

100% unabhängig!
100% Playstation!

IM HEFT: THE GETAWAY

Österreich.....54,-
Schweiz.....6,90 Sfr
Luxemburg.....165,- FRF
Italien.....8900 Lit
Spanien.....740 plus
Belgien.....165,- FRF

03-2001

NUR
DM 6,90

buy THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PS2
SPECIAL

SEGA GOES PLAYSTATION2!

Unfaßbar! Alle Infos über
den Konsolenwechsel
des Spieleleganten!

PSone
SPECIAL

PSone - Was nun?

Wie geht es weiter?
Welche Spiele kommen?

PS2
REVIEW

GRAND THEFT AUTO 3

Gnadenlos genial!
Die Fortsetzung des Megahits!

PS2
REVIEW

ONIMUSHA

Spektakuläres
Samurai-Abenteuer
in traumhafter PS2-Grafik!



ZONE OF THE ENDERS

Z.O.E

Deutschlands erster Test:
Nervenaufreibende Mech-Action!

ÜBER **20** Seiten
Tipps &
Tricks

Komplettlösung zu Fear Effect 2: Retro Helix – Dead or Alive 2 Movelisten
Cheats – GameBuster – XPloder-Codes zu Wer wird Millionär?



ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

Theo
KRANZVERSAND

Joysoft
das weltweite Computerspieler

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

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

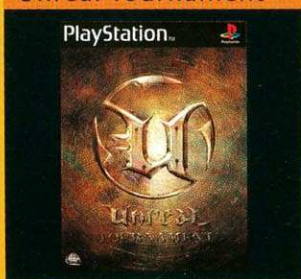
AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

F1 Racing Championship



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0032
ERHÄLTICH **DM 109.95**

Unreal Tournament



PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0037
Release: FEB 01 **DM 129.95**

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 149.95**
- Sound Station 2 **DM 39.95**
- DVD Remote Controller **DM 9.95**
- X-Tender **DM 119.95**
- Donald Duck Quack Attack **DM 109.95**
- Driving Emotion Type S **DM 119.95**
- ESPN Intern. Track & Field **DM 89.95**
- ESPN X-Games Snowboarding **DM 109.95**
- F1 Championship S2000 **DM 119.95**
- F1 Racing Championship **DM 109.95**
- FIFA 2001 **DM 119.95**
- Int. Superstar Soccer 2000 **DM 89.95**
- Kessen **DM 119.95**
- Moto GP **DM 119.95**
- NBA Live 2001 **DM 119.95**
- NHL 2001 **DM 119.95**

- Oni **MRZ 01 DM 99.95**
- R.2 R. Boxing Round 2 **DM 109.95**
- Rayman Revolution **DM 109.95**
- Ridge Racer V **DM 119.95**
- Silent Scope **DM 89.95**
- 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 129.95**
- Wild Wild Racing **DM 109.95**
- X Squad **DM 119.95**
- DVD**
- American Beauty **FSK 16 DM 44.95**
- Der Patriot **FSK 16 DM 49.95**
- Gladiator **FSK 16 DM 59.95**
- Men in Black Coll. Edition **FSK 12 DM 49.95**
- Scream 3 **FSK 16 DM 39.95**
- The Beach **FSK 16 DM 49.95**
- The Saint **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 15B **DM 14.95**
- Memorycard 30B **DM 19.95**
- Memorycard 60B **DM 24.95**
- Memorycard 120B **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 **MRZ 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 129.95**
- Flintstones Bedrock Bowl. **DM 59.95**

Der Patriot



DVD
Art. Nr.: SDVD997
ERHÄLTICH/FSK 16 **DM 49.95**

Techno Mage



PS One
Art. Nr.: SONYD909
Release: FEB 01 **DM 89.95**

Digimon World



PS One
Art. Nr.: SONYD1352
Release: MRZ 01 **DM 79.95**

Scream 3



DVD
Art. Nr.: DVD989
ERHÄLTICH/FSK 16 **DM 39.95**

Medal of Honour Underground



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

Vanishing Point



PS One
Art. Nr.: SONY1168
ERHÄLTICH **DM 79.95**



gameplay™

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

Final Fantasy IX



JETZT
vorbestellen

DM 129.⁹⁵

PS One

Art. Nr.: SONYD1244
Release: FEB 01

Formel Eins 2000	DM 99. ⁹⁵	Mort the Chicken	DM 59. ⁹⁵
Fussball Live 2	DM 99. ⁹⁵	Ms. Pacman Maze Madness	DM 89. ⁹⁵
Galaga-Target Earth	DM 49. ⁹⁵	NBA Live 2001	DM 89. ⁹⁵
Hugo 3D Geheimnis des...	DM 54. ⁹⁵	NHL 2001	DM 89. ⁹⁵
In einem Land vor uns. Zeit...	DM 59. ⁹⁵	Planet of the Apes	DM 89. ⁹⁵
Int. Superstar Soccer 2000	DM 89. ⁹⁵	Parasite Eve 2	DM 79. ⁹⁵
Koudelka	DM 79. ⁹⁵	Nicktoons Racing	DM 59. ⁹⁵
Legend of Dragoon	DM 99. ⁹⁵	R.2 R. Boxing Round 2	DM 79. ⁹⁵
Medal of Honor Undergrnd.	DM 89. ⁹⁵	Rainbow Six	DM 29. ⁹⁵
Mike Tyson Boxing	DM 89. ⁹⁵	Rainbow Six Rouge Spear	DM 49. ⁹⁵
Moorhuhn Jagd 2	DM 49. ⁹⁵	Rayman 2	DM 79. ⁹⁵

Lieferung innerhalb Deutschlands:

Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, 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. Lieferung portofrei/Nachnahme - Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.



Ab einem Bestellwert von 100,- DM erhalten sie einen Games Guide 2001 gratis! Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte

unseren Katalog an.

Reel Fishing 2	DM 79. ⁹⁵
Road to Eldorado	DM 59. ⁹⁵
Sheep	DM 89. ⁹⁵
Spec Ops Ranger Elite	DM 29. ⁹⁵
Spiderman	DM 79. ⁹⁵
Spyro 3 Year of t. Dragon	DM 89. ⁹⁵
Techno Mage	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	DM 89. ⁹⁵
Woody Woodpecker Racing	DM 89. ⁹⁵
World Scariest Police C.	DM 89. ⁹⁵
WWF Smack Down 2	DM 89. 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. Lable	DM 29. ⁹⁵
Resident Evil 1	Wh. Lable	DM 29. ⁹⁵
Ridge Racer	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

Wer Wird Millionär?



PS One

Art. Nr.: SONYD1495
ERHÄLTICH

DM 69.⁹⁵

Legend of the Dragoon



PS One

Art. Nr.: SONYD1380
ERHÄLTICH

DM 99.⁹⁵

Oni



PLAYSTATION 2

Art. Nr.: P2S0082
Release: MRZ 01

DM 99.⁹⁵

Moto GP



PLAYSTATION 2

Art. Nr.: P2S0053
Release: FEB 01

DM 119.⁹⁵

Portofreie Sonder-Lieferung*

JETZT

Jetzt vorbestellen -
zum Release-Datum spielen

2 in 1

Bundle - all inklusive

SOFORT

Neuheiten - ab sofort erhältlich



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

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).

GAME OVER? Nicht mit dem play Miniabo!

auch über's Web:
www.playplaystation.com

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

Der Hammer: Drei Ausgaben für DM 9,90!



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).	
Datum	2. Unterschrift
	(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

PSM031



Full Speed Ahead!

Langsam aber sicher kommt Wind in die PS2-Segel. Unsere prall gefüllte Ausgabe zeigt in diesem Monat eindrucksvoll, dass Sonys neue Konsole zum Leben erwacht. Immer mehr Ankündigungen vielversprechender Titel trudeln auf unseren Schreibtischen ein. Der größte Hoffnungsträger in dieser Richtung ist allerdings immer noch das **Videospiel-Mekka E3** im Mai. Zur großen Fachmesse in Los Angeles dürfte dann endgültig die Katze aus dem Sack gelassen werden. Dort wird es neben den bekannten Hits wie Metal Gear Solid 2 oder Gran Turismo 3 A-spec auch endlich andere noch streng geheime Projekte zu sehen geben.

Das eine oder Geheimnis konnten wir allerdings schon in diesem Monat lüften.

Beispielsweise wurden vor knapp einem Jahr kommentarlos ein paar Screenshots zu einem neuen PS2-Spiel veröffentlicht. Auf den Bildern staunte man über Häuserfronten mit einigen Autos davor, die in absolut photorealistischer Grafik dargestellt waren. Voller Zweifel wollte niemand glauben, dass es sich hier um ein in Echtzeit laufendes Game handelte. Wir besuchten Team Soho, die bereits seit 18 Monaten an dem Ausnahmetitel **The Getaway** schrauben, um uns selbst von dem ehrgeizigen Projekt zu überzeugen.

Nachdem wir von unseren Lesern geradezu mit Zuschriften bombardiert wurden bezüglich mangelndem **PSone-Softwarenachschub**, haben wir beschlossen, in dieser Ausgabe der Sache endgültig auf den Grund zu gehen. Sämtliche großen Hersteller standen uns Rede und Antwort zur derzeitigen Situation. Befindet sich die PSone tatsächlich auf dem Weg zum Abstellgleis? Lest ab Seite 36, wie es um die Zukunft unserer über fünf Jahren alten Konsole bestellt ist.

Für besonders viel Turbulenz in der Industrie sorgte in diesem Monat **SEGA**. Das Entertainment-Urgestein verlässt den Hardwarebereich und wird in Zukunft nur noch Software herstellen. Dreamcast-, Saturn- und MegaDrive-Spiele werden somit künftig auf dem dynamischen PlayStation-Duo erscheinen. Auch zu diesem Thema werdet ihr wie immer ausgiebig im Heft informiert.

In diesem Sinne

Rock on!

the play-Team (sic)





GRAND THEFT AUTO 3

Schnelle Autos, gestrecktes Koks und leichte Mädchen!

52-53



ONIMUSHA

Eindrucksvoller Auftakt des PS2-Horror-Reigens!

40-42

SEGA™



Der erste Schritt in eine neue Zukunft!

28-31

PSone - Was nun?

Die PlayStation auf dem Scheideweg?!



36-38

FINAL FANTASY X

Aller guten Dinge sind Zehn?

88-89



F1 RACING CHAMPIONSHIP

Holt sich Ubi Soft die PS2-Pole-Position?

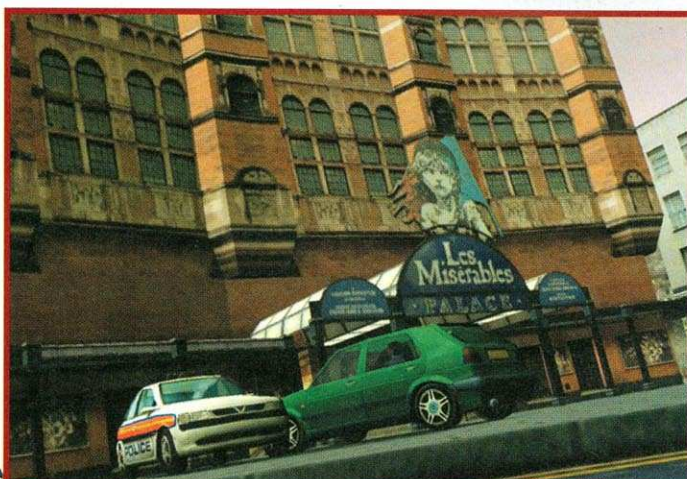
104-105



ISS PRO EVOLUTION 2

König Fußball hat einen neuen Namen!

112



The Getaway

Sony lüftet das Geheimnis um das PS2-Mammutprojekt.

22-24

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Komplettlösung Teil 1

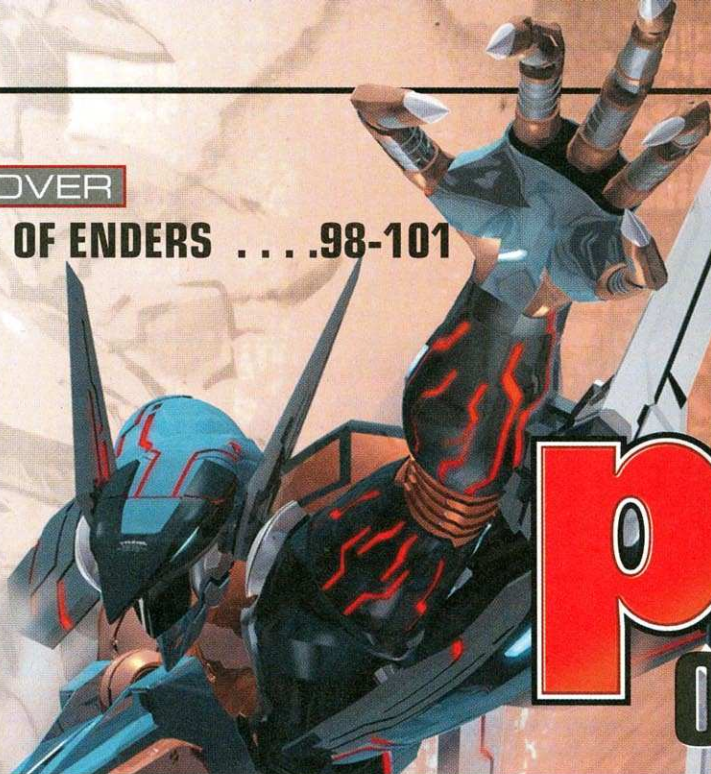
Greift Rain und Myst bei ihrem Abenteuer unter die Arme.

69-74



PLAY COVER

Z.O.E - ZONE OF ENDERS ... 98-101



play

03-01

SPECIALSCREEN

PS2 Visionen	34-35
PSone - Was nun?	36-38
SEGA	28-31
The Getaway	22-24
WRC - World Rally Championship	26-27

PRESCREEN

PlayStation2	
Dakar Rally	92
Evil Twin - Cyprien's Chronicles	82-83
Extermination	54
Final Fantasy X	88-89
Giants - Citizen Kabuto	44-45
Grand Theft Auto 3	52-53
Klonoa Lunatea's Vail	43
MDK 2 - Armageddon	90-91
Onimusha Warlords	40-41
Ring of Red	46-47
Rumble Racing	80-81
Rune	48-49
Sarge's Heros 2	93
Star Trek Voyager: Elite Force	50-51
Star Wars Starfighter	86-87

PSone	
Black & White	94

Play Tagebuch	
Red Faction (Teil 3)	95

RUBRIKEN

DVD News	20-21
Editorial	5
Gewinnspiel - Electronic Arts	79
Gewinnspiel - Infogrames	25
Gewinnspiel - Konami	117
Hefte nachbestellen	96
Impressum	13
Next play	130
play Charts	125
play Hits	126-127
play Mail	128-129
play News	8-15
Was kommt wann?	16-18
Wertungssystem	97

TESTSCREEN

PlayStation2	
Driving Emotion Type-S	109
Evergrace	110
F1 Racing Championship	104-105
Kengo	106-107
Knockout Kings 2001	111
NBA Live 2001	108
Oni	102-103
Tiger Woods PGA Tour 2001	111
Z.O.E - Zone of Enders	98-101

PSone	
102 Dalmatiner	119
Buzz Lightyear of Star Command	118
Championship Motocross 2001	124
Darkstone	122
Ein Königreich für ein Lama	120
Fear Effect: Retro Helix	114-115
ISS Pro Evolution 2	112
König der Löwen 2	118
Legend of Dragoon	116
Libero Grande International	124
Supercross	124
Point Blank 3	124
Technomage	113
Toy Story Racer	121
Vanishing Point	123
Warriors of Might and Magic	123

PLAY TIPPS

PlayTipps	55-56
Cheat Cards	59-63
Gamebuster- und Xploder-Codes	57-58
Player's Guide	
Final Fantasy IX	64-66
Kessen	67-68
Fear Effect 2: Retro Helix (Teil 1)	69-74
Dead or Alive 2 - Moves (Teil 1)	75-78

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

Anschrift des play

Abonnement-Services:

dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
Zentrale Abo-Nummer:
Tel: 0 18 05 - 04 13 49
erreichbar: 8 - 18 Uhr

Abo-Fax:

Fax: 0 71 32 - 95 91 01

Abo-E-Mail:

cypress@dsb.net

Tipps-Hotline Notfällen:

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

SPIELE INDEX

102 Dalmatiner	119
20th Anniversary Pac-Man World	58
Action Man: Destruction X	58
Black & White	94
Blade	59
Breath of Fire IV - US-Import	59
Buzz Lightyear of Star Command	118
Championship Motocross 2001	124
Crash Bash	58
Dakar Rally	92
Danger Girl	57
Darkstone	122
Dave Mirra Freestyle BMX	56
Dead or Alive 2	75-78
Disneys Donald Duck Quack Attack	57
Driving Emotion Type-S	109
Ein Königreich für ein Lama	120
Evergrace	110
Evil Twin - Cyprien's Chronicles	82-83
Extermination	54
F1 Racing Championship	61-62, 104-105
Fear Effect 2: Retro Helix	69-74, 114-115
Fighting Force 2	58
Final Fantasy IX	65-66
Final Fantasy X	88-89
Giants - Citizen Kabuto	44-45
Grand Theft Auto 3	52-53
Iron Soldier 3	57
ISS Pro Evolution 2	112
Kengo	106-107
Kessen	67-68
Klonoa Lunatea's Vail	43
Knockout Kings 2001	111
König der Löwen 2	118
Legend of Dragoon	116
Libero Grande International	124
MDK 2 - Armageddon	90-91
Midnight Club: Street Racing	63-64
NBA Live 2001	108
Oni	102-103
Onimusha Warlords	40-41
Point Blank 3	124
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	57
Red Faction (Teil 3)	95
Ring of Red	46-47
Rumble Racing	80-81
Rune	48-49
Sarge's Heros 2	93
Sheep	58
Star Trek Voyager: Elite Force	50-51
Star Wars Demolition	80
Star Wars Starfighter	86-87
Street Fighter EX 3	61-62
Supercross	124
Team Buddies	57-58
Technomage	113
The Getaway	22-24
The Mission	57
The Mummy	57
Tiger Woods PGA Tour 2001	111
Toy Story Racer	121
Ultimate Fighting Championship	60
Unreal Tournament	55
Vanishing Point	123
Warriors of Might and Magic	123
Wer wird Millionär?	58, 59
Woody Woodpecker Racing	57
WRC - World Rally Championship	26-27
X-Squad	55
Z.O.E - Zone of Enders	98-101



PLAYNEWS 03

Software

Hardware

Peripherie

Branchengeflüster

Zukunftsvisionen

Dirk Gemeinhardt

GT3 A-spec erst im Sommer

Sony Computer Entertainment Japan (SCEJ) gab bekannt, dass sich der Erscheinungstermin von 15. Februar auf den 25. April verschiebt. Ausschlaggebender Grund war der hohe Qualitätsanspruch, den Entwickler Polyphony Digital an den Edlcracer selbst stellt. Man möchte bis dahin im Spiel noch einige Bereiche verbessern und den Fuhrpark um einige Fahrzeuge, wie etwa den Mazda RX-8 und Mitsubishi Lancer EVO VII, aufstocken. Natürlich verzögert sich dadurch auch der Erscheinungstermin der PAL-Version. In Deutschland wird Gran Turismo 3 A-spec erst im 3. Quartal 2001 erscheinen.



PlayStation3 in Vorbereitung

Shinichi Okamoto, Senior Vice President der R&D-Abteilung bei Sony Computer Entertainment Japan, und Ken Kutaragi, CEO von Sony Computer Entertainment America, gaben ihre Visionen für die PlayStation3 preis: Zum einen möchte man die Performance der dritten Sony-Konsole noch um 1000 mal leistungsfähiger als die der PlayStation2 gestalten, zum anderen soll die Konsole das Potential für Online Shopping, Online Banking und sonstige Internet-Angebote vollkommen ausschöpfen. Außerdem möchte man den Computer Entertainment-Bereich zur treibenden Kraft bei Sony ausbauen. Dabei erhoffen sich die beiden eine enge Zusammenarbeit mit Sony Pictures und Sony Music.



Nach Metal Gear Solid 2 ist Schluss

Diese Auffassung hat zur Zeit Konamis Star-Game Designer Hideo Kojima. Er möchte die Abenteuer des Solid Snake nicht zur Never Ending-Story verkommen lassen. Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty wird somit definitiv das allerletzte Kapitel sein. Die Ausnahme-Spielreihe gibt es seit 14 Jahren. Den vorläufigen glorreichen Höhepunkt erreichte Metal Gear Solid (PSone, 1998 erschienen) mit weltweit fünf Millionen verkauften Exemplaren.



Onimusha Warlords 2

Importfreaks wissen es längst: Capcoms feudale Survival Horror-Game geht in die zweite Runde. Ein sehr kurzer Bonus-Trailer lüftet dieses Geheimnis nach erfolgreicher Beendigung des Abenteuers. Weitere Details über neue Personen, Handlungsorte, Story und Release sind noch nicht bekannt.

Baldur's Gate: Dark Alliance

Snowblind Studios arbeiten gerade an der Entwicklung von Baldur's Gate: Dark Alliance. Nach Aussagen von Ryan Geithman, Director, Snowblind Studios, wird für das RPG, welches in der Welt Forgotten Realms der bekannten Advanced Dungeons & Dragons-Reihe angesiedelt ist, eine komplett neue Engine erstellen, um sich der PlayStation2-Umgebung bestens anpassen zu können. Vorr. Erscheinungstermin: Herbst 2001.

2001



Soul Calibur 2

Welcome back to the stage of history: Pac Man-Erfinder Namco erweitert sein kommandes PlayStation2-Portfolio, neben dem sehnlichst erwarteten Ace Combat 4 (Arbeitstitel), um den Titel schlechthin, Soul Calibur 2. PSone-Prügfans dürften die Beat' em Up-Reihe unter dem Namen Soul Blade (1997 erschienen) kennen. Soul Calibur war nicht nur ein toller Spielhallentitel, sondern fand auf Segas Dreamcast in einer verbesserten Version ein Konsolen-Zuhause. Da das Spiel auf Namcos Sy-

stem 246-Technologie (Spielhallenumsetzung von Ridge Racer V, Bloody Roar 3) basiert, kann man die Coin-op-Fassung erstmals auf der japanischen AOU2001 Amusement Expo begutachten. Erst Ende 2001 werden die Kämpfer in der PlayStation2-Arena um das sagenumwobene Schwert kämpfen.

Der Widerstand lebt!

Die PlayStation2-Fortsetzung der beiden DreamWorks Ego-Shooter (PSone) hat einen Namen, Medal of Honor Frontline. Ob Freiheitskämpferin Manon, US-Pilot Jimmy Patterson oder gar ein neuer Held den Dienst an der Waffe leistet, steht noch genauso wenig fest wie der genaue Erscheinungstermin.

Unpünktliche Landung

Folgende PlayStation2-Spiele erscheinen später: Ausschlaggebender Grund für die Verschiebung des Ego-Shooters 007 Die Welt ist nicht Genug aufs 1. Quartal 2002 ist vor allem die Fertigstellung von 007 Racing (PS2). Das gleiche Schicksal ereilte Core Designs (Tomb Raider-Reihe) Project Eden. Der innovative PlayStation2-Titel wird nicht wie geplant im März erscheinen. Als dritter im Bunde gab der Publisher THQ bekannt, dass Volitions vielversprechender Ego-Shooter Red Faction (siehe aus play Tagebuch) ebenfalls erst im Mai anstatt im März erscheinen wird.

Schlimmer traf es die Jaleco-Titel Carrier und Navy Force. Beide fielen aus finanziellen Gründen dem Rotstift zum Opfer.



This is Football

Die Sony-eigenen Soho-Studios (The Getaway, WRC 2001) arbeiten zur Zeit am PS2-Gekicke Fußball Live 3. Der erste Teil der PSone-Version (1999) wanderte über 500 000 mal über Europas Ladentheken. Spätestens zur E3 im Mai wird das Spiel der Öffentlichkeit umfangreich vorgestellt.

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
Alien - Die Wiedergeburt	kpl.dt DM	89,95
Box Champions 2000 Classic	kpl.dt DM	29,95
Buzz Lightyear Star Command	dt DM	79,95
C 12*	dt DM	79,95
Champ. Motocross 2001	dt DM	79,95
Dancing Stage - Euromix	dt DM	79,95
Darkstone*	kpl.dt DM	89,95
Digimon World	kpl.dt DM	79,95
Dino Crises 2	dt DM	79,95
Duke Nukem - Planet of the...	kpl.dt DM	79,95
Dune 2000 Classic	kpl.dt DM	29,95
Emporor's New Groove	dt DM	84,95
F 1 World Grand Prix 2000	kpl.dt DM	84,95
Fear Effect 2 - Retro Helix*	dt DM	84,95
Final Fantasy 9 (4 CD's)	kpl.dt DM	119,95
Fisherman's Ball 3	dt DM	79,95
Harvest Moon*	kpl.dt DM	79,95
HBO Boxing After Dark	dt DM	59,95
Inspector Gadget	dt DM	59,00
Kasparov	kpl.dt DM	59,95
König der Löwen 2*	kpl.dt DM	79,95
Legend of Dragoon	kpl.dt DM	89,95
Martian Gothic: Unification	dt DM	29,95
Mat Hoffman's Pro BMX*	kpl.dt DM	79,95
Medal of Hon. Underground	kpl.dt DM	89,95
Monster Force*	dt DM	79,95
MTV Sports: Ultimate BMX	dt DM	79,95
Panzer Front*	dt DM	59,00
Rogue Spear	kpl.dt DM	49,95
Simpson's Wrestling*	kpl.dt DM	69,95
Supercross 2001	dt DM	89,95
Techno Mage*	kpl.dt DM	79,95
Toy Story Racer*	dt DM	79,95

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
Age of Empires II*	dt DM	109,00
Armored Core	dt DM	109,00
Dead or Alive 2	dt DM	119,00
Driving Emotion Type S	kpl.dt DM	109,00
ESPN Snowboarding	kpl.dt DM	99,95
Eternal Ring	dt DM	109,00
Evergrace*	dt DM	109,00
F 1 Racing Championship*	dt DM	109,95
Gun Griffon Blaze*	dt DM	109,00
Int. Super Star Soccer 2000	kpl.dt DM	99,95
Kessen	kpl.dt DM	109,00
Knockout Kings 2001*	kpl.dt DM	109,00
MDK 2 Armageddon*	dt DM	109,00
Moto GP	dt DM	119,00
NBA Live 2001	kpl.dt DM	109,00
Oni	dt DM	99,00
Silent Scope	kpl.dt DM	99,95
Silpheed*	dt DM	109,00
Skysurfer*	dt DM	109,00
Starfighter*	kpl.dt DM	109,95
Stunt GP*	dt DM	109,00
Tiger Woods PGA Tour 2001*	dt DM	109,95
Tokyo Highway Challenge 2*	dt DM	109,95
Top Gun Int. Academy*	dt DM	109,00
Unreal Tournament	dt DM	119,95

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, N64
Dreamcast, Gameboy Color, PC, DVD ab Lager
Streetdays unter www.kudak.de

Lieferung erfolgt per Post-Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Indexspiele auf
Anfrage

JAPAN-NEWS

Metal Slug X

Bei SNKs Metal Slug2-Update kommen Freaks sicherlich auf ihre Kosten. Muss die ständig verschobene PSone-Umsetzung gegenüber der Neo.Geo-Version (1998) einige Einbußen hinnehmen, bereitet das derbe Sprite-Gemetzel dennoch einen Heidenspaß. Sowohl im Einzspieler- als auch im Zweispielermodus geht buchstäblich die Post ab. Metal Slug X steht nach wie vor für zweidimensionalen Galgenhumor ballerfreudige Shoot'em Up-Fanatiker



PaRappa kehrt zurück

Der Erfinder der tanzfreudigen HipHop-Kreatur, Masaya Matura, kündigt die Rückkehr der Kultfigur an. Der dritte Teil erscheint im Sommer in Japan. Auf dem in Tokio abgehaltenen Event wurde außerdem die kommende Anime-Serie von PaRappa the Rapper der Öffentlichkeit vorgestellt. Die Serie wird ab dem 18. April vom japanischen Fernsehsender Fuji TV (abends, von 18.00 bis 18.30 Uhr) ausgestrahlt. Auf der Tokyo Game Show 2001 Spring wird Sony das abgedrehte Spiel präsentieren.

Densha de GO! 3 - Let's go by Train

Bust-A-Move-Erfinder Taito kündigt eine für die PlayStation2 überarbeitete Version des Densha de GO!-Controllers an. Das mit USB-Anschluss versehene Kontrollpult erscheint zeitgleich mit dem PlayStation2-Spiel am 15. März und hat nun Schalter mit Force-Support, beleuchtete Instrumente und ein Signalhorn.



Biohazard Firezone

Ein Jointventure der beiden Videospiel-Giganten Capcom und Namco ermöglicht es, dass zumindest die japanische Bevölkerung auch in den Spielhallen eine Zombiehatz betreiben darf. Keine Angst, es handelt sich nicht um das technisch aufgemotzte schwarze Schaf der Resident Evil Serie, dem PSone-Spiel Biohazard: Gun Survivor. Das Coin-op gibt die Möglichkeit in die Rolle von Claire Redfield (Player 1) und Steve Burnside (Player 2) zu schlüpfen. Der Sträfling taucht im Single Player-Mode als CPU-gesteuerter Team-Kollege auf. Mit Lightgun-MPs zielt der Arcade-Besucher auf allerhand Kreaturen.



Devil May Cry Demo

Ein Grund, warum man in Japan wieder Schlange steht: Das am 22. März erscheinende Resident Evil Code: Veronica Complete Edition wird wie vermutet ein besonderes Schmankerl für alle japanischen Survival Horror-Fans parat haben; denn in der Verpackung der Resident Evil-Sidestory befindet sich eine spielbare Demo von Devil May Cry, Shinji Mikamis zweitem Projekt neben dem vierten Teil der Resident Evil-Reihe.



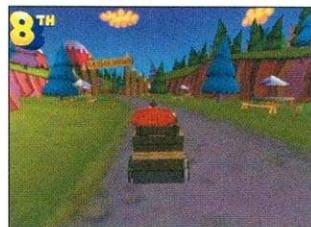
Resident Evil Geburtstagspaket

Die Geburtstagzeremonien für Capcoms Horrorschocker werden den Geldbeutel eingefleischter Fans kräftig strapazieren. Zeitgleich zum Resident Evil Code: Veronica-Release bringt man ein üppig ausgestattetes Dankeschön für fünf Jahre Treue heraus. Ca. 600,- DM muss man berappen, um in den Genuss des auf 10 000 Stück begrenzten Mega-Pakets zu kommen. Der Inhalt von Biohazard: Nightmare Returns setzt sich zusammen aus: Biohazard: Directors Cut, Biohazard 2: DualShock Edition, Biohazard 3: Special Edition, Biohazard Code: Veronica Complete Edition. Biohazard 5th Anniversary DVD: Wesker's Report, Schlüsselanhänger, Medaille, Ring, Stift, Erkennungsmarken und Biohazard Einband.



Bruno Bonnell presents...

Auf der Milia 2001 gab Infogrames Alone in The Dark: The new Nightmare für die PS2 bekannt (vorr. Herbst 2001). Wie schon bei der PSone-Version (17. April) übernimmt Darkworks die Entwicklung. Darüber hinaus bringt das eigene Entwicklerstudio Melbourne House genügend Erfahrung für die Arbeiten zu Die 24 Stunden von Le Mans mit. In Down Under setzte man schon die Dreamcast-Version der anspruchsvollen Rennsimulation in Szene. 70 Karossen, 12 Strecken und fünf Modi sollen für die nötige Abwechslung sorgen. Im Juni ist mit dem Fun-Racer Wacky Races zu rechnen, der auf einer gleichnamigen Hanna-Barbera-Zeichentrickserie basiert.



EverQuest kommt

Final Fantasy XI bekommt ernstzunehmende Konkurrenz. Verant Interactives Online-Rollenspiel EverQuest, was bis dato nur PC-Usern vorbehalten blieb, soll für die PlayStation2 umgesetzt werden. „Wir werden die gleiche Welt und den gleichen Namen verwenden, aber die PlayStation2-Portierung wird nicht das selbe Spiel sein“, erläutert Producer Brad McQuaid. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt. Übrigens: Sony Online Entertainment akquirierte die Software-Firma im Mai des letzten Jahres.



PS2-Breitbandadapter

Phil Harrison, Sony Entwicklungschef, und der Präsident von SCE Großbritannien, Chris Deering, gaben bekannt, dass der Breitbandadapter für die PlayStation2 noch in diesem Jahr weltweit ausgeliefert wird. Der Startschuss erfolgt traditionell im Mutterland der Videospiele, Japan. Die beiden wichtigen Märkte USA und Europa folgen im Anschluss. Das Add-On-Paket wird neben einem Ethernet-Adapter auch eine Festplatte mit einer Speicherkapazität im zweistelligen Gigabyte-Bereich mit einschließen. Damit soll ermöglicht werden, sich beispielsweise ein Demo auf die Festplatte zu kopieren und gegebenenfalls frei weitergeben zu können.

Manche mögen es „Big“...

Erfreuliche Nachrichten aus dem Hause Electronic Arts. Die Big-Serie bekommt stattlichen Zuwachs. Mit SledStorm2, NBA Street und einer DVD-Version des Snowboard-Hits SSX liefert EA für den Laufwerkschacht der 128 Bit-Konsole genügend Nachschub. Während beim Director's Cut von SSX (ein zweiter Teil befindet sich bei EA Canada in der Mache) und dem Motorschlitten-Spektakel Erscheinungstermine für kommenden Herbst angepeilt werden, soll das Fun Sport-Game NBA Street (3-on-3-Spielprinzip) bereits im Frühjahr den Spielern den Schweiß auf die Stirn treiben. Erfreuliches gibt es auch über den angekündigten 12. Teil von Madden NFL zu berichten. In aller Voraussicht wird das Footballspiel einen Online-Modus beinhalten. Das EA Sports-Portfolio rundet das im April erscheinende Triple Play Baseball ab.

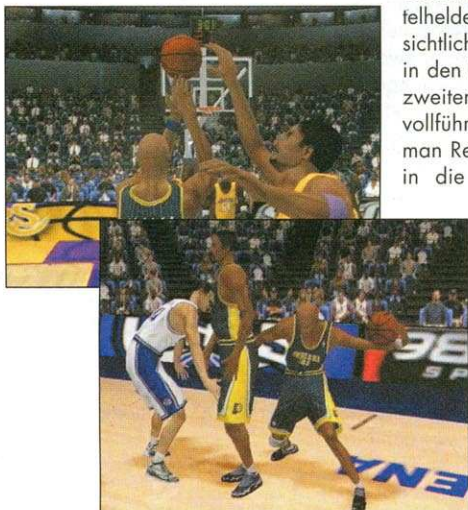


Sony geht Shoppen

Kurz vor Ende des laufenden Geschäftsjahres griff Sony Computer Entertainment America ganz tief ins Portemonnaie. Überraschenderweise akquirierten die Amerikaner nach sechsjähriger Geschäftsbeziehungen die Schöpfer von Crash Bandicoot, Naughty Dog (Crash Bandicoot 1-3, Crash Team Racing). Da die Lizenzrechte an Crash seit Sommer letzten Jahres nun den Universal Interactive Studios (Der Grinch, The Mummy) gehören, richtet sich das Hauptaugenmerk des 30 Mann starken Teams auf andere Titel, die exklusiv für die PlayStation2 erscheinen werden. Derzeit entwickelt man ein Spiel mit einen

neuen repräsentativen Titelhelden, welches voraussichtlich im Oktober 2001 in den Regalen steht. Den zweiten Paukenschlag vollführte SCEA indem man Red Zone Interactive in die In House-Familie eingliederte.

Red Zone zeichnete sich bisher u. a. für die NFL GameDay-Serie (PSone und PlayStation2) verantwortlich.



Activision setzt auf Nummer Marvel

Außer der Übereinkunft mit Mucky Foot (steckt hinter der PS2-Filmumsetzung von Blade 2: Bloodlust), unterzeichnete Activision noch einen Vertrag mit dem englischen Softwarehaus Warthog. Bekannt durch die Space-Shooter Star Trek Invasion (PSone) und dem PC- und Dreamcast-Hit Starlancer, übernimmt das Warthog-interne Team Gene Pool die Entwicklungsarbeiten zum kommenden X-Men-Spiel für die Next Generation-Konsolen.

Ninja Gaiden

Tecmo kündigte an, zur Electronic Entertainment Expo (E3) vom 17. Mai bis zum 19. Mai 2001 in Los Angeles eine Next Generation-Umsetzung des NES-Klassikers Ninja Gaiden (erschien u. a. auch für SNES, Mega Drive und Game Boy) unter dem Namen Kunai zu zeigen. Natürlich steht nach wie der Pixelheld-Held Ryu Hayabusa im Mittelpunkt des Geschehens. Um den angestaubten 2D-Sidescroller in die dritte Dimension umsetzen zu können, werden die Entwickler eine modifizierte Version der DoA2-Engine verwenden. Zudem ist auch ein Sequel des kurvenreichen Beat'em Ups in der Planung.

Kessen II & III

Während in einheimischen Wohnzimmer noch immer die wilden Schlachten des ersten Teils toben, steht der zweite, mit viel mehr Features ausgestattete Teil kurz vor der Fertigstellung. Mit einem Deutschland-Release ist zu rechnen. Was Teil 3 betrifft, so verspricht man bis auf Weiteres einen exklusiven Support der Sony-Konsole.



WWW.LETSPLAYIT.DE

Playstation2 - PSOne - Dreamcast - Nintendo64 - GameBoyColor - PC-Games - DVD-Video

DIGIMON WORLD
PlayStation®

VÖ: 21.03.2001
89,99 DM 46,01€

FINAL FANTASY IX
SQUARESOFT
PlayStation®

VÖ: 16.02.2001
129,99 DM 66,46€

TECHNO MAGE
DAS ENDE DER EMIGRATION
PlayStation™

VÖ: 15.03.2001
79,99 DM 40,90€

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
PlayStation®

VÖ: 16.05.2001
89,99 DM 46,01€

COLD BLOOD
PlayStation®

49,99 DM*

CRASHERS OF MIGHT AND MAGIC
3DO
PlayStation®

29,99 DM*

DESTRUCTION DERBY
PlayStation®

39,99 DM*

front mission 3
PlayStation®

49,99 DM*

GALARIANS
PlayStation®

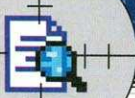
49,99 DM*

WORMS pinball
PlayStation®

29,99 DM*

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!



Heroes of Might and Magic

3DO werkelt derzeit am Strategie-Ableger der bekannten Might & Magic-Serie. Heroes of Might and Magic, das 1995 auf dem PC seinen Einstand feierte, wird für den PlayStation2-Auftritt von den Army Men-Erfindern dementsprechend aufgemöbelt. Man entschied sich das Geschehen in die dritte Dimension zu verfrachten. Das Spielprinzip bleibt hingegen unverändert. Rundenbasierende Kämpfe gepaart mit viel Spielraum für abenteuerliche Geschichten sollen den PlayStation-User in eine Welt voller Drachen, Monster und anderer Sagenwesen förmlich hineinziehen. Ferner arbeitet Imagineer im fernen Japan am Rollenspiel Might & Magic - Day of the Destroyer.



Auf McGwires Spuren



Unter dem Label Acclaim Sports erscheint im Frühjahr in den USA All-Star Baseball 2002. Waren die ersten drei Teile für Nintendos 64-Bitter ein richtiger Erfolg, legt auch diesmal das Entwickler Studio Acclaim Austin, dem Hauptsitz der Firma, auf eine Kombination aus guter Spielbarkeit und ansprechender Grafik ihren Schwerpunkt.

Wurde das letzte 64 Bit-Modul erst

gar nicht mehr in Deutschland aufgrund der geringen Nachfrage herausgebracht, erscheint nun im März die PAL-Version.

TV-Lizenzen im Trend

Den Vogel schießt die Interplay Entertainment Corp. ab, da man mit Warner Bros. eine Übereinkunft hinsichtlich der Matrix-Lizenz traf. Shiny (MDK, PC) wagt sich an die Matrix-Spiele für Next Generation-Konsolen und PC. Man geht von einer Veröffentlichung im Laufe des nächsten Jahres aus.

Der Publisher und Entwickler Infogrames sicherte sich die Lizenz an der US-amerikanischen TV-Serie La Femme Nikita, die man hierzulande, von RTL II ausgestrahlt, nur unter dem Namen Nikita kennt. Die Fernsehfolgen (bisher vier abgedrehte Staffeln) basieren auf den Kinofilm von Star-Regisseur Luc Besson. Zudem dürfen die Franzosen bis ins Jahr 2006 Spiele mit der Peanuts-Thematik produzieren. Charlie Brown, Peppermint Betty, Snoopy & Co. werden natürlich auf der PSone bzw. PlayStation2 diverse Abenteuer erleben. Red Lemon wird in Zukunft ein Action-Adventure zur Science Fiction-Fernsehserie Farscape - Verschollen im All



(ab 17. März bei Premiere; 1. Staffel strahlte SAT.1 aus.) für eine High End-Konsole entwickeln. Sonys PlayStation2 steht demzufolge als heißester Kandidat zur Debatte. Commander John Crichton und seine Crew wird wahrscheinlich im ersten Quartal 2002 in die unendlichen weiten des Weltalls vordringen.

Kriegsschauplatz PSone



Enterbrains Panzer Front lässt die Herzen aller PSone-Militaristen höher schlagen. Die WWII-Panzersimulation verfrachtet den Spieler auf die unterschiedlichsten Schlachtfelder. Entweder auf der Seite der Achsmächte oder der Alliierten gilt es den Feind in über zwanzig Missionen zu bekämpfen. Das bereits Weihnachten 1999 in Japan erschienene Spiel, wirft die PAL-Dieselmotoren im März an.

Mit Submarine Commando (Entwickler: Victor Entertainment. Victory Boxing, PSone) geht man mit einem Nuklear-U-Boot auf Tauchfahrt. Gleich zwei verschiedenen Spielmodi stehen zur Auswahl. Der Spieler kann entweder zwischen einem Missions-basierendem Adventure-Mode oder einem Battle Mode wählen. Eines ist jedoch immer gleich: In den Gewässern lauern allerhand Gefahren. Geplanter Erscheinungstermin: März.



Flyin' high



Nach NBA Showtime (2000, PSone) liefert Midway den Nachfolger des Arcade-lastigen Basketball-Spiels. Auch nach mehreren Jahren orientiert sich NBA Hoopz immer noch am ursprünglichen NBA Jam-Spielprinzip. Akrobatische Dunks und spektakuläre Spielzüge sollen in jedem Match für die nötige Kurzweil sorgen.

Darüber hinaus gesellen sich zu den herkömmlichen Spielmodi neuerdings sechs lustige Mini-Games. Ebenfalls neu ist, dass nun drei Spieler pro Team auf Korbjagd gehen. Auftakt zur PSone-Saison ist im März.



I want to ride my BMX

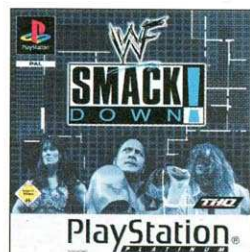


Dave Mirra BMX: Maximum Remix enthält acht zusätzliche Levels, mehr Tricks, aufgepeppte Grafiken und weniger Fehler. Laut Entwickler Z-Axis hat man annähernd 1300 Tricks implementiert. Das Spiel soll bereits im Juni erscheinen.

Spielspaß für wenig Geld



Sony Computer Entertainment Deutschland, Electronic Arts und THQ sorgen für Zuwachs in der Low Budget-Familie. Außer den bereits am 24. Januar erschienenen Namco-Klassikern Ridge Racer, Tekken und Air Combat (Sony Value Series, 29,95 DM) bringt Electronic Arts einige Produkte für das haus-eigene Classics Label heraus. Es stehen für 29,95 DM folgende Spiele im Handel: Box Champions 2000, Dune 2000, NBA Live 2000 und Superbike 2000. Zudem bereichert THQ die Platinum-Fraktion mit WWF SmackDown!, was wie gewohnt für 49,95 DM ab März in den Regalen steht.



Oni-Accessoires

Mit einer drei Ausgaben umfassenden Comic-Reihe bringt Dark Horse Comics Rock Star Games' Oni zu Papier. In unseren Gefilden ist mit der Veröffentlichung im Frühjahr zu rechnen. Wer vom Technical Crimes Task Force-Mitglied Konoko nicht genug bekommt, kann - vorausgesetzt man besitzt ein WAP-taugliches Mobilfunktelefon - unter der Adresse <http://wap.oni-game.com> seine Reflexe unter Beweis stellen. Die PS2-Heldin muss sich mit Schlägen und Tritten gegen einen Trainingssimulator behaupten.



Metal Gear Solid 2 - Figuren

Spawn-Erfinder, Action-Figuren-Gott und Anteilhaber an den Houston Oilers, Todd McFarlane, überraschte auf der Spielzeugmesse Toyfair 2001 in New York die Besucher. Rechtzeitig zum Release von Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty werden die passenden Action-Figuren von McFarlane Toys erhältlich sein. Um nicht alles zu verraten, enthielt man nur die charismatischsten Charaktere der spielbaren Demo-Version.



Tomb Raider

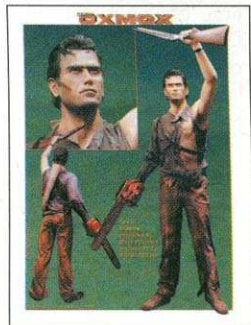
Noch bevor der erste Tomb Raider-Film am vorr. 21. Juni ins Kino kommt, unterschrieb sexy Angie für zwei weitere Lara Croft-Leinwandabenteuer, die bereits 2002 bzw. 2003 im Kasten sein sollen. Lyod Levin, der Producer der Movies meinte, dass es enge Verbindungen zwischen dem Film, der DVD und den Videospielen geben wird. Codes werden im Film versteckt sein, mit denen man Spiel-Secrets, aber auch zusätzliche DVD-Extras freischalten kann.



Oxmox

Das Kölner Studio Oxmox hat im Auftrag von THQ die Titelfigur des PSone-Game Evil Dead: Hail to the King, Ash, modelliert. Wer Interesse an der Actionfigur in Lebensgröße hat, sollte sich schriftlich an folgende Adresse wenden:

THQ Germany
Joachim Kürten
Daimlerstr. 8
41564 Kaarst



Infogrames vertreibt Square-Titel

Der französische Spieleentwickler und Publisher Infogrames vertreibt ab sofort alle Square-Produkte in Europa. Darunter fallen nicht nur das Mitte Februar erschienene Final Fantasy IX, auch ältere Spiele des Back-Katalogs wie Vagrant Story oder Parasite Eve 2 werden vom 1983 gegründeten Unternehmen vermarktet.

GAME.ON Spielemesse

Vom 29. August bis zum 01. September 2002 öffnet die Fach- und Publikumsmesse GAME.ON auf dem Leipziger Messegelände ihre Pforten. Die Ausstellung, ins Leben gerufen vom VUD e. V. (Verband der Unterhaltungssoftware) und der Leipziger Messe GmbH, soll dann Spiele-Premieren, Wettbewerbe, LAN-Partys, Vorträge von Berufs- und Fortbildungseinrichtungen, Diskussionsforen usw. bieten. Nach dem Scheitern der CeBit Home wird die Messe die einzige dieser Art hierzulande sein.

Noch mehr Final Fantasy

Square hat die Kosten für die Produktion des Final Fantasy-Kinofilms auf ca. 290 Millionen DM geschätzt. Filmverleih Columbia Pictures muss zusätzlich die nötigen Marketing-Kosten aufbringen. Square Pictures möchte Final Fantasy: The Spirits Within (US-Start: 13. Juli) zusätzlich als interaktive PS2-DVD-Fassung veröffentlichen. Der Betrachter soll dadurch ins Filmgeschehen eingreifen können. Für schlappe 24,95 DM hilft Piggybacks offizielles Lösungsbuch zu Final Fantasy IX im Notfall weiter. Bereits im Handel erhältlich, bringt ein Stichwortverzeichnis mit über 460 Querbegriffen zu auftauchenden Frage die passende Antwort. Ein Monsterkapitel mit detaillierten Gegner-Informationen, umfangreiche Tabellen zu allen Waffen und Gegenständen sowie eine ausführliche Erklärung aller Spielelemente runden den Player's Guide ab.



buy-all-2gether.de

ALLES in einer Welt!

- KONSOLEN
- SPIELE
- ZUBEHÖR
- DVD
- POWERSHOPPING mit Realtime Preisen
- BERATUNG
- SERVICE

buy-all-2gether.de
Heinrich - Imig - Strasse 30
50354 Hürth

Tel.: 02233-375100
Fax: 02233-375101
eMail: service@buy-all-2gether.de



HARDWARE-NEWS

Austauschprogramm

Ebenfalls aus dem Hause Blaze stammt der MPXchanger, der es Besitzern verschiedener Konsolen ermöglicht, den heimischen PC als Datenaustauschsystem zu verwenden. Mit diesem Multi-Tool können, ähnlich wie mit dem Dex Drive von Interact, Speicherstände von PlayStation, Nintendo 64, Gameboy und Dreamcast (mittels separat erhältlichem Adapter) übertragen, bearbeitet und gespeichert werden. Somit lassen sich nicht nur Spielstände up- oder downloaden, sondern auch per E-Mail an einen Freund verschicken. Darüber hinaus unterstützt der MPXchanger die Übertragung von Xploder-Cheat-System-Daten. Ein im Vergleich zum Dex Drive zwar flexibleres, aber auch teureres System!



Lieferumfang: MPXchanger
Software-CD
paralleles Verbindungskabel
Netzadapter

Preis: 119.95 DM

Ein Colt für alle Fälle

Ballerfreudigen PlayStation-Besitzern offeriert der Hardware-Spezialist Blaze eine überarbeitete Version der beliebten Scorpion Lightgun. Dabei wurde die Schusswaffe mit einigen neuen Features ausgerüstet, die nahezu allen Wünschen anspruchsvoller Pistoleros gerecht werden sollten. Wichtigste Neuerung der noch immer im Walther



PPK-Design gehaltenen Scorpion II ist der zuschaltbare Laserpointer, der auch bei zitterigen Händen eine passable Trefferquote garantiert. G-con-Kompatibilität, Dauerfeuer und eine automatische Reload-Funktion gehören ebenso zur Ausstattung wie seitlich angebrachte Zusatz-Buttons und eine batteriebetriebene Rumble-Funktion. Dank des geringen Gewichtes der Scorpion II übersteht man auch längere Schusswechsel ohne Schulterkrampf. Nachteilig: Der Abzugshebel ist etwas mickrig ausgefallen, was bei größeren Händen schnell zu einem wunden Zeigefinger führen kann; und: Die Justierung für den Laser ist etwas zu leichtgängig, weshalb sich dieser des öfteren verstellt und dann nachgeregelt werden muss. Ansonsten stellt die Scorpion II jedoch ein echtes Highlight in der PlayStation-Waffenkammer dar.

Lieferumfang: Scorpion II Lightgun
G-Con-Adapter
ausführliche Anleitung

Preis: 69.95 DM

USB-Nagetier

Eigentlich als PC-Zubehör angepriesen, ist die 4D Browser Maus USB von Blaze in Zeiten von Unreal Tournament und Silent Scope auch für PlayStation2-User mehr als interessant. Zwar können die zwei programmierbaren Zusatztasten nur in Verbindung mit einem PC verwendet werden, die beiden Haupttasten und das Rädchen werden jedoch in den entsprechenden Spielen auch auf der PS2 unterstützt. Wer beide Systeme sein eigen nennt, schlägt daher zwei Fliegen mit einer Klappe. Eine robuste Verarbeitung, ein schickes Outfit sowie der überaus günstige Preis, der bei vergleichbaren Geräten von Microsoft oder Logitech locker das Doppelte betragen kann, runden den positiven Gesamteindruck ab.



Preis: 39.95 DM

Tage des Donners

Eleganz, Sportlichkeit und Funktionalität - all diese Eigenschaften verbindet das Blue Thunder Racing Wheel von Interact. Trendbewusst im Look der PS2 gehalten, hat das auf dem Concept 4 Racing Wheel basierende Lenkrad eine Unmenge an neuen Features zu bieten. Schaltknüppel



und Rumble-Funktion gestalten das Spielerlebnis noch realistischer, das gummierte Steuer sowie die rutschfesten Pedale verhindern ein Weggeliten bei schwitzigen Händen oder glatten Schuhsohlen. Das Blue Thunder Wheel kann wahlweise mittels des robusten Haltebügels an der Tischplatte verankert oder zwischen die Beine geklemmt werden. Weiterhin positiv: Die Pedaleinheit wartet mit einer (abnehmbaren) Ablagefläche für den linken Fuß auf; die Pedale selbst sind drehbar gelagert, wodurch der Fuß immer auf der gesamten Fläche aufliegt. Größter Schwachpunkt des nicht unbedingt preisgünstigen Wheels sind die analogen Buttons, denen ein spürbarer Druckpunkt komplett fehlt. Dafür gibt es eine Tastenumbelegungs-Funktion sowie eine programmierbare Lenkempfindlichkeit. Dank Analog-, Digital- und PS2-Modus kann das Blue Thunder Racing Wheel auch auf der alten PlayStation benutzt werden. Empfehlenswert!

Lieferumfang: Lenkrad
Pedaleinheit
Netzteil (für Dual Vibration-Funktion)

Preis: 199.- DM

Stillgestanden!

Neuzugang für Interacts Speed Link-Produktserie! Den PS2-Anfang macht hierbei der praktische Vertikal-Standfuß, der neben der Konsole selbst noch drei Memory Cards sowie fünf Spielen/ DVDs Platz bietet. Gummierte Füße an der Unterseite des Ständers sorgen für festen Halt auf der Tischplatte oder im Hifi-Rack, oben nehmen zwei Gummistreben die teure PS2 in die Zange und schützen diese vor dem Umkippen. Das Design ist Geschmackssache, die Verarbeitung hätte allerdings etwas robuster ausfallen können.



Preis: 24.99 DM



Get More...

Auch Peripherie-Hersteller Sunflex hat sein Portfolio um einige PlayStation2-Produkte erweitert, auf die euch übrigens volle zwölf Monate Garantie ab Kaufdatum gewährt werden. Diesen Monat erreichten uns drei Produkte:

Winzling

Die DVD Remote Control ist die bisher kleinste Fernbedienung für die PS2. Der Zwerg ist nur geringfügig größer als eine Memory Card, beherbergt jedoch alle wichtigen Funktionen, um die PS2 beim Filmgenuss bequem bedienen zu können. Der durchgeschliffene Controller-Port im Empfänger vermeidet zudem das lästige Umstöpseln. Allerdings liegt die DVD Remote Control längst nicht so gut in der Hand wie ihre weitaus voluminöseren Verwandten, und einen Designpreis wird das putzige Ding wohl auch nicht gewinnen. Positiv: Die erforderliche Batterie ist im Lieferumfang enthalten. Wer tatsächlich einen kleinen Infrarot-Geber sucht, darf zugreifen; für den gleichen Preis sind jedoch bereits mehrere, in punkto Button-Layout besser gestaltete PS2-Fernbedienungen zu haben.



Preis: ca. 40.- DM

Goliath

Der Double Force 2 Controller ist aufgrund seiner ausladenden Bauweise ausnahmsweise auch mal für größere Zockerhände gut geeignet. Positiv zu vermerken ist neben dem durchweg gelungenen Steuerkreuz die Ausstattung: Mit Rumble-, Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion, die sich für jede Taste separat programmieren und auch wieder löschen lassen, hat der bisher günstigste PS2-Controller mehr zu bieten als das Sony-Original. Dafür lässt wie bei so vielen Third-Party-Pads - der Widerstand der beiden Analog-Sticks arg zu wünschen übrig. Weiterhin hätte den Action-Buttons etwas mehr gegenseitiger Freiraum und den Schultertasten ein an-



ständiger Druckpunkt nicht geschadet. Sparsame PS2-Besitzer dürfen wegen der ansonsten recht soliden Verarbeitung dennoch zugreifen.

Preis: ca. 40.- DM

Gruppenzwang

Schweißtreibende Vier-Spieler-Gefechte garantiert das dem eleganten Look der PlayStation2 angepasste Multi Pad 2. Mit serienmäßiger Ausstattung (es können je vier Pads und Memory Cards angeschlossen werden), kompakt schickem Design und günstigem Preis stellt Sunflex' Multitap eine wirkliche Alternative zum Sony-Pendant dar.

Preis: ca. 70.- DM



VGA - die zweite!

Neben der in der letzten Ausgabe vorgestellten VGA-Box von Redant ist ab Mitte März ein weiteres dieser Hi-Tech-Kästchen im Handel erhältlich, mit dem ihr PSone oder PS2 an einen VGA-tauglichen Fernseher oder einen PC-Monitor anschließen könnt. Auch mit der V-Box lassen sich deutlich sichtbare Verbesserungen in Sachen Bildqualität erzielen, durch zwei separate Anschlüsse entfällt zudem das Umstecken zwischen Rechner und Konsole (diese Aufgabe übernimmt ein kleiner Schalter). Strom bezieht die V-Box über ein externes Netzteil, das Multi-AV-Signal wird nicht durchgeschliffen. Ebenso ist das Verbindungskabel zwischen V-Box und Konsole nicht fest montiert, sondern die PlayStation muss mittels (S-)Videokabel an die V-Box angeschlossen werden. Der Großhändler Euro Electronic Trade wird deutschlandweit den Vertrieb der V-Box übernehmen, weshalb diese in allen gut sortierten Videospiel-Fachgeschäften zu finden sein sollte. Wer jedoch ein Maximum an Ausstattung haben will, wartet, bis Vidis die PS2-VGA-Box von Redant zu einem erschwinglichen Preis in Deutschland anbietet.

Lieferumfang:
V-Box
VGA-Kabel
externes Netzteil

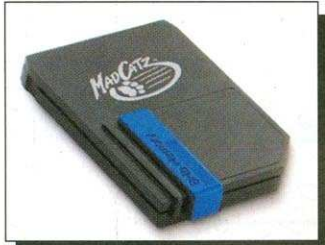
Preis:
ca. 149.- DM



Mad Card

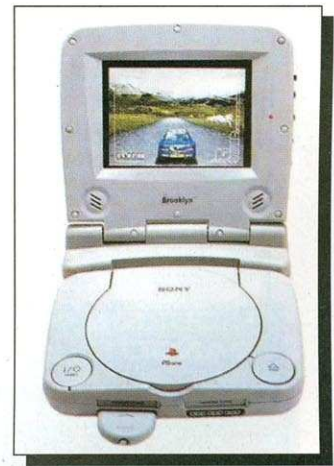
Die PS2-Memory Card von Mad Catz ist die erste Third-Party-Speicherkarte für die neue Konsole. Der Preis ist zwar mit dem Original identisch, jedoch tragen die 8MB-Cards die Lizenz von Sony und sind deshalb auch mit allen PS2-Spielen kompatibel. Zudem dürft ihr aus fünf verschiedenen Farbvarianten wählen. Inklusive Schutzhülle - sehr empfehlenswert!

Preis: ca. 80.- DM



Wer hat den Größten?

...eine Frage, die allem Anschein nach auch die Hersteller von TFT-Monitoren für die PSone beschäftigt. Nachdem Sonys hauseigener Mini-Bildschirm eine Diagonale von lediglich vier Zoll (etwa zehn Zentimeter) haben wird, machten sich Third-Party-Hersteller unmittelbar daran, unter Beibehaltung der äußeren Abmessungen diesen Wert zu übertrumpfen. Kurzzeitiger Favorit im Größenvergleich waren die Hardware-Experten von Thrustmaster mit ihrem sogenannten XL Screenmate, von dem auf der diesjährigen Nürnberger Spielwarenmesse außer der Verpackung leider noch nichts zu sehen war. Dessen stattliche Bildschirmgröße: 5 Zoll (knapp 13cm). Es dauerte jedoch nicht lange, bis auch diese Marke überboten wurde; und zwar von Vidis, deren TFT-Display man auf der ISM bereits in voller Pracht und Aktion erleben konnte. Satte 5,6 Zoll (14.2cm) und eine hervorragende Bildqualität konnten durchweg



überzeugen. In punkto Ausstattung halten sich beide Displays die Waage, wichtigstes (mitgeliefertes) Zubehör ist der Auto-Adapter für den Zigarettenanzünder, der während der Fahrt PSone und Monitor mit Strom versorgt. Die Unabhängigkeit hat allerdings ihren

Preis. Mit stolzen 399.- DM für den Monitor von Thrustmaster und nur geringfügig günstigeren 379.- DM für das Vidis-Gegenstück sind die hübschen Displays ein gutes Stück teurer als die PSone selbst. Sobald als Testmuster verfügbar, werden wir die TFT-Bildschirme natürlich genauer unter die Lupe nehmen.



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

PlayStation 2

STAR WARS: STARFIGHTER ELECTRONIC ARTS



Bei Star Wars: Starfighter gilt es im Kampf gegen die dunkle Bedrohung, aus einem Fuhrpark von etwa 20 verschiedenen Fightern auszuwählen und im Star Wars-Universum auf die Jagd nach gegnerischen Söldnern zu gehen. Durch 14 authentische Szenarien wie Naboo, Coruscant, Tatooine usw. führt LucasArts den mutigen Streiter gegen die dunkle Seite der Macht. Electronic Arts wird mit der Leistung der PS2 erprobte Air- und Combat-Elemente nicht nur für Star Wars-Fans gekonnt in Szene setzen.

HIDDEN & DANGEROUS II TAKE2 INTERACTIVE



Mit Hidden & Dangerous II erscheint ein Action-Strategie-Spiel erster Güte für die PS2. In kompletter 3D-Echtzeit dürfen alle Hobby-Strategen ihr Können unter Beweis stellen. Inmitten des zweiten Weltkriegs erhält der Spieler die Kontrolle über ein kleines Grüppchen alliierter Soldaten. Mit maximal vier Mannen heißt es verschiedene Missionen, im Stil von Rainbow Six, im feindlichen Territorium bestehen. Natürlich verfügen die mutigen Frontkämpfer dabei über verschiedene Vehikel wie deutsche Motorräder, Jeeps und verschiedene Panzer.

PlayStation2 März 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ARMORED CORE 2	Ubi Soft	Action	März
ARMY MEN - AIR ATTACK 2	Infogrames	Strategie	März
ARMY MEN - SARGES HEROES 2	Infogrames	Strategie	März
DISNEY'S DSCHUNGELBUCH	Ubi Soft	Tanzspiel	März
EVERGRACE	Ubi Soft	Adventure	März
F1 RACING CHAMPIONSHIP	Ubi Soft	Rennspiel	März
KENGO	Ubi Soft	Action	März
SHADOW OF MEMORIES	Konami	Adventure	30. März
SILPHEED	Virgin Int.	Shoot'em Up	März
STAR WARS: STARFIGHTER	EA	Action	23. März
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	Infogrames	Action-RPG	März
WDL: THUNDER TANKS	Infogrames	Strategie	März
WDL: WARJETZ	Infogrames	Action	März
Z.O.E - ZONE OF THE ENDERS	Konami	Action-Adventure	23. März

PlayStation2 April 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
4x4 EVOLUTION	Take2 Int.	Rennspiel	April
ALL-STAR BASEBALL 2002	Acclaim	Sport	März
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportspiel	April
ESPN NBA 2NIGHT	Konami	Sportspiel	April
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT	Konami	Sportspiel	April
FORMEL EINS 2001	SCEE	Rennspiel	25. April
FUSSBALL MANGER 2001	Ubi Soft	Sportspiel	April
HIDDEN & DANGEROUS II	Take2 Int.	Action	April
KNOCKOUT KINGS 2001	EA	Sportspiel	05. April
RING OF RED	Konami	Strategie	April
SKY ODYSSEY	SCEE	Flugsimulator	25. April
SUMMONER	THQ	RPG	Ende April
TIGER WOOD PGA TOUR 2001	EA	Sport	05. April

PlayStation2 Mai/ Juni 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
CONFLICT ZONE	Ubi Soft	Strategie	Juni
DAKAR RALLY	Acclaim	Rennspiel	Juni
EPHERMERAL FANTASIA	Konami	RPG	Mai
EVIL TWIN-CYPRIEN'S CHRONICLES	Ubi Soft	Adventure	Ende Juni
MTV MUSIC GENERATOR	Codemasters	Musik	1. Juni
RED FACTION	THQ	Action	Ende Mai



ANN...?

PlayStation2 Mai/Juni 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
SEVEN BLADES	Konami	Action-Adventure	Mai/Juni
THE BOUNCER	Square Europe	Action	April/Mai
THE DUKES OF HAZZARD 2	Ubi Soft	Rennspiel	Juni
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2	Ubi Soft	Rennspiel	Mai
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2001	Codemasters	Sport	15. Mai

PlayStation2 1./2. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
EXTERMINATION	SCEE	Adventure	2. Quartal
F1 WORLD GRAND PRIX II	Video System	Rennspiel	2. Quartal
GIANTS-CITIZEN KABUTO	Virgin Int.	Action/Adv.	2. Quartal
GAUNTLET DARK LEGACY	Konami	Action	2. Quartal
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR	Konami	Action	1. Quartal
LOTUS EXTREME CHALLENGE	Virgin Int.	Rennspiel	2. Quartal
MDK 2 ARMAGEDDON	Virgin Int.	Action	1. Quartal
NBA HOOPZ	Konami	Sport	1. Quartal
ONIMUSHA: WARLORDS	Capcom Eurosoft	Action	1. Quartal
STARSKY & HUTCH	Empire	Action	1. Quartal
THUNDERBIRDS	SCi	TBA	1. Quartal
TITANIUM ANGELS	SCi	TBA	1. Quartal

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
DARK CLOUD	SCEE	Action-RPG	4. Quartal
DISNEYS TARZAN	Ubi Soft	Action	September
EXTREME G 3	Acclaim	Rennspiel	August
FUR FIGHTERS PLUS	Acclaim	Action-Adventure	August
FINAL FANTASY X	Infogrames	RPG	November 2001
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SCEE	Rennspiel	3. Quartal
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2	Eidos	Adventure	Anfang 2002
METAL GEAR SOLID 2-SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
MTV SPORTS: PURE RIDE 2	THQ	Sport	Ende November
RUMBLE RACING	EA	Rennspiel	3. Quartal
SHADOWMAN: 2SECOND COMING	Acclaim	Action	August
SILENT HILL 2	Konami	Adventure	Ende 2001
SPIN (ARBEITSTITEL)	SCEE	Racing	4. Quartal
SURFING: THE NEW WAVE	Acclaim	Sportspiel	August
TETRIS	THQ	Geschicklichkeit	3. Quartal
THE GETAWAY	SCEE	Action	3. Quartal
WIPEOUT FUSION	SCEE	Rennspiel	3. Quartal
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001	SCEE	Rennspiel	3. Quartal

PlayStation 2

GIANTS: CITIZEN KAPUTO VIRGIN INTERACTIVE



Fünf Freunde begeben sich auf die Reise zum Ferienplaneten Majorca. Enden tut die Exkursion auf einer fremden Inselwelt. Zu Beginn schlüpft ihr in die Rolle des Anführers Baz, der zunächst versuchen muss, seine, auf der ganzen Insel verstreuten Kumpels wiederzufinden. In drei große Kapitel eingeteilt, erlebt ihr jeweils die Geschichte eines anderen Gruppenmitglieds. Auf 16 unterschiedlichen Inseln mit über 40 verschiedenen Missionen paart Virgin Int. Actionelemente mit einem Hauch Strategie.

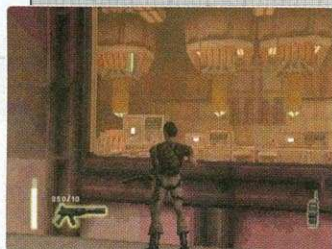
LOTUS EXTREME CHALLENGE Virgin INTERACTIVE



Lotus Extreme Challenge ist das jüngste Projekt der Simulationsprofis von Kuju. Neben 37 Fahrzeugen, darunter den Lotus 7, den Carlton und den 340R, schickt Virgin Interactive sogar zwei Bond-Karren wie den Lotus Esprit 51 (The Spy Who Loved Me) und den Lotus Esprit Turbo (For Your Eyes Only) ins Rennen. Neben den bereits erwähnten 41 Fahrzeugen beabsichtigt das Entwicklerteam Kuju, insgesamt 15 Renn- und zehn Stuntstrecken in das Spiel einzubauen. Im Mittelpunkt steht natürlich der Challenge-Mode, in dem ihr zu Beginn unter einem männlichen oder einem weiblichen Fahrer auswählt.

PSone

C-12: FINAL RESISTANCE SCEE



Erneut bedrohen Aliens die Erde, und das Schicksal der Menschheit liegt in den Händen eines einzigen Mannes. Als Elitesoldat Leutnant Vaughan dürft ihr in bewährter Syphon Filter-Manier den Kreaturen mit Messer, Maschinengewehr, Raketenwerfern und Granaten gegenüberstehen und den Biestern das Licht ausspusten. Neben permanentem Gebälere sollen zudem Schlüssel aufgetrieben, Schalter betätigt sowie kleinere Rätsel gelöst werden. Optisch versetzt C-12 den Spieler in eine atmosphärisch düstere Endzeitwelt, die den Hobby-Helden in den Bann zieht.

EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA SCEE



König Kuzco ereilt ein fürchterliches Schicksal. Die böse Hexe Isma verwandelt den Monarchen in ein spuckendes Lama. Mit Hilfe seines treuen Untertanen Puncho versucht der blaublütige Vierbeiner in acht abwechslungsreichen 3D-Welten seine ursprüngliche Gestalt wiederzuerlangen. Ob als Lama, in Form eines Frosches oder als Schildkröte muss sich der Spieler böswilligen Gegnern und kniffligen Rätseln stellen. Endlich mal ein Jump'n-Run aus dem Hause Disney, das mit Spielwitz zu begeistern weiß.

ISS PRO EVOLUTION 2 KONAMI



ISS Pro Evolutions umstrittenes, nicht gerade als einsteigerfreundliches Spiel zu bezeichnendes Spielprinzip kam im ersten Teil schon recht nah an die Realität der schönsten Nebensache der Welt heran. Ein Grund mehr, warum es beim Sequel keine grundlegenden Veränderungen geben wird. Konami versucht mit einigen neuen Features allen fußballbegeisterten Spielern diesmal einen Schritt entgegenzukommen. Einen Tapetenwechsel erfährt beispielsweise das Geschehen an der Seitenaus-Linie.

PSone März 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ARMY MEN-LOCK & LOAD	Infogrames	Action	März
BDFL MANAGER 2001	Codemasters	Simulation	15. März
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001- FEAT. RICKY CARMICHAEL	THQ	Rennspiel	Ende März
DARKSTONE	EA	RPG	08. März
DER KÖNIG DER LÖWEN 2	Activision	Action	22. März
DER VERKEHRSGIGANT	Infogrames	Simulation	März
DSF FREESTYLE SCOOTER	Ubi Soft	Fun Sport	März
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sport	März
DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES	Take2 Int.	Action	März
EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA	SCEE	Jump'n Run	14. März
F1 WORLD GRAND PRIX	Eidos	Rennspiel	09. März
FEAR EFFECT 2 - RETRO HELIX	Eidos	Adventure	23. März
HARVEST MOON	Ubi Soft	Simulation	März
ISS PRO EVOLUTION 2	Konami	Sport	16. März
KISS PINBALL	Take 2 Int.	Flipper	März
LEGEND OF DRAGON	SCEE	RPG	März
LIBERO GRANDE INTERNATIONAL	SCEE	Sportspiel	14. März
LOONEY TUNES RACING	Infogrames	Fun Racer	März
MTV SPORTS: PURE RIDE	THQ	Sportspiel	März
MTV SPORTS:			
T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX	THQ	Sport	Ende März
NBA HOOPZ	Konami	Sport	März
POINT BLANK 3	SCEE	Fun Shooter	21. März
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Ubi Soft	Action	März
RUGRATS IN PARIS-THE MOVIE	THQ	Adventure	März
SIMPSON'S WRESTLING	EA	Sport	22. März
TECHNOMAGE	Infogrames	Adventure	Anfang 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
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	Ubi Soft	Action	März
VANISHING POINT	Acclaim	Rennspiel	März
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	Infogrames	Action-RPG	März
WDL: WARJETZ	Infogrames	Action	März

PSone April 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALONE IN THE DARK 4	Infogrames	Adventure	17. April
BATMAN GOTHAM RACER	Ubi Soft	Action	April
C-12: FINAL RESISTANCE	SCEE	Action	11. April
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	THQ	Adventure	Ende April
FORMEL EINS 2001	SCEE	Rennspiel	25. April
INSPEKTOR GADGET	Ubi Soft	Action	April
SHEEP DOG 'N WOLF-PART 1	Infogrames	Action	04. April
TIME CRISIS: PROJEKT TITAN	SCEE	Shooter	04. April
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASE	EA	Action	26. April

PSone 1./2. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BLACK & WHITE	Midas Int.	Strategie	2. Quartal
DAVE MIRRA BMX MAXIMUM REMIX	Acclaim	Sportspiel	Juni
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	Juni
HIDDEN & DANGEROUS	Take2 Int.	Action	2. Quartal
LEMMINGS REVOLUTION	Take2 Int.	Geschicklichkeit	2. Quartal
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	Activision	Sportspiel	2. Quartal
PLANET OF THE APES	EA	Action	2. Quartal
ROSWELL	Ubi Soft	Action	Mai

PSone 3./4. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
POWER RANGERS: TIME FORCE	THQ	Action	4. Quartal
ROCKET POWER	THQ	Action	Ende Oktober
SCOOBY-DOO!			
CLASSIC CREEP CAPERS	THQ	Sport	4. Quartal
SPONGEBOB SQUAREPANTS	THQ	Action	Ende November
V.I.P	Ubi Soft	Action	September



MARO

VIDEOSPIELE



Dreamcast

Dreamcast + Modem + ChuChu Rocket	399,90
Dead or Alive 2	99,90
Disneys Dinosaurs	89,90
Ecco the Dolphin	89,90
Fur Fighters	99,90
Silent Scope	99,90
Mag Force Racing	99,90
MDK 2	129,90
NHL 2k	89,90
Ready 2 Rumble	69,90
Ready 2 Rumble 2	99,90
Silver	129,90
Super Magnetic Neo	89,90
Tony Hawk	89,90
VRally 2	119,90
Virtua Tennis	89,90
Ferrari Challenge	99,90



Playstation

PS One	a.A.
Alundra 2	59,90
Catan 1. Insel	49,90
Cold Blood	99,90
Disneys Dinosaur	89,90
Driver 2	89,90
Digimon	89,90
Fussball Live 2	89,90
Destruction Derby RAW	89,90
Front Mission 3	89,90
Frontschweine	89,90
Sukioden 2	89,90
Wip3out Special Ed.	59,90
Ready 2 Rumble Boxing	89,90
Toshinden 4	89,90



PS2

Playstation 2 inkl. Controller	869,90
Tekken Tag Team	119,90
Ridge Racer 5	119,90
Disneys Dinosaurs	109,90
Silent Scope	109,90
ISS	109,90
Ready 2 Rumble R.2	109,90
Int. Track & Field	109,90
Winter X Games	109,90
Gradius Collection	109,90
NEO GEO MODUL !!!! KING OF FIGHTERS 2000	999,90
Jetzt vorbestellen !	

Stuttgart
MARO
Marienstr. 23
70178 Stuttgart
Tel. 0711 221 422

Ulm
MARO
Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
Tel. 0731 6020 755

Reutlingen
MARO
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014

Ludwigsburg
MARO
Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242

Waiblingen
MARO
Gewerbestr. 5/1
71332 Waiblingen
Tel. 07151 956 46 46
(nur Versand)

Augsburg
MARO
Gögginger Str. 91
86119 Augsburg
Tel. 0821 259 37 70
Fax. 0821 259 37 71

Nürnberg
STAGE 1
Glogauer Str. 30/38
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg
N.R.G.
Mundsburger Damm 54
22087 Hamburg
www.nrgvideogames.de
Tel. 040 255 663

Hamburg
PLAY FAIR
Wandsbeker
Marktstr. 145
22041 Hamburg
Tel. 040 689 14836

!!! LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN !!!



für PSone
139,90 DM



PS2 :
109,90 DM
PC-CD-Rom :
99,90 DM



BESTELLHOTLINE:
07151 - 956 46 46
MO. - FR. 10:00 - 18:00 UHR

DVD NEWS

Heiko Strobel

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 DVD-Neuerscheinungen (Regionalcode 2) vor. Natürlich sind alle Angaben ohne Gewähr.

DVD

HIGHLANDER KINOWELT



Sie besitzen die Gabe der Unsterblichkeit: Obwohl sie empfinden wie andere Menschen auch, kann ihnen keine Krankheit etwas anhaben. Das einzige Mittel, sie zu töten, ist die Enthauptung mit dem Schwert. Nur noch wenige ihrer Rasse sind übrig geblieben und seit ewigen Zeiten dazu verdammt, sich untereinander erbitterte Zweikämpfe zu liefern. Demjenigen, der am Ende als Einziger triumphieren wird, winkt der Preis unvorstellbarer Macht.

GALAXY QUEST DREAMWORKS



Vier Jahre lang legten die Crew-Mitglieder der NSEA Protector ihre Uniformen an und begaben sich auf spannende und oft gefährliche Missionen im Weltraum. Danach wurde ihre Serie jedoch abgesetzt. Zwanzig Jahre später sind die fünf Stars aus „Galaxy Quest“, der klassischen TV-Serie aus den siebziger Jahren immer noch in Kostüm und Maske, und zeigen sich auf Science-Fiction-Conventions ihren unzähligen treuen Fans. Aber einige von diesen Fans kommen „von weiter her“ als die Schauspieler sich je hätten träumen lassen...

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
AKTE X - SEASON 1 BOX	20th Century Fox	29.März
ANTZ	DreamWorks	08.März
DIE BLECHTROMMEL	Kinowelt	März
CHILL FACTOR	BMG	05.März
CITY HAI	Kinowelt	31.März
DER NAME DER ROSE	Kinowelt	März
EIN MANN FÜR GEWISSE STUNDEN	Paramount	08.März
EINE SCHLAFLOSE NACHT IN NEW YORK	Paramount	08.März
FLUCHT VON ALCATRAZ	Paramount	08.März
GALAXY QUEST	DreamWorks	08.März
HIGHLANDER	Kinowelt	März
INTERNAL AFFAIRS	Paramount	08.März
KUCK MAL, WER DA SPRICHT	Other Studios	März
LA BAMBA	Columbia	01.März
LAKE PLACID	BMG	05.März
LOCK UP - ÜBERLEBEN IST ALLES	Kinowelt	31.März
MISSION: IMPOSSIBLE 2	Paramount	08.März
MOLLY	MGM	März
STAR TREK 4 - ZURÜCK IN DIE GEGENWART	Paramount	März
STAR TREK 5 - AM RANDE DES UNIVERSUMS	Paramount	08.März
STARGATE KOMMANDO SG 1/9	MGM	29.März
STONE COLD 2	Kinowelt	März
SUSI UND STROLCH 2	Buena Vista	29.März
TAGE WIE DIESER	Other Studios	März
TERMINATOR 2 - ULTIMATE COLLECTION	Kinowelt	06.März
THE 60S	EMS	März
THE 4TH FLOOR	Kinowelt	06.März
X-MEN	20th Century Fox	22.März
ZURÜCK ZU DIR	MGM	08.März

DVD April 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
007 JAMES BOND - DER HAUCH DES TODES	MGM	05.April
007 JAMES BOND - LIZENZ ZUM TÖTEN	MGM	05.April



DVD April 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
AUF DER JAGD NACH DEM GRÜNEN DIAMANTEN	20th Century Fox	19.April
AUF DER JAGD NACH DEM JUWEL VOM NIL	20th Century Fox	19.April
BRINGING OUT THE DEAD	Buena Vista	26.April
BUFFY - SEASON 1 BOX	20th Century Fox	05.April
MANSFIELD PARK	Kinowelt	24.April
DER MONDMANN	Concorde	20.April
DER ROSENKRIEG	20th Century Fox	19.April
DER WEG NACH EL DORADO	DreamWorks	01.April
DIE NACKTE KANONE	Paramount	05.April
DIE NACKTE KANONE 2 1/2	Paramount	05.April
DIE NACKTE KANONE 3 1/3	Paramount	05.April
DIE STILLE NACH DEM SCHUSS	Kinowelt	17.April
EIN OFFIZIER UND GENTELMAN	Paramount	05.April
FLASHBACK - MÖRDERISCHE FERIE	Concorde	20.April
HARTE JUNGS	MAWA Film & Medien	April
HIGH FIDELITY	Buena Vista	26.April
HURRICANE	Buena Vista	26.April
LUNA PAPA	Kinowelt	03.April
NEXT FRIDAY	Kinowelt	24.April
NUR NOCH 60 SEKUNDEN	Buena Vista	26.April
SCARY MOVIE	Highlight Video	05.April
SHAFT	Paramount	April
STARGATE KOMMANDO SG 1/10	MGM	26.April
TITAN A.E.	20th Century Fox	05.April
THE BASE II - DAS TODESTRIBUNAL	Universal	01.April
WALLACE & GROMIT	Universal	01.April
WALL STREET	20th Century Fox	19.April
WHEN WE WERE KINGS	Universal	19.April

DVD Mai 2001

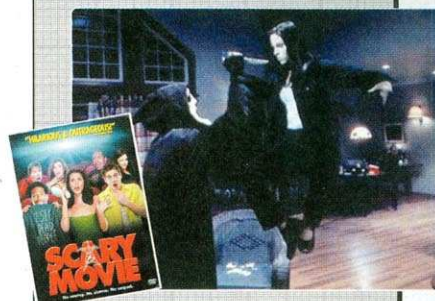
Titel	Anbieter	Vor. Release
007 JAMES BOND - DER MORGEN STIRBT NIE	MGM	10.Mai
007 JAMES BOND - GOLDEN EYE	MGM	10.Mai
AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON	Universal	Mai
ART OF WAR	20th Century Fox	22.Mai
ATEMLOS	MGM	17.Mai
BUZZ LIGHTYEAR	Disney	03.Mai
DER GROßE EISENBAHN RAUB	MGM	17.Mai
DER JUNGGESELLE	Kinowelt	08.Mai
ERKAN UND STEFAN	VCL	Mai
HARLEM N.Y.C.	MGM	17.Mai
HOLLOW MAN	Columbia / Tristar	Mai
ICH, BEIDE UND SIE	20th Century Fox	04.Mai
KEINE HALBEN SACHEN	20th Century Fox	10.Mai
PAULIE	DreamWork	Mai
ROAD TRIP	DreamWorks	Mai
SHANGHAI NOON	MAWA Film & Medien	Mai
SKULLS - ALLE MACHT DER WELT	Kinowelt	22.Mai
SPACEBALLS	MGM	Mai
STAR TREK 2 - DER ZORN DES KHAN	Paramount	Mai
STARGATE KOMMANDO SG 1/11	MGM	17.Mai
THE KILLING	MGM	Mai

NUR NOCH 60 SEKUNDEN BUENA VISTA



Schön, schnell, teuer. Nach diesem Prinzip wählte Randall „Memphis“ Raines die Autos aus, die reihenweise über Nacht die Besitzer wechselten. Doch die heißen Zeiten sind für Memphis schon lange vorbei. Nachdem er einen Coup fast mit dem Leben bezahlte, hat er einen Gang zurückgeschaltet. Sein kleiner Bruder ist noch voll im Geschäft und steckt bis zum Hals in Schwierigkeiten. Nur der ganz große Coup könnte ihn retten, den nur einer landen kann: Memphis - und seine legendäre Gang.

SCARY MOVIE HIGHLIGHT VIDEO



Da hilft alles Schreien nichts, Drew wird das erste Opfer des maskierten Killers, der unter College-Schülern sein mörderisches Unwesen treibt - sehr zur Freude der kaltschnäuzigen TV-Reporterin Gail Hailstrom, die ihre Karriere-Chance wittert. Leider hat sie kein gutes Händchen bei der Auswahl ihrer Interview-Partner: Der zurück gebliebene Mächtigkeits-Polizist Doofy und der permanent bekiffte Shorty, der Tote sehen kann, sind alles andere als nützlich.

SHAFT PARAMOUNT



Der Millionärssohn und Rassist Wade tötet einen Schwarzen und wird von Detective John Shaft verhaftet. Wade kann sich durch eine Kaution in die Schweiz absetzen. Zwei Jahre später kehrt er zurück und wird prompt von Shaft nochmals festgenommen. Jedoch erneut kommt Wade aufgrund einer höheren Kaution auf freien Fuß. Startschuss für einen Rachefeldzug Shafts, der sich bei der Suche nach einer untergetauchten Belastungszeugin auch von korrupten Kollegen und einem Latinodrogendealer und dessen Schergen nicht aufhalten lässt.



Sven Liebold

THE GETAWAY



Ursprünglich sollte The Getaway noch für die gute alte PSone erscheinen. Allerdings wurde schon kurz nach Entwicklungsbeginn zur PlayStation2 gewechselt. Seit 18 Monaten werkelt man nun an der Fertigstellung des ehrgeizigen Projekts, welches nun endlich konkrete Formen annimmt.

„I'm a fucking magician!”

William Burden - Lead Programmer



Das Programmiererteam muss sich mächtig ins Zeug legen. Die oberste Priorität liegt auf konstanten 60 Bildern pro Sekunde. In Anbetracht der opulenten Grafik, der künstlichen Intelligenz und der restlichen Physik im Spiel ein stolzes Vorhaben. Die Engine ist sogar in der Lage, echte Verformungen in der Karosserie der Wagen zu berechnen. Vorbei also die Zeit, in der jede Delle im Blech gleich ausgesehen hat. Jedes Auto wird außerdem bei einer gewissen Masse an Schäden seinen Geist aufgeben. Dann gilt es, Ausschau nach einem neuen Wagen zu halten, da der Spieler, ähnlich der GTA-Serie, jederzeit ein anderes Vehikel "kidnappen" kann.



○ Nicht dass die Autos nur von außen beeindruckend aussehen würden.

Das kann keine Spielgrafik sein!" - so die einstimmigen Kommentare, als vor ein paar Monaten die ersten Bilder zu dem Year 1 PlayStation2-Projekt aus England veröffentlicht wurden. Jetzt machen die Inselmänner ernst! Wir besuchten in London die Entwickler Team Soho, um endgültig das Geheimnis hinter The Getaway zu lüften.

United By Fate

Ein Mann am Abgrund. Mark Hammond hatte sich schon längst aus dem "Geschäft" zurückgezogen und seine Mitgliedschaft in der zwielichtigen Collins Crew an den Nagel gehängt, um sich von nun an den ehrlichen Dingen des Lebens sowie seiner Familie zu widmen. Doch die dunklen Schatten der Vergangenheit wollen ihn nicht loslassen. Sein neues Glück sollte nicht lange halten, denn Gangsterboss Charlie Jolson ist von Marks Ausstieg gar nicht begeistert. Mark muss zusehen, wie auf offener Straße seine Frau erschossen und anschließend sein Sohn in einem Auto ver-

schleppt wird. Jetzt will er nur noch eins: Rache. Auf der anderen Seite haben wir Frank Carter, der seine gesamte Polizeikarriere lang auf der Jagd nach Charlie Jolson ist. Mit krankhafter Obsession möchte er mit allen legalen Mitteln den legendären Bethnal Green Mob und sein Oberhaupt zur Strecke bringen. Zu ambitioniert für seine Vorgesetzten - er wird vom Dienst suspendiert. Voller Wut und Enttäuschung beschließt Frank den Mob auf eigene Faust zu Fall zu bringen.

Im Laufe des Spiels wird man in die Rolle beider Charaktere schlüpfen und somit praktisch zwei unterschiedliche Storys erleben, die letztendlich in einer zusammenfließen.

Oi!

The Getaway spielt ausschließlich in London. Zu diesem Zweck stellte sich Team Soho der gigantischen Aufgabe, die gesamte Stadt in digitale Form zu bringen. Man schnappte sich einen Stadtplan und steckte



○ Der Detailreichtum im Inneren der Gebäude ist beeindruckend.



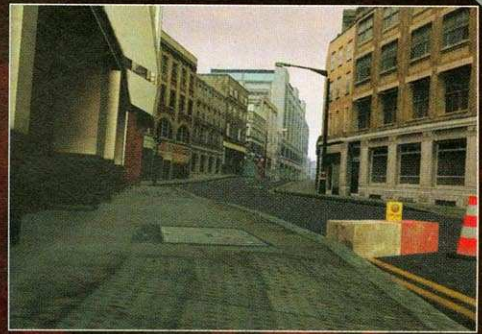
○ Alle markierten Straßen wurden von Team-Soho nachgebaut. Die roten Pfeile zeigen die betreffenden Gebäude an.

ein rund 50 Quadratkilometer großes Gebiet ab. In diesem Areal kreierten die Entwickler dann ein Straßennetz, das zwar 1:1 dem Original gleicht, sich jedoch auf die Hauptstraßen und einige Seitenstraßen beschränkt. Soho hingegen wurde komplett nachgebildet, da dies auch der Standort des Studios ist - Ehre, wem Ehre gebührt! Eine ganze Heerschar an Fotografen ist losgezogen, um die endlosen Häuserfronten, Straßen, Laternen, Telefonzellen und sonstige wichtige Details auf Tausende von Bildern zu bannen. Dabei hatte man besonders Probleme mit dem im Prinzip immer schlechten Wetter in London. Dem Spieler wird es möglich sein, zu jeder Zeit an jeden Ort fahren zu können. Ähnlich wie in Driver wird es auch hier keine Ladezeiten geben, da Texturen, alle geometrischen Daten und der Sound permanent von der DVD gestreamt werden. Team Soho geht allerdings noch einen Schritt weiter und modellierte zusätzlich 18 individuelle Gebäude mit aufwendiger Inneneinrichtung. Ohne jede Ladepause kann der

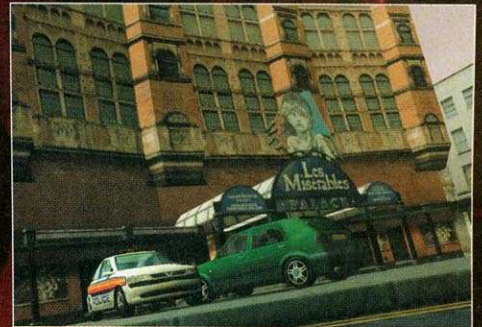
Spieler direkt aus dem Wagen steigen und verschachtelte Lagerhäuser erkunden oder sich in dunklen Spelunken umsehen.

Die Mischung macht's!

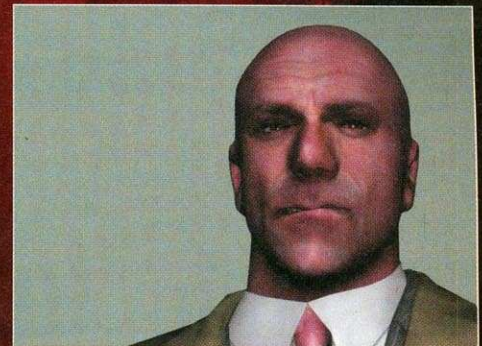
Bereits in der ersten Mission rast ihr in einer wilden Verfolgungsjagd den Kidnappern eures Sohnes hinterher. Die Jagd endet in eben einem dieser alten Lagerhäuser, wo Mark nun ganz im Metal Gear Solid-Stil umherschleichen muss. Im Inneren der Gebäude gaben sich die Leveldesigner besonders viel Mühe und erreichten ein brillantes Detailreichtum. Auch hier fotografierte man akribisch jedes Detail aus real existierenden Fabrikhallen und Büros, um ein ähnlich realistisches Ambiente zu erzeugen. Wo wir gerade bei realistisch sind. Team Soho legte sehr viel Wert auf die authentische Darstellung der mitwirkenden Akteure. Hierzu engagierte man sich echte Schauspieler und Bodyguards, die in die Rolle der Gangster, Polizisten und anderer Beteiligten schlüpfen. Ihre Gesichter wur-



○ Alle Wegdistanzen sind 1:1 übernommen worden: Fünf Autominuten vom Leicester Square zur Towerbridge, sind auch fünf Minuten im Spiel.



○ Umso mehr Ärger man verursacht, desto aggressiver und aktiver wird die Polizei.



○ Für The Getaway wurde sogar eigens eine Garderobe aus Designerklamotten geschneidert.



○ Es können bis zu 15 Wagen gleichzeitig dargestellt werden.



○ Man wird es nicht nur mit chinesischen Triaden zu tun bekommen, sondern sich auch mit zwei weiteren Gangs herumschlagen müssen.





„Gewalt, Schimpfwörter und viel Blut? Klar, unser Spiel ist ab 18!“

Simon Wood - Production Designer



Die Produktionsbedingungen sind laut Simon Wood fast identisch mit denen eines Kinofilms. Er muss es ja wissen, da er vor seinem Einstieg bei Team Soho an den letzten James Bond-Filmen sowie an Star Wars Episode 1 mitgearbeitet hat. Unzählige Storyboards wurden von ihm gezeichnet, um eine einmalige Atmosphäre zu kreieren, die laut seiner Aussage neue Standards definieren werden. „Wir wollen dynamische Zwischensequenzen wie noch nie zuvor in einem Videospiel gesehen. Keinen so statischen Tomb Raider- oder Driver 2-Scheiß. Ich möchte diesen Wow-Effekt erzeugen, den die Leute hatten, nachdem sie aus The Matrix gekommen sind.“

„Die Arbeit der einzelnen Abteilungen ist nahezu fertiggestellt. Jetzt gilt es wie ein Puzzle, alle Teile zu einem großen Bild zusammenzufügen.“

Brendan McNamara - Game Director



Um möglichst viel Realismus im Spiel zu schaffen, werden die virtuellen Straßen Londons nur mit authentischen Fahrzeugen befahren werden. Vom BMW bis zum Jaguar soll sich fast die gesamte Automobilindustrie vertreten sehen. Man wird sich sogar einen der berühmten Doppeldecker-Busse schnappen können. Die Datenbank verfügt mittlerweile über 2700 unterschiedliche Objekte, welche allesamt von Leveldesignern bei Bedarf eingesetzt werden können. Über den Soundtrack möchte sich der Studiochef allerdings noch ausschweigen: „Wir können leider noch nichts Konkretes sagen, da wir gerade in Verhandlung mit einigen sehr interessanten und bekannten Bands stehen. Ihr werdet mit Sicherheit nicht enttäuscht werden!“



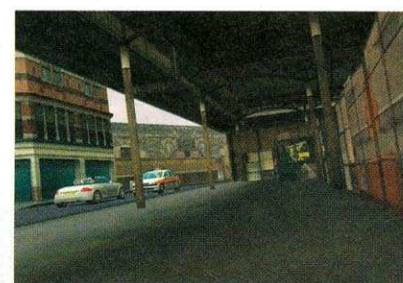
○ Je nach Stadtteil sind die Straßen weniger oder dichter befahren.

den eingescannt und anhand von Fotos in die dritte Dimension modelliert. Sämtliche Bewegungen wurden in einem eigens dafür gebauten Motion Capture-Studio eingefangen. Das Sahnehäubchen ist jedoch ein revolutionäres Animationssystem, welches speziell in neunmonatiger Arbeit entwickelt wurde. Damit ist es möglich, von den Schauspielern gesprochene Sätze aufzeichnen und direkt von ihren Polygon-Pendants lippensynchron und vollautomatisch nachsprechen zu lassen. Mimik und Gestik werden einfach mittels einiger „Schieberegler“ hinzugefügt. Anstatt nun einen Monat Arbeit in eine Cut-Scene zu stecken, kann man jetzt selbiges in ca. 20 Minuten erledigen. Eine geniale Zeitersparnis, die bei insgesamt einer Stunde Zwischensequenzen sehr hilfreich ist.

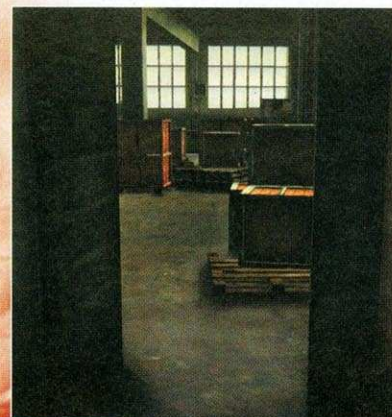
Technik, die begeistert

Natürlich seid ihr auf den Straßen Londons nicht allein unterwegs. Ein ausgeklügeltes Verkehrssystem lässt die virtuelle Metropole zum Leben erwachen. Jeder der künstlichen Autofahrer kennt die Verkehrsregeln, hält sich größtenteils an die Geschwindigkeitslimits und umfährt sogar mit gesetztem Blinker plötzliche Hindernisse. Sollte sich ein Stau bilden, überlegt sich der nachfolgende

Verkehr alternative Routen. Auch außerhalb der Vehikel tummeln sich Passanten auf den Bürgersteigen und runden das Großstadtmilieu passend ab. Falls man in zu arge Bedrängnis durch die örtlichen Gesetzeshüter gerät, kann man sich als Spieler sogar einen ahnungslosen Fußgänger schnappen und ihn mit vorgehaltener Waffe als Geisel benutzen, um die eigene Flucht zu ermöglichen. The Getaway wird übrigens kein Spiel für Zartbesaitete. „Wir haben von Beginn an beschlossen, ein Spiel für Erwachsene zu produzieren und von vornherein eine Altersfreigabe ab 18 Jahren festgelegt.“ erklärt Studiochef Brendan McNamara. Inwiefern sich unsere BPJS mit diesem Titel anfreunden kann, steht allerdings auf einem anderen Blatt geschrieben.



○ Im fertigen Spiel wird es obendrein noch zahlreiche Wettereffekte geben. Hoffen wir auf mehr als nur den London-typischen Regen und Nebel.



○ Allein für das Lagerhaus wurden über 700 Fotos in Texturen verwandelt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre Action-Adventure	Spieler 1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Team Soho
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

The Getaway könnte das halten, was Driver 2 versprochen hat. Hoffentlich geht die Rechnung der Briten auf.

HART – HÄRTER – play

Gehört ihr auch zu den Typen, die ALLES machen würden, um endlich eine sexy PlayStation2 ihr Eigen zu nennen. Nun, jetzt habt ihr die Gelegenheit zu beweisen, ob ihr echte Hardcore-Zocker seid oder eher im Weichei-Club 'ne Runde Solitär bevorzugt. Keine langweiligen Quizfragen, kein ödes Stichwort – diesmal wollen wir BLUT sehen.

Welcome to the REAL Unreal Tournament!

In Zusammenarbeit mit Infogrames präsentieren wir Euch einen Preis der Superlative. Zwei absolute Killerpakete bestehend aus:

- 1 x PlayStation2
- 1 x Unreal Tournament
- 1 x Unreal Tournament T-Shirt
- 1 x Unreal Tournament Messerblock

Bewerbungen an:

CyPress · Redaktion play
- NO PAIN – NO GAIN –
Max-Planck-Str.13
97204 Hückberg

All das werden die ersten beiden Freiwilligen erhalten, die dazu bereit sind, sich das Unreal Tournament Logo tätowieren zu lassen. Ganz richtig! Keine Fingerfarben, kein Henna-Zeugs oder temporären Bio-Tattoo Scheiß! Wir wollen die Nadel im Fleisch sehen und zwar für immer...naja nicht unbedingt die Nadel, aber zumindest die Farbe danach.

Und kommt jetzt bloß nicht auf den Gedanken euch im Knastbruder-Style mit Mamis-Stricknadel zu malträtieren. Selbstversuche sind komplett untersagt! Auch Fotos mit bereits vorhandenen Tattoos interessieren uns nicht. Da könnt ihr uns dreimal erzählen, dass euer schicker Schmetterling auf der Schulter eigentlich eine Unreal Tournament-Wumme sein soll.

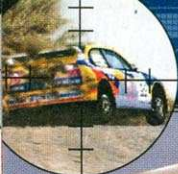
Es funktioniert nur so:

Schickt uns einfach eure Bewerbung als künftiger Tattoo-Träger samt einer Kopie eures Personalausweises. Mitmachen kann jeder ab 18 Jahren. Danach folgt dann eine Einladung zu einem Schmerzmeister unseres Vertrauens, der die beiden Glücklichen mit ihrem neuen Hautschmuck ausstattet. Die Größe des Logos wird ungefähr acht mal acht cm betragen – Kosten übernehmen wir. Falls du natürlich auf die Idee kommst, deinen ganzen Rücken damit zu tapezieren, steht dir das natürlich frei – allerdings dann aus eigener Tasche!

In der nächsten Ausgabe wird es dann selbstverständlich ein paar Fotos der Gewinner zu sehen geben, während sie von unserem Hautkünstler unter die Nadel genommen wurden. Hoffen wir jetzt schon mal auf ein hartes Grinsen, anstatt einen Haufen vollgeheulter Tempas.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Von militärischen Flugsimulationen zum rasanten Rallye-Sport. Evolution Studios zeigt, wie's gemacht wird.

Colin McRae 2.0 ist mittlerweile das Synonym für perfekt simulierten PlayStation-Rallyesport. Es steht auch außer Frage, dass Codemasters mit Sicherheit an einer PS2-Version ihres Ausnahme-Racers arbeiten. Doch die völlig konkurrenzlosen PlayStation-Zeiten sind vorbei. Sony schickt im Herbst ein wegweisendes Rallye-Game auf die Piste, das schon jetzt das Potential hat, den amtierenden Weltmeister Codemasters vom Thron zu fegen.

Licence to thrill

Am 5. Januar dieses Jahres gab Sony Computer Entertainment Europe einen Vertragsabschluss bekannt, in dem sich die Engländer für fünf Jahre die Lizenz der FIA World Rally Championship sicherten. Diese beinhaltet beispielsweise alle Logos, die Teams und ihre Fahrer, sämtliche Fahrzeughersteller, Sponsoren oder auch Etappenpläne. Allein schon aus diesem Grund wird das von Evolution Studios entwickelte WRC 2001 an authentischem Realismus kaum zu übertreffen sein. Sämtliche Gesichter der Piloten und Navigatoren wurden eingescannt und fotorealistisch auf ihre Polygon-Konterfeis übertragen. Man wird also zu jeder Zeit in den Wagen den entsprechenden Original-Fahrer erkennen können. Außerdem wird das Ohr natürlich mit den Stimmen des Co-Piloten und röhrenden Motorgeräuschen verwöhnt. Im schon jetzt



☉ Selbst im Wageninneren bewegen sich die Insassen passend zur Lenkbewegung und den Straßenverhältnissen.

geplanten Sequel wird man sogar sein eigenes Gesicht im Spiel einsetzen können.

High-Tech Low-Spec

Sämtliche Wagenmodelle wurden anhand einer für Videospiele neuen Technologie konstruiert. Evolution Studios verzichtete auf den Einsatz von Polygonen und setzte stattdessen Splines und Nurbs ein, wie sie zum Beispiel auch in Filmen wie Toy Story Verwendung finden. Noch vor einigen Jahren wäre der Einsatz dieser Technik im Heimbereich undenkbar gewesen. Doch mit Hilfe der PlayStation2-Hardware ist dies nun

sogar in Echtzeit zu realisieren. Statt das Auto aus vielen tausend Polygonen zu basteln, wird es praktisch aus einem Guss geformt. Dadurch ist es den Entwicklern zusätzlich möglich, ein neuartiges Schadensmodell einzusetzen, das die Karosserie je nach Aufprallwucht völlig individuell deformiert. Windschutzscheiben splintern und das Armaturenbrett verformt sich. Obendrein entwickelten die Programmierer „intelligenten“ Schlamm und Staub, der sich nach und nach auf den Fahrzeugen festsetzt. In ähnlichem Stil wurden die über 70 Etappen kreiert. Anders als in allen bisheri-



☉ Als könnte man den Dreck spüren!



☉ Die Wetterbedingungen können sich während einer Stage mehrmals ändern.



○ Jedes Fahrzeug wurde bis ins kleinste Detail nachgebildet.

gen Rallye-Spielen, ist man nicht an die vorgegebene Strecke gebunden. Der Spieler bewegt sich in einer „endlosen“ Welt ohne Barrieren. Natürlich sollte man sich aber an den abgesteckten Kurs halten, um eventuellen Strafzeiten aus dem Weg zu gehen. WRC präsentiert sich dadurch in einem atemberaubenden Look, der den bekannten TV-Übertragungen von beispielsweise Eurosport erschreckend nahe kommt. Man fühlt sich tatsächlich in einer echten Welt integriert und nicht wie üblich in einem eingegrenzten Gebiet.

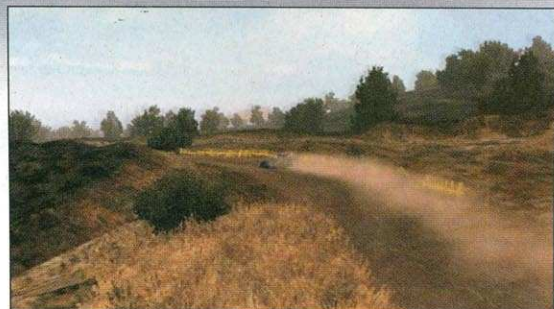
...4 links über Kuppe!

Über das Fahrverhalten kann man noch recht wenig berichten, da die Entwickler gerade beim notwendigen Feintuning sind. Der Aufbau hört sich allerdings sehr vielversprechend an. An ca. 150 Parametern kann die Physik der Polygon-Boliden entsprechend ihrer Vorbilder eingestellt werden. Evolution Studios arbeitet aus diesem Zweck sehr eng mit den echten Rallye-Teams

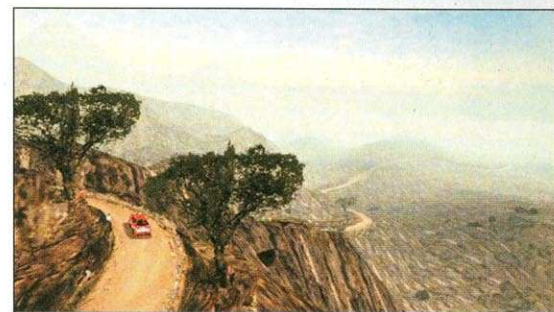
zusammen. Außerdem denkt man sogar zur Zeit über die Entwicklung eines speziellen Lenkrads nach, das das Fahrerlebnis perfektionieren soll. Trotz allem Realismus wird WRC jedoch vor allem ein Spiel sein, das für jeden leicht zugänglich ist. Selbst an eine Mehrspieler-Option wurde gedacht. Per Splitscreen können sogar vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten, ohne dass die Framerate merklich in den Keller sinkt. Evolution verspricht uns übrigens, dass WRC zu jeder Zeit mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm rasen soll. Im Replay-Mode könnt ihr dann die Highlights eurer Fahrt bewundern und nach Belieben auf der MemoryCard speichern. Es wird immer deutlicher, dass sich viele Entwickler allmählich von den altbackenen Methoden lösen und tatsächlich die neuen Möglichkeiten der PS2 auch nutzen. WRC betritt in technischer Hinsicht absolutes Neuland und demonstriert eindrucksvoll, in welche Richtung sich die zukünftige PS2-Software entwickeln kann.



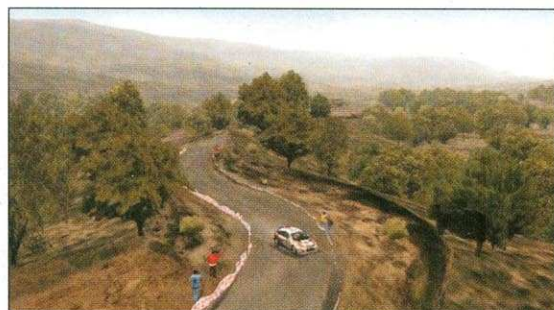
○ Viele Streckendetails werden algorithmisch generiert.



○ Nach einer gefahrenen Etappe kann man die Highlights in einem dramatisch geschnittenen Replay bewundern.



○ Es ist bei WRC möglich, mehrere hundert Meter in die Tiefe zu stürzen.



○ Unglaublich, aber wahr - vor dem Spieler werden sich ungeahnte Weiten erstrecken.



○ Alle Fahrer werden die photorealistischen Gesichter ihrer echten Pedants tragen.

PLAY-DATEN

Genre	PlayStation 2	
System	Rennspiel	Spieler 1-4
Hersteller	SCEE	
Entwickler	www.playstation.de Evolution Studios	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	3. Quartal	

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Technik, die begeistert! Das Ende der Colin-Ära?



SEGA™

DER ERSTE SCHRITT IN EINE NEUE ZUKUNFT

mArk Liebold

Interview mit Manfred Gerdes, Geschäftsführer Sony Computer Entertainment Deutschland

Wie beurteilt SCED den Schritt von Sega in Zukunft für die PlayStation 2 und auch für PSone zu entwickeln?

Die offiziellen Ankündigungen von Sega sind ja allgemein bekannt und beziehen sich in erster Linie auf die Entwicklung von Software für PS2. Natürlich freuen wir uns über diese Entscheidung von Sega, da dieses Unternehmen sicherlich eines der weltweit prominentesten Softwareschmieden ist. Somit kann es nur positiv für unsere Plattform sein, wenn sich dieser Hersteller dafür entscheidet, Sony Computer Entertainment beziehungsweise PlayStation zu unterstützen! Wir sind zuversichtlich, dass wir die Zielgruppen von Sega auf die Plattform PlayStation nahtlos übergehen lassen können.

Inwiefern arbeitet SCED bereits mit Sega zusammen? Wird Sega bei der Entwicklung von PlayStation 2 Software von SCED unterstützt?

Diese Frage betrifft weniger die Vertriebsorganisationen von Sega und SCED, diese Themen werden über maßgeblich über unsere Muttergesellschaft SCEInc. in Japan abgewickelt.

Wird Sega vielleicht SCE beim Aufbau eines Internetportals unter die Arme greifen? Erfahrung in diesem Bereich sind von seitens Sega schließlich genügend vorhanden.

Wir sprechen hier nicht von einer Übernahme, sondern lediglich über die Programmierung von Software der Firma Sega für die SONY PlayStation. Somit steht Sega wie jedes andere 3rd Party Unternehmen im Markt der interaktiven Software – da gibt es keinen Unterschied zu Electronic Arts, Infogrames, Konami, EIDOS, Ubi-Soft usw. Lassen Sie sich doch einfach mal überraschen, wie wir die Themen Internet, Broadband und wireless Communication künftig angehen werden...

Wie stellt sich SCE in Zukunft die Zusammenarbeit mit Sega vor? Ganz einfach, wie mit jedem anderen 3rd Party Publisher in aller Offenheit und mit einer guten Kommunikation.



DER KÖNIG IST TOT, ES LEBE DER KÖNIG!

Der 31. Januar 2001 wird in Zukunft einer der bedeutendsten Tage in der Geschichte der Videospiele markieren. An diesem Tag gab Sega, der japanische Traditionskonzern und Erzrivale von Sony und Nintendo, bekannt, dass die Produktion des Dreamcast eingestellt wird. Bis Mai wolle man die Lagerbestände noch aufrechterhalten.

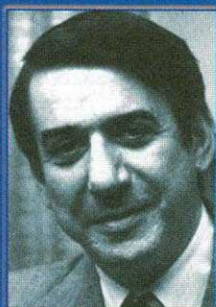
Sega richtet die Unternehmensstrategien neu aus. In Zukunft wolle man zwar weiterhin Dreamcastspiele produzieren (ca. 100 Stück allein noch in diesem Jahr), aber sich nicht mehr ausschließlich auf die hausgebaute Konsole mit dem blauen Kinkel versteifen. Der Unterhaltungsmediengigant aus Fernost wird zukünftig Motorola-Handys und Palm Handheld-Computer, aber auch Sonys PSone und PlayStation 2 mit Spielen versorgen. In den kommenden zwölf Monaten sollen bereits 30 Titel für ehemalige Konkurrenzplattformen erscheinen.

DER ANFANG...

Sega wurde 1951 von David Rosen in Japan gegründet. Allerdings trug die Firma damals noch nicht den Namen Sega, sondern war unter Rosen Enterprises im Handelsregister eingetragen. Die Firma das amerikanische Kriegsveteranen war darauf spezialisiert, Geldspielautomaten, Fotokabinen und Jukeboxen für Militärbasen zu importieren. Diese Groschengräber waren unter dem Begriff „Service Games“, aus dem sich schon bald der Name Sega formen sollte, bekannt.

Schon bald ging man dazu über, Geldspielautomaten nicht nur zu importieren bzw. exportieren, sondern diese selbst zu entwickeln. In den späten siebziger Jahren begann Sega, die ersten Vorstöße in den Arcade- und Heimkonsolenbereich zu wagen. So entwickelte der japanische Konzern etwa Spiele wie Frogger oder Zaxxon für das Atari 2600 oder das Coleco Vison. Die frühen achtziger Jahre waren alles andere als rosig. Im Westen ging das Interesse an Videospiele zurück, Heimcomputer wurden erschwinglich und dadurch gefragter denn je. Atari und Mattel waren sogar gezwungen, sich ganz aus der Branche zurückzuziehen. In Japan hingegen boomte der Markt. Allen anderen voran dominierte die Game & Watch Company mit ihrem Nintendo Famicom (Family Computer) den Markt. Und obwohl Segas Mark III-Konsole weit hinter dem Konkurrenten herhinkte, entschloss man sich 1986, Nintendo in den Westen zu folgen. In Amerika und Europa wurden die Videospieleplattformen aus Fernost unter den Namen NES (Nintendo Entertainment System) und Sega Master System vertrieben. Leider gelang es Sega, trotz der technischen Überlegenheit ihrer Konsole und herausragender Spiele wie Phantasy Star oder Wonder Boy, nicht, sich gegen Nintendo durchzusetzen.

Im Laufe der Geschichte von Sega sollte sich diese Konstellation noch mehrere Male wiederholen. Das Mega Drive scheiterte an dem SNES, das Game Gear am GameBoy und das Saturn wurde von Newcomer Sony



David Rosen, der Gründer des Sega Konzerns.



Segas erste Videospiele-Heimkonsole wurde im Juli 1982 eingeführt und trug den Namen SG-1000.



Bereits im Jahr 1984 versorgte Sega sein Konsolen mit einem beachtlichen Angebot an Hardware-Peripherie.



Schnell, schneller, Sonic! Segas blauer Igel huschte 1991 zum ersten Mal über die Bildschirme und übernahm bereits nach kurzer Zeit die Position des Firmenskottchens.



PLAY-ARENA?

Dreamcast-Umsetzungen für PlayStation 2 werden, sofern die Originalversion mit diesem Feature auch aufwarten konnte, ebenfalls onlinefähig sein. Sega vermochte in den letzten Jahren sehr viel Erfahrung im Onlinebereich zu sammeln. Man kann nur hoffen, dass der japanische Unterhaltungsmediengigant Sony beim Aufbau des eigenen Internetportals tatkräftig unter die Arme greifen wird.



○ In Segas Dream Arena für Dreamcast kann man chatten, einkaufen, VMU-Spielstände und Cheats herunterladen und sich einen e-mail Account einrichten.

... UND WAS SAGT SEGA DEUTSCHLAND?

Aufgrund der derzeitigen Firmenumstellung war Sega Deutschland leider nicht in der Lage uns eine ausführliche Stellungnahme zukommen zu lassen.



und seiner PlayStation in die Knie gezwungen. Sega hatte zwar immer den Vorteil, als erster Anbieter eine neue Konsole auf den Markt zu bringen, jedoch geriet man dann doch stets ins Hintertreffen. Dem Dreamcast sollte es nicht anders ergehen...

...VOM ENDE

Das Dreamcast war von Anfang an ein Underdog, der verkannte Star am großen Videospielefirmament. Die Konsole hatte Potential und hat sie noch immer! Die wohl innovativsten und technisch brillantesten Spiele der letzten beiden Jahre erschienen auf Segas Traumkiste. Leider entschieden sich viele Publisher, die Konsole kaum oder überhaupt nicht zu unterstützen.

Der amerikanische Markt wurde, nicht zuletzt durch die Sporttitel, im Nu erobert. In Asien und hierzulande sah es dagegen ganz anders aus. In

Japan fehlte es den traditionsbewussten Käufern schlichtweg an Vertrauen, in Europa hingegen fehlte es am richtigen Marketingkonzept. Anstatt wie in Amerika die Werbetrommel im großen Maßstab zu rühren, setzte man in Europa fast ausschließlich auf Mundpropaganda, Fußballmannschaften und lila Kühe als Werbeträger. Eine wahnwitzige Idee, die der Konsole überhaupt keine Möglichkeiten einräumte, sich entwickeln zu können. Und falls man doch einmal zufällig beim Volkssport Zapping oder Blättern in einem Magazin über ein Anzeige oder einen Spot stolperte, verstand man diese nicht. Das Sterben auf Raten war dadurch von Anbeginn vorprogrammiert.

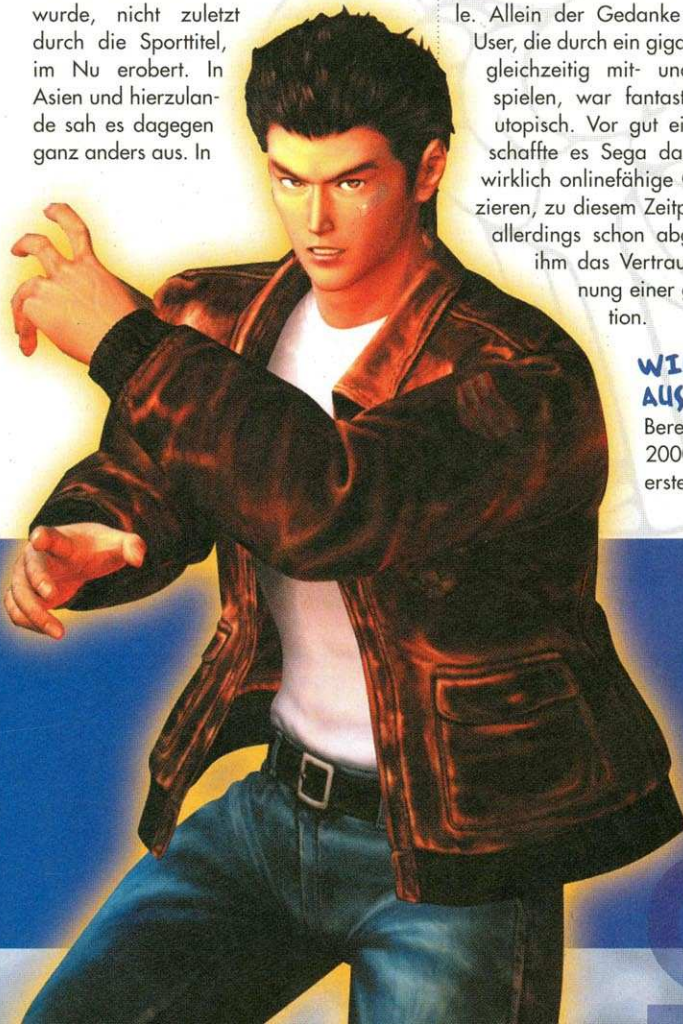
Ideen und Visionen hatte man bei Sega viele. Allein der Gedanke an 6 Milliarden User, die durch ein gigantisches Netzwerk gleichzeitig mit- und gegeneinander spielen, war fantastisch, wenn auch utopisch. Vor gut einem halben Jahr schaffte es Sega dann zwar endlich, wirklich onlinefähige Games zu produzieren, zu diesem Zeitpunkt war der Zug allerdings schon abgefahren und mit ihm das Vertrauen und die Hoffnung einer ganzen Spielernation.

WIE PHÖNIX AUS DER ASCHE

Bereits im Dezember 2000 kamen dann die ersten Gerüchte einer

Übernahme durch Microsoft oder Nintendo auf. Allen Spekulationen zum Trotz ging Sega jedoch einen ganz anderen Weg.

Einen Weg, der auf der einen Seite sehr schmerzlich ist – schließlich stirbt hier in gewisser Weise ein Stück Videospielekultur –, aber auf der anderen Seite auch sehr erfreulich. Denn endlich kommen nicht nur ausschließlich Dreamcast-Besitzer in den Genuss der herausragenden Software aus dem Hause Sega. Yu Suzuki, eine Koryphäe der digitalen Unterhaltungsbranche und Game Producer bei Sega, entwickelte etliche Meilensteine (Out Run, Space Harrier, After Burner, Shinobi) der Videospielegeschichte, Meilensteine, die nun auch auf der PlayStation2 Zeichen setzen sollen. Der erste Streich des Meisters wird Virtua Fighter 4 sein, welches genau wie das funky Tanzspektakel Space Channel 5 noch in diesem Jahr für Sonys Next Generation-Konsole erscheinen wird. Der Publisher Akklim war ebenfalls nicht untätig und kündigte mit Crazy Taxi, 18 Wheel American Pro Truck und Zombie Revenge bereits drei Dreamcast-Umsetzungen für die PlayStation2 an. Aber auch PSone-Besitzer werden in den Genuss einiger Sega-Titel kommen. Geplant für die alte graue Dame sind zwar vorwiegend Saturn- und Mega Drive-Konvertierungen, darunter beispielsweise die Sonic the Hedgehog-Reihe sowie Remakes von Afterburner und Streets of Rage, aber die Spiele von damals waren ja auch nicht unbedingt schlechter als die Games von heute.



○ Sega arbeitet derzeit eifrig daran, die Middleware Entwicklungstools Ninja und Shinobi der PlayStation 2 anzupassen.

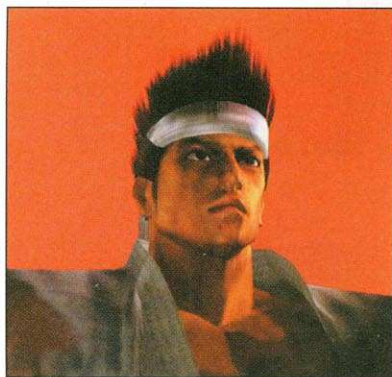


○ Seit 1983 ist der inzwischen 42 Jahre alte Yu Suzuki bei Sega beschäftigt. Im Augenblick arbeitet er an Virtua Fighter 4 und Shenmue 2.



VIRTUA FIGHTER 4

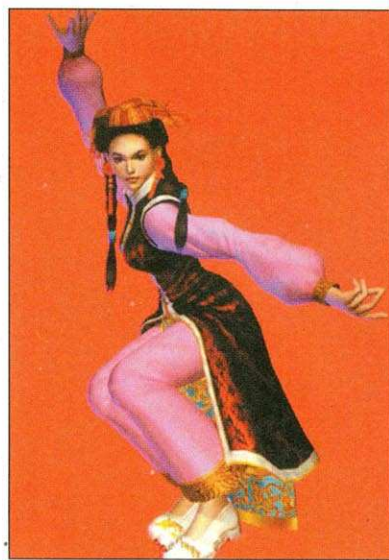
Die Virtua Fighter-Titel zählen neben Namos Tekken zu den wohl bekanntesten Vertretern des Beat'em up-Genres. Yu Suzuki, der mit seinem jüngsten Werk Shenmue momentan in aller Videospieldmunde ist, legte bereits im Jahre 1993 den Grundstein für



Die ersten Bilder von Virtua Fighter 4 wird man frühestens auf der AOU2001 Amusement Expo zu Gesicht bekommen.

die beliebte Kampfsport-Serie. Derzeit arbeitet er mit dem Team von AM2 eifrig an Virtua Fighter 4, welches, von der Automaten-Urversion einmal abgesehen, exklusiv für PlayStation 2 erscheinen soll. Das Kampfsystem von Virtua Fighter ist relativ einfach zu beherrschen. Lediglich drei Buttons (Punch, Kick, Block) sind auf dem Joy-pad belegt.

So lassen sich die Charaktere möglichst intuitiv steuern. Im dritten Teil der Serie wurde eine Escape-Funktion, mit der man den Angriffen seines Gegners seitlich ausweichen konnte, eingeführt. Auf diese muss man in Virtua Fighter 4 allerdings wieder verzichten, da man sich nun erstmals vollkommen frei in den Kampfarenen bewegen kann, welche dank des Naomi 2-Boards einen ungeahnten Detailreichtum aufweisen werden. Abgesehen von den bekannten VF-Helden Akira, Lau und Pai wird sich eine ganze Riege noch unbekannter MartialArts-Virtuosen die virtuelle Ehre geben.



Die Charaktere sollen aus bis zu 10.000.000 Polygonen bestehen. Des weiteren werden die Moves der Recken durch Umwelteinflüsse wie Schnee oder gleißendes Licht beeinflusst.

SPACE CHANNEL 5

Das interaktive Musikspektakel Space Channel 5 zog bereits auf der letztjährigen E3-Messe in Los Angeles unzählige Besucher in seinen Bann.

Ganz im Stile von Parappa the Rapper oder den Bemani-Titeln aus dem Hause Konami gilt es, in Space Channel 5 vorgegebene Bewegungsabfolgen und Tanzschritte nachzuahmen. Hierbei schlüpft ihr in das enge Kostüm der sexy Fernsehreporterin Ulala. Aber anstatt sich wie Beatbruder No.1 Parappa heftige Sprechgesangduelle zu liefern,

müsst ihr in den Weiten des Alls mit Mikrofon und Laserblaster bewaffnet interstellaren Kidnappern nachjagen.

Space Channel 5 entführt euch mit seinen groovigen Musikstücken, den schrillen Outfits und den waffenscheinpflichtigen Farbkombinationen, die jedem Discogänger ein verzücktes Grinsen aufs Gesicht zaubern, in die wilden Sechziger. Auf dem Dreamcast erlangte das Spiel bereits vor dem Release Kultstatus und auf der PlayStation 2 wird Ulala wohl ähnliche Wege beschreiten.



Das knappe Outfit und der laszive Augenaufschlag erklären, warum das TV-Babe den Namen Ulala trägt.



Ulalas Laserblaster können entweder tödliche Energiesalven oder „Liebesstrahlen“, mit denen ihr Geiseln befreien könnt, verschießen.

SEGAS KLEINE VIDEO Spiel-HISTORIE

Die folgende Zeitlinie spiegelt nicht die gesamte Firmengeschichte wieder, sondern zeigt nur die markanten, videospieldgeschichtlich wirklich relevanten Ereignisse auf.



1984: Das Sega Master System erblickt das Licht der japanischen Videospieldwelt.

1986-89:

Durch Spiele wie Shinobi, Alex Kid, Out Run oder Space Harrier wird Sega in der Videospieldbranche eine feste Größe.



1988: Phantasy Star für das Master System wird veröffentlicht.

1989: Markteinführung des Mega Drive in Japan



1990: Das Game Gear, Segas Antwort auf den Game Boy, wird zusammen mit dem Master System II released.

1991:

Sonic the Hedgehog wird zu Segas offiziellem Maskottchen ernannt und das Mega CD in Japan veröffentlicht.





ACCLAIMS ERSTES AUFGEBOT

Segas Entschluss, in Zukunft auch für die PlayStation2 Software zu liefern, kam überraschend, doch noch am selben Tag ließ auch der Publisher Acclaim die Absicht verlauten, Sonys Next Generation-Konsole in Zukunft mit Spielen, die bis dato ausschließlich auf dem Dreamcast erhältlich waren, zu versorgen. Insgesamt wurden drei Titel, allesamt Umsetzungen bekannter Sega-Automaten, offiziell angekündigt.

In Crazy Taxi klemmt ihr euch hinter das Steuer eines hochglanzpolierten Taxis. Eure Aufgabe besteht darin, gehäufte Passanten von einem Ort zum anderen zu befördern. Dies hört sich alles andere als aufregend an, doch Crazy Taxi bietet Spielspaß pur! Die Kunden wollen ihr Ziel schnellstmöglich erreichen. Dementsprechend rabiat und vor allem schnell muss man sich, begleitet von dem punkigen Gitarrensound von The Offspring und Bad Religion, durch die dichtbefahrenen Straßen schlängeln. Das Spielprinzip von 18 Wheel American Pro

Truck ähnelt zwar dem von Crazy Taxi, man muss jedoch keine Menschen, sondern gewöhnliches Transportgut von Punkt „A“ nach Punkt „B“ liefern. Die Fünffachser sind zwar schwerfällig, nichtsdestotrotz aber unheimlich schnell. Dies ist auch zwingend notwendig, denn im knallharten Logistikgeschäft gilt nur eine Regel: „Zeit ist Geld!“ – und von beidem hat man bekanntlich nie

genug. Das einzige, was man in Zombie Revenge wirklich bewegen muss, sind die Fäuste. In bekannter Final Fight- oder Fighting Force-Manier prügelt und schießt ihr euch durch Horden fleischeslüsterner Zombies. Auf dem Dreamcast konnte Zombie Revenge nicht überzeugen. Wollen wir hoffen, dass es auf der PlayStation 2 anders aussieht.



○ Sobald der LKW etwas an Fahrt gewonnen hat, sollte man einen Gang nach oben schalten.



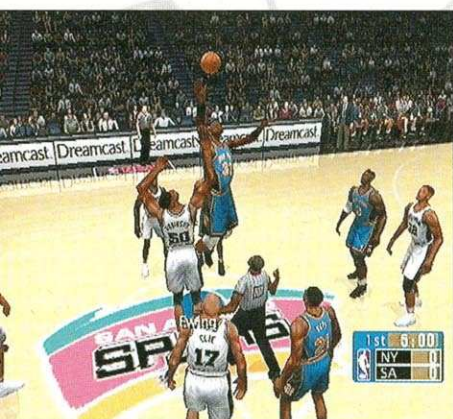
○ Die Städte von Crazy Taxi ähneln mit ihren steilen Straßenzügen und den Trambahnen frappierend San Francisco.

SEGA SPORT SERIES

Ein Hauptaugenmerk von Sega liegt auf der Umsetzung ihrer hauseigenen Sports Series, zu denen Titel wie NFL 2K1 und NBA 2K1 (beide onlinefähig) zählen. Mit Virtua Tennis, dem herausragendsten Titel des Brandings, ist Sega ein wahrer Geniestreich gelungen. Das Spiel überzeugt durch eine ungeheure Dynamik und Tiefgang. Trotz seiner Arcade-

lastigkeit weiß Virtua Tennis durch Realismus und Anspruch zu überzeugen.

In Anbetracht der qualitativ hochwertigen Vertreter der Sega Sports Series müssen sich einschlägige Entwickler, die bis dato eine Monopolstellung auf der PSone wie auch auf der PlayStation 2 genossen, sehr warm anziehen.



○ Die Basketball-Referenz in spe: NBA 2K1.



○ In Virtua Tennis geben sich acht international bekannte Tennisspieler, darunter Jim Courier, Tommy Haas und Yevgeny Kafelnikov, die Klinge in die Hand.

UNTER FERNER LIEFEN...

Ausschließlich für den japanischen Markt hat Sega Sakura Wars 2 sowie eine ganze Reihe an Spielen aus der Let's Make a Pro Sports Team-Series angekündigt. Bei uns werden diese Titel nicht erscheinen.

Sakura Wars ○
für Dreamcast



DIE SCHLAMMSCHLACHT AM RANDE

Weniger Schönes zeichnete sich am Rande des täglichen Pressegeschehens ab. EA President John Riccitiello griff Sega in einem Interview mit der Presseagentur Reuters offen an. Der Geschäftsmann verglich Segas Schritt in Richtung PlayStation2 mit dem amerikanischen Autokonzern General Motors, der plötzlich Fahrzeuge der Marke BMW bauen wollte. „Die Wagen mögen wie BMWs aussehen, doch bezweifle ich, dass sie sich auch wie BMWs fahren lassen. Sega muss wieder ganz von vorne beginnen“, so Riccitiello. Sega Europe reagierte prompt. Die Pressestelle verwies auf die 40jährige Erfahrung, die das Unternehmen im Bereich der elektronischen Unterhaltungsmedien gesammelt habe. Zudem sei man bei Sega sehr froh, dass das Dreamcast auch ohne einen arroganten Publisher, dessen Erfolg in erster Linie auf zweitklassigen Sportspielen und unzähligen Fortsetzungen beruhe, auskommen sei. Beim Krieg der beiden Softwarehersteller wird es letztendlich nur einen Sieger geben, und das wird der Konsument sein!

1994:



Mit Hilfe des 32X konnte man den 16bit-Prozessor des Mega Drives upgraden. Der erwünschte Erfolg blieb jedoch aus. Zeitgleich erschien in Japan und Amerika das Nomad, ein Handheld, mit dem man in der Lage war, Mega Drive-Titel zu spielen.



1995:

Wenige Wochen vor dem Release von Sonys PlayStation steht bereits Segas Saturn in den Verkaufsregalen.

1999:

Markteinführung des Dreamcast. Zu den Starttiteln zählen Sonic Adventure, Sega Rally 2 und Virtua Fighter 3.



2000:

Mit Chu Chu Rocket stellt Sega die Onlinefähigkeit des Dreamcast unter Beweis.

2001:

Sega zieht sich aus dem Hardwarebereich zurück und konzentriert sich primär nur noch auf Spielesoftware.



1993:

Der Videospiel-Meilenstein Shining Force wird in Europa und Amerika released. Die nächste Generation des Mega CD, das Mega CD II sowie das Mega Drive II sind nun auch in Deutschland erhältlich.



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

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.



2

DVD X-MEN

Das lang erwartete Film-Highlight des letzten Jahres gibt's ab 23.03.2001 endlich auch für Zuhause. Begleitet Professor Xavier und die X-Men auf ihrem Kampf gegen den durchtriebenen Magneto und seine verbrecherischen Mutanten. Neben Batman die wohl beste Comic-Realverfilmung überhaupt. Action garantiert!



3

MAD CATZ PLAYSTATION2 MEMORYCARD

Die 8MB Memorycards sind in den Farben schwarz erhältlich. Jede Karte steckt in einer speziellen Schutzhülle.



4

JOYTECH PSone-LENKRAD "JORDAN RACING WHEEL" MIT PEDALEN

Mit dem Jordan Racing Wheel von Joytech ist euch Pole Position in eurem Lieblings-Racer gar kein Ganghebel und Pedale gestalten das Spielerlebnis realistischer, das gummierte Lenkrad verhindert Abrutschen auch in den hitzigsten Situationen. Vollge-

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 Blaze Scorpion Light Gun

☐ 2 DVD X-MEN

☐ 5 Joytech PSone-Lenkrad "Jordan Racing Wheel" mit Pedalen

☐ 3 Mad Catz PS2 Memory Card

Meine T-Shirt-Größe

☐ 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).

Datum

2. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

PS 0301

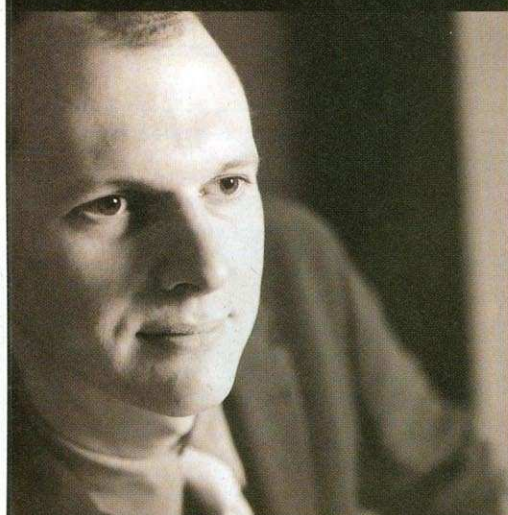
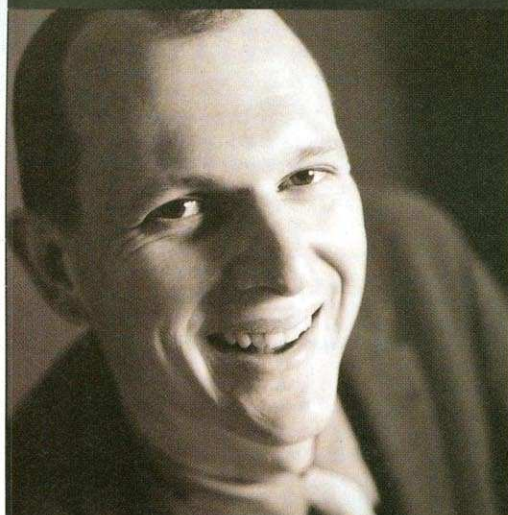


BLAZE SCORPION LIGHTGUN

Die bestverkaufte Third-Party-Lightgun im PSone-Sektor gibt es jetzt als wertvolle Abo-Prämie. Eine gute Verarbeitung, geringes Gewicht, kompakte Abmessungen sowie Dauerfeuer- und automatische Reload-Funktion zeichnen die Scorpion von Blaze aus. Feuer frei!



PS2 - Visionen



Phil Harrison ist ein Mann mit Visionen. Eine Gabe, die besonders in seinem Job zwingend notwendig ist. Er leitet mittlerweile fünf interne Sony-Entwicklungsstudios und ist Knotenpunkt des internationalen Netzwerks aller Entwickler für PlayStation2 und PSone. In einem ausgiebigen Gespräch gab sich Mr. Harrison äußerst redselig und ließ uns für eine Weile in eine greifbare Zukunft blicken.

play: Ein Thema liegt uns schon jetzt brennend auf dem Herzen. Wann ist es möglich, mit der PlayStation2 in das Internet einzutauchen?

P. Harrison: Im Grunde ist diese Frage leicht beantwortet. Jetzt! Die PS2 ist mit USB-Ports ausgestattet. Jedes handelsübliche USB-Modem kann im Prinzip daran angeschlossen werden. Es existiert nur noch keine Software dafür. Wir favorisieren allerdings mit der PS2 ganz klar die Breitband-Technologie. Der Adapter hierfür wird noch in diesem Jahr kommen und eine Übertragungsgeschwindigkeit von 100 Mbit und mehr anvisieren. Eine durchaus nützliche Erweiterung für das Expansion Bay der PS2.

play: Apropos Expansion Bay - wie sieht es denn mit der geplanten Festplatte aus? Können wir auch damit in diesem Jahr rechnen?

P. Harrison: Definitiv! Ich kann zwar die genau Speicherkapazität noch nicht preisgeben, aber sie wird eine sehr große zweistellige Zahl an Gigabyte aufnehmen können.

play: Wofür soll eigentlich eine Festplatte in einer Videospielekonsole gut sein?

P. Harrison: Da gibt es viele Gründe. Spiele werden noch schneller und flüssiger. Entwickler können mehr Texturen in ihre Spiele packen, die normalerweise den Rahmen einer DVD sprengen würden. In Zukunft wird man mit einer speziellen Software seine eigenen Digi-Cam-Bilder oder -Filme abspeichern und bearbeiten können. Replays, eigene Level, Strecken oder Charaktere für die der Speicherplatz auf einer MemoryCard einfach nicht ungeheuer vielfältig. Gerade auch in Bezug auf Internet ist eine Festplatte unumgänglich.

play: Könnten wir nicht dadurch in ein PC-ähnliches Dilemma geraten? Hier kommen häufig unfertige oder fehlerhafte Spiele auf den Markt, die sich ganz frech auf Internet-Updates stützen.

P. Harrison: Unsere harten Richtlinien der Qualitätsprüfung werden wir auf jeden Fall aufrecht erhalten. Das PlayStation-Logo steht auch in Zukunft für fehlerfreie Software. Neue Autos, Strecken oder Level, ja! Updates, um unfertige Software zu korrigieren, nein!

play: Wie reagieren Sie eigentlich auf die Klagen der PS2-Käufer hinsichtlich der DVD-Probleme?

Wie kompatibel ist die Konsole eigentlich zu diesem neuen Film-Medium?

P. Harrison: Wir entsprechen 100% den DVD-Spezifikationen. Das Problem liegt bei den Herstellern. Es ist auch nicht jeder handelsübliche DVD-Player mit jedem Film kompatibel. DVD ist unglücklicherweise kein kontrollierter Standard. Wir arbeiten allerdings jetzt verengt mit den Filmstudios zusammen. Die PlayStation2 gehört nun zum Testinstrument der DVD-Hersteller. Glücklicherweise kann der DVD-Player in der PS2 softwaremäßig immer wieder auf den neuesten Stand gebracht werden.

play: Dreamcast-Spiele besitzen fast alle eine 50Hz-60Hz Option. Können wir mit diesem "Luxus" auch bei der kommenden PS2-Software rechnen? PAL-Balken und schlechte Anpassungen müssen endlich der Vergangenheit angehören.

P. Harrison: Das sehen wir genauso. Es ist zur Zeit einer der obersten Prioritäten in der Verhandlung mit unseren internationalen Partnern. Mit Sicherheit werden es in absehbarer Zeit immer mehr Hersteller werden, die ihre Produkte mit dieser Option versehen. Wir können sie allerdings auch nicht dazu zwingen.

play: Moment. Warum habt ihr es dann auf der PSone getan? Hier gab es doch strikte Vorschriften, dass alle PAL-Games in 50Hz zu produzieren sind.

P. Harrison: Das hatte einen einfachen Grund. Vor fünf Jahren gab es kaum Fernseher, die NTSC bzw. eine 60 Hz Bildschirmfrequenz darstellen konnten. Mittlerweile hat sich dies eben geändert und wir stellen uns neu darauf ein.

play: Das derzeitige Software-Linup erfüllt noch nicht die damals versprochene Qualität. Wann werden wir wirklich die ersten Killer-Games sehen, die den Kauf einer PS2 zu 100% rechtfertigen?

P. Harrison: Man sollte dies immer im angemessenen Vergleich sehen. Auf der PSone hat es schließlich fünf Jahre gebraucht, um Spiele wie Gran Turismo 2000 zu bringen. Die guten Spiele werden kommen, es braucht allerdings seine Zeit. Spätestens zur E3 werden wir aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Das garantiere ich! Besonders Naughty Dog wird beweisen, dass Sony Computer Entertainment durchaus in der Lage ist, in einem bestimmten Genre neue Standards zu definieren.

play: Da sind wir ja schon mal mächtig gespannt.

P. Harrison: Man sollte nicht vergessen, dass derzeit über 300 Projekte in Entwicklung sind!

play: Viel Glück für die Zukunft, die hoffentlich genauso vielversprechend wird, wie sie sich anhört!

P. Harrison: Da kannst du drauf wetten! (lacht)



PROBLEMKIND ?

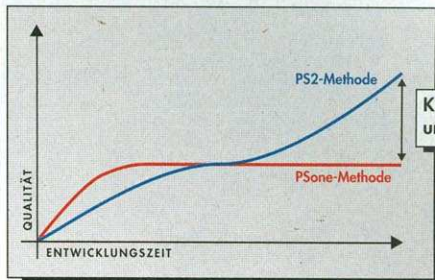
Viele Entwickler beißen sich immer noch die Zähne an der Architektur der Konsole aus. Die Qualitätsunterschiede zwischen vielen Spielen sind frappierend. „Bereits am 4. März 1999, als wir zum ersten Mal die PS2 den Entwicklern präsentierten, stellten wir von vornherein sicher, dass ein Umdenkprozess stattfinden muss. Wir haben schon damals unsere Ideen sehr sorgfältig erklärt. Anscheinend begreifen erst jetzt viele Hersteller, in welche Richtung sie sich bewegen müssen.“ erklärt Harrison. In einem recht einleuchtenden Diagramm erläutert er uns den PS2-Entwicklungsprozess.

Die alte PSone-Methode:

Die verschiedenen Komponenten des Spiels sind von den Entwicklern vorbestimmt. Beispielsweise werden in einem Rennspiel die Strecken sorgsam modelliert und sämtliche Details am Fahrbandrand einzeln von Hand platziert. Alles wird vorberechnet und letztendlich zu einem großen Ganzen addiert. Man erreicht dank der jahrelangen Erfahrung schnell ein recht solides Ergebnis. Andererseits bewegen sich die kreativen Köpfe schnell auf einem Plateau - dessen Niveau zwar ansprechend ist, jedoch das eigentliche Potential untergräbt.

Die neue PS2-Methode:

Viele Bestandteile des Spiels werden nicht von den Entwicklern kreiert, sondern von der Konsole selbst geschaffen. So können basierend auf einem Algorithmus etwa Bäume und Felsen geschaffen werden, die nie vorher durch die Hände eines Grafikers gegangen sind und praktisch "on the fly" in die Landschaft gestellt werden. Das spart Rechenleistung und Speicherressourcen. Ganz einfach erklärt, ist das wie wenn man sich einfach eine Pizza bestellt, anstatt sie mühsam selber zu machen. Die gesamte Objektphysik in Metal Gear Solid 2 wird ebenfalls auf diese Art generiert. So sparen sich die Entwickler mühsame Animations-Handarbeit. „Es wird länger dauern, hochkarätige Spiele zu entwickeln, denn die PS2 ist keine einfache Plattform. Doch die Ergebnisse werden fantastisch sein!“



Kreativer, technischer und kommerzieller Vorteil!

„ES WIRD LÄNGER DAUERN, HOCHKARÄTIGE SPIELE ZU ENTWICKELN - DIE PS2 IST KEINE EINFACHE PLATTFORM. DOCH DIE ERGEBNISSE WERDEN FANTASTISCH SEIN.“
PHIL HARRISON, SENIOR VIZE PRÄSIDENT DEVELOPMENT - SCEE

DIGITALE EVOLUTION

Dank des USB-Ports an der Vorderseite der PS2 kann man jede handelsübliche WebCam oder auch einen digitalen Camcorder anschließen. Im Forschungszentrum von Sony experimentiert man schon jetzt mit den neuen Möglichkeiten, die eigene Person mit der virtuellen PS2-Welt verschmelzen zu lassen. Man muss sich vorstellen, der Benutzer platziert eine dieser Kameras auf seinem Fernseher, so dass er sich nun selbst auf dem Bildschirm betrachten kann. Was das bringen soll? Nun, anhand einiger technischer Demonstrationen ist ganz gut erkennbar, in welcher Richtung wir uns bewegen werden.

SCHMETTERLINGE IM BAUCH

In dieser Demonstration hält der Entwickler einen roten Ball in der Hand. Ein Schmetterlingsschwarm fühlt sich merklich angezogen von der angenehmen Farbe. Egal wohin man den Ball bewegt, die wuselige Menge folgt anstandslos. Die PS2 ist in der Lage, bestimmte Bewegungsmuster zu erkennen und zu verfolgen. Hält man einen blauen Ball in die Kamera, beginnt sich der Mob zu zerstreuen. Bis auf einen, der sich sogar ganz sanft auf der Oberfläche niederlässt. Je nach dem, in welche Richtung man jetzt den Ball hält, kann man den Schmetterling in all seiner Pracht bewundern.

DIE KLEINE HEXE

Als Grundlage für dieses Experiment dienen wieder der blaue und rote Ball. Diesmal nimmt allerdings eine kleine Hexe auf dem blauen Rund platz und beginnt munter loszuplappern. Schüttelt man den Ball ein wenig, rutscht die Hexe ab, beginnt wild mit den Armen zu schlagen und versucht so, wieder auf die blaue Oberfläche zu flattern. Interessant wird es, wenn man den roten Ball ins Spiel bringt. Jetzt starrt die kleine Magierin wie gebannt auf den roten Körper. Egal wohin man den Ball bewegt, die Hexe folgt stets der Position des roten Objekts. Der nächste Gedanke wäre beispielsweise ein virtueller Freund, der sich selbstständig auf die Schulter eines Kindes setzt, um ihm lustige Dinge ins Ohr zu flüstern. Die Möglichkeiten sind immens.

OPTISCHES FEUERWERK

Tief im Inneren der PS2 schlummern noch einige unentdeckte Bildmanipulations-Effekte. Der Bildschirm wird in eine Matrix aus Millionen von Polygonen gebrochen. Somit können sofort Bewegungen jeglicher Art von der PS2 registriert werden. Es sind beispielsweise Effekte möglich wie die Illusion brennender Arme. Samt Feuerschweif und Rauchfahne kann man in Echtzeit beobachten, wie der Körper zur lebenden Fackel wird. Sehr schön ist auch der Effekt, unter einer Wasseroberfläche zu sitzen oder den gesamten Körper unsichtbar zu machen. Es bleibt abzuwarten, wie sich die Videospiel-Industrie dieser Möglichkeiten annimmt und entsprechend in ein Produkt umsetzt. Der Fantasie sind in jedem Falle keine Grenzen gesetzt.



○ Je näher man den Schmetterling an die Kamera hält, desto deutlicher werden die filigranen Details des Polygon-Insekts.



○ Pokémon ade! Die neue Generation der virtuellen Freunde wird erschreckend realistisch sein.



○ Die Zukunft des digitalen Entertainment oder doch nur Effekt-Spielereien? In den nächsten Monaten wird es sich zeigen.

PSone - WAS NUN?



Werft mit uns einen Blick auf die momentane Lage der Videospiele-Nation.

Der ungefähr 1000 Spielwelten starke Motor des Volkswagens unter den Konsolen fährt auf Reserve. Dem Gerät, das einst das Zocken zur salonfähigen Freizeitbeschäftigung avancieren ließ, fehlt es an hochkarätigem Software-Nachschub. Ein einziger Blick auf die Releaselisten der Publisher dürfte genügen, um dies mit eigenen Augen zu erkennen: Potentielle Hitkandidaten lassen sich mühelos an fünf DualShock Controller-verwöhnten Fingern abzählen.

Falscher Alarm?

Nur wenige Softwarehäuser haben wirklich qualitativ erstklassige Spiele in petto. Das Gros der ansonsten angekündigten Software lässt sich über einen Kamm sche-

ren: Von abgespeckten PC-Versionen, mit denen man im Endeffekt nur den Namen gemein hat, bis hin zu zielgruppenorientierten Projekten, gedacht fürs jüngere Publikum. So lässt sich in groben Zügen das Grundgerüst des jetzigen Angebots umreißen. Akzeptable Alternativen gibt's, dem Videospiel-Gott sei dank, zumindest jetzt noch zur Genüge: die attraktiven Low-Budget-Offerten der Value Series und Platinum-Reihe. „Der Markt bricht ganz sicher nicht von heute auf morgen weg, dazu gibt es viel zu viele gute Titel. Dazu kommt, dass viele Hersteller (sicherlich auch Konami) ältere Spiele mit einem reduzierten Preis erneut anbieten. Es kann wohl kein Spieler behaupten, er hätte sich alle erschienenen Produkte zugelegt, so dass dies eine gute

Gelegenheit sein wird, attraktive Spiele zu einem günstigen Preis zu bekommen.“ so Wolfgang Ebert, PR Manager von Konami.

Opium fürs Volk

Ein Quantum der vier Millionen PSone-Inhaber, das entspricht - rein statisch gesehen - jedem neunten deutschen Haushalt, möchte Brot und Spiele. Sie lechzen förmlich nach unterhaltsamem Frischfleisch. Doch am Horizont ist wenig Land in Sicht. Die Milchmädchen-Rechnung des Otto-Normal-Zockers, sich bis zur ersten Preissenkung der PlayStation2 mit dem guten alten Sony-Pionier über Wasser zu halten, geht nicht vollends auf. Es fehlen einfach die richtigen Reißer. Traumwelt, bei deren Eintreten man die Umwelt um sich herum vergisst. Ein Strohhalme, nach dem man momentan greifen kann, stellt gewiss Squares Rollenspiel-Highlight Final Fantasy IX dar - vorausgesetzt man hat ein Faible dafür. „In den letzten Monaten sind die Software-Verkäufe im PSone-Bereich rapide zurückgegangen. Nur noch absolute Topitel wie Tony Hawk's Pro Skater 2 konnten gewohnt hohe Verkaufszahlen vorweisen. Blickt man nur

ISS PRO EVOLUTION 2

ERSCHEINT: 16. März
König Fußball meldet sich zurück: Lange Anfahrtswege zum Stadion kann man sich getrost sparen.



FEAR EFFECT 2 - RETRO HELIX

ERSCHEINT: 23. März
Spannung par excellence: Das sexy Sequel verkürzt lange Abende mit geballter Action und anspruchsvoller Rätselkost.



SHEEP DOG'N WOLF - PART 1

ERSCHEINT: 04. April
Der Wolf im Schafspelz: Tierisch gute Ideen strapazieren das Zwerchfell.



Niels Bogdan,
PR Manager, Ubi Soft

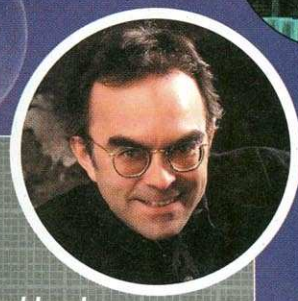


„Wie gesagt, auch hier denke ich, dass wir auf gar keinen Fall die PSone Spieler im Stich lassen. (...) Auf unserer aktuellen Releaseliste haben wir für die nächsten Monate 16 PSone-Releases, die bis in den September hineinreichen. (...) Außerdem sollte ja auch hinlänglich bekannt sein, dass die E3 unserer Industrie als wichtige Plattform für Neuankündigungen dient.“



Wolfgang Ebert,
PR Manager, Konami

„ (...) Man muss sich vor Augen halten, dass Konami der größte japanische Softwarehersteller ist. Da die PS2 dort schon Monate früher eingeführt wurde, arbeiteten unsere Programmierer entsprechend schon jahrelang an PS2-Projekten. (...) Eine massive Unterstützung von einer neuen Hardware resultiert natürlich in einer Reduzierung an neuer Software für bestehende Plattformen. Konami wird weiterhin Produkte für PSone veröffentlichen, logischerweise aber insgesamt weniger Spiele. „



Im Gespräch
Jürgen Krenz-Göllinger,
PR Manager,
Sony Computer
Entertainment Deutschland

play:
Betrachtet man die Releaseliste, entdeckt man heute weniger PSone-Software-Neuerscheinungen - wie sieht das künftige Line-up aus?

SCED:
Es werden, wie geplant, kontinuierlich Software-Neuerscheinungen für PSone kommen, aber die Software-Fluten wie in der Vergangenheit wird es sicherlich nicht mehr geben. Zum Vorteil aller PS1/PSone-User; denn der Markt wird insgesamt übersichtlicher und Neueinsteiger haben die Möglichkeit, sich leichter in einer Top 20 Range und an Klassikern zu orientieren. So haben Longseller und auch neue Produktionen gleich gute Chancen.

play:
Welche Schwerpunkte setzen die Entwickler? Wie werden beide PS-Plattformen künftig unterstützt?

SCED:
In Zahlen ausgedrückt, haben mittlerweile weltweit über 650 Developer einen Lizenzvertrag mit SCE abgeschlossen, um für PS2 zu entwickeln. Betrachtet man das PlayStation Gesamt-Line-up, stellt man schnell fest dass zwar immer mehr PS2-Titel kommen, aber der Anteil an PSone-Software stetig weiter wächst. Wir wissen, dass PSone immer häufiger von und für jüngere Spieler gekauft wird und auch viele PS1-Besitzer die Hardware an jüngere Geschwister weitergeben, um sich selbst zu verbessern und auf das Computer Entertainment System PS2 umzusteigen. Deshalb werden die Inhalte von PSone-Games sich künftig mehr und mehr an den Bedürfnissen der statistisch jünger werdenden PSone-User orientieren.

play:
Welchen Anteil wird die Platinum- bzw. Value-Series Software künftig haben?

SCED:
Warum sollten Bestseller und Klassiker auf PS1/PSone denen vorenthalten werden, die später eingestiegen sind, um den Spielspaß mit PlayStation zu entdecken oder bestimmte Software-Titel einfach erst später entdeckt haben? Es ist logisch, dass der Anteil an Platinum- und Value Series-Software größer wird.

play:
Wohin geht die Positionierung von PSone? Demnächst sollen ein TFT-Monitor und eventuell ein Batterypack und ein Autoadapter PlayStation-Spielen mobiler und an jedem Ort ermöglichen. Wird es hierfür speziell entwickelte Games geben?

SCED:
Mit PSone und den geplanten Zubehörprodukten hat der Konsument und Gamer künftig eine viel größere Mobilität, was den Aspekt des Entertainments angeht, und kann so seine PS1/PSone-Software überall und jederzeit zur Unterhaltung nutzen. Konkrete Aussagen zu speziell entwickelten Spielen oder Mini-Games, die man via Mobiltelefon wireless downloaden und spielen können soll, lassen sich heute noch nicht machen.

play:
Welchen Stellenwert wird die Kombination aus PSone und Mobilfunktelefon in Deutschland haben?

SCED:
Auch hierzu werden wir Informationen geben können, wenn die Fakten vorliegen, die für Europa und hier speziell Deutschland Gültigkeit haben werden. Über die Möglichkeiten, PSone mit einem Mobiltelefon zu kombinieren, wird derzeit in Japan einiges ausprobiert. Welche Optionen außerhalb Nippons machbar sind, wird von vielen Faktoren beeinflusst. Sicherlich werden wir über die Future-Options, insbesondere über die von PlayStation2, wie angekündigt, im zweiten Halbjahr 2001 mehr sagen können.

etwas weiter nach unten in den Charts, dann brechen die Verkäufe auf ein sehr niedriges Niveau ein. Anscheinend sind viele Konsumenten nicht mehr so stark interessiert an der PSone, und daraus müssen die Hersteller natürlich auch ihre Konsequenzen ziehen.“ erklärt Activisions PR Manager Moritz Menzel. Ein weiterer Aspekt: Was im Zeitraum der PlayStation-Wachablösung verpulvert wurde, muss der Konsument gerade allein ausbaden. Nachdem zahlreiche Publisher alles konzentriert auf den Markt brachten, ebte in den Monaten darauf die Software-Flut merklich ab.

Mea Culpa

Ein triftiger Grund: Warum beschweren, wenn man zum großen Teil die eingebrachte Suppe nun selber auslöffeln muss? Deutschland, das Land der Dichter und Denker, ist desgleichen unangefochten das Mekka der europäischen Softwarepiraten. Die Vergewaltigung des Urheberrechts, für Tausende ein belangloser Kavaliersdelikt, richtet in der Industrie irreparable Schäden an. Durch Einbußen in Milliardenhöhe steht die Branche mit dem Rücken zur Wand; Restriktionen (z.B. der Verzicht auf kostspielige PAL-Anpassungen bzw. Nichtveröffentlichungen) sind das Ende vom Lied. Hermann

Achilles, Geschäftsführer des VDU (Verband der Unterhaltungssoftware) geht davon aus, dass entsprechend der vorliegenden Verkaufszahlen für CD-Rohlinge und CD-Brenner in Deutschland mehr als 60 Millionen CDs für illegale Vervielfältigungen von Computer- und Videospielen im Jahr 2000 missbraucht wurden. Electronic Arts' PR Manager, Bernd Reinartz, liefert für die Stagnation plausible Beweggründe: „Das hat mit den Ressourcen der Entwicklungsstudios zu tun; denn selbige waren gebunden durch die Entwicklung für die PlayStation2. Zum anderen muss man bedenken, dass die Wirtschaftlichkeit nicht mehr so hoch ist; ein gutes Beispiel dafür ist die Raubkopier-Problematik.“

Des Einen Freud, ...

... des Anderen Leid. Sega packt indirekt mit der 1998 eingestellten Saturn-Konsole die Gelegenheit beim Schopf. Der krisengeschüttelte Arcade-Spezialist hat für fast alle Genres noch genügend Stoff, aus dem die überdurchschnittlich guten Spiele sind, parat. Einst an den Nagel gehängte Sega Saturn-Titel sollen in absehbarer Zeit beim Sieger des längst ausgefochtenen 32Bit-Konsolenkrieges ihren zweiten Frühling erleben. Angefangen bei unterhaltsamen

C-12: FINAL RESISTANCE

ERSCHEINT: 11. April
Sonsys Action-Adventure nimmt's wörtlich: Das Spiel der MediEvil-Entwickler ist eines weniger Lichtblicke für die ersten beiden Quartale.



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

ERSCHEINT: 17. April
Was lange währt, wird endlich gut: vorausgesetzt Infogrames hält diesmal den Erscheinungstermin ein.



FORMEL EINS 2001:

ERSCHEINT: 25. April
Schneller als die Konkurrenz: Rennzirkus mit aktueller F1-Lizenz.



Arcade-Perlen über spannende RPG-Meilensteine bis hin zu innovativen Sport- und Action-Leckerbissen - für jeden Geschmack wird sicherlich etwas dabei sein. Über die genaue Anzahl, verlockende Namen und viel wichtiger noch, die angestrebten Erscheinungstermine, hüllt man sich allerdings gekonnt in Schweigen. Segas Corporate Chief Operating Officer, Tetsu Kayama, gewährte unlängst in einem Interview mehr aufschlussreiche Einblicke in die neue Firmenpolitik. Er äußerte offenkundig, dass das Saturn floppte, die Abverkaufszahlen in den westlichen Territorien nicht gerade das Gelbe vom Ei waren. So besteht nun die große Chance, die breite Masse in Europa und Nordamerika mit einer Vielzahl erstklassiger Sega Saturn-Hits bedienen zu können, zumal aus Kayamas Sicht der PSone-Markt in Zukunft noch anschwellen wird.

Next Generation

Fünf Jahre auf dem Buckel und kein bisschen leise: Man hat noch einiges vor mit der guten alten PSone. Sony Computer Entertainment Europe möchte in Kooperation mit Vodafone gemeinsam die PlayStation-Plattformen mit der Mobilfunktechnologie verbinden. Beide Unternehmen forschen z.B. derzeit nach Möglichkeiten, das Know-how über die PSone in die Mobiltelefon-Umgebung von Vodafone einfließen zu lassen. Dabei wären Vodafone-Kunden in der Lage, ihr Handy mit ihrer PSone-Konsole zu verbinden, um so u.a. Tipps & Tricks via SMS und WAP direkt auf die PlayStation zu transferieren. Die Entwicklung findet in Großbritannien statt, mit dem Ziel, die Dienstleistungen später auch im restlichen Europa anbieten zu können. Am Rande einer Spiele-Präsentation in der Nähe von London gingen Chris Deering, Präsident von Sony Computer Entertainment Europe, und Phil Harrison, Senior Vize Präsident Development von SCE, ins Detail. Da nach ihrer



Moritz Menzel,
PR Manager, Activision

„Keiner kann genau vorher-sagen, wie sich der Markt entwickeln wird. Die PlayStation ist nach wie vor eine interessante Plattform, für die auch weiterhin Spiele erscheinen werden. Wie gesagt, müssen sich die Firmen jedoch am Markt und am Verhalten der Konsumenten orientieren. (...)“



Guido Alt,
PR Manager, Infogrames

„Momentan wird hinsichtlich des Software-Angebots alles beim Alten bleiben. Aufgrund der hohen Verbreitung wird Infogrames die Konsole bis zum Ende des Jahres und noch darüber hinaus mit Spielen versorgen. Außerdem beobachten wir die Online-Entwicklung in diesem Sektor. Ein Schritt in diese Richtung wäre denkbar.“

Ansicht durch die nächste Mobilfunk-Generation die Mehrheit aller User mit WAP-Funktion ausgestattet ist, soll das Handy obendrein die Rolle der PocketStation übernehmen. Wie bekannt, nutzen viele Japaner die MemoryCard mit Display für Mini-Games eigens darauf ausgelegter PSone-Spiele (Final Fantasy VIII, Streetfighter Zero 3, Monster Farm-Reihe etc.), also als kleinen herzhaften Zocker-Snack für zwischendurch.



Bernd Reinartz,
PR Manager, Electronic Arts

„Wir haben noch einige Entwicklungen in der Mache, so wird FIFA 2002, NBA Live 2002, Simpson Wrestling, Planet of the Apes oder auch World's Scariest Police Chase für die PSone kommen. Ein weiterer Knüller wird auf der E3 veröffentlicht. EA wird bis zum Ende des Jahres Spiele für die PSone entwickeln.“



PocketStation-Philosophie fürs Handy

Bereits 1998 hat die International Telecommunications Union (ITU) einen neuen Standard der drahtlosen Datenübermittlung verabschiedet. Das Zauberwort heißt UMTS und ist 20 mal so leistungsfähig wie die heute genutzte GSM-Übertragungstechnik. Ab dem Jahr 2002 wird die mobile Kommunikation eine ganz andere sein als sie es heute ist. Die ersten zaghaften Versuche, Internet auf dem Handy darzustellen, sind mit WAP geglückt. Dann, so

das Bestreben der Hersteller, soll die ganze Welt des Internets auf Mobiltelefonen möglich sein. Die hohe Datenübertragungsrate von bis zu 2 MB pro Sekunde wird es gestatten, in sekundenschnelle Mini-Games, Spielstände oder sonstige Daten herunterladen und online gegen andere Leute zocken zu können. Experten schätzen, dass spätestens in drei bis vier Jahren das Online-Spielen über Handys eine äußerst hohe Popularität erreicht.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

[Screenshot MHPB]

ERSCHEINT: 2. Quartal
Fun-Sport per Drahtesel: Activision möchte das virtuelle „BMXen“ perfektionieren.



Tony Hawk's Pro Skater 2.5

ERSCHEINT: Sommer 2001
Mehr Spots, mehr Skater, mehr Spaß: ein unbedingtes Muss für Fans der Serie zum Schnäppchenpreis.



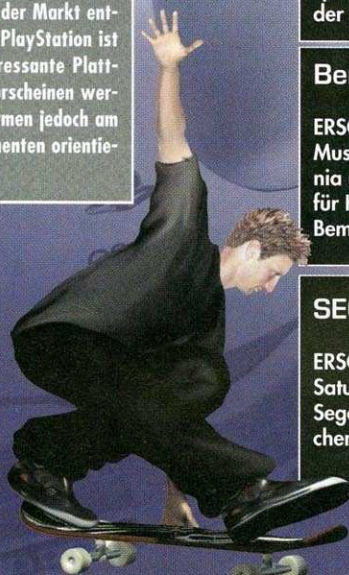
Bemani-Reihe

ERSCHEINT: 2001
Musik liegt in der Luft: Nach Beatmania und Dancing Stage Euromix ist es für Konami ein Leichtes, weitere Bemani-Spiele zu veröffentlichen.



SEGA

ERSCHEINT: 2001
Saturn-Schmankerl für die PSone: Sega serviert in naher Zukunft ausreichend Spiele für jedes Genre.





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.



INHALT 03/2001



PlayStation 2

Army Men - Sarge's Heroes 2	... 93
Dakar Rally	... 92
Evil Twin - Cyprien's Chronicles	... 82-83
Extermination	... 54
Final Fantasy X	... 88-89
Giants - Citizen Kabuto	... 44-45
Grand Theft Auto 3	... 52-53
Klonoa Lunatea's Veil	... 43
MDK 2 - Armageddon	... 90-91
Onimusha Warlords	... 40-41
Ring of Red	... 46-47
Rumble Racing	... 80-81
Rune	... 48-49
Star Trek Voyager: Elite Force	... 50-51
Star Wars Starfighter	... 86-87



PSone

Black & White	... 94
---------------	--------

PLAY-TAGEBUCH

Red Faction (Teil 3)	... 95
----------------------	--------



○ Onimusha



○ Star Wars: Starfighter



○ Ring of Red



○ Black & White

Dirk Gemeinhardt

ONIMUSHA

Warlords



PlayStation 2

Tokio, den 25. Januar 2001: Seit 05.00 Uhr morgens stehen PS2-Besitzer im Stadtteil Akihabara für Onimusha Warlords Schlange.

Onimusha Warlords - ein Spiel der Superlative? Die ersten Anzeichen deuten unweigerlich auf einen Ausnahmetitel hin. Derzeit bricht Capcoms dritter PS2-Titel in Nippon alle Rekorde. Gleich in der ersten Verkaufswoche stürmte das Survival Horror-Spiel an die Spitze der japanischen Software-Charts. Mit mehr als 590.000 verkauften Exemplaren lässt Capcom nicht nur Namcos Ridge Racer V weit hinter sich, sondern steuert als erstes PlayStation2-Spiel überhaupt die Eine-Million-Marke zielsicher an.

All Star-Horror-Team

Von Anbeginn überlies Capcom Co. Ltd. of Japan nichts dem Zufall. Für die Entwicklung gab sich die Crème de la crème der alteingesessenen Capcom-Riege die Ehre. Unter dem insgesamt 233-köpfigen Onimusha-Team tummeln sich nämlich einige Personen, deren Talent und Ideenreichtum Capcom in den letzten Jahren auf etlichen Plattformen zum langersehnten Erfolg verhalf. Als Producer fungierte niemand anderes als Keiji Inafune, der schon bei Produktionen wie der Mega Man-Reihe, der Breath of Fire-Saga oder Resident Evil 2 - Das Grauen kehrt zurück (indiziert am 30. 04. 1998, Anm. d. Red.)

viel Einfluss ausübte. Das elementare Herzstück hinter den Onimusha Warlords-Kulissen bildet allerdings Flagship, die Firma, welche sich mit viel Passion der Storyline widmete. Ursprünglich 1997 von Capcom, Sega und Nintendo gemeinsam ins Leben gerufen, tüftelte Flagship-Mitarbeiter Noboru Shigimura in den letzten Jahren an den ausgefeilten Plots zu Resident Evil 2 - Das Grauen kehrt zurück, Resident Evil Code: Veronica und Dino Crisis 2. Es stellt sich die Frage, ob außerdem Oberguru Shinji Mikami seine Finger mit im blutreichen Spiel hat. Die Antwort lautet: Ja, der Resident Evil-Erfinder war mit von der Partie, aber „nur“ in beratender Funktion. Anscheinend hat das vielbeschäftigte Videospiel-Genie neben seinen eigenen beiden Projekten Devil May Cry und Resident Evil 4 (Arbeitstitel) noch genügend Zeit, anderen Capcom-Teams mit unter die Arme zu greifen.

Teuflich gut

Im Anschluss an das fulminante CG-Intro (inszeniert vom weiblichen Opening

Movie Director, Shimako Sato, Links Digi-Works), das auf der Computer-Grafik-Messe Siggraph 2000 in New Orleans von der Jury mit dem Best of Show-Award ausgezeichnet wurde und die Special Effect-Orgien der Hollywood-Blockbuster Fight Club, Hollowman, Der Sturm und Mission: Impossible 2 auf die hinteren Ränge verwies, kommen Resident Evil-Anhänger der ersten Stunde nun mit dem längst überfälligen PS2-Spiel auf ihre Kosten. „Wird das am 22. März (in Japan) erscheinende Resident Evil Code: Veronica den Next Generation-Konsolisten mit polygonalen Szenarien das Zocker-Blut in den Adern gefrieren lassen, kämpfen sich bei Onimusha Warlords die beiden Titelhelden Samanosuke und Kunio-ichi (jap. für femininer Ninja) Kaede durch vorgereifere Hintergründe. Statt nur eine konsequente Fortsetzung der altbekannten Bitmap-Kulissen darzubieten, bekommt man beim genaueren Hinschauen den unentwegten Tatendrang der ambitionierten Entwickler visuell vermittelt“, erklärt Inafune stolz.



○ Kaede muss sich mit kleinerem Waffen zufrieden geben.



○ Ein Gegner kommt selten allein.

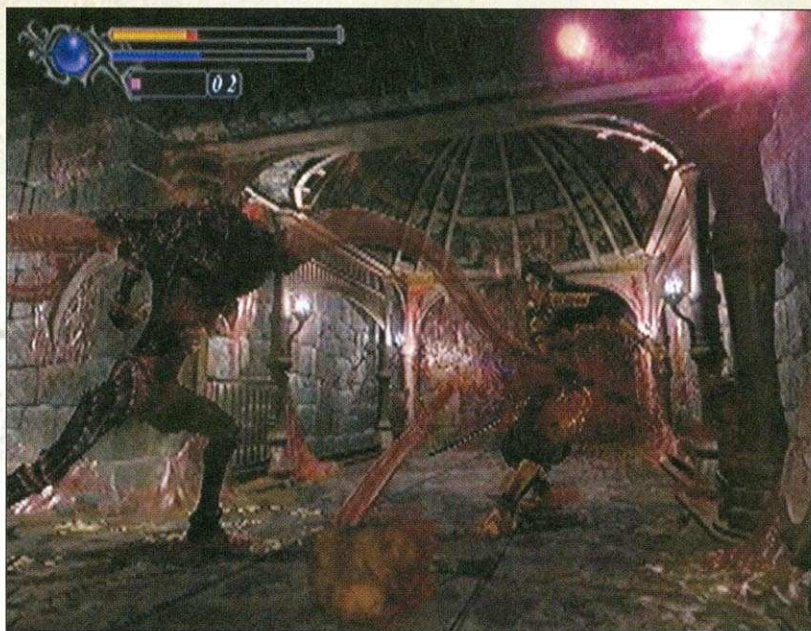
YUKIHIME

ALTER: 18 Jahre

WAS WIRKLICH GESCHAH:

Wegen der schwarzhaarigen Schönheit, die von widerlichen Bestien entführt wurde, stürzt sich Samanosuke ins PlayStation2-Abenteuer. In Wirklichkeit hieß das blutjunge Geschöpf Kichouhime. Bekannt war sie, die aus strategischen Gründen mit einem Mitglied des Oda-Clans verheiratet war, ebenso unter dem Namen Nouhime.





○ Jeder Feindtyp weist andere Verhaltens- und Bewegungsmuster auf.

Dämonische Grafik-Ambrosia

Im Jahr 1 nach dem PlayStation2-Launch im Land der aufgehenden Sonne scheinen die Streetfighter-Väter es immer mehr zu verstehen, die diffizile System-Architektur des schwarzen 128 Bit-Kastens auszureizen. Erstmals haucht Capcom den stocksteifen, aber überaus hochauflösenden Render-Szenarien eingeschränkt digitales Leben ein. Imposante Background-Animationen (Wasserfälle, Flussströmung, Wettereinflüsse usw.), wofür zum Teil Computerprogramme aus der Filmindustrie verwendet wurden, entfalten vielerorts ihre ganze Pracht. Gleiches gilt für die atemberaubenden Transparenz-, Licht- und Nebелеffekte, da selbige über jeden Zweifel erhaben sind. Den krönenden Abschluss in puncto Grafik bilden sämtliche spielbaren Personen und NPCs. Mit bis zu 10.000 Polygo-

nen pro Charakter sowie aufwendigen, äußerst lebensechten Texturen ausgestattet, stellt Capcoms wahrscheinlich größte Produktion seit dem dritten Schauernmärchen-Teil aus Raccoon City alles bisher Dagewesene in den Schatten.

Zweischneidiges Schwert

Anders als bei den markanten grafischen Gemeinsamkeiten mit den PSone-Vorbildern verfolgen Keji Inafune & Co. ein völlig anderes Spielprinzip. Im Gegensatz zu den artverwandten Titeln der Capcom-Produktpalette steht der Action-Aspekt merklich im Vordergrund. Es ist absolut keine Ausnahme, dass man bis zum Spielende annähernd 1.000 Gegner im wahrsten Sinne des Wortes über die messerscharfe Klinge springen lässt. Statt der angriffslustigen Zombie- und Monsterhorden sind folglich



○ Mit den aufgesammelten Seelen der toten Gegner ...

SAMANOSUKE

ALTER: 24 Jahre

WAS WIRKLICH GESCHAH:

Unglaublich, aber wahr - der eigentliche Held von Onimusha Warlords lebte wirklich im feudalen Japan. Unter dem Namen Akechi Samanosuke führte er den Angriff gegen Oda Nobunaga an. 1582 nahm er sich im Alter von 45 Jahren wegen tragischer Ereignisse das Leben.

MAKING OF ONIMUSHA WARLORDS



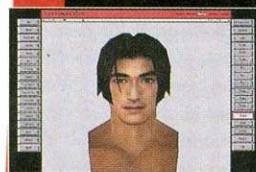
Selten zuvor gewährten Spiele-Entwickler solch tiefe und interessante Einblicke in ihr Schaffen. Dank der Bonus-DVD, die man beim Kauf von Onimusha Warlords in Japan erhält, erfährt man ausführlich, wie sich ein Weg bis zum fertigen PlayStation2-Titel gestalten kann.



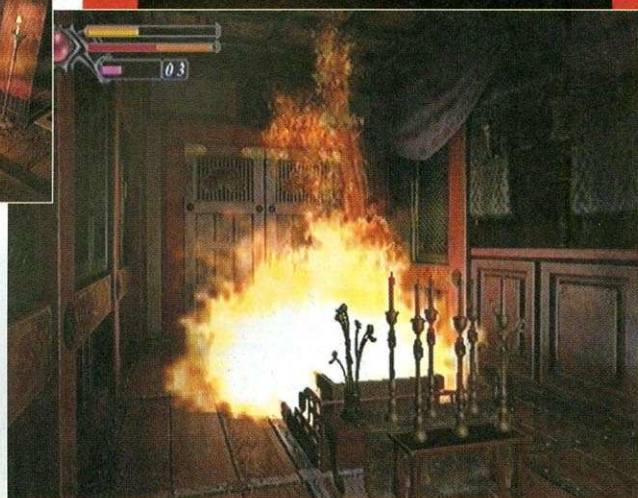
Unterteilt in fünf Kapitel, angefangen vom Motion Capturing für das grandiose Intro über die Besprechung des Storyboards bis hin zu den umfangreichen Aufnahmen mit dem New Japan Philharmonic Orchestra dokumentiert die runde Scheibe alle wichtigen Meilensteine der Produktion. Höhepunkt dürfte allerdings die Vorgeschichte von Onimusha: Warlords sein. Wie bekannt, war der Titel ursprünglich für das Nintendo 64 geplant; später dann für Sonys 32 Bit-Kasten. Jedoch nur so lange, bis Capcom merkte, dass die PlayStation2 die entsprechende Plattform bietet, um alle ange-



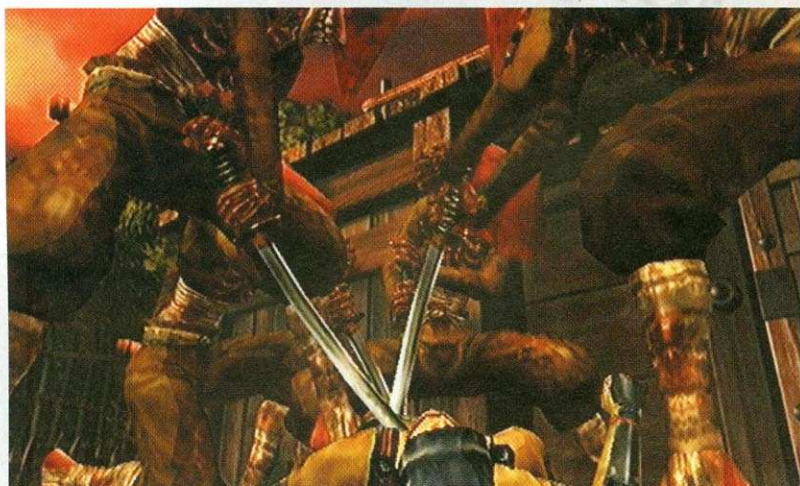
gedachten Ideen technisch mustergültig umsetzen zu können. Wünschenswert wäre es, wenn in naher Zukunft derartige Gimmicks auch hierzulande zum Zocker-Standard dazugehörten. Bekanntermaßen reiht sich die Bonus-DVD nahtlos in die Reihe der angekündigten Capcom-Dreingaben ein, da die Resident Evil Code: Veronica Complete Edition mit einem Devil May Cry-Demo die Nippon-Konsumenten ab dem 22. März



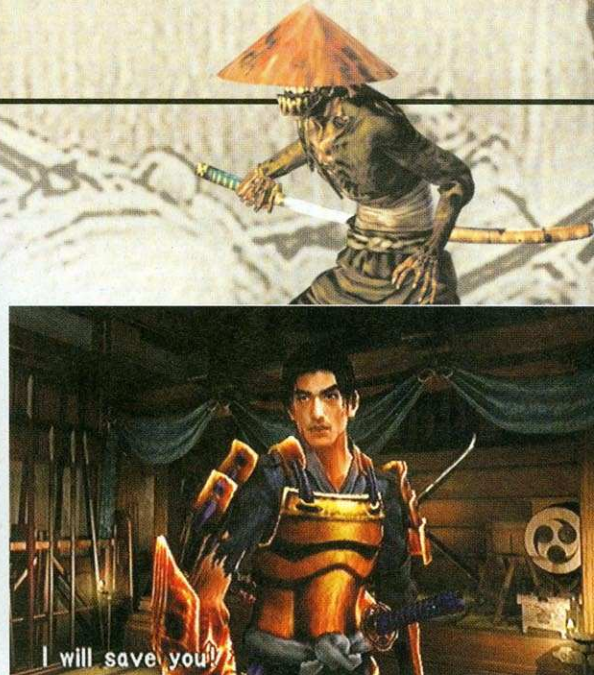
... lassen sich mächtige Attacken entfachen.



○ ... lassen sich mächtige Attacken entfachen.



Die grausamen Gegenscharen machen mit den Soldaten kurzen Prozess.



Ein Großteil der Zwischensequenzen besteht aus Spielgrafik.

beide Protagonisten von Anfang bis Ende im Blutausch. Ähnlich hält es Capcom mit den wenigen, kaum anspruchsvollen Rätsleinlagen. Zwar sind jene wieder mal für das nötige Salz in der Capcom'schen Suppe zuständig, vermögen es aber nicht, dem feudalen Survival-Horror-Trip die nötige Würze zu verleihen. Gemischte Gefühle kommen ferner in Bezug auf die zu kurz geratene Spieldauer auf, die im Durchschnitt zwischen vier und sechs Stunden liegt. Obwohl die Möglichkeit besteht, den niedrigen Schwierigkeitsgrad für den nordamerikanischen bzw. europäischen Markt anzuheben, bleibt der geradlinige, mit einer Handvoll spielerischer Highlights versehene Handlungsstrang unangetastet. Viele Geschehnisse lassen sich aufgrund der leicht durchschaubaren Geschichte schon im Vorfeld prophezeien bzw. zu späteren Zeitpunkten konkret vorhersagen.

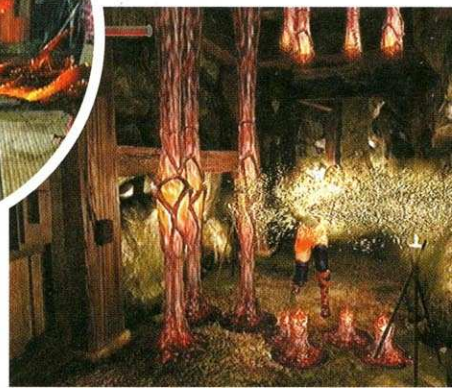
Auf des Messers Schneide...

... befindet sich die PAL-Version von Onimusha Warlords; denn die europäische Niederlassung von Capcom Eurosoft in London konnte uns keine konkreten Auskünfte darüber erteilen, ob insbesondere die deutsche Fassung aus reiner Vorsichtsmaßnahme in einer leicht abgeänderten Form im Frühjahr 2001 in den Regalen stehen wird. Durch die entschärfte, wenn auch mit vielen Schönheitsfehlern verunstaltete Resident Evil 3: Nemesis-Version schmeterte beispielsweise sogar die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

(BPjS) auf einer Sitzung am 4. Mai vergangenen Jahres den Indizierungs-Antrag des Jugendamtes Traunstein ab. Unter dem Strich gesehen man zumindest bei der japanischen Kaufversion von Onimusha: Warlords streckenweise ins Grübeln. Klar, das Spiel hat mehrheitlich Stärken, aber leider auch etliche Schwächen vorzuweisen. Auf jeden Fall verkörpert Capcoms Top-Seller eines der gegenwärtig besten PlayStation2-Spiele, jedoch wurde das spielerische Potential bei weitem nicht vollkommen ausgeschöpft. Allgemein fiel der Startschuss für die zweite Software-Generation auf eindrucksvolle Art und Weise.



Schockmomente sucht man bei Onimusha Warlords vergebens.



Frauenpower: Für den weiblichen Ninja stellen riesige Hindernisse überhaupt kein Problem dar.



ODA NOBUNAGA

ALTER: 27 Jahre

Was wirklich geschah:

Möglicherweise der bekannteste Kriegsherr in der Senkoku Jidai-Periode. Anders als im Spiel wählte der Feldherr ebenfalls 1582 den Freitag, nachdem seine Generäle sich seinen Befehlen widersetzen. Der brillante Taktiker und Politiker hatte zugleich auch den Ruf eines grausamen und gnadenlosen Kriegers. Diese böartigen Charakterzüge finden bei Onimusha: Warlords ihre Verwendung.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Survival Horror
Spieler	1
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	sofort (Japan)
	1. Quartal 2001 (PAL-Release)

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Das kurzweilige PS-2-Abenteuer zeigt die Leistungsfähigkeit der Sony-Hardware. Leider fehlt vereinzelt der spielerische Tiefgang.

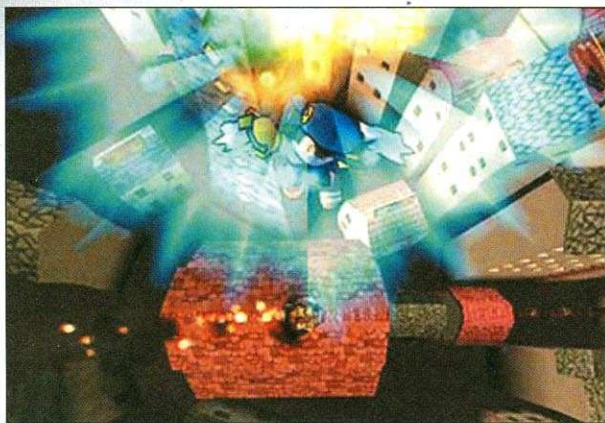
Mone Neus

KLONOA 2

Lunatea's Veil



Namcos Vorzeige-Maskottchen erobert die PlayStation2!



○ Mit seinem magischen Ring räumt Klonoa alles aus dem Weg!



○ Die Kameraführung passt sich wunderbar der jeweiligen Situation an.

Manche Dinge ändern sich nie, und das ist auch gut so. Namco schickt Klonoa zwar in eine neue Welt, hat aber am Spielprinzip, Gott sei dank, nichts Gravierendes verändert. Fit wie eh und je spurtet der langohrige Bursche durch wunderschön 3D-animierte Level, agiert aber auf fest vorgegebenen Routen. Meistens von links nach rechts, aber auch von seiner Schokoladen-seite (von hinten) lässt sich das undefinierbare Geschöpf mit dem Analog-Controller steuern.

Des Sammlers Leidenschaft

In erster Linie besteht Klonoas Aufgabe im Einsammeln wertvoller Gems, Coins und

bunten Sternen. Um möglichst viele dieser begehrten Gegenstände einheimsen zu können, existieren mehrere Möglichkeiten. Jeder Level wurde so angelegt, dass man ihn auf unterschiedlichste Art und Weise beenden kann. Denn mit Hüpfen allein kommt der quirlige Bengel nicht sehr weit. Namco hat sich dafür einige neue witzige Features einfallen lassen. Ob als lebende Kanonenkugel oder unter zu Hilfenahme diverser Spezialhüpfattacken rennt, springt und fliegt der Held mit den gigantischen Ohren kreuz und quer durch beeindruckende, fantastisch animierte Comic-Landschaften. Egal ob bei schönstem Sonnenschein oder durch stürmische Regengüsse, an Spe-

zialeffekten mangelt es in Klonoa 2: Lunatea's Veil wirklich nicht.

Mit allen Mitteln

Um den gegnerischen Schergen eins auszuwischen, darf der süße Junge wieder seinen magischen Ring aus dem ersten Teil verwenden. Entweder schleudert er seinen Feinden einen gezielten Energiestrahle entgegen oder aber er grabscht sich die Widersacher einfach damit und wirbelt sie skrupellos durch die Gegend. Einige Spezial-Gegner könnt ihr euch allerdings, falls ihr geschickt genug seid, auch zu Nutze machen. Ein Helikopterbösewicht beispielsweise kann euch kurzerhand in höhere Gefilde befördern. Natürlich wurde auch an Geheimlevel gedacht, in denen ihr euch zusätzliche Coins und Power-ups einverleiben dürft. Ziel des ganzen Unterfangens ist natürlich, das Aufdecken eines mysteriösen Rätsels um fünf magische Glocken und die Rettung der Welt um Lunatea. Was auch sonst?



○ Wenn der schnuckelige Klonoa durch seine knallbunten Welten sprintet, haben selbst die witzigsten animierten Gegner nicht den Hauch einer Chance.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Jump' n Run	Spieler 1
Hersteller	SCEE	
	www.de.SCEE.com	
Entwickler	Namco	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	3. Quartal	

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Für alle, die eine Neigung zu nostalgischen 2D-Jump'n Runs hegen und dennoch nicht auf exzellente Grafik verzichten wollen.



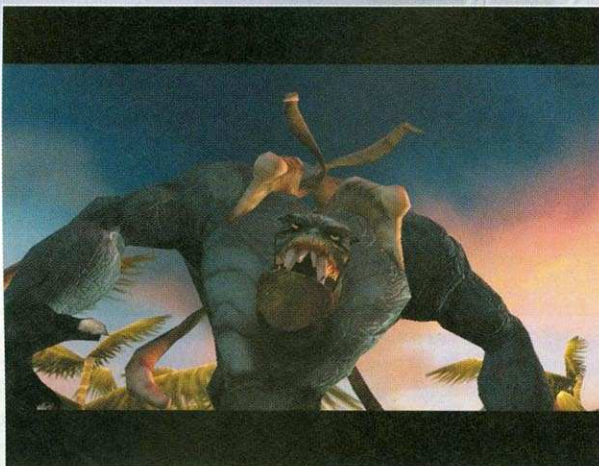
Sven Liebold

GIANTS

Citizen Caputo



Die PC-Bastion fällt - immer mehr Top-Titel schaffen den Sprung zur Konsole.



○ Hoffentlich wird der PS2-Kabuto ähnlich geniale Bump-Mapping-Effekte aufweisen wie sein PC-Pendant.



○ Ein Hauch Strategie: zusammen mit den Smarties bauen Baz & Co. einen Stützpunkt gegen die Sea Reaper auf.

Eigentlich waren Baz und seine vier Kumpels auf dem Weg zum Ferienplaneten Majorca (ob's da wohl auch einen Ballermann und schleimige Tauchlehrer gibt?) - doch nach einigen turbulenten Ereignissen stranden sie schon wenig später auf einer fremdartigen Inselwelt. Auf der Suche nach Ersatzteilen trifft man auf die ersten Einheimischen des Planeten: die Smarties. Die putzigen Gnome werden allerdings von den bösen Sea Reapern unter Führung der Königin Sappho unterdrückt und dezi-

miert. Nach dem tragischen Tod des Smartie-Jungen Timmy legen Baz und die anderen Meccs ihre Urlaubspläne fürs erste bei Seite und entschließen sich, den Sea Reapern ordentlich in den Hintern zu treten.

Inselkrieg

Die Story von Giants ist in drei große Kapitel geteilt, wobei jede Episode die Geschichte eines anderen Charakters erzählt. Zu

Beginn des Spiels übernimmt man die Rolle des Mecc-Anführers Baz und versucht zunächst, seine über die Insel verstreuten Freunde wiederzufinden und letztendlich zusammen mit den Smarties eine Basis zu errichten. Allein bis zu diesem Punkt muss der Spieler bereits 22 von insgesamt 45 Missionen bestehen. Danach geht es in

Gestalt der hübschen Delphi weiter, der Tochter der bösen Königin Sappho, die mit den Plänen ihrer Mutter



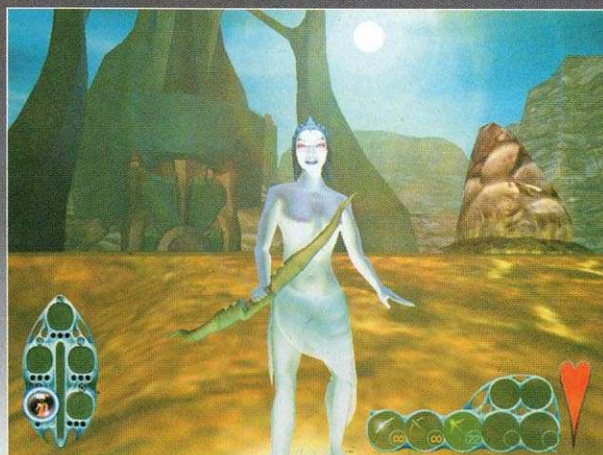
○ Baz kann seinen Freunden zahlreiche Kommandos erteilen, wie beispielsweise ein gemeinsames Ziel anzugreifen.



○ Im altbewährten MDK-Stil können Gegner mit einer Sniper-Gun aus der Ferne erledigt werden.



○ Für ein Actionspiel hat Giants einiges zu bieten: 16 unterschiedliche Inseln und 45 Missionen garantieren eine Spielzeit von mindestens 25 Stunden.



○ Dank der PS2-Hardware kann Planet Moon noch viel großzügiger mit Polygonen um sich werfen - hoffentlich auch an den richtigen Stellen.

ganz und gar nicht einverstanden ist und sich auf die Seite der Meccs und Smarties schlägt, um mit ihnen gemeinsame Sache zu machen. Anders als die vor Waffen strotzenden Meccaryns setzt die barbusige Schönheit jedoch auf mystische Zaubersprüche der ganz spektakulären Art. Vom magischen Pfeil bis hin zu einem riesigen Tornado - Delphi sorgt bei ihren Auftritten für viel Aufregung. Im letzten Kapitel kommt man schließlich in den Genuss des eigentlich Namensgebers von Giants - des riesigen Kabutos. Ursprünglich von den Sea Raepern geschaffen, um außerirdische Invasoren abzuhalten, beschützt er nun nur noch, was ihm heilig ist: seine Heimat - die Inseln. Deshalb fegt man in diesem Teil der Story mit brachialer Gewalt als dreißig Meter hoher Gigant sämtliche Eindringlinge von seinem Grundstück.

History in the making

Stolze drei Jahre Entwicklungszeit gingen ins Land, bevor Giants nun endlich vor ca. einem Monat für den PC erschienen ist. Doch der Aufwand hat sich gelohnt, denn das Ergebnis ist eines der abwechslungsreichsten und innovativsten Games der letzten Jahre. Trotz der sehr durchgeknallten Ambiente von Giants wurde jeder Charakter sowohl optisch als auch storytech-

nisch glaubhaft in Szene gesetzt. Zwischen jeder (!) Mission wird eine kleine Zwischensequenz gezeigt, die den Spieler auf den nächsten Auftrag vorbereitet und die Handlung voran treibt. Die Kombination aus professionellen Synchronsprechern, hervorragenden Animationen, schnellen Schnitten und nicht zuletzt einer guten Portion dunklen Humors macht fast jeden dieser kurzen Filmschnipsel zum Erlebnis. Kenner werden allerdings sofort gewisse Design-Parallelen zum ähnlich schrägen MDK feststellen. Kein Wunder, zeichnet sich doch fast das ganze damalige Entwicklerteam für Giants verantwortlich.

PS2 vs. PC

Noch steht zwar dick und fett April auf dem Terminkalender von Virgin, aber angesichts der komplizierten PS2-Architektur scheint uns dieses Datum eher unwahrscheinlich. Giants präsentiert sich auf dem PC als absolut state-of-the-art. Die eigens entwickelte Grafik-Engine vermag beispielsweise eine unglaubliche Weitsicht zu zaubern, die selbst den Hardware-verwöhnten PC-Usern ein Staunen ins Gesicht schrieb. Seitens des Gameplays könnte man allerdings denken, dass Giants schon im Vorfeld für den Konsolenbereich konzipiert wurde. Gameplay und Benutzerinterface sind bewusst simpel gehalten und werden darüber hinaus noch speziell optimiert werden. Ein großes Manko der PC-Version gehört nun ebenfalls der Vergangenheit an, da man seinen Spielstand jetzt jederzeit speichern kann statt die Mission jedes Mal von vorne beginnen zu müssen.



○ Die Smarties werden per Huckepack in Sicherheit gebracht.



○ Sich überlagernde Stimmen und schnelle Schnitte zeichnen die vielen Zwischensequenzen aus.



○ Auf der Jagd: Um die Smarties zum Arbeiten zu motivieren, muss man die Kleinen ordentlich mit Vimp-Steaks versorgen.

ALLE SCREENSHOTS ENTSTAMMEN NOCH DER PC-VERSION!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Planet Moon
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	2. Quartal

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

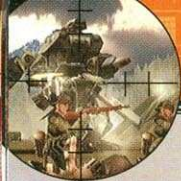
★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Innovation pur, opulente Grafikpracht und süchtig machendes Gameplay - was will man mehr?

Planet Moon

„Unser Ziel ist es, den Markt wieder zu öffnen für originelle Spielideen.“
- Bob Stevenson, Vice-President

Nachdem damals fast das komplette MDK-Team von Shiny Entertainment desertiert war, formierte der Shiny-Mitbegründer Nick Bruty seinerzeit das neue Studio Planet Moon. Bob Stevenson ist bereits seit siebzehn Jahren im Geschäft, er begann als Grafiker auf dem guten alten Commodore 64 zu arbeiten. Heute ist er neben seinem Amt als Vice-President Art- und Design Director bei Planet Moon.



mArk Liebold

RING OF RED



Was, wenn der zweite Weltkrieg anders ausgegangen wäre?

In keinem anderen Land wird dem Teutonenkult so hingebungsvoll gefrönt wie in Japan. Dies beweisen nicht nur die jährlichen, mit Kamera und Weitwinkelobjektiv bewaffneten Stosstrupps aus Fernost, die sich mit Vorliebe dem süßigen Gerstensaft der Münchner Wiesen ergeben. Auch die Videospielindustrie offenbarte uns mit Titeln wie Ehrgeiz, Einhänder oder Metalslug die Vorliebe der Japaner für die deutsche Kultur, Geschichte und Sprache. Mit dem Strategiespiel Ring of Red aus dem Hause Konami erreicht die alemannische Passion ihren bisherigen Höhepunkt.

Vorwärts immer...

Wir schreiben das Jahr 1964. Japan ist ein gespaltenes Land. Während nach Ende des zweiten Weltkriegs im Norden der Insel eine demokratische Republik entstand, bildeten die russischen Besatzer im Süden eine kommunistische Enklave. Bereits 1950 entflammte der erste Konflikt zwischen den politischen Gegnern. Vier lange Jahre sollte der blutige Bürgerkrieg währen und dabei erneut nichts als verbrannte Erde zurücklassen. Seither herrscht Frieden, doch der Schein trügt. Noch immer bestimmen Span-

nungen und Misstrauen den Alltag der beiden Nationen. Während des zweiten Weltkrieges entwickelten deutsche Ingenieure gigantische roboterähnliche Kampfmaschinen, sogenannte AFW (Armoured Fighting Walker). Diese stählernen Ungetüme, die einer Mischung aus modernen Mechs und den massiven Panzern der deutschen Wehrmacht ähneln, wurden konzipiert, um in unebenem und schwer zugänglichem Gelände effektiv operieren zu können. In Europa kamen die AFWs kaum zum Einsatz. Japanische Truppen - gehören sie nun den nördlichen oder südlichen Streitkräften an - setzten dagegen vollends auf die höchstmobilen Vernichtungswaffen.

...rückwärts nimmer!

Des Geschehen in Ring of Red konzentriert sich fast gänzlich auf den jungen Testpiloten Masami von Weizegger. Der strebsame Halbjapaner arbeitet für Komitsu, einen Industriegiganten, welcher das Militär der nördlichen Republik mit AFWs versorgt. Aus diesem und auch aus politischen Gründen kooperiert der Konzern sehr eng mit der deutschen Niebelen GmbH. Masami von Weizegger konzentriert sich aussch-



○ Heldenhafte Flucht aus dem Kessel!

ließlich auf das Erproben der Panzermechs und hat daher auch keinerlei Kampferfahrung. Doch als eines Tages der Prototyp des deutschen AFW Albatross von einem Spion des kommunistischen Südens gestohlen wird, ändert sich dies schlagartig.

Ein herrliches Geschütz!

Beim ersten Kontakt mit einem AFW möchte man meinen, dass Ring of Red ein sehr einfach gehaltenes Strategiespiel ist, bei dem



○ Durch das Besetzen von Dörfern und Städten kann man Verluste ausgleichen und neue Soldaten rekrutieren.



○ Gut ausgerüstet: Manche der Ladecrews bringen spezielle Munitionsarten mit an Bord.



Die verschiedenen Bodeneinheiten verstärken die kämpferischen Qualitäten eines Teams auf unterschiedliche Weise.



Der Turm dieses leichten AFWs ist eine leicht abgewandelte Version des deutschen Panzerspähwagens Sdkfz 231.

man wenig taktisches Kalkül an den Tag legen muss. Mit wenigen Handgriffen dirigiert man den Koloss über die Planquadrate der Landkarte, um anschließend im Kampf-Modus, welcher im Gegensatz zu den Bewegungsphasen nicht rundenbasierend, sondern in Echtzeit abläuft, nur darauf zu warten, bis das Geschütz nachgeladen wurde. Doch dem ist bei weitem nicht

so. Sobald man den Trainingskurs verlassen und eine Nase voll der von Schießpulver geschwängerten Luft eines realen Kampfes genommen hat, wird man dies erkennen und das Spiel schätzen und lieben lernen. Während eines Gefechts streitet ihr nicht alleine, sondern in Teams. Diese Verbände bestehen aus einem AFW und bis zu drei Infanterieeinheiten. Letztere sorgen dafür, dass die mächtige Haubitze des stählernen Kriegsgeräts stets einsatzbereit ist, unterstützen euch mit ihren Spezialangriffen (Suchkopfgeschosse, Rauch- und Blindgranaten usw.) oder schirmen die vierbeinigen Panzermechs, welche auf Angriffe aus großer Ferne spezialisiert sind, vor Attacken aus nächster Nähe ab.

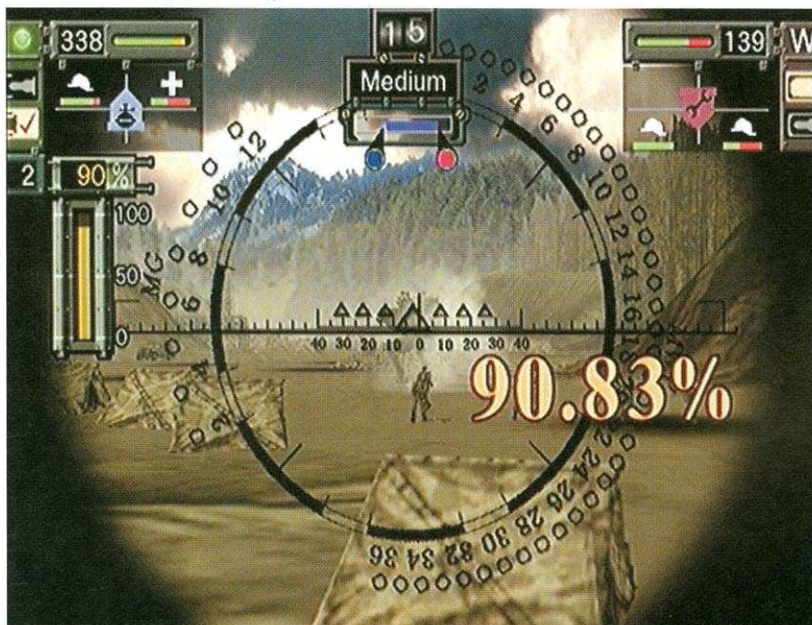
Blitzkrieg

Ring of Red ist ein technisches Schmuckstück. Besonders die herrliche Grafiken und der Reichtum an Details stechen dabei sofort ins Auge. Keine pixeligen Polygontapeten täuschen während eines Kampfes

einen Wald oder einen Gebirgszug vor. Durch die enorme Weitsicht fühlt man sich wirklich in die bewaldeten Hügellandschaften oder in die zerstörten Städte Japans versetzt. Die gesamte Präsentation sowie das ausgeklügelte Design der zahlreichen Truppentypen - Militaria-Fans werden etwa das 88mm Geschütz eines Jagdpanthers oder den Turm eines Tigers an den AFWs wiedererkennen können - ist beispielhaft. Da hilft nur noch eines: Stiefel putzen und zum Abmarsch bereit machen!



Sicht- und Bewegungsradius hängen vom den territorialen Gegebenheiten ab.



Je länger man beim Anvisieren wartet, desto näher zoomt die Zielautomatik an den Gegner heran.



Während des Kampfes kann man seine Infanterietruppen in die Offensive schicken oder hinter dem AFW in Deckung gehen lassen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Strategiespiel
Hersteller	Konami Of Europe
Entwickler	KCE Studios
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	April

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Perfekte Mischung aus Strategie und Action, verpackt in einer ansprechenden Präsentation!

Sven Liebold

RUNE



PlayStation 2

Echte Männer trinken Met und freuen sich nach ihrem Tod auf die Valkyren.

Rune entführt uns in eine Welt voller Mythen und Götter. Als junger Wikinger Ragnar gilt es, seinem Stamm zu beweisen, dass man endlich ein echter Krieger ist. Zusammen mit seinen Kumpanen zieht er los, um der Zerstörungswut des bösen Conrack ein Ende zu setzen. Der finstere Stammesführer schloss einen Pakt mit dämonischen Mächten und will nun die restlichen Clans allesamt unterwerfen. Doch schon auf halbem Wege werden Ragnar und Gefolge von Conrack auf dem Meer abgefangen. Mit einem mächtigen Zauber lässt er das Drachenschiff seiner Widersacher zerbersten - die gesamte Crew samt Ragnar ertrinkt in den tosenden Wellen.

Odin statt Jesus

Asgard-Chef Odin hat jedoch andere Pläne mit dem jungen Wikinger, als ihn sang- und klanglos sterben zu lassen. Er beschließt Ragnar eine zweite Chance zu geben, da die Situation ernster ist als gedacht. Gottesvater Odin erklärt ihm, dass Conrack ein Bündnis mit dem verräterischen Gott Loki eingegangen ist, der es sich zum Ziel gesetzt hat, die göttliche Idylle in Asgard zu zerschlagen. Die einzige Chance Conracks unheilbringendes Treiben zu stoppen, ist zurück in die Welt der Lebenden zu kehren. Bis dorthin ist es allerdings ein langer und von endlosen Gegnern gesäumter Weg.

Beowulfs Erben

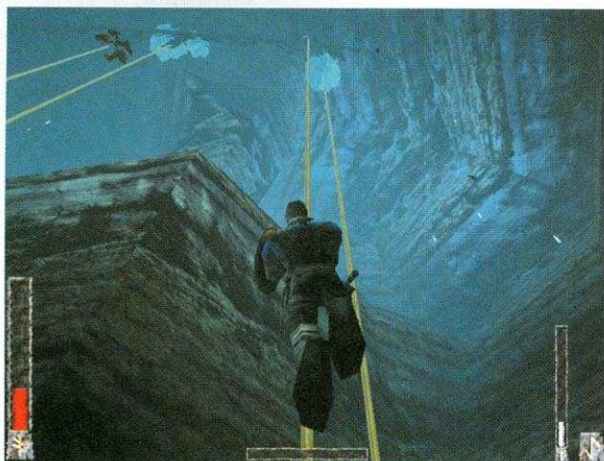
Zu Beginn nur mit den eigenen Fäusten bewaffnet, macht man sich also zunächst auf den Weg durch die Unterwelt - dem Reich der Toten. Aus der Third-Person-Perspektive betrachtet durchstreift der Nordmann die weitläufigen Welten von Rune. 25 riesige Level warten darauf, vom Spieler erkundet zu werden. Das Spielprinzip ist dabei recht simpel gehalten. Ragnar muss sich jeweils zum Ausgang des Areals kämpfen und hier und da eine kleine Aufgabe erledigen. Diese beschränken sich meist auf das Finden bestimmter Schalter und Türen. Wie es sich für einen richtigen Wikinger gehört, kann unser Krieger natürlich auch richtig zulangen. Ein Arsenal aus 15 unterschiedlichen Hieb- und Stichwaffen lassen das Normannenherz höher schlagen. Von der mächtigen Streitaxt über edle Zweihänder bis zu vernichtenden Kriegshämmern - die Entwickler haben an Ausrüstung nicht gespart. Zusätzlich verfügt jede Waffe noch über eine Zweifunktion, die mittels der Runenenergie aktiviert werden kann. Somit wird aus einer Axt für kurze Zeit beispielsweise ein gefährliches Wurfbel. Ragnar findet auf seinem Weg immer wieder neue Runensteine, mit denen das Energiekonto stetig gefüllt werden kann. Gekämpft wird lediglich per Knopfdruck.



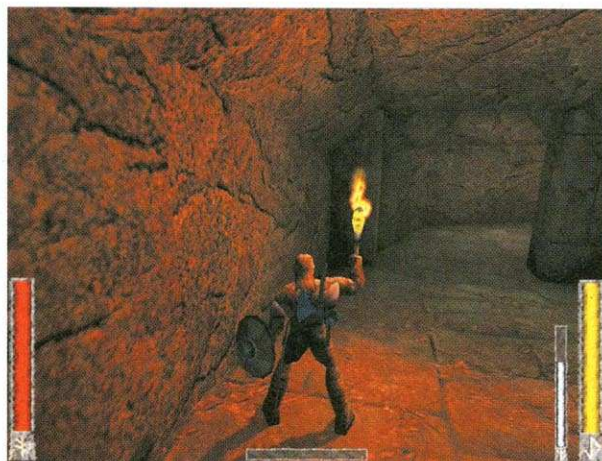
Der Schattenwurf passt sich perfekt der jeweiligen Lichtquelle, Umgebung und Oberfläche an.



Stimmungsvolle Zwischensequenzen treiben die Handlung voran.



Es warten viele Kletter- und Sprungeinlagen auf den frischgebackenen Krieger.



Mit der Fackel können nicht nur dunkle Gewölbe ausgeleuchtet, sondern auch zahlreiche Gegner in Brand gesteckt werden.



○ Per Runenenergie erweckt man in jeder gefundenen Waffe eine magische Zweitfunktion.



○ Ragnar kann im Dauerkampf gegen die Untotenarmee kurzzeitig zum Berserker werden.

Ausgefeilte Kombinationen sind zwar nicht möglich, dafür bekommt man bei jeder neuen Waffe eine andere Angriffsanimation zu sehen. Bringt man seinen Kontrahenten zu Fall, darf man sich seiner Ausrüstung bedienen. Es ist sogar möglich, sich ein abgeschlagenes Gliedmaß des Gegners zu schnappen und damit lustig auf den Rest der Feinde einzudreschen.

„Unwirklicher“ Zauber

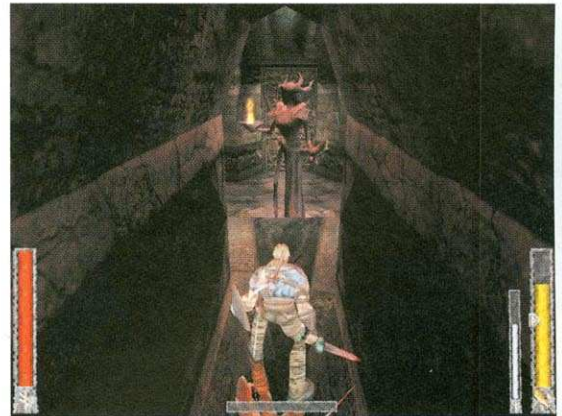
Im Herzen von Rune schlägt übrigens die Unreal Tournament-Engine, die von Human Head mit einigen Verfeinerungen ausgestattet wurde. Es gibt nun beeindruckende Schattenberechnungen, ausgeklügelte Animationen auf Skelettbasis und ein neuartiges Partikelsystem zu bewundern. Ragnars Verletzungen werden beispielsweise sichtbar seine Kleider mit Blut durchtränken. Mit einer Fackel kann man dunkle Ecken ausleuchten oder

atemberaubende Rauch-, Feuer- und Lichteffekte veranstalten. Die Animationen passen sich stets korrekt der jeweiligen Situation und Umgebung an. Rune lebt aber nicht nur von seiner optischen und technischen Präsentation, sondern ist obendrein noch in eine spannende Story verpackt. Immer wieder folgen atmosphärische Zwischensequenzen, welche allesamt in Spielgrafik gehalten sind.



○ Zu Beginn des Spiels muss man in seinem Heimatdorf einige Fertigkeitsproben bestehen.

Human Head ist es wirklich hervorragend gelungen, perfektes Wikingeraum auf den Bildschirm zu bannen. Zur Zeit arbeiten die Entwickler fieberhaft an der PS2-Umsetzung des gegen Ende letzten Jahres für PC erschienenen Rune. Es könnte sogar passieren, dass sich Human Head dazu entschließt, anlässlich des Konsolendebüts das Game in Ragnar umzutauften. Wir halten euch in jedem Falle auf dem Laufenden.



○ Die leistungsfähige Engine aus Unreal Tournament sorgt in Rune für fantastische Grafiken.



○ Bugs! Ragnar muss sich auch mit fliegendem Getier herumschlagen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Take2 Interactive
Entwickler	Human Head
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal

FERTIGGESTELLT

50%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Fesselndes Action-Game mit hohem Suchtpotential. Für Fans von Schwert und Schild unverzichtbar.

Lt. Mone Neus

STAR TREK: VOYAGER

Elite Force



Wir sind die Borg! Deaktivieren sie ihre Schutzschilde und ergeben sie sich! Widerstand ist zwecklos!



○ **Bedrohliche Situation!** Sind die Borg erst mal in Alarmbereitschaft, wird es schwierig, den Horden assimilierender Cyborgs zu entkommen.



○ **Energie!** Nach einem kleinen Gläschen Prosecco machen sich die Crew-Mitglieder fertig zum Beamen!

Falls sich jemand in dieser heiklen Situation befindet, kann er sich mit großer Gewissheit vom menschlichen Dasein verabschieden, denn eine Rettung scheint nach der Assimilierung durch die Borg sehr unwahrscheinlich. Genau mit diesem und einer Menge weiterer Problemen müssen sich Ego-Shooter-Fans in *Star Trek: Voyager - Elite Force* herumschlagen. Unter dem Kommando von Lt. Tuvok besteht eure Aufgabe darin, die U.S.S. Voyager gegen verschiedene plünderische Rassen zu verteidigen. Als Mitglied einer Elite-Sicherheitsgruppe liegt nicht nur das Überleben der gesamten Voyager-

Crew in euren Händen, sondern auch das Schicksal der ganzen Galaxie.

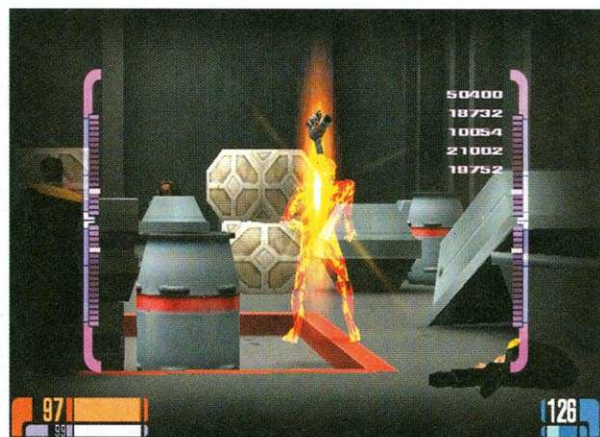
Status-Report

Wie in der bereits seit längerem erhältlichen PC-Version findet ihr euch als Fähnrich Munroe bei eurem ersten Einsatz in einem der berühmten Borg-Würfel wieder. Nach einer ausführlichen Einsatzbeschreibung lassen sich die kybernetischen Lebensformen schnell überlisten und die erste Befreiungsmission beinahe erfolgreich beenden. In letzter Sekunde jedoch verbockt Alexander Munroe den Einsatz auf-

grund eines dummen Fehlers, der ihn – wäre es keine Holodeck-Simulation, sondern tödliche Realität gewesen – das Leben gekostet hätte. Klar, dass es daraufhin erst einmal tadelnde Worte von Sicherheitschef Tuvok hagelt, der euch mit seinem vulkanischem Temperament auch im späteren Verlauf des intergalaktischen Abenteuers des öfteren gehörig die Leviten liest. Schließlich sollte man auch in Extremsituationen einen kühlen Kopf bewahren, will man wie Munroe die Verantwortung für ein ganzes Team übernehmen. Sechs Crew-Mitglieder stehen unter eurem Kommando. Kontrollieren



○ **En Garde!** Auf dem Holodeck studiert Munroe den Umgang mit den verschiedenen Waffen ein.



○ Mittels stufenloser Zoomfunktion lassen sich weit entfernte Gegner bequem entmaterialisieren.



○ Sämtliche Locations wurden 1:1 aus der Serie übernommen.



○ Faszinierend! An aufwendigen Lichteffekten wurde nicht gespart.

könnt ihr diese allerdings nur bedingt, da die Kameraden während der Missionen hauptsächlich auf eigene Faust agieren und nur bestimmte Befehle entgegennehmen.

Phaser moduliert und gefechtsklar!

Star Trek: Voyager-Elite Force basiert komplett auf der überaus leistungsfähigen Quake III-Engine, die entsprechend überarbeitet und ausgebaut wurde. Trotzdem ist Majescos Ballerspektakel kein weiterer belangloser 08/15-Vertreter des Ego-Shooter-Genres. In einigen Levels kommt es auf ein gewisses strategisches Geschick an, von dem nicht nur der Erfolg der jeweiligen Mission, sondern auch der Ausgang der gesamten Story abhängt. In mehr als acht Einzelspieler-Kampagnen gilt es für den Elitetruppenführer, im Chaos einstürzender Korridore und explodierender Bordelektronik den Überblick zu behalten. Die Angriffe unnachgiebiger Borg, der Species 8472

und einer Menger unbekannter Alien-Gattungen müssen in unzähligen Konfrontationen abgewehrt werden. Glücklicherweise zieht der Joypad-Trekkie gut ausgerüstet in die Schlacht. Vom einfachen Phaser über verschiedene Laserkanonen bis hin zum vernichtenden Quantum Disruptor stehen euch viele nette Hi-Tech-Wummen zur Verfügung. Einige dieser Wunderwaffen wurden netterweise mit zwei verschiedenen Feuermodi versehen; eine Zoom-Funktion erleichtert außerdem das Anvisieren weit entfernter Weltraumschergen. Seven of Nine besitzt sogar einen sogenannten Infinity Modulator, der sich im Kampf gegen die Borg als sehr hilfreich erweist, denn diese können ihre Schutzschilde der Modulation eurer Waffen anpassen und werden somit dagegen immun. Ob die KI der restlichen Alien-Spezies im Vergleich zum Kollektiv allerdings ebenfalls zu überzeugen weiß, bleibt zunächst abzuwarten. In der PC-Version nämlich war dies nicht der Fall.

Keine Holodeck-Simulation

Ausgesprochen detailgetreu wurden das komplette Personal, die U.S.S. Voyager selbst sowie die zahlreich vertretenen Star Trek-Bösewichte in Szene gesetzt. Eindrucksvolle Licht-, Schatten- und Transparenzeffekte sorgen für ein futuristisches Ambiente. Wie es sich für ein waschechtes Star Trek-Game gehört, tönen deutsche Synchronstimmen ebenso aus den Lautsprechern wie Voyager-typische Musik- und Soundeffekte. Neben Sicherheitschef Tuvok oder Captain Janeway geben sich viele bekannte Gesichter wie Neelix, Fähnrich Kim oder B'Elanna ein Stelldichein. Gelungen synchronisierte Videosequenzen, abwechslungsreiche Missionen, anspruchsvolle Level, ebenso wie das dynamische Gameplay sorgen zwar für ein relativ kurzes, aber dennoch unterhaltsames Spielvergnügen. Ob die PS2-Umsetzung auch mit einem Multiplayer-Modus aufwarten wird, steht momentan noch in den Sternen. Eingeschworene Trekkies dürfen jedoch schon mal die Uniform aus dem Schrank holen und die Phaser auf Betäubung stellen.



○ Schicke Alien-Waffe: Auf außerirdischem Territorium findet sich so manch nützliches Utensil.

ALLE SCREENSHOTS ENTSTAMMEN NOCH DER PC-VERSION!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	Majesco Sales www.majescosales.com
Entwickler	Pipe Dream Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

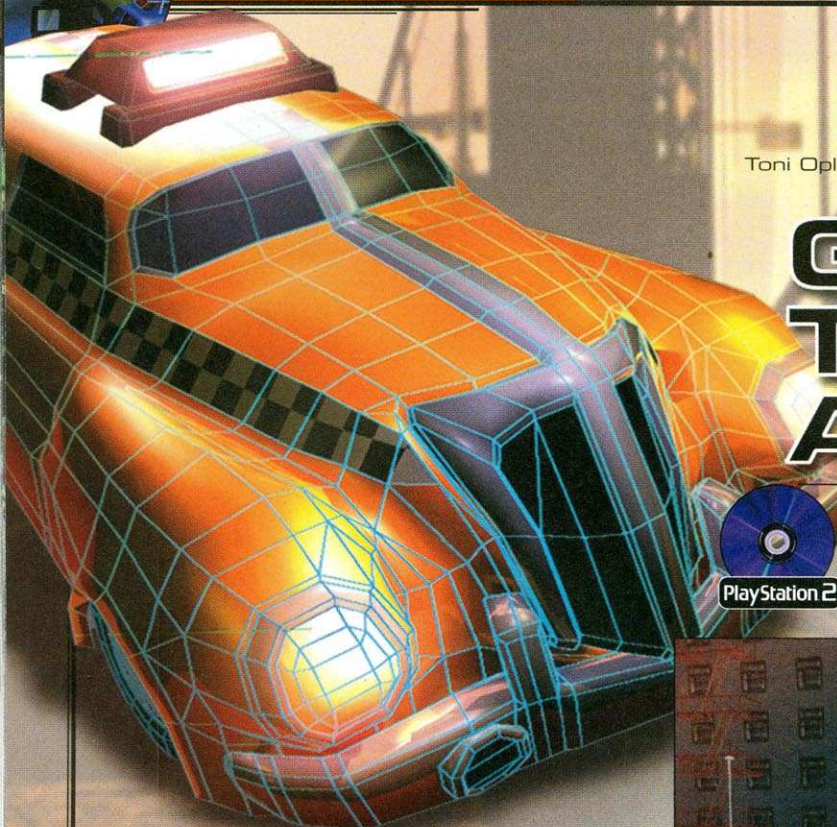
Atmosphärischer und grafisch eindrucksvoller Ego-Shooter mit hohem Assimilierungswert!

Toni Opl

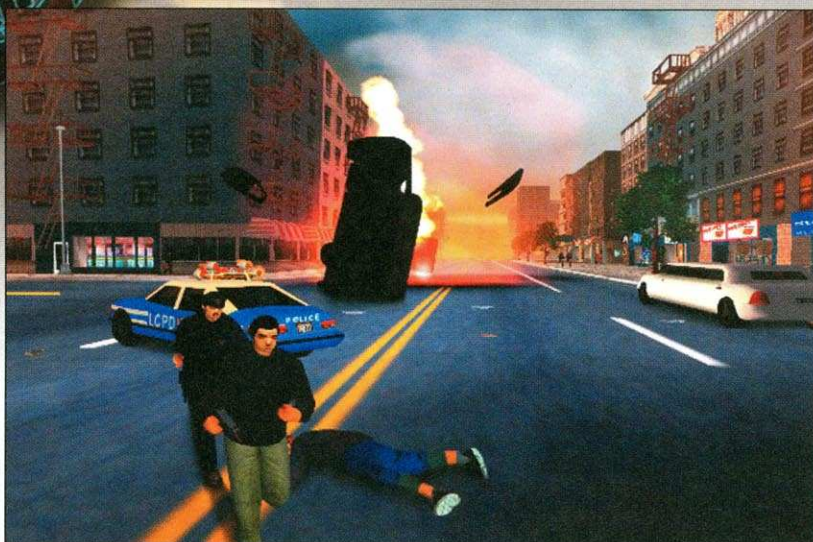
GRAND THEFT AUTO 3



Wer behauptet, Verbrechen lohnt sich nicht, hat noch nie Grand Theft Auto gespielt!



Dass sich Videospiel-Serien im Laufe der Jahre zu einem wahren Kult entwickeln können, hat bereits die futuristische Techno-Raserei wipEout eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Ähnliches gilt mittlerweile auch für DMA Designs GTA-Reihe, die Ende des Jahres auf der PlayStation2 in die nunmehr dritte Runde gehen wird. Allein schon die vielen verschiedenen GTA-Fan-Pages im Internet belegen, dass die "Verbrechens-Simulation", die dem Spieler erstmals eine unbeschreibliche (gesetzeswidrige) Handlungsfreiheit einräumte, bei Zockern rund um den Globus großen Anklang fand. Die Entwickler bei DMA Design glaubten damals nicht an einen nennenswerten Erfolg, zumal Teil 1 von der Fachpresse noch sehr stiefmütterlich behandelt wurde. Doch die Verkaufszahlen sprachen für sich. Nach längerer Ruhephase stand zweifelsohne fest: Ein Sequel muss her! Das Add-On mit dem Titel GTA - London 1969 verkürzte der gierenden Anhängerschaft die Wartezeit auf das mit wenig Neuerungen gesegnete GTA 2, welches Ende 99 in den Handel kam und dennoch überall Spitzenwertungen absahnen konnte. Ähnliches



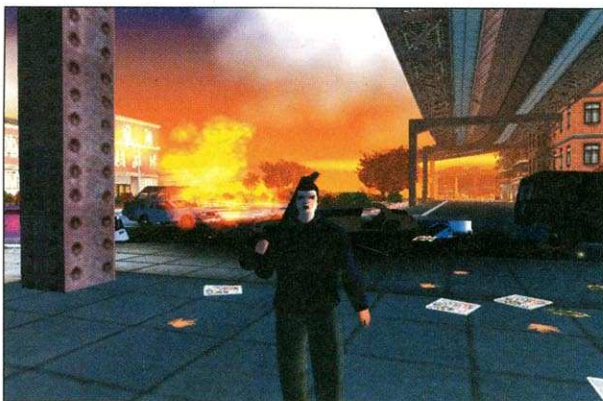
○ Ganovenalltag: explodierende Autos, überfahrene Passanten, wütende Bullen.

wird nun auch für den dritten Teil prognostiziert, der entgegen der Vorgänger in einer komplett dreidimensionalen Welt spielt.

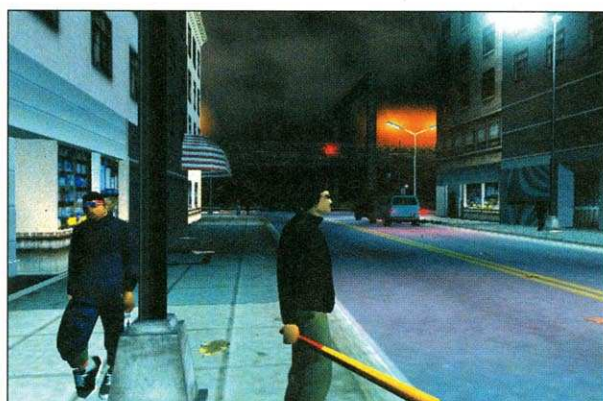
Hast du keinen, klau' dir einen!

Glücklicherweise haben die Entwickler dem wichtigsten Aspekt der Vorgänger auch im neuen Teil die größte Gewichtung zukommen lassen. Das Klauen von Autos inklusive ausgedehnter Spritztouren steht nach wie vor im Mittelpunkt. Satte 40 fiktive Karren dürft ihr euch in GTA 3 unter den Nagel

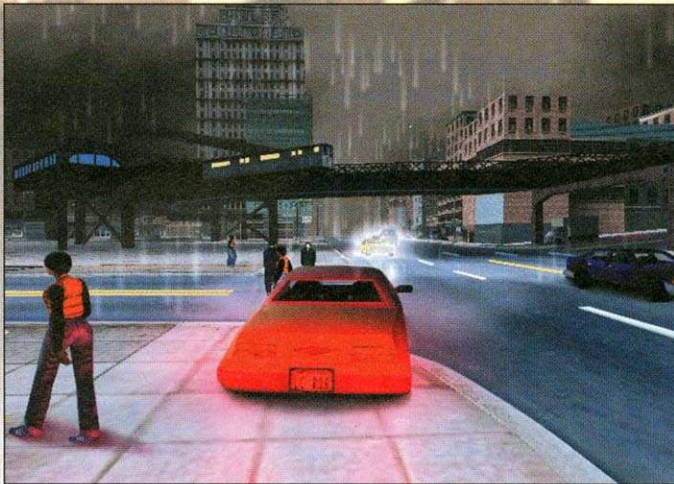
reißen. Die Anwendung von Gewalt ist bei solch einem Vorhaben obligatorisch. Die gestohlenen Vehikel können dann in verschiedenen Lagerhallen deponiert oder dank eines ausgefeilten Schadensmodells so richtig zu Schrott gefahren werden. Wer etwas weniger Aufsehen erregen will, greift stattdessen auf die öffentlichen Verkehrsmittel wie Bus oder Bahn zurück - Schwarzfahren ist angesagt. Erstmals ist es möglich, sich per Boot oder Fähre auch übers Wasser zu bewegen, wo die Polizeipräsenz deutlich schwächer ist. Selbstverständlich



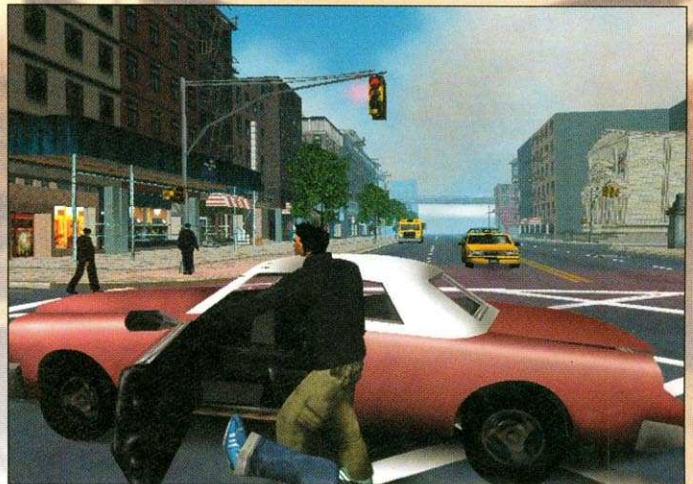
○ Wer auf der Abschlusliste steht, wird gnadenlos liquidiert.



○ Meinungsverstärker: Ein Baseball-Schläger verschafft Respekt!



○ Sauwetter: Dank einer ausgefeilten Fahrphysik werden sich die regennassen Fahrbahnen auch spürbar aufs Handling der Kutschen auswirken.



○ Tür auf, Fahrer aus dem Wagen ziehen, einsteigen und davonbrausen - nach diesem Prinzip besorgt ihr euch ein geeignetes Fortbewegungsmittel.

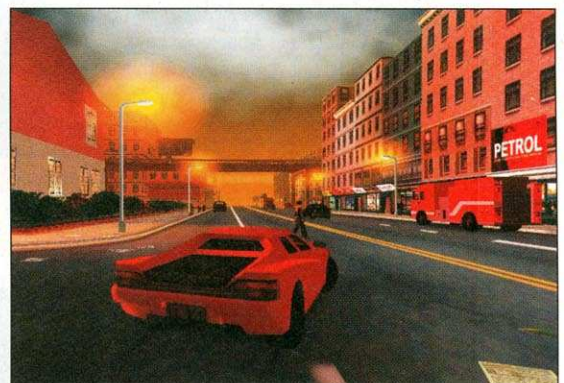
kann euer Ganove auch per pedes gemütlich durch die Häuserschluchten schlendern. Als Schauplatz für die gesetzlosen Machenschaften dient erneut Liberty City (GTA Teil 1). Bei der Neuinszenierung der virtuellen Metropole standen diesmal drei Stadtteile des "Big Apple" Pate. Wie im echten New York werdet ihr auch im Spiel die Distrikte Brooklyn/Queens, Manhattan und New Jersey, die durch Straßen, Brücken und Tunnel miteinander verbunden sind, unsicher machen können.

Crime-by-call

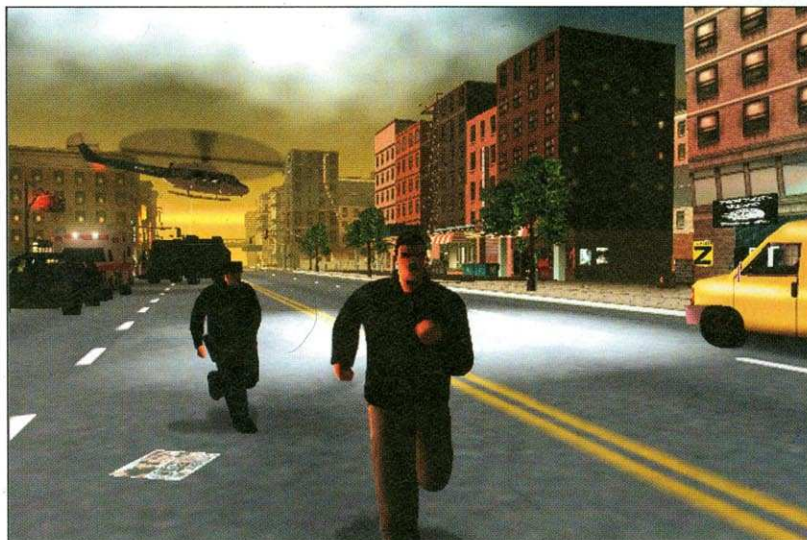
Wie gehabt erhält man auch Downtown Manhattan seine rechtswidrigen Aufträge an Telefonzellen, die überall im polygonalen Großstadtschungel zu finden sind. Ob Auftragskiller, Drogenkurier oder einfach nur Chauffeur für fettleibige Gangsterbosse – was Kohle einbringt, wird anstandslos erledigt. Vielfältige Missionen ziehen den Spieler immer tiefer in den bodenlosen

Sumpf des Verbrechens. Das Geschehen verfolgt man wie in einem Action-Adventure aus der Third-Person-Perspektive, wobei sich die Kamera jederzeit manuell nachjustieren lässt. Für festgefahrene Nostalgiker wird auch die klassische Top-Down-Ansicht (direkt von oben) enthalten sein. Damit man in den gewaltverseuchten Straßen auch längerfristig überleben und verfeindete Schurken anständig über den Haufen pusten kann, stehen dem angehenden Kleinganoven von der einfachen Pistole bis zum Raketenwerfer die verschiedensten Schusswaffen zur Verfügung. Bemerkenswertestes Feature ist eindeutig der tatsächliche Wechsel der Tageszeiten, der sich alle fünfzehn Minuten vollzieht. Des Nachts trifft man in den dunklen Gassen und Seitenstraßen noch wesentlich mehr verbrecherisches Gesindel als tagsüber. Goldene Regel: Je mehr Gesocks, desto mehr Aufträge, desto mehr Moneten! Doch auch die rechtschaffenen Bürger von Liberty City folgen stets ihrem

vorgegebenen Tagesablauf. Wie in der Realität wird es in GTA 3 zufällig wechselnde Witterungsbedingungen geben, die einem unter Umständen auch den ein oder anderen Coup versauen können. Wirklich alle Features aufzuzählen, die bei den britischen Entwicklern auf dem To-Do-Zettel stehen, würde den Rahmen dieses Artikels bei weitem sprengen. Aufgrund des hohen Gewaltanteils wird Grand Theft Auto 3 jedoch nur über die Bildschirme strafmündig-



○ Je weiter man im Spiel vorankommt, desto schnellere und hochwertigere Boliden findet man in den Straßen von Liberty City.



○ Haut ihr zu sehr auf den Putz, rücken euch die Cops mit Hubschraubern auf die Pelle.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Crime-Sim
Spieler	1
Hersteller	Take2 Interactive
	www.take2.com
Entwickler	DMA Design/Rockstar Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal

FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Ein ehrgeiziges Projekt! Wenn DMA Design alle geplanten Features integrieren kann, erwartet uns ein kriminelles Highlight.



Heiko Strobel

EXTERMINATION



Nicht einfach nur ein Action-Game - Sony Computer Entertainment bringt ein neues Genre hervor.



○ Jetzt gilt es sich zu beeilen, während der Held den Sims entlang hangelt kann er nicht zur Waffe greifen.



○ Als Nahkampfspezialist greift Roger gern mal zum Messer und schlitz seine Gegner auf.



○ Auch außerhalb der Basis gibt es viel zu tun, kaum ein Winkel ist frei von der Plage.

Nachdem das Entwicklerteam Deep Space einige der genialen Köpfe an Bord hat, welche sich auch für Capcom's Resident Evil mit verantwortlich zeichnen, ist es kein Zufall, dass Extermination auf den ersten Blick auch an das beliebte Survival-Horror-Game erinnert. Man hat die Absicht, den Spieler nicht nur einfach ein Abenteuer bewältigen zu lassen, vielmehr soll er sich mitten in einem schweißtreibenden Actionfilm wiederfinden. Um diesen Effekt zu verwirklichen, wird der Spieler nahezu während des ganzen Abenteuers ständig in Panik geraten und laufend unter Zeitdruck stehen; dementsprechend auch der Ausdruck „Panic-Action-Game“.

Frohes Fest

Anstelle des alljährlichen Geschenkaustausches innerhalb der Familie muss das Spezialkommando Red Light vom Marinekorps am 24. Dezember 2005 losziehen, um den Vorkommnissen einer geheimen Forschungsstation am Südpol auf den Grund zu gehen. Sobald man auf der Antarktis angelangt ist, schlüpft der Spieler entweder in die Rolle des Nahkampfspezialisten Roger Grigman oder in die seines Kollegen Dennis Riley, der ein Experte im Umgang mit Schusswaffen jeglicher Art ist. Nicht lange nach Erreichen der Basis stellen die Elitesoldaten fest, dass vom Forschungsteam nicht viel übriggeblieben ist,

weshalb ihr auf der Suche nach dem Ursprung allen Übels alleine, inmitten riesigen intergalaktischen Ungeziefers, umherirrt.

Benutz' auch mal dein Hirn

Durch die vollkommen in 3D gehaltene Umgebung steuert man seinen Helden à la Tomb Raider oder Syphon Filter aus der Third-Person-Perspektive durch die von Käfern und Kakerlaken verseuchte Basis, wobei nicht nur jeder Charakter, sondern auch sämtliche Hintergründe mit sehr flüssigen Bewegungsabläufen in Szene gesetzt wurden. Stellenweise werden FMVs eingeblendet, bei denen der Spieler durch simple Steuerkommandos interagieren kann. Situationsbedingt hechtet man beispielsweise noch im letzten Augenblick an ein baumelndes Seil, ehe euer Held durch einen Absturz sein Leben verliert. Ein vielversprechender Mix aus Action-, Adventure- und Räselementen, bei dem nicht nur geballert, sondern auch nachgedacht werden muss.



○ Auf zum Gemetzel. Tonnensweise Weltraumkäfer warten auf euch.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Deep Space/ SCEE
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3.Quartal

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Horror-Fans sollten sich diese Panik-Mache unbedingt vormerken.

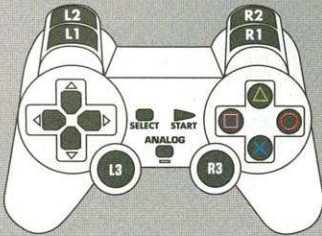
ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN

Gunther Hruby

Tipps & Tricks

inFormation

- =rechts □=Quadrat
- =links X=Kreuz
- =oben ○=Kreis
- =unten △=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 03/2001

PSone

Blade	59
Breath of Fire IV - US-Import	59
Dave Mirra Freestyle BMX	56
Final Fantasy IX	64-65
Star Wars Demolition	60
Team Buddies	59-60
Ultimate Fighting Championship	60
Wer wird Millionär?	59

PlayStation2

F1 Racing Championship	61-62
Midnight Club: Street Racing	63-64
Street Fighter EX 3	61-62
Unreal Tournament	55
X-Squad	55

Gamebuster Codes

20th Anniversary Pac-Man World	58
Action Man: Destruction X	58
Crash Bash	58
Danger Girl	57
Disneys Donald Duck Quack Attack	57
Fighting Force 2	58
Iron Soldier 3	57
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	57
Sheep	58
The Mission	57
The Mummy	57
Wer wird Millionär?	58
Woody Woodpecker Racing	57

Player's Guide

Dead or Alive 2 - Teil 1	75-78
Fear Effect 2: Retro Helix - Teil 1 ..	69-74
Kessen	67-68

X-Squad

PlayStation2

Einige grundlegende Verhaltensmaßregeln für den Kampfeinsatz:

Kampfanweisung

Stellt die Optionen Auto Aim sowie Centering auf On! Nur ganz harte X-Squad-Veteranen deaktivieren dies.

Grundsätzliche Verhaltensregeln im Einsatz

Lasst euch Zeit, das Einsatzgebiet in Ruhe unter die Lupe zu nehmen. Benutzt die Option, hinter Ecken hervorschauen zu können (Aktionstaste gedrückt halten und mit L2 sowie R2 vorsichtig nachschauen), um nicht Opfer gegnerischer Feuersalven zu werden.



Und weg...

Lauft grundsätzlich sofort wieder einige Schritte zurück, sobald ihr eine Türe geöffnet habt, und sucht Deckung. Somit vermeidet ihr, in unliebsame Fallen zu laufen.

Sicherheitsabstand

Erfordert es die Lage, dass Fässer zer-schossen werden müssen, ist ein ausreichender Sicherheitsabstand von Vorteil.

In Bewegung bleiben

Bei Feindkontakt in Bewegung bleiben. Slidet mit L2 und R2 immer schnell abwechselnd hin und her, ohne stehen zu bleiben. Aus der Bewegung werden Gegner unter Feuer genommen. Durch automatisches Anvisieren fügt ihr diesen

Schaden zu, ohne zu stark in Mitleidenschaft gezogen zu werden. Auch kann diese Taktik aus einer Deckung heraus angewendet werden.

Energiespendende Goodies bewusst einsetzen.

Werft erst Lebensenergie nach, sobald die Anzeige sehr niedrig ist. Auch in Kämpfen mit Zwischengegnern kann der Nachschub über das Optionsmenü getätigt werden. Also, keine Panik.

Squadmitglieder bewusst einsetzen.

Befehlt euren Teamgefährten, wenn es die Situation zulässt, euch zu unterstützen. Über die Option Tactics/Commands werden diese durch Follow und Assault zur Unterstützung herangezogen und helfen bei so manchem Feuergefecht. Allerdings solltet ihr in Ruhepausen deren Status checken. Ist die Lebensenergie der Teammitglieder bedenklich niedrig und ihr habt keine Möglichkeit, diese wieder aufzufüllen, solltet ihr ihnen den Befehl Stealth erteilen.

Unreal Tournament

PlayStation2

Zwei Codes konnten wir für euch noch in Erfahrung bringen.

Big-Head-Mutator

Gebt im Hauptmenü folgendes ein:
○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○.

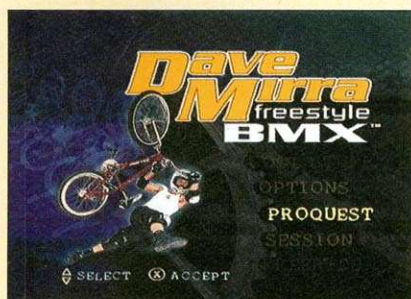
Stealth aktivieren

Gebt im Hauptmenü folgendes ein:
□, □, ○, ○, □, □, ○, ○.



Dave Mirra Freestyle BMX

Keine Lust, alle Extras im Spiel zu erarbeiten? Benutzt die gelisteten Cheats, um euch die ganzen Goodies freizuschalten. Wir haben sämtliche Codes für euch zusammengetragen.



Als Slim Jim spielen

Im Proquest-Mode muss folgender Code in der Fahrer-Auswahl zügig eingegeben werden:

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0.

Als Bestätigung ertönt ein Jingle. Ihr dürft nun Slim Jim Guy als Fahrer benutzen.



Als Amish Boy spielen

O.K. Hier haben die Götter vor den Lohn doch den Schweiß gesetzt. Um diesen Charakter lenken zu dürfen, muss das Spiel zuerst mit den folgenden Charakteren erfolgreich abgeschlossen werden:

Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler sowie Leigh Ramsdell.

Alle Levels freischalten

Gebt in der Area-Auswahl (dort wo der Kurs ausgesucht wird) zügig folgenden Code ein:

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0.

Als Bestätigung ertönt ein Jingle.

Die ganzen Bikes freischalten

Na, da haben wir noch einen Code.

Gebt in der Bike-Auswahl zügig folgendes ein:

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0.

Als Bestätigung ertönt ein Jingle.

Die Styles aktivieren

Ha! Auch mit den Styles können wir helfen! Gebt in der Style-Auswahl folgende Tastenkombination ein:

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0.

Als Bestätigung ertönt ein Jingle.

Allerdings muss der Code jedes Mal, nachdem ein anderes Bike ausgesucht wurde, neu eingegeben werden.

Weitere Optionen, die erspielt werden können:

Riesenunfälle

Spielt das gesamte Spiel mit Leigh Ramsdell erfolgreich durch, um diese Option im Cheat-Screen freizuschalten.

Zähe Unfälle

Spielt das gesamte Spiel mit Kenan Harkin erfolgreich durch, um diese Option im Cheat-Screen freizuschalten.

Dumme Grunts

Spielt das gesamte Spiel mit Tim Mirra erfolgreich durch, um diese Option im Cheat-Screen freizuschalten.

Ego-Perspektive

Spielt das gesamte Spiel mit Mike Laird erfolgreich durch, um diese Option im Cheat-Screen freizuschalten.

Ghost Rider

Spielt das gesamte Spiel mit Joey Garcia erfolgreich durch, um diese Option im Cheat-Screen freizuschalten.

Exorcist Mode

Spielt das gesamte Spiel mit Troy McMurray erfolgreich durch, um diese Option im Cheat-Screen freizuschalten.



Bike Suspension Mode

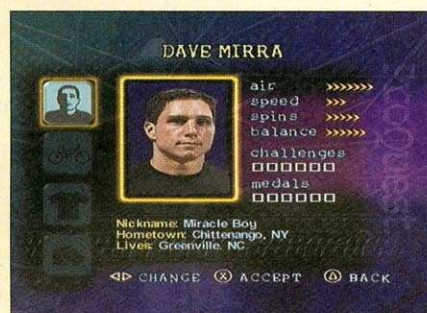
Spielt das gesamte Spiel mit Chad Kagy erfolgreich durch, um diese Option im Cheat-Screen freizuschalten.

Nacht-Modus

Spielt das gesamte Spiel mit Shaun Butler erfolgreich durch, um diese Option im Cheat-Screen freizuschalten.

Dave Mirra FMV-Sequenz

Spielt hierfür das gesamte Spiel einmal mit Dave Mirra durch.



Ryan Nyquist FMV-Sequenz

Spielt hierfür das gesamte Spiel einmal mit Ryan Nyquist durch.

Game Contest FMV-Sequenz

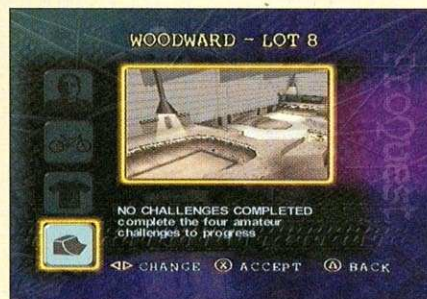
Spielt hierfür das gesamte Spiel einmal mit Slim Jim durch.

Entwickler-Team FMV-Sequenz

Spielt hierfür das gesamte Spiel einmal mit Amish Boy durch.

Abschließend noch ein Tipp für Extra-Punkte:

Kurz bevor die Zeit abläuft solltet ihr versuchen, mit eurem Bike die Rampe zu verlassen. Nun kann per 0/0 + X noch etwas gepunktet werden, obwohl die eigentliche Zeit schon abgelaufen ist.



GAMEBUSTER- UND XPLODERCODES

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

Danger Girl

PAL2NTSC774B 365A 353D
... .3711 FC90 F575
Y-Fix7788 E99A 2545
... .8798 F9AA 3535
Alle Level und Cheats freigeschaltet
... .873F F6B6 D134

Disneys Donald Duck Quack Attack

PAL2NTSC7723 D31A 353D
... .37E9 9950 F575
... .7751 A02E 353D
... .3737 7664 F575
... .77C9 EAC6 353D
... .378F B0FC F575
Y-Fix77F8 EEFE 2545
... .8708 FE0E 3535
... .771C 6B12 2545
... .872C 7B22 3535
... .772B D4DA 2545
... .873B E4EA 3535
Unendlich Leben im Waldgebiet
... .770A 8530 3337
... .3703 7E37 343E
Unendlich Sterne im Waldgebiet
... .770E 8530 3535
... .37AB 2293 D298
Unendlich Zeit im Waldgebiet, um
das Spielzeug zu retten
... .775A 2A0B 343A
... .3750 2015 3244
Unendlich Leben in der Schlucht
... .777D 0A34 3337
... .8776 033B 343E
Unendlich Sterne in der Schlucht
... .7781 0A34 3535
... .871E A797 D298
Unendlich Zeit in der Schlucht, um
das Spielzeug zu retten
... .7737 534B 343A
... .372D 4955 3244
Unendlich Leben auf Hueys Spur
... .77D9 2A90 3337
... .87D2 2397 343E
Unendlich Sterne auf Hueys Spur
... .77DD 2A90 3535
... .877A C7F3 D298
Unendlich Zeit auf Hueys Spur, um
das Spielzeug zu retten
... .77DC 2FAF 343A

... .37D2 25B9 3244
Unendlich Leben bei den gefährlichen
Klippen7787 A05C 3337
... .8780 9963 343E
Unendlich Sterne bei den gefährlichen
Klippen778B A05C 3535
... .8728 3DBF D298
Unendlich Zeit bei den gefährlichen
Klippen, um das Spielzeug zu retten
... .7787 AD47 343A
... .377D A351 3244

Iron Soldier 3

PAL2NTSC771B F3E6 353D
... .37E1 B91C F575
Y-Fix7782 DC3E 2545
... .8792 EC4E 3535
Kein Schaden7700 98B9 C4A6
... .8775 096C 3535
Unendlich Zeit
... .77DE FBF8 45B5
... .8770 8D8A 3535
Schnellfeuer7757 CC1A 3535
... .3755 CA1C 3337
Alle Waffen
(Drücke L1 + L2)77A2 F0E9 BC34
... .87AA 68CE C134

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

PAL2NTSC77FA FACE 353D
... .37E0 D004 F575
Y-Fix778B 8152 2545
... .879B 9162 3535
Meisterschaftsmodus mit viel Geld
beginnen7748 402A 3535
... .874C C406 E561
... .774A 3E2C 3535
... .87E9 DF8B D695
Maximale Stärke
... .374F 3F0F C234
Maximales Durchhaltevermögen
... .3753 3F13 C234
Maximale Ausdauer
... .3776 B017 C234
Maximale Geschicklichkeit
... .377A B01B C234
Maximale Erfahrung
... .377E B01F C234
Anzahl der gewonnenen Kämpfe
(Wert für Platzhalter xx eintragen)

... .300B 36E8 00xx
Anzahl der verlorenen Kämpfe (Wert
für die Platzhalter xx eintragen)
... .300B 36EC 00xx

The Mission

PAL2NTSC775D 2172 353D
... .3723 E7A8 F575
Y-Fix770F FBD2 2545
... .871F OBE2 3535
Unendlich Energie
... .776A 5430 C157
... .8738 CA2E 3535
Alle Power-Ups Player 1
(Drücke Select)77F5 837B C233
... .8784 90CE C134
Alle Power-Ups Player 2
(Drücke Select)77F5 837B C233
... .8768 80D2 C134

The Mummy

PAL2NTSC7791 E276 353D
... .3757 A8AC F575
Y-Fix77B2 D56A 2545
... .87C2 E57A 3535
Unendlich Munition
... .7761 99DA E58D
... .87BB EFA4 3535
Schnellfeuer37C4 C6AC 3535
Unverwundbarkeit
... .87F1 94E6 5935
Unendlich Leben
... .77A6 58CC 3337
... .3799 4BD9 3244
Fackeln brennen ewig
(Drücke Select)77C6 4423 C233
... .87CE C3F4 5935

Woody Woodpecker Racing

PAL2NTSC77B3 41AE 353D
... .3799 17E4 F575
Y-Fix7772 8A2A 2545
... .8782 9A3A 3535
Spieler 1 ist immer Erster
... .77AB CEC7 C646
... .875D 3FF6 3535
Nur eine Runde zu fahren
... .777A 9F77 3436
... .3778 9D79 3238

GAMEBUSTER- UND XPLODERCODES

Rundenzeit : 00 00 00

.....771B 7BB7 3436
.....371C 7CB6 3535

Hot Dogs nehmen nicht ab

.....7714 ADB2 B3D7
.....3754 B12E 3535

Hot Dogs nehmen zu

.....774E 9192 C134
.....874B B027 3436

(Benutzt nur einen der Hot Dog Codes gleichzeitig!)

Sheep

PAL2NTSC7724 F806 353D

.....37EA BE3C F575

.....776D 0F76 353D

.....3733 D5AC F575

Y-Fix7745 3F26 2545

.....8755 4F36 3535

.....77FD DF16 2545

.....870D EF26 3535

Stoppuhr angehalten

.....77C9 2BE7 3436

.....77CE 2CEA 3535

Zeit nimmt zu

.....77E8 1C4E C134

.....87E5 3BE3 3436

(Nur einen der Zeit-Codes gleichzeitig benutzen!)

Anzahl der lebenden Schafe nimmt zu

.....777B 128E C134

.....8778 3123 3436

Immer 20 Schafe gerettet

.....7792 ECB0 3337

.....877C DA9E 2549

.....7792 ECB0 3337

.....875C FE7E 6737

Jeder Stern bringt 1000 Punkte

.....775A 39AE B541

.....87F7 AA41 1A38

.....775A 39AE B541

.....877E A5C2 1777

Fighting Force 2

Level Select Menü

.....37CD B8B0 3337

Ego-Perspektive an

(Drücke L2 + R2 auf Pad 2)

.....0750 AA0A 3535

.....77A4 D3FF BE34

.....576D 922A 9539

.....34FE 23CA 1D13

Ego-Perspektive aus

(Drücke L2 + R1 auf Pad 2)

.....77AA CDFD B834

.....07D1 3686 3535

(Hinweis: Benutzt die Ego-Perspektive nur mit der Waffe in der Hand. Zum Schwenken R1 festhalten.)

20th Anniversary Pac-Man World

Unendlich Energie

.....375A A84A 3539

Unendlich Leben

.....3707 49B5 D298

Unendlich Leben im Classic Mode

.....3718 01D1 3238

Unbesiegbar

.....875A A84A 3539

Action Man: Destruction X

PAL2NTSC

.....7757 2092 353D

.....371D E6C8 F575

Y-Fix7749 1A42 2545

.....8759 2A52 3535

Alle Cheats freigeschaltet

.....37B0 ECD5 0274

Alle Waffen

(Drücke L2)77B0 E5D1 C034

.....B7A9 7A3A 3535

.....17DD CD7F 3436

Crash Bash

Xploder-Check07B8 4FD2 3535

PAL2NTSC7705 6FEE 353D

.....37EB 4524 F575

Y-Fix77B4 508E 2545

.....87C4 609E 3535

Spieler 1 braucht nur eine Trophäe,

um zu gewinnen

.....77FC 0EF2 3535

.....37FA 0CF4 3337

Andere Spieler gewinnen keine

Trophäen97FE 0CF4 3535

.....37FD 0DF3 3535

.....97FE 0CF4 3535

.....87FE 0CF4 3535

Warpraum 2 freigeschaltet

.....37C2 DE9B 3436

Warpraum 3 freigeschaltet

.....37B4 CCAD 3436

Warpraum 4 freigeschaltet

.....37C7 DDA0 3436

Warpraum 5 freigeschaltet

.....37BD CBB6 3436

Wer Wird Millionär?

Spieler 1 beginnt mit letzter Frage

.....77E3 280A 3535

.....37D4 1919 3244

Spieler 1 unendlich 50 / 50

.....77EE 37F7 3436

.....37EF 38F6 3535

Spieler 1 unendlich Telefonate

.....77F2 37FB 3436

.....37F3 38FA 3535

Spieler 1 unendlich

Publikumsbefragung

.....77F6 37FF 3436

.....37F7 38FE 3535

Spieler 2 beginnt mit letzter Frage

.....7742 496A 3535

.....3733 3A79 3244

Spieler 2 unendlich 50 / 50

.....774D 5857 3436

.....374E 5956 3535

Spieler 2 unendlich Telefonate

.....7751 585B 3436

.....3752 595A 3535

Spieler 2 unendlich

Publikumsbefragung

.....7755 585F 3436

.....3756 595E 3535

Spieler 3 beginnt mit letzter Frage

.....77A2 69CA 3535

.....3793 5AD9 3244

Spieler 3 unendlich 50 / 50

.....77AD 78B7 3436

.....37AE 79B6 3535

Spieler 3 unendlich Telefonate

.....77B1 78BB 3436

.....37B2 79BA 3535

Spieler 3 unendlich

Publikumsbefragung

.....77B5 78BF 3436

.....37B6 79BE 3535

Spieler 4 beginnt mit letzter Frage

.....7702 092A 3535

.....37F3 FA39 3244

Spieler 4 unendlich Telefonate

.....770D 1817 3436

.....370E 1916 3535

Spieler 4 unendlich Telefonate

.....7711 181B 3436

.....3712 191A 3535

Spieler 4 unendlich

Publikumsbefragung

.....7715 181F 3436

.....3716 191E 3535

Breath of Fire IV

US-Version

Schnelles Geld zu Beginn des Spiels

Marschier einfach zu einem der Apfelbäume und sammelt 99 der Äpfel ein (gegen die Bäume rennen). Verkauft diese im nächsten Shop. Zu Beginn des Spiels erhaltet ihr im Verhältnis recht viel Geld mit dieser einfachen Methode.

Schnelles Geld im späteren Spielverlauf

Sucht die Insel im Süden von Lyp. Dort befindet sich eine Moza-Plantage. Mäht die Pflanzen ein wenig ab und verkauft diese im nächsten Shop. Ein schneller und rentabler Weg, um an wichtige Devisen zu gelangen.

Blade

Alle Items:

Der Cheatsegen für Blade und seinen Kampf gegen elende Vampire geht weiter.

Gebt den Cheat, durch den ihr euch alle Items im Spiel ergaunert, im Hauptscreen ein. Die Tastenkombination lautet:

○, ○, ○, ○, L2, L2, R2, R2.

Ruft später im Spiel den Pausescree auf und aktiviert die Option im Cheatmenü.

Wer wird Millionär?

Spaß

Gebt als Namen einmal folgendes ein: **Millionaire**

Das Spiel sollte nun die Meldung **"Wannabe"** ausgeben (Hättest du gerne).

Leichter gewinnen?

Gebt als Namen folgendes ein:

REGIS oder **REGIS PHILBIN**

Das Spiel wählt nun von selbst einen Spielernamen aus und der Weg zur Million soll etwas leichter sein.

Unendlich oft einen Freund anrufen

Ruft beim 500er Betrag einen Freund an. Unterbrecht das Spiel ungefähr zur Hälfte der Unterhaltung. Hört euch dann den Rest an und beantwortet die Frage. Nun solltet ihr in der Lage sein, bei jeder Frage ein Telefonat zu führen.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Team Buddies

play CheatCard page 1

Die Cheats müssen zügig eingegeben werden. Bei richtiger Eingabe ertönt zur Bestätigung ein Jingle. Aber Vorsicht: Sobald ihr in den nächsten Level gelangt, sind die Cheats wieder deaktiviert.

Level überspringen

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
○, □, X, X.



Unverwundbarkeit

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
X, △, □, ○.

Unbegrenzt Munition

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
○, □, △, X.

Lebensenergie des Teams auffüllen

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
△, △, X, X.

Munition des Teams auffüllen

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
X, X, △, △.

>>>>>

Team Buddies

play CheatCard page 3

Raketenstiefel aktivieren

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
△, □, □, △.



Schnellere Waffenherstellung

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
○, ○, X, X.

Schnellere Buddy-Herstellung

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
○, ○, X, ○.

Alle Kisten verstärkt

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
○, X, X, ○.

Gebäude schneller aufbauen

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
□, □, ○, ○.

Basis kann nicht zerstört werden

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
X, △, △, X.

>>>>>

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

Team Buddies

play CheatCard
page 2

Erste Spezialwaffe aktivieren

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
△, X, X, X.

Zweite Spezialwaffe aktivieren

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
X, X, X, △.



Schwere Spezialwaffe aktivieren

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
△, X, □, □.



Jetpack aktivieren

Munition des Teams auffüllen
Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
□, □, △, △.

Team Buddies

play CheatCard
page 4

Tiere greifen nicht an

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
O, □, □, O.



+ R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
△, O, O, △.

Alle Levels und Welten freischalten

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
△, O, □, □.

Nur die nächste Welt freischalten

Haltet im Informationspanel L1 + L2 + R2 gedrückt und betätigt einmal die R1-Taste.



Große Füße

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt folgenden Code ein:
△, □, □, X.

Große Wummen

Pausiert ein Spiel. Haltet L1 + L2 + R1

Star Wars: Demolition

Zu den Codes, die wir euch in der letzten Ausgabe bereits verraten haben, konnten wir noch einige weitere in Erfahrung bringen. Um diese zu aktivieren, klickt ihr ins Hauptmenü. Wählt dort die Optionen und benutzt den Punkt Einstellungen. Drückt die L1- sowie die R1-Taste gleichzeitig, um die versteckte Option "Passwort" aufzurufen. Hier wird nun der entsprechende Code eingegeben.



Schnellfeuer:
FIRERATEUP

Im Multiplayer-Mode können beide Spieler dasselbe Fahrzeug auswählen:
MULTI_CARS

Alternative Controllerbelegung:
EXTRABUTTS

Random-Mode:
NO_PEEKING

Keine Feinde im Battle-Mode:
NO_BADDIES

Sieges-FMV-Sequenzen:
MOVIE_SHOW

Verlierer-FMV-Sequenzen:
SAD_MOVIES

Starke Anziehungskräfte:
BFM_FEELIT

Ultimate Fighting Championship

Spitzenkämpfer

Verteilt eure Punkte bei Erstellung eines eigenen Kämpfers folgendermaßen:

Life:	23
Power:	51
Speed:	3
Endurance:	9
Stamina:	27
Octagon Control:	77
Ground Skill:	34

CHEAT CARDS

PlayStation 2

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Street Fighter EX 3

play CheatCard page 1

Als Bison II antreten

Hierzu muss man das Spiel achtmal hintereinander mit M.Bison durchspielen, ohne auch nur ein einziges Mal ein Continue zu benutzen. Markiert danach M.Bison in der Kämpferauswahl, hältst die Select-Taste gedrückt und gebt X, □, oder O ein.

Narrator Sakura

Hierzu muss man das Spiel achtmal hintereinander mit Sakura durchspielen, ohne auch nur ein einziges Mal ein Continue zu benutzen. Markiert danach Sakura in der Kämpferauswahl und betätigt die Select-Taste. Bestätigt mit einer der Tasten.

Versteckte Charaktere

Um die versteckten Charaktere zu finden, muss man das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe Normal oder Hard ohne ein Continue zu benutzen durchspielen. Um nun den nächsten

Charakter zu aktivieren, muss der vorangegangene Freigespielte zum Durchspielen benutzt werden. Die Reihenfolge sieht hierbei folgendermaßen aus: Sagat, Vega, Garuda, Shadow Geist, Kairi, Pullum, Area, Darun und Vulcano.



Als Evil Ryu antreten

Hierzu muss man das Spiel achtmal hintereinander mit Ryu durchspielen, ohne auch nur ein einziges Mal ein Continue zu benutzen. Markiert

danach Ryu in der Kämpferauswahl, hältst die Select-Taste gedrückt und gebt X, □, oder O ein.

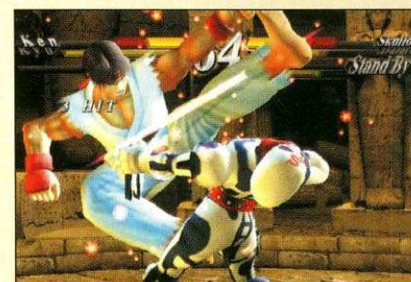
Die geheimen Finishing Moves der versteckten Kämpfer

Kairi

Shouki-Hatsudou
O+O, O+O, 3fach Punch

Pullum

Gradus Par
O+O, O+O, 3fach Punch



>>>>>

F1 Racing Championship

play CheatCard page 1

Cheats

Die Cheats müssen zügig und in einem gewissen Rhythmus eingegeben werden. Als Zeichen für die richtige Eingabe ertönt ein kurzes Soundstück.



Musikstücke durchschalten

Gebt während eines Rennens ohne zu pausieren folgende Tastenkombination ein:

O, X, □, △, L1, L2, R2, R1.

Unter den Soundoptionen kann nun ein Titel gewählt werden. Dies funktioniert nur im Arcade-Mode.

Unglaubliche SFX

Gebt während eines Rennens ohne zu pausieren folgende Tastenkombination ein:

O, X, □, △, O, R1, X, X.

Weibliche Crew beim Boxenstop

Gebt während eines Rennens ohne zu pausieren folgende Tastenkombination ein:

O, X, □, △, □, O, O, O.

Breht das Rennen ab und startet ein neues. Nun sollte sich beim Boxenstop eine weibliche Crew in eurer Box befinden.



Super Fahrzeug

Mal mit über 500 km/h über die Piste donnern? Gebt während eines Rennens ohne zu pausieren folgende Tastenkombination ein:

O, X, □, △, R1, R2, L2, L1.

Piloten-Perspektive

Wer das Rennen direkt aus dem Helm heraus bestreiten will, gibt folgenden Code während eines Rennens ein:

O, X, □, △, O, O, O, O.

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Street Fighter EX 3

play CheatCard page 2

Area

Final Cancer

○+○, ○+○, 3fach Punch



Bison

Meteor Combo

○ (ca 2 Sekunden gedrückt halten),
○, ○, ○, 3fach Punch

Shadow Geist

Meteor Combo

○+○, ○+○, 3fach Punch

Sagat

Meteor Combo

○+○, ○+○, 3fach Punch

Garuda

Meteor Combo

○+○, ○+○, 3fach Kick

Die Meteor Tag Teams und der entsprechende Move:

Ken/Ryu

○+○, ○+○, 3fach Punch

Sakura/Ryu

Tiefer Punch, tiefer Punch, ○, tiefer Kick, hoher Punch

Nanase/Hokuto

Tiefer Punch, tiefer Punch, ○, tiefer Kick, hoher Punch

Pullum/Darun

○+○, ○+○, 3fach Punch

Zangief/Darun

720° Drehung, 3fach Kick

Blanka/Dhalsim

○ (ca 2 Sekunden gedrückt halten),
○, ○, ○, 3fach Punch

V.Russo/Jack

○ (ca 2 Sekunden gedrückt halten),
○, ○, ○, 3fach Punch

Guile/Chun-Li

○ (ca 2 Sekunden gedrückt halten),
○, ○, ○, 3fach Punch

Bison/Vega

○ (ca 2 Sekunden gedrückt halten),
○, ○, ○, 3fach Kick



F1 Racing Championship

play CheatCard page 2

Die Fahrschulen-Übungen überspringen

Benutzt hierzu diesen Code:

R2, L2, X, R2, L2.

Startet eine Übung und gebt die Tastenkombination ein. Wartet nun bis die Meldung erscheint, dass bestanden wurde.



Alle Menüs freischalten

Gebt im Startscreen mit der Aufforderung "Start-Taste drücken" folgenden Code ein:

○, X, □, △, ○, ○, ○, ○.

Arcade-Mode Pistenraudi

Im Arcade-Mode bewahrt sich eine alte Binsenweisheit. Der kürzeste Weg zwischen zwei Punkten ist eine Gerade. Kürzt die Kurvenbereiche einfach über den Rasen ab! Auch Schikanen werden einfach durch die Grünflächen überbrückt. Mit dem richtigen Händchen belegt ihr somit mit wenig Aufwand den ersten Platz. Bedenkt jedoch, dass ein zu langer Ausflug auf den Rasen euren Flitzer abbremst. Dieser Trick funktioniert



deswegen nur auf einigen Strecken. In den anderen Modi wird ein Ausflug auf den Rasen mit einem wesentlich stärkeren Abbremsen des Fahrzeuges geahndet. Deswegen gilt dieser Tipp nur im Arcade-Mode.

Exakter Startzeitpunkt

Beim Start kann man als Spieler fast schon das Rennen entscheiden. Vorausgesetzt, man fabriziert nicht zu viele Fehler. Sobald die fünf roten Startleuchten an sind, wird eine Sekunde, nachdem der Sprecher "Start" ruft, Vollgas gegeben. Mit dem richtigen Händchen gelangt man ruck zuck auf die Pole, auch wenn der Start vom letzten Platz erfolgt. Ihr solltet auf Strecken, auf denen kurz nach dem Start eine Kurve kommt, jedoch nicht zu ehrgeizig sein, denn die beste Position im Rennen nutzt nichts, wenn man schon in der ersten Kurve rausfliegt.

CHEAT CARDS

PlayStation2

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Midnight Club: Street Racing

play

CheatCard
page 1

Geballtes Wissen aus den Redaktionsräumen.

Buggy aus Smuggler's Run einsetzen:

Alles was ihr benötigt ist eine Memory Card für eure PS2, die einen Spielstand von Smuggler's Run beinhaltet. Stöpselt das Teil ans Gerät und startet Midnight Club. In der Fahrzeugauswahl befindet sich nun der Buggy links neben dem gelben



Taxi. Zwar ist das Fahrzeug von seinen Fahrzeugproportionen alles andere als an Midnight Club angepasst,

aber was soll's. Gerade für den Sprung auf der Schanze in London, um an den versteckten Punkt zu gelangen, eignet er sich hervorragend.

Bonus-Fahrzeuge

Im Spiel gibt es einige versteckte, rot leuchtende, durchsichtige Rechtecke. Findet ihr diese, muss einfach so lange in ihnen geparkt werden, bis ein kurzes Geräusch die Freischaltung eines weiteren Fahrzeuges bestätigt.

Wo befinden sich diese versteckten Punkte?

New York

Startet ein Arcade-Spiel und sucht ein Fahrzeug aus. Nun düst ihr mit der Option Cruisen ein wenig durch die Stadt. Hierdurch habt ihr genügend Zeit, euch in Ruhe umzusehen. Fahrt zu dem Stadtbezirk, in welchem sich



ein Park befindet, der über einem Tunnel liegt. Betrachtet die Karte genau; dieses Stück sieht aus wie ein Ausschnitt eines halben Kreises, der unten spitz zuläuft. Hier befindet sich nun über dem Tunnel eine Art runde



>>>>>

Midnight Club: Street Racing

play

CheatCard
page 3



ihr euch befindet, um nach oben zu gelangen. Hier müsst ihr es in den zweiten Stock des gegenüberliegenden Gebäudes schaffen, was nicht gerade einfach ist. Je nach Fahrzeug solltet ihr ca. 60-90 km/h ausprobieren. Glücklicherweise angekommen wird im leuchtenden Feld geparkt.

London

Startet ein Arcade-Spiel und sucht ein Fahrzeug aus. In London dreht ihr euch langsam um die eigene Achse, bis ihr das Gebäude mit dem



Leuchtschild Speed findet. Hier ist eine Rampe im Haus versteckt. Um diesen Sprung erfolgreich abzuschließen, nehmt ihr so viel



Anlauf wie irgend möglich von draußen. Störende Straßenlampen und Beleuchtung werden zuvor kurzerhand umgefahren. Sobald ihr euch auf der Rampe befindet, haltet ihr euch leicht rechts. Auf dem gegenüberliegenden Dach angekommen solltet ihr mit der Handbremse versuchen, nicht über das Ziel hinauszuschießen. Das rote Feld befindet sich gleich hier oben.

Sucht in der Stadtmitte das Parlamentsgebäude. Durch seine drei



>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Midnight Club: Street Racing

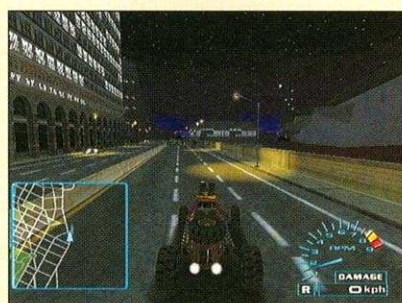
play CheatCard page 2

Arena. Umfahrt diese und ihr findet eine Möglichkeit hineinzufahren. Hier



befindet sich eine Rampe, mit deren Hilfe ihr auf das Dach des gegenüberliegenden Gebäudes springen könnt. Allerdings nur mit der entsprechenden Geschwindigkeit. Nehmt Anlauf von draußen. Schaut euch um, hier sind mehrere Rechtecke aufgestellt. Den Anlauf müsst ihr nun in einem leichten Halbkreis zur Rampe hin unternehmen. Beim Absprung

wird das Fahrzeug leicht nach rechts ausgerichtet, um den Punkt genau zu erwischen. Das Gemeine an der ganzen Sache ist die Tatsache, dass der Punkt von mehreren Blöcken eingegrenzt ist und nur mit einer exakten Landung erreicht werden kann. Verzweifelt nicht gleich, falls es nicht auf Anhieb klappt sollte.



Sucht nun den Flugzeugträger. Auf der Karte ist dieser als kleine, blaue

Wurst am Stadtrand zu sehen. Hier befinden sich Häuser. Sucht das, welches eine lange, grüne Rampe am Rand hat. Benutzt diese, um im näch-



sten Haus die lange Rampe hochzufahren. Mit Vollgas fahrt ihr hier durch die Scheibe. Bleibt bei Vollgas und springt noch schnurstracks auf das nächste Gebäude. Vollbremsung! Fahrt vorsichtig geradeaus weiter, bis ihr eine breite Luke im Dach findet. Hier jumpst ihr mit dem Fahrzeug hinunter. Benutzt nun die Rampe, auf der

Midnight Club: Street Racing

play CheatCard page 4

Runddächer und seine Säulen ist es recht auffällig. Sucht die Stelle mit dem großen Fenster. Leider gelangt man nicht einfach so durch dieses ins Innere. Setzt zurück in Richtung des Brunnens. Von hier aus geht es mit vollem Anlauf durch das Fenster ins Innere und der Punkt ist erreicht.

Wie gelange ich auf den Flugzeugträger?

Schaut auf die Karte und sucht die Position des Flugzeugträgers auf. Ihr findet im Gebäude rechts des Kampfjets auf der Straße eine Rampe. Fahrt vorsichtig hinauf und schaut hinüber zu dem Flugzeugträger. Eine der Luken am Schiffsrumpf ist geöffnet. Fahrt nun die Rampe zurück und die gesamte Straße, die logische Verlängerung der Rampe ist, hinauf. Mit genügend Schwung und dem richtigen Absprungwinkel dürft ihr euch im Bauch des Flugzeugträgers austoben.

Wie werden die anderen Flitzer freigeschaltet?

Manhattan PD

Gewinnt erfolgreich das Rennen 10 im Kopf-An-Kopf-Mode in New York. Hierfür erhaltet ihr Patrol Car 1, Patrol Car 2 sowie Patrol SUV.

London PD

Gewinnt erfolgreich das Rennen 10 im Kopf-An-Kopf-Mode in London. Hierfür erhaltet ihr Patrol Car, Patrol Van sowie Patrol Wagon.

Crusero

Gewinnt erfolgreich im Kopf-An-Kopf-Mode die New York Levels 1, 4 und 7. Hierfür werden Bueno, Excellente und Magnifico freigeschaltet.

Jones

Gewinnt erfolgreich im Kopf-An-Kopf-Mode die New York Levels 2, 5 sowie

8. Hierfür werden J400, J420 sowie J450 freigeschaltet.

Piranha

Gewinnt erfolgreich im Kopf-An-Kopf-Mode die New York Levels 3, 6 sowie 9. Hierfür werden PDQ, PDQ R sowie PDQ ARi freigeschaltet.

PT

Gewinnt erfolgreich im Kopf-An-Kopf-Mode die London Levels 1, 4 sowie 7. Hierfür werden Phoenix, Phoenix DDX und Phoenix ICX freigeschaltet.

Manhattan Bonus

Gewinnt Rennen 12, 13 und 14 im Streckenpunkt-Mode in New York.

London Bonus

Gewinnt Rennen 12, 13 und 14 im Streckenpunkt-Mode in London.

FINAL FANTASY IX



... aus dem offiziellen Lösungsbuch zum Spiel verraten wir euch alle Kniffe des Kartenspiels in Final Fantasy IX.

Das Kartenspiel „Tetra Master“

Zwischen actiongeladenen Kämpfen und weiten Reisen über die verschiedenen Kontinente bietet euch das Kartenspiel Tetra Master eine kleine Verschnaufspause. Statt scharfem Schwert oder mächtigem Zauberspruch entscheiden hier die Wahl und die Platzierung über Sieg oder Niederlage.

Glücksspiel oder Wissenschaft?

Für die Bewohner der „Final Fantasy IX“-Welt ist es mehr als bloßer Zeitvertreib: Das Kartenspiel namens Tetra Master. Gemütlich zu zweit oder als Turnier im großen Stil – man trifft sich, um sein persönliches Glück im Spiel herauszufordern. Tetra Master ist kein Kartenspiel, wie man vielleicht schon eines kennt! Die „Final Fantasy“-Karten sind mit verschiedenen Motiven sowie Buchstaben- und Zahlenwerten ausgestattet und verändern sich außerdem während des Spiels.

Es ist also nicht nur wichtig, dass ihr die Spielregeln kennt und auch umzusetzen wisst. Ein guter Kartenspieler ist zudem immer bestrebt, seine Spielkarten zu verbessern, neue Karten zu finden und hierfür Spieler auf dem gesamten Globus herauszufordern.

Das Kartenspiel wird auf einem Spielfeld von 4x4 Feldern ausgetragen. Meistens sind einige Felder zufällig gesperrt: Dort können keine Karten abgelegt werden. Dies ist eine der wichtigsten taktischen Gegebenheiten, die jedes Kartenspiel zu einem einzigartigen und spannenden Match machen.

Allgemeines zu den Spielkarten

Jede Spielkarte weist ein Motiv auf; insgesamt gibt es 100 verschiedene Kartenmotive. Hierbei kann es sich um ein Wesen bzw. Monster handeln, aber auch z.B. Städte und Waffen können eine Karte zieren. Jede Spielkarte besitzt einen oder mehrere Dreiecks-Pfeile am Kartenrand, es gibt aber auch Karten, die keine Pfeile besitzen. Die Pfeile stellen die Angriffsrichtungen einer Spielkarte dar. Als Spieler kann man nämlich nur gegnerische Karten angreifen, die sich direkt neben seiner Spielkarte befinden und auf die ein Pfeil eurer Karte deutet.

Allerdings haben die Pfeile auch eine defensive Aufgabe: Wird eine Spielkarte von einer Seite angegriffen, auf der sie keinen Pfeil besitzt, kann sich die Karte nicht verteidigen. Das bedeutet, dass der angreifende Spieler diese Karte ohne Gegenwehr übernehmen kann.

Die vier Parameter einer Spielkarte

Jede Spielkarte trägt eine vierstellige Zahlen-Buchstaben-Kombination. Diese Parameter verraten euch die defensiven und offensiven Eigenschaften einer Karte, also ihre Stärken und Schwächen.

- Der erste Wert sind die Attack Points, kurz AP, die Angriffsstärke einer Spielkarte.
- Der zweite Wert ist der Typ, kurz T. Es gibt vier verschiedene Typen.
- Der dritte Wert bezeichnet die Physical Defence, kurz PD, den Verteidigungswert gegen physische Angriffe.
- Der vierte und letzte Wert ist die Magic Defence, kurz MD, der Verteidigungswert gegen magische Angriffe.

Die Parameter werden durch die Zahlen von 0 bis 9 ausgedrückt. Aber auch die Buchstaben von A bis F kommen zum Einsatz. Dies erinnert dich vielleicht an das Hexadezimal-Zahlensystem. Die genaue Reihenfolge lautet:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F,

wobei 0 den schwächsten und F den stärksten Wert darstellt. Nicht jede Karte kann ihre Parameter auf das Maximum F erhöhen. Abhängig vom Kartenmotiv kann schon vorher Schluss sein.



Vor jedem Match wählt ihr aus dem Repertoire fünf Spielkarten aus. Beachtet hierbei Kartenstärken sowie Pfeilrichtungen und -anzahl.



Blau hat gerade die linke Karte abgelegt. Er kann die gegnerische Karte ohne Gegenwehr übernehmen, da diese keinen Pfeil auf der linken Seite hat.

Übersicht aller Karten (kleine Zahl: Anzahl der Karten eines Motivs)

Anzahl der verschiedenen Kartenmotive

Anzahl bisher erworbener Karten



Aktueller Punktestand

Rang

Anzahl gewonnener Partien

Anzahl verlorener Partien

Anzahl unentschiedener Partien

Abbild der Karte

Pfeile

Magic Defence

Physical Defence

Typ

Attack Points

Name der ausgewählten Karte

Im Karten-Menü verschaffst du dir einen Überblick über deine Spielkarten.

Die Typen der Spielkarten

Die vier Typen werden durch Buchstaben gekennzeichnet.

- **P = Physical Attack Typ:** Dieser Typ führt physische Angriffe wie Hiebe oder Bisse aus. Der Gegner setzt seinen PD-Wert zur Verteidigung ein.
- **M = Magical Attack Typ:** Bei diesem Typ ist Zauberei im Spiel, die Angriffe sind magischer Natur. Der Gegner verteidigt sich mittels seines MD-Wertes.
- **X = Injury Attack Typ:** Eine Karte dieses Typs greift stets den niedrigsten Verteidigungswert an – also entweder PD oder MD.
- **A = Bully Typ:** Eine Karte dieses Typs greift stets den niedrigsten Wert einer gegnerischen Karte an – also AP, PD oder MD. Hierbei wird der höchste der eigenen Parameter als Angriffswert genutzt – AP, PD oder MD.



Die Montisaurus-Karte besitzt 2 Attack Points (AP) und einen Physical Attack Typ (P). Die Physical Defence (PD) beträgt 0, die Magic Defence (MD) immerhin 1.

Wie stark ist meine Spielkarte?

In der Regel bestimmen die ersten beiden Werte – AP und Typ – die Angriffsstärke einer Spielkarte (Ausnahme A-Typ-Karten: Hier entscheidet, ob der AP, PD- oder der MD-Wert am höchsten ist). Die zwei letzten Parameter stellen die Verteidigungsfähigkeit einer Spielkarte dar. Zudem besitzt jede Karte einen Wert, den man nicht einsehen, sondern nur abschätzen kann: die HP – Hit Points.

Diese Art Lebenspunkte einer Karte richten sich nach der Höhe der Attack Points. Je höher der AP-Wert, desto mehr HP besitzt eine Karte. Wie viele HP eine Spielkarte besitzen kann, zeigt die folgende Tabelle.

ATTACK POINTS	HP
0	2 – 15
1	16 – 31
2	32 – 47
3	48 – 63
4	64 – 79
5	80 – 95
6	96 – 111
7	112 – 127
8	128 – 143
9	144 – 159
A	160 – 175
B	176 – 191
C	192 – 207
D	208 – 223
E	224 – 239
F	240 – 255



Die Wüstenskorpio-Karte hat den AP-Wert „1“. Daher wird diese Karte zwischen 16 und 31 HP (Hit Points) besitzen.

Player's Guide

Kessen

Geheime Anweisungen für mehr Erfolg auf dem Schlachtfeld:

Hier findet ihr grundlegende Taktiken, die sich bei japanischen Generälen bewährt haben!

Allen Unkenrufen zum Trotz kann der Spieler in das Spielgeschehen entscheidend eingreifen. Allerdings solltet ihr nicht großartig die Grundaufstellung der Truppenverbände vor Schlachtbeginn verändern. Dies ist im Grunde nie nötig. Vielmehr gilt es, grundlegendes Wissen in der Schlacht anzuwenden: Und das erfahrt ihr hier!



Speichern, speichern, speichern!

Klingt irgendwie selbstverständlich und sollte auch automatisch erfolgen, aber aus Bequemlichkeit wird dies oft übergangen. Es kann auch während einer Schlacht der aktuelle Spielstand gesichert werden, also macht hiervon auch Gebrauch. Ganz eifrige und ehrgeizige Spieler speichern vor jedem Angriff mit einem Verband und notieren sich die Verluste. Ist das Ergebnis nicht zufriedenstellend ausgefallen, wird der Spielstand geladen und mit einer anderen Taktik erneut angegriffen.

Mit der Steuerung vertraut machen

Sicher, Kessen kann anfangs ein klein wenig verwirren, bis man als Spieler den perfekten Überblick auf dem Schlachtfeld innehat. Deswegen sollte man jede Information genau lesen und danach gleich in die Tat umsetzen. Gewöhnt euch daran, die Karte als wichtige Informationsquelle zu nutzen. Wer den Überblick verliert, notiert sich wichtige Truppeninformationen zusätzlich auf einem Schreibblock.

Truppengattung studieren

Jede Truppengattung hat Vor- und Nachteile, die unbedingt einkalkuliert werden müssen. Die Kavallerie beispielsweise ist schnell und beweglich, allerdings nicht stark gepanzert. Auch hat sie heranstürmenden Truppen wenig entgegenzusetzen.

Truppenstärke notieren

Dass ein achtsamer Feldherr nicht dummerweise mit 100 Reitern versucht, ein mehrere tausend Mann starkes Hauptheer zu attackieren, sollte klar sein – so funktioniert selbst in Japan die Kriegsführung nicht. Fragt deshalb immer die aktuelle Stärke eurer eigenen sowie die Stärke gegnerischer Verbände ab. Um den Überblick in einer großen Schlacht zu bewahren, solltet ihr euch die Kräfteverhältnisse auch auf einem Schreibblock notieren.

Mit Eifer in die Schlacht!

Nur mit genügend Eifer können die effektiven Spezialmanöver ausgeführt werden. Ihr hört schon aus den Bemerkungen der Offiziere heraus, in welcher Stimmung die Truppen sind. Ist der Eifer eines Verbandes sehr gering, solltet ihr diesen etwas abseits positionieren, mit einem anderen Verband einen Angriff durchführen und dann die demoralisierten Kämpfer hinzuziehen. Durch den sicheren Sieg wird der Eifer wieder nach oben geschraubt.

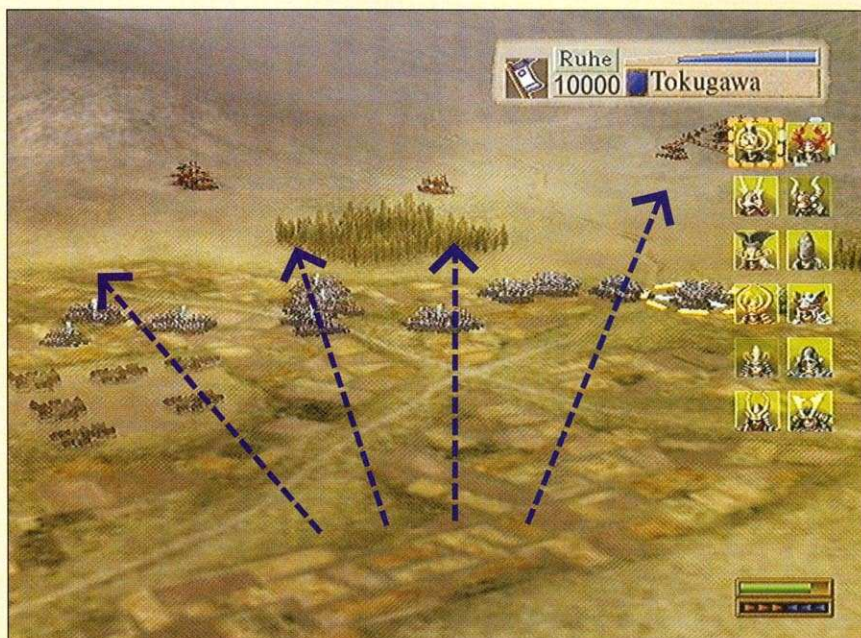


○ Verbände zusammenzuhalten hat den Vorteil, jederzeit in viele Richtungen losschlagen zu können. Kleinere, verstreute Feindverbände werden somit schnell abgefangen.

nieren, mit einem anderen Verband einen Angriff durchführen und dann die demoralisierten Kämpfer hinzuziehen. Durch den sicheren Sieg wird der Eifer wieder nach oben geschraubt.

Spezialmanöver

Ein zeitlich richtig abgepasstes Spezialmanöver fügt dem Feind herbe Verluste zu, ohne euren eigenen Verband selbst einer Gefahr auszusetzen. Spezialmanöver sind vom Eiferlevel abhängig und können unter Umständen schlachtentscheidend sein. Allerdings gilt es einiges zu beachten. Probiert aus, welches Manöver aus welcher Entfernung die stärkste



○ Truppenaufmarsch aus dem Bilderbuch. Haltet eure Verbände stets eng zusammen und kommandiert diese nur immer in kurzen Streckenabschnitten über das Schlachtfeld! Lasst niemals eine einzelne Einheit alleine über das gesamte Areal laufen.

Auswirkung zeigt. Sollte sich zwischen einer Einheit, die ein Spezialmanöver einsetzt, und dem Gegner noch eine Einheit befinden, leidet die Effektivität stark. Positioniert Truppen deswegen entsprechend und wartet den richtigen Moment ab. Vergeudet eure Spezialmanöver nicht sinnlos. Allerdings gilt die Faustregel, dass geschwächte Einheiten auch nur schwache Spezialmanöver einsetzen können. Deswegen sollten Spezialmanöver möglichst schon in den Anfangsphasen eingesetzt werden. Kluge Feldherren sparen sich das eine oder andere Spezialmanöver für das Ende des Kampfes auf, da hier meistens noch ein Hauptverband des Gegners geknackt werden muss.



Umgeht Hauptfrontlinien so, dass der Gegner keine Spezialmanöver einsetzen kann und fällt in den Flanken ein. Setzt bei Angriffen gleich mehrere eigene Verbände ein.

Ruhepausen gönnen

Lasst angeschlagene, abgekämpfte Truppenverbände nach Möglichkeit immer etwas ausruhen und sich neu formieren. Werden angeschlagene Verbände zu lange eingesetzt, sind diese leichte Beute für den Feind. Neu

formierte Verbände, die bereits starke Verluste hinnehmen mussten, werden für Zangenmanöver und Verstärkungen genutzt. Sturmangriffe enden nämlich schnell mit deren kompletter Vernichtung.

Verstärkung gewähren

Erfolgen Meldungen, dass ein Verband, der sich im Kampf befindet, Verstärkung benötigt, solltet ihr diese umgehend entsenden. Lasst ihr solche Verbände aus dem Kampfgeschehen ausscheiden und sich neu formieren, schwindet der Eiferlevel meistens sehr stark. Eintreffende Verstärkung hingegen kann so manches Wunder während der Schlacht bewirken.

Maulende Offiziere

Klipp und klar, der Chef auf dem Feld der Ehre seid immer noch ihr. Sollten eure Offiziere das Murren anfangen, weil sie mit den zugewiesenen Aufgaben nicht einverstanden sind, kann das anfangs ignoriert werden. Wiederholt sich das aber mehrmals, kostet dies viele Eiferpunkte.

Zufriedene Offiziere

Offiziere, die jeder Entscheidung zustimmen, sind ein Garant für hohen Eiferlevel und gehen mit vollem Herz in den Kampf. Eine Truppe mit hohem Eiferlevel kann unter Umständen Gegner mit niedrigem Eifer im Verhältnis 1:4 besiegen.

Offizierskämpfe

Stellt euch jeder Forderung mit euren Offizieren. Dies sorgt für mehr Eifer in den eigenen Reihen. Kneift ihr, wird



Auch wenn sich schon mehrere Verbände in Bewegung gesetzt haben und zum Angriff übergehen, können diese noch Spezialmanöver ausführen und den Feind somit erheblich schwächen.

der Eiferlevel stark herabgesenkt. Kleiner Tipp: Brecht diese Zwischensequenzen nicht ab.

Keine Fairness

Probiert einmal folgendes: Wählt zu Schlachtbeginn ein bis zwei Einheiten aus, die sich abseits des Hauptgeschehens um die gegnerischen Einheiten herumschleichen. Benutzt diese, um in Kämpfe verwickelten Einheiten in den Rücken zu fallen. Mit etwas Glück kann mit solch einer Taktik selbst ein überlegenes Feindverhältnis ausgeglichen werden.

Gegnerische, fast völlig aufgeriebene Verbände werden grundsätzlich verfolgt und komplett ausgemerzt. Dies steigert den Eifer der eigenen Truppen und sorgt für mehr Angst beim Feind.

In die Zange nehmen

Zum Punkt "keine Fairness" gehören selbstverständlich Zangenmanöver. Positioniert eure Truppen weise und attackiert einen feindlichen Verband von zwei Seiten gleichzeitig. Zusätzlich kann eine dritte Einheit Spezialmanöver ausführen und für weiteren Schaden sorgen. Eine solche Taktik empfiehlt sich beispielsweise gegen eine Hauptgruppe von Gegnern, denn dadurch werden Eiferpunkte beim Gegner dezimiert und der eigene Eiferlevel kann durch anfangs zugeführte hohe Verlustzahlen einen zusätzlichen Schub eurer Truppen bringen.

Grundlegende Manöver

Setzt eure Truppen immer stückchenweise in Bewegung und lasst sie nicht zu weite Strecken am Stück marschieren. Werden Verbände über das gesamte Schlachtfeld gejagt, kassieren sie oft das eine oder andere Spezialmanöver vom Feind oder laufen in einen Hinterhalt. In solchen Situationen ist es sehr schwer, Hilfe herbeizuschaffen. Außerdem verliert man schnell den Überblick. Zusätzlich kommt es oft vor, dass sich eigene Truppen ins Gehege kommen und sich behindern.



So funktioniert Zangentaktik! Während der Gegner frontal attackiert wird stoßen eigene Verbände, die außerhalb gegnerischer Reichweite herum geführt wurden, in seinen Rücken. Bis feindliche Verstärkung eintrifft, habt ihr diesen Verband längst besiegt.

Player's Guide

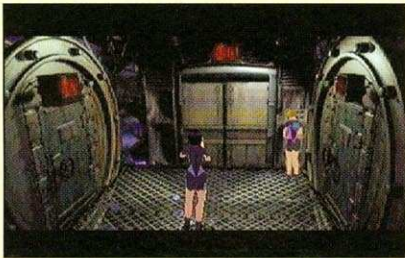
Frank Emmerling
Simon Krätschmer

Fear Effect 2: Retro Helix Teil 1

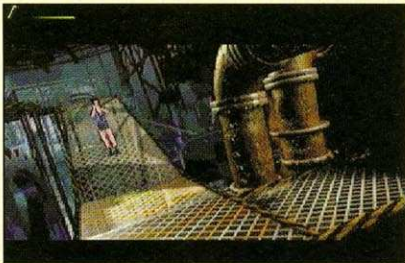
Um Hana und ihre Freunde sicher durch vier actionreiche CD's zu führen, präsentieren wir euch in dieser Ausgabe den ersten Teil der Komplettlösung von "Fear Effect 2: Retro Helix".

CD1:

Ihr beginnt in der Rolle von Hana. Lauft den Tunnel entlang. Nach der nächsten Tür seht ihr Rain gerade noch den Weg entlang spurten. Folgt ihr einfach. Im nächsten Raum findet ihr sie. Nach der folgenden Sequenz müsst ihr den Generator wieder in Betrieb nehmen. Ihr habt nun die Wahl zwischen zwei



Schotts. Das rechte ist wegen dem Wasser unpassierbar. So bleibt nur das linke. Lauft gerade aus den Gang entlang. Ignoriert die folgenden Durchgänge. Nach kurzem Spurt geht



es eine Schräge hinab. Einige Meter weiter werdet ihr in einen Schusswechsel mit Kampfdroiden verwickelt. Im Anschluss nehmt ihr links des Schotts den dunklen Seitenweg und schnappt euch den Metallhaken. Rechts des Schotts findet ihr das EMP. Gleich wieder die Schräge hochgewetzt. Geht durch das erste Schott, das ihr erspäht. Öffnet mit dem Haken das Bodengitter und erhaltet die gelbe Key Card.

Nun geht es wieder die Schräge hinunter. Das Schott lässt sich mit dem Fundstück ganz leicht öffnen. Klettert die Leiter eine Etage tiefer. Aktiviert dort den Generator und kehrt zu Rain zurück. Nach der folgenden Sequenz

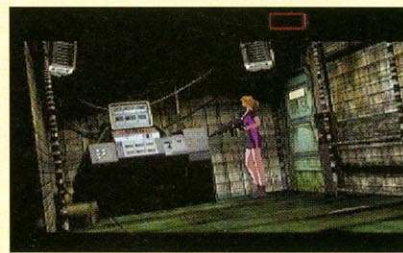
müsst ihr wieder zum Generator zurückkehren. Betätigt ihn erneut und



er explodiert. Im Anschluss spielt ihr mit Rain weiter. Die austretenden heißen Dämpfe sind nicht leicht zu überwinden. Achtet auf deren Intervall bevor ihr weiter geht. Nach dem Schott ignoriert ihr die Tür links erst einmal. Folgt dem Hauptkorridor und klettert ins Untergeschoss. Nehmt die Tür und passiert die Barrieren. Auch hier solltet ihr auf die Intervalle achten.



Folgt einfach dem Korridor zum Schott. Erledigt hier nur die Roboter; die verrückt gewordenen Soldaten sind keine Bedrohung für euch. In dem Raum sind zwei Türen. Ganz am Ende und links von euch. Geht zuerst durch den linken. Lauft gerade aus in das Schott. Benutzt dort am Computer die Flashdisk.



Gebt folgende Kombination ein: Beim ersten Mal 1, 2, 3, 4, a, d und beim zweiten Mal: 2, 3, 4, b, c, d. Kehrt danach in den großen Raum zurück und

nehmt die verbleibende Tür. Die erste Tür links führt euch weiter.

Lauft den Korridor entlang (die beiden gelben Schotts sind verschlossen) und öffnet die Tür am Ende. Dort erwartet euch erneut ein Rätsel an den beiden Konsolen.



Geht zunächst zur rechten. Ihr habt hier jeweils drei Farben mit 5 Zahlen zur Auswahl. Geht wie folgt vor: Bei der Farbe blau drückt ihr 3, 1, 4, 5, 2 und legt den dazugehörigen Hebel um. Danach bei der Farbe Gelb: 4, 5, 1, 2, 3 und abschließend bei Rot: 2, 3, 4, 5, 1. Danach springt der Abpump-Ventil an. Danach wendet ihr euch dem linken Pult zu.

Hier müsst ihr aus den beiden unteren Zahlenreihen jeweils die richtigen Differenzen einsetzen. Die Ergebnisse sind: +2, +5, +10, +13, -1. Im Anschluss geht es wieder mit Hana weiter. Klettert über den umgestürzten Generator in den Tunnel. Gleich links findet ihr eine Videokassette. Sobald ihr auf sie zugeht, geht das Tor auf und



eine Horde Ratten stürmt in eure Richtung. Dreht euch schnell herum und lauft zurück zur Leiter. Dort seid ihr vor den Biestern sicher. Geht danach den Tunnel weiter. Danach findet ihr rechts ein Schott. In dem Raum findet ihr bei dem zerstörten Spinnen-Roboter ein weiteres Extra. Zurück im Haupttunnel kommt ihr nach einigen

Schritten an eine Kreuzung. Zuerst geht ihr nach links. An der Wand seht ihr ein Energie-Display (gut merken). Rechts der Kreuzung nutzt ihr euer Wissen gleich. 1. Display fünf Kästchen, 2. Display vier Kästchen, 3.



Display drei Kästchen und im letzten Display 2 Kästchen. Nun ist der Weg geradeaus passierbar. Nach der nächsten Zwischen-Sequenz schlüpft ihr einmal mehr in die Rolle von Rain. Verlässt die Kammer wieder. Es geht wieder den Gang zurück, vorbei an den beiden gelben Shots.

Euer Ziel ist der große Raum, in dem ihr das Blutbad gefunden habt. Hier lauert der erste Zwischengegner auf euch. Rennt solange vor ihm davon,



bis er nach dem Versuch, euch zu treffen kurz stehen bleibt und vor Wut laut aufbrüllt. Dreht euch blitzschnell um und verpasst ihm eine Ladung. Danach flieht ihr wieder. Wiederholt das Ganze, bis er tot umfällt.

Nachdem ihr mit Rain den Schraubenschlüssel schwingenden Zwischengegner erledigt habt, erwartet euch eine kurze Cutscene. Anschließend steckt ihr wieder in der schnuckligen Polygon-Pelle von Hauptheldin Hana. Der verletzte Soldat hat seine Schuldigkeit getan, deshalb lasst ihr ihn in der Ecke sitzen und klettert die Leiter hinauf. Oben wartet schon ein Zahnrad darauf, von euch eingesackt zu werden. Nachdem ihr die Tür mit der Codekarte geöffnet habt, befindet ihr euch wieder in „bekannten Gefilden“.

Geht jetzt gleich rechts den Gang hinunter, durch die Tür und durch eine weitere Tür rechts in die kurz zuvor „trockengelegte“ Halle. Untersucht den zerstörten Roboter (hier findet ihr ein Werkzeug), erledigt seinen angreifen-



den Kollegen und verlässt den Raum durch die Tür auf der rechten Seite. Jetzt geht ihr denselben Pfad, den ihr kurz zuvor mit Rain gelaufen seid: Durch die Tür, an den herausfahrenden Wänden vorbei bis zum großen, blutverschmierten Lagerraum.

Rain ist jedoch nicht mehr hier, des-



halb öffnet ihr die Tür zu eurer Linken, folgt dem Pfad, erledigt einen weiteren Wächter und geht links durch die Tür, welche zu einem Videopult führt. Killt die Robo-Patrouille und schaut euch am Videopult beide Kassetten an - während die erste nur zu einer weiteren (wenn auch sehr amüsanten) Cutscene führt, erfahrt ihr von der zweiten den wichtigen Code „92572“.

Den könnt ihr auch sofort einsetzen, nachdem ihr wieder zurück in die „Metzger“-Halle, durch die zweite Tür und den Gang entlang gelaufen seid. An der Wand rechts befindet sich ein Nummernschloss, das sich mit eben diesem Code „92572“ aktivieren



lässt. Die Schleuse geht auf und ihr gelangt in einen neuen Abschnitt. Kaum habt ihr den nächsten Raum betreten, werdet ihr auch sofort von zwei wildgewordenen Robo-Wächtern angegriffen - erledigt sie und lauft vorsichtig die Rampe hinunter. Da der gesamte Platz nur so vor Gegnern wimmelt, geht ihr nach einer kurzen Cutscene lieber erst durch die Tür am anderen Ende des Raumes. Hier zerstört ihr die Rohrleitungen mit dem Sprengsatz und versteckt euch in der Vertiefung der Wand. Die Wächter



kommen hineingestürzt und machen sich reparier-gierig ans Werk. Ihr flüchtet währenddessen durch die Tür und kämpft gegen vier Nachzügler, bis ihr endlich die - jetzt leergefegte - Rampe hinunter könnt. Die karge Ausbeute der ganzen Aktion: Ein Wächter-Chip.

Mit ihm in der (knackigen) Shorts-Tasche hechtet ihr wieder die Rampe hinauf und den Weg zurück bis zum Speicherpunkt. Bevor ihr jetzt die linke Tür öffnet, geht ihr zurück in den blutverschmierten Raum und sucht in der oberen Ecke (die Kameraperspektive wechselt, sobald ihr dort seid) nach einer Reihe von Zahnrädern. Sobald



ihr hier euer niedliches kleines Zahnrad eingesetzt habt, wird am Startpunkt (dort, wo ihr Hana zum ersten Mal steuern konntet) ein Wächter freigelassen. Lange darf er sich allerdings nicht an der frisch gewonnenen Freiheit erfreuen, denn kurz darauf solltet ihr euch dorthin begeben und ihn auseinandernehmen. So erhaltet ihr eine Batterie, die ihr gleich bitter nötig haben werdet. Denn hinter der vorhin erwähnten Tür (am Speicherpunkt) wartet ein liegengeliebener Robbie nur darauf, von euch via Werkzeug, Wächter-Chip und Batterie repariert zu werden. Anschließend öffnet er die Tür für euch - nur um kurz darauf erneut zusammenzuklappen. So ein Pech!



Hinter der jetzt geöffneten Tür wartet (neben einer ebenso zweideutigen wie exzellent verschnürten Rain) ein zweites Mal der Schraubenschlüssel schwingende Irre auf euch. Mit norma-

len Waffen ist ihm offensichtlich nicht beizukommen, deshalb lockt ihn vor die pulsierenden Stromkreise und schickt ihn per Uzi-Rückstoß in den Tod. Nachdem ihr ihn erledigt habt, solltet ihr euch um Rain kümmern.

In einer kurzen Cutscene erzählt sie euch von zwei aktivierten Zeitbomben, die ein paar Räume weiter nur darauf warten, euch in handliche Stückchen zu zerlegen. Als wäre das noch nicht genug, habt ihr zur Entschärfung lediglich zwei Minuten Zeit - falls ihr euch etwas beeilt, ist das jedoch wesentlich mehr Zeit als ihr braucht!

Klettert die Leiter hinauf, geht durch die Tür in den langen Gang mit den zwei gelben Türen. Hinter der ersten befindet sich Bombe Nr. 1 - ihr deaktiviert sie mit einem simplen Button-Klick. Nun ist Bombe Nr. 2 an der Reihe; sie befindet sich hinter der zweiten gelben Tür, wird jedoch von einem weiteren Robbie bewacht. Erledigt zuerst ihn und kümmert euch dann um die Bombe.



Wieder zurück bei Rain flüchtet ihr zusammen vor dem wiedererwachten Psycho-Arbeiter (dass diese Endgegner auch niemals ordentlich abtreten können...) durch die Luke. Die ganze Halle explodiert und ihr müsst vor der heranrasenden Explosion zum Ausgang flüchten. Gratulation, ihr habt die erste CD überlebt!

CD2:

Nach einer kurzen Cutscene, in der sich Hana Eidos-gerecht entblättert



(packt sofort die Zunge in den Mund zurück!), übernimmt ihr die Steuerung von Rain. Mit ihr müsst ihr das Sicherheitssystem lahm legen, um Hana den Weg freizumachen. Schleicht mit ihr auf das Gebäudedach und erledigt die sechs patrouillieren-

den Wachen - anschließend geht ihr über die Treppen in eine höher gelegene Etage des Gebäudes. Jetzt befindet ihr euch in einem labyrinthartigen Raum, in dem zahlreiche Patrouillen ihren Dienst tun.

Als erstes solltet ihr den rot blinkenden Knopf direkt neben euch an der Wand betätigen. Lauft dann nach unten in den nächsten Bildschirm, von hier aus zwischen den beiden Seitenwänden durch und immer den Gang entlang, bis ihr zu einem weiteren großen Gang kommt. Direkt vor euch liegt nun ein (geschlossener) Geheimraum, der später noch eine Bedeutung für euch haben wird - vorerst haltet ihr euch



allerdings in Richtung des virtuellen Kameramanns und geht links in einen Seitengang hinein, an dessen Ende ihr ein Drehrad findet. Dreht daran und geht zurück in den letzten Bildschirm -



hier lauft ihr rechts den Pfad entlang, bis ihr zu einer Reihe grauer Bodenplatten kommt. Sobald ihr euch dort draufstellt, gelangt ihr auf eine Aussichtsplattform. Im Anschluss an



eine kurze Cutscene benutzt ihr das Zielfernrohr, um die beiden Patrouillen ins virtuelle Grab zu schicken. Anschließend verlasst ihr das Labyrinth wieder - der Wasserfall auf dem Dach ist nun abgedreht und gibt den Weg zu einer nützlichen Leiter frei. Dahinter findet ihr, neben drei ungemütlichen Wachen, einen Impuls-Shocker, der euch bei Munitions-Not gute Dienste leisten dürfte!

Wieder zurück im Labyrinth drückt ihr ein zweites Mal den roten blinkenden Knopf und begeben euch zu dem vorhin noch verschlossenen Geheimraum; der Zugang ist nun geöffnet. Schießt kurz auf das Bannertuch (oder benutzt das Messer) und löst es somit aus der Verankerung - eine weitere Cutscene führt euch dann in den nächsten Abschnitt.



Um die Steuerung der - galant gekleideten - Hana zu übernehmen, genügt es, Jins Paket einen Bildschirm weiter aufzusammeln.

Im folgenden Abschnitt müsst ihr ständig darauf achten, keinem Wächter zu nahe zu kommen - ihre Scanner würden eure Waffen sofort orten. Macht deshalb einen großen Bogen um alle Polygon-Charaktere, die ihr herumlaufen seht - die Partygäste im Hintergrund sind dagegen absolut „ungefährlich“. Durchquert die große Halle und steigt auf die Rolltreppe; oben angelangt findet ihr direkt neben der Bar die Damentoilette, in der ihr abspeichern könnt. Wieder zurück auf der Party müsst ihr zwei Bildschirme weiter erst einmal eine extrem peinliche Anmaché über euch ergehen lassen, bis ihr erfahrt, dass ihr für die VIP-Area ein spezielles, goldenes Armband benötigt. Nach ein paar weiteren Sprüchen der Marke „Ohrfeigen-Garantie“ (einfach den schwarzgekleideten Typ rechts neben der Treppe ansprechen) bekommt ihr ein gefülltes Champagnerglas.



Der armselige Schmalspur-Casanova kann euch allerdings nicht weiterhelfen, deshalb lasst ihr ihn am besten links liegen und geht über die große Rampe in die oberste Etage. Oben angelangt dreht ihr euch um 180° und geht hinter den Treppenaufgang, hier werdet ihr plötzlich von Mr. Chao-Chung angesprochen, der euch (neben



allerhand philosophischen Sprüchen) einen Glücksbringer und das benötigte VIP-Armband mit auf den Weg gibt. So ausgestattet zeigt ihr am VIP-Eingang das Armband und betretet die „richtige“ Party. Der Doc, den ihr sucht, steht auf der linken Seite direkt an der Balkon-Ecke - stoßt mit dem Champagnerglas an, damit Hana ihm unbemerkt einen Fingerabdruck und eine Haarprobe „entnehmen“ kann. Mit Abdruck und Genmaterial in der Tasche geht es nun durch den VIP-Eingang zu ... Polygon-Kollegin Rain. Nach dem Betätigen des roten, blinkenden Knopfes wird eine Treppe ausgefahren, über die ihr leicht wieder ins Labyrinth - und von da aus zum „stillgelegten“ Wasserfall - laufen könnt. Mit der Schlüsselkarte aus dem Rucksack lässt sich die verschlossene Tür auf der rechten Seite nun problemlos öffnen und gewährt euch Eintritt in



einen tiefergelegenen Abschnitt. Öffnet die Tür am Ende des Ganges, legt den Wächter um und schiebt die Flash-Disc in das dazugehörige Terminal rechts. Nun ist es wieder einmal Zeit für ein kleines Rätsel. Ziel ist es, durch Heben und Senken von Linien auf der rechten Seite eine Kopie des linken Beispiel-Feldes anzufertigen.

Geht folgendermaßen vor:

1. Bild - oben, unten, oben, unten, oben, unten, oben, unten
 2. Bild - unten, links, unten, links, unten, links, unten, links
 3. Bild - unten, rechts, oben, links, unten, oben, unten, oben
 4. Bild - unten, oben, links, unten, so lassen, unten, rechts, oben
 5. Bild - unten, links, rechts, unten, so lassen, links, so lassen, rechts
 6. Bild - links, unten, rechts, oben, so lassen, unten, links, oben
- Nachdem alle sechs Bilder vollständig sind, ist der Computer aktiviert und die

Sicherheitstür rechts geöffnet. Im nächsten Raum wartet ein weiteres Rätsel auf euch - diesmal müsst ihr einen Stromkreis schließen, um die Voltzahl auf Null zu senken. Kleiner Tipp: Ihr müsst nicht alle Felder besetzen!

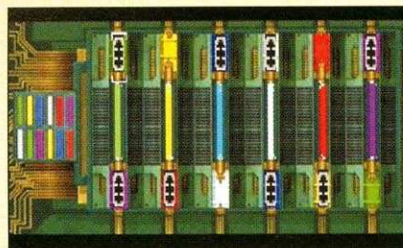


Die genaue Lösung lautet wie folgt:
Legende:

	1	2	3	4	5	6	7	8
A						B		
B		B		G	B			
C	G	3	G				G	
D				B				G
E				B	G		B	B

B = Bogenförmiges Teilstück
G = Gerades Teilstück
3 = 3er-Verbindungsstück

Habt ihr alles richtig gemacht, steht die Volt-Zahl auf Null und ihr könnt den „OK“-Button drücken. Die zweite Tür geht auf und ihr seid wieder einen Raum weiter. Und wie soll es anders sein? Auch hier gilt es ein Sicherheitssystem zu überlisten! Ihr müsst



gemäß dem oben abgebildeten Diagramm die Röhren in der Mitte vertauschen (die obere Farbe ist die Original-Farbe, die untere die, gegen die sie ausgetauscht wird). Um sie vertauschen zu können, darf allerdings keine der beiden Farben Strom bekommen, d.h. kein Clip darf auf einem Platz liegen, der in einer dieser zwei Farben eingefärbt ist.

Habt ihr auch diese letzte Hürde gemeistert, fliegt plötzlich das Terminal in die Luft und ihr müsst vor den Wachen flüchten. Der gesamte Komplex ist nun wieder komplett mit Wachen übersät, deshalb müsst ihr euch einen Weg bis zum Labyrinth frei-

kämpfen. Eine der hier herumlaufenden Patrouillen (beim Drehrad) besitzt eine Schlüsselkarte, die ihr euch schnappen solltet. So ausgestattet könnt ihr über die Rampe bei der Geheimtür laufen und das rot leuchtende Computerterminal aktivieren. Aus dem Wasser erscheinen Stufen, über die ihr zur nächsten (heißen) Cutscene gelangt.

Endlich habt ihr es auch mit Rain heil auf die Party geschafft - aber um mit dem Fahrstuhl entkommen zu können, müsst ihr einem der Wächter die Schlüsselkarte stehlen. Deshalb läuft zum ersten Stock und sucht dort auf der rechten Seite nach dem Herrenklo (als



ihr mit Hana gespielt habt, stand hier ein Wächter davor). Seid ein furchtbar böses Mädchen und geht hinein!



Umlauft die Herren in Schwarz und kümmert euch um das armselige, betrunkene Würstchen am Pissoir. Während er euch seinen Mageninhalt offenbart, schnappt ihr euch die aus seiner Jackentasche hängende Karte. Et voilà! Der Zugang zum Fahrstuhl ist offen. Zu dumm, dass immer noch zahlreiche Kameras euer Eindringen beobachten konnten - aber auch hierfür hat Kollegin Hana einen (mal wieder nicht ganz jugendfreien) Einfall. Geht ein-



fach zum Aufzug, sprecht zuerst Rain kurz an und macht euch dann in der Mitte des Aufzugs frei...

Nachdem ihr eure Augen vom Boden wieder aufgesammelt habt, klettert ihr

mit Hana in einer kurzen Sequenz aus dem Aufzug und die Leiter hinauf. Im Anschluss daran steuert ihr erneut Rain, die mal wieder alle Sicherheitssperren ausschalten muss. Betretet den Raum zu eurer Rechten und schaltet die Wächterin aus - sie ist im Besitz einer nigelnagelneuen Schlüsselkarte! Bevor ihr den Gang wieder verlasst, solltet ihr noch einen kurzen Blick auf die Codeabfrage weiter hinten werfen. Geht anschließend zurück in die Halle, den Gang entlang und beseitigt eine weitere herumstolpernde Patrouille; die soeben ergatterte Schlüsselkarte öffnet die Tür direkt vor euch. Zwei weitere Wächterinnen-Leichen später findet ihr im Raum links eine Wach-Verkleidung. Zieht sie an,



damit ihr nicht mehr erkannt werden könnt - jetzt verliert ihr zwar alle Waffen, erhaltet aber zahlreiche nützliche Goodies wie z.B. die Schlüsselkarte zum Video-Überwachungsraum.

Also auf zum Startpunkt, durch die linke Tür und flugs den Zugang geöffnet - schon könnt ihr durch die Eingabe des Codes „836745“ am rechten Terminal einen hilfreichen Roboter aktivieren. Habt ihr das erledigt, erwartet euch am linken Terminal eine Art primitives „Pac-Man“, in dem ihr den Kasten vom ersten X bis zum zweiten X steuern müsst. Dazu drückt ihr kurz nach rechts, um in den großen Strudel hineinzukommen und - oben angekommen - zweimal zum richtigen Zeitpunkt nach unten. Schon setzt sich der Roboter in Bewegung und sucht ein Videoband aus dem Archiv heraus, das euch neun verschiedene Kameraeinstellungen zeigt. Schaut euch alle Versionen an, um neben diversen pikanten Einstellungen den unbekannten Code „42B3DA“ (an dieser Stelle solltet ihr die angezeigte Tabelle abzeichnen) und letztendlich die



Kombination für die verschlossene Tür im linken Gang herauszubekommen. Diese lautet „4615207“. Habt ihr sie eingegeben, landet ihr in einem Raum mit drei Wächterinnen - kümmert euch nicht um sie und öffnet stattdessen die nächste Tür mit der Bypass-Schlüsselkarte.

Im folgenden Raum befindet sich nichts außer zwei Gegnern und einem einsamen Computer, der ein weiteres Rätsel ausspuckt, sobald ihr ihn mit eurer Disk gefüttert habt. Falls ihr euch bei den Video-Mitschnitten vorhin die Tabelle gemerkt habt, könnt ihr den Code selbst herausfinden (bzw. noch einmal zurückgehen und die ganze Prozedur wiederholen) - oder ihr haltet euch an diese Abfolge:

7	8	7	7	Y	9
X	Y	9	3	8	X
4	8	X	9	8	8
9	Y	8	8	Y	A
Y	2	X	7	8	Y
X	8	B	9	D	7
4	2	B	3	D	A

1 Spalte
Platziert „4“ als dritte Zahl von oben
2 Spalte
Platziert „2“ als zweite Zahl von unten
3 Spalte
Platziert „B“ als letzte Zahl von unten
4 Spalte
Platziert „3“ als zweite Zahl von oben
5 Spalte
Platziert „D“ als letzte Zahl ganz unten
6 Spalte
Platziert „A“ als dritte Zahl von unten
In der obersten Reihe sollte nun der Code „SPK0KE“ stehen.

Nun steuert ihr wieder Hana. Leider hat sie mit dem Verlassen des Lüftungsschachtes einen Alarm ausgelöst, deshalb heißt es jetzt: Schnell handeln! Lauft durch den Raum bis zur Tür am anderen Ende. Nehmt den Sprühbehälter, schaut das kleine



Kontrollpult etwas genauer an und benutzt dann euer gesammeltes technisches Verständnis, um dieses Pult mit einer Schusswaffe eurer Wahl in Fetzen zu schießen. Der Alarm wird (wieso auch immer) gestoppt und ihr könnt euch daran machen, eine „eigene“ Schlüsselkarte zu erstellen.

Die erste Tür im folgenden Zimmer ist verschlossen, deswegen erledigt ihr erst die Patrouille und macht euch dann durch die zweite Tür in einen weiteren Gang, der von zwei zusätzlichen Wächterinnen bevölkert wird. Sobald auch sie den Weg alles Irdischen gegangen sind, haltet ihr euch links und beseitigt noch zwei Störenfriede. Einer von ihnen lässt eine Schlüsselkarte fallen, die bei der verschlossenen Tür am Anfang wunderbar eingesetzt werden kann. Geht zurück in den Labor-Gang, von hier aus nach oben und durch die Tür. Sammelt links den Taser auf und schaut euch den



Sicherungskasten genauer an. Mit der letzten verbliebenen Sicherung könnt ihr immer nur einen der drei abgebildeten Räume öffnen. Der erste ist das Labor hinter dem Gang, in dem euch die Drohnen angefallen haben, während der zweite euren „Startraum“ und der dritte eine bisher unbekannte Maschine zeigt. Nehmt die Sicherung und packt sie an die oberste Stelle, danach geht zurück an den Anfang und öffnet die zuvor verschlossene Tür. Sobald ihr in den dahinterliegenden



Gang eingetreten seid, krachen Robo-Drohnen durch die Decke und versuchen euch den süßen Polygon-Hintern zu verbrutzeln. Mit der richtigen Waffe (wir empfehlen die schnelle Uzi) sind sie allerdings leicht zu zerlegen - achtet aber darauf, dass die kleinen Robo-

Biester manchmal auch wieder aufstehen und euch erneut angreifen! Hinter der großen Tür warten (neben zwei weiteren Drohnen) zwei Benzinkanister und ein EMP auf euch; steckt alles ein und öffnet die rechte Tür. Hinten rechts in der Ecke befindet sich ein Haaranalyse-Gerät; unter Verwendung der Haarprobe des partysüchtigen Doc erhaltet ihr hier eine genetische ID-



Karte. Diese öffnet euch den Weg durch den Dekontaminations-Raum - vorher solltet ihr jedoch die Sicherung auf die dritte Stelle umstecken! Der nächste Raum, den ihr betretet, ist durch Laserschranken gesichert. Um sie sichtbar zu machen, müsst ihr den Sprühbehälter einsetzen - danach kommt es nur noch auf das richtige Timing an, um keine der Schranken zu berühren. Sobald ihr am Ende des Ganges angekommen seid, wechselt die



Kontrolle wieder zu Rain. Hier habt ihr allerdings nur ein kurzes Gastspiel - verlasst einfach den Raum und säubert mit dem Pult in der rechten oberen Ecke die Umgebung! Wieder zurück bei Hana erledigt ihr die zwei übriggebliebenen Drohnen



und öffnet die Tür. Mit dem ELP könnt ihr aus dem Schrank rechts mehrere Behälter für die Zentrifuge einsacken, die ihr am besten sofort in die (jetzt aktivierte) Zentrifuge stellt. Einmal kurz durchgeschüttelt, und schon könnt ihr

die Flüssigkeit am Analyse-Gerät des Anfangs-Raumes (vorher die Sicherung auf Platz zwei setzen!) in vier DNA-Häppchen zerlegen lassen. Nun geht es in den Gang vor dem Sicherungs-Raum und anschließend durch die rechte, bisher noch unbenutzte Tür in einen anderen Teil des Labors. Dieser wird jedoch besonders heftig bewacht, deshalb richtet euch auf Feuergefechte mit drei gelben Plagegeistern ein. Ist der Raum gesäubert, holt ihr euch am Terminal links eine kleine DNA-Nachhilfestunde ab (Rote A verbinden sich mit gelben T und blaue C verbinden sich mit grünen G) und verwendet DNA-Stück 4 mit dem Computer weiter hinten. Ihr erhaltet hierfür eine DNA-CD. DNA-Stück 1 benutzt ihr auf die gleiche Weise - allerdings im Raum mit dem Haaranalyse-Gerät. Auf dem Weg dorthin müsst ihr aufpassen - manche Gänge sind wieder mit Wächterinnen und Robo-Drohnen gepflastert. Genauso geht ihr auch mit den anderen DNA-Stücken vor: Die 2 gehört in den Rechner des Start-Raumes (Gegner!) und die 3 passt wunderbar zum Terminal hinter der Laserschranke.

Mit so viel Biomasse im Gepäck geht es anschließend den ganzen Weg wieder zurück bis zur Zentrifuge, wo ihr durch die große Tür ins Herzstück des Labors gelangt. Ignoriert die herumliegenden Drohnen und benutzt die DNA-Disk mit dem Computer. Nun müsst ihr die verschiedenen DNA-Stücke pas-



send in den Strang einfügen - haltet euch dabei einfach an die Infos, die ihr von dem Lehrfilm habt (gelb + rot und blau + grün). Mit Kreis könnt ihr das Stück spiegelverkehrt einsetzen. Ansonsten geht folgendermaßen vor (die Stücke sind von oben nach unten & von links nach rechts durchnummeriert):

- Platz 1: Stück 1 (gespiegelt)
- Platz 2: Stück 7 (normal)
- Platz 3: Stück 10 (normal)
- Platz 4: Stück 9 (gespiegelt)
- Platz 5: Stück 8 (normal)
- Platz 6: Stück 3 (normal)
- Platz 7: Stück 7 (gespiegelt)
- Platz 8: Stück 4 (normal)
- Platz 9: Stück 6 (normal)

- Platz 10: Stück 12 (normal)
- Platz 11: Stück 2 (normal)
- Platz 12: Stück 12 (normal)

Ist das erledigt, dürft ihr euch an einer weiteren Cutszene ergötzen, bevor es mit Rain weitergeht. Ihr müsst möglichst schnell eine Möglichkeit finden, um die Aufmerksamkeit der Wachen von Hana abzulenken - und dazu eignet sich am besten ein kleines Chaos... Geht durch den langen Gang zum Raum mit dem großen, roten Knopf an der Wand. Drückt ihn, damit euch die Tür zu einem weiteren Komplex geöff-



net wird. Eine der Wächterinnen drückt euch nun einen Behälter mit Viren in die Hand, den ihr im nächsten Raum einsetzen sollt. Doch anstatt den Botenjungens zu spielen, zerstört ihr per Sprengstoff das Sicherheitsglas - die Folge ist eine komplette Evakuierung



der Basis. Natürlich ist damit eure Tarnung fürs erste aufgefliegen, deshalb schaltet um auf den Plasma-Schuss und erledigt auf dem Weg zum Aufzug alle auftauchenden Angreifer. Allerdings ist eure Flucht mit dem Sprung durch die rettende Luke noch nicht zuende - denn ein miesgelaunter Zwischengegner wartet in der Halle auf seine Abreibung! Der ist jedoch



keine allzu große Sorge - nach eifrigem Beschuss mit Plasma streckt er die virtuellen Glieder und ihr könnt zusammen mit Hana entkommen.

Der zweite Teil folgt in der nächsten play!

Dead or Alive 2

DIE MOVES

Teil 1

Viele Moves werden nicht in der Anleitung verraten. Deswegen hier eine ausführliche Liste zu Tecmos Prügler. Da alle Moves sämtliche Rahmen sprengen, haben wir die gesamte Ladung für euch in zwei Teile aufgeteilt. Die Moves des anderen halben Dutzends erfahrt ihr in der kommenden Ausgabe. Jetzt aber in die Vollen!

Grundsätzlich gilt:

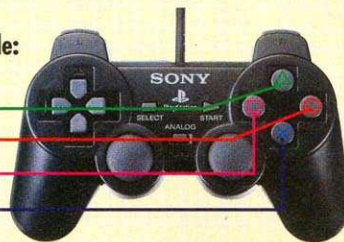
Alle Moves müssen zu einem Gegner hin ausgeführt werden. Die hier gelisteten Moves funktionieren also von links nach rechts. Ihr steht mit eurem Kämpfer auf der linken Seite und seid zum Gegner rechts ausgerichtet. Steht man selbst auf der rechten Seite, müssen die Moves selbstverständlich spiegelverkehrt benutzt werden.

Viele Moves hängen davon ab, welcher Abstand zwischen den Gegnern besteht.

Moves, die aus Attacks und Bewegungskommandos bestehen, müssen sehr schnell eingegeben werden.

Da das Spiel frei konfigurierbar ist, gilt folgende Tastenlegende:

△ = P (Punch, Schlag)	
○ = K (Kick, Tritt)	
□ = F (Befreien)	
X = F+P (Wurf, Wurf ausweichen)	



Allgemein:

- Die Kunst der Martial Arts zu erlernen erfordert viel Geduld und Disziplin. Deswegen lautet der erste Ratschlag: Üben! Trainiert die Moves, Aktionen und vor allem das Verhältnis der Kollisionsabfrage im Training.
- Dead or Alive 2 lebt in seiner Spieldynamik sehr stark vom genauen Timing der Schläge. Versucht einmal, auf den Angriff eines Gegners zu warten, und startet dann eurerseits einen Move. Gerade in diesem kurzen Augenblick gelingen viele Treffer. Der Gegner rennt hier oft mit seiner Aktion ins Leere, sobald ihr mit eurer Spielfigur selbst einen Angriff in Arbeit habt. Dies bedeutet jedoch nicht, dass ihr nur untätig herumstehen solltet.
- Setzt maximal zweimal hintereinander denselben Move ein (Tritt, Schlag) und wechselt schnell zwischen hohen und niedrigen Attacks ab.
- Tengu und seine Sturmattacke sind alles andere als leichter Tobak. Deswegen solltet ihr, sobald er diese einsetzt, liegen bleiben und etwas abwarten. Normalerweise benutzt er drei bis vier Wellen. Steht ihr zu früh wieder auf, bedeutet dies einen weiteren unnötigen Energieverlust.
- First Strike!: Fackelt nicht lange zu Rundenbeginn herum. Startet sofort mit der ersten Attacke, um euch einen kleinen Vorteil zu sichern.
- Wechselt im Tag-Mode rechtzeitig, denn so füllt sich die Energie langsam wieder ein wenig auf und verschafft euch einen Vorteil. Entsprechend solltet ihr darauf achten, euren Gegner nicht zu schnell zur Ruhe kommen zu lassen, damit dieser seinerseits nicht zum Wechseln kommt.
- Survival-Mode leicht gemacht: Wollt ihr mehr Goodies im Survival-Mode einsacken? Dann geht folgendermaßen vor: Startet den Mode und wartet, bis ein Gegner in der Arena ist. Betätigt nun die Auswurf-taste an der PS2. Lasst die CD herausfahren und vermöbelt den Gegner nach Strich und Faden. Sackt dessen Lebensleiste nun ab, achtet darauf, dass ihr ihn mit eurer letzten Aktion möglichst im inneren Ringbereich zu Fall bekommt. Nun springt ihr so lange per ○ + △ + ○ auf ihn, bis er keine Goodies mehr ausspuckt. Betätigt erneut die Auswurf-taste und wartet, bis das Spiel weiterlädt. Dies kann 10 bis 20 Sekunden dauern. Der nächste Gegner erscheint und ihr fahrt die Spiel-CD erneut aus der PS2. Wiederholt dies so lange wie ihr wollt.

Die Reihenfolge in Kurzform:

- Gegner erscheint - CD raus.
 - Gegner besiegt - drauf springen, bis kein Goodie mehr erscheint. Dann CD einfahren lassen.
 - Nächster Gegner erscheint - CD sofort wieder ausfahren.
- usw...

Übrigens, die erzielten Highscores können sich mit diesem Trick auch mehr als sehen lassen.



KASUMI

Standardattacken

○ + △
 ○ + △
 ○ + ○, ○ + ○, △
 ○ + ○, ○
 ○ + ○, ○
 ○ + ○, ○ + ○, ○
 ○, ○ + ○, ○
 ○ + ○, □ + ○
 △, △, ○ + ○, ○
 △, △, ○, ○ + ○, ○
 △, ○, ○ + ○, ○
 ○ + ○, △, △
 ○, ○, △, ○, ○
 ○ + ○, △, ○
 ○ + ○
 △, △, △, △
 △, △, ○, △, ○, ○
 △, △, ○, △, ○, ○, ○
 △, △, ○, △, ○, ○
 △, △, ○, △, ○, ○
 △, △, ○, ○, ○
 △, △, ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○
 ○, ○, ○
 ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○
 X + ○, ○
 X + ○, ○, ○

○, X + ○
 ○, X + ○
 △, △, ○, ○, ○
 △, △, ○, ○, ○
 △, ○, ○, ○
 △, ○, ○, ○
 △ + ○
 ○, △, ○, ○
 ○, △, ○, ○, ○
 ○, △, ○, ○
 ○, △, ○, ○
 ○, ○, △, ○, ○

Wurfattacken

□ + △
 ○, □ + △
 (Inmitten des Ringes)
 ○, □ + △
 (Nahe einer Begrenzung)
 ○, □ + △
 (Inmitten des Ringes)
 ○, □ + △
 (Nahe einer Begrenzung)
 ○, □ + △, ○, □ + △
 ○ + ○, △, □ + △, ○, □ + △
 ○, ○, □ + △, ○, □ + △
 (Inmitten des Ringes)
 ○, ○, □ + △, ○, □ + △
 (Nahe einer Begrenzung)



○, □ + △
 (Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
 ○, □ + △
 (Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
 ○, ○, △, □ + △
 (Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen, oder geduckt sein)
 ○ + ○, □ + △
 Gegner muß sich in geduckter Position befinden

Spezialattacken

○ + ○, △
 ○ + ○, △
 ○, ○
 ○, ○
 Setzt diesen Move aus der Abwehr heraus ein

JANN-LEE

Standardattacken

○, ○, △, ○, ○
 ○, ○
 ○ + ○, ○, ○
 ○, ○, ○
 ○, ○, ○
 ○ (gedrückt halten), ○, ○
 ○ + ○, ○, ○
 ○ + ○, ○, ○, △
 ○ + ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○, ○
 □ + ○, ○
 ○, □ + ○
 ○, □ + ○
 ○, ○ + ○, ○, ○
 △, △, △, ○, △
 △, △, △, ○
 △, △, △, ○, ○
 △, △, ○ (gedrückt halten), △
 △, △, ○
 △, ○, △, △
 △, ○ (gedrückt halten), △, ○
 △, ○, △, ○
 △, ○, △, ○, ○
 △, ○
 △ + ○
 ○, △, △
 ○, △, ○, ○

○, ○, △, ○
 ○, △
 ○ + ○, △
 ○ + ○, △
 ○, ○, △
 ○, ○, △
 ○, ○ + ○, ○, △
 ○ (gedrückt halten), ○, ○, △
 ○, ○
 ○ + ○, ○
 ○, ○, ○

Wurfattacken

□ + △
 ○, □ + △
 ○, ○ + ○, ○, □ + △
 (Inmitten des Ringes)
 ○, ○ + ○, ○, □ + △
 (Nahe einer Begrenzung)
 ○, ○ + ○, ○, □ + △, ○, ○, □ + △
 △
 □ + △
 (Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
 ○, ○ + ○, ○, □ + △
 (Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)



○, □ + △
 (Gegner muß sich in geduckter Position befinden)
 ○ + ○, □ + △
 (Gegner muß sich in geduckter Position befinden)
 ○, □ + △
 (Gegner muß sich in geduckter Position befinden und mit dem Rücken zu euch zeigen)

Spezialattacken

○, □ + △ + ○
 △ + ○
 ○ + ○, △

TINA

Standardattacken

○, △, △, ○, △
○, △, △, ○
○, △, △, ○, ○
○, ○, △, △, ○
○ + ○, △, ○
○, ○
○ + ○, ○, ○
○ (gedrückt halten), ○, ○, ○
○, ○, △
△ + ○
○, □ + ○
○, □ + ○
○, ○
○, ○, ○
○ + ○, ○ + ○, ○
△, △, △, ○
△, △, ○
△, ○
△ + ○
○, △ + ○
○, ○, △ + ○
○ + ○ (gedrückt halten), △, △
○, △, △, △
○, △
○ + ○, △
○ + ○, △
○, ○, △
○ + ○, ○ + ○, △
○, ○ + ○, ○, △

○, ○
○ + ○, ○
○ + ○, ○
○, ○

Wurfattacken

○, ○, ○, □ + △
□ + △, ○, □ + △
(Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
○, □ + △
(Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
○, □ + △
(Nahe einer Begrenzung)
○, □ + △
(Nahe einer Begrenzung, der Gegner steht mit dem Rücken zu euch)
○, ○, □ + △, ○, ○, □ + △
(Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
○, □ + △, ○, ○, □ + △
(Gegner muß sich in geduckter Position befinden)
○ + ○, □ + △, ○, □ + △
Gegner muß sich in geduckter Position befinden)
○ + ○, ○ + ○, □ + △
(Gegner muß sich in geduckter Position befinden)



○, □ + △
(Gegner muß sich in geduckter Position befinden und mit dem Rücken zu euch zeigen)
□ + △
○, □ + △, ○, □ + △
○, □ + △
(Nahe einer Begrenzung)
○, ○, □ + △, □ + △
○, ○, □ + △
○, ○, □ + △, ○, □ + △, ○, ○, □ + △
△ + △
○, ○ + ○, ○, □ + △, ○, ○, □ + △, ○, ○, □ + △

Spezialattacken

○, ○, □ + △ + ○
○, △ + ○
△ + ○

ZACK

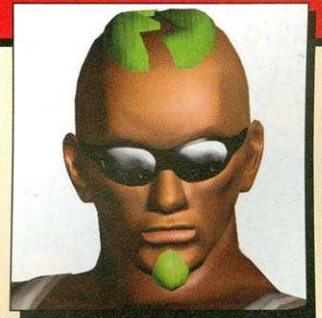
Standardattacken

○, ○, △ + ○
○, △, △
○ + ○ (gedrückt halten), △, △, △
○, △, ○, ○, ○, ○
○ + ○, ○ + ○, △, ○, △
○, ○ + ○, ○, △, △
○, ○ + ○, ○, △, ○
○, ○, ○, ○
○, ○, ○
○ + ○, ○, ○, ○, ○, ○
○ (gedrückt halten), ○, ○, ○, ○, ○
○, △, ○
△, △, ○, △, △
△, △, ○, △, ○
△, △, ○, ○
△, △, ○, ○
△, △, ○, ○
△, △, ○ (gedrückt halten), ○, ○, ○, ○
△, △, ○, ○, ○, ○, ○
△, ○, ○, ○, ○
△ + ○
○ + ○, △ + ○
○, △ + ○
○ + △
○ + ○, △
○ + ○, △
○, ○, △

○, ○, △
○, ○
○ + ○, ○
○, ○
○, ○, ○
○, ○, △, ○, ○, ○, ○
○, ○, △, △, ○
○, ○, △, ○, ○
○, ○, △, ○ (gedrückt halten), ○, ○, ○, ○
○, ○, △, ○, ○
○, ○, △, ○, ○
○, ○, △, ○, ○
○ + ○, ○ + ○, ○, ○
□ + ○
○, □ + ○

Wurfattacken

□ + △
○, □ + △
○, ○, □ + △
(Nahe einer Begrenzung)
○ + ○, ○ + ○, □, △
○, ○ + ○, ○, □ + △
(Inmitten des Ringes)
○, ○ + ○, ○, □ + △
(Nahe einer Begrenzung)
□ + △



(Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
○, □ + △
Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
○, □ + △
(Gegner muß sich in geduckter Position befinden)
○ + ○, □ + △
(Gegner muß sich in geduckter Position befinden)
○, □ + △
(Gegner muß sich in geduckter Position befinden und mit dem Rücken zu euch zeigen)

Spezialattacken

○, ○, ○, □ + △ + ○
○, ○ + ○, ○, □
○, △ + ○, ○, ○, △ + ○

GEN FU

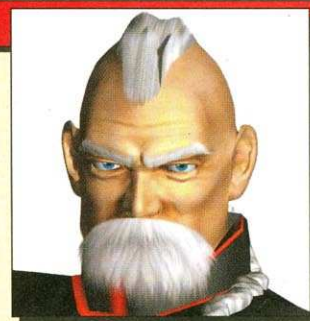
Standardattacken

○ + ○, △ + ○
 ○, △ + ○, ○, ○, △
 ○ + ○, △, △
 ○, △, △, △
 ○, △, △, △ + ○
 ○, ○ + ○, ○, △, △
 ○ (gedrückt halten), ○, ○
 ○ + ○, ○, ○, ○
 ○ + ○, ○, △, ○, ○, △
 △ + ○
 ○, □ + ○
 ○, △
 ○ + ○, △
 ○ + ○ (gedrückt halten) △
 ○, ○, △
 ○, ○, △
 ○ + ○, ○ + ○, △
 ○, ○
 ○, △ + ○
 △, △, △

△ + ○
 ○, △ + ○

Wurfattacken

□ + △
 ○, □ + △
 ○, □ + △
 (Inmitten des Ringes)
 ○, □ + △
 Nahe einer Begrenzung)
 ○, ○ + ○, ○, □ + △
 ○, ○, □ + △, ○, □ + △
 ○, ○ + ○, ○, □ + △, □ + △
 □ + △
 (Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
 ○, □ + △
 (Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
 ○, □ + △
 (Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
 ○, □ + △
 (Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)



○ + ○, □ + △
 (Gegner muß sich in geduckter Position befinden)
 ○, □ + △
 (Gegner muß sich in geduckter Position befinden, und in geduckter Haltung sein)

Spezialattacken

○, ○, □ + △ + ○
 ○, ○ + ○, ○, △

AYANE

Standardattacken

○, ○, △, ○, ○
 ○ + ○, ○ + ○, △, ○ (gedrückt halten), ○
 ○, ○
 ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○
 □ + ○
 ○ + ○, □ + ○
 ○, □ + ○
 ○, ○ + ○, ○, □ + ○
 △ + ○, △, △
 △ + ○, △, ○
 △ + ○, △, ○ + ○, ○
 △ + ○, △, ○, ○
 ○, △, △
 ○ + ○, △, ○, △
 ○ + ○, △, △, △
 ○ + ○, △, ○, ○
 ○ + ○ (gedrückt halten), △, ○
 ○ + ○
 ○ + ○, ○
 ○, ○ + ○, ○, ○
 △, △, △
 △, △, ○, △, △
 △, △, ○, ○
 △, ○

○, □ + △
 (Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)
 ○, □ + △
 (Der Gegner und Ayane müssen Rücken an Rücken stehen)
 ○, □ + △
 (Gegner muß sich in geduckter Position befinden)
 ○ + ○, □ + △
 Gegner muß sich in geduckter Position befinden)
 ○, □ + △
 (Ayane steht mit dem Rücken zu einem geduckten Gegner)
 ○, □ + △
 (Gegner muß sich in geduckter Position befinden und mit dem Rücken zu euch zeigen)
 ○ + ○, □ + △
 Gegner muß sich in geduckter Position befinden und mit dem Rücken zu euch zeigen)
 □ + △
 ○, □ + △
 (Inmitten des Ringes)
 ○, □ + △
 (Nahe einer Begrenzung)
 ○, ○, □ + △
 (Inmitten des Ringes)
 Nahe einer Begrenzung)
 ○, ○, □ + △, ○, □ + △
 ○, ○ + ○, ○, □ + △
 ○, ○ + ○, ○, □ + △

Wurfattacken

□ + △
 (Ayane muss mit dem Rücken zum Gegner stehen)
 ○, □ + △
 (Ayane muss mit dem Rücken zum Gegner stehen)
 ○, □ + △
 (Der Gegner muß mit dem Rücken zu euch stehen)

Spezialattacken

○, ○, □ + △ + ○
 ○, △
 ○ + ○, △



Bei folgenden Bewegungen steht Ayane mit dem Rücken zum Gegner
 ○ + ○
 ○ + ○
 ○ + ○ (gedrückt halten)
 ○, ○
 ○, ○ (gedrückt halten)
 ○ + ○, ○ (gedrückt halten)
 ○ + ○, ○ + ○ (gedrückt halten)

Back-Attacken

(Weitere Attacken, die Ayane ausführt, während sie mit dem Rücken zu einem Gegner steht)
 △, △, ○, △, ○, ○
 △, △, ○ + ○, △
 △, △, ○ + ○ (gedrückt halten), △, ○
 ○, △, △, ○
 ○, △, △, ○, ○
 ○, □ + ○
 ○ + ○, △
 ○, ○
 △, △, △
 △, △, ○, △, △, △
 △, △, ○, △, △, ○
 △, △, ○, △, △, ○ + ○, ○
 △, △, ○, △, △, ○, ○



SSX

DER WINTER WIRD HEISS

Electronic Arts und play schicken euch auf die Piste. Stellt euch drei teuflisch schweren Fragen und mit ein bisschen Glück darf der beneidenswerte Gewinner schon bald auf einem schicken EA-Snowboard seine Kanten in die Pisten schneiden. Komplett mit Bindung hat dieses Spezial-Modell einen Wert von ca. 1000 DM!! Macht mit und werdet zur Après Ski-Prominenz mit garantiertem Hüttenzauber!

Falls euch der Hauptgewinn durch die Lappen gehen sollte, habt ihr immer noch die Chance, einen der anderen Superpreise zu ergattern:

5 x SSX

Der wohl beste Starttitel zum PS2-Launch. Surft durch den virtuellen Schneetraum als würde es kein Morgen geben. Realer ist es nur noch auf der echten Piste!

5 x X-Squad

Gemeinsam geht alles besser! Ein Action-Thriller bei dem vor allem der Teamgedanke im Vordergrund steht. Nur für starke Nerven!

**2 x EA
Sports Tasche**

Sorgt garantiert für neidische Blicke bei Aerobictraining, Turnstunde und Banküberfall. Ein Muss für jeden EA Sports Fan!



Also, Gehirnschmalz geschärft und aufgepasst:

Wieviel Liter Blut fließen im Durchschnitt durch einen erwachsenen Menschen?

A 5-6 Liter **B** 8-9 Liter **C** 2-3 Liter

Ab welcher Promillegrenze fällt man in ein lebensgefährliches Koma?

A ab 4 **B** ab 5 **C** ab 8

Habt ihr schon mal eure Knochen im Körper gezählt?

A 189 **B** 344 **C** 256

Die richtigen Antworten schickt ihr dann umgehend an :

CyPress · Redaktion play

Stichwort: Was ich alles über Erste Hilfe wissen muss
und mich nie getraut habe zu fragen!

Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

oder per e-mail an: ssx@playplaystation.com

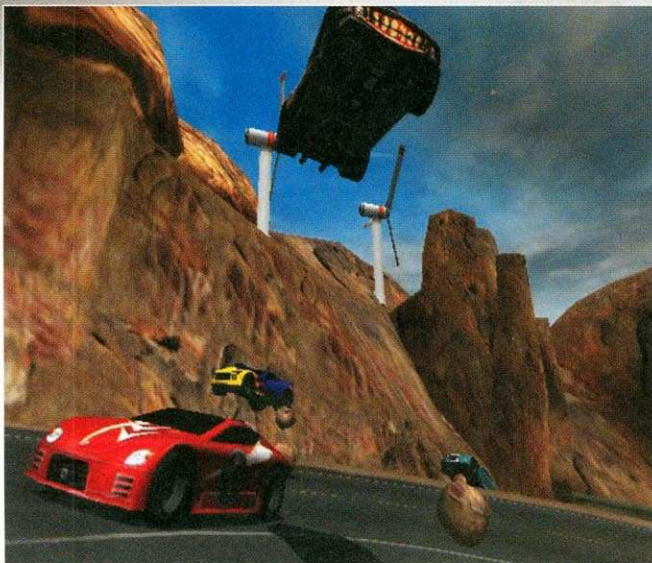
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen (der Linke übrigens auch).

Heiko Strobel

RUMBLE RACING



Electronic Arts gibt Vollgas und kündigt zum Sommer dieses Jahres den nächsten PS2-Titel an.



○ Abkürzungen führen nicht immer direkt wieder auf die Straße zurück.



○ Wheels of Fire: Schumi würde sonst was für einen solchen Grip geben.

Nachdem Nascar Rumble auf der PSone schon erfolgreich war, kommt nun mit Rumble Racing die Fortsetzung des Spiels auf Sonys neuer Konsole. Um den Grundstein zu legen, bediente man sich, was das rasante aber auch flüssige Gameplay angeht, bei den Vorzügen des Sequels auf der PSone und verbannte den ganzen Schrott wie beispielsweise das langweilige Streckendesign mit den stetigen Linkskurven. War dies vollbracht, verfeinerte man das Ganze mit solider Technik und setzte zu guter Letzt als Sahnehäubchen eine Vielzahl an Spielmodi obendrauf.

2 fast 4 U

Wer kennt sie nicht, die coolen Sprüche, mit welchen die Karosserien verschiedenster Hersteller verziert werden, einzig und allein, um allen zu zeigen, wer hier mit dem schnellsten Vehikel unterm Hintern die Strassen unsicher macht. Immer höhere Endgeschwindigkeiten sind es, auf die Autoschrauber und Tuning-Freaks aus sind. Doch nicht nur auf Deutschlands realen Straßennetz, sondern auch im virtuel-

len Racing-Sektor ist die Spielgeschwindigkeit neben einer soliden Steuerung noch immer das A und O. Electronic Arts zieht jetzt mit hohem Tempo an der Konkurrenz vorbei und setzt das Speed-Limit mit Rumble Racing ein gutes Stück höher. Kein anderes Rennspiel kann diesem Titel in punkto Rasanz das Wasser reichen. Weder Ridge Racer noch San Francisco Rush, ja selbst die Future-Raserei wipEout kommen mit dem Tempo von Electronic Arts neuestem Streich nicht mit. Darüber hinaus versprechen uns die Entwickler eine absolut stabile Framerate, die zu keiner Sekunde auch nur den Hauch eines Schwächeanfalls erleiden soll.

Wo steig' ich ein?

Der Fuhrpark ist vollgepackt mit über 35 verschiedenen Fahrzeugen. So gilt es, sich unter anderem zwischen Sport- und Geländewagen, aufgetunten Oldtimern, Trucks oder Mini-Vans zu entscheiden. Jedes Vehikel kann durch drei Tuning-Kits aufgemöbelt und in seinen Fahrleistungen verbessert werden. Ebenso wie bei Nascar Racing

beginnt man als unerfahrener Anfänger und arbeitet sich Schritt für Schritt bis hin zur Spitze des Rumble-Rennzirkus. Bei jedem Erklimmen einer neuen Klasse wird das Fahrzeug durch stärkere und schnellere Motoren sowie teilweise neue Lackierung aufgerüstet. Vier unterschiedliche Spielmodi und insgesamt 15 verschiedene Rundkurse, von denen drei Strecken ausschließlich im Stunt-Modus zur Verfügung stehen, sorgen



○ Um jeden Zentimeter wird gekämpft; die Konkurrenz lässt uns nicht freiwillig vorbeiziehen.



○ Hannibal Smith und sein A-Team sind mal wieder vor Colonel Decker auf der Flucht.



○ Je öfter sich das Vehikel überschlägt, desto länger hält der Turbo-Boost an.

für die nötige spielerische Abwechslung. Im Rennen um die Meisterschaft könnt ihr sogar zu zweit ins Geschehen eingreifen und euch erbitterte Duelle im Kampf um den obersten Platz auf dem Siegerpodest liefern. Des weiteren kann man sein Können in einem Kopf-an-Kopf-Rennen und in dem bereits erwähnten Stunt-Modus unter Beweis stellen. Waghalsige Überschläge und Rotationen um die eigene Achse aktivieren kurzfristig einen Turbo, dessen Länge von der Komplexität des ausgeführten Manövers abhängig ist. Ein Schwung unterschiedlichster Power-Ups, die in bewährter Arcade-Manier aufgesammelt werden müssen, bringt während des Rennens die nötige Portion Action ins Spiel ein. So kann man sich durch Wirbelstürme, Bomben, Gas,

Super-Reifen, Big-Hits, Slowdowns und einer Vielzahl anderer Goodies einen Vorteil verschaffen und die Kontrahenten von der Strecke pusten.

Cartoon-Variante

Im wüsten Kampf um die Pole Position durchstreift ihr die verschiedensten Landschaften. So rast man an atemberaubenden Stränden vorbei oder durchquert Bergpässe und belebte Metropolen. Dabei verrichtet vor allem die schnelle Grafik-Engine saubere Arbeit. Effekte wie Funken, brennende und rauchende Reifen, ein farbenfroher Schweiß, der sich hinter dem Fahrzeug herzieht, während man einen Stunt vorbereitet, und einige andere Grafikspielereien verleihen dem Spektakel eine besondere Atmos-

phäre. Anstatt dem Spiel eine realistische Note zu verpassen, wurde beim Design ein cartoonartiges Flair angestrebt, welches sich auch im Spielkommentar wiederfindet. Den Part des Ansagers übernimmt Jess Harnell, welcher bereits den quirligen Animaniacs in den USA seine Stimme geliehen hat. Zu den weiteren Features zählen beispielsweise sehenswerte Replays in Form einer echten TV-Übertragung, die mit vielen wechselnden Kameraperspektiven aufwarten. Geschwindigkeits-süchtige Zocker dürfen schon mal den Sicherheitsgurt anlegen!



○ Mit einem Schutzschild über der Motorhaube kann der Wagen auch als Rammbock "missbraucht" werden.



○ Klipp und klar: Der Tornado ist eines der begehrtesten Power-Ups, da er alles, was ihm in den Weg kommt, förmlich wegpustet.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Sommer 2001

FERTIGGESTELLT

65 %

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Ein schnelles Rennspiel, mit guter Grafik und stabiler Framerate.

mArk Liebold

EVIL TWIN

Cyprien's Chronicles



Wer kennt nicht das beklemmende Gefühl der Dunkelheit oder den eisigen Schauer, der einem beim Anblick einer Spinne über den Rücken huscht?



Die Inselbewohner sind euch nicht immer freundlich gesonnen.



Bei solchen Bildern vermag man fast die salzige Meeresbrise zu riechen

Die französische Ideenschmiede In Utero versucht getreu ihrem Motto "Entertainment or Death!" jedes erdenkliche Unterhaltungsmedium mit ihren Werken zu bereichern. Die kreativen Köpfe der Mater Machina Company gestalten Web-Pages, animieren 3D-Filme, arbeiten im Print-Bereich oder entwickeln zusammen mit anderen Firmen Computerspiele. Mit Evil Twin – Cyprien's Chronicles präsentiert In

Utero ihr erstes vollkommen in Eigenregie entwickeltes Videogame.

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

Evil Twin entführt euch in die fantastische Welt des kleinen Jungen Cyprien. Der verwaiste Knabe hat genug von seinem Leben im Heim. Zu seinem zehnten Geburtstag wünscht er sich deshalb, kein Kind mehr zu sein. Als der Wunsch in Erfüllung geht, währt die Freude nur kurz. Vor wenigen Minuten noch in einen Schrank gesperrt, in den er sich vor seinen Freunden

geflüchtet hat, findet er sich auf einmal in einer surrealen Traumwelt wieder. Tsoull'i, so der Name des wunderlichen Reiches, ist allein durch die reine Vorstellungskraft des Waisen entstanden. Ganz so schön, wie man sich solch ein Land der Träume vorstellt, ist Cypriens Welt dann leider doch nicht. Denn obwohl der kleine, wackere Junge seine kindlichen Züge abgelegt hat, wird er noch immer von seinen nicht gerade wenigen Ängsten heimgesucht. Das Besondere daran ist, dass die Schrecken nicht wie üblich in seinem Kopf stecken, sondern Wirklichkeit geworden sind und somit eine reale Gefahr darstellen.

Das Land der unbegrenzten Möglichkeiten

Tsoull'i besteht aus insgesamt acht Inseln. Jede dieser sonderlichen Welten, welche sich alles in allem in über 70 Level aufsplitten, spiegelt einen ganz bestimmten Teil aus Cypriens Fantasie wieder. So gelangt ihr beispielsweise auf ein Eiland, das uns den Schulalltag aus der Sicht des kleinen Helden näher bringt. Dieser Ort ist dementsprechend schrecklich. Die Zweige der



Cyprien macht sich in der Schule alles andere als Freunde.



Als Super-Cyprien könnt ihr euren Gegner im wahrsten Sinne des Wortes so richtig einheizen.



○ Mit Evil Twin – Cyprien's Chronicles wird uns (hoffentlich) ein grafisches Meisterwerk ins Haus stehen.



○ Bei den Jump'n Run-Passagen wechselt die Kamera in eine Perspektive, die aus klassischen 2D-Geschicklichkeitsspielen bekannt ist.

Bäume ähneln etwa rostigen Stahlklauen und die Schulschwester drehen auf den Gängen ihre Runden, um ungehörigen Kindern mit ihren langen Nadeln die Ohren auszusputzen. Es gibt allerdings weitaus angenehmere Inseln, darunter etwa die Natur- oder die Lebensmittelwelt, letztere setzt sich vollkommen aus den leckersten Fressalien zusammen. Dies soll jedoch nicht bedeuten, dass in diesen wunderlichen Gefilden keine Gefahren auf Cyprien lauern. Den merkwürdigen Kreaturen, die von vielarmigen Insektenwesen über seltsam anmutende Maschinenmonster bis hin zu schwer gerüsteten Soldaten reichen, kann auf zweierlei Art Einhalt geboten werden. Entweder greift man zur Steinschleuder des kleinen Helden oder springt den Schurken in alt bekannter Jump'n Run-Manier auf den Kopf. Sollten die Gegner einmal die Oberhand gewinnen, hilft meist nur die Flucht nach vorne. Ein Druck auf den entsprechenden Knopf und ihr verwandelt euch in Super-Cyprien.

Die schlechtere Hälfte eures Alter-Egos hält nicht viel von langen Wortgefechten, sondern zieht den garstigen Halunken lieber mittels Blitzattacke und Feuerball das Fell über die Ohren. Das Mischungsverhältnis von Action und Adventure wird in Evil Twin in einem Verhältnis von 3:2 stehen. Während man in den actionorientierten Leveln Hüpf- und Kampfpassagen bewältigen muss, gilt es in den adventurelastigen Stages, Konversation mit den Einwohnern von Tsoull'i zu betreiben, Gegenstände zu finden oder kleine Rätsel zu lösen.

Potpourri des Grauens

Eigentlich sollte Cyprien sein Abenteuer in einer Zeichentrickserie erleben, aber den französischen Fernsehanstalten war die Thematik zu anspruchsvoll. Stattdessen haucht In Utero nun dem Traumreich Tsoull'i mit all seinen skurrilen Kreaturen und bizarren Landschaften mit Hilfe der PlayStation2 Leben ein. Die Welt von Evil

Twin erinnert an eine böse Variante von Alice im Wunderland, die mit einer gehörigen Portion "Stadt der verlorenen Kinder" und Tim Burtons "Nightmare before Christmas" abgeschmeckt wurde und gleichermaßen bezaubernd wie erschreckend ist. Spielerisch und vor allem technisch haben sich die Entwickler sehr hohe Ziele gesetzt. Wollen wir nur hoffen, dass das endgültige Spiel auch das halten kann, was die Screenshots versprechen.



○ Für Präzisionsschüsse wechselt man einfach in die Ego-Perspektive.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	In Utero
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Ende Juni

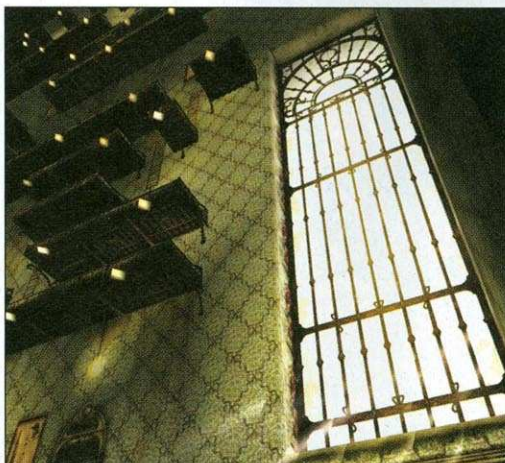
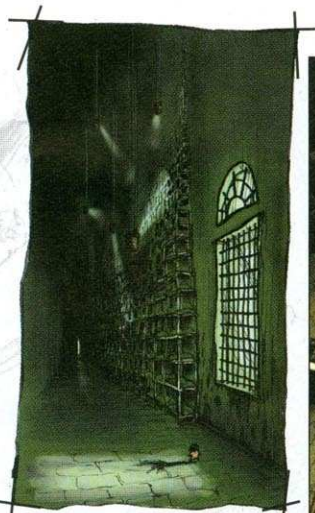
FERTIGGESTELLT

80%

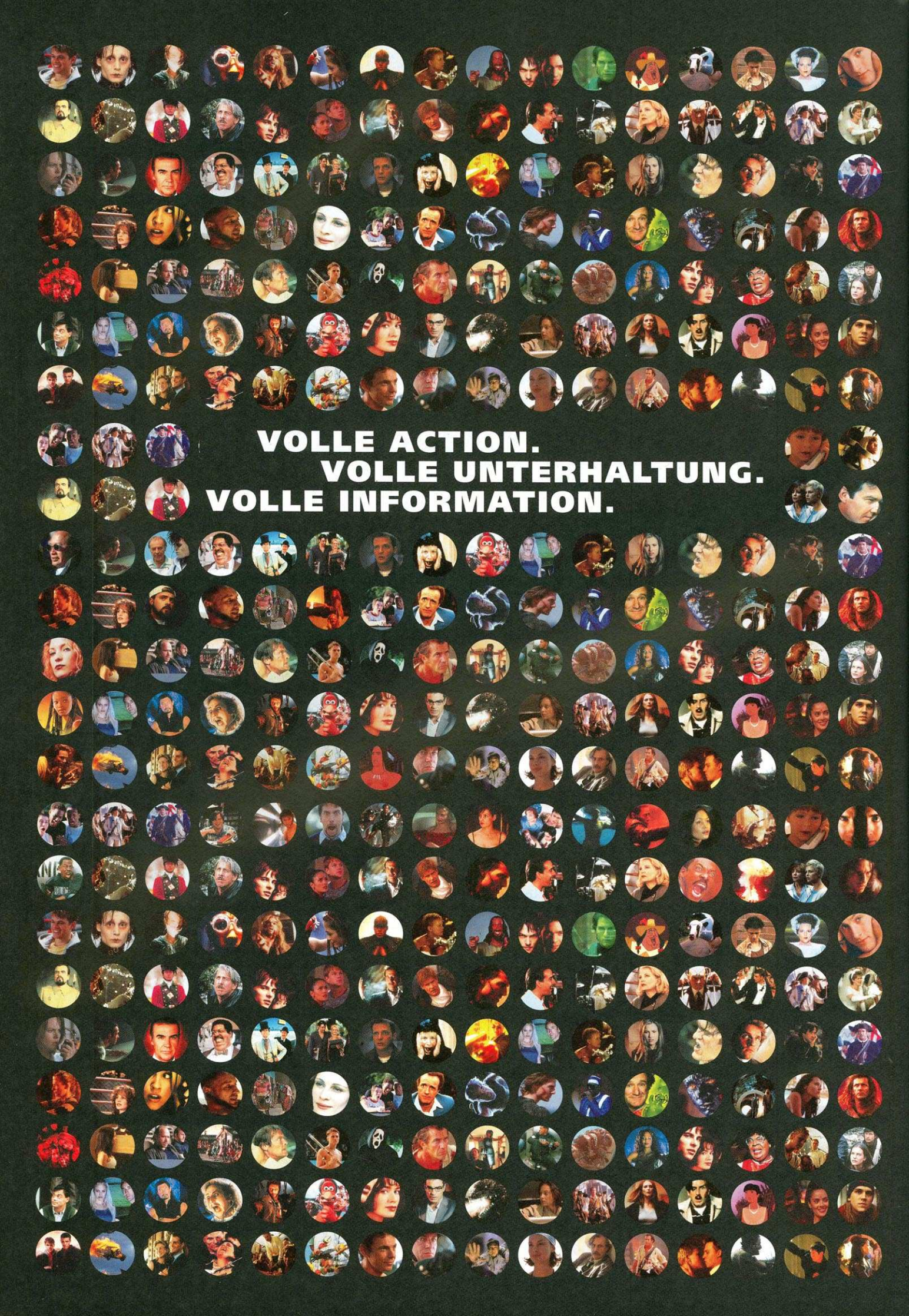
ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Das schaurig schöne Spiel wird für zauberhafte Stunden vor dem Bildschirm sorgen.



○ An der grafischen Umsetzung der Konzeptzeichnungen ist wahrlich nichts auszusetzen.



**VOLLE ACTION.
VOLLE UNTERHALTUNG.
VOLLE INFORMATION.**



ab 22.02.
am Kiosk!

DVD VISION

NEU So wird's gemacht:
Faszination Heimkino

Ein Emmerich für alle:
Der Patriot

Eine Chance für alle:
Marlboro-Adventure-Reise zu gewinnen!

Bizarre Gen-Show:
X-Men

TOM CRUISE
MI-2

Code-1-DVDs im Test:
Road Trip · Me, Myself & Irene · Disney's Dinosaur · Godzilla 2000
Battlefield Earth · Orgazmo · Ready to Rumble · The Cell

SHAFT
Back again!

4-535327-035333

mArk Liebold

STAR WARS STARFIGHTER



Steigt ins Cockpit, zündet die Triebwerke und überbrückt so das Warten auf die Episode II.



○ Erfüllt man in jedem Einsatz alle Bonusmissionen, wird man mit Extraleveln belohnt.



○ Von den herrlichen Explosionen, welche den Höhepunkt eines jeden Gefechtes darstellen, kann man gar nicht genug bekommen.

George Lucas ist ein Träumer. Nur hat der passionierte Rennfahrer ein ganz besonderes Talent, denn er schafft es - im Gegensatz zu gewöhnlichen Idealisten - seine Fantasien Realität werden zu lassen. Mit seinem größten Traum, dem Krieg der Sterne, legte er im Jahre 1977 den Grundstein für ein Unterhaltungsimperium der ganz besonderen Art. Zu den Firmen des begnadeten Schöngeists zählen etwa THX, Industrial Light + Magic und LucasArts. Letztere zeichnen sich für Computer- und Videospiele, welche einen ähnlich hohen Status wie die Filme von Lucasfilm Ltd. genießen, verantwortlich.

Episode 1.1

Seit die Episode I an Kinos und Kaufhäusern für klingelnde Kassen sorgte, konzentriert man sich bei LucasArts, sehr zum Leidwesen vieler Classic Star Wars-Fans, ausschließlich auf diese Zeitperiode der wohl größten Saga aller Zeiten. Star Wars Starfighter bildet da keine Ausnahme. Der Plot des Weltraumshooters läuft parallel zu den Geschehnissen der Episode I und erzählt die Geschichte von vier außergewöhnlichen Charakteren, die durch Fügung des Schicksals aufeinandertreffen und eine ungewöhnliche Allianz bilden.

Rhay Dalloos steht eigentlich im Dienste ihrer Majestät von Naboo, doch als der N1 Starfighter-Pilot auf die Söldnerin Vana Sage, ihren toydarianischen Kumpel Reti

und den Piraten Nym, einen Foorianer trifft, wird er unweigerlich in die zwielichtigen Machenschaften des Trios verwickelt. Trotz ihrer unterschiedlichen Heimatplanen und Ansichten hat der bunt zusammengewürfelte Haufen einen gemeinsamen Gegner: die Handelsföderation.

Außerirdische Artenvielfalt

Bei der Entwicklung von Star Wars Starfighter orientiert man sich an Spielen wie Colony Wars und Star Trek Invasion. Veteranen dieser beiden Titel wird daher auch das Handling der Raumschiffe vertraut vorkommen. Über die Shoulder-Taster reguliert ihr die Energiezufuhr des Triebwerks. Sämtliche Waffenfunktionen (Zielauswahl, Primäre- und Sekundäre Waffenbatterien) werden hingegen mit den Action-Buttons aktiviert. Ein neuartiges

und überaus praktisches Feature ist der Zoom, mit dessen Hilfe der Pilot auch problemlos weit entfernte Gegner unter Beschuss nehmen kann. Je nach Mission und Geschichtsverlauf schlüpft ihr in die Rolle eines anderen Charakters und übernimmt so während des Einsatzes auch die Kontrolle über dessen Schiff. Die Raumgleiter der drei Helden - Reti steht nicht als Spielcharakter zur Verfügung und nimmt wenn, dann nur als Flügelmann an den Schlachten teil - unterscheiden sich ähnlich stark voneinander wie ihre Piloten. Rhys gelber N1 Starfighter ist beispielsweise mit Standardlaserkanonen und Protonentorpedos bestückt und somit ein ideales Allroundtalent, Vanas Guardian Mantis hingegen eignet sich durch die sensoren gesteuerten Nanoraketen vor allem, um die Systeme gegnerischer Schiffe lahm zu



○ Der Flug durch den Canyon ist rasant und erfordert extremes Fingerspitzengefühl.



○ Ein kurzer Druck auf den Zoom-Button und schon ist das STAP-Geschwader anvisiert.



○ Bevor man sich an der strategisch wichtigen Fabrikanlage zu schaffen macht, sollten vorher unbedingt die zahlreichen Laserbatterien eliminiert werden.



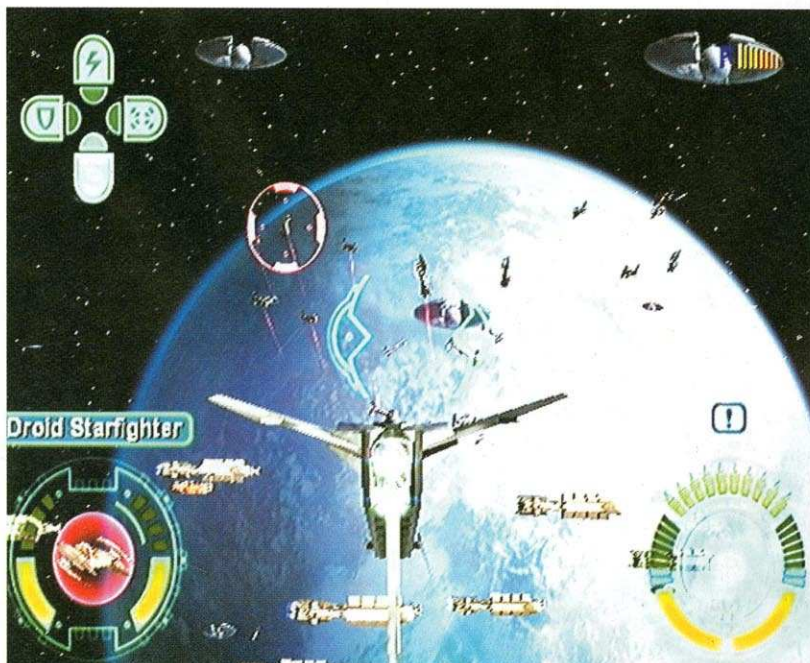
○ Mittels des D-Pad könnt ihr euren Flügelmann anweisen, euer Ziel anzugreifen, euch zu decken oder eine freundlich gesonnene Einheit zu verteidigen.

legen. Die Missionen umfassen sowohl Gefechte in den Weiten des Alls als auch auf der Planetenoberfläche. Hierfür ist vor allem Nym's schwerer Havoc mit seinen starken Schilden und den napalmähnlichen Energiebomben prädestiniert. Meist gilt es lediglich, die Streikkräfte der Handelsföderation oder geldgieriger Köpfgeldjäger zu pulverisieren. In einigen der Einsätze muss man allerdings auch Eskorte fliegen, beim Kapern eines Frachtkreuzers Hilfestellung leisten oder eine Bodenstation vor heranrückenden Truppen sichern.

Heimkino für Videospiele

Die Spiele von LucasArts sind für ihre filmreife Präsentation bekannt, und Star Wars Starfighter schließt nahtlos an diese Tradition an. Noch konnte man von den angekündigten Echtzeitleffekten nicht besonders viel erkennen, aber bis zum Release im April ist schließlich noch ein wenig Zeit, um dieses Versprechen einzuhalten. Von diesem Punkt einmal abgesehen, wirkt aber die gesamte Grafik sehr ausgereift. Vornehmlich die Weitsicht, welche man bei den Bodenmissionen in vollen

Zügen genießen kann, sowie die schon erschreckend vielen Einheiten, die sich während der Massenschlachten auf dem Bildschirm tummeln, sind ein wahrer optischer Leckerbissen.



○ Flottenverband der Handelsföderation voraus!



○ Das verheerende Flächenbombardement lässt den Truppenpanzern (AATs) keine Chance.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Action	Spieler 1-2
Hersteller	Electronic Arts	
Entwickler	Lucas Arts	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	April	

FERTIGGESTELLT

85%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Die Macht ist mit den Entwicklern - hoffen wir das Beste!

Dirk Gemeinhardt

FINAL FANTASY X



Ein Chocobo hat wohl Square geknutscht? Der Release des ersten FF-Epos für die PS2 verzögert sich.

Mit dieser Hiobsbotschaft überraschte Hisashi Suzuki, President of Square Co. Ltd., alle Anhänger des 1987 erstmals erschienen Rollenspiels: "Durch die vielen Änderungen in der Firmenpolitik, insbesondere der Terminverschiebung bei der Eröffnung des Internetportals PlayOnline, kann uns die momentane Qualität von Final Fantasy X selbst noch nicht vollständig überzeugen." Folglich wird zum Ende des Fiskaljahres 2000 (im März) nicht der erwartete finanzielle Gewinn auf der Habenseite zu verbuchen sein; man geht vielmehr von einem Verlust von umgerechnet 29 Millionen US-Dollar aus.

Wind Of Change

Nachdem sich Square kurzerhand dafür entschied, dass Final Fantasy X keine Internet-Applikationen besitzen wird, konzentriert sich Director Yoshinori Kitase, der maßgeblich an der Entstehung von Final Fantasy VII und VIII beteiligt war, auf die anstehenden Änderungen. Eines ist jedoch sicher: Nach dem Retro-Look des letzten PSOne-Abenteuers lässt sich die futuristische Handschrift Kitases wiederum eindeu-

tig erkennen. Sämtliche Charaktere erinnern frappierend an die ersten beiden Final Fantasy-Produkte für die PSone, eben die Teile sieben und acht. Unverändert hingegen bleibt das Musik-Ressort. War ursprünglich aus technischen Beweggründen kein Soundtrack für die Online-Version im Gespräch, so darf Nobuo Uematsu nun doch ein weiteres Mal anmutige Melodien kreieren. Da der Titelsong bereits vollständig unter Dach und Fach ist, gibt es sogar noch weitere aufschlussreiche Details. Japans Popsirene Rikki - in unseren Gefilden eher ein unbeschriebenes Blatt - wird Uematsus Anfangsstück mit ihrem zuckersüßen Gesang den nötigen Glanz verleihen. Ähnlich wie alle einschneidenden Umstrukturierungen beim Design des Spielcharakters erfährt das Kampf- und Magiesystem wiederholt eine Überarbeitung. Toshiro Tschida möchte hauptsächlich die effektgeladenen Auseinandersetzungen in eine andere, vielmehr taktische Richtung lenken, da seine Videospiel-Wurzeln in der Front Mission-Serie liegen. In Anbetracht dessen werden sowohl die Junction- bzw. Materia-Funktionen aus Final Fantasy VII



Yuna verwendet statt herkömmlichen Waffen ausschließlich Zaubersprüche, um ihre Gegner in Bedrängnis zu bringen.



Es wird wieder einen optischen Wechsel zwischen Welt- und Dungeonansicht geben.



Sämtliche Bewegungen werden mit dem Motion-Capturing-Verfahren umgesetzt.



Das Design der Spielwelt wird sich an die asiatische Kultur anlehnen.

und VIII als auch der innovative Active Time Battle (FFVII bis FFIIX) sicherlich keine Wiederverwendung finden.

Reden ist Silber...

... Schweigen ist Gold: Äußerst bedeckt halten sich die Japaner im Hinblick auf die neuen Hauptfiguren. Bis auf ein paar allgemeine Angaben über Alter und Geschlecht gab man bislang kaum verwertbare Informationen über Tidus und Yuda preis. Ferner wurden über den kommenden Handlungsstrang noch wenig Worte verloren. Schätzungsweise werden diverse Geheimnisse während der Tokyo Game Show 2001 Spring endgültig gelüftet, bei der Square nach mehrjähriger Abwesenheit mit einem eigenen Messestand die Besucher anlocken möchte. Als einen resoluten Schritt in ein neues Videospielzeitalter lässt sich der Wechsel von den eindrucksvollen Bitmap-Arealen in die dreidimensionale Welt bezeichnen. Unter dem Begriff Active Field System fasst Square die weitläufigen Polygon-Landschaften unter einem Hut zusammen. Nicht nur der Quest-Verlauf, sondern auch die zahllosen Auseinandersetzungen mit den Widersachern gehen in ein und derselben Umge-

bung über die Bühne. Dadurch wirken die Szenarios - präsentiert aus ständig wechselnden Blickwinkeln - wie aus einem Guss und treiben vor allem den Spielfluss entscheidend voran.

Beginn einer neuen RPG-Ära

Sprachausgabe samt dazugehörigen, lippen-synchronen Bewegungen, situationsbezogene Gesichtsanimationen - damit setzt Square der jüngsten Episode ein Tüpfelchen auf dem "i" ohnegleichen auf. Schon deshalb ist es nicht von der Hand zu weisen, dass Final Fantasy X die stetig wachsende PlayStation2-Gemeinde im hohen Maße mit ansprechenden Neuerungen in ihren Bann ziehen wird. Unter Zuhilfenahme der DVD-Technologie tun sich generell so manche, zumeist vormals einfach nicht realisierbare Türen auf. Square kündigte zumindest in Japan gleich zwei Versionen des Rollenspiels an. Neben einer herkömmlichen Edition schlagen ab Juli vermutlich die Herzen der Fans angesichts der "High-Value Added"-Variante höher. Auf der beiliegenden zweiten DVD befinden sich nämlich reichlich Boni wie etwa ein Bonus-Soundtrack oder Hires-Spielmodus.



Tidus' Schwert kann verschiedene Formen annehmen.

SQUARE — EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT

Außer dem ehrgeizigen Filmprojekt plant Square in naher Zukunft, insgesamt 23 Spiele auf den Markt zu bringen. Unter den allesamt längst in der Entwicklungsphase befindlichen Titeln für die PlayStation2, diverse Handhelds und PC, tummeln sich auch 11 vielversprechende Remakes. Für PlayStation2-Besitzer dürften besonders folgende Veröffentlichungen einen



Hisashi Suzuki

ausgesprochen hohen Stellenwert besitzen: Square plant die Neuauflage von Final Fantasy VII, VIII und IX auf DVD herauszubringen. Entgegen aller Annahmen werden die grafisch wie auch akustisch aufgepeppten Versionen nicht im Bundle erscheinen. Da die Final Fantasy-Reihe die Aufgabe

einer finanzträchtigen Galtionsfigur übernehmen soll, wurden ein paar Fakten über das Online-Rollenspiel Final Fantasy XI bekannt. Der elfte Teil steht unter der Aufsicht von Hiromichi Tanaka (Chrono Cross) und Kouichi Ishi (Secret of Mana). Hieraus lässt sich bereits deutlich die grafische Stilrichtung des Spiels im Sinne einer Trend-



wende hin zum niedlichen Kopffüßler statt abgedrehtem Cyber-Punk erahnen. Überraschenderweise werden die Japaner nicht alle Trümpfe auf PlayOnline setzen: Teil zwölf soll wieder auf altbewährten Offline-Pfaden wandeln. Director Yasumi Matsuno (Vagrant Story, Final Fantasy Tactics) und Hiroyuki Ito (Final Fantasy IX) möchten nichtsdestotrotz den vorangegangenen Softwareperlen in keiner Weise nachstehen. Des weiteren hat man vor, die PS2-User mit einem Online-Strategie-Spiel, einer Hand voll Sport-Games und einem Disney-RPG zu beglücken. Letzteres geht wiederum aus der erst kürzlich abgeschlossenen Partnerschaft mit dem Walt Disney-Konzern hervor.



PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Square
Entwickler	www.square-europe.com
Preis	ca. 119,- DM
PAL-Release	November 2001
Erhältlich ab	Juni (Japan)

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Square setzt den hohen Standard konsequent für die PlayStation2 fort.

mArk Liebold

MDK 2: Armageddon

Das Kürzel MDK steht für „Max, Dr. Fluke Hawkins & Kurt“, allgemein ist es jedoch als Murder-Death-Kill bekannt!



Der Raketenflug zum nächsten Level verlangt ein starkes Nervenkostüm und lässt Videospielveteranen in Erinnerungen schwelgen.



Der radioaktive Toaster ist die einzige Waffe, mit der ihr euch als Dr. Hawkins effektiv zur Wehr setzen könnt.

Der geistige Vater von MDK ist Dave Perry, dessen Feder bereits Computer- und Videospielcharaktere wie Earthworm Jim oder Messiah entsprungen sind. Für den zweiten Teil zeichnet sich jedoch nicht das Entwicklerstudio des kreativen Kaliforniers Shiny Entertainment, sondern Bio Ware Corp, die sich vor allem durch den PC-Titel Baldurs Gate einen Namen gemacht haben, verantwortlich.

Unfreiwilliges Heldendasein

Kurt Hectic wollte niemals ein Held sein. Sein einziger Wunsch war es, ein unbescholtenes Leben als Hausmeister zu führen. Doch Doktor Hawkins, in dessen Dienste Kurt stand, hatte ganz andere Pläne...

Als im Jahre 1999 die Erde von einer außerirdischen Invasionsstreitmacht angegriffen wurde, steckte der geniale Wissenschaftler seinen verängstigten Schützling kurzerhand in einen von ihm entwickelten und bis dato noch unerprobten Kampfanzug und schickte ihn gegen die interdimensionalen Aggressoren in den Kampf. Innerhalb von fünf Tagen waren Gunter Glüt und seine grünhäutigen Heerscharen besiegt. Ganz so schnell kann man ein

Alienvolk, das es sich zum Ziel gemacht hat, die menschliche Rasse zu versklaven, dann allerdings doch nicht in die Knie zwingen. Aller Hoffnung zum Trotz, endlich wieder ein geregeltes Leben führen zu dürfen, muss Kurt nun erneut seinen Kopf zum Wohle der Menschheit riskieren.

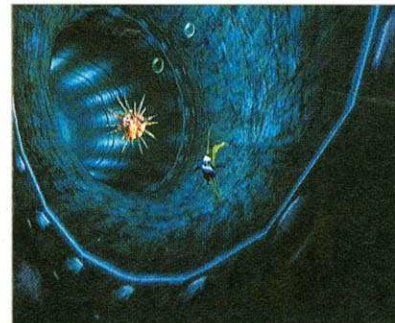
Charakterstärke

MDK 2 – Armageddon knüpft nahtlos an das Ende des ersten Teils an. Gerade erst an Bord des Raumschiffes "Jim Dandy" angekommen, von wo aus der Doktor und sein Team operieren, muss sich der geschundene Held auch schon wieder in

Richtung Erdoberfläche aufmachen, da die zweite außerirdische Angriffswelle soeben gelandet ist. Bei der Bekämpfung der Invasoren muss sich Kurt fast gänzlich auf seine Chaingun verlassen. Unermüdlich schleudert die mehrläufige Kanone, die man ähnlich einem großen Handschuh über dem Unterarm trägt, ihre tödliche Hochgeschwindigkeitsprojekte euren Feinden entgegen. Bei besonders hartnäckigen Aliens ist der Spieler in der Lage, einen Sniper-Modus zu aktivieren und so seinen Gegnern aus sicherer Entfernung die Lichter auszuknippen. Zudem benötigt man die durchschlagskräftige



Ein gezielter Kopfschuss kann manchmal wahre Wunder wirken.



Dem Fisch von Dr. Hawkins, Chuckleberry Finn, wird ebenfalls eine kleine Gastrolle eingeräumt.



○ Spezielles Equipment, wie etwa die Schwarze Loch-Granate oder der künstliche Kurt, erleichtern das harte Heldenleben ungemein.



○ Max' Raketenrucksack funktioniert nur solange die Treibstoffkanister auch gefüllt sind.

Scharfschützenwumme, um Energiebälle, die den Zugang zu anderen Levelabschnitten sichern, zu deaktivieren. Kurts Kampfanzug ist ein wahres Hightech-Meisterwerk. Nicht nur, dass er als wandelndes Waffenarsenal jeden muskelbepackten Körper ratz-fatz durchsieben kann, das schwarze Ganzkörperdress schützt den Helden wider Willen durch einen integrierten Fallschirm auch vor Stürzen. Im Gegensatz zum Prequel kontrolliert ihr in MDK 2 – Armageddon nicht ausschließlich Kurt Hectic, sondern schlüpft auch in die Rollen von Hundeandroid Max und Doktor Fluke Hawkins. Die Mechanodogge ist weder im Besitz einer Chaingun, noch kann sie auf einen Sniper-Modus zurückgreifen. Dafür vermag sie dank

ihrer sechs Gliedmaßen bis zu vier Handfeuerwaffen (Magnum, Schrotflinte, Uzi) gleichzeitig zu führen. Dementsprechend actiongeladen und vor allem bleihaltig sind auch die Level, in denen Max in Aktion tritt. Ganz anders sieht es dagegen bei Dr. Hawkins aus. Der schusselige Wissenschaftler ist gänzlich auf seinen Erfindergeist angewiesen. So müssen, um in der Stage voranzukommen bzw. sich gegen Aliens zur Wehr setzen zu können, aus umherliegenden Gegenständen nützliche Werkzeuge, wie etwa Magnetschuhe oder eine Leiter, und Waffen gebastelt werden.

Version 2.5

MDK 2 erschien bereits im letzten Jahr für PC und Dreamcast. Für PlayStation2 wur-

de der Titel nochmals komplett überarbeitet. Vor allem der überzogen hohe Schwierigkeitsgrad fiel dem Rotstift zum Opfer. Nun können, nicht zuletzt wegen den insgesamt acht verschiedenen Joy-pad-Konfigurationen, sowohl Profis als auch Anfänger auf Alienjagd gehen, ohne dabei verzweifeln zu müssen.



○ Öffnet man über einem der starken Ventilatoren seinen Fallschirm, so wird man von den warmen Luftströmen nach oben getragen



○ Die mitunter schwierigen Sprungpassagen sind für alle drei Charaktere gleichsam fordernd.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Bio Ware Corp
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	März

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Abwechslungsreiche Actionkost für Spieler mit Hang zu außergewöhnlichen Thematiken.

Toni Opl

DAKAR RALLY

Die Rally Paris-Dakar gibt auf der PS2 ihr Videospiel-Debüt.



○ Kilometerlange Einöde: In der Wüste Afrikas stoßt ihr nur selten auf Zeichen von Zivilisation.



○ Bei der Dakar Rally treten Zwei- und Vierräder verschiedener Kategorien gegeneinander an. Für die Biker ist es eine besonders harte Tortur.

Am 21. Januar nahm die diesjährige Rallye Paris-Dakar mit dem Sieg der deutschen Jutta Kleinschmidt und ihrem Beifahrer Andreas Schulz ein grandioses wie auch überraschendes Ende. Wer in deren Fußstapfen treten will, sollte sich Acclains Dakar-Rally vormerken. Da man sich für diesen Titel die offizielle Lizenz gesichert hat, werdet ihr 24 verschiedene Geländefahrzeuge durch unwegsames Gelände steuern können. Diese sind, wie bei der echten Rallye, in mehrere Kategorien (Motorrad, Auto, Buggy und Quad-Bike) unterteilt und nicht nur optisch, sondern auch in punkto Fahreigenschaften ihren realen Konterfeis detailgetreu nachempfunden. Kreative Spieler können ihrem

Vehikel eine individuelle Lackierung verpassen. Doch nicht nur die Maschine, sondern auch das Outfit der Piloten kann entsprechend modifiziert werden. Wer auf schöpferische Arbeit jedoch nicht aus ist, der kann auch bei einem der original Werkteams anheuern und unter dessen Flagge an den Start gehen.

In die Wüste geschickt

Während die echte Rallye Paris-Dakar aus 20 Etappen besteht, gilt es in Acclains Wüstenrennen nur insgesamt zwölf Abschnitte zu absolvieren. Ihr übernehmt dabei nicht nur die Rolle des Piloten, sondern müsst auch die Arbeit des Navigators erledigen. Auf den verschiedenen Etappen nämlich gibt es keine abgesteckte Strecke, sondern immer mehrere Wege, die zum Zielort führen. Solltet ihr einmal von der geplanten Route abkommen, so hilft euch nur noch der GPS-Kompass, der im schroffen Gelände die Orientierung erleichtert. Unerwartete Ereignisse wie zusammengebrochene Brücken, Erdbeben, umgestürzte Bäume und tiefe Schlaglöcher, die vor allem den Motorrädern zum Verhängnis werden können, müssen mit Geschick und Fingerspitzengefühl gemeistert werden.

Wie es sich für eine anspruchsvolle Rallye-Simulation gehört, sind heftige Blechschäden, davonfliegende Karosserieteile und zerberstendes Glas nicht nur schmuckes optisches Beiwerk, sondern alle Defekte wirken sich auch extrem die Fahrleistung des eigenen Vehikels aus. Als grafisches Schmankerl wird Dakar-Rally auch einen echten 16:9-Modus zu bieten haben, mit dem Besitzer modernere Widescreen-TVs von einem breiteren Sichtfeld profitieren.



○ Sand, Sonne und fette Sprünge.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Spieler 1
Hersteller	Acclaim Entertainment	
	www.acclaim.com	
Entwickler	Broadsword Interactive	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	Sommer 2001	

FERTIGGESTELLT

50%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Dank einiger neuer Features ein nicht nur für Offroad-Fans interessanter Racing-Titel.

Heiko Strobel

ARMY MEN

Sarge's Heroes 2



Die kleinen **Plastiksoldaten** marschieren mit beträchtlichem Tempo in Richtung **PlayStation2**.



○ Es stinkt erbärmlich, aber der Zweck heiligt die Mittel. Der Flammenwerfer lässt das beige Plastik schmoren.



○ Nach bzw. vor jeder Mission werden stets FMV's gezeigt, wodurch der Spieler einen besseren Eindruck von der Story gewinnt.

Aus vergangenen Tagen wohl annähernd jedem ein Begriff: die wackeren Kriegsveteranen im Kunststoffgewand, welche uns überall mit hinbegleitet haben. Ob zur Wasserschlacht in die Badewanne oder in Mutters Blumentopf, wo die Schlamm-schlacht tobte - Einsatzgebiete für das winzige Militärsgespann gab es zuhauf. Der große Beliebtheitsgrad spiegelt sich auch in der virtuellen Welt wieder. Nahezu jede Plattform bietet mindestens einen Teil der Army Men-Reihe, demzufolge war es selbstredend, dass die PlayStation2 auch unter "Beschuss" genommen wird.

Du schon wieder!?

Videospiel-Veteran Trip Hawkins wusste genau, was er tat, als er mit seiner Firma 3DO die weltbekannten grünen PVC-Figuren für die virtuelle Welt umsetzte. Das PS2-Spektakel wartet mit einer komplett neuen Story auf. General Plasto steht wieder auf der Matte und ist diesmal nicht alleine gekommen. Neben seinen beigeen Legionen hat sich auch noch die bössartige Agentin der blauen Nation, Brigitte Bleu, dem Schurken angeschlossen. Zusammen versucht das Gespann ohne jegliche Skrupel, dem Grünen Staat ein und für allemal den Garaus zu machen. Unsere Jungs stehen mit Leib und Seele bereit, dieses grausame Vorhaben zu vereiteln. Sarge kann ebenfalls mit einer hilfreichen rechten Hand glänzen, die schöne Star Reporterin Vikki steht ihm tatkräftig zur Seite.

Neue Technik an Bord

In 16 unterschiedlichen Aufträgen steuert der Spieler Sarge und seine polygonale Mannschaft durch verschiedene farbenfrohe Territorien. Unter anderem geht es über Billard-Tische, durch Schlafzimmer und sogar bis hin ins Innere eines Flippers. Taktische Vorgehensweise ist hierbei unerlässlich, da Gevatter Tod für allzu draufgängerische Soldaten schon seine Sense bereithält. Eigens für Army Men Sarge's Heroes wurde die Plastosheen-Technologie entwickelt, deren Hauptaugenmerk sich auf die authentische Wiedergabe des Plastik-Soldaten-Looks richtet. Auf gut Deutsch heißt das, dass sich sämtliche Lichtquellen in Echtzeit auf der grünen Plastikhaut der animierten Soldaten widerspiegeln und diese somit realistischer denn je über den Bildschirm patrouillieren.



○ PlayStation-Zockern steht exklusiv ein größeres Waffenarsenal zur Verfügung. Unter anderem auch Mörser und Raketenwerfer.



○ Nachts auf dem Friedhof: In manchen Missionen schlüpft der Spieler diesmal sogar in die Rolle der kessen Reporterin Vikki.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Shooter
Spieler	1-4
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	3DO
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	März

FERTIGGESTELLT

85 %

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Actionhaltiges Kriegsszenario mit polygonalen Plastiksoldaten.



Heiko Strobel

BLACK & WHITE



Wahrscheinlich kann man noch vor dem Erscheinen der PC-Version Gottes Rolle auf der PSone übernehmen.



○ Auf verwirrende Icons wurde verzichtet. Absolut alles wird bei Black & White mit der Hand gesteuert.



○ Fünfzehn verschiedene Titanen stehen zur Verfügung. Unter anderem kann man zwischen Schildkröte, Löwe, Pferd und Zebra auswählen.

Midas Interactive Entertainment verkündete überraschend, dass schon seit geraumer Zeit an der Umsetzung der Gott-Simulation Black & White, für die PlayStation gearbeitet wird. Nachdem sich das Strategiespiel auf einem sehr hohen technischen Niveau befindet, bleibt abzuwarten was letztendlich unterm Strich dabei herauskommt. Laut Aussagen der Entwickler wird allerdings versprochen, absolut alles aus der guten alten Konsole rauszukitzeln.

Wer darf mir dienen?

Die erste Entscheidung, die man als zukünftiger Gott fällen muss, liegt in der

Wahl einer der zahlreichen Zivilisationen, über die man wachen will. Ägypter, Azteken oder die antiken Griechen - jedes Volk spiegelt die Atmosphäre der jeweiligen Epoche wieder. Da man als Gott nicht selbst auf der 3D-Spielewelt Eden wandeln kann, gilt es, aus fünfzehn Titanen einen herauszupicken, der anschließend die Exekutive übernimmt. Black & White ist mit vielen kleinen Mini-Aufgaben gespickt. Da jede getroffene Entscheidung direkten Einfluss auf das weitere Spielgeschehen hat, sollte vorher genau überlegt werden, ob man beispielsweise die in einem Sturm unaufhaltsam auf ein Riff

zutreibenden Fischer doch noch in letzter Minute rettet oder nicht.

Die Macht ist mein

Je nach Lust und Laune kann man sich als friedliebender oder blutrünstiger Herrscher geben. Sollte die gutmütige Variante eingeschlagen werden, finden zwar nicht so viele Aufstände statt, doch erweisen sich verweichlichte Bürger in späteren Schlachten als keine guten Kämpfer. Auch wenn es der PSone-Umsetzung gemäß dem Versprechen der Entwickler an nichts fehlen soll, angesichts der voluminösen Komplexität von Black & White ist es recht schwer vorstellbar, wie das Vorhaben einer 1:1-Umsetzung für die PSone zu bewerkstelligen ist. Es wird wohl in "Gottes" Händen liegen, wie die neue "Schöpfung" am Schluss aussieht. Gespannt sein auf diesen Titel der Superlative dürfen wir allemal.



○ Unter den mehr als 40 zur Verfügung stehenden Zaubersprüchen befindet sich auch ein Regenzauber.

PLAY-DATEN

System	PSone	
Genre	Strategie	Spieler 1
Hersteller	Midas Interactive Entertainment	
Entwickler	Lionhead Studios	
Preis	89.- DM	
Erhältlich ab	2. Quartal	

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Strategie der Extraklasse mit gut durchdachter Story.

PLAY TAGEBUCH

RED FACTION (Teil 3)



MIKE BREAUT
SCRIPTWRITER RED FACTION,
VOLITION.

Mike Breault, Mitte der 80er Jahre arbeitete er fünf Jahre lang für TSR, die Publisher der Dungeons & Dragons-Spiele. Während dieser Zeit war er am Design des Computer-Spiels Pool Of Radiance mitbeteiligt. Nach der Zeit bei TSR arbeitete Mike Breault ungefähr zehn Jahre als leitender Game-Designer für Firmen wie etwa Milton Bradley, Electronic Arts, Sega, Broderbund, Spectrum Holobyte, Manley & Associates usw.. Mike ist seit 16 Jahren in der Spieleindustrie tätig; die letzten 18 Monate davon bei Volition.

Der eigentliche Handlungsverlauf noch nicht zu Papier gebracht. Mit einem 40-seitigen Entwurf legte ich daraufhin die Eckdaten fest. Später teilte ich das Skript in die einzelnen Level auf und schrieb dafür passende Level Design-Dokumente. So hatten die Level-Designer bei ihrer Arbeit eine Vorlage, die alle Story-Fragmente im jeweiligen Level ausführ-

„Als ich bei Volition anfang, standen die Charakter-Profilen bereits fest. Obwohl die grundlegenden Elemente gleich blieben, haben sich die Merkmale einiger Protagonisten im Laufe der Zeit drastisch geändert. Obwohl der Ansatzpunkt der Geschichte, die Bergarbeiter-Thematik auf dem Mars, beim Alten blieb, wurde der

lich dokumentieren. Es empfiehlt sich, eingangs einen Überblick zu erstellen und sich dann erst im Anschluss mit den Feinheiten des Level-Designs auseinanderzusetzen. Jedes der 25 Team-Mitglieder brachte seine Anregungen, aber auch Kritikpunkte in das Game-Design mit ein.

Ich und die anderen Mitarbeiter, da bin ich mir sicher, haben viele Science Fiction-Bücher gelesen. Man kann nicht gerade behaupten, dass uns solche Bücher als Vorlage gedient haben. Vielmehr beeinflussten uns etliche Filme. Insbesondere Total Recall und Outland. Des weiteren nahmen wir uns an der Alien-Tetralogie, Metropolis, Dark Star, Silent Running etc. ein Beispiel.

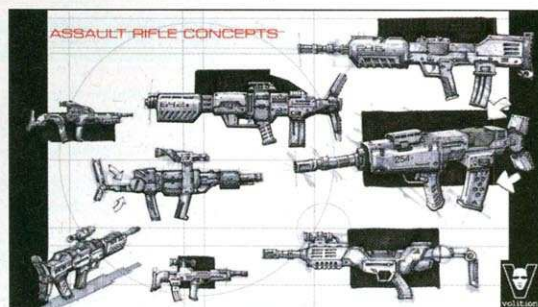
Es wurde schon viel zu viel über die Story geredet, worin Arbeiter in einer entlegenen Mine auf dem roten Planeten schuften müssen. Die Bergleute werden von der Ulthor Company rund um die Uhr bewacht. Viele von ihnen werden außerdem von einer mysteriösen Krankheit, die von den Arbeitern Plaque genannt wird, heimgesucht. Der daraus resultierende Hass endet in einem Aufstand, ausgelöst von einem einzigen Mann. Ich denke, die Spieler werden von der Story und den Charakteren überwältigt sein. Wir haben unser Bestes gegeben, dass die

Geschehnisse eine logische und realistische Reihenfolge ergeben. Red Faction bietet viele neue Elemente, die man bei vorangegangenen Ego-Shootern noch nicht gesehen hat. Auch der Multiplayer-Mode wird aufgrund der verschiedenen Arenen einen Heidenspaß bereiten.

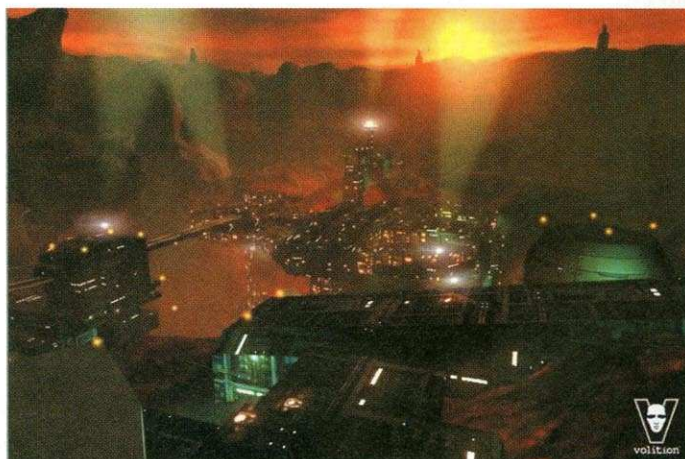
Definitiv kommt ein Red Faction-Nachfolger. Normalerweise distanzieren sich nach dem Abschluss eines Projektes zeitweilig davon, aber ich freue mich schon auf die Arbeiten zu Red Faction 2. Soweit ich weiß, hat bereits das ganze Team für Red Faction 2 den Vertrag verlängert. Das Red Faction-Ende ist demnach für eine weitere Episode offen gestaltet worden.“

PLAY-DATEN

Genre	Ego-Shooter
System	PlayStation2
Spieler	1-2
Hersteller	THQ
Entwickler	Volition
Ca. Preis	119,- DM
Erhältlich ab	Mai 2001



○ Insgesamt stehen 15 verschiedene Waffen zu Verfügung



○ „Red Shift“ war der erste Name für den Ego Shooter.



○ Der Startschuss für das Projekt fiel bereits 1998.

...Sammlung ist nicht komplett?

Wollt Ihr ältere Ausgaben nachbestellen?
Füllt einfach unten stehenden Coupon aus!

play 04/00	play 05/00	play 06/00	play 07/00	play 08/00
Player's Guide Fear Effect	Player's Guide Syphon Filter 2 - Teil 1	Player's Guide Syphon Filter 2 - Teil 2	Player's Guide Cold Blood - Teil 1	Player's Guide Cold Blood - Teil 2 Chase The Express Parasite Eve 2 Vagrant Story
play 09/00	play 10/00	play 11/00	play 12/00	play 01/01
Player's Guide Cold Blood - Teil 3 Tenchu 2 Koudelka	Player's Guide Alien - Die Wiedergeburt Teil 1 Tony Hawk 2 Spiderman	Player's Guide Alien - Die Wiedergeburt Teil 2 Dino Crisis 2	Player's Guide Medal of Honor - Underground	Player's Guide Tomb Raider - Die Chronik Driver 2 007 - Die Welt ist nicht genug
play 02/01				
Player's Guide Tomb Raider - Die Chronik Final Fantasy IX				

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 ☐
play 06/99 ☐	play 10/99 ☐	play 02/00 ☐	play 06/00 ☐	play 10/00 ☐	play 02/01 ☐

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

pro Heft 6,90 DM =

+ Porto

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken

Inland: 3,- DM

ab 3 Hefte 4,- DM

ab 4 Hefte 7,- DM

Ausland: 8,- DM

ab 3 Hefte 12,- DM

oder Scheinen

mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:

play - „Back Issues“ - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

Handyfutter.de



0190-856744

SMS Online: 3,43/Min.



0900 560 333 32
ATS 50/Min.



0900 902 308
SFR 4,23/Min.

Höllisch gute Klingeltöne und Logos für Dein Handy!

►►► EINFACH ANRUFEN...BESTELL-UND HANDYNUMMER EINGEBEN...WIR LIEFERN SOFORT PER SMS! ◀◀◀

JETZT SCHON AB
0,60
DM
HANDYFUTTER.DE

1 Für schnelle Tipper (bei Anrufdauer bis 10 sec.):

Jedes Logo und jeder Klingelton mit der Endziffer 0 kann nun per Eingabe von * (Sternchen) # (Rautezeichen) sowie Zifferneingabe bestellt werden. Nutzen Sie bei Beginn des Anrufs die folgende Eingabe:

Bestellnummer # Handynummer # Handtyp *
...danach aufliegen! Handtyp Nokia = 1, Sagem = 2)

AKTUELLE TOP TITEL FÜR
NOKIA ODER SAGEM

- 1616 Knallrotes Gummiboot (Antonia)
- 1615 Ich geh nicht ohne dich (Walter)
- 1614 Pack die Koffer (Zlatko)
- 1613 Please stay (Kylie Minogue)
- 1612 Supreme (Robbie Williams)
- 1596 Never had a dream... (S Club 7)
- 1595 If that were me (Mel C)
- 1594 Thank you for loving... (Bon Jovi)
- 1593 I put a spell on you (Sonique)
- 1592 Don't tell me (Madonna)
- 1591 We are alive (Paul Van Dyk)
- 1590 The way you make... (R. Keating)
- 1589 Walking away (Craig David)
- 1588 911 (Wyclef Jean ft. Mary Blige)
- 1587 New York New York (Sinatra)
- 1586 Hold me (Savage Garden)
- 1585 Same old brand new you (A1)
- 1584 Feel the beat (Darude)
- 1583 Please don't turn... (Artful Dodg.)
- 1582 One more time (Daft Punk)
- 1581 Can't fight the... (LeAnn Rimes)
- 1580 Es ist geil, ein A... (Christian)
- 1579 Stronger (Britney Spears)
- 1578 Shining (Green Court)
- 1577 Independent woman (D's Child)
- 1576 Sky (Sonique)
- 1575 La passion (Gigi D'Agostino)
- 1574 Manchmal haben... (Arzte)
- 1573 Summer Jam (Underdog Pro.)
- 1570 Shape... (Backstreet Boys)
- 1569 Hey Baby (DJ Ötzi)
- 1568 Holler (Spice Girls)
- 1567 Dieser Brief (Ayman)
- 1566 Zeig mir dein Gesicht (Berger)
- 1565 Absolutely... (V. Amorosi)
- 1564 Go back (J. Biedermann)
- 1563 Geh... (Soehne Mannheims)
- 1562 Lucky (B. Spears)
- 1561 Follow me (Atomic Kitten)
- 1560 Angel (Lionel Richie)
- 1559 Lady (Mojo)
- 1558 The lonely one (Alice Deejay)
- 1557 In Demand (Texas)
- 1555 The way I am (Eminem)
- 1554 I wish (R. Kelly)
- 1548 Body Groove (Architects)
- 1547 Against... (Carey / Westlife)
- 1545 Black Coffee (All Saints)

- 1544 Kids (R. Williams/K. Minogue)
- 1543 Beautiful Day (U2)
- 1542 Oops I Did It... (B. Spears)
- 1541 2 Mille (Massive Tone)
- 1540 Last Resort (Papa Roach)
- 1539 Freak (Lexy & K-Paul)
- 1538 Come on... (C. Aguilera)
- 1537 Josephine (Reamonn)
- 1536 B-Boys & Flygirls (Bfunk MCs)
- 1535 Dancing... (Toploader)
- 1534 Groovejet (Spiller)
- 1533 Isch liebe dich (Tic Tac Toe)
- 1532 Super Fly (Music Instructor)
- 1531 Cool I have... (Houston/Igles.)
- 1530 My heart beats like a... (ATC)
- 1529 I wanna kiss you (Kelly Family)
- 1528 The One (Backstreet Boys)
- 1527 Junimond (Echt)
- 1526 Mama (Kelly Family)
- 1525 Breathless (Corrs)
- 1524 Another Way (Gigi d'Agostino)
- 1523 Am Vitam (Rosenstoiz)
- 1522 She's got a light (Orange Blue)
- 1521 The spirit of hawk (Rednex)
- 1520 Türlich Türlich (Das Bo)
- 1519 Sandstorm (Darude)
- 1518 Take a look around (Limp B.)
- 1517 We will rock you (Five Queen)
- 1516 Wie es geht (Die Ärzte)
- 1515 Music (Madonna)
- 1514 Komodo (Mauro Picotto)
- 1513 Seine Strassen (X. Naidoo)
- 1512 Rock DJ (Robbie Williams)
- 1511 Try again (Aliyah)
- 1510 I'm outta love (Anastacia)
- 1509 It feels so good (Sonique)
- 1508 Hey Baby (Sound Convoy)
- 1507 We like to party (Vengaboys)
- 1506 The Rhythm divine (E. Iglesias)
- 1505 Narcotic (Liquid)
- 1504 Move your body (Eiffel 65)
- 1503 Mi Chico latino (Geri Halliwell)
- 1502 Maria Maria (Santana)
- 1501 Maria (Blondie)
- 1500 Livin la vida loca (Ricky Martin)
- 1499 Let's twist again (C.C.)
- 1498 Killing me softly (Fugees)
- 1497 Ibiza (Vengaboys)
- 1496 I feel lonely (Sasha)
- 1495 Genie in a bottle (C. Aguilera)

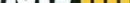
- 1210 Funky Town (Lips Inc.)
- 1187 Natural Blues (Moby)
- 1186 Ring of fire (H-Blocks)
- 1185 Bye Bye (N'Sync)
- 1184 Chemical reaction (Sasha)
- 1181 Let's get loud (Jennifer Lopez)
- 1180 One to make her happy (Mar)
- 1179 Supergirl (Raemonn)
- 1178 Latino Lover (Loona)
- 1177 Lucky (B. Spears)
- 1176 Around the world (ATC)
- 1191 I turn to you (Mel C.)
- 1190 The real slim shady (Eminem)
- 1029 Ich vermiss dich (Zlatko)
- 1028 The Riddle (Gigi D'Agostino)
- 1027 Freestyler (Bomfunk Mcs)
- 1026 Grosse Bruder (Sladdi/Jur)
- 1033 Leb! (Die dritte Generation)
- 1032 Anton aus Tirol (DJ Ötzi)

Top Oldies

Film und TV

Das ist Kult!

+++ NOCH MEHR COOLE LOGOS UND KLINGELTÖNE AUF WWW.HANDYFUTTER.DE +++

GRAFIK		74 %
SOUND		51 %
RATING		85 %

	Analog Controller Sony		Analog Controller neGoon		Maus-Unterstützung		DualShock Unterstützung
	Lenkrad		Analog JoyStick		LightGun		MultiTap
	Link-Option		i.Link-Option		Keyboard		Tanzmatte



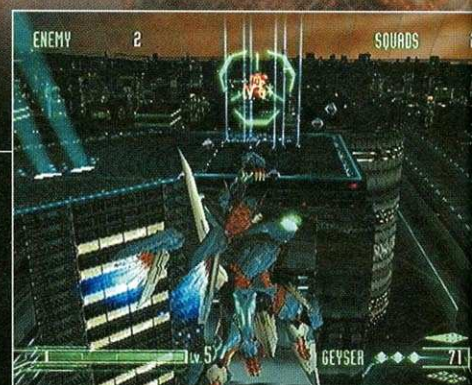
Hier kommen die Battle-Mechs der neuen Generation - Vorhang auf für die Orbital Frames!

Wir schreiben das Jahr 2172. Die Menschheit verfügt mittlerweile über Technologien, von denen man im 21. Jahrhundert nicht zu träumen gewagt hätte. Längst wurden Himmelskörper fern der Erde bewohnbar gemacht und kolonisiert. Doch nicht nur auf den Planetenoberflächen, sondern auch in deren Umlaufbahn gibt es unzählige Raumstationen, die Millionen von Menschen beherbergen. So auch die Space-Kolonie Antilia, die im Orbit des Jupiters errichtet wurde. Dort, am „Ende der Welt“, leben die sogenannten Enders - mittellose Arbeiter und deren Familien. Was diese nicht wissen: Antilia dient der UN Space Force schon seit längerem als Basis für ein streng geheimes Verteidigungsprojekt, welches die Kolonie vor feindlichen Übergriffen schützen soll. Das fanatische Militärregime Z.O.E vom Planeten Mars bekommt allerdings eines Tages Wind von den Plänen der UN und startet sofort einen Überraschungsangriff auf die Raumbasis. Just zu diesem Zeit-

punkt befindet sich der Ender-Junge Leo Stenbuck zusammen mit Freunden auf einem Streifzug durch das Areal der Space Force, um vom dortigen Schrottplatz Ersatzteile zu stehlen. Der Diebeszug endet jedoch schnell, als die Jugendlichen vom Wachpersonal gestellt werden. Sekundenbruchteile später überschlagen sich die Ereignisse und die Kolonie verwandelt sich mit einem Schlag in ein blutiges Schlachtfeld. Die Z.O.E-Truppen fallen mit unbeschreiblicher Härte über die Station her. Einstürzende Gebäude, umherfliegende Trümmer, ohrenbetäubender Krawall. Leos Freunde werden bereits bei der ersten Angriffswelle von einem umstürzenden UN-Kampfbotter erschlagen, ihm selbst gelingt in letzter Sekunde die Flucht...

Zufall oder Schicksal?

Erschöpft rettet sich Leo in eine finstere Lagerhalle, in der er unwissentlich auf den Grund für den hinterhältigen Angriff



○ Laserminen "entsorgen" aufdringliche Gegner.

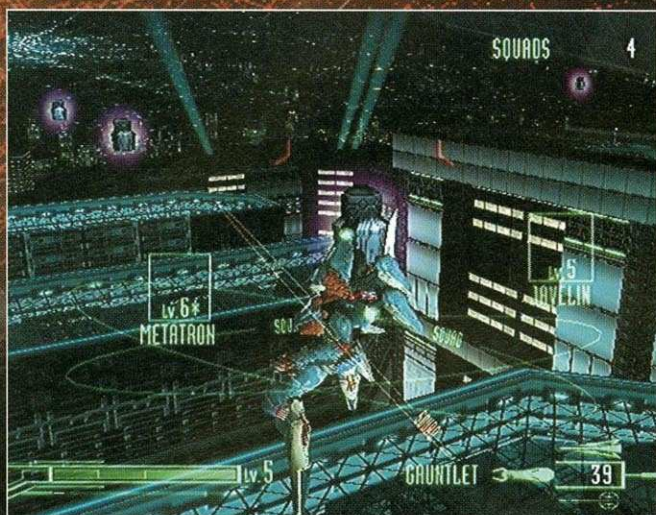
der Z.O.E-Armee stößt - den Orbital Frame Jehuty, den wahrscheinlich mächtigsten Kampfbotter, den die Rüstungsindustrie jemals hervorgebracht hat. Im Halbdunkeln tastet sich Leo mit vorsichtigen Schritten ins Cockpit des Frames und aktiviert versehentlich ADA, den Bordcomputer des Battle-Mechs. Und genau hier treten ihr auf den Plan. Ohne jegliche Einführung in die Steuerung des gigantischen Orbital Frames werdet ihr unmittelbar in die erste Konfrontation verwickelt; denn ein feindlicher Frame der Raptor-Klasse hat sich unbemerkt in die Fabrikhalle eingeschlichen. Dieser eröffnet sofort das Feuer, ein Entkommen scheint zunächst unmöglich. Ihr müsst euch eurem Schicksal stellen.



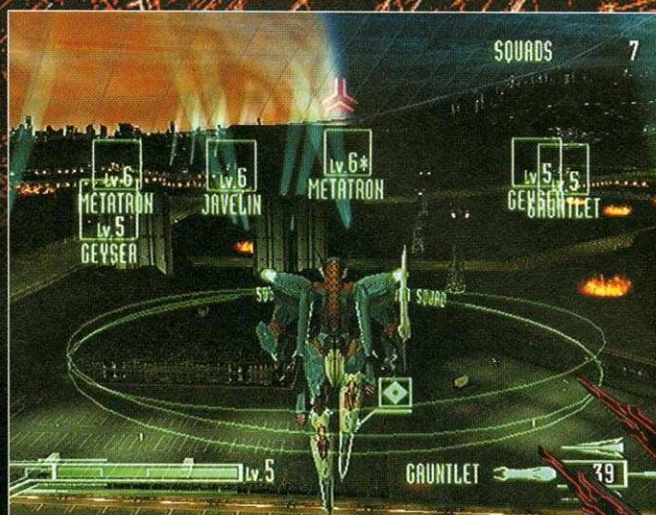
○ Survival of the fittest: Größere Frames sind nicht unbedingt stärker.



○ Die Energiekugel ist Jehutys verheerendste Attacke.



○ Zerstört ihr alle schwebenden Sensoren, erscheint ein nützliches Pick-Up.



○ Die Ruhe vor dem Sturm!

Ins kalte Wasser geworfen...

Zugegeben: Es ist durchaus etwas ungewöhnlich, den Spieler derart unvorbereitet in den Kampf zu schicken. Wegen der ständigen Attacken des Feindes zum Handeln gezwungen, habt ihr die Grundlagen der Steuerung jedoch rasch durchschaut und den aufdringlichen Widersacher bald in seine Einzelteile zerlegt. Erst jetzt meldet sich ADA zu Wort und bringt euch in einem umfassenden VR-Training à la Metal Gear Solid sämtliche Einzelheiten bezüglich der Manövrierfähigkeit und des Einsatzes der verschiedenen Waffensysteme näher: gesteuert wird Jehuty mit dem linken Analog-Stick, wobei mit Dreieck- und X-Taste die Flughöhe kontrolliert sowie durch Betätigen der R2-Taste der Nachbrenner aktiviert wird, um feindlichen Angriffen ausweichen zu können. Für den Einsatz der Primärwaffe ist der Quadrat-Button zuständig, die ausgewählte Subwaffe kann mittels Kreis-Knopf abgefeuert werden. Weiterhin lernt ihr, wie man einen Gegner mit der Lock-On-Funktion anvisiert, das Schutzschild aktiviert und

aus aussichtslos erscheinenden Kämpfen entronnen kann. Nachdem ihr die verschiedenen Bewegungsabläufe und Attacken zur Genüge einstudiert habt, könnt ihr die Fabrikhalle verlassen und ins Freie hinausfliegen, wo bereits die nächsten angriffslustigen Schergen lauern. Dank des ausführlichen Trainings sind diese jetzt jedoch kein Problem mehr und schnell zur Strecke gebracht. Das Abenteuer kann beginnen...

Die letzte Hoffnung

Im weiteren Verlauf des Spiels erfährt Leo, dass Jehuty eigentlich gebaut wurde, um die Z.O.E-Basis auf dem Mars zu vernichten. So ist es die Aufgabe des Spielers, den Orbital Frame unbeschadet zum Spaceport von Antilia zu bringen, damit er von da aus weiter zum Mars transportiert und der geplante Angriff ausgeführt werden kann. Auf dem Weg dorthin gilt es, eine Vielzahl von verschiedenen Missionen zu erledigen. So müsst ihr nicht nur sämtliche Areale Antalias vor den zerstörungswütigen Frames der Z.O.E-Armee säubern, sondern beispielsweise auch einen gegnerischen Raptor

DIE CHARAKTERE

LEO STENBUCK

Protagonist in Z.O.E ist der 14-jährige Leo Stenbuck, der auf der Raumstation Antilia lebt. Leo ist ein sehr introvertierter Junge, der Konflikte jeglicher Art scheut. Nur durch puren Zufall stößt er auf den Orbital Frame Jehuty, mit dem er die Bevölkerung von Antilia retten kann.



REPUBLIK OF ANTILIA

CELVICE KLEIN

Celvice arbeitet als Helferin auf Antilia und kümmert sich dort um verwaiste Kinder. Genau wie ihr Freund Leo wird auch sie unfreiwillig in das Abenteuer hineingezogen. Sie steht ihm jedoch allzeit mit guten Ratschlägen zur Seite.



REPUBLIK OF ANTILIA

VIOLA

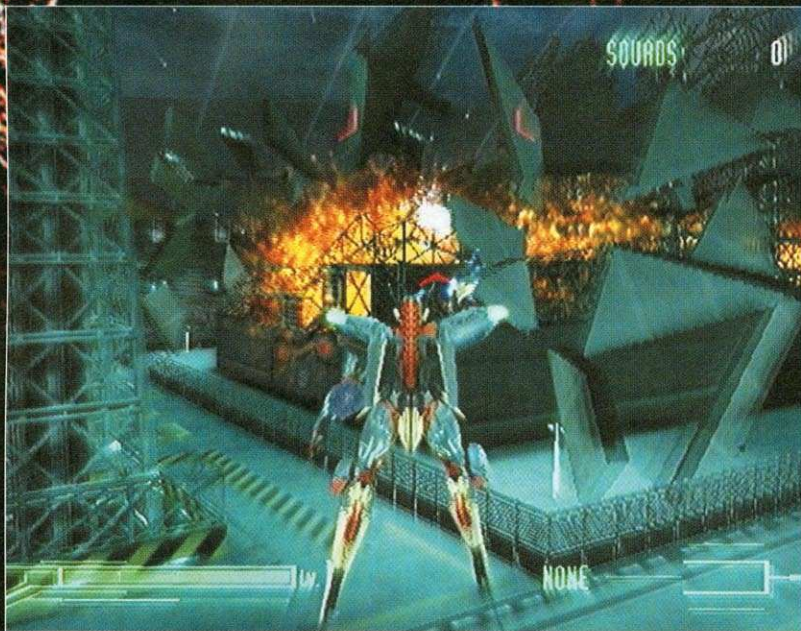
Leos verbitterte Gegenspielerin kämpft für die skrupellose Z.O.E-Armee. Eine äußerst verzweifelte Frau, die absolut nichts mehr zu verlieren hat und deshalb sehr gefährlich ist. Im Verlauf der Geschichte muss Leo gleich mehrmals ihr und ihrem mächtigen Orbital Frame gegenüber treten.



REPUBLIK OF ANTILIA



○ Im Raumhafen von Antilia werdet ihr pausenlos in Kämpfe verwickelt.



Unnötiges, aber sehenswertes Schauspiel: Gebäude können, sollten aber nicht zerstört werden.

kapern und mit diesem in eine feindliche Basis eindringen oder ein von den Z.O.E-Kriegern erzeugtes Energiefeld zerstören, um Zugang zum Raumhafen zu erhalten. Nebenbei stehen auch zahlreiche freiwillige Rettungsmissionen auf dem Programm, in denen unschuldige Zivilisten vor dem sicheren Tod bewahrt werden sollen. Die Betonung liegt hierbei auf dem Wort „freiwillig“, wer auf die Notrufe der Bevölkerung jedoch nicht entsprechend reagiert, muss am Ende des Spiels mit einem schlechteren Abschluss-Ranking und einem nicht unbedingt wünschenswerten Ende der Geschichte vorlieb nehmen, da euch je nach eurem Verhalten und der erbrachten Leistung ein anderer Abspann erwartet.

Frame-Tuning

Da Jehuty eine Generalüberholung hinter sich hat, sind zu Spielbeginn nur die

nötigsten Module für die Primärwaffe installiert. Neben der Standard-Laserwaffe und einem mächtigen Schwert für den Nahkampf existiert außerdem noch eine Menge anderer nützlicher Verteidigungssysteme, die man im späteren Verlauf des futuristischen Abenteuers aufstöbern und in den Frame einbauen kann. Strahlenlanzen, zielsuchende Energie-Kugeln, Sniper-Munition und Lasermine erweisen sich im Kampf gegen die skrupellosen Z.O.E-Truppen als besonders wirkungsvoll; die Munition allerdings ist begrenzt, weshalb die Zweitwaffen mit Bedacht eingesetzt werden sollten. Außerordentlich wichtig für die Täuschung des Gegners sind die sogenannten Decoys - Hologramme, mit denen sich die Geschosse der Gegner ablenken lassen, sowie

play im Gespräch mit NORIAKI OKAMURA - Director of Z.O.E, KCE Japan.

play: Z.O.E ist ein sehr Anime-orientiertes Spiel. Was genau hat Sie dazu veranlasst, ein solches Projekt zu starten und was diente während des Entwicklungsprozesses als Vorlage?

OKAMURA: Ich war schon immer ein Robot-Anime-Fan und wollte auch schon immer ein derartiges Spiel kreieren. Zwar gibt es mittlerweile jede Menge Mech-Spiele auf dem Markt, diese haben aber meist eine sehr komplexe Steuerung, was es dem Spieler nicht gerade einfach macht, den Roboter so zu bewegen, wie man es gerne wollte. Deshalb wollte ich ein Spiel, in dem man seinen Roboter/ Mech wirklich überaus simpel steuern kann - genau wie in den verschiedenen Anime-Filmen eben. Das ist der Grund, warum ich Z.O.E geschaffen habe. Es ist ein „Robot-Anime-Simulator“ und KEINE Roboter-Simulation.

play: Software-Entwickler haben meist mit einem sehr engen Zeitplan zu kämpfen. Hatten sie denn genug Zeit, um alle geplanten Features zu integrieren oder gab es bestimmte Richtlinien oder Hardware-Leistungsgrenzen, die ihre Ideen einschränkten?

OKAMURA: Z.O.E ist das erste Spiel, das ich für die PS2 entwickelt habe. Während des gesamten Entwicklungsprozesses mussten wir erst lernen, was wir mit der Konsole anstellen und welche Features wir aufgrund des Zeitplans nicht mehr einbauen können. Es ist daher sehr schwer, genau zu sagen, welche geplanten Dinge nicht im Spiel zu finden sind. Eines ist jedoch sicher: Was wir diesmal nicht geschafft haben, werden wir auf jeden Fall beim nächsten Mal zu integrieren versuchen.

play: Das hört sich doch sehr nach einem Sequel an? Gibt es dahingehend schon konkrete Pläne?

OKAMURA: Ein Nachfolger ist derzeit noch nicht in Planung, aber ich persönlich würde liebend gern einen zweiten Teil in Angriff nehmen.



SPIEL IM SPIEL - DER VERSUS-MODE



Als ein überaus spaßiges Feature erweist sich der anfangs nicht zugängliche Versus-Mode, der erst nach dem Durchspielen des Abenteuers anwählbar wird. In allerbesten Beat'em Up-Manier könnt ihr hier wahlweise gegen die CPU oder einen weiteren Mitspieler antreten. Neben Jehuty und Neith (Violas Kampfbots) stehen euch fünf weitere Orbital Frames der Z.O.E-Armee als Spielfiguren zur Verfügung. Ausgetragen werden die hitzigen Gefechte in insgesamt elf unterschiedlichen Locations, die sich über die gesamte Raumstation Antilia erstrecken. Ähnlich einem herkömmlichen Prügler gilt auch hier: Je öfter man das Hauptspiel durchzockt, desto mehr Auswahlmöglichkeiten hat man im Versus-Mode. Häufigeres Bezwingen der Z.O.E-Armee lohnt sich also schon allein wegen dieses Bonus-Games.

das Mummy-Modul, welches die eigenen Schutzschilde während einer Auseinandersetzung wieder auflädt. Zudem könnt ihr mit Hilfe des Späher-Moduls per Start-Taste in ADAs Systemenü wechseln, wo euch nicht nur eine Karte der Umgebung angezeigt wird, sondern sich auch die bevorstehenden Missionsziele abfragen lassen. Mit dem Überflug-Modul schließlich kann man den aktuellen Bereich verlassen und in die Atmosphäre der Raumstation aufsteigen, um in neue Bereiche und Stadtteile von Antilia zu gelangen. Hier darf dann auch, wie nach jedem besiegten Zwischenboss, der Spielstand gesichert werden.

Sein oder nicht sein?

Trotz des actionreichen Gameplays mit all den atemberaubenden Dog-Fights, in denen ihr euch stets aufs Neue



Viola kämpft bei jeder Begegnung aggressiver.



○ Undercover: Mit dem gekaperten Raptor dringt ihr in eine feindliche Basis ein.



○ Das Bomben-Räumkommando in Aktion!

beweisen müsst, hat Zone of the Enders dennoch eine fesselnde Story zu bieten. Im Vordergrund steht dabei der innere Zwist des friedliebenden Leo, der vom Schicksal quasi zur Anwendung von Gewalt gezwungen wird. Nicht selten arten Dialoge mit dem herzlosen Bordcomputer ADA, der aufs Töten programmiert wurde, zu heftigen Streitgesprächen über Leben und Tod aus. Doch Leos Handeln kann im Verlauf des Spiels das seelenlose Betriebssystem Jehutys auch beeinflussen und prägen - je nachdem, wie man sich im Kampf verhält. So liegt es beispielsweise an euch, einen Gegner mit einem krachenden Schlag in ein Haus zu dreschen oder aber Schäden an der Kolonie weitgehend zu vermeiden und den feindlichen Frame lieber fern von Wohnsiedlungen und anderen Gebäuden zu zerstören.

Hightech-Game

Die audiovisuelle Präsentation dieses Anime-Spektakels, das sich eng an Manga-Serien wie Gundam Wing oder Patlabor anlehnt, zieht wirklich sämtliche PS2-Register. Die verschiedenen Wohnbezirke, Industrieanlagen und Fabrikhallen wurden äußerst aufwendig in Szene gesetzt und bringen die düstere Atmosphäre auf der hochtechnisierten Raumstation gekonnt zur Geltung. Jehuty selbst darf sich aufgrund seiner butterweichen Animationen und vieler grafischer Details rühmen, der bis dato bestaussehendste Videospiel-Charakter zu sein. Garniert wurde das optische Feuerwerk mit einer Unmenge pompöser Motion Blur- und Lichteffekte, die aus Zone of the Enders ein wirklich sehenswertes Schauspiel machen. In akustischer Hinsicht wird euch ebenfalls einiges geboten. Die futuristisch angehauchte

und sich an die jeweilige Situation anpassende Hintergrundmusik sorgt in Verbindung mit den bombastischen Soundeffekten (vor allem über die heimische Anlage) für zitternde Fensterscheiben und entrüstete Nachbarn. Auch in punkto Umfang könnt ihr durchweg zufrieden sein, da euch Konamis Shooter beim ersten Durchspielen locker für zehn Stunden vor den Screen bannt - eine in Anbetracht des vorliegenden Genres durchaus beachtliche Zeit. Vier verschiedene Schwierigkeitsgrade vermeiden hierbei eventuelle Frustrationen und sorgen zudem für immer neue Herausforderungen auf Antilia. Die UN Space Forces zählen auf euch!



FAZIT

Eine ergreifende Story, wahnwitzige Action-Sequenzen, eine durchdachte Steuerung kombiniert mit einem hervorragenden Kampfsystem und eine tadellose Präsentation - hier merkt man deutlich den Einfluss des MGS-Schöpfers Hideo Kojima, dessen Schüler mit Z.O.E - Zone of the Enders einen grandiosen PS2-Einstand hinlegen. Selten war ein Spiel dieser Gattung spannender, schweißtreibender und dramatischer zugleich. Das Gameplay könnte kaum dynamischer und rasanter, die Optik kaum spektakulärer sein. Mehrere Schwierigkeitsgrade, verschiedene Abspanne und einige freispielbare Boni motivieren zu mehrmaligem Durchspielen - ganz zu schweigen von dem wirklich amüsanten Zwei-Spieler-Modus. Anlass zu Kritik geben lediglich die teilweise urkomisch übersetzten deutschen Bildschirmtexte sowie eine selten auftretende mangelnde Präzision in der Kameraführung, bei der man Jehuty kurzzeitig aus den Augen verliert. Trotzdem: Wer hier nicht zugreift, ist selbst schuld!

POSITIV

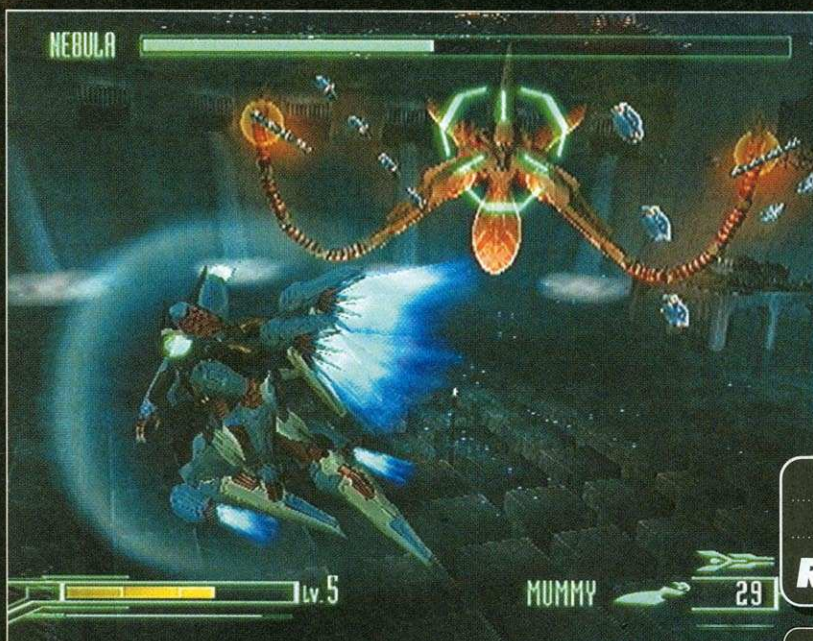
- unglaublich dichte Atmosphäre
- packende Story
- geniale Steuerung
- superbes Kampfsystem
- audiovisuell spektakulär inszeniert

NEGATIV

- ungeschickt übersetzte Bildschirmtexte
- Kamerapositionen gelegentlich unübersichtlich

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Konami of Europe www.konami.com
Entwickler	KCE Japan West		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	23. März



○ Alle Zwischengegner folgen bestimmten Angriffsmustern, die es zu durchschauen gilt.

GRAFIK 84 %
SOUND 83 %
RATING 87 %





Heiko Strobel

ONI



Ob Schusswaffen oder Fäuste, Heldin Konoko weiß beides perfekt einzusetzen.



○ Bei zu großen Tumulten kommt die Grafik-Engine etwas ins Schwitzen, was ein leichtes Ruckeln zur Folge hat.



○ Das erfolgreiche Abwehren eines gegnerischen Angriffs erkennt man am blauen Lichteffect.

Nachdem allgemein bekannt ist, dass Anime- und Manga-Filme ihren Ursprung im fernöstlichen Japan haben, ist es verwunderlich, dass Oni in den Vereinigten Staaten konzipiert und entwickelt wurde. Rockstar Games wollte ein Spiel zu Tage fördern, welches inhaltlich, grafisch und spielerisch an diese besondere Art des Zeichentrickfilms erinnert.

Deshalb basieren Charaktere, Umgebung und auch der Kern der Story auf diversen Anime-Elementen. Aber auch der Realismus sollte nicht zu kurz kommen – man hat sich also viel vorgenommen.

Neue Welt

Im Jahre 2032 wuchern riesige Metropolen aus dem Nichts empor und dominieren die Landschaft. High Technology ist ein untrenn-

barer Bestandteil der Menschheit geworden – daraus resultierende Verbrechen inklusive. Die Technology Crimes Task Force (TCTF) ist die bekannteste Agentur zur Verbrechensbekämpfung, welche ihre größte Bedrohung in der berühmten Untergrundorganisation Syndikat hat. Jahrelang wurde vergebens versucht, diese Institution zu infiltrieren und hochgehen zu lassen. Die gescheiterten Einsätze wurden stets von einer der besten und tapfersten Elite-Agentinnen des TCTF geleitet – ihr Name: Konoko. In ihrer Rolle begibt sich der Spieler auf virtuelle Gangsterjagd. Als frisch gebackenes TCTF-Mitglied könnt ihr zu Spielbeginn erst einmal im Trainingscamp den Umgang mit der stark gewöhnungsbedürftigen Steuerung üben. Schritt für Schritt erlernt man innerhalb des Parcours die zahlrei-

chen Manöver kennen und erhält einen ersten Eindruck davon, wie diese geschickt einzusetzen sind. Im Nahkampf kann Konoko gleichermaßen mit Hand oder Fuß zuschlagen, bei Special-Moves gilt es, gewisse Kombinationen aus beiden Schlagarten auszuführen. Im Verlauf des Spiels lernt die Agentin einige neue Combo-Attacken dazu, welche im Logbuch zusammen mit allen wichtigen Begebenheiten notiert werden.

Es gibt kein Zurück

Ist man mit den Grundlagen vertraut, befindet sich die furchtlose Lady prompt in ihrem ersten Auftrag. Ursprünglich sollte bloß der bereits eingeschleuste Spitzel kontaktiert werden, doch als dieser leblos aufgefunden wird, kommt eins zum anderen und ein



○ Spielstände werden einmal pro Checkpoint automatisch gesichert.



○ Unfair: Drei gleichzeitig angreifenden Kontrahenten ist nur schwer beizukommen.



○ Auch die Gegner haben einige Wrestling-Manöver auf dem Kasten. Hier ein Back-Suplex.



○ Hilfreicher Beistand: Ab und zu bekommt man Unterstützung durch andere TCTF-Agenten, die im Handgemenge kräftig mitmischen.



○ Gemogelt: Durch geschickte Kameraschwenks erkennt man, was einen auf der anderen Seite der Wand erwartet.

Rückzug erweist sich als absolut unmöglich. Von nun an kämpft man sich durch weitläufige Lagerhallen und Bürogebäude. Trotz der öden Umgebung beißt ihr euch durch die teilweise kaum bewachte Gangsterbasis. Dadurch, dass keine der insgesamt über vierzehn verschiedenen Schusswaffen einfach mal so am Boden herumliegt, wird deutlich, dass die Entwickler auf der realitätsgetreuen Schiene fahren. Um eine Knarre in Händen halten zu können, müssen zuerst die Gegner entwapnet werden. Dies kann beispielsweise durch geschickte Wurftechniken bewerkstelligt werden oder indem der Übeltäter schlicht und einfach zu Brei geschlagen wird. Konoko kann zwar bis zu zwölf Magazine tragen, aber leider nur einen Schießprügel. Es gilt abzuwägen, mit welcher Flinte man besser zurecht kommt: mit einem schlichten Revolver, der nicht soviel Schaden anrichtet, aber eine

schnellere Fortbewegung ermöglicht, oder mit einem schweren Kaliber, welches die Gegner zerfetzt, aber nur träge Bewegungen gestattet.

Gähnende Leere

Bei Oni sticht als erstes der wenig detaillierte Look ins Auge. Trotz eines professionellen Architekten, der eigens zur Programmierung der Gebäude hinzugezogen wurde, scheint es, als beauftragte man einen Studenten des ersten Semesters für die Innenausstattung. Diese besitzt gerade mal ein Minimum an Mobiliar und lässt demzufolge alles kahl und steril wirken. Konoko selbst ist gut in Szene gesetzt und schön animiert worden. Die Leistung der PS2 wurde nicht mal annähernd ausgereizt, zudem gibt es keine atemberaubenden Grafiken oder Rendersequenzen. Einige der im Waffenarsenal befindlichen High-Tech-Wummen geben

Lichteffekte zum Besten, wie beispielshalber farbenfrohe Laser oder Plasma-Geschosse. Auf permanente Hintergrundmusik hat man verzichtet, lediglich die Schlüsselmomente werden musikalisch untermalt. Die Soundeffekte bei den zahlreichen Schlägereien werden indes außerordentlich gut rübergebracht.

FAZIT

Take2 Interactive bringt mit Oni einige neue Ideen ins doch etwas angestaubte Action-Genre. Die größte Hürde für den Spieler allerdings ist es, der verkorksten Steuerung Herr zu werden. Es bedarf einiger Stunden und unzähliger Heldentode, bis man Konoko wenigstens halbwegs sicher durch die eintönigen Gebäude schicken kann. Wird man im Kampf getroffen, so wird die Heldin in ihren Bewegungen kurzzeitig extrem verlangsamt, wodurch Konterchancen relativ gering sind, ohne vorher eine Reihe von weiteren Treffern und Schlägen einzufangen. Vor allem bei Konfrontationen mit mehreren Gegnern führt dieser Aspekt schnell zu massiven Frustgefühlen. Eingefleischte Anime-Fans dürfen einen Blick riskieren, alle anderen actionsüchtigen Zocker testen vor dem Kauf ausgiebig an!

POSITIV

- gute Soundeffekte
- viele gelungene Anime-Zwischensequenzen

NEGATIV

- extrem gewöhnungsbedürftige Steuerung
- fragwürdige Bewegungsmuster bei Treffern
- Speicherpunkte wären nützlicher als die Autosave-Funktion

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Take2 Interactive
Entwickler	Rockstar Games		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 71 %

SOUND 75 %

RATING **68 %**



○ Mit Munition und Waffen sollte man sparsam umgehen, denn zeitweise ist beides rar gesät.



F1 RACING CHAMPIONSHIP

Toni Opt



Ubi-Soft gibt mächtig Gas und übernimmt auf der PS2 vorerst die Pole-Position.



○ Auf Wunsch könnt ihr euch die Ideallinie farbigen lassen. Bremspunkte werden hierbei rot markiert.



○ Endlich kann man bei einem Boxenstopp der Pit-Crew auf die Finger schauen.

Nur noch ein paar Tage, dann ist es wieder soweit: Am 4. März startet die Formel 1 in die neue Saison. Das Eröffnungsrennen findet natürlich wieder auf australischem Boden in Melbourne statt, wo vor allem die Mechaniker beweisen müssen, was sie in der Winterpause geleistet haben. Michael Schumacher geht mit seinem brandneuen Boliden an den Start, doch die Monteure seines Rivalen Mika Häkkinen waren nicht untätig und haben ebenfalls einen neuen Wagen zusammengeschustert, der an die Reglement-Änderungen angepasst wurde und den Sieg in der Konstrukteursweltmeisterschaft sichern soll. Wir dürfen uns also auf ein weiteres spannendes Formel 1-Jahr freuen. Auf der PlayStation2 hingegen ist der Kampf um die Führungspositionen schon in vollem Gange. Während Electronic Arts mit F1 Championship Season 2000 nach einem

überhasteten Schnellstart in die Wertungsbande donnerte, setzt sich Ubi Softs Rennzirkus an die Spitze – fürs erste.

Längst überholt...

...ist leider die offizielle Lizenz, die F1 Racing Championship zu bieten hat. Die 11 Teams, 22 Fahrer und 16 Strecken entsprechen lediglich der 99er Saison, was aber nur wirklichen Puristen sauer aufstoßen sollte. Ansonsten nämlich hat der Titel einige Features zu bieten, mit denen der bisweilen einzige Konkurrent nicht aufwarten kann. Während dem geeigneten Joypad-Raser in herkömmlichen Genrevertretern stets alle Modi von Beginn an offen standen, muss man sich hier den Zugang zu gewissen Spielvarianten erst verdienen. Wer beispielsweise an der kompletten Weltmeisterschaft teilnehmen

will, kommt nicht umhin, ein ausführliches Fahrertraining zu durchlaufen. Ganz im Stile von Gran Turismo gilt es, auf verschiedenen Streckenabschnitten eine Reihe von Prüfungen zu absolvieren. Von der richtigen Kurventechnik bis zu gewagten Überholmanövern werden euch in der Fahrschule alle notwendigen Kenntnisse vermittelt, um für die kommende Saison gerüstet zu sein.

Motivationsfördernd

Ein ähnliches Schema gilt auch für den überaus spannenden Szenario-Modus, in welchem ihr tatsächlich geschehene, immer verzwickter werdende Situationen der 99er Saison nachspielt. Als Voraussetzung will jedoch zunächst der Arcade-Modus (zumindest teilweise) bezwungen sein. Hierzu müsst ihr die einzelnen Ren-



○ Beim Herausfahren aus dem Tunnel werdet ihr von der Sonne geblendet, bis sich die Augen des Piloten ans helle Licht gewöhnt haben.



○ Der Verkehrsdienst meldet: auf der A1 Richtung Spielberg zähfließender Verkehr mit Stauungen wegen starker Regenfälle.



○ Vor dem Rennen stehen euch allerlei Setup-Möglichkeiten offen, man kommt jedoch auch mit der Standardkonfiguration gut ins Ziel.



Die Helm-Perspektive ist besonders spektakulär, erfordert aber explizite Kenntnis des Streckenverlaufs.



Trostpflaster: Seid ihr aufgrund eines Defektes ausgeschieden, dürft ihr euch entspannt zurücklehnen und dem Rennen als Zuschauer beiwohnen.

nen, die in drei Kategorien unterteilt sind und sich jeweils über vier Runden erstrecken, mit einer vorgegebenen Mindestplatzierung beenden. Wagenschäden, Strafen, Boxenstopps oder ähnliche Schwierigkeiten braucht man dabei nicht zu fürchten; denn wie der Name schon sagt, geht es im Arcade-Modus um actionbetonten, kurzweiligen Fahrspaß ohne jegliche Komplikationen. Anders bei einem Grand Prix, der euch ein Rennwochenende samt zweier Trainingstage, Qualifying und Warm Up durchleben lässt. Je nach Einstellung erwarten euch hier Zeitstrafen, regennasse Pisten oder sich enorm auf das Fahrverhalten auswirkende Wagenschäden. Dank einiger zuschaltbarer Hilfen wie ABS, ASR und einer Bremsunterstützung mischt man aber auch unter diesen erschwerten (Simulations-) Bedingungen vorne im Feld mit. Fünf unterschiedliche Kameraperspektiven sollten zudem allen perspektivischen Ansprüchen gerecht werden.

Up-to-date

Ist F1 Racing Championship inhaltlich auch etwas angestaubt, kann Ubi Softs Rennspiel-Einstand auf der PS2 zumindest spielerisch auf ganzer Linie überzeugen. Bugsiert man die kraftstrotzenden Superflitzer über den Parcours, so verspürt man nun endlich ein authentisches Fahrgefühl, das nicht an ein federleichtes Gokart erinnert. Bereits nach kürzester Eingewöhnungsphase düst ihr gekonnt durch die teuflischsten Schikanen. Die relativ hohe Spielgeschwindigkeit tut in Verbindung mit der gelungenen Grafik ihr übriges, um euch vollends mit dem Formel 1-Virus zu infizieren. Effektspielereien wie das Flimmern über dem heißen Asphalt oder realistische Spiegelungen auf den blankpolierten Wagenoberflächen unterstreichen das hohe optische Niveau, das leider gelegentlich durch Einbrüche in der Framerate (insbesondere im dichten Fahrerpelk nach dem Start) und einen permanenten seichten Nebelschleier verringert wird. In punkto Sound gibt sich F1 Racing Championship

solide, wenngleich auch die Motorengeräusche etwas schwachbrüstig sind und die im Arcade-Modus zum Einsatz kommenden Techno-Beats zu monoton wirken. Kommentatoren gibt es (glücklicherweise) nicht, auf informativen Boxenfunk müsst ihr allerdings nicht verzichten.

FAZIT

Wer auf die Saison-Aktualität verzichten kann, erhält mit F1 Racing Championship eine hervorragende Formel 1-Simulation, die sowohl in optischen Belangen als auch in Sachen Gameplay locker an der Konkurrenz aus dem Hause EA vorbeizieht. Zwei dicke Pluspunkte für Konsolen-Neulinge: der Trainingsmodus sowie der einstellbare Schwierigkeitsgrad. Wer es gerne kniffliger hat, muss lediglich in den Optionen einige Änderungen (Schäden, Wetter etc.) vornehmen und auf ein schwächeres Team umsteigen, schon ist man mit einer neuen Herausforderung konfrontiert. Auch in punkto Umfang stimmt's. Neben Arcade-, Grand Prix- und Meisterschaftsmodus weiß vor allem der Szenario-Modus zu begeistern. Schelte gibt es aber trotzdem – und zwar für die fehlende Unterstützung des rechten Analog-Sticks sowie für die instabile Framerate. Ansonsten absolut empfehlenswert!

POSITIV

- gelungene Steuerung
- Trainings- und Szenario-Modus
- rasante Spielgeschwindigkeit

NEGATIV

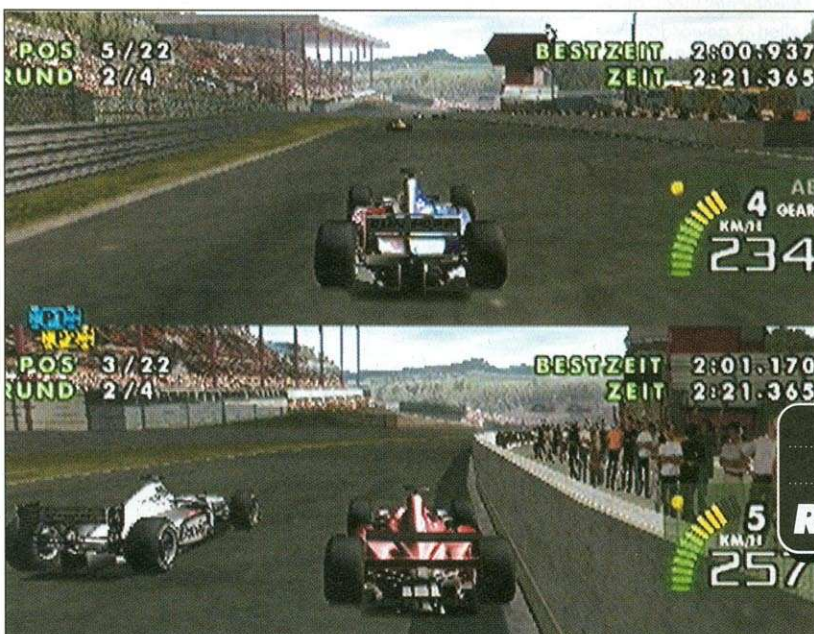
- veraltete 99er Lizenz
- Analog-Gas/Bremse nur per Button möglich
- instabile Framerate

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. F1 Racing Championship	85%	03/01
2. F1 Championship Season 2000	69%	02/01

PLAY DATEN

System	PlayStation 2	
Genre	Rennspiel	Hersteller Video System
Entwickler	www.ubisoft.de	
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab März



Der Zwei-Spieler-Modus überzeugt durch flotte Spielgeschwindigkeit und kaum reduzierte Grafikdetails. Allerdings ruckelt's gelegentlich.

GRAFIK 79 %

SOUND 73 %

RATING **83 %**



mArk Liebold

KENGO



Die Schärfe eines Samuraischwertes wurde im alten Japan an den Leichen hingerichteter Verbrecher getestet.



○ Naotsuna ist der einzige Charakter, der nicht mit einem Schwert antritt.



○ Nur wer seinen Lehrer besiegt, ist ein wahrer Schwertmeister.

Obwohl die Samurai nur noch ein Relikt längst vergangener Tage sind, so sind ihre Grundideale doch nach wie vor fest in der japanischen Kultur verwurzelt. Der westlichen Gesellschaft dagegen ist der Weg des Kriegers und der damit verbundene Lebensstil fast ausschließlich aus Büchern und Filmen - wie etwa Miyamoto Musashis „Das Buch der fünf Ringe“ oder Akira Kurosawas Meisterwerk „Die sieben Samurai“ - sowie durch die asiatischen Kampfsportarten Aikido, Iaido und Kendo bekannt.

Du wirst schnell und direkt...

Die Genroku-Dynastie (1688-1704) veränderte das Gesicht der japanischen Gesellschaft. Über Jahrhunderte hinweg prägten

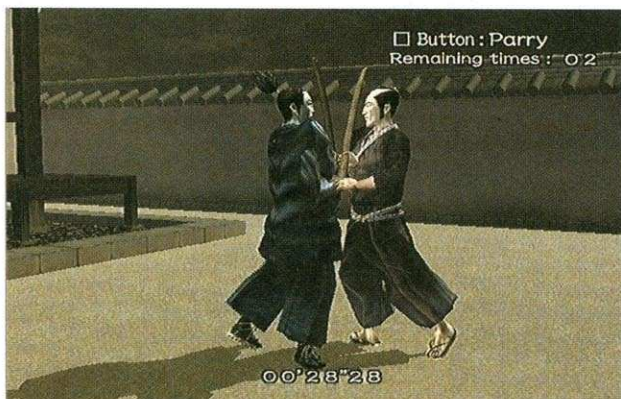
kleine und große Kriege und somit auch die Samurai das alltägliche Bild. Doch der wirtschaftliche, technologische und kulturelle Aufschwung brachten den Frieden und drängten die Ehrenmänner immer mehr ins Abseits. Seit dieser Zeit ist kein Platz mehr für die Samurai und so wagen nur noch sehr wenige entschlossene Männer, den mühsamen Weg eines Schwertmeisters zu gehen. Kengo erzählt die Geschichte eines dieser selten gewordenen japanischen Ritter.

Taketsune Nakayama, Yasutomo Yoshimura und Shoxaemon Hyuga

wollen alle drei die Kunst des Schwertkampfes erlernen, ihr könnt jedoch nur einem der drei strebsamen Recken diesen Wunsch erfüllen. Um den Umgang mit den hundertfach gefalteten Klingen zu erlernen, muss der von euch gewählte Charakter zunächst einer der insgesamt acht Schulen beitreten. Jeder Dojo lehrt eine andere Form des Kampfes. Während beispielsweise die Ooishi-Schule vorwiegend auf blitzschnelle Kombinationen setzt, legt Meister Tsubaki sein ganzes Vertrauen in die eigene Körperkraft.

...nur mit Chi...

Zu Beginn eurer Ausbildung werdet ihr in wenigen Schrit-



○ Jede der Lektionen des Einführungstrainings beschäftigt sich mit einer bestimmten Angriffs- bzw. Verteidigungsform.



○ Wer sich beim Spalten des Helms nicht konzentriert, wird unweigerlich das Schwert bei dem Versuch zerbrechen.



○ Ganz im Stile eines Games aus dem Hause Bemani gilt es hier, einen Holzpflöck binnen wenigen Sekunden zu zerteilen.



○ Während bei Bushido Blade unehrenhafte Kämpfer bestraft wurden, kann bei Kengo die Kampfeslust ganz ungezügelt ausgelebt werden.

ten in die grundlegenden Techniken eingeführt. Neben den Basisschlägen, auf die jeder Charakter gleichermaßen zurückgreifen kann, verfügt jede Schule noch über ein gesondertes Schlagrepertoire. Drückt man den Angriffs-Button (Kreis) dreimal kurz hintereinander, setzt der angehende Großmeister die schulspezifischen Schwinger zu einer Combo zusammen. Kommt euch einmal die blitzende Schneide eines gegnerischen Schwertes zu nahe, könnt ihr die Attacke entweder blocken oder euren Kontrahenten durch einen geschickten Countermove aushebeln und so die Oberhand gewinnen. Um die eigene Bewegungsfreiheit innerhalb der Kampfarenen auch effektiv auszunutzen und den Gegner mit flinken Ausfall- und Seitwärtsschritten überraschen zu können, sollte man dem trügen D-Pad erst gar nicht Beachtung schenken und stattdessen den Daumen lieber gleich auf den Analogstick legen. Mithilfe ganz spezieller Trainingseinheiten, in denen ihr beispielsweise dem Druck eines tosenden Wasserfalls standhalten oder acht Kerzen mit nur einem gezielten Rundumschlag zum Erlöschen bringen müsst, und nicht zuletzt durch Übungskämpfe gegen andere Schüler werden, die Charakterwerte (Kraft, Geschwin-

digkeit, Geschicklichkeit usw.) eures Alter Egos verbessert.

... das Resultat ist Power

Nachdem ihr ausreichend trainiert und euren Sensai eine gehörige Lektion erteilt habt, gilt es, euer Können gegen die anderen sieben Dojos unter Beweis zu stellen. Ähnlich wie bei den Kämpfen während der Ausbildung tritt man mit dem Bokken, dem traditionellen Übungsschwert aus weißer Eiche, gegen die Mitglieder der rivalisierenden Schulen an. Auf diese Art erlernt ihr nicht nur neue Techniken, sondern gelangt auch in den Besitz einzigartiger Klingen. Durch den Gebrauch dieser seltenen Waffen seid ihr in der Lage, vernichtende Specialmoves auszuführen. Die neu erlernten Schläge können, ähnlich einem Baukastensystem, zu neuen Combos zusammengesetzt werden. Insgesamt stehen euch während eines Gefechtes vier verschiedene Kombinationen zur Verfügung, welche man durch die Shoulderbuttons anwählt. In unregelmäßigen Abständen bekommt man die Chance, an einem großen Turnier teilzunehmen. Hier tritt man nicht mehr mit Holz Waffen, sondern mit Katanas aus feinstem japanischen Stahl

gegeneinander an. Fällt der aufstrebende Schwertmeister seinem Kontrahenten zum Opfer, heißt es weitertrainieren, bis der nächste Wettkampf ansteht.



○ Die Combos werden Schlag für Schlag selbst zusammengestellt.

FAZIT

Die Lightweight-Studios zeichnen sich bereits für die Bushido Blade-Serie verantwortlich und Kengo tritt unweigerlich in die Fußstapfen der beiden Ausnahmeprügler. Dies jedoch alles andere als gelungen. Reine Geschmackssache ist da noch, dass man im Gegensatz zu Bushido Blade wieder mit einem Energiebalken vorlieb nehmen muss. Weitere Kritikpunkte sind die ungenaue Kollisionsabfrage sowie Ausrichtung des Charakters auf seinen Gegner. Sehr oft schlägt man wild im leeren Raum um sich, ohne dabei auch nur annähernd jemanden zu treffen. Kengo hätte zweifelsohne Potential gehabt. Aber die technischen Mängel und der geringe Umfang verhindern, dass der Titel die magische Hürde der Durchschnittlichkeit überwinden kann.

POSITIV

- authentische Schlagvarianten
- interessantes Kampf- und Trainingssystem

NEGATIV

- ungenaue Kollisionsabfrage
- geringer Umfang
- massive PAL-Balken

PLAY DATEN

System	PlayStation 2
Genre	Beat'em up / Simulation
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	www.ubisoft.de
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	März



○ Grafisch gibt es an Kengo nichts auszusetzen. Kleine Polygonfehler sind zwar keine Ausnahme, stören das Gesamtbild allerdings kaum.

GRAFIK 74 %
SOUND 70 %
RATING 70 %



Dirk Gemeinhardt

NBA LIVE 2001



Kann das Spiel auch auf der PlayStation2 überzeugen?



○ Auf die Darstellung von Schiedsrichtern und Coaches muss man leider in der PlayStation2-Version verzichten.



○ Insgesamt stehen sechs verschiedene Kameraperspektiven zur Auswahl. Jede davon fängt das Geschehen gut ein.

Wie es der Zufall so will, feiert Detlef Schrempf sein Comeback in der NBA. Das deutsche Basketball-Idol hat es einer Ellbogenverletzung Scottie Pippens zu verdanken, dass er wieder auf Korbjagd gehen kann. Der 38-jährige Leverkusener, der im Herbst letzten Jahres seinen Rücktritt erklärte, wollte für Notfälle den Portland Trail Blazers zur Verfügung stehen. Wie lange Schrempf seine Knochen für den lädierten Forward noch mal hinhalten wird, ist noch unklar.

National Recycle Assoc.

NBA Live 2001 ist ein grundsätzliches Spiel - nicht mehr und nicht weniger. Der Tip-Off zum Auftakt der 128Bit-Liga erfüllt nur zum Teil die an den Titel gestellten Anforderungen; denn EA Sports kramt lauter gebrauchte PSone-Socken aus der Sporttasche heraus. Viel schlimmer noch: Man reduzierte die Anzahl der Spielmodi drastisch. Im direkten Vergleich zur 32Bit-Auflage der 2001er Saison fehlen der 3-Punkte-Wettbewerb, das Training, der NBA Draft; ebenso fehlt die NBA Challenge

gänzlich. Übrig bleiben nur die spärlichen Auswahlmöglichkeiten Quick Game, Exhibition, Season, Playoff und One-on-One. Hierbei segelt nach Wunsch die lebende Basketball-Legende Michael Jordan auf einem Hinterhof-Court durch die Luft.

Out of Bounds

Immerhin ließ man das üppige Mannschaftsangebot unangetastet. Wie gehabt, wartet NBA Live 2001 mit einem aktualisierten Roster auf. Obendrein könnt ihr mit verschiedenen All-Star- und Retro-Teams auf die Korbjagd gehen. Einen Wermutstropfen gibt's trotzdem: Es fehlt die übliche Create-A-Player-Funktion. Als Rückpass in die eigene Spielhälfte lässt sich das weiteren das Gameplay bezeichnen. Eine unpräzise, viel zu träge Steuerung lässt zu keiner Zeit den NBA-typischen Budenzauber aufkommen. Auch die Bewegungsabläufe entsprechen in keiner Weise dem allseits bekannten EA-Standard. Umfangreiche Motion-Capturing-Aufnahmen scheinen diesmal wohl beim PlayStation2-Debüt nicht wirklich das

Maß aller Dinge gewesen zu sein. Letztendlich strapazieren die extrem langen Ladezeiten (bis zu 30 Sekunden) eure Nerven.

FAZIT

Aus der Traum von der konsequenten Fortsetzung der jahrelang andauernden Erfolgsserie. In vielerlei Hinsicht kann die Sportsimulation nicht vollends überzeugen. Das EA Sports-Portfolio wird zwar um einen weiteren Titel erweitert; allerdings befindet sich NBA Live 2001 nicht auf dem gleichen hohen Niveau wie FIFA 2001, Madden NFL 2001 oder NHL 2001. Beide Spiele setzten, ungeachtet der verschiedenen Sportarten, in punkto Grafik, Sound und Spielbarkeit die PlayStation2-Meßlatte sehr hoch. Electronic Arts muss langsam in die Gänge kommen; da die (Sega-, Sony- und Konami-) Konkurrenz gewiss nicht pennt. Deshalb legen wir potentiellen Käufern ein ausführliches Probe-Match nahe.

POSITIV

- stimmige Stadionatmosphäre
- Michael Jordan-Lizenz
- Retro-Teams

NEGATIV

- nervige Ladezeiten
- abgehackte Animationen
- unpräzise Steuerung

PLAY DATEN

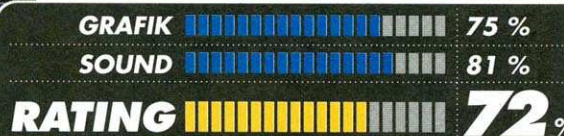
System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
www.electronicarts.de			
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort



○ Die träge Steuerung erschwert perfekt getimtes Passen und Werfen.



○ Der realistischen Ballphysik muss ein richtig dickes Lob ausgesprochen werden.

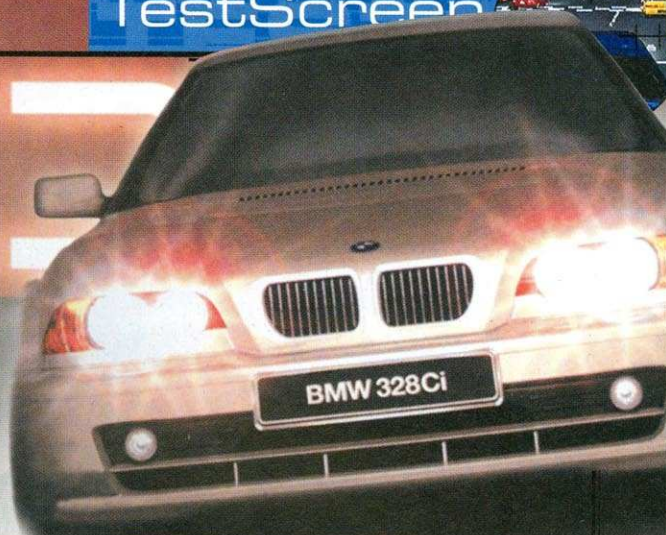


DRIVING EMOTION

Type-S Toni Opl



Squaresoft verlässt heimliches Territorium und versucht sich im Motorsport.



Die Cockpit-Perspektive mit funktionierenden Anzeigen wurde ebenfalls überarbeitet – leider müsst ihr immer rechts sitzen.



Emotionsausbrüche (der erzürnten Art) sind in Type-S keine Seltenheit – ständig kriecht man den Kontrahenten hinterher.

Es sorgt schon jedes Mal für reichlich Aufsehen, wenn RPG-Spezialist Squaresoft fremd geht und sich an ein anderes Genre heranwagt. Driving Emotion Type-S ist nach dem ausschließlich in Japan erhältlichen Chocobo Racing nun bereits der zweite Versuch, den heiß umkämpften Rennspielsektor zu erobern. Jedoch geht es hierbei nicht um simple Fun- oder Arcade-Raserei, sondern um eine anspruchsvolle Fahrsimulation à la Gran Turismo. Diese wurde in Anbetracht der mangelhaften Qualität der Japan-Version für den europäischen Markt nochmals kräftig überarbeitet, in puncto Fahrverhalten entschärft, mit neuen Auswahlbildschirmen versehen sowie grafisch leicht aufgepeppt. Mit einem Gran Turismo-Killer allerdings – soviel sei vorweggenommen – haben wir es hier keinesfalls zu tun.

Serienausstattung

Vier Spielmodi hat Driving Emotion Type-S insgesamt zu bieten. Da sowohl Schwierigkeits- als auch Realismusgrad sehr hoch ausgefallen sind, ist absolut jedem Spieler ein ausgedehntes Spurtraining nahezu-

gen. In gleichnamigem Modus könnt ihr euch anhand einer roten Linie, die auch gleichzeitig die verschiedenen Bremspunkte markiert, für jeden Kurs die richtige Kurventechnik aneignen. Im Time Attack lassen sich, wahlweise mit oder ohne Ghost-Car, die somit erworbenen Streckenkenntnisse weiter ausbauen oder im Splitscreen-Modus gegen einen weiteren Mitspieler unter Beweis stellen. Herzstück ist der wesentlich umfangreichere Type-S-Modus, in dem ihr durch Siege in den einzelnen Rennen – Cups oder Meisterschaften gibt es nicht – neue Fahrzeuge und zusätzliche Pisten freischaltet. Zwar ist der Fuhrpark mit anfangs nur vier Wagen der Fabrikate Honda, Mazda und Toyota arg begrenzt, im späteren Verlauf des Spiels gesellen sich jedoch noch viele weitere Modelle namhafter Automobilhersteller wie Alfa Romeo, BMW, Porsche und Ferrari hinzu. Diese sind in vier Divisionen unterteilt, die ihr nacheinander meistern müsst, um letztendlich in der GT-Klasse mit reinrassigen Sportboliden an den Start gehen zu dürfen. Sämtliche Kutschen lassen sich in Sachen

Fahrverhalten und Optik leicht modifizieren, um eine echte Tuning-Option handelt es sich hierbei aber nicht.

FAZIT

Schuster, bleib bei deinen Leisten! Trotz der Rundum-Erneuerung von Driving Emotion Type-S kann man den Rollenspiel-Experten von Squaresoft diesen Ratschlag getrost ans Herz legen. Während das Fahrverhalten der Boliden durchaus als authentisch zu bezeichnen ist, gestaltet sich das Meistern der hypersensiblen Steuerung als ein sehr langwieriger Prozess. Von Fahrspaß kann hier zunächst einmal nicht die Rede sein, wenngleich sich das Spieltempo auf einem akzeptablen Niveau bewegt. Hinzu kommen der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad und das ständige Bildschirmflimmern, letzteres macht den an sich recht soliden optischen Gesamteindruck wieder zunichte. Last but not least stellt der emotionslose Soundtrack das Gehör auf eine harte Probe und derart lange Ladezeiten sollten seit dem Anbruch der PS2-Ära endlich der Vergangenheit angehören.

POSITIV

- reale Wagenmodelle
- authentische Strecken
- schicke Cockpit-Perspektive

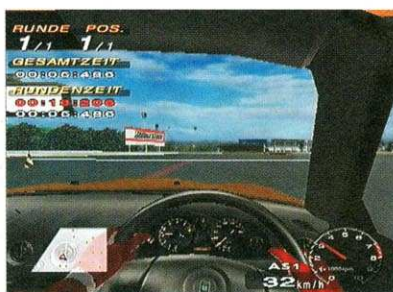
NEGATIV

- lange Ladezeiten
- stark flimmernde Grafik
- grauvoller Soundtrack
- extrem gewöhnungsbedürftiges Handling

PLAY DATEN

System	PlayStation 2	
Genre	Rennspiel	Hersteller Electronic Arts
Entwickler	Squaresoft	
Preis	ca. 119,- DM Erhältlich ab sofort	

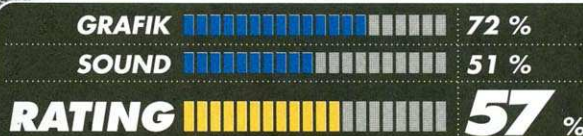
www.electronicarts.de



Auf einem Testgelände erlernt ihr die richtige Kurventechnik.



Dieser Kurs erinnert frappierend an die Seattle-Strecke aus Gran Turismo 2.



EVER GRACE



Es gibt nichts Schlimmeres, als aufzuwachen und festzustellen, dass die Welt, wie man sie kennt, einfach nicht mehr existiert.



○ Nach einem harten Schlag ist die Kraft des Schwertes erstmal bei Null. Der riesige Wächter hat nun die Chance zum Gegenangriff.



○ Grafik-Zauber: Ohne lästige Pop-Ups und ohne Ruckeln lässt sich die Landschaft in Evergrace genießen.

Genau dieses Schicksal ereilt die beiden Hauptcharaktere in Evergrace, von denen ihr zu Beginn einen auswählen dürft. Zum einen befindet sich die rothaarige Sharline auf der Suche nach ihrer Freundin, die allem Anschein nach entführt wurde. Zum anderen irrt der junge Darius durch eine ihm unbekannte Gegend, um den Tod seiner Eltern zu rächen. Obwohl die Schicksale beider Darsteller grundverschieden sind, verlaufen sie parallel und können aufeinander Einfluss nehmen.

Wo man hinblickt,...

...warten ganze Heerscharen von Monstern auf den Protagonisten. Geister, die einen vergiften wollen, und riesige Insekten mit Giftstachel tauchen aus dem Nichts auf oder warten schon an der nächsten Ecke. Um den Mutanten den Garaus bereiten zu können, entschieden sich die Entwickler für ein ungewöhnliches Kampfsystem. Ihr besitzt zwar verschiedene Waffen und könnt diese auch jederzeit mit dem Quadrat-Button einsetzen, allerdings wurden sie mit einer eigenen Energieleiste versehen. Zeigt euer Lebensbalken beispielsweise hundert Prozent an, wirkt sich das auch auf die Durchschlagskraft der ausgewählten Waffe aus. Je mehr Energie, desto größer der Schaden. Nach einem Hieb schwindet die Energie auf Null und ihr solltet einige Sekunden pausieren, damit sich der Balken wieder füllen kann. Ebenso verhält es sich mit eurer Ausdauer beim Rennen.

Suchet und ihr werdet finden

Mit einer Übersichtskarte ausgestattet, verschlägt es die wagemutigen Wanderer durch finstere Dungeons und wunderschön gestaltete 3D-Landschaften. Neben der Hauerei wollen außerdem noch diverse Hebel und große Schatztruhen gefunden und verwendet werden. Zudem besteht die Möglichkeit, an sogenannten Speicherkristallen einen Shop zu besuchen, um das Inventar mit besserer Rüstung, Heiltränken und Monsterinformationen aufzustocken. Interessant ist auch die Tatsache, dass ihr eure Schwerter und Äxte reparieren und aufrüsten lassen könnt. Einige Waffen wurden mit einer Combo-Funktion ausgestattet. Durch abwechselndes Drücken der Quadrat- und Dreieckstaste erzeugt der Kämpfer beispielsweise einen Eishagel oder Blätternebel. Diese ziehen den Feinden zusätzlich Lebenspunkte ab.



○ Seltsame Mutanten und Geister stellen sich Darius immer wieder in den Weg.

FAZIT

Evergrace kann man durchaus als ein solides Action-RPG bezeichnen. Eindrucksvolle, in Echtzeit gehaltene Hintergründe, das flüssige Scrolling und nicht zuletzt die gelungene deutsche Synchronisation tragen dazu bei, dass Hobby-Abenteurer gerne eine Weile in der Welt von Darius und Sharline verbringen. Hat man sich erst mal mit der Steuerung und dem ungewöhnlichen Kampfsystem angefreundet, tauchen eigentlich keine größeren Probleme mehr auf. Größtes Manko stellt allerdings die eingeschränkte Kameraführung dar. Oft findet sich der Spieler in unübersichtlichen Ecken wieder und kann viele Gegner nicht sehen, und muss deshalb des öfteren ins Gras beißen. Aufgrund der ansprechenden Grafik und der interessanten Storyline darf man sich, als Hardcore-Action-RPGler, Evergrace dennoch antun.

POSITIV

- realistischer Energieverbrauch der Figuren
- zwei Storylines

NEGATIV

- schlechte Kameraführung
- niedriger Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

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

GRAFIK 71 %

SOUND 72 %

RATING 68 %





Heiko Strobel

KNOCKOUT KINGS 2001

Ring frei zur nächsten Runde: Electronic Arts zieht als Titelverteidiger mit der Boxsimulation Knockout Kings 2001 in Sonys neue PS2-Arena ein. Dabei ist die etwas komplizierte Steuerung das A und O des Spiels. Wer diese erst einmal vollkommen verstanden hat und das reichliche Angebot an Schlägen, Kombinationsvarianten und die Deckungsarbeit aus dem "ff" beherrscht, kann sich auf sensationelle Faustkämpfe der Extraklasse freuen. Die Boxer sind gut in Szene gesetzt und mit naturgetreuen Hauttexturen überzogen, was den jeweiligen Typus vom Europäer über den Latino bis hin zum Afroamerikaner astrein darstellt. Das Tänzeln im Kampfgeschehen ist relativ träge geraten, auch

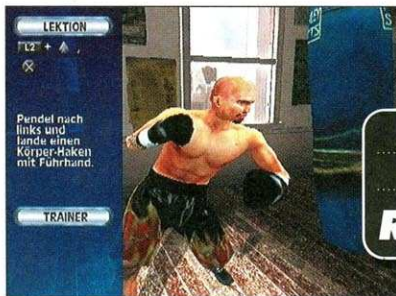
bleibt der Oberkörper während des Schlagabtausches steif, was den Fightern teilweise die Grazie eines Roboters verleiht. Das Publikum besteht leider immer noch aus starren 2D-Stand-Ups, die zu keiner Bewegung fähig sind, akustisch jedoch eine gehörige Portion Atmosphäre ins Stadion bringen. Überhaupt kann der Sound im Allgemeinen überzeugen, von der einschläfernden Moderation einmal abgesehen. Trotz der Mängel bezüglich des Publikums und der geringen Dynamik der Akteure wartet Knockout Kings 2001 mit unzähligen Kleinigkeiten auf, die eine gute Simulation einfach braucht. Freunde des Boxsports werden garantiert auf ihre Kosten kommen.



○ Auch das vermeintlich schwache Geschlecht steigt in Knockout Kings 2001 in den



○ Im Phantasiakampf-Modus besteht die Möglichkeit, historische Box-Begegnungen nachzuspielen.



○ War man im Kampf zu defensiv, konzentriert sich das folgende Training auf die Offensive.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
		www.electronicarts.de	
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. 119.- DM	Erhältlich ab	5. April

GRAFIK 81 %

SOUND 72 %

RATING 83 %



TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Heiko Strobel

Nach zehn Jahren exklusiver Zusammenarbeit mit der PGA Tour und seit nunmehr drei Jahren Teamwork mit Tiger Woods (wohl der bekannteste Golfprofi unserer Zeit), bringt EA Sports endlich eine Golfsimulation, die leicht in der Handhabung ist und zudem auch noch mit nahezu ruckelfreier Grafik aufwartet. Die täuschend echt wirkenden polygonalen Charaktere sind bestens in Szene gesetzt und wurden im Gegensatz zum Vorgänger passender in die Landschaft integriert. Massig Spielmodi stehen erneut zur Auswahl bereit, unter anderem der beliebte Career-Mode, in welchem der Spieler durch

hartes Training vom "Nobody" zum Profi emporklimmen kann. Eine Vielzahl an realistisch gerenderten Landschaftsszenarien, die mit aufwendiger 3D-Optik protzen, wartet jeweils mit einem 18 Loch Parcours auf eure erste Runde unter Par. Die Physik der Charaktere ebenso wie das Ballverhalten werden so gut wie nie zuvor repräsentiert. Die gelungene Kameraführung erlaubt es, bis auf wenige Ausnahmen den Ball stets im Auge zu behalten. Freunde des Einlochens können sich auf ein exquisites Golfspektakel freuen, das in solcher Qualität bis dato noch auf keiner Konsole zu sehen war.



○ Der Anlagschwung beim Abschlag wurde vom Vorgänger gänzlich übernommen.



○ Während der Flugzeit kann man dem Ball noch eine letzte Richtungsänderung verpassen.



○ Durch die Zoom-Perspektive wird die genaue Beschaffenheit des Terrains sichtbar.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportsimulation	Hersteller	Electronic Arts
		www.electronicarts.com	
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. 120.- DM	Erhältlich ab	5. April

GRAFIK 82 %

SOUND 72 %

RATING 84 %





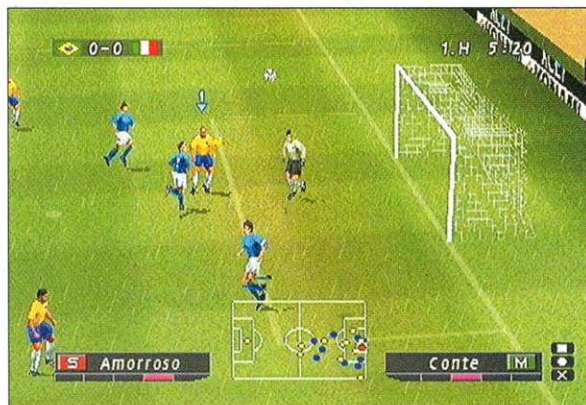
mArk Liebold

ISS 2

Pro Evolution



Regnerisches Wetter? Na dann schrauben wir vorsichtshalber die siebener Alustollen drauf!



○ Um beim Schuss das richtige Timing zu finden, bedarf es einiger Übung.

○ Das Wetter wirkt sich auf das Ballverhalten und auf das Outfit der Kicker aus.

Seit jeher liefert sich International Superstar Soccer und FIFA einen erbitterten Kampf um die Fußballkrone. Bis jetzt war das Duell immer relativ ausgeglichen, doch nun scheint Konamis Schützling den Konkurrenten aus dem Hause EA endgültig in seine Schranken zu verweisen.

Alles beim Alten?!

Insgesamt stehen euch bei ISS Pro Evolution 2 54 Nationalmannschaften und 24 Teams der angesagtesten Vereine, darunter etwa Manchester, Bayern oder Rio de Janeiro, zur Auswahl. Leider können letztere ausschließlich während einer Saison der Meisterliga aufs Feld geführt werden. In Freundschafts- und Pokalspielen (International-, Europa-, Afrika-, Amerika-, Asien- und Konami-Cup) sowie im Liga-Modus kommen hingegen nur die Länderkader zum Einsatz. ISS Pro Evolution, welches im letzten Jahr erschien, war der erste Titel der Serie, der mit der FIFPro-Lizenz und damit auch mit realen Spielernamen aufwarten konnte. Auch der zweite Teil des Entwickler-

teams von KCE Tokyo beinhaltet Kickergrößen wie Beckham oder Zidane.

Olé, Olé!

Auf den ersten Blick hat sich im Vergleich zum Vorgänger an ISS Pro Evolution 2 nicht besonders viel geändert. Umfang, technische Präsentation und Handling sind mit dem des Prequels fast identisch. Erst nach genauerer Betrachtung und den obligatorischen Trainingsspielen werden die Details offensichtlich. So feuert man nun beispielsweise flache Schüsse nicht mehr durch ein zweimaliges Drücken des entsprechenden Buttons zum Tor hin. Stattdessen müsst ihr das Steuerkreuz während des Kicks in die entgegengesetzte Richtung des Schusses drücken. Des weiteren gibt es in ISS Pro Evolution 2 nun drei Verletzungsstufen, die das Verhalten des angeschlagenen Spielers je nach Grad unterschiedlich beeinflussen. Einer deutlichen und vor allem wichtigen Verbesserung wurde die bis dato träge und hakelige Steuerung unterzogen. Vorbei sind die Zeiten, in denen man fluchend vor dem Bildschirm saß und nicht recht wusste,

warum die Feldspielern keine recht Lust zu haben scheinen. Jetzt geht alles locker und flüssig von der Hand.



FAZIT

König Fußball hat einen neuen Namen und er lautet ISS Pro Evolution 2. Endlich können auch Neulinge des Genres zum Joypad greifen und sich eine Partie der wohl schönsten Nebensache der Welt gönnen – ohne dabei zu verzweifeln. Aufgrund des überaus hohen Grades an Realismus sind aber auch ISS-Veteranen nach wie vor gefordert. Selbst alteingesessene FIFA-Fans werden, nicht zuletzt aufgrund des verbesserten Handlings Gefallen an Konamis Überkicker finden und früher oder später die Lager wechseln. Wer auf seiner PSone Fußball nicht nur spielen, sondern wirklich erleben will, der greif zu ISS Pro Evolution 2.

POSITIV

- realistisches Gameplay
- wirklichkeitsgetreue Ballphysik
- lebensnahe Animationen
- verbessertes Handling

NEGATIV

- minimale Slowdowns
- klotzige Polygonmodelle

PLAY DATEN

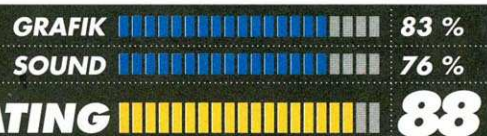
System	Genre	Sportspiel	Hersteller	Konami of Europe	PSone
Entwickler	www.konami-europe.com				KCE
Preis	ca. 89,- DM				Erhältlich ab 16. März



○ Im Edit-Mode könnt ihr euch mit wenigen Handgriffen einen eigenen Athleten basteln.



○ Die Eurosport-Reporter Michael Schürmann und Christian Schulz kommentieren die Begnungen.

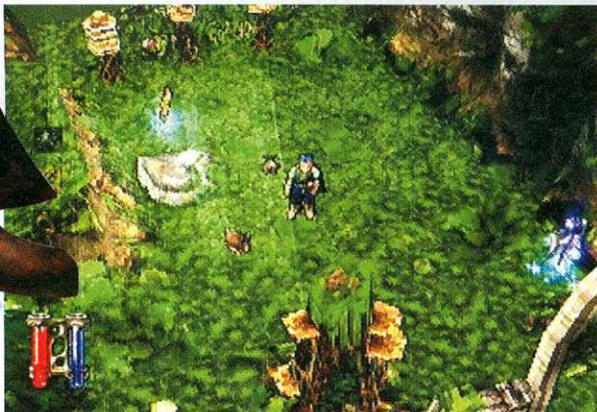


Mone Neus

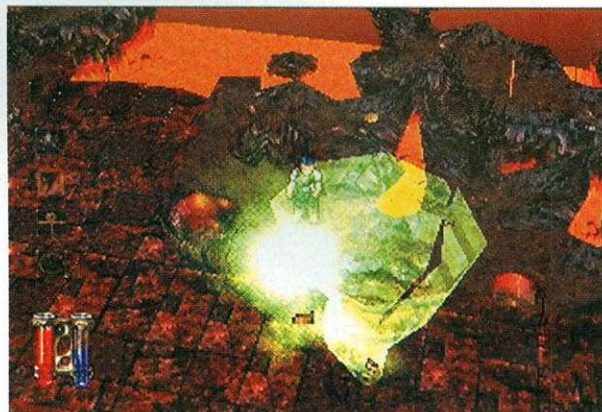
TECHNO MAGE



Vom Aussenseiter zum unfreiwilligen Helden.
Ein Action-RPG made in Germany!



Im Feenwald warten etliche Rätsel auf unseren Helden. Die kleine Fee z.B. möchte drei Honigtöpfe.



Trotz der ansehnlichen Magiesprüche fallen die Clipping-Fehler im Hintergrund extrem auf.

Dass deutsche Firmen mit Abenteuer- und Rollenspielen in unseren Gefilden bisher nicht viel Erfolg hatten, ist eine Tatsache. In diesem Genre halten eindeutig die Japaner (z.B. Square) die Zügel fest in der Hand. Nach nunmehr drei Jahren harter Entwicklungszeit präsentieren uns nun die Grafiker und Programmierer von Sunflowers (D-Langen) ihr erstes Action-RPG für die PSOne.

Wenn Träume wahr werden

Nach einer eindrucksvollen FMV-Sequenz, in der ein Erdbeben die Welt um Gothos erschüttert und aus den Tiefen der Erde grauenvolle Kreaturen emporsteigen, erwacht Melvin, der Held der Geschichte, schweißgebadet im heimischen Schlafgemach. Es stellt sich jedoch heraus, dass sein Traum bittere Realität geworden ist. Als Außenseiter im Dorf wird ihm die Katastrophe in die Schuhe geschoben, woraufhin er seine Heimat (Dreamertown) verlassen muss. In der Rolle des jungen Melvin besteht eure Aufgabe darin, in insgesamt acht 3D-Welten knifflige Rätsel zu lösen sowie gegen unzählige Monster zu kämpfen, um

den Ursprung des Desasters herauszufinden und gegebenenfalls den Frieden in Gothos wiederherzustellen. Der Schwerpunkt liegt dabei ganz klar im Actionbereich. Das heißt: Mechanismen (Hebel) möchten ausgelöst und Monster in Echtzeit in alter Hack'n Slay-Manier ins Jenseits befördert werden. Zusätzlich wurden Rollenspielelemente, wie Magie (Feuerbälle etc.) und das stetige Erwerben diverser Erfahrungspunkte, miteingebunden.

Der Teufel steckt im Detail

Im Großen und Ganzen wurde viel Wert auf eine detailreiche Gestaltung der verschiedenen Kapitel gelegt. Nette Lichteffekte und liebevoller Krimskrams können aber leider nicht über eine zu niedrige Framerate sowie derbe Clipping-Fehler hinwegtäuschen. An einigen Stellen im Spiel fehlen ganze Abschnitte in der Hintergrundgrafik. Aus der isometrischen Perspektive befehligt ihr euren Pixel-Burschen durch Feenwälder, in düsteren Dungeons oder auf sonnigen Inseln. Ein hilfreiches Feature stellt dabei das Questlog dar, welches alle an euch gestellten Aufgaben aufzeichnet und erledigte Aufträge

löscht. Positiv zu bewerten ist die Tatsache, jederzeit an Ort und Stelle speichern zu können. Übrigends: Auf der PS2 hinterlies die Grafik bei aktiviertem Texturfilter einen deutlich besseren Eindruck.

FAZIT

Leider muss man sagen, dass sich Technomage optisch gesehen nicht auf dem neuesten Stand der Technik befindet. Pop-Ups und Clipping-Fehler sollten heutzutage eigentlich kein Thema mehr sein (siehe Breath of Fire IV play 02/01). Als durchaus gelungen kann man die deutsche Sprachausgabe bezeichnen. Jeder der 200 Charaktere besitzt seine eigene Stimme und erhält dadurch seinen einzigartigen Charme. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel liegt im Normalbereich, wobei es manchmal unlogisch erscheint, wenn diverse Schlüssel einfach in der Pampa herumliegen. Alte RPG-Hasen werden in Technomage wahrscheinlich keine große Herausforderung sehen. Square-Übersättigte und Hobby-Abenteurer hingegen dürfen dennoch ruhig einen Blick riskieren.

POSITIV

- ansprechende Story
- Questlog
- speichern an Ort und Stelle

NEGATIV

- Clipping-Fehler
- niedrige Framerate

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Action-RPG	Hersteller	Infogrames
Entwickler	www.infogrames.de		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	Anfang März

GRAFIK 69 %

SOUND 76 %

RATING 74 %



Eine Axt besiegt fast alle Gegner. Die Anzeige links steht für die verbleibende Energie und Mana.



Alle Items und Experience-Punkte werden im übersichtlichen Optionsmenü verwaltet



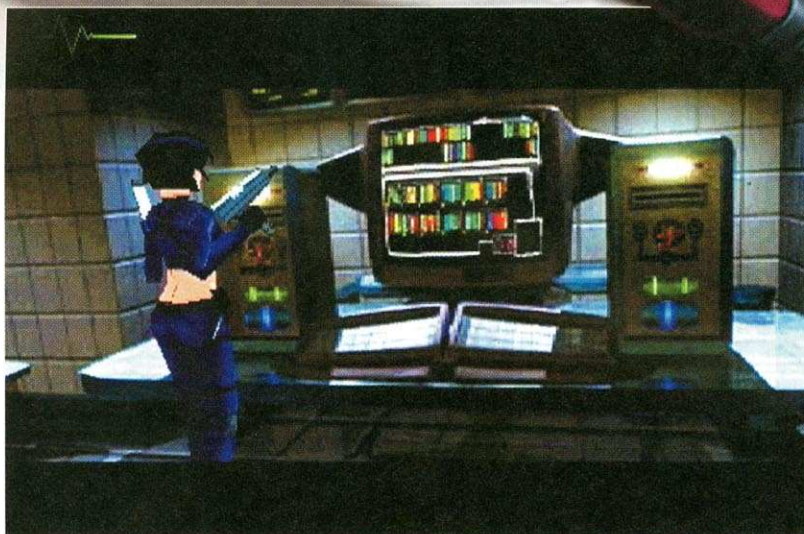
Simon Krätschmer

FEAR EFFECT 2:

Retro Helix



Mit Schirm, Charme und Melonen - sexy Hana geht in die zweite Runde!



○ Willkommen bei Windows 2160! Bei Fear Effect 2 sitzt ihr häufiger am Computer als der gemeine Videospiel-Redakteur...

Seit der - zugegeben grandiosen - Vermarktung von Lara Croft ist in der Videospielszene folgende Gleichung klar: Frau + Waffen + Blut + Polygon-Silikon = Hitgarant. Grund genug, dem erfolgreichen Action-Adventure Fear Effect einen Nachfolger zu spendieren. Oder besser gesagt: einen Vorgänger. Denn Fear Effect 2 trägt zwar die "zwei" im Titel, ist aber ein waschechtes Prequel, das vor dem furiosen ersten Teil ansetzt und euch zeigt, bei welchem Abenteuer die drei Hauptcharaktere Hana, Deke und Glas zum ersten Mal aufeinander getroffen sind. Auch dieses Mal fängt die spannende Hintergrund-

story relativ harmlos mit dem "simplen" Einbruch in ein Forschungslabor an, entwickelt sich im Laufe des Spiels jedoch zu einer Odyssee durch Raum, Zeit und Dimensionen.

In unterschiedlich langen Abschnitten wechselt ihr dabei zwischen den Spielfiguren hin und her; den Part der Hauptcharaktere übernehmen Titelheldin Hana und ihr schnuckeliger Sidekick Rain, die selbst Fear Effect-Veteranen noch unbekannt sein dürfte. Zusammen greifen sie im Eifer des Gefechts nicht nur zur Waffe, sondern auch schon mal zum Nahkampf-BH, um gierige Gegner mit einer geball-

ten Portion weiblicher Reize abzulenken. Die Frage ist nur: Was bietet Fear Effect außer virtuellem Sex-Appeal noch?

Zwei Engel für Sony

Die größte Neuerung gegenüber der Konkurrenz trägt Fear Effect 2 schon im Namen: die Fear-Leiste. Diese Energie-Anzeige in Form eines Pulsmessers wechselt die Farbe von gesundem Grün zu gefährlichem Rot, sobald euer Protagonist unter Beschuss gerät oder einen Puzzle-Code falsch eingibt. Das Positive daran: Ihr könnt eure Fear-Leiste in ruhigen Momenten wieder völlig auffüllen. Das Negative: In brenzligen Gefechten könnt ihr euch nicht auf rettende Medikits verlassen, sondern setzt sprichwörtlich alles auf eine Spiel-Karte.

Wie es sich für ein ordentliches Action-Adventure gehört, erwartet euch bei Fear Effect 2 eine gelungene Mischung aus Feuergefechten, Puzzle-Einlagen und Adventure-Elementen. Im Vergleich zur Genre-Konkurrenz ist diese Mischung der Core-Design-Entwickler allerdings alles andere als ein "Light"-Produkt. Zwar wurden der happe Schwierigkeitsgrad des Vorgängers ebenso wie die zahlreichen "Unfair!"-



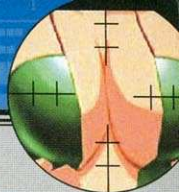
○ Endlich im Labor angekommen, müßt ihr euch als Mitarbeiterin tarnen - so lassen euch die Gegner vorerst in Ruhe.



○ China-Chach? In diesem kleinen Runden-Strategiespiel müßt ihr euer taktisches Können beweisen.



○ Besser als jeder Werbeprospekt - hier demonstriert Hana gerade wortgewandt die Vorteile von Fear Effect 2.



○ Wie gehabt: Der obere Bildrand ist für die Energieleiste reserviert, am unteren Bildrand klickt ihr euch durch die Inventarliste und benutzt Objekte.



○ Szenen wie die Cutscene, die hier gleich folgt, haben in den USA für Aufregung gesorgt – wenigstens haben die prüden Amis mit abgetrennten Armen, Kopfschüssen und literweise Blut keinerlei Probleme...

Momente auf ein Minimum reduziert - doch zum virtuellen Spaziergang wird die Action-Hatz dadurch noch lange nicht! Während der meisten Kämpfe befindet sich die Energieleiste hart an der roten Grenze, was nicht zuletzt daran liegt, dass euch die Gegner trotz Ausweichmanöver und Fluchtrollen fast immer im Visier behalten. Zwar könnt ihr euch ebenso wie Genre-Veteran Solid Snake an nichtsahnende Soldaten heranschleichen und sie per Hand unter die Pixel-Erde befördern, doch hier spielt der Faktor 'Glück' viel zu stark mit, um wirklich eine Alternative darzustellen.

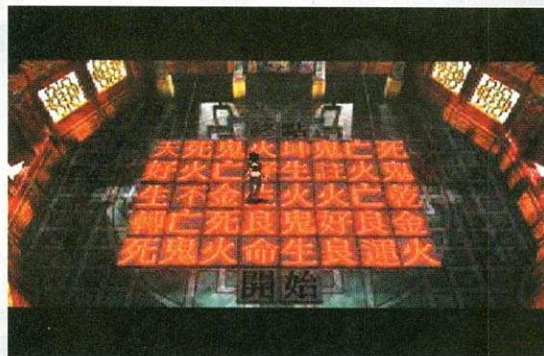
In regelmäßigen Abständen wird das Gemetzel durch Puzzles unterbrochen; die sind stellenweise zwar nur sehr vage mit der Spielhandlung verknüpft, bieten dafür aber vom "Kindergarten" über die "harte Nuss" bis hin zum spontanen Wutausbruch mit Sachschaden jeden nur denkbaren Schwierigkeitsgrad.

Technisches Neuland?

Leider nein! Grafisch ähnelt der zweite Teil seinem beeindruckenden Vorgänger wie ein Polygon-Ei dem anderen - Kunst-

stück, schließlich waren Stil und Technik auch hier schon auf hohem PSone-Niveau. Auf eurem Weg durch die sehr abwechslungsreichen Szenarien lauft ihr durch vorberechnete Render-Kulissen, die sich im Gegensatz zur sterilen Genre-Konkurrenz ständig in Bewegung befinden. Einfache Idee, genialer Effekt: denn der Hintergrund ist im Grunde nichts anderes als kurze FMV-Sequenzen in einer Endlosschleife. Diese Mini-Schnipsel sind manchmal beeindruckend (blubbernde Lava, herumfliegende Helikopter), manchmal aber auch nur ein pulsierender Pixel-Brei ohne sichtbare Animation; an solchen Stellen wären simple Bild-Hintergründe à la Resident Evil passender gewesen.

Lediglich die Charaktere und herumliegenden Items bestehen aus "schnöden" Polygonen, wirken durch stylische Comic-Texturen aber besonders schick. Weniger hübsch sind dagegen die laaangsamten Laufgeschwindigkeiten eurer Helden. Offensichtlich ist die Erde der Zukunft mit sauerstoffhaltigem Sirup angereichert...



○ „Nur in den Spuren des Herren sollst du wandeln..." Manche Rätsel sehen simpel aus, entpuppen sich aber als Zucker-Alptraum.

FAZIT

Das Auge wird bei Fear Effect 2 mehr als verwöhnt: Selten wurden bei einem Action-Adventure Zwischensequenzen und Spielgrafik derart grandios miteinander verflochten - und selten wurden derart offenkundig die weiblichen Reize der Protagonisten ins virtuelle Rampenlicht gerückt. Abstriche muss der (zumeist männliche) Spieler dafür bei den Rätseln in Kauf nehmen. Zum einen scheint die Handlungs-Logik mancher Puzzles völlig aus der Luft gegriffen. Und zum zweiten sind diese stellenweise derart unfair geraten, dass ihr das düstere Verlangen verspürt, den Entwicklern die PSone ad rectum einzuführen - natürlich im Querformat! Dafür freut ihr euch umso mehr, wenn endlich die hart erarbeitete Endsequenz über den Bildschirm flimmert. Der Genre-Fan greift zu, der Skeptiker spielt Probe!

POSITIV

- gute Hintergrundstory
- umfangreiche Rätsel
- viel Sex-Appeal

NEGATIV

- pixelige Umgebungsgrafik
- Rätsel manchmal unlogisch
- unfaire Feuergefechte

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos
Entwickler	Core Design
Preis	ca. 99,- DM Erhältlich ab März

GRAFIK 82 %

SOUND 81 %

RATING 79 %



○ My home is my Mech! Mit Glas habt ihr mehrmals das Vergnügen, in einem waffenstarrten Kampfroboter Platz zu nehmen.



Heiko Strobel

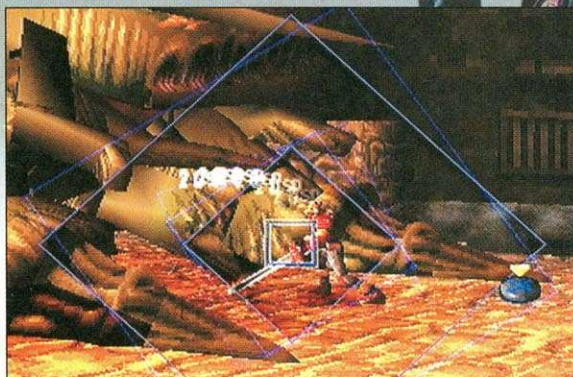
LEGEND OF DRAGOON



Nach dem Import-Test im letzten Jahr befinden sich nun die PAL-Drachen auf dem Prüfstand.



○ Haschel empfängt einen Dragon-Spirit, ohne den kein Verwandeln zum Dragoon möglich wäre.



○ Wenn das Kästchen in der Mitte aufblinkt, muß der X-Button gedrückt werden. Je effektiver der Combo, umso länger die Serie an Schlägen.

Laut der 10.000 Jahre alten Legende entsprang alles Leben dem Göttlichen Baum. So erblickten ebenso wie die Menschen auch die fliegenden Winglies das Licht der Welt von Serdio. Diese rissen die Herrschaft an sich und unterdrückten und versklavten die Menschheit. Mit der Zeit kam es zum Aufstand, in welchem sich laut überlieferter Sage die Menschen mit den Drachen verbündeten. Durch Einsatz magischer Kräfte konnten Drachenkrieger, sogenannte Dragoons, erschaffen werden, deren Seele und Kraft denen der feuerspeisenden Riesenechsen entsprachen. Nach hohen Verlusten auf beiden Seiten gingen letztendlich die Menschen als Sieger hervor – eine friedliche Ära war geboren. Doch dieser Zustand sollte nicht lange vorhalten.

Timing ist alles

Man durchstreift die Welt von Serdio als Dart, welcher nach 5-jährigem erfolglosem Rachefeldzug gegen das Schwarze Monster, dem Mörder seiner Eltern, nach Hause zurückkehrt. Zu seinem Entsetzen muss er feststellen, dass dort Krieg herrscht. Sogleich macht er sich auf den Weg, seine

Jugendfreundin Shana zu befreien, die in den Klauen von König Doels Schergen gefangen gehalten wird. Auf seiner Reise begegnet ihm eine Vielzahl neuer Freunde und Feinde. Von den im Verlauf des Spiels neun spielbaren Charakteren nehmen bis zu drei aktiv am Kampfgeschehen teil. In den rundenbasierenden Kämpfen gilt es zunächst, mit Kombinationsschlägen Spirit-Power (SP) einzuheimsen. Geschicktes Timing ist erforderlich, denn der X-Button muss jeweils zu einem gewissen Zeitpunkt gedrückt werden, um zum nächsten Teil des Schlages ausholen zu können. Wird der Move nicht komplett vollendet, gibt es dementsprechend weniger SP.

Magie kann anstrengen

Mit bestimmten Gegenständen können auch Zauber ausgeführt werden. Um hierbei eine möglichst hohe Intensität der Magie zu erreichen, gilt es, den X-Button in alter Track & Field-Manier so schnell es geht zu malträtieren. Es ist nur mit voll aufgeladener SP-Leiste möglich, als Dragoon ins Kampfgeschehen einzugreifen. Hierbei kann jeder einzelne Charakter mit verschiedenartiger Magie aufwarten oder

einen Dragoon-Angriff ausführen, wobei wiederum geschicktes Timing im Umgang mit dem X-Button vonnöten ist.

FAZIT

Sony Computer Entertainment bringt neues Futter unter die Rollenspielgemeinde. The Legend of Dragoon bietet Abwechslung durch häufig wechselnde Kameraführung im Kampfmodus. Die vorgeordnete 3-D Landschaft, welche sich beeindruckend mit riesigen Wäldern, Sandstränden, verstrickten Höhlensystemen und vielem mehr zeigt, macht es einem leicht, tief ins Spielgeschehen abzutauchen. Belohnt wird man mit den häufigen Zwischensequenzen, wovon einige in voller Renderpracht glänzen. In punkto Sound wurde leider eher die langweiligere Gangart eingeschlagen. Die Hintergrundmusik wirkt monoton und ist auf Dauer mehr einschläfernd als antreibend. Fans dieses Genre werden dennoch auf ihre Kosten kommen.

POSITIV

- Text und Sprachausgabe komplett in deutsch
- neuartiges Kampfsystem
- schöne Render-Sequenzen

NEGATIV

- demotivierender Sound
- zu wenige Speicherpunkte

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	RPG	Hersteller	Sony Computer Entertainment
Entwickler	Sony Computer Entertainment		
Preis	ca. 89,- DM Erhältlich ab		

GRAFIK 82 %

SOUND 69 %

RATING 83 %



○ Bevor der Gigantos zuschlägt, nagelt er seine Opfer gern vorher an die Mauer.



○ Jeder Charakter transformiert auf andere Art und Weise zum Dragoon.



FANS FREUT EUCH!



Mittendrin statt nur dabei! Getreu diesem Motto schicken wir Dich und eine Begleitperson in Zusammenarbeit mit Konami am 24. März 2001 zum

WM-QUALIFIKATIONSSPIEL NACH LEVERKUSEN.

Erlebt die bereits ausverkaufte Begegnung Deutschland-Albanien zusammen mit weiteren 22.500 Zuschauern live vor Ort und spürt die sensationelle Stadionatmosphäre hautnah. Nach dem Spiel dürft Ihr den ereignisreichen Tag in dem für Euch reservierten Hotelzimmer ausklingen lassen. Solltet Ihr diesen Hauptpreis knapp verfehlen, warten immer noch je drei Exemplare von ISS Pro Evolution 2 für PSone und ISS für PlayStation2 als wertvolle Trostpreise auf ihre Gewinner.



TOOR!



Doch bevor ihr jetzt schon Fan-Schäle und Trikots aus dem Schrank kramt, gilt es noch eine winzig kleines Rätsel zu lösen. Und zwar wollen wir von euch wissen, welcher play-Redakteur und bekennender ISS-Fan auf dieser Seite abgebildet ist. Wer unser Magazin immer brav gelesen hat, sollte mit dieser Frage eigentlich keinerlei Probleme haben! Also los, Kicker-Fans – ran an die Stifte!

Die richtige Antwort „kickt“ Ihr umgehend an folgende Adresse:

CyPress – Redaktion play
Stichwort: Fußball ist unser Leben
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 19.03.2001

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!

play





CAPTAIN BUZZ LIGHTYEAR Of Star Command

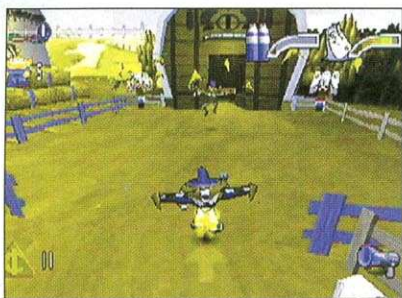
Heiko Strobel

Der intergalaktische Space-Ranger Buzz Lightyear, Captain von Star Command, braucht eure Hilfe zur Verbrecherbekämpfung. Wegen seines hohen Beliebtheitsgrades bekam der Leinwandheld eine eigene Fernsehserie, auf deren Story das gleichnamige Videospiel basiert. Es gilt, den bösen Imperator Zurg und seine finsternen Spießgesellen dingfest zu machen. Auf acht unterschiedlich farbenfroh gestalteten Planeten muss man die Übeltäter nach Art eines Wettrennens bis ins Ziel verfolgen. Auf dem Weg erschweren Roboter, Landminen, Gesteinsbrocken und andere Blockaden das Erreichen der Ziellinie. Abhilfe schafft hierbei ein nett ausgestattetes Waffenarsenal, welches unter anderem Plasma-

strahler, Blitzstrahlkanone, Photonen-Bazooka und andere militärische Spielzeuge umfasst. Erreicht man trotz straff bemessenen Zeitlimits vor dem jeweiligen Level-Boss das Ziel, erhält man kurzzeitig Unterstützung von einem Crewmitglied, das euch bei der Bekämpfung des Bösewichts hilft. Captain Buzz Lightyear of Star Command ist jedoch nur jenen ans Herz zu legen, die begeisterte Fans seiner intergalaktischen Weltraumabenteuer sind. Versierte Zocker werden aufgrund des wenig fordernden Spielsprinzips nicht allzu lange vor den Bildschirm gefesselt, da das Spiel eindeutig auf jüngere Semester zugeschnitten wurde und zudem kaum Abwechslung bietet.



○ Einer der drei Spielmodi ist das Rennen gegen die Zeit.



○ Mit dem Jet-Pack ist ein zügigeres Vorankommen garantiert.



○ Vorsicht! Nicht vergessen die Bombe zu vernichten.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Action	Hersteller	Activision
			www.activision.de
Entwickler	Traveller's Tales		
Preis	ca. 79,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 69 %

SOUND 58 %

RATING 61 %



Mone Neus

KÖNIG DER LÖWEN 2

Wieder einmal werden wir von einem Spiel beehrt, das von der Lizenz eines erfolgreichen Zeichentrickfilms zehrt. Diesmal rennt und springt klein Simba - Juniorheld in Disneys König der Löwen - durch nicht weniger als zehn spärlich gestaltete 3D-Level. Mal von vorne, mal von der Seite dürft ihr erst die Baby-Samtpfote, dann den halbstarken Simba über vorgegebene Wege steuern. Auf der Jagd nach farbigen Coins (gelb, grün, lila etc.) hält sich der abenteuerlustige Löwe Ungeziefer und angriffslustige Hyänen durch Brüllen oder Attackieren vom Leibe. Falls ihr es schafft,

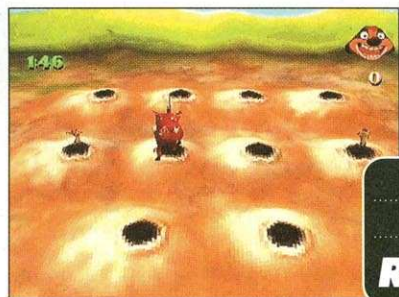
mindestens 100 Punkte und alle Buchstaben von Simbas Namen einzusammeln, gewährt man euch im jeweiligen Bonus-Level beispielsweise eine Runde klassisches Memory oder Insektenfangen. Wie aufregend! Abgesehen von den ganz ansehnlich animierten Figuren lässt die ungenaue Steuerung sehr zu wünschen übrig. Einziger Lichtblick in diesem Abenteuer sind die original Zeichentricksequenzen aus dem gleichnamigen Kinofilm, die nach jedem bestandenen Abschnitt über den Bildschirm flimmern. Schade eigentlich, hätte durchaus das Potential zu mehr Spielspass gehabt.



○ Die Tatze rechts zeigt die Coins, das Barometer die verbleibende Energie an.



○ Klein Simba muss vor einer wildgewordenen Herde flüchten.



○ Eines der Mini-Spiele. Hau auf die Erdmännchen!

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	Activision
			www.activision.com
Entwickler	Paradox Development/Disney Interactive		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	22. März

GRAFIK 46 %

SOUND 46 %

RATING 47 %





102 DALMATINER

Cruella De Vil, ihres Zeichens hundehasende, bössartige Lady, hegt einen Groll auf die niedlichen Dalmatinerwelpen. Nachdem sich ihr Kinderspielzeug nicht so recht verkaufen will, schiebt sie den Misserfolg den kleinen Vierbeinern in die Schuhe. Prompt verschwinden in ganz London alle schwarz-weißen Hündchen bis auf die Geschwister Domino und Nullpunkt. Eure Aufgabe besteht nun darin, selbst als solch ein putziges Kerlchen, in 20 großzügig gestalteten 3D-Levels auf die Suche nach euren verschollenen Geschwistern zu gehen. In bester Hundemanner dürft ihr klaffen, nach Knochen buddeln und einen Purzelbaum schlagen,

um Cruellas Schergen die Stirn zu bieten. Permanent versuchen etwaige Stehaufmännchen oder bombenwerfende Flugzeuge euch daran zu hindern, die in Holzkisten ausharrenden Hundewelpen zu retten. Zusätzliche Rätsel und Mini-Spiele sorgen für Abwechslung. Die Steuerung sowie die grafische Gestaltung erinnern frapierend an Sonys lila geschuppten Drachen. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig ausgefallen und die deutsche Sprachausgabe wurde ausgesprochen kindergerecht ausgelegt. Nichts desto trotz kann man den drolligen Gesellen durchaus das eine oder andere Spielvergnügen abgewinnen.



Ein Ritt auf dem Dino ermöglicht euch auch an höhergelegene Knochen und Extra-Leben zu gelangen.



Bösartige Hubschrauber attackieren Domino selbst im Big Ben.



Autsch! Jetzt heißt es mit dem Ananas-Katapult zum Gegenschlag ausholen.

PLAY DATEN

System	Jump'n Run	Hersteller	PSone
Genre			Eidos Interactive
			www.eidos.com
Entwickler	Crystal Dynamics/Disney Interactive		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 69 %

SOUND 67 %

RATING 69 %



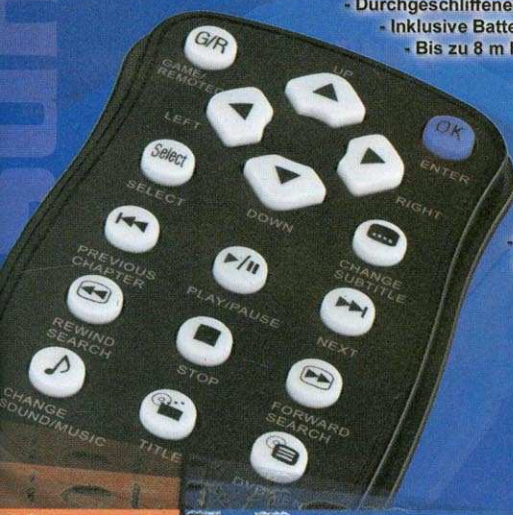
SUN! Arcade Board 2 für PS2



- Vollständig analoge Tasten
- Stick mit Vibrationsunterstützung
- Turbo & Slowmotion

www.GetMoreSun.com

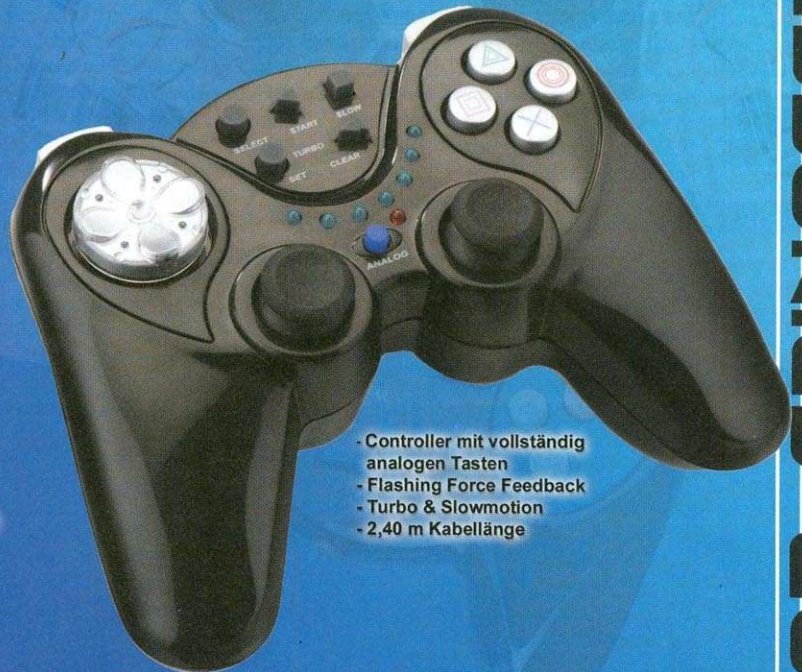
SUN! DVD Remote Control für PS2



- Durchgeschliffener Controllerport
- Inklusive Batterie
- Bis zu 8 m Reichweite

- Super handlich
(8,5x5,0x1,0 cm)

SUN! Double Force 2 für PS2

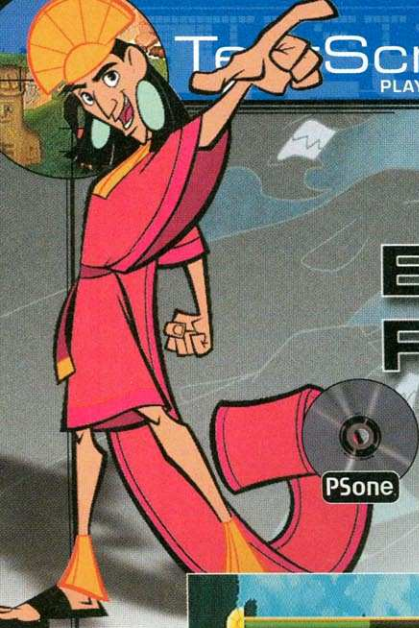


- Controller mit vollständig analogen Tasten
- Flashing Force Feedback
- Turbo & Slowmotion
- 2,40 m Kabellänge

Info Hotline : 0700 - Sunflex!

Händler Kontakt : Sunflex GmbH
Homburger Weg 7
58638 Iserlohn
Tel. : 02371 - 93570
Fax : 02371 - 935711
E-Mail : Sales@GetMoreSun.com

ACCESSORIES 2001

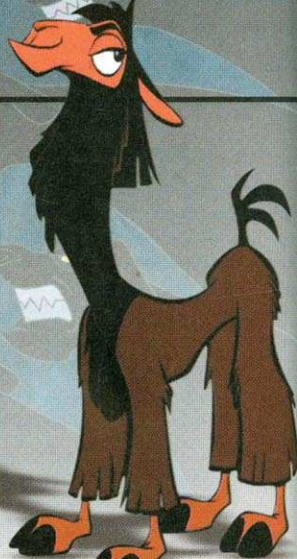


EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA

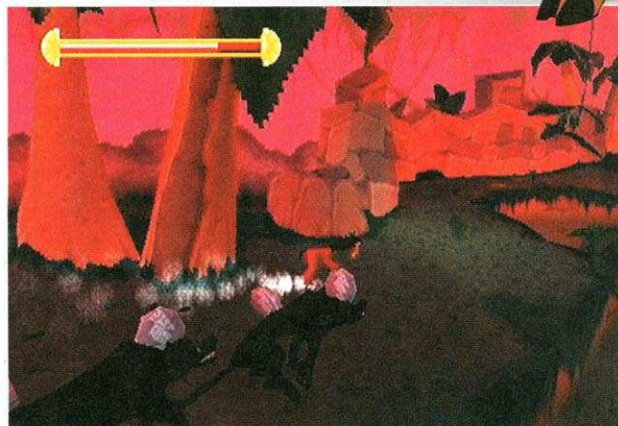
Mone Neus

PSone

König sein, das ist nicht schwer -
Lama sein, dagegen sehr!



Der kleine Bursche rechts leistet Hilfestellung bei euren ersten unbeholfenen Hüpfversuchen als Frosch.



Nur das permanente Malträtieren des X-Buttons ermöglicht eine Flucht vor der mörderischen Meute.

König Kusco darf ein wunderschönes Königreich sein eigen nennen. Die böse Hofmagierin Isma möchte jedoch die Macht an sich reißen und versucht, den Monarchen zu vergiften. Dumm ist nur, dass Kusco von dem Gift nicht getötet, sondern kurzerhand in ein sprechendes Lama verwandelt wird. Der blaublütige Vierbeiner zieht nun aus, um ein geeignetes Gegenmittel zu finden und das Unrecht wieder rückgängig zu machen.

Des Kaisers neue Kleider

Noch recht unbeholfen bewegt sich Kusco in seinem neuen Gewand. Glücklicherweise stehen ihm einige Dorfbewohner mit nützlichen Ratschlägen zur Seite. Um Ismas Schergen zu entkommen, lernt euer Schützling nach und nach die Fähigkeit des Spuckens, einen Karatesprung, Rolle vorwärts und mit einem Affenzahn durch die Prärie zu flitzen. In mehr als 20 abwechslungsreichen 3D-Level in acht Welten schlägt es dabei das adelige Schafkamel. Dabei sorgen angriffslustige Spinnen, freche Knaben, Wasserfälle mit Krokodilen

und fleischfressende Pflanzen für den nötigen Adrenalinschub im Spiel. Primär besteht jedoch die Aufgabe darin, sogenannte rote Kuscosteine aufzutreiben, um die Tore zur nächsten Welt öffnen zu können. Ansonsten dürft ihr, wie gewohnt, in alter Jump'n Run-Manier Münzen, Extra-Leben und Energiesteine einsammeln.

Auf dem Rücken des Lamas...

...lassen sich allerlei Gegenstände transportieren. Jede einzelne Welt wartet nämlich mit unterschiedlich kniffligen Rätseln auf. Egal ob Amphoren, Statuen oder Körbe mit Möhren, alles möchte an einen bestimmten Platz gebracht werden. Einige Aufgaben lassen sich allerdings nicht als Lama lösen. Hierzu schlüpft ihr kurzzeitig in den Panzer einer Schildkröte oder in die rote Haut eines Froschprinzen. Wurden alle Anforderungen erfüllt, darf der Level verlassen und gespeichert werden. Eine große Hilfe stellen viele sogenannte Kontrollpunkte dar. Falls der Spieler eine schwierige Passage nicht auf Anhieb schaffen sollte, braucht er nicht noch mal von vorne zu beginnen. Ob im

Gebirge oder in den Katakomben, ohne Clipping-Fehler lässt sich Sir Lama kinderleicht mit dem Analogstick durch bunte disneytypische Landschaften steuern.

FAZIT

Ein Königreich für ein Lama ist endlich mal ein Disney Jump'n Run, das weder zu langweilig noch zu leicht ist. Die gut gelungene deutsche Synchronisation im Spiel sowie der eingängige Soundtrack verhelfen dem Spielspass endgültig zum Durchbruch. Leider wurde es versäumt, die Zwischensequenzen aus dem gleichnamigen Kinofilm ebenfalls zu dolmetschen. Trotzdem wurden alle Level wie auch sämtliche Gegner witzig und farbenfroh in Szene gesetzt. Allein die Tatsache, ein Lama geschmeidig über den Bildschirm galoppieren zu lassen, zieht jeden Genrefan in seinen Bann. Deswegen kann man sich, ohne zu spucken, dieses Abenteuer der etwas anderen Art ruhigen Gewissens ins Regal stellen.

POSITIV

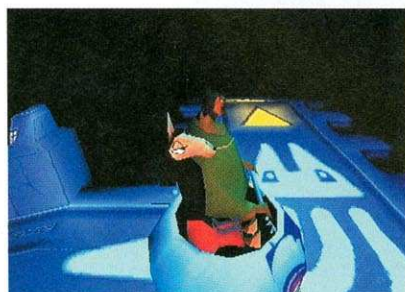
- amüsanter Charakter
- witzige Dialoge
- abwechslungsreiches Spielprinzip

NEGATIV

- englischsprachige Zwischensequenzen

PLAY DATEN

System	3D Jump'n Run		Hersteller	PSone
Genre	3D Jump'n Run		Hersteller	SCE
Entwickler	Entwickler Argonaut/Disney Interactive		www.playstation.de	
Preis	ca. 89,- DM		Erhältlich ab	14. März



Höllisch gut! Eine rasante Fahrt in der Achterbahn sorgt für die nötige Abwechslung.



Die Anzeigen oben stehen für die verbleibende Sprintreserve und Lebensenergie.

GRAFIK 74 %
SOUND 76 %
RATING 79



Toni Opl

TOY STORY RACER



Bis über die Ziellinie - und noch viel weiter! Buzz Lightyear und Co. im Geschwindigkeitsrausch.



○ In punkto Handling unterscheiden sich die verschiedenen Spielzeugautos nur geringfügig, dafür ist das Fahrverhalten insgesamt absolut gelungen.



○ Rutschpartie sondergleichen: Auf der Eisfläche sinkt die Traktion der kleinen Flitzer ins Bodenlose.

Heutzutage gibt es kaum noch einen Comic-Helden, der sich nicht schon einmal zusammen mit seinen engsten Freunden hinters Steuer aufgemotzter Gokarts oder anderer Miniatur-Flitzer geklemmt hätte. Woody Woodpecker, Donald Duck, die Muppets – ja selbst die Rabauken aus dem South Park-Universum treiben im Rennspielsektor ihr Unwesen. Da war es natürlich nur eine Frage der Zeit, bis auch die Toy Story-Hauptdarsteller mit einem eigenen Fun-Racer bedacht wurden. Verantwortlich für die Spielzeug-Raserei zeichnen sich die Entwickler der britischen Traveller's Tales Studios, die bereits im letzten Jahr mit Muppet Race Mania einschlägige Erfahrungen in diesem Genre sammeln konnten.

Original-Besetzung

Neben den beiden Protagonisten Woody und Buzz dürft ihr selbstverständlich noch mit vielen weiteren bekannten Toy Story-Charakteren an den Start gehen. Mit von der Partie sind unter anderem das zierliche Porzellinchen, der ferngesteuerte Turbo, der ängstliche Plasticsaurier Rex, Specki, das Sparschwein und die Ü-Eier-Figur Mr. Pota-

to Head. Anfangs müsst ihr euch hingegen mit vier Fahrern begnügen, da sechs der insgesamt zehn Spielzeuge erst freigeschaltet werden müssen. Anders als in herkömmlichen Fun-Racern gibt es in Toy Story Racer jedoch keine speziellen Spielmodi, sondern weit über einhundert Missionen, die es jeweils mit einem bestimmten Charakter zu bewältigen gilt. Hierbei erwarten euch gewöhnliche Wettrennen über mehrere Runden hinweg sowie Verfolgungsjagden, in denen ihr mehrere Kontrahenten fangen müsst. Zudem gibt es Sammelaufgaben, Zeitrennen ohne Gegner und mehrere Battle-Races, bei denen die Rivalen mit den verschiedenen, auf der Strecke verteilten Pick-Ups ausgeschaltet werden müssen. Zu diesem "Waffenarsenal" zählen beispielsweise zielsuchende Brummkreisel, Gummibälle, dreiköpfige Schafe, Feuerwerksraketen, Bowlingkugeln und der gefürchtete Elektroschocker. Die 18 Kurse entführen euch an viele aus den Filmen bekannte Orte. So rast ihr durch kunterbunte Kinderzimmer, überschwemmte Küchen, finstere Lüftungsschächte, verschneite Vorgärten in der Nachbarschaft oder bekämpft euch auf

einer Bowling-Bahn, einem Basketball-Court und einem Eishockey-Feld – wahlweise auch per Splitscreen gegen einen weiteren Mitspieler.

FAZIT

Weniger ist mehr! Genau nach diesem Prinzip sind die Entwickler von Traveller's Tales bei Disney/Pixar's Toy Story Racer zu Werke gegangen. War Muppet Race Mania noch völlig verworren strukturiert und überladen mit Extras, erwartet euch diesmal ein übersichtlich gegliederter, nett präsentierter und vor allem spielerisch solider Fun-Racer. Das gelungene Fahrverhalten, der angemessene Schwierigkeitsgrad sowie die vielen verschiedenen Missionen sorgen für kurzweilige Stunden, wenngleich es dem Gameplay auf Dauer etwas an Abwechslung fehlt. In optischer Hinsicht kann die Spielzeughutz dank der animierten Charaktere und der authentischen Schauplätze durchaus überzeugen, die Hintergrundmusik allerdings strapaziert die Nerven schon nach kurzer Zeit. Junge und junggebliebene Fans des Leinwandfolges sollten auf jeden Fall eine Probefahrt wagen.

POSITIV

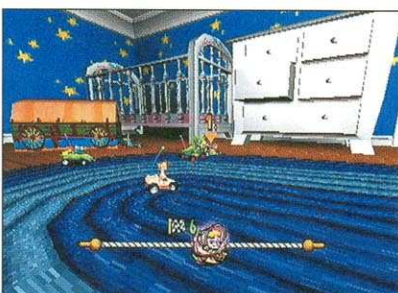
- gelungenes Fahrverhalten
- zielgruppengerechter Schwierigkeitsgrad
- unzählige Levels

NEGATIV

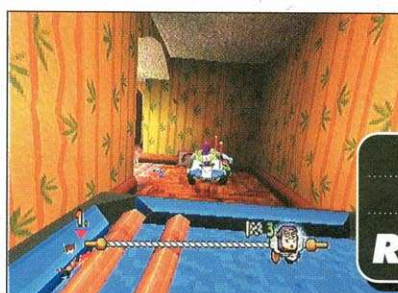
- stellenweise schlechte Kollisionsabfrage
- auf Dauer etwas eintönig
- nervige Hintergrundmusik

PLAY DATEN

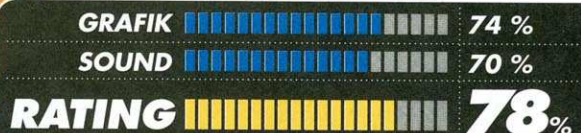
System	PSone	
Genre	Rennspiel	Hersteller
	Activision	
	www.activision.de	
Entwickler	Traveller's Tales	
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab
	22. März	



○ Heftig driftend geht's in Andy's Haus von Zimmer zu Zimmer.



○ Big Air: Die Bande des Billardtisches muss als Sprungschanze herhalten.





Heiko Strobel

DARKSTONE



EA-Games bedient sich der Spielidee von Blizzard's erfolgreichem PC-Rollenspiel Diablo.



○ Vorsicht! Die Gegner treten oft im Rudel auf.



○ Durch das Portal gelangt man direkt in die Stadt.

Das bis dato nur auf dem PC existierende Darkstone macht EA Games nun für PlayStation-Zocker zugänglich. Drakil Tanan, einst Mönch von Kaliba und fasziniert von Schwarzer Magie, studierte die verbotenen Texte, um die finsternen Geheimnisse der Nekromantie zu erforschen. Als dies jedoch aufflog, verwies man ihn des Klosters. Fortan als Draak bekannt, wurde sein Wissen immer mächtiger, bis ihn der Tod zum Verbündeten machte. Aufgrund immenser Kenntnisse der Schwarzen Magie konnte er schon bald den Körper des Drachenherrn einnehmen und damit beginnen, den Schleier der Finsternis über die Menschheit zu werfen.

Die Qual der Wahl

Die Aufgabe, die man als Held zu bewerkstelligen hat, ist es, die Sphärenkugel der Zeit wieder zusammenzusetzen, um gegen

den Drachen Draak gewappnet zu sein. Allerdings wurde diese vor 1000 Jahren in sieben Kristalle zerlegt und im ganzen Land Uma verteilt. Es gilt, zwischen Krieger, Zauberer, Räuber und Mönch auszuwählen, wobei zu jedem Heldentyp das passende weibliche Gegenstück (Amazone, Hexe, Diebin und Priesterin) existiert. Jede Charakterklasse hat unterschiedliche Fähigkeiten, so sind Krieger exzellente Nahkampfkünstler, während Zauberer lieber die Magie sprechen lassen.

Das sollte reichen

In den 32 unterschiedlichen Levels könnt ihr euch mit 22 verschiedenen Waffen und 32 Zaubersprüchen nach Lust und Laune austoben. Entweder zieht man alleine durch die Wälder und Dungeons oder man nimmt sich zur Unterstützung einen Kompagnon mit. Dieser kann jedoch nicht selbst gesteuert

werden, sondern nur bestimmte Befehle entgegennehmen. So könnt ihr den Sekundanten beispielsweise beordern, ob er sich im Kampf eher offensiv oder defensiv zu verhalten hat. Nach jedem gewonnenen Kampf erntet man Erfahrungspunkte. Ist ein Level-Up erreicht, so stehen euch sechs Punkte zur Verfügung, um die vier Grundwerte eures Helden aufzupäppeln.

FAZIT

Auf den ersten Blick erkennt man sofort, dass hier Blizzard's Diablo als Grundgerüst diente. Das Niedermetzeln der Monster in verschiedensten Dungeons, um die Eigenschaften des eigenen Charakters zu verbessern, das Sammeln von Waffen und Rüstungen, ja sogar das Identifizieren magischer Gegenstände sind hier mit von der Partie. Doch es sind auch nennenswerte Verbesserungen miteingebracht worden. So bestehen die Charaktere aus Polygonen und werden aus der isometrischen Ansicht gesteuert. Egal ob in Dörfern, Höhlen oder Burgen, überall bewegt sich der Abenteurer durch eine 3D-Landschaft, in welcher jeweils drei Kameraperspektiven zur Auswahl stehen. Diablo-Fans werden das düstere Flair vermissen, ansonsten kann man einen Blick riskieren.

POSITIV

- schnelles Finden ins Spiel
- komplette 3D-Welt
- Spielstand jederzeit speicherbar

NEGATIV

- zu häufige und zu lange Ladezeiten

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Action-RPG	Hersteller	Electronic Arts
www.electronicarts.de			
Entwickler	Delphine Software International		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	sofort



○ In der Stadt kann man neue Rüstungen, Waffen, Heiltränke und dergleichen kaufen.

GRAFIK 74 %

SOUND 70 %

RATING 72 %





WARRIORS of Might & Magic

Mone Neus

In Warriors of Might & Magic schlüpft ihr in die Haut von Alleron, der wegen Hexerei und Teufelsanbetung verurteilt wurde und nun seine Unschuld beweisen muss. Während der Reise benötigt der Geächtete natürlich geeignete Klingen, um sich gegen bössartige Kreaturen effektiv wehren zu können. In Truhen findet man Hieb- und Stichwaffen wie beispielsweise das Dämonenschwert oder eine gigantische Axt. Um den scharfen Gegenstand wechseln zu können, betätigt ihr einfach die R1-Taste. Magiesprüche, wie das Anwenden von Feuerbällen oder das Heilen, werden auf die gleiche Weise angewendet. Diese Zaubersprüche lassen sich ebenfalls durch das Öffnen von Kisten

oder als freischwebende Items in den Dungeons einsammeln. Nicht gerade vielfältig wurden die gegnerischen Horden in Szene gesetzt. In jedem 3D-Level warten mörderische Rassen, denen ihr die Stirn bieten müsst. Um die Anzahl der mordenden Brut in Grenzen zu halten, besteht eure Aufgabe vorrangig darin, jeweils einen großen Monolith zu zerstören. Recht unspektakulär wirkt auch die pixelige Umgebung der einzelnen Arenen. Im Großen und Ganzen rennt, springt und klettert euer Polygon-Kämpfer eher schlecht als recht durch Gänge und Tempel. Ständig auf der Suche nach Speicherportalen und Teleportern quält ihr euch durch insgesamt 20 Level.



Das ist also das Auge des Bösen. In diesem Level schwirren ausschließlich diese glubschäugigen Monster herum.



Die Anzeige oben rechts gibt Aufschluss über die Lebens- und Zaubersenergie.



Nach drei oder vier Schlägen mit dem Beil geben selbst die hartnäckigsten Biester auf.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Action-RPG	Hersteller	Infogrames
			www.infogames.de
Entwickler	3DO		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	Winter 2001

GRAFIK 48 %

SOUND 48 %

RATING 49 %



VANISHING POINT

Toni Opl

Soloocker haben bei Vanishing Point die Wahl zwischen Tournament, Single Race, Time Trial, Stunt Driver und CWG (Clockwork Games) Rally, wobei letztere zu Beginn noch nicht anwählbar ist. Zwei Spieler dürfen per Splitscreen in einem Einzelrennen gegeneinander antreten oder sich auf eine etwas merkwürdige Ballon-Jagd begeben. In geselliger Runde können bis zu acht Joypad-Raser in einer Mini-Liga gegeneinander antreten. Zwar stehen euch anfangs nur zwei Fahrzeuge und ein einziger Rundkurs zur Verfügung, durch entsprechend gute Leistungen in den verschiedenen Spielmodi kann das Kontingent jedoch auf stattliche 32 Wagen und 13 Strecken hochgeschraubt werden. Zum Fuhrpark zählen neben einigen Alltagsflitzern auch edle Sportkarossen.

War Vanishing Point vor wenigen Wochen noch einer der letzten großen Hoffnungsträger für die gute alte PlayStation, ist das finale Produkt leider eine herbe Enttäuschung. Das Vorhaben, Pop-Ups komplett vermeiden zu wollen, ging allem Anschein nach auf Kosten sämtlicher anderen Bestandteile des Spiels. Unter den 32 verschiedenen Vehikeln findet sich gerade mal eine Handvoll Wagen, die sich zumindest halbwegs ohne Frustrationslevel steuern lässt. Von der vielversprechenden Grafik früherer Versionen ist ebenfalls kaum etwas übrig geblieben, denn die mit Fehlern überzogene Optik ist an Grobpixeligkeit kaum zu übertreffen. Vanishing Point kommt mindestens ein volles Jahr zu spät auf den Markt; bei der Unmenge an soliden Konkurrenztiteln unweigerlich der Genickbruch!



Hektische Ausweichmanöver arten nicht selten in ungewollte Schlitterpartien aus. Vom Sportfahrwerk eines Lotus Elise ist hier gar nichts zu spüren.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Acclaim Entertainment
			www.acclaim.de
Entwickler	Clockwork Games		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	März

GRAFIK 63 %

SOUND 65 %

RATING 52 %



Erwischt! Bei Splitscreen-Duellen kommt es dennoch zu heftigsten Pop-Ups.



Im Stunt-Modus wollen Kurventechniken gemeistert und Sprünge vorgeführt werden.

Heiko Strobel

Libero Grande International



Die Charaktere sind relativ gut animiert worden.

Bei Libero Grande International übernimmt der Spieler nicht wie sonst üblich die Rolle der gesamten Mannschaft auf dem Feld, sondern steuert lediglich einen Kicker auf dem Rasen. Dieser kann von Partie zu Partie entweder in der Verteidigung, im Mittelfeld oder im Sturm agieren. Durch die zu nah am Mann befindliche Third-Person-Perspektive ist ein Überblick über das gesamte Spielfeld jedoch nicht gewährleistet, was den Spielspaß gnadenlos in den Boden stampft. Es besteht die Möglichkeit, neben den vier Spielmodi Freundschaftsspiel, Libero-Grande Cup, International Cup und Weltmeisterschaft seinen eigenen Fußballer zu erstellen. Aus 32 Nationalmannschaften mit insgesamt über 700 Spielern gilt es, eine herauszupicken, mit der man sich dann Duelle gegen den Computer oder im Splitscreen gegen einen Freund liefern kann.

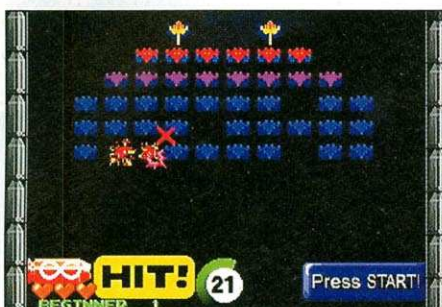
PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Sportspiel	Hersteller SCEE
www.playstation.de		
Entwickler	Namco	
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab 14. März
GRAFIK	48 %	SOUND 35 %
RATING 37 %		



Toni Opl

Point Blank 3



Space Invaders einmal anders: eine Hommage an längst vergangene Videospelzeiten.

Neues Futter für alle schießwütigen G-Con-Pistolerer! Dr. Dan und Dr. Don kehren mit ihrer nunmehr dritten Lightgun-Ballerei zurück und sorgen dank unzähliger neuer Mini-Spielchen wieder für unterhaltsame Shoot-Outs vor heimischem Bildschirm. Nach wie vor sind die einzelnen Szenarien in mehrere Kategorien unterteilt, bei denen es nicht nur auf einen schnellen Zeigefinger, sondern auch auf eine ordentliche Portion Hirnschmalz und Koordinationsvermögen ankommt. Neben Trainings-, Arcade-, Versus- und Ausdauermodus ist selbstverständlich auch der Party-Modus für bis zu acht Spieler wieder mit an Bord. Leider hat es Namco erneut verpasst, an der Technikschrube zu drehen. Vor allem grafisch hinkt Point Blank 3 der Zeit weit hinterher, was den Spielspaß allerdings kaum schmälert.

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Lightgun-Shooter	Hersteller SCEE
www.playstation.de		
Entwickler	Namco	
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab 21. März
GRAFIK	64 %	SOUND 66 %
RATING 73 %		



Championship Motocross 2001

featuring Ricky Carmichael

Heiko Strobel



Der Racer wird von verschiedenen Punk-Rock-Songs begleitet, die auf Dauer ziemlich nervtötend sein können.

Die Flut an Motocross-Racern für die PSone nimmt keine Ende. Auch THQ geht mit einem Sequel zu dem im letzten Jahr erschienenen Championship Motocross featuring Ricky Carmichael an den Start – diesmal jedoch mit weitaus weniger Erfolg. Zu den nennenswerten Features gehört die Möglichkeit, aus 30 Original-Fahrern auszuwählen sowie auf 20 In- und Outdoor-Strecken ordentlich Dreck aufwirbeln zu können. Das arcadeartige Gameplay ist insgesamt viel zu simpel gehalten, die Bremsen fristen lediglich ein Schattendasein und ein unfreiwilliges Absteigen von der Maschine ist nahezu ausgeschlossen. Positiv: Die Hintergründe sind dabei gut in Szene gesetzt, und die Framerate ist einigermaßen stabil. Vor dem Kauf ausgiebig probieren.

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Rennspiel	Hersteller THQ
www.thq.de		
Entwickler	Funcom	
Preis	ca. 79,- DM	Erhältlich ab sofort
GRAFIK	71 %	SOUND 61 %
RATING 66 %		



Heiko Strobel

Supercross

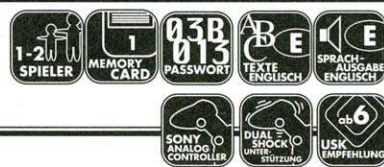


Untermalt werden die Dirt-Rennen mit verschiedenen HipHop-Grooves und auch rockigen Sounds.

Electronic Arts machen mit ihrem neuen Motocross-Racer einen Schritt nach vorne und präsentieren das Sequel zum letztjährigen Supercross 2000 diesmal komplett im Arcade-Stil. Ist man mit der Steuerung erst einmal vertraut, kämpft man erbittert auf 16 unterschiedlichen Strecken um den Sieg. Neben Einzel- und Meisterschaftsrennen kann man sich auch auf den Freestyle-Parcours mit insgesamt 34 waghalsigen Stunts wie No-Footed Can Can, McMetz, Mulisha und sogar Back-Flips den nötigen Adrenalin-Kick holen. Die Charaktere sind gut animiert worden, und in Sachen Texturgestaltung schaltete man im Vergleich zum Vorgänger ebenfalls einen Gang höher. Einmal von der instabilen Framerate bei größeren Tumulten abgesehen, können Motocross-Fans ruhig einen Blick riskieren.

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Rennspiel	Hersteller Electronic Arts
www.electronicarts.de		
Entwickler	Electronic Arts	
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab sofort
GRAFIK	69 %	SOUND 65 %
RATING 71 %		





playcharts

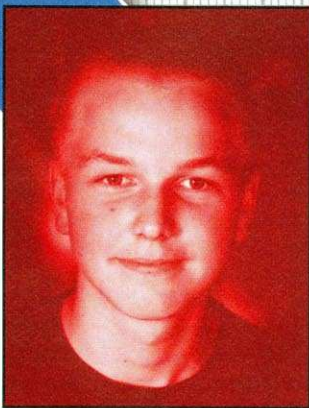
LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

Reemko Ruth

aus Hirte

1. Fifa 2001	PS2
2. Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone
3. Metal Gear Solid	PSone
4. Fifa 2000	PSone
5. SSX	PS2

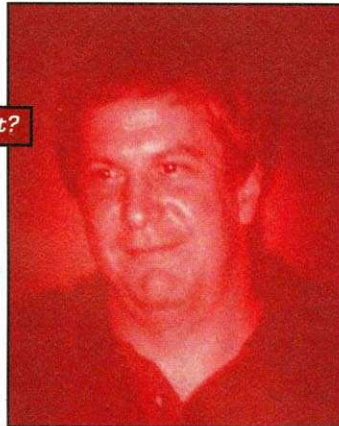


...und was wird in der Industrie gespielt?

Jay Wilbur

Epic Games

1. Ready 2 Rumble Round 2	PS2
2. Madden NFL 2001	PS2
3. NFL 2K	DC
4. Age of Empires	PC
5. Super Mario World	N64



Händlercharts - www.amazon.de

1. Final Fantasy VIII	PSone
2. Gran Turismo 2	PSone
3. Wer wird Millionär?	PSone
4. Digimon	PSone
5. Driver 2 - Back on the Streets	PSone
6. Final Fantasy VII	PSone
7. NBA Live 2001	PS2
8. Fußball Manager - Bundesliga 2001	PSone
9. Star Trek Invasion	PSone
10. Spyro The Dragon	PSone

Amerika

1. NBA Live 2001	EA	PS2
2. Madden NFL 2001	EA	PS2
3. WWF SmackDown!2 Know your Role	THQ	PSone
4. Driver 2 - Back on the Streets	Infogrames	PSone
5. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	PSone

Japan

1. Onimusha:Warlords	Capcom	PS2
2. Victorious Boxers	ESP	PS2
3. Pachisuro Aruze Kingdom 4	Aruze	PSone
4. Romance of Three Kingdoms VII	Koei	PSone
5. Bomberman Land	Hudson	PSone

play TOP 5

Wer hätte das gedacht! Konsolengigant Sega wirft nach Jahrzehnten das Handtuch und wird sogar für die einst so verhasste Konkurrenz produzieren. Tja, so ändern sich die Zeiten. Aber nichtsdestotrotz freuen wir uns natürlich auf eine Menge neuer hochwertiger Sega-Titel. Deshalb verraten euch in dieser Ausgabe unsere fünf Sega-Favoriten, die wir in Zukunft auf PlayStation2 sehen und zocken möchten.

Sven

1. Kujaku Ou 2
2. Shinobi
3. Out Run
4. Star Wars Trilogy
5. Galaxy Force

mArk

1. Shinobi
2. Toe Jam & Earl
3. Alex Kidd
4. Sonic the Hedgehog
5. Altered Beast

Toni

1. Jurassic Park 2: The Lost World
2. Scud Race Plus
3. Daytona USA 2
4. Moto Raid
5. Virtua Tennis

Dirk

1. Out Run
2. Afterburner II
3. Winter Heat
4. Sonic the Hedgehog
5. Virtua Athlete

Mone

1. Virtua Fighter Kids
2. Nights
3. Hebereke's Popoitto
4. Panzer Dragoon
5. Sonic the Hedgehog 2

Heiko

1. Sega? Hmmmmmmm...
2. Wenn's denn sein muss, dann...
3. ...Marine Fishing...
4. ...und Samba de Amigo.
5. Shining Force Reihe

Gunther

1. Gun Griffon (Mechwahnsinn!)
2. Virtua Fighter 2 (aber mit Bouncing!)
3. Sega Bomberman (inkl. 10-Spieler-Option!)
4. Shining Force Serie (RPG's!)
5. Fighting Vipers 2 (wegen der Unterwäsche!)

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. Point Blank 3	Namco	***	play 03/01
2. Point Blank 2	Namco	***	play 07/99
3. Ghouls Panic	Namco	***	play 04/00

Rennspiel

1. Gran Turismo 2	SCEE	*****	play 02/00
2. Colin Mc Rae 2.0	Codemasters	*****	play 06/00
3. TOCA WTC	Codemasters	****	play 09/00

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% = **

Point Blank 3



Dr. Dan und Dr. Don kehren mit ihrer nunmehr dritten Lightgun-Ballei zurück und sorgen dank unzähliger neuer Mini-Spielchen wieder für unterhaltsame Shoot-Outs vor heimischem Bildschirm. Neben Trainings-, Arcade-, Versus- und Ausdauermodus ist selbstverständlich auch der Party-Modus für bis zu acht Spieler wieder mit an Bord. Nach wie vor sind die einzelnen Szenarien in mehrere Kategorien unterteilt, bei denen es nicht nur auf einen schnellen Zeigefinger, sondern auch auf eine ordentliche Portion Hirnschmalz und Koordinationsvermögen ankommt.

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 legten sich die Entwickler von Argonaut dabei so richtig ins Zeug - der Spieler staunt und die Konkurrenz wundert sich.

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 Bi-

anca, 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.



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 Graffiti, 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 übertroffen. 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. FFX 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.



Die Crème de la Crème der PlayStation2 Spiele

Genre Hersteller Wertung vorgest. in Ausgabe:

FunSport			
1. SSX	Electronic Arts	*****	play12/00
Eishockey			
1. NHL 2001	Electronic Arts	****	play12/00
Rennspiel			
1. Ridge Racer V	SCEE	****	play11/00
2. F1 Racing Championship	Video System	****	play13/01
Fussball			
1. FIFA 2001	Electronic Arts	****	play12/00
Beat'em Up			
1. Tekken Tag Tournament	SCEE	*****	play11/00
2. Dead or Alive 2	SCEE	*****	play01/01
Ego Shooter			
1. Unreal Tournament	Infogrames	*****	play01/01
Boxen			
1. Knockout Kings 2001	EA	****	play03/01
Action			
1. Z.O.E Zone of the Enders	Konami	****	play03/01

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 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123
...oder via Elektropost: mailus@playplaystation.com

Schöne, neue Welt



Zum Leserbrief von Christian Harnisch in der letzten Ausgabe habe ich folgende Antwort: Man kann mich nun zerfleischen oder als fanatischen und absolut blauäugigen Sony-Jünger abstempeln, aber ich bin der Meinung, die PS2 hat bislang nicht so sehr enttäuscht, wie manche selbsternannte „Konsolen-Weisen“ uns glauben machen wollen. Man hat auch auf der noch jungen (Euro-)Hardware schon einige Spiele-Perlen gesehen, die auch Neider aus anderen Konsolenlagern nicht abstreiten können, z. B. Rayman Revolution, SSX oder DoA 2. Vergleicht man andere Systeme mit der PS2 muss man schon Spiele der ersten Generation mit diesen Titeln vergleichen. Da sind dann bestimmt auch die ärgsten Gegner schnell zum Verstummen zu kriegen. Wenn ich aktuelle DC-Games als besser ansehe, dann darf nicht vergessen werden, dass wir hier Software der zweiten und sogar dritten Generation haben. Die Entwickler haben dieses Gerät mittlerweile immer besser im Griff - bei Sonys PS2 und der verzwickten Hardware dauert das eben noch eine Weile. Aber, dass geniale Software in Entwicklung ist und uns bald überrollen wird, steht in Anbetracht solcher Titel wie Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty, Gran Turismo 3 A-spec, Red Faction, Commandos 2, Half Life (dt.), Star Wars Starfighter usw. für mich außer Frage. Klar, dauern diese Titel zwar noch ein wenig, aber wehe wenn sie



© SSX, der wohl imposanteste Starttitel.

los gelassen werden. Ganz zu schweigen vom bevorstehenden Engagement seitens Sega. Ich sehe rosige Zeiten kommen.
Eisbär, e-Mail



Stimmt. Jetzt geht's erst richtig los. Man kommt im Hinblick auf den Umgang mit der PS2-Hardware immer mehr in die Gänge. Kommende Titel wie z. B. Onimusha Warlords oder Zone of the Enders zeigen eindrucksvoll, dass langsam und allmählich die Post abgeht, die Spiele den Vorstellungen der Zocker entsprechen. Ab der zweiten Jahreshälfte steigt der Bär auf der PlayStation2. Was Segas Entscheidung für die PlayStation2 zu entwickeln betrifft, kann man diesen Schritt nur begrüßen. Ausgefallene wie auch durchdachte Spielprinzipie werden zusätzlich frischen Wind bringen (mehr dazu im Sega-Special, Seite 28-31).

Lieber zu spät als nie



Hallo play-Team,
(...) Es gehört ja mittlerweile zum guten Ton eines Spiels, dass der Termin mehrmals verschoben wird und im Endeffekt ist es natürlich besser, das Spiel kommt einen Monat später und dafür ausgereift. Bei der PlayStation2 aber sind die Verschiebungen eine einzige Katastrophe. Gran Turismo 3 (oder wie heißt gerade die aktuelle Version?) war für Januar, zumindest in Japan, geplant. Neuer Termin: April (Japan), 3. Quartal 2001 in Deutschland. Unreal Tournament: ehemals 28.2.2000, jetzt Ende März. Red Faction: geplant war März, jetzt heißt es Mai, Soul Reaver 2 sollte am 28.2. erscheinen, kommt jetzt aber auch erst Ende März, Star Wars Starfighter ebenfalls verschoben, Metal Gear Solid 2 angeblich erst 2002(...). Angesichts der überwiegend enttäuschenden Qualität der bisher erschienenen Spiele ist die Verschiebe-Manie doppelt ärgerlich und unverständlich. Den Start der Hardware um einen Monat verschoben, die angepeilte Produktion von Konsolen nirgends geschafft.

Kein Spiel, das pünktlich erscheint, unverschämt teure Software usw.(...).

Markus Koob, e-Mail



Für die Verschiebung von Erscheinungsterminen gibt's viele Gründe. Einige Beispiele: Im Fall von Red Faction wartet man einfach einen späteren Zeitpunkt ab. Mehr verkaufte PS2-Hardware bedeutet für Brian Farrell, Präsident und CEO, THQ, mehr verkaufte Software. Im Fall von Gran Turismo 3 A-spec übt man Feinschliff am Aushängeschild der PlayStation2-Rennspiele. Man möchte die Fans nicht enttäuschen. Freilich ist es traurig, wenn Titel immer wieder verschoben werden. Solche Entscheidungen kommen, vor allem in der Anfangsphase einer neuer Konsole, beiden Seiten zu gute. Man möchte ein astreines Debüt aufs Parkett legen. Klar nerven die andauernden Terminänderungen, aber möchtest du dich mit halbgenen Sachen zufrieden geben? Ach ja, Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty wird in Deutschland definitiv Ende 2001 erscheinen.





32 Bit-Vision



Servus play,
Tja, ein System, das gerade mal eben 'ne optische Frischzellenkurz in Sachen Hardware hinter sich hat, wird mit Sicherheit demnächst ohne vernünftige Software dastehen - Pustekuchen. Jetzt, wo nahezu alle Welt verstehen gelernt hat, wie man so ziemlich alles aus dem kleinen grauen Kasten holen kann, wird jeder Entwickler sofort die Segel streichen und sich den möglichen Reibach von über 70 Mio. vorhandenen PSone entgehen zu lassen; träumt schön weiter. Es mag zwar im Laufe der Zeit weniger Software für unsere PSone erscheinen, aber Softwareperlen, und um die geht es doch, werden weiterhin kommen. Wartet nur ab. Ihr werdet an meine Worte denken.
Der Seher, Unterschleißheim



Du erkennst die Zeichen der Zeit richtig. Jedoch sollte man beachten, dass sich viele Entwickler seit geraumer Zeit gleichzeitig auf den zukünftigen Next Generation-Markt konzentrieren. Man legt aus verschiedenen plausiblen Gründen den Schwerpunkt immer mehr auf die PlayStation2-Entwicklung. Es wird sich zwar nach wie vor das ein oder andere Highlight hervor tun, die Versorgung mit Spielen aufrechterhalten bleiben, die Masse an Spielen aber verringern. Sicherlich lassen weder die First- noch die Third-Party-Studios die ca. 70 Mio. verkauften PSone weltweit (ca. 4. Mio verkauften PSone hierzulande) von heute auf morgen im Stich. Mehr zu diesem Thema findet man auf den Seiten 36 bis 38 in dieser Ausgabe.

Flexible Kompatibilität



Hallo play,
Was findet ihr an der Musikgruppe Brooklyn Bounce so scheiße, sie machen doch ganz coole Musik. Bisher kam 2000 mal die Frage, ob man den PSone-Controller für die PS2 hernehmen kann. Mich interessiert es aber, ob man die PS2-Controller für die PSone verwenden kann.

Michael Schöbel, Hanstedt



Ganz einfach: Unsere Geschmacksknospen können mit dem Dissen-Gedudel nichts anfangen. Was die Abwärtskompatibilität betrifft, gibt es keinerlei Probleme. Der PlayStation2-Controller kann für die PSone problemlos verwendet werden. Die folgende Tabelle dürfte letztendlich alle Fragen klären:

ZUBEHÖR:	PSone	PlayStation2 (PSone-Software)	PlayStation2 (PlayStation2-Software)
DualShock	ja	ja	ja (mit Einschränkungen)
DualShock2	ja	ja	ja
Multitap	ja	ja	nein
PS2-Multitap	nein	nein	ja
Memory Card	ja	ja	nein
8 MB-Memory Card	nein	nein	ja

Zocken ohne Steckdose



Hi play,
In der neusten Ausgabe 02/01 schreibt ihr auf Seite 12, dass es bald für die PSone ein Battery-Pack gibt. Bedeutet das, man kann ohne Netzanschluss zocken?
Rainer Baumann, e-Mail



Du sagst es. Third Party-Hersteller bringen schon jetzt das nötige Zubehör auf den Markt. TFT- und LCD-Monitore, Kabel für den Zigarettanzünder im Auto sowie die besagten Battery Packs. Abhängig vom jeweiligen Hersteller gestaltet sich die Leistungsfähigkeit unterschiedlich. Mehrere Stunden Zocken ohne Stromanbindung sind damit die Regel. Mit dem Original-Zubehör von Sony ist dagegen erst Ende 2001 zu rechnen.



○ Zockerfeuden für unterwegs, PSone.

Exklusiv Horror



Sehr geehrte Damen und Herren,
ich bin eifriger Leser eures Magazins und habe in der letzten Ausgabe 02/2001 einen Artikel über Spiele, die in naher Zukunft auf der PlayStation2 erscheinen werden, gelesen. Darunter wurde auch über eine Fortsetzung von Resident Evil geschrieben. Nun möchte ich gerne wissen, ob Resident Evil 4 auch auf der PSone veröffentlicht wird. Zum Schluss würde mich noch interessieren, ob es stimmt, dass bald ein Film von Resident Evil rauskommt.

S. Nolte, Rostock



Shinji Mikami wird das für 2002 geplante Sequel ausschließlich für Next Generation-Konsolen entwickeln. Diese Aussage traf der Resident Evil-Erfinder bei Capcoms Second Annual

Gamer's Day in Las Vegas. Wer zum vierten Mal auf Zombiejagd gehen möchte, kommt um eine PlayStation2-Anschaffung nicht herum. Das selbe gilt natürlich auch für Devil May Cry und Resident Evil Code: Veronica.



○ Der Erfinder von Resident Evil, Shinji Mikami.

Metal Gear Music 2



Meine erste Mail an Euch ist dringend und wichtig. Ich habe mir den Metal Gear Solid 2-Trailer angeschaut (danke dafür!). Da ich gerne auch Soundtracks von Hans Zimmer und ähnlichen Komponisten höre, möchte ich wissen, wann der Soundtrack zu diesem Spiel erscheinen und wieviel er kosten wird. Bitte gebt mir eine Antwort, denn der Soundtrack ist wirklich genial!

Christoph Aufgebauer, Löningen



○ Metal Gear Premium Pack inkl. Soundtrack.



Nun ja. Dazu muss erst mal das Spiel erscheinen. Ähnlich wie beim PSone-Einsatz von Solid Snake werden wohl Merchandise-Artikel zeitgleich oder mit leichter Verzögerung herausgebracht werden. Den Soundtrack von Metal Gear Solid findest du hierzulande in der Special Edition Box. Es ist wie gesagt bestimmt nur ein Frage der Zeit, bis ein Soundtrack zu Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty erscheinen wird. Der Komponist Harry Gregson-Williams hatte ja bekanntlich schon mehrere Filmmusiken komponiert. Dazu gehören z. B. Der Prinz von Ägypten, Project Peacemaker, The Rock - Entscheidung auf Alcatraz, Crimson Tide - In tiefster Gefahr usw.. Sozusagen als Trostpflaster gib't demzufolge andere Soundtracks, die aus seiner Feder stammen

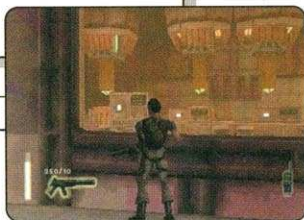
Star Wars: Starfighter



Der Test: War die Macht mit LucasArts?

Sony startet im Doppelpack in die neue Saison

Formel Eins 2001



C-12: Final Resistance

PSone-Nervenkitzel der MediEvil-Macher



Ring of Red

Wir berichten live von der Strategie-Front



PlayStation 2

Red Faction, MDK 2: Armageddon, Shadow of Memories, ATV Offroad Fury, ESPN NBA 2Night, ESPN National Hockey Night, Fur Fighters Plus, Die 24 Stunden von Les Mans, Army Men Sarges Heroes 2...



PSone

Kiss Pinball, Duke Nukem: Planet of the Babes, Sheep Dog'n Wolf, NBA Hoopz, The Dukes of Hazzard, Batman Gotham Racer, You don't Know Jack...

**kompetent und informativ
wie immer**

play 04/01

**ist ab 28. März
überall erhältlich**

SO ERREICHT IHR UNS

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

CyPress Verlags GmbH
Redaktion:
play
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 0931-4069123
E-Mail:
contact@cypress.de
SIELE-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 32-9591 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 Gemeinhardt, mArk Liebold,
Mone Neus, Heiko Strobel, Gunther Hruby

LAYOUT: Alex Maric, Diane Feininger

TEXTKORREKTUR: Barbara Strobel, Markus Strobel

TITEL: Konami, play

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 61

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Tel.: 0 89 / 74 46 23 41 Fax.: 0 89 / 74 46 23 14

HERSTELLUNG: Marco Kessler

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 6 vom 01.10.2000

SPECIAL THANK: Dani Köllner, 100 Sterne, Frieser, Meike, Joul, Michi, Sph
EA80 und A Perfect Circle, Kugelfisch, Vollo, Earthone 9, hermann,
volker, dave und scott.

VERLAG:

CyPress 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

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 Mün

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akti

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler entha

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 4/00) 70.895 Exemplare



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress

Im CyPress-Verlag
erscheinen außerdem:

PlayStation
das offizielle PlayStation-Magazin

PlayStation 2

DVD
VISION

© copyright by play.

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.



Leopoldstr. 5 – 09231/667650

alten **FREI!!!**

Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell! Ladenpreise können abweichen!

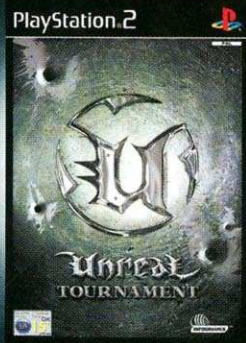
ARE YOU A REAL FAN?



**„FURIOSER MEHRSPIELERSPASS
MIT SUCHTFAKTOR“**
POWERSTATION 1/01

**„STEHT IHR AUF KOMPROMISSLOSE
ACTION, KOMMT IHR AN UT NICHT
VORBEI.“**
O.P.M. 2/01 - O.P.M.-STAR

**„AUF DER PLAYSTATION 2 MACHT DER
BEKANNTE EGO-SHOOTER MÖRDE-
RISCH VIEL SPASS.“**
PLAYZONE 1/01



**„ENDLICH KOMMEN AUCH WIR
KONSOLISTEN IN DEN GENUSS DES HER-
VORRAGEN DEN EGO-SHOOTERS.“**
FUN GENERATION 1/01 - GOLD AWARD

**„MIT UT ERWARTET UNS IM FRÜHJAHR
EIN ECHTES MULTIPLAYER-HIGHLIGHT.“**
PSG 2/01

**„ÜBER 50 ARENEN, AUSGEFALLENE
MORDWERKZEUGE UND MULTIPLAYER-
METZELEIEN — EIN MORDSSPASS.“**
PLAYERS 2/01



Ab 21.03.2001 im Handel

www.unrealtournament.de



Unreal™ Tournament ©2000 Epic Games, Inc. All rights reserved. Created by Epic Games, Inc. In collaboration with Digital Extremes. Published and distributed by Infogrames. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames. Unreal and the Unreal logos are trademarks of Epic Games, Inc. All other trademarks are the property of their respective companies. "PS2", "PlayStation" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.de.infogrames.com