinowelt	27. Februar
DURCHGEKNALLT	Columbia	20. Februar
EDWARD MIT DEN SCHERENHÄNDEN	Fox	08. Februar
ES GESCHAH IN EINER NACHT	Columbia	01. Februar
FRANKENSTEIN JUNIOR	Fox	08. Februar
GODS AND MONSTERS	Kinowelt	06. Februar
HARTE JUNGS	VCL	05. Februar
IN DEN FESSELN VON SHANGRI-LA	Columbia	01. Februar
JAMES BOND 007 - IM ANGESICHT DES TODES	MGM	08. Februar
JAMES BOND 007 - OCTOPUSSY	MGM	08. Februar
KUCK' MAL WER DA SPRICHT	Columbia	28. Februar
MR. SMITH GEHT NACH WASHINGTON	Columbia	01. Februar
NOTTING HILL - COLLECTORS EDITION	Universal	06. Februar
RISIKO - DER SCHNELLSTE WEG ZUM REICHTUM	Kinowelt	06. Februar
ROCKY HORROR PICTURE SHOW	Fox	08. Februar
ROLLING STONES - GIMME SHELTER	Universal	22. Februar
SCREAM 2 (FSK 16)	Kinowelt	14. Februar
SCREAM 3 SPECIAL EDITION	Kinowelt	14. Februar
STAR TREK 6 - DAS UNENTDECKTE LAND	Paramount	19. Februar
THE DOORS	Universal	22. Februar
UND GERECHTIGKEIT FÜR ALLE	Columbia	01. Februar
UNGLAUBLICHE REISE IN EINEM VERRÜCKTEN F..	Paramount	19. Februar
UNGLAUBLICHE REISE IN EINEM VERRÜCKTEN R..	Paramount	19. Februar
WER DIE NACHTIGALL STÖRT	Columbia	01. Februar

DVD März 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
AFRICAN QUEEN	Euro Video	15. März
AIR AMERICA	Kinowelt	31. März
ASTERIX - BEI DEN BRITEN	Kinowelt	13. März
ASTERIX - OPERATION HINKELSTEIN	Kinowelt	13. März
ASTERIX - SIEG ÜBER CAESAR	Kinowelt	13. März
ASTERIX IN AMERIKA	Kinowelt	13. März



DER PATRIOT COLUMBIA



1776: Benjamin Martin, verwitweter Vater von sieben Kindern, hat dem Krieg aus fester Überzeugung abgeschworen. Sein ältester Sohn Gabriel meldet sich hingegen freiwillig zum Kampf gegen die Briten. Als der grausame Colonel Tavington während des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges sein Heim und seine Kinder bedroht, greift Benjamin doch zu den Waffen und wird zum Führer einer Armee aus Farmern gegen das gut ausgebildete, britische Militär.

CHICKEN RUN - HENNEN RENNEN BMG



Unzählige Male scheiterte der Versuch von Ginger und den anderen Legehennen, dem Gefängnis von Mrs. Tweedys Hühnerfarm zu entkommen. Als die profitgierige Besitzerin anstelle von Eiern gleich Fleischpasteten produzieren will, wird die Flucht zur Überlebensfrage. Ein Ausbruch kann jedoch nur gelingen, wenn die Hennen fliegen. Aber das will bekanntlich gelernt sein. Es kann nur eine Rettung geben: Ein auf der Farm notgeplandeter amerikanischer Hahn scheint das Geheimnis des Fliegens zu kennen.

TITAN A.E. Fox



Im Jahr 3028 wird die Erde von den Drej, einer bösartigen Alien-Killer-Rasse zerstört. Die wenigen überlebenden Menschen leben fortan nur noch als Geduldete im Weltraum. Unter ihnen befindet sich Cale, der fünfjährige Sohn eines bei der Katastrophe gestorbenen Wissenschaftlers. 15 Jahre danach wird der zornige junge Mann in ein Abenteuer verwickelt, das über die Zukunft der Menschheit entscheiden wird. Der Kampf ums Überleben beginnt!

DVD März 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
DER CITY HAI	Kinowelt	31. März
DER PRINZ VON ÄGYPTEN	Universal	08. März
DIE 39 STUFEN	Euro Video	15. März
EIN MANN FÜR GEWISSE STUNDEN	Paramount	08. März
EIN TAG IM SEPTEMBER	Concorde	17. März
EINE SCHLAFLOSE NACHT IN NEW YORK	Paramount	08. März
ERKAN UND STEFAN	VCL	05. März
IM JULI	Euro Video	15. März
INTERNAL AFFAIRS	Paramount	08. März
L.A. STORY	Kinowelt	31. März
LOCK UP - ÜBERLEBEN IST ALLES	Kinowelt	31. März
MESMERIZED - IN GUTEN UND IN SCHLECHTEN...	EMS	31. März
MISSION: IMPOSSIBLE 2	Paramount	08. März
PAUL MCCARTNEY	Icestorm	31. März
RED SONJA	Kinowelt	31. März
SHADOW - UND DER FLUCH DES KAHN	Universal	31. März
STAR TREK 5 - AM RANDE DES UNIVERSUMS	Paramount	08. März
TERMINATOR 2 - ULTIMATE COLLECTION	Kinowelt	06. März
TOM UND JERRY - IHRE GRÖßTEN JAGDSZENEN	Warner	31. März
X-MEN	Fox	22. März

DVD April 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
AUF DER JAGD NACH DEM GRÜNEN DIAMANTEN	Fox	19. April
AUF DER JAGD NACH DEM JUWEL VOM NIL	Fox	19. April
BRINGING OUT THE DEAD	Buena Vista	26. April
DAS PHANTOM	Paramount	30. April
DER ROSENKRIEG	Fox	19. April
DER WEG NACH EL DORADO	Universal	05. April
DIE STUNDE DES SIEGERS	Fox	19. April
EIN HERZ UND EINE KANONE	VCL	23. April
FLASHBACK - MÖRDERISCHE FERIE	Concorde	04. April
HIGH FIDELITY	Buena Vista	26. April
JAMES BOND 007 - DER HAUCH DES TODES	MGM	05. April
JAMES BOND 007 - LIZENZ ZUM TÖTEN	MGM	05. April
JEKYLL ISLAND - OHNE AUSWEG	Madison	26. April
KNOCKED OUT	BMG	15. April
LAWRENCE VON ARABIEN	Columbia	10. April
LUNA PAPA	Kinowelt	03. April
MAKELLOS	Kinowelt	03. April
MANSFIELD PARK	Kinowelt	24. April
NEXT FRIDAY	Kinowelt	24. April
NUR NOCH 60 SEKUNDEN	Buena Vista	26. April
SCARY MOVIE	CIC	05. April
THE KID	Buena Vista	05. April
THE THIEF AND THE STRIPPER	EMS	30. April
TITAN A.E.	Fox	05. April
WALL STREET	Fox	19. April
WHEN WE WERE KINGS	Universal	19. April
WINNETOU UND SHATTERHAND IM TAL DER TOTE	Warner	30. April

spielehits 2001

Die Auswahl an bahnbrechender PS2-Software ist zum jetzigen Zeitpunkt leider immer noch mikroskopisch klein. Doch am fernen Horizont braut sich ein hochkarätiger Sturm zusammen, der besonders in der zweiten Jahreshälfte erbarungslos über uns hinweg fegen wird. Wir werfen einen Blick auf die Zukunft und präsentieren schon jetzt die absoluten Megahits der kommenden 12 Monate. Hier kommt die Crème de la Crème im Jahr 2001.



s. 38

gran_turismo_3 a_spec

○Komplett getunt:
Grafik, Gameplay, Sound. Selbst das Handling ist besser als beim Vorgänger.



s. 42

metal_gear solid_2

○Sons of Liberty wird ohne Zweifel ein mittleres Erdbeben beim Erscheinen auslösen. V(H)ideospiel in Perfektion.



s. 46

world_rally_ championship_2000

○Da werden Codemasters mit ihrem Colin McRae schwer ins Schwitzen kommen. Rally-Action mit Grafik-Overkill.



s. 88

no_one_ lives_forever

○Traumhafte Frau – traumhaftes Gameplay. Innovative Action mit viel Grips und filmreifer Atmosphäre.

devil_may_cry

Halbdämon sucht Mitbesessene zwecks Selbstexorzismus

■ Für Devil May Cry formieren sich die beiden Urväter der Resident Evil Saga sich nach vier Jahren erneut zum Dream-Team; denn Shinji Mikami kümmerte nach der Fertigstellung des ersten Horror-Abenteurers um viele andere neue Projekte, während Hideki Kamiya fortan an der Weiterführung des Untoten-Epos arbeitete. Ihr übernehmt die Rolle von Dante, einem schwertschwingenden Exorzisten, der sich einer Invasion aus Dämonen und Geistern gegenüberstellt. Dante wehrt sich jedoch unter anderem im guten alten John Woo-Stil und zückt mit Vorliebe zwei Großkaliber gleichzeitig. Ähnlich wie in

Code Veronica ist auch hier die gesamte Grafik in Echtzeit gehalten. Es wurde vor allem sehr viel Wert auf die optische Darstellung der Charaktere gelegt, welche mit kinoreifen Animationen und sehr detaillierten Polygon-Modellen ausgestattet wurden. Selbst Jackie Chan würde über die Bewegungskünste der virtuellen Protagonisten staunen. Das Gameplay lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt am ehesten mit Nightmare Creatures 2 vergleichen.



fakten

genre	action_adventure
hersteller	capcom
	www.capcom.com
entwickler	capcom
erscheint	4.quartal 2001

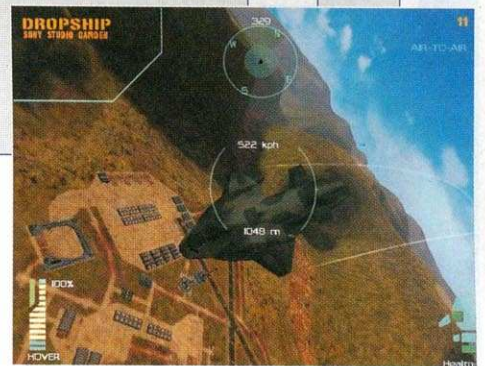
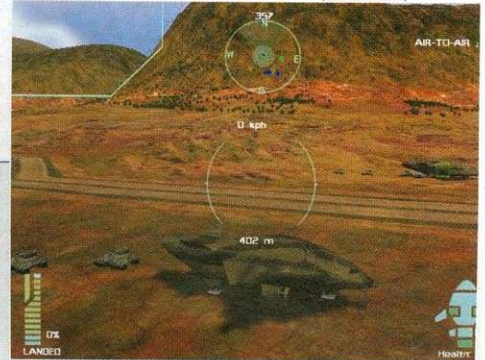


dropship

Der wahre Grund für Saddams Konsolen-Großeinkauf

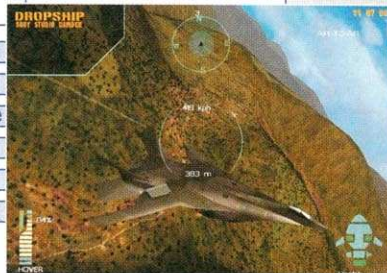
■ Bei der ersten Präsentation von Dropship wurden die Entwickler noch milde belächelt. Doch mittlerweile ist das Projekt zu einem echten "Hingucker" gereift. In Dropship muss der Spieler ausnahmsweise mal nicht den einsamen Helden mimen, sondern in einer ganzen Invasion mitwirken. Ihr übernimmt das Steuer eines Transporters, der eure Kameraden mit schlachtentscheidendem Nachschub versorgt. Vom Mutterschiff in der Planetenumlaufbahn aus fliegt man durch den Orbit zum Einsatzort und liefert dort Truppen, Panzer oder sonstiges Kriegsmaterial ab. Dabei geht es natürlich nicht nur ins krisensichere

Gebiet, sondern direkt an die feindlichen Linien. Die Missionen gestalten sich sehr spannend und abwechslungsreich. Ungeschlagen ist die bahnbrechende Optik. In bis zu 40x40km großen Gebieten fliegt man beispielsweise mit wahnwitziger Geschwindigkeit durch photo-realistische Canyons und genießt dabei obendrein noch eine unglaubliche Weitsicht – ohne eine Spur von Grafikaufbau. Laut Studio Camden soll Dropship im September fertiggestellt sein – hoffentlich nicht nur ein leeres Versprechen.



fakten

genre	action adventure
hersteller	scee
	www.playstation.de
entwickler	studio camden
erscheint	3. quartal 2001

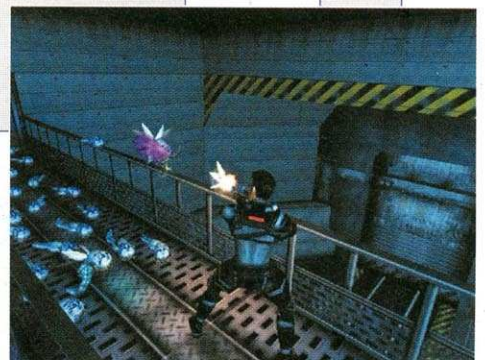


extermination

Wenn Silberfische mal so richtig die Schnauze voll haben

■ Weihnachten 2005 hätte so schön sein können. Doch leider stranden wir als Teil einer Spezialeinheit mitten am Südpol. Die Truppe soll dort die seltsamen Vorkommnisse in einer geheimen Einrichtung der Regierung untersuchen. Extermination wird allerdings nicht die obligatorische Survival-Horror-Schiene fahren, sondern seinen Schwerpunkt auf pure Action setzen. Der Spieler wird mit den unschiedlichsten Situationen konfrontiert, in denen er schnell und intuitiv handeln muss. Aus diesem Grund wird auch die Steuerung der Figuren sehr simpel gehalten, damit möglichst reflexartig gehandelt werden kann.

Das Ziel der Entwickler besteht darin, dass man sich wie im Mittelpunkt eines bombastischen Actionfilms fühlt. Zum jetzigen Zeitpunkt scheint der Spieler die Wahl zwischen drei Charakteren zu haben, die sich, ähnlich wie in The Bouncer, auch im Spielverlauf noch wechseln lassen. Dino Crisis 2 hat ja bereits gezeigt, wie man ohne das Gameplay zu vernachlässigen, eine derart Dichte Atmosphäre aufbauen kann. Extermination wird bereits im März in Japan erscheinen.



fakten

genre	action
hersteller	scee
	www.playstation.de
entwickler	scei
erscheint	2. quartal 2001



heavy_metal_fakk_2

Strammes Leder, enger Latex und wanderfreundliche Silikongebirge

■ Obwohl es noch keine offizielle Bekanntgabe seitens des Herstellers gegeben hat, ist das Erscheinen des action-geladenen Abenteuers so gut wie sicher. Bis auf den Hauptcharakter hat Rituals FAKK 2 allerdings recht wenig mit der Filmvorlage gemein. Das martialische Killer-Babe Julie erlebt eine völlig eigene Geschichte, welche in zahlreichen Zwischensequenzen in bestem Kino-Stil erzählt wird.

Mit über 20 Waffen und vielen unterschiedlichen Combos erkundet man die weitläufigen, surrealen Landschaften des Heavy Metal Universums. Auf dem Weg macht Julie Bekanntschaft mit allerlei

bizarren Lebewesen. Dank einer ausgefeilten künstlichen Intelligenz stellen sich die Kreaturen immer von neuem auf euren Kampfstil ein. Obwohl Julie mit ihren "Werkzeugen" ordentlich zur Sache geht, darf man sich auch auf viele Denksportaufgaben gefasst machen.

FAKK2 wurde von der PC-Fachpresse einstimmig zum Spiel mit der besten Grafik des Jahres 2000 gekürt. Kein Wunder; denn im Herzen des Titels tickt die leistungsfähige Quake3-Engine.



fakten

genre	action_adventure
hersteller	take_2_interactive
	www.take2.de
entwickler	ritual_entertainment
erscheint	3. quartal 2001



half_life_(dt.)

Frau Monssen-Engberding empfiehlt Spiele für Deutschland

■ Ein Mythos, eine Legende. Kaum ein anderes Spiel konnte so tief in die Herzen der Spieler vorstoßen. Selbst heute, fast drei Jahre nach dem PC-Debüt des Ausnahme-Shooters wird Half Life immer noch von tausenden via Internet im Netzwerkduell gezockt. Für die Umsetzung auf die PlayStation2 zeichnet sich Gear Box verantwortlich, welche bereits mit dem PC-Addon Opposing Force für viel Aufruhr bei den Fans sorgte. Die Konsolenversion wird allerdings deutlich aufgeböhrt werden. Sämtliche Charaktere werden neu modelliert und der PS2-Polygon-Power angepasst. Als Bonus wird Half Life neben der klas-

sischen Variante sogar zwei zusätzliche Abenteuer beinhalten (Opposing Force und Blueshift). Unklar ist man sich allerdings noch über die Unterstützung eines Mehrspieler-Mode, denn die sehnlichst erwartete Online Fähigkeit der PlayStation2 liegt noch in weiter Ferne. Niemand sollte sich dieses Stück Videospiegelgeschichte entgehen lassen. Selbst in unserer Redaktion ist Half Life in Verbindung mit dem Anti-Terror-Addon Counterstrike immer noch der Dauerbrenner unter den Netzwerkschlachten.



fakten

genre	shooter
hersteller	sierra
	www.sierra.com
entwickler	valve/gearbox
erscheint	3. quartal 2001



onimusha

Meine Tigerkralle ist deiner Schlangentechnik bei weitem überlegen

■ Onimusha ist eines der teuersten Videospiele, die jemals produziert wurden. Allein in den USA wird der Titel mit satten 10 Millionen Dollar Marketing-Etat vermarktet werden. Angesiedelt im feudalen Japan, verknüpft die Geschichte echte historische Geschehnisse mit fiktiven Elementen der Entwickler. In einem fünf Minuten langen Intro wird der Spieler auf das Samurai-Ambiente eingestimmt und mit grafisch brillanten Bildern verwöhnt. Der Vorspann konnte bereits im Vorfeld eine Auszeichnung der Computergrafik-Messe Siggraph einheimsen und somit sogar die Special-Effects von Der Sturm,

Fight Club und Mission Impossible 2 in die Schranken weisen.

Das Spielprinzip wird sich sehr stark an der Resident Evil-Serie orientieren, statt einer M16 wird Hauptcharakter Samanosuke jedoch ein Samurai-schwert führen. Die daraus resultierenden Kämpfe sind sehr dynamisch und voller filmreifer Animationen. Untermalt wird das Epos von einem monumentalen Soundtrack, der eigens von einem japanischen Orchester eingespielt wurde.



fakten

genre	action_adventure
hersteller	capcom
	www.capcom.com
entwickler	capcom
erscheint	2.quartal 2001



project_eden

Skandal! Aufstand am Tomb Raider-Fließband

■ In Project Eden übernimmt ihr die Kontrolle über ein vierköpfiges Team, das aus verschiedenen Spezialisten besteht. Jeder in der Gruppe verfügt über besondere Eigenschaften, mit denen man die verschiedensten Aufgaben meistern muss. Der Clou daran ist jedoch, dass die Missionen nur als Team erledigt werden können. Per Knopfdruck schaltet man zwischen den Charakteren hin und her. Ferner ist es ebenso möglich, jederzeit von der Ego- in die 3rd Person-Perspektive zu wechseln.

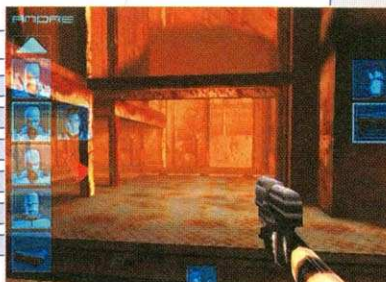
Über die Story-Details schweigt sich Core noch aus, allerdings wird sich die Handlung rund um die Gen-Technologie und ihre Fol-

gen drehen. Eine ausgefeilte künstliche Intelligenz bildet übrigens das Herzstück in dem Titel. Fast alle Gegner werden sich instinktiv der jeweiligen Situation anpassen und sogar die Fähigkeit besitzen, in andere Kreaturen zu morphen. Neuland betreten die Entwickler mit ihren Facial-Animations. Sämtliche Charaktere werden lippensynchron sprechen und eine ausgeprägte Mimik und Gestik an den Tag legen. Als Sahnepäckchen werden vier Spieler im Multiplayer-Duell gegeneinander antreten können. Endlich mal wieder eine frische Idee der Tomb Raider-Erfinder von Core. Die Lara-Erlösung?



fakten

genre	action_adventure
hersteller	eidos
	www.eidos.de
entwickler	core
erscheint	3.quartal 2001



red_faction

Schon mal einen ganzen Level erschossen?

■ Red Faction wird allein durch seine neuartige Technologie das Shooter-Genre revolutionieren. Mit der geo-Mod Engine ist es möglich, so ziemlich alles kurz und klein zu schießen – inklusive der Umgebung. Per Raketenwerfer kann beispielsweise ein ganzes Gebäude "abgetragen" werden. Im Vordergrund steht eine sehr umfangreiche Story, die sich auf einer Marskolonie abspielt. Die Entwickler versprechen 20 – 25 Stunden Spielzeit allein im Single-Player-Mode. Für die Mehrspielerschlacht wird derzeit sogar über eine Netzwerkverbindung mittels i.link-Kabel nachgedacht.

Volition entwickelt mit Red Faction den nächsten Schritt in Sachen Ego-Shooter. Beispielsweise wird der Spieler dazu in der Lage sein, nicht nur zu Fuß die Landschaft zu erkunden. Insgesamt wird es zusätzlich sechs unterschiedliche Fahrzeuge geben, die sich allesamt in ihrer Funktion voneinander unterscheiden. Vom Mini-U-Boot über Raumgleiter bis hin zu einem riesigen Bohr-Vehikel ist für viel Abwechslung gesorgt. Obendrein verfügt jedes der Fahrzeuge über unterschiedliche Eigenschaften, welche wiederum für den Spielablauf entscheidend sein können.



fakten

genre	shooter
hersteller	thq
	www.thq.com
entwickler	volition
erscheint	2. quartal 2001



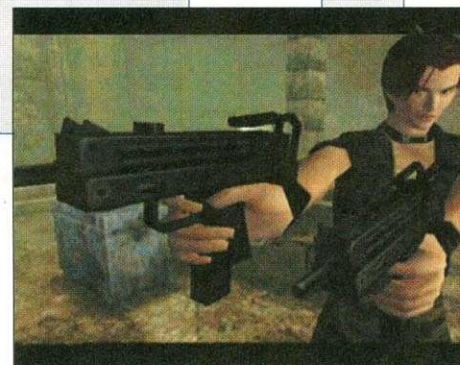
resident_evil_code:_veronica_complete_edition

Wer zuletzt lacht, lacht am besten!

■ Capcoms "Sidequest" entstand ursprünglich als Exklusivdeal mit SEGA, weshalb bisher nur Dreamcast-User in den Genuss des hervorragenden Horror-Schockers kamen. Clair Redfield begibt sich auf die Suche nach ihrem verschollenen Bruder, welcher von der Umbrella Corporation in Europa gefangengehalten wird. Die Story knüpft somit praktisch an das vor zwei Jahren erschienene Resident Evil 2 an (am 30.04.1998 von der BPJS indiziert). Erstmals wagen nach Dino Crisis nun auch die Untoten den Schritt in die dritte Dimension. Dabei musste die Polygonumgebung im Prinzip keinerlei grafische Federn las-

sen und kann es durchaus mit den vorgeordneten Hintergründen seiner Pendants aufnehmen.

Unter dem Zusatz "Complete Edition" erhalten die PlayStation2-Besitzer obendrein ein besonderes Goodie, da diese Version neue Cut-Scenes und noch einige Überraschungen mehr beinhaltet. Übrigens wird einer limitierten japanischen Auflage, passend zum fünften Resident Evil Geburtstag, die Bonus-DVD "Weskers Report" beiliegen. Hoffentlich lässt man sich in Europa zu Ähnlichem hinreißen.



fakten

genre	action adventure
hersteller	capcom
	www.capcom.com
entwickler	capcom
erscheint	3. quartal 2001





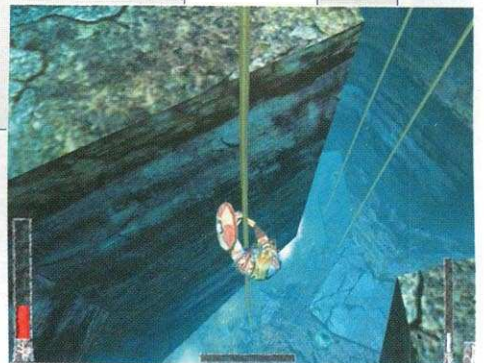
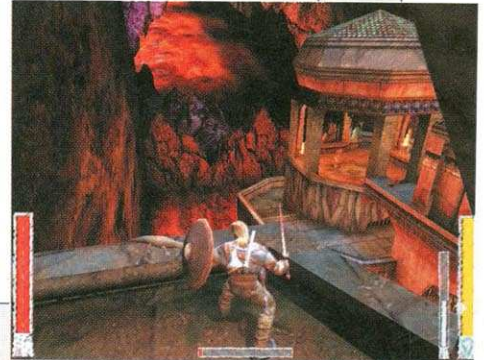
rune

Modell Björn gibt's nicht nur bei IKEA

■ Die Nordmänner sind unter uns. Rune entführt uns in eine mystische Wikingerwelt, in der man in die Rolle des mächtigen Ragnar schlüpft. Als er und seine Mannen ausziehen, um einen benachbarten Stamm gegen Angriffe zu schützen, werden sie Opfer eines verräterischen Clans. Noch ist aber kein Platz für uns in Valhalla, weshalb Gott Odin das Muskelpaket wieder zum Leben erweckt. Der Spieler muss sich fortan durch die Unterwelt kämpfen und einen Weg an die Oberfläche suchen, damit die schändliche Tat gerächt werden kann. Wie es sich für einen richtigen Wikinger gehört, hat

Ragnar eine Vorliebe für Hieb- und Stichwaffen: Äxte, Schwerter, Keulen und Kriegshämmer in vielen verschiedenen Varianten lassen das nordische Herz höher schlagen. Als Wundenbalsam dient ein ordentlicher Schluck Met, Wildplatte oder Eidechsen-Snacks – echte Männer eben.

Ragnar ist auf dem PC bereits erschienen und konnte etliche Auszeichnungen einheimsen. Es wird jedoch von den Entwicklern angedacht, den Namen in Ragnar zu ändern. Hoffen wir auf eine adäquate Umsetzung.



fakten

genre	action_adventure
hersteller	electronic_arts
	www.ea.de
entwickler	electronic_arts
erscheint	4. quartal 2001

silent_hill_2

Noch dreckigere Toiletten gab's nur bei Christiane F.

■ Silent Hill ist eines der wirklich großen Ausnahmespiele gewesen. Wo Resident Evil zwar ab und an für einen kleinen "Erschrecker" sorgt, traktiert dieses Stück Software wirklich konstant die Nerven des Spielers. Das Gefährliche daran ist die Tatsache, dass sich ein Großteil des eigentlichen Horrors nicht auf dem Bildschirm, sondern im Kopf des Betrachters abspielt. Durch die neuen Grafikmöglichkeiten der PlayStation2 wird diese Technik der suggestiven Angst- und Panikvermittlung noch eine ganze Portion heftiger ausfallen. Laut Aussage des Directors Akihiro Imamura war kein anderer als Surreal-König David Lynch

eine der großen Hauptinspirationen für Silent Hill 2.

Statt Harry Mason irrt jedoch nun James Sanderland durch die nebligen Straßen der Geisterstadt.

Anspruchsvolle Rätsel fordern den Verstand bis aufs Äußerste und können nur durch eiskalte Logik geknackt werden. Für das Knacken der Dämonenköpfe benötigt man allerdings ein rostiges Stahlrohr.



fakten

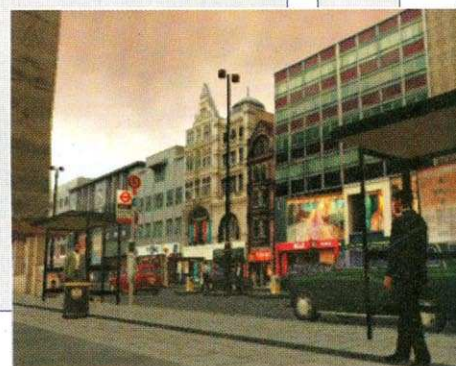
genre	action_adventure
hersteller	konami
	www.konami-europe.com
entwickler	konami
erscheint	3. quartal 2001

the_getaway

Also Ratte, was hätte ich denn für ein solches Fahrzeug zu investieren?

■ Kaum ein anderer Titel hat uns nach den ersten Bildern derart beeindruckt. Allerdings hält sich Sony noch sehr bedeckt, wenn es um Details zum eigentlich Gameplay geht. Um den Handlungsort London möglichst authentisch wiederzugeben, wurden über 70 Kilometer virtuelles Straßennetz in die Konsole gebannt. Der Spieler schlüpft wahlweise in die Rolle eines Polizisten oder eines Ex-Bankräubers. Ähnlich wie in GTA wird man sich völlig frei in der Stadt bewegen können, jedoch genauso seine Missionen und Aufträge erfüllen können. Über 50 unterschiedliche Fahrzeuge warten auf ihren

Einsatz vor den photorealistischen Texturen Polygon-Londons. The Getaway wird derzeit von Team Soho entwickelt, welche sich bereits mit Porsche Challenge oder auch Total NBA auf der PSone ihre Lorbeeren verdient haben. In der nächsten Ausgabe werden wir erstmals die vielen Geheimnisse um diesen Titel lüften. Wir machen uns nämlich auf den Weg nach London, um den Entwicklern höchstpersönlich auf die Finger zu schauen. Wir machen uns nämlich auf den Weg nach London, um den Entwicklern höchstpersönlich auf die Finger zu schauen.



fakten

genre	rennspiel
hersteller	scee
	www.playstation.de
entwickler	team_soho
erscheint	4. quartal 2001



wipEout_fusion

Schneller als das erste Mal Verkehr...

■ Was wäre eine neue PlayStation2 ohne ein neues WipEout. Seit geraumer Zeit werkelt das Sony Studio Liverpool emsig an der nächsten Generation des futuristischen Kult-Racers. Auf den Rennstrecken hat sich mittlerweile viel getan. Die Fahrbahnbreite wurde deutlich vergrößert, so dass nun locker drei Gleiter nebeneinander Platz haben. Insgesamt wird es rekordverdächtige 21 unterschiedliche Strecken geben, die in einen neuartigen Turniermodus eingegliedert sind. Nach jedem Rennen können die blitzschnellen Vehikel in sechs unterschiedlichen Sparten aufgewertet werden. Bessere Schilde,

größere Beschleunigung, mehr Stabilität in den Kurven usw. Trotz der aufwendig gestalteten Tracks und Gleiter rast WipEout Fusion mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm. Wie auch zuvor wurde die Präsentation des Games in die Hände einer erfahrenen Designagentur gelegt. Good Technology kümmerte sich unter anderem um die Logos, Bannerwerbungen und das Cockpit. Bleibt zu hoffen, dass die spielerischen Schwächen des letzten PSone WipEout ebenfalls ausgemerzt wurden.



fakten

genre	rennspiel
hersteller	scee
	www.playstation.de
entwickler	studio_liverpool
erscheint	märz





z.o.e._zone_of_the_enders

Die Orbital-Rahmen und ihre Rahmen-Renner.

■ Mech-Spiele sind langweilig – mit diesem vornehmlich in Europa herrschenden Vorurteil wird jetzt ein für alle Mal aufgeräumt. Bereits im März wird Konamis Grafikfeuerwerk Z.o.E über die deutsche PlayStation2 hinwegfegen. An Bord des mächtigen Orbital Frames (Mech) Jehuty muss der kleine Leo Stenbuck eher unfreiwillig in den Kampf gegen skrupellose Soldaten ziehen.

Dank einer ausgeklügelten Steuerung sind erstmals Kämpfe möglich, wie sie nicht schöner in einem Anime zu finden sein könnten. Trotz der teilweise sehr wilden Manöver fühlt man sich stets in

Kontrolle des riesigen Kampfroboters. Ein weiteres Highlight stellen ohne Frage die genialen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung dar. So können gegnerische Mechs gepackt und mit einem gewaltigen Schlag durch ganze Häuserfronten gedroschen werden. Untermalt wird das Spektakel von einer Unmenge an Special Effects und eine bis ins letzte Detail modellierte Maschinerie. Unbedingt vormerken und ganz oben auf die Einkaufsliste setzen.



fakten

genre	shooter
hersteller	konami
www.konami-europe.com	
entwickler	konami
erscheint	märz

shorties



klonoa_2



commandos_2



soul_reaver_2



bloody_roar_3



kessen_II



crash_bandicoot

■ resident_evil_4

Geheimer als geheim. Die Arbeit an Resident Evil 4 wurde zwar offiziell seitens Capcom bestätigt, allerdings drang bis jetzt noch nicht das Fünkchen einer Information aus den dicken Türen des Entwicklerstudios.

■ final_fantasy_X

So langsam kommt etwas Licht hinter das große Geheimnis. Alle Charaktere werden ähnlich des achten Teils wieder sehr realistisch dargestellt werden. Leider strich man allerdings die Online Fähigkeit aus dem Konzept. Wir halten euch auf dem laufenden.

■ klonoa_2:_lunatea's_veil

Eine der ganz großen Überraschungen der letztjährigen Tokyo Game Show. Namcos putziges Jump'n Run glänzt mit fulminanter Grafik und flottem Gameplay.

■ tekken_4

Die Gerüchteküche brodelt. Angeblich wird Tekken4 schon in kürze in den japanischen Spielhallen stehen und wenig später für die PlayStation2 erscheinen. Die

Umsetzung sollte im Prinzip recht einfach von der Hand gehen, da der Münzschlucker eine ähnliche Technologie verwendet.

■ commandos_2

Auf dem PC konnte der erste Teil ganz groß abräumen. Das lang erwartete Sequel ist erneut ein spannende Action-Strategie-Mix mit sehr detailverliebter Grafik. Konsolenstrategen können sich schon jetzt auf viele neue Features freuen.

■ soul_reaver_2

Raziel's zweites Abenteuer ist fast fertiggestellt. Mit packender Storyline und einer atemberaubenden grafischen Inszenierung, sucht der kieferlose Anti-Held nach seinem Widersacher Kain. Eine spannende Zeitreise beginnt.

■ bloody_roar_3

Die bestialische Prügelorgie wird mindestens genau so bestechend sein wie das Automaten Vorbild aussehen. Namcos neue System 246 Hardware ist übrigens ein direkter Verwandter der PlayStation2 Technologie.

■ kessen_II

Koei wird fast alle Kritikpunkte des Vorgängers ausmerzen und mit sehr viel mehr Echtzeitelementen arbeiten. Auch wurde die gesamte Optik gehörig aufgebohrt und die Feldstrategen mit einem neuen Magier ausgestattet.

■ crash_bandicoot

Die neuen Abenteuer des quirligen Bandicoot entsteht nicht mehr in den Händen seiner Schöpfer Naughty Dog, sondern werden nun von den Entwicklern Travellers Tales in Szene gesetzt. Hoffen wir auf ein ähnlich perfektioniertes Werk

■ shadowman:_2nd_coming

Im zweiten Teil hat Mike LeRoi mit den vier apokalyptischen Reitern zu kämpfen. Das Ende der Welt steht also kurz bevor.

■ turok_4

Der altgediente Nintendo 64 Veteran wird sein neuestes Abenteuer seltsamerweise nicht mehr in Modulform bestehen. Acclaim kündigte für 2001 überraschend das PS2-Debüt des beliebten Dinosaur-Hunters an.

CINEMARE

P R E S



In The Year Of

Our Lord 1149... Mit diesen Worten wurde die Cinemaware Corp. Mitte der 80er-Jahre über Nacht berühmt. Defender Of The Crown avancierte innerhalb kürzester Zeit zum systemübergreifenden Kultspiel. Noch nie gestaltete sich der Kampf um Englands Krone spannenderer, atemberaubender und leidenschaftlicher zugleich.

DIE KLASSIKER IM ÜBERBLICK

DEFENDER OF THE CROWN

(Erstveröffentlichung 1986, für Amiga, Atari ST, C64 und NES)

WOOD FOREST
is a good old friend
at it. Many years have
passed since we last
saw him in action.
But his glorious new
adventure, an action
game, is now a reality.
The king has
seen that there is no
one else who can
do this job better.

Cinemawares Erstlingswerk feiert 2002 sein Comeback. Geplant für PS2, X-Box und PC. Um damals die Amiga-Absätze anzukurbeln, war das Spiel vorübergehend im Bundle mit dem Home-Computer erhältlich gewesen.

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

(1987, für Amiga, C64 und PC)

Orientalisches 1001-Nacht-Abenteuer. Den Einfluss alter Sinbad-Filme erkennt sogar der Laie.



AWAWARE

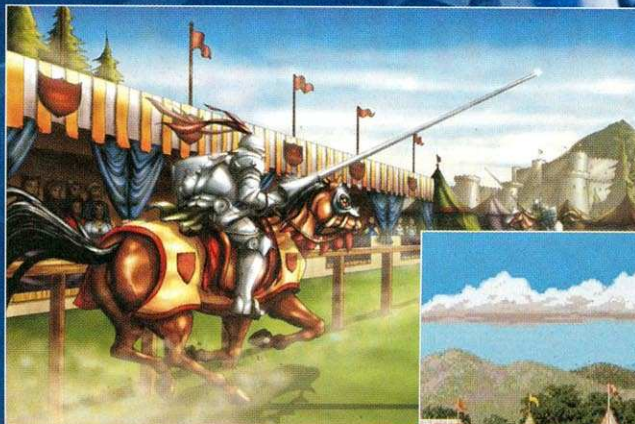
ENTS



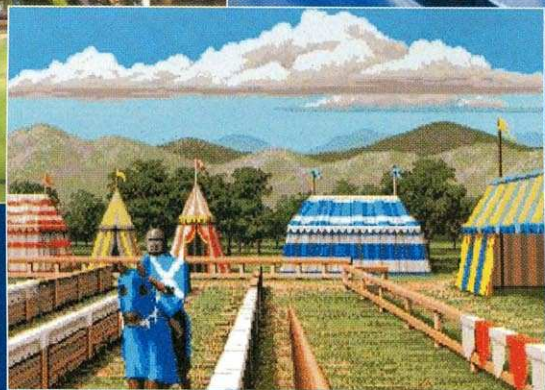
Alte Hollywood-schnulzen, die kräftig auf die Tränendrüse drücken, kitschige Sci-Fi-Movies mit noch kitschigeren Drehbüchern, und die spektakulärsten Augenblicke der Weltgeschichte lieferten der Cinemaware Corp. genügend Stoff, um daraus grandiose Spiele maßzuschneidern. Firmengründer Bob Jacob und seine Ehefrau Phyllies sahen ihre Produkte niemals als herkömmliche Spiele an, sondern als interaktive Filme.

Mehr Glück als Verstand

1986 glich die Cinemaware Corp. eher einem kleinen Familienbetrieb. Anfangs trifft man sich noch im Wohnzimmer der



◉ Zum Ritterturnier wird nicht nur das Lanzenstechen gehören, sondern auch heftige Kämpfe mit Streitäxten, Keulen, Morgensternen usw..



◉ Defender of the Crown, Amiga, 1986.

Jacobs, um die Disketten und Spielanleitungen eigenhändig in die aufwendig gestalteten Packungen zu legen. Trotz all der semi-professionellen Umstände hat Bob Jacob die Gabe, fähige Leute aus der Traumfabrik Hollywoods und der stetig wachsenden Computerbranche anzuwerben. Einige Angestellte sind preisgekrönte Game Designer, andere wiederum bringen lediglich ihr unbeschreibliches Talent in den Produktionsablauf mit ein. Es ist eben genau das richtige Mischungsverhältnis aus Professionalität und Ehrgeiz, das dem Cinemaware-Lineup den Stempel aufdrückt. Der gewünschte Erfolg ließ auch nicht lange auf sich warten: Beispielweise wandern mehr als eine Million Defender Of The Crown-Exemplare über die Ladentheken in

aller Herren Länder, was aber nur die Spitze des Eisberges ist; denn die Action-Strategie-Kombination von Lord Of The Rising Sun gastiert knapp vier Jahre in den Softwarecharts Nordamerikas, Europas und Asiens. Mitunter liegt es auch daran, dass die Spiele auf der Amiga-Plattform programmiert und später auf andere, vorwiegend weniger leistungsstarke Systeme portiert werden. So kann man einerseits bedingt den unverkennbaren Look beibehalten, andererseits neue Maßstäbe setzen, bei denen die Konkurrenz manchmal regel-

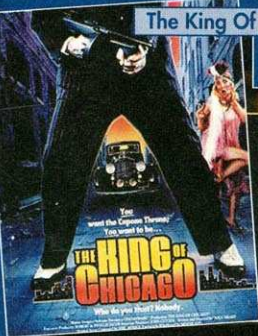


◉ cinemaware holte sich viele Ideen in der Natur. Auch für die Gestaltung von Sherwood Forest.



The King of Chicago

(Erstveröffentlichung 1987, für Amiga, Atari ST, C64 und PC)



Glückspiel, Alkoholverbot, Bestechung - Pinky Callahan versucht mit allen Mitteln und Wegen die Macht im Chicagoer Milieu der 30er Jahre an sich zu reißen.

The Three Stooges

(Erstveröffentlichung 1987, für Amiga, C64, NES und PC)

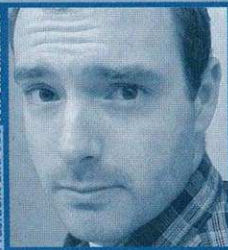


Klamauk und Nonsens bis zum Abwinken. Eine verbesserte Version der Streiche von Moe, Larry und Curly erscheint 2001 für den Gameboy Color.



Im Gespräch mit Lars Batista

Präsident und CEO von Cinemaware



„NUN JA, WIR BEABSICHTIGEN MIT CINEMWARE NAHTLOS AN DIE RUHMREICHEN GLANZZEITEN DER CINEMWARE CORPORATION ANZUSCHLIESSEN.“

play: Sind Sie ein Gründungsmitglied der 1986 gegründeten Cinemaware Corporation?

Batista: Nein, leider nicht. Ich glaube, dass ich Mitte der 80er-Jahre für eine Firmengründung noch etwas zu jung gewesen wäre. Jedoch war mir die Cinemaware Corp. mehr als nur ein Begriff. Damals gefielen mir so gut wie alle Cinemaware-Spiele.

play: Was für Gründe haben Sie dann dazu bewegt, eine berufliche Laufbahn in der Videospiel-Industrie zu beginnen?

Batista: Als College-Schüler las ich 1991, dass Cinemaware Corp. die Entwicklungsarbeiten einstellt. Bestürzt, aber immer noch tief beeindruckt von den erstklassigen Cinemaware-Spielen, wählte ich daraufhin den Schwerpunkt Film auf dem College. Nach bestandem College-Abschluss fing ich Anfang 1995 bei Activision als Associate Producer für Mech Warrior 2 an. Dort traf ich auch meinen jetzigen Geschäftspartner und Cinemaware-Mitbegründer Partner Sean Vesce. Er war der Leading Designer von MechWarrior 2. Später arbeitete ich als Game Designer für das PC-Spiel Interstate '76. Da ich mich nicht nur für das Programmieren interessierte, war ich als Associate Producer für einige PlayStation-Spiele tätig.

play: Warum eine Firma wie Cinemaware zum zweiten Mal ins Leben rufen?

Batista: Ich besaß das unheimliche Glück, auf talentierte Leute zu treffen, von denen ich allherhand Wissenswertes über die Videospiel-Branche erfahren konnte. Doch seit dieser Zeit hat sich die Videospieldwelt drastisch verändert, zumal es mir immer mehr bewusst wurde, dass viele Publisher und Entwickler dreist voneinander abkupfernten. Demzufolge blieben bahnbrechende Innovationen meistens von Anbeginn auf der Strecke. Folglich kündigte ich 1999 bei Activision, um einer neuen, weniger festgefahrenen Herausforderung entgegenzutreten zu können. Die Zeit war reif für ein gut durchdachtes Comeback von Cinemaware.

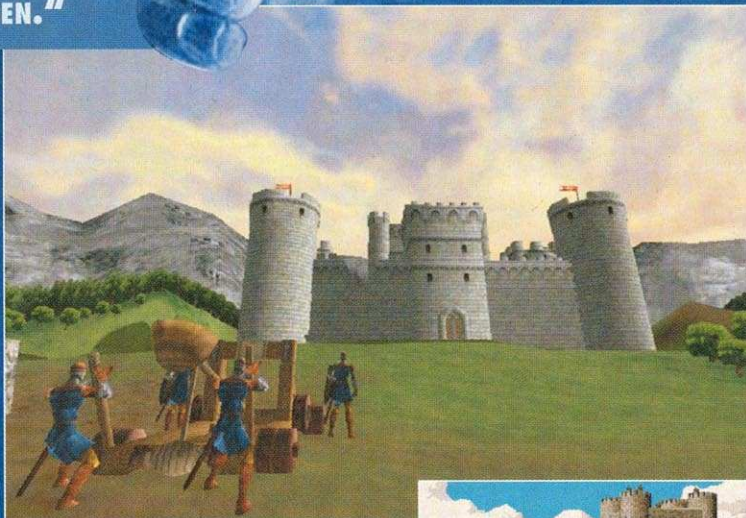
play: Gibt es außer Robin Hood: Defender Of The Crown weitere konkrete Pläne für die Zukunft?

Batista: Nun ja, wir beabsichtigen mit Cinemaware, nahtlos an die ruhmreichen Glanzzeiten der Cinemaware Corporation anzuschließen. Durch den einzigartigen Cinemaware-Style sollen alteingesessene Fans sowie ein neues Publikum angesprochen werden. Im Hinblick auf die alten Klassiker können die Leute sicherlich mit dem einen oder anderen Remake rechnen.

play: Klassiker wie Rocket Ranger, Lords of the Rising Sun oder It Came From The Desert würden sich doch regelrecht anbieten?

Batista: Wer weiß...? Da die Entwicklungsarbeiten an Robin Hood: Defender Of The Crown voll im Gange sind, ist es sehr denkbar, dass demnächst eine Bedrohung durch riesige Ameisen bevorsteht oder gar ein Raketenmann über den Bildschirm zischt. In einem gewissen Maß werden wir auch die Fans an dieser Entscheidung teilhaben lassen. Ferner ist ein vollkommen neuer Titel in Planung, der genauso dem alten Cinemaware-Style entsprechen wird.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



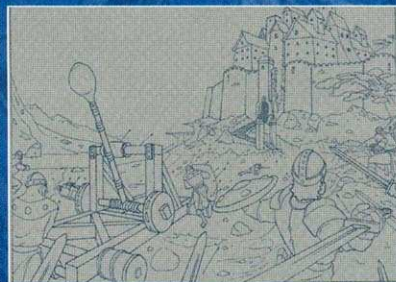
- Die Katapulte in der neuen Version können verschiedene Ladungen fassen. Außerdem muss der Spieler die Soldaten kommandieren.
- Die ursprüngliche Amiga-Fassung der Burgbelagerung.



recht vor Neid erblasst. Ed Magnin, Game Programmer aller Apple II/IIx-Umsetzungen erinnert sich an die Zeit bei Cinemaware Corp.: „Ich weiß selbst über diverse Vorfälle bescheid, wo Mitstreiter neu erschienene Cinemaware-Spiele sofort gründlichst unter die Lupe nahmen, um hinter die von uns verwendeten Technologien zu steigen.“

Das bittere Ende

Als der Homecomputer-Markt Anfang der 90er-Jahre die ersten Absatzschwierigkeiten verspürte, braut sich über der Cinemaware Corp. ein Gewitter zusammen; denn die Videospielkonsolen von Nintendo, Sega und NEC stellen eine ernsthafte existenzielle Bedrohung dar. Ebenso ist der fortwährend wachsende PC-Markt nicht zu verachten, so dass Bob Jacob aufgrund finanzieller Schwierigkeiten schließlich in Zugzwang gerät. Ohne auf den Rat anderer Personen zu hören, setzt Jacob, mit der Entscheidung für das NEC TurboGrafx zu entwickeln, überstürzt auf das falsche Plattform-Pferd. Sein Unternehmen bekommt von NEC eine gewaltige Finanzspritze verabreicht,



während Sega auf die Forderungen zu keiner Zeit eingeht. Vor der Fehlentscheidung stand neben dem Turbografx noch Segas 16 Bit-Konsole (hieß in Europa und Japan Sega Mega Drive) zur Debatte. Unter dem Genesis-Gehäuse verbirgt sich nämlich ein aus Commodore Amiga-Tagen bestens vertrauter 68000er-Prozessor. Zudem fungiert Cinemaware Corp. später nicht nur als Entwicklerstudio, sondern man wagt darüber hinaus den riskanten Schritt zum Publisher



Rocket Ranger

(Erstveröffentlichung 1988, für Amiga, Atari ST, C64 und PC)



Politisch heikler Stoff. In Deutschland erschien damals eine leicht abgeänderte Version.



CINEMAWARES TALENTSCHMIEDE

Angestellte der Cinemaware Corp. wurden in der Softwarebranche mit offenen Armen empfangen. Auch bei Electronic Arts war man dem gegenüber nicht abgeneigt. So kam es, dass man Steve Quinn, Will Robinson und Jim Simmons für sich gewinnen konnte. Genau solche kompetenten Mitarbeiter hatte Electronic Arts gesucht; denn man wollte ein Spiel mit dem Namen John Madden Football für die verschiedensten Plattformen auf den Markt bringen. Das Trio war maßgebend an der Entwicklung von TV-Sports Football beteiligt gewesen, wo in nie zuvor gesehener Präsentation elf Mann auf beiden Seiten (richtige Anzahl der Sportler) gleichzeitig über den Bit-map-Rasen rannten. Sie legten bei Electronic Arts folglich zum zweiten Mal den Grundstein für eines der nunmehr besten Football-Simulationen aller Zeiten. Die Ideen von Bob Jacobs und Cinemaware Corp. finden in anderen Softwareprodukten ihre Verwendung wieder. Letzes Jahr im Spätherbst feierte die elfte Madden-Auflage mit dem Erscheinen der PlayStation2 ihren Einstand.

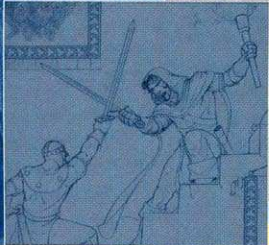


○ Manche Cinemaware-Leute entwickeln immer noch für EA Footballspiele.
○ John Madden Football - noch heute eine Erfolg.

○ Cinemaware versucht dem alten Grafikstil gerecht zu werden. Deshalb wird die Farbgebung dem alten Titel entsprechen (Bild: Amiga, 1986).
○ Die Schwertkämpfe werden an unterschiedlichen, voll interaktiven Orten stattfinden.

Soft- und Hardwarebranche. Zu den ortsansässigen Firmen gehören Microsoft, Electronic Arts, 3DO usw.. Die ehemaligen Activision-Angestellten Lars Batista und Sean Vesce geben dort in einer Pressemitteilung bekannt, ab sofort Software für den Next-Generation-, Handheld-, PC- und Online-Bereich unter dem Firmenamen Cinemaware zu entwickeln. Darunter fallen sowohl Remakes alter Spiele der Cinemaware Corp. als auch neue Konzepte, die teilweise für mehrere Plattformen gleichzeitig ausgearbeitet werden. Demnach ist die erste Produktion ein Nachfolger zum Mega-Hit Defender of the Crown. „Obwohl man eigentlich aus juristischer Sicht keine Einverständniserklärung von Bob und Phyllis Jacob mehr benötigte, besprachen wir zusätzlich die Pläne mit einigen Ex-Angestellten der Cinemaware Corp. Erstaunlicherweise waren selbige von der Idee hellauf begeistert und luden uns zum Erfahrungsaustausch ein“, verrät Lars Batista im Gespräch mit play. Seit dem Aufeinandertreffen stehen nun dem zehnköpfigen

Team bei wichtigen Arbeitsabläufen die „alten Hasen“ in beratender Funktion zur Seite, um das klassische Flair des Cinemaware-Styles bis auf den letzten Pixel originalgetreu reproduzieren zu können. Vorberreitungen trifft man ebenfalls im Finanzsektor. Heute, also ungefähr zehn Jahre nach dem Ruin, bildet eine private Investmentgruppe aus Kanada und Europa das wirtschaftliche Rückgrat. Das Ziel aller Beteiligten: Mit Cinemaware in naher Zukunft wieder Anschluss an die Weltspitze des aktuellen Softwaremarktes zu finden.



(Vertrieb früher durch Mindscape). Notwendige kostenintensive Investments wie etwa Lagerstätten oder Kopieranlagen treiben das Unternehmen weiter in die roten Zahlen. Auch das Sublabel Spotlight trägt in keinsten Weise zur Verbesserung der prekären Finanzlage bei, da unnötig viel Geld und Zeit bei der Überarbeitung mäßiger Spiele aus Europa fließt. Letztendlich bedeutet die anhaltende Softwarepiraterie für das angeschlagene Unternehmen das endgültige Aus. 1991 schließen sich dann die Pforten des einst so angesehenen Computerspielherstellers.

Die Stunde der Wahrheit...

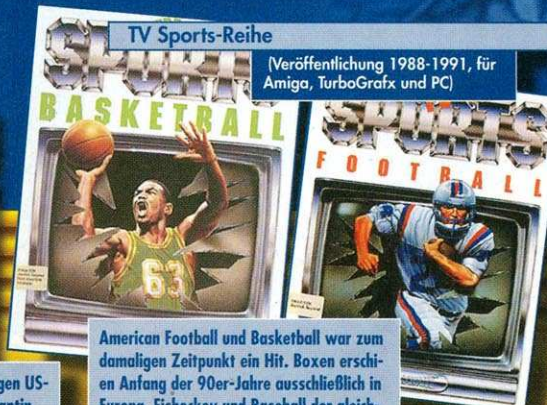
... schlug diesmal am 03. September 2000 unter der Sonne Kaliforniens, genauer gesagt in Redwood City, einem Mekka der



(Erstveröffentlichung 1987, für Amiga, Atari ST und PC)



Trotz der Romanze zwischen einem US-General und einer russischen Kommandantin inmitten des kalten Krieges wurde das Spiel im September 1987 indiziert.



(Veröffentlichung 1988-1991, für Amiga, TurboGrafx und PC)

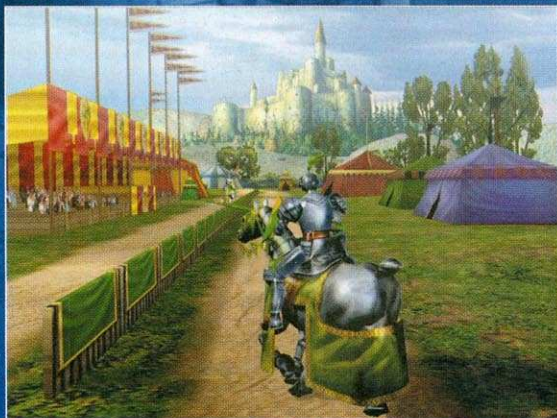
American Football und Basketball war zum damaligen Zeitpunkt ein Hit. Boxen erschienen Anfang der 90er-Jahre ausschließlich in Europa. Eishockey und Baseball der gleichnamigen Serie erschienen wiederum nur für das NEC TurboGrafx.



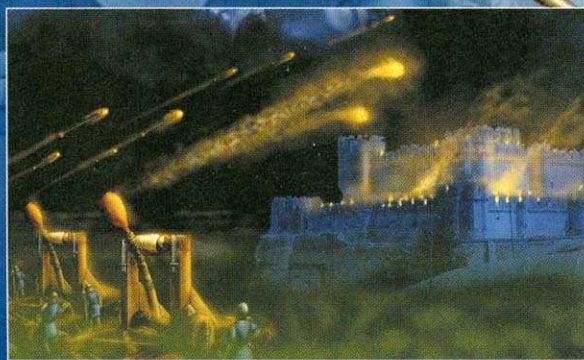


ROBIN HOOD

DEFENDER OF THE CROWN



○ Beim Lanzenstechen kann der Spieler zwischen unterschiedlichen Lanzenotypen wählen.



○ Der Burgbelagerung wird in der PlayStation2-Interpretation eine strategisch wichtige Rolle spielen.

Unschwer ist zu erkennen, dass das Hollywood der 30er-, 40- und 50er-Jahre erheblichen Einfluss auf die Gestaltung des 68000er-Oldies Defender Of The Crown ausübte. Heute wissen wir es noch viel präziser: Anreize lieferten eine gelungene Verfilmung der Abenteuer des Ritters Ivanhoe aus dem Jahre 1952 und allerhand angestaubte Zelluloidstreifen, in denen Errol Flynn dem weiblichen

Geschlecht die Herzen brach. Nach dem selben Schema wird Cinemaware mit dem offiziellen Nachfolger Robin Hood: Defender of the Crown verfahren. Allerdings dient der ursprüngliche Commodore Amiga-Klassiker nur als Ansatzpunkt für die Game Designer des PlayStation2-Titels. „Wir werden sämtliche Features des Vorgängers überarbeiten, um sie auf den neuesten Standard der Technik zu bringen...“, so Lars Batista.

überzeugende Spielprinzip aus mittelalterlicher Action und Strategie. Groß angelegte Truppenbewegungen, Angriffe auf feindliche Burgen bzw. Ländereien und sonstige taktische Entscheidungen finden unverändert auf einer Landkarte statt. Diesmal aber in Echtzeit. Im Anschluss daran findet sich der



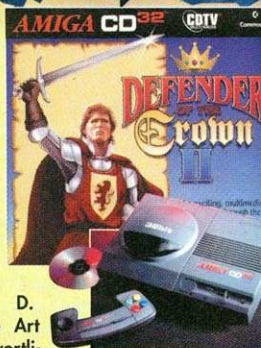
○○ Robin von Locksley - Held der Armen und Unterdrückten.

Die Legende lebt

Gänzlich neu ist die Storyline. Anstatt als Wilfred of Ivanhoe, Wolfric the Wild, Cedric of Rotherwood oder Geoffrey of Longsword England von den Normannen zu befreien, übernimmt der Spieler die Rolle des Volkshelden Robin Hood. War der Freischärler im ersten Teil nur eine Randerscheinung, die man bei Bedarf zur Hilfe holen konnte, so steht der König der Diebe nun im Mittelpunkt des eigentlichen Geschehens. Getreu der Legende kämpfen er und seine Anhänger gegen den tyrannischen Prinz John, der das englische Volk ausbeutet, seit sein Bruder König Richard Löwenherz auf dem Heimweg von den Kreuzzügen in Gefangenschaft geriet. Erhalten bleibt dagegen das nach wie vor

DEFENDER OF THE CROWN II

Die Fortsetzung zum Meisterwerk erschien 1993 für Commodores Amiga CD32, der ersten 32 Bit-Video-Spielkonsole. Glatte zwei Jahre nach dem Untergang der Cinemaware Corporation produzierte James D. Sachs, der damalige Art Director und Verantwortliche für die Special Effects von Defender Of The Crown, den zweiten Teil. Defender Of The Crown II war allerdings kein neues Spiel, sondern lediglich eine verbesserte Version des genialen ersten Teils. Bis auf die überarbeitete Grafik und die zusätzlichen Szenarien richtete man sich strikt nach dem Vorbild aus den 80er-Jahren.



It Came From The Desert

(Erstveröffentlichung, 1989, Amiga, TurboGrafx und PC)



Nach dem großen Erfolg folgte 1990 prompt das Sequel Antheds: It Came From The Desert II für Commodores 68000er.

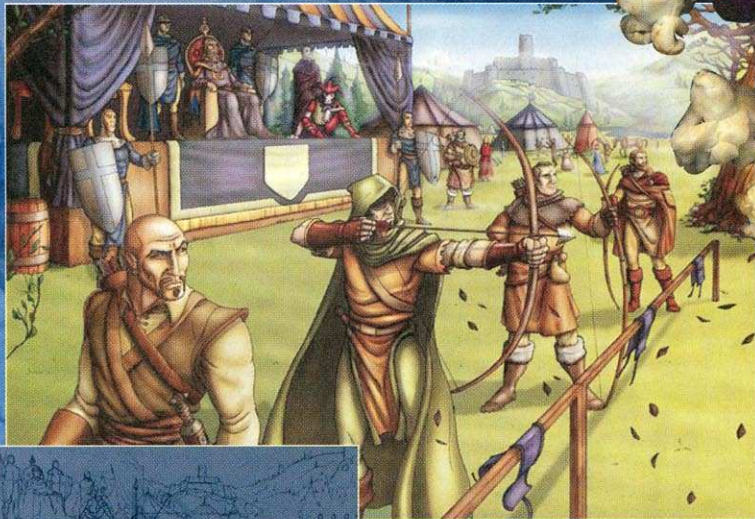


Lord Of The Rising Sun

(Erstveröffentlichung 1989 für Amiga und TurboGrafx)



Japan im 13. Jahrhundert: Geschichte Verhandlungen, martialische Zweikämpfe und kolossale Schlachten prägen das cineastische Spiel.



Das neu hinzugekommene Bogenschießen existiert momentan nur auf dem Reißbrett der Game Designer.

der Komponist von Defender of the Crown, Jim Cuomo, arrangiert den Soundtrack des Nachfolgers. Dabei wird der Musiker neben den alten Ohrwürmern auch neue Stücke mit einem symphonischen Orchester einspielen. Später sollen die Klänge im Tonformat Dolby Digital ihren vollen Qualität entfalten - wohl einer der vielen Gründe, warum man eine DVD als Datenträger wählen wird. Sinngemäß halten die Entwickler auch an der einstigen Gameplay-Philosophie fest. „Robin Hood: Defender of the Crown wird ein Titel ohne Haken und Ösen sein, d. h. man wird den Action-Strategie-Mix ohne weiteres komplett durchspielen können. Jedoch wird sich der Ausgang immer nach den erbrachten Leistungen richten. Vielleicht gelingt auf Anhieb die Vereinigung Englands, aber nicht die Befreiung König Richards, weil das Lösegeld fehlt. Dadurch soll der Spieler motiviert werden, anhand verschiedener Lösungswege das Abenteuer mehrmals zu bestreiten. Zusätzlich Ansporn dürfte die relativ kurze Gesamtspieldauer liefern, welche zwischen 20 und 35 Stunden liegt“, verrät Lars Batista. Anzumerken ist, dass bereits ein einschränkt spielbarer Prototyp existiert. Um bestmöglich die Systemarchitektur der PlayStation2 ansprechen zu können, entwickelte Cinemaware dafür eine vollkommen neue Engine. In der Entstehungsphase kann das zehnköpfige Team mühelos jederzeit Änderungen und Verbesserungen am Spiel vornehmen. Geplanter Erscheinungstermin: Frühjahr 2002.

Spieler in einer von vielen neuen und alten Action-Sequenzen wieder, wo jeder eigenhändig seinen Mut unter Beweis stellen kann. Ähnlich Defender of the Crown wird nur diesmal Robin Hood bei Ritterturnieren seine Bestes geben, sich mit dem Schwert den Weg zum Gold freikämpfen oder mit einem Katapult feindliche Burgmauern einreißen. Zusätzlich sind bereits in der Mache: Verfolgssjaden auf dem Pferd, Bogenschießen und eine Ausweitung des Ritterturniers.

Behind the scenes

Alte Traditionen pflegt Cinemaware des weiteren im Hinblick auf die musikalische Untermalung; denn niemand anderes als

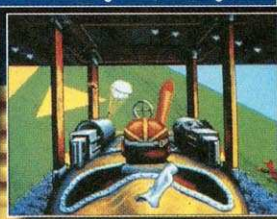


Englands Landkarte - Dort werden alle strategische Schachzüge ausgeführt.



Wings

(Erstveröffentlichung 1990, für Amiga)



Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten stehen bei diesem WWI-Spektakel im Mittelpunkt. Die 2D- und 3D-Abenteuer wurden später mit einem zweiten Teil (von Namco) für das SNES bedacht.

IVANHOE

1952, in Technicolor. Nach dem gleichnamigen Roman des Schotten Sir Walter Scott (1771-1832).

CINEMWARE INTERACTIVE MOVIE

ERROL FLYNN

Weiberheld und Hollywoodstar. Starb 1959 im Alter von 50 Jahren an einer Herzattacke.

CINEMWARE INTERACTIVE MOVIE

THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD

Der Klassiker von 1938 in Technicolor. Mit Errol Flynn und Olivia de Havilland.

CINEMWARE INTERACTIVE



Robin Hood unterscheidet sich deutlich von den Film-Vorbildern.

PLAY-DATEN

Genre	Action-Strategie
System	PlayStation2
Hersteller	Cinemaware
Entwickler	www.cinemaware.com
Ca. Preis	noch nicht bekannt
Erhältlich ab	119,- DM
	Frühjahr 2002

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Ein Klassiker kommt zu neuen Ehren. Die Ideen der nochmotivierten Entwickler dürften dem Spiel zu neuem Glanz verhelfen.

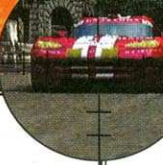
WIR SEHEN SIE ALLE...

...SIE NUR
DIE BESTEN!

DVD VISION : DEUTSCHLANDS GROSSES DVD-TESTMAGAZIN



JETZT NEU AM KIOSK!



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

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

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

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

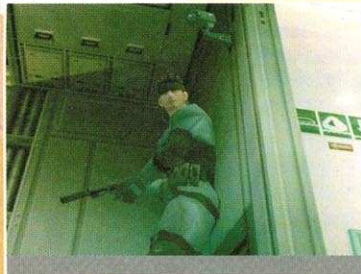
FERTIGGESTELLT



Eine grobe Einschätzung soll euch über den derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.



○ Gran Turismo 3 A-Spec



○ Metal Gear Solid 2



○ WinBack



○ Kengo

INHALT 02/2001

PlayStation 2

Gran Turismo 3 A-Spec	38-41
Metal Gear Solid 2	42-43
The Bouncer	44-45
World Rally Championship 2001	46-47
Formel 1 2000	48
F1 Racing Championship	49
WinBack	50-51
Kengo	52-53
4x4 Evolution	54
Ace Combat 4	81
Shadow of Memories	82-83
Oni	84-85
Dark Cloud	86-87
No one lives forever	88-89
ATV Offroad Fury	92-93
Hidden Invasion	94

PSone

Rouge Spear	95
ISS Pro Evolution	96
Harvest Moon	97
Duke of Hazard 2	98
Buzz Lightyear	98
Freestyle Scooter	99

PLAY-TAGEBUCH

Smuggler's Run - Teil 2	100-101
-------------------------	---------

Toni Opl

GRAN TURISMO A-Spec



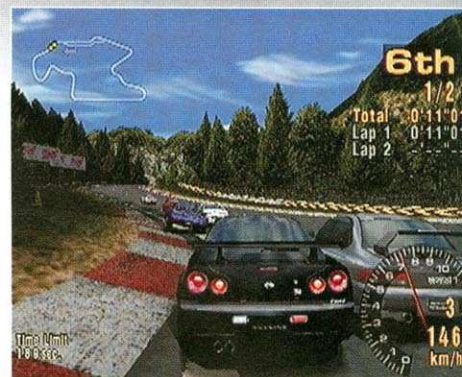
Der Nachfolger des besten Rennspiels aller Zeiten nähert sich langsam aber sicher der Fertigstellung. Welche Neuerungen erwarten uns?

Wer die Headline einmal genauer betrachtet, wird feststellen, das Polyphony Digital's Edel-Raserei schon wieder einer kleinen Namensänderung unterzogen wurde. Nach Gran Turismo 2000 und Gran Turismo 3 lautet der offizielle PS2-Nachfolger des Real Driving Simulator nun Gran Turismo 3 A-Spec. Dies nur, um eventuellen Missverständnissen bezüglich verschiedener Versionen oder ähnlichen Mutmaßungen vorzubeugen. Nach und nach werden immer mehr Details des mit Spannung erwarteten Rennspiels bekannt, wenngleich wir uns davon zunächst keine bahnbrechenden Innovationen erhoffen sollten. Laut eigener Aussage von Kazunori Yamauchi, dem Präsidenten von Polyphony Digital, handelt es sich bei Gran Turismo 3 A-Spec „lediglich“ um eine überarbeitete Fassung des überaus erfolgreichen und mittlerweile als Platinum-Version erhältlichen Gran Turismo 2. Einen großen Teil der Modifikationen hat selbstverständlich die Grafik erfahren, aber auch in Sachen Gameplay gibt es kleinere Änderungen zu verbuchen. Von der außer Frage stehenden spielerischen Brillanz des Titels

konnten wir uns anhand einer kurzen, aber dennoch sehr eindrucksvollen Demo-Version selbst überzeugen.

Bekannte Strukturen

Soviel sei vorweggenommen: Erfahrene GT 2-Piloten werden sich auch in Gran Turismo 3 A-Spec sofort zurechtfinden und wohlfühlen. Nach wie vor gliedert sich das Spiel in zwei Hauptteile. Der Arcade-Modus, der zunächst eigentlich die Hauptrolle in GT 3 A-Spec übernehmen sollte, rückt dennoch wieder in den Hintergrund; denn das Herzstück ist und bleibt der wesentlich umfangreichere GT-Mode. Hierbei ist es eure Aufgabe, verschiedene Fahrprüfungen zu bestehen, um Schritt für Schritt die Zulassungen für die unterschiedlichen Cups und Events zu erhalten. Es gilt, millimetergenaue Bremsmanöver zu absolvieren oder spezielle Kurventechniken zu meistern. Daraufhin könnt ihr euch von einem mageren Startkapital einen klapprigen Gebrauchten zulegen, der durch gewonnene Preisgelder mächtig aufgemöbelt, aber später auch wieder veräußert werden

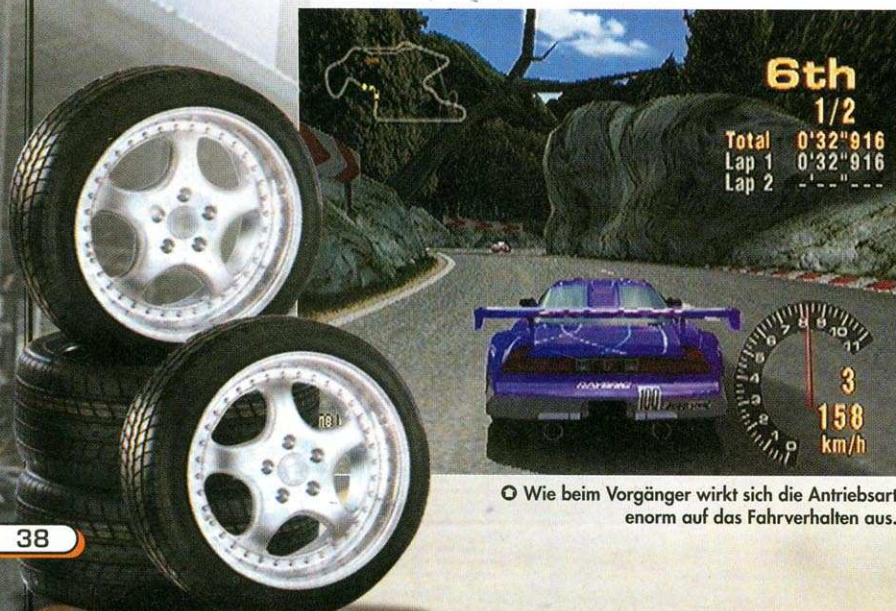


○ Profilneurose: Wer hat den größten... Heckspoiler?

kann, um auf einen leistungsfähigeren Schlitten umzusteigen.

Härter, tiefer, schneller...

Die Tuning-Option wird dem Spieler noch mehr Möglichkeiten geben, das Fahrverhalten der verschiedenen Wagentypen den eigenen Wünschen anzupassen. Modifikationen an Fahrwerk, Chassis, Reifen und Karosserie werden auf der Rennstrecke noch deutlicher zu spüren sein, als



○ Wie beim Vorgänger wirkt sich die Antriebsart enorm auf das Fahrverhalten aus.



○ Vorsicht vor der Einstellung „Drift“! Wer es in engen Kurven mit dem Gaspedal überreibt, riskiert einen unfreiwilligen Ausflug in die Botanik.

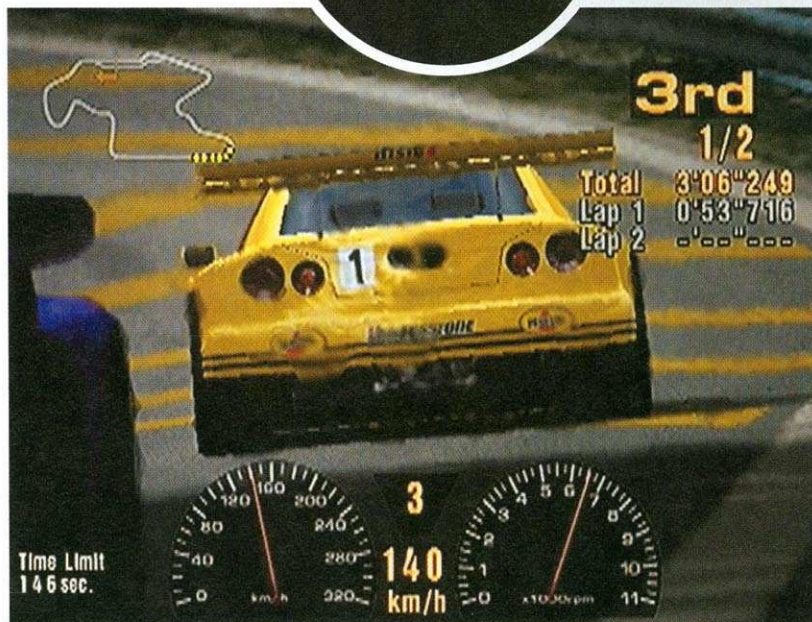
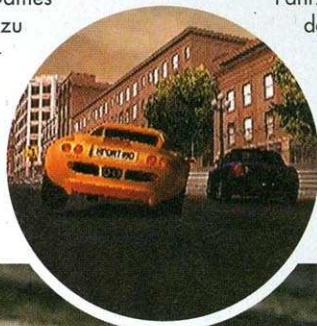


○ Idyllisch: Sonnenstrahlen beleben die Szenerie.

es ohnehin schon beim Vorgänger der Fall war. Selbstverständlich ist auch der Rallye-Modus wieder mit an Bord, in dem Off-road-Fans spezifische Rallye-Boliden über staubige Pisten abseits von Teer und Asphalt scheuchen können. Verbeulte Blechschalen und streikende Motoren werden auch in Gran Turismo 3 nicht zu finden sein. Da die Entwickler in wirklich allen Aspekten nach Perfektion streben, würde ein realistisches Schadensmodell recht schnell frustrieren, da entgegen vieler anderer Racing-Games kleinste Fahrfehler bereits zu immens großen Wagenschäden führen könnten. Es darf also wie gehabt auch mal gedrängelt und geschoben werden, ohne dabei gleich ein vorzeitiges Ende des Rennens zu riskieren.

Volle Kontrolle

Weitere kleine Verbesserungen werden hauptsächlich in punkto Handling der unzähligen Familienkutschen und reinrassigen Sportwagen zu spüren sein. Durch eine erweiterte Physics Engine, die erst durch die Leistungsfähigkeit der PS2 ermöglicht wurde, wirken sich nun Streckenmerkmale wie der Bodenbelag oder krasse Höhenunterschiede stärker auf die Fahrzeuge aus. Zudem wurden all jene Kursabschnitte einer Generalüberholung unterzogen, auf denen sich die Wagen beim Vorgänger aus unerklärlichen Gründen nur schwer unter



○ In der Mittagssonne steigt die Hitze flimmernd über dem Asphalt empor.



○ Alle wichtigen Informationen auf einen Blick.

Die Weltpremiere - FORCE-FEEDBACK auf Konsole



○ Ohne dieses Lenkrad ist Gran Turismo 3 wirklich nur halb so beeindruckend - für Puristen unverzichtbar.

Monopol der Computerspiel-Branche. Vorbei ist die Zeit, in denen Dual-Shock-Controller und dezent vibrierende Rumble-Lenkräder das Nonplusultra in Sachen Spielgefühl darstellten. Mit dem offiziellen GT3-Lenkrad von Logitech, welches im Bundle mit dem Spiel ausgeliefert werden soll, erhalten Rennspiel-Freaks nun endlich einen realistischen Eindruck von den massiven Kräften, die bei einem echten Sportwagen über das Lenkrad auf den Fahrer einwirken. Zwar steht der Preis für das robust verarbeitete Teil bis dato noch nicht fest, doch man kann davon ausgehen, dass unter 200 Mark wohl nichts zu holen ist. Eines ist jedoch hundertprozentig sicher: Mit dem Force-Feedback-Lenkrad erlebt ihr Polyphonys Edlcracer in einer völlig neuen Dimension.

Mehr als nur ein Zittern

Verantwortlich für dieses bahnbrechende Fahrgefühl ist ein kraftvoller Motor im Inneren des Steuerrades, der je nach Spielsituation einen unterschiedlich starken Widerstand ausübt. So müsst ihr vor allem in engen Kurven und bei hohen Geschwindigkeiten den Gegendruck des Lenkrades überwinden - je enger die Kurve, desto größer wird die Anstrengung beim Lenken. Am deutlichsten zeigt sich der Effekt jedoch bei Remplern mit gegnerischen Fahrzeugen oder der Streckenbegrenzung. Wer hier das Steuergerät nicht fest im Griff hat, läuft Gefahr, das ausschlagende Lenkrad ganz aus den Händen zu verlieren. Nach kurzer Eingewöhnungsphase jedoch lassen sich die GT3-Boliden um einiges präziser und realitätsgetreuer über den Kurs bugisieren. Die ebenfalls sehr massiv wirkenden Pedale tun ihr übriges, damit ihr eure Rundenzeiten weiter verbessern könnt. Angeschlossen wird das störische Utensil übrigens über den USB-Port der PS2; die Stromversorgung übernimmt ein externes Netzteil. Zwei kräftige Schraubklemmen sorgen für den nötigen Halt auf der Tischplatte, ein "Einklemmen" zwischen den Beinen ist nicht möglich.

Der vorläufige GT3-Fuhrpark

Insgesamt werden in der PlayStation2-Fassung knapp über 170 Fahrzeuge enthalten sein. Von Alfa Romeo bis Volkswagen, vom Accord bis zum Zonda sind wieder einmal nahezu alle Hersteller und Modelle vertreten, die in der Automobilszene Rang und Namen haben. Ganze 34 Boliden sind jedoch noch streng geheim und daher nicht in folgender Auflistung zu finden. Wir dürfen also weiterhin gespannt sein!

HERSTELLER	MODELL	AUSFÜHRUNG	BAUJAHR	HERSTELLER	MODELL	AUSFÜHRUNG	BAUJAHR
Daihatsu	STORIA	X4	1998	TOYOTA	ALTEZZA	RS200	1998
Daihatsu	MIRA	TR-XX AVANZATO R	1997	TOYOTA	ALTEZZA	AS200	1998
HONDA	ACCORD	Euro-R	2000	TOYOTA	GT-ONE(TS020)	Race Car	1999
HONDA	RAYBRYG	NSX	2000	TOYOTA	GT-ONE(TS020)	Road Car	1999
HONDA	Castrol MUGEN NSX		2000	TOYOTA	VITZ	Euro Edition	2000
HONDA	ARTA NSX		2000	TOYOTA	VITZ	RS 1.5	2000
HONDA	NSX	Type S Zero	1997	TOYOTA	CELICA	GT-FOUR(ST205)	1995
HONDA	NSX	Type R	1992	Acura	CL	3.2 Type S	2000
HONDA	S2000	Type V	2000	Acura	NSX		1993
HONDA	S2000		1999	Acura	NSX		1997
HONDA	INTEGRA	Type R 98 spec	1998	Acura	INTEGRA	Type R	1996
HONDA	CIVIC	Type R(EK)	1998	Chevrolet	Corvette	GRAND SPORT	1996
HONDA	CIVIC	SIR-II(EG)	1993	Chevrolet	Camaro	Z28	1997
HONDA	CR-X Del-Sol	SIR	1995	Chevrolet	Corvette	Z06	2000
	DIABLO	GT Car	2000	Chevrolet	Camaro	SS	2000
MAZDA	RX-7	Type RS	1998	Chevrolet	Corvette	C5R	2000
MAZDA	RX-7	Type RZ	2000	Chrysler	PT Cruiser		2000
MAZDA	SAVANNA RX-7	INFINI III(FC)	1990	Dodge	Viper	GTS-R Team Oreca	2000
MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	1989	Dodge	Viper	GTS	1998
MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	1993	Ford	Focus	Rally Car	1998
MAZDA	ROADSTER	1.8 RS	1998	Ford	Escort	Rally Car	1998
MAZDA	ROADSTER	RS	2000	Ford	Mustang	SVT Cobra R	2000
MAZDA	DEMIO	GL-X	1999	Ford	GT40	Race Car	1969
MITSUBISHI	FTO	GP Version R	1997	Ford	GT40		1966
MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	1995	Shelby	Cobra		1967
MITSUBISHI	GTO	Twin Turbo	1999	Alfa Romeo	156	Super Turismo	2000
MITSUBISHI	LANCER	Evolution IV GSR	1996	Alfa Romeo	156	2.5 V6 24V	1999
MITSUBISHI	LANCER	Evolution V GSR	1998	Aston Martin	DB7	Vantage Coupe	2000
MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI GSR	1999	Aston Martin	V8 Vantage		1997
MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI GSR Tanami Madmen Edition	2000	Audi	S4		1999
MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI GSR Tanami Madmen Edition	2000	Audi	TT	1.8T quattro	2000
MITSUBISHI	LANCER	Evolution VI Rally Car	1999	BMW	328ci		1999
MITSUBISHI	LANCER	Evolution VII GSR		Citroen	Xsara	Rally Car	1999
NISSAN	SILVIA	Varietta	2000	Fiat	Coupe	Turbo Plus	2000
NISSAN	SKYLINE	GTS-t Type M(R32)	1991	Gillet	Vertigo	Race Car	1997
NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec II(R32)	1994	Jaguar	XJ220	Road Car	1992
NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec(R33)	1997	Jaguar	XKR	Coupe	1999
NISSAN	R390 GT1	LM Race Car	1998	Lister	Storm V12	Race Car	1999
NISSAN	R390 GT1	Road Car	1998	Lotus	Esprit	SPORT 350	2000
NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec(R34)	1999	Lotus	Elise	190	1998
NISSAN	SKYLINE	GT-R Vspec II(R34)	2000	Lotus	Motor Sport Elise		1999
NISSAN	PENNZOIL NISMO GT-R	GT	1999	Mercedes-Benz	CLK55		2000
NISSAN	SILVIA	K's 2000cc(S13)	1991	Mercedes-Benz	CL600		2000
NISSAN	SILVIA	K's 1800cc(S13)	1988	Mercedes-Benz	SLK	230 Kompressor	1999
NISSAN	SILVIA	K's AERO(S14)	1996	Opel	Calibra	Touring Car	1995
NISSAN	SILVIA	SPEC R(S15)	1999	Pagani	Zonda	C12	2000
NISSAN	180SX	Type X	1996	Pagani	Zonda	C12S	2000
NISSAN	LOCITE ZEXEL	GT	2000	Peugeot	206	S16	1999
NISSAN	CALSONIC SKYLINE	GT	2000	Peugeot	206	Rally Car	1999
NISSAN	Fairlady Z	Version S 2 seater TWINTURBO	1998	Renault	Clio Sport	V6 24V	2000
SUBARU	IMPREZA	WRX STi	2000	Renault	Clio Sport	Race Car	2000
SUBARU	IMPREZA	Sports WAGON STi	2000	RUF	RUF 3400S		2000
SUBARU	IMPREZA	Rally Car	1999	RUF	RUF R-GT		2000
SUBARU	IMPREZA	COUPE 22B STi Version	1998	RUF	RUF CTR2		1996
SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX STi Ver. VI	1999	TVR	Tuscan	Speed 6	2000
SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX STi Ver. VI	1999	TVR	Griffith	500	1998
SUBARU	IMPREZA	Rally Car prototype	2001	TVR	Speed 12		2000
SUBARU	LEGACY B4	RSK	1998	Vauxhall	Astra	DTM Team Phoenix	2000
SUBARU	LEGACY B4	Blitzen	2000	Vauxhall	VX220		2000
SUBARU	LEGACY	TOURING WAGON GT-B	1996	Vauxhall	Calibra	DTM	1995
SUZUKI	ALTO WORKS	SUZUKI SPORTS LIMITED	1997	Volkswagen	New Beetle	2.0	2000
Tommykaira	ZZ5		1999	Volkswagen	New Beetle	RSi	2000
TOYOTA	MR2	GT-S	1998	Volkswagen	New Beetle	Cup car	2000
TOYOTA	MR2	G-Limited	1998	Volkswagen	Lupo	Cup car	2000
TOYOTA	COROLLA	Rally Car	1999				
TOYOTA	SPRINTER TRUENO	GT-APEX(AE86 Type I)	1985				
TOYOTA	SPRINTER TRUENO	GT-APEX Shigeno version					
TOYOTA	MR-S	S EDITION	1999				
TOYOTA	AUTOBACS APEX MR-S	GT	2000				
TOYOTA	CELICA	SS-II	1999				
TOYOTA	SUPRA	RZ	1997				
TOYOTA	SUPRA	SZ-R	1997				
TOYOTA	Castrol Tom's SUPRA		2000				
TOYOTA	DENSO SARD SUPRA		2000				



○ Der malerische Stadtkurs durch Rom ist natürlich auch wieder mit von der Partie. Viele 90°-Turns erfordern einiges an Geschick.



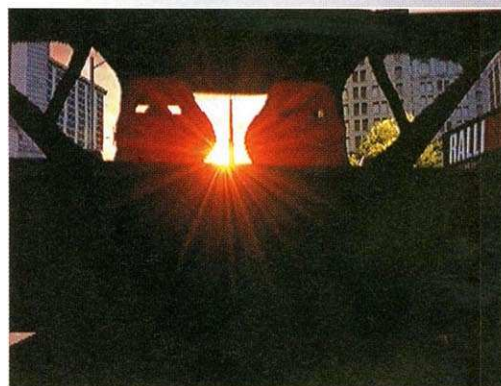
○ Höchste Anspannung und Konzentration vor dem Start! Auf der Hochgeschwindigkeitsstrecke haben die Bremsen Verschnaufpause.

Kontrolle halten ließen. ABS und eine optionale Traktionskontrolle gehören zur Grundausstattung aller Fahrzeuge, mit denen nun auch kontrolliert um die engsten Kurven gedriftet werden kann. Enttäuschend ist hingegen die Anzahl der verfügbaren Kameraperspektiven, da es allem Anschein nach wieder nur je eine Außen- und Innenansicht gibt. Durchgestylte Designer-Cockpits werden wir also auch im nunmehr dritten Teil nicht zu Gesicht bekommen.

Extras mit Aufpreis

Gran Turismo 3 A-Spec beinhaltet insgesamt 15 Strecken, die eingeschworenen GT-Piloten zum Großteil hinlänglich bekannt sein dürften. Nur zwei Neuzugänge - ein Kurs in Monaco sowie ein japanischer Rennparcours mit dem rätselhaften Namen „R246“ - gesellen sich zu den Klassikern. Genauere Informationen gibt es auch bezüglich der integrierten Link-Funktion. So können bis zu drei Konsolen mittels i.Link-Kabel vernetzt werden und per Split-screen bis zu sechs Spieler gleichzeitig an den Start gehen. Ist man hingegen nur zu zweit oder zu dritt, kann man die spannen-

den Platzierungsgefechte auch ohne die einschränkende Halbierung des Bildschirms genießen. Apropos „genießen“: Entspannt zurücklehnen dürft ihr euch natürlich auch wieder bei den spektakulären Replays, die den Höllenritt nochmals aus vielen verschiedenen Perspektiven zeigen. Neu ist, dass man nun auch auf die konkurrierenden Wagen umschalten und das Rennen aus deren Sicht Revue passieren lassen kann. Die deutlich verbesserte Optik kommt jedoch nicht nur in den Wiederholungen richtig zur Geltung, sondern auch während eines Rennens erwarten euch eine wirklich erstaunliche Umgebungsgrafik und mächtig überarbeitete Wagenmodelle, deren Polygonanzahl nahezu verzehnfacht wurde. Hochauflösende Texturen lassen Auto und Landschaft in völlig neuem Glanz erstrahlen. Zwar bestehen Bäume und Sträucher noch immer aus gekreuzten 2D-Bitmaps, aus voller Fahrt muten diese jedoch äußerst lebensecht an. Fantastische Licht-/Schatteneffekte sowie Spiegelungen der Umgebung (Environment Mapping) auf den polierten Wagenoberflächen sorgen für Authentizität pur.



○ Die Kindersitz-Perspektive - nur für Profis!



○ Die Wiederholung aus der Sicht des Helicopters.



PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony Digital
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Ende März

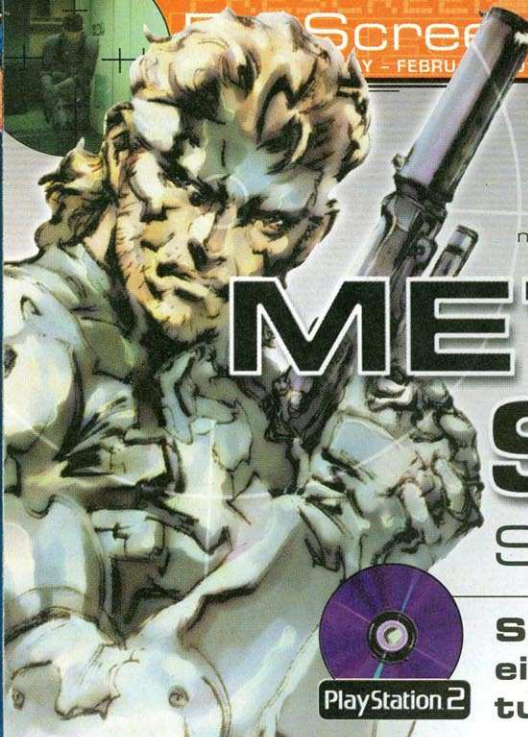
FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Nur noch zwei Monate - dann heißt es endlich wieder: Einsteigen und Gas geben!



mArk Liebold

METAL GEAR SOLID 2

Sons of Liberty



PlayStation 2

Solid Snake ist zurück und beweist eindrucksvoll, zu welchen Höchstleistungen die PlayStation 2 fähig ist.



○ Um solche Spiegelungen darstellen zu können, werden bei MGS 2 "nur" Mid-Quality-Polygonmodelle verwendet.

Fast ein Jahr ist nunmehr vergangen, seitdem Hideo Kojima auf der E3-Messe in Los Angeles der versammelten Fachpresse seine jüngste Videospielvision präsentierte und so für tosenden Applaus in den Ausstellungshallen sorgte. Den Auslöser für die stündlichen Sitzblockaden hunderter Messebesucher vor dem Stand des Softwareherstellers Konami gab der Trailer zu

Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty. Zwar wird der Release des schon jetzt mehrfach ausgezeichneten Titels nicht vor Ende des Jahres zu erwarten sein, doch endlich lüftet Konami ein wenig den Mantel der Geheimnisse und setzt so vielen Spekulationen und Mutmaßungen ein Ende.

The end is the beginning is the end

Fast die gesamte Riege der desertierten FOX-HOUND-Mitglieder wurde von Solid Snake auf Shadow Moses Island im Alleingang unschädlich gemacht. Nur einem Mann, dem schießwütigen Revolver Ocelot gelang die Flucht. Getrieben von dem Wunsch auf Rache verschachtelte das ehemalige Mitglied der russischen Speznatz die Baupläne zu Metal Gear Rex auf den Schwarzmärkten der Welt. Nun sind fast jede Nation und jeder kreditwürdige Söldnergeneral im Besitz eines mobilen Raketenabschussystems vom Typ Metal

Gear Rex. Solid Snake hat seinen Dienst an der Waffe offiziell quittiert. Tatsächlich arbeitet er jedoch für eine Sondereinheit der vereinten Nationen, die mit aller Macht dem Missbrauch der Metal Gears ein Ende setzten wollen. Angeblich entwickelt das amerikanische Militär einen neuen Metal Gear-Prototypen. Im Schutze der Nacht soll der Rex-Killer im Laderaum eines Tankers den sicheren Hafen von New York verlassen. Snake soll sich an Bord des Transporters schleichen, um dort das Geheimnis um das mysteriöse Projekt des US Marine Corps aufzudecken.

Ähnlich dem Prequel wird auch bei MGS2 – Sons of Liberty der Infiltrationsversuch durch ein cineastisches Intro in Szene gesetzt. Gemächlich schiebt sich das gewaltige Schiff durch den Hudson River. Als der Tanker die George Washington Bridge passiert, stürzt sich Snake, nur durch ein Seil gesichert, von der mächtigen Brückenkonstruktion dem Oberdeck des



○ Ihr könnt die Wachen nicht nur davonschleifen. Schüttelt man den bewusstlosen Soldaten kräftig, könnte es passieren, dass er eine Ration oder Munition fallen lässt. Allerdings wird dadurch sein erholsamer Schlaf empfindlich gestört.



○ Die Gesichter der Charaktere wirken nicht wie bei den meisten Spielen kalt und steril, sondern äußerst lebendig.



○ In wenigen Sekunden werden in dem Regal nur noch Glasscherben und Melonenbrocken liegen.



○ Wenn ihr eine Box verwendet, müsst ihr darauf achten, ob ihr euch im Freien oder in einem Gebäude befindet. Schleicht der Spieler z.B. mit einem durchweichten Karton durch die Gänge, erregt er sofort Aufmerksamkeit.

Stahlriesen entgegen. Wenige Augenblicke, nachdem der Agent den Tanker betreten hat, stürmt plötzlich ein Sonderkommando des russischen Militärs das Schiff. Nur Minuten später die Mannschaft überwältigt und der Koloss der Meere ist in der Hand der slawischen Terroristen.

Learning by doing

Trotz seines Alters ist Snake agiler als jemals zuvor. In MGS war er ausschließlich in der Lage, zu rennen, sich zu ducken oder zu kriechen. Nun kann sich der berühmteste Videospielagent zudem auch noch abrollen, über Geländer oder andere Hindernisse springen, sich an Kanten hängen, um Ecken lugen und aus der Ego-Ansicht heraus

schießen. Die SOCOM aus dem Hause Heckler & Koch wurde als Standardwaffe von einer Betäubungspistole abgelöst. Neben dem gesundheitsunschädlichen Schießsprügel führt Snake zu Beginn seines Abenteuers zudem noch ein Fernglas sowie eine Packung feinsten Zigaretten mit sich. Im Laufe des Spiels sammelt ihr noch eine ganze Palette an weiteren Waffen und Ausrüstungsgegenständen auf. Darunter etwa die AK-74, eine Weiterentwicklung des klassischen 47er Modells, oder Bandagen, mit deren Hilfe ihr Blutungen stoppen müsst. Hat Snake einmal keine Waffe zur Hand oder muss er einen Gegner möglichst lautlos ausschalten, kann er nun auch seine Fäuste sprechen lassen.

A brave new world

Man mag es kaum glauben, aber laut Hideo Kojima geht es bei MGS2 – Sons of Liberty nicht primär um eine opulente grafische Darstellung, sondern um Gameplay, Realismus und Detailreichtum. Hideo Kojimas Hauptaugenmerk liegt auf einer dichten Atmosphäre, einer Welt, die von Hunderten kleinster Details lebt. Narkosepfeile, welche im Körper des Opfers stecken bleiben und je nach getroffener Stelle unterschiedlich schnell wirken, oder Wachen, denen bereits ein kleiner Schattenriss auffällt, die aber dennoch lieber einem aufreizendem Pin Up Beachtung schenken als ihrer Pflicht nachzukommen, bilden da nur die Spitze eines gigantischen Eisberges.



○ Die Spinde eignen sich wunderbar, um darin schlafende oder tote Gegner zu verstauen.



○ Im Notfall kann man die Kameras auch durch einen gezielten Schuss deaktivieren.



○ Von den heftigen Feuergefechten bleiben selbst unbescholtene Magazine nicht verschont.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	KCEJ
Preis	ca. 120,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Spätestens wegen Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty sollte dem Kauf einer PlayStation2 nichts mehr im Wege stehen.



Toni Opl

THE BOUNCER



PlayStation 2

Drei Halbstarke im Kampf gegen ein übermächtiges High-Tech-Syndikat. Definiert Square das Prügel-Genre wieder einmal neu?



○ Mehrspieler-Handgemenge: Im Team-Battle treten sechs Fighter gegeneinander an.



○ Volt und Konsorten setzen für die im Koma liegende Dominique ihr Leben mehrfach aufs Spiel.



○ Mit den verschiedenen Spezialangriffen lassen sich die Widersacher deutlich effizienter bekämpfen.

Um es gleich vorwegzunehmen: Obige Frage kann, wahrscheinlich zum Entsetzen vieler erwartungsvoller Beat'em Up-Fans, mit einem eindeutigen "nein" beantwortet werden. Da nach beinahe zweieinhalb Jahren Entwicklungszeit nun endlich die japanische Verkaufsversion in den Läden steht, konnten wir - englischer Menüführung, Sprachausgabe und Untertitel sei dank - einen sehr kritischen Blick auf das neueste Werk aus dem Hause Dream Factory werfen. Auf einen alles entscheidenden Test haben wir aber wegen des späten Deutschland-Release dennoch verzichtet.

Graver Türsteher-Alltag

Die Handlung von The Bouncer spielt in ferner Zukunft und dreht sich um die drei jungen, durchtrainierten Rausschmeißer Sion, Volt und Kou, die in einer kleinen Bar ihre Brötchen damit verdienen, ungebetene Gäste aus dem Lokal fernzuhalten und randalierende Trunkenbolde vor die Tür zu setzen. Ihr gewohnter Tagesablauf wird eines Nachts jäh unterbrochen, als eine Horde maskierter

Unbekannter die Gaststätte stürmt und die junge Dominique, Sions Liebschaft, ohne ersichtlichen Grund kidnappt. Bei der darauffolgenden Rettungsaktion kommen die Drei hinter die finsternen Machenschaften der Mikado-Cooperation und ihres skrupellosen Präsidenten Dauragon, der hinter der Entführung steckt. So gilt es nicht nur, die kleine Dominique aus den Händen der Schergen zu befreien, sondern auch die größtenwahnsinnigen Pläne des Mikado-Anführers zu vereiteln, der es auf die ganze Welt abgesehen hat.

Beat'em Up oder RPG?

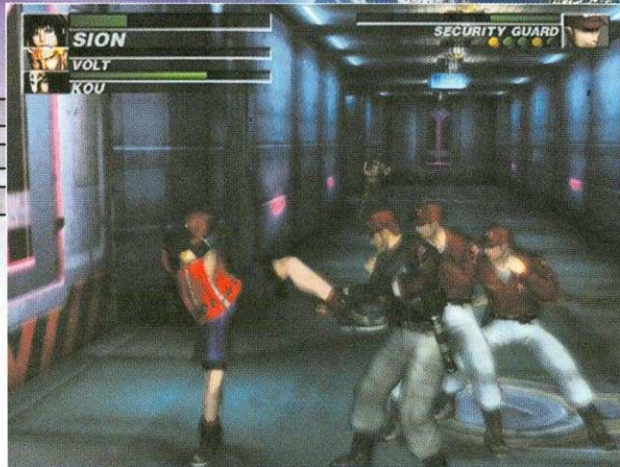
Das Spielprinzip von The Bouncer ist am ehesten mit alten Klassikern wie Final Fight oder Streets of Rage zu vergleichen. So prügelt ihr euch in verschiedenen frei begehbaren 3D-Arealen durch eine Horde willenloser Klon-Soldaten und angriffslustiger Wachroboter. Vor jeder Action-Sequenz müsst ihr euch jedoch entscheiden, über welchen Haudegen ihr in der bevorstehenden Auseinandersetzung die Kontrolle übernehmen möchtet. Die Steuerung ist hierbei eng an die hauseigene Tobal-Serie angelehnt. Warum man aller-



○ Besonders harte Schläge werden durch dezente Lichteffekte optisch aufgewertet.



○ Jeder K.O. geschlagene Gegner bringt euch nützliche Bouncer-Points ein.



○ Die KI der eigenen Mannen lässt stellenweise arg zu wünschen übrig. Hier lässt Kou den überforderten Sion kräftig im Stich.

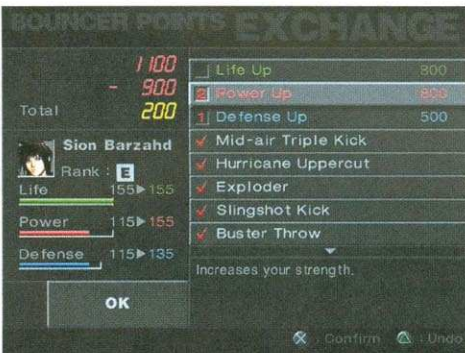
dings nicht gleich auf das ausgefeilte Ehrgeiz-Kampfsystem gesetzt hat, ist uns in Anbetracht der spielerischen Brillanz besagten Titels mehr als fraglich. Nun gut, immerhin haben die Entwickler dem PS2-Controller dahingehend Tribut gezollt, dass mit jeder Taste abhängig von der Druckstärke gleich zwei unterschiedliche Angriffe ausgeführt werden können. Auch vernichtende Tag-Moves, bei denen die drei Recken einen einzelnen Gegner gleichzeitig windelweich

klopfen, können an bestimmten Stellen ausgeführt werden. Je mehr Gegner man auf die Bretter schickt, desto mehr Bouncer-Points bekommt man nach jedem Kampf gutgeschrieben. Und hier kommen die RPG-Anleihen ins Spiel. Da eure Kämpfer wie in einem Rollenspiel anfangs noch sehr unerfahren sind, baut ihr deren Fähigkeiten und Eigenschaften mit den begehrten Punkten konsequent aus. Die modifizierten Protagonisten können außerdem zusammen mit den bisher bereits erledigten Zwischen- und Endgegnern in den beiden Zusatz-Modi Survival und Versus zum Einsatz gebracht werden.

Eine erste Bilanz

Unbestritten ist, dass The Bouncer in optischer Hinsicht durchaus zu beweisen vermag, was in Sonys neuer Kiste steckt. So zählen vor allem die detaillierten und butterweich animierten Charaktere zum Besten, was wir bis dato in einem Videospiel dieser Gattung gesehen haben. Schade nur, dass man auf Interaktion mit herumliegenden Objekten wie Stühlen, Tischen und anderen nützlichen Gerätschaften völlig verzichtet hat. So dient die Umgebung nur als starre Kulisse, die in die Aktionen des Spielers nicht

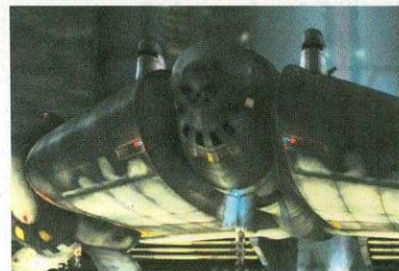
einbezogen werden kann. Diese Tatsache ist umso verwunderlicher, da wir in all den Videos, die auf bisherigen Messen und Presse-Events gezeigt wurden, oft genug sehen konnten, wie Volt und Co. ihren Widersachern mit dem Mobiliar mächtig die Kauleiste verbiegen. Hauptkritikpunkt ist jedoch das völlig unausgewogene Verhältnis aus Filmszenen und Actioneinlagen. So verbringt man leider die meiste Zeit damit, untätig die Handlung zu verfolgen. Zwischendurch vermöbelt ihr für wenige Minuten ein paar Kontrahenten, speichert ab, und die Warterei geht von vorne los. Da man selbst ohne das Überspringen der FMVs kaum länger als zwei Stunden benötigt, um dieses Prügel-RPG durchzuspielen, fragen wir uns doch, ob diese Bezeichnung überhaupt berechtigt ist. Zwar kann man bei wiederholtem Durchspielen die bereits aufgeputzten Helden des vorherigen Spiels einsetzen, um diese noch weiter auszubauen, doch selbst dann gewinnt das Spiel kaum an Reiz dazu.



○ Nach einem Schlagabtausch könnt ihr die verdienten Bouncer-Points gegen Eigenschaftspunkte oder Spezialattacken eintauschen.



○ Im Mikado-Hauptquartier lauern eigenartige Blechkameraden.



○ Die zahlreichen FMV-Sequenzen sind wirklich von beeindruckender Qualität.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Beat'em Up	Spieler 1-4
Hersteller	Square Europe	
	www.square-europe.com	
Entwickler	DreamFactory	
Preis	ca. 119.-DM	
Erhältlich ab	Mai	

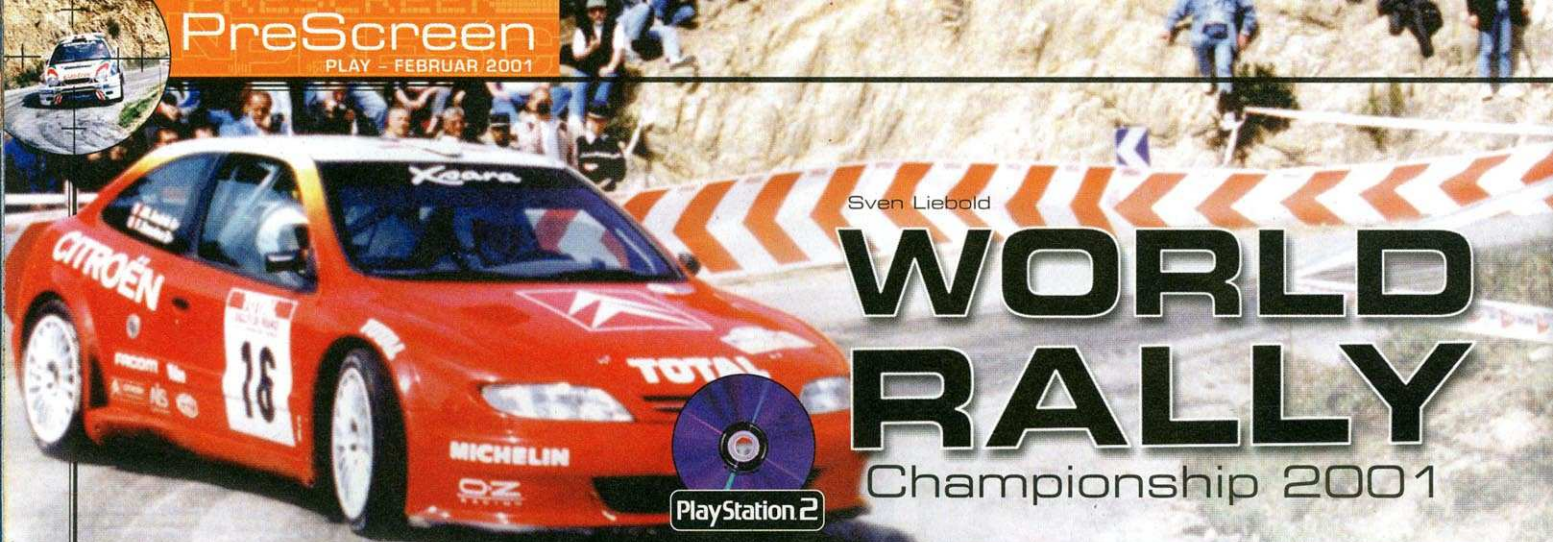
FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Grafik hui, Gameplay pfui – bei The Bouncer kommt die Action eindeutig zu kurz.



Sven Liebold

WORLD RALLY

Championship 2001

PlayStation 2



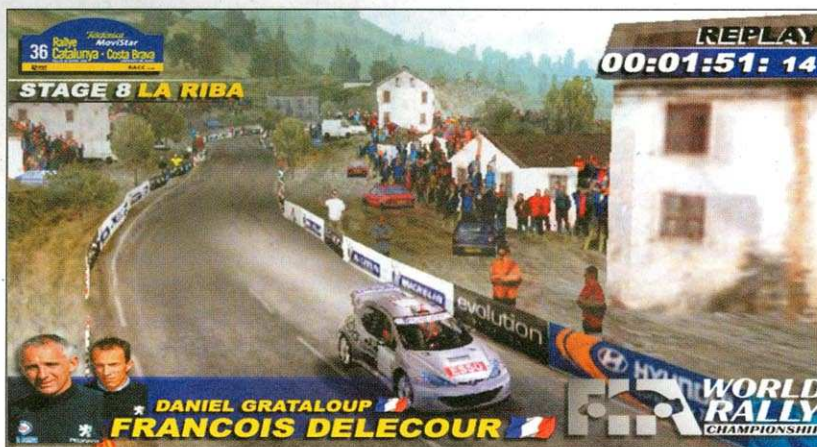
Die Entwickler versprechen zu jeder Zeit konstante 60 Frames pro Sekunde.

Bereits im letzten Jahr wurde sowohl auf der E3 als auch der ECTS bei Sony ein "angeblich" revolutionäres Rally-Spiel angekündigt. Selbst hinter verschlossener Tür gab es jedoch auf den beiden bekannten großen Entertainment-Messen nicht mehr als ein paar Konzeptzeichnungen zu sehen. Daher wurde unsere Skepsis natürlich groß; denn der Presse wird gewöhnlich jedes neue Game als "einzigartig" oder "noch nie dagewesen" verkauft. Jetzt sind allerdings die ersten Hüllen gefallen und mit ihnen unsere Kinnladen.

Hallo? Ist das echt?

Diese Frage mag sich so mancher stellen, der die ersten Bilder der Rally-Simulation von Evolution Studios zu sehen bekommt. Scheinbar hat man bei der ersten Ankündigung doch nicht untertrieben, als man von einer neuen Rennspielgeneration sprach. Damals noch mit dem Arbeitstitel Evo-Rally versehen, sprechen wir nun vom World Rally Championship 2001. Allerdings kann sich auch dieser Titel noch ändern.

Bergstraße, 180 km/h, stürmischer Regen, Dreck, Schlamm - eine Sekunde zur Haarnadel links - zwei Sekunden zu 800m freiem Fall....



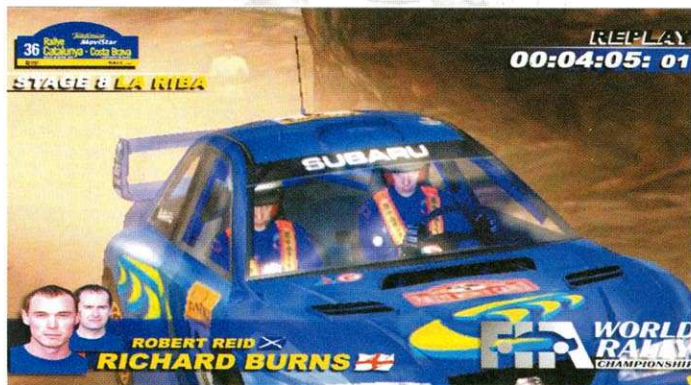
Jedes Team wird mit einem Portrait dargestellt.

Fest steht jedoch, dass WRC 2001 mit der offiziellen FIA-Lizenz ausgestattet sein wird, die sämtliche Hersteller, Teams und Fahrer der aktuellen Saison beinhaltet. Somit ist für eine authentische Rennatmosphäre bestens gesorgt. Unter den Fahrern finden wir beispielsweise große Namen wie den viermaligen Weltmeister Tommi Makinen, Richard Burns, Carlos Sainz, Marcus Gronholm, Juha Kankkunen und natürlich Colin McRae.

Über Stock und Stein

Ähnlich der Formel 1 erstreckt sich die Rally Saison über den gesamten Globus und dauert ein ganzes Jahr. Im Spiel müssen

48 unterschiedlich Etappen bewerkstelligt werden, die mit großer Detailverliebtheit sämtliche Originalschauplätze in digitaler Form widerspiegeln. Die Reise führt uns beispielsweise durch Neuseeland, Argentinien, Monte Carlo, Afrika, Australien, Griechenland und viele andere Länder. Die Grafiker waren dabei sehr bedacht, die jeweilige Atmosphäre möglichst präzise einzufangen. Auf den Bildern erkennt man jetzt schon den gekonnten Einsatz von diffusen Lichtquellen, die der Optik einen ganz besonderen Touch verleihen. Ein sehr differenzierter Grafikstil, welcher sich deutlich von dem herkömmlichen Look eines Videospieles unterscheidet.



Bevor Colin McRae in den Ford Focus wechselte, saß er am Steuer des Subaru Impreza.



Das fertige Spiel wird über einen ausgeklügelten Replay-Modus verfügen.



PROFIS AM WERK

evolution
studios

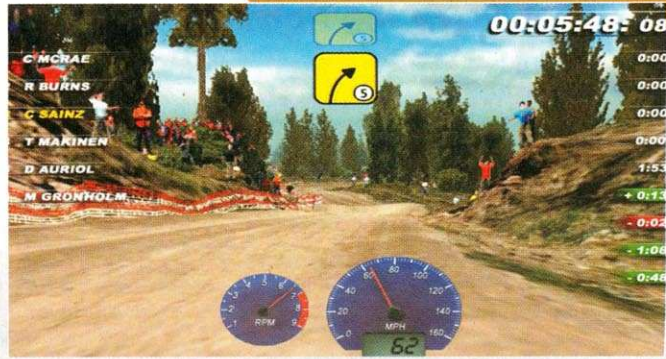


Die Polygonmodelle der Autos sind bis ins letzte Detail den Originalen nachempfunden.

Hinter den Evolution Studios verbergen sich übrigens keine Neuankömmlinge im Business, sondern echte Urgesteine der Videospielindustrie. Gegründet wurde die Company 1999 von zwei echten Veteranen im Geschäft. Ian Hetherington war Mitbegründer von Psygnosis, die 1997 an Sony verkauft wurden. Er zeigte sich verantwortlich für den erfolgreichen Franchise von Wipeout, Lemmings oder auch Destruction Derby. Martin Kenwrights Karriere begann 1987, als er bei einem lokalen Entwickler als Grafiker und Designer einstieg. Schon bald danach gründete er seine eigene Firma: DID (Digital Image Design) und erarbeitete sich einen renommierten Ruf in Sachen Flugsimulationen, welche bis heute noch vom Militär zu Ausbildungszwecken benutzt werden. Nachdem er 1999 die Hauptanteile von DID an Infogrames verkauft hatte, traf er sich mit Ian, um schon bald die Evolution Studios ins Leben zu rufen, wo er nun als Creative-Director fungiert.



Am Streckenrand tummeln sich ungewohnt viele Menschen.



Es wird eine Vielzahl an unterschiedlichen Perspektiven geben.

Tech-Talk

Sämtliche Fahrzeuge entsprechen den Rally-Originalen. Beim Modellieren der PS-Monster ging man allerdings einen neuen Weg und arbeitete mit sogenannten "curved surfaces". Mit dieser Technik ist es möglich, eine Unmenge Polygone einzusparen, um sich somit wesentlich mehr Programmier-Ressourcen zu schaffen. Ferner werden die Wagen über ein verblüffendes Schadensmodell verfügen. Die Vehikel können absolut schrottartig gefahren werden und zeigen Deformationen und Zerstörungen der vielfältigsten Art.

Fährt man aus der Innenansicht, wird es photorealistische Cockpits samt den hektischen Bewegungen des Fahrers und den Gesten des Navigators zu bewundern geben. In guter Colin-Tradition wird selbstredend auch hier jede Kurve, Anhöhe oder sonstige Kursänderung per Sprachausgabe übermittelt. Unter den Modellen tummeln sich unter anderem der Mitsubishi Lancer, Subarus Impreza, ein Peugeot 206 oder auch der Ford Focus - natürlich alle serienmäßig mit Vierrad-Antrieb und Turbolader. Für die nächste Ausgabe werden wir übrigens den englischen Entwicklern einen

Besuch abstatten und einen sehr tiefen Blick unter die Motorhaube von WRC 2001 riskieren.



Noch nie spritzte Schlamm schöner.



Unglaublich, aber wahr: Wir sehen hier ein Echtzeit-Replay!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Spieler 1-2
Hersteller	SCEE	
Entwickler	www.playstation.com.	
Preis	Evolution Studios	
Erhältlich ab	ca. 119,95 DM	
	September	

FERTIGGESTELLT

55%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Das unschlagbar gute Colin McRae 2.0 scheint seinen Meister gefunden zu haben.

Sven Liebold

FORMEL 1 2001



Sonys neuestes Formel 1 geht mit 2001er Lizenz und PlayStation2-Chassis an den Start.



○ Hobby-Tuner werden sich über umfangreiche Set Up-Möglichkeiten freuen.



○ Peitschende Regengischt beschränkt das Sichtfeld.

Mit Formel 1 2000 konnte Sony kürzlich glücklicherweise die vorausgegangenen Fehltritte auf der guten alten PSone einigermaßen ausbügeln. Mit mindestens gleicher Qualität soll es nun auf der PlayStation2 weitergehen. Ausgerüstet mit der diesjährigen Lizenz, ist F1 2001 zumindest in punkto Aktualität der Konkurrenz bereits jetzt einen guten Schritt voraus. Denn dank der langjährigen und guten Beziehungen zum Formel 1-Vater Bernie Ecclestone sind die Liverpooler immer auf dem neuesten Stand der aktuellen Team-Zusammenstellungen. Somit können etwaige Änderungen von Fahreramen oder sonstigen Details sofort ins Spiel übernommen werden.

Bang Boom Bang

Bis jetzt gab es allerdings nur eine sehr frühe Version zu bewundern, die vor allem noch garstig ruckelte. Beachtlich waren jedoch die spektakulären Crash-Szenen, inklusive Überschlüge sowie der Verlust von Spoilern, Rädern und anderen Wagenteilen. Diese bleiben übrigens während des gesamten Rennens auf der Strecke liegen, sodass manche Objekte auch nach dem Crash zur Gefahr werden können. Ferner umfasst das komplexe Schadensmodell natürlich auch Defekte und Ausfälle der F1-Vehikel. Beispielsweise kann durch einen Wetterumschwung eine schnellere Materialermüdung eintreten.

Apropos Klima: Der virtuelle Wettergott meinte es mit den Spielern in diesem Titel besonders gut, da es in F1 2001 fließende Änderungen der Witterungsverhältnisse geben wird. Wer also trotz bewölktem Himmel auf Trockenreifen setzt, kann sich schon einige Runden später im strömenden Regen eine passendere Bereifung beim Pitstop abholen.

PS2 = mehr Grips?

Ein großer Brennpunkt in wohl jedem F1 Spiel ist die künstliche Intelligenz. Auch hier wollen die Entwickler Pionierarbeit leisten und das Verhalten der CPU-Fahrer an über 30 Parametern festmachen: Mut,

Aggressivität, Boxenstrategien, Teamzugehörigkeit, ja sogar persönliche Fahrerfeinden sollen berücksichtigt werden. Damit sich auch alle echten Motorsport-Fans heimisch fühlen, wird das PS-Spektakel von RTLs Heiko Wasser und Christian Danner in vielschichtiger Art kommentiert. Die Ziele des Liverpooler Studios sind in jedem Falle sehr hoch gesteckt. Zu keiner Zeit soll die Framerate unter 50 Bilder pro Sekunde sinken - selbst bei Regengischt oder im Startgetümmel. Hinzu kommt noch ein ganze Menge an Features und Spielmodi, welche in dieser Version noch nicht implementiert waren.



○ Was auf den ersten Blick wie das Werk finnischer Boxen-Saboteure wirkt, ist in Wirklichkeit ein ausgeklügeltes Schadensmodell.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Spieler 1-2
Hersteller	SCEE	
Entwickler	SCE Studio Liverpool	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	März	

FERTIGGESTELLT

100% 70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

In Liverpool hat man sich viel vorgenommen. Hoffentlich gelingt es den Entwicklern, alle guten Ansätze in die Tat umzusetzen.

Sven Liebold

F1 RACING CHAMPIONSHIP



Nach einer großartigen PSone-Version des Rennspektakels lässt Ubi Soft nun die PlayStation2-Muskeln spielen.



○ Rund ist besser: Sämtliche Polygonwagen glänzen ohne jegliche unschönen Kanten.



○ In der Pit herrscht hektisches Treiben: Jeder Handgriff sitzt!

Nach dem eher ernüchternden Erlebnis im Electronic Arts Rennstall (siehe Seite 108-109), schickt bereits im Februar der nächste Hersteller seine virtuellen Piloten in die Cockpits. Diesmal können jedoch alle Schumi und Mika-Fans aufatmen; denn Ubi Soft und Video Systems werden eine weitaus bessere Umsetzung des beliebten Motorsports abliefern.

Aufbruch im Paddock

Über ein dutzend Strecken, ein paar Renn-Teams mit ihren Fahrern und die zugehörige Meisterschaft: So ist im Prinzip der Großteil aller Formel 1 Spiele aufgebaut. Das Konzept in diesem Titel geht einen viel facettenreicheren Weg. Statt von Beginn an alle Spielvarianten offenbart zu bekommen, erweist es sich zunächst als notwendig, viele Aufgaben und Herausforderungen zu erledigen.

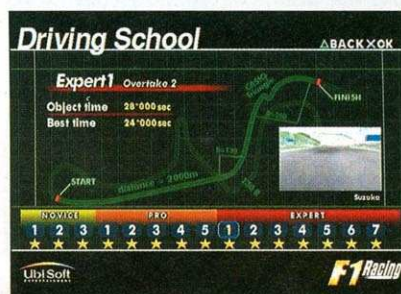
Um beispielsweise überhaupt erst an der großen Weltmeisterschaft teilnehmen zu dürfen, muss sich der F1-Pilot erst einmal in zahlreichen Fahrprüfungen beweisen. Ähnlich wie in Gran Turismo gilt es beispielsweise, bestimmte Kurventechniken zu erlernen oder auch geschickte Überholtaktiken anzuwenden.

Im Arcade-Mode müssen in jeweils drei Kategorien bestimmte Mindestplatzierungen erreicht werden, damit der Spieler Zugang zum Szenarien-Mode erhält. In diesem können historische Situationen aus echten Rennen nachgespielt werden.

Hefte raus! Telemetrie-Arbeit!

Auf technischer Seite präsentiert sich F1 Racing Championship in Höchstform. Die sehr detaillierten Wagenmodelle lassen sich sehr gefühlvoll über die opulent in Szene

gesetzten Rennschauplätze steuern. Auf der Karosserie der Boliden spiegelt sich sogar die exakte Umgebung wieder, in der man sich bewegt. Set Up-Fanatiker können sich auf eine gut ausgerüstete Werkstatt freuen, die ein akribisches Feintuning an den Formel 1-Rennwagen erlaubt. Im Rennen selbst hat ihr obendrein per Boxenfunk stets die freundlichen Stimmen der Teamkollegen im Ohr. Außerdem gibt es nach jedem Rennen eine entsprechende Echtzeit-Siegerehrung samt obligatorischer Sektdusche - dabei entsprechen die Gesichter der Polygon-Piloten übrigens auch ihren Originalen. Einziger Wermutstropfen ist die etwas angestaubte 99'er Lizenz. Somit fehlen beispielsweise das neue Jaguar- und BMW-Team oder auch der Indianapolis-Kurs in Amerika. Vielleicht lassen sich die Entwickler allerdings hier noch etwas Besonderes einfallen.



○ Erst wenn alle Fahrprüfungen gemeistert wurden, darf man in den Rennzirkus eintreten.



○ Die Umgebung spiegelt sich authentisch auf der Karosserie.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Hersteller	Video Systems
Entwickler	Ubi Soft
Preis	ca. 119,95 DM
Erhältlich ab	Februar

FERTIGGESTELLT

95%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Der größte Hoffnungsträger aller Formel 1-Fans. Pole Position für Ubi Soft?

Toni Opl

WIN BACK



Militante Anarchisten klauen einen vernichtenden Laser-Satelliten und bedrohen die gesamte Menschheit.



○ Die Bäume sehen sehr realistisch aus. Leider kann man dies vom restlichen Leveldesign nicht behaupten.



○ In den Holzkisten verbergen sich gelegentlich hilfreiche Pick-Ups wie Munition oder Medi-Packs.



○ Keine Angst! Dies ist nicht die grafikbedingte Nebelwand, sondern gefährliches Giftgas, welches binnen weniger Sekunden tödlich wirkt.

Software-Recycling und kein Ende! Die Wiederaufbereitung altbackener Spiele macht leider auch vor der nigel-nagel-neuen PlayStation2 nicht Halt. Neuester Fall: Koeis Third-Person-Shooter WinBack, der im Jahre 1999 sein Debüt auf Nintendos 64-Bitter feierte. Da die aufpolierte PS2-Fassung in Japan bereits die Verkaufsregale zierte, konnten wir das betagte Agentenabenteuer etwas genauer unter die Lupe nehmen. Glücklicherweise verfügt auch WinBack wahlweise über englische Bildschirmtexte und Sprachausgabe, was die gefürchteten Verständnisprobleme komplett aus dem Weg räumte.

Sondereinsatzkommando

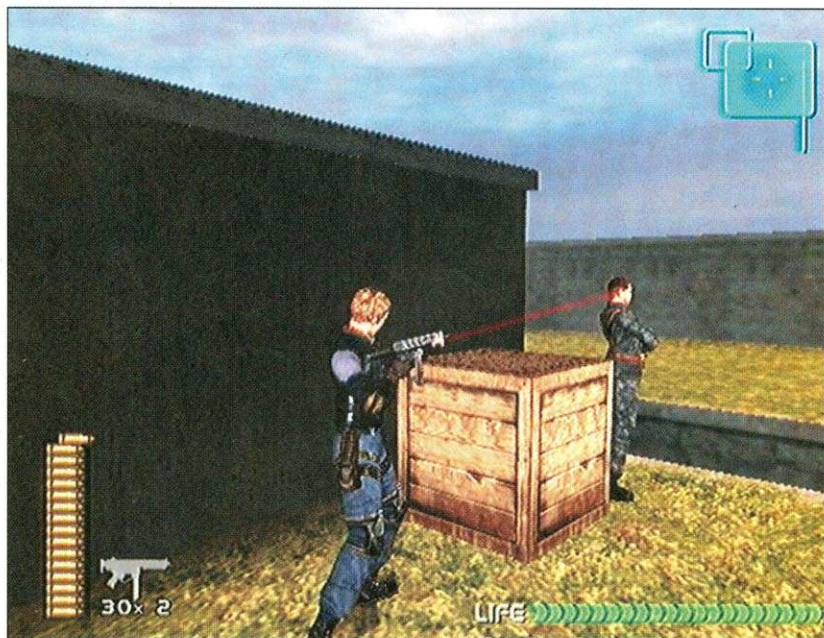
In nicht allzu ferner Zukunft verschafft sich eine Gruppe von Terroristen und Unabhängigkeitskämpfern gewaltsam die Kon-

trolle über einen Laser-Satelliten mit immenser Feuerkraft. Dieser ist eigentlich dazu bestimmt, kriegerische Konflikte auf der ganzen Welt ohne den Einsatz von Atomwaffen zu beenden, doch in den Händen der Aufrührer stellt er eine Bedrohung für die ganze Menschheit dar. Der Spieler übernimmt die Rolle des Soldaten Jean-Luc Cougar, Mitglied einer zehnköpfigen Spezialeinheit, die losgeschickt wird, um den nach der Weltmacht strebenden Bösewichten das Handwerk zu legen. Der Auftrag lautet, die Kontrollstation des

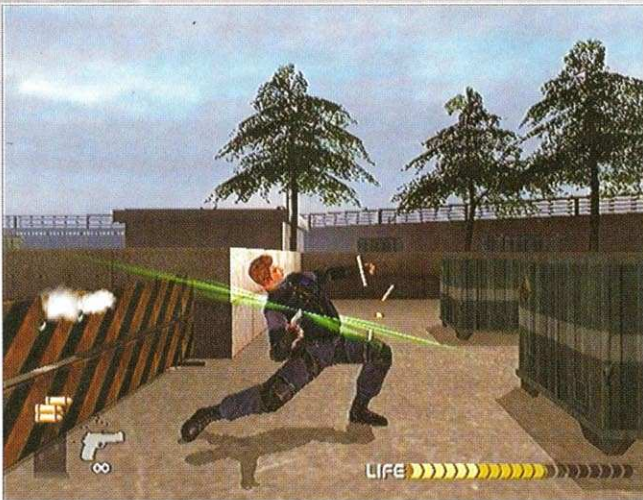
Satelliten zurückzugewinnen und - falls erforderlich - den Satelliten ein für alle mal zu zerstören. Die Story gliedert sich insgesamt in vier Kapitel, die ihrerseits nochmals in 31 Spielabschnitte unterteilt sind. Dabei durchkämmt der tapfere Jean-Luc verschiedene Außenterritorien, ein großes Bürogebäude, eine verlassene Fabrikhalle und letztendlich auch das Satellitenkontrollzentrum meist im Alleingang, die restlichen Teamkameraden bekommt man lediglich in den in Echtzeit ablaufenden FMV-Sequenzen zu Gesicht.



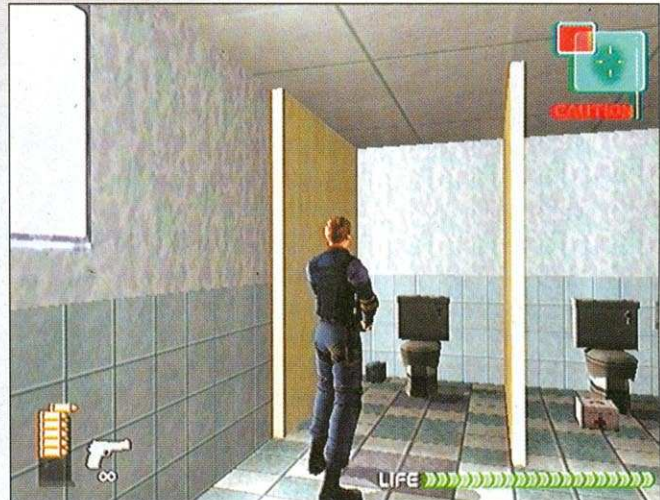
○ Der erste Endgegner ist weiblich, schießwütig und mit dem Raketenwerfer recht schnell zum Schweigen zu bringen.



○ Künstliche Dummheit: Trotz lautstarker Schrittgeräusche hat uns dieser pflichtbewusste Söldner noch immer nicht bemerkt.



Obwohl die Luft in WinBack sehr bleihaltig ist, haben die Entwickler auf den Einsatz von Pixelblut vollkommen verzichtet.



Auf der Toilette haben die Gangster eine von fünf Bomben versteckt, die Jean-Luc aufspüren und entschärfen muss.

Im Kreuzfeuer

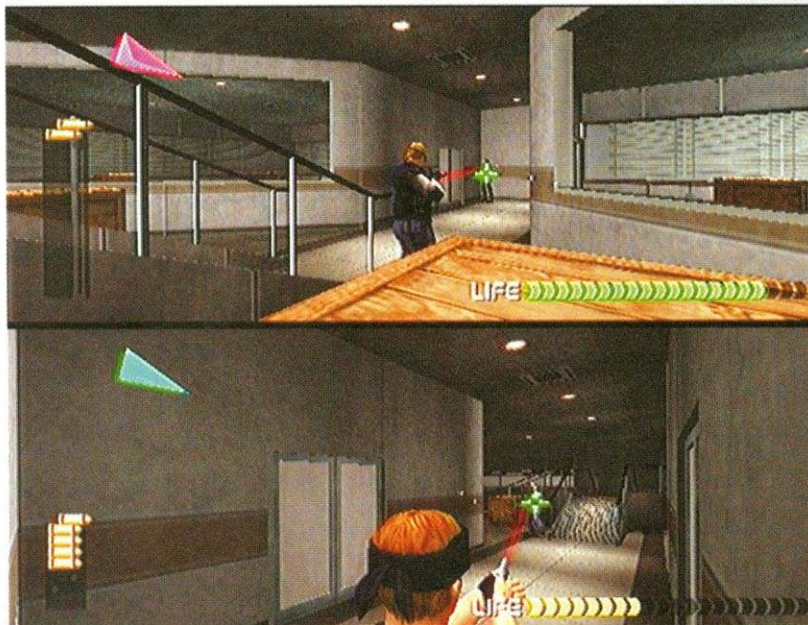
Der spielerische Schwerpunkt von WinBack liegt ganz klar in den zahlreichen Schusswechseln, die neben einigen kleineren Schalter-Tür-Rätseln und dem oft sinnlosen Hin- und Herirren in den völlig gekünstelt und linear angelegten Örtlichkeiten die meiste (Spiel-)Zeit für sich in Anspruch nehmen. Ähnlich wie der Supersoldat Solid Snake kann auch Jean-Luc mit dem Rücken an der Wand entlangschleichen und per Knopfdruck aus der Deckung hervorspringen, um die nicht gerade mit (künstlicher) Intelligenz gesegneten Handlanger von Coleman, dem Anführer der Terroristenbande, ordentlich mit Blei vollzupumpen. Da sich die Kamera mit den L- und R-Tasten jederzeit nachjustieren lässt (und sehr oft auch nachjustiert werden muss), erweist es sich als ein Leichtes, um Ecken zu spähen und heimtückisch lauende Feinde zu entdecken. Die automatische Zielerfassung greift euch im Umgang mit Colt, Maschinenpistole und Schrotflinte unter den Arm. Später gesellen sich noch einige weitere Waffensysteme wie ein Raketen-

werfer oder auch C4-Sprengstoff zum bereits bestehenden Arsenal. Um Missgeschicken während des Einsatzes vorzubeugen und jederzeit Herr der brisanten Lage zu bleiben, kann der gewissenhafte Joypad-Soldat einen umfangreichen Trainingsmodus durchlaufen. Der erweiterte Zwei-Spieler-Modus ermöglicht zudem ausgedehnte Splitscreen-Deathmatches, bei denen nicht nur die zehn Mannen der Spezialeinheit, sondern auch alle bisher im Story-Mode erledigten Schergen anwählbar sind. Acht spezielle Kampfarenen und vier verschiedene Spielmodi sorgen auf längere Sicht für die nötige Abwechslung.

Mission Impossible

Ob WinBack allerdings das Zeug dazu hat, eingefleischte Action-Adventure-Fans vor den Bildschirm zu locken, ist aufgrund einiger gravierender Mängel mehr als fraglich. Zum Zeitpunkt des N64-Releases konnte der Ausnahmetitel durchaus überzeugen, doch für heutige Verhältnisse fehlt es Koeis Veteran sowohl an spielerischer als auch an grafischer Abwechslung. Zwar

wurde die Optik gegenüber dem Original deutlich aufgewertet, was vor allem an den detaillierteren Charakteren deutlich wird, doch noch immer herrschen in den meisten Arealen triste, eintönige Texturen und dichter Nebel vor. Die Steuerung lässt eine Funktion für Sprung sowie seitliches Ausweichen schmerzlich vermissen, und die Tatsache, dass ein durchtrainierter Elitesoldat seine Waffe nicht aus dem Lauf heraus abfeuern kann, ist fast schon belustigend. Wählerische Action-Fans warten also lieber auf den dritten Einsatz des Syphon Filter-Helden Gabe Logan.



Die Deathmatch-Arenen sind allesamt nicht sonderlich groß ausgefallen.



Trotz aufwändiger 3D-Darstellung gibt die aufrufbare Übersichtskarte nur wenig hilfreiche Infos.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Shooter	Spieler 1-2
Hersteller	Koei	
	www.koei.co.jp	
Entwickler	Koei	
Preis	nicht bekannt	
Erhältlich ab	2001	

FERTIGGESTELLT

95%

ERSTEINDRUCK

★★★★ — Durchschnittlich

Lauer Aufguss eines angestaubten N64-Titels mit wenig Abwechslung in Gameplay und Grafik.

mArk Liebold

KENGO



PlayStation 2

Appetit auf Sushi? Kengo liefert euch die besten Rezepte.



○ Um den Spirit zu stärken, gilt es dem Druck des Wassers Stand zu halten.



○ In Kengo könnt ihr mit wenigen Handgriffen eure eigenen Combos zusammenstellen.

Im Jahre 1998 versuchte Squaresoft, einen neuen Videospielmaßstab zu setzen. Bushido Blade war zwar ein Beat'em up, welches man in punkto Handling, Hintergrund und Komplexität durchaus mit anderen Genrevertretern vergleichen konnte, aber dennoch offenbarte das Spiel völlig neue Perspektiven. Im Gegensatz zu anderen Prügelspielen legten die Entwickler von Lightweight im Falle von Bushido Blade nämlich äußersten Wert auf eine realistische Kampfphysik. Die Lebensenergiebalken fielen aus Konzeptgründen dem Rotstift zum Opfer, was zur Folge hatte, dass bereits ein einziger Treffer das endgültige Ende bedeuten konnte. Der neueste Streich der japanischen Lightweight Studios trägt den Titel Kengo und wandert auf den Spuren von Bushido Blade.

Aller Anfang ist schwer

Kengo spielt im Japan des 18. Jahrhunderts, in dem Ehre noch einen weitaus höheren Stellenwert hatte als heutzutage. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Recken, der die Künste des Kampfes erlernen und ein großer Schwertmeister werden möchte. Zu Beginn des Abenteuers kann man sich für einen von drei Charakteren entscheiden, wobei jeder der drei fernöstlichen Haudegen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen ausgestattet ist. Anschließend müsst ihr einer der zahlreichen Schulen beitreten. Jeder der Dojos lehrt eine andere Art des Zweikampfes. Während einer der Meister sehr viel Wert auf ein möglichst reichhaltiges Spektrum an Schlagkombinationen legt, konzentriert sich ein anderer Sensei lieber auf Defensivtechniken. Das Training

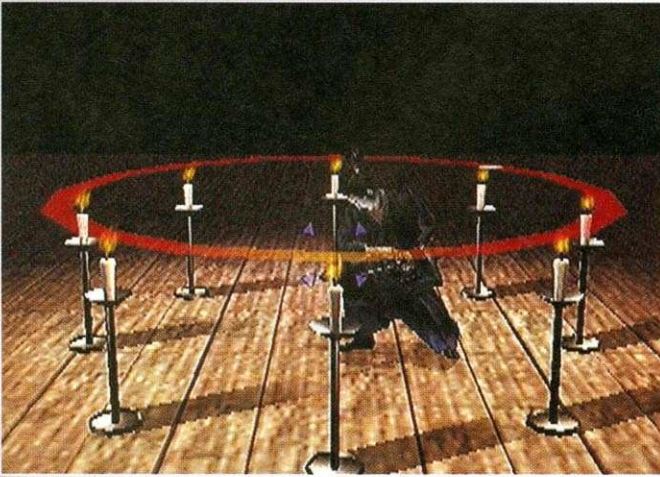
selbst erfolgt nach einem ganz bestimmten Schema. Zuerst lehrt euch euer Meister die Grundlagen des Zweikampfes. Damit ihr die Fähigkeiten (Agilität, Stärke usw.) eures Charakters verbessern könnt, muss man im Einzeltraining zunächst einmal die Grundlagen dafür schaffen. Durch Zen-Meditation, Exerzieren mit dem Schwert oder Konzentrationsübungen unter einem Wasserfall erhöht ihr den erreichbaren Maximalwert einer bestimmten Eigenschaft. Tretet ihr anschließend gegen euren Lehrer in dem Dojo an, können die dort erhaltenen Erfahrungspunkte die Werte bis zu dem antrainierten Grad steigern. Das Leben eines jun-



○ Schwächelt der Samurai bei den Zen-Übungen, erinnert ihn der Priester mit Hilfe seines massiven Holzbrettes nachhaltig daran, sich zu konzentrieren.



○ Sobald ein Kontrahent zu aufdringlich wird, kann man ihn mit einem eleganten Tritt einfach wieder auf Distanz bringen.



○ Will man alle acht Kerzen auf einmal „ausschwingen“, ist vor allem das richtige Timing von Nöten.



○ Mit einer flinken Seitwärtsrolle könnt ihr den Schlägen eurer Gegner am schnellsten ausweichen.

gen Schwertkämpfers ist hart und anstrengend. Sobald der Spieler sein Training abgeschlossen und vor allem sein Können gegen den Champion der Schule unter Beweis gestellt hat, darf er seine Ausbildungsstätte verlassen und gegen Mitglieder der anderen Dojos antreten.

Auf des Messers Schneide

Obwohl Lightweight mit Bushido Blade einen vollkommen neuen Weg beschritt, kommen sie mit Kengo dann doch wieder von dem selbstgewählten Pfad ab. Die Grundlagen des Kampfsystems wurden zwar fast 1:1 übernommen, jedoch lassen die Lebensenergieanzeigen in den oberen Bildschirmcken nichts Gutes erahnen. Trotz der realistischen Physik können Gegner nicht mit einem einzigen, gut gezielten Schlag, sondern nur Stück für Stück erledigt werden. Das Handling ist nicht allzu kompliziert. Die Bewegungen des Hauptcharakters sind stets auf sein Gegenüber ausgerichtet. Dadurch kann man um seinen Feind herumtänzeln und gegnerischen Attacken durch

Seitwärtsrollen und Ausfallschritte geschickt ausweichen. Durch die L- und R-Taste ist man in der Lage, unterschiedliche Ausgangspositionen, welche der Schüler erst nach und nach erlernt, zu wählen. Je nach Schwert- und Körperhaltung kann der Spieler auf ein anderes Schlag- und Combo-repertoire zurückgreifen.

Aus dem Leben entnommen

Der Japaner Hiroshi Fujioka ist in seinem Heimatland nicht nur ein berühmter Schauspieler, sondern auch einer der letzten Samurai. Bei der Entwicklung von Kengo stand der angesehene Kampfsportexperte dem Team mit Rat und Tat zur Seite, was vor allem bei den vielen verschiedenen Schlagvarianten deutlich zu erkennen ist. So faszinierend die japanische Kultur und Kampfkunst auch sein mag, ob sich bei uns sehr viele Spieler für die nervenaufreibende und traditionsbewusste Kampfsportsimulation, die in mancher Hinsicht einer Partie Schach gleicht, zu begeistern wissen, bleibt eher abzuwarten.



○ In den Trainingskämpfen tritt man ausschließlich mit Holzschertern gegeneinander an.



○ Ob auch in der deutschen Version meterhohe Blutfontainen aus den Wunden spritzen, ist eher fraglich.



○ Wer den Clinch gewinnt, erhält meist die Chance auf einen Freischlag.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Beat'em up/Simulation
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	www.ubisoft.de
Preis	Lightweight
Erhältlich ab	ca. 120.- DM
	April

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Außergewöhnliches Beat'em up mit einer gelungenen Optik und atmosphärischer Soundkulisse.

Toni Opl

4X4 EVOLUTION

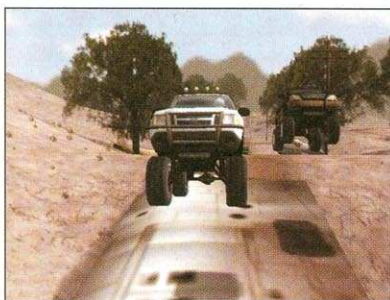
PlayStation 2

Höher, weicher, schwerer – beim Geländewagen-Tuning zählen eben ganz andere Werte.

Geschmäcker sind ja bekanntlich sehr verschieden. Vor allem, wenn es um der Deutschen liebste Kind – das Auto – geht, prallen die unterschiedlichsten Meinungen aufeinander. Dennoch ist in den letzten Jahren ein stetig steigender Absatz von bulligen Geländewagen zu verzeichnen – nicht nur in Amerika, wo man sich das Benzin für die durstigen Kutschen noch leisten kann. Bei Take 2 Interactive hat man diesen Trend erkannt und mit 4x4 Evolution bereits PC-, Mac- und Dreamcast-User mit einem bisher sehr erfolgreichen Offroad-Racer beliefert. Im Spätsommer dieses Jahres kommen dann auch PS2-Besitzer in den Genuss der holprigen Querfeldein-Raserei – jedoch mit einer schwerwiegenden Einschränkung: Die PlayStation2-Fassung wird als einzige der bisher erhältlichen Versionen nicht online-fähig sein.

Über Stock und Stein

Wie in dem Gangster-Spektakel Smuggler's Run kann der Spieler auch in 4x4 Evolution nahezu uneingeschränkt durchs Gelände pflügen. Da es sich hierbei jedoch um ein Rennspiel im klassischen Stil handelt, gilt es, auf den Schotter-, Sand- und Schlammwegen bestimmte Checkpoints zu passieren; anson-



○ Dank Spezialfahrwerk stecken die schweren Offroader auch solche Sprünge locker weg.



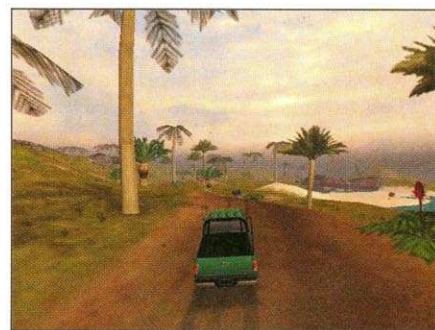
○ Heftige Crashes sind bei der Hatz durchs Gelände keine Seltenheit – Blechschäden inklusive.

sten droht eine vorzeitige Disqualifizierung. Drei Spielmodi halten den ambitionierten Offroader auf Trab. In Quick Race und Time Attack dürft ihr zwar von Beginn an auf allen enthaltenen Strecken, aber mit nur einer stark begrenzten Auswahl an Fahrzeugen an den Start gehen. Der gesamte Fuhrpark steht euch hingegen erst im umfangreicheren Karriere-Modus zur Verfügung, in dem die Hersteller Chevrolet, GMC, Ford, Mitsubishi, Toyota, Lexus, Nissan und Dodge um die Gunst des Spielers buhlen. Gran Turismo-like dürft ihr nach einem gewonnen Rennen euren Boliden Schritt für Schritt mächtig auf-

motzen, bis daraus ein professioneller Racing-Truck wird. Doch auch hier muss mit Bedacht getunt werden; denn wer es mit dem Frisieren übertreibt, erzielt nicht die gewünschte Leistungssteigerung, sondern eher den gegenteiligen Effekt. Verschiedene Cups und Challenges sowie 15 abwechslungsreiche Strecken sollen euch hierbei längerfristig bei (Offroad-)Laune halten.



○ Durchgeschüttelt: Eine Vielzahl von Animationsphasen erweckt die Fahrer zu virtuellem Leben.



○ Einer der fünfzehn Kurse führt euch an einem malerischen Strand vorbei.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Spieler 1-2
Hersteller	Take2 Interactive	
Entwickler	www.take2.de	
Preis	Terminal Reality	
Erhältlich ab	ca. 119,- DM	
	3. Quartal 2001	

FERTIGGESTELLT

50%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Solide Rennspielkost für tuningbegeisterte Off-Road-Fans.

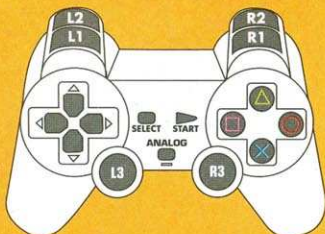
Gunther Hruby

Tipps & Tricks

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

inFormation

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



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-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.

INHALT 02/2001

PSone

Blade	55
Duke Nukem: Land of the Babes - US-Import	56-57
Medal of Honor Underground	55
Mike Tyson Boxing	56
Mort the Chicken	59
Spec Ops: Stealth Patrol	59
Star Trek: Invasion	56
Star Wars: Demolition	59-60
Ultimate Fighting Championship	59-60

PlayStation2

Dead or Alive 2	57
Eternal Ring	57
Gun Griffon Blaze - US-Import	60
Orphen	60
Rayman Revolution	58
Ready 2 Rumble Boxing 2	61-62
Silent Scope - US-Import	61-62
Smuggler's Run	57
Super Bust a Move/Super Puzzle Bobble	57
Theme Park World	58
Unreal Tournament - US-Import	57
X-Squad	60

Gamebuster Codes

007 Racing	64
Aztec	64
Blade	64
Box Champions 2001	64
Chicken Run - Hennen Rennen	64
Driver 2 V 1.1	63
Moorhuhn 2 - Die Jagd geht weiter	63
Star Wars:Demolition:	63
The Grinch	63
Tomb Raider V	63
Urban Chaos	63
WWF Smackdown! 2	64

Player's Guide

Final Fantasy IX	65-72
Tomb Raider Die Chronik - Teil 2	73-78

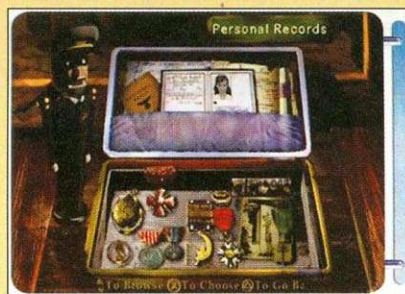
Medal of Honor Underground

Cheat Mode:

Gebt als Code **ENTREZVOUS** ein. Als Bestätigung leuchtet der Screen kurz grün auf. Gebt nun als Code **PORTECLEFS** ein. Hierdurch werden alle Missionen, Multi-Player-Charaktere sowie Secrets im Spiel freigeschaltet.

Abprallende Kugeln:

Gebt im Passwortscreens in den Optionen folgenden Code ein: **RICOCHET**. Benutzt nun den Send Button. Ein grünes Aufleuchten verrät die richtige Eingabe. Im Secret Codes Screen sollte sich nun die Option Bouncing Bullets auftun. Aktiviert ihr diese, prallen sämtliche Geschosse im Spiel von den Wänden ab. Dies allerdings nur in Levels, die bereits durchgespielt wurden.



Unverwundbar:

Geht wie zuvor beschrieben vor und benutzt den Code:

PUISSANCE

Auch hier gilt, dass der Effekt nur in bereits beendeten Levels wirkt.

Vierfache Feuerrate:

Geht wie zuvor beschrieben vor und benutzt den Code:

BALLESVITE

Auch hier gilt, dass der Effekt nur in bereits beendeten Levels wirkt.



Podoski Mode:

Geht wie zuvor beschrieben vor und benutzt den Code:

LATIREUSE

Hierdurch werden One Shot Kills möglich. Auch ein gepanzertes Fahrzeug kann mit einer Faustfeuerwaffe vernichtet werden. Dummerweise besitzen die Gegner auch diese Fähigkeit. Also wäre es schlauer, zuvor den Unverwundbarkeits-Code zu aktivieren. Auch hier gilt, dass der Effekt nur in bereits beendeten Levels wirkt.

Blade

Unendlich Leben:

Gebt folgende Tastenkombination im Hauptmenü ein:

○,○,○,○, L2, L1, R2, R1

alternativ

○, ○, ○, ○, L2, L1, R2, R1.

Betätigt während eines Spiel die Starttaste und aktiviert die Option im Cheat Menü.



Unbegrenzt Munition:

Gebt folgende Tastenkombination im Hauptmenü ein:

○, ○, ○, ○, L2, L1, R2, R1.

alternativ

X, X, X, X, X, O, R1, R2, R2, R1.

Betätigt während eines Spiel die Starttaste und aktiviert die Option im Cheat Menü.



Mike Tyson Boxing

Jimmy Flex und Disco Stadium freischalten:

Wählt den World-Mode und startet eine neue Karriere. Sucht euch irgend-einen Boxer aus. Benutzt als Namen **CLUBFUD** und betätigt die Δ -Taste.

John L. Sullivan and Docks Stadium freischalten:

Wählt den World-Mode und startet eine neue Karriere. Sucht euch irgend-einen Boxer aus. Benutzt als Namen **OLD MAN** und betätigt die Δ -Taste.

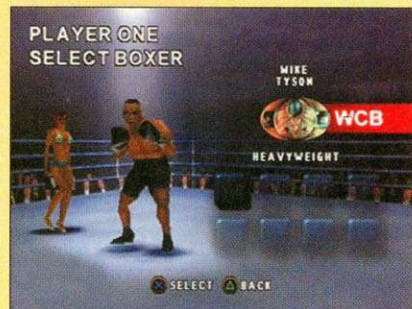


Köpfe der Boxer nach einem Treffer anschwellen lassen:

Wählt den World-Mode und startet eine neue Karriere. Sucht euch irgend-einen Boxer aus. Benutzt als Namen **OUCH** und betätigt die Δ -Taste.

Köpfe der Boxer nach einem Treffer wirbeln lassen:

Wählt den World-Mode und startet eine neue Karriere. Sucht euch irgend-einen Boxer aus. Benutzt als Namen



HURTS und betätigt die Δ -Taste.

Häse der Boxer nach einem Treffer überdehnen:

Wählt den World-Mode und startet eine neue Karriere. Sucht euch irgend-einen Boxer aus. Benutzt als Namen **NECK** und betätigt die Δ -Taste.

Unsichtbare Boxer:

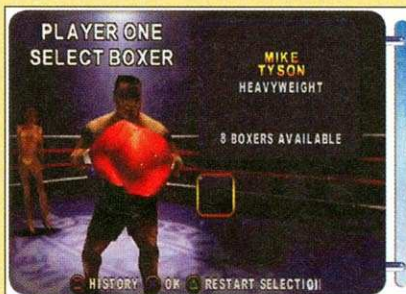
Wählt den World-Mode und startet eine neue Karriere. Sucht euch irgend-einen Boxer aus. Benutzt als Namen **GONE** und betätigt die Δ -Taste.

Kleine Köpfe:

Wählt den World-Mode und startet eine neue Karriere. Sucht euch irgend-einen Boxer aus. Benutzt als Namen **BINGY** und betätigt die Δ -Taste.

Grosse Köpfe:

Wählt den World-Mode und startet eine neue Karriere. Sucht euch irgend-einen Boxer aus. Benutzt als Namen **BONGY** und betätigt die Δ -Taste.



Grosse Hände und Füsse:

Wählt den World-Mode und startet eine neue Karriere. Sucht euch irgend-einen Boxer aus. Benutzt als Namen **STUPID** und betätigt die Δ -Taste.

Cheats wieder abschalten:

Wählt den World-Mode und startet eine neue Karriere. Sucht euch irgend-einen Boxer aus. Benutzt als Namen **NORMAL** und betätigt die Δ -Taste.

Star Trek: Invasion

Level freischalten:

Gebt folgende Tastenkombination im Level-Select-Screen ein:

O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, L1 + R1 + L2 + R2.



Duke Nukem: Land o

Gebt die folgenden Tastenkombinationen jeweils im Cheat-Screen ein.

Alle Waffen:

R2, X, L1, $\square$, R1, O, L2.

Big Head Duke:

$\square$, $\square$, X, O, O, X, $\square$.

Big Head Enemies:

X, X, R1, X, L1, X.

Doppelter Schaden:

$\square$, $\square$, $\square$, O, O, O, X.



FMV-Endsequenz:

O, R2, L1, $\square$, L2, X, R2.

Egoperspektive:

L2, R1, L1, R2, O, X, $\square$.

Volle Rüstung:

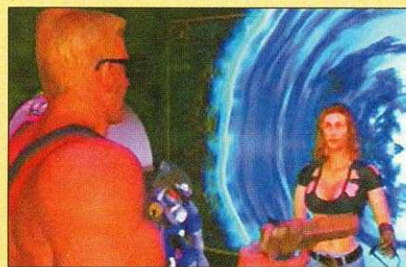
L1, L1, R1, R1, X, X, O, O.

Volles Ego:

R1, R1, O, O, L1, L1, R2.

Unendliche Munition:

L2, O, R2, $\square$, O, L2, R1.



Unverwundbarkeit:

L1, $\square$, O, O, $\square$, L1, L2.

Unsichtbarkeit:

$\square$, X, O, $\square$, X, O, $\square$.

Level Select:

X, $\square$, $\square$, X, $\square$, O.



the Babes

US-Version

Alternatives Ending:

L1, L2, R1, R2, □, □, O, O.

Small Head Enemies:

X, L1, X, R1, X, X.

Kurzzeitige

Unverwundbarkeit:

L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2.



Alle Cheats freischalten:

L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, O, O, O, O, X, X, X, X, □, □, □, □, Select, Select, Select, Select.

Lustige FMV-Sequenzen:

L1, L2, R1, R2, O, O, □, □.

Super Bust a Move/ Super Puzzle Bobble

PlayStation2

Another World:

Gebt im Startscreen mit der Aufforderung „Push Start Button“ folgendes ein:

△, O, O, △.

Bei richtiger Eingabe erscheint ein Icon rechts auf dem Screen.



Bonus Charaktere:

Gebt im Startscreen mit der Aufforderung „Push Start Button“ folgendes ein:

△, O, O, △.

Bei richtiger Eingabe erscheint ein Icon links auf dem Screen.

Unreal Tournament

US-Version

PlayStation2

Vier Spieler ohne Multitab:

Player 1 und 2 werden via Pad normal eingestellt. Weitere Spieler können über USB-Anschluss und Keyboard ins Geschehen eingreifen.



Mini-Gun aus Spieleklassiker:

Haltet im Titelscreen O und Select gedrückt. Gebt nun folgenden Code ein:

O, O, O, O, O, O, O, O, □, △, □, △, Start.

Zollt mit der Waffe id-Software nun Tribut.

Unendlich Energie:

Gebt im Hauptmenü folgendes ein:

O, O, O, O, O, O, O, O, X.

Dead Or Alive2:

PlayStation2



Mehr Bewegung im Spiel:

Je nachdem mit welchem Alter ihr euch selbst ausbebt bringt ihr mehr „Bewegung“ ins Spiel. Welche Art der Bewegung seht ihr sobald ihr mit einem Alter von 99 Jahren antretet.

Tengu freischalten:

Sammelt 10 Sterne im Survival Mode um Tengu freizuschalten. Dieser steht dann, außer im Story Mode zur Verfügung.

Smuggler's Run

PlayStation2

Unsichtbar:

Um euer Fahrzeug für andere (außer der Polizei) unsichtbar zu machen, gebt ihr im Pausenscreen folgendes ein:

R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Gebt ihr den Code nochmals ein, wird er rückgängig gemacht.



Springendes Fahrzeug:

Um euer Fahrzeug ein Fahrverhalten wie beispielsweise auf dem Mond zu spendieren, muss folgender Code im Pause-Screen eingegeben werden:

L1, R1, R1, L2, R2, R2.

Im nächsten Level ist der Code deaktiviert.

Zeit verlangsamen:



Um die Zeit langsamer vergehen zu lassen, muss folgender Code im Pausenscreen eingegeben werden:

R2, L2, L1, R1, O, O, O.

Im nächsten Level ist der Code wieder deaktiviert.

Eternal Ring

PlayStation2

Ultimate Code:

Gebt folgendes im Startscreen ein:

O, X, △, □, □, O, △.



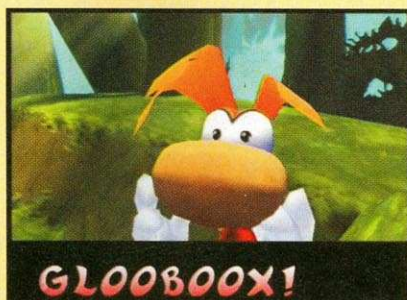
Rayman Revolution

PlayStation2



Zusätzliche Multiplayer Bonus Maps:

Im ersten Level markiert ihr zu Spielbeginn unter den Optionen die Sprache Raymans (Raymanian). Bestätigt diese jedoch nicht. Haltet L1 + R1 gedrückt und gebt folgendes ein:
L2, R2, L2, R2, L2, R2.
Ein zusätzliches Menü, in welchem die 3 Multiplayer Bonus Maps anwählbar sind, erscheint.



Die anderen Cheats:

Ruft in den anderen Leveln die Soundoption auf und selektiert Mute (Stumm). Bestätigt dies jedoch nicht. Haltet L1 + R1 gedrückt und gebt folgendes ein:
L2, R2, L2, R2, L2, R2.
Ein neues Cheat Menü wird daraufhin aktiviert.



Theme Park World

PlayStation2

Umsonst einkaufen:

Gebt folgendes ein während ihr euch im Park befindet:
Achtmal hintereinander O, O, X, O.

Zusätzliche goldene Tickets:

Gebt folgendes ein während ihr euch im Park befindet:
Viermal hintereinander:
O, O, O, O, O, O, O, O, O, O.



Alle Items erforscht:

Gebt folgendes ein, während ihr euch im Park befindet:

Achtmal hintereinander:
O, O, O, O, O, O, O, O.

Damit der Freizeitpark die Besucher begeistert, sind einige **Regeln** zu beachten.



Das Wegesystem

Am besten legt ihr den Pfad ringförmig durch die Anlage an. Somit wird vermieden, dass sich wenig besuchte Sackgassen bilden. Der Weg sollte hierbei immer die doppelte Breite des Cursors haben, da sonst die Besucher nicht an den Clowns vorbeikommen. Achtet darauf, dass ihr genügend Platz für eure Attraktionen zwischen dem Pfad und der Begrenzung des Geländes habt. Besonders für eine Achterbahn benötigt ihr ein großes Stück freien Untergrund.

Die Attraktionen

Baut direkt am Eingang eine Attraktion, bevor ihr den Park öffnet. Somit sind eure Besucher erst einmal beschäftigt und ihr könnt euch weiteren Aufgaben widmen. Stellt die Geräte immer so auf, dass am Eingang ein kleiner Wartebereich ent-



steht. Hier stellen sich die Kinder an und blockieren somit keine anderen Durchgänge. Stellt anfangs keine zu großen Fahrgeschäfte auf, die euch eine Menge Geld kosten. Mit mehreren kleineren Karussells seid ihr für den Anfang besser bedient. Bei den Einstellungen der Geräte solltet ihr darauf achten, dass die Zuverlässigkeit nicht zu weit absinkt. Ansonsten ist die Attraktion ständig kaputt und spielt ihr Geld nicht wieder ein.

Die Finanzen

Um stets genügend Bares in der Kasse zu haben, müssen eure Einnahmen nach oben geschraubt werden. Kurz nach der Öffnung des Parks können die Eintrittspreise locker auf 60 Dollar geschraubt werden.

Die Läden

Um den Hunger und Durst der kleinen Racker stillen zu können, müssen zahlreiche Läden im Park aufgestellt werden. Auch hierbei gibt es einiges zu beachten: Stellt nicht mehrere Stände auf engstem Raum auf. Verteilt die Imbissbuden gut im Park und setzt einen Getränkeladen daneben. Erhöht sofort den Eis-Anteil in den Getränken, um mehr Gewinn zu erwirtschaften. Ebenso kann der Fettanteil bei den Burgern nach oben geschraubt werden.



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen... ✂

Mort the Chicken

Einige „chicke“ Cheats: Um diese zu aktivieren, muss das Hauptmenü aufgerufen werden. Wählt die Optionen, dann Cheat Codes und gebt die entsprechenden Schlüsselwörter ein. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.



CLOUD: Mort hat permanent einen langen Hals.

EGGS: Zu Levelbeginn sind alle möglichen Eier verfügbar. Egal, wie viele Coins im vorherigen Abschnitt gesammelt wurden.

LUNCH: Mort erhält eine zusätzliche Lebensenergieanzeige.



NONECK: Mort nun ohne Hals.

STACKS: Alle Level werden im Level-Select-Screen anwählbar.

BIG: Mort ist permanent im Large-Status.

TOUGH: Mort unverwundbar.

Spec Ops: Stealth Patrol

Unverwundbar:

Gebt als Namen **ROCKSTAR** ein. Aktiviert nun via Starttaste während des Spiels die Invulnerability-Option.

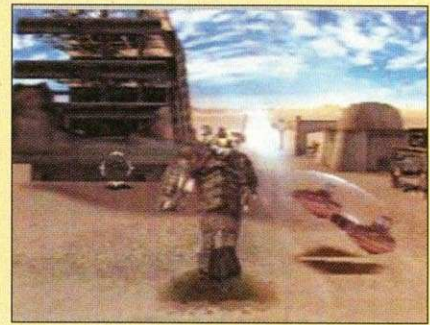
Star Wars: Demolition

play CheatCard page 1

Um der Macht etwas unter die Arme zu greifen gibt es folgenden Trick: Startet das Spiel und geht ins Hauptmenü. Hier werden die Optionen gewählt. Benutzt den Punkt Einstellungen und betätigt die L1- sowie R1-Taste gleichzeitig. Hierdurch wird eine zusätzliche Option namens „Passwort“ aufgerufen. Gebt hier nun die entsprechenden Codes ein:



Unverwundbarkeit:
RAISE_THEM



Alle Charaktere:
WATTO_SHOP

Weniger Anziehungskraft:
LO_GRAV_ON

Slow-Motion-Mode:
LOW_MO_ON

Fast-Mode:
THROTTLEUP

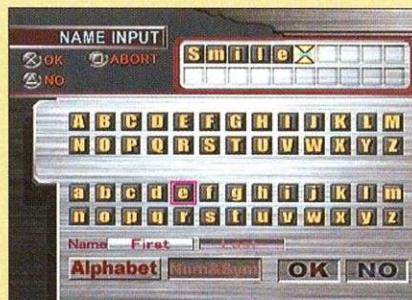
>>>>>

Ultimate Fighting Championship

play CheatCard page 1

Zusätzliche Attribute freischalten:

Startet den Career-Mode und gebt den entsprechenden Vornamen ein. Die Eingabe des Nachnamens ist egal. Die Rückfrage, ob gespeichert werden soll, wird verneint. Beachtet jedoch auch die Groß- und Kleinschreibung. Hierfür solltet ihr die entsprechenden Eigenschaften in den Attributen vorfinden.



John McCarthy (Schiedsrichter)
Attribute:
Big John

Card Girl Attribute:
Smile

Karate Fighter:
Chop

Ninja Fighter:
Sasuke

Pro-Wrestler:
Mask

Kung-Fu Fighter:
Kung-Fu

Kick Boxer:
Punch

Ulti-Man:

Die gleiche Vorgehensweise wie zuvor

>>>>>

✂ CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Star Wars: Demolition

play CheatCard page 2

Noch einige weitere Informationen:

Tamtel Shreej freischalten:

Schliesst das Spiel erfolgreich mit mindestens 10.000 Credits ab. Benutzt



hierbei die Charaktere Boba Fett und Wade Vox. Habt ihr das geschafft, sollte Tamtel Shreej anwählbar sein.

Pugwis freischalten:

Schliesst das Spiel erfolgreich mit min-

destens 10.000 Credits ab. Benutzt hierbei die Charaktere General Otto und Tia & Gia. Hierfür wird Pugwis freigeschaltet.

Wittin freischalten:

Schliesst das Spiel erfolgreich mit mindestens 10.000 Credits ab. Benutzt hierbei die Charaktere Aurra Sing und Quagga. Richtig, dafür gibt es Wittin.

Malakili freischalten:

Schliesst das Spiel erfolgreich mit mindestens 10.000 Credits ab. Benutzt hierbei die Charaktere Tamtel Shreej, Pugwis, und Wittin, um an Malakili zu gelangen.

Boushh, Darth Maul und Lobot freischalten:

Schliesst das Spiel erfolgreich mit mindestens 10.000 Credits ab. Benutzt hierbei die Malakili, um Boushh, Darth Maul und Lobot freizuschalten.

Ultimate Fighting Championship

play CheatCard page 2

genannt. Allerdings wird die Hometown mit **OCTAGON** angegeben.



Sumo Wrestler:

Die gleiche Vorgehensweise wie zuvor genannt. Allerdings wird die Hometown mit **CIRCLE** angegeben.

Street Fighter:

Hometown mit **STREET** angeben.

Amateur Wrestler:

Hometown mit **MAT** angeben.

Bruce Buffer Attribute:

Gewinnt den UFC-Mode mit einem selbst kreierten Kämpfer.

Suitcase Location:

Gewinnt den Championship-Road-Mode mit allen 22 Fightern um zusätzlich die Suitcase Location freizuschalten.



X-Squad

PlayStation2

Alle Waffen:

Haltet während einer Mission Select sowie Start gedrückt. Gebt nun sehr schnell folgende Tastenkombination ein:

X, X, O, X, ○, ○, □.

Zusätzlich wird eine weitere Waffe aktiviert.



Orphen

PlayStation2



Unbegrenzte Energie:

Sobald die Energy knapp wird, solltet ihr in das Spiel-Menü wechseln. Wählt dort die Option Equip aus. Kehrt dann ins Spiel zurück. Und siehe, man glaubt es kaum, mit frischer Energie ist es ein Traum.

Gun Griffon Blaze

US-Version

PlayStation2

Waffenboni:

Gebt als Pilotennamen FEA MASTER! ein. Mexico als Land, und Female als Geschlecht. Hierdurch solltet ihr mit einem Dutzend zusätzlichen Fuel-Air Bombs starten.





CHEAT CARDS

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen... ✂



Silent Scope

PlayStation2

play

CheatCard
page 1

Hidden Mode:

Gebt folgendes im Mode-Selection-Screen ein:

○, ○, ○, □, ○, □, □, △, ○, ○,
○, ○, □, △.

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erfolgt ein Schuß.

Mirror Mode:

Gebt folgendes im Mode-Selection-Screen ein:

○, ○, ○, □, ○, ○, ○, △, ○, ○,
○, ○, ○, ○, □.

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erfolgt ein Schuß.



First Person View:

Gebt folgendes im Mode-Selection-Screen ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○.

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erfolgt ein Schuß.



Als Bestätigung für die richtige Eingabe erfolgt ein Schuß.

Love Mode

(Pinker Screen und herzförmiger Ausschnitt):

Gebt folgendes im Mode-Selection-Screen ein:

○, ○, ○, □, △.

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erfolgt ein Schuß.



>>>>

Turbo Mode:

Gebt folgendes im Mode-Selection-Screen ein:

○, △, ○, □, △, ○, ○, ○, ○, □, △.

Ready 2 Rumble Boxing2

PlayStation2

play

CheatCard
page 1

Dicke Boxer

Drückt im Auswahlbildschirm folgende Tastenkombination:

○, ○, ○, ○, ○, R1, R1, R2.

Als Bestätigung ertönt ein Jingle.

Dünne Boxer

Drückt im Auswahlbildschirm folgende Tastenkombination:

○, ○, ○, ○, ○, R1, R2.

Als Bestätigung ertönt ein Jingle.

Untote Boxer

Drückt im Auswahlbildschirm folgende Tastenkombination:

○, ○, ○, R1, R1, R2.

Als Bestätigung ertönt ein Jingle.

Große Handschuhe

Drückt im Auswahlbildschirm folgende Tastenkombination:

○, ○, ○, ○, R1.

Als Bestätigung ertönt ein Jingle.

Freak E. Deke und Michael Jackson freischalten

Für diese beiden Bonus-Charaktere drückt ihr im Auswahlbildschirm folgende Tastenkombination:

R1 (x 13mal), R2, R1 (x 10mal), R2.

Moves, die die Anleitung nicht verrät (der Boxer steht nach rechts ausgerichtet):



Afro Thunder:

○, ○ + △, □, ○.

□, □, △, △, △.

○/○ + X, △.

Angel „Raging“ Riviera:

○ + □, □, X.

○/○ + X, ○, □.

○/○ + △, □.

„Big“ Willy Johnson:

□, □, △, △.

○, ○, ○ + □, X, ○, X.

○/○ + □ oder ○, ○ + □, □, □,

□, □.

Boris „The Bear“ Knokimov:

□, □, △.

○ + X, △, □.

Butcher Brown:

○, ○ + △, △, △.

△, □, □.

○ + △, □.

Freak E. Deke:

□, △, △, △.

○ + △, □, △.

>>>>

CHEAT CARDS

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Silent Scope

PlayStation2

play

CheatCard
page 2

Night Mode:

Gebt folgendes im Mode-Selection-Screen ein:

○, ○, ○, ○, ○, □, △.

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erfolgt ein Schuß.

No Crosshair:

Gebt folgendes im Mode-Selection-Screen ein:

○, ○, ○, □.

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erfolgt ein Schuß.



No Scope:

Gebt folgendes im Mode-Selection-Screen ein:

○, ○, ○, □, ○, ○, ○, □.

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erfolgt ein Schuß.

No Enemy Cursor (Keine Hinweispfeile):

Gebt folgendes im Mode-Selection-Screen ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○.

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erfolgt ein Schuß.

Ein halbes Leben für 5 Sekunden mehr Spielzeit:

Gebt folgendes im Mode-Selection-Screen ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, X, ○.

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erfolgt ein Schuß.



5 Sekunden Spielzeit für ein halbes Leben:

Gebt folgendes im Mode-Selection-Screen ein:

○, X, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○.

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erfolgt ein Schuß.

100 Challenge Mode:

Schließt alle neun Outdoor Shooting Range Challenges erfolgreich ab, um den 100 Challenges Mode freizuschalten.

Ready 2 Rumble Boxing2

PlayStation2

play

CheatCard
page 2

Freedom Brock:

□, □.

○/○ + □, X, △.

△, ○, ○.



Joey T:

△, □, □.

○/○ + ○, X, △, △.

○, ○ + □, △.

Johnny „Bad“ Blood:

○/○ + ○, □, ○.

○, ○ + △, □.

J.R. Flurry:

○ + □, X, X, □.

○/○ + □, △, X.

△, △.

Lulu Valentine:

□, △, ○, ○.

○, ○ + □, △.

○ + X + ○, ○, △, △, □.

Mama Tua:

□, ○, X.

○, ○ + △, ○, □.

Robox Rese-4:

□, △, △.

○/○ + X, ○, △.

Selene Strike:

□, ○, X.

○, ○ + △, ○, □.

Wild „Stubby“ Corley:

○/○ + ○, □, △, X.

□, △, △.

○, ○ + ○, □, △.

Rocket Samchay:

○/○ + □, △.

□, □, △, □.

Michael Jackson:

□, □, △.

G.C. Thunder:

□, □, △, ○.

○ + X + ○, □, △, □.

X, ○, ○.

Jet „Iron“ Chin:

○/○, □, △, X, △.

○ + □, □, □.

○, ○ + □, X, △.



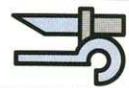
FINAL FANTASY IX

Ist das Monster zu mächtig oder die Wunde zu groß? Keine Panik, denn Abhilfe schafft in jedem Fall der passende Gegenstand. Welches Utensil für welchen Zweck das geeignetste ist, welche Rüstung im Kampf Vorteile verschafft und welche Abilities ein Charakter lernen kann, entnehmt ihr einfach den folgenden Tabellen. Alle weiteren Fragen beantwortet das offizielle Lösungsbuch zu „Final Fantasy IX“ – ab Februar überall erhältlich, wo es PlayStation-Spiele gibt!

180 Seiten geballte Information: Neben den umfangreichen Item-Tabellen – die wir exklusiv auf den folgenden Seiten veröffentlichen – erwartet euch ein ausführlicher Lösungsweg, der jedes noch so kleines Geheimnis aufdeckt. Strategien für jeden Endgegner, Infos zu den Charakteren und Erklärungen zu allen Mini-Spielen runden das informative Werk ab.



Waffen und Wurfgeschosse



Kaufpreis: Soviel Gil musst Du in einem Geschäft für diese Waffe bezahlen. Ist der Preis blau gefärbt, kannst Du die Waffe nur in einer Schmiede herstellen. Fehlt hingegen eine Preisangabe, lässt sich die Waffe weder kaufen noch herstellen – sie muss gefunden werden.

Verkaufspreis: Veräußerst Du die Waffe, bringt Dir das Gil ein.

Abilities: Rüstest Du einen Charakter mit dieser Waffe aus, können die genannten Abilities erlernt werden. Beachte jedoch, dass nicht jede Ability von allen Charakteren erlernt werden kann.

Waffenstärke (Angriff): Die Stärke dieser Waffe; je höher der Wert, desto mehr Schaden richtet sie beim Gegner an.

Fügt folgende Statusveränderung zu: Triffst Du mit dieser Waffe einen Gegner, verfällt er vielleicht in den angegebenen Status – sofern er nicht immun gegen diesen Effekt ist. Beachte, dass hierfür die Ability „Hau’ den Lukas“ aktiviert sein muss.

Bemerkung: Weitere Infos zur Waffe entnimmst Du dieser Spalte.

WAFFEN VON ZIDANE		KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	ABILITIES	WAFFENSTÄRKE (ANGRIFF)	FÜGT FOLGENDE STATUS-VERÄNDERUNG ZU	BEMERKUNG
	AURORA	300	650	Augen auf!, Kavalier	21	Schweigen	-
	DETONATOR	1.000	1.400	777, Seelwanderung	31	Konfus	-
	DOLCH	320	160	Und Tschüß...	12	-	-
	ENGELSSCHWINGE	9.000	3.500	Räuberseele	44	Konfus	-
	GLADIUS	2.300	1.150	777, Nervensäge	30	Gemach	-
	LINKHANDDOLCH	6.000	3.000	Und Tschüß...	42	-	-
	MASAMUNE	16.000	6.500	Seelwanderung	62	Todesurteil	Gibt den Bonus: Zauber +2
	MITHRILDOLCH	950	475	Arsène Lupin	18	-	-
	ORGANIK	700	850	Schwertseele	24	Blind	-
	ORIHALCON	17.000	8.500	Räuberauge	71	-	Gibt den Bonus: Gewandtheit +2
	RICHTSCHWERT	-	15.000	777, Räuberseele	86	Wicht	-
	RUNENKLINGE	2.000	1.900	777	37	Gift	-
	SARGATANAS	12.000	4.750	Nervensäge	53	Stein	-
	SILENQUEDEA	500	250	Räuberauge, Und Tschüß...	14	Schweigen	-
	ULTIMAWAFFE	-	20.000	Und Tschüß...	100	Schlaf	-
WAFFEN VON VIVI							
	ACHTKANT	4.500	2.250	Blitzga, Eisga, Feuga	29	Neurose	Absorbiert Wasser und Wind-Attacken. Die eigenen Wasser-Angriffe werden verstärkt.
	DONNERSTOCK	1.200	600	Blitzra, Gift	16	-	Angriffs-Element: Donner
	FEUERSTOCK	1.100	550	Feura, Schlaf	16	-	Angriffs-Element: Hitze
	GLETSCHERSTOCK	980	490	Eisra, Gemach	16	-	Angriffs-Element: Kälte
	KRONOSTOCK	-	5.000	Todestribunal	35	Wicht	-
	MAGIERSTOCK	6.000	3.000	Esprit, Meteo	32	Schweigen	-
	OGERSTOCK	2.400	1.200	Bio, Saugen, Stop	23	Gemach	-
	ZAUBERSTOCK	320	160	Feuer	12	-	-
	ZYPRESSTOCK	3.200	1.600	Gravitas, Komet, Stonehenge	27	Konfus	-



WAFFEN VON STEINER		KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	ABILITIES	WAFFENSTÄRKE (ANGRIFF)	FÜGT.FOLGENDE STATUS- VERÄNDERUNG ZU	BEMERKUNG
	DUSSACK	-	950	Dämonenklinge	24	-	Eigene HP werden um den zugefügten Schadenswert geheilt
	EXKALIBUR	-	9.500	Atomisator	77	-	Angriffs-Element: Himmel
	EXKALIBUR II	-	19.500	Atomisator, Exekutionsschlag, Kraftklinge	108	-	Angriffs-Element: Himmel
	FALCHION	660	330	Kraftklinge	16	-	-
	FEGEFEUER	5.190	2.595	Miragen	46	Glut	Angriffs-Element: Hitze
	GENESIS	14.000	7.000	Exekutionsschlag	74	Schlaf	-
	KARBONADOS	4.700	2.350	Schockbolzen	42	-	-
	KORALLSCHWERT	4.000	2.000	Sturmangriff	38	-	Angriffs-Element: Donner
	MALCHUS	330	165	Bestientöter	12	-	-
	MITHRILSCHWERT	1.300	650	Trisaster	20	-	-
	MYSTICA	9.340	4.670	Donnerklinge	65	-	Halbiert den Schaden von Kälte- und Donner-Attacken. Gibt den Bonus: Wille +1
	POLARIS	3.780	1.890	Mentalpha	35	Frost	Angriffs-Element: Kälte
	RAGNAROK	-	14.500	Donnerklinge, Schocker	87	Gemach	-
	RUNENSWERT	8.900	4.450	Todesklinge	57	Blind	-
WAFFEN VON GARNET/LILI							
	ASURARUTE	3.180	1.590	Konfus, Silentium, Wicht	27	-	Angriffs-Element: Himmel
	DRUIDENSTAB	400	200	Analyse, Antidot	13	-	Angriffs-Element: Wind
	MAGIERRUTE	3.990	1.995	Protes, Shell, Vigra	31	-	-
	MEERESRUTE	-	5.140	Engel, Vigra	36	-	-
	MITHRILRUTE	560	280	Engel, Shell, Silentium	14	-	-
	MITHRILSTAB	2.250	1.125	Protes, Reflek, Shell	23	-	Angriffs-Element: Wind
	MULTISTAB	750	375	Blende, Perseus, Shell	17	-	Gibt den Bonus: Zauber +1
	PRIESTERSTAB	11.000	4.000	Silentium, Stärke	35	-	Angriffs-Element: Wind
	RUTE	260	130	Antidot, Protes, Vita	11	-	-
	STERNENRUTE	760	380	Ability Up, Levitas, Reflek	14	-	Halbiert den Schaden von Schatten-Angriffen. Gibt den Bonus: Wille +2
	WEISENSTAB	-	2.900	Anti-Z	45	-	Angriffs-Element: Wind
	WÜNSCHELRUTE	1.770	885	Engel, Lindern, Vita	23	-	HP-Heilung des Ziels.
	ZAUBERSTAB	1.350	675	Tobsucht, Vita, Wicht	27	-	Angriffs-Element: Wind, verstärkt die eigenen Himmel-Angriffe
WAFFEN VON QUINA							
	BISTROGABEL	10.300	5.150	Vollmond	68	Schlaf	-
	GABEL	1.100	550	Vollmond	21	-	-
	GASTROGABEL	-	6.650	Vollmond	77	Stop	-
	MISTGABEL	3.100	1.550	Vollmond	34	Stein	-
	MITHRILGABEL	4.700	2.350	Vollmond	42	-	-
	SILBERGABEL	7.400	3.700	Vollmond	53	Gemach	-
WAFFEN VON FREIA							
	DRACHENTÖTER	-	11.750	Plasmadrache	77	-	-
	DREIZACK	3.580	1.790	Lunas Zorn	37	Blind	-
	HEILIGENPIKE	11.000	5.500	Drakogramm, Fafnirs Wind	62	-	Angriffs-Element: Himmel
	JAGDSPEER	-	880	Drachentöter	18	-	-
	JAGDSPIß	4.700	2.350	Drachenviper	42	Stop	-
	KAINSLANZE	-	7.500	Drachenglorie, Drakogramm, Schneedrache	71	Konfus	-
	MITHRILSPEER	1.100	550	Fafnirs Wind	20	-	-
	OBELISKLANZE	6.000	3.000	Angriffsvorteil, Drachenglorie	52	Stein	-
	PARTISANE	1.600	800	Drachenmegäre, Vollmond	25	-	-
	POLARLANZE	2.430	1.215	Schneedrache	31	Frost	Angriffs-Element: Kälte

FINAL

WAFFEN VON EIKO		KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	ABILITIES	WAFFENSTÄRKE (ANGRIFF)	FÜGT FOLGENDE STATUS-VERÄNDERUNG ZU	BEMERKUNG
	DRUIDENSTAB	400	200	Analyse, Antidot	13	-	Angriffs-Element: Wind
	ELFENFLÖTE	4.500	2.250	Hast, Medica, Regena	24	-	-
	ENGELSFLÖTE	-	4.150	Medica, Sanctus, Vigra	33	-	-
	GOLEMSFLÖTE	2.700	1.350	Engel, Immer Regena, Vitra	17	-	-
	HAMELFLÖTE	5.700	2.850	Juwel, Stärke, Vigra	27	-	-
	LAMIAFLÖTE	3.800	1.900	Levitas, Perseus, Silentium	21	-	-
	MITHRILSTAB	2.250	1.125	Protes, Reflek, Shell	23	-	Angriffs-Element: Wind
	MULTISTAB	750	375	Blende, Perseus, Shell	17	-	Gibt den Bonus: Zauber +1
	PRIESTERSTAB	11.000	4.000	Silentium, Stärke	35	-	Angriffs-Element: Wind
	SELENEFLÖTE	7.000	3.500	Anti-Z, Erzengel, Medica	30	-	Angriffs-Element: Wind
	WEISENSTAB	-	2.900	Anti-Z	45	-	Angriffs-Element: Wind
	ZAUBERSTAB	1.350	675	Tobsucht, Wicht, Vita	27	-	Angriffs-Element: Wind, verstärkt die eigenen Himmel-Angriffe
WAFFEN VON MAHAGON		KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	ABILITIES	WAFFENSTÄRKE (ANGRIFF)	FÜGT FOLGENDE STATUS-VERÄNDERUNG ZU	BEMERKUNG
	CÄSARKRALLE	8.000	4.000	Aurae, Konter	45	Toxitus	-
	DRACHENTATZE	-	5.180	Konter, Mahagomeha	53	-	Angriffs-Element: Wasser
	DUELLKRALLE	16.000	10.750	Aurae, Konter, Mahagomeha	79	Tobsucht	-
	ERINNYENKRALLE	16.000	8.000	Gravitonfaust, Konter	70	Todesurteil	-
	GIFTKRALLE	5.000	2.500	Almosen, Konter	33	Gift	-
	KATZENKRALLE	4.000	2.000	Chakra, Konter	23	-	-
	MITHRILKRALLE	6.500	3.250	Konter, Fluch	39	-	-
	RUNENKRALLE	-	14.400	Almosen, Gravitonfaust, Reanimation	83	Blind	-
	TIGERKRALLE	13.500	6.750	Konter, Reanimation	62	-	-
	VAYUS KRALLE	18.000	9.000	Fluch, Gravitsynkope, Konter	75	Neurose	Angriffs-Element: Wind

WURFGE- SCHOSS	KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	WAFFENSTÄRKE (ANGRIFF)	BEMERKUNG
DUNKELSCHWEIF	-	1.500	64	Mahagon kann diesen Gegenstand im Kampf als Wurf-Waffe verwenden.
MORGENSCHNEI	500	250	36	Mahagon kann diesen Gegenstand im Kampf als Wurf-Waffe verwenden.
VOLLMONDRING	200	100	25	Mahagon kann diesen Gegenstand im Kampf als Wurf-Waffe verwenden.

Hüte und Helme



Kaufpreis: Soviel Gil muss in einem Geschäft für die Kopfbedeckung bezahlt werden. Ist der Preis blau gefärbt, lässt sie sich nur in einer Schmiede herstellen. Fehlt die Preisangabe, muss er gefunden werden.

Verkaufspreis: Veräußerst Du die Kopfbedeckung bekommst Du Gil.

Abilities: Rüstest Du einen Charakter mit diesem Hut bzw. Helm aus, können die genannten Abilities erlernt werden. Beachte jedoch, dass nicht jede Ability von allen Charakteren erlernt werden kann.

Bonus Abwehr: Der Abwehr-Wert des Trägers verbessert sich um die angegebene Punktzahl.

Bonus Reflex: Der Reflex-Wert des Trägers erhöht sich um die genannte

Punktzahl.

Bonus Z-Abwehr: Die Z-Abwehr des Trägers verändert sich um den angegebenen Wert.

Bonus Z-Reflex: Der Z-Reflex des Trägers verändert sich um den genannten Wert.

Weitere Boni: Optimiert der Hut oder Helm weitere Werte, ist es in dieser Spalte angeben.

Bemerkung: Weitere Infos zur Kopfbedeckung entnimmst Du dieser Spalte.

Charaktere: Ein Kreuz in der Spalte des jeweiligen Charakters zeigt, dass der Gegenstand von ihm angelegt werden kann.



HUT		KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	ABILITIES	BONUS ABWEHR					BEMERKUNG								
					BONUS ABWEHR	BONUS REFLEX	BONUS Z-ABWEHR	BONUS Z-REFLEX	WEITERE BONI									
HUT	ADAMANS HUT	6.100	3.050	HP+20%, Pokerherz	+3	-	+33	-	-	Donner-Angriffe werden aufgehoben.	X	X		X	X		X	X
	BALLONMÜTZE	20.000	6.500	Felsenfest, Götterspeise	-	-	+51	-	-	Erde-Angriffe werden aufgehoben.	X	X		X	X		X	X
	BASKENMÜTZE	2.180	1.090	Ability Up, Felsenfest	-	-	+23	-	Gewandheit +1, Stärke +1	-	X	X		X	X		X	X
	BIRETT	-	4.150	Insomnia, Thermometer	-	-	+39	-	Zauber +1, Wille +2	-		X		X	X		X	
	BLITZKAPPE	5.200	2.600	Auge um Auge, Bestientöter	-	+2	+37	-	Gewandheit +1	Eigene Donner- und Himmel-Angriffe werden verstärkt.	X	X		X			X	X
	CHAKRABAND	1.500	750	Gift und Galle, HP+20%	+1	-	+19	-	Zauber +1, Wille +1	-	X	X		X	X		X	X
	FEDERHUT	200	100	Es werde Licht, Hau' den Lukas	-	-	+7	-	Wille +1	Eigene Wind-Angriffe werden verstärkt.	X	X		X	X		X	
	FILZHUT	400	200	Gemach	-	-	+10	-	-	Eigene Kälte-Angriffe werden verstärkt.	X	X		X	X		X	
	GOLDKÄPPCHEN	3.700	1.850	Immer Regena, Urschrei	-	-	+32	+2	Zauber +1	Eigene Wasser-Angriffe werden verstärkt.	X	X		X	X		X	X
	GOLDMASKE	15.000	6.000	Adrenalin, Energieschub	+2	-	+47	-	-	Halbiert den Schaden von Erde-Angriffen, eigene Wasser-Angriffe werden verstärkt.	X	X		X	X		X	X
	HYPNOSEMÜTZE	4.400	2.200	Kannibale, Konterzauber	+1	-	+35	-	-	Wind-Angriffe werden aufgehoben	X	X		X	X		X	X
	KAPUZE	2.550	1.275	Adrenalin, Tod, Wilhelm Tell	-	-	+27	-	-	Halbiert den Schaden von Hitze-, Donner- und Wasser-Angriffen.	X	X		X	X		X	
	KOPFTUCH	1.200	600	Hau' den Lukas, Pokerherz	-	-	+17	-	Stärke +1	Eigene Erde-Angriffe werden verstärkt.	X	X		X	X		X	X
	LAMIAS TIARA	800	400	Felsenfest, Konfus, Levitas	-	-	+17	-	Zauber +1, Wille +1	Halbiert den Schaden von Wind-Angriffen.	X	X		X	X		X	
	LEDERHUT	150	75	Feuer	-	-	+6	-	-	-	X	X		X	X		X	X
	MAGIERHUT	600	300	Feura, Urschrei	-	-	+14	-	Zauber +1	Eigene Himmel- und Schatten-Angriffe werden verstärkt.	X		X	X		X		
	MIKOSHIHUT	1.000	500	Es werde Licht, Konter, Weihrauch	+1	-	+16	-	Stärke +1	-	X	X		X	X		X	X
	ROTKÄPPCHEN	3.000	1.500	Bodyguard, Stärkebonus	+1	-	+26	-	-	Eigene Hitze-Angriffe werden verstärkt.	X	X		X	X		X	X
	SCHATTENHUT	1.800	900	Götterspeise, Vollmond	-	-	+21	-	-	Kälte-Angriffe werden aufgehoben.	X	X		X	X		X	X
	SCHILFMÜTZE	7.100	3.550	777, Lehre der Ninja, Überfallen	-	+3	+38	-	Gewandheit +2	-	X							
	STIRNBAND	500	250	Insomnia, Kannibale	-	+2	+12	-	Gewandheit +1, Wille +1	-	X	X		X	X		X	X
	STROHHUT	-	750	-	-	-	-	-	-	Schwach gegen Hitze-, Kälte-, Donner-, Erde-, Wasser-, Wind-, Himmel- und Schatten-Angriffe	X	X	X	X	X	X	X	X
	XUTHUS' HUT	330	165	Weihrauch	+2	-	+6	-	-	Halbiert den Schaden von Wasser-Angriffen.	X	X		X	X		X	X
	ZIPFELMÜTZE	260	130	Protes	-	-	+9	-	Stärke +1	-	X	X		X	X		X	

HELM	HELM		KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	ABILITIES	BONUS ABWEHR	BONUS Z-ABWEHR	WEITERE BONI	BEMERKUNG	STEINER	FREIA	
	Barbuta		600	300	Drachentöter, Holzauge	-	+9	Wille +2	-		X	X
	Bronzehelm		330	165	Pestizid	-	+6	-	-	Halbiert den Schaden von Wasser-Angriffen.	X	X
	Diamanthelm		3.000	1.500	Insomnia, Wilhelm Tell	-	+20	Wille +1	-		X	X
	Eisenhelm		450	225	Es werde Licht, Level Up	-	+7	Wille +1	-		X	X
	Genjihelm		-	1	HP+20%	+2	+29	Zauber +2	-		X	X
	Goldhelm		1.800	900	Fafnirs Wind, Felsenfest, Mentalpha	-	+13	Zauber +1	-		X	X
	Kaiserhelm		7.120	3.560	Auge um Auge	-	+26	Stärke +1, Zauber +1	-		X	X
	Latexhelm		250	125	Kraftklinge	-	+5	-	-	Halbiert den Schaden von Donner-Angriffen.	X	X
	Mithrilhelm		1.000	500	Gift und Galle, Insomnia	-	+11	Wille +1	-	Eigene Himmel-Angriffe werden verstärkt.	X	X
Platinhelm	4.600	2.300	Herz aus Stein, Penizillin	-	+23	-	-	Halbiert den Schaden von Kälte-Angriffen.	X	X		
Spangenhelm	2.200	1.100	Exorzismus, Stärkebonus	-	+16	Stärke +1	-		X	X		
Stechhelm	20.000	7.000	Vollmond	-	+33	Gewandheit +1	-		X	X		



RÜSTUNG	RÜSTUNG	KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	ABILITIES	BONUS ABWEHR	BONUS REFLEX	BONUS Z-ABWEHR	BONUS Z-REFLEX	WEITERE BONI	BEMERKUNG	STEINER	FREIA
RÜSTUNG	BLECHRÜSTUNG	50.000	10	-	+62	+32	+27	+17	-	-	X	
	BRONZERÜSTUNG	650	325	Tontauben	+9	-	-	-	-	Halbiert den Schaden von Wind-Angriffen.	X	X
	DÄMONHARNISCH	5.900	2.950	Vollmond	+27	-	-	-	-	Schatten-Angriffe werden absorbiert, eigene Schatten-Angriffe werden verstärkt.	X	X
	DRAKOPANZER	14.000	7.000	Hochsprung	+42	-	-	-	Stärke +1, Zauber +1	-		X
	EDELRÜSTUNG	8.800	4.400	Ability Up	+33	-	+2	-	Stärke +1, Zauber +1	-	X	X
	GENJI-RÜSTUNG	-	1	Thermometer, Wilhelm Tell	+45	-	+1	-	Zauber +2	-	X	X
	GOLDRÜSTUNG	2.950	1.475	Herz aus Stein	+19	-	-	-	Zauber +1	-	X	X
	KARABINIERE	12.300	6.150	Immer Regena	+39	-	+1	-	Gewandheit +1, Wille +1	-	X	X
	KETTENHEMD	1.200	600	HP+10%, Tontauben	+12	-	-	-	-	Halbiert den Schaden von Erde-Angriffen.	X	X
	KRIEGERRÜSTUNG	-	11.300	HP+20%	+54	-	-	-	Wille +3	-	X	
	MITHRILRÜSTUNG	1.830	915	Bodyguard, Götterspeise	+15	-	-	-	-	Halbiert den Schaden von Wasser-Angriffen.	X	X
	PLATINRÜSTUNG	10.500	5.250	Bestientöter	+36	-	-	-	-	Kälte-Angriffe werden aufgehoben.	X	X
	PLATTENPANZER	2.320	1.160	Adrenalin, Weihrauch	+17	-	+1	-	Wille +1	-	X	X
	RIETERRÜSTUNG	45.000	14.000	Apotheker, Penizillin	+59	-	-	-	Stärke +1	Halbiert den Schaden von Schatten-Angriffen.	X	X
	STAHLRÜSTUNG	4.300	2.150	Dösen	+23	-	+5	-	-	Halbiert den Schaden von Hitze-, Kälte- und Donner-Angriffen.	X	X
	ZAUBERKÜRASS	800	400	Bodyguard	+10	-	-	-	Zauber +1	-	X	X

Edelsteine und Accessoires



Kaufpreis: Soviel Gil musst Du in einem Geschäft für das Kleinod bezahlen. Ist der Preis blau gefärbt, kannst Du den Edelstein oder das Accessoire nur in einer Schmiede herstellen.

Verkaufspreis: Veräußerst Du den Gegenstand, winkt diese Summe Gil.

Abilities: Der Träger des Gegenstands kann die genannten Abilities erlernen – sofern dieser hierzu in der Lage ist.

Bonus Abwehr: Der Abwehr-Wert erhöht sich um diese Punktzahl.

Bonus Reflex: Der Reflex-Wert erhöht sich um diese Punktzahl.

Bonus Z-Abwehr: Die Z-Abwehr verändert sich um diesen Wert.

Bonus Z-Reflex: Der Z-Reflex verändert sich um den genannten Wert.

Weitere Boni: Optimiert das Item weitere Werte, ist dies hier angeben.

Bemerkung: Weitere Infos entnimmst Du dieser Spalte.

Charaktere: Ein Kreuz in der Spalte des jeweiligen Charakters zeigt, dass der Gegenstand von ihm angelegt werden kann.

EDELSTEINE	EDELSTEINE	KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS	ABILITIES	BEMERKUNG	ZIDANE	VIVI	STEINER	GARNET/LI	QUINA	FREIA	EIKO	MAHAGON
EDELSTEINE	AMETHYST	200	1	Athmos, Gravitas	HP-Heilung um Gesamtzahl von Amethyst x 20. Einsatz nur während des Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X
	AQUAMARIN	-	1	HP+10%, Leviathan	HP-Heilung um Gesamtzahl von Aquamarin x 28. Einsatz nur während des Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X
	DIAMANT	-	1	Dösen, Thermometer	HP-Heilung um Gesamtzahl von Diamant x 36. Einsatz nur während des Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X
	DUNKELKRISTALL	-	1	Odin	Das anvisierte Ziel nimmt einen Schaden von 9.999 Punkten hin.	X	X	X	X	X	X	X	X
	EMERALD	-	1	Hast, MP+10%, Schneedrache	HP-Heilung um Gesamtzahl von Emerald x 44. Einsatz nur während des Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X
	GARNET	350	1	Bahamut, Lindern	HP-Heilung um Gesamtzahl von Garnet x 12. Einsatz nur während des Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X
	LAPISLAZULI	400	1	Ability Up, Wilhelm Tell	HP-Heilung um Gesamtzahl von Lapislazuli x 100. Einsatz nur während eines Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X
	MONDSPLITTER	-	1	Bestientöter, Shell	HP-Heilung um Gesamtzahl von Mondsplitter x 52. Einsatz nur während des Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X
	OPAL	100	1	Eisra, Shiva	HP-Heilung um Gesamtzahl von Opal x 84. Einsatz nur während des Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X
	PERIDOT	100	1	Blitzra, Ramuh	HP-Heilung um Gesamtzahl von Peridot x 68. Einsatz nur während des Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X
	RUBIN	-	1	Karfunkel, Reflek	HP-Heilung um Gesamtzahl von Rubin x 60. Einsatz nur während des Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X
	SAPHIR	200	1	Fenrir, Vollmond	HP-Heilung um Gesamtzahl von Saphir x 76. Einsatz nur während des Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X
	TOPAS	100	1	Feura, Ifrit	HP-Heilung um Gesamtzahl von Topas x 92. Einsatz nur während des Kampfes.	X	X	X	X	X	X	X	X



ACCESSOIRES			ABILITIES					BEMERKUNG								
	KAUFPREIS	VERKAUFSPREIS		BONUS ABWEHR	BONUS REFLEX	BONUS Z-ABWEHR	WEITERE BONI		ZIDANE	VIVI	STEINER	GARNET/LLI	QUINA	FREIA	EIKO	MAHAGON
BARETT	1.800	3.500	Apotheker, Pokerherz, Vitra	-	-	+1	-	Stärke +3, Zauber +1, Wille +1	Eigene Kälte-Angriffe werden verstärkt.			X	X	X		
DUFT DER WEISEN	-	1	Walküre	-	+4	-	-	Stärke +2	Eigene Schatten-Angriffe werden verstärkt, schwach gegen Himmel-Altacken.				X	X	X	
EDELPERLE	5.000	2.000	Anti-Reflek, Level Up, Urschrei	-	-	-	+4	Zauber +2, Wille +4	Halbiert den Schaden von Himmel-Angriffen, eigene Wasser-Angriffe werden verstärkt.	X	X	X				
EIFERSPLITTER	25.000	1	Anfeuern	-	+5	+1	-	Stärke +2, Zauber +2	Himmel- und Schatten-Angriffe werden absorbiert.	X	X	X	X	X	X	X
EIFERSTEIN	50.000	25.000	Arche	+1	-	+2	-	Gewandheit +1, Zauber +1	-	X	X	X	X	X	X	X
ELFENOHRING	3.200	3.000	Level Up, Regena, Thermometer	-	+4	-	+2	Wille +2	Eigene Wind-Angriffe werden verstärkt	X	X	X	X	X	X	X
ENGELSOHRING	8.000	10.000	Fafnirs Wind, Immer Regena, MP+20%	+2	-	-	-	Stärke +2	Eigene Himmel-Angriffe werden verstärkt.		X		X	X		
FEDERSTIEFEL	4.000	3.000	Immer Levitas, Levitas, Wicht	-	+3	-	-	-	Erde-Angriffe werden absorbiert.	X	X	X	X	X	X	X
FLAMMENRING	24.000	18.000	Doppel-Reflek, Konzentrieren, Level Up	+1	+2	+3	+2	Zauber +1	Hitze-Angriffe werden absorbiert.	X	X	X	X	X	X	X
FUßKETTE	4.000	1.600	Adrenalin, Konter, Lindern	-	+5	-	-	Zauber +3, Wille +1	-			X		X	X	X
GEMINISTIEFEL	900	2.000	Holzauge, HP+10%, Und Tschüß...	-	+2	-	-	Stärke +1	Eigene Erde-Angriffe werden verstärkt.	X	X	X	X	X	X	X
GOLDSCHAL	1.300	2.000	Auto-Potion, Geld und Leben, Shell	-	+2	+1	-	Zauber +2	Halbiert den Schaden von Wind-Angriffen, eigene Schatten-Angriffe werden verstärkt.	X	X	X	X	X	X	X
HAARBAND	-	1	Ability Up, Madhin, Mogus Amulett	+1	+5	+1	+4	Stärke +1, Zauber +3, Wille +1	Wasser- und Wind-Angriffe werden absorbiert. Halbiert den Schaden von Hitze-, Kälte-, Donner- und Himmel-Angriffen.	X	X	X	X	X	X	X
HALSTUCH	400	900	Habgier, Tontauben, Wennschon...	-	-	+1	-	Stärke +2	-	X	X	X	X	X	X	X
HERMESSTIEFEL	12.000	16.500	Auto-Potion, Hast, Immer Hast	-	+4	-	+4	Gewandheit +2	-	X	X	X	X	X	X	X
KATYUSHA	1.000	1.500	Ability Up, Engel, Es werde Licht	-	-	+1	-	Gewandheit +1, Zauber +2, Wille +1	Eigene Hitze-Angriffe werden verstärkt.				X	X	X	
KORALLENRING	1.200	2.000	Drachennegäre, Insomnia, Kannibale	-	-	-	+3	Wille +2	Donner-Angriffe werden absorbiert.	X	X	X	X	X	X	X
KRAFTGÜRTEL	2.000	3.500	Feura, Konter, Stärkebonus	+2	-	-	-	Stärke +3	-	X	X	X	X	X	X	X
KRISTALLSCHILD	500	800	Blitz, Gift und Galle, Hau' den Lukas	-	-	-	+5	Stärke +1, Zauber +1, Wille +2	-	X	X	X	X	X	X	X
MADAINSCHILD	3.000	3.750	Apotheker, Mogus Amulett, Thermometer	-	-	+2	-	Wille +2	Kälte-Angriffe werden absorbiert.	X	X	X	X	X	X	X
ODEUR	-	1	Immer Regena	-	-	+1	+3	Zauber +1	Eigene Himmel-Angriffe werden verstärkt, schwach gegen Schatten-Altacken.				X	X	X	
PROTEKTRING	40.000	20.000	Lehre der Ninja, MP 50%, Zauber-neutrum	+2	+4	+3	+6	Wille +1	Alle elementaren Angriffe werden halbiert.	X	X	X	X	X	X	X
REFLEKTRING	7.000	3.500	Dösen, Immer Reflek, Reflek	-	-	+1	-	Stärke +1, Zauber +1	Schwach gegen Hitze-, Kälte- und Donner-Angriffe.	X	X	X	X	X	X	X
REINKARNATRING	7.000	5.000	Engel, Segen, Reanimation	-	-	+2	-	Wille +4	Eigene Himmel-Angriffe werden verstärkt.	X	X	X	X	X	X	X
SANDALEN	-	600	-	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X	X
SCHWARZGURT	4.000	5.500	Bestientöter, Gravitas, HP+20%	+1	-	-	-	Stärke +2, Wille +2	Eigene Wind-Angriffe werden verstärkt.	X	X	X	X	X	X	X
SCHWURRING	6.000	4.500	Leckerbissen, Penizillin, Zauberneutrum	-	+3	-	-	Stärke +2	-	X	X	X	X	X	X	X
SPRINGERSTIEFEL	6.500	10.500	Angriffsvorteil, HP+20%, Stärkebonus	+2	-	+1	-	Stärke +2	-	X	X	X	X	X	X	X
URIEL	3.500	5.000	Auto-Potion, Level Up, MP+10%	+1	-	+1	-	Stärke +1, Zauber +2, Wille +1	Eigene Donner-Angriffe werden verstärkt.			X		X	X	
WÜSTENSTIEFEL	300	750	Analyse, Geld und Leben, Protes	-	+2	-	-	Zauber +1, Wille +1	Halbiert den Schaden von Erde-Angriffen, schwach gegen Wasser-Altacken.	X	X	X	X	X	X	X
ZAUBERSTIEFEL	1.500	3.750	Blende, Felsenfest, MP+10%	-	-	-	+6	Zauber +2	-	X	X	X	X	X	X	X



TOMB RAIDER DIE CHRONIK

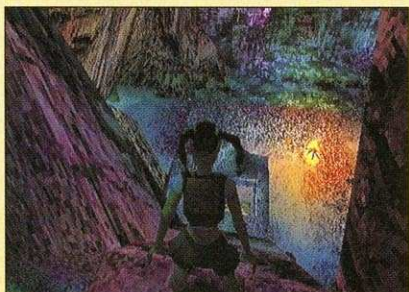
Frank Emmerling

Wie versprochen, präsentieren wir euch in dieser Ausgabe den letzten Teil des einfachsten Lösungsweges, damit ihr Laras letztes und größtes Abenteuer auf der Psone heil übersteht.



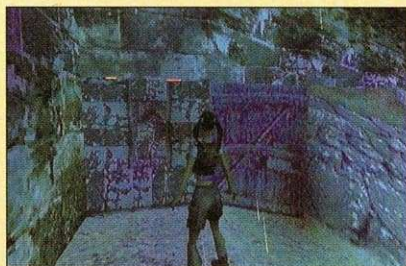
8. Galgenbaum

Weiter geht es auf einer gespenstischen Insel. Lauft vor bis zum Rand der Schlucht. Unter euch erspäht ihr eine Plattform, die bis zur gegenüberliegenden Felswand reicht. Springt mit Anlauf auf sie hinab und hangelt euch nach links um die Ecke. Lasst euch auf die Schräge fallen und dreht euch nach rechts. Nach dem Sprung hangelt ihr euch rechts um den Felsen herum, bis ihr unter euch eine Öffnung erspäht. Klettert hinein und folgt dem rechten Pfad. Ihr erspäht eine natürliche Steinbrücke. An deren Unterseite hangelt Lara in die Felsöffnung in der Steilwand. Folgt dem Pfad. In der folgenden Cut-Szene erfahrt ihr eure Mission: Findet das versteinerte Herz eines verfluchten Geistes. Sobald ihr Richtung Zwerghütte geht, öffnet sich deren Boden. Auf der Rückfront seht ihr eine kleine Höhle. Hangelt euch von dort zu einem Felsvorsprung. Der Weg mündet oberhalb des Brunnens.



Springt hinein und taucht durch den Irrgarten zur Scheune. Springt vom Steg zur Schräge rechts von der Scheune. Macht dort sofort einen Rückwärts-Salto und ihr erreicht so einen sicheren Untergrund. In der Scheune findet ihr einen Gummischlauch. Taucht von hier wieder in den Frontbereich des Hauses. Springt ins Nachbarbecken und bahnt euch

euren Weg zurück zum Lagerplatz. Lauft geradeaus weiter und kriecht links beim Turm in das Loch. Am Ende des Pfades lauft ihr in die dunkle Unterführung. Schnappt euch die Heugabel und klettert außerhalb nach oben. Kombiniert die beiden Fundstücke zu einer Schleuder und benutzt diese an den Holzbrettern. Nach der Sequenz findet ihr eine Eisenklapper. Klettert in das Loch neben den Glocken. Am anderen Ende befindet sich gleich neben der Öffnung eine Grabkammer. Dort findet ihr eine Fackel. Mir ihr lauft ihr den Pfad entlang, bis ihr auf der rechten Seite eine Kammer mit einer brennenden Fackel findet. Zündet eure dort an. Folgt dem Pfad weiter, bis ihr ein Loch findet. Klettert hinein und folgt dem Weg geradeaus, achtet aber auf den brüchigen Boden. Danach links zu den Baumwurzeln hoch und diese abfackeln. Nach der Sequenz geht es zurück in das Lager. Kriecht wieder durch das Loch beim Kirchturm und erneut durch die Öffnung bei den Glocken. Lauft den Pfad an den Gräbern vorbei. Ganz oben links setzt ihr das Herz ein. Lauft in die Kammer

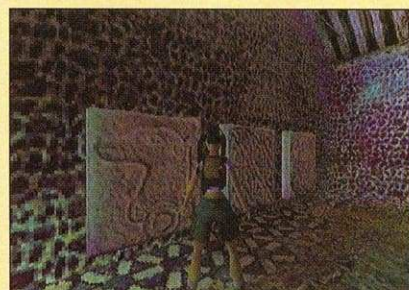


und folgt dem Tunnel. Über die Brücke gelangt ihr zum Abschnittsende.

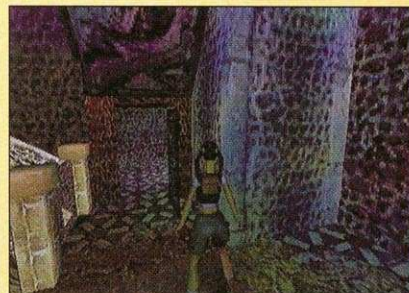
9. Labyrinth

Ihr befindet euch innerhalb der Kapelle wieder. Nach einigen Schritten kommt

eine Filmsequenz. Im Anschluss lauft zur Wand mit den drei Steinplatten.



Aktiviert sie in folgender Reihenfolge: Mitte, links, rechts. Nun ist der Durchgang, durch die der Geistermönch entschwunden ist, offen. Achtet auf den Weg dorthin auf die Skelette. Sie bewegen sich zwar nicht, sind aber sehr gefährlich. Im Nebenraum geht ihr zu dem Goldknauf und nehmt den Knochenstaub an euch. Mit ihm kehrt ihr wieder zu den drei Steinplatten zurück. Kippt den Staub in die Schale links von euch und die Skelette verschwinden. Das letzte Gitter in diesen Raum ist nun offen.



Nach der Rutschparty folgt ein nicht gerade leichter Abstieg. Wenn ihr günstig springt, gelangt ihr so unbeschadet in das Wasserbecken darunter. Unten folgt eine weitere Sequenz in Spielegrafik. Folgt dem Geist durch den Tunnel. Begebt euch in die Mitte des Holzturms und betätigt den



TOMB RAIDER

Die Player's Guide Teil 2

Schalter. Verlasst ihn wieder über die Brücke. Lauft den Weg nach oben, bis



ihr nach rechts abbiegen könnt. So gelangt ihr eine Etage höher wieder in den Turm. Betätigt dort nicht den Hebel, sondern verlasst den Turm über den zweiten Weg. Laft wieder wie zuvor beschrieben eine Etage höher. Im Turm findet ihr das Buch der Tiergeschichte. Sobald ihr es nehmt, öffnet sich das Tor gegenüber. Es führt euch in einen Tunnel nach oben. Von nun an müsst ihr dem Irrlicht nur noch folgen, wenn ihr euch nicht verirren wollt. Rutscht noch die Schräge herunter und geht Richtung eiserne Jungfrau. Hier endet dieser Abschnitt.

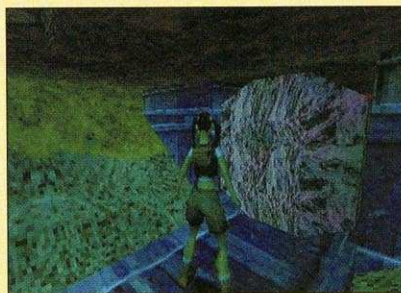
10. Die alte Mühle

Nach einigen Schritten folgt wieder eine Cut-Szene. Nach der wenig erfreulichen Begegnung mit dem Reiter lauft ihr geradeaus weiter und links in den Höhleneingang. So gelangt ihr an eine Abzweigung. Rechts springt ihr mit Anlauf zum Strick. Hangelt euch bis zum Ende herab, dreht euch um ca. 180 Grad und fangt an zu schwingen. Links oben befindet sich ein klei-



ner Vorsprung, auf dem ihr eine Fackel findet. Rutscht wieder zum Ausgang

und lauft den Gang zur brennenden Fackel zurück, wo ihr eure entzündet. Jetzt wieder rauf zum Seil. Geht zuerst ganz nach links und springt auf den Felssteg, wo euch die kleinen Dämonen mit Steinen beschmeißen. Legt ihnen die Fackel hin. Danach stellen sie ihren Dauerbeschuss ein. Dreht euch nach rechts und springt auf die gegenüberliegende Plattform. Von dort ist es ein Leichtes, wieder auf die obere Plattform zu kommen. Schwingt euch ein weiteres Mal mit dem Seil. Euer Ziel: Das Gittertor in der oberen Ecke. Brecht euch dort eine Eisenstange heraus. Wieder zurück zum Ausgang. Schwingt euch mit dem Seil auf die andere Seite der Schlucht. Hier erwartet euch eine komplizierte Sprungeinlage. Rutscht an der Schräge vor euch ein Stück hinab und springt nonstop von Schräge zu Schräge, bis sich Lara festklammern kann. Über die kommenden Schrägen gelangt ihr zu einem schmalen Spalt, in den ihr hineinkriecht. Folgt der Passage, bis es nicht mehr weitergeht. Das restliche Stück hangelt ihr außen entlang. In der Höhle brecht ihr aus dem Felsen mit dem Brecheisen ein Stück Kreide.



Klettert wieder zum Ausgang und kehrt zum Levelanfang zurück. Dort befindet sich eine graue Steinplatte auf dem Weg. Benutzt dort das Kreidestück. Im Anschluss an die Cut-Szene lauft ihr

geradeaus in den Eingang. Nach der Rutschpartie folgt eine weitere Cut-Szene. Laft zwischen den beiden Gebäuden durch. Über dem fließenden Wasser führt ein Tunnel in einen weiteren Bereich mit einer Windmühle. Taucht im Becken links



herum. Durch eine Öffnung im Boden gelangt ihr in einen tieferen Bereich. Achtet dort auf das rote Untier. Erst wenn es wieder davon schwimmt, schnappt ihr euch die Silbermünze. Ansonsten werdet ihr stets nach der Cut-Szene ohne das Geldstück auftauchen müssen. Eure Beute legt ihr im Stahlkäfig ab. Nach der Cut-Szene seid ihr das Monster-Problem los. Taucht wieder in die Höhle mit der Münze und schwimmt zu deren Ende. Durch eine Öffnung in der Wand gelangt ihr in die Mühle. Die jetzige Aktion muss gut getimt werden: Dreht an dem Rad dreimal und springt mit Hilfe der Metallstange links an der Wand auf die andere Seite. Von hier springt ihr auf die angeschrägte Plattform links von euch und kriecht durch die offene Tür. Ab jetzt könnt ihr es wieder ruhiger angehen lassen. Rutscht nicht die Schräge hinunter, sondern zieht euch zur Öffnung hinauf. Im Sprung aktiviert ihr den Hebel. Nun steht die Mühle still und ihr könnt wieder durch das Wasserbecken in der Mühle raustauchen. Kehrt ins erste





CHRONIK

Areal zurück. An der Scheune links könnt ihr nun durchs Wasser. Klettert dort ebenfalls links in die Felswand und kriecht durch die Gänge. Ihr kommt oberhalb der Felswand heraus. Springt auf die linke Plattform. Von dort auf die Mulde im Scheunendach. Ihr seid nur noch einen Sprung vom Vorbau entfernt. Mit Anlauf geht es von



hier in die nächste Mulde. Noch ein Sprung, und ihr seid auf dem Gebäude mit dem Wasserrad. Kriecht hinein und öffnet die Schleuse. Nach der kommenden Sequenz endet das dritte Abenteuer.

11. Der 13. Stock

Geht im Gang nach rechts und klettert die Leiter hoch. Ihr kommt an der Kammer mit der Iris vorbei. Geht den Gang weiter. Schießt das Schloss auf und rutscht die Schräge runter. Diese Wache könnt ihr nur mit einem Kopfschuss erledigen, also zielt schnell. Einer seiner Treffer kostet euch locker 50% eurer Lebensenergie. Klettert auf die kaputte Röhre und über sie in den linken Luftschacht. Durch das Loch im Boden gelangt ihr über einen Zwischengang in einen anderen Raum. Klettert die seltsam aussehende Leiter hinauf (achtet auf den Laser-



strahl) auf die Plattform mit der verschlossenen Tür. Links oben schießt ihr die Wandverkleidung auf und klettert in den Luftschacht. Geht nach rechts. Erledigt die patrouillierende Wache mit einem Kopfschuss, ansonsten aktiviert sie im Schacht das automatische Verteidigungs-System und ihr seid Asche. Klettert in den Gang. Rechts befindet sich ein Schacht. Schießt das Gitter weg und kriecht hinein. Schießt auch das nächste Gitter auf. An den Wachmann schleicht (kriecht) ihr euch von hinten ran und verpasst dem Schlafenden mit dem Zielfernrohr einen Kopfschuss. Schnappt euch seine Code-Karte und fahrt mit dem Lift (rechts vom Schacht) nach oben. Die drei Wachen rechts sind dank Zielfernrohr ebenfalls kein Problem für euch. Haltet euch danach links und benutzt die Code-Karte. Die Wissenschaftler machen euch nichts, also müsst ihr sie nicht töten. Drückt den Knopf und verlasst den Raum wieder. Marschiert in die Richtung, wo ihr vorhin die Wachen eliminiert habt. Durch den Gang am Ende gelangt ihr über einen Zwischenraum in die Umkleidekabine der Wissenschaftler. Öffnet die dritte Tür auf der linken Seite und ihr erhaltet eine Disc. Zurück zum Lift und wieder hinabgefahren. Die Laserbarriere ist nun ausgeschaltet und ihr könnt ohne weiteres zum Gang-Ende laufen. Benutzt an der linken Konsole die Disc. Der Schacht rechts von euch ist nun offen. Hier müsst ihr euch beeilen. Rennt nach rechts und rutscht die Stange hinab. Ganz unten kriecht ihr dann weiter. Lauft über die Brücke und folgt dem Pfad, bis ihr eine Treppe findet. Unterhalb habt ihr beide gepanzerte Wachen mit Präzisions-Schüssen zu eliminieren. Durchsucht noch den Nebenraum und öffnet dann den Zugang zum Labor. Dort erhaltet ihr von einer toten Wache eine weitere Disk. Um die Ecke nehmt ihr die Disk und öffnet den Zugang. Kriecht bis zur Ecke mit der Verglasung. Sobald die Wache euch den Rücken zukehrt,

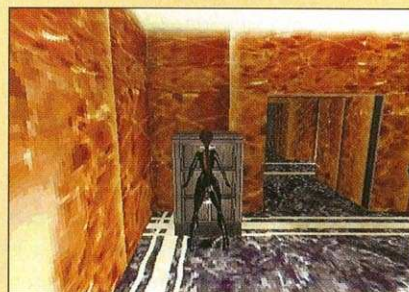
kriecht ihr in die Wandvertiefung und erledigt den Kerl per Kopfschuss. Am einfachsten rennt ihr bei dem automatischen Maschinengewehr durch. Lauft durch den Gang weiter, bis ihr ins Labor kommt. Nach der Cut-Szene bedroht ihr den Forscher einfach mit der Waffe und er hilft euch beim Weiterkommen. Geht zuerst die Treppen nach oben in den Kontrollraum. Drückt den Schalter. Nun habt ihr nur begrenzt Zeit, in das Untergeschoss zu laufen und euch die Iris zu schnappen. Nehmt den einzig



möglichen Ausgang und der Abschnitt endet.

12. Flucht mit der Iris

Lauft den Gang entlang und legt all eure Metallgegenstände in den vorgesehenen Behälter. Bevor ihr geht, öffnet ihr noch die Deckenverkleidung rechts (mit dem Sprung im Muster). Folgt dem Gang. Haltet euch links. Nach dem Überwachungsmonitor biegt ihr rechts ab und folgt dem Gang. Nach der kurzen Cut-Szene geht ihr rechts ins Büro, wo ihr ein Tuch findet. Kombiniert es



mit dem Chloroform. Schleicht euch von hinten an die Wache und betäubt



TOMB RAIDER

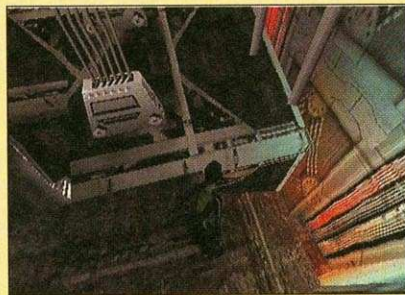
Die Player's Guide Teil 2

sie. Untersucht die folgenden Räume gründlich. Im letzten findet ihr eine Codekarte für das WC(?). Lauft den Gang zurück. Wenn ihr rechts um die Ecke geht, gelangt ihr zu der Tür mit dem Zahlenschloss. Gebt dort die Karten-Nummer „8526“ ein. In der



Männertoilette findet ihr gleich in der ersten Kabine eine kaputte Deckenplatte, über die ihr in den Luftschacht gelangt. Seid hier vorsichtig. Am Ende des Tunnels befindet sich ein tiefes Loch; lasst euch rückwärts hinab. Lasst kurz los und drückt sofort wieder die Aktions-Taste, damit sich Lara ein weiteres Mal festhält. So wird der Sturz abgemildert. Ihr gelangt in den Liftschacht. Klettert vorsichtig die Wand hinab. Wenn ihr unten angekommen seid, drückt noch die Aktionstaste zusammen mit dem Steuerkreuz nach unten. So werdet ihr sicher in die Lücke springen. Von dort ist es ein Leichtes, auf die Plattform gegenüber zu springen. Klettert die Kette nach oben und macht einen Rückwärtssalto auf sicheren Grund. Springt zur waagerechten Metallstange zwischen Lift und Wand und schwingt von dort zur Mulde an der gegenüberliegenden Wand. Von dort springt ihr auf den Lift auf (schwieriger Sprung). Öffnet auf dem ersten Lift das Dach und springt hinein. Drückt den Knopf und geht zur Tür - diese öffnet sich automatisch. Schleicht euch nach links und aktiviert den Lift. Nachdem ihr angekommen seid, schließt ihr die Tür sofort wieder, bevor euch die Wachen umbringen können. Der Lift stürzt nach unten. Drückt noch einmal den Knopf und euer Sturz endet nicht tödlich. Klettert

auf das Dach der zerstörten Kabine. Springt an die lange Querstange und

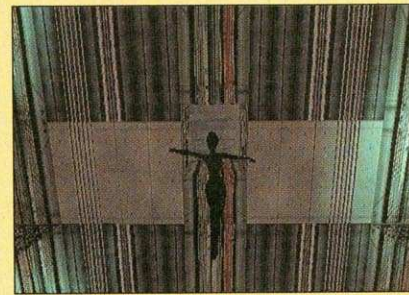


von dort auf die gegenüberliegende Plattform. Der nächste Sprung muss gut getimt sein. Klettert an der Wand hoch und springt so in der Mitte mit einem Rückwärtssalto ab. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, landet ihr auf der nächsten Plattform. Von dort geht es erneut mit einem Stangensalto weiter auf die Plattform auf der anderen Seite. Dort befindet sich eine Öffnung



in der Wand. Kriecht hinein. Dort erwartet euch eine Rutschpartie. Hier solltet ihr auf alle Fälle speichern. Auch hier muss ein präziser Sprung alles entscheiden. Gelingt es euch nicht, die Stange im Sprung zu erreichen, verbrennt ihr. Von dort geht es weiter zur nächsten Stange. Wartet, bis das Feuer kurz ausgeht. Noch ein Sprung und ihr habt die rettende Plattform erreicht. Auch hier müsst ihr auf austretendes Feuer achten. In der Ecke befindet sich eine Öffnung, durch die

ihr hindurch müsst. Balanciert über den Abgrund. Nach der Rutschpartie



kriecht ihr aus dem Tunnel. Ignoriert die Wache und rennt den Gang rechts entlang. Folgt der rechten Abzweigung. Ihr kommt in einen mehrstöckigen Raum, der nur an den Wänden entlang Wege besitzt. Lauft die Schräge Richtung Laserbarrieren hinauf. Ab jetzt hat euch ein Scharfschütze im Visier. Lauft am Rand entlang, bis ihr zu einer Tür mit zwei Leitern kommt. Über die linke gelangt ihr eine Etage höher. Lauft am Rand entlang. Drückt den Schalter und klettert wieder nach unten - die Laser sind nun abgeschaltet. Geht durch die geöffnete Tür. Lauft aber nicht bis zur grünen Glasverzierung vor. Der Boden dort würde euch auf der Stelle töten. Wartet, bis die Wache erscheint und das Feuer auf euch eröffnet. Wenn er die Scheibe zerschießt, löst er einen Kurzschluss aus. Danach lauft ihr in die rechte Ecke und betätigt den Schalter. Neben euch öffnet sich eine Tür. Rennt hindurch. Eine weitere Cut-Szene folgt. Danach geht ihr langsam zu den beiden Schaltern links und rechts des Torbogens. Im Anschluss geht ihr durch die offene Tür. Der Gang führt euch in ein Labor. Die Gegner verfolgen euch nun nicht mehr. Geht links in den Raum mit den Kisten. Öffnet die Deckenverkleidung und kriecht in den Tunnel. Schaltet hier die Röntgenstrahlen ein.





CHRONIK

Nun erkennt ihr, welche Kisten Bomben sind (besitzen zwei schwarze Schaltflächen) und welche ihr öffnen könnt. Jetzt wieder zurück in den

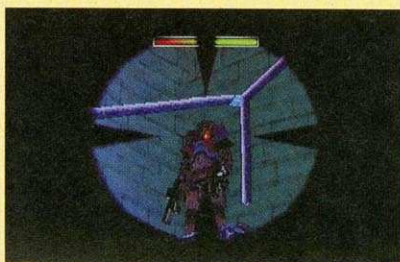


Teleporter-Raum und die Konsole aktiviert. Setzt noch das Artefakt in die Halterung in der Mitte des Raumes ein (großes X am Boden) und ihr werdet in eine ähnliche Kammer teleportiert. Durch ein Loch im Boden gelangt ihr weiter. Eure externe Unterstützung sagt euch, was zu tun ist. Stellt euch mit eurem Visier an das Belüftungsgitter und seht mit Maximalzoom die Code-Ziffer „1672.“ Kriecht in den Hauptkorridor und gebt den Zugangscode ein. Nun habt ihr Zutritt. Die Wache eröffnet das Feuer auf euch. Lauft weiter hinein. Gleich rechts des Tunnels befindet sich ein Schalter. Deaktiviert den Röntgensensor und kriecht links in das rot leuchtende Loch in der Wand. Ihr kommt dort heraus, wo ihr anfänglich eure Waffe abgelegt habt. Schnappt sie euch und flitzt jetzt durch den deaktivierten Gang. An der

Abzweigung links halten. Gleich rechts befindet sich ein verschlossenes Schott. Schießt auf den Feuerlöscher und flitzt durch die nun offene Tür. Der vorletzte Abschnitt ist geschafft.

13. und letzter Abschnitt: Alarmstufe Rot!

Ihr befindet euch auf einer Treppe. Weiter oben links wartet bereits eine gepanzerte Wache auf euch. Erledigt sie per Kopfschuss. Lauft hoch und



springt über den Abgrund. Lasst immer den Aktionsknopf gedrückt, denn eine der folgenden Treppen bricht zusammen, sobald ihr darüber lauft. Zieht euch hoch. Wartet an der Ecke, bis der Helikopter verschwunden ist, bevor ihr weiterschleicht. Nachdem noch eine

ihr reinkriecht, rechts oben) lässt sich öffnen. Klettert hinauf und erledigt die Wache. Wenn ihr den Gang vorgeht, erhaltet ihr wieder Anweisungen. Mit der Infrarotbrille macht ihr die Laserstrahlen sichtbar (weiße Linie auf dem Untergrund). Mit dem Zielfernrohr schießt ihr auf das Rohr mit dem Rad. Von jetzt an sind die Laserstrahlen auch ohne Brille sichtbar. Achtet darauf, wenn sie kurz verschwinden. Geht erst beim zweiten Intervall hindurch - das dauert länger an. Nehmt den Lift rechts nach oben. Vor euch sind zwei Türen. Geht zuerst in die linke. Drückt



im Trainingsraum den Knopf. Wenn ihr gut seid (grüne Lampe leuchtet auf), öffnet sich für euch die rechte Tür (kein



weitere Treppe zusammenstürzt (in der Mitte abspringen) scheint eine Sackgasse erreicht zu sein. Neben dem Feuer tritt Lara die Wand ein und ihr könnt weiterkriechen. Ihr kommt in



einer Grube mit einem Gitter heraus. Eines der Gitter (aus der Sicht, wenn

Muss). Geht danach den Gang weiter. In der rechten Waffenkammer erhaltet ihr den Fanghakenwerfer (Regal mit grünem Laser). Geht in den Nebenraum und klettert auf die höchste Box. Schießt mit der Neuerwerbung auf das Gitter in der Mitte. Nun dürft ihr Tarzan spielen, um in die Öffnung in der Ecke zu gelangen. Springt an die defekte Wandverzierung gegenüber und klettert so in das Loch. Rutscht herunter, lauft links hinein (nur ein Stück, sonst seid ihr erneut eingesperrt) und erledigt die beiden gepanzerten Soldaten mit Kopfschüssen. Zurück zum Lift, wieder die Laserbarrieren passieren. Nehmt die Munition für den Fanghaken an euch (wenn ihr sie vor-





TOMB RAIDER

DIE CHRONIK

Player's Guide Teil 2

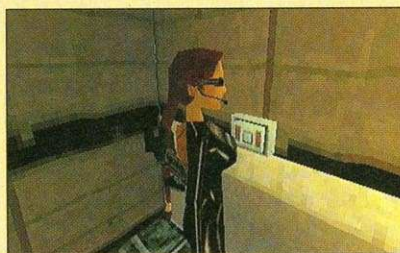
hin bereits eingesammelt haben solltet, ist sie trotzdem wieder da) und kehrt ins brennende Treppenhaus zurück. Zielt mit dem Hakenwerfer nach oben und schießt, sobald das grüne Fadenkreuz aufleuchtet. Von dort schwingt ihr in die Öffnung auf der anderen Seite. Springt bei der Schrägen ab, bevor euch das Feuer erwischt. Kriecht aus dem Schacht heraus und springt nach links auf die Kisten hinab. Erledigt den Kerl, bevor er das automatische Maschinengewehr aktivieren kann. Öffnet mit dem Schalter die Tür und nehmt rechts den Lift. Nachdem ihr die beiden herabschwingenden Soldaten erledigt habt, schnappt ihr euch das linke Seil, um auf den Kistenstapel zu gelangen. Durch den Schacht dort kommt ihr zu einem Schalter. Sobald ihr darauf zu lauft, rutscht ihr eine verborgene Schräge hinab. Ihr kommt zu Türen, die mit Laserbarrieren verriegelt sind. Geht jetzt zweimal nach rechts. Kriecht durch den Tunnel und klettert hoch. Das Gitter am Ende öffnet sich automatisch. Wenn ihr unten ankommt, erwartet euch ein Anzugträger. Feuer auf ihn, bis ihr seht, dass er nur eine Maschine ist. Klettert dann auf die Box und

schießt auf das rote Rad. Das freigesetzte Wasser erledigt den Rest für euch (Kurzschluss). Bleibt oben auf der Kiste, denn nun ist das Wasser unter Strom gesetzt. Von dort klettert ihr zurück in den Luftschacht. Springt mit Anlauf zur Schräge links und lasst den Sprungknopf gedrückt. So kommt ihr auf die Plattform, die euch neue Hakenmunition beschert. Schießt auf das Gitter in der Mitte der Decke. Nutzt das Seil, um auf die andere Seite zu gelangen und den Schalter zu betätigen. Auf dem Weg nach unten sammelt ihr noch die Munition für den Fanghakenwerfer ein. Schnappt euch den Schlüsselteil. Jetzt müsst ihr erneut nach oben klettern und den Hebel ein weiteres Mal betätigen, ansonsten kommt ihr nicht wieder aus dem Areal. Klettert durch den Luftschacht zurück. Die Laserbarriere vor euch ist deaktiviert. Hier müsst ihr sehr schnell sein, der Helikopter nimmt euch unter Beschuss. In der Eckpassage habt ihr nur kurz Verschnaufpause. Im Nebenraum müsst ihr hinter die Bar. Kriecht

kriecht ihr, damit sie frische Luft holen kann. Laft zuerst geradeaus. Die Tür links ignoriert ihr. Der Gang führt euch zwangsläufig zu einem Schalter. Betätigt ihn und kehrt zur ignorierten Tür zurück. Dort betätigt ihr den zwei-



ten Hebel. Nun erstickt der Cyborg auf der anderen Seite der Scheibe. Deaktiviert den Hebel wieder und auch den unter der Brücke. Nun könnt ihr den Schlüssel einsacken (in dem Gang, in den ihr vorhin auf der Flucht vor dem Cyborg reingeflüht seid). Jetzt geht es wieder in den Quergang, wo der Helikopter lauert. Rechts sind nun die Barrieren verschwunden. Laft hinein in den einzig begehbaren Tunnel. Klettert die erste Anhöhe hoch, dreht euch um und springt an die graue Wand. Klettert an ihr nach oben. Ihr kommt wieder in der großen Halle heraus. Laft noch die Treppe hoch,

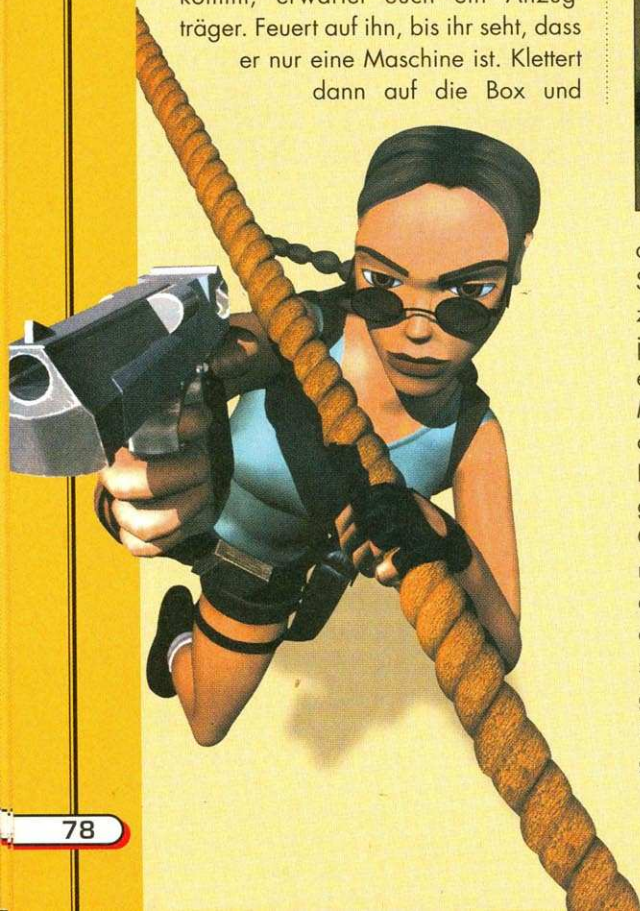


dort an die Wand und drückt den Schalter. Danach geht es wieder zurück durch den langen Gang. Ab jetzt ist ein weiterer Cyborg hinter euch her (verschwendet keine Munition auf ihn, ihr könnt ihn so nicht aufhalten). Der alte Weg ist durch eine Laserbarriere versperrt. Kurz vorher geht es aber rechts rein. Rennt den Gang entlang, bis es plötzlich links rein geht. Durch den Hebel schließt ihr das Schott hinter euch. Dadurch wurde auch eine der Laserbarrieren abgeschaltet. Verlasst den Seitenarm und geht links weiter. Am besten rennt ihr in diesem Abschnitt. Sobald Lara vergiftet ist (Energieleiste verfärbt sich),



Schlüssel eingesetzt (vorher noch beide Teile zusammenfügen) und durch das offene Tor gewetzt - noch einige Schritte trennen euch vom Abspann.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt „Tomb Raider: Die Chronik“ erfolgreich beendet.



BACK ON THE STREETS...

Ein neuer Job für TANNER.



www.driver-2.com

LAS VEGAS



DRIVER 2™



LAS VEGAS, CHICAGO, RIO, HAVANA irgendwo läuft der nächste Deal.

Die Gewalt eskaliert. ABER TANNER IST ZURÜCK ... UND ER ZÄHLT SEINE KUGELN!

„DAS ACTION-RENNSPIEL DES JAHRES“ Playzone 5/2000 „KRIMINELL GUTE FORTSETZUNG“ Fun Generation 10/2000

„FULMINANTE VERBRECHERJAGD“ Offizielles PlayStation Magazin



Offizielles Lösungsbuch
von PRIMA GAMES



SAMUEL L. JACKSON
SHAFT
AB 26.10. IM KINO



www.de.infogrames.com



Driver 2 © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections and Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interaktiv limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GAME OVER? Nicht mit dem play Miniabo!

auch über's Web:
www.playstation.com

Der Hammer: Drei Ausgaben für DM 9,90!



**Teste mit dem
Miniabo drei
Ausgaben
der play
und dann
entscheide dich!**

**Über 10% vom Kioskpreis
sparen geht ganz einfach:
Füll aus und schicke
oder faxe an:**

**play dsb-Abo-Service
74168 Neckarsulm
Fax: 07132-959-101
cypress@dsb.net
oder per net: www.cypress.de**

Ja, ich möchte play kennen lernen. Bitte schickt mir die drei nächsten Ausgaben zum Vorzugspreis von DM 9,90. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 75,- (Ausland zzgl. Versandkosten). Damit spare ich über 10% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name/Vorname

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Telefon/Fax

E-Mail-Adresse

Geburtsdatum

Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem dsb-Abo-Service meine neue Anschrift mitteilt.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Bequem durch Bankabbuchung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ Gegen Rechnung

Datum

1. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt dieses Widerrufsrechtes ohne Begründung bei der „play, dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm“ auf einen dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt).

PSM021

Datum

2. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

mArk Liebold

Ace 4 Combat



Namco setzt mit Ace Combat 4 zu einem brachialen Angriff auf die PlayStation2 an.



Welch ein beeindruckender Detailreichtum! Sieht man ganz genau hin, kann man sogar den Betankungsstutzen an der rechten Seite der Flugzeugnase erkennen.



Soldat der Lüfte bei der Arbeit: Über die Außenkameras kann man sogar den Piloten ausmachen.

Der Auftritt von Ace Combat 3 – Electrosphere war in unseren Gefilden leider alles andere als gelungen. Der Grund hierfür lag in der rigorosen Dezimierung des gesamten Plots. Wo in der japanischen Version die verschiedenen Einsätze noch von einer anspruchsvollen Story zusammengehalten wurden, bot Ace Combat 3 – Electrosphere dem deutschen Spieler lediglich eine bunt zusammengewürfelte Ansammlung verschiedener, mit der Zeit äußerst eintöniger Missionen.

Feuer am Himmel

Die Hintergrundgeschichte von Ace Combat 4 wird genau wie bei allen Vertretern der Serie nicht im Zusammenhang mit vorangegangenen Teilen stehen. Der Titel spielt in einer Welt, die nur aufgrund der extremen Rüstungspolitik der Nationen nicht im Krieg versinkt. Die Staaten haben so viel Angst vor den Gegenschlägen der anderen Länder, dass niemand wagen würde, den berühmten roten Knopf zu drücken. Als

eines Tages ein gewaltiger Meteoritenschauer über dem Planeten niedergeht und weite Teile der Kontinente verwüstet, ist es mit dem Frieden vorbei. Die Militärmächte fallen übereinander her, Chaos regiert den Planeten. Ihr übernimmt in Ace Combat 4 die Rolle eines jungen Piloten, dessen Eltern in den Wirren des Krieges umgekommen sind. Es geht ihm nicht um den Kampf um Freiheit und Gerechtigkeit. Für das talentierte Fliegerass geht es nur noch um Rache. Euer Ziel besteht darin, den verhassten Piloten, der eure Familie auf dem Gewissen hat, zu finden und ihn mit allen Mitteln vom Himmel zu holen.

Stählerne Adler

Obwohl Ace Combat 4 in einer unbekannten Welt spielt, so stehen euch doch die Nachbauten realer Flugzeugmodelle, darunter beispielsweise die amerikanische F22-Raptor oder die französische Mirage 2000 bei der Bewältigung der ungefähr 24 Missionen zur Verfügung. Ein Schmankerl

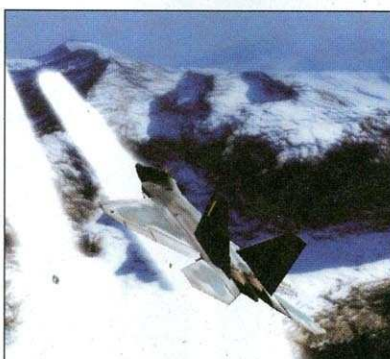
der ganz besonderen Art bietet zweifelsohne der technische Aspekt von Ace Combat 4. Fotorealistische Texturen sowie eine extrem schnelle Grafikengine werden für ein Fluggefühl sorgen, wie man es auf einer Konsole bis jetzt noch nie erleben durfte. Bleibt nur zu hoffen, dass die Story diesmal auch allen Nicht-Japanern zugänglich gemacht wird.



Gebäude, Fabriken und andere Bodeneinrichtungen sind ebenso detailliert wie die Flugzeuge selbst.



Der künstliche Horizont weicht vom Design her vollkommen vom Modell aus Ace Combat 3 ab.



Über den Wolken muss die Freiheit wohl grenzenlos sein...

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Shooter	Spieler 1
Hersteller	SCEE	
Entwickler	www.playstation.de	
Preis	ca. 120,- DM	
Erhältlich ab	4. Quartal 2001	

FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Trotz der anspruchslosen Story dürfen sich Genrefans auf einen Action-Kracher der Extraklasse freuen.

Dirk Gemeinhardt

SHADOW OF MEMORIES



Grüße aus dem Reich der Toten - oder: Wie springt man Gevatter Tod von der Schippe.



Schon vor dem Release kann Shadow of Memories auf eine bewegte Vergangenheit zurückblicken. Einst für die PSone geplant, erkannte Konami bald, dass die Ressourcen der 32 Bit-Kiste nicht den gestellten Anforderungen gerecht werden. Deshalb beschlossen die Japaner, das Spiel mit dem einstigen Arbeitstitel The Day and Night Of The Walpurgis als eines der ersten großen Konami-Produktionen für die PlayStation2 anzukündigen, um all ihre Ideen in die Tat umsetzen zu können.

Heute ist ein schöner Tag zum Sterben

Dass Deutschland ein willkommenes Urlaubsmekka für unsere Freunde aus Nippon ist, wissen wir spätestens nach einem Besuch des Münchner Oktoberfests. Mit krachledernen Hosen, Gamsbart und Tirolerhut fröhen die Japaner ihrem eigenen Teutonenkult. Ähnliche Einflüsse färben



○ In Läden und Gaststätten trifft Eike viele Personen, die ihm interessante Geschichten erzählen.

unverkennbar auf Shadow of Memories ab, da als Schauplatz eine fiktive deutsche Kleinstadt mit historischem Stadtkern in der Gegenwart dient. Lebensbaum ist ein Ort, wo alles noch mit rechten Dingen zugeht. Genau bis zu dem Tag, wo Eike Kusch stirbt: hinterrücks von einem Unbekannten auf dem Marktplatz getötet - ein im wahrsten Sinne des Wortes einschneidendes Erlebnis. Mit dem tragischen Ableben des Protagonisten findet wohl eine der bizarrsten, vielleicht sogar außergewöhnlichsten

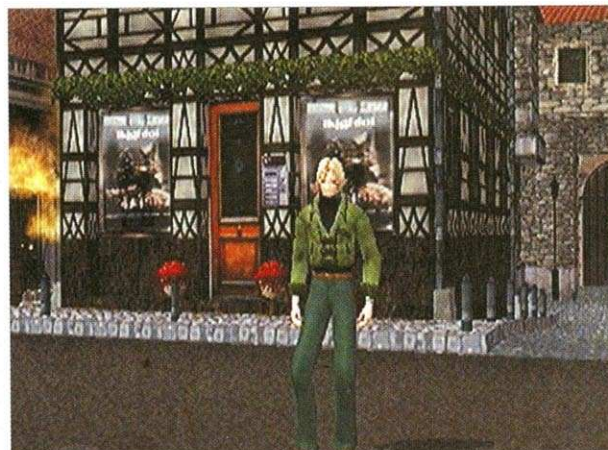
Geburtstunden der Videospielgeschichte statt: Der verblichene junge Mann, in dessen sterbliche Hülle ihr schlüpft, erhält die einzigartige Chance seines Lebens, sprich: den Ausgang seines folgenschweren Schicksals ändern zu können.

Hasch mich, ich bin der Mörder

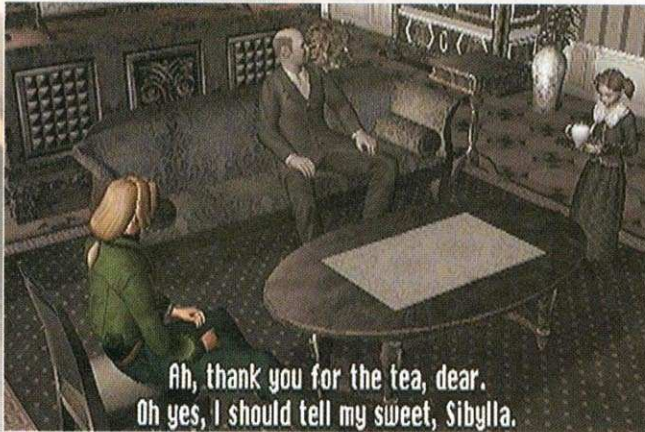
Um den Attentäter im alles entscheidenden Moment in die Quere zu kommen, müsst ihr den Grund eures Todes erforschen - und der



○ Je nach Zeitalter verändert sich auch die Farbgebung der Umwelt.

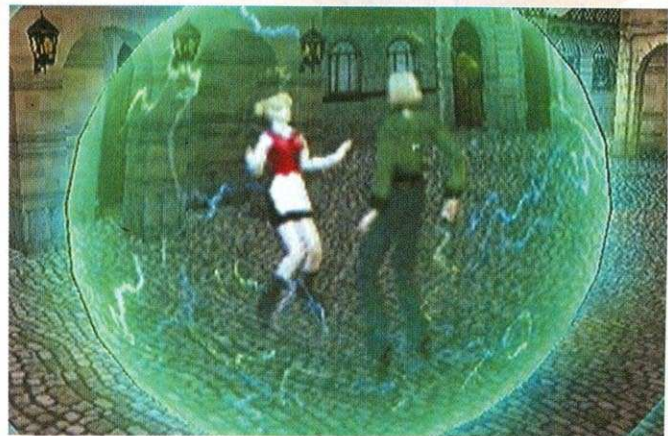


○ In den Straßen herrscht wenig Leben - ein böses Omen?



Ah, thank you for the tea, dear.
Oh yes, I should tell my sweet, Sibylla.

○ Dejá vus sind in der Vergangenheit gang und gäbe.



○ Mit dem Digipad könnt ihr durch Raum und Zeit reisen.

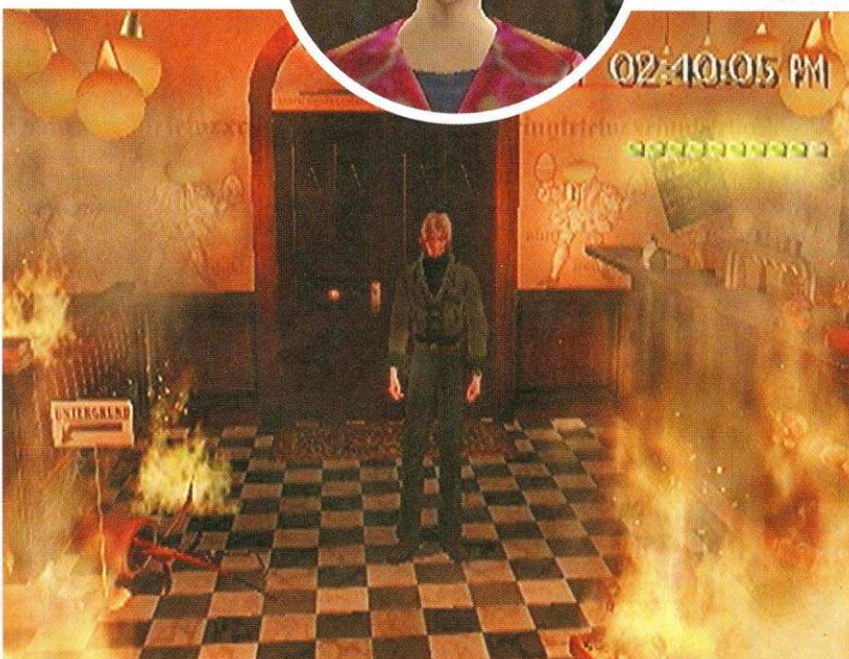
Ursprung allen Übels liegt dem Anschein nach ganz tief in der Vergangenheit begraben. Deshalb springt Eike im Laufe des Spiels ständig zwischen mehreren möglichen Epochen hin und her, um überall bereits Geschehenes rückgängig machen oder wenigstens in eine ganz andere Richtung lenken zu können. Je mehr ihr bei der Aufklärung des Tatmotives voranschreitet, desto verzwickter gestaltet sich der ganze Plot. Offenbar scheint dem wiederauferstandenen Titelhelden das Pech buchstäblich an den Schuhen zu kleben. Überall, wo er seine Nase hineinsteckt, besteht an jedem Ort, zu jeder Zeit die Gefahr, erneut einem Attentat zum Opfer zu fallen. Ob Mittelalter, 18. Jahrhundert oder Gegenwart - irgendeine fremde Gestalt würde euch lieber tot als lebendig sehen. Daraufhin fühlt man mit verstärkendem Misstrauen der Historie von Lebensbaum auf den Zahn, wirbelt dabei eigentlich aber noch

viel mehr surrealen Staub als vorgesehen auf. Eike Kusch gerät hierbei in einen immer wiederkehrenden Teufelskreis, aus dem er keinen Ausweg findet. Lediglich Kontakte zu bekannten Personen, zumeist Vorfahren, Verwandte und Freunde aus seinem ersten Leben, bringen vielerorts verlässliche Informationen, Hinweise bzw. spielentscheidende Gebrauchsgegenstände. Nebenbei sind jene die einzigen Charaktere, die mit dem leidgeplagten Darsteller nichts Böses im Schilde führen.

Wechselbad der Gefühle

Ohne weiteres lässt sich Shadow of Memories in das klassische Adventure-Genre einordnen. Neben dem Aufsummern und Verwenden diverser Utensilien, stehen Dialoge mit unzähligen Charakteren im Vordergrund. Obwohl es dem Entwicklerteam gelingt, euch dauernd mit neuen Rätseln aus der Reserve zu locken, bietet Eike

Kuschs Spurensuche kaum Platz für alternative Lösungswege. Der Spieler folgt ständig dem strikt vorgegebenen, auffällig geradlinigen Handlungsstrang. Dem gegenüber macht sich in grafischer Hinsicht die eingangs erwähnte „deutsche“ Vita im ganzen Spiel bemerkbar. Detailverliebte Polygonbauwerke (Fachwerkhäuser, Jugendstilvillen, barocke Kirchen), überzogen mit ansprechenden Texturen, laden regelrecht zu einem digitalen Stadtbummel ein - vorausgesetzt, die mysteriöse Story würde eine Verschnaufpause erlauben. Zusätzlich zeigen wechselnde Tageszeiten und Wetterbedingungen Lebensbaum immer wieder von einer ganz anderen Seite. Schwer aufs Gemüt drückt die musikalische Untermalung. Als stilistisches Mittel eingesetzt, unterstreichen die melancholischen Klänge die ernsthafte Lage.



○ Fegefeuer der Eitelkeiten: Eines der Rätsel, die es zu lösen gilt.

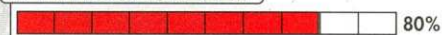


○ Die Landkarte dient zur besseren Orientierung.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Adventure
Spieler	1
Hersteller	Konami Of Europe
Entwickler	KCEJ
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	März

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Klassisches Adventure mit packender Story.

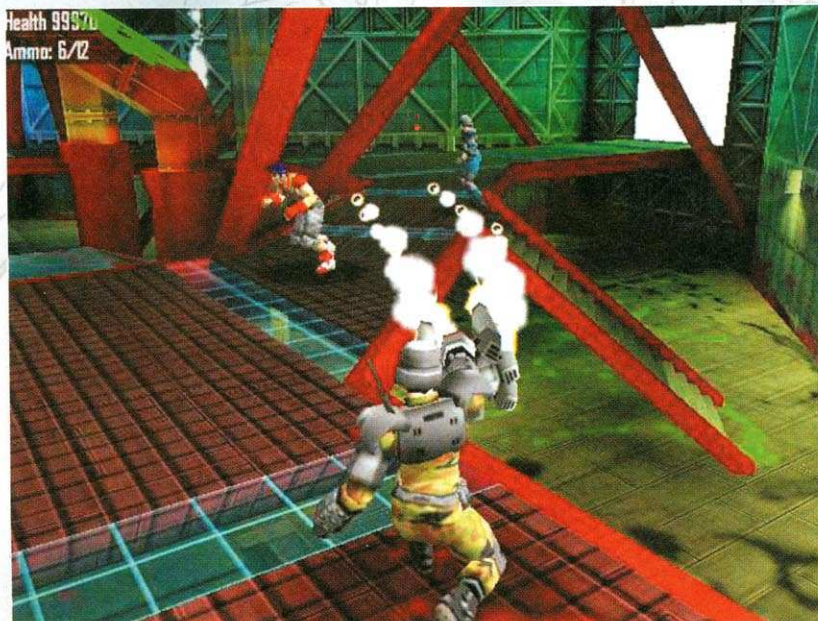
mONI Neus

ONI



PlayStation 2

**Manga-Style und Kung-Fu Action
made in Amerika!**



○ Eine futuristische Umgebung verlangt nach aussergewöhnlichen Waffen. Spezial-Effekte sorgen für die nötige Ausdruckskraft der modernen Kanonen.

Üblicherweise entstehen Anime-Filme und Manga-Comics im fernen Japan. Oni (Geist bzw. Dämon) ist zwar ein japanischer Begriff, aber das Spielprinzip sowie das asiatische Aussehen der Heldin entspringen der Phantasie amerikanischer Entwicklerteams. Produzent Jeronimo Barrera (Rockstar Games) verriet uns, dass lediglich das 2D-Intro aus den Studios stammt, in denen auch Otomos berühmter Anime-Streifen Akira angefertigt wurde.

Hübsch, aber gefährlich...

...ist die Hauptdarstellerin Konoko; in deren Rolle ihr schlüpft. Im Jahr 2032 gehört sie einer Elitekampftruppe namens Technology Crimes Task Force, kurz TCTF, an. Ihre Aufgabe besteht einzig und allein darin, die Anführer einer brutalen und korrupten Untergrundorganisation, welche nur als "Das Syndikat" bekannt ist, aufzuspüren und zu vernichten. Konokos jahrelange harte Ausbildung wurde speziell auf



○ Gut geblockt! Der Feind beherrscht die Kunst des Nahkampfs ebenfalls bestens.

diesen extrem gefährlichen Job abgestimmt. Mit links beherrscht die weibliche Kampfmaschine die Kunst, ihre Gegner möglichst schnell und wirkungsvoll ins Jenseits zu befördern - entweder mit roher Waffengewalt oder mit bloßen Händen. Die Mission ist schon im vollen Gange, da tretet ihr auf den Plan. Mit dem Wissen, niemandem vertrauen zu können, begeben sich euch in ein langes und ungewisses Abenteuer.

Keine Gnade!

Neben dem Lösen kleinerer Rätsel sowie dem Beschaffen diverser Schlüssel und Karten, besteht eure Aufgabe hauptsächlich im Kampf gegen zahllose Gegner. Teilweise versuchen Cyborgs oder knallharte kampferprobte Syndikatsmitglieder in futuristischen Klamotten, dem sexy Babe die Tour zu vermasseln. So existiert die Möglichkeit, die Kontrahenten mit euren exzellenten Nahkampftechniken niederzustrecken. In bester Jet Li Manier vollführt ihr Sidekicks, Sprungkicks, Faustschläge, Seitwärtsrollen und einige Special-Moves,



○ Anhand der Anzeige am unteren Bildschirmrand erkennt ihr wieviel Energiereserven eure Heldin vorzuweisen hat.



○ Die meisten Gänge und Räume ähneln sich frappierend. Ausserdem fehlt es noch an der passenden Innenausstattung.



○ Dieser aufdringliche Herr weiß wohl nicht, mit wem er es zu tun hat. Nach ein oder zwei gezielten Tritten oder Schlägen, wird er es bald schmerzlich erfahren.



○ Selbst im Laufschrift könnt ihr alles ohne Mühe in Schutt und Asche legen. Die kleinen Feuerchen heizen zusätzlich ein.

wie beispielsweise einen Schulterwurf. Nicht zu verachten ist auch der Handgriff, der zum Genickbruch führt. Durch gezieltes Ausprobieren aller Aktionsknöpfe seid ihr imstande, eure Widersacher zu entwaffnen und neue Combos bzw. Techniken zu lernen. Diese Kombinationen werden automatisch auf dem Statusbildschirm gespeichert. Natürlich stehen euch auch wesentlich effizientere Feuerwaffen zur Verfügung. Von den über 14 verschiedenen Arten (Lasergun, Plasmarifle, ...) kann Konoko jeweils nur eine auf einmal benutzen und mit sich führen. Ist die Munition leer, oder findet die sportliche Lady eine bessere Kanone, so lässt sie das Geschoss einfach fallen und schnappt sich die nächste. Sehr amüsant ist die Tatsache, dass ihr unbewaffneten Personen, die als Arbeiter oder Passanten erscheinen, ohne Skrupel ebenfalls eins vor den Latz knallen dürft. Müsst ihr aber nicht!

Stylish oder steril?

Ausgesprochen detailliert wurden die jeweiligen Akteure in Szene gesetzt. Jede Bewegung und Kampfaction sieht realitätsbezogen aus und flimmert ohne größeres Ruckeln über den Bildschirm. Während der verschiedenen Episoden, die den Spielverlauf vorantreiben, wechselt Konoko sogar des öfteren ihre Garderobe. Ob im sexy Lack oder in bequemen Jeans - in jedem Outfit fühlt sich das unerschrockene Mädel unbesiegbar.

Im krassen Gegensatz dazu fehlt es in den komplexen 3D-Leveln ein wenig an Atmosphäre. Ausgesprochen karg und steril präsentieren sich die verschiedenen Hallen und Räume, als ob die Putzfrau nicht nur jeglichen Schmutz, sondern auch das gesamte Mobiliar entsorgt hätte. Man beginnt sich zu fragen, womit die Angestellten in den Fabrikhallen eigentlich arbeiten. Obwohl die Gebäudekonstruktionen von waschech-

ten Architekten konzipiert wurden, fehlte dann wohl das nötige Kleingeld für den Innenausatter. Ein bisschen mehr Wert hätten die Entwickler durchaus auf dieses nicht unwichtige Detail legen können.



○ Von einer Lady mit solch einer Wumme sollte „Mann“ sich tunlichst fernhalten.



○ Konoko verdrischt die Typen solange, bis sie regungslos liegenbleiben.



○ Haltungsnote Eins! Mit Grazie und Perfektion verpasst Konoko jedem Gegner eins auf die Zwölf.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Action	Spieler 1
Hersteller	Take2 Interactive	
	www.take2.com	
Entwickler	Bungie/Rockstar Games	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	Ende Februar	

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Kombination aus 3D Beat' em up und Third-Person-Shooter – hört sich sehr interessant an - spielt sich auch gut.

Mone Neus

DARK CLOUD



PlayStation 2

...die Geschichte vom Untergang und der Wiederauferstehung eines Dorfes



○ Mit Schild und Schwert in Angriffsposition. Die Skelette werden nichts zu lachen haben.



○ Zu jedem Haus gehört eine passende Innenausstattung.

In einem mystischen Tempel gehen unheimliche Dinge vor sich. Ein finsterner Dämon wird aufgrund einer düsteren Beschwörung wieder zum Leben erweckt. Statt seinen Meistern jedoch zu Diensten zu sein, zerschmettert die übermächtige Kreatur mutwillig ein friedliches Dorf. Nichts ist übriggeblieben, bis auf den fassungslos erstarrten Jungen Toran. Just in diesem Moment erscheint ein alter weiser Mann und überreicht Toran einen magischen Stein. Euer Held erhält dadurch die unglaubliche Gelegenheit, seine Heimat mit allen darin lebenden Bewohnern wieder zum Leben zu erwecken.

Allein in einer großen Welt

Nachdem der erste Schock überwunden ist, schreitet der tapfere Held ohne zu zögern

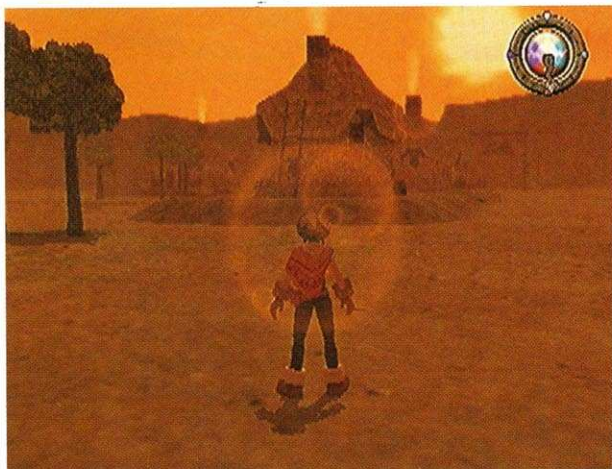
zur Tat. Als Spielwelt dient eine komplett in 3D gehaltene Schlucht, die nur einen Ausgang in ein umliegendes Gebirgsmassiv preisgibt. Um einen 360° Rundumblick über die gesamte Gegend zu erhalten, drückt ihr einfach die L1- oder R1-Taste am Controller. Ansonsten flitzt der auserkorene Polygonjüngling per Analogstick kreuz und quer über die noch recht karge Landschaft. In den Dungeons sieht es da etwas anders aus. Finstere Gänge und labyrinthartige Verzweigungen lassen nichts Gutes erahnen. Um die Orientierung nicht zu verlieren, hilft eine eingelebte Landkarte. Sie vervollständigt sich automatisch Stück für Stück, je nachdem, wieviel Umgebung ihr erkunden könnt. Oder aber ihr habt das Glück, eine komplette Karte zu Beginn eines jeden Levels zu finden.



○ So oft ihr wollt, könnt ihr die Bewohner eures Dorfes in ihren neuen Behausungen besuchen.

Nichts hält ewig

Schon gar nicht die Waffen in Dark Cloud! Je öfter ihr in Feindkontakt tretet, desto brüchiger wird die Klinge, die ihr schwingt. Denn ebenso wie dem Protagonisten selbst werden auch der Stichwaffe sowie dem Schutzschild sogenannte Hitpoints abgezogen. Egal ob Kurzsword oder Krummsäbel: Nach einiger Zeit müsst ihr entweder für qualitativen Nachschub sorgen oder Mittel und Wege finden, um eure Verteidi-



○ Inmitten seiner Schöpfung erlebt Toran mehrmals am Tag unbeschreiblich schöne Sonnenuntergänge. Wie romantisch!



○ Laut der Anzeige links unten ist das Schwert nicht mehr zu gebrauchen. Jetzt schnell fliehen oder die Klinge reparieren!



Die transparente Karte zeigt euch an, welchen Teil des Dungeons ihr noch nicht erkundet habt.



Bei diesem Gegner ist Timing gefragt. Richtungspfeil und Kreis wollen im passenden Moment (am hellblauen Balken) gedrückt werden.

gungswaffen wieder zu reparieren. Untote Skelettritter, bullige Orks und angriffslustige Fledermäuse versuchen in der Zwischenzeit, euch permanent in die Quere zu kommen. Während dieser Konfrontationen verhält sich unser Held seinem Konsolen-Konkurrenten Link auf Nintendos 64 - Bitter frapierend ähnlich. Durch eine automatische Zielerfassung lässt Toran den Feind nicht mehr aus den Augen. Mit der rechten Hand wird das Schwert geführt und durch Gedrückthalten des Kreis-Buttons zusätzlich mit Energie versorgt. So haben die Monster auch ohne den Einsatz von Magie nicht den Hauch einer Chance. Ferner entdeckt man in den unterirdischen Gewölben kleine Truhen mit nützlichen Items (Heiltränke, Karten, Schlüssel etc.). Überaus wichtig sind schweben-

de magische Kugeln, in denen sich die unentbehrlichen Utensilien für den Wiederaufbau von Torans Dorf verbergen. Permanentes Kämpfen und unermüdliches Suchen stellen die Grundvoraussetzung für den Erwerb der kostbaren, wichtigen Details für eure neue Heimat dar.

Gott schuf die Welt in 6 Tagen...

...doch Toran vermag dieses Zeitlimit noch zu unterbieten. Nachdem ihr alle erforderlichen Kugeln in den jeweiligen Abschnitten gefunden und geöffnet habt, dürft ihr euch an die Arbeit machen. Ein Optionsmenü zeigt im Inventar alle bisherigen eingeheimsten Holzhäuser, Windmühlen, Laubbäume, Personen und Laufwege an. Aus der Vogelperspektive wählt ihr einen beliebigen Platz auf dem noch menschen-

leeren Gelände. Nur wenige Sekunden später ragen bereits die ersten Hütten und Alleen aus dem Boden. Absolut innovativ ist die Tatsache, dass ihr unmittelbar nach verrichteter Arbeit eure Schöpfung selbst erleben könnt. Besucht die neuen Einwohner in ihren Behausungen und redet mit ihnen, oder versucht euch am neuen Teich als Angler. Egal ob nachts oder am Tag - es werden eifrig Zäune, Gaslampen und andere Kleinigkeiten penibel genau an jedem Gebäude angebracht.



An sprudelnden Wasserquellen kann euer Held in den Dungeons neue Energie tanken.



Toran öffnet eine der begehrten magischen Kugeln. Was wird diesmal drin sein?

PLAY-DATEN

System	PlayStation 2
Genre	Action-RPG
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEI, Level 5
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	sofort (Japan) Winter 2001 (Europa)

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

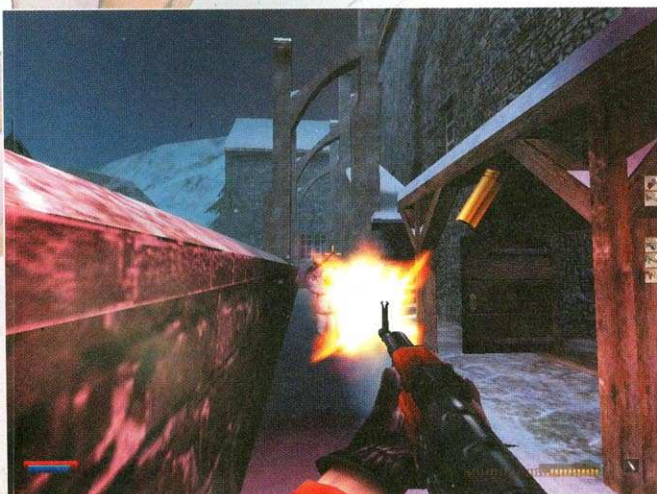
Kämpfen, sammeln, erbauen - eine gelungene Mischung aus Simulation, RPG und Adventure.



Sven Liebold

NO ONE LIVES FOREVER

Die wilden Sechziger feiern ein Comeback: Cate Archer ermittelt mit genialem Gameplay.



○ Architektonisch vermag die Lithtech-Engine wahre Meisterwerke auf den Bildschirm zu zaubern.



○ Feuer aus allen Rohren: Unsere idyllische Seilbahnfahrt wurde durch angreifende Hubschrauber jäh gestört.

No One Lives Forever hat zumindest vor kurzem seinen Weg zu den PC-Usern geschafft. Als nächstes steht bei den emsigen Entwicklern von Monolith die PlayStation2-Variante auf dem Programm. Genug Motivation dürften sie jedoch haben, da ihr Agenten-Abenteuer so ziemlich jede Auszeichnung der weltweiten Fachpresse einheimen konnte. Selbst der maßgebende Shooter-König Half-Life (dt.) musste seine Krone abgeben und einer neuen Referenz Platz machen.

Der Spion der mich siebte

Es herrscht Aufruhr beim Geheimdienst UNITY. Ein Verräter aus den eigenen Reihen liefert

einen Agenten nach dem anderen an die Klinge der Terror-Organisation H.A.R.M.. Um diesem Treiben schnellstmöglich ein Ende zu setzen, schickt man die rassige Agentin Cate Archer an die Linien. Obgleich sie das eine oder andere Problem mit ihren Vorgesetzten hat, beginnt die kühle Britin sofort mit ihrer schweren Mission.

Was No One Lives Forever am deutlichsten von der Konkurrenz unterscheidet, ist eine ausnahmslos spannende Story. In unsagbar vielen Zwischensequenzen wird die Handlung permanent mit filmreifen Dialogen vorangetrieben. Es entwickelt sich eine äußerst dichte Atmosphäre, die den bekannten Bond-Filmen in nichts nachsteht - allerdings in der Zeit der noch wirklich guten Bonds, denn Monolith lässt die goldenen Sechziger wieder aufleben.

Shagadelic

In der Rolle von Cate Archer beginnt der Spieler zunächst im Hauptquartier von Unity, einige grundlegende Fähigkeiten zu erlernen. Dazu muss ein Ausbildungszentrum aufgesucht werden, in dem Cate unter anderem der Unterschied zwischen den verschiedenen Bodenbelägen erklärt wird. Läuft man beispielsweise zu schnell auf Stein oder Stahl, erregt man durch die lauten Schritte die Aufmerksamkeit der Wachen. Auf dem Schießstand kann man ordentlich Munition verpulvern, bevor man schließlich zu den wichtigsten Ausrüstungsgegenständen einer Geheimagentin kommt: explodierende Lippenstifte, Infrarot-Sonnenbrillen, Haarspangen-Dietrich und sonstige nützliche Spielzeuge. Fast vor jedem Einsatz haben die Tüftler von Unity



○ Auf der Suche nach dem Fallschirm - nur mit richtigem Timing kann man einem Bösewicht den rettenden Rucksack abknöpfen.



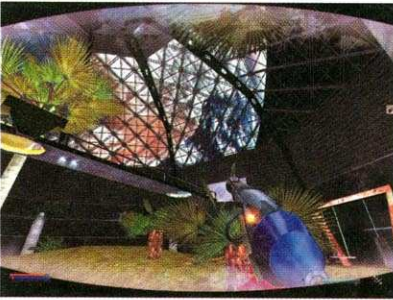
○ Gerissen: Per Haarspangen-Dietrich wird fast jedes Schloss geknackt.



○ Mit Gimmick: Vor jeder Mission werden die neuen Gadgets ausprobiert.



○ Sämtliche Zwischensequenzen sind in Echtzeit gehalten.



○ Ein Ausflug auf der Erdumlaufbahn. Man dachte sogar an die Schlieren im Visier des Helmes.



○ Rotbäckchen Inge bekommt eine ganz besonders "schockintensive" Behandlung von Cate zu spüren, denn mit konventionellen Waffen ist ihr nicht beizukommen.

eine neue Überraschung parat. Viele der Gadgets sind sogar mit mehreren Funktionen ausgestattet. Ein Feuerzeug dient nicht nur dazu, um dem Informanten im Trenchcoat seine Zigarette anzuzünden, sondern kann auch mit wenigen Handgriffen zum Taschenschweissbrenner umfunktioniert werden.

Besser als jeder Bond

Nach dem langen Aufenthalt im Hauptquartier geht es zum ersten Feldeinsatz in Marokko. Hier soll ein Botschafter vor gefährlichen Attentätern geschützt werden. 25 Aufträge müssen insgesamt gemeistert werden, welche wiederum noch in verschiedene Untermissionen gegliedert

sind. Kein Spiel also, dass man mal an einem Nachmittag durchzocken kann. Monolith gab sich sehr viel Mühe im Design der vielen Herausforderungen an den "Operative Archer". Cate wird beispielsweise ohne Fallschirm aus einem Flugzeug geschleudert, muss sich von einem rapid sinkendem Tanker retten, geheime Tropenstützpunkte ausheben oder sogar ihre Ermittlungen auf einer Raumstation fortführen. Außerdem wird man nicht nur per pedes unterwegs sein, sondern auch gelegentlich am Steuer einer guten alten Triumph sitzen oder auch mit einem Schneemobil umherbrettern. So viel Abwechslung gab es im Action-Genre fast noch nie.

LithTech goes PS2

Abgerundet wird das Ganze durch eine vorbildliche Gegnerintelligenz und sehr realistische Animationen. Bei Feuergefechten suchen eure Widersacher spontan nach Deckung, indem sie sich beispielsweise hinter einer Ecke verschanzen, sich abrollen oder euch mit sonstigen spontanen Aktionen verblüffen. Außerdem stehen sie nicht nur wie schmückendes Beiwerk in den Levels, sondern bilden einen fest integrierten Teil der Spielwelt. Man lauscht ihren Unterhaltungen oder beobachtet Interaktionen mit anderen Figuren.

Auf der grafischen Seite setzt No One Lives Forever auf die überragende LithTech 2.5 Engine. Sollte es den Entwicklern gelingen, diese an die PlayStation2 Hardware anzupassen, kann eigentlich fast nichts mehr schief gehen. Sämtliche Screenshots entstammen zwar noch der PC-Version, jedoch sollte sich die finale Optik nur minimal von jener unterscheiden. Unklar ist allerdings noch, ob und wie man einen Mehrspieler-Mode integrieren will.



○ Born to be wild – auf dem Sattel einer Triumph enrkommen wir dem Kugelhagel.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Monolith
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitzkandidat

Im PC-Bereich gibt es zur Zeit keinen besseren Ego-Shooter. Hoffen wir auf eine adäquate PlayStation2-Umsetzung.



Fisch dir deine

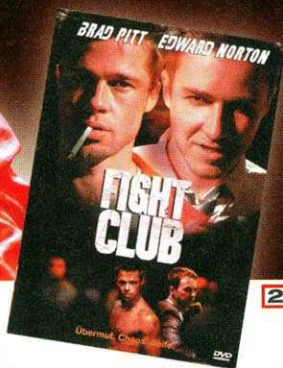
Du schenkst uns einen neuen Abonnenten.
Wir schenken dir eine Prämie!

Holt Euch den
dicksten Fisch
aus dem
Prämienbecken!

auch über's Web: www.playplaystation.com



1



2



3



4

MOVIE MANIACS ACTIONFIGUR

Todd Mc Farlane jagt euch mit Freddy Krueger, dem Hauptdarsteller der „Nightmare on Elm Street“-Filmreihe, eiskalte Schauer über den Rücken. Neben der imposanten Größe von ca. 45 cm beeindruckt die vollbewegliche Super Size Action-Figur durch ihre Sprachausgabefunktion. Jedes Exemplar befindet sich in einer dekorativen Sammlerbox - eine absolute Rarität mit steigendem Wert.

DVD FIGHT CLUB

Anspruchsvolles Filmfutter für eure PS2. Hervorragender Sound und eine makellose Bildqualität zeichnen dieses gesellschaftskritische Werk von David Fincher aus. Erlebt den Hollywood-Star Brad Pitt in Höchstform. Die erste Regel im Fight Club lautet jedoch: FSK ab 18! Versand daher nur gegen gültigen Altersnachweis!

MAD CATZ PLAYSTATION2 MEMORYCARD

Die 8MB Memorycards sind in den Farben schwarz, grün und rot erhältlich. Jede Karte steckt in einer speziellen Hülle.

SONY-PS2-MULTITAP

In geselliger Runde macht Zocken gleich doppelt so viel Spaß. Mit dem original Sony-PS2-Multitap kannst du gleichzeitig mit drei Freunden heiße Mehrspieler-Gefechte austragen. ESPN International Track&Field, FIFA 2001, International Superstar Soccer, Timesplitters - bei all diesen Titeln ist ein Multitap für maximalen Spielspaß unverzichtbar!

Für alle Prämien gilt: nur solange der Vorrat reicht!

Prämie!

Die Zusatzprämie Unser PlayT-Shirt



Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt dieses Widerrufsrechtes ohne Begründung bei „play, dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm“ auf einem dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel) genügt.

Ich habe den neuen Abonnenten geworben. Als Prämie wähle ich Nr.

- | | |
|---|--|
| ☐ 1 Freddy Krueger | ☐ 4 Sony-PS2-Multitap |
| ☐ 2 DVD Fight Club | ☐ 5 Sony DualShock 2 Controller |
| ☐ 3 Mad Catz PS2 Memory Card | |

Meine T-Shirt-Große

☐ L ☐ XL ☐ XXL

Die Prämie schickt ihr bitte an:

Name / Vorname	Telefon / Fax
Straße / Postfach	E-Mail-Adresse
PLZ Ort	Geburtsdatum

Prämien-
empfänger und
Abonnent dürfen
nicht die gleiche
Person sein

In Umschlag
an Adresse unten
schicken
oder an
01732-959-101
faxen

Über 10% vom Kioskpreis sparen geht ganz einfach: Füll aus und schicke oder faxe an:

play
dsb-Abo-Service
74168 Neckarsulm
Tel.: 0 18 05 - 04 13 49 / Fax: 07132-959-101

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

Alle Prämien nur solange der Vorrat reicht. Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos. Wichtiger Hinweis: Die Empfehlung von Neuabonnenten, die bereits in den letzten Monaten ein play-Abo abgeschlossen haben, berechtigt leider nicht zum Bezug einer Freundschaftsprämie. Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht einem Haushalt angehören und dürfen nicht die gleiche Person sein.

Ich bin der neue Abonnent:

Ja, ich möchte play regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von DM 75,- erhalten (Ausland zzgl. Versandkosten). Damit spare ich fast 10% gegenüber dem Kioskpreis. Das Abo gilt für ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden.

Name / Vorname
Straße / Postfach
PLZ / Ort
Telefon / Fax
E-Mail-Adresse
Geburtsdatum

Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem dsb-Abo-Service meine neue Anschrift mitteilt.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Ich sichere mir meine Prämie sofort durch Bankabbuchung	Geldinstitut
Kontonummer	Bankleitzahl

☐ Gegen Rechnung

Datum	1. Unterschrift
-------	-----------------

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt dieses Widerrufsrechtes ohne Begründung bei „play, dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm“ auf einem dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel) genügt.

PS 0201

Datum	2. Unterschrift
-------	-----------------

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)



SONY DUALSHOCK 2 CONTROLLER

Der Original Dual Shock 2 Controller ist die konsequente Weiterentwicklung des bewährten Joypads. Im schicken schwarzem Design gehalten und mit komplett analoger Abfrage von den Action-Buttons bis zum Steuerkreuz lassen sich die Videospielhelden noch exakter steuern.



ATV OFFROAD FURY

Dirk Gemeinhardt



Auf allen Vieren durch den Dreck wühlen - mit bis zu 650 ccm unter dem Sattel kein Problem.

Entwickler Rainbow Studios weiß spätestens nach den gelungen PC-Titeln *Motocross Madness 1&2*, worauf es bei einem interessanten Rennspiel abseits der Asphaltpiste ankommt: nämlich auf anspruchsvollen Fahrspaß verbunden mit auflockernden Elementen. Genau nach demselben Schema verfahren die Amerikaner jetzt bei ihrem PlayStation2-Debüt, dem ersten First Party-Titel von Sony Computer Entertainment America.

Moto Xtreme

Seit dem Produktionsbeginn 1999 wurde keine einzige Entscheidung dem Zufall überlassen. Selbst beim Streckendesign ließ man sich von einem überaus erfahrenen Fachmann beraten. In Zusammenarbeit mit den Rainbow Studios half der Supercross Champion Stephane Roncada bei der Entstehung aller Parcours mit. Gelegentlich konnte sich es der Motor-

sportprofi nicht verkneifen, selbst am Streckendesign Hand anzulegen. Bis auf eine einzige Ausnahme finden die ca. 20 abwechslungsreich gestalteten Indoor- und Outdoor-Strecken in fünf der sechs Spielmodi (Training, Cross Country Enduro Series, Freestyle, Stadium Supercross, Pro Career) ihre Verwendung. Ausschließlich beim populärsten Event im amerikanischen ATV-Rennzirkus, der MAXXIS AMA ATV National Series, flitzt der Spieler nach Angaben der Entwickler über zwölf Original-Kurse. Authentizität verspricht auch der Fuhrpark; denn Rainbow Studios hat es sich nicht nehmen lassen, die Lizenz für alle gängigen Yamaha-, Honda- und Kawasaki-Fabrikate an Land zu ziehen. Eingeteilt in drei Leistungsklassen (Zwei- und Viertakter, 650er), könnt ihr anfangs zwischen zwölf bezüglich der Fahreigenschaften völlig unterschiedlichen 4x4-Karossern wählen.

Flying High

Dass Offroad-Ass Stephane Roncada sein Handwerk wirklich versteht, merkt man spätestens beim Befahren der mit Bodenwellen, Schlaglöchern und Sprungschancen übersäten Strecken. Selbst in der kleinsten Hubraumklasse muss der Wettkampfteilnehmer den Lenker fest im Griff haben, da sich jede noch so kleine Unebenheit umgehend auf das ausgesprochen realistische Fahrverhalten auswirkt. Es kommt aber noch schlimmer: Grundsätzlich werden die (Einzel) Stoßdämpfer bei gewagten, ziemlich spektakulären Sprüngen arg in Mitleidenschaft gezogen. Deshalb ist es von Vorteil, während der nur wenige Sekundenbruchteile andauernden Flugphase die Maschine so gut wie möglich in die Waagrechte zu bringen, damit sich bei der harten Landung das ganze Gewicht gleichmäßig auf die Fede-



○ Rainbow Studios lässt euch keine Zeit zum Luftholen. Aufgrund des wilden Streckendesigns werdet ihr andauernd in die Luft katapultiert.



○ Bis kurz vor dem Ziel klebt das Fahrerfeld dicht aneinander.



○ Jedes Quad kann der Rennstrecke angepasst werden. Die Set-ups lassen sich mit wenigen Handgriffen ändern.



○ Multiplayer-Fun: In der finalen Version können bis zu vier Spieler gleichzeitig mächtig Gas geben.



○ Es gehen kostbare Sekunden im Rennen verloren, wenn man auf der Hinterachse landet. Dabei verlangsamt sich das ATV erheblich.

rung verteilen kann. Sollte das Manöver misslingen, gerät das zentnerschwere Quad unfreiwillig ins Schleudern. Ein weiterer Aspekt ist das Verhalten der Künstlichen Intelligenz bei allen CPU-gesteuerten Fahrer, den der Motorsportfan mit ins Kalkül ziehen sollte. Im Grunde genommen gönnen euch die Offroad-Gegner vom Start bis zum Ziel aufgrund des aggressiven Fahrstils keine Verschnaufpause. Unter Umständen behalten die ambitionierten Polygon-Figuren herannahende Konkurrenten im Auge, blicken regelmäßig über die Schulter, um dann im richtigen Moment ein geplantes Überholmanöver des Hintermannes zu vereiteln. Triumphe mit einem überlegenen Vorsprung kommen demzufolge nur in den seltensten Fällen vor.

Sand im Getriebe

Musikliebhaber mit einem Faible für härtere Töne werden beim Soundtrack gewiss auf ihre Kosten kommen. 15 energiegeladene Songs, dargeboten von 11 bekannten Bands (Alice in Chains, Anthrax, Primus etc.), heizen euch garantiert kräftig ein. Wer dennoch nur dem hochgezüchteten Moto-

renklang lauschen möchte, kann die Musik ohne weiteres abstellen. Passend zum Fahrzeugtyp, wartet jeder Benzinmotor mit dem individuellen Knattern auf. Rainbow Studios scheute für diese akustische Schmankerl nach eigenen Angaben weder Kosten noch Mühen. Optisch vermittelt ATV Offroad Fury zwar einen guten, wenn auch nicht auf dem allerhöchsten PlayStation2-Niveau befindlichen Eindruck, da beim genaueren Hinschauen die charakterisierenden Details am polygonalen Streckenrand fehlen. Gibt es an den Fahrzeugen und den Fahrern keine nennenswerte Kritik auszuüben, bereitet uns eher der vereinzelt verspätete Bildaufbau weitaus mehr Sorgen. Der unangenehme Schwachpunkt sticht hauptsächlich in den Stadionrunden ins Auge. Wir wollen nur hoffen, dass die Entwickler die restliche Zeit bis zum Release sinnvoll für die ein oder andere Verbesserung nutzen. Beeindruckend hingegen ist letzten Endes die konstante Framerate sowie die daraus resultierende flotte Spielgeschwindigkeit. Selbst bei dichtem Gedränge auf dem Bildschirm kommt die sauber programmierte Grafik-Engine nichts ins Stocken.



○ Auch wenn es oft nicht klappt: 16 verschiedene Stunts können die ATV-Profis in der Luft vollführen.



○ Unter Verwendung eines Pre-Load-Meter könnt ihr zu besonders hohen Sprüngen ansetzen.



○ Die enorme Weitsicht lässt sich am besten mit Rockstar Games' Smuggler's Run vergleichen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Rainbow Studios
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	2001

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Interessanter Titel mit sehr guten Ansätzen. Ob es für einen Spitzenplatz reicht, bleibt abzuwarten.

HIDDEN INVASION

Erneut bedrohen Aliens die Welt!
Spezialagenten kämpfen um das
Überleben der Menschheit.

PlayStation 2



○ Komm nur her, du Schurke! Dich mach ich auch ohne Waffe platt.



○ Ein gewagter Sprung aus luftigen Höhen inmitten eines komplexen Fabrikgeländes.



○ Nicht alle Gegner sind gleich. Man hat sich viel Mühe mit dem Design der Feinde gegeben.

Es ist ein Tag wie jeder andere, euer Chef befiehlt euch an den Schauplatz eines erst kürzlich stattgefundenen terroristischen Anschlags. Dort angekommen, erwartet die komplette Mannschaft ein ungewöhnlich erschreckendes Szenario. Just in diesem Augenblick erkennt ihr den Ernst der Lage und spürt instinktiv, dass dieser Auftrag als einmalig in eure langjährigen Laufbahn als Special Forces-Agent eingehen wird.

Akte X,Y ungelöst

Ohne zu zögern, schlüpft ihr zunächst in den Kampfanzug eines wahlweise männlichen oder weiblichen Charakters. Als

durchtrainierter Special Forces-Anführer seht ihr euch in der glücklichen Lage, aus einem umfangreichen Waffenarsenal das Beste vom Besten für eure Mission zu nutzen. Das genaue Ziel des außergewöhnlichen Auftrags ist bis zu diesem Zeitpunkt leider nicht bekannt. Es liegt jedoch auf der Hand, dass feindlich gesinnte außerirdische Mächte an einer Verschwörung zur Vernichtung der menschliche Rasse arbeiten. Durch mehrere Kapitel beziehungsweise Horror- und SciFi-Szenarien hindurch, gilt es, einen kühlen Kopf zu behalten. Es möchten etliche knifflige Puzzles enträtselt sowie eine Invasion aggressiver Aliens vereitelt werden.

Zerstörung auf Befehl!

Bisweilen sorgt eine interaktive 3D Spielumgebung für interessante Abwechslung, da sich nicht nur die intelligenten Polygongegner, sondern auch etliche Objekte aus der näheren Umgebung per Handkantenschlag oder Fußkick aus dem Weg räumen lassen. Oder ihr legt durch gezielte Explosionen alles im Umkreis von wenigen Metern in Schutt und Asche. Dank der die 3rd-Person Perspektive seid ihr imstande, jegliche Angriffe sofort zu erkennen und dementsprechend zu handeln. Denn der Feind greift oft mit mehreren Halunken aus allen Himmelsrichtungen gleichzeitig an. Dabei sorgt ein dynamischer Schwierigkeitsgrad für ein faires Kampfverhältnis. Um den Spielfaden nicht zu verlieren, treibt eine filmreife Storyline das kontinuierliche Fortschreiten der Mission an. Swing Entertainment bringt mit Hidden Invasion Sci-Fi-Action und logischen Knobelspaß unter einen Hut bringen.



○ Die Prügelknaben sind nicht dumm! Selbst aus dem Hinterhalt überfallen sie euren Elite-Cop.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Action	Spieler 1
Hersteller	Swing! Entertainment Media AG	
	www.swing-games.de	
Entwickler	TOKA	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	März 2001	

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Hidden Invasion lockt mit purer Action und genialer Grafik. Außer dem stehen Spezialagenten momentan hoch im Kurs.

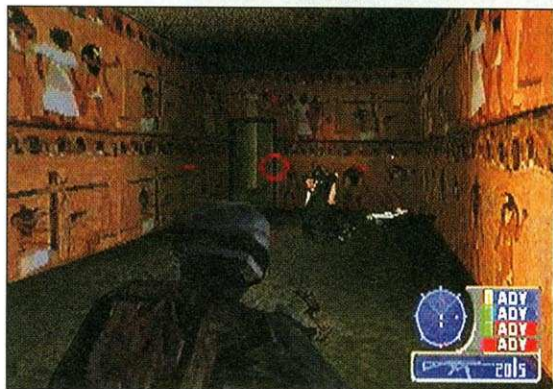
Dirk Gemeinhardt

Tom Clancy's Rainbow Six

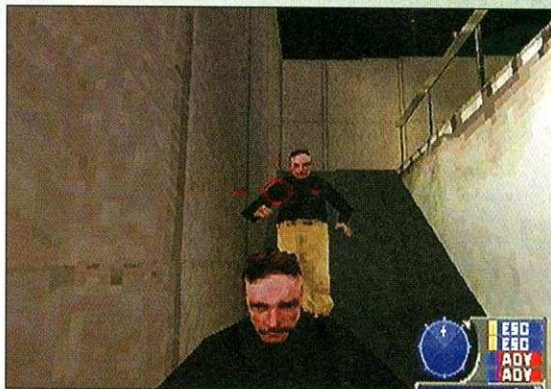
ROUGE SPEAR



Redstorm Entertainments multinationale Eliteeinheit rüstet sich zum Kampf gegen das organisierte Verbrechen.



Bei der Erstürmung eines Raumes dürfen die Geiseln nicht gefährdet werden.



Befreite Geiseln befinden sich erst in Sicherheit, wenn sie ohne Kratzer zum Aufsammler gebracht werden.

Neben John Grisham dürfte Tom Clancy derzeit der erfolgreichste US-Autor sein. Dem ehemaligen Versicherungsmakler gelingt es mit seinen Romanen gekonnt, Realität und Fiktion miteinander verschmelzen zu lassen. Clancy schaffte 1984 den unerwarteten Durchbruch gleich mit dem Erstlingswerk *Jagd auf Roter Oktober*, was wiederum für die Film- und Videospielindustrie als Vorlage diente. Mitte der 90er-Jahre gründete der Bestsellerautor mit Pearson PLC, einer angesehenen Mediengruppe, Redstorm Entertainment. Zu den Produkten gehören PC- und Konsolenspiele, Bücher, Brettspiele usw..

Alarmstufe Rot

Die Russen-Mafia und eine fremde Terrorgruppe aus dem

nahen Osten versetzen die Welt in Angst und Schrecken. Grund genug, zum zweiten Mal die mobile Eingreiftruppe Rainbow auf den Plan zu rufen. Einsatzleiter John Clark kann von Glück reden, dass das Team ausschließlich aus Spezialisten besteht, die ihr Handwerk meisterlich verstehen. Ansonsten wären die insgesamt 16 Missionen schon im voraus zum Scheitern verurteilt. Obwohl euch die Einsätze allerhand teamorientiertes taktisches Feingefühl und diszipliniertes Vorgehen abverlangen, liegt der Schwerpunkt auf dem zumeist lautlosen Beseitigen der Gegner. Tom Clancy's Rainbow

Six: Rogue Spear stellt euch eine erlesene Auswahl an Waffen, Tarnbekleidung und nützlichem Equipment zur Verfügung. Wie schon beim Prequel könnt ihr damit

jeden einzelnen Agenten vom Knobelbecher bis zum Stahlhelm individuell ausrüsten.

Mission fehlgeschlagen!

Trotz der guten Bedienbarkeit und übersichtlichen Menüführung muss sich die nahezu fertiggestellte Vorabversion heftige Kritik gefallen lassen. Die an den Titel gestellten Erwartungen können bislang in keiner Weise erfüllt werden. Besonders sauer stößt die altbackene grafische Präsentation auf. Allem Anschein nach verwendet Entwickler Red Storm Entertainment die Grafik-Engine des Vorgängers Rainbow Six; bis auf vereinzelte Ausnahmen wartet jede Mission mit der selben Detailarmut auf. Aus diesem Grund ist mit einer deutlichen Verbesserung bis zur Veröffentlichung im März nicht mehr zu rechnen.



In manchen Missionen empfiehlt es sich, mit mehreren Teams gleichzeitig vorzugehen.



Wird ein Gebäude gestürmt, geben die Kameraden Rückendeckung.

PLAY-DATEN

System	PSone	
Genre	Ego-Shooter	Spieler 1-2
Hersteller	Ubi Soft	
	www.ubisoft.de	
Entwickler	Redstorm Entertainment	
Preis	ca. 89,- DM	
Erhältlich ab	März	

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

☆☆☆☆ — Naja

Der PC-Hit als PSone-Umsetzung. Schon jetzt eine Enttäuschung.

ISS PRO EVOLUTION 2

Dirk Gemeinhardt

PSone

Anpfiff zur zweiten Halbzeit für eines der besten Fußballspiele.



Die Eurosport-Kommentatoren Michael Schürmann und Christian Schulz begleiten mit fachkundigen Aussagen alle Begegnungen.



Grandiose Stimmung: Die Stadien gleichen bei jeder Partie einem Hexenkessel. Mit Aahs! und Oohs! begleiten die Fans die Ballwechsel.

Eine Firma – zwei Fußballspiele. Während Major As International Superstar Soccer 2000-Saison bereits voll im Gange ist, laufen sich momentan die ISS Pro Evolution-Kicker im 32 Bit-Stadion noch warm. KCE Tokyo, verantwortlich für die Entwicklung, arbeitet derzeit an der Fertigstellung eines Nachfolgers für die PlayStation2. In Japan erscheint das Next Generation-Gekicke unter dem Namen Winning Eleven 5 bereits im kommenden März.

Never Change A Winning Team

Gehasst, geliebt, vergöttert – was für manche Sportsfreunde eine Fußballliebe auf den ersten Blick war, teilte im gleichen Moment die restliche Konsolennation entzwei. ISS Pro Evolutions umstrittenes, nicht gerade als einsteigerfreundlich zu bezeichnendes Spielprinzip kam in vielen Punkten recht nah an die "echte" schönste Nebensache der Welt heran. Ein triftiger Grund, warum es beim zweiten Teil keine grundlegenden Änderun-

gen geben wird. Vielmehr versucht Konami mit sinnvollen neuen Features allen fußballbegeisterten Spielern einen Schritt entgegenzukommen. Da der hohe Simulationsanspruch nahezu unangetastet bleibt, erfährt lediglich das Geschehen an der Seitenauslinie einen frischen, zudem außerordentlich sinnvollen Tapetenwechsel. Auf diese Weise soll insbesondere der Trainer- bzw. Management-Aspekt deutlicher zur Geltung kommen.

Lizenz in der Sporttasche

Dank der Übereinkunft des japanischen Softwareherstellers mit der internationalen Fußballer-Gewerkschaft FIFPro werden sämtliche Athleten mit dem echten Namen in der Mannschaftsaufstellung erwähnt. Eine Ausnahme bilden dabei im entferntesten Sinne die Clubmannschaften, da die Original-Vereinsnamen bis auf weiteres dem Erzrivalen aus dem Hause Electronic Arts vorbehalten bleiben. In Anbetracht dessen können wir ruhigen Gewissens behaupten, dass Konami

definitiv auf dem besten Weg ist, mit ISS Pro Evolution 2 den Fußballthron zu besteigen. Zweifelsohne wird sich der Titel vom Gros der unüberschaubaren Flut an Fußballspielen abheben und in den letzten Tagen der guten alten PSone für Furore sorgen. Einen ausführlichen Test findet ihr aller Voraussicht schon in der nächsten play.



Lädierte Spieler müssen nicht mehr sofort ausgewechselt werden; stattdessen können selbige mit eingeschränktem Leistungspotential weiterspielen.



Die insgesamt vier unterschiedlichen Wetterbedingungen beeinflussen das Ballverhalten merklich.



In der Master-League könnt ihr euer favorisiertes Team aus 24 Mannschaften herausuchen.

PLAY-DATEN

System	PSone
Genre	Sportspiel
Hersteller	Konami of Europe www.konami-europe.com
Entwickler	KCE
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	März

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Der FIFA-Killer. Konsolenfußball mit Herz und Seele.

Mone Neus

HARVEST MOON

Back to the Nature

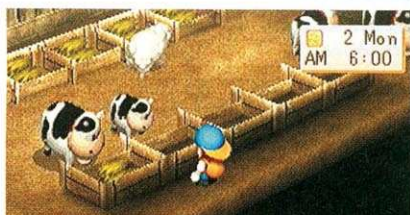


○ Um Ackerland zu gewinnen, müssen erst Unkraut und Steine entfernt werden.

wieder in Gang zu bringen. Nachdem der Tag nur 24 Stunden hat, solltet ihr euren Tagesablauf genauestens planen. Zu den Aufgaben eines guten Bauers gehört das Bestellen der Felder, das Jäten von Unkraut, Holzhacken, Viehfütterung und das liebevolle Umsorgen des Hofhundes. Aus der isometrischen Perspektive schuftet sich der Hobbyfarmer durch sein eigenes Pixel-Agrarland. Bewaffnet mit Gießkanne, Spitzhacke und Spaten erwartet euch jeden Morgen die Arbeit auf dem Hof. Im nahegelegenen Dorf erhält der Jungunternehmer die Möglichkeit, Samen, Werkzeuge und Tiere käuflich zu erwerben. Um an das nötige Kleingeld zu gelangen, möchte eine Kiste auf eurem Hof mit verkaufstauglichen Gütern gefüllt werden. Jeden Tag, pünktlich um fünf Uhr, leert ein Bote diesen Behälter und

Wer behauptet, das Leben eines Farmers sei leicht, sollte erst einmal Harvest Moon spielen, um wenigstens einen kleinen Einblick in die tägliche Arbeit eines Landwirts zu gewinnen. Als kleiner Junge erhaltet ihr die Chance, auf dem brachliegenden Gut eures Opas den landwirtschaftlichen Betrieb

zahlt euch aus. Harvest Moon ist ein Klassiker aus alten 16Bit-Tagen und vermag trotz altbackener Grafik zu begeistern.



○ Morgenstund' hat Gold im Mund. Kühe und Schafe brauchen ihr Futter.



○ Eine kleine Liebelei mit der Tochter des Barbesitzers? Aber klar doch.

PLAY-DATEN

System	PSone
Genre	Simulation
Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Victor Interactive Software
Preis	ca. 59,- DM
Erhältlich ab	Ende Februar

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Oldie – but goldie! ...Klassikerkiste.

WARM-UP!

GP 2001

Sind Sie bereit für die nächste Saison?!

WARM-UP! GP 2001 die pfeilschnelle Rennsimulation für den Einsteiger und den Profi!



PC CD-ROM

- 3 verschiedene Modi
Arcade, Simulation, Ghost Car
- 8 verschiedene Teams
- 22 verschiedenen Rennboliden
- 17 detaillierte Rennstrecken (inkl. Australien, Brasilien, Spanien, Monaco, USA etc.)
- zahlreiche Steuerhilfen
- fotorealistische Grafiken
- einfache und übersichtliche Menüführung
- adrenallintreibende Cockpitsicht

Auf PC CD-ROM und PlayStation!

PlayStation





DUKE OF HAZZARD 2

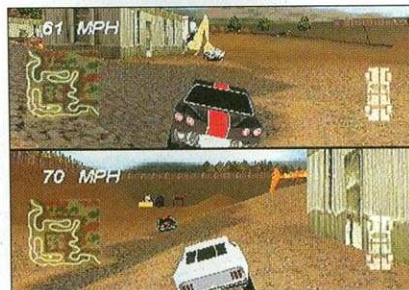
Daisy dukes it out Toni Opt

Ja, ihr habt richtig gelesen. Die beiden Duke-Brothers Bo und Luke sind zurück, um in Hazzard County erneut für Recht und Ordnung zu sorgen. Natürlich tanzen sie auch dem Sheriff und seinem Deputy wieder ordentlich auf der Nase herum. Die Handlung von Dukes of Hazzard II knüpft direkt an den im letzten Jahr erschienenen Vorgänger an. Diesmal ist es jedoch Daisy, die von einer auf Rache sinnenden, ehemaligen Kumpanin in ernste Schwierigkeiten gebracht wird. Hauptdarsteller ist wiederum der orangefarbene General Lee, mit dem es einen Großteil der insgesamt 18 Fahraufträge zu bewältigen gilt. Die staubigen Pisten führen jedoch

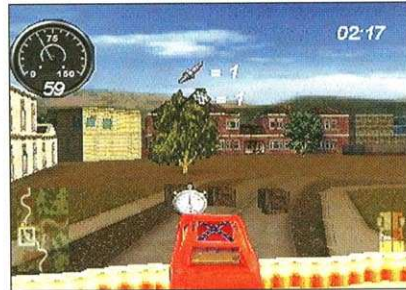
nicht mehr nur von einem Punkt zum anderen, sondern verzweigen sich auf acht zusammenhängenden Spielabschnitten in das komplette Straßennetz von Hazzard County - mit all den aus der Serie bekannten Örtlichkeiten, die im Joyride-Modus in aller Seelenruhe begutachtet werden können. Zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade sollen das Sequel einer breiteren Masse zugänglich machen; über die gelungene Synchronisation der FMVs und Sprachsamples, die überwiegend von den realen Darstellern der Fernsehshow übernommen wurden, freuen sich hingegen nur eingefleischte Fans der Serie.



Gelegentlich schwingt ihr euch auch hinter Steuer von Daisys Roadrunner oder Uncle Jesses klapperigem Pick-Up.



Vier verschiedene Spielmodi sorgen im Zwei-Spieler-Modus für Unterhaltung.



Die neuen Missionen führen stellenweise auch durch Downtown Hazzard.

PLAY-DATEN

System	Genre	Rennspiel	Spieler	PSone
				1-2
Hersteller	Ubi Soft			
Entwickler	Sinister Games			
Preis	ca. 59,- DM			
Erhältlich ab	März			

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Landeier, Schotterstraßen, Country-Music – das perfekte Rennspiel für Rednecks und alle, die es werden wollen.



BUZZ LIGHTYEAR STAR COMMAND

Heiko Strobel

Bis zur Unendlichkeit – und noch viel weiter! Buzz Lightyear, seines Zeichens intergalaktischer Space Ranger, dürfte wohl jedem Cartoon-Fan ein Begriff sein. Unser Superheld aus Disneys/Pixars Leinwandfolg Toy Story bekam aufgrund seines großen Beliebtheitsgrades eine eigene Fernsehserie namens Captain Buzz Lightyear of Star Command spendiert, der auch die Story für das gleichnamige Videospiel entsprang. Ihr über-

nehmt die Rolle des tapferen Helden, der dem gefährlichen Imperator Zurg und dessen finsternen Spießgesellen das Handwerk legen muss. Es gilt, auf acht unterschiedlichen Planeten mit insgesamt 18 Spielabschnitten die Bösewichte zu verfolgen.

Hierbei kann unser Held auf allerlei Hilfsmittel wie Hoverboard, Jet-Bike und Raketenrucksack zurückgreifen. Auch das Waffenarsenal kann sich durchaus sehen lassen: Plasmastrahler, Blitzstrahl-Kanone, Superlaser, Pho-

tonen-Bazooka und viele andere Utensilien stehen den wackeren Helden zur Verfügung. In den farbenfrohen gestalteten Runden verfolgt ihr den Schurken in Form eines Wettrennens bis ins Ziel; erst dann besteht die Möglichkeit, selbigen im Kampf zu besiegen. Zurgs Lakaien versuchen, euch den Weg zum jeweiligen Levelboss so schwer wie möglich zu gestalten. Ein straffes Zeitlimit sorgt zusätzlich für Hektik. Allerdings ist auch dieses Comic-Abenteuer eher auf ein jüngeres Klientel zugeschnitten, was vor allem der mittlere Schwierigkeitsgrad verdeutlicht.



Kommt man vor den Schurken ins Ziel, erhält man kurzzeitig Unterstützung von einem Crewmitglied.



Schummelpackung Teleporter: Mit ihnen kann man ein gutes Stück der Strecke abkürzen.

PLAY-DATEN

System	Genre	Action	Spieler	PSone
				1
Hersteller	Activision			
Entwickler	Traveller's Tales			
Preis	ca. 79,- DM			
Erhältlich ab	Februar			

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Lustiges Wettrennen gegen berühmte Weltraumschurken. Spielerisch jedoch nur wenig anspruchsvoll.

Heiko Strobel

FREESTYLE SCOOTER



Nachdem der Trend, den die kleinen Rollern ausgelöst haben, immer mehr Menschen aller Bevölkerungsschichten in seinen Bann zieht, reagiert Ubi Soft prompt mit einer passenden PlayStation-Umsetzung. Man knöpfe sich das Skateboard-Spiel "Grind Session" vor und tausche die hölzernen Boards gegen die zweirädrigen Scooter – fertig ist die Grundlage für ein neues Fun-Sports-Game. Die Steuerung, wie auch einen Teil der Tricknamen, ent-

nimmt man Activisions Tony Hawk's Pro Skater; die restlichen Stunt-Bezeichnungen holt man sich aus der Sparte des BMX-Sports, wodurch auch komplexere Moves à la Barspin und Tail-whip ermöglicht werden. Garniert wird das Ganze mit einer Portion Punkrock für den nötigen akustischen Kick. Selbst eine kleine handgeschnittene Story hat Freestyle Scooter zu bieten. Aufgabe ist es, eure Scooterfreunde zu befreien, die vom garstigen Roboter Norton entführt worden sind. Um dies zu bewerkstelligen, muss man sein Können in verschiedenen Skateparks unter Beweis stellen, in denen es jeweils sechs verschiedene Ziele zu erreichen gilt. So müsst ihr beispielsweise vorgegebene Punktzahlen durch das Vollführen von möglichst spektakulären Tricks überbieten oder ellenlange Grinds hinlegen. In den Endrunden schließlich müssen noch alle Reifen eingesammelt werden, um die Kumpanen aus Nortons Fängen zu befreien. Fast schon zum guten Ton gehört der integrierte Zwei-Spieler-Modus, der euch dank verschiedener Modi halsbrecherische Scooter-Duelle garantiert.



○ Jetzt bloß die Balance halten, um die restlichen Reifen einzusammeln.



○ Wie man sieht bleiben die Grinds nicht nur den Skateboardern vorbehalten.



○ Waghalsige Überschlüge können ebenfalls zum besten gegeben werden.



○ Je länger die Kombination der Tricks desto mehr Punkte heimst man ein.

PLAY-DATEN

System	PSone	
Genre	FunSport	Spieler 1-2
Hersteller	Ubi Soft	
Entwickler	Shaba Studios	
Preis	ca. 59,- DM	
Erhältlich ab	März	

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Durchschnittlich

Grind-Session mit City-Rollern – ein kurzlebiger, unterhaltsamer Abklatsch. Mehr aber auch nicht.

COMPUTER 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
Controlpad Dual Shock farbig	kpl.dt DM	59,95
Leerrhülle 1/2 CD's, schwarz, stabil	DM	2,00
Lösungshefte f. PSX-Spiele, ab	kpl.dt DM	9,95
Memory Cards ab	dt DM	29,95
X-Ploder CDX 9000	kpl.dt DM	69,95
102 Dalmatiner*	kpl.dt DM	89,95
Allen - Die Wiedergeburt	kpl.dt DM	89,95
Box Champions 2001	kpl.dt DM	89,95
Champ. Motocross 2001*	dt DM	79,95
Danger Girl	dt DM	79,95
Digimon World*	dt DM	79,95
Dino Crisis 2	dt DM	79,95
Duke Nukem - Planet of the...*	kpl.dt DM	89,95
Driver 2	kpl.dt DM	79,95
Emporor's New Groove*	dt DM	84,95
F 1 World Grand Prix 2000*	kpl.dt DM	84,95
Fisherman's Bait 3*	dt DM	79,95
HBO Boxing After Dark*	dt DM	79,95
Kasparov*	dt DM	59,95
Legend of Dragoon*	kpl.dt DM	89,95
Martian Gothic: Unification	dt DM	29,95
Medal of Hon. Underground	kpl.dt DM	89,95
Moorhuhnjagd	kpl.dt DM	49,00
Rainbow Six - Budget	dt DM	39,95
Reel Fishing 2	kpl.dt DM	79,95
Spec Ops Ranger Elite*	dt DM	29,95
Supercross 2001*	dt DM	89,95
Techno Mage*	kpl.dt DM	79,95
The Grinch	dt DM	79,95
The Mummy	dt DM	79,95
Titan AE*	kpl.dt DM	89,95
Tomb Raider V - Die Chronik	kpl.dt DM	89,95
Ultimate Fight. Championship*	dt DM	59,95
Wer wird Millionär?*	kpl.dt DM	69,95
WWF Smack Down 2	dt DM	89,95

Playstation 2

Playstation 2 + Dual Shock	kpl.dt DM	869,00
Controller Dual Shock	kpl.dt DM	59,00
Memory Card 8 MB	kpl.dt DM	89,00
Multitap	kpl.dt DM	99,00
Armored Core	dt DM	109,00
Dead or Alive 2	dt DM	119,00
Disney Dinosaurier	dt DM	109,00
Donald Duck Quack Attack	dt DM	109,00
Driving Emotion Type S*	kpl.dt DM	109,00
Eternal Ring*	dt DM	109,00
Evergrace*	dt DM	109,00
F 1 Champions. Season 2000	kpl.dt DM	109,00
F 1 Racing Championship*	dt DM	109,95
Gran Turismo 2000*	kpl.dt DM	119,00
Gun Griffon*	dt DM	109,00
Int. Super Star Soccer	kpl.dt DM	99,95
Legacy of Kain Soul Reaver 2	dt DM	109,95
Kessen	kpl.dt DM	109,00
NBA Live 2001*	kpl.dt DM	109,00
Rayman Revolution	dt DM	109,95
Ridge Racer 5	dt DM	119,00
Silent Scope	kpl.dt DM	99,95
Silphed*	dt DM	109,00
Skysurfer*	dt DM	109,00
Smugglers Run	dt DM	99,95
Tekken Tag Tournament	dt DM	119,00
Theme Park World 2	kpl.dt DM	109,00
Top Gun Int. Task Force*	dt DM	109,00
X-Squad	kpl.dt DM	109,00

Ihre Vorteile

TOP -PREISE

- * Original deutsche Versionen
- Versandkosten NN DM 6,40
- Versandkosten bei zwei Spielen DM 4,00
- Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen
- Inklusive Garantie, Schnellservice,
- Sicherheitsverpackung
- Kostenlose Gesamtpreislisten
- Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
- Vorbestellungen für *Neuheiten werden
- bevorzugt ausgeliefert
- Bestellungen am Wochenende per Fax und
- Anrufbeantworter möglich
- Wir führen alle deutschen Spiele für Sony,
- Dreamcast, N64, Gameboy Color, PC ab Lager
- Streetdays unter www.kudak.de

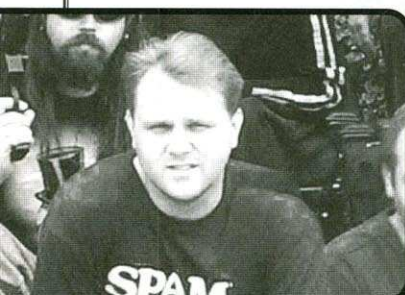
Lieferung erfolgt per Post-Nachnahme

Besondere Bestimmungen für Indexspiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

Dirk Gemeinhardt

PLAY TAGEBUCH

SMUGGLER'S RUN (Teil 2)



CHARLES EUBANKS

Charles Eubanks arbeitet seit mehr als vier Jahren bei den Angel Studios. Vor Smuggler's Run war er an Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. und Ken Griffey Jr.'s Slugfest für das Nintendo 64 beteiligt.

Mit Smuggler's Run und Midnight Club: Street Racing gelang es Take 2 Interactives Videospieledivision Rockstar Games, gleich zwei Titel parallel zum US-Launch der neuen Hardware zu veröffentlichen. Im zweiten und letzten Teil unseres Entwicklertagebuchs lassen wir Charles Eubanks, den Lead Programmer von Smuggler's Run, darüber zu Wort kommen, was bei der Entwicklung des Spiels alles passierte.

"(...) Milestones sind für die Zusammenarbeit zwischen Entwicklern und Publishern ein wichtiges, kaum wegzudenkendes Hilfsmittel. (...) Einerseits dienen sie als Anhaltspunkte für eine Produktion, andererseits geben sie Aufschluss darüber, wann welcher Arbeitsschritt beginnt, aber auch beendet sein muss. Entwick-

lern und Publisher können anhand der Milestones gemeinsam ihre vereinbarten Eckdaten überprüfen. Wenn ich mich an frühere Projekte erinnere, an denen ich mitwirkte, lagen die Milestones ca. sechs bis zehn Wochen auseinander; bei Smuggler's Run waren es dagegen nur vier Wochen. Neben den herkömmlichen Milestones, die uns die Produktionsziele angezeigt haben, gab es noch ganz spezielle "Meilensteine", wie zum Beispiel das Anfertigen von Demos für die E3-Messe in Los Angeles oder das Zusammenstellen diverser Unterlagen für bevorstehende Presse-Events. (...) Je mehr Milestones man setzt, desto mehr Einsatz muss das ganze Team immer wieder aufbringen. Auch wenn manche Leute in der Branche anders darüber denken, ich bin der Meinung, dass sich ein Zeitraum von sechs bis acht Wochen zwischen den einzelnen Punkten als äußerst sinnvoll erweist. Ungeachtet dessen, gönnten wir uns nach dem Erreichen

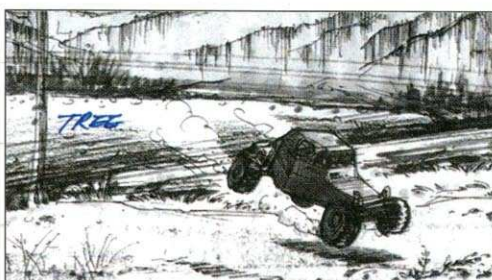
eines Produktionsziels eine Ruhepause. Wäre das nicht möglich gewesen, hätte sich der ständig anhaltende Leistungsdruck negativ auf die Produktivität und Moral des Teams ausgewirkt.

(...) Wie ich an anderer Stelle schon sagte, nahmen unseren Aufgaben jede Woche immens viel Zeit in Anspruch. Durch den Zeitdruck vernachlässigte ich es, mich auf kommende, genauso belangreiche Etappen vorzubereiten. Normalerweise hätte ich bei jedem Erreichen eines Abschnitts unseren gegenwärtigen und zukünftigen Entwicklungstand einschätzen sollen. Die Retourkutsche kam schneller als gedacht. Da wir plötzlich einige Abschnitte des Spiels entfernen bzw. abändern mussten, kamen wir etwas in Zeitnot. Manche Milestones drohten, nicht pünktlich zum festgesetzten Termin erreicht zu werden. Um den Rückstand wieder aufzuholen, hätten wir die übriggebliebenen Features nicht ausgiebig testen

PLAY-DATEN

System	PlayStation 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Take 2 Interactive/Rockstar Games
Entwickler	Angel Studios
Entwicklungszeitraum	14 Monate
Verwendete Hardware	Pentium III 450 MHz 128-256 MB RAM
Verwendete Software	Microsoft Developer Studio SN Systems ProDG PlayStation2 gcc CVS 3D Studio MAX
Verwendete Tools	Traxx Level Editor Terrain Rendering Microcode
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Mitte Dezember (PAL-Version)

können, obwohl das Probespielen einen sehr wichtigen Station in der Entwicklungsphase dargestellt hat. Unser Design Team bot sich glücklicherweise an, uns bei dieser Arbeit zu unterstützen. Dadurch wurde kostbare Zeit gewonnen, die wir wiederum später zum Feinschliff an Smuggler's Run nutzen konnten – genügend Zeit, um sich allen Details noch einmal anzunehmen. Im Nachhinein lässt sich sagen, dass der ganze Arbeitsprozess besser abgelaufen



○ Eine der vielen Konzeptskizzen der Pre-Production.



○ Smuggler's Run wurde innerhalb des anvisierten Zeitraums fertiggestellt.



○ Den Driving Game Code teilte man sich mit dem Midnight Club Racing-Team.



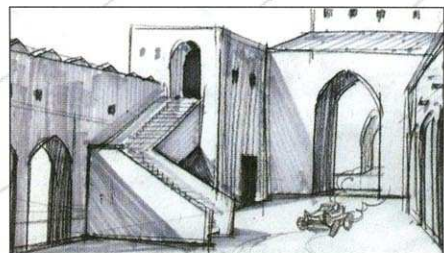
○ Dank des Buildmonkeys konnte man jeden Tag die Codeänderungen testen.

wäre, wenn wir unser Augenmerk nicht auf den nächsten, sondern auch auf weiter entfernte Milestones gerichtet hätten."

(...) Wie ich schon an einer anderen Stelle im Tagebuch anmerkte, erwies sich die Aufteilung des frei zugänglichen Programmcodes mit dem Midnight Club-Team irgendwann als Nachteil. Nahm man eine Gruppe Änderungen am DG (Driving Game Code) vor, verwendete wenig später auch das andere Team den modifizierten Code für ihren Titel. Eigentlich gab es keine nennenswerten Probleme. Natürlich gab es Ausnahmen, wo gelegentlich beim einen Team die Befehlsdatei funktionierte, beim anderen aber ein Absturz verursachte. Viel schlimmer war noch, wenn jemand einen Befehl ausprobiert und die Datei von vornherein nicht ausgiebig getestet hat – meistens litten dann beide Projekte unter diesen Nachlässigkeiten. Der ungünstigste Fall ereignete sich einige Male in der frühen Entstehungsphase von Smuggler's Run. Normalerweise erstellte unser "Buildmonkey" (450 MHz getaktetes Pentium III-System; fertigt die ausführende Datei eines Spiels an) über Nacht einen "Build", so dass wir am nächsten Morgen – pünktlich zum Arbeitsbeginn – eine neue Ausführungsdatei hatten, mit der wir unsere Tests fortsetzen konnten. Anderweitig passierte es auch, dass jemand den Buildmonkey wieder einmal zum Abstürzen brachte und der Kasten die Fehler speicherte. Folglich kamen wir öfters am Tag

darauf ins Büro und mussten, statt mit der Arbeit gleich beginnen zukönnen, uns auf die mühselige Fehlersuche begeben. Der Zeitaufwand, einen fehlerhaften "Build" zu reparieren, lag zwischen 15 bis 20 Minuten; im schlimmsten Fall streckte es sich über einige Stunden hinaus. So lässt es sich erklären, warum der frei zugängliche Code extrem viel Zeit und Kosten verschlang. (...) Probierten Programmierer ihre Änderungen vorher bei sich aus, so wurde mit einem auftretenden Fehler höchstens eine Person mit Systemproblemen konfrontiert. Fütterten allerdings Personen den "Buildmonkey" mit nicht erprobten ProgrammROUTINEN, waren unter Umständen alle an den Projekten beteiligten Personen davon betroffen gewesen. Jeder Mitarbeiter, der sein System mit der "kaputten" Ausführungsdatei updaten wollte, erlebte einen Systemabsturz. Die reinste Zeitverschwendung, durch so einen Leichtsinn stundenlang sich unnötig mit Fehlern beschäftigen zu müssen. (...) Trotz der vielen Probleme des frei zugänglichen Codes hat diese Methode einen Vorteil aufzuweisen: Der Code befindet sich permanent in der Fortentwicklung, wird von vielen Leuten gleichzeitig getestet und verbessert. In unserem Fall verwendeten mehrere Teams gleichzeitig den Programmcodes. Es ist immer von Vorteil, wenn mehrere Projekte auf einen Code zurückgreifen. (...) Als wir das Beta-Stadium erreichten, kapselten wir uns mit dem Revisions-System von anderen Projekten ab, so dass wir nicht län-

ger von anderen Projekten beeinflusst werden konnten; denn im Verlauf dieser Projektphase geschehen die meisten Fehler; daraus resultierende Terminverschiebung hätten die geplante Fertigstellung gefährden können. Deshalb war in diesem Entwicklungsstadium ausgesprochene Vorsicht geboten. (...) Zieht man einen Schlussstrich unter die Entwicklung von Smuggler's Run, muss ich die Kommunikation und Integrität im Team besonders hervorheben. Dafür gab es aber auch anderweitig viele Dinge, die wir hätten besser machen können. Beispielsweise hätten wir von Anbeginn an mit einem anderen, vor allem straffer organisierten Dateiablage-system viel Zeit und Ärger sparen können. Zum Schluss befanden sich auf verschiedenen Computern mehrere Abwandlungen einer einzigen Datei, die sich inhaltlich überschneiden. Für die am Projekt beteiligten Personen war es des öfteren sehr umständlich, ein File aufzufinden, um daran Änderung sofort vornehmen zu können."



○ Gruppenfoto des Smuggler's Run Teams. Untere Reihe, dritter von links: Charles Eubanks.



○ Die Unterteilung in Entwicklungsphasen war sehr von Vorteil.



...Sammlung ist nicht komplett?

Wollt Ihr ältere Ausgaben nachbestellen?
Füllt einfach unten stehenden Coupon aus!

play 03/00



Player's Guide
Resident Evil 3 - Nemesis

play 04/00



Player's Guide
Fear Effect

play 05/00



Player's Guide
Syphon Filter 2 - Teil 1

play 06/00



Player's Guide
Syphon Filter 2 - Teil 2

play 07/00



Player's Guide
Cold Blood - Teil 1

play 08/00



Player's Guide
Cold Blood - Teil 2
Chase The Express
Parasite Eve 2
Vagrant Story

play 09/00



Player's Guide
Cold Blood - Teil 3
Tenchu 2
Koudelka

play 10/00



Player's Guide
Alien - Die Wiedergeburt Teil 1
Tony Hawk 2
Spiderman

play 11/00



Player's Guide
Alien - Die Wiedergeburt Teil 2
Dino Crisis 2

play 12/00



Player's Guide
Medal of Honor - Underground

play 01/01



Player's Guide
Tomb Raider - Die Chronik
Driver 2
007 - Die Welt ist nicht genug

play 02/99 ☐	play 06/99 ☐	play 10/99 ☐	play 02/00 ☐	play 06/00 ☐	play 10/00 ☐
play 03/99 ☐	play 07/99 ☐	play 11/99 ☐	play 03/00 ☐	play 07/00 ☐	play 11/00 ☐
play 04/99 ☐	play 08/99 ☐	play 12/99 ☐	play 04/00 ☐	play 08/00 ☐	play 12/00 ☐
play 05/99 ☐	play 09/99 ☐	play 01/00 ☐	play 05/00 ☐	play 09/00 ☐	play 01/01 ☐

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

pro Heft 6,90 DM =

+ Porto

Inland: 3,- DM

ab 3 Hefte 4,- DM

ab 4 Hefte 7,- DM

Ausland: 8,- DM

ab 3 Hefte 12,- 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

Gesamtbetrag:

ZUSATZPRÄMIE 1:

Unsere T-Shirts gibt es in den Grössen

L, XL

und XXL.

LESER
WERBEN
LESER



Wenn ihr einen Leser als neuen Abonnenten werbt, gehört ein solches play - T-Shirt euch. Ausserdem bekommt Ihr noch eine Prämie eurer Wahl! Näheres auf Seite 90/91.

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:

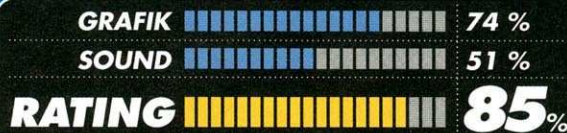
Zu einer guten Soundwertung gehört nicht nur eine atmosphärische, zur jeweiligen Thematik passende Hintergrundmusik, sondern auch authentisch klingende Soundeffekte sowie die Unterstützung von HiFi-Anlagen mit Dolby Surround.

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 suchtgefährdend sein können.

Legende

	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
	50/60 Hertz umschaltbar		PS2-Texturfilterunterstützung		Erstellen bzw. Editieren neuer Strecken möglich
	Dolby Surround		Q Sound		Sprachausgabe
	Analog Controller Sony		Analog Controller neGcon		Maus-Unterstützung
	Lenkrad		Analog JoyStick		LightGun
	Link-Option		i.Link-Option		Keyboard
					Tanzmatte



INHALT 02/2001

PlayStation 2

Sky Odyssey	104-105
Amored Core 2	106-107
F1 Championship 2001	108-109
Moto GP	110-111
Eternal Ring	112
Donald Duck	113
Disneys Dinosaur	114
Dynasty Warriors 2	114
Streetfighter EX	115

PSone

Breath of Fire IV	116-117
Evil Dead: Hail to the King	118
The Mission	119
Ultimate Fighting Championship	120
Wer wird Millionär?	121
Ducati	122
Mort the Chicken	123
Woody Woodpecker Racing	123
Final Fantasy IX	124



Toni Opi

SKY ODYSSEY



Flieger grüß mir die Sonne. Activision lädt ein zu einem Erkundungsabenteuer der besonderen Art.



○ Gut durchgeschüttelt: Je höher man aufsteigt, desto ungastlicher wird die Wetterlage.



○ Sämtliche Anzeigen lassen sich auf Wunsch auch komplett ausblenden.

SAR - Search and Rescue

Dieser Rettungseinsatz ist nur einer von insgesamt 18 Missionen, die im Adventure-Mode von Sky Odyssey absolviert werden müssen. Prinzipiell geht es in dieser gewaltfreien Flugsimulation darum, als tollkühner Flieger und Abenteurer eine nahezu unerschlossene Inselgruppe aus der Luft zu erkunden. Dabei seid ihr aber nur selten just von Punkt A nach Punkt B unterwegs, sondern müsst während des Fluges die verschiedensten Abenteuer bestehen. So gilt es beispielsweise, aufgrund eines Treibstofflecks an einen fahrenden Zug oder ein Tankflugzeug anzudocken, um in der Luft die Kraftstoffreserven wieder aufzufüllen. Weiterhin müsst ihr auf einem Flugzeugträger notlanden, auf der Suche nach einer geheimen Karte durch ein beklemmendes, einstürzendes Felsenlabyrinth und instabile Höhlensysteme navigieren oder im eisigen Norden über verschneiten Forschungscamps Erste-Hilfe-Pakete punktgenau abwerfen. Selbst eine lebensgefährliche Landung im Auge eines gigantischen Tornados steht auf dem Plan.

"Der Wetterbericht hatte an diesem Morgen nichts Gutes zu vermelden. Es ist stürmisch. Fast schon zu stürmisch, um sich mit der alten Mk1 Swordfish in die Lüfte zu wagen. Aber die Pflicht ruft. Ein manövrierunfähiger Heißluftballon treibt durch die starken Winde auf eine steile Felswand zu und droht daran zu zerschellen. Einzige Rettung: Mit dem alten Doppeldecker müssen Gewichte am Ballon angebracht werden, die diesen langsam zur Landung zwingen und den Tod des Piloten verhindern. Doch die Zeit ist knapp - verdammt

knapp. Der erste Versuch scheitert kläglich. Der Orkan macht einen genauen Zielflug beinahe unmöglich - trotz heftigen Gegensteuerns verpassen wir den vom Ballon herabhängenden Fanghaken um einige Meter. Doch der zweite Versuch glückt. Wir wenden, und wieder gelingt uns das Anbringen des lebensrettenden Ballasts. Noch eine Wendung, und auch das dritte Gewicht ist am Haken befestigt. Der Ballon sinkt nur knapp vor dem Felsmassiv zu Boden - der Pilot ist gerettet. Erleichtertes Aufatmen."



○ Beim Andocken in der Luft ist Fingerspitzengefühl gefragt. Rast ihr zu schnell in die Fangvorrichtung, wird die Maschine schwer beschädigt.



○ Für Extrapunkte sollte man im Target-Mode versuchen, die Ziele genau in der Mitte zu durchfliegen.



○ Vorsicht Steinschlag: In Höhlen und Schluchten müsst ihr euch auf herabfallende Gesteinsbrocken gefasst machen.



○ Anhänglich: Während des Auftankens folgt ihr dem Zug sogar in den engen Tunnel.



○ Kräftige Windböen erschweren die Landung auf dem Flugzeugträger.

Mensch contra Natur

Obwohl in Sky Odyssey keine einzige Patrone oder Rakete abgefeuert wird, hat der Spieler trotzdem mit einem wahnsinnig mächtigen Feind zu kämpfen; denn auf der Inselgruppe herrschen nahezu überall unermessliche Witterungsbedingungen, bei denen man nicht einmal den Hund vor die Haustüre jagen würde. Dementsprechend wichtig ist es, stets hundertprozentige Kontrolle über die eigene Maschine zu haben. Erfreulicherweise ist dies dank der reifen Leistung der Entwickler nicht allzu schwer, da sie in puncto Handling den Spagat zwischen Realismus und Arcade-Action perfekt gemeistert haben. So gibt es für Anfänger eine vereinfachte Steuerungsmethode, die einen schnellen Einstieg ins Spielgeschehen ermöglicht. Doch auch todesmutige Flugkünstler kommen ausreichend auf ihre Kosten. Für Loopings, Rollen und extreme Tiefflüge nämlich bekommt man jede Menge Bonuspunkte gutgeschrieben, die das Abschluss-Rating nach geglückter Mission positiv beeinflussen. Diese Beurteilung setzt sich aus der benötig-

ten Zeit, der Unversehrtheit der Maschine und der Anzahl der durchflogenen Checkpoints zusammen. Habt ihr euch besonders geschickt angestellt, so dürft ihr zudem Tuning-Teile an eurem Flugzeug anbringen, die dessen technische Eigenschaften wie Stabilität, Höchstgeschwindigkeit oder das Steigvermögen verbessern.

Abwechslung satt

Die 18 Missionen des Adventure-Mode sind jedoch noch längst nicht alles, was Sky Odyssey zu bieten hat. Zusammen mit den vier anderen Spielmodi beläuft sich die Gesamtzahl der Level auf über 40. So können Einsteiger im Trainingsmodus ihre ersten Flugstunden nehmen oder im Free Flight ohne Zeit- und Spritlimit ein paar gemütliche Runden drehen. Eine Unmenge an Geschick und Können ist in den beiden Varianten Sky Canvas und Target vonnöten. Während ihr beim Sky Canvas mittels farbiger Rauchschwaden vorgegebene Symbole in den Himmel zeichnet, besteht eure Aufgabe im Target Mode darin, nummerierte Zielscheiben in der

richtigen Reihenfolge zu durchfliegen und dann auf der dazugehörigen Landebahn aufzusetzen – das Ganze innerhalb eines engen Zeitrahmens, versteht sich. Besonders gewiefte Piloten dürfen sich zu den drei von Beginn an wählbaren Maschinen etliche geheime Bonusflieger in den eigenen Hangar stellen. Das Angebot reicht hierbei vom klapprigen Doppeldecker bis hin zum hochtechnisierten Stealth-Jet. Selbst Außerirdische sollen in Sky Odyssey ihre Spuren hinterlassen haben...

FAZIT

Eines ist sicher: In spielerischer Hinsicht sorgt Sky Odyssey mit dem vorzüglichen Handling, den verschiedenen Spielmodi, den abwechslungsreichen Missionen, den weitläufigen Arealen und der Unmenge an freischaltbaren Boni wochen- und monatelang für spannende Unterhaltung vor dem Bildschirm. Leider kann die grafische Aufmachung mit dem brillanten Gameplay in keiner Weise mithalten. So erwartet euch auch bei sonnigem Wetter eine dicke Nebelsuppe, welche die Sicht auf die Umgebung erst sehr spät freigibt. Zudem zeugen gelegentliche Pop-Ups, monotone Landschaftstexturen und wenig Oberflächenbebauung nicht gerade von der Hardware-Power der PS2. Dafür stimmt's in Sachen Sound. Das sonore Propellerdröhnen wird untermalt von authentischen Windgeräuschen, und die orchestrale Begleitmusik passt sich auf beeindruckende Weise der jeweiligen Situation an. Frischgebackene Flugschüler sollten jedoch genügend Zeit zum Üben mitbringen; denn ein Großteil der Missionen stellt selbst erfahrene Joypad-Piloten vor eine harte (Flug-)Prüfung.

POSITIV

- packendes Gameplay
- langfristig motivierend
- grandiose akustische Untermalung

NEGATIV

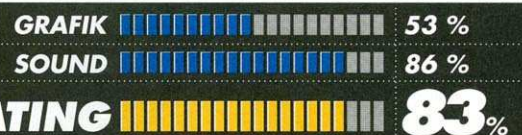
- enttäuschende Grafik
- hoher Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Flugsimulation	Hersteller Activision www.activision.de
Entwickler	Cross	
Preis	ca. 129,- DM	Erhältlich ab sofort (US-Version) nicht bekannt (PAL-Version)



○ Don't go chasing waterfalls! Mit den Ponpoons sind Wasserstarts und -landungen kein Problem mehr.





mArk Liebold

ARMORED CORE



PlayStation 2

Schnäppchen: Plasma Gewehr, Typ K99, kaum benutzt, inkl. Servicevertrag und zwei Energiezellen günstig abzugeben.



Die Akkus des Boosters versorgen auch euer Schild mit Energie.



Der Shop bietet alles, was das Tunerherz begehrt. Nur Breitreifen sucht man vergebens.

Die schwergepanzerten Kampfroborer aus dem Hause From Software setzten nicht zum ersten Mal einen Fuß auf die Polygonebenen einer PlayStation. Bereits im Jahre 1998 spuckten die mehrläufigen Plasma- und Raketenwerfer der Mechs todbringendes Feuer und hinterließen auf den Bildschirmen nichts weiter als verbrannte Pixelerde. Leider mussten in den darauffolgenden zwei Jahren die Headsets und Sturmhauben im Spind verstaubt bleiben, da ausschließlich der nicht-europäische Markt mit Mech-Nachschub (Armored Core: Project Phantasma und Armored Core: Master of Arena) versorgt wurde.

Freiheit für den Mars!

Es war schon immer so und wird wohl auch immer so bleiben. Immer und immer wieder halten sich die rebellischen Bewohner kleiner unbekannter Landstriche für etwas Besonderes und erklären kurzerhand ihre Unabhängigkeit. Im Falle von Armored Core 2 flüchtet allerdings nicht nur eine unbedeutende Provinz, sondern das ganze Volk des Planeten Mars aus dem Schoße der Mutter Erde. Der Kampf um den roten Riesen wird allerdings nicht offen ausgetragen. Drei Großunternehmen, darunter der Erdkonzern LCC, streiten um die Vorherrschaft. Eurem Alter-Ego, einem skrupellosen

Raven-Söldner, ist es egal, für welche Partei er die Läufe seiner Waffenbatterien in Schuss hält. Hauptsache, die Krediteinheiten stimmen. Durch die Hilfe eines Kontaktmannes werden euch die Missionen der zahlungswilligen Auftraggeber zugetragen. Meistens hat man hierbei die Wahl, sich aus mehreren Einsätzen für einen besonders lukrativen zu entscheiden.

Wo bitte geht's zur Front?

Der Mars ist schon längst keine Einöde mehr. Zwar sucht man blühende Landschaften vergebens, jedoch gibt es dank des Terraforming-Programmes dort zumindest ausreichend Wasser und Sauerstoff. Die Missionen der Auftraggeber sind abwechslungsreich und vermitteln euch reichhaltige Einblicke, wie der Mars der Zukunft aussehen könnte. So gilt es beispielsweise, einen Raumhafen vor dem Luftangriff eines konkurrierenden Konzerns zu schützen, die Radaranlagen eines Außenpostens dem Erdboden gleich zu machen, eine Unterwasserbasis zu sabotieren oder Fabrikanlagen und U-Bahn-Schächte von marodierenden Robotern zu



Um gegen Flugzeuge bestehen zu können, müsst ihr die Waffen des AC nach oben schwenken.



Leider sind alle Texte wie auch die Sprachausgabe komplett in Englisch.



○ In der Arena trifft der Spieler auf die seltsamsten Mech-Kreationen.



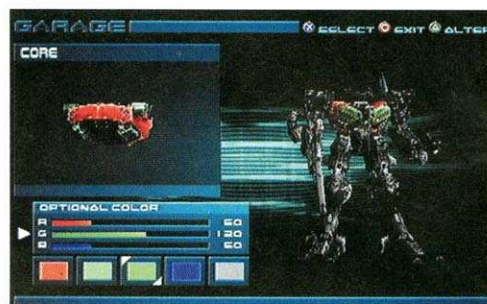
○ Um gegen einen Freund antreten zu können, müsst ihr nicht unbedingt auf den Splitscreen-Mode zurückgreifen, sondern könnt auch via i.Link zwei PlayStation2 miteinander verbinden.

säubern. Natürlich kommen im Rahmen der Auseinandersetzungen auch die klassischen Search&Destroy-Einsätze nicht zu kurz. Anhand der gewählten Missionen bestimmt ihr den Verlauf der Handlung selbst. Altgedienten AC-Piloten kommt die Steuerung vertraut vor; denn From Software hat (leider) die Tastenbelegung der Urversion von 1998 beibehalten. Eure Waffen wählt und aktiviert ihr mit den Action-Buttons. Darüber hinaus könnt ihr mit dem X-Button die Booster des Mechs zünden, welche euch schnell nach vorne und hinten bzw. nach links und rechts tragen sowie hoch in die Luft katapultieren. Die Shoulder-Tasten ermöglichen es euch, den AC seitwärts zu bewegen und den Neigungswinkel des Oberkörpers zu verändern.

Pink oder doch lieber blassblau?

Für den erfolgreichen Abschluss eines Einsatzes erhaltet ihr einen bestimmten Betrag an Krediteinheiten. Und da der Kampfroboter des Söldners liebster Spielzeug ist,

könnt ihr die harten Marsdollar in Upgrades, die euer Metallbaby noch leistungsfähiger und vor allem tödlicher machen, investieren. In der Garage finden sich nicht nur zahlreiche Waffen, welche an den Armen sowie an speziellen Ports, wie z.B. der Schulter montiert werden, sondern noch viele andere nützliche Gerätschaften. Das Angebot lässt jedem Anhänger des Fuchschwanzkultes sein Maskottchen in die Höhe ragen. So könnt ihr euren AC etwa mit hochwertigen Komponenten wie Hochleistungsreaktoren, verbesserten Kühlagregaten, externen Munitionsbehältern oder sensiblen Radarschirmen ausstatten. Besonders geschickte Finger können zudem noch die virtuelle Airbrush-Pistole in die Hand nehmen und ihr bipedales Metallmonster inkl. des persönlichen Wappens nach eigenen Vorstellungen gestalten. Sollte vor dem Endbetrag des Bankauszuges einmal ein großes rotes, unheilverkündendes Sprangern, so besitzt ihr die Möglichkeit, euren Kontostand in der Arena, in welcher ihr gegen andere AC-Piloten antretet, ein wenig aufzubessern.



○ In der Garage könnt ihr euch nach Lust und Laune austoben.

FAZIT

Armored Core 2 muss man mit einem lachendem und einem weinendem Auge betrachten. Die Einsätze des verzweigten Missionsbaumes bieten sehr viel Abwechslung, und auch die technische Inszenierung, vom etwas nervigen Technosound einmal abgesehen, ist gelungen. Zwar trüben ein gestauchtes Bild und PAL-Balken den Spielspaß eines jeden Technikpuristen, jedoch wurde das extreme Flimmern der japanischen Originalversion deutlich reduziert. Leider wirkt sich auch die träge Steuerung und die nicht ganz ausgereifte KI negativ auf den Spielspaß des ansonsten soliden Mech-Abenteuers aus. Zwar kann man seinen AC mittels des Analogsticks steuern, doch leider verhält sich dieser dabei nicht anders als mit dem D-Pad. Als Genrefan wird man auf jeden Fall gut bedient, ansonsten sollte man erst einmal probierhalber ein paar Mechs aufs Korn nehmen.

POSITIV

- verzweigter Missionsbaum
- Tuningoption
- Paintshop

NEGATIV

- träge Steuerung
- keine Analog-Unterstützung
- unausgereifte KI
- PAL-Balken

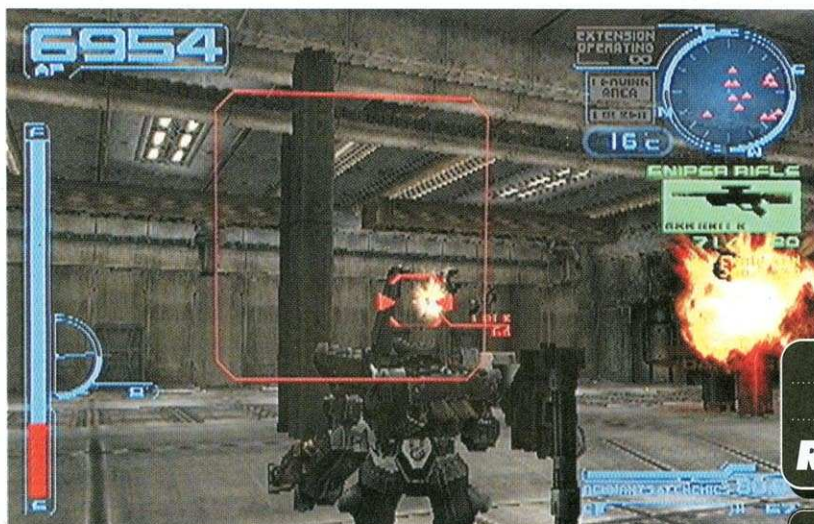
PLAY DATEN

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

GRAFIK 82 %

SOUND 64 %

RATING 76 %



○ Die Explosionen sehen besonders schnuckelig aus.





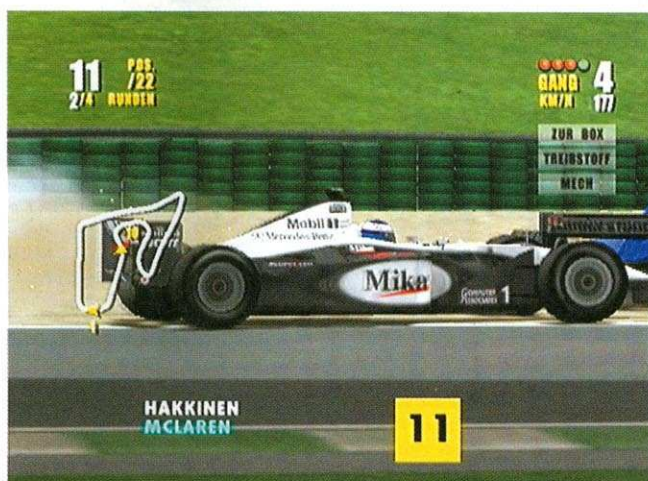
Sven Liebold

F1 CHAMPIONSHIP

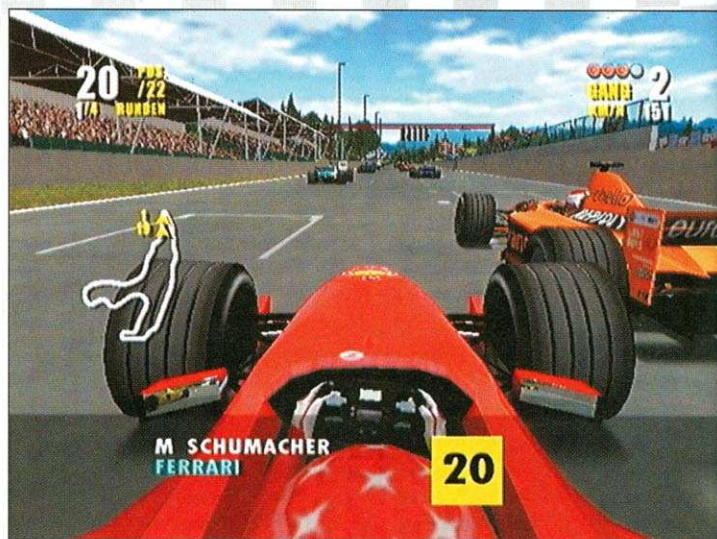


Electronics Arts rollt den ersten Formel 1 Titel für die PlayStation2 an die Startlinie.

Season 2000



○ Leider gibt es nach dem Gewinn einer Meisterschaft keine knallenden Sektkorken, sondern lediglich ein kurzes Video zu sehen - Geizier!



○ Unrealistisch: Selbst bei ausgeschalteten Fahrhilfen steuern sich die PS-Monster wie Go-Karts.

Während im Winterlager von Schumacher, Häkkinen & Co bereits die Vorbereitungen zur nächsten Saison begonnen haben, lässt EA's Titel nochmals die Rennen des letzten Jahres Revue passieren. Ganz im gewohnten Stil der EA Sports Reihe glänzt auch der virtuelle Formel 1-Zirkus mit authentischer Lizenz, die sämtliche Fahrernamen, Teams und Strecken beinhalten.

Ungewohnt spartanisch

So präsentiert sich nicht nur das Intro, sondern auch die gesamte Menüführung von F1 Championship Season 2000. Neben dem Quickstart für das schnelle Rennen zwischendurch

findet man nur noch die Multiplayer-Abteilung sowie den vielversprechenden Punkt namens Spielmodi. Dieser gliedert sich in Grand Prix, einen eigenen Wettbewerb und die Meisterschaft selbst. Anschließend werden nach der Wahl des Fahrers die Rahmenbedingungen für das kommende Turnier bestimmt. Wetterverhältnisse, Rundenzahl, Fahrhilfen, Fahrzeugschäden, Strafen, helfende Kurvenpfeile können hier unter anderem individuell eingestellt werden. Ferner können Setup-Stufe, Reifenabnutzung und Treibstoffverbrauch konfiguriert werden. Sehr wichtig ist ebenfalls die Bestimmung der Gegnerstärke, welche in drei Stufen eingeteilt wurde.

Geschmacksabhängig

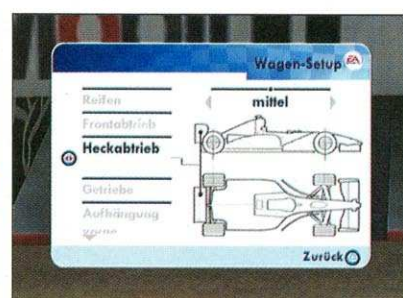
Am Steuer der Rennboliden angekommen, ist es möglich, aus fünf unterschiedlichen Perspektiven seinen favorisierten Blickwinkel zu wählen. Besonders dramatisch wirkt die Sicht knapp über dem Helm des Fahrers, da hier alle Lenkbewegungen mitverfolgt werden können. Vor jedem Rennen entscheidet sich der Fahrer, ob er zunächst im Training die Strecke Probe fahren bzw. ein wenig am Setup des Wagens schrauben will. Telemetrie-Fanatiker werden jedoch mit den sehr schlicht gehaltenen Optionen nicht zufrieden sein. Sporadische Getriebe-, Aufhängungs-, Reifen- und Bremseneinstellungen sowie die Bestimmung der Bodenhöhe



○ Vor jedem Rennen sieht man, begleitet von Kai Ebels Kommentaren, eine Fahrt über die aktuelle Strecke.



○ Trotz regennasser Straße ändert sich die Fahrphysik kaum.



○ Im Training kann man selbst ein wenig am Wagen schrauben.



○ F1 - Fun Racer: Der Mehrspieler-Modus läuft zwar erstaunlich flüssig, allerdings geht hier wirklich jeglich Art von realistischer Fahrphysik flöten. Obendrein hat man auch glatt die Anzeige für die Rundenzeiten unterschlagen.

sorgen bei F1-Puristen nicht gerade für Aufregung. Nach dem Training geht's ins Qualifying; den Kampf um die begehrte Pole Position. Wahlweise kann der Spieler jedoch das gesamte "Vorspiel" samt Warm-Up umgehen und sofort ins Rennen einsteigen - allerdings dann am Ende des Starterfeldes. Vor und nach jedem Rennen gibt RTL's Boxenheld Kai Ebel noch einen kurzen Kommentar zu Streckenhistorie, Rennverlauf oder diversen Fahrern sowie den Teams ab.

Action statt Simulation

Die Fahrphysik ist selbst mit ausgeschalteten Fahrhilfen sehr simpel gehalten. In manchen Situationen erinnert das Handling schon fast an einen reinrassigen Arcade-Racer. Ein Ausflug ins Kiesbett endet beispielsweise bei weitem nicht so dramatisch wie in der Realität. In Kurven kann fast immer mit Vollgas beschleunigt werden und selbst beim aktivieren der Strafen drücken die Streckenposten bei vielen Abkürzungsversuchen scheinbar beide Augen zu. Man fühlt sich in Anbetracht der Bodenhaftung und des Lenkverhaltens eigentlich eher hinter

das Steuer eines Go-Karts platziert und nicht hinter das eines 300PS-Monsters. Für Vollgas-Greenhorns mag dies zwar die Erfüllung sein, jedoch werden Freunde der anspruchsvollen Rennspielkost trotz der zuschaltbaren Realismus-Optionen eher enttäuscht sein.

Frühstart

Erfreulich ist zwar das stellenweise schöne Geschwindigkeitsgefühl auf der Rennpiste - allerdings nicht ohne faden Beigeschmack. Denn leider ist EA's F1 eine Achterbahnfahrt zwischen 20 und 60 Frames. Dies ist umso verwunderlicher, wenn man einen Blick auf die eher mau ausgefallene Optik wirft. Fast alle 17 Strecken wirken sehr steril und detailarm. Selbiges gilt auch für die Rennwagen. Zwar findet man auf der Polygon-Karosserie nahezu alle authentischen Logos und Werbesticker, jedoch erwartet sich ein PlayStation2 Besitzer einfach das gewisse Extra.

Die Einfahrt in die Boxengasse wurde zumindest grafisch nett in Szene gesetzt, doch scheiden sich hier die Geister an den Animationen der Pit-Crew, die sich ungefähr mit der Dyna-

mik einer Partie Schach vergleichen lässt. Verwunderlich ist in diesem Zusammenhang auch, dass der Fahrer sich zwar mit vier demolierten Radaufhängungen in die Boxen retten kann, jedoch beim Kamerawechsel auf die automatische Einfahrt in die Gasse das Vehikel anscheinend völlig unversehrt ist. Überhaupt ist das gesamte Schadensmodell sehr dürftig ausgefallen und beschränkt sich lediglich auf den Verlust von Spoilern und Rädern oder beschädigte Aufhängungen.

FAZIT

EA's erste Gehversuche im Formel 1 Zirkus sind zwar ohne Zweifel sehr einsteigerfreundlich, jedoch in Anbetracht der anstehenden Konkurrenz etwas gewagt. Der Titel wirkt einfach überreift fertiggestellt und verkörpert in dem bis jetzt überragenden PS2-Line-Up des Herstellers ein sehr schwaches Glied. Wo ist der Boxenfunk? Ausgeklügelte Replay-Funktionen? Authentischer Motorensound...usw.? F1 Championship Season 2000 lässt einfach zu viele Fragen offen. Für die schnelle Runde am Feierabend erfüllt F1 zwar seinen Zweck, Rennsportfanatikern ist allerdings eher vom Kauf abzuraten - zumal der Anschaffungspreis bei PlayStation2-Games nicht gerade unwesentlich ist. Da bleibt nur noch die Vorfreude auf das sichere Sequel, welches hoffentlich die Sparstrumpf-Ausstattung des Vorgängers bis dorthin ausgemerzt haben wird. Die guten Ansätze sind vorhanden.

POSITIV

- Original 2000er Lizenz
- gutes Geschwindigkeitsgefühl
- brauchbare KI

NEGATIV

- häufig einbrechende Framerate
- äußerst simple Fahrphysik
- sterile Optik
- akute Feature-Armut

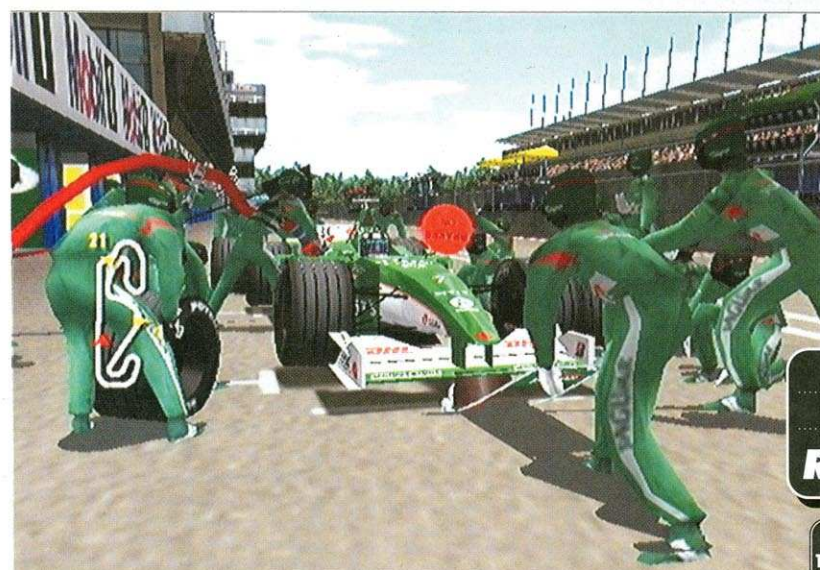
PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel Hersteller
	Electronic Arts
	www.electronicarts.de
Entwickler	Electronic Arts
Preis	ca. 119,95 DM Erhältlich ab
	sofort

GRAFIK 65 %

SOUND 72 %

RATING **69 %**



○ Irvine ist in der Box: Jetzt zählt jede hundertstel Sekunde!



mArk Liebold

MOTO GP

Was haben rassige Frauen und schnelle Motorräder gemeinsam? Ein fantastisches Fahrgestell sowie ein perfektes Kurven- und Lastwechselverhalten!



○ Wählt ihr den leichtesten Schwierigkeitsgrad, werdet ihr mit großen Richtungspfeilen und rot markierten Bremszonen tatkräftig unterstützt.



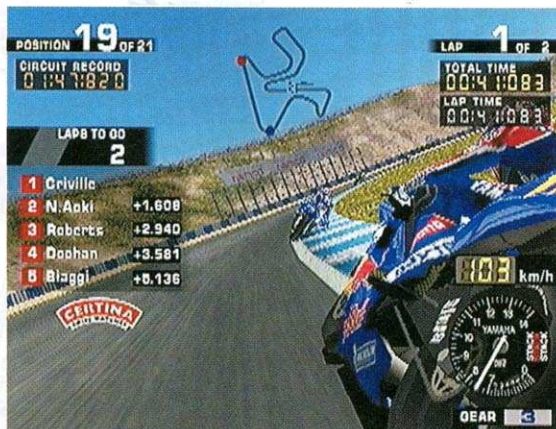
○ Bei aller Realität bleiben Kollisionen zwischen zwei oder mehreren Motorrädern eher die Seltenheit.

Namco ist vor allem für seine erstklassigen Spielhallenautomaten sowie deren Adaptionen für die heimische Konsolenwelt bekannt. Nach Ridge Racer V und Tekken Tag Tournament beschert uns der japanische Unterhaltungsmediengigant mit Moto GP eine weitere erstklassi-

ge Automatenumsetzung für die PlayStation 2. In den Arcade-Tempeln rund um den Erdball ist das Spiel jedoch nicht unter dem Namen Moto GP, sondern unter 500GP zu finden. Da die FIM Road Racing World Championship Grand Prix - die offiziellen Lizenzgeber des Motorrad-Racers - im letzten Jahr das Branding ihrer Veranstaltungen geändert haben, musste Namco nachziehen und den Titel der PS2-Version den neuen Vorgaben anpassen.

Tollkühne Japaner und ihre fahrenden Kisten

Moto GP bietet dem videospieldbegeisterten Zweiradfanatiker gleich mehrere überaus attraktive Spielmodi. Im Arcade- und Time Trial-Modus habt ihr die Möglichkeit, in klassischen Einzelrennen bzw. rasanten Wettläufen gegen die Uhr anzutreten. Weitaus mehr Nervenkitzel erlebt man hingegen während einer vollständigen Saison. Die Komplexität der Meisterschaft



○ Für Zweiradextremisten hält Moto GP auch eine Ego-Perspektive parat.



○ Selbstverständlich darf auch der obligatorische Zwei-Spieler-Modus nicht fehlen.



○ Neben realen Motorradprofis haben sich drei imaginäre Fahrer, darunter der putzige Jump'n Run Held Klonoo, in Moto GP eingeschlichen.



○ Während des Rennens werde die Kontrahenten nicht nur durch die Namen, sondern auch durch kleine Portraitbilder markiert.



○ Hoppla! Ob das noch gut geht?

hängt von dem gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Während ihr auf der leichtesten Einstellung lediglich an den eigentlichen Wettkampfläufen teilnehmt, so müsst ihr euch auf "Normal" oder gar "Hard" erst im freien Training und anschließend in den Qualifikationsläufen beweisen. Zudem können findige Hobbyschrauber die Zeitauswertungen der einzelnen Streckenabschnitte studieren, um anschließend das Setup der Rennmaschine (Übersetzung, Handling, Beschleunigung, Bremsen) den Streckenverhältnissen optimal anzupassen.

Anfänglich stehen euch lediglich zwölf der über 30 im Spiel enthaltenen Hightech-Bikes der Marken Yamaha, Honda, Suzuki & Co. zur Auswahl. Um an die restlichen hochgezüchteten Motorräder und deren berühmte Piloten (Mick Doohan, Max Biaggi usw.) zu gelangen, gilt es, verschiedene Aufgaben innerhalb der Spielmodi zu meistern. Um beispielsweise auf den Japaner Norick Abe zurückgreifen zu können, muss man im Arcade-Modus auf "Normal" die Ziellinie von Suzuka als erster Überfahren. Aber nicht nur neue Piloten warten darauf, von euch entdeckt zu werden. Mit etwas Geduld und einer Menge fahrerischem Können ist man bei Moto GP in der Lage Fotos der Zweiradcracks sowie fünf weitere Kurse freizuschalten.

Ich will Spaß, ich geb Gas!

Das Besondere an Moto GP sind zweifelsohne die beiden Steuerungsoptionen. Zum einen kann der Spieler sein Bike, ähnlich wie in der Spielhalle, sehr bequem und direkt um die Kurven scheuchen. Etwas komplizierter und vor allem realistischer wird es hingegen, wenn man sich für ein simulationslastiges Handling entscheidet. Hier sind zwei feinfühige Daumen gefragt, vor allem dann, wenn es um das Beschleunigen geht. Dreht ihr etwa in einer Kurve zu hektisch am Gasgriff, beginnt der tiefschwarze Pneu langsam und mit einem lauten Quietschen zur Fahrbahnaußenseite hin abzuschießen. Regiert man nicht schnell genug, landet man schneller, als man "Querbeschleunigungsfaktor" sagen kann, im Kiesbett. Findet man allerdings die richtige Dosierung zwischen Gas und Schräglage, fährt das Motorrad wie von selbst durch die Kehren. Da man bei Moto GP fast vollkommen auf Brems- und Steuerhilfen verzichten muss, sind genaue Kenntnisse der Strecken (Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington, Motegi) zwingend notwendig.

Auch Kleinvieh macht Mist

Auf den ersten Blick wirkt Moto GP nicht besonders spektakulär. Zwar sind die Reifen alles andere als kreisrund, aber da man die

schweren Gummiwalzen die meiste Zeit von hinten sieht, fällt dies nicht weiter auf. Wie bei so vielen Dingen, steckt auch bei Moto GP die Liebe im Detail. Der Anblick der sich bewegenden Feder Elemente oder die feinen Mehrkolbenbrems scheiben sind ein wahrer Augenschmaus. Einen ganz besonderen Leckerbissen bieten jedoch vielen Kleinigkeiten, die am Rande der Strecke zu erkennen sind. Die tobenden Zuschauer, die ihre motorisierten Helden mit Hupen und bengalischen Feuern anspornen, oder die Boxencrew, die mit ihrem wachsamen Auge das Rennen verfolgen, verleihen dem ganzen hektischen Treiben erst die richtige Atmosphäre. Ein weiterer wichtiger Baustein des gesamten Kunstwerks ist die Soundkulisse. Das knerzige Knattern der 500ccm-Motoren ist gut gelungen und die ansonsten so nervigen Technoklänge runden im Falle von Moto GP das rasante Geschehen erst so richtig ab.



FAZIT

Namco zeigt eindrucksvoll, an welche Grenzen die Profifahrer des GP-Zirkus stoßen. Der Nervenkitzel, wenn man mit über 200 km/h, dicht an seinem Vordermann klebend auf eine enge Kurve zurast und darauf wartet, dass er möglichst früh abbremst, damit man noch rechtzeitig an ihm vorbeischießen kann, ist phänomenal; besonders dann, wenn man während des gesamten Rennens nicht von ekelhaften Slowdowns malträtiert wird. Moto GP ist ein durchweg gelungener Racer, aus dem auch alte Genrehasen mächtig zu knabbern haben werden. Leider ist der Umfang im Verhältnis zu dem hohen Schwierigkeitsgrad etwas mager ausgefallen.

POSITIV

- realistisches Fahrverhalten
- genialer Bonuscharakter
- ansprechende Optik

NEGATIV

- geringer Umfang
- schmale PAL-Balken

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	SCEE
www.playstation.de			
Entwickler	Namco		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	15. Februar

GRAFIK 82 %

SOUND 79 %

RATING **85%**



○ Wer das Wechselspiel zwischen Gas und Bremse nicht beherrscht, lernt unweigerlich das Fliegen.

Heiko Strobel

ETERNAL RING



PlayStation 2

From Software schickt sein erstes Action-RPG für die PlayStation2 in die Schlacht.



○ In der Statusleiste sieht man den Kompass, der als Orientierungshilfe im Spiel dient.



○ Kleiner Feigling: In manchen Situationen ist Flucht die beste Lösung.



○ Dieser üble Zeitgenosse will uns mit der Streitaxt in zwei Teile spalten!

Genau wie beim Vorgänger "Kings Field" auf der PSone steuert man in Eternal Ring seinen Charakter aus der Ego-Perspektive durchs Spiel. Ihr übernehmt die Rolle des Cain Morgan, der im Auftrag des Königs zur "Insel ohne Rückkehr" reisen soll, um das dortige Forschungsteam zu überprüfen. Dieses wurde wiederum vom Ältestenrat dorthin geschickt, um den legendären Eternal Ring zu suchen. Cain selbst wurde vor zwanzig Jahren während des Krieges zwischen Solcia und Aldine auf dem Schlachtfeld gefunden und hat keinerlei Erinnerung an seine Kindheit. Es heißt, die Solcianer hätten sich während der Schlacht auf die "Insel ohne Rückkehr" zurückgezogen und seien seitdem spurlos verschwunden.

Fingerschmuck

Bei seinem Weg über die Insel oder durch Grotten und Höhlen stößt Cain unweigerlich auf Feinde, die in Echtzeit bekämpft werden. Hierbei kann unser Held auf sein Schwert oder auch auf seine Zauberkünste zurückgreifen. Über 100 verschiedene

Ringvariationen stehen zur Verfügung, welche jeweils einen bestimmten Zauber repräsentieren. Bis zu zehn der magischen Schmuckstücke können gleichzeitig getragen werden - dabei sind fünf für den Angriff und fünf für den defensiven Bereich einsetzbar. Schutz vor den Schüssen der Gegner kann man nicht finden. Die eigene Magie, wie auch die des Gegners, durchdringen sämtliche Wände, Gesteine und Felsbrocken, welche eigentlich als Schutzschild hätten dienen können.

Wo geht's lang?

Da man als Orientierungshilfe auf eine Landkarte verzichtet hat, gilt es sich an Hand eines Kompasses zurechtzufinden, was nicht immer gerade leicht fällt, da viele Dungeons sehr verzweigt sind. Im Großen und Ganzen durchschreitet man eine sehr schöne, jedoch nicht immer mit Liebe zum Detail gestaltete Umgebung, in der unser Held auf Drachen, Echsen, Libellen und eine Vielzahl anderer Monster stößt. Cains Wege auf der Insel werden soundtechnisch von harmonischer

Orchestermusik begleitet, die jedoch auf Dauer etwas einschläfernd wirkt. Selbiges gilt leider auch für das Gameplay: träge und schleppend müht man sich durch die monotonen Dungeons der Insel.

FAZIT

Eternal Ring ist nicht gerade das RPG, das den Spieler von Anfang bis Ende an den Sessel zu fesseln vermag. Manchmal hat man mit der Steuerung mehr zu kämpfen als mit den Gegnern. Die Möglichkeit zur analogen Steuerung fehlt unverständlicherweise total, obwohl sich diese für die komplexe 3D-Umgebung mehr als angeboten hätte. Ein Wechsel zwischen Tag und Nacht, sowie zwischen Regen und Sonnenschein lassen das Spiel zwar realistischer wirken, täuscht aber nicht über die sonstigen Schwächen hinweg. Eternal Ring ist nur Rollenspiel-Junkies ans Herz zu legen, die sich nicht von den aufgeführten Mankos abschrecken lassen und dem alten Jäger und Sammler-Prinzip folgen.

POSITIV

- nahezu ruckelfreie 3-D Welt
- ausreichende Anzahl an Speicherpunkten
- große Menge an Zauberringen

NEGATIV

- komplizierte Steuerung
- keine Landkarte verfügbar
- keine deutsche Sprachausgabe
- PAL-Balken

PLAY DATEN

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

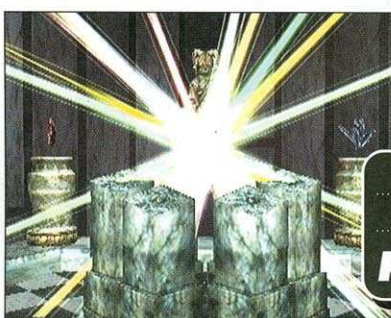
GRAFIK 73 %

SOUND 65 %

RATING 62 %



○ Mit einem solchen Zahnstocher bewaffnet, richtet man nicht wirklich viel Schaden an. Bei Eternal Ring wird hauptsächlich auf Magie gesetzt.



○ An diesem Altar werden die gefundenen Juwelen zu einem Ring verzaubert.



Mone Neus



DONALD DUCK QUACK ATTACK



○ Spiegelei gefällig? Jeder Endgegner wartet mit seinen speziellen Waffen auf.

Dauercholeriker Donald Duck und Glückspilz Gustav Gans befinden sich auf der Suche nach ihrer Herzensdame Daisy. Während einer Reportage war jene nämlich von Bösewicht Zauberer Merlock entführt worden und wird seitdem gefangengehalten. Ihr schlüpft in die Rolle des sympathischen Enterichs Donald und versucht, durch insgesamt 24 3D-Level in vier Welten den Weg zu Merlocks Tempel aufzuspüren. In perspektivisch fest vorgegebenen Strecken vermag Onkel Donald etwaigen Gegnern (aggressive Bienen, spukende Geister, dampfende Kanaldeckel...) per gekonntem Handkantenschlag oder durch einen deftigen Fußtritt den Garaus zu machen. Schafft ihr es über drei oder mehrere Gegner nacheinander hinwegzuspringen, ohne den Boden zu berühren, gestattet man euch innerhalb einer Zeitspanne von nur drei Sekunden, mittels Tastenkombination einen Spezialtrick auszuführen. Donalds Hauptaufgabe während des Jump'n Runs liegt im permanenten Einsammeln diverser Zahnräder und Geschenkpackchen. Um nicht schlapp zu machen, verleiht sich Mr. Duck Milchshakes ein, die er während seiner vielen Sprungattacken einheimsen kann. Als nachteilig kann man ein gelegentliches Ruckeln im Hintergrund verzeichnen. Abgesehen davon ist es Ubi Soft jedoch ausgezeichnet gelungen, die kennzeichnenden Wutausbrüche Donalds sowie den Entenhausener Flair gekonnt auf den Fernsehschirm zu zaubern.



○ Trotz der simplen Hintergrundgrafiken hinkt unser Held ab und an.



○ Recycling: Wofür alte Matratzen doch noch alles zu Gebrauchen sind.

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	3D Jump'n Run Hersteller Ubi Soft
Entwickler	Disney Interactive, Ubi Soft
Preis	ca. 119,- DM Erhältlich ab sofort

GRAFIK 70 %

SOUND 74 %

RATING **70 %**



The Mission

DAS ALL-ACTION FUSSBALL-ABENTEUER



DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUM NIKE-KULTWERBESPOT

OUT NOW ON PLAYSTATION

Kämpfen Sie mit einigen der besten Fußballspieler der Welt gegen die Macht des Bösen!



Developed and Published by Microïds 2000. © 2000 Microïds. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NIKE. Copyright 2000. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and namings are property of their respective owners. All Rights Reserved.



www.microïds.com



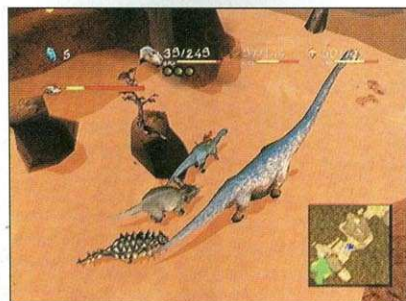
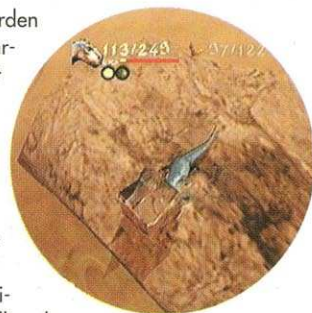
Heiko Strobel

DISNEYS DINOSAUR

Welches Kind wollte nicht schon einmal aktiv ins Geschehen eines Dinsey-Zeichentrickfilms eingreifen? Durch die PS2-Umsetzung des neuesten Leinwandspektakels Dinosaurier will Ubi Soft vor allem jüngeren Semestern die Möglichkeit geben, die prähistorischen Dickhäuter über den Screen zu jagen. Der Spieler schlüpft in die Rolle der drei Freunde Flia, Zini und Aladar. Insgesamt gilt es, 14 auf dem Zelluloidvorbild basierende Mission zu bewältigen, die in die Kategorien Entdeckung, Verheimlichung, Eskorte und Rettung eingeteilt sind. Hierbei kommt es vor allem auf Teamwork an. Während das fliegende Pteranodon Flia die Umgebung aus

der Luft erkundet und die beiden Kameraden vor Gefahren warnen kann, ist das kräftige Iguanodon Aladar hauptsächlich für die Schwerstarbeit wie das Wegräumen von Steinbrocken zuständig. Das zierliche Lemur Zini hingegen ist ein wahrer Sprungkünstler und vermag aufgrund seiner geringen Körpergröße in die kleinsten Nischen vorzudringen. Nur zusammen ergeben die drei ein Team, das jeder Situation gewachsen ist. Da die Zielgruppe eindeutig die jüngere Bevölkerungsschicht betrifft, dürfte die ein oder andere Mission in der farbenfrohen 3-D Welt zu anspruchsvoll sein und der Spielspaß wohl nicht allzu lange anhalten. Im Gegen-

satz dazu werden die älteren Jahrgänge nicht lange der kitschigen Sprachausgabe standhalten können und die vorgegebene Aufgabenteilung innerhalb der Dreiergruppe für zu leicht auslegen.



Als Bonus wird nach jeder bestandenen Mission ein Ausschnitt aus Disneys Kinoerfolg gezeigt (insgesamt satte 15 Minuten).



Flia entzündet mit einer Fackel Feuerstellen, damit sich die Freunde im Nebel zurechtfindet.

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Adventure
Hersteller	Disney Interactive/Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
Preis	ca. 119.- DM Erhältlich ab sofort

GRAFIK 60 %

SOUND 41 %

RATING 56 %



Toni Opl

DYNASTY WARRIORS 2

Neben dem Strategie-Epos Kessen hat Koei noch ein zweites, historisch angehauchtes Eisen im Feuer, welches den Spieler erneut ins mittelalterliche Japan zurückversetzt. Mit dem Spielprinzip des ersten Dynasty Warriors hat der zweite Teil auf der PS2 jedoch so gut wie nichts mehr gemeinsam. War das Original noch ein zweitklassiges Beat'em Up im herkömmlichen Stil, so erwarten uns mit Dynasty Warriors 2 actionreiche Massenschlachten, die mit einer klitzekleinen Prise Strategie gewürzt sind. Während eines grausamen Bürgerkrieges zweier verfeindeter Parteien gilt es, mit einem von anfangs neun anwählbaren Kämpfern einer der Gruppierungen zum Sieg zu verhelfen. Hierbei wirkt sich eure

Wahl nicht nur auf die Eigenschaften eures Charakters, sondern auch auf den Verlauf der Story und die Abfolge der Level aus. Trotz des einfachen Spielprinzips kommt während der gigantischen Prügeleien, bei denen teilweise bis zu zwanzig Haudegen auf dem Bildschirm zu sehen sind, dennoch eine gewisse Atmosphäre auf. Zudem müsst ihr jeden Schachzug vorher genauestens planen und stets an den richtigen Punkten angreifen, um im Getümmel die Oberhand zu behalten. Allerdings trüben Indifferenzen in der Kameraführung, die geringe Weitsicht, eintönige Texturen, eine schwache Gegner-KI und die miese Synchronisierung den Spielspaß enorm. Durchschnittskost!



Special-Moves werden mit gleißenden Lichteffekten optisch aufgewertet.

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Hersteller	Midas Interactive
Entwickler	Koei
Preis	ca. 119.- DM Erhältlich ab sofort

GRAFIK 71 %

SOUND 64 %

RATING 73



Die sinnlose Funktion für das Schießen mit Pfeil und Bogen hätte man sich getrost sparen können.



OZu Pferd könnt ihr die Feinde einfach über den Haufen reiten.





STREET FIGHTER EX3

Heiko Strobel

Ken, Ryu und Konsorten können wohl als die Urväter des Beat'em Ups bezeichnet werden. Richtig! Die Rede ist von der legendären Street Fighter-Serie, die mit EX 3 auf der PS2 wieder ihren Weg zurück ans Tageslicht gefunden hat. Altbekannte Charaktere wie Guile, Chun Li sowie natürlich Ryu und Ken sind wieder mit an Bord. Ein Schwung neuer Kampfsportler wie Skullmania, Sakura und viele andere erwachen erstmals zum Leben. Das eigene Können muss in vier Spielmodi unter Beweis gestellt werden. Im neuen Edit Mode kann man einen vorgegebenen Charakter auf sich selbst zuschneiden. Es gilt hier, verschiedene Aufgaben zu erledigen, um Erfahrungspunkte zu sammeln, die

dann gegen frei wählbare Tricks eingetauscht werden dürfen. Im Original Modus kämpft man sich durch sieben Level, in welchen man es mit bis zu drei Gegnern gleichzeitig aufnehmen muss. Wird der Fight gewonnen, so besteht die Möglichkeit, den zuletzt besieigten Kontrahenten zu rekrutieren. Die Hintergründe sowie die insgesamt 26 Charaktere sind ansprechend in 3D modelliert, das Kampfsystem jedoch basiert auf dem alten zweidimensionalen System. Freunde der 2D-Keilei dürfen ruhig mal einen Blick riskieren. Wer allerdings einen etwas fortschrittlicheren Prügler sucht, ist mit Tekken Tag Tournament oder Dead Or Alive 2 weitaus besser bedient.



○ SF EX3 ist mit genialen Lichteffekten versehen worden.



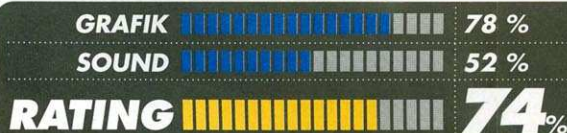
○ Action pur im Vier-Spieler-Modus! Manko: Es fängt bei großen Tumulten das ruckeln an.



○ Jeder Charakter glänzt mit seinen eigenen Special-Moves.

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Beat'em Up
Hersteller	Capcom
Entwickler	Arika
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	sofort



WWW.LETSPLAYIT.DE

Playstation2 - PSOne - Dreamcast - Nintendo64 - GameBoyColor - PC-Games - DVD-Video

ARMY MEN PAKET



SIE KÖNNEN AUCH JEDES ARMY MEN SPIEL EINZELN BESTELLEN! DER PREIS PRO SPIEL BETRÄGT 39,99 DM!

Alle 4 Army Men Spiele zusammen für nur 88 DM

44,99€

TOP-Pakete des Monats

 PlayStation	 PlayStation	 PlayStation	Paket 1 nur 60 DM Worms Pinball Tomb Raider 2 Wild 9 30,68€
 PlayStation	 PlayStation	 PlayStation	Paket 2 nur 66 DM Discworld Noir Gex Akuji 33,75€
 PlayStation	 PlayStation	 PlayStation	Paket 3 nur 77 DM Ninja Vigilante 8-2 NBA 39,37€
 PlayStation	 PlayStation	 PlayStation	Paket 4 nur 66 DM Jade Cocoon Bomberman Darkstalkers 3 33,75€

LIEFERBAR NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

WORLD OF GAMES - UNNAERSTR. 2-4 - 58636 ISELOHN
BESTELL-HOTLINE: 02371-836663 ODER WWW.LETSPLAYIT.DE

*Sonderposten solange der Vorrat reicht! Preisänderungen + Druckfehler vorbehalten. 24h Lieferservice. 6 DM Porto, ab 100 DM portofrei!



Mone Neus

BREATH OF FIRE IV



Erstklassige und spannende Rollenspiele kommen auch ohne Renderfilmchen aus.



○ Dieser kampflustige Geselle reißt sich Arme und Beine aus dem Leib, um euch zu besiegen.

Im Jahr 1993 brachte 2D-Prügelspezialist Capcom den ersten Teil der Breath of Fire Serie für das SNES auf den Rollenspielmarkt. Knapp zwei Jahre später erschien Breath of Fire II ebenfalls für die 16-Bit Konsole und behauptete sich grandios neben Squares Final Fantasy. Seit 1997 dürfen sich auch PSone-Besitzer an der dritten Ausgabe des feurigen Abenteuers erfreuen.

Auf der Suche nach dem Ich

Mutiger Held der Geschichte ist abermals der Junge Ryu. Im dritten Teil von Breath of Fire noch als kleiner vorlauter Waisenjunge unterwegs, tritt er mittlerweile in die Fußstapfen eines halbstarken Jugendlichen. In Bezug auf seine Herkunft tappt er nach wie vor im Dunkeln. Verbündete findet Ryu in Prinzessin Nina und Krieger Cray. Durch einen dramatischen Zufall treffen die drei Wagemutigen aufeinander und begeben sich gemeinsam auf die Suche nach Ninas



○ Das Fenster oben rechts zeigt euch die Anzahl der Hits eines Combos an.

Schwester, Prinzessin Elena. Am klassischen Rundenkampfprinzip hat sich bei Breath of Fire IV im Gegensatz zum Prequel wenig geändert. Von insgesamt sechs steuerbaren Charakteren dürfen drei aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen. In ablösbarer Wartestellung harren die anderen Partymitglieder im sicheren Hintergrund auf ihren Einsatz. Durch Drücken der L2- oder R2-Taste lassen sich eure Streiter problemlos tauschen. Ebenfalls gleichgeblieben ist das Zufallsprinzip, nach dem die feindlichen Schergen sowie monströse Gestalten Ryu und Co. ohne Vorwarnung überfallen. Aus der isometrischen Perspektive befiehlt ihr eure Mannen zum Angriff oder entscheidet euch zum Rückzug. Es empfiehlt sich jedoch, die Auseinandersetzung anzunehmen; denn die feindlichen Gesellen stellen im allgemeinen keine größere Gefahr dar.



○ Bei jeder Aktion begleitet euch der Kompass und die schwenkbare Kamera.



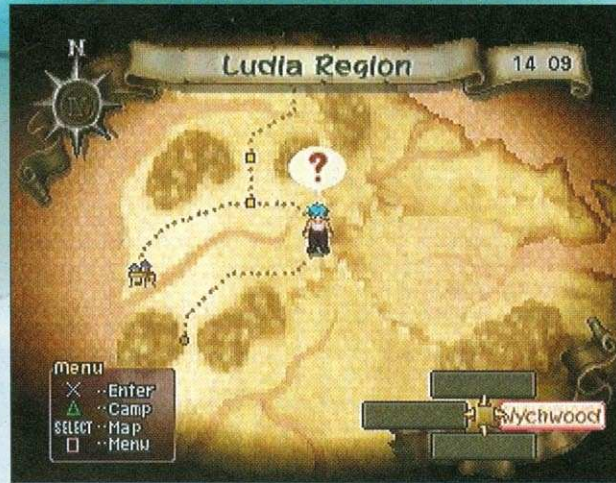
○ Das ist kein Grafikfehler, sondern eine witzige Art, den Gemütszustand gekonnt auszudrücken.



○ Achtung Suchtgefahr! Ihr dürft euch wieder mit der Angelrute beim Fischen beweisen.



○ Witzige Animationen während eines Zauberspruchs lassen manche Gegner wie aufgeblasene Kugelfische aussehen.



○ Auf der Landkarte bewegt ihr euch strikt den Pfaden entlang. Das Fragezeichen zeigt einen unbekannten Ort an.

Außerdem erhaltet ihr nach jeder erfolgreichen Schlacht sogenannte Zennys, mit denen ihr in Dörfern oder Städten im ganzen Land Ausrüstung und Heilmittel einkaufen könnt.

Feuer, Wasser, Erde und Luft

Eine sinnvolle Neuerung hat das Zaubersystem erfahren. Durch Magie-Combos befindet ihr euch in der glücklichen Lage, etwaigen Gegnern wesentlich heftiger zusetzen zu können. Beschwörtet Ryu und Nina beispielsweise einen Feuerzauber und einen Sturm auf ein und den selben Gegner, so verdoppelt oder verdreifacht sich die jeweilige Durchschlagskraft. Mit dieser Art des Angriffs lassen sich ohne weiteres bis zu 9.999 Schadenspunkte erzielen. Jeder Gegenspieler weist bestimmte Schwachpunkte hinsichtlich der vier Elemente auf. Durch gezieltes Ausprobieren der Magie-Spells solltet ihr bald in Lage sein, jegliche Widersacher in Grund und Boden zu stampfen. Jeder einzelne Charakter besitzt zudem spezielle magische Fähigkeiten, die

er im Lauf des Spiels verbessern oder neu dazulernen kann. Hierbei stellen euch Kampfmeister ihr Wissen und Können bereitwillig zur Verfügung. Habt ihr einen gefunden, bestimmt ihr jedoch unabhängig, welcher eurer Freunde beispielsweise die Kunst des Stehlens erlernen soll.

Simpel aber gut

Mit einem Kompass ausgestattet, durchforstet der Spieler mit seinen Vagabunden ansehnliche 3D-Polygonwelten. Hierbei leistet eine einstellbare Kameraperspektive gute Dienste. Um euch auch in verwinkelte Ecken Einblick zu verschaffen, betätigt ihr einfach die L1- bzw. R1-Taste am Controller. Fest vorgegebene Wege existieren auf der Landkarte. Hier folgt ihr eingezeichneten Pfaden, um von Dorf A nach Stadt B zu gelangen. Außerdem bietet euch die Map jederzeit die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand zu speichern. Liebevoll kreierte Dungeons und Städte lassen es nicht an Charme oder Atmosphäre im Spiel fehlen. Am Sound jedoch hätte man durchaus noch etwas feilen können, um die abenteu-

erliche Stimmung noch ein wenig zu vertiefen. Um Abwechslung ins Spielgeschehen zu bringen, spickten die Entwickler Breath of Fire IV mit einigen amüsanten Mini-Spielen. Dazu gehört beispielsweise das exakte Dirigieren eines Lastenkrans, um ein Wüstenschiff mit Kisten zu beladen, oder aber ihr spielt Verstecken und müsst eine ganze Rasselbande Kinder wiederfinden. Zur Freude aller Hobby-Fischer darf auch wieder mit Angelrute und Köder auf die Jagd nach begehrten Meeresbewohnern gegangen werden. Petri Heil!

FAZIT

Breath of Fire IV ist ein solides und spannendes Rollenspiel, das mit mehr als 40 Stunden Spielspass aufwartet. Eine ansprechende Story sowie sympathische Charaktere vermögen auch ohne aufwendige Renderszenarien auf lange Zeit zu begeistern. Auch wenn die Optik und die musikalische Begleitung nicht unbedingt die Oberliga des heutigen Grafik- und Soundstandards darstellen, sind es vor allem die Mini-Spiele, das simple Gameplay sowie viele amüsante Features, die diesem Titel seinen Reiz verleihen. Bevor Breath of Fire V für die PlayStation 2 erscheinen soll, lohnt es sich auf alle Fälle, diese Perle des klassischen Rollenspiels in das heimische Regal zu stellen.

POSITIV

- ansprechende Story
- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- witzige Dialoge

NEGATIV

- langweiliger Soundtrack
- altbackene Grafik

DIE ALTERNATIVEN

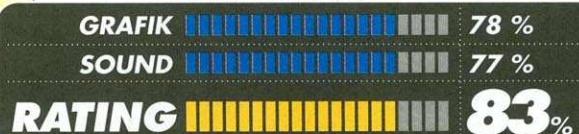
Titel	Rating	Test in play
1. Grandia	88%	03/2000
2. Legend of Mana	84%	08/2000
3. Breath of Fire IV	83%	01/2001

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	RPG Hersteller
	Capcom
	www.capcom.com
Entwickler	Capcom
Preis	ca. 139,- DM Erhältlich ab
	sofort



○ Chocobo lässt grüßen! Eine gewisse Ähnlichkeit mit dem gelben Vogel kann man nicht bestreiten.



Toni Opl

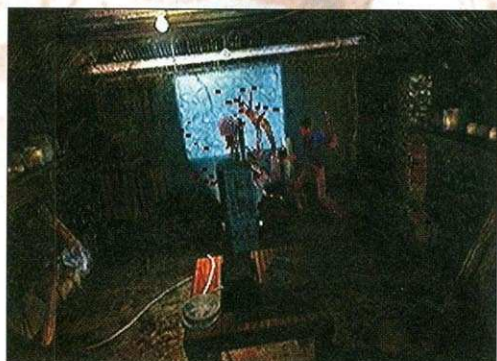


EVIL DEAD

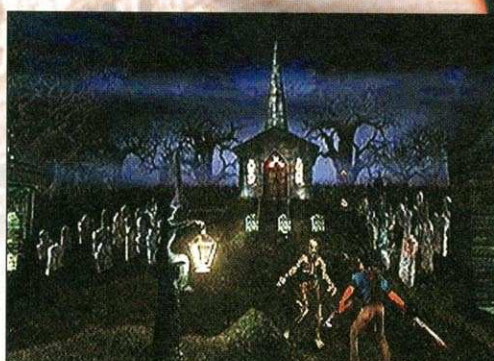
HAIL TO THE KING



Ashs PlayStation-Abenteuer ist entgegen allen hochgesteckten Erwartungen alles andere als groovy.



○ Manche Kameraeinstellungen erweisen sich vor allem im Kampf als absolut ungünstig.



○ Unglaublich nervig: Erledigte Gegner erscheinen immer wieder aufs Neue.

Necronomicon ex mortis - grob übersetzt "Das Buch der Toten" - ist auch in Evil Dead: Hail to the King der Ursprung allen Übels. Nach acht langen Jahren entschließt sich der von Alpträumen gebeutelte Ash zusammen mit seiner Freundin Jenny, in die dunkle Waldhütte zurückzukehren, in der die Horrorgeschichte ihren Lauf nahm. Kaum dort angekommen, überschlagen sich die Ereignisse. Die Deadites wandeln erneut auf Erden, terrorisieren die Waldbewohner und entführen zu allem Überfluss auch noch Jenny. Höchste Zeit für Ash, der Höllebrut erneut kräftig in den Hintern zu treten. Mit Axt und Kettensäge bewaffnet macht er sich nicht nur auf die Suche nach seiner Freundin, sondern auch nach den Seiten des Necronomicon, um das Böse ein für allemal aus dieser Welt zu verbannen.

Resident Evil Dead

Hail to the King erinnert in jeder Sekunde frappierend an die erfolgreiche Survival-Horror-Serie aus dem Hause Capcom. Genau wie Jill Valentine und Chris Redfield wandert auch Ash durch vorgerender-

te Hintergründe, die jedoch längst nicht so liebevoll und detailreich inszeniert wurden wie die Örtlichkeiten in und um Raccoon City. Auch das Charakterdesign der Dämonen, fliegenden Schädel und wandelnden Gerippe bleibt weit hinter dem der gruseligen Umbrella-Zombies zurück, wobei vor allem der kantige, polygonarme und spärlich animierte Protagonist selbst negativ ins Auge sticht. In punkto Steuerung lassen sich ebenfalls viele Parallelen erkennen; mit dem kleinen Unterschied, dass Ash zusätzlich zu seiner Kettensäge noch eine Zweitwaffe (Axt, Pistole, Schrotflinte oder Jagdgewehr) einsetzen kann. An eine Taste zum direkten Anvisieren der Widersacher sowie an eine schnelle 180-Grad-Drehung haben die Entwickler allerdings nicht gedacht. Im Inventory verwaltet ihr gefundene Gegenstände, wandelt zunächst unnütze Pilze in wertvollen Medipacks oder Benzin für die Motorsäge um und legt bei Platzmangel erst später benötigte Objekte in eine der über den Wald verteilten Kisten ab, an denen sich mittels aufgesammlter Tonbänder auch der Spielstand sichern lässt. Wie originell!

FAZIT

Evil Dead - Hail to the King ist ein weiteres Musterbeispiel für eine anfangs doch recht vielversprechende, letztendlich jedoch vollkommen in den Sand gesetzte Filmumsetzung. So gelang es dem Programmiererteam der Heavy Iron Studios nicht, die beiden Grundelemente der Kinofilme im Spiel rüberzubringen. Weder der rabenschwarze Humor noch die vielen gruseligen Schockmomente kommen in Hail to the King richtig zur Geltung. Grauenhaft und erschreckend (schlecht) sind hingegen nahezu alle spielerischen Aspekte ausgefallen. Von der ungenauen Steuerung und Kollisionsabfrage über das miese Kampfsystem bis hin zu den unübersichtlichen Kameraperspektiven gibt es kaum einen schlechteren Resident Evil-Clone. Einziger Lichtblick dieses völlig in die Hose gegangenen Projekts ist die atmosphärische Hintergrundmusik aus den Tommy Tallarico Studios; doch leider wird auch dieser Pluspunkt durch die mageren Soundeffekte nahezu völlig zunichte gemacht. Trotz der Mitarbeit von Kultregisseur Sam Raimi ein eindeutiger Griff ins Klo, vor dem auch hartgesottene Fans der Serie zurückschrecken!

POSITIV

- orchesterlicher Soundtrack
- Originalstimme von Bruce Campbell

NEGATIV

- primitives Kampfsystem
- grauenhaft schlechte Soundeffekte
- unübersichtliche Kameraeinstellungen

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Action-Adventure	Hersteller THQ
Entwickler	Heavy Iron Studios	
Preis	ca. 129,-DM	Erhältlich ab sofort (US-Version April (PAL-Version

GRAFIK 52 %

SOUND 76 %

RATING 45 %



○ Gelegentlich muss es Ash auch mit überlegenen Zwischengegnern wie der Tree-Bitch aufnehmen.

○ Nur manche Objekte fallen durch ein Funkeln auf. Daher muss jeder Winkel durchsucht werden.

THE MISSION



PLAY DATEN

System	PSONE		
Genre	Geschicklichkeit	Hersteller	Havas Interactive www.havas.de
Entwickler	Microids		
Preis	ca. 69,- DM	Erhältlich ab	sofort



- SUN! Double Force 2**
- FILE 10000

-
- Controller mit vollständig analogen Tasten
 - Flashing Force Feedback
 - Turbo & Slowmotion
 - 2,40 m Kabellänge

-

Händler Kontakt: Sunflex GmbH Tel.: 02371 - 93570
Hombroicher Weg 7 Fax: 02371 - 935711
56638 Iserlohn E-Mail: Sales@GetMoreSun.com

Accessories 2001

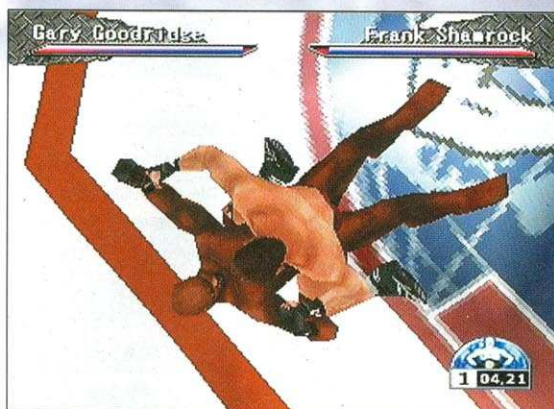
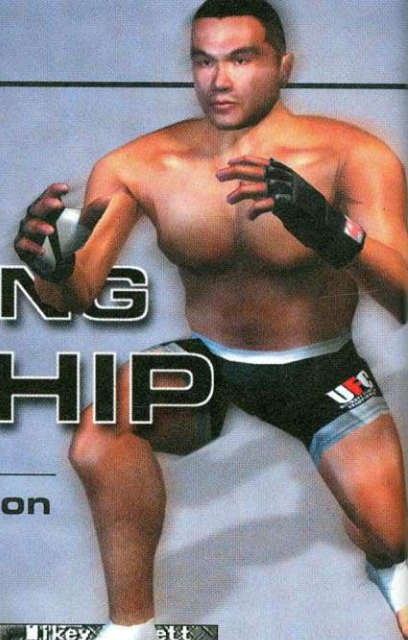


mArk Liebold

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



Aufgrund der extremen Darstellung von Gewalt ist das Ultimate Fighting in Deutschland verboten.



Ein Großteil des Kampfes wird nicht stehend, sondern liegend bzw. hockend ausgetragen.



Solch ein direkter Treffer auf das Kinn sollte dem Extremsportler eigentlich unweigerlich die Lichter ausknipsen.

Beim Ultimate Fighting gibt es (fast) keine Regeln. In dem achteckigen Ring treten Kampfsportler der unterschiedlichsten Schulen gegeneinander an: vom hartgesottenen Wrestler über Kung-Fu-Virtuosen bis hin zum gnadenlosen Streetworker. Jeder der muskelbepackten Akteure hat nur eins vor Augen: den Sieg. Dieser kann ausschließlich durch einen K.O. oder einen Aufgabebegriff errungen werden.

Are you ready?...

Auf der PSone geben sich insgesamt 22 Vertreter der amerikanischen UFC-Liga die Klinke in die bandagierte Hand. Unter den Extremsportlern sind unter anderem Größen wie Frank Shamrock oder Tito Ortiz, welche allerdings nur Insidern ein Begriff sein dürften, zu finden. Neben den vorhandenen Athleten könnt ihr auch einen selbstkreierten Prügelknaben in den Ring schicken. Dieser ist in der Lage, durch Sparringskämpfe Skillpoints zu sammeln, mit deren Hilfe er seine Charakteristika (Faust- und Fußtechnik, Aus-

dauer usw.) aufwerten sowie neue Combos lernen kann.

Bevor man sich in einen der regulären Spielmodi (Einzelkampf, UFC-Tournament, Road to the Championship, Multi-Player Tournament) wagt, sollte der Spieler unbedingt Big John's Trainingshalle einen Besuch abstatten. Schritt für Schritt könnt ihr euch hier mit dem Handling der UFC-Recken vertraut machen. Dies ist auch bitter nötig; denn während eines Kampfes besitzt ihr die Möglichkeit auf zahlreiche Punches, Kicks, Klammer- und Aufgabebegriffe sowie Combos zurückzugreifen.

...Let's get it on!

Die Protagonisten sehen ihren realen Vorbildern zwar sehr ähnlich, jedoch erinnern sie mit ihren abgehakten Bewegungen mehr an Holzpuppen als an agile Profisportler. Zudem sind die groben Polygonfehler, die vor allem während einer Keilerei auf dem Boden auftreten, alles andere als ansehnlich. Auf Hintergrundmusik muss man verzichten,

dafür sorgen das Gegröle des Pixelpublikums sowie die Ansagen des Ringsprechers für eine stimmige Atmosphäre.

FAZIT

Während Ultimate Fighting Championship auf Dreamcast ein anspruchsvolles und vor allem sehr gut umgesetztes Beat'em up ist, bereitet der Titel auf der PSone ein eher mäßiges Spielvergnügen - sofern man von Spielvergnügen reden kann. Das vielschichtige Kampfsystem würde zwar theoretisch sehr viel Abwechslung bieten, aber die Kollisionsabfrage und ganz besonders die träge und ungenaue Steuerung lassen jede Begegnung zu einer eintönigen und willkürlich wirkenden Rauferei verkommen. Von Strategie und Kampftechnik kann da kaum die Rede sein. Bei Ultimate Fighting Championship werden keine Aggressionen ab-, sondern eher aufgebaut.

POSITIV

- vielschichtiges Kampfsystem

NEGATIV

- träge Steuerung
- häufige Ladepausen
- abgehackte Animationen

PLAY DATEN

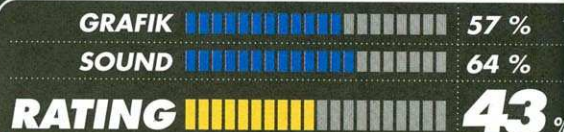
System	PSone		
Genre	Beat'em up	Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Crave Entertainment, Opus Corp.		
Preis	ca. 59,- DM	Erhältlich ab	Februar



Mit etwas Geschick und Fantasie könnt ihr euch auch einen eigenen Ultimate Fighter erstellen.



Im Trainingsmode lernt ihr, den Angriffen eurer Gegner auszuweichen.





DUCATI WORLD

mArk Liebold



Die Motorräder der italienischen Edelmarke Ducati stehen nicht nur für Design und Sportlichkeit, sondern auch für ein Lebensgefühl der ganz besonderen Art.



◉ Neben den Cups könnt ihr auch an Eintagesrennen teilnehmen.



◉ Durch Tuning könnt ihr vor allem das Gewicht eures Edelfitzers erheblich reduzieren.



◉ Zuviel Seitenlage hat meist unweigerlich eine Landung im Kiesbett zur Folge.

Wer hat es noch nicht gehört, das brachial brutale Blubbern eines V2-Motors aus dem Hause Ducati? Die Bikes aus dem südländischen Bologna sind leider alles andere als preisgünstig. Fast ausschließlich gutsituierte Motorradliebhaber verfügen über das nötige Kleingeld, sich die Prestigeobjekte in die Garage zu stellen. Acclaim bietet mit Ducati World nun auch dem Zweiradproletariat die Möglichkeit, den italienischen Rassepferdchen die Sporen zu geben - wenn auch nur auf virtueller Ebene.

Ich habe gar kein Motorrad...

Bevor ihr genüsslich eure Finger um den Kupplungshebel legen dürft, müsst ihr euch erst einmal einen fahrbaren Untersatz beschaffen. Zwar stehen sämtliche Ducati-Modelle, welche seit 1950 die Werkshallen verlassen, zur Auswahl, jedoch kann man mit seinem erbärmlichen Startkapital nicht von Anbeginn die schnellsten Vollblutpferdchen aus den Rennställen locken. Um an den zahlreichen Cups (50's League, Sports Touring Series, Formula 900 etc.) teilnehmen zu können, müsst ihr entweder das entsprechende Motorradmodell euer eigen nennen und/oder im Besitz der erforderlichen Fahrlizenz (Basis, Full, Advanced) sein. Letztere erhält der Spieler, nachdem er in etlichen Prüfungen sein Können unter Beweis gestellt hat. Im Challenge-Mode könnt ihr entweder gegen einen CPU- oder einen menschlichen Fahrer antreten. Um an den Rennen überhaupt teilnehmen zu dürfen, müsst ihr jedoch euer Motorrad bzw. einen bestimmten Teil eurer Ersparnisse aus Spiel setzen. Der Gewinner bekommt alles, der Verlierer nichts. Neben der Karriere-

Option könnt ihr auch auf einen Quick Race-Modus, in dem ihr euch auf die Schnelle dem Rausch der Geschwindigkeit hingibt, zurückgreifen.

Forza Ducati!

Die PSone gehört in technischer Hinsicht leider dem alten Eisen an. Dies wird von Ducati World wieder einmal verdeutlicht. Die Grafik ist zwar pixelig, für die graue Konsolendame allerdings an sich recht gut gelungen. Besonders schön sind hierbei die detaillierten Polygonbikes, welche ihren Originalen bis hin zum Bremsflüssigkeitsbehälter gleichen. Solange man alleine auf den kurvenreichen Strecken seine Runden dreht, bleibt die Framerate konstant. Kreuzen allerdings andere Motorräder den Bildschirm, gerät die Engine, einem von Fehlzündungen geplagten Motor gleich, ins Stocken. Leider kommt man nicht in den Genuss des markanten V2-Motorengeräusches, der gerade die Motorräder der Marke Ducati so auszeichnet. Dafür wird der Spieler von monotonen Technoklängen auf Trab gehalten.



◉ Die Cockpits sind detailgetreu nachgebildet.

FAZIT

Die Idee hinter Ducati World ist der Traum eines jeden videospieldesignten Motorradfahrers. Die unzähligen Bikes, die Tuningoption sowie das Fahrizenzen-System erinnern stark an Sonys Gran Turismo-Serie. Leider schafft es Acclaims Zweiradracer trotz der vielen Anlehnungen nicht, ganz in die Fußstapfen des Referenztitels zu treten. Vor allem die vielen kleinen Mankos, wie etwa die instabile Framerate oder die übersensible Steuerung, kratzen mit der Zeit beachtlich am Spielspaß. Über Potential verfügt Ducati World zur Genüge, einzig und allein der Feinschliff fehlt. Sowohl eingefleischte Ducati- als auch normal sterbliche Motorradfahrer werden sicherlich ihren Spaß haben, weniger begeisterte Motorsportfans sollten vor dem Kauf ein paar Testrunden drehen.

POSITIV

- Ducati-Lizenz
- große Auswahl an Motorrädern
- Tuning-Option

NEGATIV

- Slowdowns
- übersensible Steuerung
- nerviges Technogedudel

PLAY DATEN

System	Genre	Hersteller	Preis
PSone	Rennspiel	Acclaim Entertainment	ca. 89,- DM
		www.acclaim.de	Erhältlich ab
		ATD	sofort

GRAFIK 69 %

SOUND 58 %

RATING 72 %



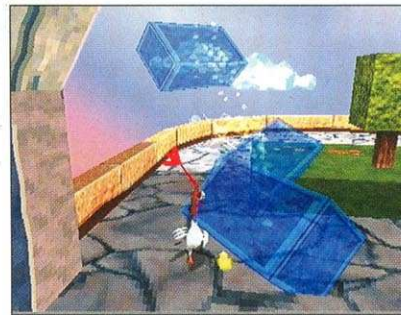
MORT THE CHICKEN



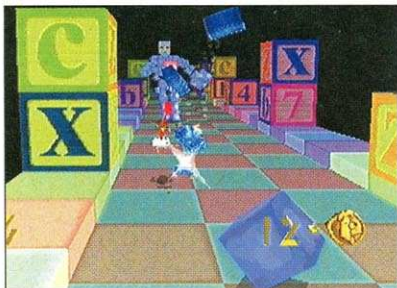
Im Hühnerstall ist die Hölle los. Alle Babyküken wurden von außerirdischen Würfeln entführt. Einzige Hoffnung des gelben Federviehs ist TV-Star Mort, ein prächtiger Hahn mit einem phänomenal großen, roten Hahnenkamm. Durch einen Teleporter-Brunnen gelangt Mort in 18 verschiedene grob-pixelige Level. In den nicht sehr abwechslungsreichen, schwebenden 3D-Plattformen gilt es, eine bestimmte Anzahl an entführten Küken aufzuspüren und nach Hause zu bringen. Die kleinen Racker stehen entweder planlos in der Gegend herum oder befinden sich an schwer auffindbaren Orten. Sobald ihr in die Nähe der kleinen Chicks gelangt, hängen sie sich automatisch an eure Versen.

Bis zu 30 Stück der kleinen Junioren folgen euch dann brav überall hin. In euren Weg stellen sich ausschließlich verschieden farbige Würfel, die ihr mit eurem mächtigen Hahnenkamm zerschlagen könnt. Ferner müsst ihr von Plattform zu Plattform springen oder flattern. Um an Energie zu gelangen, pickt der morgendliche Schreihs Maiskörner auf, welche zufällig in der Landschaft zu finden sind.

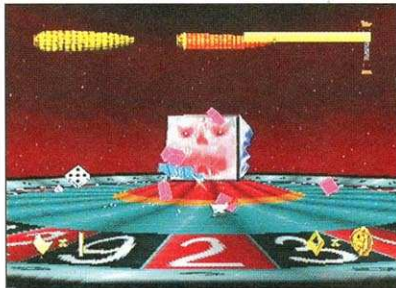
Den einzigen Lichtblick in diesem langweiligen Spektakel stellen die amüsanten Zwischensequenzen dar. Ein bisschen mehr Mühe und Abwechslung in der Levelgestaltung, und Mort hätte das Zeug zu einem echten Star gehabt.



◯ In der Welt der Cubes ist einfach alles eckig. Nicht nur die Bäume!



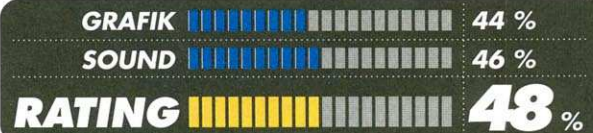
◯ Mort muss vor einem riesigen Bausteinmännchen flüchten.



◯ Eine Runde Roulette? Aber Vorsicht, die Würfel sind noch nicht gefallen.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Jump'n Run
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	AndNow
Preis	ca. 59,95 DM
Erhältlich ab	sofort



WOODY WOODPECKER RACING

Heiko Strobel



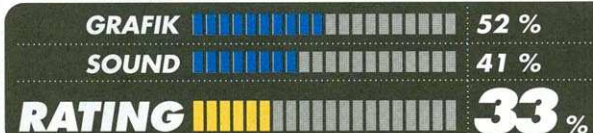
◯ Es gibt 4 verschiedene Spielmodi: Weltmeisterschaft, Zeitrennen, Einzelrennen und Such-Modus.

Woody Woodpecker, der weltbekannte Specht im Cartoongewand, ist uns zum größten Teil durch sein einzigartiges Lachen ein Begriff. Beim Anblick von Konamis gleichnamigen Rennspiel allerdings, in welchem unser gefiederter Freund mit acht seiner Comic-Kollegen an den Start geht, würde ihm das Lachen wohl eher im Halse stecken bleiben. Um das junge PSone-Publikum für einen weiteren Vertreter eines Genres, in dem bereits exzellente Titel wie Crash Team Racing oder Speed Freaks die Spitzenpositionen eingenommen haben, zu begeistern, sollte man zumindest mit einer handvoll Innovationen aufwarten können. Nicht so im Falle von Woody Woodpecker Racing. Es existieren lediglich vier verschiedene Fahrzeugtypen,

die sich in punkto Fahrverhalten praktisch nicht unterscheiden. Die Anzahl der Spielmodi fällt dabei ebenfalls nicht üppiger aus. Größtes Manko ist jedoch der absolut nicht zielgruppengerechte Schwierigkeitsgrad, der auch geübte Raser schier zur Verzweiflung treibt. Die Ziellinie als erster zu Überqueren ist selbst auf "easy" alles andere als ein Kinderspiel. Verschiedene, zum Teil recht unfaire Pick-Ups, die überall auf der Strecke zu finden sind, stellen weder eine Hilfe zum Sieg noch eine Bereicherung fürs Gameplay dar. Ebenso steht die Grafik weit im Schatten der Konkurrenz. Wenn schon abkupfern, dann bitte richtig!

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Fun-Racer
Hersteller	Konami of Europe
Entwickler	Universal Interactive Studios
Preis	ca. 89,-DM
Erhältlich ab	sofort



◯ Einsames Vergnügen: Ohne CPU-Gegner wird das Duell auf Dauer langweilig.



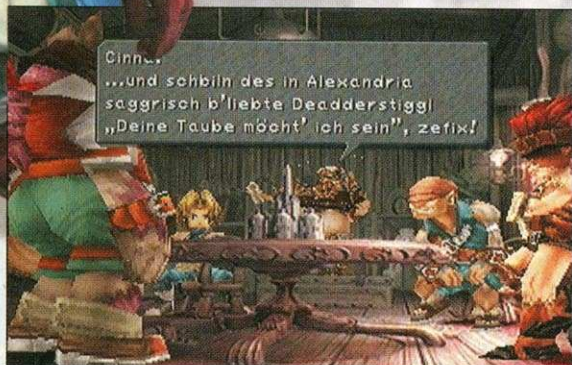
◯ Gleich knallt's! Die Vogelbomben verfolgen ihr Ziel automatisch

Mone Neus

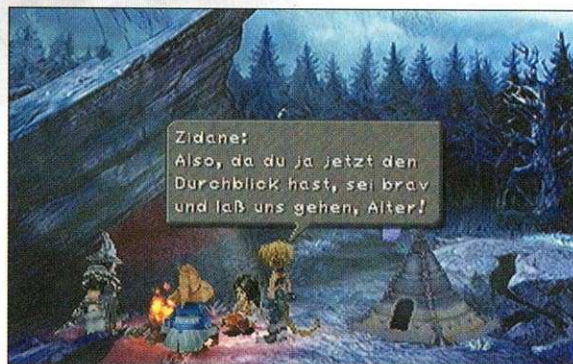
FINAL FANTASY IX



Nach dem umfassenden Test der US-Version in der letzten Ausgabe stellen wir nun die deutsche Version auf die Probe.



Um wirklich zu verstehen, was Cinna hier von sich gibt, sollte man den Text laut vorlesen.



Seinem Alter entsprechend drückt sich Zidane mehr oder weniger gewählt aus.

Viele unter euch dürften fatalen Übersetzungsfehlern sowie grammatikalischem Wirrwarr in etlichen bekannten Rollenspielen schon auf die Schliche gekommen sein. Erschreckendes Beispiel dafür ist Wild Arms. Im diesem RPG wurde das amerikanische Wort „Arms“ (Waffen bzw. Bewaffnung) irrtümlicherweise durch den deutschen Begriff „Arme“ (Arme und Beine) ersetzt. Dieser schlimme Fehler hatte zur Folge, dass eine Menge Rollenspiel-Fans lieber zur US-Version griffen und deutsche Lokalisierungen nun einen schlechten Ruf haben. Allen Vorurteilen zum Trotz kann sich die PAL-Fassung von Final Fantasy IX durchaus sehen lassen.

Man spricht bayerisch!

Persönliche Namen und Benennungen vieler Gegner werden größtenteils unverändert übernommen. Lediglich einige wenige Charaktere, wie zum Beispiel die beliebten Speicher-Moogles oder Königin Brahne, müssen sich mit einer kleinen Namensände-



rung abfinden (Mogry und Brane). Recht ordentlich wurde das Optionsmenü mitsamt allen darin enthaltenen Gegenständen wie Ausrüstungen oder Heiltränken gedolmetscht. Viele Haupt- und Nebenfiguren in FFX besitzen eine ganz persönliche Art und Ausstrahlung. Zum Schmunzeln regen dabei einige in Mundart verfasste Texte an. Seinem Dialekt nach zu urteilen stammt Gaunerhumpel Cinna wahrscheinlich aus der tiefsten bayrischen Provinz (zefix!). Ansonsten hat man sich mit der Verwendung extremer Slangs Gott sei Dank zurückgehalten.

Die Sache mit den Übersetzungen...

...ist gar nicht so einfach. Mittlerweile existieren Unmengen an englischen Vokabeln, die einfach eingedeutscht und nicht etwa übersetzt wurden. Demnach wurden auch in Final Fantasy IX einige Begriffe wie Potion oder Ability 1:1 aus der NTSC-Version übernommen. Aufgrund der übersichtlich gestalteten Hilfoption dürfen jedoch selbst absolut fremdsprachenuntalentierte Hobby-Abenteurer keinerlei Probleme

bekommen. Punktabzug gibt es leider für die schwarzen PAL-Balken am oberen und unteren Bildschirmrand. Jammerschade, dass dieser Top-Titel nicht optimal an unsere Fernsehnorm angepasst wurde.



FAZIT

Trotz einiger Schönheitsfehler, wie die allseits verhassten PAL-Balken, kann die deutsche Variante des Rollenspiel-Epos Final Fantasy IX dennoch auf ganzer Linie überzeugen. Reine Geschmacksache sind sicherlich die saloppen Redensarten einiger Charaktere im Spiel. Auf alle Fälle gaben sich die Übersetzer wirklich die größte Mühe, um dem hohen Anspruch des deutschen Publikums gerecht zu werden. An der optisch lupenreinen Qualität sowie an allen musikalischen Glanzstücken hat sich in Squares Meisterwerk nichts geändert. Demnach können sich alle begeisterten RPGler getrost auf das wohl letzte überragende Abenteuer für die PSone freuen.

POSITIV

- keine Schreibfehler
- amüsante Übersetzungen

NEGATIV

- PAL-Balken
- teilweise veränderte Namen

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	RPG
Hersteller	Square
Entwickler	Square
Preis	ca. 89,- DM Erhältlich ab sofort

GRAFIK 89 %

SOUND 88 %

RATING 90 %



Einzig die PAL-Balken schmälern das farbenprächtige Spektakel.



Ohne Schreibfehler wurde das Optionsmenü in die deutsche Sprache umgesetzt.





playcharts

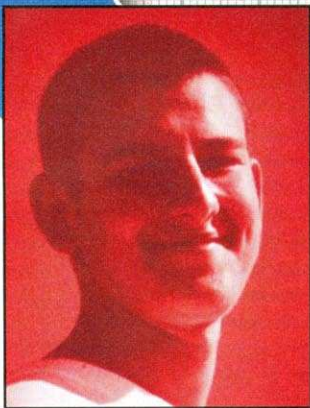
LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

Jonas Hahn

aus Bern (Schweiz)

1. ISS Pro Evolution
2. The Legend of Zelda - Links Awakening (GB)
3. Micro Machines V3
4. Final Fantasy VII
5. Asteroids



...und was wird in der Industrie gespielt?

Jeronimo Barrera

Rockstar Games



- | | |
|--------------------------------|-----|
| 1. Smuggler's Run | PS2 |
| 2. Midnight Club Street Racing | PS2 |
| 3. SSX | PS2 |
| 4. Summoner | PS2 |
| 5. Shenmue | DC |

Händlercharts - Game Planet aus Siegen

- | | |
|-----------------------------------|-------|
| 1. Tony Hawk's Pro Skater 2 | PSone |
| 2. FIFA 2001 | PSone |
| 3. Formel Eins 2000 | PSone |
| 4. Tomb Raider 5 | PSone |
| 5. WWF SmackDown!2 | PSone |
| 6. Driver 2 - Back on the Streets | PSone |
| 7. Tenchu 2 | PSone |
| 8. Dino Crisis 2 | PSone |
| 9. Tekken Tag Tournament | PS2 |
| 10. Alien: Die Wiedergeburt | PSone |

Amerika

- | | | |
|-----------------------------|-----------------|-------|
| 1. Tony Hawk's Pro Skater 2 | Activision | PSone |
| 2. WWF SmackDown!2 | THQ | PSone |
| 3. Driver 2 | Infogrames | PSone |
| 4. Final Fantasy IX | Square | PSone |
| 5. Madden NFL 2001 | Electronic Arts | PSone |

Japan

- | | | |
|------------------------------|--------|-------|
| 1. Mobile Suit Gundam | Bandai | PS2 |
| 2. The Bouncer | Square | PS2 |
| 3. Pachisuro Aruze Kingdom 4 | Aruze | PSone |
| 4. Crash Bandicoot Carnival | SCEA | PSone |
| 5. Blood - The Last Vampire | SCEA | PS2 |

play TOP 5

Das vergangene Jahr bescherte uns nicht nur Sonys PlayStation2, sondern auch eine Menge neuer fabelhafter Spiele. Diesmal verraten wir euch, welche Titel uns ganz besonders ans Herz gewachsen sind und als persönliche Highlights immer wieder für glühende Controller, Keyboards und Mäuse sorgen.

Sven

1. No One Lives Forever - PC
2. Hitman - PC
3. SSX - PS2
4. Counter Strike 1.0 (dt.) - PC
5. Last Blade II - Final Edition - DC

mArk

1. SSX - PS2
2. Counter Strike 1.0 (dt.) - PC
3. Warhammer Fantasy Battle / 40K - Tabletop
4. Vagrant Story - PSone
5. Ghost'n Goblins - GBC

Toni

1. Unreal Tournament - PS2
2. Tony Hawk's Pro Skater - PSone
3. Ego Shooter Indiziert - DC
4. Counter Strike 1.0 (dt.) - PC
5. Colin McRae Rally 2.0 - PSone

Dirk

1. Counter Strike 1.0 (dt.) - PC
2. Resident Evil Code: Veronica - DC
3. Advanced Daisenryaku - DC
4. Virtua Tennis - DC
5. Bionic Commando - GBC

Mone

1. Monkey Island 4 - PC
2. Final Fantasy IX - PSone
3. Berserk - DC
4. Perfekt Dark - N64
5. Counter Strike 1.0 (dt.) - PC

Heiko

1. Diablo 2 - PC
2. C&C 3 - Tiberian Sun - PC
3. indizierter Ego Shooter - PC
4. Track & Field - PS2
5. Schafkopf - Kneipe

Karel

1. Wer wird Millionär? - PSone
2. Counter Strike 1.0 (dt.) - PC
3. Die Sims - PC
4. Galaga - Arcade
5. Quark 3.32 - MAC

Alex

1. Wer wird Millionär? - PC
2. Sheep - PSone
3. Ridge Racer V - PS2
4. Doktorspiele (Neuaufgabe)
5. Das kleine und das große „A“

Diane

1. Banjo Kazooie - N64
2. The Legend of Zelda - N64
3. Final Fantasy IX - PSone
4. Strip-Poker
5. Tabu

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.



Vorbei ist es mit der Qual der Wahl beim Spielekauf. Für den Hardcorezocker bis hin zum Neueinsteiger soll ein klarer Durchblick im ständig anwachsenden PlayStation-Spiele-dschungel geschaffen werden. Viel Spass beim Durchforsten der Hitparade!

Mone Neus

DIE BESTEN DER BESTEN



Die besten PSone-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Jump'n Run 2D			
1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★★	play 07/98
2. Skull Monkeys	Dream Works Interactive	★★★★	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. MediEvil 2	SCEE	★★★★	play 04/00
3. Rayman 2 - The Great Escape	Ubisoft	★★★★	play 08/00
Beat'em Up 2D			
1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	★★★	play 03/99
2. Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	Capcom	★★★	play 04/99
3. X-Men Mutant Academy	Activision	★★★	play 09/99
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
Shooter 2D			
1. Einhänder - US-Import -	Squaresoft	★★★★	play —/—
2. R-Type Delta	Irem	★★★★	play 01/99
3. Thunderforce V - Japan-Import -	Tecnosoft	★★★	play —/—
Shooter 3D			
1. Indiziert	OIT	★★★★★	play —/—
3. Medal of Honor: Underground	EA	★★★★	play 11/00
3. Alien - Die Wiedergeburt	EA	★★★★	play 10/00
Lightgun Shooter			
1. Ghoul Panic	Namco	★★★	play 04/00
2. Point Blank 2	Namco	★★★	play 07/99
3. Point Blank	Namco	★★★	play 04/98
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
F1 Racing			
1. Formel 1 2000	SCEE	★★★★	play 10/00
2. F1 Racing Championship	Ubi Soft	★★★★	play 11/98
3. Formel Eins 99	SCEE	★★★★	play 11/99
Motocross			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Supercross Circuit - US-Import -	989 Studios	★★★	play 01/00
3. Motocross Championship	THQ	★★★	play 12/99
Motorrad Racing			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Road Rash 3D	Electronic Arts	★★★★	play 10/98
3. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	★★★	play 03/00
Fun Racer			
1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★★	play 11/99
2. Speed Freaks	SCEE	★★★★	play 09/99
3. Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour	Eidos Interactive	★★★	play 05/00
Future Racer			
1. wipEout 2097	Psygnosis	★★★★★	play 02/98
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★	play 09/99
3. Rollcage	Psygnosis	★★★★	play 02/99
Fußball			
1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★★	play 11/99
2. ISS Pro Evolution	Konami	★★★★	play 02/00
3. ISS 2000	Konami	★★★★	play 12/00
Basketball			
1. NBA Live 2000	Electronic Arts	★★★★	play 12/99
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. Total NBA '99	Electronic Arts	★★★★	play 01/99

play Rating 100-91% = ★★★★★
 play Rating 81-90% = ★★★★
 play Rating 71-80% = ★★★
 play Rating 61-70% = ★★

Alien - Die Wiedergeburt



In der Rolle von Ellen Ripley - diesmal halb Mensch, halb Alien - und drei weiteren, aus dem Leinwandvorbild bekannten Charakteren, nehmt ihr erneut den Kampf mit der gefährlichsten und hinterhältigsten Alien-Rasse des Universums auf. In EAs rasantem Ego-Shooter sind vor allem pfeilschnelle Reaktionen gefragt, um gegen Facehugger, Warriors und zuletzt die Alien-Königin bestehen zu können. Grafisch legen sich die Entwickler von Argonaut dabei so richtig ins Zeug - der Spieler staunt und die Konkurrenz wundert sich. Einzig der knallharte Schwierigkeitsgrad bremst den Spielspaß mitunter leicht.



Crash Bash

Achtung Suchtgefahr! Einmal mit Crash Bash angefangen, fällt es einem sehr schwer, die Finger davon zu lassen. Aufgrund der simpel aber liebevoll gestalteten Level, den witzigen Animationen der Comicfiguren sowie den abwechslungsreichen Spielprinzipien bleiben fast keine Wünsche mehr offen. Dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrad und dem stimmungsvollen Soundtrack ist Langzeitmotivation garantiert. Im Prinzip geht es darum, durch das Besiegen jeglicher Gegenspieler. Pokale, Juwelen und Gems aus den verschiedensten Mini-Spielen zu ergattern.

WWF SmackDown! 2 Know Your Role



Die Soap Opera der WWF geht in die zweite Runde. Anstatt uns einen müden Aufguss zu servieren, legte sich Entwickler Yuke's mächtig ins Zeug. Dazu tragen unter anderem die herrlich animierten Charaktere bei. Eine intuitive Steuerung, unzählige Spielmodi und natürlich die imposante Grafik tragen einen großen Teil zum Erfolg bei. Einziges Manko: Elend lange Ladezeiten stellen bei WWF SmackDown!2 die Nerven auf eine harte Geduldsprobe. Dennoch kann das Wrestlingvergnügen voll und ganz überzeugen.



Moto Racer World Tour

Sonys neuestes Zweirad-Spektakel konnte sich sowohl unter der Rubrik Motocross als auch im Genre der Strassen-Racer locker den ersten Platz sichern, da es beide Disziplinen auf gekonnte Art in sich vereint und auch im Hinblick auf die technische Inszenierung keine größeren Mängel erkennen lässt. Aber nicht nur das. Neben Street- und Cross-Meisterschaften erwarten euch zudem hitzige Kopf an Kopf-Duelle im dichten Strassenverkehr, adrenalinfördernde Dragster-Rennen, Trick-lastige Dirt-Jumping-Contests sowie ein gelungener Trial-Modus. Für Motorrad-Fans ein absolutes Muss.



Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision setzt mit Tony Hawk's Pro Skater 2 die Messlatte, an der sich zukünftige Titel orientieren müssen, in weit entfernte Höhen. Das tadellose Gameplay, die unzähligen neuen Tricks, die verbesserte Grafik, der geniale Soundtrack sowie ein umfangreicher Park-Editor, der für immer neue Kurse sorgt, garantieren zusammen fast endlosen Spielspaß. Wohin das Auge auch blickt, schmücken Graffitis, große Wandgemälde und abwechslungsreiche Häuserfassaden die Umgebung. Dieser Titel gehört auf jeden Fall in eine anständig sortierte PlayStation-Sammlung.



Final Fantasy IX

Mit dem letzten Final Fantasy Titel für die PSone haben sich die Entwickler von Square noch einmal selbst übertrifft. Eine erstklassige Story mit vielen kleinen Subplots verleiht dem Epos den nötigen Tiefgang. Durch den persönlichen Touch, den alle Charaktere durch detailverliebte Animationen erhalten haben, werden alle möglichen Gefühlsschwankungen ausgelöst. Zudem legt die prunkvolle Hintergrundgrafik sowie der bombastische Soundtrack eine unbeschreibliche Atmosphäre an den Tag. FFXIX ist ein absolutes Muss für jeden Rollenspieler.



Dino Crisis 2

Nach dem grandiosen Erfolg des Sequels vor knapp einem Jahr serviert uns Capcom erneut ein Dino-Aktion Spektakel der Extra-Klasse. Die rothaarige Regina darf diesmal regelrecht gegen eine ganze Armada der prähistorischen Viecher antreten. Bestens ausgestattet mit beispielsweise Flammenwerfer, Elektrostab, Maschinenpistole oder Panzerfaust gilt es unter anderem im Dschungel fliegenden Pteranodons, gerissenen Velociraptoren sowie giftpollenversprühenden Pflanzen den Garaus zu bereiten. Dino Crisis 2 zeigt im Moment allen Survival-Horror-Games auf der guten alten PSone die eiskalte Baller-Schulter.



Spyro 3 - Year Of The Dragon

Selbst im Jahr des Drachens reißt die Erfolgssträhne des kleinen Spyro nicht ab. Noch größere Level, noch mehr unterschiedliche Welten und diesmal neu: verschiedene spielbare Charaktere. Als Pinguin, Känguruh oder als Spyro selbst geht ihr auf die Suche nach eurer noch in Eiern kauernden Verwandtschaft. Im Kampf gegen Bianca, welche die Dracheneier dreist in über 30 3D-Level versteckt hat, gilt es kleine Rätsel zu lösen, wertvolle Juwelen einzusammeln und den einen oder anderen Gegner mit heißem Drachentatzen zu grillen.

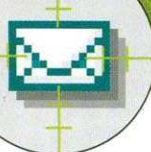


Die Crème de la Crème der PlayStation2 Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Funsport			
SSX	Electronic Arts	****	play12/00
Eishockey			
NHL 2001	Electronic Arts	****	play12/00
Rennspiel			
Ridge Racer V	SCEE	****	play11/00
Fussball			
FIFA 2001	Electronic Arts	****	play12/00
Beat'em Up			
Tekken Tag Tournament	SCEE	*****	play11/00
Dead or Alive 2	SCEE	*****	play01/01
Ego Shooter			
Unreal Tournament (us)	Infogrames	*****	play01/01

Die besten PSone-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
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
American Football			
1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	****	play 10/99
2. NFL Blitz	Konami	****	play 02/00
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	****	play 10/98
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
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
Wrestling			
1. WWF SmackDown! 2 Know Your Role	THQ	****	play 12/00
2. WWF SmackDown!	THQ	****	play 04/00
3. WWF Attitude	Acclaim Entertainment	****	play 08/99
Boxen			
1. Box Champions 2001	Electronic Arts	****	play 12/00
2. Ready 2 Rumble Boxing	Konami	***	play 01/00
3. Box Champions	Electronic Arts	***	play 01/99
Funsport			
1. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	*****	play 09/00
2. Thrasher - Skate & Destroy	Take 2 Interactive	*****	play 01/00
3. Cool Boarders	SCEE	****	play 11/98
sonstige Sportarten			
1. Triple Play 2000	Electronic Arts	****	play 05/99
2. International Track & Field 2	Konami	***	play 02/00
3. International Track & Field	Konami	***	play 02/98
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
Adventure			
1. Discworld Noir	Infogrames	***	play 12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	***	play 12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	**	play —/—
Action-Adventure			
1. Metal Gear Solid	Konami	*****	play 03/99
2. Soul Reaver	Eidos	*****	play 07/99
3. Syphon Filter 2	SCEE	****	play 04/00
Survival-Horror			
1. Dino Crisis 2	Capcom	*****	play 11/00
2. Parasite Eve 2	Squaresoft Europe	****	play 08/00
3. Silent Hill	Konami	****	play 08/99
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
Echtzeitstrategie			
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	Square Europe	****	play 05/00
2. Vandal Hearts	Konami	****	play —/—
3. Catan - Die erste Insel	Ravensburger Interactive	***	play 07/00
Wirtschaftssimulation			
1. Civilization II	Activision	****	play 04/99
2. Theme Hospital	Electronic Arts	****	play 04/98
3. Theme Park World	Electronic Arts	****	play 04/00
Denkspiel/Geschicklichkeit			
1. Crash Bash	SCEE	****	play 12/00
2. Bust-A-Move 3DX	Acclaim Entertainment	***	play 03/98
3. Devil Dice	SCEE	***	play 01/99
Musikspiel			
1. Guitar Freaks - Japan-Import-	KCEJ	*****	play 11/99
2. Music 2000	Codemasters	*****	play 12/99
3. Beatmania - European Edit -	Konami	****	play 04/00



PLAYMAIL

FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play

play Mail

Max-Planck-Str. 13

97204 Hückberg

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

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

DVD-Probleme



Ich habe erst durch eigene Erfahrung gelernt, dass der DVD-Player der PlayStation2 nicht als vollwertig zu betrachten ist. Ich besitze zehn DVDs, wobei bei zwei Filmen wiederkehrende Fehler aufgetreten sind. Star Trek - Der Aufstand macht nach einigen Minuten Laufzeit einen Satz und überspringt fünf Minuten des Films. Das Fünfte Element ist absolut ungenießbar, nicht anzuschauen. Auf Nachfrage bei Sonys „Kundenservice“ wurde ich unhöflich abgekanzelt und aus der Leitung geworfen - kulanter Kundenservice am Telefon eben. Erst beim zweiten Anruf erfuhr ich, dass mein Problem kein Einzelfall war - ebenso wenig die betroffenen Filme. Die PS2 wurde nur mit einigen Filmen getestet, welche angeblich fehlerfrei liefen. Als ich nachhakte, nannte man mir mehrere Filme wie Erin Brockovich oder Pokemon, die der PS2 auch Probleme bereiten. Bisher bin ich von der DVD-Fähigkeit der PS2 äußerst enttäuscht. Am Telefon meinte der Sony-Mitarbeiter, die PS2 wäre ja in erster Linie Spielkonsole und kein DVD-Abspielgerät. Aber für 870,- DM? Ich dachte ein Großteil der Kosten der Konsole würde durch die DVD-Fähigkeit aufgewogen. Ebenso der Kaufgrund. Home-Entertainment-System? Sony biegt sich hier meiner Meinung nach die Fakten zurecht. (...) Is that entertaining? Ich glaube nicht. Erst recht nicht, wenn ich dann auch noch an meine 870,- DM denke. Der einzige Grund, warum ich mir die Kiste so früh gekauft habe, war die DVD-Fähigkeit. (...) Sony sagt, an dem Problem würde gearbeitet. Bis heute wisse man aber nicht einmal, warum genau die einen DVDs

funktionieren, die anderen nicht. Dem Tonfall zu urteilen, macht man sich aber scheinbar wenig Hoffnung, ob das was wird. Es wird hingenommen. (...) Möglicherweise ist aber das Ganze nur ein Problem der ersten Auslieferung der PlayStation2. Mich persönlich würde interessieren, ob die Konsolen der neueren Auslieferung die gleichen Probleme aufwerfen. (...) Remmi Demmi, E-Mail



play:
Wie wir wissen, sind einige der filmbegeisterten PlayStation2-Besitzer von den technischen Störungen betroffen. Wir haben uns sofort an Sony Computer Entertainment Deutschland gewandt. Da uns dein Leserbrief erst kurz vor Redaktionsschluss erreichte, konnte SCED jedoch nicht mehr rechtzeitig zu deinem Problem Stellung nehmen. Eine Statement dazu wird es aber auf jeden Fall geben. Deshalb riefen wir vorab bei Sonys Technik-Hotline an. Dort kannte man das Problem und nannte uns auch einige Filme, die nicht richtig funktionieren. Man teilte uns mit, dass man derzeit nach der Fehlerursache sucht.

Driver 2 Totalschaden



Hallo ihr von der play!
(...) Danke, vielen Dank, dass ihr als eine von wenigen Fachzeitschriften Driver 2 - Back on the Streets ganz objektiv und ehrlich bewertet habt. Also, was



Infogrames da dem Kunden kredenz hat, ist ja wohl unter aller...na ja ihr wisst schon was... (...) Malte, E-Mail



Tja, es ist ja unser Job, euch Monat für Monat die Spiele-Spreu vom Spiele-Weizen zu trennen. Driver 2 - Back on the Streets gibt hierbei das beste Beispiel ab. Allerdings blutete uns das Zockerherz, dem lang entgegengefieberten, aber letztendlich technisch miserabel inszenierten Titel eine durchschnittliche 70er-Wertung verpassen zu müssen.

Driver 2 PS2-Abschleppdienst?



Hallo play,
Ihr schreibt in eurem wirklich ausführlichen Bericht über Driver 2 - Back On The Streets, dass dieses Spiel die Hardware überfordert. Ich habe mal versucht, das Spiel auf der PlayStation2 zu spielen, doch leider sind auch dort die Slow-downs enthalten. Liegt es am Ende gar nicht an der Hardware? Ist das Spiel einfach nur besch... programmiert worden? Oder emuliert die PS2 eine PSX (mit all ihren Nachteilen), wenn man ihr eine solche CD zu fressen gibt? Von schnelleren Ladezeiten war nämlich auch nichts zu spüren - eher im Gegenteil. Kai Weber. E-Mail



Du hast dir deine Fragen schon fast selbstständig beantwortet. Legt man ein PSone-Spiel in die PlayStation2 ein, werden technische Mängel durch die vorhandene 128 Bit-CPU, dem größeren Video- und Arbeitsspeicher, in keinsten Weise ausgemerzt. Im Beispiel von Driver 2 - Back On The Streets verschwindet damit nicht das „Ruckeln“; denn in der PS2 schlummert noch eine PSone. Und dieses eine Bauteil, was früher ein ganzes graues Gehäuse in Anspruch nahm, ist für das





Abspielen der 32 Bit-Spiele verantwortlich. Zu keiner Zeit wird die um einiges leistungsstärkere Emotion Engine der PlayStation2 angesprochen.

Konsolenkrieg



Hi play,
(...) Ursprünglich war die PS2 ja auf etwa 500,- DM angesetzt. Da habe ich ein dreiviertel Jahr drauf gespart - mit Zeitungsaustragen. Und dann kommt Sony daher (...) und verdoppelt den Preis. Danke. Denkt Sony vielleicht an die Kunden, die jahrelang Geld in Zubehör, Spiele, Merchandising und in weiß der Fuchs noch was investiert haben. Könnt ihr mich verstehen? (...). Aber was soll's. Die X-Box von Microsoft kann mehr, hat bessere Spiele, hat eine Festplatte schon eingebaut, kommt auch bald raus und ist auf 400,- DM angesetzt. Ich denke, der reichste Mann der Welt kann seine Versprechen auch einhalten. Ratet mal, warum ich mir keine PS2 kaufe. (...) Zu dumm, dass es trotzdem noch solche Depen gibt, die sich das Teil mit Spielen, 8 MB-Memory Card und womöglich noch Multitap2, Zusatzcontroller und Linkkabel kaufen. Und am besten noch ein, zwei Spiele mit obendrauf. Qualität hat ihren Preis? Wer glaubt denn noch an so was? Ich bin doch nicht blöd!
Christian Harnisch, E-Mail



Es ist immer herrlich, wenn leichtgläubige (Fach-)Leute schon Monate vor dem Erscheinen einer neuen Plattform über deren Qualität Bescheid wissen. Aber das soll hier nicht zur Debatte stehen. Kannst du uns eine Quelle nennen, die vor dem Start der PS2 behauptete, dass der 128 Bit-Kasten DM 500,- kosten sollte. Wahrscheinlich nicht, da es niemand behauptet hatte. Es war nur ein Gerücht. Gleiches gilt für die X-Box. Woher willst du den genauen Preis wissen? Nicht einmal Microsoft hat bis dato ein konkretes Sterbenswörtchen über den Kaufpreis verloren.

Ungekrönter Bandicoot



Hi play,
Euer Magazin ist das beste, was mir je unter die Fittiche gekommen ist,



trotzdem hätte ich noch eine Frage zur Ausgabe 12/00. Dort wurde im Testverzeichnis Crash Bash mit play King-Auszeichnung versehen; getestet wurde es jedoch mit nur 83% und bei den Alternativen stand es wieder mit 85%. Was ist jetzt richtig?
Renate Krug, E-Mail

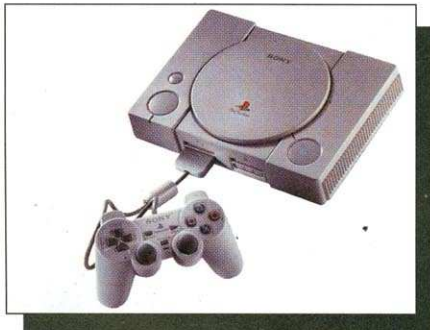


Oups! Da hat sich wohl der Fehler-teufel bei uns eingeschlichen. An dieser Stelle möchten wir uns dafür entschuldigen. Um es klarzustellen: Das Party-Game Crash Bash erhielt die Wertung von 83% und erhält somit leider keine Kaufempfehlung in Form eines play Kings.

PSone-Zukunftsangst



Seit es die PS2 gibt - und auch in der Zeit davor - mehren sich die Berichte über diese Plattform. Welches sicher nicht schlecht ist, aber ich denke, da ich nun mal eine PSone besitze, interessieren mich in erster Linie Artikel zu meiner Konsole. Leider musste ich feststellen, dass die Anzahl der PS2-Artikel sich zu sehr vermehren. Man sollte sich vielleicht entscheiden, für welche Plattform man



eine Berichterstattung betreibt. Dies könnte man dann auf der Zeitung deklarieren. Es ist nicht nur für mich sinnlos, Geld für eine Zeitung auszugeben, die zu zweidrittel aus PS2 Berichten besteht. Rubriken wie DVD-Erscheinungstermine werden wohl auch immer mehr als Lückenfüller verwendet.
ohne Absender



Wenn du unsere Rubrik Was kommt wann...? genauer betrachtest, so wirst du mit eigenen Augen feststellen können, dass für die gute alte PSone nur noch wenige Highlights angekündigt sind. Für uns alle etwas unerwartet, bricht der PSone-Markt schneller weg als gedacht. Viele Entwickler legen ihren Schwerpunkt auf die PlayStation2. Künftige 32 Bit-Knaller kann man sich an fünf Fingern abzählen. So lange für die PSone Spiele erscheinen, werden wir darüber in einem angemessenem Maße berichten. Im Bezug auf die Rubriken bieten wir den Lesern einen zusätzlichen informativen Dienst.

Chrystal Dynamics pro PSone?



Hi play-Team,
zuerst einmal möchte ich euch zu eurer genialen Videokassette gratulieren! Der Metal Gear Solid 2 - Trailer hat mich beeindruckt. Aber nun zu meiner Frage: Wer-

den Legacy of Kain: Soul Reaver 2 oder Blood Omen 2 auch auf der PSone erscheinen?
Daniel Jelinek, E-Mail



Leider nein. Beide Spiele werden nur für Sonys Next Generation-Konsole auf den Markt kommen.

Zombie-Videos leichtgemacht



Hi play,
Ich hab schon oft gehört, dass Japaner den ersten Resident Evil-Teil nur mit dem Messer durchgezockt und alles auf Video aufgenommen haben. Wie kann ich PSone zocken und gleichzeitig alles auf Video aufnehmen.
Wurmwirt, E-Mail

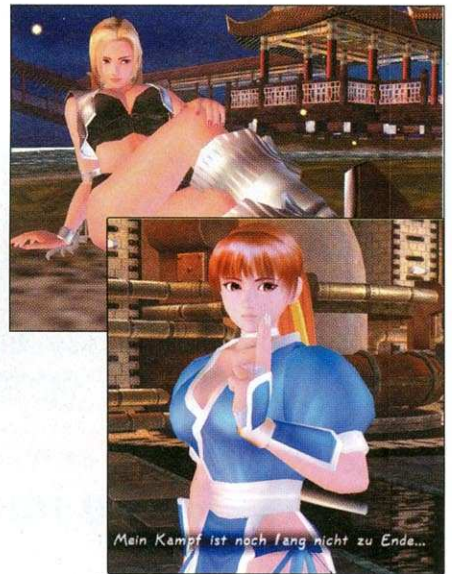


Man schließt zwischen die PSone und dem TV-Gerät einen Videorecorder an. Natürlich benötigst du dazu eine PAL-PSone, eine PAL-Version des Spiels, einen herkömmlichen VHS-Videorecorder und Fernseher. Ansonsten treten technische Probleme auf.

Unter den Rock geschaut



Hi play-Team,
Ich hätte gerne mal gewusst, woher ihr die scharfen Screenshots für DoA2 habt? Wenn ihr mir das vielleicht verraten könntet... Und noch was, die Tussi vom Heft 12/00, auf Seite 48 platzt ja fast vor Oberweite. Gefällt mir. Weiter so.
JBMPschwarz, e-Mail



Die sexy Bilder stammen direkt aus dem Spiel Dead or Alive 2. Natürlich entstanden die Bilder ohne irgendeinen „Schlüpfer“-Cheat. Da soll noch mal einer sagen, Videospiele hätten keinen Sex-Appeal. Das Timesplitters-Motiv (Eidos Interactive, Free Radical Design) sollte dagegen etwas vom enttäuschenden Ego-Shooter ablenken - es scheint uns ja in deinem Fall zumindest gelungen zu sein.

Z.O.E.

Zone of the Enders



Wir testen den absoluten Mega-Hit.



Unreal Tournament

Der Ego-Shooter im großen PAL-Test.



Legacy of Kain

Soul Reaver 2

Taucht mit uns hinab in Raziels Spektralwelt.



Onimusha: Warlords

Das blutige PS2-Werk der Resident Evil-Erfinder.



Oni, F1 Racing Championship, Star Wars Starfighter, Evergrace, Shadow of Memories, NBA Live 2001, Driving Emotion Type-S, MDK2: Armageddon...



ISS Pro Evolution, Mat Hoffmann's Pro BMX, Kiss Pinball, Duke Nukem: Planet of the Babes, Toy Story Racer, Supercross 2001, Batman Gotham Racer...

**kompetent und informativ
wie immer**

play 03/01

**ist ab 23. Februar
überall erhältlich**

SO ERREICHT IHR UNS

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

CyPress Verlags 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 31-406 91 70

ANSCHRIFT DES ABONNENTEN-SERVICES:

play
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
Zentrale Abo-Nummer:
Phone: 01805 - 041349
erreichbar von 8 bis 18 Uhr
Abo-Fax:
Fax: 071 32 - 95 91 01
Abo-E-Mail:
cypress@dsb.net

In Notfällen: Täglich von 8 bis 24 Uhr;

Tel.: 0190/ 82 46 69 (gebührenpflichtig: 3,63 DM/ Minute)

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION: Toni Opl, Dirk Gemeinhart, mArk Liebold,
Mone Neus, Heiko Strobel

LAYOUT: www.karelistumpf.de, Alex Maric, Diane Feininger

TEXTKORREKTUR: Barbara Strobel, Markus Strobel

TITEL: Cinemaware, 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 15

DISPONENTIN: Petra Smith - Tel.: 09 31 / 4 06 91 61

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischl, Michael Mair

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 6 vom 01.10.2000

SPECIAL THANKS: Sean and Lars from CINEMAWARE, Frau Holle, Micha, Mik
Telekom, Deutsche Post

VERLAG:

CyPress Verlags GmbH

Max-Planck-Straße 13 - 97204 Höchberg

Tel.: 0931/4 06 91 0 - Fax: 0931/4 06 91 15 - Web: www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

In- und Ausland:

IPS Pressevertrieb GmbH

Postfach 12 11 • D - 53334 Meckenheim

Tel.: +49 - 0 22 25 / 88 01-0, Fax: +49 - 0 22 25 / 88 01 -499

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: nur auf Postgirokonto Stuttgart
(BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG

Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 790 800 52) 314 889 000

Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 790 200 76) 2 506 173

Kreissparkasse, Würzburg (BLZ 790 501 30) 17 400

Postgirokonto Nürnberg (BLZ 760 100 85) 99 91-853

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

Lithos: 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 der
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,
Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergeste-
oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet
Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 Münch
von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribi-
nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthal-
so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in p
erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden
Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 3/00) 57.383 Exemplare



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress

Im CyPress-Verlag
erscheinen außerdem:

PlayStation

PlayStation 2

DVD VISION

© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

12 gute Gründe für eine Playstation 2

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

Neue Dimensionen

Das Computer Entertainment System Playstation 2 ist da, und mit ihm eine atemberaubende Kombination aus interaktiver Unterhaltung – Spiele, Musik und dank eingebautem DVD Player auch Spielfilme in High Quality:

Atemberaubende Games mit hyperrealistischer Grafik, revolutionärer Wiedergabe von Musik und Soundeffekten, durch Dolby Digital, AC3 und DTS, Wiedergabe von Audio und DVD CD's in hoher Qualität.

Playstation 2 in 12 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 926,28)

Konsole

DM 77.¹⁹

Playstation 2 in 24 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 984,24)

Konsole

DM 41.⁰¹

Playstation 2

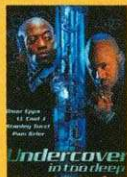
Art.Nr.: P2H001

Konsole

DM 869.⁰⁰

Bei Zuzahlung von DM 10,- erhalten

Sie die PS2 und einen der folgenden DVD-Filme:



Playstation 2 - DVD Paket

Konsole mit folgender DVD:

In too Deep, Faculty, Austin Powers 2
Existenz, Der talentierte Mr. Ripley

DM 879.⁰⁰

Der Finanzierungsnehmer kann seine auf den Abschluß dieses Finanzierungsvertrages gerichtete Willenserklärung auch ohne Begründung binnen einer Frist von zwei Wochen schriftlich oder in lesbarer Form auf einem anderen dauerhaften Datenträger widerrufen; zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung. Die Frist beginnt mit dem Zeitpunkt, zu dem dem Finanzierungsnehmer diese Belehrung zur Verfügung gestellt worden ist und er seine Bestellung/Finanzierungsbestellschein abgesandt hat. Der Widerruf ist zu richten an die CC-Bank, Kaiserstraße 74, 41061 Mönchengladbach (Fax-Nr. 02161/690530; e-mailAdresse: sc-waren@cc-bank.de). Im Fall des fristgerechten Widerrufs kommt der verbundene Kaufvertrag nicht wirksam zustande.



Entspannung auf dem Konto

Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen alles beim Alten. Denn die PS 2 zahlen Sie in 12 oder 24 bequemen Monatsraten von jeweils DM 77,19 bzw. DM 41,01 und einem gesamten Teilzahlungspreis von DM 926,28 bzw. DM 984,24. Der effektive Jahreszins liegt bei diesem Angebot bei 12,9%. Abgewickelt wird diese Aktion von unserer Partnerbank CC-Bank.

Und so einfach geht's:

- 1.) Sie rufen entweder unsere Finanzkauf-Hotline 09 31/35 45 245 an, oder kreuzen das PS 2-Ratenzahlung-Feld auf dem Bestellfax bzw. auf der Reserve-Bestellkarte an.
- 2.) Wir senden Ihnen dann ein Vertragsformular per Post oder Fax zu, das Sie ausgefüllt, mit zwei Unterschriften versehen und inklusive einer Verdienstbescheinigung (lesbare Kopie) an uns zurückschicken.
- 3.) Wir leiten die Unterlagen weiter, und nach Genehmigung der Finanzierung durch die CC-Bank bekommen Sie die PS 2 zugesandt.
- 4.) Die 12 oder 24 bequemen Raten zahlen Sie direkt an die CC-Bank.

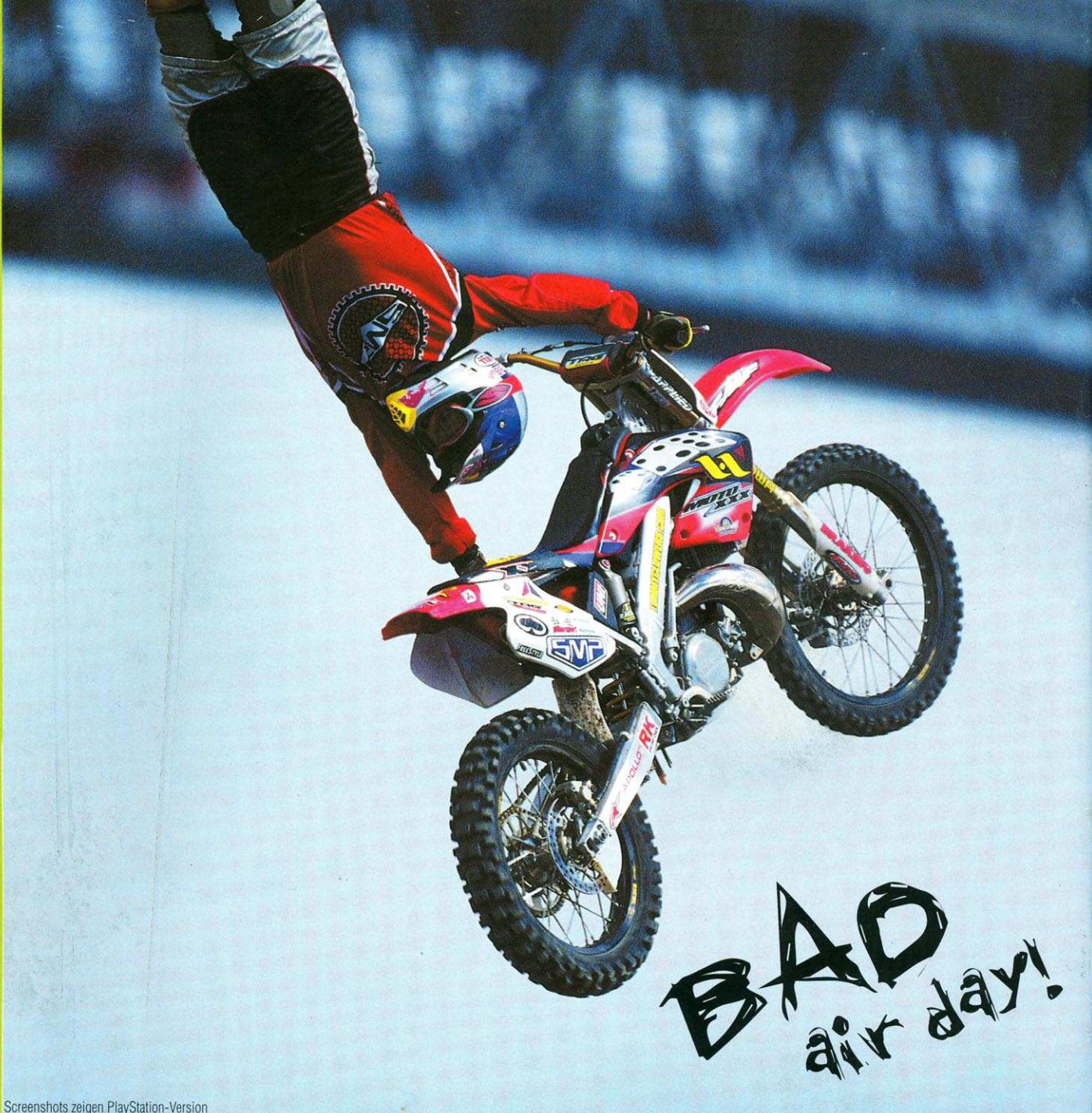


gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

HÖHER! SCHNELLER! WEITER!

VERTRIEB: ABC Spielpass GmbH, A THQ Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111



BAD
air day!

Screenshots zeigen PlayStation-Version



PlayStation-Features:

- 30 Originalfahrer aus den 125ccm, 250ccm und Freestyle-Klassen
- Dutzende authentische Motocross-, Supercross- und Amateur-Events
- Mehr als 50 combo-fähige Freestyle-Tricks
- 16 Bikes der aktuellen 2000er Saison – frei konfigurierbar im Profi-Setup
- 8 Spiel-Modi inklusive der Multiplayer Championship Season
- Kreiere deinen „Wunsch-Fahrer“ mit dem neuen „Create-A-Rider“-Feature und greife hierbei auch auf viele bekannte Original-Sponsoren zurück

Championship Motocross™ 2001

Featuring
Ricky Carmichael

www.cmx2001.com - www.thq.de

Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael © 2000 Funcom. Developed by Funcom Games, Ltd. Published and distributed by THQ Inc. Ricky Carmichael name and likeness used under license by THQ Inc. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom Oslo AS. Game and Software © 2000 THQ Inc. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.



GAME BOY
COLOR

