

100% unabhängig!
100% PlayStation!

buy THE PLAYSTATION

IM HEFT: **MAT HOFFMAN'S PRO BMX**

Österreich.....54 öS
Schweiz.....6,90Sfr
Luxemburg.....165 Lfr
Italien.....8900 Lit
Spanien.....740 plus
Belgien.....165 Bfr

04-2001

**NUR
DM 6,90**

play

THE PLAYSTATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PSone
PREVIEW

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

Harte Zeiten für Resident Evil!
Der fantastische Superhit für PSone!

PS2
TEST

STAR WARS STARFIGHTER

Deutschlands erster
Test der explosiven
Weltraumschlacht!

PS2
PREVIEW

VIRTUA FIGHTER 4

Atemberaubende Bilder und
Infos zum Tekken-Killer!

PS2
TEST

MDK 2 ARMAGEDDON

Durchgeknallt und optisch brilliant!
Bei uns im Test!



**ÜBER
20** Seiten
Tipps &
Tricks

**Unsere Welt am Abgrund!
Der neue PlayStation2-Kracher!**

Komplettlösung zu Fear Effect 2: Retro Helix – MDK 2 Armageddon
Cheats – GameBuster – XPloder-Codes – Alle Geheimnisse aus FF IX



Die 12 besten Gründe für die PlayStation 2

**Playstation 2
in 12 Monatsraten**
(Teilzahlungspreis DM 926,28)
Konsole

DM 77.19

Playstation 2 in 24 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 984,24)
Konsole

DM 41.04

Playstation 2
Art.Nr.: P2H001
Konsole

DM 869.00



Bei Zuzahlung von DM 10,- erhalten Sie die PS2 und einen der folgenden
DVD-Filme: In too Deep, Faculty, Austin Powers 2, Existenz,

Der talentierte Mr. Ripley

Playstation 2 und DVD Paket :

DM 879.00

Der Finanzierungsnehmer kann seine auf den Abschluß dieses Finanzierungsvertrages gerichtete Willenserklärung auch ohne Begründung binnen einer Frist von zwei Wochen schriftlich oder in lesbarer Form auf einem anderen dauerhaften Datenträger widerrufen; zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung. Die Frist beginnt mit dem Zeitpunkt, zu dem dem Finanzierungsnehmer diese Belehrung zur Verfügung gestellt worden ist und er seine Bestellung/Finanzierungsbestellschein abgesandt hat. Der Widerruf ist zu richten an die CC-Bank, Kaiserstraße 74, 41061 Mönchengladbach (Fax-Nr. 02161/690530; e-mailAdresse: sc-waren@cc-bank.de). Im Fall des fristgerechten Widerrufs kommt der verbundene Kaufvertrag nicht wirksam zustande.

Entspannung auf dem Konto

Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen alles beim Alten. Denn die PS 2 zahlen Sie in 12 oder 24 bequemen Monatsraten von jeweils DM 77,19 bzw. DM 41,01 und einem gesamten Teilzahlungspreis von DM 926,28 bzw. DM 984,24. Der effektive Jahreszins liegt bei diesem Angebot bei 12,9%. Abgewickelt wird diese Aktion von unserer Partnerbank CC-Bank.

Und so einfach geht's:

- 1.) Sie rufen unsere Finanzkauf-Hotline 0931/35 45 245 an.
- 2.) Wir senden Ihnen dann ein Vertragsformular per Post oder Fax zu, das Sie ausgefüllt, mit zwei Unterschriften versehen und inklusive einer Verdienstbescheinigung (lesbare Kopie) an uns zurückschicken.
- 3.) Wir leiten die Unterlagen weiter, und nach Genehmigung der Finanzierung durch die CC-Bank bekommen Sie die PS 2 zugesandt.
- 4.) Die 12 oder 24 bequemen Raten zahlen Sie direkt an die CC-Bank.

PS 2 Hardware

Playstation 2 inkl. DS	DM 869,00	R.2 R. Boxing Round 2	DM 89,95
Dual Shock Controller	DM 59,95	Rayman Revolution	DM 99,95
Advanced Controller	DM 59,95	RC Revenge	DM 89,95
Memory Card 8 MB	DM 89,95	Red Faction	Mrz. 01 DM 99,95
Memory Card 8 MB	DM 89,95	Ridge Racer 5	DM 119,95
Multi Tap	DM 99,95	Shadow of Memories	Mrz. 01 DM 99,95
RFU-Kabel	DM 49,95	Silent Scope	DM 89,95
X-Tender Joyp.Verl.	DM 9,95	Silpheed: T. Lost Pl.	Mrz. 01 DM 99,95
S-AV Kabel	DM 19,95	Sky Odyssey	Apr. 01 DM 119,95
Super RGB Scart m. Audio	DM 19,95	Sky Surfer	Apr. 01 DM 99,95
RX 400 Wheel	DM 119,95	Smugglers Run	DM 89,95
Steering Wheel MC2	DM 129,95	SSX	DM 119,95
Blue Thunder Racing Wh.	DM 179,95	Starfighter	Mrz. 01 DM 119,95
Scorpion II Laser Vers.	DM 59,95	Super bust-a-move	DM 69,95
Shadow Blade Arcade Stick	DM 159,95	Surfing H3O	DM 89,95
Horiz. Stand	DM 29,95	Swing Away Golf	DM 119,95
Vert. Stand	DM 29,95	Tekken Tag Tournament	DM 119,95
PS2 DVD Fernbedienung	DM 49,95	Theme Park World	DM 119,95

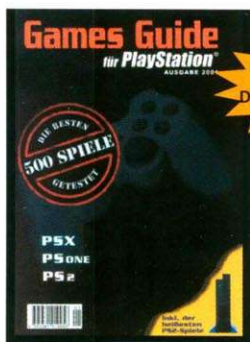
PlayStation 2

4 X 4 Evolution	Mrz. 01 DM 89,95	Tokyo High.Chall. 2	Apr. 01 DM 99,95
Age of Empires 2	Jun. 01 DM 99,95	Top Gun Int. Task F.	Apr. 01 DM 99,95
Aqua Aqua	DM 59,95	UEFA Challenge	Jun. 01 DM 129,95
Armored Core 2	Feb. 01 DM 99,95	Unreal Tournament	Mrz. 01 DM 129,95
Army Men - Green R.	Apr. 01 DM 109,95	Warriors of M. & M.	Apr. 01 DM 109,95
Army Men-S. Her. 2	Apr. 01 DM 109,95	WDL: Thunder Tanks	Mrz. 01 DM 109,95
Dead o. Alive 2: Hardcore	DM 119,95	X Squad	DM 119,95
Disney's Dinosaurier	DM 89,95	Zone of the Enders	Mrz. 01 DM 99,95
Disney's Dschungel.	Mrz. 01 DM 109,95		

PSOne

D. Duck Quack Attack	DM 89,95	BDFL Manager 2001	Mrz. 01 DM 79,95
Driving E. Type S	DM 119,95	C-12:Final Resistance	Apr. 01 DM 89,95
ESPN Intern. Track &Field	DM 89,95	Darkstone	Mrz. 01 DM 89,95
ESPN N. Hockey N.	Apr. 01 DM 99,95	Digimon World	Mrz. 01 DM 79,95
ESPN NBA 2Night	Mrz. 01 DM 99,95	Ein Königr. f. e. Lama	Mrz. 01 DM 89,95
ESPN X-Games Snow.	DM 99,95	Fear Effect 2	Feb. 01 DM 89,95
Eternal Ring	DM 89,95	Final Fantasy 9	Feb. 01 DM 129,95
Evergrace	Mrz. 01 DM 99,95	ESS Pro Evolution 2	Mär. 01 DM 79,95
F1 Cham. S2000	DM 119,95	Formel Eins 2000	DM 39,95
F1 Racing Champ.	Mrz. 01 DM 99,95	Legend of Dragoon	DM 99,95
FIFA 2001	DM 119,95	Libero Grande Inter.	Mrz. 01 DM 89,95
Formel Eins 2001	Apr. 01 DM 129,95	Point Blank 3	Mrz. 01 DM 89,95
Gradius III & IV	DM 89,95	Syphon Filter 2	Apr. 01 DM 49,95
Gun Griffon	Mrz. 01 DM 99,95	Techno Mage	Mrz. 01 DM 89,95
Heroes of M. a.M.	Apr. 01 DM 109,95	Time Crisis: Pro. Titan	Apr. 01 DM 89,95
Int. Superstar S. 2000	DM 89,95	Vanishing Point	Feb. 01 DM 79,95
Kessen	DM 119,95	Hell Night	DM 19,95
Knockout Kings 2001	Apr. 01 DM 119,95	NFL Blitz	DM 19,95
Le Mans	Jun. 01 DM 129,95	Roadsters	DM 29,95
Midnight Club St. R.	DM 89,95	F1 2000	DM 49,95
Moto GP	Feb. 01 DM 119,95	Ridge Racer 4	DM 29,95
NBA Live 2001	Feb. 01 DM 119,95	Toca 2 Touring Cars	DM 39,95
NHL 2001	DM 119,95	007 Racing	DM 69,95
Oni	Mrz. 01 DM 89,95	Int. Sup. Star Soccer 2001	DM 59,95
Orphen	DM 89,95	Alien - Die Wiedergeburt	DM 69,95
Pool Master	DM 89,95	Tomb Raider 4	DM 29,95

Der ultimative Spieleführer für PSOne und PS2!



DM 19.95

Ab einem Bestellwert von 80,- DM erhalten Sie den Gamesguide 2001 gratis.

Hotline:
Mo. - Fr. **8.30-22.30 Uhr**
Sa. - So. **9.30-18.00 Uhr**

Portofreie Sonderlieferung*

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

Preishammer - aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis

Neuheiten - ab sofort erhältlich



Lieferung innerhalb Deutschlands:

Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18,00 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.



(0931) 35 45 245

telefonische Bestellung

oder 24h unter: **www.gameplay.de**

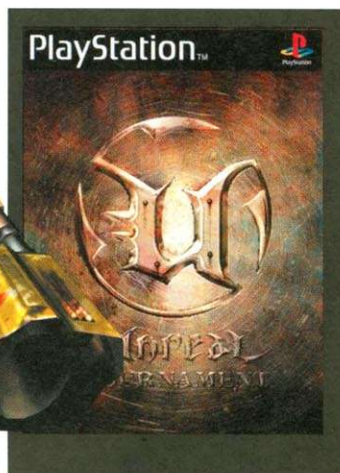


gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Unser schönster Lohn: Deine Augenringe.

Unreal Tournament

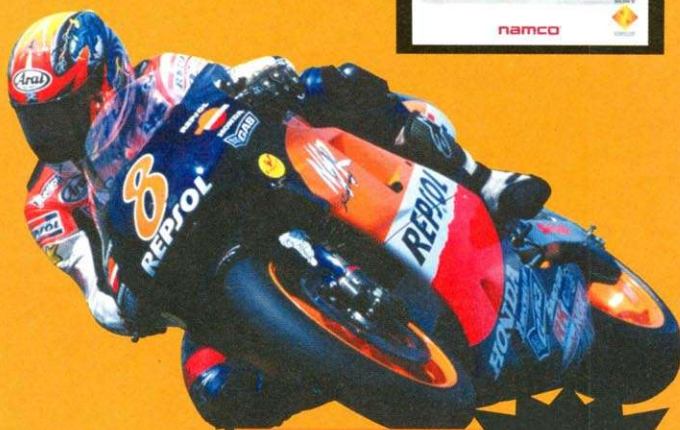


Unreal Tournament

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0037
Release: März 01

DM 129.⁹⁵

Moto GP



Moto GP

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0053
erhältlich

DM 119.⁹⁵



Starfighter

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0084
März 01

DM 119.⁹⁵



Oni

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0082
Release: März 01

DM 89.⁹⁵



Zone of the Enders

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0070
Release: März 01

DM 99.⁹⁵



F1 Racing Championship

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0032
erhältlich

DM 99.⁹⁵



Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



gameplay™

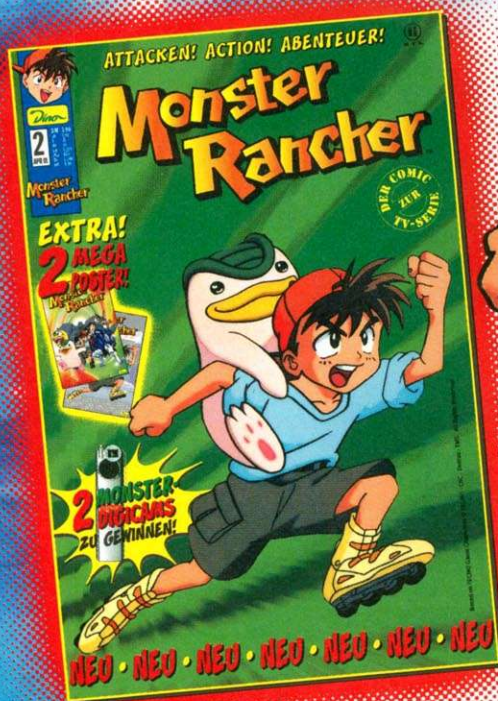
THE GATEWAY TO GAMES

ATTACKEN! ACTION! ABENTEUER!

Monster Rancher

JEDEN MONAT
NEU!

DER COMIC
ZUR
TV-SERIE



EXTRA!



**2 MEGA
MONSTER-POSTER**

HEFT #2 AB 21.03. ÜBERALL IM HANDEL!
UND DIE TV-SERIE MO-FR. UM 15.15 UHR AUF RTL II!

Based on TECMO Game Characters © TECMO - CBC - Dentsu - TMS. All Rights Reserved.
Lizenz durch CTM Concept-TV & Merchandising GmbH, München. www.ctm.de





Kontrollierter Wahnsinn

Mit diesen Worten lässt sich wohl am besten der Redaktionsalltag der play beschreiben. Ständig auf der Suche nach brandheißen Themen konnten wir in diesem Monat wieder ein ganz besonderes Highlight für euch an Land ziehen. Erlebt mit uns die Deutschland-Prämiere des Voodoo-Spektakels Shadowman 2second Coming. Es scheint jetzt wirklich ein Hersteller nach dem anderen sein geheimes PlayStation2-Ass aus dem Ärmel zu holen. Das kann uns nur recht sein und euch wohl auch.

Etwas überraschend war das Eintreffen einer ersten Version des Horror-Adventures Alone in the Dark: The new Nightmare. Nach unzähligen Verschiebungen scheint sich der Ausnahmetitel nun doch im Endspurt zu befinden und sorgte für große Furore in den Redaktionsräumen. Der eigentliche geistige Vater des Survival-Horror-Genres trumpft mächtig auf und hat das Zeug zu einem astreinen PSone-Superhit.

An dieser Stelle möchten wir uns auch ganz herzlich für eure rege Teilnahme an unserer Tattoo-Aktion in der letzten Ausgabe bedanken. Ihr habt ein regelrechtes Post-Attentat auf uns vollführt. Übrigens planen wir eine neue und ähnliche Aktion, die euch bereits in naher Zukunft erwarten wird. Bleibt also am Ball!

In diesem Sinne

the play-Team





ALONE IN THE DARK – THE NEW NIGHTMARE

Lehrt Darkworks Resident
Evil das fürchten?

100-101



Ein Plan dieser Stadt.

SHADOW OF MEMORIES

Der Tod hat viele Gesichter!

112-113



NAMCO SYSTEM 246

Von der Spielhalle ins
Wohnzimmer - Tekken 4,
Soul Calibur 2, Moto GP 2
und Ridge Racer 6 für PS2!

32-33

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Exklusives PS2-Aben-
teuer der prämierten
PC-Rollenspielserie.

36-37



VIRTUA FIGHTER 4

Der Urvater aller 3D-
Beat'em ups erobert
die PS2!

50-51



STAR WARS STARFIGHTER

Aus einer weit weit
entfernten Galaxis
direkt in eure PS2.

104-105



MDK 2 ARMAGEDDON

Von sechsbeinigen Hun-
den und Schlauch-Fall-
schirmen – MDK geht in
die zweite Runde.

106-107



ATV OFFROAD FURY

Die grenzenlose Frei-
heit auf vier Rädern!

110-111

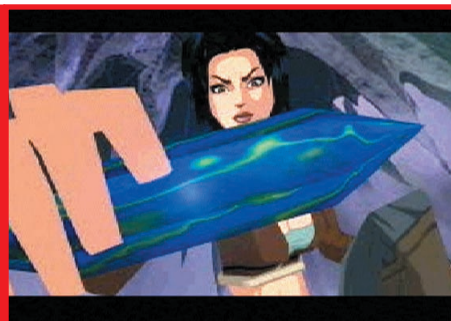


FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Komplettlösung Teil 1

Kommt endlich dem
Ursprung allen Lebens
auf die Schliche!

70-74





PLAY COVER

SHADOWMAN 2ND COMING ... 26-29

SPECIALSCREEN

Shadowman 2nd Coming	26-29
Traumjobs - Made in Germany	30-31
Namco System 246	32-33

PRESCREEN

PlayStation2

Baldur's Gate: Dark Alliance	36-37
Bloody Roar 3	84-85
Crazy Taxi	92
Dark Angel	54
Die 24 Stunden von Le Mans	79
Evergrace 2	90
Extermination	40-41
Formel Eins 2001	80-81
Fur Fighters Plus	82-83
Kuri Kuri Mix	42
Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty	38-39
MTV Music Generator 2	93
NBA Street	52
Project Eden	44-45
Red Faction	46-47
Seven - The Cavalry of Molmorth	86
Twisted Metal Black	88-89
Virtua Fighter 4	50-51

PSone

Alone in the Dark - The new Nightmare	100-101
Formel Eins 2001	96
Mat Hoffman's Pro BMX	94-95
Sheep, Dog'n Wolf	98
T.J. Lavin's Ultimate BMX	97

RUBRIKEN

DVD News	22-23
Editorial	5
Gewinnspiel - Square	117
Hefte nachbestellen	102
Impressum	130
Next play	130
play Charts	125
play Hits	126-127
play Mail	128-129
play News	8-17
Was kommt wann?	18-20
Wertungssystem	103

TESTSCREEN

PlayStation2

ATV Offroad Fury	110-111
Gungriffon Blaze	108
MDK 2 Armageddon	106-107
NBA Hoopz	114
Shadow of Memories	112-113
Star Wars Starfighter	104-105
WDL Thunder Tanks	115

PSone

3D Pipemania	120
Aqua GT	120
Army Men Lock'n Load	121
C-12 Final Resistance	116-117
Castrol Honda VTR	123
Duke Nukem - Land of the Babes	119
European Super League	120
Ford Racing	122
Freestyle Scooter	123
K1 Fighting Grand Prix	121
Lego Insel 2 - Der Steinbrecher kehrt zurück	124
Simpsons Wrestling	124
Time Crisis - Project Titan	118
WDL WarJetz	120
You don't know Jack	122

PLAY TIPPS

play Tipps	55-56
Cheat Cards	59-62
Gamebuster- und Exploder-Codes	57-58
Player's Guide	
Dead or Alive 2 (Teil 2)	75-78
Fear Effect 2: Retro Helix (Teil 2)	70-74
Final Fantasy IX	67-69
MDK 2 Armageddon (Teil1)	63-66

PLAY SERVICE

Anschrift der Redaktion:

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

E-Mail

contact@cypress.de

Spiele-Tipps:

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

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

SPIELE INDEX

007 Racing	59
3D Pipemania	120
Aladdin - Nasiras Rache	58
Alone in the Dark - The new Nightmare	100-101
Aqua GT	120
Army Men Lock'n Load	121
ATV Offroad Fury	55, 110-111
Baldur's Gate: Dark Alliance	36-37
Bloody Roar 3	84-85
C-12 Final Resistance	116-117
Castrol Honda VTR	123
Crazy Taxi	92
Dark Angel	54
Dead or Alive 2	75-78
Die 24 Stunden von Le Mans	79
Duke Nukem - Land of the Babes	119
European Super League	120
Evergrace 2	90
Extermination	40-41
Families Feuerstein Bedrock Bowling	58
Fear Effect 2: Retro Helix	56, 70-74
Final Fantasy IX	57-58, 67-69
Ford Racing	58, 60, 122
Formel Eins 2001	80-81, 96
Freestyle Scooter	123
Fur Fighters Plus	82-83
Gungriffon Blaze	108
Iron Soldier 3	59-60
K1 Fighting Grand Prix	121
Knockout Kings 2001	61-62
Kuri Kuri Mix	42
Legend of Dragoon	58
Lego Insel 2 - Der Steinbrecher kehrt zurück	124
Mat Hoffman's Pro BMX	94-95
MDK 2 Armageddon	63-66, 106-107
Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty	38-39
MTV Music Generator 2	93
NBA Hoopz	59-60, 114
NBA Street	52
Nightmare Creatures II	58
Oni	59
Project Eden	44-45
Red Faction	46-47
Seven - The Cavalry of Molmorth	86
Shadow of Memories	112-113
Sheep, Dog'n Wolf	98
Simpsons Wrestling	124
Spec Ops: Ranger Elite	58
Spider-Man	55
SSX	55
Star Wars Starfighter	61-62, 104-105
Supercross 2001	56
T.J. Lavin's Ultimate BMX	97
Team Buddies	58
Test Drive Off-Road 3 - US-Import	60
Time Crisis - Project Titan	118
Twisted Metal Black	88-89
Virtua Fighter 4	50-51
WDL Thunder Tanks	115
WDL WarJetz	120
You don't know Jack	122

PLAYNEWS 04

Software

Hardware

Peripherie

Branchengeflüster

Zukunftsvisionen

Dirk Gemeinhardt

Medal of Honor-Attacke!

Jimmy Patterson returns! Und das gleich im Doppel-pack. Mit **Medal of Honor Frontline** führt DreamWorks Interactive (Jurassic Park: The Lost World, PSone, 1997) die bekannte Ego-Shooter-Schiene. Der US-Pilot soll diesmal im Auftrag der OSS das deutsche Strahlenflugzeug Horten HO-IX stehlen. Anders als bei den beiden PSone-Sequels muss der amerikanische Geheimagent nun nicht nur aus allen Rohren feuern, sondern auch mit Köpfchen vorgehen. Unter anderem steht das lautlose Eindringen in feindliche Stellungen, das Retten anderer OSS-Mitglieder oder das Vereiteln der Sprengung der Brücke von Nimwegen auf dem Einsatzplan. Ähnlich dem Prinzip von Medal of Honor: Underground bekommt man in den 5 Missionen, aufgeteilt in 15 Sub-Aufträge, von anderen Personen Rückendeckung. Insgesamt stehen 25 Waffen, darunter die Raketenpanzerbüchse 43 und das MG 42, zur Auswahl.



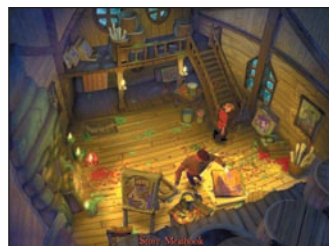
Die zweite Ankündigung betrifft **Medal of Honor Fighter Commander**, welches sich am Kriegsgeschehen im pazifischen Raum orientiert. DreamWorks orientiert sich bei der Story an wahren historischen Begebenheiten (Enola Gay?). Der Spieler bekommt dabei Gelegenheit, mit ameri-

kanischen Maschinen, wie etwa der F6F Hellcat, Chance-Vought F4U Corsair, Mustang P-38 Lightning usw., vom Rollfeld oder Flugzeugträger aufzusteigen. Das Besondere daran: Man muss sich nicht unbedingt hinter den Steuerknüppel klemmen, sondern kann diese Aufgabe einem CPU-gesteuerten Piloten überlassen, um bei den Missionen (Dogfights, Torpedo-Angriffe, Eskortieren usw.) in die Rolle des Bordschützen oder Radarbeobachters schlüpfen zu können. Gleiches gilt für den Zweispieler-Modus. Zusammen mit einem Partner kann man sich die Aufgaben an Bord des Flugzeuges teilen. Für die akustische Untermalung beider Spiele sorgt erneut Komponist Michael Giacchino. Capt. Dale Dye hingegen unterstützt die Entwickler in militärischen Fragen.



Monkey Island 4

Beim Klabautermann! Lucas Arts arbeitet am vierten Teils des Kult-Adventures. Nach dem SEGA CD-Gastspiel (Secret of Monkey Island, 1994) ist es der zweite Konsolen-Auftritt. In **Flucht von Monkey Island** turnt Guybrush Threepwood erstmals in 3D zwischen unbekannten Karibikinseln, unheimlichen Voodoopuppen und leer getrunkenen Grogbechern herum. Die Threepwood hat zwar den schrecklichen Piratengeist Le Chuck besiegt und seine Herzensdame Elaine, die Gouverneurin von Melee Island, geheiratet, aber es droht neues Unheil. Weil sie zu lange in den Flitterwochen waren, haben die Bürokraten im Rathaus Elaine einfach für tot erklärt und beabsichtigen ihre Gouverneurs-Villa abreißen zu lassen. Guybrush muss eingreifen und zunächst Elaine, aber nach kurzer Zeit vor allem sich selbst aus ziemlich kniffligen Situationen befreien.



2001

Matrix

Wo ist die nächste Telefonzelle? Shiny (Earthworm Jim, Wild 9) hat ein paar Details zur kommenden Next Generation-Umsetzung des Hollywood Blockbusters Matrix durchsickern lassen. So wird das Game auf dem ersten Teil des Kassenknüllers basieren. Story-Elemente der beiden Sequels, deren Doppel-Produktion unter Regie der Wachowski-Brüder im März begonnen hat und somit die Matrix-Trilogie vervollständigen werden, dienen als Prolog für das Videospiel. Der US-Kinostart des zweiten Teils ist für Sommer 2002 geplant, der abschließende dritte Movie im Herbst 2002. Das Spiel soll dagegen zum Jahresende fertiggestellt sein.



Core Design packt aus

Die Tomb Raider-Macher plauderten aus dem Nähkästchen, sprich über den kommenden Next Generation-Auftritt von Lara Croft. In vielerlei Hinsicht möchte man sich von den vorangegangenen fünf Teilen abgrenzen, dabei vor allem die Story viel düsterer gestalten. **Tomb Raider VI** erhält zum ersten Mal bedingt RPG-Elemente. Lara und ihr ebenfalls spielbarer Sidekick Curtis sollen somit im Laufe des Action-Adventures ihre Fähigkeiten verbessern können. Das Bewältigen des Spieles hängt somit nicht nur von kniffligen Rätseln und fiesen Sprungeinlagen ab.

Eine weitere Überraschung ist die Vorstellung der Kampfhubschrauber-Simulation **Thunderstrike III**.

Im Gegensatz zu den bisherigen Einsätzen (SEGA CD, AH3 Thunderstrike; Thunderstrike II, PSone, Saturn) spielen diesmal strategische Gesichtspunkte eine wichtige Rolle; denn vor jeder Mission können Einheiten an wichtigen Positionen kommandiert werden, um im Notfall den Chopper unterstützen zu können. Einzelne Kampagnen spielen sich in Arealen mit annähernd 30 Quadratkilometern Fläche ab. Ansonsten hat der Gebrauch von Boden-Luft-Raketen und anderen panzerbrechenden Waffen immer noch Vorrang.



Celebrity Deathmatch



Let's get it on! MTVs sarkastische Wrestling-Show (Samstags, 22.00-22.30 Uhr) geht im Next Generation-Ring in die erste Runde. Eine spielbare Version, in der sich bekannte Stars aus der Musik-, Film-, und Sport-Welt die Plastilin-Fresse polieren, soll zur E3 in Los Angeles Mitte Mai vorgestellt werden. Bereits im letzten Sommer sicherte sich Publisher Take2 Int. die Rechte an den MTV Shows Celebrity Deathmatch und Road Rules.

Dead Or Alive 3

Busen müssen wackeln: Tecmos Team Ninja hat vor zwei Monaten mit den Entwicklungsarbeiten zu Dead Or Alive 3 begonnen. Director Tomonobu Itagaki enthüllte die ersten Details. Beispielsweise entstammt ein Charakter dem indischen Film The Dancing Maharja. Der weibliche Fighter sowie alle anderen drei Polygon-Kämpfer sollten bereits bei der PS2- und DC-Version von DOA2 ihren Einstand feiern, finden aber erst jetzt ihre Verwendung.

GT3 A-spec

Dass Polyphony Digital's Rennspiel nun erst im Juni in Europa erscheint, ist bekannt. Doch das Warten wird sich mehr denn je lohnen; denn das fertige Produkt beinhaltet letztendlich 138 Fahrzeuge und 36 Strecken (einschließlich der Reverse- und Mirror-Kurse). Der Fuhrpark wird z. B. durch einen Spoon S2000, Skyline VSPEC R34 und Diablo GT aufgestockt.



From Dusk Till Dawn



Trash-Publisher Cryo Interactive (Ubik, PSone, 2000) wagt sich an eine Interpretation des Quentin Tarantinos Meisterwerkes. Ausschlaggebend an der Entwicklung ist Hubert Chardot beteiligt, der unter anderem alle Stories für die Alone in the Dark-Reihe schrieb. Als Hauptschauplatz hat der Franzose ein Kriegsschiff ausgewählt. Innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums müssen die Protagonisten vom Vampir-verseuchten Schiff fliehen.

WWF SmackDown! 3

Es war eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis Publisher THQ eine Fortsetzung zum derzeit besten PSone Wrestling-Spiel WWF SmackDown! 2 Know Your Role ankündigte. WWF SmackDown! 3 wird wie schon die beiden PSone-Vorgänger vom japanischen Entwickler und Wrestling-Experten Yukes (Toukon Retsuden-Serie für PSone, Dreamcast, Nintendo 64 und WonderSwan) in Szene gesetzt. Das PlayStation2-Debüt soll durch 78 Spielmodi, mehr als 1000 unterschiedliche Moves und 35 WWF-Superstars bestechen. Erstmals lassen sich Gegner schon beim Einmarsch in die Arena angreifen, auch kann man den eigenen Tag-Team-Partner nach einer Niederlage verprügeln und den Ringrichter vor dem Begehen einer illegalen Handlung ablenken. Auch der bisherige Hauptkritikpunkt, die fehlenden Kommentatoren-Stimmen, wird vollkommen ausgemerzt sein. Erscheinungstermin: Herbst 2001.

X-Men

Warhogs (Star Trek Invasion, PSone; Starlancer, Dreamcast) CEO Ashley Hall spannt alle Marvel Fans weiterhin auf die Folter: "Das Spiel ist nun seit mehreren Monaten in der Entwicklung (...) und wird erst in der zweiten Hälfte des nächsten Jahres veröffentlicht." Dem Warhog-internen Team Gene Pool, so Hall, wurde von den Paramount Pictures eine Schweigepflicht hinsichtlich genauer Details auferlegt, da der zweite X-Men-Film erst 2002 in die Kinos kommt. Allerdings ist bekannt, dass es sich um ein Fighting Game mit Adventure-Elementen handelt, bei dem die bekannten Comichelden im Mittelpunkt stehen.

Star Wars

LucasArts (Star Wars Starfighter, PS2; Rebell Assault, PSone) möchte die Kooperation mit den Ensemble Studios (Age of Empires-Reihe, PC) in alle Richtungen ausnützen. Aus der Übereinkunft mit den PC-Entwicklern geht im Herbst das PC-Strategie-Spiel Star Wars: Battleground hervor. LucasArts möchte sich mit dem Auftakt der neuen Spielreihe noch stärker etablieren - die Chancen für eine PlayStation2-Umsetzung des Real Time Strategy-Spiels mit Star Wars-Thematik stehen deshalb ausgesprochen gut.

Extreme-G 3

Während die Teeside Studios in Großbritannien an Shadowman: 2cond Coming und der Firmen-Hauptsitz in Austin an All-Star Baseball 2002 für die PS2 werkeln, steht im englischen Cheltenham neben den drei SEGA-Portierungen nun noch Extreme-G 3 auf dem Plan. Das futuristische Rennspiel, dessen zwei Vorgänger viel Zuspruch bei der Nintendo 64-Fan-Gemeinde fanden, bietet zwölf verschiedene Hochgeschwindigkeitsmotorräder mit unterschiedlichen Eigenschaften in punkto Handhabung, Geschwindigkeit und Beschleunigung. Die Strecken verfügen darüber hinaus über spiralförmige Fahrbahnen, Loopings und Sprungschancen. Geplanter Deutschland-Release: August 2001.



KOMPLETTLÖSUNGEN

9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. 400 verschiedene Artikel):

Abe's Odyssey: Oddworld	5. Element, das	Saga Frontier 2
Abe's Exodius	Galerians	Shadowman (14.80 DM)
Akuji the Heartless	Granstream Saga	Silent Hill
Alien Trilogie	Grab des Pharao	Silver
Alundra 1 oder 2	Grandia - 14.80 DM	Spawn
Amerzone	Guardians Crusade	Stadt der verlorenen Kinder
Ark of Time	Guardian of Darkness	Star Ocean 2
Atlantis 1	Gex 2	Star Wars: Dunkle Bedrohung
Baphomets Fluch 1 & 2	Granstream Saga	Suikoden 1 oder 2
Batman und Robin	Hard Edge	Swagman
Blaze & Blade - 14.80	Heart of Darkness	Syndicate Wars
Blazing Dragons	Jade Cocoon	Syphon Filter 1&2 - 14.80 DM
Breath of Fire 3 - 14.80	Kings Field	Tekken Sammelband - 14.80
Broken Helix	Koudelka	Tenchu 2
Casper	Last Report	The Note
Castlemania	Legacy of Kain: Dark Omen	Time Commando
Chase the Express	Legacy of Kain: Soul Reaver	Tombi 2
Chronicles of the Sword	Legend of Dragoon - 14.80	Tomb Raider 1, 2, 3, 4&5 - 14.80
Clock Tower	Little Big Adventure	Turok 1 oder 2
Cold Blood	Legend of Legaia	Ultima 9
Command & Conquer 1 oder 2	Martian Gothic	Urban Chaos
Croc 2	M.A.X.	Vagrant Story
Crusaders of Might and Magic	MDK 1 oder 2	Vampire Hunter D
Deathtrap Dungeon	Mechwarrior 2	Vampire: Die Maskeade
Diablo 1	Medal of Honor Underground	Vandal Hearts 2
Die Welt ist nicht genug	Medevil 1 & 2 - 14.80 DM	Verrat in der verbotenen Stadt
Dino Crisis 1 oder 2	Men in Black	Versailles
Discworld 1 & 2	Metal Gear Solid	Warcraft 2
Discworld Noir	Mission Impossible	Warhammer: Dark Omen
Dracula: Resurrection	Myst	Weg nach El Dorado
Dragon Valor	Nightmare Creatures 1 oder 2	Wild 9
Driver	One	Wild Arms
Dune 2000	Orphen (PS2)	Wing Commander IV
Eternal Ring (PS2)	Parasite Eve 2	X-Files
Excalibur 2555 AD	Pax Corpus	Z
Fear Effect	Popolous: New Beginning	Zeitmaschine
Final Fantasy 7+8 - 14.80 DM	Rayman 1	Zelda 64
Fluch der Azteken	Rebel Assault	
Forsaken	Resident Evil Sammelband	
Front Mission 3	Riven	

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9,99 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

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

MAGIC LINE

Bestelladresse:
Gieselhering 4
15831 Großziethen

Tel. 03379/447729
Fax. 03379/447729
Bürozeiten: Mo-Fr 9-17 Uhr

Sie erreichen uns auch im Internet unter: <http://www.magic-line.de>

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

Everybody's Golf 3



Clap Handz Limited, Entwickler für Sonys Ausnahme-Golfspiel Everybody's Golf 2, arbeitet zur Zeit am Nachfolger für den schwarzen 128 Bit-Kasten. Natürlich hält man ebenfalls beim dritten Teil den lustigen Comic-Charakteren die Stange. Für 2001 angekündigt, wird Everybody's Golf 3 - wie die ersten beiden Titel auch zu erst in Japan und den USA erscheinen. Ein PAL-Release wird wenig später folgen.

Sonic the Hedgehog

Nichts ist für SEGA mehr unmöglich. Sonic Teams (Sonic Adventure, Samba de Amigo, Chu Chu Rocket usw.) Yuji Naka schließt ein Gastspiel von Sonic auf Next-Generation-Konsolen und damit auch der PlayStation2 nicht aus. Bislang war nur Sonic the Hedgehog Advance für Nintendos kommendes 32 Bit-Handheld angekündigt. Seit 1988 zeichnet sich das SEGA-Inhouse-Team für die Spiele des rasenden blauen Iglis verantwortlich. "Sonic überlegt wahrscheinlich selbst, ob er nicht mal auf anderen Plattformen herumflitzen möchte. Wir sollten ihn einfach fragen", scherzte Naka.

ESPN X Games Skateboarding

Im Zuge der ESPN-Reihe (Snowboarding, National Hockey Night, NBA 2Night) lässt es sich Konami natürlich nicht entgehen, ein Skateboard-Spiel her auszubringen. Neben sechs Stadt-Parcours (u. a. New York und L. A.) beinhaltet das im Sommer erscheinende Spiel drei Tournament-Stages, die sich am Street Parcour bzw. der Half Pipe der letztjährigen ESPN X-Games in San Francisco ein Beispiel nehmen. An einen Zweispieler- und Practice Mode wurde natürlich auch gedacht. 12 bekannte Brett-Künstler, 64 unterschiedliche Decks und 11 fetzige Musikstücke bekannter Combos wie etwa Linkin Park, New Found Glory oder Voodoo Glow Skulls runden das Ganze akustisch ab.



Dead to Rights

Beim Namco Gamers Day präsentierten die Pac Man-Erfinder neben einigen bekannten PlayStation-Attraktionen (Time Crisis: Projekt Titan, PSone; Klonoa, PS2) den Third-Person-Shooter Dead to Rights. Das handverlesene amerikanische In-house-Team der Namco Hometek Inc. legt bei der Produktion auf ein cineastisches Ambiente sehr viel Wert. Hauptcharakter ist Jack



Slate, ein ehemaliger Cop, der aus dem Gefängnis flieht, um den wahren Mörder seines Vaters zu finden. Senior Producer Andre Emerson gab bekannt, dass man für die Storyline einen Skript Writer aus Hollywoods Traumfabrik an Land ziehen konnte. Darüber hinaus möchte Namco einerseits das Ableben aller Feinde so realistisch wie möglich darstellen, andererseits die Mischung aus Action und Adventure in einem angemessenen Rahmen halten. Spätestens auf der E3 wird man mehr von diesem Titel sehen und hören.



SEGA Sports



Peter Moore, President of SEGA of America sucht die PlayStation2-Herausforderung. Gemäß Moores Aussagen möchte man Anfang des nächsten Jahres auch mit dem SEGA Sports-Brand diesen Schritt wagen. Zur Info: Mit der 2K-Serie lockte SEGA vor allem in den Vereinigten Staaten die Sportfans hinter dem Ofen vor. Aufgrund des Erfolges brachte man sogar vor einem Jahr



eine limitierte schwarze Sega Sports-Edition der nunmehr gefloppten Konsole auf den US-Markt. Vor allem mit den online-fähigen NFL 2K1 und NBA 2K1 machte sich Visual Concepts (One für PSone, 1998) einen Namen. NHL 2K von Black Box Games (NASCAR 2001, PSone; für Electronic Arts) oder World Series Baseball 2K1 konnten dagegen weniger überzeugen. Auf der E3 wird man mehr von diesem Titel sehen und hören.

Maken Shao



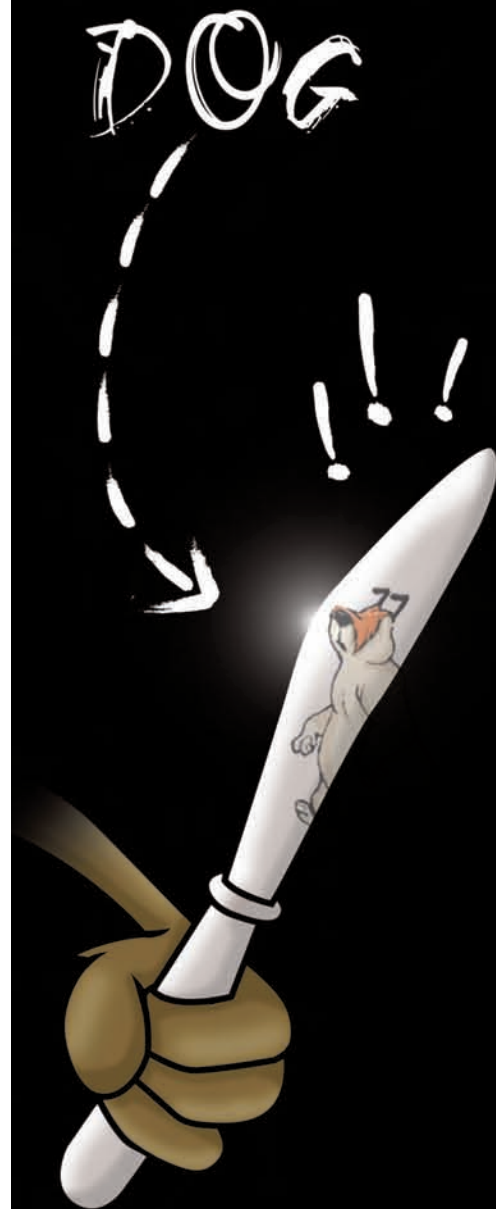
Auch Atlus (Primal Image, PS2) nutzt die Gunst der Stunde, um ein Dreamcast-Spiel für die PlayStation2-Gemeinde nochmals aufleben zu lassen. Maken X, ein mitelmäßiger Ego-Slasher, wird dabei auf den Kopf gestellt. Lässt man den Wechsel zur Third-Person-Perspektive mal außen vor, krepelt Atlus zudem die Story sowie andere Features um. Auf die geplante DVD-ROM beabsichtigt Atlus z. B. zahlreiche neue



Grafik-Effekte und das Tonformat Dolby Digital zu packen. Ob die Änderungen der Spiel-Qualität zu Gute kommen, erfährt man spätestens in der zweiten Jahreshälfte.

Star Ocean 3

Zumindest in Japan erscheint das neue RPG von Enix (Dragon Quest VII) im zweiten Quartal 2001. Mit dem dritten Star Ocean-Spiel betreten die Entwickler zum dritten Mal neues Konsolen-Terrain (Teil 1: SNES; Teil 2, PSone). Ein PAL-Release ist nicht auszuschließen, da Sony Computer Entertainment Europe Star Ocean: The Second Story im Frühjahr letzten Jahres (siehe play 04/00) hierzulande veröffentlichte.

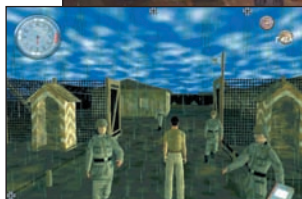


Codemasters enthüllt

Das für Winter angekündigte Action-Adventure mit strategischem Touch **Prisoner of War** führt den Spieler in die Zeit des Zweiten Weltkrieges.

Der Spieler schlüpft in die Uniform eines britischen, amerikanischen, französischen und niederländischen Soldaten. Ziel ist es jeweils, aus den streng bewachten deutschen Stalags (Strafgefangenenlager) zu fliehen. Als Handlungsorte dienen originalgetreue Lager aus der damaligen Zeit; zu denen dem Stalag Luft I, Stalag Luft III, Salonika auch das legendäre Schloss Colditz in Sachsen gehört, in dem sich die vier Schicksale letzten Endes wieder vereinen.

Daneben möchte man mit dem Rennspiel **Rush Club** für Abwechslung in diesem Genre sorgen. In den Straßenschluchten New Yorks, Shanghais, Londons und Tokios liefern sich rivalisierende Gangs und kriminelle Organisationen (Mafia, Triaden, Eastend, Yakuza oder Bronx Crew) heiße Duell, da logischerweise nicht alles mit rechten Dingen zugehen wird. Nur durch diese Methoden (Gegner rammen, Fahrzeuge sabotieren, Überholmanöver vereiteln usw.) überquert man zuerst das Ziel. Als Belohnung winken fette Preisgelder, mit denen der Spieler z. B. rivalisierende Gang-Mitglieder oder gar korrupte Polizisten schmieren kann. Weiterhin ist geplant, dass aus einem anfangs strikt linearen Spielprinzip später ein weitverzweigtes, mit vielen Strecken versehenes, kriminelles Spektakel entsteht. Das vor einem Jahr gegründete Entwickler-Studio Wide Games mit dem Firmensitz im englischen Seebad Brighton verwendet für beide Titel die selbe 3D-Engine mit dem Namen Atlas.



Verschiebungswelle

Dieses Mal hat es den von Epic Games entwickelten Ego-Shooter **Unreal Tournament** erwischt. Infogrames gibt als neuen Erscheinungstermin den 20. April 2001 an. Gründe dafür wurden leider nicht genannt. Selbst Eidos Interactives Echtzeit-Strategie-Spiel **Commandos 2** bleibt nicht verschont. Weit hinter die eigenen Linien zurückgeschlagen, zieht die alliierte Spezialeinheit erst im nächsten Herbst in den Krieg. Ferner ist Take 2 Interactives **Austin Powers**-Spiel wahrscheinlich die Libido gestohlen worden. Statt September wird nun von einem Release im nächsten Jahr gesprochen. Man möchte die Abenteuer des lusternen Geheimagenten erst mit Start des dritten Austin Powers-Kinofilms auf den Markt bringen.

ISS Pro Evolution

Shingo Takatsuka, Producer der Winning Eleven 5-Reihe, welche hierzulande fast jeder Sportsfreund unter dem Namen ISS Pro Evolution kennt, plauderte über die europäische Version des PS2-Gekickes. Anders als die japanische Version, die am 15. März erscheint, werden die PAL-Zocker mit allerhand Verbesserungen belohnt. Da man in Europa einen schnelleren Fußball praktiziert, lässt man diese Eigenschaft mit einfließen. Auch die Stadionatmosphäre wird dem europäischen Vorbild angepasst. Chef Designer Naoya Hatsumi möchte hingegen die Bewegungsabläufe der Athleten sowie das gesamte Erscheinungsbild weiterhin verbessern. Insbesondere Takatsuka führte diese Maßnahmen auf die Zeitspanne zwischen dem PAL- und Japan-Release zurück. Fazit: Schon vor dem Anpfiff im Herbst steht es 1:0 für Europa.



JAPAN-NEWS

PS2-Festplatte

Sony Computer Entertainment Japan plant die Markteinführung für Juli. Die Festplatte der 128 Bit-Konsole hat ein Speichervolumen von 40 GB. Der dazugehörige Breitbandadapter mit 100 MB/s soll ein schnelles Downloaden gewährleisten. Unbekannt ist jedoch noch der Preis. Am 29. März schickte SCEI das Verbindungskabel (SCPH-10181k) ins Rennen. Es soll einerseits die Verbindung zwischen Mobilfunktelefon und der PSone, andererseits zwischen Mobilfunktelefon und der PS2(-Festplatte) herstellen. Die dazugehörige CD-ROM für die 32 Bit-CD-Schleuder "Keitai Henshu" dient als Browser für sämtliche iMode-Daten, dargestellt auf dem Fernseher. Als Speichermedium reicht eine handelsübliche 1 MB-Memory Card aus.

Z.O.E TV-Serie

TV Tokyo schickt ab dem 6. April 26 Folgen á 30 Minuten von **Z.O.E Dolores**, i über den Äther. Im Gegensatz zum PS2-Spiel und der DVD (Code 2) bzw. dem Video-Tape **Z.O.E 2167 Idolo**, das am 01. März erschien, dreht sich die Geschichte - trotz gleichbleibender Orbital Frame-Thematik - ein weiteres Mal um andere Personen und Schicksale. Hinter beiden Produktionen stecken die Sunrise Animation-Studios. Fans dürfte die Firma aufgrund der Anime-Serie Mobile Suit Gundam ein Begriff sein.



Final Fantasy X

Bereits Monate vor dem Release rührt Square kräftig die Werbetrommel. So werden auf der PlayOnline - Website die ersten Merchandise-Artikel angeboten. Für umgerechnet 300,- DM kann der Final Fantasy-Fan Tidus' silbernen Anhänger erwerben. Der Ring, ebenfalls aus Silber, kostet hingegen "nur" 100,- DM weniger. Wer ca. 420,- DM berappen kann, darf bei Yunas Halsband aus Aluminium die Geldbörse zücken. Alle drei Schmuckstücke sind ab dem 20. März erhältlich.



Biohazard Special Package

Eingefleischte Resident Evil-Fans werden um das Biohazard 5th Anniversary Package (erscheint am 22. März) nicht herumkommen. Allerdings hat der Metall-Koffer mit dem exquisiten Inhalt seinen stolzen Preis. Umgerechnet 500,- DM kostet Capcoms auf 10 000 Exemplare limitiertes Dankeschön, das auch die Wesker's Report DVD beinhaltet. Zeitgleich steht auch der Soundtrack zu Biohazard Code: Veronica (Herausgeber: Sony Music) zum Kauf bereit. Für ca. 50,- DM erhält man zwei CDs mit sage und schreibe 93 Tracks.



Bloody Roar 3 Bug

Hudson Soft ist ein peinlicher Fehler beim jüngsten Beat'em Up, welches auf Namcos System 246 Platine basiert, unterlaufen. Möchte man einen Controller der Firma Hori anschließen, funktionieren der Practice- und Watch-Mode nicht einwandfrei. Der Hardwarehersteller produzierte für Namco den Tekken Tag Tournament-Arcade Stick und das Moto GP-Lenkrad.



Tokio Game Show Spring 2001

Vom 30. März bis zum 01. April wird die Frühlings-Ausgabe der wichtigsten Spiele-Messe im asiatischen Raum abgehalten. Das Hauptaugenmerk richtet sich natürlich vor allem auf die PS2-Software. Viele Titel, wie Namcos **Ace Combat 4** (Arbeitstitel), Konamis **Silent Hill 2**, Squares **Final Fantasy X** etc. präsentiert man der Öffentlichkeit in einer spielbaren Version. Auch Sonys **Gran Turismo 3 A-Spec** wird in der vollendeten Fassung vertreten sein, da es wenige Tage später in die japanischen Läden wandert.

...AND ME (WOLF)!



Greatest Striker



Ob man das Spiel auch bei uns mit dem Headset steuern kann, bleibt abzuwarten.

Taitos 128 Bit-Gekicke, das hierzulande im Oktober erscheint, wartet neben zwei unterschiedlichen Steuerungsmethoden - gedacht für Einsteiger und Profis - und 40 Nationalteams mit einem ganz besonderen Schmäckerl auf; denn die Spieler können sich weltweit mittels eines World Ranking-Mode messen. Als gemeinsame Grundlage dient eine High Score-Tabelle auf der Greatest Striker-Website. Abhängig von den erbrachten Leistungen (z. B. erzielte Tore, Anzahl der Tacklings, gelungene Pässe) innerhalb der beiden Halbzeiten wird das ausgewählte Team bewertet. Als Ausgangsbasis dienen drei separate Matches, wobei das Resultat am Ende addiert wird.



Ooops! It did it again...

Bislang konnte man nur bei Jalecos Tanzmaten-Spiel Stepping Selection (Launch-Titel in Japan. Erschienen: 2000) zu Britney Spears' Klängen tanzen. Doch Papaya Studios, welche für Kemco den PlayStation2-Racer Top Gear Dare Devil entwickelten, schafft Abhilfe. Man arbeitet derzeit am ersten Britney Spears-Spiel. Hardcore-Fans müssen die Pop-Prinzessin mit Silikon-Kurven nun nicht mehr mit N'-Sync-Softie Justin teilen. Über das Genre hüllt man sich allerdings noch in Schweigen.



Beat'em Up-Mania



Import-Freaks nennen beide Spiele schon seit geraumer Zeit ihr Eigen: Nun melden sich die Prügelspiel-Experten und Neo.Geo-Väter SNK hierzulande mit **Samurai Shodown: Warriors Rage II** und **Fatal Fury Wild Ambition** zurück. Die letzte Samurai Shodown-Reihe-Instanz soll im Juni erscheinen, der Auftritt von Terry Bogard & Co. hingegen im März über die Bühne gehen.



Twisted Metal Kids

Incognito Studios arbeitet neben Twisted Metal Black (PS2) am nunmehr fünften PSone-Teil. Twisted Metal Kids (Arbeitstitel) - obwohl für eine jüngere Zielgruppe angedacht - bleibt im entferntesten Sinne dem altbewährten Spielprinzip treu. Der Zerstörungswahn findet nun mit 20 ferngesteuerten Flitzern und Fahrzeugen, die den früheren Teilen entstammen, statt. Abzuwarten bleibt, ob der für Spätherbst 2001 angekündigte Titel die Reise über den großen Teich antritt, da Twisted Metal 3 und 4 hierzulande nicht herausgebracht wurden.



Low Budget-Offensive

Konami brachte in den letzten Tagen folgende Value Series-Spiele zum Kaufpreis von DM 29,95 heraus: **International Track & Field**, **Kensei Sacred Fist**, **Bishi Bashi Special**, **Diver's Dream**, **Ronin Blade** und **Fisherman's Bait**. Eidos Interactive ergänzt am 23. März das Low Budget-Angebot mit **Tomb Raider II** und **Soul Reaver: Legacy of Kain**.



Power Diggerz

Hinter dem Namen steckt nichts anderes als die Automaten-Umsetzung der Bagger-Simulation aus dem Hause Taito. Leider wird das für Juni geplante Spiel aus der "de GO!"-Reihe hierzulande ohne den gelben Spezial-Controller, der 1:1 einem Komatsu Schaufelbagger nachempfunden wurde, auskommen müssen. Zum Spiel: Neben herkömmlichen Erdarbeiten muss der virtuelle Baggerführer auch Gebäude innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits abreißen. Dazu gesellen sich noch ein Zwei-Spieler-Modus und etliche aberwitzige Mini-Games.



Kopierschutz

Dank eines neuartigen Verfahrens, welches bei **BDFL Manager 2001** (seit 15. März im Handel) erstmals Verwendung findet, sagt Codemasters allen Raubkopierern den Kampf an. Software-Piraten, die in die Versuchung kommen, den Titel zu kopieren, werden nicht lange ihren Spaß damit haben. Da beim Kopiervorgang einige Änderungen am Programm-Code vorgenommen werden, wird das Spiel im Laufe der Zeit unspielbar. Das Prinzip soll in Zukunft für alle Codemasters-Produkte Schule machen.

EA-Capcom-Deal

Obwohl der japanische Software-Gigant in London mit Capcom Eurosoft eine eigene europäische Niederlassung betreibt, übernimmt Electronic Arts zukünftig die Distribution. EA führt demnach den Vertrieb von Capcoms PlayStation2-Produkten **Street Fighter EX3** (seit dem 03. März im Handel) und **Onimusha Warlords** (PAL-Release: Juni 2001) in allen europäischen Ländern mit Ausnahme von Großbritannien aus. Nicht davon berührt sind Capcoms bereits bestehende Abkommen mit Virgin Interactive und Eidos.

Konami dot COM

Am 01. März startete auf der Homepage von Konami Computer Entertainment Japan eine tolle Aktion für **Metal Gear Solid**-Fans.

Wer unter der URL:

http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html

Namen, Geschlecht, Blutgruppe, Geburtsdatum, Nationalität und e-Mail-Adresse hinterlässt, kann evtl. ein kleiner Bestandteil von Metal Gear Solid: Sons of Liberty werden. Die Macher beabsichtigen - die ihrer Meinung nach - passenden Namen zu verwenden, um die Erkennungszeichen der feindlichen Soldaten damit zu versehen. Die Entscheidung darüber soll im Juli fallen. Auch Konami of Europe lädt die Konsoliden zu einem Besuch der Homepage ein; denn auf der Startseite www.konami-europe.com befindet sich ein Link zum **Z.O.E-Zone of the Enders** - Gewinnspiel. Wer beim virtuellen Weltraumkampf die Fragen zu den Themen Science-Fiction und Videospiel-Geschichte richtig beantwortet, kann mit etwas Glück eines von vielen Fan-Packages, bestehend aus einem Z.O.E-Spiel (PS2) und weiteren handsignierten Sammlerstücke, absahnen. Die Competition dauert noch bis zum 17. April an.

FINAL FANTASY IX

Rechtzeitig zum Verkaufsstart des neuen Final Fantasy IX verpasst euch play in Zusammenarbeit mit Squaresoft das passende Outfit für echte Rollenspielfans.

Das gibt es zu gewinnen:

10 x Final Fantasy IX Shirt
10 x Final Fantasy Figuren

Einfach Postkarte an:

CyPress · Redaktion play · Stichwort: FF IX
Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg
oder per mail an FF9@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 12. April. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



ARE YOU A REAL FAN?



OPM 2/01



PLAYPLAYSTATION 1/01



FUNGENERATION 1/01

„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

PlayStation 2



„ENDLICH KOMMEN AUCH WIR
KONSOLISTEN IN DEN GENUSS DES HER-
VORRAGENDEN 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 Ende April im Handel
www.unrealtournament.com



HARDWARE-NEWS

Display-Showdown auf der PSone

So, nun ist es also soweit. Die ersten portablen Monitore für die PSone sind mittlerweile im Handel erhältlich oder stehen kurz vor ihrer Veröffentlichung. Aufgrund ihres nicht gerade unerheblichen Preises von weit über 300,- DM sollte der gut betuchte Zocker vor dem Kauf allerdings genau überlegen, für welches Modell er sich entscheidet, denn von Gerät zu Gerät gibt es in Sachen Bildqualität, Auflösung, Ausstattung und Verarbeitung teilweise gravierende Unterschiede. Um euch die Entscheidung etwas leichter zu machen und vor eventuellen Fehlinvestitionen zu bewahren, haben wir uns die ersten drei Displays einmal näher angesehen.

Der Winzling



Den Anfang macht das DISPLAYONE von Bigben Interactive. Hauptkritikpunkte des nur 10,2 Zentimeter großen Displays sind neben der zu geringen Dia-

gonale vor allem die niedrige Auflösung und das kontrastarme Bild. Bei düsteren Spielen wie dem Space-Shooter Star Trek Invasion treten zuweilen ernste Sichtprobleme auf, die sich auch durch Nachregeln der Helligkeit nicht beheben ließen. Auch bei helleren Spielszenen anderer Games sind Erkennungsschwierigkeiten keine Seltenheit. Die magere Auflösung macht sich vor allem in Menübildschirmen und textlastigen RPGs bemerkbar, da man kleine Schriften überhaupt nicht mehr entziffern kann. Die beiden integrierten Mini-Lautsprecher geben einen ihrer Größe entsprechend akzeptablen Ton von sich, neigen bei höherer Lautstärke jedoch arg zum Übersteuern, was sich in einem unschönen Kratzen und Knacken äußert. In Anbetracht des stolzen Preises von 349,- DM wird hier eindeutig zu wenig fürs Geld geboten. Finger weg!

Der Elegante



Der XL Screenmate von Thrustmaster besticht durch sein schickes, schlankes Design und einen passablen Gesamteindruck, bleibt aber aufgrund einiger Ausstattungsmängel nur im Mittelfeld stehen. Positiv zu vermerken ist dem 5-Zöller eine akzeptable Größe, eine gute Auflösung, der seitliche Kopfhöreranschluss und die robusten Drucktasten, die anstelle von Drehreglern zum Einsatz kommen. Allerdings hätte auch diesem Monitor eine Einstellungsmöglichkeit für den Kontrast nicht geschadet, da man in allzu dunklen Spielszenen schon mal die Orientierung verlieren kann. Wie die beiden Konkurrenzprodukte hat auch der XL Screenmate mit der Darstellung kleiner Schriften zu kämpfen. Außerdem müssen bei heißen Zwei-Spieler-Duellen die Köpfe eng zusammengesteckt werden, um alles hundertprozentig zu erkennen, da das Sichtfeld (ähnlich wie bei dem TFT 5600 von Vidis) stark eingegrenzt ist. Unterm Strich ein zufriedenstellendes Display.

Der Siegertyp



Eindeutiger Spitzenreiter im Vergleichstest ist der Brooklyn TFT 5600 von Vidis, der in nahezu allen Belangen die Nase vorn hat. Der "Riese" glänzt nicht nur mit der größten Bild diagonale, sondern auch mit einer umwerfend guten Bildqualität, die sich in Sachen Auflösung und Kontrast durchaus sehen lassen kann. Selbst das Schleichen durch die düsteren Gänge in Alien - Die Wiedergeburt wird mit dem TFT 5600 zum portablen Genuss. Lediglich bei allzu kleinen Textpassagen wird es auch mit dem Brooklyn-Display etwas problematisch. Der Kopfhöreranschluss entlastet bei lauten Umgebungsgeräuschen die kleinen, aber leistungsfähigen Lautsprecher. Wie auf alle Geräte aus der Brooklyn-Produktpalette gewährt Vidis natürlich auch auf den TFT 5600 zwei volle Jahre Garantie. Mit den zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten, der beeindruckenden Bildqualität und der soliden Verarbeitung nimmt der TFT 5600 die Spitzenposition unter den drei Kandidaten ein.

Die TFT-Displays im direkten Vergleich:

	DISPLAYONE	XL SCREENMATE	BROOKLYN TFT 5600
HERSTELLER:	Bigben Interactive	Thrustmaster	Vidis
BILDSCHIRMDIAGONALE IN CM/ZOLL:	10,2/4	12,7/5	14,2/5,6
POSITIV:	- großer Ein/Ausschalter auf der Rückseite	- akzeptable Bildgröße - hübsches Design - Drucktasten statt Drehregler - Kopfhöreranschluss	- großes Bild - hohe Auflösung - Kopfhöreranschluss - Kontrastregler
NEGATIV:	- kein Kontrastregler - geringe Auflösung - dunkles Bild - schwachbrüstige Lautsprecher	- kein Kontrastregler - eingeschränkter Blickwinkel	- eingeschränkter Blickwinkel
EINSTELLMÖGLICHKEITEN:	Helligkeit, Farbe, Lautstärke	Helligkeit, Lautstärke	Helligkeit, Kontrast, Farbe, Lautstärke
BESONDERHEITEN:	keine	AV-Signal wird durchgeschliffen, PAL/NTSC-Schalter	2 Jahre Garantie, AV-Signal wird durchgeschliffen, PAL/NTSC-Schalter
MITGELIEF. ZUBEHÖR:	12V-Auto-Adapter Befestigungsschrauben	12V-Auto-Adapter Befestigungsschrauben	12V-Auto-Adapter Befestigungsschrauben
PREIS:	349,- DM	399,- DM	379,- DM
FAZIT:	Geldverschwendung. Finger weg!	Höchster Preis, ansonsten gut!	Der Testsieger. Empfehlenswert!

Neue Mogelpackungen

Unendlich viele Leben, volle Energieleiste, nie versiegender Munitionsvorrat - Zockerträume, die jetzt auch auf PlayStation2 und PSone wahr werden können.

Action Replay 2

Mit dem Action Replay 2 für PlayStation2 "manipuliert" ihr durch die Aktivierung bestimmter Codes ein Spiel genau nach euren Vorstellungen. Abgespeichert sind diese auf der beiliegenden 8MB-Memory Card, die Cheats für 23 PS2-Games und 227 PSone-Spiele unterstützt. Selbstverständlich könnt ihr selbst auch eine Unmenge an Codes für andere Titel hinzufügen und euch so im Laufe der Zeit eine richtige Cheat-Datenbank erstellen. Das Schummel-Programm selbst, mit dem ihr die Codes vor dem Laden des eigentlichen Spiels aufrufen könnt, ist auf zwei CDs untergebracht. CD Nummer 1 verwendet ihr für PS2-Games, Scheibe Nummer 2 ist für PSone-Spiele zuständig. Wichtig: Das Action Replay 2 funktioniert ausschließlich mit der PlayStation2-Konsole!

Lieferumfang: 2 System-CDs
AR2-Memory Card
Preis: ca. 99,- DM



EQ one

Das Pendant für die PSone trägt den Namen EQ one und funktioniert nach exakt dem gleichen Prinzip. Das Programm selbst startet man mit der System-CD, die Cheat-Codes sind auf der beiliegenden Memory Card abgespeichert. Selbstverständlich dürft ihr auch hier die bestehende Datenbank mit neuen Codes erweitern. Achtung: Der EQ one funktioniert nur mit der PSone, nicht auf alten PlayStation-Modellen!

Lieferumfang: System-CD
EQ one Memory Card
Preis: ca. 59,- DM



PlayStation-Ostereier

Beinahe passend zur Jahreszeit bringt Interact zwei neue Controller aus der Game Link-Serie auf den Markt. Das Shock Pad (bzw. das Shock Pad One im entsprechenden PSone-Look) hat im Vergleich zum original Dual-Shock-Controller einen zusätzlichen Dauerfeuer-Modus zu bieten, mit dem sich die verschiedenen Buttons einzeln belegen lassen. Was sich die Designer allerdings bei einer solch merkwürdigen Formgebung gedacht haben, fragt man sich bereits ab der ersten Spielminute. Für große Hände ist das niedliche Osterei praktisch tabu, kleine Zockerfinger dagegen können die Schultertasten nur schwer erreichen, die seltsamerweise auch noch nebeneinander und nicht untereinander angeordnet wurden. Gerade bei Spielen, die von allen Buttons exzessiven Gebrauch machen, ist das Shock Pad (One) völlig ungeeignet. (Große und kleine) Finger weg!

Preis: ca. 39,- DM



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
Leerhülle 1/2 CD's, schwarz, stabil	DM	2,00
Lösungshefte f. PSX-Spiele, ab	kpl.dt DM	9,95
Memory Cards ab	dt DM	19,95
X-Ploder CDX 9000 ohne XKey	kpl.dt DM	39,00
Army Men - Lock & Load	dt DM	69,95
Army Men - Omega Soldiers*	dt DM	69,95
Batman Gotham Racer*	dt DM	49,95
BDFL Manager 2001	kpl.dt DM	79,95
C 12: Final Resistance*	kpl.dt DM	79,95
California Water Sports	dt DM	79,95
Darkstone	kpl.dt DM	89,95
Digimon World	kpl.dt DM	79,95
Duke Nukem - Land of the...	kpl.dt DM	49,95
Dukes of Hazard Racing 2	dt DM	49,95
Ein Königreich für ein Lama	kpl.dt DM	79,95
ESL Classic Squad	dt DM	49,95
F 1 World Grand Prix 2000	kpl.dt DM	84,95
Fear Effect 2 - Retro Helix	dt DM	84,95
Fisherman's Bait 3	dt DM	79,95
Fußball Manager 2001	kpl.dt DM	49,95
Harvest Moon*	kpl.dt DM	79,95
HBO Boxing After Dark	dt DM	59,95
Int. SSS. Pro Evolution 2*	kpl.dt DM	79,95
Kiss Pinball	dt DM	29,95
König der Löwen 2	kpl.dt DM	79,95
Liberio Grande International	kpl.dt DM	79,95
NBA Hoopz	dt DM	79,95
Panzer Front	dt DM	79,95
Planet of the Apes	kpl.dt DM	89,95
Point Blank 3	kpl.dt DM	84,95
Rogue Spear*	kpl.dt DM	49,95
Simpson's Wrestling	kpl.dt DM	69,95
Techno Mage	kpl.dt DM	79,95
UEFA Challenge 2001*	dt DM	79,95
Warriors of Might & Magic*	dt DM	69,95
WDL Warjetz	dt DM	69,95
You don't know Jack	dt DM	59,95

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
4 X 4 Evolution	dt DM	99,95
Armored Core	dt DM	109,00
Army Men - Sarges Heroes*	dt DM	99,95
Disney's Dschungelbuch*	dt DM	99,95
Evergrace	kpl.dt DM	109,00
F 1 Racing Championship	dt DM	89,95
Formel 1 2001*	dt DM	119,95
Gun Griffon Blaze	dt DM	99,95
Heroes of Might & Magic*	dt DM	99,95
Kengo	dt DM	109,95
Knockout Kings 2001	kpl.dt DM	109,00
Legacy of Kain Soul Reaver 2	dt DM	109,95
MDK 2 Armageddon	dt DM	109,00
Oni	dt DM	99,00
Q... 3*	kpl.dt DM	109,00
Red	dt DM	109,00
Shadows of Memory	dt DM	99,95
Silpheed	dt DM	109,95
Skysurfer*	dt DM	99,95
Starfighter	kpl.dt DM	109,95
Summoner*	dt DM	109,95
Top Gun Int. Academy*	dt DM	99,95
Unreal Tournament	dt DM	119,95
Warriors of Might & Magic*	dt DM	109,00
WDL Thunder Tanks	dt DM	109,00
Zone of Enders	dt DM	109,00

Ihre Vorteile

TOP -PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei zwei Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen
Inklusive Garantie, Schnellservice,
Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten werden
bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax und
Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele für Sony, N64
Dreamcast, Gameboy Color, PC, DVD ab Lager
Streitdays unter www.kudak.de

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

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

KURI KURI MIX EMPIRE INTERACTIVE



Chestnut und Cream, so heißen die zwei quirligen Hasen aus Empire Interactives Geschicklichkeitss-Game. Der Clou bei Kuri Kuri Mix ist der, dass ihr beide Akteure simultan mit einem Controller durch etliche verzwickte Level führen müsst. Ein Split-Screen trennt die beiden Hoppel-Hasen von einander und eure Aufgabe besteht darin, beide unabhängig voneinander sicher ins Ziel zu bringen. Im Mehrspieler-Modus steht harmonisches Miteinander auf dem Plan. Beide Spieler teilen sich dann nämlich einen Controller.

EXTERMINATION SCEE



Hauptcharakter Riley, der vom Spieler aus der Third-Person-Perspektive gesteuert wird, und Grigman entgehen dem Tod bei einem Flugzeugabsturz nur knapp und finden sich inmitten von Trümmern wieder, von den Waffen und der Ausrüstung ist kaum etwas übriggeblieben. Während des gesamten Abenteuers soll sich der Spieler wie in einem waschechten Horror/SciFi-Movie fühlen. Sempel und eingängig wurde die Steuerung ausgelegt, und in grafischer Hinsicht weiß Extermination auch auf alle Fälle zu begeistern. Flüssige Animationen des Protagonisten, brillante Lichteffekte und filmreife Kameraeinstellungen sorgen für wahres Hollywood-Feeling.

PlayStation2 April 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
4x4 EVOLUTION	Take2 Int.	Rennspiel	06. April
DISNEY'S Dschungelbuch	Ubi Soft	Tanzspiel	April
ESPN NBA 2NIGHT	Konami	Sportspiel	April
FORMEL EINS 2001	SCEE	Rennspiel	25. April
FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportspiel	April
KNOCKOUT KINGS 2001	EA	Sportspiel	05. April
KURI KURI MIX	Empire Int.	Geschicklichkeit	Ende April
SKY ODYSSEY	SCEE	Flugsimulator	25. April
SUMMONER	THQ	RPG	27. April
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	EA	Sport	11. April

PlayStation2 Mai 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportspiel	Mai
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT	Konami	Sportspiel	Mai
MTV MUSIC GENERATOR 2	Codemasters	Music Constructor	25. Mai
RED FACTION	THQ	Action	Ende Mai
RUMBLE RACING	EA	Rennspiel	17. Mai
SEVEN BLADES	Konami	Action-Adventure	Mai
STAR WARS SUPER BOMBAD RACING	EA	Action	Mai
THE BOUNCER	Square Europe	Action	Mai
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2	Ubi Soft	Rennspiel	Mai
WDL WARJETZ	Infogrames	Action	Mai
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2001	Codemasters	Sport	15. Mai

PlayStation2 Juni 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
CONFLICT ZONE	Ubi Soft	Strategie	Juni
DAKAR RALLY	Acclaim	Rennspiel	Juni
DIE 24 STUNDEN VON LE MANS	Infogrames	Rennspiel	22. Juni
EXTERMINATION	SCEE	Adventure	Juni
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SCEE	Rennspiel	Juni
RING OF RED	Konami	Strategie	Juni
THE DUKES OF HAZZARD 2	Ubi Soft	Rennspiel	Juni
UEFA CHALLENGE	Infogrames	Sport	06. Juni

PlayStation2 2. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
F1 WORLD GRAND PRIX II	Video System	Rennspiel	2. Quartal
GIANTS - CITIZEN KABUTO	Virgin Int.	Action/Adventure	2. Quartal
GAUNTLET DARK LEGACY	Konami	Action	2. Quartal

ANN...?

PlayStation2 2. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR	Konami	Action	2. Quartal
LOTUS EXTREME CHALLENGE	Virgin Int.	Rennspiel	2. Quartal

PlayStation2 Juli 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALONE IN THE DARK			
THE NEW NIGHTMARE	Infogrames	Action/Adventure	Juli
EPHERMERAL FANTASIA	Konami	RPG	Juli
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2	Eidos	Adventure	Juli
WACKY RACES	Infogrames	Rennspiel	Juli

PlayStation2 August/ September 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001/02 -			
FEAT. RICKY CARMICHAEL	THQ	Rennspiel	Ende September
DISNEY'S TARZAN	Ubi Soft	Action	September
EVIL TWIN - CYPRIEN'S CHRONICLES	Ubi Soft	Adventure	September
EXTREME G 3	Acclaim	Rennspiel	August
FUR FIGHTERS PLUS	Acclaim	Action-Adventure	August
NIKITA	Infogrames	Action	05. September
SHADOWMAN: 2ECOND COMING	Acclaim	Adventure	August
SURFING: THE NEW WAVE	Acclaim	Sportspiel	August

PlayStation2 3. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ACE COMBAT 4 (ARBEITSTITEL)	SCEE	Flugsimulation	4. Quartal
ATV OFFROAD FURY	SCEE	Rennspiel	3. Quartal
B.A.S.S. STRIKE	THQ	Angel-Simulation	Ende Oktober
DARK CLOUD	SCEE	Action-RPG	3. Quartal
RUNE VIKING WARLORD	Take2 Int.	Action	3. Quartal
THE GETAWAY	SCEE	Action	3. Quartal
THIS IS FOOTBALL: FUSSBALL LIVE 3	SCEE	Sport	3. Quartal
WIPEOUT FUSION	SCEE	Rennspiel	3. Quartal
WRC 2001			
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SCEE	Rennspiel	3. Quartal

PlayStation2 4. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
COOL BOARDS:			
CODE ALIEN	SCEE	Sport	4. Quartal
CHAMPIONS LEAGUE	Take2 Int.	Sport	4. Quartal
FINAL FANTASY X	Infogrames	RPG	November
GRAND THEFT AUTO 3	Take2 Int.	Rennspiel	Oktober
METAL GEAR SOLID 2- SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
MTV SPORTS: PURE RIDE 2	THQ	Sport	Ende November
SILENT HILL 2	Konami	Adventure	Ende 2001
SMUGGLER'S RUN 2	Take2 Int.	Action	4. Quartal
SPIN (ARBEITSTITEL)	SCEE	Racing	4. Quartal
TETRIS	THQ	Geschicklichkeit	Anfang November
WWF SMACKDOWN! 3	THQ	Sport	Anfang November

PlayStation 2

DIE 24 STUNDEN
VON LE MANS
INFOGRAMES

Die 24 Stunden von Le Mans wartet im Gegensatz zur DC-Variante mit zahlreichen Neuerungen auf. Allein während des Pit-Stops kümmert sich die gut animierte Boxen-Crew ums Reifenwechseln, Auftanken und repariert etwaige Schäden am Vehikel in Rekordzeit, was ein tiefes Abtauchen in die Rennatmosphäre ermöglicht. Natürlich gibt es auch vier weitere Spielmodi, bei denen das Zeitlimit nicht ganz so hoch geschraubt ist; beginnend bei 10 Minuten bis hin zu 6 Stunden. Freunde schneller Autos und langer Nächte sollten sich noch eine Portion Schlaf gönnen, um für den 24-Stunden-Showdown fit zu sein.

RING OF RED
KONAMI

Das Geschehen in Ring of Red konzentriert sich fast ausschließlich auf den jungen Testpiloten Masami von Weizegger. Sein Spezialgebiet ist das Erproben diverser Panzermechs, weswegen er kaum Kampferfahrung vorweisen kann. Dies ändert sich jedoch schlagartig, als der Prototyp des deutschen AFW Albatross von einem kommunistischen Spion gestohlen wird. Ring of Red entpuppt sich nach kurzer Eingewöhnungszeit als strategisch ausgefeiltes und technisch einwandfreies Action-Strategie-Spiel. Besonders die herrliche Grafik und der Reichtum an Details erfreuen das Auge des Betrachters.

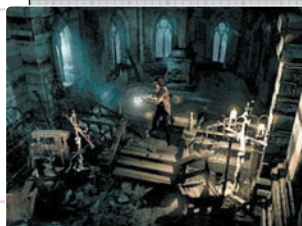
PSone

SHEEP, DOG'N WOLF INFOGRAMES



Wolf du hast das Schaf gestohlen, gib es wieder her. So hätte auch der Titel zu Infogrames neuestem Steal 'em Up lauten können. Wolf Wyle E. Coyote wird nämlich auf verschiedene Missionen geschickt, um die Lämmer von Schäferhund Sam zu stehlen. Natürlich wird den flauschigen Tierchen in diesem amüsanten 3D-Abenteuer kein einziges Haar gekrümmt. Vielmehr liegt es an euch, unter Zuhilfenahme verschiedener Gegenstände wie Salat, Parfüm oder Dynamit die Schäflein sicher an einen vorgegebenen Punkt zu bringen.

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE INFOGRAMES



Alone in the Dark, die Mutter aller Survival-Horror-Games, ist zurück. Infogrames möchte mit Alone in the Dark IV allen gruselsüchtigen Zockern auf der PSone noch einmal so richtig Gänsehaut über den Rücken jagen. Diesmal müssen sich Edward und Aline gegen wahre Ausgeburten der Hölle behaupten. Ein Angstfaktor stellt mit Sicherheit die karge Beleuchtung der Räume und Locations mit nur einer Taschenlampe, ähnlich wie bei Silent Hill, dar. Brilliant vorgerenderte Hintergründe unterstützen die schaurig schummrige Atmosphäre zusätzlich durch ihr düsteres und detailreiches Design.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX ACTIVISION



Tony Hawk auf zwei Rädern - so ließe sich das Spielprinzip von Matt Hoffman's Pro BMX am ehesten umschreiben. Kaum verwunderlich, nahm man doch einfach das bestehende Grundgerüst der Skateboard-Simulation und tauschte lediglich Fahrer und Gefährt aus. Natürlich geben sich auch hier wieder real existierende Profi-Sportler ein Stelldichein. In den verschiedenen Spielmodi geht es wie gewohnt darum, möglichst komplexe und waghalsige Stunts aufs Parkett zu legen. Darüber hinaus müssen im umfangreichen Karriere-Modus pro Level fünf Aufgaben erledigt werden, um neue Spots freizuschalten und bessere Fahrradteile zu erhalten.

PSone April 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
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
HARVEST MOON	Ubi Soft	Simulation	April
KISS PINBALL	Take2 Int.	Simulation	06. April
MTV SPORTS:			
T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX	THQ	Sport	April
SHEEP, DOG'N WOLF	Infogrames	Action	04. April
TIME CRISIS: PROJEKT TITAN	SCEE	Shooter	04. April
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	EA	Action	26. April
YOU DON'T KNOW JACK	Take2 Int.	Quiz	Ende April

PSone Mai 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALONE IN THE DARK			
THE NEW NIGHTMARE	Infogrames	Adventure	16. Mai
ASTERIX MAXI GAUDIUM	Infogrames	Action	Mai
DER VERKEHRSGIGANT	Infogrames	Simulation	Ende Mai
INSPEKTOR GADGET	Ubi Soft	Action	Mai
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	Activision	Sportspiel	Mitte Mai
ROSWELL CONSPIRACIES	Ubi Soft	Action	Mai

PSone Juni 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
DAVE MIRRA BMX: MAXIMUM REMIX	Acclaim	Sportspiel	Juni
DANCING STAGE - DISNEY MIX	Konami	Tanzspiel	Juni
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	Juni
MOTORCROSS MANIA	Take2 Int.	Rennspiel	Juni

PSone 2. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
LEMMINGS REVOLUTION	Take 2 Int.	Geschicklichkeit	2. Quartal
BLACK & WHITE	Midas Int.	Strategie	2. Quartal
PLANET OF THE APES	EA	Action	2. Quartal

PSone 3./4. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
HIDDEN & DANGEROUS	Take 2 Int.	Action	3. Quartal
MONSTER FORCE	Konami	Action	3. Quartal
ODIN (ARBEITSTITEL)	Infogrames	Geschicklichkeit	3. Quartal
POWER RANGERS: TIME FORCE	THQ	Action	4. Quartal
ROCKET POWER	THQ	Action	Ende Oktober
SPECOPS 1.75	Take2 Int.	Action	3. Quartal
SCOOPY-DOO!:			
CLASSIC CREEP CAPERS	THQ	Sport	Ende November
SPONGEBOB SQUAREPANTS	THQ	Action	Ende November
V.I.P	Ubi Soft	Action	September

PSX

SPIELE
 NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

007 Racing	89,99	Disney's Dinosaurier	84,99	Rainbow Six - Rogue Spear*	9,99	Werner: Asphaltbrenner*	79,99
102 Dalmatiner	84,99	Disney's Donald Duck Quack Attack	84,99	Rayman 2	79,99	Wipeout Special Edition	59,99
4 x 4 Evolution*	94,99	Disney's Magical Tetris	59,99	Ready 2 Rumble Boxing - Round 2	89,99	Woody Woodpecker Racing	89,99
Ace Combat 3	99,99	Disney's Winnie Pooh-Tiggers Honig	59,99	Reel Fishing 2	79,99	World Championship Snooker	79,99
Action Man 2 - Destruction X	69,99	Dragon Valor	89,99	Rescue Shot	59,99	World's Scariest Police Chase*	84,99
Aladdin - Nasir's Rache	89,99	Driver 2	89,99	Resident Evil 3 - NEMESIS	94,99	WWF Smack Down 2: Know...	84,99
Alien - Die Wiedergeburt	84,99	Dschungelbuch Groove Party	89,99	Saga Frontier 2	99,99	X-Men Mutant Academy	59,99
Alundra 2	59,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Schlumpfe: Auf die Plätze, fertig, los!	64,99	You don't know Jack*	59,99
Arielle 2 Sehnsucht n. d. Meer	89,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Sheep 2	94,99		
Army Men - Air Attack 2	64,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Simpsons Wrestling*	69,99		
Army Men - Look and Load*	69,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Invasion	79,99		
Army Men - Omega Soldier*	69,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Army Men - Sarge's Heroes 2	64,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Demolition	79,99		
Army Men - Shooting Gallery	99,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Army Men - Green Rodeo*	99,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Asterix Crazy Olympics*	64,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
ATV: Quad Power Racing	59,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Batman o. t. Future-Return o. Joker	59,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Beatmania - European Edition	109,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Blade	79,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Blade EV	79,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Box Champions 2001	89,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Brunswick Bowling 2	89,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Bugs & Taz - Wettlauf gegen...	64,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Bundesliga Stars 2001	79,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Buzz Lightyear of Star Command	79,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Casper - Reise um die Welt	59,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Castrol Honda VTR	59,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Championship Motocross 2001*	79,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Championship Surfer*	54,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Chaos Break	54,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Chase the Express	89,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Chicken Run	79,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Cold Blood	69,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Colin McRae Rallye 2	79,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Cool Boarders 4	79,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Crash Bandicoot	89,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Croc 2	69,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Dancing Stage - Euromix	79,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Dave Mirra Freestyle BMX	79,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Der Weg nach El Dorado	59,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Destruction Derby Rave	89,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Die Welt ist nicht genug	89,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Digimon World*	89,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		
Dino Crisis 2	79,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes*	149,99	Star Trek: Voyager	79,99		

Zubehör

Action Relay CDX + PC Link	79,99
Battery Pack für PSone BIGBEN	79,99
Contra CyberShock analog BLAZE	34,99
Contra CyberShock infrarot BLAZE	59,99
Contra Digital Gray Adv. MADCATS	14,99
Contra Dual Shock grey SONY	59,99
Contra MicroWizard Blau BLAZE	34,99
Contra MicroWizard Schwarz BLAZE	34,99
Contra Wireless Advanced MADCATS	54,99
Contra Wireless DualShock MADCATS	84,99
Freestyle Board - Skateboard	89,99
Konsolle Playstation ONE	249,99
Lightgun G-Con 45 SONY	349,99
Lightgun Scorpio II	59,99
Link Kabel BLAZE	9,99
Mem. Card gray SONY	29,99
Mem. Card 1MB/15 Slot JOYTECH	9,99
Mem. Card 16 MB BLAZE	39,99
Mem. Card 1 MB BLAZE	12,99
Mem. Card 2 MB unkompat. BLAZE	29,99
Mem. Card 4 MB unkompat. BLAZE	29,99
Mouse Original SONY	59,99
Multi Tap Original SONY	69,99
RF Unit / Adapter BLAZE	19,99
RGB Kabel Plus BLAZE	9,99
Verlänger Kabel (X-Tender) BLAZE	9,99
XPloder CD9000 ohne X-Key	99,99
XPloder Classic BLAZE	39,99
XPloder FX BLAZE	74,99

Sonderangebote

24 Std. v. Le Mans VALUE SERIES	24,99	Crash Team Racing PLATINUM	49,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Pro Pinball: Big Race USA	49,99	Toca 2 PLATINUM	49,99
5th Element VALUE SERIES	24,99	Crisis Beat	49,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Rainbow Six BUDGET	29,99	Toca VALUE SERIES	29,99
A Bugs Life - Malen & Zeichnen 49,99	49,99	Destruction Derby 2 PLATINUM	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Rampage Through Time	29,99	Tomb Raider 1 - RICOCHET	39,99
Air Combat VALUE SERIES	29,99	EW Hardcore Revolution	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Rayman Legends 1+2+3+4	39,99	Tomb Raider 3 PLATINUM	39,99
Akuj - The Heartless	19,99	Eternal Eyes	49,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Revenge	39,99	Tony Hawk's Skateboarding PLAT	49,99
Ape Escape	19,99	Extreme 500	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Revenge	39,99	Toshinden 4	29,99
Army Men - Land Sea & Air	24,99	Front Mission 3	79,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	Toy Story 2 PLATINUM	49,99
Army Men - Operation Meltedown	24,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	True Pinball BEST OF INFOGAMES	24,99
Bishi Bashi Special	59,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	UEFA Striker BEST OF INFOGAMES	24,99
B-Movie	14,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	Vampire Hunter	29,99
Bombing Island o. Breakout	49,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	Vampire Hunter	29,99
Bugs Bunny CSC	49,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	Vampire Hunter	29,99
Bundesliga 2000 - Fußball Manager	89,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	Vampire Hunter	29,99
Bust a Move 4 VALUE SERIES	29,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	Vampire Hunter	29,99
Castrol Honda Superbike TITANUM	29,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	Vampire Hunter	29,99
Centipede	29,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	Vampire Hunter	29,99
Civilisation 2	29,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	Vampire Hunter	29,99
Colony Wars 3 - Red Sun	29,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	Vampire Hunter	29,99
C&C 2 Alarmstufe Rot CLASSIC	29,99	Formula 1 99	29,99	James Bond: Tomorrow Never Dies PLAT	39,99	Ridge Racer VALUE SERIES	49,99	Vampire Hunter	29,99

+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert !!! +++

PS 2

SPIELE
 NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS

4 x 4 Evolution*	94,99	Formula One 2001*	119,99	SSX	109,99	AV Cinch Kabel JOYTECH	14,99	Lightgun P99K Light Blaster - silber	54,99
Age of Empires 2: The age of kings*	99,99	Gradius 3 & 4	99,99	Starfighter*	119,99	Console Storage BIGBEN	34,99	Maus für PS2 DATEL*	34,99
Armored Core 2*	109,99	Heroes of Might & Magic*	99,99	Stunt GP*	99,99	Console Storage Unit BIGBEN	29,99	Mem. Card 16 MB BIGBEN*	a.A.
Army Men Sarge's Heroes 2*	99,99	International Superstar Soccer 2000	99,99	Summoner*	114,99	Controller Adv. Harbgi MAD CATZ*	49,99	Mem. Card 8MB BIGBEN	79,99
Dead or Alive 2	119,99	Jet Set Radio	104,99	Super Bust a Move	79,99	Controller Basic MAD CATZ*	44,99	RGB Scart Kabel JOYTECH	14,99
Disney's Dinosaurier	109,99	John Madden NFL 2001 edA	119,99	Surfing H3O	94,99	Controller Dual Impact Gamepad	69,99	Memory Card 8MB SONY	89,99
Disney's Dschungelbuch*	109,99	Knockout Kings 2001*	119,99	Swing away Golf	109,99	Controller Dual Shock SONY	59,99	Multi Player Adapter INTERACT	79,99
Driving Emotion Type 5	119,99	Midnight Club Street Racing	119,99	Tekken Tag Tournament	119,99	Controller Interceptor INTERACT	49,99	Multi Player Adapter JOYTECH	49,99
Dynasty Warrior 2	104,99	Moto GP	119,99	Top Gear Dare Devil	109,99	Controller Shock2 Ultra Analog	59,99	Multi Tap SONY	99,99
Ephemeral Fantasia*	99,99	NBA Live 2001	119,99	Tiger Woods PGA Tour 2001*	119,99	DVD Fernbedienung DATEL DVD&Audio	59,99	Rack für 12DVD/Games - 4GAMERS	29,99
ESPN International Track & Field	99,99	ONI*	94,99	Time Splitters	109,99	DVD Fernbedienung-Controller Anschl.	39,99	Rack Realistic Stand n. Rack 4GAMERS	39,99
ESPN NBA 2night*	104,99	Orphen edA	119,99	Unreal Tournament*	129,99	Controller Basic MAD CATZ*	44,99	RGB Scart Kabel JOYTECH	14,99
ESPN NHL*	99,99	Purifier Master	94,99	Warriors of Might & Magic*	99,99	Controller Dual Shock SONY	59,99	S-AY Kabel PS2 MAD CATZ	14,99
ESPN X-Games Snowboarding	99,99	Rayman Revolution	109,99	WDL - Warjetz*	a.A.	Controller Dual Shock SONY	59,99	System Stand/Rack JOYTECH	14,99
Eternal Ring	109,99	RC Revenge	94,99	WDL Thunder Tanks*	99,99	Controller Dual Shock SONY	59,99	Verl. Kabel (farbig) MAD CATZ	14,99
Evergrace*	109,99	Ready 2 Rumble Boxing - Round 2	99,99	WDL Wild Raging	109,99	Controller Dual Shock SONY	59,99	Vertical Stand 4GAMERS	14,99
F1 Championship Season 2000	119,99	Red*	99,99	X Squad	119,99	Controller Dual Shock SONY	59,99	Vertical Stand Sony	29,99
F1 Racing Championship*	119,99	Ridge Racer 5	119,99	Z.O.E. - Zone of the Enders*	104,99	Controller Dual Shock SONY	59,99		
Fantavision	119,99	Shadow of Memories*	104,99			Controller Dual Shock SONY	59,99		
Fifa 2001	109,99	Silent Scope	99,99			Controller Dual Shock SONY	59,99		
		Smuggler's Run	89,99			Controller Dual Shock SONY	59,99		
		Soul Reaver 2*	109,99			Controller Dual Shock SONY	59,99		

Zubehör

Action Replay 2 für PS 2	89,99	Lightgun P99K Light Blaster - schwarz	54,99
--------------------------	-------	---------------------------------------	-------

Und vieles mehr!!!

+++ Kein Mindestbestellwert !!! +++

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

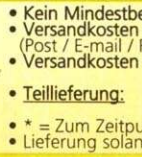
- Telefon: 0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00
- Telefax: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: bestellung@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:

Game it! AG - A-6691 Jungholz
 Tel. 05676/8372
 Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt.
 Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
 Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr



- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,- DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM + 3,- NNG der Post (Post / E-mail / Fax)
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM + 3,- NNG der Post
- Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellungen über unseren WebShop sind
VERSANDKOSTEN-FREI!!!

Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell! Ladenpreise können abweichen!

- 26122 Oldenburg**
 Game Shop LKP
 Staulinie 16-17 - 0441/12622
- 63667 Nidda**
 Am Wehr 6 - 06043/950915
- 66953 Pirmasens**
 Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
- 76829 Landau**
 Westbahnstr. 11 - 06341/144191
- 87435 Kempten**
 In der Brandstatt 6 - 0831/17762
- 87700 Memmingen**
 Maximilianstr. 21 - 08331/497799
- 88131 Lindau**
 3Plus
 Rickenbacherstr. 73 - 08382/9676-0
- 90762 Fürth**
 Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
- 95615 Marktredwitz**
 Leopoldstr. 5 - 09231/667650

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

NEXT FRIDAY KINOWELT



Es ist Freitag und Craig Jones wohnt noch immer bei seinen Eltern im Süden von Los Angeles. Während er auf der Suche nach einem neuen Job ist, träumt Craig wieder einmal von dem ruhmreichen Freitag vor vier Jahren, als er den örtlichen Halbstarren Debo besiegen konnte. Doch nun ist Debo aus dem Gefängnis ausgebrochen und will sich an Craig rächen. Um die Sicherheit seines Sohnes besorgt, schickt Mr. Jones Craig zu seinem Onkel Elroy und Cousin Day-Day.

BASIC INSTINCT KINOWELT



Ein Mann stirbt einen grauenvollen Tod - ans Bett gefesselt, von einem Eispickel mehrfach durchbohrt. Bei den Ermittlungen gerät der abgebrühte Cop Nick Curran (Michael Douglas) in den Bann von Catherine Tramell (Sharon Stone), der Hauptverdächtigen und Geliebten des Opfers. Von ihrer Erotik leidenschaftlich angezogen, verfällt Nick der eiskalten Blondine. Er ist fest davon überzeugt, alles im Griff zu haben. Obwohl der Polizist ahnt, das auch er ihr Opfer werden könnte, setzt er alles aufs Spiel.

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
AUF DER JAGD NACH DEM GRÜNEN DIAMANTEN	20 th Century Fox	19. April
AUF DER JAGD NACH DEM JUWEL VOM NIL	20 th Century Fox	19. April
BASIC INSTINCT	Kinowelt	April
BOYS, GIRLS AND A KISS	Kinowelt	17. April
BRINGING OUT THE DEAD	Buena Vista	26. April
BUFFY - SEASON 1 BOX	20 th Century Fox	05. April
CITY HAI	Kinowelt	April
DER ROSENKRIEG	20 th Century Fox	19. April
DER WEG NACH EL DORADO	DreamWorks	05. 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
DIE STUNDE DES SIEGERS	20 th Century Fox	19. April
EIN OFFIZIER UND GENTLEMAN	Paramount	05. April
FLASHBACK - MÖRDERISCHE FERIE	Concorde	04. April
FINAL DESTINATION	Kinowelt	03. April
HIGH FIDELITY	Buena Vista	26. April
HOLLOW MAN	Columbia / Tristar	April
HURRICANE	Buena Vista	April
LAWRENCE VON ARABIEN	Columbia	01. April
LIBERTY HEIGHTS	Warner	20. April
LUNA PAPA	Kinowelt	03. April
MANSFIELD PARK	Kinowelt	April
NEXT FRIDAY	Kinowelt	24. April
NUR NOCH 60 SEKUNDEN	Buena Vista	26. April
SCARY MOVIE	Highlight Video	05. April
STAR TREK 4 - ZURÜCK IN DIE GEGENWART	Paramount	April
STARGATE KOMMANDO SG 1/10	MGM	26. April
STONE COLD 2	Kinowelt	24. April
TITAN A.E.	20 th Century Fox	05. April
THE BASE II - DAS TODESTRIBUNAL	Universal	01. April
WALL STREET	20 th Century Fox	19. April
WALLACE & GROMIT	Universal	01. April
WHEN WE WERE KINGS	Universal	01. April

ROAD TRIP DREAMWORKS



Josh ist mit seiner Freundin bereits seit den Kindertagen zusammen, dem Anschein nach eine unzertrennliche Beziehung. Selbst die Tatsache, dass beide zeitweilig in zwei verschiedenen Bundesstaaten studieren, kann die Beziehung nicht gefährden. Als sich Josh auf einen One Night Stand einlässt, wird durch ein Versehen das Videotape mit dem verräterischen Beweis des Seitensprungs zu seiner Freundin geschickt. Mit dem Auto beginnt ein Trip über 1800 Meilen quer durchs Land, um das besagte Tape noch rechtzeitig an der Uni abfangen zu können.

HIGH FIDELITY BUENAVISTA



Rob Gordon führt als Besitzer des Plattenladens Championship Vinyl ein einfaches geregeltes Leben. Doch als er von seiner langjährigen Freundin Laura wegen einem anderen Mann verlassen wird, gerät sein Leben durcheinander. Da seine Freunde und Mitarbeiter Dick und Barry keine große Hilfe sind, muss Rob alleine mit der Situation fertig werden und beschließt, Laura zurückzuerobern.

HOLLOW MAN COLUMBIA / TRISTAR



Wissenschaftler Sebastian Caine (Kevin Bacon) arbeitet mit seinem Team im Auftrag der US-Regierung an einem Serum, das unsichtbar machen soll. Nachdem das Experiment schon an einem Gorilla geglückt ist, will Caine noch einen Selbstversuch durchführen, bevor die geglückte Forschungsarbeit publik gemacht wird. Als jedoch Probleme bei der Rückkehr aus dem entmaterialisierten Zustand auftreten, dreht der Forscher langsam aber sicher durch.

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
AIR AMERICA	Kinowelt	Mai
AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON	Universal	Mai
ART OF WAR	20 th 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
DIE MAFIOSI BRAUT	MGM	Mai
DIE MÄUSEJAGD	DreamWorks	Mai
DIE ZWÖLF GESCHWORENEN	MGM	17. Mai
GUESTHOUSE PARADISO	Universal	Mai
HARLEM N.Y.C.	MGM	17. Mai
ICH, BEIDE UND SIE	20 th Century Fox	04. Mai
KEINE HALBEN SACHEN	20 th Century Fox	10. Mai
L.A. STORY	Kinowelt	Mai
LOCK UP	Kinowelt	Mai
DER MONDMANN	Concorde	09. Mai
NIGHT OF THE HUNTER	MGM	17. Mai
PAULIE	DreamWorks	Mai
ROAD TRIP	DreamWorks	Mai
SHANGHAI NOON	MAWA Film & Medien	Mai
SKULLS - ALLE MACHT DER WELT	Kinowelt	22. Mai
SPACEBALLS	MGM	Mai
STAR TREK 3 - AUF DER SUCHE NACH MR.SPOCK	Paramount	Mai
STARGATE KOMMANDO SG 1/11	MGM	17. Mai
TATI IM STOßVERKEHR	Kinowelt	Mai
THE HUNTER	MGM	17. Mai
THE KILLING	MGM	Mai
WING COMMANDER	20 th Century Fox	17. Mai

DVD Juni 2001

Titel	Anbieter	Vor. Release
ATLANTIS	EMS	Juni
BERLIN ALEXANDERPLATZ (1931)	Kinowelt	Juni
CHARLIE CHAPLIN: MONSIEUR VERDOUX	Kinowelt	Juni
DINOSAURIER	Disney / BuenaVista	Juni
EIN FREUND ZUM VERLIEBEN	Concorde	06. Juni
EIN HERZ & EINE KANONE	Concorde	06. Juni
EVENT HORIZON	Paramount	Juni
SPACE COWBOYS	Warner	21. Juni
STAR TREK 1 - DER FILM	Paramount	30. Juni
STAR TREK 2 - DER ZORN DES KHAN	Paramount	Juni
STARGATE KOMMANDO SG 1/12	MGM	21. Juni
U 23 - TÖDLICHE TIEFEN	MGM	Juni
U-571	Highlight Video	07. Juni



STELL DIR VOR,
DU HAST EINE UZI
UND EINE PUMPGUN.

UND EINEN VERDAMMT
GEILEN ARSCH!



MOTION FX3D



EIDOS
INTERACTIVE

Sven Liebold

Shadow Man 2 Second Coming

Fast zwei Jahre nach seinem Feldzug gegen Legion kehrt Mike LeRoi zurück. Der neue Shadowman wird ein PS2-Horrorschocker, der in seiner Intensität nur noch schwer übertroffen werden kann.

Shadowman mag so manch einem noch sehr bitter im Magen liegen, denn die PSone-Version blieb damals weit hinter den Erwartungen zurück. Während PC- und Dreamcast-Zocker wirklich in die mysteriöse Welt eintauchen konnten, frustrierten arge technische Mängel die Spieler der PlayStation-Fassung. Sonys 32-Bit'er war hoffnungslos am technischen Limit angekommen. Doch wer zuletzt lacht, lacht am besten. Mikes neues PS2 Abenteuer wird für ein Raunen unter den Zweiflern sorgen.

Racheengel

Obwohl Shadowman von Beginn an als Trilogie gedacht war, scheinen sich die Entwickler jetzt etwas von diesem Vorhaben distanziert zu haben. Man nahm sich sämtliche der von den Fans reklamierten Mankos zu Herzen und designte das gesamte Spiel fast von Grund auf neu. Anstelle historischer Bösewichter wie Jack the Ripper und der restlichen Massenmörder kramte man tief in der Mythologie-Truhe. Die Geschichte in Shadowman 2 beschreibt ein biblisch

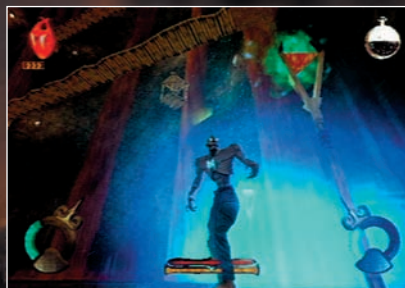
apokalyptisches Szenario, in dem eine Gruppe gefallener Engel, Grigori genannt, den Weltuntergang heraufbeschwören wollen, wie er auch in der Bibel im Buch der Offenbarung dargestellt wird. Aus diesem Grund versuchen die Grigori den Erzdämonen und Höllenfürsten Asmodeus zu entfesseln. So simpel sich das alles jetzt wahrscheinlich anhört, ist es aber bei weitem nicht. Die Geschichte ist gespickt mit überraschenden Wendungen und haarsträubenden Schockmomenten. Vor allem das eigentliche Ende wird euch die Kinnlade bis zum Boden klappen lassen.

Freudiges Wiedersehen

Auf den ersten Blick erkennt man sofort, dass unser Held seit seinem letzten Abenteuer wohl sehr viel Zeit im Fitnessstudio verbracht hat. Statt einer drahtigen Figur gibt es nämlich jetzt mächtig viel Muskelmasse zu bewundern. Auch sein Alter-Ego Shadowman hat sich gegenüber dem Vorgänger sehr verändert. Der Wandler im Reich der Toten sieht nun wirklich ausgesprochen furchterregend aus. Es wird auch ein Wiedersehen mit anderen Bekannten geben. Die Voodoo-Priesterin Nettie wird ebenso mit von der Partie sein wie auch der Torwächter zur Unterwelt Jaunty. Nettie zeigt sich diesmal in extrem sexy gestalteten Outfits und scheint auch hier und dort etwas

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action Adventure Spieler 1
Hersteller	Acclaim www.acclaim.de
Entwickler	Acclaim Studios Teeside
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Oktober



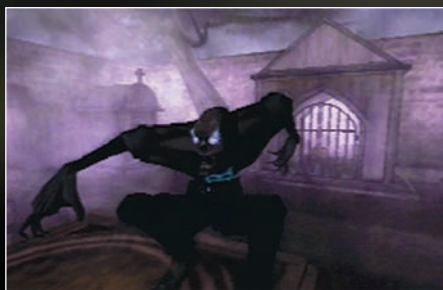
○ Jede weltliche Waffe wird sich auf der Deadside in ein anderes Instrument des Todes verwandeln.



○ Mike kann auch mit den blanken Fäusten kämpfen oder größere Objekte verschieben.



◉ Per Voodoo-Zauber kann der Shadowman den Tag zur Nacht werden lassen.



◉ Viele Szenen sind eine Hommage an bekannte Horrorfilme.



◉ Shadowman 2 soll den Spielern gehörig das Fürchten lehren.

Silikon angebracht zu haben. Außerdem dürfen wir Jaunty in seiner Urform bewundern, bevor er in seinen Schlangenkörper schlüpfte.

Ein Wiedersehen der etwas anderen Art gibt es mit Thomas Deacon, der im ersten Teil einen eher unwesentlichen Kurzauftritt hatte. Der New Yorker Ex-Bulle und selbsternannte Dämonenjäger steht Mike LeRoi als schlagkräftiger Partner zur Seite.

Keine Schwächen mehr

Anders als im ersten Shadowman gingen die Entwickler sehr viel fokussierter an die Sache heran. Es wird nicht mehr nötig sein in Level zurückzukehren, die man bereits bestanden hat, noch werden Gegner immer wieder aufs Neue auferstehen – einmal tot, immer tot. Die Steuerung an sich wurde deutlich verbessert, so dass sich Sprungpassagen nicht mehr zum vorprogrammierten Frusterlebnis entwickeln.

Dem Kampfsystem widmeten die Spiel-designer besonders viel Zeit, da es schließlich einen Großteil des Gameplays einnimmt. Der Spieler kann sich stets auf die Action am Bildschirm konzentrieren, als fluchend zu überlegen, wie er denn auf seinem Pad jetzt welche Aktion ausführt. Beispielsweise kann Mike mit einer Hand einen Endgegner anvisieren, während er sich mit der anderen um anstürmendes Kleinvieh kümmert.

Zu seinen Waffen zählen nicht nur die üblichen Schusswaffen, sondern auch eine große Auswahl an netten Voodoo-Zaubern. Sowohl Waffen als auch Zaubersprüche sind nicht nur offensiv einsetzbar. Viele Rät-sel verlangen nach bestimmten Techniken und Kombinationen aus beiden, um gelöst zu werden. Sehr vielversprechend hört sich beispielsweise der Zauber Satans Smart-bombs an. Damit könnt ihr nämlich in beeindruckender Weise die vier Reiter der Apokalypse auf eure Gegner loslassen:

Die Grigori



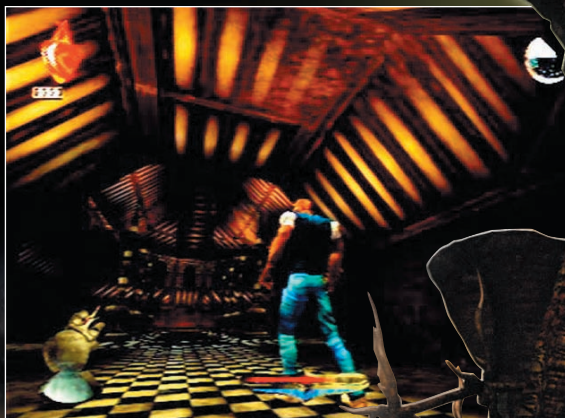
Die Hauptwidersacher von Mike LeRoi sind nur halbwegs von den Entwicklern erfundene Wesen, denn sie entsprangen eigentlich der biblischen Mythologie. Der mysteriöse achte Orden der Engel wurde von Gott erschaffen.

Man nannte sie auch „die Wächter“, da ihre Aufgabe darin lag, ein Auge auf die Entwicklung der ersten Menschen zu haben. Wenn nötig halfen sie ihnen sogar in bestimmten Situationen, jedoch ohne jemals die menschliche Entwicklung zu beeinflussen. Obwohl die Engel von Gottes Gnade erfüllt waren, konnten sie sich über die vielen Jahre doch nicht gegen die langsam einschleichende Korruption seitens der Menschen wehren. Die Grigori verheirateten sich unter den Menschen und führten ein ausschweifendes Leben. Ihre himmlischen Dienste waren vergessen.

Aus Legenden geht hervor, dass die Kinder dieser Ehen grässlich entstellte und böartige Monster waren, die man in dämonischen Kreisen Nephilim nannte. Gott entsandte daraufhin ein Heerschar Engel, die sämtliche dunklen Ausgeburten vernichtete. Ferner wurden sämtliche Grigori dazu verdammt, ihr unsterbliches Leben für immer auf der Erde verbringen zu müssen. Das Motiv der ehemaligen „Wächter“ ist also klar: Rache!



◉ Die Levelarchitektur hat deutlich zugelegt.



◉ Der Shadowman wird sich diesmal nicht nur in der Deadside bewegen, sondern in einigen anderen Zwischenwelten.

Asmodeus

Die Rache der Grigori wird furchtbar sein, denn sie wollen mit Hilfe vom Asmodeus das himmlische Reich zu Fall bringen. Auch dieses Wesen entstammt der Bibel. Zum ersten Mal wurde der Dämon im Buch des Tobias (III,8) erwähnt. Der Name kommt wahrscheinlich aus dem Hebräischen und heißt soviel wie „zerstören“. Das Buch des Tobias erzählt, dass die Jungfrau Sara, eine Verwandte von Tobias, an sieben Ehemännern gegeben wurde, die aber alle von Asmodi (Asmodeus) erschlagen wurden, noch bevor die Trauung vollendet war. Gott hatte jedoch dem Dämonen die Erlaubnis gegeben, diese Männer zu töten, weil sie aus unheiligen Gründe die Ehe schließen wollten. Mittlerweile hat sich jedoch der Name Asmodeus als Herrscher des Höllenreichs etabliert. Sein mächtiger Palast steht auf der 9. Ebene der Hölle. Von dort aus herrscht er mit Kraft und Verstand. Sein Ziel ist es möglichst viele gute und neutrale Seelen zu bekehren und zu bekämpfen, so dass die Anzahl der Teufel steigt - neben ihm soll kein anderer Gott mehr existieren. Deshalb wollen die Grigori ihm den Aufstieg aus der Hölle ermöglichen, damit er sämtliche Menschen in seine Armee rekrutieren kann, um schließlich das Himmelreich zu zerstören.



○ Sämtliche Zwischensequenzen sind in der Spielgrafik gehalten.

„Krieg“ gibt Mike für kurze Zeit überragende Kräfte. „Tod“ lässt einen gewaltigen Blitzregen auf die Feinde nieder prasseln. „Hunger“ saugt gnadenlos die Lebensenergie der Kontrahenten ab, während die „Pest“ einen Fliegenschwarm auf die Angreifer hetzt.

Metal Gear Hell

Ein weiteres neues Feature ist der gekonnte Einsatz von Stealth-Elementen. In bester Solid Snake Manier gilt es durch die dunklen Gemäuer der Grigori zu schleichen. Dabei wechselt die Ansicht annähernd in eine fast Vogelperspektive. Mike kann sich an Wänden entlangdrücken, sich an vermeintliche Wächter anschleichen und mit einer schnellen

Aktion für einen sauberen Genickbruch sorgen. Allerdings muss man dann schleunigst den Körper des Feindes verstecken, damit keine nachfolgenden Wachen aufmerksam werden. Neben dem simplen Verstecken des Leichnams kann sich unser Shadowman auch einiger Tricks bedienen, wie beispielsweise die Alligatoren im Nachbarsumpf zu einem Snack einzuladen.

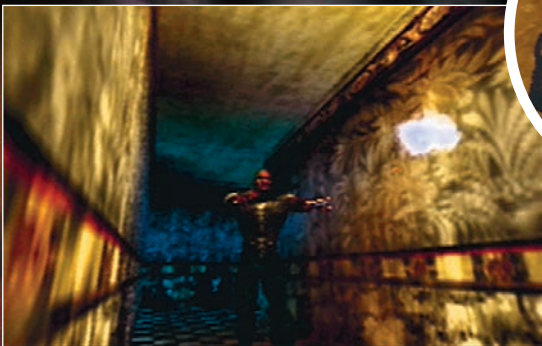
Wie sich erkennen lässt, wurde deutlich an der künstlichen Intelligenz der Gegner geschraubt. Statt wie im Prequel nur stöhnende Dummköpfe vor sich zu haben, muss sich Mike nun gegen organisierte Widersacher durchsetzen. Seine Feinde bemerken, wenn sie in der Unterzahl sind und treten die Flucht nach hinten an, um Verstärkung zu rufen. Wird der Shadowman beispielsweise von einem entfernten Wachturm aus entdeckt, kommuniziert sein Entdecker sofort mit nahegelegenen Truppen. Die Angriffsmethoden passen sich sogar der



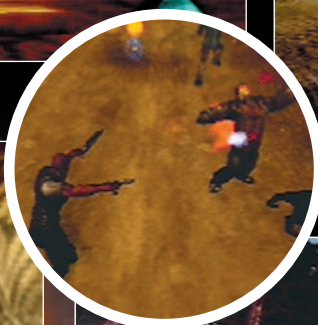
○ Seit seinem letzten Auftritt ist Mr. LeRoi zu einem echten Muskelpaket gereift.



○ Noch sind die Straßen leer – wer weiß, was uns im fertigen Spiel dort erwarten wird.



○ Wieder können beide Waffen bzw. Hände gleichzeitig benutzt werden.



○ In diesen russischen Wäldern wird euch ein Blair Witch ähnliches Monster auf den Versen sein.



○ Auch im zweiten Teil wird es wieder etliche Unterwasserpassagen geben.



jeweiligen Umgebung bzw. der Handlungsweise von Mike an.

Dämonische Technik

Dies könnte man fast denken, wenn man trotz der polygon- und texturenintensiven Umgebungen stets mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde unterwegs sein wird. Die Portal-Engine stellt immer nur das da, was im Moment für den Spieler zu sehen ist. Alles andere wird permanent von der CD in den Speicher geschaufelt. Das Ergebnis ist eine riesige Spielwelt, in der es nicht eine Ladepause geben wird.

Besonders an der Darstellung der Charaktere ist der Unterschied zum Vorgänger klar erkennbar. Die Modelle wirken detaillierter und somit wesentlich

echt. Des Weiteren sprechen alle Figuren perfekt lippensynchron und werden sogar die entsprechende Mimik im Gesicht zeigen. Shadowman 2 orientiert sich in vielerlei Hinsicht an klassischen Elementen des Horrorfilms. Durch den geschickten Einsatz von atmosphärischen Soundkollagen wird der Spieler schon alleine durch die Geräuschkulisse, eine Gänsehaut entwickeln. Verrücktes Gelächter, Wehklagen, das Geräusch von jemandem, der gerade Fleisch zerhackt, wirre Stimmen und Ähnliches sind ständige Wegbegleiter durch die Welt des Mike LeRo. Die Veröffentlichung von Shadowman 2 ist für Oktober geplant. Bis dorthin werden wir bestimmt noch einige Male Besuch aus dem Schattenreich bekommen.



○ Mittels einer Taschenuhr kann man sogar die Wetterverhältnisse verändern.



○ Für Shadowman 2 wurde ein spezielles Partikelsystem entwickelt.



○ Obwohl auch Blut fließen wird, bedienen sich die Entwickler ganz anderer Werkzeuge, um eine gänsehautreibende Horror-Atmosphäre zu schaffen.

Im Gespräch mit dem Chef der Acclaim Studios Teeside, John Flynn:

play: Der erste Teil war durch seinen nicht-linearen Aufbau oft sehr verstrickt und kompliziert. Wie sieht das Konzept hier aus?

J.Flynn: Shadowman 1 wurde in manchen Arealen zu „nicht-linear“. Viele Spieler frustrierte diese Tatsache. Das Sequel wird eine sehr viel geordnetere Gesamtstruktur besitzen. Wir haben uns diese Kritik von Außen sehr zu Herzen genommen.

play: Wir bemängelten damals auch die oft harschen Sprungeinlagen, die sich Aufgrund der Kameraführung und der sensiblen Steuerung sehr nervenaufreibend gestalteten. Was hat sich in dieser Richtung getan?

J.Flynn: Es wurde einfach alles verbessert. Man muss nun nicht mehr auf den Pixel genau abspringen, um sein Ziel zu erreichen. Außerdem wird man durch einen verpatzten Sprung nicht sofort mit dem Tod bezahlen müssen.

play: Worauf seid ihr besonders stolz?

J.Flynn: Nun, allem voran steht natürlich unsere wirklich packende Storyline. Des Weiteren sind die Endkämpfe mit den verschiedenen Grigori-Charakteren wirklich atemberaubend geworden. Überhaupt muss man wirklich das gesamte Kampfsystem loben, dass in seiner Bedienbarkeit

und Effektivität überhaupt nicht mehr mit dem Vorgänger vergleichbar ist.

play: Wird der Soundtrack ähnlich zum Vorgänger ausfallen?

J.Flynn: Die Soundkulisse wird in jedem Falle einen ähnlichen Charakter besitzen. Wie in einem Kinofilm wird die Musik sich bestimmten Situationen anpassen. Die PlayStation2 erlaubt uns in dieser Hinsicht sehr viel Spielereien.

play: Wo wir gerade von der Hardware sprechen. Wie seid ihr mit der PS2-Technik zufrieden? Konntet ihr all eure Ideen verwirklichen?

J.Flynn: Nach einigen kleinen Hürden muss ich zugeben, dass diese Konsole einfach fantastisch ist. Wir können eine Unmenge an Polygonen und Texturen darstellen. Die Programmierer haben ein unglaubliches Partikelsystem auf die Beine gestellt, dass wirklich eindrucksvolle Umgebungs-, Wetter- und Waffeneffekte auf den Bildschirm zaubert. Ja, wir sind wirklich sehr zufrieden.

play: Wie liegt ihr im Zeitplan? Wird das Spiel tatsächlich pünktlich im Oktober erscheinen?

J.Flynn: Zur Zeit sieht alles sehr gut aus. Die Entwicklungsphase zu Shadowman2 startete direkt nach der Fertigstellung des ersten Teils. Somit hatten wir viel Zeit, alles sorgfältig zu planen. Unser größtes Anliegen ist allerdings ein makelloses Gameplay, weshalb die meiste Zeit letztendlich in das Beta-Testing fließen wird. Allerdings sind wir auch dort größter Zuversicht.



TRAUMJOBS

Made in Germany

Dirk Gemeinhardt

Potrait IT-Akademie Ostwestfalen

Am Standort in Gütersloh hat die IT-Akademie Ostwestfalen seit November 2000 mit den ersten IHK zertifizierten Qualifizierungen begonnen. Jeder Teilnehmer kennt bereits vor dem Start den späteren Arbeitgeber - die garantierte Übernahme in ein festes Anstellungsverhältnis bei einem Partnerunternehmen der IT-Akademie Ostwestfalen erfolgt nach bestandem Abschluss der etwa einjährigen Vollzeitkurse. Die Kurskosten werden durch den späteren Arbeitgeber vorfinanziert. Bewerben kann sich grundsätzlich jeder, der beruflich im IT-Bereich Fuß fassen will. Der erste Schritt hierzu ist die Aufnahme in den Bewerberpool. Man sucht dann die jeweils passende Stelle bei einem Partnerunternehmen. Die Auswahl der Teilnehmer erfolgt durch den späteren Arbeitgeber, der auch die Anforderungen für eine Vorauswahl setzt. Erwiesenermaßen haben Bewerber mit Abitur und fundierten Vorkenntnissen im IT-Bereich die besten Aussichten.

Mehr Infos zu künftigen Kursen im Spiele-Bereich gibt es unter:
IT-Akademie Ostwestfalen GmbH
Schulstraße 10, 33330 Gütersloh
Telefon: 0 52 41 . 7 43 37-0
Telefax: 0 52 41 . 7 43 37-29
e-mail: info@it-akademie.org
www.it-akademie.org



Lange hat's gedauert. Nun kann man sich in Deutschland von Profis zum Game Designer ausbilden lassen.

Kinder statt Inder! „Inder fürs Internet!“ „Neue Inder braucht das Land!“ Mit diesen Parolen lieferten sich die deutsche Bundesregierung mit der Opposition heiße Debatten über die angekündigte Green Card; denn Europa und Deutschland droht ein weiter wachsender Mangel an Spezialisten für Informationstechnik, Telekommunikation und E-Business. Bis 2003 wird sich die Zahl offener Stellen auf 3,8 Millionen verdoppeln. Allein in Deutschland verschärft der Fachkräftemangel von derzeit 440.000 auf 720.000 Stellen im Jahr 2003 die Situation. Laut einer Studie des Bundesverbandes Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (Bitkom) steigt die Nachfrage noch in diesem Jahr drastisch an. In Westeuropa verzeichnet Deutschland vor Großbritannien den stärkste Fachkräftebedarf.

tungssoftware. Auf den Notstand wurde prompt reagiert: In Kooperation mit dem Software-Verband, dem Entwicklerstudio Ascaron (Anstoss - Premier Manager, PSOne) und der Phenomedia AG (Die original Moorhuhn Jagd, PC) rief die IT-Akademie Ostwestfalen den Kurs Game Designer/in (Konzeptautor/Projektleiter) ins Leben. „Die Absolventen haben das Rüstzeug, entweder als Konzeptautor oder als Projektleiter in der Spiele-Branche zu arbeiten - vom Tag nach Kursabschluss an. Das einzige, was ihnen fehlt, ist die eigene Erfahrung. Stattdessen haben sie einen systematischen Überblick zu ihrem Arbeitsgebiet, Tipps von erfahrenen Kollegen und das Können, die Techniken und Methoden anzuwenden, die man braucht, um Kreativität und Intuition optimal zu nutzen. Mit den Ziel, ein wettbewerbsfähiges Produkt auf den Markt zu bringen.“, erklärt Michael Böhle von der IT-Akademie Ostwestfalen das am 05. März gestartete Modellprojekt.

Global denken, lokal lenken

Auch Hermann Achilles, Geschäftsführer des Verbandes der Unterhaltungsindustrie (VUD) sieht auf längere Frist gesehen die Felle davon schwimmen. In Deutschland verzeichnete die Computer- und Videospieleindustrie - trotz des fehlenden qualifizierten Personals - beachtliche Zuwächse im Umsatz (3,3 Milliarden Mark) mit Unterhal-

Hand in Hand

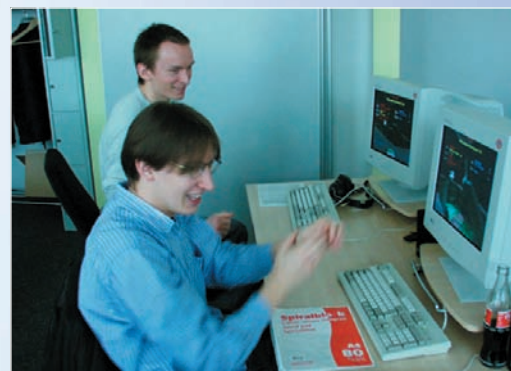
Das Besondere an der IT-Akademie Ostwestfalen: Hier werden maßgeschneiderte Mitarbeiter für Unternehmen ausgebildet. Spezifisches Fachwissen kann bedarfsorientiert und schnell erworben werden. Im



○ Die Ausbildung in kleinen Gruppen ist von Vorteil.



○ Die Teilnehmer des Game Designer-Kurses.



○ Game Designer übernehmen häufig den Producer-Posten.

Endeffekt bestimmt das Angebot die Nachfrage. Sobald Firmen der Game-Industrie der Akademie genügend offene Stellen mit gleichartigen Qualifizierungsprinzipien gemeldet haben, wird ein Kurs organisiert. Dabei legen die Firmen individuell die Einstellungsbedingungen fest. Im Fall des Game Designer/in-Kurses forderte man die potentiellen Kandidaten auf, zusätzlich zu den Bewerbungsunterlagen eine Mappe (Exposé) abzugeben, die für die Auswahl ausschlaggebend war. Den Unkostenbeitrag der Ausbildung von knapp 48.000,- DM pro Teilnehmer zahlen die Unternehmen aus eigener Tasche. Der Absolvent verpflichtet sich im Gegenzug, nach Abschluss der Qualifizierung drei Jahre im Unternehmen zu bleiben. „Wir geben Einsteigern in unserem Konzept die Gelegenheit, sich diese Berufserfahrung nach kurzer Qualifizierung zu erwerben. Die Arbeitsverträge haben eine Mindestlaufzeit von 3 Jahren nach Kursabschluss – übrigens auf Wunsch der Unternehmen, die natürlich kein Interesse haben, jemanden auszubilden, der dann gleich wieder die Stelle wechselt. So haben beide Seiten von dieser Regelung ihren Vorteil“, sagt Böhle im Gespräch mit play.

Wissen ist Macht

In rund 11 Monaten – so lange dauert der gesamte Kursus – erfährt der Teilnehmer alles Wissenswerte, um nach bestandenen Abschluss in der Industrie seinen Mann stehen zu können. Dazu schulen sowohl Insider der Branche als auch Dozenten für grundlegende Unterrichtsfächer die aus maximal 12 Mitgliedern bestehende Gruppe. Ein Chef-Trainer koordiniert obendrein alle einzelnen Beiträge, die im Großen und Ganzen den eigentlichen Ausbildungs-Lehr-

plan ergeben. Um als GameDesigner/in in der Software-Branche Fuß fassen zu können, wird Ideenreichtum, Kreativität und umfangreiches Know-how aus dem Bereich der Unterhaltungsmedien verlangt. Grundlegende Programmierkenntnisse (C/C++) sind erwünscht, auch wenn sich Spiele-Entwickler in der Regel nicht selbst mit dem Quell-Code beschäftigen. „Die Teilnehmer lernen den gesamten Ablauf der Entwicklung eines Titels von der Idee bis zur Betreuung des Produkts kennen.“, betont Michael Böhle „Schwerpunkte sind dabei die Management-Aufgaben. Programmierung, Tools und Techniken – alles wird nur soweit vermittelt, wie es zur Bewältigung eben dieser Grundlagenkenntnisse über Spiele wie Genres, Historie, Prinzipien, Bewertungskriterien oder allgemeine Medientheorie, aber auch relevante mathematische Gebiete bilden das Fundament für künftiges Handeln im Beruf. Ganz konkret wird es bei Themen wie Marketing, kreatives Schreiben oder Projektmanagement bis hin zur Qualitätssicherung: Man erwirbt Methoden- und Problemlösungskompetenz am Beispiel der in den beteiligten Unternehmen gerade anstehenden Projekte“.



play: Wie sehen Sie die momentane Situation der deutschen Spiele-Industrie? In welche Richtung tendiert ihrer Meinung die Entwicklung?

Böhle: Ich habe mehrere Unternehmen der deutschen Spiele-Industrie – besser gesagt, deren Mitarbeiter – im letzten halben Jahr kennengelernt, teils recht intensiv. Zunächst einmal hat mich (...) das Engagement, mit dem dort gearbeitet wird, und der Umfang, den Projekte zur Spielentwicklung haben, sehr überrascht. Als äußerst positiv habe ich auch die Ernsthaftigkeit empfunden, mit der man sich bemüht, gute Spiele zu machen. Und auch die Bestrebungen, Tätigkeitsfelder oder gar Berufsbilder für die ja noch junge Branche zu prägen, finde ich bemerkenswert. (...) Negativ ist mir aufgefallen – und das will ich auch gar nicht verschweigen – dass durchweg ein professionelles Management nicht vorhanden scheint, bzw. die Konzentration ausschließlich auf Projekte gelegt wird und wichtige übergeordnete Überlegungen zwar diskutiert, aber nur schwerfällig oder gar nicht umgesetzt werden.

play: Ist die Ausbildung zugleich ein anerkannter Lehrberuf?

Böhle: (...) Wir müssen uns die Frage stellen, ob es in der IT-Branche mit ihrem extremen Entwicklungstempo, dem absolut notwendigen lebenslangen Lernen und den ständig wechselnden Anforderungen durch ständig neue Projekte überhaupt Sinn macht, einen „anerkannten Lehrberuf“ zu haben. Schon jetzt ist den Firmen auf dem IT-Sektor doch Berufserfahrung viel wichtiger als irgendwelche Scheine – selbst im „schein“-verrückten Deutschland. (...)

play: Haben sie sich für die Kurse im Game-Bereich von ausländischen und inländischen Modellen besondere Anregungen geholt?

Böhle: Maßgebend sind für uns konzeptgemäß die Wünsche und Anforderungen der Kunden, also der Unternehmen, für die ausgebildet wird. Mit diesen zusammen erarbeiten wir den Lehrplan. Die Betriebe nennen uns ihre Zielvorstellung, was der Absolvent am Ende können und wissen muss. Wir sorgen für die didaktische Umsetzung, also für den Weg, wie dieses Ziel am besten erreicht

wird. Dabei berücksichtigen wir selbstverständlich alle zur Verfügung stehenden Informationen.

play: Ist die Patenschaft mit einer Firma gleich die Job-Garantie für die Zukunft?

Böhle: Wie schon erwähnt: vertraglich festgelegt sind 3 Jahre Verbleib nach Kursende. Sollte ein Teilnehmer vorher aussteigen wollen, muss er in der Regel die Kursgebühren an das Unternehmen zurückzahlen.

play: Welche Art von Abschluss erhält man nach Bestehen des Kurses. Gibt es überhaupt eine Art Abschlussprüfung?

Böhle: Der Kurs endet mit einer IHK-Zertifizierung. Als Abschlussprüfung wird ein mehrwöchiges Klein-Projekt durchgeführt, in dem die Absolventen ihre Tauglichkeit für die Praxis unter Beweis stellen müssen. Wir sind gerade dabei, gemeinsam mit IHK und DIHT die Details der Prüfungsanforderungen festzulegen, unsere abschließende Arbeitssitzung findet am 30. März 2001 statt. Darüber hinaus gibt es natürlich das IT-Akademie-Zeugnis mit detaillierter Beschreibung (und Benotung) des erworbenen Wissens sowie eine Übersicht zu den Leistungen in verschiedenen Projektarbeiten.

play: Vielen Dank für das interessante und ausführliche Gespräch.



„Maßgebend sind für uns konzeptgemäß die Wünsche und Anforderungen der Kunden, also der Unternehmen, für die ausgebildet wird.“



○ Man unterrichtet so praxisnah wie möglich.



○ Learning by doing ist der beste Weg zum Ziel.



Der Arcade-Pakt



Mit vereinten Kräften:
Satoshi Kayama (SEGA),
Ken Kutaragi (Sony) und Shukuo Ishikawa (Namco)

Der Untergang des SEGA-Imperiums treibt immer weiter seine Blüten: Unlängst kündigte Sony Computer Entertainment Japan, SEGA Enterprises und Namco Ltd. eine außergewöhnliche Partnerschaft an. Sony strebt an, zusammen mit den beiden Partnern Breitband-taugliche Arcade-Systeme auf PlayStation2-Basis herauszubringen. An den Automaten sind Kameras und Monitore installiert, so dass sich auch Spieler begutachten können, die an völlig verschiedenen Orten ihrem Hobby frönen. Dadurch werden diese in der Lage sein, miteinander zu kommunizieren oder gegeneinander zu spielen. Die Testphase beginnt Ende 2001. Mit einem Einzug in die fernöstlichen Etablissements ist im Jahr darauf zu rechnen. „Diese Allianz untermauert unser Verlangen, so schnell wie möglich das Breitbandnetz landesweit auszubauen, bevor die Haushalte mit einem schnellen Internetzugang ausgestattet sind. Wir geben unsere Bestes, nicht nur Games anzubieten, sondern auch das Downloaden von Videos oder Online-Shopping bieten zu können“, kommentierte Ken Kutaragi, CEO of Sony Computer Entertainment, das Bündnis.

Dirk Gemeinhardt

namco System 246

Die neueste Spielhallen-Hardware ist eines der „Bretter“, die demnächst die PlayStation2-Welt bedeuten.

Ridge Racer, Tekken, Ace Combat (hieß in Europa Air Combat) – mit diesen Coin-op-Krachern brachte Namco sich selbst und natürlich den Namen PlayStation weltweit in aller Munde. Wie wir wissen, unterstützen die japanischen Pac Man-Erfinder und Arcade-Experten von der ersten Stunde an Sonys grauen 32-Bit Kasten mit Software der Güteklasse A. Der Erfolg sämtlicher Konvertierungen für den Home Entertainment-Bereich war natürlich kein Zufall. Viele Titel basierten nämlich auf der System 11- oder System 12-Technologie – modifizierten PSone-Platinen, die eigens für den Gebrauch in den Spielhöhlen entwickelt wurden.

Deja vu-Erlebnis

Was unter dem Arbeitstitel PS2A (PlayStation2 Arcade) im vergangenen Jahr für ausreichend Gesprächsstoff sorgte, nahm zur 38. Amusement Machine Show (JAMMA) vom 21.-23. September in Tokio konkrete Formen an. Namco, bekannt für die enge Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment, präsentierte der Öffentlichkeit das System 246 Board. Ausgestattet mit der 128 Bit-Emotion Engine, dem berühmt-

berüchtigten 4 MB-Videospeicher, Schnittstellen für CD-ROM, DVD-ROM, Festplatte und i.Link stimmen die technischen Angaben der Platine überwiegend mit den Daten der PlayStation2 überein. Dadurch verspricht man sich abermals Spielhallen-Ports für den Heimgebrauch – und umgekehrt – anbieten zu können. Nach diversen Ausflügen ins SEGA Dreamcast-freundliche Naomi Board-Lager tendiert man zum Glück in eine gänzlich andere Richtung, was natürlich besonders den PlayStation2-Usern unsäglich zu Gute kommt.

Tradition verpflichtet

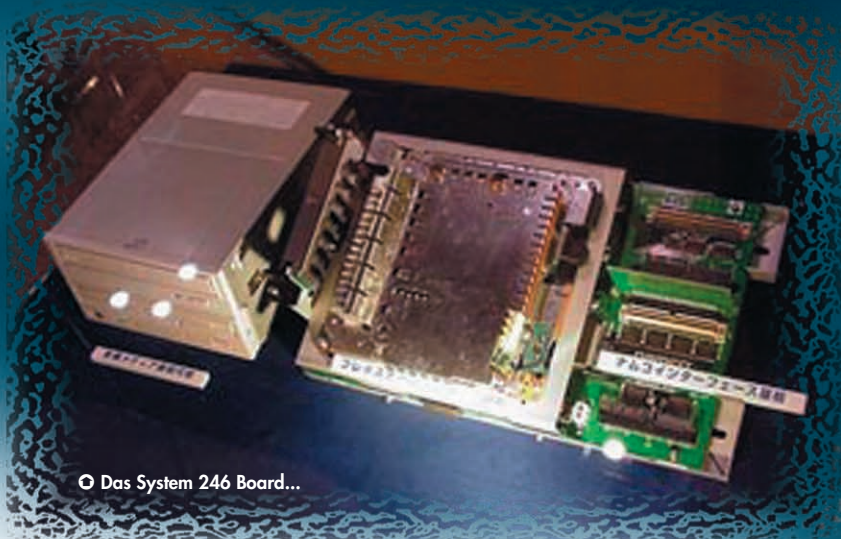
Natürlich zieht eine solche Kompatibilität allerhand positive Nebeneffekte nach sich. Anstatt einen Programm-Code komplett über den Haufen schmeißen zu müssen, reichen kleine Änderungen vollkommen aus. Nach der vielleicht mehrjährigen Entwicklungszeit genügen im Anschluss einige Wochen oder Monate für eine originalgetreue Umsetzung in beide Richtungen. Anderweitig bekommen 128 Bit-Exoten die Chance, ohne großen Aufwand ihren Weg ins heilige PAL-Land zu finden, zumal bekanntermaßen Namco mit der Time Crisis-Reihe (Teil 1 am 30. April 1998 indiziert, Anm. d. Red.) oder der Point Blank-Trilogie die PSone berücksichtigte. Damals brachte man im Bundle mit Time Crisis die GunCon auf den Markt, Namcos oft kopierte, aber nie erreichte State-of-the-art-Lightgun. Übrigens: Nach eigenen Angaben soll



Der Spielhallen-Automat Vampire Night.



Einige Umsetzung von Vampire Night ist eigentlich nur eine Frage der Zeit



Das System 246 Board...

im Laufe des Jahres die USB-kompatible PlayStation2-Version folgen.

Aus alt mach neu

Die Wege des (Videospiel-)Herrn sind unergündlich: Derzeit geht Namco zuerst den bizarren Weg vom Wohnzimmer direkt in die japanischen Automaten-Tempel. Ebenfalls auf der JAMMA vorgeführt, demonstrierte man mit dem Münzschlucker Ridge Racer V Arcade Battle die Flexibilität des neuen System 246 Boards. Bis auf eine grundlegende Änderung hinsichtlich der Spielmodi (Grand Prix Mode, vier Strecken plus Bonus-Track) ließ man das charakteristische Gameplay unangetastet. Stellt sich jetzt nur noch die Frage, worauf andere PlayStation2-Titel von Namco wie Tekken Tag Tournament oder Moto GP beruhen? Ganz einfach, man überarbeitete die Spielhallen-Version (System 12) des Beat'em Ups, um allen Ansprüchen und Vorstellungen bestmöglichst gerecht zu werden. Gleiches gilt für die anspruchsvolle PS2-Motorradreferenz (System 22). Allerdings vermögen es beide Spiele nicht, ihre antiquierte Herkunft komplett zu vertuschen. Die mehrheitlich daraus resultierenden Schönheitsfehler lassen sich nicht von der Hand weisen.

Frischer Wind

Deshalb wird zumindest bei Namco zukünftig das System 246 Board sowohl im Arcade- als auch im Heimkonsolen-Bereich vor-

nehmlich den Ton angeben: Dank der neuen Hardware darf sich die PlayStation2-Gemeinde in den nächsten Monaten an hochkarätigem Nachschub erfreuen; denn Anfang März kündigte Namco das Line-up 2001 an. In erster Linie sollen Tekken 4, sowie Soul Calibur 2, weitere Sequels zu Ridge Racer und Moto GP als Kaufanreiz dienen. Weiterhin befinden sich Mr. Driller New York, etliche Sportspiele und das Lightgun-Enfant terrible, Vampire Night, eine Co-Produktion mit SEGAs WOW Entertainment Abteilung (Strike Fighter, Zombie Revenge, Brave Fire Fighters etc.), in der Mache. Apropos SEGA: Vom angeschlagenen Software-Giganten und Erzrivalen kann Namco eine Menge lernen. Ähnlich dem Naomi Board ist angedacht, die System 246-Lizenz an andere Unternehmen zu vermarkten, die an der Entwicklung von Arcade- und Konsolen-Spielen gleichermaßen reges Interesse zeigen. Mit bestem Beispiel geht Hudson Softs dritter Bloody Roar-Teil voran. Zu Grunde gelegt auf dem vielversprechenden PS2-verwandten Board erschien der 3D-Prügler für die PlayStation2 Anfang März (in Japan); der Einzug in Nippons lasterhafte Vergnügungsstätten folgte, nachdem die AOU 2001 Amusement Expo (23.-24. Februar 2001) in Japans Hauptstadt ihre Pforten schloss.



Ridge Racer V Arcade Battle als Coin-op.



Da gehen im Land der aufgehenden Sonne die Yen flöten: Ridge Racer V Arcade Battle.

Namco Line-up 2001

Tekken 4

Statt einer verbesserten System 12-Version und einigen netten Features als Trostpflaster werkeln die Japaner am "richtigen" vierten Teil; man wird das Spiel neu programmieren. Statt eines weiteren Engine-Updates spricht die dreidimensionale Keilerei die PlayStation2/System



246-Architektur präzise an. Zur Auswahl stehen bei Tekken 4 neue und aus den älteren Sequels längst bekannte Charaktere. Auch das Kampfsystem soll in einigen Bereichen eine Generalüberholung erfahren.

Soul Calibur 2



Welcome back to the stage of history: Erschien Soul Calibur noch exklusiv für SEGAs Dreamcast, so darf sich nun ausschließlich das PS2-Lager über eine Umsetzung des

kommenden Hits freuen. Neben einigen neuen Kämpfern werden sich einige Helden von Soul Blade (erschien 1997, PSone), Mitsurugi, Rock, Voldo usw., auf die Suche nach dem mysteriösen Schwert begeben. Außerdem wird Namco alle Hebel in Bewegung setzen, abermals einen Story-Modus für die PlayStation2 zu kreieren.

Ridge Racer VI (Arbeitstitel)

Namco musste sich selbst eingestehen, dass zwischen der Ausgabe der PS2-Entwickler-Kits und dem Japan-Launch wenig Zeit zum Nachdenken war.



Diesmal verspricht man unter weniger Zeitdruck den sechsten Teil auf die Beine zu stellen. Außerdem plant man mittels des Breitbandadapters die Rennspiel-Fans in aller Herren Länder miteinander zu vernetzen. Auch die Verwendung von i.Link (PlayStation2) für LAN-Sessions liegt momentan hoch im Kurs.

Vampire Night

Namcos Deal mit dem krisengeschüttelten Erzrivalen trägt reife Früchte. Vorher produzierte man die von SEGA entwickelten



Spiele und brachte sie anschließend in die Spielhallen, jetzt arbeitet man Hand in Hand zusammen. Für den PS2-Lightgun-Spaß zeichnet sich eines der renommiertesten SEGA-In-house-Teams verantwortlich. WOW Entertainment sammelte dafür vorher ausreichend Erfahrung mit der Inszenierung von The House Of The Dead 2. Voraussichtlich erscheint zum PS2-Release die GunCon mit USB-Anschluss.

Bei uns läuten die Osterglocken!

auch über's Web:
www.playplaystation.com

NUR ZU OSTERN: DREI AUSGABEN FÜR DM 6,-

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

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
www.playplaystation.com

Ja, ich möchte play kennen lernen. Bitte schickt mir die drei nächsten Ausgaben zum Vorzugspreis von DM 6,-. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, treue 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)

PSM041



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 Softwareschungel 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



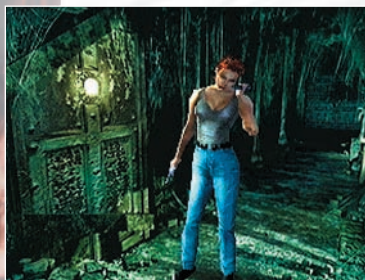
Eine grobe Einschätzung soll euch über den derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.



INHALT 04/2001

PlayStation 2

Baldur's Gate: Dark Alliance	36-37
Bloody Roar 3	84-85
Crazy Taxi	92
Dark Angel	54
Die 24 Stunden von Le Mans	79
Evergrace 2	90
Extermination	40-41
Formel Eins 2001	80-81
Fur Fighters Plus	82-83
Kuri Kuri Mix	42
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	38-39
MTV Music Generator 2	93
NBA Street	52
Project Eden	44-45
Red Faction	46-47
Seven – The Cavalry of Molmorth	86
Twisted Metal Black	88-89
Virtua Fighter 4	50-51



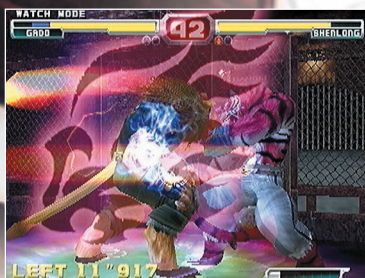
○ Alone in the Dark - The new Nightmare



○ Baldur's Gate: Dark Alliance



○ Twisted Metal Black



○ Bloody Roar 3

PSone.

Alone in the Dark – The new Nightmare	100-101
Formel Eins 2001	96
Mat Hoffman's Pro BMX	94-95
Sheep, Dog'n Wolf	98
T.J. Lavin's Ultimate BMX	97

Heiko Strobel

BALDUR'S GATE

Dark Alliance



Kann Virgin Interactive Square vom Rollenspiel-Thron stoßen?



Die Baldur's Gate-Reihe wurde für den PC weltweit über 3,5 Millionen Mal verkauft. Black Isle Studios bekam für jeden Teil den RPG of the Year-Award verliehen.



Flammierte Ratten - eine Leichtigkeit für den Helden, da er auf eine umfangreiche Palette von Zaubersprüchen zurückgreifen kann.

Wohl eine der größten Überraschungen, die dieses Jahr verkündet wurden: Die Black Isle Studios gaben bekannt, Baldur's Gate: Dark Alliance für die PlayStation2 zu entwickeln. Im Gegensatz zu anderen Programmierern wollte man nicht auf die Schnelle nur eine "08/15"-Umsetzung darbieten, sondern ein komplett neues Spiel schaffen. Anders als bei den PC-Kollegen tendiert der Konsolentitel eher in Richtung Action und Adventure, trotzdem wurde der altbekannte Schauplatz in den Forgotten Realms der Dungeons & Dra-

gons-Rollenspiele nicht verlassen. Zur D&D-Reihe, welche erstmals in den 70er Jahren das Licht der Welt erblickte, erscheint im Herbst diesen Jahres die dritte Version des klassischen "Pen&Paper"-Rollenspiels. Somit beruht Baldur's Gate als erster Konsolentitel auf der Grundlage des neuen Regelwerks.

Und das ist erst der Anfang...

Laut Aussagen der Entwickler soll die PS2 bis an ihre Grenzen ausgereizt werden. Die komplette 3D-Welt, in der das Aben-

teuer stattfinden wird, ist derzeit schon eine Augenweide. Nahezu alle Objekte in der Umgebung wurden animiert. So flackern im Hintergrund beispielsweise Fackeln an der Wand, wodurch sich dementsprechend auch der Schattenwurf des Helden verändert. Durchschreitet man Wasser, so bilden sich kleine Wellen, deren Wogen sich langsam und sanft wieder glätten. Vereiste Höhlen reflektieren das Licht realitätsgetreu. Charaktere und Monster sind mit Liebe zum Detail programmiert worden und bestehen aus



An fast jeder Ecke wird man mit genialen Lichteffekten konfrontiert.



Das Spiel geht über drei Akte und beinhaltet insgesamt 30 verschiedene Level.



Der DualShock2 Controller ist nahezu perfekt für Rollenspiele. Die Steuerung der Charaktere ist unglaublich einfach.



In der finalen Version sollen alle Charaktere lippensynchron sprechen. Bildschirmtexte kann man dennoch im Optionsmenü aktivieren.

3.000 bis 20.000 Polygonen. Derzeit wird noch daran gearbeitet, die Lippen dialogsynchron darzustellen. Des Weiteren soll die Möglichkeit bestehen, sich mit absolut jeder Figur in Baldur's Gate: Dark Alliance unterhalten zu können. Auch wurde bei Kämpfen darauf geachtet, dass beispielsweise jedes Skelett auf andere Art und Weise dem Spieler entgegenwackelt. Auch fliegen die Knochen niemals simultan wie die des vorhergehenden Opfers.

Intrigen, Abenteuer und Gemetzel

Eine riesige Finsternis ist über die Hafenstadt Baldur's Gate und das angrenzende Land gezogen. Ein Bürgerkrieg der Diebesgilden brodelt neben den Straßen der Stadt. Der Spieler findet sich innerhalb dieser verzweiferten Situation als Neuankömmling in einer fremden Metropole und noch grün hinter den Ohren wieder. Doch schneller als gedacht bemerkt ihr, dass ihr euch inmitten der größten Bedrohung befindet, die jemals Baldur's

Gate und der Schwertküste widerfahren ist. Dem Spieler stehen drei verschiedene Abenteuerstypen zur Verfügung. Es gilt, sich zwischen einem Zwerg-Krieger, einer Elfen-Zauberin oder einem menschlichen Ranger zu entscheiden. In der Third-Person Perspektive steuert man seinen Charakter durch die zahlreichen unterschiedlichen Begebenheiten. Durch das Lösen diverser Quests, mit denen man während des Spiels konfrontiert wird, aber auch durch das Niederschlagen verschiedenster Monster und Verbrecher, erhält der Abenteurer Erfahrungspunkte.

Helden-Tuning

Nach jedem Levelanstieg kann man entscheiden, in welche Eigenschaft man seine Spielfigur ausbauen möchte - ähnlich dem Spielprinzip von Blizzard's Diablo II, in welchem man seinem Kämpfer auch eine bestimmte Richtung zuweisen konnte. Beispielsweise wurde aus einem Barbaren der perfekte Wirbelwind mit einer Lanze, sofern man sich für diesen Skill entschied. Es stehen einige einzuschlagende Wege

offen, alles liegt im Ermessen des Spielers. Eine nennenswerte Option ist die Multiplayer-Funktion, in welcher man gemeinsam mit einem Freund die Gegend unsicher macht und das ein oder andere Rätsel löst. Hierbei kann auch die eigene, auf der Memory-Card abgespeicherte Figur mitgebracht werden. Genre-Fans dürfen sich auf ein bis obenhin vollgepacktes, actionhaltiges Rollenspiel freuen, dem es allem Anschein nach an nichts fehlen wird. Allerdings werden noch einige Monate bis zur endgültigen Fertigstellung des Titels ins Land ziehen. Square bekommt mit Sicherheit einen ernstzunehmenden Konkurrenten im Kampf um die RPG-Krone.



In den Waffenläden werden die neuen Rüstungsgegenstände sofort angelegt.



Auf der ganzen Welt sind Speicherkristalle verstreut, an welchen ihr bequem euren Spielstand sichern könnt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	RPG	Spieler 1-2
Hersteller	Virgin Interactive	
Entwickler	Black Isle Studios	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	Herbst 2001	

FERTIGGESTELLT

55%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Ein Rollenspiel, das neue Maßstäbe für zukünftige Titel setzen wird.



mArk Liebold

METAL GEAR SOLID

Sons of Liberty



Im Gegensatz zum Rest der Welt wird der deutschen Version von Z.O.E nur ein Video und keine spielbare Demo von MGS 2 beiliegen.

Offene Münder, staunende Blicke und nahezu grenzenlose Begeisterung - Reaktionen, die weltweit beim ersten Kontakt der versammelten Videospielgemeinde mit der spielbaren Demo von Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty zu beobachten waren. Selbst abgebrühteste und anspruchsvollste Zocker sowie altgediente Veteranen der Branche, die von sich glauben, schon alles gesehen zu haben, zollten dem sehnlichst erwarteten Titels aus dem Hause Konami ihre Anerkennung.

Harte Schale...

Metal Gear Solid 2 ist Videospielperfektion in Reinkultur. Das gesamte Spiel lebt gänzlich von seiner dichten Atmosphäre, dem

überschwänglichen Reichtum an Details und einem bis dato in keinem Computer- oder Videospiel existierenden Grad an Realismus. Besonders an der ausgereiften KI der Wachen, ihrem Verhalten sowie deren Interaktion mit Snake wird dies deutlich.

Das harte Training und die nicht zu verachtende Kampferfahrung hat die russischen Elitesoldaten skrupellos und zäh, aber vor allem wachsam gemacht. Den verummten Genossen entgeht auch nicht die geringste Kleinigkeit - sei es auf dem stürmischen Ober- oder den trockenen Unterdecks. Sie reagieren auf Schussgeräusche und gehen dem Ursprung von Blutlachen oder Fußspuren auf den Grund, sogar euer Schattenwurf erregt ihre Aufmerksamkeit. Findet euch eine Wache, ergreift diese zumeist erst einmal die Flucht, um mittels Funkgerät der Zentrale über den Vorfall zu berichten und Verstärkung anzufordern. Reagiert Snake schnell genug und wechselt in die Ego-Perspektive, kann er mit einem gezielten Schuss das Walkie-Talkie seines Gegenüber unbrauchbar machen - der Alarm bleibt aus und ihr müsst euch nur mit einem Widersacher auseinandersetzen. Werdet ihr zwar bemerkt, könnt euch jedoch verstecken, rückt sofort ein Zweiertrupp an, der die nähere Umgebung durchsucht. Dabei geht



○ Durch eine Vorwärtsrolle könnt ihr eure Gegner von den Beinen holen.

das Team äußerst taktisch vor. Sie sichern stets zuerst die Ecken eines Raumes, geben sich gegenseitig Deckung oder durchsuchen Spinde, in denen sich der Held versteckt haben könnte.

Während einer Kampfsituation operieren die slawischen Kidnapper meist in kleinen Gruppen und verhalten sich sehr aggressiv und gerissen. Seid ihr unachtsam, macht Snake schnell mit kurzen, kontrollierten Feuerstößen, Blend- und Splittergranaten, nietenbestückten Kampfstiefeln und kieferbrechenden Gewehrkolben Bekanntschaft. Eure Gegner versuchen sich vor den Angriffen so gut wie möglich zu schützen. Fausthieben



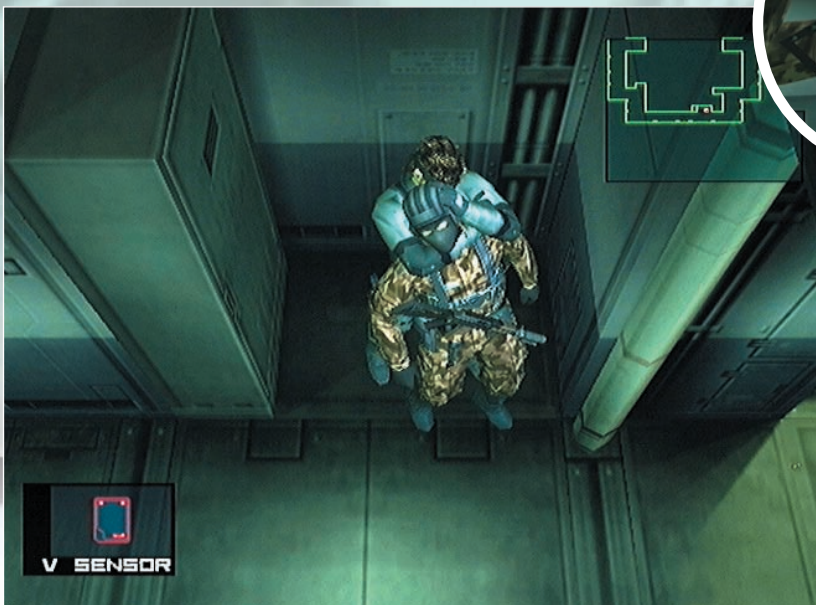
○ Aus den Augen, aus dem Sinn!



○ Auf der Schwierigkeitsstufe "Very Hard" endet das Spiel, sobald ihr von einer Wache entdeckt worden seid.



○ Das Spiel zwischen Licht und Schatten setzt, obwohl der Titel noch in der Entwicklung ist, schon jetzt neue Maßstäbe.



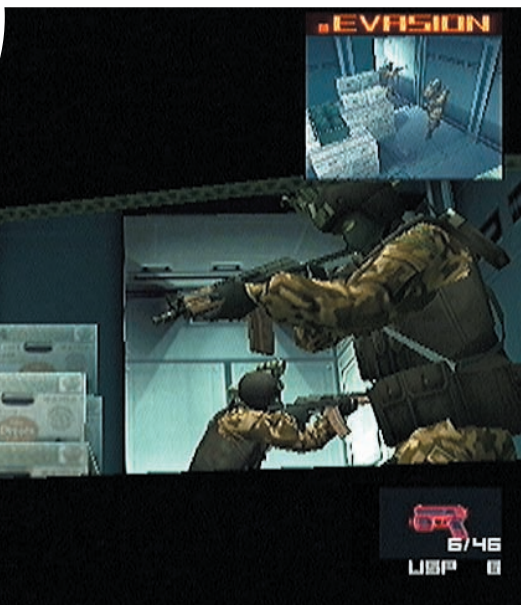
○ Ganz ruhig, es tut auch bestimmt nicht weh.

und Fußtritten weichen sie aus und vor heranschließenden Projektilen suchen die Soldaten hinter Mauervorsprüngen und Sturmschilden, mit denen sie die von euch anvisierten Körperteile abschirmen, Deckung.

... weicher Kern

Nicht immer jedoch sind die russischen Eindringlinge so aufmerksam, wie man es von ihnen erwartet. Manchmal nicken sie auf ihrem Posten ein oder bemerken Snakes katzenhafte Annäherungsversuche einfach nicht. Ihr habt viele Möglichkeiten, euch der übertölpelten Wachen zu entledigen. Ein gezielter Schuss aus der Beretta M92F betäubt

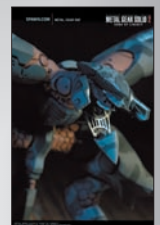
den Gegner für wenige Minuten. Je nachdem, wo er getroffen wurde, schlägt das Narkosegift mehr oder weniger schnell an. Nun kann Snake den Feind bequem in eine dunkle Ecke zerrn, in einen Metallschrank sperren, über Bord werfen oder ihn durch mehrmaliges Fallen lassen seiner Ausrüstung entledigen. Bedroht ihr einen überraschten Genossen mit eurer Waffe, ergibt sich dieser und rückt nach einigem Zögern ebenfalls wertvolles Equipment heraus. Genau wie beim Vorgänger ist Snake wieder in der Lage seinen Feind von hinten zu packen, um ihn anschließend wegzuschleifen, als Schutzschild zu missbrauchen - wobei die Russen niemals auf einen Kameraden schießen würden - oder ihn solange zu würgen und zu drangsaliieren, bis er mit einem lauten Knacken einschläft.



○ Hat man den AP-Sensor aktiviert, könnt ihr beim Herannahen russischer Soldaten Snakes Herzschlag hören und per DualShock2 auch fühlen.

Snake zum Sammeln und Lieb haben.

Auf der Toyfare 2001 in New York präsentierte McFarlane Toys, die schon die Charaktere von Metal Gear Solid in Kunststoff verwirklicht, die Action-Figuren zu MGS 2 - Sons of Liberty. Gezeigt wurden neben Solid Snake die Russin Olga sowie Revolver Ocelot. Noch im Verborgenen blieben hingegen die drei verbleibenden Modelle der Serie. Jeder Blisterpackung wird ein Teil des Metal Gear-Ray beiliegen, den man, sofern man sich alle sechs Figuren kauft und auch auspackt, Stück für Stück zusammensetzen kann. Pünktlich zum Release des Spiels werden dann wohl auch die Figuren in den Läden hängen und für ungefähr 30,- DM über die Ladentische wandern.



NUR DIE LEISTUNG ZÄHLT!

Glückliche Besitzer der MGS 2-Demo haben die Möglichkeit, ihre Leistungen auf der Konami-Webpage zu verewigen. Einfach den Code, den man am Ende der Demo erhält, unter:

http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2_t_IR/index_e.html

eingeben und anschließend damit vor seinen Freunden angeben.



○ Das Ranking wird durch die benötigte Spielzeit, gewählten Schwierigkeitsgrad, Radartyp, getötete Gegner usw. ermittelt.

ICH BIN DABEI!

Wer Zugang zu einem Internet-Anschluss hat aufgepasst! Auf der Seite http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html könnt ihr an der MGS 2-Kampagne teilnehmen. Gebt einfach euren Namen, Blutgruppe, Geschlecht und Nationalität an und werdet vielleicht ein Teil des Spiels. Die Daten der glücklichen Gewinner werden auf den Erkennungsmarken der Soldaten wiederzufinden sein. Welchen Sinn und Zweck die Hundemarken erfüllen sollen, ist leider noch nicht bekannt, aber solange euer Name darauf steht, ist das ja auch egal.



PLAY-DATEN

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

FERTIGGESTELLT

65%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — blöde Frage...

Mit viel Glück wird das lang ersehnte Videospiel-Spektakel vielleicht schon ab Herbst erhältlich sein.



Toni Opl

EXTERMINATION



Elitesoldaten auf Alienhatz am Arsch der Welt - nicht mehr ganz neu, aber immer wieder spannend.

Bei der heutigen Vielfalt an Videospielen ist es keine leichte Aufgabe, ein völlig neues Genre zu kreieren, da nahezu jeder Bereich bis hin zu den kuriosen Randgruppeninteressen mit Software abgedeckt wird. Die Entwickler-Genies von Sony und DeepSpace behaupten aber dennoch, ein Eisen im Feuer zu haben, das sich in keine der bestehenden Kategorien eindeutig einordnen lässt und nennen es "Panic Action Game". Vielleicht sollte man es auch einfach nur als die neue Dimension des Sur-

vival Horrors bezeichnen. Da Teile des Teams bereits an der Resident Evil-Serie mitgearbeitet haben, kommen diverse Ähnlichkeiten nicht von ungefähr.

Frohes (Schlacht-)Fest

Wir schreiben das Jahr 2005. Überall auf der Welt herrscht, wenn auch nur für kurze Zeit, Ruhe und Frieden, denn es ist Heiligabend. Doch für die Mitglieder der Red Light RECON Spezialeinheit soll an diesem Tag alles ganz anders kommen! Unverhofft werden Dennis Riley, Roger Grigman und der Rest des Marine Force Teams zu einem Einsatz gerufen. Mit dem Flugzeug geht es Richtung Antarktis, genauer gesagt zur unterirdischen Forschungsstation Fort Stuart, in der zuletzt an einem streng geheimen Projekt mit dem Codenamen ORIGIN gearbeitet wurde. Unterwegs erfahren die Männer, dass es sich bei ORIGIN um eine außerirdische Lebensform handelt, die allem Anschein nach außer Kontrolle geraten ist. Vor drei Tagen ging ein Notruf der dort beschäftigten Wissenschaftler im Hauptquartier ein, kurz danach riss die Verbindung komplett ab. Ziel der Mission ist es, die Situation in der Basis wieder unter Kontrolle zu bringen und die Alien-Substanz auszurotten!

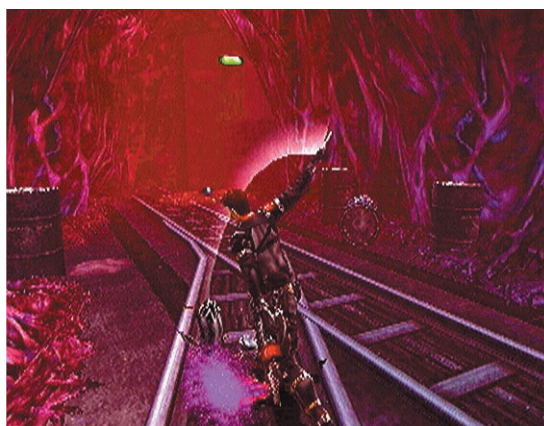


○ Mittels Sniper-Funktion erledigt ihr die garstigen Ungetüme aus halbwegs sicherer Entfernung.

Der Einsatz beginnt allerdings anders als geplant, da plötzlich ein Triebwerk der C-17E explodiert und die Maschine über dem Zielgebiet abstürzt.

Kammerjäger gesucht!

Riley, der vom Spieler aus der Third-Person-Perspektive gesteuert wird, und Grigman entgehen dem Tod nur knapp und finden sich inmitten von Trümmern wieder. Von den Waffen und der Ausrüstung ist kaum etwas übriggeblieben. Durch ein Ventilationsrohr klettern sie in das Innere



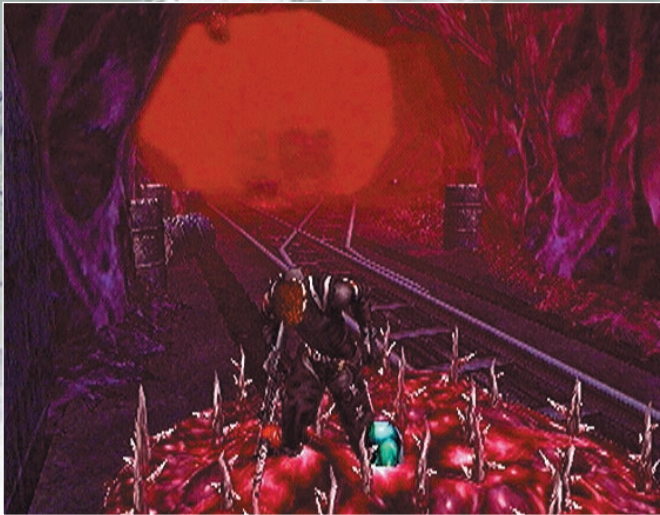
○ Um Munition zu sparen, sollte man das Kleinvieh lieber mit dem Kampfmesser aufschlitzen.



○ Durch den Alien-Befall drehen die Sicherheitsanlagen völlig durch und ballern auf alles, was sich bewegt.



○ Falscher Film? Die Außerirdischen aus "The Abyss" schauen auch mal kurz vorbei.



○ Vorsicht Falle! Rosarote Hackfleischhaufen wissen sich mit scharfen Stacheln zur Wehr zu setzen.



○ Flambierte Alien-Königin - Sigourney Weaver alias Ellen Ripley kann davon bereits ein Lied singen.

der Station. Was sie dort vorfinden, übertrifft ihre schrecklichsten Alpträume. Mutiertes Personal, Soldaten, die sich in grauenhafte Monster verwandelt haben, matschige, blutige Masse, die überall herausquillt - ein Szenario, das am ehesten mit John Carpenters "Das Ding aus einer anderen Welt" zu vergleichen ist. Doch ihr steht der Situation nicht hilflos gegenüber. Mit einem stark modifizierbaren Maschinengewehr könnt ihr den wild um sich ballenden Mutanten Paroli bieten. In einem äußerst benutzerfreundlichen Inventory könnt ihr eure Wumme mit verschiedenen Zielvorrichtungen ausstatten, diverse Zusatzfunktionen wie Granat- oder Flammenwerfer anbringen oder die Schussrate einstellen. Um den Schießprügel abzufeuern, muss das MG wahlweise geschultert (R1-Button) oder in die Ego-Perspektive (R2-Taste) gewechselt wer-

den. Zudem steht dem Elitesoldaten ein Messer für den Nahkampf zur Verfügung.

Blockbuster

Während des gesamten Abenteuers soll sich der Spieler wie in einem waschechten Horror/SciFi-Movie fühlen - permanente Angstzustände inklusive. Dementsprechend simpel und eingängig wurde auch die Steuerung ausgelegt. Abhängig von Situation und Umgebung könnt ihr mit dem X-Button die verschiedensten Manöver ausführen. Aus dem Lauf beispielsweise setzt Riley zum Sprung an oder weicht gegnerischen Angriffen aus. Steht er unterhalb einer Plattform, so kann er sich an der Kante hochziehen oder daran entlang hangeln. Zudem lassen sich mit der gleichen Taste auch Türen öffnen oder Objekte wie Munition oder Medi-Packs aufsammeln. In grafischer Hinsicht weiß Extermi-

nation auf alle Fälle zu begeistern. Flüssige Animationen des Protagonisten und der verwandelten Ex-Soldaten, eine konstante Framerate, brillante Lichteffekte und filmreife Kameraeinstellungen sorgen für wahres Hollywood-Feeling. Zahlreiche CG-Zwischensequenzen, in denen Riley auch auf weitere Überlebende seiner Einheit stößt, treiben die Handlung voran. Akustisch geht es genauso dramatisch und spannend zur Sache wie in Capcoms Gruselkabinett.



○ Im leicht zu bedienenden Inventar-Menü lässt sich eure Waffe auf verschiedene Arten umbauen und upgraden.



○ Ein automatisches Lock-On-System greift euch beim Anvisieren der äußerst agilen Mutanten unter die Arme.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Survival-Horror
Hersteller	SCEI
Entwickler	SCEI/ DeepSpace
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Juni 2001

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Survival Horror hin, Panic Action her - Extermination hat das Zeug zu einem echten Schocker!



Mone Neus

KURI KURI MIX

Wie bringt man zwei Hasen zum Mond?
Na mit zwei Controllern und vier Daumen!



○ So, Cream muss rechts am Stamm ziehen, damit Chestnut weiterkommt.



○ Nur perfekte Teamarbeit kann hier zum Erfolg führen! Und die Zeit läuft.

So blöd das auch klingen mag, aber genau so und nicht anders funktioniert Empires Puzzle-Game Kuri Kuri Mix. Zwei knuffig aussehende Bunnies, Chestnut und Cream, haben sich in ihre Köpfe gesetzt, den Mond zu besuchen. Auf ihrer Reise dorthin begleitet ihr beide Hoppelhasen durch über 50 detailreiche Cartoon-Level in zehn kunterbunten unterschiedlichen Welten.

Mit Links!

Im Einzelspieler-Modus steuert ihr das Duo simultan mit beiden Analog-Sticks, während mit den L1- und R1-Tasten gesprungen und mit den L2- und R2-Tasten Aktionen ausge-

führt werden können. Ein vertikaler Split-Screen trennt dabei die beiden flauschigen Kumpels voneinander. Es ist gar nicht so einfach, zwei unabhängig agierende Figuren gleichzeitig perfekt durch vorgegebene Wege zu dirigieren, geschweige denn komplizierte Sprungpassagen zu bewältigen. Um den Schwierigkeitsgrad zusätzlich anzuheben, sitzt euch zudem ein unbarmherziges Zeitlimit im Genick. Glücklicherweise stehen euch sogenannte Zeiteier zur Verfügung, die ihr in den einzelnen Levels einsammeln könnt. Diese verschaffen den zwei kleinen Rackern zumindest eine kleine Verschnaufpause.

Mit Rechts!

Ganz anders sieht es da im 2- oder im 4-Spieler-Modus aus. Hier ist Teamwork gefragt, wenn man nicht vorzeitig ins Gras beißen will. Zwei Mutige teilen sich hier nämlich einen Controller. Kooperation und gekonntes Timing sind hierfür unabdingbar. Wer sich zu lange an einem Fleck aufhält, behindert den anderen an der Ausübung seiner Aufgabe. Während Chestnut beispielsweise mit einer Wippe heranrollende Spulen auf die gegenüberliegende Spielhälfte katapultiert, muss Cream versuchen, auf eben diese Rollen aufzuspringen, um einen Fluss zu überqueren. Gemeine Zeitglocken versuchen dabei, euch kostbare Zeit zu stehlen und fiese Gegner versperren zusätzlich den Weg. Sicherlich ist Kuri Kuri Mix nicht jedermanns Sache, aber diejenigen, die Gefallen an japanischen Funny-Figuren und außergewöhnlichen Spielprinzipien gefunden haben, werden nicht enttäuscht werden.



○ Wenn man alleine spielt, ist es wirklich nicht einfach beide Kerlchen simultan zu steuern. Mit zwei Spielern macht es einfach mehr Spaß.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Puzzle
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	Fromsoft
Preis	119,- DM
Erhältlich ab	Ende April

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

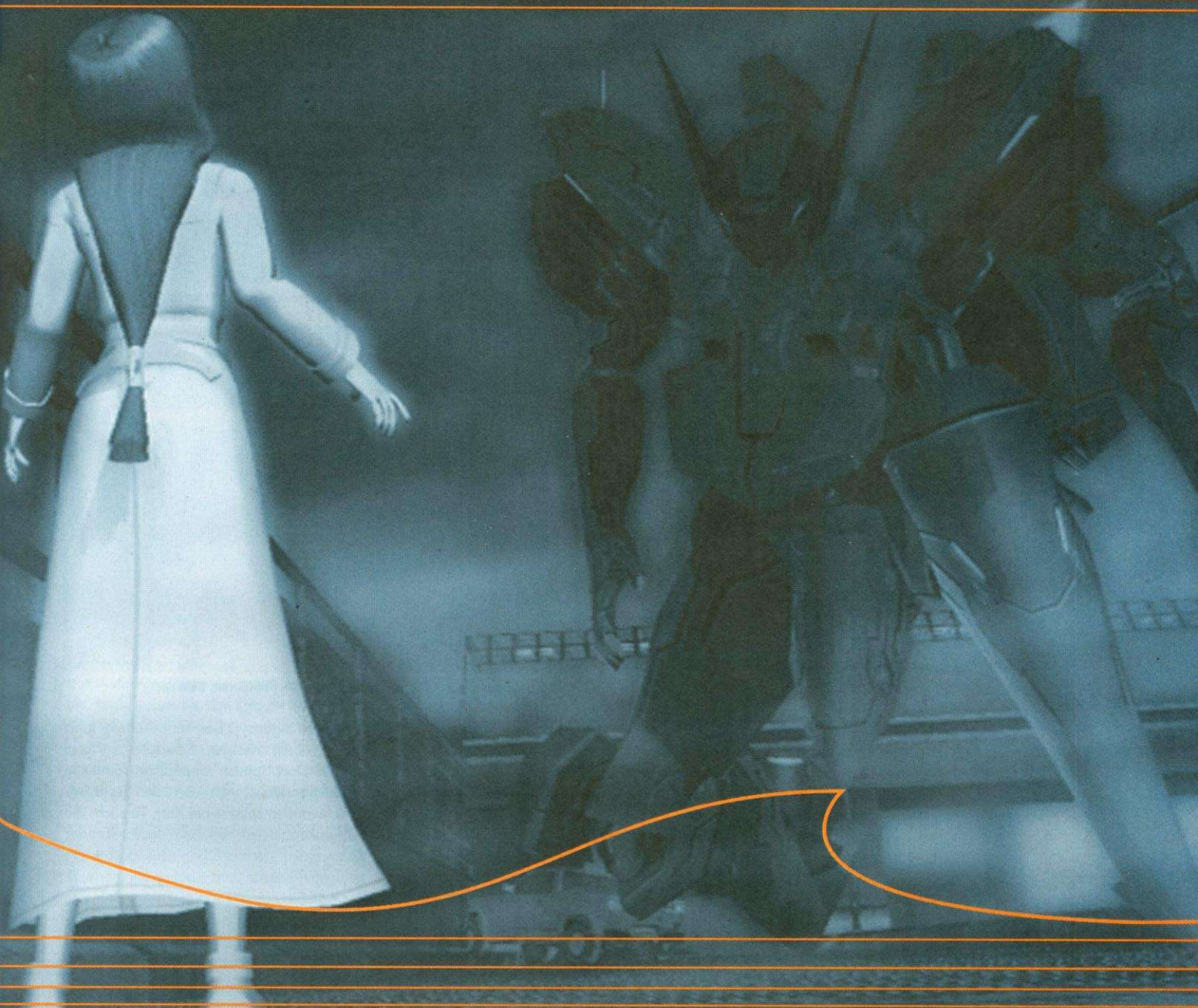
Von wegen Kinderspiel – wer Lust auf verrückte Bunnies und knifflige Rätsel hat, sollte sich Kuri Kuri Mix auf jeden Fall vormerken!

K.O.E presents Z.O.E

ZONE OF THE ENDERS™



Live or D.I.E?



INCLUDES EXCLUSIVE TRAILER OF
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY™

Friend or F.O.E?



Z.O.E IST EIN FESSELNDES WELTRAUMABENTEUER. PACKENDE MECH-DUELLE UND EINE FASZINIERENDE STORY MACHEN Z.O.E. ZU EINEM TRIP IN EINE ANDERE WELT. SEI DER HELD WIDER WILLEN UND RETTE EINE GANZE NATION VOR DER ZERSTÖRUNG.

VOM ENTWICKLER DES BLOCKBUSTERS METAL GEAR SOLID.



PlayStation®2



Sven Liebold

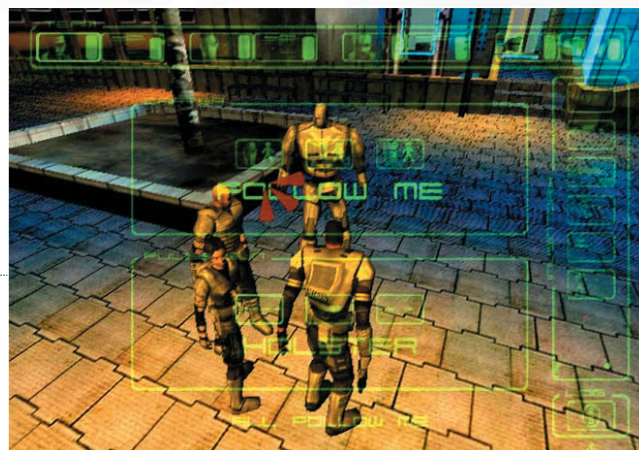
PROJECT EDEN



Eine Spezialeinheit auf der Spur grausamer Mutanten - Core Design zeigt nach Lara endlich wieder neue kreative Impulse.



○ Es ist sogar angedacht, Project Eden zu viert gleichzeitig spielen zu können.



○ Über ein simples Menu erteilt man seinen Kumpanen Befehle.

In einer nicht allzu weiten Zukunft wird es eine Bevölkerungsexplosion geben. Millionen von Menschen werden sich dann in sogenannten Mega-Cities tummeln, die aufgrund ihrer gewaltigen Ausmaße sogar den Erdumfang erhöhen werden. Verschlungene Straßen und Fußwege erinnern eher an einen Ameisenbau als an eine Stadt. Der Klassenstand richtet sich nach der Wohnnetza-

ge. Während man oben im Licht den normalen Tagesablauf verfolgt, ringt der Abschaum in den niederen Regionen nach Luft zum Atmen.

Quartett adrett

In diesem netten Szenario übernimmt der Spieler die Kontrolle über vier Mitglieder der taktischen Spezialeinheit UPA (Urban

Protection Agency). Der erste Auftrag führt uns zu dem riesigen Schlachthof "Real Meat". Dort spielen angeblich sämtliche Produktionsmaschinen verrückt. Techniker verschwanden spurlos bei dem Versuch, die Fehlfunktionen zu beheben. Jeder der vier Spezialisten verfügt über eine besondere Fertigkeit, welche untereinander immer wieder beliebig kombiniert werden müssen. Die junge Minoko ist beispielsweise als Hacker unschlagbar, Amber ist ein gigantischer Cyborg, Andre ein technischer Experte und Carter führt den ganzen Haufen an.

Je nach Belieben wechselt man zwischen den einzelnen Charakteren hin und her. Damit der Spielfluss nicht unnötig gehemmt wird, beschränkte man sich auf wenige Kommandos. Man kann seinen Kameraden lediglich den Befehl geben zu folgen oder die Stellung zu halten bzw. welche Waffe benutzt werden soll. Der Schwerpunkt soll stets auf dem Gefühl liegen, dass man zu jeder Zeit die Kontrolle über sein Team hat.

Shooter mit Köpfchen

Die Aufgaben der vier Protagonisten beschränken sich allerdings nicht nur auf wüste Schießereien. Ganz im Gegenteil, denn der Auftrag in dem Schlachthof sollte sie nur auf die Spur einer weit größeren Sache führen. Sie stehen in ständigem Kontakt mit ihrem Hauptquartier "Control". Von



○ Die Umgebung erinnert an eine Art Mischung aus Robocop und Blade Runner.



○ Die neue High-End-Grafikengine beherrscht fast jede Art von Spezialeffekten.



○ Der Spieler kann zwischen Ego- und 3rd Person Perspektive wählen.

dort erhält das Team Anweisungen und Tipps zu bestimmten Vorgehensweisen. Es ist manchmal sogar nötig, Beweismaterialien zu sammeln und ins Labor zu bringen, um sie dort analysieren zu lassen. Allerdings können auch andere Personen zu Rate gezogen werden. Die virtuelle Bevölkerung besteht glücklicherweise nämlich nicht nur aus Freund und Feind, sondern auch aus einer ganzen Anzahl an neutralen Personen. Diese können nach Belieben in Gespräche verwickelt werden, um an mehr Informationen zu gelangen.

Regeneration

Wie bereits erwähnt, ist der Spieler immer nur in direkter Kontrolle über einen Charakter. Wahlweise aus der Ego- oder 3rd Person-Perspektive steuert man seinen Kämpfer durch die großartig modellierten Level. Neu an der Ego-Sicht ist, dass man beim Blick auf den Boden nun endlich auch seine Füße

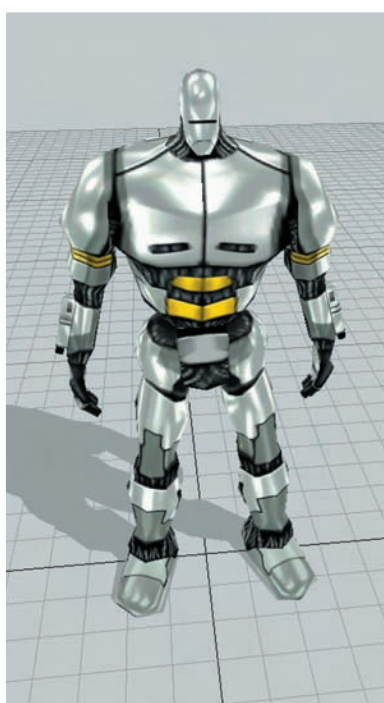
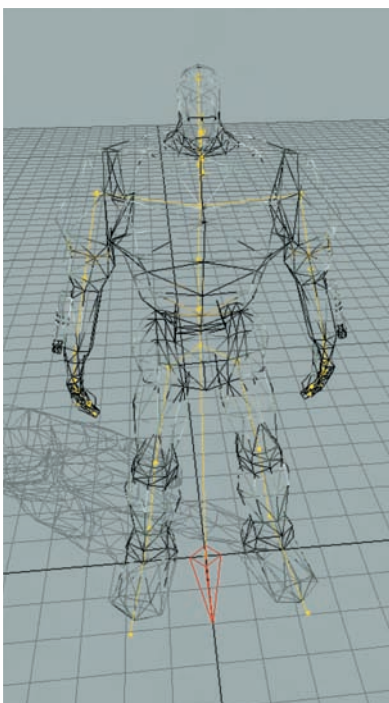
und Teile des Körpers sieht - ein nettes Detail mit großer Wirkung. Ferner gelangt man auch in den Besitz nützlicher technischer Spielereien, wie beispielsweise ferngelenkter Kamera-Drohnen, Mini-Fahrzeuge oder auch ganzer Feuereschütze.

Viele Missionen sind aber nur dann lösbar, wenn die Spezialfertigkeiten des Teams zum Einsatz kommen. Umso schlimmer ist dann, wenn einer der vier vorzeitig das Zeitliche segnet und so im Prinzip der Auftrag gescheitert wäre. Aus diesem Grunde installierten die Entwickler von Core Design sogenannte ReGen-Points in den Levels, an denen man den gefallenen Kameraden wieder ins Reich der Lebenden zurückholen kann - vorausgesetzt, es ist genug Energie im Team vorhanden, die man immer wieder auf seinem Weg findet und aufsammeln muss. Das Spiel ist erst dann vorbei, wenn das gesamte Team stirbt oder keine Energie mehr besitzt. Selbiges gilt übrigens auch für

Waffen und sonstige Ausrüstungsgegenstände. Sobald genug Energie vorhanden ist, kann man diese jederzeit bei Verlust wieder herstellen.

Mutation Nation

Gegen wen oder was kämpft man aber nun eigentlich? Nun, diesbezüglich halten sich die Entwickler noch sehr bedeckt. Bekannt ist nur, dass sämtliche Gegner eigentlich normale Menschen und Tiere sind, die jedoch zu schrecklichen Monstern mutieren. Was zu diesen Mutationen führt, ist allerdings ein Hauptbestandteil der Geschichte und kann noch nicht verraten werden. Dies dürfen die Spieler spätestens im Juni selbst herausfinden. Über 11 riesige Levels, unterteilt in viele Missionen, warten darauf, erkundet zu werden. Laut Core Design wird man mindestens 20-30 Stunden mit Project Eden verbringen können.



○ Hier sehen wir das Drahtgittermodell von dem Cyborg Amber. Jeder Charakter wird mit ca. 1500 Polygonen dargestellt.



○ Befindet man sich gerade nicht in Kontrolle einer Einheit, hält diese wacker die Stellung.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos-Interactive
Entwickler	Core Design
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Juni

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Nach jahrelanger Arbeit am Tomb Raider-Fließband kommt nun endlich wieder ein innovatives Produkt von Core Design.



mArk Liebold

RED FACTION



Die Zeiten der Schmerzen und der Unterdrückung sind vorbei - es lebe die Revolution!



○ Projektile bleiben nur selten im Körper oder Objekten stecken, sondern treten auf deren Rückseite wieder aus und durchschlagen das darauffolgende Hindernis.



○ Die Betäubungskeulen können zwar nur im Nahkampf eingesetzt werden, sind jedoch äußerst effektiv.

Die Volition Studios zeichneten sich bis jetzt ausschließlich für PC-Spiele verantwortlich. Mit ihrem Erstlingswerk Summoner, welches bereits im Herbst letzten Jahres in den USA erschienen ist und ab Ende April auch in europäischen Verkaufsregalen zu finden sein wird, legten die Teams um Firmeninhaber Mike Kulas den Grundstein für weitere PlayStation2-Entwicklungen.

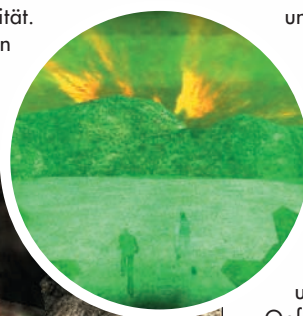
Revolutionäre Arbeiter-Fraktion

Die Arbeiten an Red Faction begannen bereits im Jahre 1998. Der erste Name

des Ego-Shooters lautete Red Shift. Nachdem allerdings Scriptwriter Mike Brelaut ans Werk ging und nach getaner Arbeit ein 40-seitiges Storybook vorlegte, wurde das Spiel in Red Faction umgetauft. Red Faction ist in einer nicht all zu fernen Zukunft angesiedelt. Der langgehegte Traum, eine Kolonie auf dem Planeten Mars zu errichten, wurde

inzwischen Realität. Doch die Visionen von Heute sind im Falle von Red Faction

der Schrecken von Morgen. Wo einst die Träume der gesamten Menschheit im roten Sand vergraben lagen, müssen nun Hunderte von Arbeitern in den Minen der Ultor Corporation schuften. Der Nachbarplanet unserer Erde ist kein Paradies, sondern ein gnadenlos geführtes Arbeitslager. Parker, euer Alter-Ego und heimlicher Held des Sci-Fi-Abenteuers, ist einer der unzähligen gesichtslosen Knechte, die den Lügen der bunten Ultor-Werbefeln Glauben schenken und sich nun tagtäglich acht Stunden Untertage abquälen müssen. Weitaus gesundheitsschädlicher als die schwere körperliche Arbeit ist jedoch das launische Wachpersonal sowie eine geheimnisvolle Krankheit, die unter der Bevölkerung umhergeht und täglich Dutzende von Opfern fordert. Doch damit soll jetzt Schluss sein! Angeführt von einer militanten Untergrundgruppierung, die sich selbst



○ Das schwere Minenfahrzeug kann sich mühelos durch das dickste Felsgestein bohren.



○ Reicht die Feuerkraft einmal nicht aus, könnt ihr auch auf die Geschützstellungen des Wachpersonals zurückgreifen.



○ Auf dem Sensor des Raketenwerfers kann man deutlich die Körperwärmesignatur zweier Lebewesen, die sich hinter der Mauer aufhalten, erkennen. Sprengt man nun ein Loch in die Wand, ist der Spieler in der Lage, diese anzugreifen.

Red Faction nennt und von der charismatischen und wild entschlossenen Eos angeführt wird, erhebt sich das arbeitende Volk, um sich und den gesamten Planeten vom Joch der Unterdrückung zu befreien.

Freiheit für den Mars!

Parker schließt sich den Aufständen an und wird schnell ein aktiv kämpfendes Mitglied der Widerstandsbewegung. Natürlich reagiert die Ultor Corporation prompt und mit aller Härte auf den Ansturm der Revolutionäre. Neben den Aufsehern versuchen zudem noch schwer gerüstete und bis an die Zähne bewaffnete Söldner sowie ekelhafte Mutanten, den Aufstand niederzuschlagen. Bei den hitzigen Gefechten kann der Spieler auf insgesamt 15 verschiedene Waffensysteme wie etwa eine Maschinenpistole, ein Scharfschützengewehr oder einen Raketenwerfer zurückgreifen. Einige der Schussapparate sind mit einer Zweifunktion ausgestattet. So könnt ihr beispielsweise mit der Schrotflinte entweder im halb- oder im alles zersiebenden vollautomatischen Modus durch die Gänge des Bergwerkes streifen. Beim Umgang mit dem Kriegsgerät

ist jedoch höchste Vorsicht geboten, da zum einen schnell unschuldige Zivilisten in das tödliche Kreuzfeuer geraten können und zum anderen einige der besonders großen Schießprügel über solch eine enorme Feuerkraft verfügen, dass sie mühelos massive Betonwände durchschlagen können. Gerade hier liegt der Reiz von Red Faction. Die neuartige Geo-Mod-Engine erlaubt es, sich mit einer großkalibrigen Knarre durch nahezu jede Struktur hindurchzuschießen und schafft damit vollkommen neue Möglichkeiten, das Spiel interessant, anspruchsvoll und abwechslungsreich zu gestalten. So muss man nun beispielsweise einen Wachturm durch eine Sprengladung zum Einsturz bringen oder eine verschanzte gegnerische Einheit durch einen gezielten Schuss auf die Decke und den damit resultierenden Steinschlag ausschalten.

Lieber rot als tot!

Volition will mit Red Faction kein Multiplayer-Gemetzel im Stile eines Unreal Tournament schaffen. Stattdessen setzt man bei dem Einzelspielermodus auf Abwechslung, Spieltiefe, eine ausgereifte

KI sowie ausgefeilte Charaktere, die den filmreifen Plot vorantreiben. Damit keine Langeweile aufkommt, ist Parker in der Lage, sich während des Befreiungskampfes, welcher in den tiefen staubigen Minentunnel seinen Anfang nimmt und in den sterilen Gängen der Raumstation im Orbit des roten Planeten enden wird, hinter das Steuer von insgesamt sechs verschiedenen Fahrzeugen, darunter ein Mini-U-Boot, ein Fluggleiter oder Minenfahrzeug, das beim Tunnelbau verwendet wird, zu klemmen.

Red Faction erscheint Ende Juni und wird aller Voraussicht nach das PS2-Highlight des kommenden Sommers.



○ Zivilisten reagieren auf die Angriffe äußerst verstört.



○ Die Gegner operieren meist in Teams.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Ego-Shooter	Spieler 1-2
Hersteller	THQ	
Entwickler	www.thq.de	
Preis	Volition	
Erhältlich ab	ca. 119,- DM	
	Juni 2001	

FERTIGGESTELLT

85%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Technisch beeindruckendes Actionspektakel mit sehr viel Anspruch und Tiefgang.

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



ACTIONFIGUREN RESIDENT EVIL: CARLOS & NEMESIS

Fear... horror... evil... Holt euch mit den beiden Hauptdarstellern aus Resident Evil: Nemesis (dt.) ein schaurig-schönes Stück Raccoon City in die gute Stube. In der Packung befindet sich neben den zwei ca. 25 cm großen und darüber hinaus voll beweglichen Figuren reichhaltiges Zubehör.



DVD X-MEN

Das lang erwartete Film-Highlight des letzten Jahres gibt's 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!



MAD CATZ PLAYSTATION2 MEMORYCARD

Die 8 MB Memorycard ist in der Farbeschwarz mit blauem Aufsatz erhältlich. Jede Karte steckt in einer speziellen Schutzhülle.



DVD HOLLOW MAN

Wissenschaftler Caine (Kevin Bacon) kann Gorillas und sich selbst unsichtbar machen. Unter Assistenz seines Forschungsteams lässt er sich als erster Mensch das Serum injizieren. Das Problem ist allerdings, dass sich sein Körper dann nicht mehr rematerialisieren lässt. Der Albtraum beginnt... Inkl. interessantem Bonusmaterial! (erhältlich ab 05.04.2001)

Für alle Prämien gilt: nur solange der Vorrat reicht!

Prämie!

DIE SONDER-ZUSATZPRÄMIE

play T-Shirt und
C-12 Final Resistance,
spielbare Demo-Version

(Geringe Stückzahl, nur solange Vorrat reicht!)



Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt dieses Widerrufsrecht ohne Begründung bei „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.



ACTIONFIGUR MATRIX: NEO

Der Star aus dem kompromisslosen Action-Streifen Matrix gibt es jetzt sozusagen hautnah zum anfassen. Selbstverständlich trägt der Miniatur-Keanu Reeves genau dieselben Klamotten wie beim Showdown des Filmspektakels. Sonnenbrille, Mantel, Stiefel - alles in schwarz, versteht sich!

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

- | | |
|--|---|
| ☐ 1 Resident Evil: Carlos und Nemesis | ☐ 3 Mad Catz PS2 Memory Card |
| ☐ 2 DVD X-MEN | ☐ 4 DVD Hollow Man |
| | ☐ 5 Matrix: Neo |

Meine T-Shirt-Große

☐ L ☐ XL ☐ XXL

Die Prämie schickt ihr bitte an:

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

Prämien-
empfänger und
Abonnent dürfen
nicht die gleiche
Person sein

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 Prämiempfänger 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 Widerrufsrecht ohne Begründung bei „play, dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm“ auf einem dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel) genügt.

PS 0401

Datum

2. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

VIRTUA FIGHTER 4

Dirk Gemeinhardt



PlayStation 2

Im Bett mit der schwarzen Sony-Perle - SEGA geht fremd.

Der Ur-Vater aller 3D-Klopper hat ein neues Zuhause. Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: SEGA entwickelt exklusiv Virtua Fighter 4 für die PlayStation2. Nach der Neuausrichtung der Firmenpolitik ist nunmehr alles möglich. Man konzentriert sich in naher Zukunft ausschließlich auf die Entwicklung von Software für mehrere Systeme. Für frischen Wind ist allemal gesorgt, fast jede Konsole kommt in den Genuss innovativer Titel, wobei man sich besonders auf Sonys Next Generation-Konsole konzentriert.

Let's fight!

"Ich habe mir mit Absicht eine Auszeit nach Virtua Fighter 3 genommen. Doch in den

letzten Jahren stieg die Nachfrage nach einem Sequel. Zudem erwies es sich als schwer, das alte Team zu vereinen, da jeder von uns mit anderen Projekten beschäftigt war. Irgendwie haben wir es dann doch geschafft, alles auf die Reihe zu kriegen.", erklärte Yu Suzuki die fünfjährige Pause zwischen dem Erscheinen des dritten und vierten Teils des früheren SEGA-only Vorzeige-Beat'em Ups, welches exklusiv Ende 2001 in Japan für die PlayStation2 erscheinen wird. Erstmals zur AOU 2001 (Arcade Operators Expo) in Tokio Ende Februar der breiten Masse vorgestellt, belässt es Suzukisan nicht auf einem Update. "Virtua Fighter 4 ist nicht nur ein Virtua Fighter 3.5 oder Virtua Fighter Plus, sondern ein legitimer Nachfolger. Ich gebe mein Bestmögliches, dass das Spiel dem Namen Virtua Fighter würdig wird.", fährt die SEGA-Lichtgestalt fort.

Virtua Fun

Hauptaugenmerk liegt natürlich bei diesem Prestigeobjekt auf der grafischen Präsentation, wobei Entwickler AM2 das neue Naomi 2 Board als Ausgangsplattform für das Coin-op verwendet. Das R&D-Team aus dem Hause SEGA, das sich in der Vergangenheit mit Videospiel-Meilensteinen wie Out Run, Space Harrier oder Daytona USA einen Namen machte, glaubt auf der



Unter dem Kämpfer-Line-up tummeln sich neue wie auch alte Recken.

brandneuen Platine (128-Bit Prozessor, 32 MB Arbeits- und Grafikspeicher, 10 Millionen Polygone/s), ein polygonales Feuerwerk abbrennen zu können. "Jeder Charakter wirkt gegenüber den Vorgänger-Modellen nicht nur ein bisschen gealtert", so Suzuki "sondern soll darüber hinaus mit verbesserten Bewegungsabläufen aufwarten. Für die Darstellung von Virtua Fighter 4 greifen wir auf cineastische Elemente zurück, die bei unserer letzten Produktion, Shenmue (Dreamcast-Epos, ca. 230 US-Dollar Kosten, Anm. d. Red.), verwendet wurden."



Hut ab! Die animierten Hintergründe imponieren.



Punch, Kick und Guard – drei Buttons reichen zum Kämpfen vollkommen aus.



An grafischen Details mangelt es den Figuren wahrlich nicht.



VIRTUA FIGHTER-HISTORY

VIRTUA FIGHTER

RELEASE: ab 1993
SYSTEM: Arcade (Model 1-Board), SEGA Saturn, SEGA 32X, PC

Virtua Fighters Kämpfer - obwohl ohne Textur-Kleid - brillierten mit flüssigen Bewegungsabläufen, richtungsweisender Technik und einem hohen spielerischen Potential, das sich vor der Konkurrenz nicht verstecken musste. Die Offenbarung für Kampfsport-Puristen zur damaligen Zeit. Zwei Jahre später folgte Virtua Fighter Remix. Nun mit Texturen und keinerlei Fehlern mehr.



VIRTUA FIGHTER 2

RELEASE: ab 1994
SYSTEM: Arcade (Model 2-Board), SEGA Saturn, SEGA Mega Drive, PC

Mehr als nur ein würdiger Nachfolger. Ein Quantensprung im Beat'em Up-Genre. Vor allem die atemberaubende 3D-Grafik sorgte für offene Münder. Auf die CD der Saturn-Version konnten allerdings nicht alle Daten gepackt werden. Abstriche bei den Hintergründen musste man daraufhin in Kauf nehmen.



VIRTUA FIGHTER KIDS

RELEASE: 1996
SYSTEM: Arcade (Model 2), SEGA Saturn

AM2 kostete den Erfolg von Virtua Fighter 2 aus. Zwei Jahre nach der eigentlichen Veröffentlichung steigen nun die niedlichen Fighter in den Ring. Spielprinzip und Grafik blieben unverändert. Im selben Jahr erscheint das Spiel für das Saturn-System. Hierbei konnte man wiederum die Portierung aller Details nicht bewerkstelligen.



VIRTUA FIGHTER 3(tb)

RELEASE: ab 1996
SYSTEM: Arcade (Modell 3-Board), SEGA Dreamcast

Virtua Fighter 3 tb erschien für SEGAs Dreamcast zwei Jahre nach dem Einzug in die Spielhallen. Das Kürzel "tb" steht übrigens für Team Battle, eine der wichtigsten Neuerungen des Arcade- und Konsolen-Titels. Man überließ die Umsetzung dem Entwickler Genki. Hauptsächlich hierzulande litt das Beat'em Up unter einer schlechten PAL-Anpassung.



○ Jeder Haudegen kann sich in acht verschiedene Richtungen bewegen.

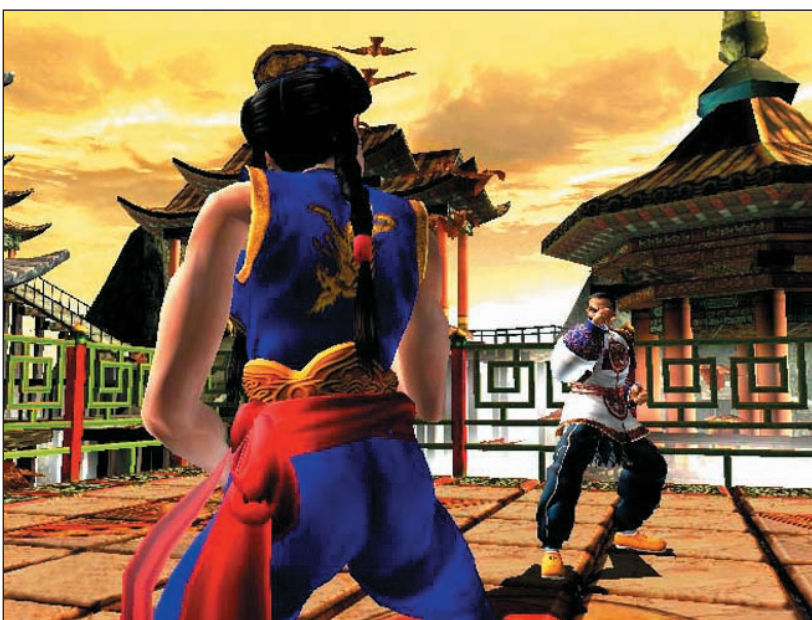
The Winner is...

Des weiteren beteuert der AM2-Chef, manche Versprechen mit Virtua Fighter 4 einzulösen, die Namco den Zockern mit Tekken Tag Tournament versprach und nicht vollends einhalten konnte, d. h. die Protagonisten spielen im wahrsten Sinne des Wortes mit ihren Muskeln. Jede Körperpartie bekommt abhängig von der jeweiligen Kampfszene lebensechte Animationen spendiert. Sämtliche Erfahrungen aus acht Jahren Virtua Fighter fließen zudem in die Gestaltung der Austragungsorte mit ein; dazu Suzuki: "Diesmal werden die Stages weitaus komplexer und interaktiver ausfallen. Abhängig davon, wie kraftvoll man einen Gegner trifft, wird möglicherweise die ganze Umgebung in Mitleidenschaft gezogen." Letztendlich stellt sich nur die Frage, wie SEGA bzw. AM2 die PS2-Portierung handhaben wird. Bis dato existiert lediglich

die Anpassung der Dreamcast-Middleware, also der beiden Tools Shinobi und Ninja. Spätestens zur diesjährigen Electronic Entertainment Expo Mitte Mai in Los Angeles gibt's die passende Antwort. Nichts ist - nach den Vorkommnissen in letzter Zeit zumindest - unmöglich: SEGA.



○ Ein Großteil der Schauplätze stammt aus den Prequels.



○ Ständige Kamerawechsel erzeugen die nötige Dynamik.

PLAY-DATEN

System	PSone - PlayStation2	
Genre	Beat'em Up	Spieler 1-2
Hersteller	SEGA	
Entwickler	www.sega.de	
Preis	AM2	
Erhältlich ab	ca. 119,- DM	
	Ende 2001 (Japan)	

FERTIGGESTELLT

50%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Namco und Terno müssen sich in Zukunft warm anziehen.

NBA STREET



Kann NBA Street genauso überzeugen wie SSX? EAs neues Entwicklungsteam geht in die zweite Runde.



○ In sämtlichen Wettkämpfen werden jeweils drei Sportler pro Team agieren.

○ Einige der besten Streetballspieler überhaupt haben sich für die Motion-Capturing-Aufnahmen von EA Sports Big zur Verfügung gestellt.

Normalerweise werden Sportsimulationen sofort mit Electronic Arts in Verbindung gebracht. Momentan scheint es so, als fände der Hersteller immer mehr Gefallen an action-lastigen Spielen. Nach der lausigen Umsetzung von NBA Live 2001 auf Sonys neuer Konsole kommt mit NBA Street der zweite hauseigene Basketball-Titel auf die PS2; diesmal allerdings im reinrassigen Arcade-Gewand. Ein weiteres Mal zeichnet sich Electronic Arts neues Label EA Sports Big, das seinen Einstand mit dem erfolgreichen Launchtitel SSX feierte, für die Entwicklung verantwortlich.

Vorn wie hinten

Im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie NBA Jam oder NBA Showtime, bei denen eher der Aspekt des nach vorne Stürmens und

anschließender Slam-Dunks im Mittelpunkt steht, soll EAs neues Basketball-Spektakel in der Defensive genauso viel Laune wie in der Offensive bereiten. Goaltending sowie Shot Blocking sind hier unter anderen, normalen Regelverstößen erlaubt. Es gilt, während Manöver zum Besten zu geben um seinen Special-Move-Statusbalken aufzuladen. Dies kann beispielsweise durch beeindruckende Dribbling-Aktionen, die den Gegner alt aussehen lassen, bewerkstelligt werden. Ist ein solcher Move vollbracht, bekommt man einen Punkt auf seinen Special-Move-Balken dazugerechnet, dem Kontrahenten dagegen wird einer abgezogen.

Spaß muss sein...

Um diesen auch als Einzelspieler zu haben, wurden jede Menge Leckerbissen

eingebaut. Hat man eine Auseinandersetzung für sich entschieden, so sucht man aus der besiegten Mannschaft Spieler aus, die in Zukunft im eigenen Team agieren werden. Dadurch besteht die Möglichkeit, dass auch ein Michael Jordan in der eigenen Mannschaft auftritt. Des Weiteren sind jede Menge NBA-Stars sowie bekannte Streetball-Profis mit von der Partie. Echte Courts - unter anderem der bekannte Rucker Park in New York - werden in schöner detaillierter Grafik dargestellt und reichen vom sonnigen L.A. bis ins verschneite Boston. Das schnelle Gameplay wird mit unrealistischer, aber spaßiger Physik bereichert. Sportbegeisterte dürfen schon mal die Turnschuhe aufpumpen, denn mit NBA Street erwartet uns ein sportlicher Top-Titel.



○ Neben Spieler-Legenden und Streetball-Courts kann man auch verschiedene Tattoos und Schuhwerk freizocken.



○ Für musikalische Untermalung wurde dasselbe Team geordert, das schon bei SSX hervorragende Arbeit geleistet hat.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports Big
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Streetball ohne Kompromisse! EA möchte nach SSX auch in dieser Sportart neue Maßstäbe setzen.

MARO

VIDEOSPIELE



sony playstation 2
sega dreamcast
sony ps-one
nintendo64
gameboy
manga
dvd

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
Wandsbekker
Marktstr. 145
22041 Hamburg
Tel. 040 689 14836

Playstation 2

Dead or Alive 2	119,90 DM
Driving Emotion Type S	119,90 DM
Dynasty Warriors	199,90 DM
ESPN Winter X Games	119,90 DM
F1 Championship 2000	119,90 DM
FIFA Soccer 2001	119,90 DM
I.S.S. Soccer 2000	119,90 DM
Kessen	119,90 DM
Midnightclub Racing	119,90 DM
Moto GP	119,90 DM
ONI	109,90 DM
Pool Master	99,90 DM
Rayman Revolution	119,90 DM
Ridge Racer 5	119,90 DM
SSX Snowboarding	129,90 DM
Streetfighter EX3	119,90 DM
Swing Away Golf	129,90 DM
Tekken Tag Team	119,90 DM
Theme Park World	119,90 DM

Dreamcast

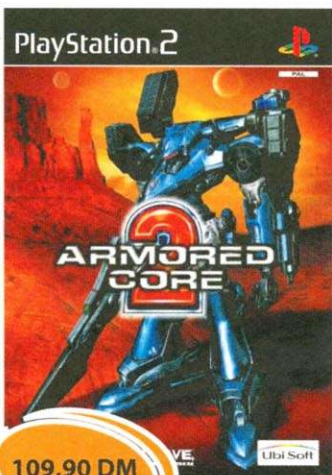
Chicken Run	69,90 DM
Disney Buzz Lightyear	99,90 DM
Ducati World	89,90 DM
Ferrari Challenge	79,90 DM
Fighting Vipers 2	89,90 DM
Grandia 2	99,90 DM
The Grinch	89,90 DM
J.Mc Greath Supercross	89,90 DM
Moho	49,90 DM
Phantasy Star Online	99,90 DM
Record of I.War	99,90 DM
Shen Mue	109,90 DM
Sonic Shuffle	89,90 DM
Street Fighter 3rd Strike	99,90 DM
Street Fighter Alpha 3	89,90 DM
Street Fighter 3 Double Imp.	99,90 DM
Surf Rocket Racer	99,90 DM
Tomb Raider 5 Chronik	99,90 DM
UEFA Dream Soccer	89,90 DM

PSone & Angebote

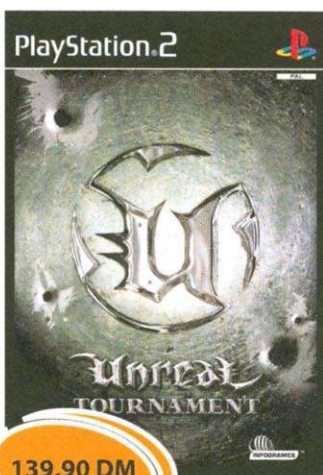
Chicken Run	79,90 DM
Danger Girls	89,90 DM
Dino Crisis 2	89,90 DM
Dinosaurs	89,90 DM
Dschungelbuch Groove	34,90 DM
Ducati World	89,90 DM
Königreich f. ein Lama	89,90 DM
Final Fantasy 9	89,90 DM
Fischermans Bait 3	29,90 DM
Grandia	29,90 DM
Legend of Dragoon	99,90 DM
Parasite Eve 2	79,90 DM
Road to Eldorado	59,90 DM
SnoCross	59,90 DM
Spiderman	89,90 DM
Tomb Raider 5 Chronik	99,90 DM
Tony Hawk 2	89,90 DM
Vanishing Point	89,90 DM
Wer wird Millionär	69,90 DM

ab 100,- DM warenwert versandkostenfreie Lieferung ... Ladenpreise koennen abweichen

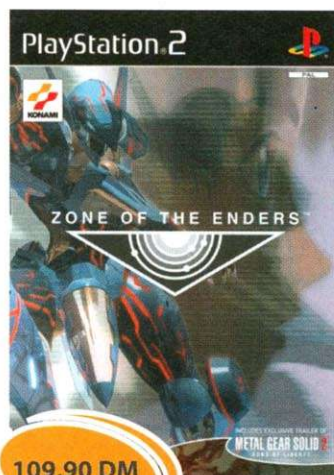
<http://www.maro-gmbh.com>



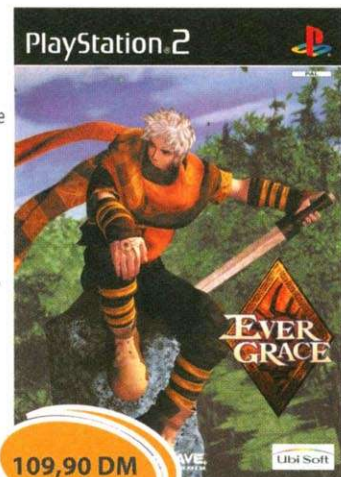
109,90 DM



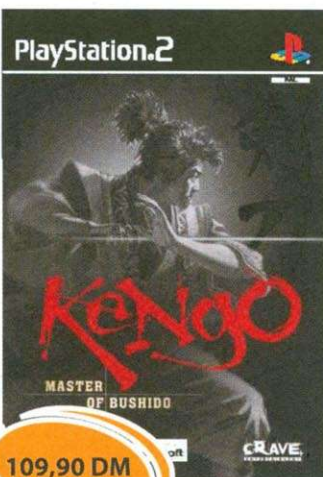
139,90 DM



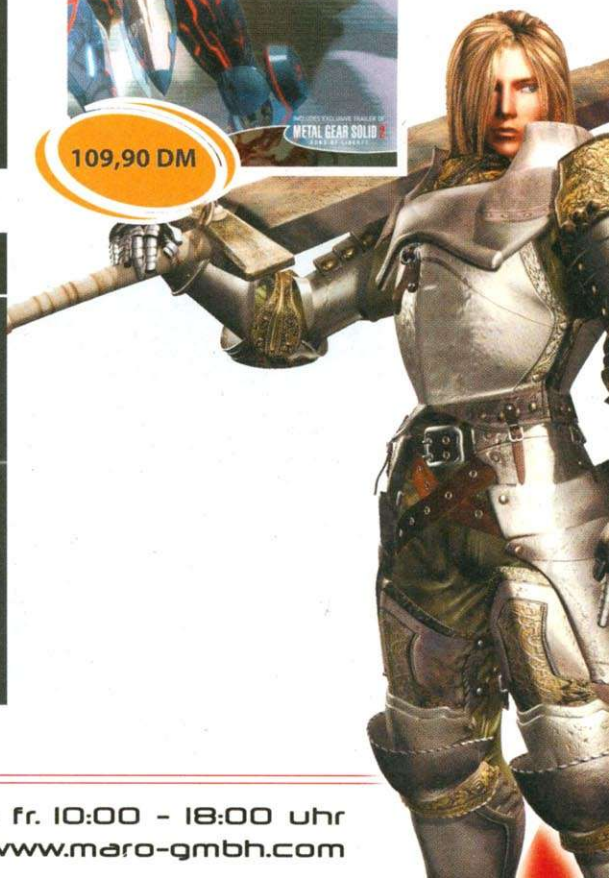
109,90 DM



109,90 DM



109,90 DM



telefonische bestellannahme mo. - fr. 10:00 - 18:00 uhr
hotline >> 07151 956 46 -46 internet >> www.maro-gmbh.com

Mone Neus

DARK ANGEL



Eine Frau allein im Kampf gegen Zombies, Vampire und Golems.



○ Mit aufwendigen Spezialeffekten haben die Entwickler nicht gegeizt.



○ Zu zweit lassen sich die angreifenden Schergen viel besser bekämpfen!

Bis vor kurzem fristeten die Entwickler von Metro3D ein eher stilles Dasein unter den mächtigen Firmen der PlayStation Spieleindustrie. Mit ihren Werken Dark Angel: Vampire Apocalypse und Armada stiegen die Jungs von Metro3D erstmals für die 128Bit Konkurrenz-Konsole von Sega in den europäischen Markt ein. Nun dürfen wir uns auf eine PlayStation2 Umsetzung beider Titel freuen.

Heile Welt

Davon kann in Dark Angel wirklich nicht die Rede sein. In der Rolle der jungen Anna werdet ihr Augenzeuge, wie all eure engsten Freunde, Verwandten und Nachbarn

sich aufgrund einer mysteriösen Seuche in Untote, Vampire und Werwölfe verwandeln. Um die Horden blutrünstiger Kreaturen in Schach zu halten, bedient sich Anna nicht unbedingt altbewährter RPG-Methoden. Kruzifix, Weihwasser und Silberkugeln gehören ebenso zur Grundausstattung wie Axt, Schwert und Magie. Allerdings hat es sich nicht mit bloßem Niedermetzeln getan, da die Monster nämlich mit einer nicht unerheblichen KI ausgestattet wurden. Das heißt: Einige dieser Mißgeburten tun sich zusammen und versuchen gemeinsam, euch den Garaus zu bereiten. Zudem müssen gewisse Schwachstellen an Zombies und den anderen Gegnern aufgefunden gemacht werden, um

selbige auch wirklich endgültig in die ewigen Jagdgründe schicken zu können.

Unterstützung...

...jeder Art kann Anna gut gebrauchen. Hin und wieder begleiten euch auf der Reise nicht steuerbare Charaktere, die während des Kampfgeschehens eigenständig agieren und mit deren Hilfe ihr euch gegen mehr als 25 unterschiedliche Feindtypen behaupten müsst. Einen überaus wichtigen Faktor in Dark Angel stellt das Beschützen und Retten unschuldiger Einwohner dar. Bewahrt ihr beispielsweise eine alte Frau vor dem sicheren Zombie-Tod, so kann diese ihrer Arbeit nachgehen und euch einen wirksamen Heiltrank zusammenbrauen. Falls ihr euch gegen eine Rettung der rüstigen Dame entscheidet, bleibt euch diese Hilfestellung einfach untersagt. Recht düster wurden dabei die gesamten 13 Locations in Szene gesetzt. In Echtzeit ziehen Nebelschwaden über das Land und vermitteln dem Spieler eine bedrückende Atmosphäre.



○ Lebensenergie und Magievorrat werden sehr stilvoll im Sarg-Look dargestellt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-RPG
Hersteller	Metropolis Digital
Entwickler	Metro3D
Preis	119,- DM
Erhältlich ab	2./3. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Stark an Diablo angelehntes Hack'n Slay - Abenteuer.

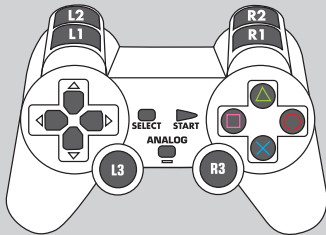
**ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN**

Gunther Hruby

Tipps & Tricks

inFormation

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



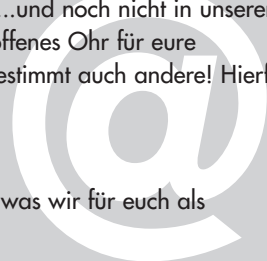
Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten: Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, dass Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ „ „ die Tastenfolge, solltet ihr diese eine nach der anderen eingeben.

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

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

Mailt an: tipps@playstation.com

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



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

INHALT 04/2001

PSone	
007 Racing	59
Fear Effect 2: Retro Helix	56
Ford Racing	60
Iron Soldier 3	59-60
NBA Hoopz	59-60
Spider-Man	55
Supercross 2001	56
Test Drive Off-Road 3 - US-Import	60

PlayStation2	
ATV Offroad Fury - US-Import	55
Knockout Kings 2001	61-62
Oni	59
SSX	55
Star Wars Starfighter	61-62

Gamebuster Codes	57-58
Aladdin - Nasiras Rache	58
Families Feuerstein Bedrock Bowling	58
Final Fantasy IX	57-58
Ford Racing	58
Legend of Dragon	58
Nightmare Creatures II	58
Spec Ops: Ranger Elite	58
Team Buddies	58

Player's Guide

Dead or Alive 2 - Teil 2	75-78
Fear Effect 2: Retro Helix - Teil 2 ...	70-74
Final Fantasy IX	67-69
MDK 2 - Teil 1	63-66

SSX

PlayStation2

Tipp für Dauerspieler: Die eigentliche Funktion der Select-Taste dient dazu, einen verirrten Boarder wieder auf die Strecke zu bringen. Dieser Effekt kann aber schon auf der Strecke genutzt werden. Befindet sich der Boarder kurz vor einer schwierigen Situation, genügt ein Druck auf die Select-Taste, damit er hinter das Hindernis gesetzt wird. Hierdurch ist es möglich, einige Sekunden gutzumachen.

ATV Offroad Fury

PlayStation2
US-Version

Den 1000cc Quad ATV freischalten

Schließt das Spiel im Pro-Career-Mode ab.

Den Yamaha Raptor freischalten

Schließt das Spiel im Pro-Career-Mode zweimal mit dem 1000cc Quad ATV ab.

Die Honda CR500 freischalten

Schließt das Spiel im Pro-Career-Mode viermal mit dem Ravage Eagle ab.

Expert Mode

Wählt den Pro-Career-Mode und tragt euch mit dem Namen ALLOUTAI ein.



Spider-Man

Auch zum alten Netzschwinger haben wir noch etwas parat. Um die Codes zu benutzen, wählt ihr im Optionsmenü **"Special"**. Hier wählt ihr die Funktion **"Cheats"** aus. Gebt hier die Passwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.



Symbiote Spidey Outfit freischalten BLKSPIDR

Schneller Kostümwechsel ALMSTPKR

Joel Jewett in der Galerie freischalten RULUR

Character Viewer CVIEW EM

Und für all diejenigen, die den wichtigsten Code verpasst haben: EEL NATS

Hierdurch schaltet ihr alles frei außer den Comic Book Covers. Hierfür lautet der Code:

ALLSIXCC

Happy webbing!

Supercross 2001

EA Sports beglückt alle Crossfans mit Codes zu ihrem Supercross. Der offizielle Titel lautet hier eigentlich nur Supercross, laut Verpackung. Wir haben dem Titel jedoch die Jahreszahl 2001 hinzugefügt, um zu verdeutlichen, dass die Cheats in der Version, die erst seit kurzem erhältlich ist, funktionieren. Um die Codes zu aktivieren, klickt ihr euch zuerst einmal in das Hauptmenü. Hier wird der Punkt **Game Options** angewählt. Von hier aus geht's direkt zum Punkt **Enter Codes**. Gebt dann entsprechend unserer Liste die Codes ein. Lasst euch nicht dadurch verwirren, dass als Codeeingabe nur kleine Buchstaben zu sehen sind. Die Codeanzeige selbst benutzt große Buchstaben. Bestätigt nach der Eingabe und ihr werdet durch eine Meldung darüber in Kenntnis gesetzt, dass der Code erfolgreich aktiviert wurde.



Die Cheats:

Unbegrenzt Turbos:

NDFSPD

Starke Kupplung:

UNLIMITEDPC

Alle Joke Riders:

JOKERIDERS

Unsichtbare Fahrer:

NORIDERS

Unsichtbare Motorräder:

NOBIKES

Die Schwächen der Fahrer anzeigen:

I AM WEAK

Niedrige Begrenzungen:

LOFENCES

Explodierender Text:

EXPLODE

Die Strecken

The Washougal:

WMXPLIBWWA

The Riverbed:

OTRATTWTGHWG

The Launching Pad:

OSSFMOGLFM

Die Championship-Serien freischalten:

Parts Unlimited:

NUTSANDBOLTSS

Wrenchhead.com:

SUPPLIESONLINE

FMF:

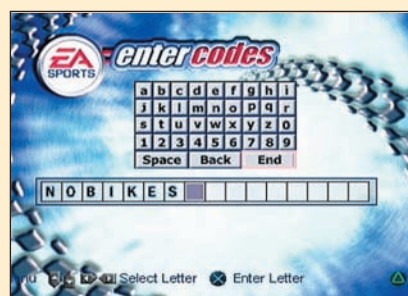
NEEDNEWEXHAUST

Scott:

THROWMEGOOGLES

Etnies Freestyle Games:

SHOESANDTRICKS



Fahrer freischalten:

Hot Tub Harvey:

HARVEYSAYSRELAX

Johnny O'Marra:

4XUSMXDNCHAMP

Astro Nut:

ONESMALLSTEP

Billy Ray MudMullet:

POSSUMPANCAKES

Spece Overlord:

BUNGAVEE

Space Overlord:

BUNGAVEE

Spitt Polish:

THREEPIECESUIT

Agent Albert:

PEANUTBUTTER

Doctor Invizzo:

LOOKMANOBODY

EA Gal:

LETSGOEAGAL

Supercross Avenger:

TRIPLELEAPER

The King:

SIDEBURNS

Tie Dye Guy:

MELLOWOUT

Brave Scotsman:

PLAIDROCKS

The Zombie:

LOVESBRAINS

Tricky The Clown:

POLKADOT

Bones:

MARROWMAN

Bradley G:

DTMHBOSS

MR-34 Robot:

METALDUDE

Roger Decoster:

9XBELGIANCHAMP

MR-34 Robot:

METALDUDE

Moto Samurai:

HONORFIRST

Bob Page:

FORTYFOUR

Sarcophagus Jones:

PYRAMIDSCHHEME

Sir Dirthead:

JOUSTER

Some Guy:

WHOSTHAT

El Luchador:

MASKEDMAN

Harry Bigfoot:

MMMSQUIRREL

Ecko Rider:

WWWECKOCOM

Marimba:

SQWAK

Smitty Sugarlegs:

ENDZONEDANCE

David Bailey:

IRONMAN

Roger DeCoster:

9XBELGIANCHAMP

Johnny O'Mara:

4XUSMXDNCHAMP

Fear Effect 2: Retro Helix

Cheats

Nachdem ihr ein Spiel einmal komplett erfolgreich beendet habt, solltet ihr speichern. Startet dann ein neues Spiel aus diesem Speicherstand. Wartet die Startszene komplett ab. Nun sollte an der linken Wand ein Kontrollboard vorhanden sein.

Betätigt vor diesem die Dreiecks-Taste und gebt folgende Codes ein:

Für Munition:

61166

Große Köpfe:

10397

Alle Waffen aktiviert:

11692

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.

Final Fantasy IX

Xploder Check

.....0724 83DE 3535

Xploder Check 2

.....B7A6 7A3E 3535

.....17DD 4696 3535

PAL2NTSC37AC 5248 F575

Charaktere sind unsichtbar

.....0705 02E6 3535

Charaktere haben keinen Schatten

.....07A0 1362 3535

Habe 9.999.999 GIL

.....B71C C9CF 8E4E

.....17EB F833 58B4

GIL nimmt zu ...77F0 5625 2258

.....3702 6833 1456

Uhr 00:00:00

.....87AB 9CF0 8195

Zeit läuft rückwärts

.....7780 21BB 2456

.....378E 2FCD 1258

Unendlich magische Steine alle

CharaktereB714 6AC6 3535

.....17B1 A63C D298

Magische Steine nehmen nicht ab

.....771B 53C5 224C

.....3732 6ACE 3535

Magische Steine nehmen zu

.....770F 47D1 2258

.....3711 49EF 1456

Alle Abilities sichtbar alle Charaktere

.....B714 6AC6 3535

.....17E8 1BAB C234

Kann jederzeit auf Anlegen-Menü

zugreifen7709 0907 3436

.....3759 6538 3436

Keine zufälligen Kämpfe (Im Spiel)

.....7740 76BB C4AE

.....87AB DD54 4535

Gegenstände nehmen nicht ab

.....7754 AB12 93F7

.....87B6 CD70 3535

Gegenstände nehmen zu

.....777D 9C7D 2258

.....378F AE8B 1456

Hypermodus schnell

(Drücke Select + L1 auf Pad 2)

.....7766 86BF BE33

.....87AA 7896 3535

Hypermodus normal

(Drücke Select + L2 auf Pad 2)

.....7763 89C0 C133

.....87A9 7797 3436

Hypermodus langsam

(Drücke Select + R1 auf Pad 2)

.....776A 82BF BA33

.....87A8 7698 3337

Durch Wände gehen aktivieren

(Drücke Select + O auf Pad 2)

.....77E2 0A3F C2B3

.....87D1 D47A 3535

Durch Wände gehen deaktivieren

(Drücke Select + O auf Pad 2)

.....7782 AA9F E213

.....87D0 D37B 3436

Alle Leute einfrieren aktivieren

(Drücke Select + □ auf Pad 2)

.....77E2 0ABF 4233

.....87E8 3D9C 8175

Alle Leute einfrieren deaktivieren

(Drücke Select + O auf Pad 2)

.....7782 6ADF A233

.....87E4 39A0 8179

Codes die nur im Kampf Anwendung

finden:

HP nimmt nicht ab, bei keinem

Charakter770B CD3E 155D

.....8733 F516 3535

.....770B CD3E 155D

.....8735 F318 3535

.....77CE 3AB2 3539

.....87D4 3CB0 3535

MP nimmt bei keinem Charakter ab

.....771B 9530 135F

.....8747 BD08 3535

.....7730 E034 3337

.....8734 E034 3535

.....776E EAA4 135F

.....879A 127C 3535

ATS-Anzeige bleibt bei allen

Charakteren voll

.....7790 28BA 1561

.....87BC 548E 3535

.....7718 F86E DB35

.....87BE 5290 3535

Beatrix

Alle Fähigkeiten freigeschaltet

.....3767 202B C234

Alle Fähigkeiten aktiv

.....B7A8 7838 3535

.....17F8 0F28 C134

Unendlich HP ...8736 393E 5944

Unendlich MP ...8784 3B38 D51C

Blank

Alle Fähigkeiten freigeschaltet

.....37F8 2F9B C234

Alle Fähigkeiten aktiv

.....B7A8 7838 3535

.....1749 9E98 C134

Unendlich HP ...87C7 48AE 5944

Unendlich MP

.....8715 4AA8 D51C

Quina

Alle Fähigkeiten freigeschaltet

.....37D9 CE7B C234

Alle Fähigkeiten aktiv

.....B7A8 7838 3535

.....172A BD78 C134

Unendlich HP ...87A8 E78E 5944

Unendlich MP ...87F6 E988 D51C

Freia

Alle Fähigkeiten freigeschaltet

.....372A DDEB C234

Alle Fähigkeiten aktiv

.....B7A8 7838 3535

.....17BA CDE8 C134

Unendlich HP ...87F9 F6FE 5944

Unendlich MP ...8747 F8F8 D51C

Markus / Eiko

Alle Fähigkeiten freigeschaltet

.....3749 BE0B C234

Alle Fähigkeiten aktiv

.....B7A8 7838 3535

.....17D9 AE08 C134

Unendlich HP ...8718 D71E 5944

Unendlich MP

.....8766 D918 D51C

Garnet

Alle Fähigkeiten freigeschaltet

.....3707 FCCB C234

Alle Fähigkeiten aktiv

.....B7A8 7838 3535

.....179B ECC8 C134

Unendlich HP ...87D6 15DE 5944

Unendlich MP

.....8724 17D8 D51C

Steiner

Alle Fähigkeiten freigeschaltet

.....37BA ED5B C234

Alle Fähigkeiten aktiv

.....B7A8 7838 3535

.....170B DC58 C134

Unendlich HP ...8789 066E 5944

Unendlich MP

.....87D7 0868 D51C

Vivi

Alle Fähigkeiten freigeschaltet

.....3797 0C3B C234

GAMEBUSTER- UND XPLODERCODES

Alle Fähigkeiten aktiv

.....B7A8 7838 3535
.....17E8 FB38 C134
Unendlich HP ...8766 254E 5944
Unendlich MP ...87B4 2748 D51C

Zidane

Alle Fähigkeiten freigeschaltet
.....37E8 1BAB C234
Alle Fähigkeiten aktiv
.....B7A8 7838 3535
.....1778 0BA8 C134
Unendlich HP ...87B7 34BE 5944
Unendlich MP
.....8705 36B8 D51C

Tetra Master Codes

Gewinne immer .77C3 44E8 3337
.....37C5 46E6 3535
.....77B8 75BB 3436
.....37B9 76BA 3535
Keine Niederlagen 7772 B139 3436
.....3773 B238 3535
Keine Unentschieden
.....7774 B33B 3436
.....3775 B43A 3535
Habe eine von jeder Karte mit
Dreiecken an allen Seiten
.....57E0 3BDD 9436
.....3CE3 3CE3 5554

(über 1500 weitere Codes findet ihr auf der
Homepage von Blaze, unter www.blaze.de)

Ford Racing

Zeit anhalten ...D003 7A0A AC62
.....8003 7A0A 0000

Team Buddies

PAL2NTSC8003 3F00 0000
Unendlich Munition
.....D007 79E4 FFFF
.....8007 79E8 0000
.....D007 79E4 FFFF
.....8007 79EA 0000
Unendlich Gesundheit Buddie1
.....D111 23BE 0000
.....3011 23BE 0000
Unendlich Gesundheit Buddie 2
.....D111 2762 0000
.....3011 2762 0000

Aladdin - Nasiras Rache

999 Münzen ...8716 1EEB D81D
Unendlich Gesundheit
.....375B 9A70 353D

Unendlich Leben

.....87ED 2452 C535

Legend of Dragon

PAL2NTSCD003 84B8 0008
.....3003 84B6 0040
2 Y-FixD003 92F0 0010
.....8003 92F0 0000
Viel GoldD00B AF44 0014
.....800B AF44 8760
.....D00B AF46 0000
.....300B AF46 0003

Gold nimmt zu

.....D010 B568 1023
.....3010 B568 0021

Jederzeit speichern

.....3005 A650 0001

Keine zufälligen Kämpfe

.....800C 6DD0 0000

Zeit angehalten

.....D001 1E8A AC62
.....3001 1E88 0000

Zeit auf 000:00:00 setzen

(L1 + L2 + R1 + R2 drücken)

.....D00B FOA8 F0FF
.....800B AF50 0000
.....D00B FOA8 F0FF
.....800B AF52 0000

Unendlich Gegenstände

.....D002 365E A062
.....8002 365C 0000

Alle Gegenstände

(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)

.....5000 FF01 0001
.....300B B098 0000

Im Kampf unendlich HP Helden sowie
Sudden Death bei den Feinden

.....D01A F5FA 0001
.....300C D0C2 0000
.....D01A F5FA 0001
.....300C D0C6 0043
.....D01A F5FA 0000
.....300C D0C2 00A2
.....D01A F5FA 0000
.....300C D0C6 0040

Im Kampf unendlichMP

.....D00F 56B0 000C
.....800F 56B2 0000

Im Kampf unendlich SP

.....D00F 4802 A4A2
.....300F 4800 0000
.....D00F 4800 A4A0
.....300F 4800 0000

Codes für alle Charaktere

(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)

Schneller Levelanstieg

.....5000 092C 0000
.....800B B1DC FFFF

Alle Charaktere in Party

.....5000 092C 0000
.....300B B1E0 0003

Unendlich HP

.....5000 092C 0000
.....800B B1E4 270F

Unendlich MP

.....5000 092C 0000
.....800B B1E6 03E7

Unendlich SP

.....5000 092C 0000
.....800B B1E8 03E7

Maximale HP

.....800B E676 270F
.....5000 08A0 0000
.....800B E946 270F

Maximaler Level

.....5000 092C 0000
.....300B B1EE 003C

Maximaler Dragoon Level

.....5000 092C 0000
.....300B B1EF 0005

Familie Feuerstein Bedrock Bowling

PAL2NTSCD006 0F3C 0008
.....3006 0F3A 0040
Y-FixD005 7794 0010
.....8005 7794 0000

Versuche nehmen zu (alle Spieler)

.....D004 780C FFFF
.....8004 780C FFFF

Unendlich Versuche

.....D007 B8C0 0000
.....3007 B8C0 0001

Spec Ops: Ranger Elite

PAL2NTSC7779 7F72 353D
.....373F 45A8 F575
Y-Fix770A 66C2 2545
.....871A 76D2 3535

Unendlich Zeit

(Drücke L1 + L2 + R1 + R2)

.....77E0 2447 B234
.....8784 9A5E 3535

Unendlich Gesundheit

.....7715 9154 135F
.....8741 B92C 3535

Nightmare Creatures II

PAL2NTSC87CA 3EAA 3535
Y-Fix8747 3A6A 3535
Unendlich Gesundheit
.....7727 4D8D F67D
.....0770 9446 3535

ONI

PlayStation2

Mit einem kleinen Trick kann man möglichen Schaden minimieren. Solltet ihr einmal aus großer Höhe abstürzen, kann per L2-Taste der Aufschlag mit einer Rolle gemildert werden.

007 Racing



Vantage-Fahrzeug im Multiplayer-Mode

Gebt im Startscreen mit der Aufforderung "Start drücken" folgenden Code flüssig ein:
L1, R1, Δ, O, X.

Als Bestätigung erfolgt ein leises Lachen. Sollte das Lachen nicht zu hören sein, versucht ihr den Code so lange unterschiedlich schnell einzugeben, bis dies klappt. Als Belohnung erhaltet ihr im Multiplayer-Mode ein zusätzliches Fahrzeug namens Vantage.

Übertrieben große Passanten

Tragt euch mit dem Namen **LEMKE** ein, um die Passanten übertrieben groß darstellen zu lassen.

Hydranten-Tipp

In einigen Missionen ist es hilfreich, Wasserhydranten einfach umzufahren, um Verfolgern eine rutschige Fahrbahn zu bieten.



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

NBA Hoopz

play CheatCard page 1

Na, wer sagt's denn! Auch zu Midways NBA-Tribut können wir euch Tipps verraten. Um die Codes einzugeben, sucht ihr euch erst einmal eure Teams aus. Nachdem alle Optionen festgelegt wurden, gelangt ihr in den Ladescreen. Hier sind die jeweiligen Team-Logos zu sehen. Unter diesen befinden sich je drei Midwayzeichen. Diese dürfen nun verändert werden, allerdings nur, solange das Spiel lädt. Das erste Zeichen wird mit dem Turbo-Befehl verändert. Zeichen zwei und

drei werden mit dem Befehl Shoot sowie Pass gewechselt. Da die Belegung frei wählbar ist, muss bei unseren Codes also folgendermaßen vorgegangen werden, wie folgendes Beispiel zeigt:
Beispiel 1-2-3-rechts bedeutet: Turbotaste einmal drücken, Shoot-Taste zweimal drücken, Pass-Taste dreimal drücken, einmal das Steuerkreuz nach links drücken.
Vergesst aber nicht, dass das Ganze sehr schnell eingegeben werden muss!



Unbegrenzt Turbos:

3-1-2-Oben

Strandplatz:

0-2-3-Links

Straßenplatz:

3-2-0-Links

Dr. Atomic:

5-4-4-Links

Uniform 1:

0-1-4-Rechts

>>>>

Iron Soldier 3

play CheatCard page 1

Gebt die Cheats in den entsprechenden Screens ein. Bei richtiger Eingabe ertönt als Bestätigung ein Jingle.



L2, L1, Start, Start, R1, Select.

Levelstatus als vervollständigt für alle Levels aktivieren

Gebt folgende Tastenkombination im Level-Select-Screen ein:

O, L2, □, O, R2, Start, Start, O.

Folgende Cheats während einer Mission im Pausescreen eingeben:

Unbegrenzt Munition:

L1, O, □, O, O, Start, R2.

Unbegrenzt Energie:

□, R2, R2, O, Start, □, R1.

Missionsziel erreicht:

Start, O, L1, O, □, R2, L1.

Missionsziel verfehlt:

Start, L2, O, L2, O, L2.

Game Over:

Start, O, R1, O, □, R1.

Extra-Goodie-Speed-Up:

Start, □, O, R2.

Extra-Kraftfeld-Power-Up:

>>>>

Alle Waffen verfügbar machen

Gebt folgende Tastenkombination im Waffen-Select-Screen ein:
Select, L1, **O, O, R2, Start, L1.**

Levelstatus als vervollständigt aktivieren

Gebt folgende Tastenkombination im Level-Select-Screen ein:

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

NBA Hoopz

play CheatCard page 2

Ausgehuniform:

0-2-4-Rechts

ABA-Ball:

1-1-1-Rechts

Oma-Schüsse:

1-2-1-Links

Show-Schüsse:

0-1-1-Runter

Hotspot:

1-1-0-Runter

Niemand kümmert sich um den Korb:

4-4-4-Links

Große Köpfe:

3-0-0-Rechts

Kleine Köpfe:

3-3-0-Links

Kleine Spieler:

5-4-3-Links

Keine Fouls:

2-2-2-Rechts

Keine Hotspots:

3-0-1-Oben



Achtung! Wollt ihr diese Codes in einem Zwei-Spieler-Game nutzen, müssen beide die Codes eingeben. Gebt also dann die Codes auf Pad 1 sowie Pad 2 ein.

Iron Soldier 3

play CheatCard page 2

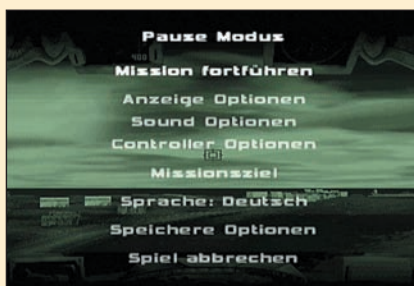
R1, O, L1, R1.

Extra-Unsichtbarkeits-Goodie:

Start, □, O, L2.

Extra-Infravision-Goodie:

O, O, O, L1.



Extra-Spionage-Drohne:

R2, □, □, □.

Power-Waffen-Mode:

L1, □, Start, O, Start, L2, R2.

Doppelt-Schnell-Mode:

□, O, Start, L1, Start, O.

Gesamtes Spiel 150% schneller:

O, O, Start, Start, O.

Doppelte Radarreichweite:

□, O, Start, △, O.

Levelvernichtung in 60 Sekunden:

Start, L2, Start, L1, O, O, O.

Endsequenz abspielen

Während des Ladevorganges folgende Tastenkombination eingeben:

Select, L1, Start, R2, L2, Start, O, O.

Alle Waffen und

Missionen freischalten

Gebt im Hauptauswahlscreen folgende Tastenkombination ein:

L1, O, Start, O, □, Start, L2, O.

Alle Videosequenzen betrachten

Gebt folgendes ein, während das Telegames-Logo zu Spielstart erscheint: L1, R1, Select, Start, R1, O.

Für diesen Code ertönt kein Jingle. Mit der L1- sowie der R1-Taste kann nun durch die ganzen Filmchen geschaltet werden. Fangt mit dem Durchschalten an, bevor das Telegames-Logo verschwunden ist!

Test Drive Off-Road 3 US-Version

Alle Teile/Divisionen erspielt

Tragt euch mit folgendem Namen ein:
SAD CLOWN

Alle Strecken freigeschaltet

Tragt euch mit folgendem Namen ein:
LEAD TO ROME

Alle Upgrades (Aufrüstungen) erhältlich

Tragt euch mit folgendem Namen ein:
MAD HOOKUP

Versteckte Fahrzeuge und Strecken

Erspielt euch auf allen Rennen der World Tour das Abzeichen Gold.

Abkürzung in New York

Fahrt einfach durch das Fenster des Kinos im Big Apple.

Stunt Mode (Anziehung verändert)

Tragt euch mit folgendem Namen ein:
TURN TRICKS

Sumo-Mode

Um die Zusammenstöße dramatischer zu gestalten, benutzt ihr folgenden Namen:

YOKOZUNA

Alles freischalten

Tragt euch mit folgendem Namen ein:
ZAKARY X

Ford Racing

Alle Fahrzeuge aktivieren

Startet eine neue Karriere und tragt euch mit folgendem Namen ein:

GIMMEGIMME

Unsichtbares Fahrzeug

Startet eine neue Karriere und tragt euch mit folgendem Namen ein:

MARK MARTIN

Startet dann ein Rennen in der KA-Serie.

CHEAT CARDS

PlayStation2

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Star Wars Starfighter

play CheatCard page 1

Unzerstörbar

Gebt einfach **MINIME** als Cheat ein.



Regisseur-Modus

Mit dem Cheat **DIRECTOR** kann man im Spiel die Kamera-Einstellung während der Mission mit der Select- und R1-Taste beliebig verändern.

Reverse-Modus

Mal die Steuerung des Gleiters umkehren? Kein Problem, benutzt einfach **JARJAR** als Code.

Anzeigen deaktivieren

NOHUD sorgt für eine bessere Übersicht im Kampfeinsatz.

Weihnachts-Videosequenz

Um eine weihnachtliche Videosequenz freizuschalten, muss der Code **WOZ** eingegeben werden.

Sternenschiff- und Besatzungs-Fotos

...schaltet ihr mit dem Code **HEROES** frei.

Galerie der gegnerischen Schiffe

Eure feindlichen Schiffe dürft ihr nach der Eingabe von **SHIPS** etwas genauer begutachten.

Produktionsskizzen

Wer schon immer einmal wissen wollte, wie ein Spiel auf den Reißbrett aussieht, blickt mit dem Cheat **PLANETS** hinter die Kulissen.

Verstecktes Schiff für die Bonus-Missionen

Code **BLUENSF**

Versteckte Bonus-Missionen freischalten

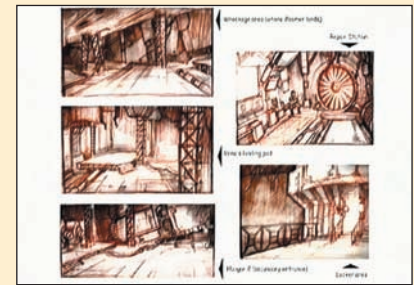
Code **ANDREW**

Bilder von Simon aus dem LEC Team

Code **SIMON**

Abspann und Credits

Den Abspann inklusive Mitwirkender ruft ihr mit dem Passwort **CREDITS** ab.



>>>>>

Knockout Kings 2001

play CheatCard page 1

Klammern

Sobald der Gegner leicht weichgeklopft wurde, beginnt dieser zu klammern. Versetzt ihm hierbei immer einige Jabs, bis die Klammerung gelöst wird.

Ausweichen aus der Deckung heraus

Bewegt das Steuerkreuz mit **○**, sowie **○**, während ihr euch gedeckt haltet, um gegnerischen Schlägen effektiver auszuweichen. Mit ein wenig Übung kann der Gegner aus dieser Bewegung mit effektiven Schlägen attackiert werden.

Gute Schlag-/Deckungskombinationen:

Cross-Haken-Kombination

○, X, ○, X, ○, X.

Schlagt mehrmals hintereinander

abwechselnd einen Cross und einen Haken. Diese Kombination kann jederzeit effektiv eingesetzt werden.

Uppercut-Cross-Kombination

△, ○, △, ○, △, ○.

Schlagt mehrmals hintereinander einen Uppercut und einen Cross. Diese Kombination sollte gegen geschwächte Gegner benutzt werden.

Uppercut-Haken-Kombination

△, X, △, X, △, X.



Schlagt mehrmals hintereinander einen Uppercut und einen Cross. Diese Kombination kann jederzeit effektiv eingesetzt werden.

Deckungs-Jabs

L1 + **○**, □. Oder L2 + **○**, □.

Schlagt aus der Deckung einen Jab, sobald ihr mit dem Oberkörper zurückschwingt. Diese kleine Kombination erfordert ein gewisses Timing.

Deckungs-Jab-Cross

L1 + **○**, □, ○. Oder L2 + **○**, □, ○.



>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2

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

Star Wars Starfighter

play CheatCard
page 2

Mitwirkende

Gebt ihr den Cheat **TEAM** ein, dürft ihr sämtliche mitwirkenden Personen auf einem Foto begutachten.

Slideshow

Mit dem Cheat **JAMEZ** aktiviert ihr eine selbstlaufende Bilderserie.

Nachrichten-System

Um ein verborgenes Nachrichten-System zu aktivieren, tippt einfach **LTDJGD** als Passwort ein.

Grundeinstellungen

Um bei Star Wars: Starfighter wieder



die Grundeinstellungen abzurufen, gebt ihr **SIZZLE**, **HOTEL** oder **SHOTS** ein.

Sämtliche Optionen

Wer nicht jeden Cheat einzeln eingeben möchte, aktiviert mit **OVERSEER** alle versteckten Optionen.

Multi-Player-Levels freispielen

Charm's Weg

Bei dieser Bonus-Mission müsst ihr eine Flotte von fliehenden Frachtern vor angreifenden Jägern verteidigen. Löst folgende Missionen jeweils mit einer Bronze-Medaille: Die königliche Eskorte; Vertragsbruch; Piraterie über Lok; Die große Offensive; Der neue Widerstand; Die letzte Schlacht.

Angriff des Außenpostens

Sammelt Punkte, indem ihr möglichst viele Roboter erledigt. Achtet darauf, dass nicht zu viele Gebäude zerstört

werden! Löst alle 14 Standard-Missionen mit Bronze um diese Mission freizuschalten.

Space Sweep

Diese zusätzliche Mission verdonnert euch zum Weltraum-Müllmann. In der Mitte eines Asteroidenfeldes bekommt ihr Punkte für das Abschießen von Asteroiden und feindlichen Untertassen. Löst alle Standard-Missionen mit der Silber-Medaille.

Das Canyon-Rennen

Auf Naboo leistet ihr euch mit vier anderen Spielcharakteren ein heißes Rennen durch enge Schluchten. Um sie anwählen zu können, sind folgende Missionen mit einer Silber-Medaille zu lösen: Untersucht Naboo's Oberfläche; Die königliche Eskorte; Die große Offensive; Mitternächtlicher Munitions-Kampf; Rettung von Solleu; Die letzte Schlacht.

Knockout Kings 2001

play CheatCard
page 2



Hier erweitert ihr den Jab aus der Deckung um einen Cross-Schlag. Auch hier ist ein wenig Timing gefragt. Nehmt danach sofort wieder Deckung oder geht zu einer anderen Kombination über.

Warum fair bleiben?

Mit einigen illegalen Aktionen könnt ihr euren Gegner bedrängen. Hierzu stehen folgende Moves zur Auswahl:

Illegaler Kopfstoß

Haltet die R1- sowie die R2-Taste

gedrückt und betätigt Δ . Euer Boxer führt daraufhin einen Kopfstoß zum Gegner hin aus. Allerdings ist diese Aktion nur effektiv, wenn sich beide Boxer sehr nahe beieinander befinden. Setzt diese Aktion erst ein, sobald euer Gegner geschwächt ist.

Illegaler Nierenschlag

Haltet die R1- sowie die R2-Taste gedrückt und betätigt $\square$. Autsch! Das kann weh tun und raubt dem Gegner kurz den Atem. Vorsicht! Bei dieser Aktion verwarnet euch der Ringrichter sehr schnell und es kann im Wiederholungsfall zu einer Disqualifikation kommen.

Illegaler Tiefschlag

Haltet die R1- sowie die R2-Taste gedrückt und betätigt $\times$. Ein illegaler Move, der auch aus der Entfernung den gewünschten Nutzen bringt. Da euer Gegner sich bei dieser Aktion etwas zusammenzieht, kann man in

günstigen Fällen sofort mit einem mächtigen Uppercut nachschlagen.

Illegaler Ellbogen

Haltet die R1- sowie die R2-Taste gedrückt und betätigt $\square$. Dieser Schlag benötigt genaues Timing. Erwischt ihr euren Gegner jedoch genau im richtigen Moment, geht dieser sogar zu Boden.

Achtet bei den illegalen Aktionen auf Verwarnungen des Ringrichters! Dieser fackelt nicht sehr lange und disqualifiziert euch schnell.



MDK 2: Carsten Grauel Player's Guide ARMAGEDDON TEIL 1

Kurt, Max und Doc Hawkins haben keine gewöhnlichen Abenteuer zu bestehen. Die Hindernisse und Gegner verlangen ganz neue Vorgehensweisen. Damit ihr nicht frustriert und verärgert den Controller in die Ecke feuert, wenn ihr mal nicht weiter wisst, liefern wir an dieser Stelle den ersten Teil der Komplettlösung. Viel Spaß!

Level 1

Checkpoint 1A

Um den Weg freizubekommen, müsst ihr zuerst mit dem Snipergewehr auf den blauen Ball schießen und einige Meter weiter auf die Zielscheibe, die der grüne Klops in die Höhe hält. Folgt dem Weg zu einer großen Halle mit zwei schwebenden Plattformen und sucht nach einem weiteren blauen Ball unter dem untersten Vorsprung. Dieser öffnet die Tür darüber.

Checkpoint 1B

Beim nächsten Tor schießt ihr wieder auf den blauen Ball. Wenn ihr dem Weg folgt, gelangt ihr in eine halbrunde Halle, deren Ausgang wieder durch eine rosa schimmernde Tür blockiert ist. Die Schalterkugel hierfür findet ihr, wenn ihr die Rampe links neben der Tür nach oben geht und



nach einem Loch in der Wand sucht. Geht weiter bis zu einer blau leuchtenden, kugelförmigen Halle. Hier schießt ihr auf insgesamt sechs blaue Bälle, um den Ventilator zu aktivieren. Dieser bringt euch nach oben.



Checkpoint 1C

Ihr befindet euch nun mehrere tausend Meter über der Erde. Sammelt

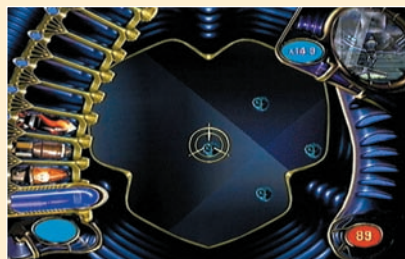
die „Sniper Mortar“-Munition ein und stellt euch an den Rand der Plattform. Nun wechselt ihr in den Scharfschützenmodus, zielt in Richtung der gelblichen Glaskuppel, schwenkt ganz nach oben und schießt eine „Sniper Mortar“ oben in die Öffnung der Kuppel, um sie zu zerstören. Anschließend schwebt ihr hinüber auf



die nächste Plattform. Mit den beiden anderen Glasglocken verfährt ihr ebenso. Wenn euch die „Mortar“-Munition ausgeht, erscheint automatisch eine neue Ration. Von der letzten Plattform aus schwebt ihr hinüber zu einem dunklen, gebogenen Tunnel. Folgt diesem Tunnel und fliegt anschließend auf die Plattform mit dem Ventilator. Dieser führt euch zum Endgegner „Handz“.

Checkpoint 1D

Zielt zunächst mit dem Snipergewehr in die Mitte der riesigen



Maschine und schießt auf die vier blauen Kugeln. Weicht den Schüssen mit den L- und R-Tasten aus. Anschließend öffnet sich die erste „Schale“ der Maschine und eine fünfte Kugel erscheint exakt in der Mitte. Schießt auch diese ab. Nun geht die letzte Hülle auf, so dass ihr auf

„Handz“ schießen könnt. Nach drei Treffern verlässt der froschähnliche Mutant sein Cockpit und springt zu euch hinab. Ballert ununterbrochen und weicht seinen Attacken aus.

Level 2

Checkpoint 2A

Nach der Raketensequenz findet ihr euch in einem Raum ohne Ausgang wieder. Zerstört die Wände, um drei Korridore freizulegen. Die beiden seitlichen Gänge mit den blau umrandeten Türen führen euch nur zu kleineren Räumen mit Waffen (einen dieser Räume könnt ihr nur wieder verlassen, wenn ihr den Schalter zerstört). Um weiterzukommen, folgt ihr dem Gang hinter der Tür mit den grünen Ornamenten. Im folgenden Raum gibt es insgesamt vier kleine Kammern. In zweien hängen seltsame grüne Glocken, die ihr kurzerhand zerstört. Weiter geht's durch die Tür in der Mitte.

Checkpoint 2B

Von hier an geht es nun erst einmal nur geradeaus. Folgt dem Weg durch zerstörbare Wände, Türen mit grünen Ornamenten und einem Korridor mit Selbstschussanlagen, bis ihr ein weitläufiges offenes Gelände erreicht.



Hinter den Schutzwällen entdeckt ihr rundliche Gebilde, die an Nester erinnern. Zerstört alle drei Monster-Generatoren und benutzt dann die Tür am Ende des Geländes. Der nun folgende Gang führt zum nächsten Checkpoint.

Checkpoint 2C

Jetzt wird's knifflig. Schnappt euch das Jet-Pack und tankt es an der Zapfsäule auf. Nun fliegt ihr nach oben durch die Decke, landet auf dem Rand des blauen Raumes und ballert erst einmal die



Selbstschussanlagen ab. Mit den folgenden Räumen verfährt ihr ebenso. Wenn euch der Sprit ausgeht, müsst ihr unten wieder auftanken. Seid ihr ganz oben angekommen, folgt ihr dem Gang hinter einer der Türen, der zu einem breiten Verbindungstunnel führt. Über ihn kommt ihr in einen neuen Abschnitt.

Checkpoint 2D

Kümmert euch nicht um die vier Aliens in dem Gleiter, sie tun euch nichts. Springt von Plattform zu Platt-



form immer weiter nach oben, bis ihr zu einer Zapfsäule kommt. Hier geht ihr vor wie gehabt: Selbstschussanlagen abknallen und regelmäßig auftanken. Oben angekommen folgt ihr einem weiteren Gang, der euch zum Endgegner führt.

Checkpoint 2E

Die Schwachstellen der Kugel sind die Öffnungen, aus denen Licht austritt. Schießt permanent in diese Löcher. Danach haltet ihr einfach nur



noch drauf, bis das Teil zerstört ist. Einem leichteren Endgegner werdet ihr ab jetzt nicht mehr gegenüberstehen.

Level 3

Checkpoint 3A

In der Nähe des Startpunktes findet ihr eine Rolle Klebeband. Sammelt es auf, ihr werdet es später noch brauchen. Anschließend verlasst ihr die Zentrale und geht vom Flur aus über die gelben Stufen ins Wohnzimmer. Sammelt alle Gegenstände ein, die auf der Bar und in der Küche liegen. Geht zurück in den Flur. Nehmt diesmal die weißen Stufen und setzt euch im Bad auf das Klo. Nach der Explosion schnappt ihr euch die Rohre und den Handtrockner. Verbindet beides miteinander, um ein kraftvolles Gebläse zu erhalten. Nun folgt ihr den grünen Stufen in die Lounge und pustet die vier angriffslustigen Monster in die Fangarme der fleischfressenden Pflanze. Als Dank für das leckere Mahl wird sie euch den „Atomic Toaster“ schenken. Betretet den Aufzug.

Checkpoint 3B

Vermeidet im nächsten Raum Kontakt mit dem Wasser, sonst bekommt ihr einen Stromschlag. Stellt euch auf den untersten Eisenträger. Direkt daneben plätschert Wasser aus einem Leck. Wählt nun das Klebeband und die Eisenrohre an und flickt damit das



Loch. Das Wasser fließt ab und der Boden wird begehbar. Schnappt euch nun die gelbe Kordel, stellt euch auf das rote X und bastelt aus der Kordel und den Rohren eine Leiter. Mit ihr klettert ihr nach oben. Unter euch seht ihr das zweite X auf einem Stahlträger. Springt hinab und benutzt die Leiter erneut. Verlasst den Raum durch die obere Öffnung.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder ihr benutzt auf dem Stahlträger vor euch wieder die Leiter, oder ihr lasst euch vorsichtig auf den Stahlträger links unter euch fallen.



Dieser führt direkt zu dem Raum mit dem Aufzug, den ihr mit der erstgenannten Methode nur über den Umweg durch einen weiteren Raum erreichen würdet.

Checkpoint 3C

Klettert auf den höchsten der kleinen Stahlträger an der Wand und wartet auf den Aufzug. Oben angekommen verlasst ihr diesen Raum durch die Öffnung in der Wand. Mit der Leiter klettert ihr zum nächsten Raum, von wo aus ihr zu einem weiteren Aufzug gelangt. Verlasst die Kanalisation.

Checkpoint 3D

In der folgenden Halle geht ihr nach hinten und folgt der Rampe nach oben in einen Raum mit einem großen Fenster. Nehmt Feuerzeug und Fischglas und geht wieder zurück zur Mitte der Halle. Hier werdet ihr im Boden ein vergittertes Loch vorfinden. Kippt das Fischglas aus.

Ihr steuert nun den Fisch und müsst den Schalter zur Deaktivierung des Sicherheitssystems finden. Allerdings erschweren euch stachelige Bomben und hungrige Raubfische die Suche. Folgt dem Rohrverlauf, bis ihr zur ersten Kreuzung gelangt. Schwimmt nach rechts. Nachdem ihr die beiden Bomben passiert habt, teilt sich der Weg erneut. Wendet euch nun zweimal nach rechts (also 180°). An der nächsten Abzweigung schwimmt ihr noch einmal nach rechts und ihr seid schon so gut wie beim Schalter.

Nun übernimmt ihr wieder die Rolle des Docs. Erledigt die Aliens und den Monstergenerator mit atomaren Toasts und fährt dann mit der Hebebühne eine Etage höher. Der Aufzug bringt euch zum nächsten Checkpoint.

Checkpoint 3E

Vom Aufzug aus gesehen steht rechts hinter den Kisten ein dicker Wächter und links hinten an der Wand ist ein Hebel angebracht. Beseitigt zunächst den Außerirdischen und legt dann den Hebel um. Prompt entsteht ein Sog, der euch nach draußen schleift. Auf dem Weg sammelt ihr automatisch einen Magneten ein. Kombiniert diesen mit dem Klebeband und benutzt dann das Fischglas. Jetzt könnt ihr gefahrlos über die Brücke zum nächsten Abschnitt laufen (nehmt euch aber vor den Meteoriteneinschlägen in Acht).

Checkpoint 3F

Doc Hawkins steht nun sein erster Endgegnerkampf bevor. Um „BFB“ zu besiegen, müsst ihr euch etwas einfällen lassen, da ihr mit dem „Atomic

Toaster“ nichts ausrichtet. Die Lösung: Legt zuerst den Hebel an der Wand nahe des Eingangs um, benutzt dann



den Teleporter und legt den zweiten Hebel um. Drückt ihr jetzt auf den roten Knopf, wird „BFB“ von einem giganti-



schen Energiestrahл geröstet. Wiederholt diese Prozedur noch weitere drei Male und der Schlaumeier ist im Eimer. Achtet aber auf seine gefährlichen „Left“- und „Right Brain Attacks“ sowie auf die herabfallenden Bomben. Beides zehrt kräftig an eurer Lebensenergie.

Level 4

Checkpoint 4A

Verlasst den Raum durch das Fenster, erledigt die Wächter außerhalb und betretet durch das gegenüberliegende Fenster den Gang. Ihr gelangt in eine Art Hangar, wo euch zwei schwer bewaffnete Aliens unter Beschuss nehmen. Vernichtet auf jeden Fall den Monstergenerator, denn darunter



befindet sich ein blauer Ball, mit dem ihr die Tür aufbekommt. Der Gang führt euch zu einer riesigen Halle, in der zahlreiche Geschicklichkeitstests auf euch warten. Geht den schmalen Steg entlang und schießt auf die Schalterkugel unter dem Ventilator, um diesen anzuschalten. Fliegt so weit

nach oben wie möglich und landet auf dem Ring. Blickt ihr nun in die Richtung, in welche die blauen Bälle führen, so erkennt ihr einen weiteren Ventilator. Aktiviert ihn auf dieselbe Weise wie den ersten und beschießt dann der Reihe nach die restlichen vier Schalterkugeln, um eine Brücke aus Plattformen zu schaffen. Platziert euch nun in der Ausbuchtung in der Wand direkt hinter dem Ventilator. Schaut ihr nach oben, seht ihr drei blaue Kugeln. Schießt auf die mittlere, um eine



Plattform erscheinen zu lassen, und fliegt schnell nach oben. Macht einen kurzen Zwischenstopp auf der Scheibe und segelt sofort weiter zum deaktivierten Ventilator. Von hier beschießt ihr die Schalterkugel, die euch am nächsten ist. Dann stellt ihr euch darauf und knallt den blauen Ball unter dem Ventilator ab. Fliegt nach oben und betretet den nächsten Gang durch die Tür.

Checkpoint 4B

Ihr gelangt zu einer Schlucht, in der fortwährend drei Schalterkugeln auf und ab fliegen. Das Besondere an den Bällen ist, dass jeder einzelne einen kleinen Wirbelsturm erzeugt, der euch ein kleines Stück nach oben trägt. Durch gezielte Schüsse müsst ihr nun die Kugeln immer so platzieren, dass sozusagen eine „unsichtbare Treppe“ entsteht, d.h. ihr müsst euch von



Wirbel zu Wirbel immer weiter hocharbeiten. Die Nischen in den Wänden gönnen euch Ruhepausen und geben euch die Möglichkeit, in aller Ruhe auf die Bälle zu schießen. Oben angekommen kämpft ihr euch durch den Gang zum nächsten Checkpoint.

Checkpoint 4C

Im nächsten Raum wählt ihr die Tür links unten. Ihr gelangt in eine Art Theatersaal. Nachdem alle Gegner

beseitigt wurden, stellt ihr euch auf die Bühne und tanzt ein wenig, indem ihr



Seitwärtsschritte macht. Hinter euch wird ein weiterer Gang aufgesprengt. Durch diesen erreicht ihr offenes Gelände, wo ihr wieder drei Monstergeneratoren vernichtet, um den Ausgang zu öffnen.

Checkpoint 4D

Durchquert den Raum mit den drei Wächtern bei der Feuerstelle und stoßt in den Raum mit dem Ventilator in der Mitte vor. Ihr aktiviert das Gebläse mit einem Schuss auf den darunterliegenden blauen Ball. Lasst euch nach oben treiben. Der Korridor links neben dem Gang, durch den ihr diesen Raum betreten habt, führt euch weiter.

Checkpoint 4E

Ihr erreicht eine Schlucht, die euch im ersten Moment am Weiterkommen hindert. Schaut ihr nach links und rechts, seht ihr zwei nach oben steigende Luftströme. Nutzt diese, um die „Sniper Bounce“-Munition zu erhaschen, und stellt euch dann in einen der blau leuchtenden Gänge. Von hier aus versucht ihr nun, mit der abprallenden „Bounce“-Munition die Schalterkugeln (je eine auf jeder Seite) zu treffen. Schießt in einem solchen Winkel gegen die gegenüberliegende Wand, dass die blauen Bälle von den Geschossen getroffen werden. Wie ihr euren Winkel verstellen müsst, schätzt



ihr anhand der Verfolgungskamera rechts oben ab. Nach jedem Schuss verfolgt ihr mit ihr die Flugbahn einer Kugel. Habt ihr beide Schalter getroffen, überquert ihr die Schlucht.

Checkpoint 4F

Als nächstes steht ein Kampf gegen Shwang auf dem Plan. Betretet zunächst die Kabine in der Mitte und

befreit Max. Kurz darauf reißt Shwang das Dach ab und greift nach euch.



Schießt auf den Kopf. Anschließend attackiert euch der Riese vom äußeren Rand aus mit Laserstrahlen und Käfer-Kolonnen. Wenn er seine linke Hand hochhält, beschießt ihr sie mit



dem Scharfschützengewehr. Nach einigen Treffern rennt Shwang immer im Kreis herum. Schießt auf die rot umrandeten Hebel, wenn er sie passiert oder davor stehen bleibt. Ein mächtiger Laserstrahl kracht von der Decke herab und brutzelt den Feind.

Level 5

Checkpoint 5A

Nachdem ihr in eurem Gleiter den Trümmern der Explosion entkommen seid, findet ihr euch in einem Raum ohne Ausgang wieder. Schießt auf das rissige Gitter in der Mitte, um Zugang zum darunterliegenden Raum zu erhalten. Zerstört das eckige Gitter in der Wand und stoßt in den Raum mit den Laserstrahlen vor. Hier gibt es insgesamt vier Computer, die ihr zerstören müsst. Lauft mit Seitwärtsschritten am Rand entlang und versucht so gut wie möglich den Strahlen auszuweichen, während ihr die Schaltpulse vernichtet. Anschließend öffnet sich eine Klappe im Boden. In den nächsten drei Käfigen zerstört ihr ebenfalls die Gitter im Boden, um schließlich zu einer Halle mit einer großen Maschine zu gelangen. Klettert auf das Podest in der Mitte und zerschießt das Gitter. Folgt dem Weg in die Bibliothek und weiter bis zu einer verschlossenen „Hawkins“-Tür. In der Wand seht ihr ein Gitter. Zerstört es und geht durch den Gang zum nächsten Checkpoint.

Checkpoint 5B

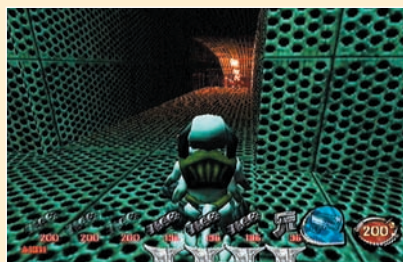
In der folgenden Halle seht ihr unzählige Brutkammern mit Alien-Larven. Auf jeder Etage sucht ihr nach der Kammer, die an der Rückseite ein Computer-Display hat. Zerstört die-



ses, um die schwebenden Plattformen in Gang zu setzen, mit denen ihr die verschiedenen Stockwerke erreicht. Oben sucht ihr nach einem kleinen Gitter in der Wand und verlasst die Halle. Folgt dem Weg, bis ihr den Flur der Wohnung des Docs erreicht und geht über die weißen Stufen zu den Toiletten. Ballert beständig auf die beschädigte Wand und lasst euch durch das Loch nach unten fallen.

Checkpoint 5C

Sucht euch nun einen Weg durch das Labyrinth, bis ihr zu einem nach unten



gebogenen Gittertunnel gelangt. Haltet euch nicht lange mit den Aliens auf, sondern klettert rechts den Kistenstapel hinauf. Über den Gang hinter dem Gitter erreicht ihr den Nachbarraum. Haltet nach einem Riss in der Wand Ausschau. Hier schießt ihr ein Loch in die Wand und lasst euch nach unten



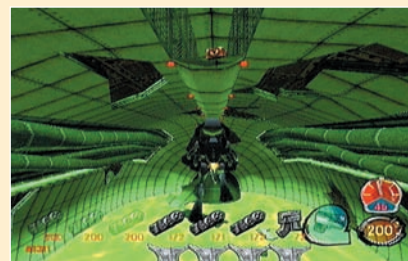
fallen. Der folgende Abschnitt könnte etwas nervig werden. Kurz nachdem ihr das Jet-Pack aufgenommen habt und zum Ende des Ganges gelaufen seid, schwebt die Zapfsäule über das Säurebecken. Ihr müsst jetzt aufpassen, in welche Richtung sie fliegt und immer in ihrer Nähe bleiben, damit



euch nicht der Sprit ausgeht. Ihr verlasst den Abschnitt durch die lange Röhre.

Checkpoint 5D

Zwischen diesem und dem nächsten Checkpoint gibt es kaum nennenswerte Hindernisse. Passt lediglich beim Überqueren des zweiten Säurebeckens auf, denn nach einigen Metern bricht der Boden des Schachtes ein und ihr droht in die grüne Suppe zu fallen. Zündet rechtzeitig das Jet-Pack und überwindet das



Bodenloch. Jetzt braucht ihr euch nur noch am Ende des Schachtes nach unten fallen zu lassen und geht durch die Tür.

Checkpoint 5E

Nun hat es Max mit einem Doppelgänger zu tun. Allerdings ist der böse Roboterhund um einiges stärker und besser bewaffnet als Max. Folgt dem Blechköder über die schmalen Stege und ballert, was das Zeug hält. Wenn er seinen Schutzschild aktiviert, hört ihr auf zu schießen und spart Munition, denn in diesem Zustand könnt ihr ihm eh nichts anhaben. Bei Nahkämpfen im engen Tunnelsystem müsst ihr besonders vorsichtig sein, denn es kann passieren, dass ihr unvermittelt unter Beschuss



genommen werdet. Weicht mit kurzen Seitwärtsschritten aus. Am besten ist es jedoch, den Gegner außerhalb aufs Korn zu nehmen.

Weiter geht's im nächsten Heft!

FINAL FANTASY IX

Player's Guide

Squaresoft hat die lang ersehnte Fortsetzung wahrlich gespickt mit Rätseln und Geheimnissen. Gelangt ihr an eine der Schlüsselstellen und verhaltet euch nicht richtig, kann es schnell vorkommen, dass ein wichtiges Item oder Ausrüstungsgegenstand nicht den Weg ins Inventar findet. Deswegen haben wir für euch die widrigsten Geheimnisse aufgelistet.

Geldbeschaffung

Grundsätzlich kostet vieles in Final Fantasy IX Geld. Dieses erhaltet ihr beispielsweise durch viele Zufallskämpfe. Sollte sich also ein interessantes Item in einem Shop befinden und eure Kasse kann nicht die nötigen Finanzen vorweisen, heißt es sich durch Kämpfe die nötige Knete zu verdienen. Ach ja, gebt das Geld auch für dringend benötigte Items aus! Es nützt nichts, reich zu sein und an wichtigen Stellen von übermächtigen Gegnern gemuehelt zu werden.

Abilities

Ungeheuer wichtig ist das Erlernen der Abilities. Checkt immer genau, welcher Ausrüstungsgegenstand, welche Ability für euren Charakter bereithält. Es empfiehlt sich, einen Charakter lieber zuerst mit einem schwächeren Gegenstand auszurüsten, um Abilities zu erlernen. Die Ausrüstungsfunktion "Optimal" im Spiel ist also nicht immer die beste Wahl. Rüstet bzw. aktiviert die Abilities dann entsprechend. Per Select-Taste kann im Optionsmenü ein Mog zugeschaltet werden, der euch verrät, welche Eigenschaften aktiviert werden.



Genau zuhören

Vieles was euch die Einwohner im Reich verraten, ist mit versteckten Hinweisen versehen. Hört also immer genau zu, was sie euch zu sagen haben.

Das Kartenspiel

Das Kartenspiel in Final Fantasy IX gilt als optional. Zu Deutsch: Es hat wenig

Einfluss auf den Spielverlauf, wie oft ihr Karten spielt.

Karten Maximum

Es können maximal 100 Spielkarten mitgeführt werden. Checkt also ab und zu euren Vorrat. Doppelte, niedrige Spielkarten werden einfach weggeworfen.

Mogmeier zuhören

Auch die kleinen Zwischensequenzen mit Mogmeier sollten genau betrachtet und ernst genommen werden. Merke: Mogs sind schlaue Gehilfen. Später kann man in Qs Morast alles noch einmal abfragen.

Grundregel Elemente beachten

Achtet darauf, die Grundelemente mit in eure Kampftaktik einzubeziehen. Eismonster werden beispielsweise mit Feuer attackiert. Also immer mit dem entsprechenden Gegenelement!

Kampfplanung

In längeren Auseinandersetzungen solltet ihr immer das Gruppenmitglied, das den geringsten Schaden bei einem Gegner anrichten kann, dazu einsetzen, die Gruppe zu heilen.

"Verschwundene" Gegner

Gegner, die diesen Zauber anwenden, sollten nur mit eigenen magischen Attacken angegriffen werden.

Frage-Anwort-Spiel. Was hat es mit den Ragwurz auf sich?

In verschiedenen Wäldern begegnet ihr immer wieder einem Ragwurz, der ein Quiz mit euch veranstaltet. Ihr müsst im Verlauf des Spiels 16 Fragen richtig beantworten. Als Belohnung erhaltet ihr einen Protectring. Die Reihenfolge der Fragen ist unterschiedlich, hier findet ihr sie und die entsprechenden Antworten. Denkt daran, dass ihr nur 20 Sekunden zum Antworten habt:

- Der 15. Lindblumkrieg war um 1600. Falsch
- Schloss Lindblum ist größer als Schloss Alexandria. Richtig
- Die Fossilienmine verbindet Treno mit Madain Sari. Falsch
- Die Prima Vista fliegt mit Nebelantrieb. Richtig
- Die Berkmea wurde vor 8 Jahren erbaut. Richtig
- Kondeya Pata ist die Heimat der Goblins. Falsch
- Der Bobodur-Vogel bringt Unglück. Falsch
- Café Bleu ist nur für Mitglieder. Richtig
- Chocobos Wald liegt nördlich vom Meer. Richtig
- Prima Vista wurde in Lindblum erbaut. Falsch
- Meister Eyvon ist ein Zocker. Falsch
- Es gibt auch freundlich gesonnene Mus. Richtig
- Die Lufttaxen verkehren 24 h am Tag. Richtig
- Prima Vista bedeutet verlieben. Falsch
- Es gibt nur eine einzige Wüste. Falsch
- Der Ragwurz ist besiegbare. Richtig

Alexandria Seilhüpfen

Das Seilhüpfen auf dem Marktplatz in Alexandria dient nicht nur zum Zeitvertreib, sondern bringt auch interessante Gegenstände ins Inventar.

Großvadder Josef

Besucht nach Verlassen der Eishöhle auf CD 1 zuerst Großvadder Josef



beim Aussichtsturm, um den Hinweis auf die Kaffeesorten zu erhalten.

... und wo sind die Kaffeesorten?

Prallmeier: CD1, beim Tor nordöstlich von Chocobos Wald. Schaut euch beim Heilbrunnen um. Ihr werdet zuvor eine Sequenz vorgespielt bekommen, in welcher die Tantalus-Mitglieder dort die Bohnen deponieren.

Schibo: CD2, nachdem ihr bei Eiko im Haus den Tisch abgeräumt habt, untersucht ihr die Küche.

Nest-Cafe: CD3, liegt unter der Schatztruhe im Chocobo-Gehege in Dali. Lest euch den Hinweis „Schlüssel des Dorfschulzen in Dali“ durch.

Überreicht die drei Kaffeesorten dann an Großvadder Josef im Aussichtsturm neben Dali.

Tipps in Dali

In Dali erhaltet ihr regelmäßig Hinweise zum Kartenspiel im Shop gegenüber der Herberge. Ab CD2 wird auch die Schatztruhe auf dem Feld freigegeben. (An der Stelle, an welcher ihr zum Luftschiff gelangt seid.)

Kuponüsse

Grundregel: Ihr könnt immer nur eine dieser seltenen Nüsse im Inventar mit euch tragen. Liefert diese an die beiden verheirateten Mogs in Gizarmalukes Grotte. Sie halten sich im Raum rechts hinter der großen Glocke auf. Hierfür werdet ihr reich beschenkt. Dies kann im Spiel mehrfach wiederholt werden.

Lindblum Jagdfestival

Verliert ihr das Festival mit Zidane (CD1), erhält Freia einen Korallenring, der mehr wert ist als die 5.000 Gil, die Zidane für einen Sieg erhalten würde. Sollte es zu einem Kampf mit einem Zagnar kommen, sollte Zidane seine Diebeskünste unter Beweis stellen und dem Untier Ausrüstungsgegenstände entwenden.

Qs Morast

Lasst Quina regelmäßig am Froschweiher die Frösche füttern. Dies sorgt für Erfahrung und zusätzliche Items. Jedoch muss immer ein männlicher und ein weiblicher Frosch übriggelassen werden. Wiederholt dies mehrfach im Spielverlauf.

Quinas Fressen

Nutzt die Option Fressen in Quinas Kampfmenü, um von geschwächten Gegnern wichtige Zauber zu erlernen.

Chocobos Wald

Die Schatzsuche in Chocobos Wald

dient nicht nur zum Zeitvertreib. Mit ein wenig Glück findet ihr hier sogenannte Choco-Karten. Mit diesen lassen sich versteckte Schätze schneller auffinden. Insgesamt hält das Spiel 24 dieser Karten bereit.



Erfahrungswerte beim Chocobo-Wald

Marschiert nordöstlich des Chocobos-Waldes (CD1) zu dem verschlossenen Tor. Haltet ihr euch südlich des Tores, begegnen euch öfters rosafarbene Flunderdrachen. Gerade auf CD 1 kann man durch Kämpfe mit diesen viele Erfahrungspunkte erwerben.

Wie komme ich an den Schlüssel des Dorfschulzen aus Dali?

Das geht nur während des Kartenturniers in Treno am Beginn von CD3. Lauft mit Zidane alleine nach Dali (durchs Südtor). Betretet das Haus und lauft langsam! Ansonsten wacht der Sohn des Schulzen auf! Betretet das Zimmer durch die verschiedenen Eingänge und untersucht die Einrichtungsgegenstände. Untersucht ihr zweimal hintereinander denselben Einrichtungsgegenstand, schläft der Sohn des Schulzen wieder tiefer. Mit dem erhaltenen Schlüssel holt ihr euch im Chocobo-Gehege erst einmal 30.000 Gil. Untersucht die Ecke noch einmal, um den Nest-Kaffee zu erhalten. Bei der Gelegenheit könnt ihr auch die beiden Kisten oben im Dachgebälk der Mühle leer räumen!

Gib mir was!

An verschiedenen Stellen des Spiels begegnen euch Gegner, die Gegenstände fordern, die sogenannten Phantome. Kommt diesen Bitten stets nach. Attackiert ihr diese, ergreifen sie die Flucht. Für die Aushändigung von Gegenständen werdet ihr hingegen mit reichlichen AP belohnt. Ab und zu erhaltet ihr einen Hinweis, welchem Phantom ihr auch einen Gegenstand geben sollt. Insgesamt gibt es neun Phantome. Lasst euch jedoch nicht von Bettelcat täuschen. Er fragt nach einem Diamanten und ist in Wahrheit nur ein Dieb. Im

späteren Spielverlauf trifft ihr auf Putschi, das letzte Phantom. Habt ihr nun allen den gewünschten Gegenstand übergeben, erweist euch Putschi einen Gefallen. Entweder ermöglicht er es euch, Yadis normal attackieren zu dürfen, oder Schattenattacken werden nicht mehr absorbiert. Da Yadis der härteste Gegner im Spiel ist, kann dies kampfscheidend sein. Die Begegnungen mit den Phantomen ist nur zufällig. Ihr müsst euch also länger in den Gebieten aufhalten.

Wo befinden sich die Phantome?

Mu - Ebene zwischen der Höhle des ewigen Eises und Dali.

Sinospent - Ebenen und Wälder um Treno herum.

Barbuttkäfer - Wald um das Dorf der Schwarzmagier herum.

Yetifresse - größerer Wald außerhalb von Madain Sari.

Waldnymph - Wald nahe des Baumes lifar.

Brabbelback - Wald genau östlich von Oeil Vert.

Federrochen - Verschlossener Kontinent.

Garuda - Östlicher Wald auf dem Plateau über Gizarmalukes Grotte.

Putschi - Wald auf der Bayar-Insel.

Gizarmalukes Grotte

Vergesst nicht, hier zuerst im Eingangsbereich (kurz nachdem das erste Mal zwei Schwarzmagier attackierten) die linke Türe mit der erhaltenen Glocke zu öffnen. Lauft ihr entgegen des Uhrzeigersinns den Gang entlang, erhaltet ihr weitere Ausrüstungsgegenstände.

Südtor CD1

Um hier in die Gasse zu gelangen, solltet ihr einfach mit den anwesenden



Einwohnern reden. Die Kiste auf dem Wagen erreicht ihr auf CD 1 übrigens noch nicht.

Was hat es mit den Stellatia auf sich?

Insgesamt gibt es 13 dieser Münzen, welche nach den Tierkreiszeichen

benannt sind. Übergebt diese an Baronessa Stella in Treno. Es kommt nicht darauf an, welche ihr übergebt, sondern nur wie viele. Hierfür erhaltet ihr Gegenstände. Sobald ihr das erste Dutzend zusammen habt, unterhaltet ihr euch mit der Baroness. Ihr erhaltet die ersten zwölf Münzen und könnt anhand der Hinweise auf ihnen die dreizehnte finden.

Wo sind die Stellatio-Münzen?

Aries - Dalis Windmühle.

Taurus - Hinter Treno's Item-Laden im Armenviertel.

Gemini - Werft dreizehn Mal hintereinander 10 Gil in den Brunnen am Eingang von Treno hinein.

Cancer - Hinter der umgeworfenen Karre nahe des Eingangs in Burmecia.

Leo - Nahe der Neptun-Statue, die die Gruppe zum Hafen in Alexandria führt.

Virgo - In der Pension im Dorf der Schwarzmagier.

Libra - Rechte Seite des Brunnens in Madain Sari.

Scorpio - Unter dem Bach in Quans Höhle.

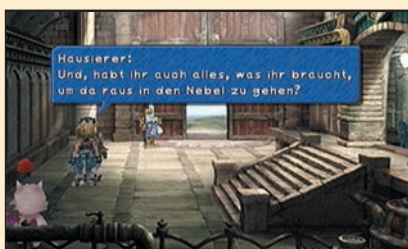
Sagittarius - Links von der Schweißgurken-Karre in Lindblum (während des Wiederaufbaus).

Capricorn - Im Wasser rechts vom Eingang in Daguerreo.

Aquarius - Rechte Truhe am Eingang von Ipsen.

Pisces - Truhe im Innern der Invincible.

Ophiuchus - Sammelt alle 12 Stellatio ein. Schaut euch dann beim Ort um, an dem ihr Scorpius getroffen habt.



Was bekomme ich für die Stellatios?

1. Münze - 1000 Gil
2. Münze - Phönixdaune
3. Münze - 2000 Gil
4. Münze - Dussack
5. Münze - 5000 Gil
6. Münze - Elixier
7. Münze - 10000 Gil
8. Münze - Schwarzgurt
9. Münze - 20000 Gil
10. Münze - Flammenring
11. Münze - 30000 Gil
12. Münze - Kaiserrobe
13. Münze - Hammer

Wie besiege ich die Hadesdroschke in der Fossilienmine?

Überhaupt nicht. Nehmt im Gang mit den Pendeln lieber die Beine in die Hand und versucht, nicht an den Pendeln hängen zu bleiben. Lauft am unteren Rand entlang. Nach einer Weile besiegt sich die Hadesdroschke von selbst und fällt in einen Abgrund.

Kaktor

Sobald ihr den äußeren Kontinent auf CD 2 erreicht, werdet ihr auf Kaktoren treffen. Diese mächtigen Kakteen dürfen auf keinen Fall angegriffen werden, solange sie im Boden stecken. Greift erst an, nachdem sie komplett aus dem Boden herausgekommen sind. Versucht, Quina einen fressen zu lassen. Hierdurch erlernt er "1000-Stachel", was ein ungeheuer starker Angriffszauber ist.

Wo liegt das Dorf der Schwarzmagier?

In der Nähe von Kondeya Pata befindet sich ein Waldgebiet mit einer Anhöhe. Dort liegt das Dorf. Besorgt euch am besten einen Chocobo, um es leichter zu erreichen.

Wie komme ich ins Dorf der Schwarzmagier?

Folgt so lange dem Hinweisschild "Wo keine Eulen sind", bis einer der Magier zu sehen ist. Folgt ihm einfach.

Die Kiste im Shop der Schwarzmagier

Übernachtet im Dorf. Klettert am nächsten Morgen beim Schmied die Leiter hinauf. Lauscht draußen dem Hinweis. Geht in den Shop und befolgt den Hinweis. Nun ermöglicht euch der Verkäufer, an die Kiste zu gelangen.

Juckzirpen-Karte

Sobald ihr auf dem Bergweg hinter Kondeya Pata unterwegs seid, kann man ganz einfach eine der Juckzirpen fangen. Tauscht diese gegen eine Karte bei Wurzelläufer Kikumon in Kondeya Pata ein.

Steinplatten auf dem Bergweg

Zwischen Kondeya Pata und Madain Sari erhaltet ihr vier Steinplatten. Zu Beginn des Bergwegs die blaue sowie die rote. Die gelbe erhaltet ihr erst nach dem Kampf mit dem Berghünen. Geht ihr den Weg weiter nach rechts, erhaltet ihr die grüne. Setzt die vier Steinplatten beim Mog im linken Weg ein, um einen Mondsplitter zu erhalten.

Baum lifar und der Seelenfänger

Der Seelenfänger ist ein knallharter Gegner. Aber mit dem Engels-Zauber kann er mit nur einem Schlag besiegt werden. Mutige Spieler klauen ihm davor jedoch noch seine Items. Gerade Brigandine ist hier sehr interessant.

Sport ist Mord

Zu Beginn des Spiels auf CD3 kann Vivi, bevor er ins Theater zur Vorstellung geht mit dem Hippo, in der Gasse, in welcher ihr das Spiel gestartet habt, ein Wettrennen laufen. Bei jedem Rennen steigert der kleine Hippo hierbei sein Level. Für jede Steigerung gibt es Karten, die ihr bei seiner Mutter abholen könnt. Allerdings geht das nur so lange, bis Vivi sich die Theateraufstellung anschaut!

Level 10 - Mastophant-Karte

Level 20 - Sihslockawurm-Karte

Level 30 - Alexandrion-Karte

Level 40 - Hausmann-Karte

Level 50 - Haarband-Karte

Level 60 - Kaiserdrache-Karte

Level 70 - Genji-Karte

Level 80 - Athletenkönigin

Glockenturm Teil 2

Auch auf CD3, zu Beginn in Alexandria, kann Vivi beim Glockenturm läuten, um weitere, wertvolle Karten einzusacken.

Auktionen in Treno

Wer genügend Geld bei sich führt, sollte in Treno fleißig mitsteigern. Mit einem Trick kann später eine wertvolle Waffe besorgt werden. Ersteigert im Verlauf des Spiels die unten aufgeführten Gegenstände je einmal und verkauft diese wieder an die vermerkten Personen. Danach wird in Treno ein sogenannter Magischer Finger angeboten. Dieser kann in Daguerreo dem alten Mann bei der Pension überreicht werden. Hierfür erhaltet ihr das Schwert Exkalibur, welches für Steiner die drittstärkste Waffe ist.

Gryphonherz, Rattenschwanz sowie Unes Spiegel werden von Leuten vor der Bishoppvilla aufgekauft.

Dogas Artefakt sollte in der Schmiede verkauft werden.

Musikstück aus Final Fantasy 3

Besucht das Dorf der Schwarzmagier, während die Gegenstände Dogas Artefakt sowie Unes Spiegel in eurem Besitz sind (kann in Treno ersteigert werden). Sprecht hier den Schwarzmagier neben dem Eingang an.

Player's Guide

Simon Krätschmer

Fear Effect 2: Retro Helix Teil 2

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

CD 3:

Nach weiteren Cutscenes wechselt ihr leider in wesentlich unerotischere Gefilde - nämlich in den haarigen Bierbauch von Deke. Nachdem ihr mit ihm - mehr oder weniger freundlich - den Aktenkoffer in euren Besitz gebracht habt, flüchtet ihr vor der nahenden Explosion über den Steg ... und landet direkt vor drei gierigen Mutanten. Einer von ihnen hinterlässt bei seinem Ableben einen Zündschlüssel. Geht nun durch die Tür in den angrenzenden Hof, beseitigt drei weitere Mutanten und sammelt das herumliegende MG auf. Hinter der Tür befindet sich ein Werkzeugschuppen, in dem ihr Diesel-Treibstoff für den parkenden Bohrer finden könnt. Jetzt nur noch schnell in den Tank gefüllt, hinaufgeklaut und den Zündschlüssel benutzt. Deke setzt sich an den



Steuerknüppel und prescht mit dem Bohrer durch die Häuserreihen - auch eine Möglichkeit, Türen zu öffnen... Sofort bei eurer Ankunft werdet ihr angegriffen, doch die Mutanten sollten mittlerweile kein größeres Problem mehr darstellen. Öffnet die Tür links und betretet das Haus - einer der hier herumliegenden Mutanten hat einen Aufzugsschlüssel für euch. Schießt nun auf die Tür oben rechts, um euch Zutritt zu einem Büro zu verschaffen; hier findet ihr nicht nur einen Speicherpunkt, sondern auch den sehr nützlichen GL 150-Granatwerfer. Zerschießt auch die zweite Tür, um über den Aufzug eine Etage tiefer zu gelangen. Folgt dem Pfad, öffnet die linke Tür, umläuft den Geist und schnappt euch die rote

Kurbel auf der rechten Seite. Verlasst den Raum nun wieder und wendet euch der rechten Tür zu - hier wartet eine goldene Kurbel darauf, mitgenommen zu werden. Benutzt die rote Kurbel mit dem roten Drachen - anschließend geht ihr wieder zum anderen Raum und benutzt die goldene Kurbel am goldenen Drachen. Jetzt könnt ihr durch das große Drachentor gehen. Unterhalb der Rampe warten zwei Mutanten; versucht sie zu umgehen und öffnet stattdessen die blinkende Tür. Jetzt rennt schnell an den Geistern vorbei und durch die Tür unten rechts. Es folgt eine Serie von Cutscenes, an

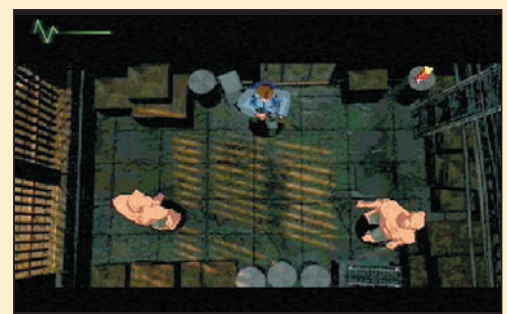


deren Ende ihr (endlich!) wieder im Körper von Hana steckt. Folgt dem Pfad bis in den nächsten Raum, dort erledigt ihr den Mutanten und lauft Richtung Aufzug. Mit diesem fahrt ihr einen Stock nach oben, geht durch das Büro und feuert auf die beiden Schleimbolzen. Einer von ihnen hat einen nützlichen Schlüssel, der die Tür am oberen Bildschirmrand öffnet und euch inmitten von drei gierigen Gegnern schickt. Als kleine Entschädigung findet ihr über dem Stuhl einen weiteren Spiegel und auf dem Boden den RL 480-Raketenwerfer - hu! Nun geht es wieder den ganzen Weg nach vorne bis zu der Tür, durch die ihr zuvor mit Deke gelaufen seid. Sobald ihr dort den Spiegel in die Vertiefung eingesetzt habt, könnt ihr den dahinterliegenden Raum ebenfalls betreten. Haltet euch nicht allzu sehr mit den herumwuselnden Geistern auf, sondern flüchtet ebenfalls zur Tür unten rechts. Lasst die plötzlich herunterfallenden Mutanten links liegen und lauft immer den Pfad entlang, bis ihr zu einer Tür

und damit zur nächsten Cutscene kommt. Nun schlägt es euch zum zweiten Mal in Deke - und auch dieses Mal müsst ihr wieder ordentlich den Abzugsfinger strapazieren! Kämpft euch bis zum Ausgang vor - wo ihr überraschenderweise in einen riesigen Mech wechselt. Allzu viel habt ihr mit dem Polygon-Monster allerdings nicht



zu tun; zerschießt einfach zuerst die Wand unten und danach die Wand rechts. Schwupps - ihr seid wieder bei Hana! Mit der klettert ihr die Leiter hinauf und geht durch die Tür, wo ihr erst ein wenig Raketen-Munition findet und anschließend in Rain wechselt. Folgt einfach dem Weg, den ihr zuvor mit Hana gegangen seid, bis ihr bei Deke (und einer weiteren Cutscene) ankommt. Jetzt gesellt sich ein weiterer Polygon-Recke zum wackeren Trio hinzu! Ihr startet am Wrack des Mech und arbeitet euch über den Aufzug zu einer weiteren Cutscene vor. Anschließend geht es auf dem Vorhof weiter; von hier aus kehrt ihr sofort um und öffnet mit dem Schlüssel die Tür links. Ihr steht nun in einem Vorratsraum und solltet euch schnell das Dynamit rechts schnappen und



dann wieder rausrennen. Mit diesem explosiven Freund in der Tasche hetzt ihr zu eurem Mech zurück und sprengt den Weg frei. Der folgende Weg sollte euch mittlerweile bekannt sein; folgt einfach dem Pfad und geht den unzerstörbaren Geistern dabei möglichst weit aus dem Weg. Sobald ihr an der langen Leiter angekommen seid, stürzen plötzlich unzählige Mutanten auf euch hinab - zum Glück ist Hana zur Seite, um euch in dem kommenden

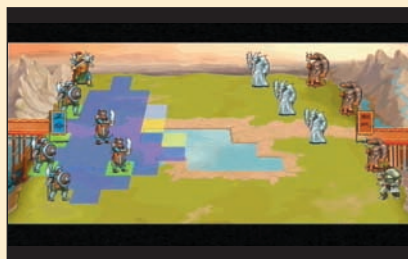


Feuergefecht beizustehen. Sobald ihr genügend Gegner erledigt habt, ist auch diese Episode überstanden!

CD 4

Nach dieser turbulenten Wechsel-Orgie steckt ihr wieder im Körper von Hana, mit der ihr dem Pfad folgt, bis ihr in den Tempel hineingelangt. Direkt links von euch geht es in einen kleinen Raum, in dem ihr neben einem Untoten etwas Munition findet. Das Bilderrätsel an der rechten Wand solltet ihr vorerst ignorieren und stattdessen durch den Stollen laufen. Sobald ihr die Leiter hinab-gestiegen seid, folgt eine kleine Cutscene, in der ihr drei seltsame Steine erhaltet. Sammelt nun noch die herumliegende Munition ein und klettert wieder nach oben. Setzt die Klunker am Wandbild ein und drückt sie in der Reihenfolge Gelb/Blau, damit der große Steinblock am Tempeleingang im Boden versinkt und den Weg zu einer Cutscene freigibt. Im Anschluss daran befindet ihr euch in einem Gefecht mit dem Steinmonster formerly known as Deke. Weicht den Schüssen so lange aus, bis es sich für kurze Zeit in Deke zurückverwandelt - nur jetzt könnt ihr ein paar Treffer landen! Sobald ihr ihn erledigt habt, bekommt Hana das Relikt und ihr wechselt weiter im Charakter-Roulette; diesmal zu Glas. Geht in den Tempel hinein und erledigt in den folgenden drei Räumen insgesamt sechs Steinkrieger. Euer Kampf endet bei einem seltsamen Hohepriester, der euch mit magischen Blitzen angreift - zum Glück steht euch hierbei Hana treu zur Seite. Allzu viel kann sie gegen die Kräfte des Magiers jedoch

auch nicht ausrichten und so werdet ihr in einen unbekannten Raum teleportiert. Türen gibt es hier nicht, dafür funktionieren Bilder und Wände als Warpportale. Geht durch das linke Bild, um in den nächsten Raum zu gelangen. Ein hier herumsitzender Mann findet euer Eindringen überhaupt nicht lustig und fordert euch zu einem kleinen Spiel auf. Hier gilt es, alle Einheiten des Gegners zu vernichten, bevor man selbst keine Einheiten mehr auf der Karte stehen hat. Alternativ dazu kann man auch einfach die gegnerische Flagge vernichten. Jeder Spieler hat kleine, mittlere und

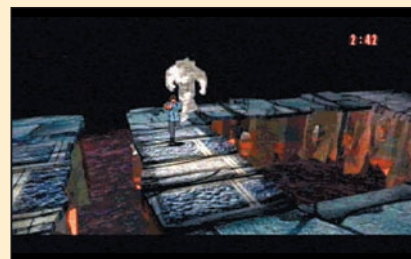


große Einheiten zur Verfügung - natürlich besitzt jede Spielfigur unterschiedliche Lauf- und Angriffs-Werte. Je nach Taktik könnt ihr hier unterschiedlich kämpfen, bewährt hat sich jedoch folgender Spielablauf:

1. Zieht eure großen Einheiten mit euren kleinen Einheiten zusammen.
2. Wartet, bis der Gegner mit seinen Einheiten angreift.
3. Zieht eure Einheiten dabei immer gut zusammen und greift möglichst als erster die attackierende Einheit an.
4. Sobald eure große Einheit unter 5 Soldaten sinkt, solltet ihr nicht mehr mit ihr kämpfen und stattdessen erst die mittleren und dann die kleinen vor ihr aufbauen.
5. Gegen Ende des Spiels sind nur noch wenige Einheiten auf der Karte - dann prescht ihr mit eurer großen Einheit vor und erledigt die gegnerische Fahne. Falls die gegnerische große Einheit euch verfolgt, müsst ihr sie mit einer möglichst kleinen Einheit ablenken.

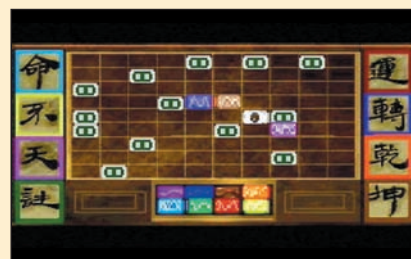
Insgesamt warten vier Schlachtfelder auf euch - während die Vorgehensweise der ersten zwei aber nahezu gleich bleibt, müsst ihr beim dritten Schlachtfeld in die Offensive gehen und euch bis zur Fahne durchkämpfen. Das vierte Spiel dagegen verlangt nach etwas mehr Fingerspitzengefühl; hier müsst ihr so lange kämpfen, bis nur noch eine kleine von euren und eine große gegnerische Einheit übrig ist. Dann drückt ihr euch an der Mauer entlang, bis der Gegner

mit seiner großen Einheit auf dieselbe Höhe kommt. Jetzt zieht ihr nach unten und sofort danach Richtung Fahne. Gewonnen! Ihr seid wieder in dem kleinen Raum, dieses Mal könnt ihr jedoch auch durch das rechte Portal gehen. Auf diese Weise landet ihr auf einem Steinplateau, das ihr im "American Gladiator"-Stil innerhalb eines Zeitlimits überqueren müsst. Dabei warten austretende Dämpfe, Feuerstöße, hinunterbröckelnde Pfade und natürlich der obligatorische



Verfolger-Fels (wenn hier auch in Form eines miesgelaunten Stein-Golems) darauf, euch zu erledigen. Mit ein bisschen Geschicklichkeit und dem stetigen Einsatz der Renn-Taste dürfte das für euch allerdings kein allzu großes Problem darstellen. Am Ende springt ihr durch das Portal und findet euch in Hana wieder.

Sobald ihr in das linke Gemälde gelangt seid, wartet ein kniffliges Schiebepuzzle auf eure Großhirnrinde: Ihr müsst alle Steine gemäß ihrer Farbe in



das unten befindliche Raster stoßen. Hier müsst ihr oft um mehrere Ecken denken, deshalb macht euch Notizen oder benutzt diese Abfolge:

1. Schiebt den hellgrünen Stein nach rechts
2. Schiebt den roten Stein nach links
3. Schiebt den roten Stein nach unten
4. Schiebt den roten Stein nach rechts
5. Schiebt den dunkelgrünen Stein nach oben
6. Schiebt den dunkelgrünen Stein nach links
7. Schiebt den dunkelgrünen Stein nach unten
8. Schiebt den dunkelgrünen Stein nach links

9. Schiebt den dunkelgrünen Stein nach unten
10. Schiebt den dunkelgrünen Stein nach rechts
11. Schiebt den dunkelblauen Stein nach links
12. Schiebt den braunen Stein nach unten
13. Schiebt den braunen Stein nach links
14. Schiebt den orangefarbenen Stein nach rechts
15. Schiebt den hellblauen Stein nach links
16. Schiebt den hellblauen Stein nach unten
17. Schiebt den dunkelgrünen Stein nach unten
18. Schiebt den roten Stein nach unten
19. Schiebt den hellgrünen Stein nach unten
20. Schiebt den orangefarbenen Stein nach unten
21. Schiebt den Stein über dem lilafarbenen Stein nach rechts
22. Schiebt den lilafarbenen Stein nach unten
23. Schiebt den lilafarbenen Stein nach links
24. Schiebt den lilafarbenen Stein nach unten
25. Schiebt den Stein unter dem braunen Stein nach rechts
26. Schiebt den blauen Stein nach unten
27. Schiebt abschließend den braunen Stein ebenfalls nach unten

Was im Anschluss an diese kleine Ratestunde kommt, könnt ihr euch sicher denken: Der "Hindernislauf"! Wie vorhin mit Glas sprintet ihr so schnell wie möglich über die Steinfade und lasst dabei Verfolger, Flammen und zerbrechenden Untergrund hinter euch zurück. Am Ende des Parcours wartet auch dieses Mal wieder ein Warpportal, das euch zur nächsten Cutscene bringt. Im Anschluss daran findet ihr euch mit Deke und Glas auf einem altertümlichen Boot wieder. Dieses lässt sich "starten", indem ihr das Relikt an dem Stuhl befestigt. Wenn ihr nun auch noch das "Geschenk" des Imperators vom Bug aus ins Wasser werft, ist das Level beendet.



Zurück auf CD1

Nach dem CD-Wechsel befindet ihr euch mit Hana in einem harmonischen Park. Geht als Erstes durch die linke Tür und nehmt das Brückenteil an euch, folgt dann dem Pfad weiter nach oben und schnappt euch ein zweites Brückenteil. Das dritte Brückenteil findet ihr auf der rechten Seite des Parks auf der kleinen Lava-Insel, während das vierte und letzte ein Stück weiter oben auf dem Steinpfad liegt. Sobald ihr alle vier Teile zusammengebastelt habt, könnt ihr sie am Hauptpfad ins Wasser werfen und so eine Brücke erscheinen lassen. Nach einem kurzen Cutscene-Besuch im Häuschen steht ihr wieder am Anfang - wenn auch um einige Items reicher! Interessanterweise könnt ihr nun die Plattformen, auf denen ihr zuvor die Brückenteile gefunden habt, als Teleporter benutzen - also schnell durch die linke Tür, das Wasserwesen erledigt und auf die Wasser-Platte gestellt. Von hier aus sucht ihr die braune Erd-Platte, über die ihr in eine Höhle kommt. Einen Bildschirm weiter oben befindet sich eine seltsame Steininformation; hier könnt ihr mit der Schaufel einen Salzkumpen herausbrechen. Geht



damit auf die rote Feuerplatte und sammelt das leere Gefäß auf, das beim Hochofen liegt. Sucht die Wasser-Platte



und steigt hinauf; in der Nähe des Bootstegs befindet sich eine Mühle. Werft hier den Salzkumpen hinein, um



ihn zu zerkleinern - das so gewonnene Salz streut ihr dem gierigen Wasser-Lindwurm direkt ins feuchte "Wohnzimmer". Er verendet und ihr kommt an den im Wasser versteckten Kristall. Bevor ihr diesen Platz durch die gelbe Gold-Platte wieder verlasst, schöpft ihr mit dem Krug noch eine Portion Wasser. Das schüttet ihr über die heiße Goldmasse, die euch den Weg zur nächsten Bodenplatte versperrt - und wieder einmal erscheint



eine Brücke, über die ihr sicher & trockenen Fußes hinüberlaufen könnt. Ab hier ist Vorsicht angesagt: Ungefährliche Bodenplatten wechseln mit gefährlichen Bodenplatten ab - bleibt ständig in Bewegung, um nicht gegrillt zu werden. Haltet euch links in Richtung des in der Ecke stehenden Trichters; darin findet ihr den zweiten Kristall. Geht zurück zum See und füllt den Kelch und den Krug mit Wasser. Nach einem kurzen Zwischenstop beim Wasserrad (auf der "Hauptwelt" - hier könnt ihr das salzige Wasser wieder reinigen) wechselt ihr auf eine rote Feuer-Platte. In der Lava-Gegend angekommen, sucht ihr die graue Bodenplatte in der Mitte des Bildschirms auf. Während ihr hier



steht, trinkt ihr aus dem Kelch. Nun ist die gute Hana (aus welchen Gründen auch immer...) Feuer-resistent und ihr könnt euch aus dem dritten Feuerloch von links einen weiteren Kristall holen. Bevor ihr diesen Platz jedoch wieder verlasst, geht ihr zu dem (nun aktiven) Ofen auf der rechten Seite und schmelzt den Kelch ein - anschließend solltet ihr unverzüglich die zerbrochene

Schaufel mit dem eingeschmolzenen Gold reparieren. Ist das geschafft, begeben ihr euch über die braune Bodenplatte zur Höhle und hebt an der bekannten Stelle (die Felsformation mit dem lockeren Erdreich) ein Loch aus. Anschließend legt ihr nacheinander alle drei Kristalle hinein - und damit diese Setzlinge auch hübsch sprießen können, gießt ihr noch etwas Wasser aus dem Krug darüber. Auf diese (zugegeben recht skurrile) Weise erhal-



tet ihr einen waschechten Diamanten, mit dem sich die bisher verschlossene Tür hinter der Brücke öffnen lässt. Nach einer hübschen Cutscene landet ihr bei Glas. Erledigt als Erstes die Soldaten in der Ecke und nehmt ihnen den Torschlüssel ab. Öffnet die Tür, rennt an dem Wächter-Mech vorbei zum großen Tor und öffnet es mit dem soeben ergatterten Schlüssel. Ihr befindet euch nun in einer weiteren Halle, die von zwei Soldaten bewacht wird. Erledigt sie und versucht, die Tür am Ende der Halle zu öffnen. Plötzlich bricht der Mech durch die Tür; versucht jedoch besser nicht einmal, euch mit ihm anzulegen. Feuert stattdessen einfach einmal kurz auf die explosiven Tonnen! Nach einer feurigen Cutscene befindet ihr euch auf dem Hallendach.



Vorsicht, direkt links neben euch steht ein Soldat im Schatten, ein weiterer patrouilliert weiter unten. Beseitigt die beiden und schwingt euch via Widerhaken auf die andere Dachseite, wo es drei weitere Soldaten zu erledigen gilt. Sobald die Luft wieder rein ist, springt ihr über die rechte Brüstung auf das nächste Häuserdach. Passt auf,

dass ihr nicht in die drehenden Ventilatoren hineingeratet - wartet lieber, bis sie aufhören und stellt euch direkt in die Mitte. Hier gibt es einen Ventilator, durch den ihr in den darun-



ter liegenden Lagerraum hineinschlüpfen (und eine Portion C4 einstecken) könnt. Nachdem ihr den Raum durch die Tür verlassen habt, findet ihr euch plötzlich in einem Mech-Gefecht wieder. Da euch leider nichts anderes als stupides Feuern übrigbleibt, haltet ihr ganz einfach so lange auf das Gegenüber drauf, bis es zusammenbricht. Anschließend stampft ihr den Hallengang hinunter, während euch ein feuernder Heli ständig auf den Metallfersen ist. Lauft einfach stur geradeaus, bis ihr bei einer kurzen



Cutscene ankommt und plötzlich vor dem angreifenden Heli steht. Zum Glück befindet sich direkt vor eurer Nase ein großes MG, mit dem ihr den lästigen Störenfried wieder auf den Boden der Tatsachen hinunterholen könnt. Eine Cutscene weiter befindet ihr euch schon auf dem nächsten Dach. Erledigt die beiden Patrouillen und öffnet die Bodenplatte mit dem Schlüssel, den einer der beiden dabei verliert. Unten angekommen, sammelt ihr das Brecheisen auf und steigt die zweite Leiter hinunter. Sobald ihr die Tür geöffnet habt, erwartet euch ein Déjà-Vu-Erlebnis, denn ihr befindet euch wieder im Startraum. Hier warten drei Soldaten auf ihre Abreibung - und sobald ihr die Halle durch die Tür verlassen habt, trifft ihr auf zwei weitere Angreifer. Geht nun denselben Weg wie einige Minuten zuvor; ihr trifft auf zwei Soldaten, von denen einer sogar mit einem Flammenwerfer ausgestattet ist. Diesmal könnt ihr die zuvor verschlossene Tür jedoch mit dem ergatterten Schlüssel öffnen und über eine



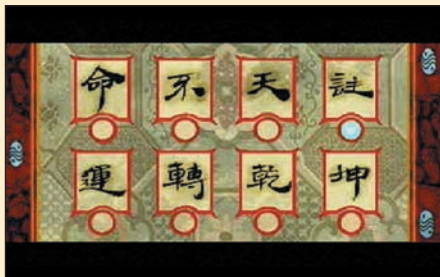
Reihe von Bodenplatten in die Basis gelangen. Leider setzt ihr dabei den kompletten Boden unter Strom; um nicht zu verbrutzeln, solltet ihr euch in den "ruhigen" Momenten von Erhebung zu Erhebung retten. So gelangt ihr sicher bis zur Tür, die sich wiederum mit dem Torschlüssel öffnen



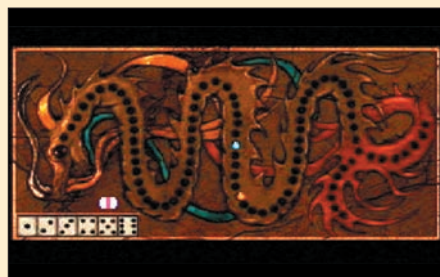
lässt. Dahinter warten - wie immer - Wächter auf euch; nur zu dumm, dass einer von ihnen ca. 5 Meter hoch ist und aus Stahl besteht. Hechtet so schnell wie möglich daran vorbei und öffnet die Tür auf der linken Hallenseite mit dem Torschlüssel. Im folgenden Hof patrouillieren drei Wachen, die es zu erledigen gilt; erst danach könnt ihr mit dem Torschlüssel die Maschendrahttür aufschließen. Es folgen drei weitere Soldaten nebst dazugehöriger Tür, die ihr schleunigst durchschreitet - diesmal allerdings unter Zuhilfenahme des Brecheisens. Doch hier müsst ihr einen grausigen Fund machen: Einer eurer Kameraden liegt sterbend auf einer Bahre. Redet kurz mit ihm und steckt anschließend die Blutprobe vom Labortisch rechts neben der Tür ein. Als ihr die Tür öffnen wollt, begegnet ihr in einer Cutscene eurem Bruder. Wie sich das für Geschwister so gehört, schießt ihr ihm kurzerhand den Arm ab. Nun solltet ihr so schnell wie möglich zu ihm hinrennen - schon ist Schicht im Schacht und ihr wechselt zurück in die seltsame Dimension. Dort habt ihr nicht mehr zu tun, als euch euren Weg bis zum großen Turm freizukämpfen; schon wechselt ihr wieder zu Hana.

Zurück auf CD 2

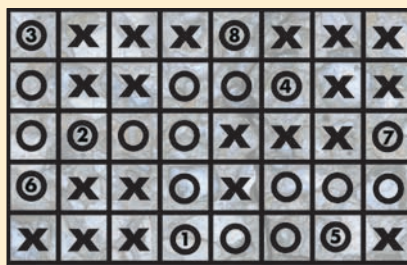
Geht zu dem schimmernden Eingang und benutzt die Klingel. Nun müsst ihr in einem kleinen Memory-Spielchen die Abfolge der Schriftzeichen "nachspielen". Diese Reihenfolge wechselt



ständig, weshalb wir euch leider keine genauen Angaben geben können. Nach fünf Durchläufen habt ihr dieses Rätsel beendet und steht wieder in einem völlig neuen Raum. Geht zur schimmernden Tür an seinem Ende und benutzt den Phoenix. Es folgt ein kleines Brettspiel, in dem ihr lediglich die höheren Zahlen als euer Gegner würfeln müsst, um zu gewinnen. Anschließend wechselt ihr zu Hana.



Sie befindet sich in einem Raum voller Bodenplatten, die mit Schriftzeichen versehen sind. Links und rechts neben der Tür seht ihr weitere Schriftzeichen; diese geben die Reihenfolge an, in der ihr die Bodenplatten drücken bzw. betreten solltet. Anschließend benutzt ihr auf den grauen Platten den Fächer, um das Rätsel zu "starten". Schaut auf unser Diagramm, das euch genau zeigt, auf welchen Platten ihr laufen könnt und in welcher Reihenfolge ihr die Schriftzeichen "abarbeiten" solltet. Zuerst betretet ihr die mit "1" beschriftete Platte, danach arbeitet ihr euch bis zur "8" vor. Viel Glück!



Nun folgt ein kurzes Zwischenspiel mit Glas, in dem ihr vor das Portal lauft und das Höllen-Papier benutzt. Bei der folgenden Frage entscheidet ihr euch für die linke Auswahl, erledigt die beiden Kreaturen und stellt euch dann in die Mitte der Kreise, um wieder auf Hana zu "switchen". Diese kombiniert kurz den Spiegel mit dem Portal und darf es ohne größere Rätsel-Wartezeiten unverzüglich durchqueren. Zurück bei Glas verwendet ihr den Pfirsich am Portal, um in einen kleinen Zweikampf mit eurem Alter-Ego zu treten. Entscheidet euch für eine möglichst feuerstarke Waffe - der Flammenwerfer



bringt hier z.B. so gut wie nichts. Habt ihr euch "selbst" erledigt, wechselt ihr erneut zu Hana. Diesmal benutzt ihr die Haarnadel mit dem Portal; nun könnt auch ihr euch zwischen zwei Antworten entscheiden. Wählt die rechte Antwort und wechselt tatenlos zu Glas. Das alte Spiel: Benutzt die Medaille mit dem Portal, damit ihr zum nächsten Rätsel - vielmehr einem Glücksspiel - kommt. Dieses ist einfach; lauft bis ganz nach links, ohne auf die falsche Bodenplatte zu treten. Leider wechselt die Reihenfolge mit jedem Versuch - es kommt also ausschließlich auf euer Glück an. Habt ihr schließlich auch diese Herausforderung beendet, ist dieser (nervige) Wechselabschnitt endlich vorbei!

Zurück auf CD 4:

Lauft mit Glas nach unten aus dem Bildschirm, damit ihr zu einem

Auswahlscreen gelangt. Auch diesmal bleibt die Wahl erneut euch überlassen: Hättet ihr lieber Myst oder Rain? Ganz gleich, für wen ihr euch entscheidet, müsst ihr im nächsten Abschnitt gegen einen wurmartigen Gegner antreten. Gebt alles, was ihr



habt und wundert euch nicht, wenn ihr während des Kampfes sterben solltet - in diesem Fall werdet ihr durch Glas oder Deke ersetzt. Kurz vor seinem Ende wechselt der Wurm die Taktik; er greift euch dann vom Boden aus an. In diesem Fall müsst ihr rückwärts laufen, während ihr ununterbrochen auf ihn feuert. Nach langem Kampf streckt er dann endlich die unzähligen Fühler von sich - und ihr habt Fear Effect 2 tatsächlich durchgezockt!

Herzlichen Glückwunsch!



Teil 2

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.

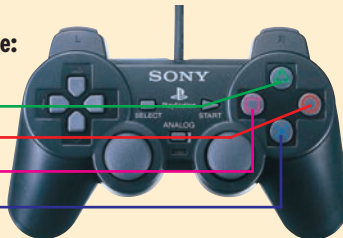
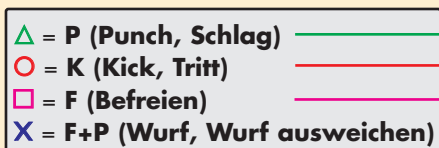
Grundsätzlich gilt:

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:



RYU HAYABUSA

Standardattacken

⑤ + △
 ⑤ + ⑤, △
 ⑤ + ⑤, ⑤, △
 ⑤, ⑤, △
 ⑤, ⑤ + ⑤, ⑤, △
 ⑤ + ⑤, ○
 ⑤ + ⑤, ○
 ⑤, ○
 ⑤, ⑤, ○
 ⑤, ⑤, ○
 ⑤ (gedrückt halten), ⑤, ○
 ⑤, ⑤ + ⑤, ⑤, ○
 △, △, △
 △, △, ⑤, △, ⑤, △
 △, △, ⑤, △, ○
 △, △, ⑤, ○
 △, △, ○, ○, ○
 △, ○, ○
 △ + ○
 ⑤, △ + ○
 ⑤ + ⑤, △ + ○, ○
 ⑤, △, ⑤, △
 ⑤, △, ○
 ⑤ + ⑤ (gedrückt halten),
 △, ○
 ⑤, △, ○, ○
 ○ (während Hayabusa auf-
 steht)
 ○, ○
 ○, △

④, ○, ○
 ④, ○, ○
 ④ + ④, ○, ④, ○
 ④ + ④, ○, ④ (gedrückt halten), ○
 ④ + ④, ○, ④ + ④, ○, ④ (gedrückt halten), ○
 □ + ○, ○, ○
 ④, □ + ○
 ④ + ④, □ + ○
 ④, □ + ○

Wurfattacken

$\square + \triangle$
 $\odot, \square + \triangle$
 $\odot, \square + \triangle$
 (Nahe einer Begrenzung)
 $\odot, \square + \triangle$
 $\odot + \odot, \square + \triangle$
 $\odot, \odot, \square + \triangle$
 $\odot, \odot, \square + \triangle$
 $\odot, \odot + \odot, \odot, \square + \triangle$
 $\odot, \odot + \odot, \odot, \odot + \odot,$
 $\odot, \square + \triangle, \odot, \odot + \odot, \odot,$
 $\odot + \odot, \odot, \square + \triangle$
 $\odot, \odot + \odot, \odot, \odot + \odot,$
 $\odot, \odot + \odot, \odot, \square + \triangle$
 $\square + \triangle$
 (Aus der Handstandposition)
 $\odot, \square + \triangle$

(Aus der Handstandposition)
 $\square + \triangle$
 (Der Gegner muss mit dem Rücken zu euch stehen)
 $\otimes, \square + \triangle$
 (Der Gegner muss mit dem Rücken zu euch stehen)
 $\otimes, \otimes, \square + \triangle$
 (Der Gegner muss mit dem Rücken zu euch stehen)
 $\otimes, \square + \triangle$
 (Gegner muss sich in geduckter Position befinden)
 $\otimes + \otimes, \square + \triangle$
 (Gegner muss sich in geduckter Position befinden)
 $\otimes + \square + \triangle$
 (Gegner muss sich in geduckter Position befinden und ihr steht in seinem Rücken)

Handstandattacke

Hayabusa kann aus dem Handstand heraus folgende Moves machen:

△

○, ○


$$\begin{array}{r} \triangle + \bigcirc \\ \bigcirc + \square \end{array}$$

Spezialattacken

 , 
 ,  +  ,  ,  ,  +
 ,  ,  +  ,  ,  ,  ,
 +  ,  ,  +  ,  ,
 +  ,  , 
 ,  ,  ,  ,  +  ,  ,
 +  ,  ,  ,  ,  +
 ,  ,  +  ,  ,  +
 ,  , 
 ,  +  ,  ,  ,  +
 ,  ,  +  ,  ,  ,  ,
 +  ,  ,  +  ,  ,
 +  ,  , 
 ,  ,  ,  +  + 
 ,  ,  ,  +  + 
 ,  ,  +  + 
 ,  + 
 +  , 

LEI FANG

Standardattacken

○, △
 ○ + ○, △
 ○ + ○, △
 ○ + ○, △
 ○, ○, △
 ○, ○, △
 ○, ○, △
 ○, ○, △
 ○, ○, △
 ○, ○ + ○, ○, △
 ○, ○
 ○ + ○, ○
 ○ + ○, ○
 ○, ○
 ○, ○, ○
 ○, ○; ○
 △, △, △
 △, △, ○, △, △
 △, △, ○, △, ○
 △, △, ○, ○
 △, △, ○, ○, ○
 △, △, ○, ○
 △, ○ + ○, △, △
 △, ○ + ○, △ + ○
 △, ○, ○, ○, ○
 △ + ○

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

Wurfattacken

○, ○ + ○, ○, □ + △, ○,
 □ + △, ○, ○, □ + △
 ○, ○ + ○, ○, □ + △, ○,
 □ + △, ○, ○, □ + △
 □ + △
 (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)
 ○, □ + △
 (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)
 ○, ○ + ○, ○, □ + △

Spezialattacken

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

LEON

Standardattacken

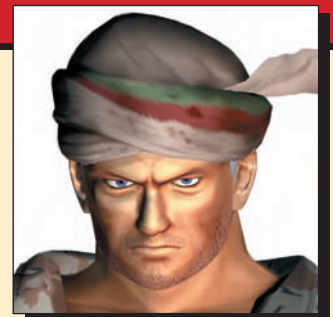
○, △, △, △
 ○, △, △, ○, ○
 ○, △, ○
 ○, △, ○
 ○, △, ○, ○
 ○
 (Während Leon aufsteht)
 ○, ○
 ○, △, △
 ○, ○, ○, ○
 □ + ○
 ○, □ + ○
 △, △, △
 △, △, ○, △
 △, △, ○ + ○, △
 △, △, ○
 △, ○
 △, ○, △, ○
 △, ○, △, ○, ○
 △ + ○
 ○, △ + ○
 ○, △ + ○, △
 ○, △, △

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

Wurfattacken

○, ○ + ○, ○, ○, + ○,
 ○, □ + △
 (Nahe einer Begrenzung)
 □ + △
 (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)
 ○, □ + △, ○, □ + △, ○,
 ○, □ + △
 (Gegner muss sich in geduckter Position befinden)
 ○ + ○, □ + △, ○, □ + △
 (Gegner muss sich in geduckter Position befinden)
 ○, □ + △
 (Gegner liegt am Boden)
 □ + △
 ○, □ + △
 (Inmitten des Ringes)
 ○, □ + △
 (Nahe einer Begrenzung)
 ○, □ + △
 (Inmitten des Ringes)
 ○, □ + △



(Nahe einer Begrenzung)
 ○, ○, □ + △, ○, ○, □ + △
 △, ○, □ + △
 ○ + ○, ○ + ○, □ + △,
 ○, ○, □ + △
 ○, ○ + ○, ○, □ + △, ○,
 ○, □ + △, ○, □ + △
 ○, ○ + ○, ○, ○ + ○,
 ○, □ + △

Spezialattacken

△, △, △
 ○, ○, □
 (Nahe einer Begrenzung)
 ○, ○, ○, □ + △ + ○

BASS

Standardattacken

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

Wurfattacken

○, □ + △
 (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)
 ○, ○ + ○, ○, ○ + ○,
 ○, □ + △, ○, ○, □ + △
 (Der Gegner muss mit dem Rücken zu euch, und nahe einer Begrenzung 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)

○, ○, □ + △

(Nahe einer Begrenzung)

○, ○, □ + △, ○, □ + △

○, ○ + ○, □ + △, ○, □

+ △, ○, ○, □ + △

○, ○ + ○, ○, ○ + ○,

○, □ + △

○, ○, ○, □ + △

(Inmitten des Ringes)

○, ○, ○, □ + △

(Nahe einer Begrenzung)

□ + △

(Ihr steht mit dem Rücken zum Gegner)

□ + △

(Ihr steht mit dem Rücken zum Gegner, nahe einer Begrenzung)

○, □ + △

(Gegner steht mit dem Rücken zu euch)



Spezialattacken

□ + △

○, □ + △

○, □ + △

○, □ + △

(Inmitten des Ringes)

○, □ + △

(Nahe einer Begrenzung)

○ + ○, □ + △

(Inmitten des Ringes)

○ + ○, □ + △

(Nahe einer Begrenzung)

○, ○, □ + △

○, ○, ○, □ + △ + ○

○, ○, □ + △ + ○

○, ○, □, ○, ○, □

○, ○

△ + ○

HELENA

Standardattacken

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

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

Wurfattacken

□ + △
 ○, □ + △
 ○, □ + △
 (Nahe einer Begrenzung)
 ○, ○, □ + △
 ○, ○ + ○, ○, □ + △
 □ + △
 (Ihr steht mit dem Rücken zum Gegner)
 □ + △
 (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 ihr steht in seinem Rücken)

Rückenattacken

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

Bokuhoattacken

(Diese Attacken werden mit Helena aus ihrer Bokuhoa-Stellung ausgeübt)
 △, △, △
 △, △, ○
 △ + ○



○, △, △, △

○, △, △, ○

○, △, ○, △

○, ○, △

○

○, ○

○ + ○ (gedrückt halten),

○, ○ (gedrückt halten), ○

○ (gedrückt halten), □ + ○

Spezialattacken

○, ○ + ○, □

○, ○, ○, □ + △ + ○

○, △ + ○

○ + ○, △ + ○

EIN

Standardattacken

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

○, △, ○, ○, △
 ○ + ○, △, ○
 ○, ○, △, △
 ○, ○, △, ○
 ○, ○, △, ○, ○
 ○
 (Während Ein aufsteht)
 ○, ○
 ○ (gedrückt halten), ○, ○
 ○ (gedrückt halten), ○, ○
 ○ + ○, ○, ○
 ○ + ○, ○, ○
 ○ + ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○, ○
 ○, ○, ○, ○, ○
 ○ + ○, ○, △
 ○, ○, ○, ○, △, △
 ○, ○, ○, ○, △, ○
 ○, ○, ○, ○, △, ○, ○
 ○ + ○, ○
 ○ + ○, ○, ○
 ○, ○ + ○
 ○, ○ + ○

Wurfattacken

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

Spezialattacken

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

KOSTÜME

Wie bekommt man alle Kostüme im Spiel? Diese Frage erreichte uns immer wieder. Die ersten Kostüme werden durch einfaches Durchspielen des Story-Modes freigeschaltet. Na dann, fröhliches Hau-Drauf!

KASUMI

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu benutzen.

Kostüm C5: Spielt den Story-Mode fünfmal mit Kasumi mit den Grundeinstellungen durch, ohne ein Continue zu benutzen.

Kostüm C6: Erspielt zwei Millionen Punkte mit Kasumi im Survival-Mode mit den Grundeinstellungen. Oder spielt mit ihr im Survival-Mode mehr als 50mal.

Kostüm C7: Überlebt 50 Stufen mit ihr im Survival-Mode mit den Grundeinstellungen des Spiels. Alternativ treten ihr 100mal mit ihr an.

Kostüm C8: Versucht euren Gegnern im Survival-Mode ein Kirschgoodie abzurufen. Alternativ muss Kasumi 200mal antreten. Absolvier dies mit den Grundeinstellungen.

AYANE

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu benutzen.

Kostüm C5: Verdient euch 1,5 Millionen Punkte im Survival-Mode oder spielt 25mal mit ihr.

Kostüm C6: Bewältigt 50 Stages mit ihr im Survival-Mode oder spielt 50mal mit ihr.

Kostüm C7:

Absolvier den Time-Attack-Mode in weniger als 4:15 Minuten. Alternativ muss 100mal mit ihr gespielt werden.

Kostüm C8: Versucht das sogenannte "Tiara"-Item im Survival-Mode zu erhalten. Alternativ muss 200mal mit ihr angetreten werden.

BASS

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu benutzen. Alternativ muss fünfmal mit ihm angetreten werden.

Kostüm C5: Versucht den sogenannten "Championship Belt" im Survival-Mode zu erhalten.

EIN

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu benutzen. Alternativ muss fünfmal mit ihm angetreten werden.

Kostüm C5: Versucht "Scrolls" im Survival-Mode zu erringen. Alternativ muss 50mal mit ihm angetreten werden.

GEN FU

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu benutzen. Alternativ muss fünfmal mit ihm angetreten werden.

Kostüm C5: Macht eine Million Punkte im Survival-Mode. Alternativ treten ihr 30mal mit ihm an.

Kostüm C6:

Gewinnt 48 Matches im Survival-Mode. Alternativ muss 75mal mit ihm gespielt werden.

Kostüm C7: Versucht "MahJong Counter" im Survival-Mode zu erringen. Alternativ muss 100mal mit ihm angetreten werden.

HELENA

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu benutzen. Alternativ treten ihr fünfmal mit ihr an.

Kostüm C5: Macht zwei Millionen Punkte im Survival-Mode. Alternativ treten ihr 30mal an.

Kostüm C6: Bewältigt den Time-Attack-Mode unter 4:15 Minuten. Alternativ muss 75mal angetreten werden.

Kostüm C7: Versucht das Item "Rocket" im Survival-Mode zu ergattern. Alternativ 150mal antreten.

JANN-LEE

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu benutzen. Alternativ muss fünfmal mit ihm angetreten werden.

Kostüm C5: Erspielt eine Million Punkte im Survival-Mode mit den Grundeinstellungen oder spielt mit ihm im Survival-Mode mehr als 50mal.

Kostüm C6: Versucht das Item "Dragon" im Survival-Mode zu ergattern.

Alternativ 100mal antreten.

LEI FANG

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu benutzen. Alternativ muss dreimal angetreten werden.

Kostüm C5: Eine Million Punkte im Survival-Mode müssen erspielt werden. Alternativ fünfmal den Story-Mode spielen.

Kostüm C6: Benutzt im Tag-Battle-Mode Lei Fang sowie Jann-Lee. Beide müssen ihr Kostüm C5 tragen.

Alternativ 50mal im Story-Mode antreten.

Kostüm C7: Im Time-Attack-Mode die magische Marke von 4:15 Minuten unterbieten. Alternativ 100mal antreten.

Kostüm C8: Versucht das Item "Decoration Cake" im Survival-Mode zu ergattern. Alternativ 200mal antreten.

LEON

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu benutzen. Alternativ muss fünfmal angetreten werden.

Kostüm C5: Versucht das Item "Missile" im Survival-Mode zu ergattern. Alternativ 50mal antreten.

Ryu Hayabusa

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu

benutzen. Alternativ muss fünfmal angetreten werden.

Kostüm C5: Eine Million Punkte wollen im Survival-Mode erspielt werden. Alternativ 50mal antreten.

Kostüm C6: Versucht das Item "Green Tea" im Survival-Mode zu ergattern. Alternativ 100mal antreten

TINA

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu benutzen. Alternativ muss fünfmal angetreten werden.

Kostüm C5: 1,5 Millionen Punkte wollen im Survival-Mode erspielt werden. Alternativ 30mal antreten.

Kostüm C6: Im Time-Attack-Mode die magische Marke von 4:15 Minuten unterbieten. Alternativ 7mal antreten.

Kostüm C7: Versucht das Item "Roast Chicken" im Survival-Mode zu ergattern. Alternativ 100mal antreten.

ZACK

Kostüm C4: Spielt den Story-Mode einmal mit den Standard-Einstellungen erfolgreich durch, ohne ein Continue zu benutzen. Alternativ muss sechsmal angetreten werden.

Kostüm C5: Eine Million Punkte wollen im Survival-Mode erspielt werden. Alternativ 50mal antreten.

Kostüm C6: Versucht das Item "Parfait" im Survival-Mode zu ergattern. Alternativ 100mal antreten.



PlayStation 2

DIE 24 STUNDEN VON LE MANS

Heiko Strobel

1 Tag, 24 Stunden, 1440 Minuten oder 86400 Sekunden - egal wie man es ausdrückt, dieses Rennen eignet sich nur für hartgesottene Rennfahrer!



Im Multiplayer-Modus kann man sich erbitterte Duelle gegen einen Freund in Split-Screen-Darstellung liefern.



Bei Schleuderpaten kommen die vielen, kleinen Effekte wie Staub, Rauch und Funken gut zur Geltung.

Der französische Hersteller Infogrames setzt seinen besten Racer "Test Drive Le Mans" für Sonys neue Plattform um. Laddie Ervin, Marketing Direktor von Infogrames meinte hierzu: "Wer bereits die Dreamcast-Version geliebt hat, den wird die PS2 Konvertierung förmlich wegblasen."

Es hat sich was getan!

Die 24 Stunden von Le Mans wartet im Gegensatz zur DC-Variante mit zahlreichen Neuerungen auf. Allein während des Pit-Stops kümmert sich die gut animierte Boxen-Crew ums Reifenwechseln, Aufpannen und repariert etwaige Schäden am Vehikel in Rekordzeit, was ein tiefes Abtauchen in die Rennatmosphäre ermöglicht. Des Weiteren kann man seinen Boliden auf

zwölf realen Kursen (inklusive der neuen Strecke US Road Atlanta) über den Asphalt donnern lassen und verfügt über eine Auswahl an über 70 detaillierten Rennwagen, (inklusive der 30 neuen Flitzer, die in der 2000er Saison dazugestoßen sind). Jedes einzelne Fahrzeug weist ein gänzlich unterschiedliches Bremsverhalten, eine spezifische Endgeschwindigkeit sowie andere Grip-Verhältnisse auf.

Bist du hart genug?

Der Spieltitel kommt von der populären und auch namensgebenden Sportart. Nun kann man in einem Echtzeitrennen erfahren, ob man "Freak" genug ist und die 24 Stunden hinterm virtuellen Steuer aushält. Während des Rennens verabschiedet sich die Sonne

mit einem herrlichen Sonnenuntergang und der Tag wird allmählich zur Nacht. Mit einer leichten Morgendämmerung kündigt sich dann der nächste Tag an. Auch Wetterumstürze können vorkommen. Sofern nicht stets auf die Straße geachtet wird, kann man die Schlechtwetterfront langsam heranziehen sehen. Da der Racer eine gute Mischung aus Arcade und Simulation bietet, gilt es auch, gelegentlich die Reifen zu wechseln. Natürlich gibt es auch vier weitere Spielmodi, bei denen das Zeitlimit nicht ganz so hoch geschraubt ist, beginnend bei 10 Minuten bis hin zu 6 Stunden. Freunde schneller Autos und langer Nächte sollten sich vorher noch eine gehörige Portion Schlaf gönnen, um für den 24-Stunden-Showdown fit zu sein.



Beim Boxen-Stop ist jede Sekunde kostbar - gute Teamarbeit ist vonnöten.



Es können insgesamt bis zu 24 Wagen an einem Rennen teilnehmen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames Melbourne House
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Sommer 2001

FERTIGGESTELLT

50%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Infogrames Vorzeige-Racer, der für die PS2 noch ein Extra-Tuning verpaßt bekommt.

Toni Opl

FORMEL EINS 2001



Der zweite Bewerber für die PS2-Pole Position steht nahezu startbereit in der Boxengasse.



○ Schumi bei der Arbeit: Diese Perspektive vermittelt das meiste Geschwindigkeitsgefühl und gewährt trotzdem einen guten Überblick.



○ Böser Crash! Wer mit über 200 Sachen in eine Schikane hineinbreitert, darf sein letztes Gebet sprechen.

Endlich ist es wieder soweit! Die Formel 1 ist in die neue Saison gestartet. Michael Schumachers prompter Sieg beim Auftakt in Melbourne wurde leider von einem tragischen Unfall überschattet. Nichtsdestotrotz geht der Kampf um den Meisterschaftstitel natürlich weiter – auch auf dem virtuellen Sektor der PS2. Während Ubi Softs spielerisch einwandfreies F1 Racing Championship trotz veralteter 99er Lizenz wegen mangelnder Konkurrenz vorerst die Spitzenposition übernommen hat, schraubt Sony gerade fieberhaft an einem ernstzunehmenden Herausforderer.

Doppelpack

Im Gegensatz zur parallel entwickelten PSone-Version, die nach klassischem Vorbild in Arcade und Grand Prix gegliedert ist, finden wir diese Aufteilung in der PS2-Variante nicht. Dies ist auch kaum verwunderlich, da die beiden Titel von völlig verschiedenen Entwicklerteams programmiert werden. Die SCE Studios Liverpool legen ihr Hauptaugenmerk überwiegend auf eine möglichst lebensnahe Umsetzung des Formel 1-Sports. Dies fängt schon bei einer grundlegend anderen Präsentation an, die auf futuristischen Schnickschnack völlig verzichtet und eher den tradi-

tionellen Design-Weg beschreitet. In den Optionen lassen sich gleich zu Beginn vielfältige Einstellungen vornehmen. Die schnellste Art, in die Action einzusteigen, ist das Quick-Race, das euch direkt auf die Rennstrecke versetzt. Unter der Option Game Select findet man sodann alle übrigen Spielmodi. Hierzu zählen Test Drive Mode, Time Trial, Wochenende, Weltmeisterschaft sowie auch ein Zuschauer-Mode, in dem ihr einem Rennen als Beobachter beizohnen könnt. Selbstverständlich stehen auch ausgiebige Trainingsrunden, die Qualifikation und das Warm-Up auf dem Programm.



○ Zwölf Runden stehen euch im Qualifying zur Verfügung, um eine möglichst gute Startposition herauszufahren.



○ Die Helme sämtlicher Fahrer wurden originalgetreu nachgebildet. Auf den Wagen fehlen allerdings noch einige Schriftzüge.



○ So ein Sauwetter: Die aufschäumende Gischt behindert die Sicht immens.



○Frentzen erwischt eine falsche Abzweigung und muss nun kräftig rangieren.

Auf Realismus getrimmt...

...werden allem Anschein nach das Fahrverhalten und die Physics-Engine, wobei beide Komponenten in unserer Preview-Version weit vom Endstadium entfernt waren. Es zeichnet sich jedoch eindeutig ab, dass das Handling der Boliden insgesamt extrem authentisch und überaus anspruchsvoll ausfallen wird. Der Umgang mit Gas und Bremse, wahlweise per Analog-Stick oder Buttons, muss daher gefühlvoller denn je erfolgen. Mit aktivierten Schäden und deaktivierten Fahrhilfen werden nur absolute Profi-Piloten auf dem heiß umkämpften Siegerpodest landen können. Ebenso wenig lässt sich derzeit noch über die künstliche Intelligenz der CPU-gesteuerten Fahrer sagen. Zwar versprechen die Entwickler in diesem Punkt völlig neue Maßstäbe zu setzen, doch momentan "kleben" die Kontrahenten regelrecht auf der Ideallinie und rammen einfach alles aus der Bahn, was ihnen vor den Frontspoiler kommt. In der finalen Version jedoch soll sich deren Verhalten an mehr als 30 Para-

metern orientieren. Wie in der Realität agieren einige eher zurückhaltend und defensiv, andere wiederum setzen alles auf eine Karte und scheuen auch eine eigene Disqualifikation nicht.

Echtes TV-Feeling

In Sachen Ausstattung scheint die PlayStation2-Fassung nicht mit Features zu geizen. Zwar stehen dem ambitionierten Joypad-Raser nur drei Kameraperspektiven während des Rennens zur Verfügung, dafür werden Formel 1-Puristen mit atmosphärischem und informativem Boxenfunk sowie den Kommentaren zweier Experten entschädigt. Die beiden Plappermäuler Heiko Waßer und Christian Danner werden, wie auch in der PSone-Version, zu jeder Situation des Renngeschehens ihren fachkundigen Senf dazugeben. Und um die Atmosphäre einer echten TV-Übertragung einzufangen, geben die original FIA-Displays vor, während und nach einem Rennen alle wichtigen Informationen zu aktuellen Platzierungen und dem Rennverlauf preis. Im

Hinblick auf die grafische Inszenierung von Wägen, Strecken und Umgebung scheint man derzeit der Konkurrenz aus dem Hause Ubi Soft noch leicht hinterherzuhinken. Um konstante (und lobenswerte) 50 Frames pro Sekunde zu verwirklichen - die wir an dieser Stelle übrigens weitestgehend bestätigen können - mussten wohl kleinere Abstriche in Sachen Detailvielfalt und Texturqualität gemacht werden. Die Spielgeschwindigkeit kann sich jedoch wirklich sehen lassen. Zusammen mit der aktuellen 2001er Lizenz hat Sony also ein heißes PS2-Eisen im Feuer. Bleibt nur zu hoffen, dass den Liverpoolern genügend Zeit bleibt, alle Ziele zu verwirklichen und genügend Feintuning zu betreiben.



○ Abgebrochene Wagenteile bleiben während des ganzen Rennens auf der Strecke liegen und stellen somit eine große Gefahr dar.



○ Klarer Himmel über Silverstone. Ein Blick nach hinten zeigt die anrückenden Konkurrenten.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Spieler 1-2
Hersteller	SCEE	
Entwickler	SCE Studio Liverpool	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	25. April	

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Realismus pur! Mit der PS2-Fassung konzentriert man sich ganz auf den Simulationsaspekt.



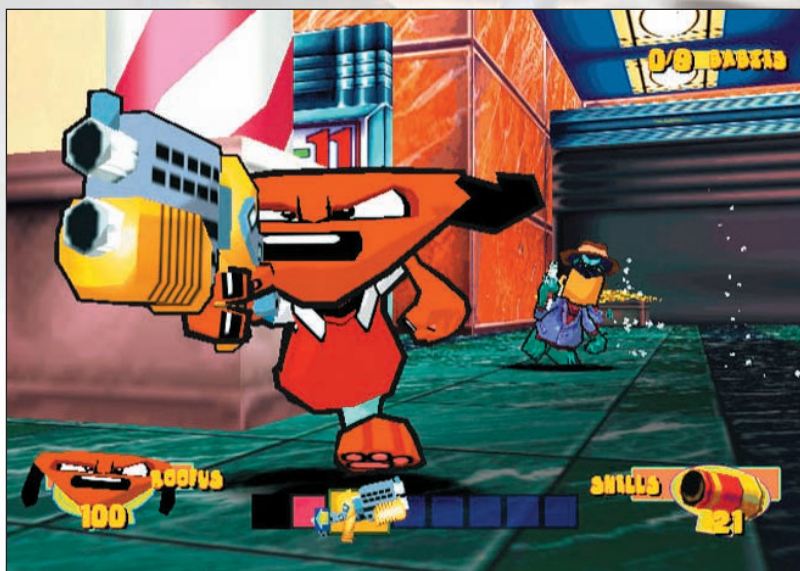
Toni Opl

FUR FIGHTERS PLUS



PlayStation 2

Putzige Knuddeltiere und scharfe Kanonen – eine nicht zu unterschätzende Kombination!



○ Are you talking to me? Roofus ist wohl mit dem falschen Fuß aufgestanden und hat nun ziemlich miese Laune.



○ Dank der neu hinzugekommenen Sprachausgabe kann man an vielen Stellen den Dialogen der süßen Helden lauschen.

Um das von Martyn Chudley im Jahre 1995 ins Leben gerufene Entwicklerstudio Bizarre Creations war es seit Formel 1 Championship Edition zumindest im Konsolenbereich sehr still geworden. Erst im Spätsommer letzten Jahres meldete man sich mit dem erfolgreichen Fur Fighters für SEGAs 128-Bit-Maschine zurück; kurz danach folgte das nicht minder beeindruckende Rennspiel Metropolis Street Racer. Nun wollen die britischen Programmierer auch auf der PlayStation2 Fuß fassen.

Das dynamische Sextett

Erstes PlayStation2-Projekt von Bizarre Creations ist Fur Fighters Plus, das zu weiten Teilen auf der DC-Version aufbaut. Das Abenteuer erzählt die Geschichte von sechs tapferen Pelzhelden, die dem bösen General Viggo entgegentreten müssen, um ihre Sprösslinge aus dessen skrupellosen Klauen zu befreien. Der Spieler steuert dabei nicht bloß einen Charakter, sondern muss abwechselnd die Rolle aller sechs Protagonisten übernehmen. Diese nämlich haben

allesamt unterschiedliche Fähigkeiten, die man sich bei all den Aufgaben und Rätseln geschickt zunutze machen muss, um gegen den Tyrannen und seine Handlanger bestehen zu können. So kann sich Roofus, der Hund, flink durch den Erdboden graben, das Kätzchen Juliette hat die Fähigkeit, Wände hinaufzuklettern, Bungalow, das Känguru, springt besonders weit, Tweek, der Drache, kann durch die Lüfte gleiten, Pinguin Rico ist ein fabulöser Taucher und Chang, der Fuchs, kann sich aufgrund sei-



○ Eine der vielen aufwendig gestalteten Locations ist das winterliche New Quack City.



○ Dieser pyromanisch veranlagte Geselle bewirft euch mit Bomben, ist dank der hilfreichen Zielvorrichtung jedoch recht schnell zur Strecke gebracht.



Die kunterbunten Anzeigen geben auf einen Blick alle benötigten Informationen zur Lebensenergie, dem Munitionsvorrat und den bereits geretteten Kindern preis.



Das Cell Shading verleiht dem Spiel einen grandiosen, cartoonartigen Look, der sofort an einen Zeichentrickfilm erinnert.

ner geringen Körpergröße durch jede Öffnung zwingen. Allerdings kann der Charakter nur an einem der in den riesigen Levels verteilten Teleporter gewechselt werden. Es ist also immer nur einer der tapferen Krieger aktiv im Einsatz.

Großangelegte Rettungsaktion

Habt ihr den lehrreichen Trainingslevel erfolgreich durchlaufen, kann die heikle Mission beginnen. Die entführten Kids wurden von den Schergen in satten 40, überaus abwechslungsreich gestalteten Level versteckt und können jeweils nur mit dem rassegleichen Elternteil aufgenommen werden. Um an die kleinen Racker heranzukommen, müssen allerdings nicht nur diverse Rätsel gelöst, sondern auch schwierige Sprungpassagen, die alte Jump'n Run-Tage wieder aufleben lassen, gemeistert werden. Viggos schwebbewaffneter Bärenschlächtertrupp versucht dabei mit allen Mitteln, die haarige Rasselbande von ihrem Vorhaben abzuhalten. Doch diese haben ihre Rechnung ohne die Fur Fighters gemacht, deren possierli-

cher Schein aufs Ärgste trägt. Roofus und Konsorten verfügen anfangs zwar "nur" über eine Handvoll Revolver der Marke Smith&Wesson, können sich im Verlauf des Spiels jedoch Maschinenpistolen, Schrotflinten, Granat- und Raketenwerfer, ja selbst futuristische Laserwaffen aneignen und ihr Arsenal auf stattliche 20 Schießsprügel erweitern.

Das "Plus" an Features

Im Gegensatz zu dem just konvertierten Crazy Taxi legten sich die Entwickler von Bizarre Creations für die PS2-Fassung noch mal so richtig ins Zeug und integrierten einige Extras, für die auf dem Dreamcast nicht mehr die nötige Zeit oder Rechenleistung zur Verfügung stand. Der augenscheinlichste Unterschied zum DC-Pendant ist das sogenannte "Cartoon Rendering", auch "Cell Shading" genannt, das der PS2-Version die typisch comichaft Optik mit den schwarzen Außenlinien verleiht. Schon allein dadurch unterscheidet sich die PS2-Fassung erheblich vom Dreamcast-Original. Doch es erwarten euch noch jede Menge

weiterer Innovationen. So wird es beispielsweise einen komplett neuen, PS2-exklusiven Level und einige aberwitzige neue Feindkreaturen geben, die sich euch in den Weg stellen. Auch die bestehenden Welten wurden einer kompletten Überarbeitung unterzogen und erstrahlen nun in Hochglanz. Kniffligere Puzzles, besser platzierte Gegner, zusätzliche Zwischensequenzen und mehr Interaktion mit der Umgebung machen Fur Fighters Plus noch attraktiver. Dazu gesellen sich neue Power-Ups, echte Sprachausgabe der meisten Charaktere und ein erweiterter Multiplayer-Modus. All das muss in Anbetracht der immensen Datenmenge schließlich auf eine DVD gepresst werden, da eine herkömmliche CD mit Fur Fighters Plus weit überfordert wäre. Wir dürfen also gespannt sein!



Im Multiplayer-Modus dürfen sich bis zu vier Spieler in bester Deathmatch-Manier das Fell über die Ohren ziehen.



Frauen und der Dienst an der Waffe: Die knuffige Juliette steht dieser Frage wohl eher skeptisch gegenüber.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Shooter/ Jump'n Run
Spieler	1-4
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Bizarre Creations
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Juni

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Die drollige Optik täuscht — hier geht es knallhart zur Sache. Gelungene Mischung aus Jump'n Run, Action und Adventure.

Heiko Strobel

BLOODY ROAR 3



Hudson Soft entwickelt den dritten Teil der Bloody Roar-Serie und bringt damit erstmals Futter für die PlayStation2.



⊙ Achtung: Im Sudden-Death-Survival gewinnt derjenige, der den ersten Schlag anbringen kann.



⊙ Jeder Kämpfer besitzt drei verschiedene Outfits, die zur freien Auswahl bereit stehen.

Bloody Roar feierte sein Debüt im November 1997. Auch damals war es Hudson Softs erster Titel für die PlayStation. Mit dem zweiten Teil, der vierzehn Monate später erschien, wurde die Kampfmechanik deutlich verbessert und grafisch auf den neuesten Stand der Technik gebracht. Diesmal wurden wiederum Optik sowie Gameplay gehörig aufpoliert. Im Herbst dieses Jahres wird das 128 Bit-Sequel für Sonys neue Konsole erscheinen. Die Spielhallen-Version läuft übrigens auf Namcos neuem System 246-Board, das der Platine unserer PlayStation2 frappierend ähnelt (siehe auch SpecialScreen Seite 32-33).

Es gibt viel zu tun...

Wie gehabt wird kein Wert auf Render-Intros gelegt, stattdessen zeigt man dramatische Kampfszenen der kompletten Bloody Roar-Reihe, die im Vorspann zusammengefasst wurden. Dabei werden vor allem die grafischen Fortschritte ersichtlich, die von Teil zu Teil erreicht wurden. Im simpel gestalteten Hauptmenü werden die anfangs vier spielbaren Modi (Arcade, Versus, Survival und Practice) dargestellt. Der Story-Mode, welcher mit dem zweiten Teil seinen Einzug feierte, fiel prompt dem Rotstift zum Opfer. Dafür ist der vor allem bei Einsteigern so beliebte Practice-Mode wieder enthalten.

Außerdem können weitere sieben Spielvarianten (Sudden Death Survival, No Guard Mode, Hyper Beast Battle etc.) freigezockt werden, die sich dann im Extra-Mode einfinden. Die personelle Besetzung wurde komplett vom Vorgänger übernommen, selbst Gado, der den finalen Gegner darstellte und Shen Long, der als Endboss in der Special-Stage agierte, sind nun regulär anwählbar. Insgesamt gesellen sich drei neue Haudegen hinzu: Xion - Der Ungeborene, der den Part von Gado übernommen hat sowie Uranus - Die Schimäre und Kohryu - Der Eiserne Maulwurf, die erst freigespielt werden müssen.



⊙ Durch Spezial-Attacken, die farblich besonders hervorgehoben werden, kann man dem Widersacher über die Hälfte seiner Energie ablutschen.



⊙ Beim Super-Beast-Morph wird kurzzeitig das Logo eingeblendet. Leider dauert dieser Zustand nur zwölf Sekunden an.



○ Mit harten Schlägen kann der Gegner am Ende des Kampfes auch durch die Ringbegrenzungen gedonnert werden.



○ Pfusch auf'm Bau, oder hat hier Long seinen Kontrahenten einfach nur mit voller Wucht gegen die Absperrung gedroschen.

...packen wir's an!

Die Möglichkeit, seinen Kämpfer in ein kolossales Tier zu verwandeln, zählt nach wie vor zu den wichtigsten Features des Spiels. Dieser Morphing-Prozess kann nur mit aufgeladener Beast-Statusleiste vollzogen werden. Zu den Neuerungen des Kampfsystems zählt vor allem der Super Beast Morph, welcher allerdings nur mit blinkender Statusleiste eingeleitet und auch nur einmal pro Kampf ausgeführt werden kann. Dafür ist die Wucht an Schlägen umso effektiver und längere Combos lassen sich wesentlich einfacher bewerkstelligen. Das leicht zu handhabende Gameplay wurde genauso wie die verschiedenen Moves des Prequels beibehalten. So gibt es jeweils einen Button für Schlag, Tritt und Wurf sowie die Taste zur Verwandlung in das Ungetüm. Um dies zu vollbringen, gilt es, durch Austeilen bzw. Einstecken von Schlägen seine Beast-Statusleiste aufzufüllen. Selbige so oft wie möglich eingesetzt werden, denn als Biest stehen dem Spieler härtere und gewaltige-

re Attacken sowie zwei Special-Moves zur Verfügung. Steckt man allerdings mehr Prügel ein als man selbst austeilt, so nimmt das Raubtier unweigerlich die ursprüngliche menschliche Gestalt an. Des Weiteren sind die Kämpfer im modifizierten Zustand grafisch aufwendiger dargestellt und geben bei jedem Schlag, den sie an den Mann bringen, noch schönere Lichteffekte ab.

Wohin des Wegs?

Der grafische Höhepunkt findet sich eindeutig in den spektakulär inszenierten Spezialattacken wieder, bei denen die Animationen stets flüssig und schnell bleiben, während eine Unmenge an wunderbaren Lichteffekten und Explosionen zum Besten gegeben werden. Die komplett neu aufgepöppelte Umgebung glänzt in polygonaler Pracht und während des Gefechtes werden Hintergrundanimationen, wie beispielsweise ein vorbeifahrender Zug oder der Katapultstart eines Kampfflugzeuges, zu sehen sein. Der Schlagab-

tausch wird nach wie vor auf räumlich eingeschränkten Territorien ausgetragen, die von Mauern oder anderem Begrenzungsmaterial umgeben sind. Gut gelungene Soundeffekte runden die Atmosphäre perfekt ab. Tekken Tag Tournament hat seine spielerische Tiefe, Dead or Alive protzt mit hoher Geschwindigkeit und riesigen Arenen, bei Bloody Roar 3 steht eindeutig der Spielspaß im Vordergrund. Die für PS2-Verhältnisse nicht gerade überwältigende Grafik wird eindeutig durch die simple Steuerung und das schnelle Gameplay wett gemacht. Beat'em Up Fans dürfen sich auf viele unterhaltsame Stunden freuen, die allein durch das mächtige Repertoire an Spielmodi garantiert sind.



○ Die gefürchteten Multi-Hit-Combos sind gänzlich aus den beiden Prequels übernommen worden.



○ Bis auf ein paar Tattoos kleidet Jenny als Biest so gut wie gar nichts.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Beat'em Up	Spieler 1-2
Hersteller	Virgin Interactive	
	www.vid.de	
Entwickler	Hudson Soft	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	3. Quartal	

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Tierischer 3-D Prügler, der wie die Prequels durch rasantes Gameplay und nette Lichteffekte begeistert.

SEVEN

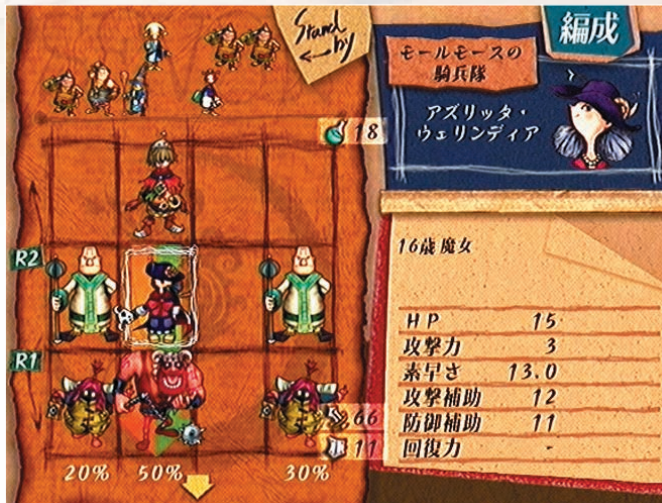
The Cavalry of Molmorth



Vor 1000 Jahren wurde die Welt schon einmal von den Dämonen befreit. Leider nicht gründlich genug, denn die Plage ist zurück!



○ Noch während die Sanduhr läuft, muß sich entschieden werden, ob die derzeitige Angriffsreihe nach hinten zum regenerieren geschickt wird.



○ In diesem Menü wird festgelegt wer, in den Kampf zieht. Anhand der Prozentzahl erkennt man, welcher Charakter wahrscheinlich zuerst angegriffen wird.

Langsam aber sicher finden immer mehr RPG-Titel ihren Weg auf die PS2. Das Entwicklungsteam von Namco hat sich mächtig ins Zeug gelegt und packt das erste haus eigene Rollenspiel für die PlayStation2 gleich auf eine DVD-Rom.

Böse, böse

Dämonen und Monster rissen vor tausend Jahren die Weltherrschaft durch schwarze Magie an sich. Der letzte Rest der menschlichen Zivilisation gab schon jegliche Hoffnung auf, als dann doch noch ein Wunder geschah. Die beiden Schöpfer der Erde kehrten nochmals zurück und händigten einer Gruppe von sieben tapferen Helden sieben Waffen aus. Diese zogen gemeinsam gegen den übermächtigen Feind in den Kampf, welchen sie letztendlich auch gewannen. Die Welt war befreit von allem Bösen und nun, nach über 1000 Jahren,

sind die Gedanken an die Katastrophe von damals in Vergessenheit geraten. Doch neues Unheil droht, denn die Monster sind zurückgekehrt und die Menschheit sieht ein weiteres Mal einem grausamen Schicksal entgegen...

Kunterbunt

Die reichlich detaillierte, handgemalte 2-D Landschaft wurde gut in Szene gesetzt und präsentiert sich in gestochen scharfen, farbenfrohen Bildern auf der Mattscheibe. Das neue Kampfsystem lässt den Rollenspieler richtig ins Spielgeschehen abtauchen. Bevor es zum Kampf kommt, muss erst einmal ein strategisch ausgeklügeltes Formationskonzept der aus bis zu sieben Köpfen bestehenden Truppe aufgestellt werden. Das Kampfgebiet besteht aus zwölf Kästchen (vier breit, drei lang), wobei die vordere Reihe den Angriff über-

nimmt, während die mittlere Reihe Deckungsarbeit leistet. Auf der letzten Reihe wird sich ausschließlich regeneriert. Jeder Charakter hat andere Eigenschaften. So kann sich beispielsweise ein Zauberer nicht selber heilen, aber dafür die Mitstreiter. Ein starker Kämpfer dagegen erzielt zwar hohe Schadenspunkte, kann aber weder Deckungsarbeit verrichten noch verfügt er über heilende Kräfte. Es gilt, von Gegner zu Gegner die bestmögliche Variation herauszufinden und sich dementsprechend umzustellen. Die musikalische Begleitung ist abwechslungsreich und der jeweiligen Situation gut angepasst. RPG-Fans müssen diesmal nicht nur knifflige Rätsel lösen, sondern auch strategisches Können unter Beweis stellen.



○ Der Mönch links hinten kann nur seine zwei Partner, aber nicht sich selber heilen.



○ In den Örtlichkeiten gilt es, Informationsmaterial zusammenzutragen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	RPG	Spieler 1
Hersteller	SCEE	
Entwickler	www.playstation.de	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	4. Quartal	

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Farbenfrohes RPG mit revolutionärem Grafikstil, das dem Spieler auch strategisches Denken abverlangt.



**„Es gibt
immer zwei
Möglichkeiten:
Entweder wir
machen es so
wie ich will.
Oder wir machen
es gar nicht!“**

Sergeant „Sarge“ Hawk

ARMY MEN



3DO

INFOGRADES

www.de.infogrames.com

Sven Liebold

TWISTED METAL BLACK



PlayStation 2

Nach vier PSone-Angriffen lässt man die kranke Zerstörungssorgie nun auch auf die PS2 los.

Wenn sich Entwickler für ihre Arbeit von Filmen wie Jacob's Ladder, Sieben oder Schweigen der Lämmer inspirieren lassen, denkt man bestimmt zunächst an das Entstehen eines Action-Adventures im Resident Evil-Style. Weit gefehlt! Der nunmehr fünfte Teil der Twisted Metal Serie feiert sein blutrünstiges PlayStation2-Debüt und zeigt sich diesmal von einer sehr dunklen, durchtriebenen Seite.

Pedal to the Metal

Verantwortlich für den Wechsel zur dunklen Seite der Macht ist das Entwicklerteam Incognito, die bereits die ersten beiden und ohne Zweifel auch besten Teile der Serie aus ihren Garagen rollen ließen. Dem Spielprinzip blieb man allerdings treu. In einem Areal bekriegen sich mittels vieler durchgeknallter Fahrzeuge eine Handvoll Irrer, die mit ihren vor Waffen strotzenden Karossen für jeden Kleinkrieg bestens ausgerüstet sind. Dank der neuen Hardware hat sich auf Seiten der Technik allerdings einiges getan. Vorbei ist die Zeit, in der Level- und Fahrzeugdesigner aufgrund der technischen Limits der PSone mit ihren Ideen auf Sparflamme kochen mussten. Twisted Metal: Black präsentiert



Nahezu alle Objekte am Bildschirm sind zerstörbar.

sich in explosiver Grafikpracht, die in diesem Genre neue Maßstäbe setzen wird.

Wheels of Fire

Beschränkte sich der Zerstörungsakt in den Prequels hauptsächlich auf die Fahrzeuge, wird nun auch die Umgebung massiv von den Auseinandersetzungen betroffen sein. Incognito gab sich redlich Mühe, den sonst sterilen Arealen mächtig Leben einzuhauchen. Auf den Straßen tummelt sich nun Zivilverkehr, Fußgänger füllen die Bürgersteige und die Wetterverhältnisse können ständig wechseln. Dazu kommt noch eine Vielzahl an interaktiven Objekten, die den Eindruck einer realen Welt



Alle Fahrzeuge verfügen über ausgeklügelte Waffensysteme.

vervollkommen sollen. Darunter beispielsweise ein riesiger Jumbo-Jet, der im Sinkflug langsam zur Landung ansetzt. Anstatt aber wie bei vielen anderen Spielen, bei denen Elemente dieser Art lediglich als Blickfang genutzt werden, kann man hier aktiv in das Geschehen eingreifen. Mit einem gezielten Schuss holt man sich den Vogel vom Himmel und kann danach zusehen, wie das brennende Wrack eine Wohnsiedlung in Schutt und Asche legt. Aber auch Züge oder Seilbahnen können Opfer eines mehr oder minder beabsichtigten Treffers werden.



Autobots: Sweettooths berühmter Eiswaagen kann sich in einen Transformer verwandeln.



Prachtvolle Explosionen sorgen für eine "brennende" Spielatmosphäre.



○ Optische Leckerbissen so weit das Auge reicht.



○ Die Grafik-Engine wurde von Grund auf neu programmiert.

Rolling on Chrome

Man legte sehr viel Wert auf Abwechslung bei der Gestaltung der einzelnen Kampf-Arenen. Über zehn unterschiedliche Szenarien wird man als Einzelspieler zu sehen bekommen. Im Mehrspieler-Modus wird es sogar über 20 Areale zu bestaunen geben. Um dem alten Vorurteil entgegenzuwirken, dass Spiele dieser Art wenig Tiefgang und Abwechslung bieten, legten sich die Designer mächtig ins Zeug. Beispielsweise beginnt man in einem abgeschlossenen Hangar ein Deathmatch. Nach wenigen Minuten öffnen sich einige Türen und man stellt fest, dass man sich auf hoher See an Bord eines Gefängnisschiffes befindet, das sich in Richtung einer einsamen Insel bewegt. Selbst hier ist noch nicht das Ende der Fahnenstange erreicht, denn der Spieler kann, nachdem das Schiff angelegt hat, von Bord rollen und auf der Insel selbst weiterkämpfen. Jeder Level kann sich über mehrere Abschnitte oder Etagen erstrecken, die den Spieler immer wieder aufs neue über-

raschen. Natürlich werden altbekannte Charaktere wie der durchgeknallte Clown Sweettooth wieder mit von der Partie sein. Mittlerweile kann man unter 14 unterschiedlichen Vehikeln wählen. Die Entwickler behalten sich jedoch vor, den Fuhrpark noch zu erweitern. Sämtliche Karossen sind mit einer Vielzahl an erfinderischen Extras ausgestattet. Beispielsweise kann man den Eiswagen von Sweettooth in einen waschechten Transformer-Roboter verwandeln. Zahllose Waffensysteme tun ihr Übriges, um wirklich alle Gegner samt Umgebung in Schutt und Asche zu legen. Weiterhin schraubte man erfolgreich an der Fahrphysik, die nun sämtliche Vehikel deutlicher realistischer über den Asphalt brennen lässt. Obendrein wird Twisted Metal: Black in schnellen 60 Frames pro Sekunde über den Bildschirm zischen. In Anbetracht der opulenten Grafikpracht stellen sich die Programmierer mit diesem angepeilten Ziel einer wirklich großen Herausforderung.



○ Per Splitscreen wird man in über 20 Multiplayer-Arenen gegeneinander antreten können.



○ Wenn der kleine Hunger kommt...



○ Incognito macht ernst: Every score is a good score!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Action	Spieler 1-2
Hersteller	SCEE	
	www.playstation.de	
Entwickler	Incognito	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	4. Quartal	

FERTIGGESTELLT

65%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Sehr krank und sehr genial. Allmählich kommt so richtig Fahrt in die PS2-Softwareproduktion - mehr davon!

Mone Neus

EVERGRACE 2



From Softwares Abenteuer-Held Darius muss ein weiteres Mal auf der PlayStation2 seinen Kopf hinhalten.



○ Drei gegen einen. Die Monster haben gegen eine solche Übermacht kaum eine Chance, zu überleben.



○ Sehr amüsantes Feature! Sogar als Kürbiskopf-Trio drischt man auf die "armen" Kreaturen ein.

Nachdem Evergrace im Test in der play 03/2001 eher durchschnittlich abgeschnitten hat, versuchen die Macher von Kuri Kuri Mix (siehe dazu S. 42) wohl mit dem Nachfolge-Spiel, die Fehler des Prequels auszumergen. Am Spielprinzip gab es im Grunde nichts auszusetzen, im Gegenteil. Dass den Protagonisten sprichwörtlich die Luft ausgeht, hat sich eher positiv auf das Abenteuer ausgewirkt. Die Schwachstellen lagen eher im fehlenden Tiefgang der Geschichte und der schlechten Kameraführung in den einzelnen Welten.

Der Zeitsprung

Eigentlich spielt Evergrace 2, chronologisch betrachtet, vor dem ersten Teil. Mit von der Partie ist wieder Yuterald (Darius in der dt. Version), unser talentierter Schwertkämpfer, dessen komplette Familie brutal niedergemetzelt wurde. Allerdings dürft ihr im zweiten Teil sein Schicksal bestimmen, bevor er in Evergrace in die andere Dimension katapultiert wird.

Tatkräftig unterstützt wird Yuterald gleich von zwei gleichgesinnten Mitstreitern. Da wäre zum einen der etwas jüngere Ryana, der seit frühester Kindheit mit Yuterald durch die Lande zieht und zum anderen Fillna, die seit einem mysteriösen Unfall auf der Suche nach ihrer Vergangenheit ist, da sie ihr Gedächtnis verloren hat.

Drei gegen alle

Am Kampfsystem haben die Entwickler von From Software im Prinzip kaum etwas geändert. Ein Balken zeigt euch wie gehabt die verbleibende Lebensenergie sowie die momentane Durchschlagskraft eurer Waffe an. Ebenfalls übernommen wurde die Speichermöglichkeit an diversen Kristallen. Auch in den Shops sind wieder eine Menge netter Ausrüstungsgegenstände (Schutzpanzer, Stiefel usw.) und Goodies (Heiltränke, Magiezubehör) zu erwerben. Neu ist allerdings die Tatsache, dass ihr die drei Charaktere jederzeit abwechselnd mit dem Analog-Controller steuern könnt. Während des Kampfe-

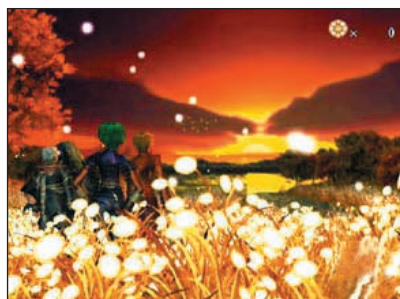
schehens dirigiert der Hobby-Abenteurer einen Kameraden. Die beiden anderen Kumpanen agieren derzeit selbstständig. Gemeinsam bestreitet das Trio das kommende Abenteuer und muss gegen eine Vielzahl von gegnerischen Monstern, Mutanten und Hexen mit Schwert und Magie antreten.



○ Hier ist guter Rat teuer. Wie kommt man auf die andere Seite, ohne nass zu werden?



○ Die neue Welt wurde sichtlich um einiges detailreicher gestaltet.



○ Unsere drei Helden sehen einer ungewissen Zukunft entgegen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	RPG	Spieler 1
Hersteller	Ubi Soft	
Entwickler	www.ubisoft.de	
Preis	From Software	
Erhältlich ab	ca. 119,- DM	
	noch kein Termin	

FERTIGGESTELLT

50%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Hoffentlich kann Evergrace 2 mehr überzeugen als der durchschnittliche Vorgänger.



PlayStation

© 2001 KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



KONAMI

EIN STURM DER BEGEISTERT

"DER FIFA KILLER" - PLAY PLAYSTATION 02/01



ISS2
iss pro evolution

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

A STORM APPROACHES



Toni Opl

CRAZY TAXI



StVO ade! Diese Taxifahrer sind Teufelskerle auf einem Höllentrip!



○ Hop on-hop off: Im fliegenden Wechsel werden die Fahrgäste befördert. ○ Trotz Richtungspeil kommt man mit fundierter Ortskenntnis schneller ans Ziel.

Wie wir in der letzten Ausgabe ja ausführlich berichtet haben, zieht sich der Videospiel-Gigant SEGA komplett aus dem Hardware-Geschäft zurück. Was als ein Tiefschlag für alle Dreamcast-Besitzer anzusehen ist, gereicht der PlayStation-Gemeinde jedoch klar zum Vorteil, denn SEGA wird zukünftig auch PSone und vor allem PlayStation2 mit Software beliefern. Den Anfang macht hierbei der auf dem Dreamcast überaus erfolgreiche Spielhallenkracher Crazy Taxi, den die Acclaim Studios Cheltenham 1:1 für die PS2 umsetzen.

Make some crazy money!

In Crazy Taxi verdient ihr euer Geld als emsiger Taxifahrer, der in einer weitläufigen

und äußerst belebten Metropole ungeduldig wartende Fahrgäste auf sammeln und mit einem Affenzahn am gewünschten Zielpunkt absetzen muss. Je schneller man diesen Job erledigt, desto mehr Kohle gibt es und desto länger bleibt man im Geschäft; denn ein knapp bemessenes Zeitlimit hängt euch permanent im Nacken. Zudem lassen sich mit Stunts, Showeinlagen und einer möglichst rüden Fahrweise stattliche Trinkgelder kassieren, da die durchgeknallten Fahrgäste (Priester, Punks und ähnliche Freaks) absolut nichts gegen einen kleinen Adrenalinschub einzuwenden haben. Eine zweite, wesentlich komplexer aufgebaute Großstadt sowie die sogenannte Crazy Box sor-

gen für die nötige spielerische Abwechslung. In letzterer müsst ihr all euer Können in zehn knallharten Fahrprüfungen unter Beweis stellen, um ein Bonusgefahr frei zu spielen.

Feintuning

Wie eingangs erwähnt, erwartet uns eine in punkto Gameplay unveränderte Umsetzung, die leider nicht mit PS2-exklusiven Features aufwarten wird. Allerdings dürfen wir uns eventuell über eine nochmals verbesserte Grafik freuen. Da die Entwickler die Portierung schon weitestgehend abgeschlossen und noch etwa 25 Prozent Systemressourcen zur Verfügung haben, wollen sie optisch noch einiges mehr aus Sonys neuer Plattform herauskitzeln. Für die nötige akustische Untermalung sorgen, wie schon bei der Dreamcast-Version, verschiedene Punk-Songs von Bad Religion und The Offspring, die neben den gelungenen Sprachsamples und einer Fülle von Umgebungsgeräuschen die hektischen Stadtraserei nochmals anheizen.



○ Im Sturzflug furch den Großstadt-Dschungel: Für solche Einlagen kassiert ihr massig Trinkgelder.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Spieler 1
Hersteller	Acclaim	
Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	Mai	

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Crazy Taxi spaltet die Lager - für einige viel zu kurzlebig, für andere wiederum DAS Suchtspiel schlechthin!



mArk Liebold

MUSIC GENERATOR 2

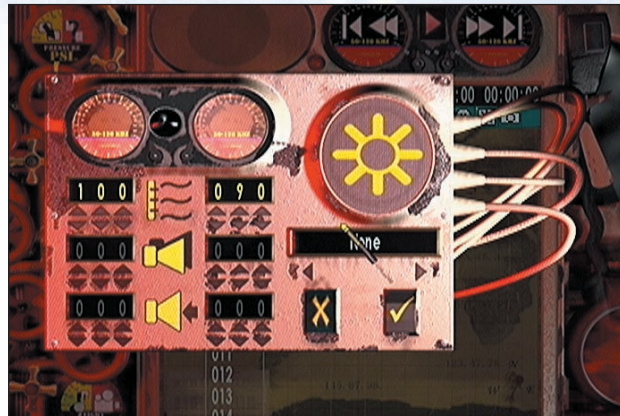


PlayStation 2

Containerstars und drallbusige Verkäuferinnen verdienen mit ihrem Geträllere Millionen. Jetzt seid ihr am Zug!



◉ Mit dem MTV Music Generator 2 kann man weitaus mehr Riffs gleichzeitig verwenden als bei den beiden Vorgängern.



◉ Ein bisschen mehr hiervon und etwas weniger davon und schon haben wir einen tollen Hall-Effekt.

Music 2000 aus dem Hause Codemasters wurde in Amerika aus Marketingzwecken in MTV Music Generator umbenannt. Aufgrund des großen Erfolges in Übersee entschloss man sich sämtliche Nachfolgetitel des beliebten Musikprogramms weltweit unter diesem Branding zu vertreiben.

Pump up the Jam!

MTV Music Generator 2 für PlayStation2 ist weniger ein Spiel als vielmehr ein Stück Anwendersoftware, mit dem Beatvirtuosen wie auch musikalische Legastheniker gleichermaßen arbeiten können. Um einen Song zu erstellen, müsst ihr, genau wie bei den beiden Prequels für PSone, einfach vor-

gefertigte Samples (Rhythmus, Bass, Melodie und Vokals) aneinanderreihen. Die reichhaltig gefüllten Büchereien beinhalten ca. 10.000 Riffs aus den Sparten Breakbeat, Garage, House, Indie, Pop, R&B, Rock und Trance. Zudem ist man in der Lage, neben seinem Musikstück auch ein dazu passendes Video, wobei die PlayStation2 hier einige optische Überraschungen parat halten wird, zu kreieren. Weitere Verbesserungen aufgrund der Next-Gen-Hardware finden sich natürlich im soundtechnischen Bereich. Beispielsweise wird MTV Music Generator 2 sämtliche 48 Stimmen des SPU2-Soundchips ausnützen. Zudem sorgt das nunmehr vertikal angelegte virtuelle Mischpult für mehr Übersicht.

MC Zocka in da House!

Für Profis bietet MTV Music Generator ebenfalls ein paar delikate Features. So besteht etwa die Möglichkeit, Samples zu editieren, aus bestehenden Riffs zusammenzusetzen oder selbst aufzunehmen. Laut dem Entwickler Jester Interactive überlegt man derzeit noch, MTV Music Generator in Verbindung mit einem USB-Mikrofon auf den Markt zu bringen, damit jeder Nachwuchs-Zlatko vor dem Grand Prix auch erst einmal kräftig die Tonleiter üben kann.



◉ Wer mit dem äußeren Erscheinungsbild seines "Radios" nicht zufrieden ist, wählt einfach eine andere der zehn verfügbaren Skins.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Music Constructor
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Jester Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	25. Mai 2001

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

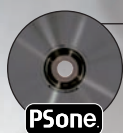
Anwendersoftware für talentierte und auch weniger begabte Musikfreunde.



◉ Um Ordnung zu halten und Übersicht zu bewahren, kann man die Samples auch einfärben und nach Belieben umbenennen.

Toni Opl

MAT HOFFMAN'S Pro BMX



Vom Skateboard aufs BMX - Activisions neuer Fun-Sport-Titel nähert sich endlich der Fertigstellung.

Schlechte Nachrichten für alle Anhänger des BMX-Sports: Die wartende Fan-Gemeinde muss sich abermals einige Wochen gedulden, bis Mat "The Condor" Hoffman endlich seine trickreichen Runden auf der PSone dreht. Bleibt nur zu hoffen, dass sich die Warterei letztendlich auch auszahlt und in der Qualität des Titels niederschlägt.

Bicycle-Recycle

Tony Hawk auf zwei Rädern - so ließe sich das Spielprinzip von Mat Hoffman's Pro

BMX am ehesten umschreiben. Kaum verwunderlich, nahm man doch einfach das bestehende Grundgerüst der Skateboard-Simulation und tauschte lediglich Fahrer und Gefährt aus. Natürlich geben sich auch hier wieder real existierende Profi-Sportler ein Stelldichein. Mit von der Partie sind neben Mat Hoffman himself die in der BMX-Szene ebenfalls nicht unbekannten Drahtesel-Rocker Mike Escamilla, Dennis McCoy, Simon Tabron, Kevin Robinson, Joe Kowalski, Rick Thorne und Cory Nastazio. In den verschiedenen Spielmodi geht es wie gewohnt darum, möglichst komplexe und waghalsige Stunts aufs Parkett zu legen. Darüber hinaus müssen im umfangreichen Karriere-Modus pro Level fünf Aufgaben erledigt werden, um neue Spots freizuschalten und bessere Fahrradteile zu erhalten. So gilt es beispielsweise, bestimmte Scores zu knacken, Objekte über den Haufen zu fahren oder die Buchstaben T-R-I-C-K einzusammeln, ehe man am eigenen Tretross herum-schrauben darf. Darüber hinaus erwarten euch mehrere Contests, bei denen ihr in drei möglichst abwechslungsreichen Runs die virtuelle Jury beeindrucken müsst.



Die einzelnen Teile wirken sich unterschiedlich auf bestimmte Eigenschaften eures Rades aus.



Mit den seitlichen Achsverlängerungen, genannt Pegs, lassen sich verschiedene Grind-Variationen ausführen.

Superman Seatgrab Barspin

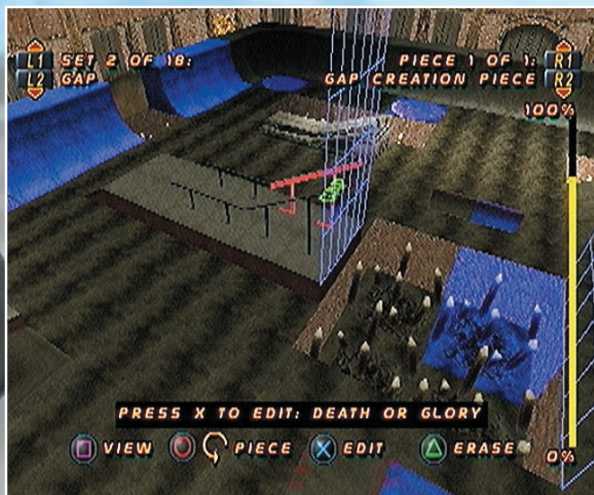
Neben einem gewissen Repertoire an Standard-Moves, die alle acht Rad-Artisten im Programm haben, kann jeder BMXer diverse Spezialtricks auspacken, die auch in der Wirklichkeit dessen individuellen Style widerspiegeln. Diese können allerdings erst dargeboten werden, wenn die Special-Leiste vollständig gefüllt ist. Des Weiteren



Im Replay könnt ihr euch entweder den kompletten Run oder die Highlights daraus nochmals ansehen und auf Memory Card sichern.



Manche Spots haben versteckte Areale zu bieten, die allerdings erst durch einen geheimen Mechanismus zugänglich werden.



○ Mit dem Park-Editor könnt ihr beliebig viele Level selbst kreieren,...



○ ...ausgiebig antesten und dann auf Memory Card abspeichern.

zählen Liptricks, die an der Kante einer Quarter oder Halfpipe ausgeführt werden, ebenso zum Repertoire der Biker wie die Möglichkeit, verschiedene Tricks durch Manuals (das Fahren auf einem Rad) zu komplizierten Combos zu verbinden, was das Punktekonto enorm anschwellen lässt. Das Steuerungskonzept ist hierbei mit dem von THPS hundertprozentig identisch. Will heißen, ihr führt Sprung, Grinds, Grabs und andere Variationen mittels der Aktionstasten aus und lasst die Biker durch Betätigen der Shoulder-Buttons um die eigene Achse rotieren. In Verbindung mit dem Steuerelement ergeben sich hieraus immer wieder neue Manöver, die sich auf den zahlreichen Rampenkonstruktionen bis zum Exzess darbieten lassen. Zu den acht komplett neu gestalteten Spots zählt nicht nur Mats eigener Indoor-Park, sondern unter anderem auch eine verlassene Londoner U-Bahn-Station sowie mehrere Outdoor-Area-

le, die vor allem mit unzähligen Dirt-Jumps gespickt sind. Es wird gemunkelt, dass sich im Spiel sogar der ein oder andere Level aus Tony Hawk's erstem PlayStation-Auftritt versteckt - wer weiß, wer weiß...

Schichtwechsel

Mit Acclains Dave Mirra Freestyle BMX hat sich bereits herausgestellt, dass es nicht ganz einfach ist, die wesentlich komplexere Physik eines BMX-Rades samt Fahrer virtuell umzusetzen und auf ein Skateboard-Game zu übertragen - trotz der Artverwandtheit beider Sportarten. Daher steht und fällt der Erfolg von Mat Hoffman's Pro BMX mit dem Können des neuen Entwicklerteams. Während die genialen Köpfe von Neversoft bereits zweimal ihr programmiertechnisches Geschick unter Beweis gestellt haben, müssen die Fun-Sport-Neulinge von Rune Craft noch zeigen, was sie aus der PSone und aus der wiederverwendeten Tony

Hawk-Engine herausholen können. Momentan sieht es zumindest so aus, als ob sie sich etwas auf den Tony Hawk-Lorbeeren ausgeruht hätten. Deutlich wird dies sowohl am völlig unverändert übernommenen Skatepark-Editor sowie an den identischen Multiplayer-Modi, zu denen die bekannten Disziplinen Horse und Graffiti zählen. Ein authentisches Spielgefühl will sich zum jetzigen Zeitpunkt zumindest noch nicht so recht einstellen und auch der grafische Eindruck blieb noch leicht hinter den Erwartungen zurück. Sollte sich bis zum finalen Release nicht mehr allzu viel tun, könnte Genre-Kollege T.J. Levin (siehe PreScreen S. 97) den besseren Run hinlegen.



○ Die alte Leier: Buchstaben sammeln, Scores überbieten, usw.. Von Innovation keine Spur!



○ Tricks wie dieser sind in der Realität kein Problem - jedoch nicht in solcher Höhe.

PLAY-DATEN

System	PSone	
Genre	Fun-Sport	Spieler 1-2
Hersteller	Activision www.activision.de	
Entwickler	Runecraft	
Preis	ca. 99,- DM	
Erhältlich ab	Mai	

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Gnadenlos übertrieben, aber Spaßig. Leider nur mit der Engine des ersten Teils der THPS-Reihe.

FORMEL EINS 2001



Der Kampf um die Pole Position geht in die neue Saison - Sony dreht bereits die letzten Aufwärmrunden.



○ Bekannt: Im Grand Prix Modus kommen wie bei den Fernsehübertragungen die original FIA-Anzeigen zum Einsatz.



○ Beilung: In den Arcade-Rennen kämpft ihr euch vom Schlusslicht bis an die Pole Position vor.

Getreu dem letztjährigen Vorstoß in eine neue Design-Richtung präsentiert sich auch Formel Eins 2001 wiederum im modernen, zukunftsweisenden Gewand. Noch futuristischer anmutende Menüstrukturen und On-Screen-Displays wirken auf den ersten Blick allerdings eher entfremdend und unpassend – doch über Geschmack lässt sich ja bekanntlich streiten. Wichtigstes Merkmal des Nachfolgers ist ohnehin die brandneue Lizenz, dank der alle 22 Fahrer, 11 Teams und 17 Strecken der laufenden Saison im Spiel enthalten sind.

Grundausstattung

Wie schon der Vorgänger hat auch das 2001er Update nur wenige Spielmodi zu bieten, dafür gibt es auch diesmal wieder

die klassische Aufteilung in Arcade und Grand Prix. In letzterem erwarten euch die obligatorischen Features, die in allen Genre-Vertretern zu finden sind. So dürft ihr wahlweise die ganze Saison bestreiten oder ein einzelnes Grand Prix-Wochenende durchlaufen. Ausgedehnte Trainings- und Qualifikationsläufe sind natürlich ebenso möglich wie die Abstimmung des Wagens auf den entsprechenden Kurs. Positiv anzumerken ist zudem die volle Implementierung des Reglements und diverse zuschaltbare Fahrhilfen, die Neulingen den Einstieg in den Rennzirkus erleichtern. Die beiden F1-Experten Heiko Waßer und Christian Danner werden zudem wieder als virtuelle Kommentatoren fungieren. Etwas Neues haben sich die Entwickler für den Arcade-Mode einfallen lassen. Gran Turismo-like beginnt ihr hier eure Karriere als angehender Formel 1-

Star mit einem mageren Startkapital und einem noch relativ schwachen Wagen auf Platz 99 der Rangliste. Diese gilt es, über entsprechend gute Platzierungen in den zu Gruppen zusammengefassten Rennen emporzusteigen, wobei ihr mit den gewonnenen Siegesprämien die Attribute des bestehenden Fahrzeugs aufbessern oder gleich auf einen stärkeren Boliden umsteigen könnt. In den Ladepausen dürft ihr wiederum euer F1-Knowhow unter Beweis stellen und knifflige Fragen rund um die Königsklasse des Motorsports beantworten. Wollen wir nur hoffen, dass Studio 33 mit Formel Eins 2001 keinen Schnellstart hinlegt, denn um die Brillanz des Vorgängers zu übertrumpfen, bedarf es speziell in punkto Steuerung und Framerate noch an massivem Feintuning.



○ Begleitung: Auch zu zweit lässt sich eine ganze Saison bestreiten.



○ Beschiss: Wer übers Grün abkürzt, wird mit einer Zeitstrafe belegt.

PLAY-DATEN

System	PSone	
Genre	Rennspiel	Spieler
		1-2
Hersteller	SCEE	
	www.playstation.de	
Entwickler	Studio 33	
Preis	ca. 99,- DM	
Erhältlich ab	25. April	

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Topaktuelle, aber technisch noch nicht ganz ausgereifte Formel 1-Simulation mit interessantem Arcade-Mode.

MTV SPORTS T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX



Müssen sich Dave Mirra und Mat Hoffman warm anziehen?



ORamps, Ledges, Rails - die Indoor-Spots haben einiges zu bieten.



Try this at home! Virtuelles Biken schützt vor schweren Verletzungen.

Traut man der aktuellen Version von T.J. Lavin's Ultimate BMX, kann diese Frage allem Anschein nach mit "Ja" beantwortet werden. Nachdem die meisten BMX-Fans Acclaims Dave Mirra Freestyle BMX in ihren Regalen stehen haben dürfen und schon gierig auf das virtuelle Debüt von Mat Hoffman warten, könnte eine heiße BMX-Session mit Dirt-Spezialist und Frauenliebling T.J. Lavin die Zeit bis dahin verkürzen. Das Multitalent, das sich mittlerweile auch als Musiker und Chef einer Limonaden-Company versucht, wird schon bald auf der PSone seine fettesten Stunts auspacken.

Tabletop Can-Can...

...ist nur einer von über 50 stylischen Tricks, die ihr im Spiel zum Besten geben könnt. Darunter fallen selbstverständlich auch Grinds, Tailwhips, 720's, Bar-Spins, Indian Airs und Seat Grabs. Ausführen dürft ihr die Tricks mit jeweils einem von zehn wählbaren Profi-Fahrern wie Tim "Fuzzy" Hall, Chris Doyle, Brian Foster, Jamie Bestwick und natürlich T.J. Lavin selbst - alles hochrangige Namen in der amerikanischen BMX-Szene. Alle Pro-Biker warten mit ihren persönlichen Lieblingstricks und ihren typischen Outfits auf. In mehr als 15 abwechslungsreichen Locations ist es euer Ziel, als Champion die Disziplinen Dirt-Jump, Street und Halfpipe zu absolvieren, um den

jeweils nächsten Parcours freizuschalten. Als Bonus winken zudem geheime Kurse, bessere Räder, versteckte Charaktere und original FMV-Sequenzen der zuvor genannten BMX-Cracks.

Jam on!

Neben dem Einzelspielermodus wurde auch an verschiedene Mehrspielermodi gedacht, damit man sich im Split-Screen mit Freunden messen kann. Allerdings werden nur die Besten der Besten von diversen Sponsoren wie GT oder Mongoose zur ultimativen MTV-BMX-Competition eingeladen. Dort erwartet euch eine Strecke, die alle drei Disziplinen in einem knallharten Kurs vereint. Natürlich wird das Bike vorher noch schnell mit dem neuesten und besten Equipment getunt, das die Sponsoren zu bieten haben. Angeheizt werden die Bike-Sessions von derzeit wirklich angesagten Bands, die von Punk-Rock über Hip-Hop und Ska bis hin zu knallhartem Hardcore viele Stilrichtungen abdecken.



Manche Locations warten mit einer seltsamen Architektur auf.

PLAY-DATEN

System	PSone
Genre	Fun-Sport
Spieler	1-2
Hersteller	THQ
Entwickler	www.thq.com
Preis	Blue Shift
Erhältlich ab	ca. 89,- DM
	April

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

T.J. Lavin könnte durchaus ein ernstzunehmender Konkurrent für Mat Hoffman werden.

Mone Neus

SHEEP, DOG'N WOLF



Der böse Wolf und
die sieben Schäflein!



○ Lecker Salat gefällig? Das Schäflein scheint jedenfalls interessiert.



○ Die Grafik ist zwar simpel, entspricht aber 1:1 dem original Cartoon.

Naja, als wirklich böse kann man Wyle E. Coyote eigentlich nicht bezeichnen, eher als chronischen Dauerversager. Zumindest verhält sich das so in den bekannten Comic-Strips. Damit sich selbiges endlich ändert, solltet ihr jetzt den Controller in die Hand nehmen und in Infogrames 3D Jump'n Run dem armen deprimierten Wolf zu seinen wohlverdienten Erfolgserlebnissen verhelfen.

Mit Klavieren, Ambossen...

...und fallenden Felsbrocken hat unser Held wahrlich schon genug Bekanntschaft geschlossen, deswegen wurden die Kopfschmerzen verursachenden Gegenstände auf ein Minimum reduziert. Nach einer ausführlichen Einweisung von Kumpel Duffy Duck sowie dem Absolvieren eines Trainingspar-

cours kann es endlich losgehen. Ziel des ganzen Unterfangens ist das permanente Stibitzen einer Schafherde, die von Sam, dem Hund, mit Argus-Augen überwacht wird. Um an die wollig weißen Vierbeiner zu gelangen, muss sich Wyle E. Coyote schon einiges einfallen lassen. Sobald euch nämlich Sam erspäht hat, haut er euch auf die Mütze und ihr dürft den Level von vorne beginnen. Eine Landkarte hilft euch bei der Planung und zeigt die Markierung, zu der ihr die blökenden Viecher bringen sollt.

Schleichen und Verstecken

In jedem Abschnitt gilt es, mit unterschiedlichem Equipment die Schafherde von ihrem Weideplatz zu führen. Salat beispielsweise mögen sie sehr gerne. Um nahe genug und

unbemerkt an die Schäflein heranzukommen, schlüpft ihr kurzerhand in einen kleinen grünen Busch und schleicht (R1-Taste) euch so nahe wie möglich an die Hammel heran, um sie mit dem Grünzeug zu locken. Alternativ könnt ihr liebliches Schafsparfum benutzen und den Duft per Ventilator über die Pampa verteilen. Immer auf der Hut vor Sam! In einigen Welten möchten Felsgesteine auf Wippen gerollt und diverse Schalter aktiviert werden. Ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft lässt Wyle E. Coyote nicht locker, um an sein bzw. euer Ziel zu gelangen.



○ Das kleine grüne Etwas ist Wyle E. Coyote. Bald aber wird die Tarnung aufgefressen sein.



○ Rakete umschnallen, und ab geht die Post zur nächsten Insel.

PLAY-DATEN

System	PSone	
Genre	Steal'em Up	Spieler 1
Hersteller	Infogrames	
Entwickler	Black Sheep Production	
Preis	ca. 89,- DM	
Erhältlich ab	April	

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Sheep, Dog'n Wolf bringt Jump'n Run, Knobelspaß und Geschicklichkeit gebündelt auf die gute alte PSone.

Stefan Effenberg

nimm meine power und mach das spiel.

Erleb mit UEFA Challenge die Emotionen der großen europäischen Wettbewerbe – als wärst du live auf dem Rasen dabei. Freu dich auf:

- die Kader der besten Vereine: Manchester United, FC Barcelona, FC Bayern München ... und ihre Stadien Old Trafford, Nou Camp, ...
- die Topstars des europäischen Fußballs – Figo, Anderson und Effenberg
- einen exklusiven Multi-Saison-Modus samt Auf- und Abstieg
- neuartige Animationen und Bewegungsabläufe, die absolut realistisch die Aktionen auf dem Rasen und den Tribünen wiedergeben

die geballte
spiel-power
ab Juni auch für
PlayStation®2


INFOGRAMES
www.de.infogrames.com

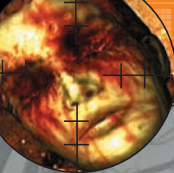


www.uefachallenge.com



© Infogrames 2001. All rights reserved. "PS", "PlayStation" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Any individual names and images, as well as club, team and stadium names, their logos and playing strips, are the property of their respective owner(s). UEFA shall bear no responsibility for any unauthorised copying and/or usage of such properties by third parties. UEFA and all its competition logos and names are registered trademarks of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. These trademarks may not be reproduced without the prior written permission of UEFA. All rights are reserved. Screenshots from the PC version. Photo credit: Thimo Sander

Live your talent.



mArk Liebold

ALONE IN THE DARK

The new Nightmare



**Was lange währt, wird endlich gut...
und euch den Angstschweiß auf die
Stirn treiben!**



○ Die Steuerung und Kameraeinstellungen erinnern sehr an die Titel der Resident Evil-Reihe.



○ Die Präsentation des Spiels ist äußerst ansprechend.

Französische Entwicklungsstudios und Softwarepublisher besitzen einen Faible dafür, die Werke berühmter Science Fiction- und Horrorschriftsteller in virtuellen Welten erneut aufleben zu lassen. Die Firma Infogrames hat sich gänzlich dem Meister des Schreckens Howard Phillips Lovecraft, dessen kranken Hirn die Cthulhu- und Necronomicon-Universen entsprungen sind, verschrieben. Neben Prisoner of Ice und Shadow auf dem Comet zählt vor allem die Alone in the Dark-Trilogie zu den von Lovecraft inspirierten Titeln. Der letzte Teil der Serie erschien im Jahre 1994. Nun, nach sieben Jahren der Ruhe, ist Edward Carnby bereit, es erneut mit den Mächten der Finsternis aufzunehmen.

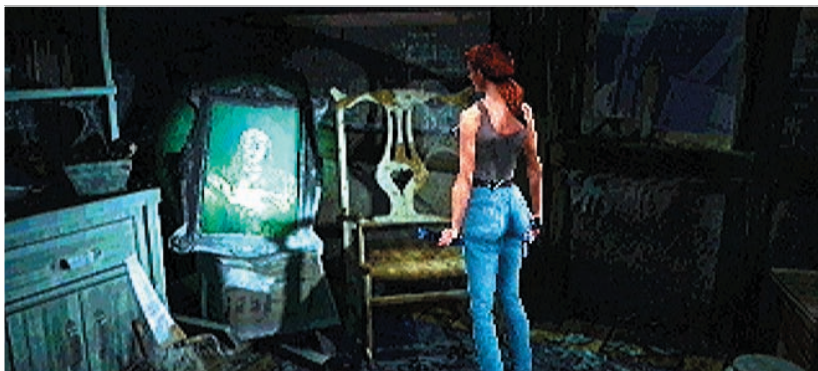
Die Nacht der Nächte

Wir schreiben den 31. Oktober 2001, Halloween, die Nacht des Samhain. Nach unzähligen Tagen der Ermittlungen hat Edward Carnby endlich die letzten Puzzlestücke zusammengesetzt und glaubt nun zu wissen, warum sein ehemaliger Arbeitskollege und guter Freund Charles Fiske sterben musste. Also macht er sich zu dem Ort auf, wo er des Rätsels Lösung vermutet, den Ort wo man die Leiche seines Freundes gefunden hat: Shadow Island. Doch er ist nicht alleine. Mit ihm an Bord des Charterflugzeuges, das ihn und seine Begleitung auf des 200km von der Küste von Maine entfernte Eiland bringen soll, ist die Anthropologin Aline Cedrac. Sie verspricht es jedoch

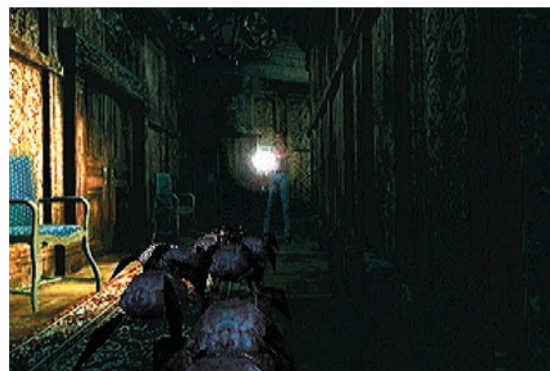
auf ganz andere Gründe nach Shadow Island. Ihr Interesse gilt dem Wissenschaftler Obed Morton, der die Sprache des Volkes der Abkanis entschlüsselt haben soll. Noch ahnt die junge Frau jedoch nicht, auf welchen Horror-Trip sie sich eingelassen hat.

Jedem seine Furcht

Die Reise verläuft alles andere als reibungslos. Durch einen plötzlichen Zusammenstoß in der Luft stürzt das Flugzeug ab. Nur der Sprung aus der Ladeluke rettet ihr Leben. Die starken Sturmböen jedoch treiben ihre Fallschirme auseinander. Aline landet auf dem Dach eines Anwesens. Edward hingegen stürzt einige hundert Meter davon entfernt in eine Baumgruppe.



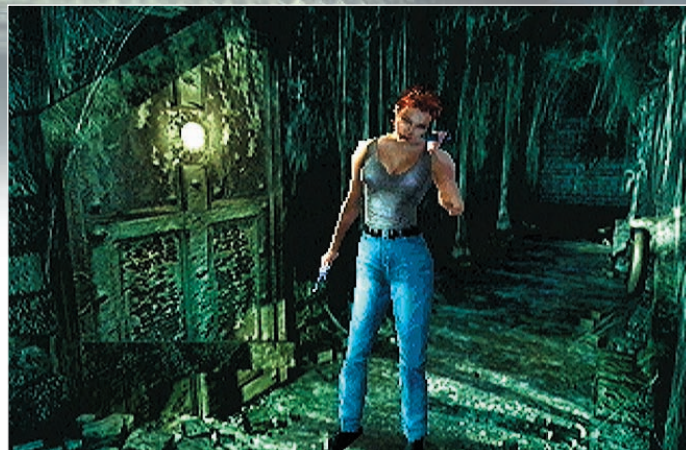
○ Je nachdem wie man sich an bestimmten Schlüsselpunkten des Spiels entscheidet, nimmt das Abenteuer einen anderen Verlauf.



○ Je dunkler die Ecke, desto größer der Schrecken.



○ Edward und Aline können Gegenstände mit ihren Waffen kombinieren und sie so noch effektiver machen.



○ Per Funkgerät halten die beiden Helden miteinander Kontakt.

So voneinander getrennt, macht sich jeder für sich auf die Suche nach Professor Obed Morton.

Bevor ihr in die düstere Welt von Alone in the Dark – The new Nightmare abtauchen könnt, müsst ihr euch für einen der beiden Spielcharaktere entscheiden. Aline, die ihr Abenteuer schon mehr oder minder direkt im morbiden Anwesen der Familie Morton beginnt, ist lediglich mit einer Taschenlampe ausgerüstet, während Edward, der sich erst noch seinen Weg zu dem Herrenhaus bahnen muss, zudem noch einen großkalibrigen Colt mit sich führt.

In die Dunkelheit

Der wohl wichtigste Gegenstand, der dem Titel des Spiels erst die gewisse Würze verleiht, ist die Taschenlampe, welche ihr einfach per Knopfdruck anknipt. Die Lichtverhältnisse in dem dunklen Gemäuer sind äußerst spärlich. Nur mit Hilfe der kleinen batteriebetriebenen Leuchte, und einem Polygonnetz, welches über die vorgereinigten Hintergründe gelegt wurde, kann man Licht in die düsteren und äußerst detaillierten Räumlichkeiten des Anwesens bringen. Das Wechselspiel zwischen der bedrückenden Finsternis und den alles erleuchtenden Lampen bildet den tragenden Stützpfiler von Alone in the Dark – The new Nightmare und ist nicht nur für die beklemmende und an den Nerven zeh-

rende Atmosphäre verantwortlich. Viele der Rätsel können nur gelöst werden, wenn man es auch mal riskiert, für einen kurzen Moment im Dunkeln zu tappen. Dies ist jedoch nicht ungefährlich, denn die Taschenlampe fungiert nicht nur als Sehhilfe, sondern auch als Waffe gegen die in dem Herrenhaus sesshaften Schattenkreaturen. Einige der schrecklichen Monstrositäten lassen sich jedoch nicht von der

Helligkeit beeindrucken bzw. werden davon sogar angelockt. In solchen Fällen hilft nur noch der Griff zur Waffe. Hierfür stehen dem Spieler nicht nur klassische Schießprügel wie die gute alte Schrotflinte, die im Falle von Edwards Ausführung sogar mit drei Läufen für zahlreiche Opfer sorgt, sondern auch futuristische Waffen (Lasergewehr, Photopulsor-Kanone, Plasmafackel) zur Verfügung.



○ Im Lichtschein der Taschenlampe werden Gegenstände, die ihr aufsammeln könnt, durch einen Reflexpunkt markiert.



○ Während des Abenteuers treffen die Charaktere des öfteren aufeinander, um Informationen auszutauschen. Diese Videosequenzen werden im 16:9 Format dargestellt.

PLAY-DATEN

System	PSone
Genre	Survival Horror
Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Entwickler	DarkWorks
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	16. Mai

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — potentieller Hitkandidat

Endlich Nachschub für die dürstenden Seelen nach nervenaufreibender Horrorkost vom Feinsten.

...Sammlung ist nicht komplett?

Wollt Ihr ältere Ausgaben nachbestellen?
Füllt einfach unten stehenden Coupon aus!

play 05/00



Player's Guide
Syphon Filter 2 - Teil 1

play 06/00



Player's Guide
Syphon Filter 2 - Teil 2

play 07/00



Player's Guide
Cold Blood - Teil 1

play 08/00



Player's Guide
Cold Blood - Teil 2
Chase The Express
Parasite Eve 2
Vagrant Story

play 09/00



Player's Guide
Cold Blood - Teil 3
Tenchu 2
Koudelka

play 10/00



Player's Guide
Alien - Die Wiedergeburt Teil 1
Tony Hawk 2
Spiderman

play 11/00



Player's Guide
Alien - Die Wiedergeburt Teil 2
Dino Crisis 2

play 12/00



Player's Guide
Medal of Honor - Underground

play 01/01



Player's Guide
Tomb Raider - Die Chronik
Driver 2
007 - Die Welt ist nicht genug

play 02/01



Player's Guide
Tomb Raider - Die Chronik
Final Fantasy IX

play 03/01



Player's Guide
Final Fantasy IX
Kessen 2
Fear Effect: Retro Helix (Teil 1)
Dead or Alive 2 - Moves (Teil 1)

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	☐
play 07/99	☐	play 11/99	☐	play 03/00	☐	play 07/00	☐	play 11/00	☐	play 03/01	☐

pro Heft 6,90 DM =

+ Porto
Inland: 3,- DM
ab 3 Hefte 4,- DM
ab 4 Hefte 7,- DM
Ausland: 8,- DM
ab 3 Hefte 12,- DM

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play - „Back Issues“ - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

Gesamtbetrag:

FETTE-LOGOS.de FETTE-LOGOS.de FETTE-LOGOS.de

0190-851446

SMS 3,63/Min.



0900/56033332
ATS 50/Min.



0900/902308
SFR 4,23/Min.

Nokia Logos: 3210, 3310 ab 5110 Klingelton: NOKIA 3210, 6090 6110, 6130, 6150, 8810i, 8810, 7110, 8210, 8850, 9000i; SAGEM 930, 932, 939, 959

* Und so geht's: Aktivieren Sie im Optionsmenü Ihres Handys den Medientext und geben Sie den von uns gesendeten Zahlencode ein. Speichern... fertig! Klingelton Siemens: C25, S25i, C35i, S35i, M35, S40 / Klingelton Alcatel: 300er Serie, 500er Serie / Klingelton Motorola: Timeport P7389, Motorola T250, V50, V100

4009

5995

NO NETWORK
SEARCHING SATELLITE
5912

5342

CHECK IT
OUT!
4005

tv
werbung

IS HOPE
5879

5036

Game
over
5311

5996

HEISSE
5987

WANTED
4000

5114

1728 TOYOTA (NICHTS IST UNMÖGLICH)
1653 BACARDI FEELING
1654 COCA COLA
1655 D2-LIFE DABEI
1656 DIA
1657 DIEBELS-EIN SCHÖNER TAG
1658 LANDLIEBE
1659 MAGGI-IMMER EINE...
1660 MÜLLERNILCH
1661 SCHWÄBISCH HALL
1662 TELEKOM
1663 UNDERBERG
1664 DIE 5 MINUTEN TERRINE
1665 MARS MACHT MOBIL

5670

SCHOOL
SUCKS!!!
5642

I ♥ ALDI
4020

SMILE IF YOU
THINK I'M SEXY...
5919

VORSICHT
SAMENKLAU!
4027

DICKE
5877

SMS...
GEMEINSCHAFT
4031

DUMM
FICKT GUT!
5723

HACK THE
PLANET!
5805

SEX GOD
5268

5298

5136

LOVE
PUSSY!
4021

5108

1682 MS. JACKSON (OUTKAST)
1683 DAYLIGHT (NO ANGELS)
1713 THE CALL (BACKSTREET BOYS)
1680 WHAT A FEELING (DJ BOBO)
1649 STAN (EMINEM)
1681 WAS KOSTET DIE WELT (CHRISTIAN)
1650 OVERLOAD (SUGABABES)
1581 CAN'T FIGHT THE MOONLIGHT (L. RIMES)
1615 ICH GEH NICHT OHNE DICH (WALTER)
1556 WHO LET THE DOGS OUT (BAHA MEN)
1640 LOVE DON'T COST A THING (J. LOPEZ)

SATAN INSIDE
4028

WHO LET THE
DOGS OUT?
5978

5883

HEY
BARE!!!
5858

5032

5991

5079

5253

5816

5999

BOYGROUP:
1585 Same old brand new you (A1)
1108 Larger than life (Backstreet Boys)
1277 The One (Backstreet Boys)
1570 Shape of my heart (Backstreet Boys)
1264 We will rock you (Five and Queen)
1185 Bye Bye (N'Sync)

5613

I'M BE BACK.
5816

WAS GEHT?
4036

5733

5199

5892

SCOTTY.
MEHR ENERGIE!
5735

5349

SPEED!
5199

POLICE LINE
DO NOT CROSS
4024

5459

5813

TOP OLDSIES:
1672 Bakerstreet (Gary Rafferty)
1674 Sweet dreams (Eurythmics)
1678 Satisfaction (Stones)
1679 Every breath you take (Police)
1155 We are the Champions (Queen)
1690 Careless Whisper (George Michael)

5304

TOP CHARTS:

1565 Absolutely Everybody (Vanessa Amorosi)
1514 B-Boys & Flygirls (Bomfunk MCs)
1545 Black Coffee (All Saints)
1548 Body Groove (Architecs ft. Nana)
1516 Come on (Christina Aguilera)
1513 La passion (Gigi D'Agostino)
1559 Lady (Modjo)
1518 Last Resort (Papa Roach)
1640 Love don't cost a thing (Jennifer Lopez)
1177 Lucky (B. Spears)
1592 Madonna (Don't tell me)
1574 Manchild haben Frauen (Die Ärzte)
1261 Music (Madonna)
1508 My heart beats like a drum (ATC)
1596 Never had a dream... (S Club 7)
1582 One more time (David Guetta)
1650 Overload (Sugababes)
1614 Pack die Koffer (Zlatko)
1583 Please don't turn me on (Artful Dodger)
1613 Please stay (Kylie Minogue)
1266 Sandstorm (Darude)
1570 Shape of my heart (Backstreet Boys)

1256 I'm outta love (Anastacia)
1577 Independent woman (Destiny's Child)
1511 Ich liebe dich (Tic Tac Toe)
1616 Knallrote Gummibrot (Antonia)
1260 Komodo (Mauro Picotto)
1575 La passion (Gigi D'Agostino)
1559 Lady (Modjo)
1518 Last Resort (Papa Roach)
1640 Love don't cost a thing (Jennifer Lopez)
1177 Lucky (B. Spears)
1592 Madonna (Don't tell me)
1574 Manchild haben Frauen (Die Ärzte)
1261 Music (Madonna)
1508 My heart beats like a drum (ATC)
1596 Never had a dream... (S Club 7)
1582 One more time (David Guetta)
1650 Overload (Sugababes)
1614 Pack die Koffer (Zlatko)
1583 Please don't turn me on (Artful Dodger)
1613 Please stay (Kylie Minogue)
1266 Sandstorm (Darude)
1570 Shape of my heart (Backstreet Boys)

1269 She's got a light (Orange Blue)
1578 Shining (Green Court)
1579 Stronger (Britney Spears)
1263 Summer Jam (Underdog Project)
1510 Super Fly (Music Instructor feat. De)
1612 Supreme (Robbie Williams)
1265 Take a look around (Limp Bizkit)
1594 Thank you for loving me (Bon Jovi)
1190 The real slim shady (Eminem)
1268 The spirit of hawke (Rednex)
1553 The way I am (Eminem)
1590 The way you make me... (R. Keating)
1651 Upside down (ATC)
1589 Walking away (Craig David)
1588 911 (Wyclef Jean ft. M. Blige)

SOUNDTRACK:
1038 Axel F. (Film /TV)
1166 Biene Maja (Film/TV)
1174 Das Boot (Film/TV)
1140 Flinstones (Film/TV)
1031 Halloween (Film/TV)
1183 Indiana Jones (Film/TV)
1168 James Bond Thema (Film/TV)
1164 Mission Impossible (Film/TV)
1165 Pippi Langstrumpf (Film/TV)
1182 Sendung mit der Maus (Film/TV)
1125 Simpsons (Film/TV)
1030 Spiel mir das Lied vom Tod (Film/TV)
1167 Star Wars (Film /TV)

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

TestScreen

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

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



GRAFIK 74 %

SOUND 51 %

RATING 85 %

Grafik:

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

Sound:

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

Rating:

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

Legende

Features



Grafik



Sound



Zubehör



INHALT 04/2001

PlayStation 2

ATV Offroad Fury	110-111
Gungriffon Blaze	108
MDK 2 Armageddon	106-107
NBA Hoopz	114
Shadows of Memories	112-113
Star Wars Starfighter	104-105
WDL Thunder Tanks	115

PSone

3D Pipemania	120
Aqua GT	120
Army Men Lock'n Load	121
C-12 Final Resistance	116-117
Castrol Honda VTR	123
Duke Nukem – Land of the Babes	119
European Super League	120
Ford Racing	122
Freestyle Scooter	123
K1 Fighting Grand Prix	121
Lego Insel 2 – Der Steinbrecher kehrt zurück	124
Simpsons Wrestling	124
Time Crisis - Project Titan	118
WDL WarJetz	120
You don't know Jack	122



STAR WARS Starfighter

mArk Liebold



Eigentlich sollte Star Wars Starfighter nur für den PC erscheinen. Letztendlich entschied man sich dann aber doch für die PS2.

Mit der Neuorientierung in Richtung PlayStation 2 und der damit verbunden Zielgruppe und ihren Spielgewohnheiten musste das gesamte Konzept des Projektes geändert werden - weg von komplizierten Keyboardbelegungen und daumendicken Handbüchern und hin zu eingängiger und fesselnder Actionkost für jedermann.

Vier gewinnt

Star Wars Starfighter erzählt die Geschichte von gleich vier Helden auf einmal. Das unglei-

che Quartett, welches sich aus Rhay Dallows, einem N1-Starfighter Piloten von dem Planeten Naboo, dem Söldnerduo Vana Sage und Reti sowie dem fororianischen Piraten Nym zusammensetzt, kämpft gegen die Handelsföderation und ihre Handlanger. Interagieren und ins Geschehen eingreifen könnt ihr ausschließlich mit Rhay, Vana und Nym. Der Toydarianer Reti verkörpert den klassischen Gehilfen und nimmt nur selten aktiv an den Kämpfen teil. Je nach Mission übernimmt der Spieler die Kontrolle über einen anderen Charakter bzw. über dessen Schiff. Die drei Raumgleiter unterscheiden sich durch ihre Bewaffnung, Flugeigenschaften und ganz besonders durch ihr Einsatzgebiet voneinander. Vanas Guardian Mantis ist mit seinen sensorgesteuerten Nanolasern vor allem für Gefechte im luftleeren Raum ausgelegt. Nym's Havoc-Bomber hingegen wird, nicht zuletzt wegen seiner schweren Energiebomben erst dann aus dem Hangar gezogen, wenn ein Einsatz auf der Planetenoberfläche bevorsteht. Ein wahres Allround-Talent ist jedoch Rhays N1-Starfighter. Dank seiner Blasterbatterien und der Protonentorpedos wird das flinke Schiff sowohl mit Gegnern im All als auch

in der Atmosphäre spielend leicht fertig. Auch wenn sich die Gleiter in der technischen Spezifikation voneinander unterscheiden, so lassen sich alle drei gleichermaßen leicht steuern. Die beiden Analogsticks dienen den Piloten zum Manövrieren des Schiffes. Booster- und Bremsstrahlwerke zündet man über die unteren Shoulderbuttons. Mittels des oberen Paares der L- und R-Taster aktiviert man die Hauptwaffe oder zoomt, ähnlich wie mit einem Zielfernrohr, an seinen Gegner heran. Über die Action-Buttons visiert der Spieler seinen Kontrahenten an und feuert die Torpedos, Energiebomben oder Nano-Zielmarkierungen ab. Sofern euch während eines Gefechtes Flügelmänner zur Seite stehen, könnt ihr diesen mit Hilfe des D-Pads Befehle erteilen.

Volle Energie auf die Frontaldeflektoren

Der unkonventionelle Kampf der drei draufgängerischen Haudegen gegen die Handelsföderation zieht sich über insgesamt 14 Level hinweg, wobei ihr euch auf eine ausgewogene Mischung aus Einsätzen im All und Bodenmissionen einstellen dürft. Zu Beginn des Abenteuers muss sich



○ Das Blitzsymbol zeigt an, dass eure Flügelmänner den Befehl zum Angriff erhalten haben.



○ Besonders heimtückische Raketen explodieren vor dem Schiff.



○ Im Wasser sind deutlich die Spiegelungen der Landschaft zu erkennen.



○ Death from above!



○ Der Sith Infiltrator ist schnell und vor allem tödlich.

der Spieler zunächst noch mit den Mitgliedern einer Söldnerbande herumschlagen, doch schneller als einem lieb ist, bekommt man die Macht der Handelsföderation und ihrer Droidenarmee mit voller Wucht zu spüren. Diese setzt sich zum einen aus Einheiten, welche Fans bereits aus dem Film Star Wars Episode I bekannt sein dürften (Droid Fighter, AT-Panzer, Transportschiffe usw.) und Neuentwicklungen wie etwa den Scarab Fighters, Raketenpanzern oder HAG-Laserhaubitzen zusammen. Neben den Primärzielen jedes Einsatzes, welche sich meist auf das Zerstören bestimmter Gegner beschränken, kann man auch eine Reihe an Bonusaufgaben erledigen. Ähnlich wie bei Rogue Squadron für das N64 wird der Spieler für das Erfüllen der Sekundärziele mit Medaillen (Gold, Silber, Bronze) belohnt. Durch das Erringen dieser Auszeichnungen erhält ihr Zugriff auf separate Extra-missionen, ein neues Schiff (Darth Mauls Sith Infiltrator) sowie die Option, die Level

mit dem Raumgleiter eurer Wahl spielen zu können.

Das Auge kämpft mit

Die lange Entwicklungszeit von zweieinhalb Jahren kann man bei Star Wars Starfighter in aller Deutlichkeit erkennen. Noch nie sah ein Star Wars-Titel auf einer Konsole besser aus. In den Weiten des Raumes stechen besonders die Echtzeitlichtreflexe, welche man auf der mit Absicht matt gehaltenen Außenhülle des Raumjägers bewundern kann, ins Auge. Ganz besondere optische Leckerbissen bieten jedoch die Bodenmissionen. Vor allem die enorme Weitsicht und die schier unüberschaubare Zahl der gegnerischen Einheiten ist geradezu atemberaubend. Einzig kleine Details wie etwa Bäume sucht man auf den schier grenzenlosen Ebenen vergebens. Für die richtige Atmosphäre sorgt neben der originalen Filmmusik und den authentischen Soundeffekten vor allem der nicht abreißen wollende Funkverkehr zwischen den Schiffen der Kriegsparteien.



○ Den Zwei-Spieler-Modus erhält man erst, nachdem man die letzte Mission erfolgreich abgeschlossen hat.

FAZIT

An Star Wars Starfighter gibt es nicht besonders viel auszusetzen. Die technische Präsentation ist, bis auf die seltenen aber doch störenden Verzögerungen, welche beim Zugriff auf die CD auftreten können, tadellos. Vor allem die Massenschlachten, bei denen sich bis zu einhundert Fahrzeuge auf dem Bildschirm tummeln, zeigen das Potenzial der Entwickler wie auch der Hardware. Auch wenn zwei bis drei Missionen sehr anspruchsvoll sind, so ist der allgemeine Schwierigkeitsgrad und die daraus resultierende kurze Spieldauer leider etwas zu niedrig ausgefallen.

POSITIV

- technisch ohne Mängel
- stimmige Atmosphäre
- typische Star Wars-Story
- Bonusmissionen und -Features

NEGATIV

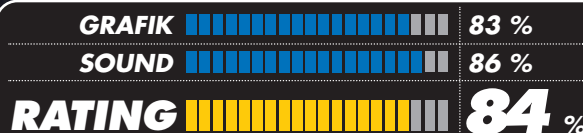
- relativ niedriger Schwierigkeitsgrad
- kurze Spieldauer
- Episode I Thematik

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Action	Hersteller Electronic Arts
		www.electronicarts.de
Entwickler	Lucas Arts	
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab sofort



○ Besonders spektakulär und abwechslungsreich sind die Bodenmissionen gestaltet.



mArk Liebold

MDK 2

Armageddon



Was kommt dabei heraus, wenn man einen Hausmeister, einen genialen Wissenschaftler und einen Hund miteinander kreuzt?



Der Atomic Toaster schießt im Vergleich zum Dreamcast-Toaster weitaus schneller.



Das typische MDK-Design wurde von BioWare konsequent beibehalten.

MDK erblickte im Jahre 1997 das Licht der Computer- und Videospielwelt. Der Nachfolger des Ausnahmetitels entstand jedoch nicht erneut in den kalifornischen Studios von Shiny Entertainment, sondern bei BioWare, die im kanadischen Edmonton beheimatet sind. Bereits im letzten Jahr kamen PC- und Dreamcast-Besitzer in den Genuss von MDK 2. Nun, nach gut neun Monaten harter Konvertierungs- und Verbesserungsarbeiten sind die drei Haudegen bereit, auch die PlayStation2 vor den außerirdischen Invasoren zu retten.

Einer für alle?

Kurt, dem unfreiwilligen Helden des ersten Teils, will man einfach keine Ruhe gönnen. Kurz nachdem der Hausmeister aus Lei-

denschaft den interdimensionalen Kriegsherrn Gunter Glüt und seine Schergen im Alleingang um die Ecke gebracht und somit den blauen Planeten vor der totalen Vernichtung bewahrt hat, muss er schon wieder seinen Mann stehen. Die Erde ist nämlich nicht wie fälschlicher Weise angenommen, gerettet, denn der grünhäutige Oberfiesling war nur ein Späher, dem die restliche Angriffsflotte erst jetzt nach und nach folgt. Der Anzug, in den Kurt von Dr. Fluke Hawkins gesteckt wurde, ist ein wahres Wunder der modernen Wissen-

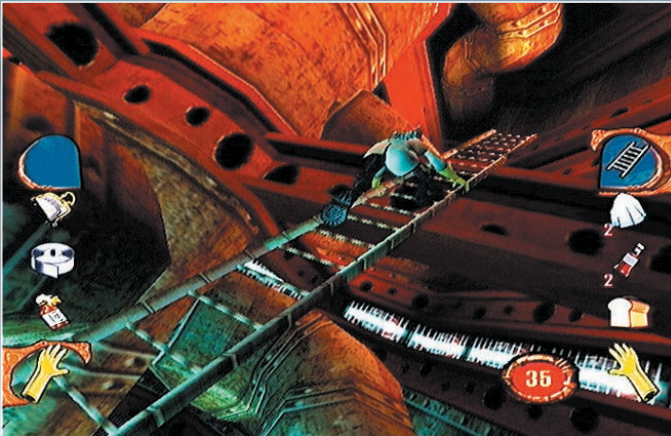
schaft. Auch wenn der schwarze Dress mit dem überdimensional großen Helm nicht gerade elegant geraten ist und durch den körperbetonten Schnitt jedes Gramm Fett an Kurts Antiadonisleib erkennen lässt, so kann man sich doch vollends auf seine technischen Raffinessen verlassen. Im Rückenmodul eingebettet liegt ein Fallschirm. Durch zweimaliges Drücken des Sprung-Buttons öffnet sich dieser und verhindert, dass ihr bei Stürzen aus großen Höhen Schaden nehmt oder trägt euch, sofern ihr auf einem Ventilator steht, in die



Durch Granaten kann Kurt seinen Gegner erheblich eines überbraten. Das Dummy Decoy hingegen lenkt sie von ihm ab.



Shwang Attack! Je größer sie sind, desto tiefer fallen sie!



○ Begleitet werden die drei Helden immer aus der Third Person-Perspektive.



○ MDK2 unterstützt die Analogbuttons des Dualshock2 Controllers.

Höhe. Da bei drei Meter großen, grünhäutigen und äußerst übelriechenden Aliens, die eine Vorliebe dafür haben ihren blanken Arsch zu zeigen oder zu dem Sommer-Hit Macarena zu tanzen, besänftigende Worte nichts helfen, führt Kurt eine Chain-Gun mit in den Kampf. Trotz der extrem hohen Feuerfrequenz geht der Schnellfeuerwumme niemals die Munition aus. Ähnlich ergiebig ist das Magazin von Kurts Scharfschützengewehr. Die stufenlose Zoomfunktion der im Waffenarm integrierten Sniper Rifle ermöglicht es euch, euren Gegner selbst aus größter Entfernung ein drittes Nasenloch zu verpassen. Um noch effektiver auf die Jagd zu gehen, kann der Spieler den Lauf seiner Knarre mit begrenzt verfügbarer Spezialmunition (Grenade-, Mortar- oder zielsuchende Homebullets) füttern.

Die Mischung macht's!

Doch Kurt muss, im Gegensatz zum Prequel, diesmal nicht alleine seinen Hintern für die Menschheit riskieren. Dr. Fluke und seine mechanische Wachdogge Max nehmen ebenfalls aktiv am Geschehen teil. Immer wieder

abwechselnd treten die drei Helden gegen Shwing Shwangs und Zizzy Balobas - so die Namen der beiden Erzbösewichter - Truppen an. Im Gegensatz zu Kurt sind weder Max noch der zerstreute Dr. Fluke mit einem Hightech-Kampfanzug ausgestattet. Stattdessen greifen die beiden Charaktere auf ihre mehr oder minder naturgegebenen Fähigkeiten zurück. So kann der sechspotige Mechanokläffer vier Schießprügel, wie etwa Uzis, Schrotflinten, Gattling Guns oder Strahlenkanonen, gleichzeitig führen und so durch immense Feuerkraft ausreichend Überzeugungsarbeit leisten. Dr. Fluke dagegen muss sich gänzlich auf seinen Intellekt verlassen. Um den Invasoren einen auszuwischen, gilt es in der Rolle des Wissenschaftlers vornehmlich die unterschiedlichsten Gegenstände, wie etwa Pumpnickel, Plutonium oder Handtücher, einzusammeln und daraus nützliche Gerätschaften (darunter beispielsweise eine Leiter oder einen radioaktiven Toaster, der explosives Röstbrot verschießt) zusammenzustöpseln.

Durch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Spielcharaktere bietet MDK2 sehr viel Abwechslung. In der Rol-

le des Kurt ist sehr viel Geschick erforderlich. Er kämpft taktisch und muss im Vergleich zu den anderen beiden Teammitgliedern sehr viele Sprungpassagen meistern. Bei Max regiert die Action, wohingegen ihr als Dr. Fluke vor allem eure grauen Zellen anstrengen müsst. Das ansprechende Design der zehn Level und besonders der eigentlich Shiny-typische Humor, den BioWare jedoch gekonnt umzusetzen vermochte, runden das ganze Spielvergnügen erst so richtig ab.



FAZIT

Die Startschwierigkeiten der PlayStation2 ließen bezweifeln, dass MDK2 jemals die grafische Qualität der Dreamcast-Version erreichen würde. Doch BioWare meisterte diese Hürde mit Bravour und konnte sogar noch einige Änderungen und Verbesserungen vornehmen. Die Intensivierung der Farben und die leicht abgeschwächten Lichtverhältnisse erschaffen eine Atmosphäre, welche - passend zur Story und dem Charakterdesign - sehr an ein Comic erinnert. Zudem stehen euch nun insgesamt acht verschiedene Joypad-Belegungen sowie vier Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. MDK 2 Armageddon kann mit der ansprechenden technischen Präsentation, der enormen Abwechslung und der lustigen Story vollends überzeugen. Wer nichts für furzende Aliens und Toilettengänge, die einen Wasserrohrbruch nach sich ziehen, übrig hat, sollte beim Kauf Vorsicht walten lassen.

POSITIV

- gelungene Konvertierung
- ansprechende Grafik
- acht Joypad-Konfigurationen
- verschiedene Schwierigkeitsgrade

NEGATIV

- PAL-Balken
- geschmacksabhängige Thematik

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. MDK 2 Armageddon	85 %	04/01
2. Oni	68 %	03/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Virgin Interactive
			www.vid.de
Entwickler	BioWare Corp		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	April

GRAFIK 84 %

SOUND 79 %

RATING **85 %**



○ Frieden schafft man durch überlegene Feuerkraft!





Toni Opl

GUN GRIFFON BLAZE



PlayStation 2

**Hochkonjunktur der Mech-Games!
PS2-Besitzer erwartet bereits
das dritte Roboter-Spektakel.**



○ **Death from above:** Der Jetpack hält euch für mehrere Sekunden in der Luft, braucht danach jedoch lange, bis er wieder aufgeladen und einsatzbereit ist.



○ **Dickhäuter:** Die stark gepanzerten Elephants gehören zu den härtesten Brocken im Spiel und verfügen selbst über immense Feuerkraft.

Gungriffon Blaze versetzt euch in die Zeit nach dem dritten Weltkrieg, in der Zerstörung, Chaos und Gewalt das Leben der übriggebliebenen Bevölkerung bestimmen. Mit einem tonnenschweren, aber äußerst agilen High Macs III Battle-Mech kämpft ihr im 501. Griffon-Geschwader an der Seite der alliierten Streitkräfte gegen unterdrückerte kommunistische Mächte.

Back to the roots

Während die Orbital Frames der Z.O.E-Armee hauptsächlich in der Luft agieren und in Sachen Manövrierfähigkeit definitiv neue Wege beschreiten, kommen in Game Arts' endzeitlichem Kriegsszenario Gungriffon Blaze "herkömmliche" Kampfroboter zum Einsatz. Die Stahlkolosse steuert ihr mit den beiden Analog-Sticks in bester Ego-Shooter-Manier durch die verschiedenen Einsatzgebiete, wobei ihr jedoch keineswegs nur träge durch die Gegend stapfen, sondern mittels eines Düsentriebwerks auch mit einem Affenzahn am Boden entlang gleiten und euch für kurze Zeit in die Lüfte erheben könnt. Neben den beiden Standardwaffen (Bordkanone, Splitterbomben) steht es dem Spieler vor jedem Einsatz frei, noch ein weiteres Verteidigungssystem (z.B. zielsuchende Panzerab-

wehrraketen oder Sprenggranaten) sowie zwei Power-Ups, wie etwa Aggregate für schnelleres Nachladen oder rascheres Regenerieren der Flugtriebwerke, zu installieren. Zudem hinterlassen zerstörte Gebäude oftmals Munition, Reparatur-Kits oder neue Waffengattungen, die allerdings erst im nächsten Einsatz verwendet werden können. Wer im Kampf entsprechende Erfolge erzielt, darf später sogar im Cockpit eines weiteren Mech-Typs Platz nehmen.

Globale Kriegsführung

Fünf Aufträge plus eine Trainingsmission, die euch in aller Herren Länder entführen, gilt es insgesamt zu absolvieren. So steht nicht nur die Zerstörung eines Spaceshuttles in Cape Canaveral und die Eroberung eines feindbesetzten ägyptischen Hafens auf dem Programm, sondern es wollen auch ukrainische Flüchtlinge gerettet und verbündete Einheiten durch ein schwer umkämpftes Gebiet in Griechenland eskortiert werden. Vier unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sowie je eine erspielbare Profi-Mission pro Einsatzland halten zwar längerfristig bei Laune und fordern immer wieder aufs Neue, können jedoch nicht über den zu knapp geratenen Umfang hinwegtäuschen.



○ **Von der Anhöhe aus** lassen sich die Rettungshubschrauber leichter verteidigen.



○ **Die Panzer sollten** mittels Zoom-Funktion aus einiger Entfernung erledigt werden.

FAZIT

Dank der durchdachten Steuerung, der gelungenen Präsentation, des einstellbaren Schwierigkeitsgrades und der militärischen Atmosphäre, die vor allem durch die permanenten Funksprüche verbündeter Einheiten und die exzellenten Kampfgeräusche entsteht, weiß Gungriffon Blaze von der ersten Sekunde an zu fesseln. Zwar ist im hektischen Kampfgetümmel auch ein gewisses taktisches Kalkül gefragt, doch im Endeffekt wird geballert, bis die Rohre glühen. In grafischer Hinsicht wurde vor allem Wert auf eine konstante Framerate gelegt, weshalb die Landschaften allesamt etwas karg und mit wenig Bebauung in Szene gesetzt wurden. Neben dem geringen Missionsangebot sind vor allem die breiten PAL-Balken störend aufgefallen, die man mit einer etwas liebevolleren Anpassung leicht hätte umgehen können. Wahre Shooter-Fans sollten sich davon aber nicht abschrecken lassen.

POSITIV

- dichte Atmosphäre
- abwechslungsreiche, fordernde Missionen
- viele verschiedene Waffensysteme

NEGATIV

- geringer Umfang
- größtenteils karge Landschaften
- breite PAL-Balken

PLAY DATEN

System	PlayStation 2		
Genre	Action/ Shooter	Hersteller	Swing! Entertainment
			www.swingag.de
Entwickler	Game Arts		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 74 %

SOUND 78 %

RATING 79 %



**VOLLE ACTION.
VOLLE UNTERHALTUNG.
VOLLE INFORMATION.**

**ab 29.03.
am Kiosk!**

DVD VISION

NEU

IMAXimal:
der ultimative
Kinokick!



Verhoeven plaudert über seinen:
Hollow Man

It's a Killer-Thriller:
**Schatten
der Wahrheit**



He is back:
Shaft



**SCARY
MOVIE**

Code-1-DVDs im Test:
Get Carter · The Watcher · Urban Legends Final Cut
Snatch · Bless The Child · Rules Of Engagement
Meet The Parents · Rocky And Bullwinkle

Sven Liebold

ATV

Offroad Fury



**Rainbow Studios demonstriert ein-
drucksvoll, wie ein MotoCross-Game auf
einer Next-Gen-Konsole auszusehen hat.**



○ Bei den Rhythm-Sections muss vor allem das Timing stimmen.



○ Trotz der detaillierten Landschaft ist die Weitsicht erstaunlich.

Die in Arizona ansässigen Entwickler bewegen sich in vertrauter Materie. Im Auftrag von Microsoft gelang ihnen auf dem PC mit MotoCross Madness 1+2 die wohl bislang authentischste Simulation dieser Sportart. Dieses Wissen hat man jedoch diesmal auf vier Räder umgesetzt statt nur auf zweien; denn ATV Offroad Fury widmet sich ganz der Welt der Quads.

Alle Lizenzen im Sack

Alles was in dieser Szene Rang und Namen hat, wurde in das Spiel integriert. Es gibt beispielsweise Quads von Honda,

Polaris, Kawasaki oder auch Yamaha. Selbiges gilt bei den unterschiedlichen Outfits. Nachdem man sich für einen weiblichen oder männlichen Fahrer entschieden hat, kann man diesen in Markenkleidung wie etwa von O'Neal, Scott oder Moose stecken. Bevor man allerdings komplett in die Profikarriere einsteigt, sollte der Nachwuchspilot erst mal ein paar Runden auf dem Trainingskurs drehen. Mittels einer leicht verständlichen Einführung wird man mit dem Handling der vierrädrigen Teufel vertraut gemacht. Besonders wichtig ist der Einsatz bzw. die Kontrolle der Sprungkraft, welche man dort ausgiebig beige-

bracht bekommt; denn ähnlich wie bei MotoRacer World Tour können die Federn kurz vorm Absprung eingedrückt werden, um die Flugweite zu bestimmen.

Liebe zum Detail

Sämtliche Quads sind bis in das kleinste Detail modelliert worden: jede Federung, jedes Achsengestänge – alles ist an seinem Platz. Auch die Piloten sind mit feinen Texturen überzogen und sehr dynamisch animiert worden. Bleibt man nur einmal auf einem Fleck stehen und bewegt den Analog-Controller in alle Himmelsrichtungen, kann der Spieler sogar beobachten,



○ 16 unterschiedliche Tricks können die Fahrer in die Luft zaubern.



○ Schmerzhafte Stürze wie diesen steckt unser Fahrer locker weg.



○ Nach abgeschlossener Karriere kann man diesen Quad plus ein schickes Fury-Outfit sein Eigen nennen.



○ Der Balken links neben dem Tacho indiziert die Sprungkraft.

wie das Vehikel je nach Lage des Fahrers passend "mitschwingt". Die Rennkurse an sich sind in unterschiedliche Kategorien geteilt worden. Die Maxxis Nationals beinhalten 11 Outdoor-Tracks, im Stadium Supercross geht es auf sieben Pisten rund. Ganz ohne abgesteckte Strecken geht es bei der Freestyle Competition zur Sache. In fünf riesigen Arealen sucht man nach geeigneten Absprungmöglichkeiten, um einen oder mehrere der 16 verschiedenen Tricks in die Luft zu zaubern. Beim Cross Country Enduro geht es ähnlich zur Sache. In denselben Arealen fährt man einen durch Checkpoint-Tore abgesteckten Kurs ab. Es ist ebenfalls möglich, mittels eines leicht bedienbaren Editors sich eigene Kurse abzustecken bzw. auf Memory-Card zu speichern und einen Freund zum Duell zu fordern.

Nac Nac to Lazy Boy

Startet man eine Profi-Karriere, so müssen alle Outdoor- und Supercross-Tracks hintereinander bestritten werden. Kann der

Spieler erfolgreich seinen Weg zur Spitze ebnen, erwartet ihn neben einem neuen Outfit auch das ultimative Power-Quad Ravage 1000. Es ist allerdings nicht ganz einfach, immer auf dem Siegertreppchen zu stehen. Dank der sehr ausgetüftelten Fahrphysik bedarf es viel Übung und Feingefühl, um die Quads perfekt durch das anspruchsvolle Terrain zu manövrieren. Besonders die sogenannten "Rhythm-Sections" (eng aufeinander folgende Bodenwellen) verlangen einiges an Fingerspitzengefühl. Verpasst man nämlich den Rhythmus der Hindernisse, verliert man rapide an Geschwindigkeit und prallt nur verloren von einer Kuppe zur nächsten. Ein weiteres Highlight sind ohne Frage die Stürze der Fahrer, die völlig individuell und in Abhängigkeit von der Situation dargestellt werden. Schön daran ist allerdings, dass man trotz häufigem Absteigen immer noch die Chance hat, eine vernünftige Platzierung zu erfahren, da die CPU das eigene Quad, je nach Situation und Fahrkünsten, wieder an das Feld anschließen lässt.



○ Im Splitscreen wird es leider merklich neblig und rucklig.

FAZIT

Etwas ärgerlich an dem sonst hervorragendem ATV Offroad Fury ist der akute Mangel an Meisterschaften oder sonstigen Herausforderungen. Es gibt zwar viele Möglichkeiten, sich in der Umgebung auszutoben, allerdings ohne jeglichen Ansporn durch Punkt- oder Zeitlimits. Nur ein einziger Karriere-Mode ist an dieser Stelle ein bisschen wenig. Eine Rüge gibt's auch wegen des eigentlich gut gemeinten Splitscreen-Modes, der die Hardware arg in die Knie zwingt. Als Einzelspieler kann man sich jedoch ohne technischer Mängel herrlicher Landschaften erfreuen, die in dieser Form noch nie auf einer Konsole zu finden waren. Keine unsichtbaren Wände, keine Barrieren – ATV Offroad Fury ist Freiheit pur. Als besonderes Sahnehäubchen sorgt der geniale Soundtrack von bekannten Bands wie Alice in Chains, Primus, Sevendust oder auch Soundgarden für die nötigen Adrenalinschübe. Solch vorbildliche musikalische Untermalung ist in einer von dussligem Techno geprägten Spielwelt nur noch selten zu finden.

POSITIV

- genialer Soundtrack
- ansprechende Fahrphysik
- Waypoint-Editor
- authentische Optik und Motoren sound

NEGATIV

- nur eine Meisterschaft
- fast keine Belohnungen für den Spieler
- ruckelt im Splitscreen

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller SCEA
Entwickler	Rainbow Studios	
Preis	ca. 139.- DM	Erhältlich ab sofort

GRAFIK 85 %

SOUND 88 %

RATING **83 %**



○ Per R2-Taste kann man auf die dramatische Thrill-Cam umschalten.





Dirk Gemeinhardt

SHADOW OF MEMORIES



Konamis Geschichte fängt da an, wo andere Spiele normalerweise aufhören - mit dem Tod.



○ Personen in der Vergangenheit ähneln denen in der Zukunft.

Behüte Gott! Wie sonst das Zeugen Mode war, erklären wir für eitel Possen. Der zarte Punkt, aus dem das Leben sprang, die holde Kraft, die aus dem Innern drang und nahm und gab, bestimmt sich selbst zu zeichnen, erst Nächstes, dann sich Fremdes anzueignen, die ist von ihrer Würde nun entsetzt; wenn sich das Tier noch weiter dran ergetzt, so muss der Mensch mit seinen großen Gaben doch künftig höhern, höhern Ursprung haben. Es leuchtet! Seht! Nun lässt sich wirklich hoffen, dass, wenn wir aus viel hundert

Stoffen durch Mischung - denn auf Mischung kommt es an - den Menschenstoff gemächlich komponieren... (Faust II, Johann Wolfgang von Goethe, 1833).

Selbst ist der Mann!

Lebensbaum, 04. April 2001: Wie aus heiterem Himmel fällt Eike Kusch einem Mordanschlag zum Opfer. Auf der Schwelle zum Tod bekommt er von einem gewissen Homunculus die Chance seines Lebens - sein folgenschweres Schicksal in eine andere Richtung zu lenken. Kusch nimmt das

Angebot an und kommt wenig später in einem Café wieder zu Sinnen; genau 30 Minuten bevor er auf dem menschenleeren Marktplatz der fiktiven Kleinstadt erstochen wird. Eike muss sich sputen, die Vergangenheit zu verändern; dem jungen Mann bleibt wenig Zeit. Es droht die Gefahr, ein weiteres Mal dem Täter ins offene Messer zu rennen.

Der Tragödie erster Teil

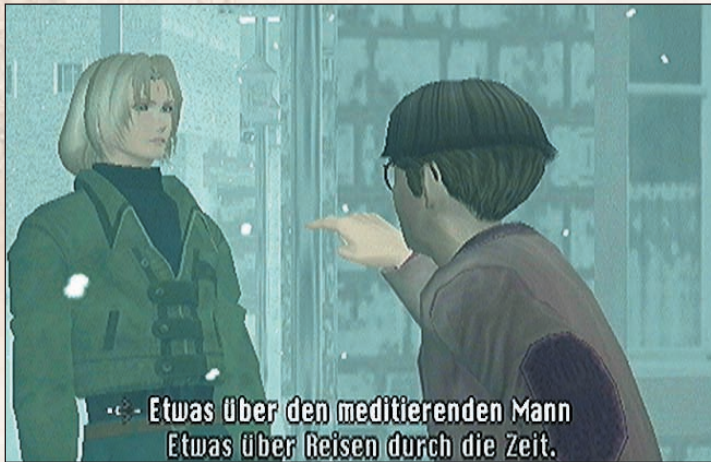
Die einzige Konami-Entwicklerin und zugleich der Shadow of Memories-Director, Junko Kawano, hat sich hinsichtlich des Plots von Goethes Werken inspirieren lassen. Besonders von den beiden Faust-Teilen (während ihrer College-Zeit) beeindruckt, möchte sich die ehemalige Suikoden-Game Designerin in der Männer-Domäne Videospiele durchsetzen. Darüber hinaus gibt's eine nette Story am Rande zu



○ Die Lippen der Protagonisten bewegen sich absolut wortsynchron.



○ Der Tod hat viele Gesichter.



○ Gelegentliche Frage- und Antwortspiele beeinflussen den Spielverlauf.



○ Dr. Wagner stimmt mit Fausts Alchemisten und Mediziner überein.

erzählen: The Night and Day of Walpurgis, so der ursprüngliche Titel, war zuerst für Sonys 32 Bit-Kasten in der Mache. Zwi- schendurch mussten Kawano & Co. uner- wartet eine Silent Hill-Demo für die Play- Station2 anfertigen, da sich das zuständi- ge R&D-Team im Urlaub befand. Als man folglich auf den Next Generation- Geschmack kam, wurde umgehend das bestehende PSone-Konzept über den Hau- fen geworfen.

Des Pudels Kern

Dass der Silent Hill-Schöpfer Gozo Kitao in der Funktion des Executive Producers seine Finger im Spiel hat, ist Shadow of Memo- ries in keiner Weise anzumerken. Bis auf wenige Ausnahmen bleibt Brutalität in jeg- licher Form vollkommen aus. Die einzigen Gewaltakte stellen die ständig wiederkeh- renden, feigen Mordanschläge auf den blonden Jüngling dar. Vielmehr konzen- triert man sich auf das Reden mit Perso- nen, das Aufsammeln von Gegenständen und das Lösen von Rätseln, sprich Vereiteln von Attentaten, wobei es essentiell ist, zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein. Sha- dow of Memories lässt sich ohne größeren Aufwand meistern. Mit ca. fünf bis sechs

Stunden schlägt der erste von insgesamt fünf Handlungssträngen – jeweils in zehn Kapitel unterteilt – zu Buche. Beim Rest bedarf es eines weitaus geringeren Zeit- aufwandes. Entscheidend dafür sind die leichten Aufgaben und die damit verbun- denen, sofort ins Auge stechenden Hinwei- se. In dem Zusammenhang werdet ihr im Spielverlauf auf keinerlei Passagen stoßen, die euch richtig auf die Probe stellen.

Gefühl ist alles...

...Name ist Schall und Rauch. Shadow of Memories kommt eher einer digitalen Novelle als einem anspruchsvollen Adven- ture gleich. Anstatt euch die einzelnen Teile des Puzzles selbständig suchen zu lassen, werdet ihr von einem Event zum anderen geführt. Der Schwerpunkt liegt eindeutig auf der Oscar-reifen Story und nicht auf dem eigentlichen Gameplay. Kawano ver- sucht dabei mit den Emotionen des Konso- listen gekonnt zu spielen. Eike Kuschs Abenteuer ruft ein Wechselbad der Gefüh- le hervor. Hierbei bedient man sich ver- schiedener audiovisueller Stilelemente wie z. B. stimmungsvoller Farbkombinationen oder Musikstücke passend zur jeweiligen Zeitepoche, in denen sich der Protagonist

seinem Unheil stellen muss. Ergo: Welch eine Wonne! Welch ein Leiden! Ich kann von diesem Blick nicht scheiden.



○ Die Kulissen passen sich farblich an das jeweilige Zeitalter an.

FAZIT

Adventure-Experten werden in Shadow of Memories keine Heraus- forderung finden. Konami kann sich glücklich schätzen, dass das Adventure mit solch einer fesselnden Geschichte aufwartet. Selbige wertet das ansonsten eher durchschnittliche Spiel gewaltig auf. Das Zocken an sich kommt dagegen viel zu kurz; es gerät oft zur stief- mütterlich behandelten Nebensache. Vielmehr prägen minutenlange In-Game-Cinematics über die Spielzeit hinweg den gesamten Ablauf. Auch aus technischer Sicht zeichnet sich am Horizont Tris- tessie ab. Kann die musikalische Untermalung noch überzeugen, lässt sich die fehlende deutsche Sprachausgabe überhaupt nicht verschmerzen. So geht ein wichtiger Teil der dichten Atmosphäre verloren. Wünschenswert wäre es zudem gewesen, wenn man in punkto Grafik den Kulissen mehr Leben eingehaucht hätte.

POSITIV

- packende Story
- ansprechendes Charakter-Design
- fünf verschiedene Endings

NEGATIV

- mangelnde Interaktion
- keine deutsche Sprachausgabe
- niedriger Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Adventure	Hersteller	Konami of Europe
www.konami-europe.com			
Entwickler	KCE Tokyo		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	30. März

GRAFIK 78 %

SOUND 75 %

RATING **79 %**



○ Das Item-Menü ist übersichtlich aufgebaut.



NBA HOOPZ



Setzen, 6! Midway scheint die technischen Möglichkeiten der PS2 noch nicht ausreizen zu können.



Bei "Around the World" ist Geschicklichkeit gefordert, der Ball muss jeweils in der Mitte der Balken gestoppt werden.



Im Mini-Game 21 spielt man zu dritt gegeneinander, bis ein Basketballspieler eben diese Punktezahl erzielt hat.

Manchmal scheint es, als ob Entwicklerteams schnellstmöglichst versuchen, in jedem Genre ein Spiel für die PS2 auf den Markt zu bringen. Dabei wird leider allzu oft vergessen, dass aus dem unscheinbaren schwarzen Kasten wesentlich mehr herauszuholen ist. Midway beschert uns mit NBA Hoopz ein innovationsloses Sequel, dessen Features man im Großen und Ganzen bereits aus NBA Showtime oder NBA Jam kennt.

Aller guten Dinge sind drei...

Das mag in dem ein oder anderen Fall zwar zutreffen, bei Midways neuem Arcade-Spiel jedoch ist dies gewiss nicht der Fall. Die erste der wenigen wirklichen Neuerungen, die den Spieler erwarten, ist die Tatsache, dass die Matches diesmal Three-on-Three ausgetragen werden. Aufgrund des viel zu leichten Schwierigkeitsgrades muss die Taktik gegenüber dem Vorgänger, bei dem man nur zu zweit im Team agierte, nicht geändert werden. Man kann nach wie vor ohne große Probleme nach vorne durchdribbeln und mit spektakulärsten Slam-Dunks den Korb malträtiert. Sollte die KI (falls überhaupt vorhanden) dann doch irgendwann einmal in die Defensive übergehen, so wird der Ball nach einem Täuschungsmanöver einfach einem Teammitglied zugespielt, der diesen sodann ohne größere Mühen versenkt. Der überflüssige dritte Feldspieler führt hierbei ein regelrechtes Schatten-dasein, denn Spielzüge aller Drei sind kein Muss.

Alles für die Katz

Im Multiplayer-Modus können bis zu sechs Basketballer aktiv am Spielgeschehen teilnehmen. Neben einen Schnellstart, einem Turnier oder einer kompletten Saison bietet NBA Hoopz eine Reihe an Mini Games (2Ball, 21, Around the World, Practice und 3 Point Shootout) an. Allerdings festsetzt keines dieser Spielchen länger an den Bildschirm, da auch hier weder Taktik noch recht viel Können gefragt ist. Im Practice-Mode befindet sich der Spieler wiederum ganz alleine in der Trainingshalle und kann somit ungehindert seine Körbe werfen. Sollten euch die kompletten NBA-Superstars nicht ausreichen, habt ihr auch die Möglichkeit, einen eigenen Charakter zu erschaffen. Die musikalische Untermalung während des gesamten Spielverlaufes weiß kaum anzuspornen und auch der sich des Öfteren wiederholende Stadionsprecher bringt kaum Stimmung in das oberflächliche Gebolze.



Es stehen lediglich zwei wählbare Kameraperspektiven zur Verfügung.

FAZIT

Die simple Steuerung, die ein schnelles Einfinden in die Materie garantiert, sowie das flüssige Gameplay können nicht darüber hinwegtäuschen, dass NBA Hoopz außer ein paar neuen Spielmodi keinerlei Neuerungen zu bieten hat. Auch technisch erwartet euch nur Durchschnittskost. Während die Stadien mit ihren auf Hochglanz gebohrten Böden selbst recht gut inszeniert wurden, sind die großköpfigen Akteure viel zu kantig und unproportioniert geraten. Spielerisch gestaltet sich NBA Hoopz exakt wie die beiden Vorgängertitel aus dem Hause Midway. In Anbetracht der niedrigen Qualität scheint bis zum Release hochkarätiger Titel wie etwa EAs NBA Street (siehe auch PreScreen, Seite 52) etwas Geduld angebracht zu sein.

POSITIV

- leicht erlernbare Steuerung
- flüssiges Gameplay

NEGATIV

- unsinniger Three-on-Three-Mode
- schlechte Charakterdarstellung
- viel zu niedriger Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Konami
www.konami-europe.com			
Entwickler	Midway		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 67 %

SOUND 59 %

RATING **64 %**

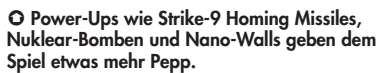




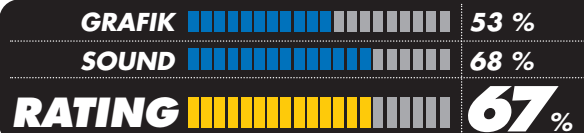
Wir schreiben das Jahr 2062. Der letzte große Krieg hat beinahe alles ausgelöscht, was jemals den Erdball verzierte. Riesige Ländereien und Metropolen, alles lag in Schutt und Asche. Das Volk brauchte Unterhaltung – und das World Destruction League Network hatte genau das richtige Entertainment zu bieten: eine Fernsehshow mit brutalen Schlachten. In WDL Thunder Tanks übernimmt der Spieler die Steuerung einer von elf verschiedenen, mobilen Vernichtungswaffen, mit der er wie einst die Gladiatoren ins Kolosseum einziehen muss. Es gilt, aus verschiedenen Kamera-

perspektiven auf 20 unterschiedlichen, räumlich begrenzten Territorien einen Kampf auf Leben und Tod auszufechten. Die große Spanne an Schlachtfeldern erstreckt sich von Fort Knox über Leningrad bis hin zum Schiefen Turm von Pisa. Die fünf unterschiedlichen Spielmodi (Death Match, Capture the Flag, Frenzy, Domination und Family) werden querbeet während der Meisterschaft gespielt. Die Langzeitmotivation sowie der Spaßfaktor sind jedoch eher in den Multiplayer-Modi wiederzufinden, da das Gameplay insgesamt nur wenig Abwechslung zu bieten

hat. Grafisch liegt der Shooter weit unter den Möglichkeiten der PlayStation2, da die Framerate bei größeren Explosionen und mehreren auf dem Screen zu sehenden Kontrahenten recht gern in die Knie geht. Soundtechnisch sind vor allem die witzigen Kommentare der Moderatoren hervorzuheben, die absolut mit den Ereignissen auf dem Spielfeld übereinstimmen. Hartgesottene Shooter-Freaks drehen ein paar ausgiebige Testrunden, alle anderen Zockernaturen finden für die PS2 bessere Action-Titel.



System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Infogrames www.infogrames.de
Entwickler	3DO		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort



DARKSTONE
BRUDERSCHAFT DES LICHTS

Schlummert tief in deinem Inneren nicht ein Drachentöter?



© 2001 Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und PlayStation 2 sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Electronic Arts und das entsprechende EA-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Delphine Software International, Darkstone und das Darkstone-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Delphine Software International.

www.delphinesoft.com





mArk Liebold

C-12

Final Resistance



C-12 steht für das am häufigsten vorkommende Kohlenstoffisotop.

Simon Gardner, Head of Studio Cambridge und seine Crew setzen, auf Klasse statt auf Masse. Mit Medevil sowie der Fortsetzung der schaurig-schönen Gruselmär um den untoten Rittersmann Sir Daniel Fortesque verließen seit der Gründung des Sony In-House-Teams gerade einmal zwei Titel die geheiligten Hallen des Entwicklerstudios. In C-12 Final Resistance, dem jüngsten Werk der Londoner Ideenschmiede, wird der Spieler nicht mehr mit grotesken Zombies, verrückten Rätseln oder dem typischen tiefschwarzen englischen Humor konfrontiert. Stattdessen wartet auf euch eine gigantische außerirdische Invasionsstreitmacht, welche auf ihrer interstellaren Suche nach Kohlenstoff im Begriff ist, die letzten Überbleibsel der menschlichen Rasse endgültig vom Antlitz des blauen Planeten zu fegen.

Das Ende aller Tage

Das letzte Aufgebot im erbitterten Überlebenskampf bilden kleine, gut organisierte Widerstandsgruppen. Um den hochtechnisierten extraterrestrischen Aggressoren etwas entgegenzusetzen zu können, wurden Lieutenant Riley Vaughan von der genialen Wissenschaftlerin Dr. Carter trotz ihres hippokratischen Eides und moralischer Zweifel biomechanische Implantate außer-

irdischer Herkunft eingepflanzt. Äußerlich erinnert euer Alter-Ego nur noch bedingt an einen Menschen. Einer der Arme musste einer metallenen Prothese weichen und wo einst das Funkeln eines Auges zu erkennen war, leuchtet nun nur noch ein roter Laserpointer. Aber diese kleinen Schönheitsfehler sind nebensächlich, denn auf seinen gestählten Schultern ruht die gesamte Hoffnung und das Schicksal der Menschheit.

Der Stärkere überlebt

In den ersten Minuten des Spiels muss sich Vaughan ausschließlich auf die rasiermesserscharfe Schneide seiner Energieklinge verlassen. Schnell gelangt ihr jedoch in den Besitz eines Maschinengewehrs vom Typ AG35, welches vor allem mit seinem Unterbarrel-Granatwerfer für durchschlagende Argumente sorgt. Sämtliche Schusswaffen, welche vom klassischen Raketenwerfer über Laser- und Ionenkanonen bis hin zum kleinen, aber feinen Plasmageschütz reichen, sind mit einer Zweifunktion ausgestattet. Während einer Kampfsituation ist man in der Lage, seinen Gegner anzuvisieren. So könnt ihr Gewiss sein, dass ihr meist ins Schwarze trifft und nicht sinnlos Munition vergeudet. Weitaus hinterhältiger, aber dafür auch effektiver



Das Datenfenster oben rechts versorgt euch mit den wichtigsten Informationen.

greift Vaughan über die Ego-Perspektive an. In dieser leicht abgeschwächten Form eines Sniper-Modus kann der Spieler Androiden, Aliens sowie Cyborgs, welche von den Invasoren aus der Biomasse menschlicher Soldaten konstruiert wurden, aus sicherer Entfernung ausschalten. Der Wechsel in die First-Person-Perspektive bringt aber noch andere Vorteile mit sich. So werden wichtige Informationen wie etwa Art, Entfernung und Bewaffnung des Feindes direkt auf die Netzhaut projiziert. Zudem werden Gegenstände (Medi Packs, Munition, usw.), Konsolen, im Boden vergrabene Minen oder Laserbarrieren durch das bionische Auge deutlich sichtbar. Um Angriffe abzuwehren, steht dem Lieutenant ein Energieschild zur Verfügung. C-12



Durch zweimaliges Drücken des Schild-Buttons sendet ihr eine EMP-Welle aus, die sämtliche Maschinen für kurze Zeit lahm legt.



Mit der Energieklinge macht ihr nicht nur Aliens den Garaus, sondern könnt auch Schalter, Durchgänge oder Fahrzeuge von außerirdischem Gewebe befreien.



Bei manchen Kletterpartien ist vor allem das richtige Timing vonnöten.



Für die monströsen Endgegner bedarf es ausgeklügelter Taktiken.

Final Resistance bietet aber nicht nur geballte Actionkost. Kleine Sneak- und Klettereinlagen sowie die vielen Rätsel, die sich zum einen aus altbekannten "Finde und benutze Schlüssel", "Kistenverschiebereien" und Denksportaufgaben zusammensetzen, lockern das ansonsten so bleihaltige Geschehen auf. Bei seinem Befreiungskampf muss sich Vaughan einen Weg durch zerstörte Häuserschluchten, verwüstete Einkaufszentren, verlassene Bunkeranlagen, stillgelegte U-Bahn-Systeme sowie außerirdische Verladestationen und Militärbasen bahnen. Insgesamt gilt es in C-12 Final Resistance, sechs Level, welche nochmals in mehrere Substages unterteilt sind, zu bewältigen.

Das letzte Aufgebot

Technisch kitzelte das Team des Studios Cambridge das Letzte aus der PSone heraus. Solch einen Detailreichtum, ein derart abwechslungsreiches Leveldesign sowie

eine solche Texturvielfalt- und Qualität sieht man leider nur selten. Sicherlich darf man keine gestochen scharfen Grafiken erwarten, für eine fünf Jahre alte Konsole liefert die PSone mit C-12 Final Resistance jedoch Beachtliches. Besitzer einer PlayStation2 dürfen sich gleich doppelt freuen, da der Texturfilter der Next-Generation-Konsole die gesamte Optik nochmals aufpoliert. Zwar ist das Spiel komplett lokalisiert, jedoch ist die Qualität der Sprachausgabe alles andere als gut. Etwas mehr Gefühl und das gewisse Fünkchen Schauspielkunst hätten bei den Aufnahmen sicherlich nicht geschadet. Auf der anderen Seite vermag C-12 Final Resistance mit seinen Soundeffekten und der stimmigen Hintergrundmusik eine sehr dichte Atmosphäre zu schaffen, welche in Verbindung mit den zerstörten Großstädten und der apokalyptischen Storyline sehr an Filme wie Terminator oder Omega Man erinnert.



Drückt ihr den Analogstick nur leicht nach vorne, bewegt ihr euch dementsprechend langsam.



FAZIT

Auf den ersten Blick bietet C-12 Final Resistance alles, was das verwöhnte Zockerherz begehrt: eine ansprechende technische Inszenierung, eine simple, aber trotzdem fesselnde Story sowie eine eingängige Steuerung. Doch bei genauerem Betrachten und nach längerem Spielen muss man feststellen, dass auch ein C-12 nicht vor Fehlern gefeit ist. Beispielsweise verhalten sich die Gegner nur selten so, wie man es von hochintelligenten Cyborgs oder Aliens erwartet. Trotz der relativ großen und mitunter verzweigten Level sowie der Räselelemente ist der gesamte Spielverlauf zu linear geraten. Außerdem ist die Kamera, besonders in den späteren Abschnitten, nicht immer dort, wo sie eigentlich für den besten Überblick sorgen würde. C-12 Final Resistance bringt Spaß und Abwechslung, kann mit der Zeit allerdings genauso gut an den Nerven zehren.

POSITIV

- technisch ansprechend inszeniert
- atmosphärische Soundkulisse
- spannende Story

NEGATIV

- zu linearer Spielverlauf
- unausgereifte KI
- teils verwirrende Kameraführung

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Syphon Filter 2	86%	02/00
2. C-12 Final Resistance	80%	04/01
3. Tomorrow Never Dies	64%	01/00

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Action-Adventure	Hersteller
www.playstation.de		
Entwickler	SCE Studio Cambridge	
Preis	89,- DM	Erhältlich ab
		11. April

GRAFIK 84 %

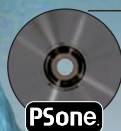
SOUND 72 %

RATING 79 %



TIME CRISIS

Project Titan



Ein ermordeter Präsident, skrupellose Terroristen und ein Agent unter falschem Verdacht - es darf wieder geballert werden!



○ Kantaris will euch ans Leder! Ständig tauchen von überall her neue Schergen auf.



○ Bewährtes Schema: Erledigt zuerst die Typen in den roten Anzügen, denn diese Burschen sind von allen am treffsichersten.

Spezialagent Richard Miller ist zurück! Nach vier langen Jahren steht dem Mitglied der V.S.S.E. Angels sein wahrscheinlich größtes Abenteuer bevor. Der Präsident von Caruba, einem kleinen Inselstaat in der Südsee, wurde ermordet und Miller steht in dringendem Verdacht, das Attentat verübt zu haben. Es bleiben ihm lediglich 48 Stunden Zeit, seine Unschuld zu beweisen, bevor ihn die Agentur an die Regierung von Caruba ausliefern muss. Nach kurzer Recherche steht fest: Hinter der zwielichtigen Angelegenheit steckt niemand anderes als die Geheimorganisation Kantaris, mit der es Miller bereits in einem früheren Einsatz aufnehmen musste. Auch Millers Erzfeind "Wild Dog" scheint seine Finger im Spiel zu haben. Höchste Zeit also, die wirklichen Schuldigen vor Gericht zu bringen.

Die Zeit rennt...

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich in Time Crisis - Project Titan nichts geändert. Mit der G-Con 45 im Anschlag springt ihr auf Knopfdruck aus eurem Versteck heraus

und nehmt allerlei schwer bewaffnetes Terroristengesocks aufs Korn. Lasst ihr den B-Button wieder los, geht Miller zurück in Deckung und füllt dabei gleich das Sechsschuss-Magazin mit neuen Patronen. Auf diese Weise könnt ihr nicht nur nachladen, sondern auch feindlichen Kugeln, herankommenden Wurfessern, Handgranaten und Raketen ausweichen. Wer allerdings zu lange den Schwanz einzieht, läuft Gefahr, das Level-Ende nicht innerhalb des Zeitlimits zu erreichen und mit einem verfrühten "Game Over" konfrontiert zu werden. Ansonsten stehen euch, abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad, drei oder fünf Leben sowie mehrere Continues zur Verfügung. Auf dem Weg zum finalen Bösewicht ballert ihr euch durch eine Luxusjacht, diverse Fabrikhallen, ein Flughafengebäude und eine finstere Mine, wobei euch bei Zwischen- und Endgegnern die einzig wirkliche Neuerung erwartet. Hier könnt ihr nämlich durch gezielte Schüsse auf blinkende Richtungspfeile die Stellung wechseln und somit stets die strategisch beste Position einnehmen.



○ Mittels der gelben Pfeile könnt ihr den Attacken des Panzers ausweichen.



○ Todesmutig stürzt sich das Kanonenfutter aus dem Fenster.

FAZIT

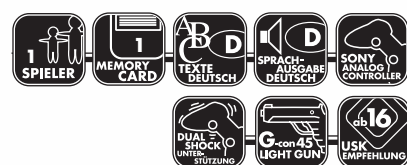
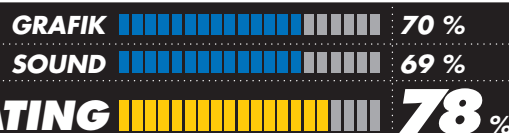
Anders als beim indizierten Vorgänger handelt sich bei Time Crisis - Projekt Titan nicht um eine Spielhallen-Umsetzung, sondern um ein PSone-exklusives Projekt. Zwar hat das Sequel außer den überarbeiteten Boss-Fights nicht viel Neues zu bieten, das bleihaltige Spielprinzip weiß jedoch noch immer zu begeistern und wird bei vielen G-Con-Besitzern für überstrapazierte Zeigefinger sorgen - actionreicher Spielspaß ist garantiert. Leider bewegt sich auch die technische Komponente auf damaligem Niveau, wobei lediglich die Grafik leicht verbessert wurde. Unter aller Kanone ist allerdings wieder einmal die emotionslose deutsche Synchronisation. Wer's versteht, aktiviert zu Spielbeginn die wesentlich gelungenere englische Sprachausgabe. Die Alternative zur hauseigenen Point Blank-Serie!

POSITIV NEGATIV

- actiongeladenes Spielprinzip
- zwei Schwierigkeitsgrade
- überarbeitete Boss-Fights
- technisch kaum verbesserter Nachfolger
- wenig Innovationen
- miese deutsche Synchronstimmen

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Lightgun-Shooter
Hersteller	SCEE
www.playstation.de	
Entwickler	Namco
Preis	ca. 89,- DM Erhältlich ab 04. März



Heiko Strobel

DUKE NUKEM

Land of the Babes



○ Für den Multiplayer-Modus stehen weitere sechs Level zur Verfügung.

Duke Nukem kehrt ein drittes Mal auf die PlayStation zurück und hat, wie gehabt, immer einen lockeren Spruch auf Lager. Aliens haben die Erde überfallen, um die Menschheit auszurotten. Der Plan: Alle Männer töten und danach die Frauen versklaven. Während der Sklavenhandel in vollem Gange ist, kann eine kleine Gruppe des weiblichen Geschlechts trotz Bewachung durch die Affenarmee entkommen. Diese gründet in alten Ruinen eine Widerstandsfraktion namens United Babe Resistance. Durch eine Zeitmaschine versuchen sie, einen Helden aus der Vergangenheit zur Unterstützung zu holen. Der ausserkorene Retter ist natürlich niemand anderes als Macho-Man Duke Nukem, der aus der Third-Person-Perspektive durch 14 verschiedene Missionen gesteuert werden muss. Doch dieses Vorhaben gestaltet sich eher schlecht als recht, da die abgehackte und ungenaue Steuerung den Spielspaß extrem schmälert. Weiterhin stehen die häufigen Grafikfehler ins Auge, denen der Protagonist auch das ein oder andere Ableben zu verdanken hat. In diversen Kisten, die kreuz und quer über sämtliche Territorien verteilt sind, erhält der Einzelkämpfer neben seiner Grundausrüstung auch noch weitere Schusswaffen in Form einer Schruppkanone, einer Freeze-Gun oder eines Raketenwerfers. Trotz alledem: Duke Nukems neues Abenteuer ist technisch völlig veraltet und spielerisch schon fast eine Zumutung. Wer nicht gerade masochistisch veranlagt ist, sollte tunlichst die Finger von diesem Titel lassen!



○ Mit einem Raketenwerfer im Besitz hat die Affenarmee erstmal nichts zu lachen.



○ Unfassbar! Der Terminator in Frauen-gestalt.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Action	Hersteller	Take2 Interactive
			www.take2.de
Entwickler	n-Space		
Preis	ca. 59,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 51 %

SOUND 55 %

RATING **57 %**



01024*0031433060901



PlayStation

Alone in the Dark 4 - Arc the Lad Collect
Biohazard 5th Anniversary - Breath of Fire
Chronotrigger - Darkstone - Digimon V
Dracula Resurrection - Final Fantasy IV
Final Fantasy IX - Lunar 2 - Persona 2
RPG-Maker - Torneko: Last Hope - Time

PlayStation2

Age of Empires 2 - Baldur's Gate
Biohazard C.V. complete - Dark Cloud
Everquest - GT3 - Onimusha Warlord
The Bouncer - Win Back - Zone of E

Sega Saturn

japanische 2nd-Hand Hard&Softwa

Dreamcast

18 Wheeler - Age of Empires 2
Alone in the Dark 4 - Daytona USA
Illbleed - Half Life - Mars Matrix

GameBoyAdvanced

NeoGeoPocket

Gerät+Spiel DM 89,90

WonderSwan

japanische 2nd-Hand Hard&Softwa

Lösungsbücher

Arc the Lad - Breath of Fire 4
Chrono Cross - FF Anthologies - FF
Legend of Dragoon - Legend of Man
Phantasy Star Online - Vanguard B

Soundtracks

Arc the Lad - Biohazard C.V.
Breath of Fire IV - Chrono Cross
Chronotrigger - Final Fantasy I - IX
FF Tactics - Parasite Eve - Xenogea

Merchandise

Trading Cards FF8 - FF Art Museum

Anime

VHS PAL Videos im Ausverkauf

Actionfiguren

alle DM 9,90

Merchandise Final Fant

ACME the game company
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Niederlande
Tel : 01024* 0031 43 30 60 90 1
Tel: 01024* 0031 43 30 60 789
Fax: 01024* 0031 43 30 60 37 9
e-mail: info@acme-online.nl
*mit Call by Call für 7,9 Pf/Min von Deutschland nach Holland telefonieren!

Artbook Final Fantasy
VISA
JCB
EUROCARD
MasterCard
AMERICAN EXPRESS
Cards

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

40Bit 55L

Dirk Gemeinhardt

WDL WarJetz



Pixelschlacht unterhalb der Wolkendecke.

Au weia! Was 3DO in letzter Zeit für einen Mist abgeliefert hat, passt auf keine Kuhhaut mehr. Gute Ideen sind eben längst noch kein Garant für ein gutes Spiel. Gleiches gilt für den neuesten Teil der World Destruction League-Reihe. Masse statt Klasse: Für einen "Fuffi" bekommt ihr sechs Spielmodi, neun Flugzeuge und allerhand verdammt coole Charaktere geboten; das war's aber auch schon gewesen; denn das grafische Debakel nimmt wider Erwarten katastrophale Ausmaße an. Was haben sich die Entwickler da nur dabei gedacht? Mit den acht stinklangweiligen, besonders lieblos gestalteten Arealen gewinnt 3DO sicherlich nicht mal einen Blumentopf. Fazit: Bloß nicht kaufen.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Action	Hersteller	3DO
www.3do.com			
Entwickler	3DO		
Preis	ca. 49,- DM	Erhältlich ab	30. März
GRAFIK	25%	SOUND	22%
RATING 24%			



Mone Neus

Pipemania 3D



Die Anzeige links zeigt euch das nächste Rohrteil an. Verbindungstücke, die ihr nicht gebrauchen könnt, legt ihr einfach auf ein freies Feld ab.

Manche PSone-Klassiker werden wohl niemals das Zeitliche segnen dürfen, da es immer wieder Softwarefirmen gibt, die einen erneuten Aufguss auf den Markt bringen. So geschehen auch mit Pipemania 3D. In über 50 Level auf neun verschiedenen Inseln dürft ihr abermals eure Rohre verlegen, um die Umwelt vor einer katastrophalen Verseuchung durch eine grüne giftige Gülle zu bewahren. Eure Aufgabe besteht darin, möglichst schnell auf engem Raum einzelne Rohrteile so zu verlegen, dass eine Art Pipeline entsteht. Der Abfluss wird erst nach einer bestimmten Zeit eingeblendet, damit ihr spezielle Aufgaben wie das Einsammeln diverser Sterne oder Münzen bewältigen könnt. Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade werden allerdings nur ausgesprochenen Puzzle-Fans Freude bereiten können.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Puzzle	Hersteller	empire Interactive
www.empireinteractive.de			
Entwickler	empire Interactive		
Preis	ca. 29,- DM	Erhältlich ab	30. März
GRAFIK	35%	SOUND	34%
RATING 36%			



Mone Neus

Aqua GT



Jeder Flitzer besitzt individuelle Fahreigenschaften in Bezug auf Geschwindigkeit, Beschleunigung und Handling.

Aqua GT gibt euch die Möglichkeit, mit über 200 Sachen über Londons Themse, durch die Bucht von Tokio oder quer über Venedigs Kanäle zu schüren. Aus insgesamt 20 unterschiedlichen Wasserboliden (Monohull, Katamaran etc.) dürft ihr dabei auswählen. Ziel des ganzen Unterfangens ist es, vier Cups in einer Meisterschaft zu gewinnen oder im Arcade-Mode gegen Bestzeiten zu fahren. Egal ob bei Tag oder Nacht, nach jeweils drei Runden solltet ihr als Sieger hervorgehen, sonst wird's nix mit weiteren Strecken. Grafisch nicht sehr anspruchsvoll, ruckelt sich Aqua GT von Level zu Level. Wer Hydro Thunder Spielspass abringen konnte, wird sich jedoch auch mit Aqua GT anfreunden können.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Take2 Interactive
www.take2.de			
Entwickler	East Point Software		
Preis	ca. 29,- DM	Erhältlich ab	sofort
GRAFIK	61%	SOUND	51%
RATING 59%			



Heiko Strobel

European Super League



Bayern München, Manchester United, Paris Saint Germain - alle großen europäischen Klubs sind mit von der Partie.

Mit Viva Football hat Virgin Interactive bereits den ersten Versuch hinter sich, im Soccer-Genre Fuß zu fassen. Da dieser Schuss ein einziges Eigentor war, wird nun mit European Super League zum zweiten Spiel angepöf. Mit insgesamt 16 lizenzierten Mannschaften kann in sechs unterschiedlichen Spielmodi (Schnellstart, Freundschaftsspiel, europäische Superliga, eigenes Turnier, eigene Liga, Training) das kreisrunde Leder quer über den Rasen gekickt werden. Das schleppende Gameplay lässt allerdings schnell Aggressionen aufkommen, da die grobschlächtigen Feldspieler wie lahme Schnecken über das Spielfeld kriechen. Zumindest lässt das ebenso wenig ansehnliche Publikum etwas Stadion-Atmosphäre aufkommen, indem es mit authentischen Schlächtrufen und Gesängen die Teams anfeuert. Da Titel wie EAs FIFA 2000 oder Konamis ISS Pro Evolution mindestens zwei Ligen höher spielen, ist von European Super League eher abzuraten.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Virgin Interactive
www.vid.de			
Entwickler	Coyote / Crimson		
Preis	ca. 69,- DM	Erhältlich ab	sofort
GRAFIK	54%	SOUND	68%
RATING 52%			





Heiko Strobel

K-1 Grand Prix



Im Ring ist alles erlaubt. Es dürfen Fäuste, Ellbogen, Knie und Füße eingesetzt werden.

K-1 Grand Prix ist eine Martial-Arts-Mischung aus Karate, Kenpo, Kickboxen und Kung-Fu. In den sechs verschiedenen Spielmodi stehen euch insgesamt 32 real existierende Kampfsportler zur Verfügung. Im Trainings-Modus kann man sich mit den verschiedenen Schlagtechniken vertraut machen, wobei es im Grand-Prix ans Eingemachte geht. Zu den weiteren Spielvarianten zählen Kings, Herkules, Challenge und Ring Side. In diesem kämpft der Spieler allerdings nicht nur gegen die computergesteuerten Recken oder einen Freund, sondern vor allem gegen die träge und ungenaue Steuerung. Das starre, grobpixelige Publikum sitzt in einer völlig tristen Umgebung, die keinerlei Atmosphäre aufkommen lässt. Ein dilettantisches Machwerk sondergleichen – Finger weg oder Finger ab!

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Sportspiel	Hersteller	EON Digital Ent. www.eon-digital.com
Entwickler	Xing Entertainment		
Preis	ca. 59,- DM	Erhältlich ab	sofort
GRAFIK	43 %	SOUND	31 %
		RATING	32 %



Mone Neus

Army Men Lock'n Load



Wieviel Lebensenergie euer Pixelgefreiter noch in Reserve hat, wird zusätzlich am Radar angezeigt.

Die Schlacht um Army Men geht weiter. Und wiederum eher schlecht als recht. Grob pixelige Soldaten wackeln über Pop-Up Landschaften und von der ach so gelobten Plasto-Sheen-Engine ist meilenweit nichts zu sehen. Mission für Mission quält ihr euch durch spärlich gestaltete Städte und Landschaften. Nach gründlicher Einweisung auf dem Gewehrübungsplatz, setzt ihr euch mit Bazooka, Granate, Flammenwerfer und Mörser gegen hinter Barrikaden lauernde feindliche Scharfschützen und Infanteristen zur Wehr. Mit dem Fadenkreuz (R1-Taste) könnt ihr zwar den Gegner heranzoomen, aber mit der Treffsicherheit ist es nicht weit her. So gut Army Men Sarges Heroes2 und Army Men Air Attack auch sind, von Army Men Lock'n Load bitte die Finger lassen.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Action	Hersteller	Infogrames www.infogrames.de
Entwickler	3DO		
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	sofort
GRAFIK	30 %	SOUND	30 %
		RATING	31 %



WWW.LETSPLAYIT.DE

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

YOU DON'T KNOW JACK
Die Quiz Show zwischen Wissen und Wahnwitz
PlayStation®
Vö: 30.03.2001
59,99 DM 30,67 €

DUKE NUKEM LAND OF THE BABES
PlayStation®
Vö: 09.03.2001
59,99 DM 30,67 €

fear effect 2
PlayStation®
Vö: 23.03.2001
89,99 DM 46,01 €

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE
PlayStation®
Vö: 16.05.2001
89,99 DM 46,01 €

COLD BLOOD
PlayStation®
49,99 DM*

CRUADERS OF FORT AND MAGE
PlayStation®
29,99 DM*

DESTRUCTION DERBY
PlayStation®
39,99 DM*

front mission 3
PlayStation®
49,99 DM*

GALERIANS
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!

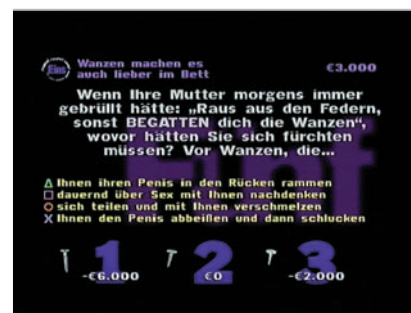


YOU DON'T KNOW JACK

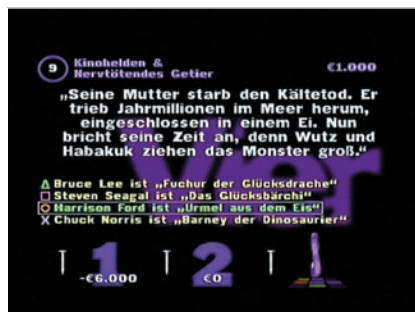
Mone Neus

Nachdem Wer wird Millionär auf der PSone überraschende Erfolge erzielt hat, beschert uns Take2 nun ein Quiz-Game, das schon auf dem PC für Furore sorgte. Bis zu drei Personen gleichzeitig können an diesem ungewöhnlichen Frage- und Antwort-Spiel teilnehmen, wobei zwei Freunde sich einen Controller teilen dürfen. Eine Runde besteht aus 21 abgedrehten Fragen, die Jack, der Moderator, mal bissig, mal ironisch, stellt. Der gewitzte Sprecher stellt euch jeweils drei Kategorien zur Auswahl, welche sich beispielsweise auf chemische Elemente und sexuelle Belästigungen beziehen. Wer zuerst den sogenannten Buzzer (L- und R-Tasten) betätigt, darf unter vier

unterschiedlichen Antworten wählen. Liegt man daneben, muss sich der Spieler wüste Beschimpfungen gefallen lassen. Ansonsten freut man sich auf eventuell gewonnene 3000 Euro. Selbiges macht You don't know Jack so amüsant. Zum einen anspruchsvolle Fragen, die ein gewisses Maß an Grundwissen voraussetzen, zum anderen die lockere Umgangsweise, mit der Jack seine Kandidaten zur Minna macht. Wäre die deutsche Sprachausgabe nicht so passend gelungen, wäre das Spiel nur halb so gut geraten. Insgesamt 500 leichte und schwere Aufgabenstellungen warten auf Quizversessene und jene, die es werden wollen. Ein höllischer Spaß!



○ Schade, dass ihr jetzt nicht in den Genuss der Sprachausgabe kommen könnt.



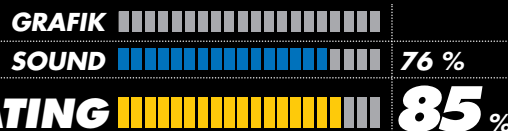
○ Man kann seine Gegenspieler auch "nageln", d.h. ihr zwingt den anderen eine Frage zu beantworten.



○ Bei Sekt oder Selters kommt es auf ein schnelles Reaktionsvermögen an!

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Quiz-Game	Hersteller	Take2 Interactive
www.take2.de			
Entwickler	Rockstar Games		
Preis	ca. 69,- DM	Erhältlich ab	Ende April



FORD RACING

Heiko Strobel

Empire Interactive bringt in Zusammenarbeit mit der Ford Motor Company neues Futter für die PSone-Racing-Gemeinde. Aus der riesigen Produktpalette des Fahrzeugherstellers wurden zwölf verschiedene Wagen herausgepickt und für die virtuelle Welt umgesetzt. Unter anderem kann man sich hinter das Steuer eines Taurus, Mustangs, Mondeos oder eines Pumas klemmen und insgesamt acht verschiedene Kurse abfahren. In den zwei Spielmodi hat man die Qual der Wahl zwischen Career-Mode und einem Quick Race, wobei in letzterem anfangs lediglich drei Rennvehikel zur Verfügung stehen. Es ist also unumgänglich, vorerst im Career-Mode weitere Modelle freizuspüren. Egal ob Pole Position oder nicht, am Start zieht man mit Leichtigkeit dem Feld

davon. Steigt man jedoch zu stark auf die Bremse oder unternimmt gar einen unfreiwilligen Ausflug in die Botanik, so kann man davon ausgehen, als letzter die Ziellinie zu überqueren. Die musikalische Untermauerung gestaltet sich ebenso wie die Geschwindigkeit während des Rennens – langsam, nervend und einschläfernd. Die Qualität der Motorengeräusche sind gerade mal im Durchschnitt einzuordnen, wie die mit Pixeln übersäte Landschaft, welche ein Abtauchen ins Spielgeschehen ebenfalls nicht zulässt. Ford Racing kommt eindeutig ein paar Jahre zu spät um sich gegen Genrekollegen behaupten zu können. Nicht einmal die Importversion, die gerade einmal 10 Dollar kostet, ist Fanatikern des Autorennsports anzuraten.



○ Auch von noch so starken Remplern trägt die Karosserie ebenso wie der Lack keinen Schaden davon.



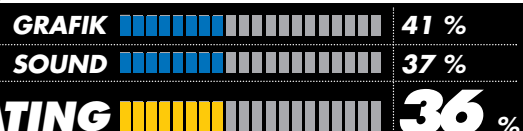
○ Ist man einmal ins Verfolgerfeld zurückgefallen, muss um jeden Platz erbittert gekämpft werden.



○ Drei Kameraperspektiven stehen dem Spieler zur Auswahl bereit.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Empire Interactive
www.empireinteractive.com			
Entwickler	Toolbox Design Ltd.		
Preis	ca. 59,- DM	Erhältlich ab	sofort





Heiko Strobel

Castrol Honda VTR



Im Zwei-Spieler-Modus können auch komplette Turniere miteinander im Splitscreen ausgetragen werden.

Bei Castrol Honda VTR kann der Spieler lediglich auf einem einzigen Bike seine Runden drehen - der Honda VTR 1000. Mit stattlichen 160 Pferden unterm Hintern und einer Höchstgeschwindigkeit von satten 298 km/h könnt Ihr verschiedene Turniere auf 22 internationalen Rennstrecken bestreiten. Drei Schwierigkeitsstufen muss der Spieler durchlaufen, wobei man als Anfänger beginnt und sich bis zum Profi hocharbeitet. Entsprechend dieser Spielstufen gestaltet sich auch das Fahrverhalten der Maschine unterschiedlich. Um die jeweilige nächste Stufe zu erreichen, müssen vorher diverse Skill-Tests bestanden werden. Leider ist der komplett auf dem Prequel bestehende Nachfolger auch grafisch und soundtechnisch auf dem damaligen Stand. Pixelige Landschaften, lahmes Gameplay, einschläfernder Soundtrack - eine schon fast unterdurchschnittliche Inszenierung.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Midas Interactive www.midasinteractive.de
Entwickler	Bubble Boy		
Preis	ca. 79,- DM	Erhältlich ab	sofort
GRAFIK	62 %	SOUND	52 %
		RATING	59 %



Heiko Strobel

Freestyle Scooter



Durch die große Anzahl an Obstacles weiß man gar nicht, welches zuerst befahren werden soll.

Ubi Soft hat sich den Trend der bei jung und alt beliebten City-Roller zu Nutze gemacht und bringt dementsprechend eine PlayStation-Umsetzung auf den Markt. Allerdings erwartet uns hierbei nicht gerade das neueste Spielprinzip. Abgekupfert wurde von artverwandten Skateboard- und BMX-Titeln, die jedoch spielerisch wie auch technisch auf einem wesentlich höheren Level liegen. Man nehme die Engine aus dem bekannten Skateboardspiel Grind Session und kreuze diese mit Spielelementen und Trickbezeichnungen aus Tony Hawk's Pro Skater und Dave Mirra Freestyle BMX. Mit einem von insgesamt neun Rollerfahrern gilt es, sein Können auf verschiedenen In- und Outdoor Skateparks, die mit Rails und Half-Pipes nur so gespickt sind, zu demonstrieren und die jeweils sechs vorgegebenen Punktzahlen zu überbieten. Ganz unterhaltsam, mehr aber nicht!

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Fun-Sports	Hersteller	Ubi Soft www.ubisoft.de
Entwickler	Shaba Studios		
Preis	ca. 59,- DM	Erhältlich ab	sofort
GRAFIK	65 %	SOUND	58 %
		RATING	67 %



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!
7 8 6 3 5 3 9 0

Händler Kontakt :

Sunflex GmbH
Homburger Weg 7
58638 Iserlohn

Tel. : 02371 - 93570

Fax : 02371 - 935711

E-Mail : Sales@GetMoreSun.com

ACCESSORIES 2001

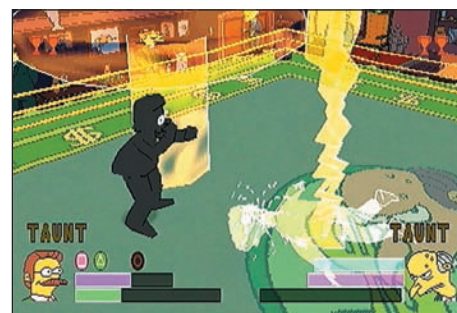


SIMPSONS WRESTLING

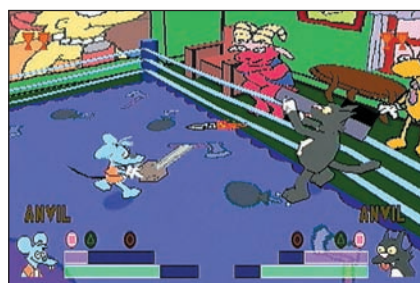
Heiko Strobel

Eine der weltweit wohl bekanntesten Cartoon-Familien hat ihren Wohnsitz im beschaulichen Springfield. Genau an diesen Ort schicken uns Electronic Arts mit ihrem neuen Wrestling-Game. Mit von der Partie sind insgesamt 22 Einwohner der Stadt, doch nur zwölf der Comic-Figuren stehen dem Spieler direkt zur Auswahl. Jeder Ringer steigt mit den exakt auf seine Persönlichkeit abgestimmten Moves und Spezialmanövern in den Ring. So zieht beispielsweise Barney mit gefülltem Bierkrug in den Kampf und gibt Rülpsen zum Besten, die natürlich nicht ohne gesundheitliche Schäden zu überstehen sind. Die zehn unterschiedlichen 3-D Schauplätze verteilen sich über ganz Springfield bis hin

zum Raumschiff der Außerirdischen Kang und Kodos. Es gilt, mit seinem schwach animierten Charakter drei Spielabschnitte zu bezwingen, wobei man als Herausforderer beginnt, anschließend die Verteidigerrolle übernimmt und letztendlich die Champions-Laufbahn absolviert. Jeder Charakter besitzt dieselbe, leider nur englische Originalstimme wie in gleichnamiger Fernsehserie und das reichliche Angebot an Special-Moves wurde amüsant umgesetzt und lässt Laune aufkommen. Doch auch trotz des flotten Spielablaufs und der simpel gehaltenen Steuerung eignet sich Simpsons Wrestling im Großen und Ganzen doch nur zum kurzzeitigen Partyvergnügen im Zweispieler-Modus.



Während Flanders Unterstützung vom Himmel erhält, schmeißt Mr. Burns nukleare Sprengsätze für Smithers in den Ring.



Kettensäge und Raketenwerfer: Itchy und Scratchy fahren wie gewohnt nur die harten Geschütze auf.



Mit Arbeitsgerät und Lieblingstochter zieht Marge in den Kampf.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Fun-Sport	Hersteller	Electronic Arts
www.electronicarts.de			
Entwickler	Big Ape Productions		
Preis	ca. 49,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK	51 %
SOUND	52 %
RATING	54 %



LEGO INSEL 2

Mone Neus

Der Steinbrecher kehrt zurück

Nach Lego Island und Lego Racers beglückt uns nun LEGO Media mit Insel2 auf der PSone. Diesmal darf man als Pixel-Bausteinmännchen Ronny leckere Pizzen unters Volk bringen. Entweder zu Fuß oder etwas flotter mit dem Skateboard schickt euer Boss euch von Haushalt zu Haushalt um die heiße Ware möglichst schnell bei den Kunden abzuliefern. Nach einer Lieferung ins Gefängnis bricht Bösewicht Brickster aus seiner Zelle aus. Und als ob das nicht genug wäre, klagt er noch alle Baupläne der Insel, woraufhin alle Gebäude aus LEGO-Land sich in Luft auflösen. Nun liegt es an euch, auf drei verschiedenen

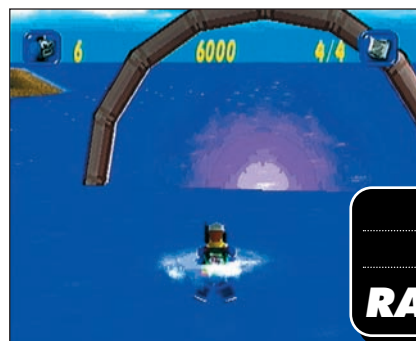
3D-Inseln nach diesen Dokumenten zu suchen, um den ursprünglichen Zustand wiederherzustellen und Brickster zurück hinter Gitter zu bringen. Nachdem keine Inselkarte zur Verfügung steht und die Kameraperspektive auch nicht gerade das gelbe vom Ei ist, müht man sich furchtbar ab, um die Orientierung nicht zu verlieren. Wichtige Informationen erfährt Ronny von den LEGO-Inseln Bewohnern. Witzige Features wie das Bewerten der Passanten mit Pizza, das Herumschwirren in einem Helikopter oder einige Mini-Spiele (z.B. Skaten in einer Skatehalle) können nur bedingt über mangelnden Tiefgang hinwegtrösten.



Spielchen gefällig? Dies ist eines der vielen Mini-Games. Dem Opi solltet ihr aber nicht auf den Kopf hauen.



Was für eine Verschwendung! Die leckeren Pizzen fliegen den Einwohner nur so um die Ohren.



Als Pizzajunge muss man auch mal ins kalte Wasser hüpfen.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Action	Hersteller	LEGO Media International
www.lego.de			
Entwickler	silicon dreams		
Preis	ca. 80,- DM	Erhältlich ab	sofort

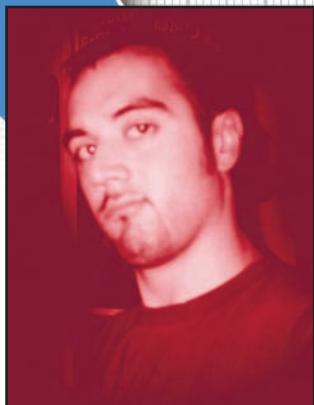
GRAFIK	49 %
SOUND	45 %
RATING	48 %





playcharts

LESER TOP-5 schickte uns diesmal:



Fatih Polat
aus Hanau

1.	Tekken III	PSone
2.	Metal Gear Solid	PSone
3.	Silent Hill	PSone
4.	Final Fantasy VIII	PSone
5.	Resident Evil 3 Nemesis (dt.)	PSone

play TOP 5

Nachdem sich fast alle play-Mitglieder geweigert haben, fünf popelige Gründe aufzuzählen, weshalb wir keinen Aprilscherz in dieser Ausgabe versteckt haben, gibt's eben nur eine Handvoll Tätigkeiten, denen wir nachgehen, wenn uns die Schreibkreativität für kurze (oder auch längere) Zeit verlassen hat.

...und was wird in der Industrie gespielt?

Sevgi Kirik

PR-Managerin, empire Interactive

1.	007 Die Welt ist nicht genug	PSone
2.	Rayman Revolution	PlayStation2
3.	Pro Pinball Serie	PSone
4.	Final Fantasy Serie	PSone
5.	Kuri Kuri Mix	PlayStation2



Händlercharts - Computer Treff Kudak - Neumünster

1.	Vanishing Point	PSone
2.	Medal of Honor Underground	PSone
3.	Final Fantasy IX	PSone
4.	Alien Die Wiedergeburt	PSone
5.	Wer wird Millionär	PSone
6.	Tekken Tag Tournament	PlayStation2
7.	Dead or Alive 2	PlayStation2
8.	Kessen	PlayStation2
9.	Rayman Revolution	PlayStation2
10.	Frontschweine	PSone

Amerika

1.	Star Wars Starfighter	EA	PlayStation2
2.	Madden NFL 2001	EA	PlayStation2
3.	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	PSone
4.	Driver 2 - Back on the Streets	Infogrames	PSone
5.	ATV Offroad Fury	SCEA	PlayStation2

Japan

1.	Z.O.E Zone of the Enders	Konami	PlayStation2
2.	Restaurant of the Sky: Hello Project Version	Media Factory	PSone
3.	Bloody Roar 3	Hudson	PlayStation2
4.	Onimusha Warlords	Capcom	PlayStation2
5.	F1 Championship Season 2000	EA	PlayStation2

Sven

1. In den Heftplan starren.
2. Kopf im Takt zu Slipknot auf den Tisch hämmern.
3. Die blackriver-ramps Halfpipe boarden.
4. Die Jungs und Mädels bei DVD Vision nerven.
5. Alle anderen CyPress-Mitarbeiter piesacken.

mArk

1. Otto, Hermann und Volker "Stellung" beziehen lassen.
2. Dave, Scott und Tak beim exerzieren beobachten.
3. Im Internet die Kreditkarte für "sinnvolle" Dinge belasten.
4. Über Warhammer Armeelisten und Conversion-Ideen brüten.
5. Nibbler und Dr. Zoideberg bewundern.

Toni

1. Online mailordern, bis die Kreditkarte heult,
2. at the drive-in hören, bis die Ohren pfeifen,
3. planlos durchs Netz surfen, bis der IE abschmiert,
4. rumtelefonieren, bis der Arm vom Hörerhalten schmerzt,
5. FreedomBMX lesen, bis es dann endlich weitergehen kann!

Dirk

1. Über die Hefte der Konkurrenz lachen.
2. Die verlorenen Buchstaben suchen gehen.
3. Löcher in die rauchfreie Luft starren.
4. Über Gott und die Videospiele-Welt nachdenken.
5. Dem Online-Order-Wahn verfallen.

Mone

1. 12 Zigaretten im Aussätzigenzimmer rauchen.
2. 186 mal „Mist, mir fällt nix ein“ murmeln.
3. Den 92zigsten Kaffee holen und trinken.
4. Alles im Umkreis von 3m mutwillig zerstören.
5. speks mit schwachsinnigen E-Mails belästigen.

Heiko

1. Rauchen bis die Lunge schreit,
2. Mone nerven bis sie schreit,
3. Mark abstressen bis er schreit,
4. Toni zutexten bis er schreit,
5. selbst schreien, weil bei dem Lärm keiner arbeiten kann.

Gunther

1. Das unlösbare Abenteuerspiel MS-Windows spielen.
2. Versuchen FlaskMPEG mehr als 8 Frames abzuringen.
3. Mit dem Kopf auf die Tastatur hämmern.
4. Den Farbdrucker streicheln.
5. Alex und Utho (die alde Lewwawurschd) ärgern.

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 schaffen wir einen klaren Durchblick im ständig anwachsenden PlayStation-Spieledschungel. Viel Spass beim Durchforsten der Hitparade!

Mone Neus

DIE BESTEN DER BESTEN

Die besten PSone-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Action-Adventure			
1. Metal Gear Solid	KCEE	★★★★★	play 03/99
2. Soul Reaver	Eidos	★★★★★	play 07/99
3. Syphon Filter 2	SCEE	★★★★	play 04/00
Adventure			
1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★	play 12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★	play 12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	★★	play —/—
American Football			
1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NFL Blitz	KCEE	★★★★	play 02/00
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★	play 10/98
Basketball			
1. NBA Live 2000	Electronic Arts	★★★★	play 12/99
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NBA Live '99	Electronic Arts	★★★★	play 01/99
Beat 'em Up 2D			
1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	★★★	play 03/99
2. Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	Capcom	★★★	play 04/99
3. X-Men Mutant Academy	Activision	★★★	play 09/00
Beat 'em Up 3D			
1. Ehrgeiz	Square	★★★★★	play 02/99
2. Tekken 3	Namco	★★★★★	play 08/98
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	★★★★	play 04/99
Boxen			
1. Box Champions 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
2. Ready2Rumble Boxing	KCEE	★★★	play 01/00
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★	play 01/99
Denkspiel/Geschicklichkeit			
1. You don't know Jack	Take2 Interactive	★★★★	play 04/01
2. Crash Bash	SCEE	★★★★	play 12/00
3. Bust-A-Move 3DX	Acclaim Entertainment	★★★	play 03/98
Eishockey			
1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NHL Rock The Rink	Electronic Arts	★★★★	play 06/00
F1 Racing			
1. Formel 1 2000	SCEE	★★★★	play 10/00
2. F1 Racing Championship	Ubi Soft	★★★★	play 09/00
3. Formel Eins 99	SCEE	★★★★	play 11/99
Flipper			
1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★	play 02/98
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★	play 01/00
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★	play 02/99
Fun-Racer			
1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★★	play 11/99
2. Speed Freaks	SCEE	★★★★	play 09/99
3. Walt Disney World: Magical Racing Tour	Disne Interactive	★★★	play 05/00
Fun-Sport			
1. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	★★★★★	play 09/00
2. Thrasher - Skate and Destroy	Take2 Interactive	★★★★	play 01/00
3. Cool Boarders 3	SCEE	★★★★	play 11/98
Fußball			
1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★★	play 11/99
2. ISS Pro Evolution	KCEE	★★★★	play 02/00
3. ISS 2000	KCEE	★★★★	play 12/00
Future Racer			
1. Wipeout 2097	Psygnosis	★★★★★	play 02/98
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★	play 09/99
3. Rollcage	Psygnosis	★★★★	play 02/99

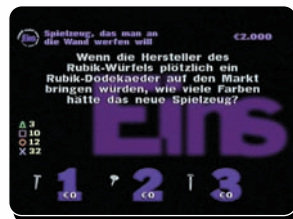
play Rating 100-91% = ★★★★★

play Rating 81-90% = ★★★★

play Rating 71-80% = ★★★

play Rating 61-70% = ★★

You don't know Jack



Wer die Schnauze voll hat von langweiligen und unmotivierenden Quizgames, sollte sich unbedingt You don't know Jack für die PSone zulegen. Moderator Jack traktiert euch mit 500 mehr oder weniger sinnvollen Fragen. Nichtsdestotrotz ist ein gutes Allgemeinwissen unabdingbar. Bis zu drei Spieler gleichzeitig dürfen sich in jeweils zwei Runden um begehrte Euros duellieren. Falsche Antworten werden sofort und ohne Gnade mit teilweise herablassenden und bissigen Kommentaren seitens des Moderators bestraft. Eine Attacke auf die Lachmuskeln ist auf jeden Fall vorprogrammiert.

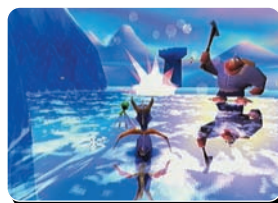
Tony Hawk's Pro Skater 2



Activision setzt mit Tony Hawk's Pro Skater 2 die Messlatte, an der sich zukünftige Titel orientieren müssen, in weit entfernte Höhen. Das tadellose Gameplay, die unzähligen neuen Tricks, die verbesserte Grafik, der geniale Soundtrack sowie ein umfangreicher Park-Editor, der für immer neue Kurse sorgt, garantieren zusammen fast endlosen Spielspaß.

Wohin das Auge auch blickt, schmücken Graffitis, große Wandgemälde und abwechslungsreiche Häuserfassaden die Umgebung. Dieser Titel gehört auf jeden Fall in eine anständig sortierte PlayStation-Sammlung.

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 Drachenenatem zu grillen.

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.



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. FFXIX ist ein absolutes Muss für jeden Rollenspieler.



Dino Crisis 2

Nach dem grandiosen Erfolg des Sequels vor knapp einem Jahr serviert uns Capcom erneut ein Dino-Aktion Spektakel der Extra-Klasse. Die rothaarige Regina darf diesmal regelrecht gegen eine ganze Armada der prähistorischen Viecher antreten. Bestens ausgestattet mit beispielsweise Flammenwerfer, Elektrostab, Maschinenpistole oder Panzerfaust gilt es unter anderem im Dschungel fliegenden Pteranodons, gerissenen Velociraptoren sowie giftpollenversprühenden Pflanzen den Garaus zu bereiten. Dino Crisis 2 zeigt im Moment allen Survival-Horror-Games auf der guten alten PSone die eiskalte Baller-Schulter.



Die Crème de la Crème der PlayStation2-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Action			
1. Z.O.E - Zone Of The Enders	Konami	★★★★	play 03/01
2. Star Wars Starfighter	EA	★★★★	play 04/01
Action-Adventure			
1. MDK 2 Armageddon	Interplay	★★★★	play 04/01
Beat 'em Up			
1. Tekken Tag Tournament	SCEE	★★★★★	play 11/00
2. Dead or Alive 2	SCEE	★★★★★	play 01/01
Boxen			
1. Knockout Kings 2001	EA	★★★★	play 03/01
Ego Shooter			
1. Unreal Tournament	Infogrames	★★★★★	play 01/01
Eishockey			
1. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
Fussball			
1. FIFA 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
Funsport			
1. SSX - Snowboard Supercross	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
Rennspiel			
1. Ridge Racer V	SCEE	★★★★	play 11/00
2. F1 Racing Championship	Video System	★★★★	play 03/01
3. ATV Offroad Fury	SCEE	★★★★	play 04/01

Die besten PSone-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Golf			
1. Everybody's Golf 2	SCEE	★★★★	play 06/00
2. Everybody's Golf	SCEE	★★★	play 06/98
3. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★	play 12/99
Jump 'n Run 2D			
1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★★	play 07/98
2. Skull Monkeys	DreamWorks 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. Medi Evil 2	SCEE	★★★★	play 04/00
3. Rayman 2 - The Great Escape	Ubi Soft	★★★★	play 08/00
Lightgun Shooter			
1. Time Crisis - Projekt Titan	SCEE	★★★	play 04/01
2. Point Blank 3	Namco	★★★	play 03/01
3. Ghoul Panic	Namco	★★★	play 04/00
Motocross			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Motocross Championship	THQ	★★★	play 12/99
3. Supercross 2000	Electronic Arts	★★	play 01/00
Motorrad Racing			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	★★★	play 03/00
3. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	★★★	play 08/99
Musikspiel			
1. Guitar Freaks -Japan Import-	KCEJ	★★★★★	play 11/99
2. Music 2000	Codemasters	★★★★★	play 12/99
3. Beatmania -European Edit-	KCEE	★★★★	play 04/00
Rennspiel			
1. Gran Turismo 2	SCEE	★★★★★	play 02/00
2. Colin Mc Rae 2.0	Codemasters	★★★★★	play 06/00
3. TOCA WTC	Codemasters	★★★★	play 09/00
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Final Fantasy IX	Square	★★★★★	play 01/01
2. Chrono Cross	Square Europe	★★★★★	play 10/00
3. Vagrant Story	Crave/SVG	★★★★★	play 06/00
Shooter 2D			
1. Einhänder - US-Import -	Squaresoft	★★★★	play —/—
2. R-Type Delta	Irem	★★★★	play 01/99
3. Thunderforce V	Technosoft	★★★	play —/—
Shooter 3D			
1. Indiziert	OIT	★★★★★	play —/—
2. Medal of Honor: Underground	EA	★★★★	play 11/00
3. Alien - Die Wiedergeburt	EA	★★★★	play 10/00
sonstige Sportarten			
1. Triple Play 2000	Electronic Arts	★★★★	play 05/99
2. International Track & Field 2	KCEE	★★★	play 02/00
3. International Track & Field	KCEE	★★★	play 02/98
Strategie (Echtzeit)			
1. Warzone 2100	Eidos Interactive	★★★★★	play 05/99
2. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★★	play 03/98
3. C&C - Alarmstufe Rot Gegendruck	Electronic Arts	★★★★	play 09/98
Strategie (rundenbasierend)			
1. Front Mission 3	Crave/SVG	★★★★	play 05/00
2. Vandal Hearts	Konami	★★★★	play —/—
3. Catan - Die erste Insel	Ravensburger Interactive	★★★	play 07/00
Survival-Horror			
1. Dino Crisis 2	Capcom	★★★★★	play 11/00
2. Parasite Eve 2	Squaresoft Europe	★★★★	play 08/00
3. Silent Hill	KCEE	★★★★	play 08/99
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
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
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



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

Ich will mehr!



Hi Leute,
ich finde es sehr schade, dass den Leserbriefen immer weniger Beachtung geschenkt wird. Mittlerweile ist es nur noch eine Doppelseite in eurem Heft, obwohl viele Leser diese Seiten sehr zu schätzen wissen. Ich kenne noch die alten Zeiten, in denen in der Video Games mindestens vier Seiten voll mit Leserbriefen waren und zwei weitere mit Antworten auf technische Fragen der Leser. Also wenn es irgendwie möglich ist, bitte stockt die Leserbriefseiten etwas auf. Mir ist aufgefallen, dass manche Leserbriefe immer mehr sinnlose Fragen (hab gehört, dass Japaner Resident Evil nur mit dem Messer durchspielen...) beinhalten, die sich zumeist von selbst beantworten, wenn man einmal gut nachdenkt. In Ausgabe 10/99 hattet ihr verlauten lassen, dass die Leserbriefseiten keine FAQ Seiten sein sollen, sondern ein Forum für Leser, um über gewisse Themen zu diskutieren! Dieser Meinung schließe ich mich voll und ganz an, aber mittlerweile schleichen sich wieder diese blöden Fragen in die spärlichen Leserbriefseiten.

Maik, e-mail



Ja ja, die guten alten Zeiten. Leider hat sich das Bild der Leserschaft etwas gewandelt in den letzten Jahren. Anscheinend hat man einfach keine Lust mehr, über verschiedene Themen zu diskutieren. Fast 90% der Leserpost-Thematik beschränkt sich auf "Habt ihr Cheats für Spiel X?" oder sonstige Fragen, die sich beim Lesen (!) des Heftes ohnehin erübrigen würden. Was auf diesen Seiten berücksichtigt wird, ist fast immer die Crème de la Crème unserer Zuschriften. Dieses Forum zu erweitern liegt also nicht an uns, sondern an euch! Das Kostbarste in einem Heft ist "Platz" und den wollen wir natürlich sinnvoll füllen. Übrigens lassen wir die anderen Anfragen nicht völlig unter den Tisch fallen, sondern beantworten die-

se fast immer direkt zurück. Je nach Aufwand natürlich; denn das kostbarste Gut eines Redakteurs ist "Zeit" und davon haben wir alle immer viel zu wenig.

Schuldig im Sinne der Anklage



Hallo play Team,
vorab möchte ich als treuer play-Leser anmerken, dass ich eure Zeitschrift von der ersten Ausgabe an immer gelesen habe. Ich wurde in den Jahren, in denen ich mich auf eure Spieletests verlassen habe, nie enttäuscht, wäre da nicht der (für mich, und für einige neGcon-Freaks bestimmt auch) fatale "Schnitzer" in eurer Ausgabe 02-2001. Mit Begeisterung habe ich dort den Test für MOTO-GP gelesen und natürlich sofort bemerkt, dass dieses Game mit neGcon kompatibel ist,....so wird es zumindest von euch angegeben. Damit ihr euch besser in meine Lage (und der einiger Kumpels) versetzen könnt, will ich euch schildern wie es mir aufgrund eures Tests ergangen ist. Ein gutes Rennspiel, das ich mit neGcon spielen kann, wird durch diese Option extrem aufgewertet. Selbiges stellt für mich in Verbindung mit einem guten Testergebnis eurerseits einen Kaufgrund dar. Ich kaufe mir also das Spiel, leg es in meine PS2 ein und hole meinen neGcon, der seit Colin McRae 2.0 auf einen Einsatz wartet, steck ihn an und was passiert?? Nichts!!!!!! Wenn ich nicht den allergrößten Respekt vor meiner PS2 besitzen würde, hätte ich in einem Anfall von unbeschreiblicher WUT wahrscheinlich stundenlang darauf eingedroschen. Ich habe daraufhin nochmals den Test auf S. 111 aufgeschlagen und ich muss sagen, ich war "etwas" ungehalten über euren Fehler. Ich weiß, dass es nicht alle interessiert, ob ein Spiel mit neGcon spielbar ist oder nicht, aber für manche ist es der Hauptgrund für den Kauf eines Spiels. Trotz meiner Kritik muss ich zugeben, dass MOTO-GP auch mit den Analog-Sticks durchaus Spaß macht, aber halt nur

bedingt.

Übrigens ist eurer "offiziellen" Konkurrenz genau derselbe Fehler passiert, aber von denen war's nicht anders zu erwarten!

Hermann Brait, Innsbruck



Erwischt! Da ist uns wohl tatsächlich ein peinlicher Fehler unterlaufen. Keine Ahnung, wie sich das neGcon Symbol in den TestScreen einschleichen konnte. Es ist sehr schade, dass Namco anscheinend ihren eigenen Controller abgeschrieben haben. Für viele Zocker ist das neGcon immer noch der ultimative Rennspiel-Controller. Auch in der Redaktion schwören unsere Rennspielfans immer noch auf das mittlerweile fünf Jahre alte Eingabegerät. Auch der Verdacht, dass womöglich die PS2 an sich keinen neGcon Support bietet, stellte sich als nichtig heraus, denn Ridge Racer 5 lässt sich beispielsweise hervorragend damit steuern. Anscheinend dachten sich die Entwickler, dass für ein Motorrad-Game das neGcon nicht geeignet sei. Seltsam, aber kann man leider nichts dran ändern. Als kleine Entschädigung für unseren Fehler ist schon ein brandneues play-Shirt auf dem Weg zu dir.

Oldschool



Ich habe da mal eine Frage: Ich habe vor, mir eine PS2 anzuschaffen, aber an meinem alten TV-Gerät befindet sich leider nur eine Antennenbuchse. Ich zocke schon mit der PSone mit so einem Antennen-Anschluss-Adapter, funktioniert ganz gut, das Ding ist glaube ich von BLAZE. Kann ich den Adapter auch weiterhin an der PS2 benutzen?? In eurem Special in Ausgabe 11-2000 habt ihr geschrieben, dass SONY die Buchse für die Verbindung mit dem TV (mir fällt jetzt der Name der Buchse nicht ein) beibehalten hat und man alte PSone-Adapter behalten und weiter benutzen kann. Ich will nur nochmal



wissen, ob das wirklich geht, nur zur Sicherheit.

Markus, e-mail



Theoretisch geht das schon. Allerdings solltest du eher mal über die Anschaffung eines neuen Fernsehers nachdenken, bevor du dir eine PS2 holst. Was nutzen dir denn all die schönen Games und DVDs, wenn du derartige qualitative Einbußen hast. Besonders bei Spielen, die eine 50/60 Hz Option besitzen, wirst du immer ins Hintertreffen geraten. Also lieber noch ein bisschen länger sparen und beim Electro-Dealer deines Vertrauens ein komplettes Spaßpaket mitnehmen.

Notgeil

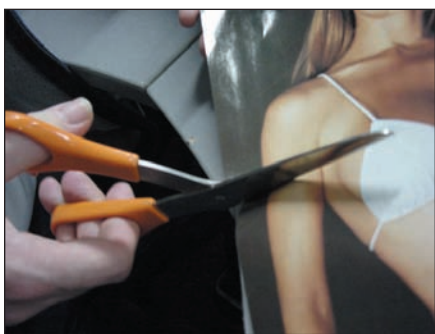


Sers ihr player!
Naja ich lasse meinen blöden Humor lieber und komm gleich zur Sache: Ich denke drüber nach, ob ich mir das Spiel Fear Effect 2 kaufen sollte. Aber andererseits will ich eigentlich nur die heißen Cut Scenes sehen. Könnt ihr mir vielleicht ein zwei Foto's der Cut-Scenes schicken? Keine Angst, bin über 18, wenn ihr das wissen wollt.

Ilya Grigoriev, e-mail



Klar machen wir das! Extra für dich haben wir eine besonders scharfe "Cut-Scene" herausgepickt. Gut, dass du uns auch noch mal gesagt hast, dass du schon 18 bist. Ansonsten hätten wir das ja nie abdrucken können. Du kannst dir übrigens auch ganz leicht deine eigenen "Cut-Scenes" basteln. Das nötige Material findest du in gut sortierten Bahnhofsbuchhandlungen, bei lokalen Knastbrüdern oder Brummi-Fahrern im Führerhaus.



Der Kot mit dem Code



Hey play Team...
Ich hoffe, ihr könnt mir helfen, denn ich bin schon seit langer Zeit auf der Suche nach einer Methode, wie ich bei meiner PS2 den vermaledeiten Ländercode ändern kann! Nach meiner völlig ergebnislosen Suche wende ich mich nun voller Hoffnung an euch! Im Falle, dass ihr was wisst, würde ich es doch gern erfahren. Falls denn nicht so ist, teilt es mir bitte mit.

Deadlift, e-mail

Leider ist uns derzeit nichts bekannt, wie man den Ländercode umgehen kann. Die erste Serie der japanischen PlayStation2 konnte man mit einem simplen Trick dazu überreden, auch Code 1 DVDs zu akzeptieren. Unsere Version in Europa wurde jedoch von diesem "Feature" befreit. Man kann die PS2 auch nicht unbedingt mit einem handelsüblichen DVD-Player vergleichen, für die es ja mittlerweile in allen Variationen entsprechende Umbauten gibt. Vielleicht lässt sich ja irgendjemand noch etwas einfallen, doch im Moment musst du dich mit Region-Code 2 zufrieden geben. Abgesehen davon wird das deutsche Angebot an DVDs immer besser und entwickelt sich mit rapider Geschwindigkeit Richtung US-Markt.

Digital ist besser



Liebes Play-Team.
Ich persönlich habe einen Dolby Surround-Pro Logic Receiver und bin eigentlich zufrieden damit, da ich meist Musik höre oder fernsehe. Aber seitdem es immer mehr Reportagen über DVD gibt, höre ich immer mehr über Dolby Digital, das den besten Raumklang bieten soll. Da ich selber absolut gerne Filme sehe, aber bisher das Geld für eine PS2 fehlte, frage ich mich, ob ich mir einen Dolby Digital Receiver zulegen soll.

1. Würdet Ihr mir raten, einen DD-Receiver zu kaufen oder reicht Pro-Logic aus?
2. Kennt Ihr einen speziellen DD-Receiver, den ihr favorisiert (nicht über 1100 DM)?

Oliver Lütje, e-mail



Generell ist dir in jedem Falle der Schritt zu Dolby Digital zu empfehlen. Der Unterschied zu normalem Pro-Logic ist wirklich enorm. Und da du dich ja selbst als großen Film-Fan bezeichnest, ist solch eine Anschaffung eigentlich unverzichtbar. Allerdings wird es Dolby Digital in naher Zukunft nur auf Film-DVDs zu hören geben. In Spielen sucht man danach noch vergeblich, fast alle Hersteller bedienen sich dem mittlerweile etwas altmodischen Dolby Surround-Systems. Einzig Hideo Koshima hat versprochen, seinen Soundtrack zu Metal Gear Solid 2 auch in Dolby Digital abzumischen. Dolby Digital Verstärker starten etwa ab 600 DM. In der von dir angegebenen Preisklasse empfehlen uns unsere Kollegen vom Schwestermagazin DVD-Vision wärmstens den DENON AVR-1801. Für rund 1000 DM ist der robuste Verstärker nicht nur mit Dolby Digital ausgerüstet, sondern verfügt ebenso über einen DTS-Decoder. In jedem Falle eine lohnenswerte Anschaffung für die Zukunft.



Fragen über Fragen



Hi liebes play-Team!

1. Wenn ich mir Driver 2 kaufe und es mit der PS2 spiele, wird das Problem mit dem starken Ruckeln dadurch behoben oder hat die Hardware der PS2 keinen Einfluss darauf, so dass das Ruckeln eventuell verschwindet?

2. Kann das Problem bei der DVD-Wiedergabe der PS2 bei Benutzung eines RGB-Kabels (Grünstich) nicht mittels einer Hardware-Lösung von Drittherstellern oder von Sony selbst, wie z.B. mit einem modifizierten RGB-Kabel etc. behoben werden oder ist dies ein softwarebedingtes Problem, das eventuell mit einem Treiber oder Sonstigem behoben werden kann?

3. Vor kurzem habe ich mir das Spiel "Smuggler's Run" für die PS2 gekauft, allerdings verschwindet oft der Sound meines eigenen Fahrzeugs, egal ob ich im Joyridin' Modus alleine unterwegs bin oder die Missionen spiele, in denen sich noch andere Fahrzeuge wie die "Boarder Patrol" befinden. Habt ihr beim Test des Spiels eventuell dasselbe Problem gehabt oder könnte vielleicht meine PS2 beschädigt sein?



1. Wenn du auf einer 40.000 DM HiFi-Anlage eine Heino CD anhörst, wird die Musik doch auch nicht besser davon, oder? Während man PSOne-Spiele auf der PS2 zockt, bleibt fast die ganze neue Hardware unberührt. Auf einem kleinen Chip, der übrigens zwischen den beiden Controllerports sitzt, ist die gesamte Technologie der PlayStation1 gespeichert. Eine Mini-Konsole in der Konsole sozusagen. Man kann Games lediglich dahingehend beeinflussen, dass man einen Grafikfilter einschaltet, der die Pixel etwas verwischt oder die Laufwerksgeschwindigkeit erhöht. Ansonsten wird immer alles beim alten bleiben. Die Art von Konsole, die du dir vorstellst, würden wir uns aber manchmal auch gern wünschen: Man legt schlechte Spiele ein und plötzlich werden sie gut....

2. Es gibt zwar eine Holzhammer-Methode, bei der etwas Geschick mit dem Lötkolben gefragt ist, aber von der raten wir erst einmal ab. Dadurch würden nämlich sämtliche Garantieansprüche verloren gehen. Sony hat sich eben etwas arg streng an die DVD-Vorgaben in Europa gehalten. Dieser "RGB-Schutz" dient lediglich davor, mit einigen Handgriffen den Macrovision-Kopierschutz zu umgehen. Allerdings leidet darunter deutlich die Bildqualität. Glück im Unglück ist jedoch, dass bestimmte Hardware-Bereiche in der PS2 mittels einer Software auf den neuesten Stand gebracht werden können. Angeblich arbeitet Sony auch schon an einer solchen Treiber-CD. Hoffen wir, dass damit auch dieses gutgemeinte "Manko" wegfällt.

3. Die ersten Pressung von Smuggler's Run hatte leider einen kleinen Fehler, der genau deine Problematik beschreibt. Allerdings kein Grund zum Ärger. Du kannst deine Version direkt an Take2 Interactive in München schicken und wirst dort umgehend mit Ersatz versorgt.



Der S.T.A.R am Horror-Himmel!

Resident Evil Code: Veronica Complete Edition



Capcoms Teufelswerk auf den Zahn gefühlt!

Devil May Cry



Formel 1 2001

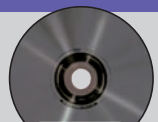
PS2-Pole Position für Sony?

Die Hits von morgen heute angespielt!

Tokyo Game Show Spring 2001



Summoner, 4x4 Evolution, ESPN NBA 2Night,
ESPN National Hockey Night, Dark Angel: Vampire
Apocalypse, Offroad Thunder...



Kiss Pinball, Batman Gotham Racer, Sheep, Dog'n Wolf
World's Scariest Police Chases, MTV Sports: T.J. Lavin's
Ultimate BMX...

**kompetent und informativ
wie immer**

play 05/01

**ist ab 25. April
überall erhältlich**

SO ERREICHT IHR UNS

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

CyPress Verlags GmbH
Redaktion:
play
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 09 31 - 406 91 23
E-Mail:
contact@cypress.de
SPIELE-TIPPS
CyPress-Hotline:
jeden Dienstag von 18-21 Uhr
Tel.: 09 31 - 406 91 70

ANSCHRIFT DES ABONNENTEN-SERVICES:

play
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
Zentrale Abo-Nummer:
Phone: 01805 - 041349
erreichbar von 8 bis 18 Uhr
Abo-Fax:
Fax: 071 32 - 95 91 01
Abo-E-Mail:
cypress@dsb.net

In Notfällen: Täglich von 8 bis 24 Uhr;
Tel.: 0190 / 82 46 69 (gebührenpflichtig: 3,63 DM/ Minute)

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION: Toni Opl, Dirk Gemeinhardt, mArk Liebold,
Mone Neus, Heiko Strobel, Gunther Hruby

LAYOUT: Alex Maric, Diane Feininger

TEXTKORREKTUR: Barbara Strobel, Markus Strobel

TITEL: Acclaim, 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 THANKS: Annettchen, Atze, Flipper, NME, Tanja, Maximus Rahl,
john@wartoys, Otto, Tak, Kenneth, Robert, 72, DJ, Frank Tuppi

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

Kreisbank, 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 dieser

Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,

Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-

drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur

Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Informationgemeinschaft zur
Feststellung der Verletzung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/00) 70.895 Exemplare



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress

Im CyPress-Verlag
erscheinen außerdem:

PlayStation
THE OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE

PlayStation 2

**DVD
VISION**

© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

BLOND - DU WILLST ES DOCH AUCH

blond magazine
DAS NEUE LIFESTYLER-MAGAZIN

blond magazine
NUR 3,50 MARK

**jetzt nur
3,50 DM**

DJ
SPECIAL
★★★ Alle Tricks
für den richtigen Dreh!

**Freestyle
Motocross**
★★ Alles über den
härtesten Extremsport!

**Frühjahrs-
Outfits**
★ Alles, was dich diese
Saison scharf macht!

**Reality
Soaps**
★ Das wären
unsere Bewohner
gewesen!

SABRINA & CO.
Zu Besuch beim Frankfurter Erfolgslabel 3p

APRIL 2001
C47918 04/01
DM 3,50/sFr 3,50/eS 28.-
4 394791 804807
WWW.BLOND.MAG.COM



BLOND MACHT DICH ZUM STAR
Das grosse Casting jetzt im Heft

Jetzt im Handel für **nur 3,50 DM**

blond
magazine

expert



preiswert und kompetent!



Legend of Dragoon

Drachen-Abenteuer auf 4 CDs mit atemberaubenden Kampf- und Zaubersequenzen in einer fesselnden Story!



89.-
DM €45.50

Vanishing Point

Ein unglaublich realistisches Rennspiel! Erlebe das Fahrgefühl wie im echten BMW, Audi TT, VW Beetle u. a.!



84.-
DM €42.95

FINAL FANTASY VIII

Final Fantasy 8

49.-
DM €25.05

SQUARESOFT

PlayStation®



FINAL FANTASY IX

SQUARESOFT

PlayStation®

NEU!

Final Fantasy 9

119.-
DM €60.84