

100% unabhängig!
100% PlayStation!

REPORTAGE: VIVID - SEX AUF DER
PLAYSTATION2

Osterreich.....6,90
Schweiz.....6,90
Luxemburg.....165 BFR
Italien.....8900 Lit
Spanien.....740 ptas
Belgien.....165 BFR

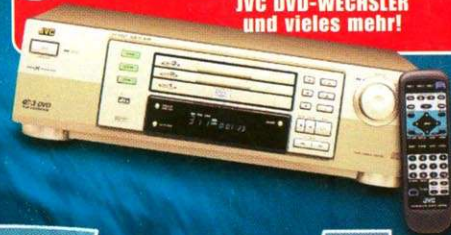
08-2001
DM 6,90

THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

+ MEGA GEWINNSPIEL!
JVC DVD-WECHSLER
und vieles mehr!



PSone

PS2
SPECIAL

E3-VORPREMIERE

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 – STUNTMAN
ONIMUSHA 2 – UNREAL 2 UND VIELES MEHR!

PSone

TEST

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE – NIE WAR
EIN VIDEOSPIEL GRÜSELIGER!

PS2

TEST

EXTERMINATION

ACTIONGELADEN UND
OHNE KOMPROMISSE!

PS2

TEST

ONIMUSHA

DAS DÄMONISCHE GRAFIK-
SPEKTAKEL IM HÄRTESTEST!



ENDLICH IST ES DA!
KOMPLETT DURCHGESPIELT!

GRAN TURISMO 3

THE REAL DRIVING SIMULATOR

— A-spec —

16

Seiten
Tipps &
Tricks

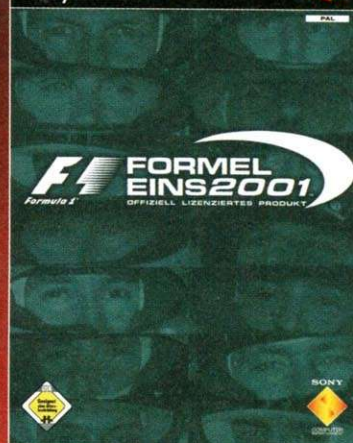
KOMPLETTLÖSUNGEN ZU ALONE IN THE DARK - C12-FINAL RESISTANCE
CHEATS - GAMEBUSTER - XPLDER CODES - CHEATCARDS ZU WINBACK



A close-up, high-contrast photograph of a woman's face, tilted slightly to the right. Her eyes are looking upwards and to the right. A blue line drawing of an ear is sketched on her left cheek. She is wearing a large, ornate gold earring. The lighting is warm and dramatic, highlighting her features. The background is dark and out of focus.

ÜBUNG MACHT DEN WELTMEISTER.

PlayStation 2



Wer diese Saison Champion wird, entscheidest du. Formel 1 2001 ist da. Das erste Spiel mit allen aktuellen Strecken, allen aktuellen Teams und allen aktuellen Fahrern. Realistische Wetterverhältnisse, der Live-Kommentar von Heiko Waßer und Christian Danner sowie die absolute Detailtreue machen das echte Rennerlebnis perfekt.

EXTRA FÜR RACING-FANS:



Der ultimative Saisonrückblick 2000 mit unveröffentlichtem Material auf einer Extra-DVD.

PlayStation 2
THE THIRD PLACE

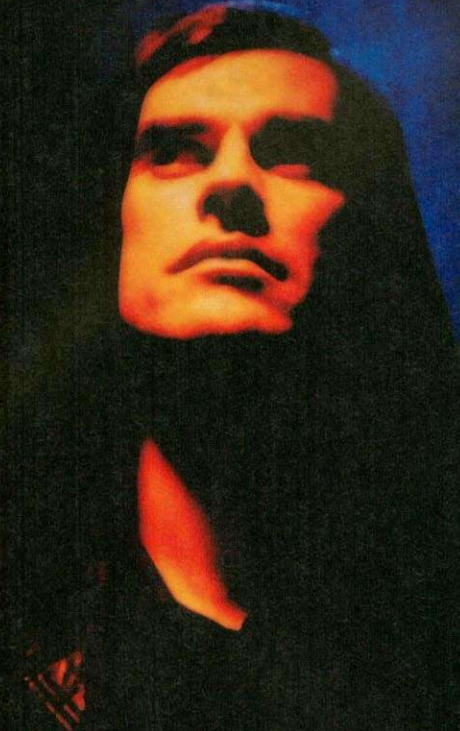
PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)

ENTER THE HALL OF FAME: www.DE.scee.com/f1



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of Sony Corporation. © 2001 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are "TM" or "©" of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "Formula One", "F1", "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

Nothing is for sure – except your fear.



„Gruseltiger als Resident Evil:
Die neue Dimension des Grauens.“

Players 05/01

„Ein schauriges Festmahl für's
Auge und garantiert nichts für
Spieler mit schwachen Nerven.“

Playzone 05/01

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

PlayPlaystation 04/01

„Am Ende der PSone-Ära bahnt sich
mit Alone in the Dark 4 ein echter
Resident-Killer an.“

PSQ 5/01

„Schon jetzt darf man sagen,
daß wohl kaum ein anderes
Spiel eine derart angsteinflößende
Atmosphäre schafft.“

opm 05/01



ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

Gänsehautgarantie!
Besiege deine Furcht in den
„Alone in the Dark-Horrorfilmenächten“:

fr 15.06.01 CinemaxX Dresden
Sa 16.06.01 CinemaxX Berlin Colosseum
So 17.06.01 CinemaxX Hamburg Dammtor
fr 22.06.01 CinemaxX Essen
Sa 23.06.01 MaxX Stuttgart (im St-Zentrum)
So 24.06.01 MaxX München
fr 29.06.01 CinemaxX Offenbach

— www.aloneinthedark.com —



Coming soon on

PC
CD
ROM

Coming soon on





START YOUR ENGINES!

Nach endlosem Bangen und Hoffen hat es nun doch geklappt. Das heiß erwartete Gran Turismo 3 A-spec bahnte sich seinen Weg in die Redaktion. Schon nach knapp einer Minute Ladezeit ging bereits ein erstes Raunen durch die Reihe der versammelten Redakteure. Unsere Erwartungen wurden nicht nur erfüllt, sondern sogar bei Weitem übertroffen. Gran Turismo 3 A-spec zeigt in eindrucksvollen Bildern, welche Fähigkeiten tief in der PlayStation2 schlummern.

Auf Seiten der guten alten PSone gibt es ebenfalls noch erstaunliche Überraschungshits zu vermeiden. Alone in the Dark: The new nightmare definiert das Genre Survival-Horror völlig neu. Selbst Silent Hill muss sich in Anbetracht dieser dichten Atmosphäre geschlagen geben.

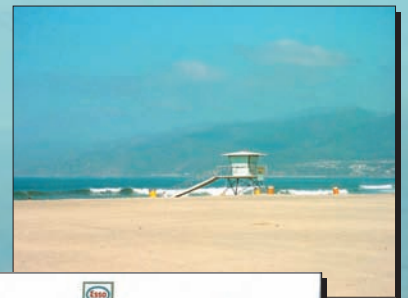
Worlds Scariest Police Chase's zeigt, wie gut Driver 2 – Back on the Streets eigentlich hätte werden können. In einem riesigen Stadtareal wird man wie in der gleichnamigen Reality-TV-Show mit haarsträubenden Missionen eingedeckt.

Außerdem haben wir uns einem ganz frivolen Thema gewidmet – den rassigen Vivid Girls. Die Reportage hinterleuchtet den Mythos der wohlgeformten Mädels aus dem kalifornischen „Silikon Valley“; denn in den nächsten Wochen werden die ersten Vivid-DVD-Filme samt den dazugehörigen PlayStation2-Spielen deutschlandweit ausgeliefert. Also, lasst euch den kleinen Vorgeschmack keinesfalls entgehen!

Stichwort E3: Aufregender kann die größte Videospiel-Messe der Welt in Downtown Los Angeles nicht mehr sein. Um euch nicht unnötig auf die Folter zu spannen, lüften wir mit der umfangreichen E3-Vorpremiere die best behüteten PlayStation-Geheimnisse. Eins ist an dieser Stelle schon garantiert: Aufgrund der vielen PSone-und PS2-Neuankündigungen werdet ihr nicht mehr aus dem Staunen herauskommen.

The winner takes it all!

the play-Team

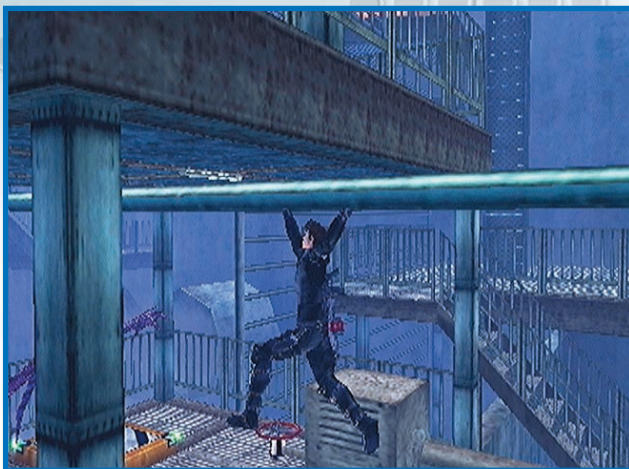




FINAL FANTASY X

Einfach nicht von dieser Welt!

44-45



EXTERMINATION

Das bessere Resident Evil?

78-81



VORPREMIERE

Was gibt es auf der wichtigsten Videospielmesse des Jahres zu sehen?

28-31



VIVID WHERE THE WILD GIRLS ARE

Ein Ausflug in die Silikon-Gebirge!

34-35

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

So gut hätte Driver 2 werden können.

72-73



CRAZY TAXI

Kann der Dreamcast-Knaller auch auf der PS2 überzeugen?

90-91



ONIMUSHA WARLORDS

Leckeres Dämonen-Sushi garniert mit brillanter Optik!

84-87



ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

So lehrt man der Konkurrenz das Fürchten!

100-103

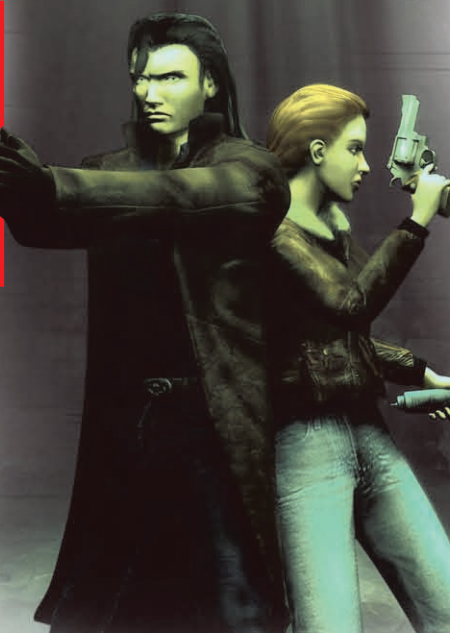


KOMPLETTLÖSUNGEN

ALONE IN THE DARK:

THE NEW NIGHTMARE
(TEIL 1)

55-58



PLAY COVER

GRAN TURISMO 3 A-SPEC22-26

play

06-01

SPECIALSCREEN

E3 – Vorpremiere	28-32
Gran Turismo 3 A-spec	22-26
Harry Potter	40-41
PlayStation Award 2001	38-39
Vivid – Where the wild Girls are ..	34-35

PRESCREEN

PlayStation2	
C.A.R.T. Fury Championship Racing ..	70
Final Fantasy X	44-45
Prisoners of War	50
Splashdown	68-69
The Lost	48
Thunderhawk: Operation Phoenix	46

PSone	
World's Scariest Police Chases	72-73

Play Tagebuch	
Robin Hood: Defender of the Crown ..	74-75

RUBRIKEN

DVD News	20-21
Editorial	5
Gewinnspiel – Panzer Front	36
Hefte nachbestellen	76
Impressum	114
Next play	114
play Charts	109
play Hits	110-111
play Mail	112-113
play News	8-15
Was kommt wann?	16-18
Wertungssystem	77

TESTSCREEN

PlayStation2	
Crazy Taxi	90-91
ESPN National Hockey Night	99
Extermination	78-81
Fur Fighters: Viggo's Revenge	94-95
Gauntlet Dark Legacy	97
Kuri Kuri Mix	98
Onimusha Warlords	84-87
Ring of Red	92-93
Sky Odyssey	96
The Bouncer	88
The Flintstones in Viva Rock Vegas ..	98

PSone	
Alone in the Dark: The new nightmare ..	100-103
BDFL Manager 2001	107
Dave Mirra Freestyle BMX - Maximum Remix	104
In einem Land vor unserer Zeit	106
KISS Pinball	106
Mat Hoffman's Pro BMX	105

PLAYTIPPS

play Tipps	51-66
Cheat Cards	53-54
Gamebuster- und Exploder-Codes	52

Player's Guide

Alone in the Dark:	
The new nightmare (Teil 1)	55-58
C-12 Final Resistance (Teil 2)	59-66

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 - 9591 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

Agent under fire	28
Air Blade	28
Alone in the Dark: The new nightmare ..	55-58, 100-103
BDFL Manager 2001	107
Box Champions 2001	51
C.A.R.T. Fury Championship Racing	70
C-12 Final Resistance	52, 59-66
Castrol Honda VTR	52
Crazy Taxi	90-91
Dave Mirra Freestyle BMX - Maximum Remix ..	104
Dead to Rights	28
Driven	28
ESPN National Hockey Night	99
ESPN X Games Skateboarding	29
Extermination	78-81
Final Fantasy Chronicles	29
Final Fantasy X	44-45
Freak Out	29
Fur Fighters: Viggo's Revenge	94-95
Gauntlet Dark Legacy	97
Gran Turismo 3 A-spec	22-26
Harry Potter	36-37
Herdie Gerdy	29
Ico	29
In einem Land vor unserer Zeit	106
Jurassic Park III Survivor	29
Kinetica	29
KISS Pinball	106
Kuri Kuri Mix	98
Legacy of Kain: Blood Omen 2	29
Mat Hoffman's Pro BMX	51, 105
Max Payne	30
Medal of Honor Fighter Commander	30
Medal of Honor Frontline	30
Monsters Inc.	30
Motor Mayhem	30
MX2002	30
Onimusha 2	30
Onimusha Warlords	84-87
Operation Winback	53-54
Phantasy Star Online	30
Phase Paradox	30
Pirates of the Skull Cove	31
Point Blank 3	52
Police 911	31
Prisoners of War	50
Project Y	31
Rainbow Six: Rogue Spear	51
Ring of Red	92-93
Robin Hood: Defender of the Crown	74-75
Robocop	31
Rocky	31
Rubu Tribes	31
Rumble Racing	53-54
Salt Lake 2002	31
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	31
Sky Odyssey	96
SOCOM	31
Soul Calibur 2	31
Spider-Man 2 Enter Electro	31
Splashdown	68-69
SSX: DVD	31
Star Wars Racer Revenge	32
Stuntman	32
The Bouncer	88
The Flintstones in Viva Rock Vegas	98
The Lost	48
The Mummy	51
The Simpsons Wrestling	52
Thunderhawk: Operation Phoenix	46
Tony Hawk's Pro Skater 3	32
Top Gun	32
Unreal 2	32
Wave Rally	32
World's Scariest Police Chases	72-73

PLAYNEWS 06

Software

Hardware

Peripherie

Branchengeflüster

Zukunftsvisionen

Dirk Gemeinhardt

PS2-Preissenkung!?

Die PlayStation2-Konsole für 569,- DM, warum nicht? Alle Anzeichen deuten darauf hin, dass der Verkaufspreis von Sonys Next Generation-Plattform gleich um stattliche 100 US-Dollar bzw. 100 englische Pfund gesenkt werden soll, was nach aktuellem Devisenkurs eine Reduzierung von bis zu 300 DM bedeuten würde. Erst in diesem Herbst soll die PlayStation2-Preis-Bombe platzen und nicht, wie angenommen bereits, zur Electronic Entertainment Expo (E3). Insiderberichten zufolge soll dieser Schritt nicht nur eine konkrete Kampfansage an Microsofts X-Box und Nintendos Gamecube sein. Zudem dürften bis dahin genügend PlayStation2-Geräte produziert sein, um der prognostizierten hohen Nachfrage gerecht zu werden.

WWF SmackDown! 3

Der dritte Teil der Wrestling-Referenz nimmt Form und Gestalt an - kurz bevor die E3 ihre Pforten öffnet. WWF SmackDown! Just Bring It soll nach



Angaben des Entwickler Yukes (Toukon Ret-suden-Reihe) das Potential der PlayStation2 voll ausnutzen. Anstatt einen optischen Blender mit angestaubter Spielmechanik zu präsentieren, wird allen WWF-Fans gegen Jahresende ein regelrechtes Wrestling-Feuerwerk mit butterweichen 60 fps geboten.



Herr der Ringe

Vivendi Universal Publishing (dazu gehören: Sierra, Blizzard Entertainment, Universal Interactive Studios und Flipside) hat sich für sage und schreibe acht Jahre die Lizenzen der J.R.R. Tolkien-Trilogie sowie des Romans „Der kleine Hobbit“ von Tolkien Enterprises geangelt. Das erste Spiel, welches sich für Next Generation-Konsolen in der Entwicklung befindet und sich thematisch am ersten Herr der Ringe-Band „Der Gefährte“ orientiert, wird auf der E3 der Öffentlichkeit vorgestellt.

Clive Barker's Undying

EA scheint in Sachen Ego-Shooter auf den PlayStation2-Trichter gekommen zu sein. Nach der gelungenen Umsetzung eines PC-Titels aus dem Hause id Software steht nun Clive Barker's Undying zur Debatte. Das Spiel basiert auf dem Buch Undying des englischen Autors und Registrars, auf dessen Konto Horror-Filme wie Hellraiser, Hellbound: Hellraiser II, Hellraiser III: Hell on Earth usw. gehen.



2001

E.T. kommt



Nach langjähriger Abstinenz im Video-/ Computer-spiele-Business (seit E.T. The Extra Terrestrial fürs VCS Atari 2600) möchte E.T. wieder einmal nach Hause telefonieren. Passend zum 20-jährigen Jubiläum des Steven Spielberg-Blockbusters bringt der im englischen Manchester ansässige Entwickler Zed Two (Aqua Aqua, PlayStation2, 2000) eine ganze Palette an Spielen mit dem runzeligen Extraterrestrischen heraus. Im Oktober soll der PSone-Titel **E.T.: Interplanetary Adventure**, im März 2002 **E.T.: Return to the Green Planet** und im July 2002 **E.T.: The Cosmic Garden** (beides PlayStation2) erscheinen. Für Frühjahr/Sommer 2001 sind weiterhin angekündigt: **Tom & Jerry in The Big Brawl** (PlayStation2), **Disney's Goofy's Fun Fouse** (PSone) und **Sesame Street Sports** (PSone).

Star Trek: Shattered Universe

Der allerletzte Star Trek-Titel, der von Interplay herausgebracht wird, spielt sich im PlayStation2-Weltall ab. Entwickler Starsphere Interactive (Chessmaster II, PSone, 1999) siedelt das Action-Spiel hinter dem sechsten Kinofilm, Star Trek VI: Das unentdeckte Land, an. Als Besatzungs-Mitglied der USS Excelsior, welche von Captain Hikaru Sulu kommandiert wird, wird man in ein Parallel-Universum portiert. Im PS2-Abenteuer, zusammengesetzt aus Ego-Shooter-Sequenzen und Raumschiff-Schlachten, muss man einen Weg zurück in den Alpha-Quadranten finden. Laut Angaben von Starsphere Interactive trifft man dabei auf alte Bekannte, wie etwa Klingonen, Romulaner, Vulkanier und Tholianer. Angestrebter Release: Ende 2001.

Tribes 2

Sierra lässt es sich nicht nehmen, den PC-Hammer Tribes 2 für PlayStation2 umzusetzen. Statt Dynamix (u.a. Rise of the Dragon und The Adventure of Willy Beamish, beides Sega CD) übernehmen die neu gegründeten Inevitable Studios die Entwicklungsarbeiten des PS2-



Ego-Shooters, der vom Spielprinzip in dieselbe Kerbe wie Unreal Tournament schlägt. Da Tribes 2 hauptsächlich vom Multiplayer-Gemetzel lebt, ist auch ein Online-Support für die PlayStation2-Variante vorgesehen. Mit einem Release ist Anfang 2002 zu rechnen.

Guilty Gear X

Auch Japan-Entwickler Sammy ist immer für eine Überraschung gut. Nach Guilty Gear (PSone, 1998) und Guilty Gear X (Arcade und SEGA Dreamcast, 2000) befindet sich nun der dritte



Teil sowohl für die Spielhalle (Hardware: Naomi-Board) als auch für Sonys 128 Bit-Konsole in der Mache. Zu erwarten ist ein hochauflösender 2D-Prügler mit tollen Animationen und viel Liebe zum Detail. Zur Info: Sammy Guilty Gear X für Dreamcast war einer der Publikumsmagneten bei der letztjährigen Herbstausgabe der Tokyo Game Show.



COMPUTER KUDAK



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

Playstation 1

PS One + Dual Shock	kpl.dt DM	249,00
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
Alone in the Dark 4*	kpl.dt DM	89,95
Angling the Giant 2*	dt DM	29,95
Asterix - Maxi Gaudium*	kpl.dt DM	69,95
Bayern München Cl. Squad*	dt DM	49,95
Black & White*	kpl.dt DM	79,95
C 12: Final Resistance	kpl.dt DM	84,95
Championship Surfer	dt DM	59,00
Dave Mirra Maximum Racer*	dt DM	49,95
Digimon World*	kpl.dt DM	79,95
Duke Nukem - Land of the...	kpl.dt DM	49,95
ESL Classic Squad	dt DM	59,00
Europa Raser*	kpl.dt DM	69,95
Evil Dead: Hail to the King*	dt DM	79,95
Fear Effect 2 - Retro Helix	dt DM	84,95
Formel Eins 2001*	kpl.dt DM	84,95
Fußball Manager 2001*	kpl.dt DM	49,95
Harvest Moon	kpl.dt DM	79,95
Inspector Gadget*	dt DM	54,95
Looney Tunes Racing*	dt DM	69,95
Mat Hoffmans Pro BMX*	kpl.dt DM	79,95
MediEvil 2	kpl.dt DM	49,00
Panzer Front	kpl.dt DM	79,95
Point Blank 3	kpl.dt DM	84,95
Power Digger*	dt DM	59,95
Rogue Spear	kpl.dt DM	49,95
Roland Garros 2001	kpl.dt DM	59,00
Submarine Commander	dt DM	79,95
Techno Mage	kpl.dt DM	79,95
Time Crises Project Titan	kpl.dt DM	84,95
Verkehrsgigant*	kpl.dt DM	84,95
Warriors of Might & Magic	dt DM	44,95
WDL Warjetz*	dt DM	49,00
You don't know Jack	kpl.dt DM	59,95

Playstation 2

Playstation 2 + Dual Shock	kpl.dt DM	799,00
Controller Dual Shock	kpl.dt DM	59,00
Memory Card 8 MB	kpl.dt DM	89,00
Multitap	kpl.dt DM	99,00
18 Wheeler*	dt DM	109,95
7 Blades*	dt DM	99,95
All Star Baseball 2002*	dt DM	99,95
Army Men - Air Attack 2*	dt DM	99,95
Bloody Roar 3*	dt DM	99,95
Crazy Taxi 2*	kpl.dt DM	99,95
ESPN Nat. Hockey Night*	dt DM	99,95
Evil Twin*	kpl.dt DM	109,95
Exhibition of Speed*	dt DM	109,00
Formel 1 2001*	dt DM	119,00
Fur Fighter Plus*	dt DM	99,95
Heroes of Might & Magic*	dt DM	99,95
Hidden Invasion*	dt DM	109,00
Le Mans*	dt DM	124,95
Legacy of Kain Soul Reaver 2	kpl.dt DM	109,95
MDK 2 Armageddon	dt DM	99,95
NBA Street*	kpl.dt DM	109,95
Red Faction*	dt DM	99,95
Ring of Red	dt DM	109,00
Rumble Racing*	kpl.dt DM	109,95
Skysurfer*	dt DM	99,95
Star Wars: Bombad Racing*	kpl.dt DM	109,95
Stunt GP*	dt DM	99,95
Summoner	dt DM	109,95
UEFA Challenge*	dt DM	99,95
Unreal Tournament	kpl.dt DM	119,95
WDL Warjetz*	dt DM	99,95
Winbeck - Covert OP	dt DM	109,95

Ihre Vorteile

- TOP -PREISE
- Original deutsche Versionen
- Versandkosten NN DM 6,40
- Versandkosten bei zwei Spielen DM 4,00
- Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen
- Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung
- Kostenlose Gesamtpreislisten
- Keine NN-Gebühr bei Lastschrift
- Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Bestellungen am Wochenende per Fax und Anrufbeantworter möglich
- Wir führen alle deutschen Spiele für Sony, N64, Dreamcast, Gameboy Color, PC, DVD ab Lager
- Streetdays unter www.kudak.de
- Lieferung erfolgt per Post-Nachnahme
- Besondere Bestimmungen für Indexspiele auf Anfrage
- Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

JAPAN-NEWS

Final Fantasy X

Am Donnerstag, den 19. Juli 2001 ist Stichtag für alle Final Fantasy-Jünger in Japan. Da heißt es wieder Schlangestehen vor einer der vielen Videospiel-Läden in den Stadtteilen Akihabara, Shinjuku oder Ikebukuro. Um den Final Fantasy X-Stress zu umgehen, bietet die Ladenkette Sofmap (www.sofmap.com) eine Vorbestellung per Internet an. Stolz ist der Preis des PS2-Rollenspiels: Schlägt die normale Version mit 8800 Yen (ansonsten ca. 6800 Yen pro Titel, entspricht ca. 140,- DM) zu Buche, so kostet die Limited Edition mit zwei DVDs 10.800 Yen (ca. 220,- DM).



Virtua Fighter 4

SEGAs Beat'em Up, das auch für die PlayStation2 erscheint, lädt ab Juli in Japans Coin-op-Tempeln zum Spielen ein. Vom 12. bis zum 20. Mai konnte der 3D-Prügler vorab im Ikebukuro GIGO angetestet werden. Die Arcade-Fassung von Virtua Fighter 4 wartet darüber hinaus mit einigen interessanten Features wie einem Magnetkarten-System auf, worauf Spielstände und Rankings gespeichert werden können. Zudem ist eine Verbindung zu den i-Mode-Handys der führenden japanischen Telefongesellschaft, NTT DoCoMo, vorhanden.

Biohazard 4D eröffnet

Am 25. April hat im Tokioter Vergnügungspark Toshimaen die Resident Evil-Attraktion die Pforten geöffnet. Zur Premiere war natürlich hohe Capcom-Prominenz vor Ort. Auch Flagship-Gründer und Executive Producer Yoshiki Okamoto befand sich unter den Anwesenden. Auf einer ca. 5,5 Meter großen Leinwand und unter Verwendung eines kostspieligen Pioneer-DVD-Systems jagte man den Besuchern eiskalte Schauer über den Rücken.



The Fear

Im Sommer bringt Dragon Quest-Macher Enix die PlayStation2-Splatter-Organie The Fear heraus. Das Spiel ähnelt in gewisser Weise Love Story, einer virtuellen Soap Opera für Sonys Next Generation-Plattform, die Ende April 2000 in Japan veröffentlicht wurde. Die Story: Ein Fotograf ist mit fünf blutigen Teenagern in einem Geisterhaus gefangen und muss einen Weg nach draußen finden. Irgendwie bekannt, oder?



Linux-Dev-Kit

Sold out! Alle 2000 PS2-Entwickler-Oberflächen mit Linux für den Hobby-Entwickler, die im Juni in Japan veräußert werden, waren innerhalb von 8 Minuten vorbestellt. 1000 Stück davon werden über den Online-Handel vertrieben. Zum Preis von 25.000 Yen (ca. 500,- DM) sind im Lieferumfang enthalten: die Linux Beta-Version-DVD, eine externe Festplatte, ein USB-Key-board, eine USB-Maus und ein VGA-Adapter. Auf der DVD befinden sich das PlayStation2 System-Manual, PlayStation2 Runtime-Environment und das PlayStation2 Linux Beta Release Kit.



Neue PlayStation2

Am 18. April stellte Sony Computer Entertainment eine neue Version der PS2 in die japanischen Läden. Mit der Seriennummer SCPH-30000 ausgezeichnet, entspricht die Konsole in puncto Festplatten-Anschluss den westlichen Geräten. Ein Expansion-Schacht für die Festplatte zielt die Rückseite der Konsole. Beim neuen Modell ist auch die PlayStation2-Fernbedienung nicht mehr mit inbegriffen. Stattdessen lässt man den Händlern bei der Preisgestaltung (vormals 39.800 Yen, ca. 800,- DM) nun freie Wahl.



Victorious Boxer

Empire Interactive bringt das Boxspiel nach Europa. Hajime no Ippo: Victorious Boxers, so der Name des japanischen Originals, war Anfang des Jahres ein Dauergast in den Top-Ten der Nippon-Verkaufscharts. Der Titel ist das Erstlingwerk von Entwickler New Corporation und bietet unter anderem einen ausgefeilten Story Mode, dessen Schwerpunkt eindeutig auf dem Action-Aspekt anstatt einer peniblen Simulation liegt. Allerdings muss man sich noch etwas in Geduld üben, da der Gong zur ersten Runde im kommenden September ertönt.



Craves E3-Line-Up

Auch die Kalifornier aus Rancho Dominguez machen keinen Hehl aus den kommenden PlayStation2-Neuheiten. Darunter finden sich einige interessante Titel. Mit **Throwdown**, einer knallharten Fighting-Simulation mit UFC-Lizenz, welche 25 original Athleten inklusive des Schwergewicht-Champions Tito Ortiz beinhaltet, betritt man den PlayStation2-Ring. Hinzu kommt das Action-Adventure **The Lost** (siehe PreScreen Seite 48 in dieser Ausgabe) und das Powerboat-Rennspiel **H2Overdrive**.

BDFL Manager 2002

Fußball ist unser Leben! - das hat sich wohl auch Codemasters gedacht. Nach dem überzeugenden BDFL Manager 2001 für PSone (siehe dazu TestScreen S. 107 in dieser Ausgabe) war es klar wie Klobßbrühe, dass ein PS2-Sequel in Auftrag gegeben werden würde. Wiederum mit der Lizenz für



echte Vereins- und Spielernamen in der Sporttasche, kann der Spieler seinen Verein auf nationalem und internationalem Parkett an die Spitze führen. Der Anpfiff wird jedoch erst im 1. Quartal 2002 durch das virtuelle Stadion schallen.



Lightgun-Organie

Aller guten Dinge sind drei: Nach **Vampire Night** plant Namco PS2-Versionen von **Time Crisis II** und **Ninja Assault** auf den Markt zu bringen. Ausreichend Anlass, gleichzeitig die langersehnte **GunCon** mit **USB-Anschluss** einzuführen, die auch bei 100 Hz-Fernsehern treffsichere Dienste verrichtet.



Im Gegensatz dazu wird **Gun Survivor 2: Resident Evil Code: Veronica** (vormals Biohazard: Firezone) kein PS2-Gastspiel geben. Hierbei handelt es sich nur um die Arcade-Version des SEGA Dreamcast/ PlayStation2-Bonusspiels. Selbst die Zwischensequenzen des Capcom/ Namco-Projekts wurden der Konsolen-Versionen entnommen.

Grandia II



Ein weiterer SEGA Dreamcast-Exklusiv-Titel wird für PlayStation2 aufgelegt. Nach Silphed: The Lost Planet und Gun Griffon Blaze soll nun Game Arts' Rollenspiel die PS2-Besitzer in seinen Bann ziehen. Auf eine weltweite Fan-Gemeinde kann bereits seit 1997 der SEGA Saturn-Klassiker Grandia blicken, der Anfang 2000 für Sonys 32 Bit-Kiste umgesetzt worden ist. Wann das PS2-RPG genau erscheint, wird höchstwahrscheinlich zur E3 in L.A. bekannt gegeben.

9 Worlds

Mit der Sprache zum kommenden Action-Adventure wird Entwickler Massive Entertainment erst zur E3 rusrücken. Das in Malmö/ Schweden ansässige Studio baut auf einer packenden Story, die von Krieg und Liebe bestimmt wird, auf. Einen Namen machte sich Massive Entertainment in jüngster Zeit mit dem Echtzeit-Strategie-Spiel Ground Control, das auch für PlayStation2 veröffentlicht wird.



Wild Arms 3

Sony Computer Entertainment gab bekannt, dass gegen Ende des Jahres das dritte Kapitel der Wild Arms-Reihe erscheinen wird. Während der erste Teil für PSone (1998, Entwickler: SCEI) noch in unseren Gefilden herausgebracht wurde, kamen im vergangenen Jahr nur japanische und amerikanische RPG-Fans in den Genuss des 32 Bit-Sequels (Entwickler: Contrail; Legend of Legaia). Der richtige Name des PlayStation2-Rollenspiels wird voraussichtlich Wild Arms Advanced 3rd lauten.



Legend of Dragoon 2

Obwohl der erste Teil des RPGs (PSone, 2001) nicht gerade berauschend war und ein tiefes Loch in die Sony-eigene Haushaltskasse riss, soll nächstes Jahr Legend of Dragoon 2 für PlayStation2 herausgebracht werden. Das Game befindet sich bereits in der Entwicklung.

Rayman M

Ubi Soft setzt weiterhin auf ihr Maskottchen Rayman. Nach dem souveränen PlayStation2-Auftritt mit dem Jump'n Run Rayman Revolution folgt im November das Mehrspieler-Spektakel Rayman M. Wahlweise mit dem schlappohrigen Helden ohne Gliedmaßen, der Fee Ly, dem tolpatschigen Globox u.a. können vier Konsolisten gegeneinander antreten. In Rayman M hat jeder Konkurrent dieselben Kräfte zum Rennen, Springen, Klettern, Rutschen, Fliegen und Schießen wie Rayman. Durch Training können die Eigenschaften individuell ausgebaut werden.



Hunter: The Reckoning

Interplay hat mit Hunter: The Reckoning die Rechte an der jüngsten Rollenspielserie aus dem Hause White Wolf erworben. In allen bisherigen Serien des bekannten Tabletop Publishers übernahm der Spieler stets die Rolle eines übernatürlichen Wesens, wie etwa die eines Vampirs oder Werwolfs. Nun werden die Seiten gewechselt und die Jäger werden zu den Gejagten. Ein Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest.



Dead or Alive 3

Das Gezeter um die dritte Instanz des Vorzeige-Beat'em Ups scheint ein Ende genommen zu haben. Jinji Nakamura, President of Tecmo, hat vor Kurzem ein Machtwort gesprochen: „Aufgrund der momentan vorherrschenden Marktbedingungen ist PlayStation2 für uns die wichtigste Plattform, gefolgt vom Nintendo Gamecube und schlussendlich von der X-Box. Im Hinblick auf Microsoft bleibt abzuwarten, wie viele Entwickler sie für sich gewinnen können.“ Somit dürfte früher oder später einer PlayStation2-Version von Dead or Alive 3 nichts mehr im Wege stehen. Wie bekannt ist, wurde überraschenderweise das Prügelspiel als X-Box-Exklusiv-Spiel im Zuge der Tokyo Game Show 2001 Spring Ende März vorgestellt.

Wial.de
Der Games-Discounter

PC PSX PS2 DC N64 GB Lösungen Fanartikel DVD

**Unsere Preise
machen an...
...www.wial.de**



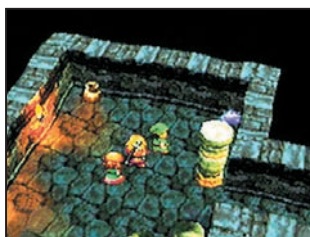


Syphon Filter 3

Nun doch: Sony plant, den dritten Einsatz von „Gabe“ Logan in der 32Bit-Welt stattfinden zu lassen. Die zig Millionen PSone-Geräte weltweit sprechen für sich. Ob dann zusätzlich noch eine PS2-Version erscheint, bleibt abzuwarten. Das Third-Person-Spektakel, entwickelt von den Sony-eigenen 989-Studios (Twisted Metal 3 & 4, PSone), soll ab 2001 für PSone-Action par excellence sorgen.



Dragon Warrior VII



Import-Freaks aufgepasst! Mehr als vier Millionen verkaufte Exemplare, massenhaft Auszeichnungen, ein Verkehrschaos beim Release in Tokio letzten Herbst - Enix' Dragon Quest VII brach zumindest im Land der aufgehenden Sonne alle Rekorde. Nun erscheint das Rollenspiel im Laufe

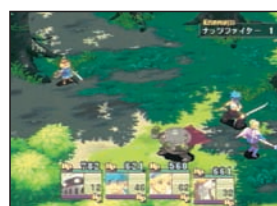
des Jahres in den USA. „Unzählige Anfragen und Petitionen amerikanischer Fans haben uns veranlasst, das RPG zu veröffentlichen“, so Paul Handelman, President of Enix America.

Enix schmiedet zusätzlich konkrete Online-Pläne, mit denen man zuerst den japanischen PC-Markt aufmischen möchte. Der erste Schritt, um der Square-Konkurrenz (mit dem Internet-Portal PlayOnline) Paroli zu bieten. Dragon Quest für PS2? Nichts ist unmöglich!



Capcoms Pläne

Mit **Mega X5**, dem 13. Spiel dieser Serie für PSone, dürfen Retro-Junkies und 2D-Liebhaber ballern und springen auf Teufel komm raus. Nach den Releases in Japan und den USA kommt der blaue Held im Sommer nach Europa. Ferner gesellt sich noch das Action-RPG **Mega Man Legends 2** dazu, das im selben Zeitraum wie Mega Man X5 in den Regalen stehen soll. Nach zwei Teilen fürs Super Nintendo Entertainment System und einem Teil für PSone, soll das RPG **Breath of Fire IV** mit einer packenden Story die PAL-Gemeinde begeistern. Capcom setzt auf ein ausgeklügeltes Kampfsystem - wobei sechs Party-Mitglieder gleichzeitig in die Schlacht ziehen dürfen -, eierpackende Story, ideenreiche Welten sowie unzählige Mini-Games. Mit einem Release hierzulande ist ebenfalls im Sommer zu rechnen.



Low-Budget

Virgin Interactive hat mit acht White Label-Games die Low-Budget-Lawine ins Rollen gebracht. Für 29,95 DM können folgende

PSone-Spiele erworben werden: **Caesars Palace 2000**, **Trick'n Snowboarder**, **Street Fighter 2-Collection**, **Street Fighter EX2 Plus**, **Roadsters**, **Jimmy White's Cueball 2**, **Viva Fußball** und last but not least **Silent Bomber**. Auch Sony Computer Entertainment Deutschland bietet ein großes Spiel für einen kleinen Preis. Die Platinum-Edition von **MediEvil2** steht seit Anfang Mai für 49,95 im Handel.



Worms World Party

Team 17 Software arbeitet an der PSone-Variante von Worms World Party. Nach Worms Armageddon, das Ende 1999 erschien, kommt zum Jahreswechsel ein neuer 2D-Strategie-Kracher mit einer gesunden Portion schwarzen Humors. Bislang sind nur die PC- und SEGA Dreamcast-Versionen erschienen. Doch das ist noch nicht alles: Team 17 werkelt des Weiteren an einer 3D-Variante, die kommenden Jahr für mehrere Plattformen herausgebracht werden wird.

Codefree PS2

Aller Voraussicht nach wird Sony Computer Entertainment die asiatische Version der PlayStation2 im Juli ausliefern. Das Besondere: Dieses Gerät verfügt über einen Codefree-DVD-Player, d.h. es können DVDs unabhängig der Länderkennung abgespielt werden.

Sony/ Square-Deal

Sony Computer Entertainment Deutschland übernimmt ab sofort die Distribution der gesamten Square-Software. Der erste Titel, der von den Neu-Isenburgern vertrieben wird, ist die Movie-Experience/ das Beat'em Up The Bouncer, das in dieser Ausgabe auf Herz und Nieren getestet wurde. Die Übereinkunft beinhaltet natürlich die kommenden Final Fantasy-Abenteuer. Bereits die beiden PSone-RPGs Final Fantasy VII und VIII wurden durch SCED an den Mann gebracht.

PlayStation-Fakten

In Nagasaki hat Sony Computer Entertainment eine weitere PlayStation2-Fabrik in Betrieb genommen, die verschiedene Bauteile (z.B. Graphic Synthesizer) herstellt. Von der Grundsteinlegung bis zur Eröffnung verging mehr als ein Jahr. Für SCE ist die Manufaktur ein wichtiger Meilenstein, um den anvisierten PS2-Gesamt-Output von 20 Millionen Geräte zu erreichen. Um sich auf die Herstellung der PlayStation2 zu konzentrieren, plant Sony zudem die Produktion der PSone nach China auszulagern; wann dieser folgenreiche Schritt getan werden soll, ist allerdings noch nicht bekannt. Obwohl für Anfang 2001 angekündigt, verzögert sich aufgrund der immensen Nachfrage nach LCD-Displays (für Mobilfunktelefone und PDAs) der Sony-eigene PSone-Bildschirm.

ECTS ohne Sony

Auch SCEE setzt zum Alleingang an und wird auf der kommenden ECTS in London nicht mehr präsent sein. Stattdessen veranstaltet man eine eigene Messe. „Die Entscheidung wird nicht von finanziellen Gründen hervorgerufen. Für uns ist die E3 die wichtigste Messe - selbige hat für den Handel und die Medien einen größeren Nutzen“, so David Wilson, Head of PR, SCEE.

UND WER IST DEINE RUECKENDECKUNG?



ES GIBT KEINE ZWEITE CHANCE...

Tom Clancy's
RAINBOW SIX™
ROGUE SPEAR™



© 2001 Red Storm Entertainment, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a company of Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other names and logos are trademarks or registered trademarks. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Toni Opl

HARDWARE-NEWS

Lenkhilfe

Mit dem Fanatec Speedster 2 bringt Sony nun das erste offizielle, sowohl mit der PSone als auch mit der PlayStation2 kompatible PlayStation-Lenkrad auf den Markt. Das überaus robust gefertigte Wheel hat dabei alle Features, die ein vernünftiges Konsolen-Lenkrad haben sollte; lediglich eine Force Feedback-Funktion für die kommenden PS2-Hits wie Gran Turismo 3 sucht man vergebens. Dafür besticht das Speedster 2 mit wählbarem Digital-, Analog- und neGcon-Modus, einem komplett gummierten Steuerrad und einem soliden, aus Metall gefertigten Schaltknopf. Zudem überzeugen die Fußpedale durch guten Gegendruck und einen äußerst angenehmen Neigungswinkel. Durch das solide Halterungssystem - eine Kombination aus Schraubzwingen und Saugnapfen - findet das Speedster 2 auch in der hitzigsten Verfolgungsjagd an starken wie recht dünnen Tischplatten ausreichenden Halt. Ein „Zwischen-die-Beine-Klemmen“ ist allerdings nicht möglich. Die integrierte Rumble-Funktion ist allerdings eher ein nettes Gimmick, dessen sanftes Rütteln man nach kurzer Zeit eigentlich gar nicht mehr wahrnimmt. Last but not least kann der Lenkeinschlag in sechs Stufen von etwa 85 bis 35 Grad begrenzt werden. Unterm Strich ist das Fanatec Speedster 2 eindeutig unter den besten bisher erhältlichen PlayStation-Lenkrädern einzuordnen. Prädikat: Sehr empfehlenswert!



Preis: ca. 149,- DM
erhältlich ab: sofort

Vorschau

Erstmals gibt es an dieser Stelle ein kurzes Preview, nämlich erste Facts des in Kürze erscheinenden Xploder CD 9000 Director's Cut, der im Vergleich zur aktuellen Version einige Veränderungen und Zusätze erfahren hat. Insgesamt werden etwa 1.300 Spiele (mit über 25.000 Codes) unterstützt, wobei diese nun in die Regionen Deutschland, UK und USA aufgeteilt sind. Der neu integrierte Audio-Player trägt den Namen Sound Xplosion und wartet mit austauschbaren Skins (Erscheinungsformen) und acht verschiedenen Klangeffekten (z.B. Raumklang, Studio, Hall usw.) auf. Zudem kann er Musik in grafische Fullscreen-Effekte umwandeln. Ein Memory Card-Manager in 3D sowie eine komplett neue Menüführung erleichtern das Arbeiten mit dem Xploder enorm. Darüber hinaus benötigt der X-Key, auf dem ihr selbst eingegebene Cheat-Codes ablegt, nur noch einen Block auf einer handelsüblichen Speicherkarte. Diese kann weiterhin für das Sichern von Spielständen benutzt werden. Der Verkaufspreis wird sich vermutlich zwischen 50 und 60 Mark einpendeln, ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



Mit Waffengewalt!

In Anbetracht der eigentlich geringen Zahl von Lightgun-Shootern, die es gibt, ist es doch erstaunlich, wie viele verschiedene Lichtpistolen mittlerweile erhältlich sind. Diesen Monat erreichten uns gleich zwei Schießseisen:

Der Guncon-taugliche Pumpaction Blaster aus dem Hause Thrustmaster sticht vor allem wegen seiner speziellen Nachladetechnik aus der Masse herkömmlicher Lightguns heraus. Wie bei einer echten Shotgun muss man hierzu an der Unterseite des Laufes einen Mechanismus zurückziehen - also genau das Richtige für einen spektakulären Auftritt vor dem eigenen TV-Schirm. Zu den weiteren Features zählen eine automatische Nachladefunktion sowie in drei Geschwindigkeitsstufen regulierbares Dauerfeuer. Darüber hinaus ist die Wumme von stattlicher Größe, geringem Gewicht, solider Verarbeitung und günstigem Preis. Empfehlenswert!

Preis: ca. 49,- DM
erhältlich ab: sofort



Der zweite Schießprügel kommt von Madrom und stellt ebenfalls ein kleines Kuriosum dar. Die Betonung liegt hierbei auf „klein“, denn die Mini Gun III macht ihrem Namen wirklich alle Ehre. Kaum größer als eine Zigarettenschachtel passt dieses zierliche Pistöchen eher ins Strumpfband einer weiblichen Agentin als in die durchtrainierten Pranken eines ausgewachsenen Zockers. Abgesehen von der Waffe selbst, die neben dem Abzug, Start- und Reload-Button über keine weiteren Tasten verfügt, liegt dem Paket ein spezieller Ein-Hand-Controller bei, der für die Verwendung in Konamis NICHT Lightgun-kompatiblen Baller-Spektakel Silent Scope gedacht ist. Mit dem darauf befindlichen Steuerkreuz sollen die Bösewichte anvisiert werden, geschossen wird nach wie vor mit dem Abzug der Knarre. Zugeben eine recht merkwürdige, wenn auch nicht ganz abwegige Idee. Für Sammler von ungewöhnlichem Zubehör durchaus interessant!

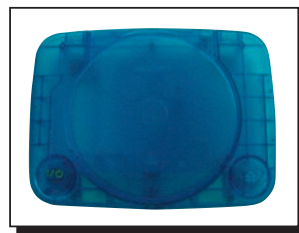
Preis: ca. 49,- DM
erhältlich ab: sofort



Kostümwechsel

Wer sich an dem biederer Weiß der PSone schon satt gesehen hat, kann sein „Schätzchen“ nun in eine verführerische, blau-transparente Hülle stecken. Das PSone-Case von Madrom ist zwar recht leicht einzubauen, man sollte dabei allerdings nicht vergessen, dass durch das einhändige Öffnen der Konsole jeglicher Garantieanspruch entfällt.

Preis: ca. 29,- DM
erhältlich ab: sofort



Hama goes PlayStation2

Der Hardware-Lieferant Hama, bisher eigentlich besser für verschiedenste PC- und Audio-Produkte bekannt, hat sein Angebot um einige PSone/ PlayStation2-Peripherien erweitert. Die Zubehörlinie umfasst diverse Verbindungskabel, Eingabegeräte und Archivierungssysteme. Wir haben uns ein paar Teile aus dem Sortiment herausgepickt:

Den Anfang macht ein Lenkrad mit dem auftrumpfenden Namen PS2 Gearmatic Pro Wheel. Einziger Vorzug dieses im Spielgeschehen eher träge reagierenden Steuers sind die bequem zu erreichenden Funktionstasten und das digitale Steuerkreuz, ansonsten reiht sich ein Manko an das andere. Zum einen fehlt dem Gearmatic Pro neben den Saugnäpfen eine zusätzliche Halterung durch Schraubzwingen oder ähnliches, weshalb man das Lenkrad im Eifer des Gefechts schnell aus der Verankerung reißen kann. Weiterhin ist die Bodenplatte der Pedale zu klein und deren Gegendruck zu straff ausgefallen. Hauptkritikpunkt ist jedoch die allgemein eher lidschäfftige Verarbeitung. Kräftigere Zocker sollten daher im Umgang mit dem Gearmatic Pro Vorsicht walten lassen, um das eher eigenwillig designte Teil nicht in einem Moment überkochender Emotionen unfreiwillig zu zerlegen. Wer mit dem Gedanken einer Lenkradanschaffung spielt, sollte daher lieber noch zwanzig Marker drauflegen und sich Sonys Speedster 2 besorgen, das in allen Punkten deutlich besser abschneidet. Prädikat: Mangelhaft!



Preis: ca. 129,- DM
erhältlich ab: sofort

Eine deutlich bessere Figur macht der Controller aus dem Hause Hama, der mit komplett analogen Tasten ausgestattet ist und eine ähnliche Form wie Sonys Dual Shock2-Controller besitzt. Als Ergänzung hat der PS2 Dual Vibration Controller Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. Etwas zu wünschen übrig lässt allerdings der Gegendruck der Analog-Sticks, ansonsten fallen die schwergängigen Schultertasten leicht negativ ins Gewicht.

In Anbetracht des Preises bleibt dann auch abzuwägen, ob man nicht ein paar Mark mehr investiert und sich gleich das Original-Joyypad besorgt. Insgesamt aber zufriedenstellend!



Preis: ca. 49,- DM
erhältlich ab: sofort

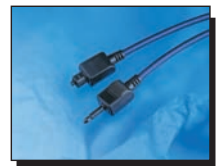
Das Fernbedienungs-Kit, das die Navigation beim Abspielen von DVDs bzw. Audio-CDs erleichtern soll, weist neben den vier Richtungstasten 13 weitere Buttons für alle gängigen Funktionen auf. Der eiförmige Controller ist in transparentem Schwarz gehalten und liegt gut in der Hand, allerdings machen einige Tasten doch einen sehr wackeligen Eindruck. Besonders nervig: Zum Einlegen oder Austauschen der Batterie muss jedes Mal ein kleiner Schraubenzieher herausgekratzt werden, da das Batteriefach von einer winzigen Schraube gesichert wird. Positiv ist hingegen der durchgeschliffene Controller-Port an der Empfängerseinheit, der einem das lästige Umstöpseln erspart. Wer eine etwas spacige Fernbedienung sucht, ist hiermit gut beraten.

Preis: ca. 49,- DM
erhältlich ab: sofort



Zu guter Letzt seien an dieser Stelle noch drei Hama-Kabel erwähnt: Da hätten wir zum einen das 1,8 Meter lange Controller-Verlängerungskabel, dank dem alle Couch-Potatoes bequem vom heimischen Lieblingssessel aus zocken können, auch wenn PS2 oder PSone etwas weiter entfernt im Hifi-Rack oder sonst wo platziert sind. Zum Verbinden zweier Konsolen für heiße i.LINK-Duelle dient das FireWire-Verbindungskabel. So machen Link-fähige Spiele wie beispielsweise Armored Core 2 oder das in Kürze erscheinende GT3 A-spec gleich doppelt so viel Spaß. Wer gerne Musik von DVDs oder CDs in digitaler Form von der PlayStation2 auf einen MiniDisc-Recorder überspielen oder über eine Dolby Digital-Anlage abspielen möchte, ist mit dem preisgünstigen ODT Verbindungskabel gut beraten. Doch Vorsicht! Um das optische Digitalkabel an einen herkömmlichen Dolby Digital Decoder/ Verstärker anzuschließen, benötigt man einen zusätzlichen Adapter, der nicht im Lieferumfang enthalten ist.

Preis: ca. 79,- DM (FireWire-Kabel)
ca. 29,- DM (ODT Kabel)
ca. 12,- DM (Controller-Verlängerung)
erhältlich ab: sofort



Akustische Unterstützung

Wer einen Fernseher besitzt, der lediglich schwachbrüstige Lautsprecher oder gar nur Mono-Sound zu bieten hat, sollte sich folgende Lösung von InterAct einmal näher ansehen: Mit dem separat erhältlichen Sound Adapter, der an den Multi-AV-Ausgang von PlayStation, PSone oder PlayStation2 angeschlossen wird, könnt ihr jedes handelsübliche PC-Boxensystem mit 3,5 mm Klinkenstecker an eure Konsole anschließen. Selbstverständlich haben die Zubehörspezialisten von InterAct auch gleich ein passendes Lautsprecher-Set im Programm. Die aktiven Speaker sind in trendigem Transparent-Design gehalten und in den Farben grün, blau und orange erhältlich. Neben einer Lautstärke- und Klangregelung bietet das System zudem einen praktischen Kopfhöreranschluss an der Vorderseite. Die Leistungsangabe von satten 240 Watt auf der Verpackung scheint zwar doch etwas arg weit hergeholt, dennoch liefert das iLook einen durchaus akzeptablen Klang auch bei etwas höheren Lautstärkepegeln. Erzitternde Wände darf man von den schicken Dingen logischerweise nicht erwarten, dafür gewährt der Hersteller auf das iLook ein volles Jahr Garantie ab Kaufdatum. In Anbetracht des angenehmen Preises, der soliden Verarbeitung und des guten Sounds also ein überrasgendes Preis/Leistungsverhältnis!



SOUND ADAPTOR:

Preis: 9,99 DM
erhältlich ab: sofort

ILOOK SPEAKER:

Lieferumfang: 2 Lautsprecher
2 Verbindungskabel
1 Netzteil
Preis: ca. 69,- DM
erhältlich ab: Ende Juni



Heiko Strobel

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

NBA STREET ELECTRONIC ARTS



Im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie NBA Jam oder NBA Showtime, soll EAs neues Basketball-Spektakel in der Defensive genauso viel Laune wie in der Offensive bereiten. 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 werden in schöner, detaillierter Grafik dargestellt und reichen vom sonnigen L.A. bis ins verschneite Boston.

RING OF RED KONAMI



Ring of Red ist bis ins kleinste Detail durchdacht. Dies beginnt beim Aufbau der über 20 Missionen, reicht über die vielen strategischen Möglichkeiten des Spielers und endet bei der ansprechenden Story. Ring of Red wartet mit sehr vielen Neuerungen auf. Anfänglich bleiben diese Innovationen und der spielerische Anspruch noch etwas im Verborgenen. Nach einiger Zeit jedoch entwickelt sich Ring of Red aufgrund seines Tiefgangs und seiner Stimmigkeit in allen Aspekten zu einer wahren Suchtgefahr, die euch gut 100 Stunden beschäftigen dürfte.

PlayStation2 Juni 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
7 BLADES	Konami	Action-Adventure	22. Juni
ARMY MEN - AIR ATTACK:			
BLADES REVENGE	3DO	Action	08. Juni
BLOODY ROAR 3	Virgin Int.	Beat'em Up	06. Juni
DIE 24 STUNDEN VON LE MANS	Infogrames	Rennspiel	22. Juni
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT	Konami	Sportspiel	22. Juni
EXTERMINATION	SCEE	Adventure	06. Juni
FREAK OUT	Virgin Int.	Action	Juni
FUR FIGHTERS PLUS	Acclaim	Action-Adventure	Juni
GAUNTLET DARK LEGACY	Konami	Action	Juni
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	Infogrames	Strategie	01. Juni
ONIMUSHA WARLORDS	EA	Action-Adventure	Juni
RED FACTION	THQ	Ego-Shooter	Juni
RING OF RED	Konami	Strategie	15. Juni
THE BOUNCER	SCEE	Action	20. Juni
UEFA CHALLENGE	Infogrames	Sport	29. Juni
WDL: WARJETZ	Infogrames	Action	29. Juni

PlayStation2 Juli 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
C.A.R.T. FURY			
CHAMPIONSHIP RACING	Konami	Rennspiel	Juli
EPHERMERAL FANTASIA	Konami	RPG	Juli
FLUCHT VON MONKEY ISLAND	EA	Adventure	Juli
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SCEE	Rennspiel	11. Juli
MINISTRY OF SOUND INTERACTIVE EDITION	Ubi Soft	Musik	Juli
NBA STREET	EA	Sport	05. Juli
STUNT GP	Virgin Int.	Rennspiel	Juli
THE DUKES OF HAZZARD 2	Ubi Soft	Rennspiel	Juli
TOKYO XTREME RACER	Ubi Soft	Rennspiel	Juli
VIPER HEAT	Virgin Int.	Rennspiel	Juli
WACKY RACES	Infogrames	Rennspiel	Juli

PlayStation2 August 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
18 WHEELER AMERICAN			
PRO TRUCKER	Acclaim	Rennspiel	August
EXTREME - G 3	Acclaim	Rennspiel	August
PARIS-DAKAR RALLY	Acclaim	Rennspiel	August
SHADOWMAN: 2ECOND COMING	Acclaim	Adventure	August
SURFING: THE NEW WAVE	Acclaim	Sportspiel	August
ZOMBIE REVENGE	Acclaim	Action	August

ANN...?

PlayStation2 September 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALONE IN THE DARK:			
THE NEW NIGHTMARE	Infogrames	Action-Adventure	September
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001/02 -			
FEAT. RICKY CARMICHAEL	THQ	Rennspiel	Ende September
CONFLICT ZONE	Ubi Soft	Strategie	September
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportspiel	September
EVIL TWIN - CYPRIEN'S CHRONICLES	Ubi Soft	Adventure	September
GIANTS - CITIZEN KABUTO	Virgin Int.	Action-Adventure	September
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2	Eidos	Adventure	September
LOTUS EXTREME CHALLENGE	Virgin Int.	Rennspiel	September
NIKITA	Infogrames	Action	05. September
TEST DRIVE OFF-ROAD	Infogrames	Rennspiel	September

PlayStation2 3. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ATV: OFFROAD FURY	SCEE	Rennspiel	3. Quartal
DARK CLOUD	SCEE	Action-RPG	3. Quartal
F1 WORLD GRAND PRIX	VideoSystem	Sportspiel	3. Quartal
RUNE	Take2 Int.	Action	3. Quartal
SUPERCAR STREET CHALLENGE	Activision	Rennspiel	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
ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER	SCEE	Flugsimulation	4. Quartal
AGE OF EMPIRES II:			
THE AGE OF KINGS	Konami	Strategie	4. Quartal
BATMAN VENGEANCE	Ubi Soft	Action	Oktober
B.A.S.S. STRIKE	THQ	Angel-Simulation	Ende Oktober
COOL BOARDERS:			
CODE ALIEN (ARBEITSTITEL)	SCEE	Sport	4. Quartal
CHAMPIONS LEAGUE	Take2 Int.	Sport	4. Quartal
DISNEY'S TARZAN	Ubi Soft	Action	November
ESPN X GAMES SKATEBOARDING	Konami	Sportspiel	November
FINAL FANTASY X	SCEE	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
RAYMAN M	Ubisoft	Action-Multiplayer	November
ROBOCOP	Virgin Int.	Action	November
SILENT HILL 2	Konami	Adventure	Oktober
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

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. Während des gesamten Abenteuers soll sich der Spieler wie in einem waschechten Horror/ SciFi-Movie fühlen. Simpel und eingängig wurde die Steuerung ausgelegt, und in grafischer Hinsicht weiß Extermination auf alle Fälle auch zu begeistern. Flüssige Animationen des Protagonisten, brillante Lichteffekte und filmreife Kameraeinstellungen sorgen für wahres Hollywood-Feeling.

ONIMUSHA WARLORDS ELECTRONIC ARTS



Acclaim beschert uns mit Onimusha Warlords ein Grafik-Spektakel der Sonderklasse. Man wird buchstäblich in die Zeit der Feudalherren hineingesogen. Der Handlungsablauf wird durch zahlreiche Zwischensequenzen und fulminante FMVs verfeinert. Das Sahnehäubchen ist, dass alle Charaktere und NPCs mit bis zu 10.000 Polygonen aufwendig inszeniert wurden. Der Klang von aufeinander treffenden Schwertern während des Kampfes ist ebenso authentisch wie die vielen verschiedenen Umgebungsgeräusche. Ein großes Manko stellt hingegen die kurze Spieldauer dar, die einen geübten Zocker nicht viel länger als sechs Stunden vor den Bildschirm fesselt.



PSone

BLACK & WHITE

MIDAS INTERACTIVE



In dieser Gott-Simulation wandelt ihr nicht selber auf der 3D-Spielwelt Eden; es gilt, aus fünfzehn Titanen einen herauszupicken, der anschließend die Exekutive übernimmt. Black & White ist mit vielen kleinen Mini-Aufgaben gespickt. Da jede getroffene Entscheidung direkten Einfluss auf das weitere Spielgeschehen hat, sollte vorher genau überlegt werden, ob man beispielsweise die in einem Sturm unaufhaltsam auf ein Riff zutreibenden Fischer doch noch in letzter Minute rettet oder nicht.

SHEEP, DOG'N' WOLF

INFOGRADES



Wolf du hast das Schaf gestohlen, gib es wieder her. So hätte der Titel zu Infogrames neuestem Steal 'em Up auch 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.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

ACTIVISION



World's Scariest Police Chases versetzt euch in die Rolle eines aufstrebenden Straßen-Cops, der in der fiktiven Metropole Ashland City für Recht und Ordnung zu sorgen hat. Im Pursuit Mode, dem Herzstück des Titels, muss sich der Spieler in 20 äußerst abwechslungsreichen Missionen behaupten und allerlei kriminelle Machenschaften vereiteln. So seid ihr beispielsweise auch mehrmals „undercover“ in einem Zivilfahrzeug unterwegs und müsst verdächtige Wagen erst unauffällig beschatten und dann genau im richtigen Moment zuschlagen. Fans heißer Verfolgungsjagden sollten sich dieses Spektakel also auf jeden Fall vormerken!

PSone Juni 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BATMAN GOTHAM RACER	Ubi Soft	Rennspiel	Juni
CHAMPIONSHIP SURFER	Ubi Soft	Sportspiel	Juni
DANCING STAGE - DISNEY MIX	Konami	Tanzspiel	Juni
DAVE MIRRA BMX MAXIMUM REMIX	Acclaim	Sportspiel	Juni
DER VERKEHRSGIGANT	Infogrames	Simulation	08. Juni
DSF FUßBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportsimulation	Juni
EUROPA RASER	Infogrames	Rennspiel	08. Juni
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	THQ	Action-Adventure	Juni
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	Juni
INSPEKTOR GADGET	Ubi Soft	Action	Juni
LOONEY TUNES RACING	Infogrames	Funracer	Juni
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	Activision	Sportspiel	Juni
MOTORCROSS MANIA	Take2 Int.	Rennspiel	Juni
ROSWELL CONSPIRACIES	Ubi Soft	Action	Juni
UEFA CHALLENGE	Infogrames	Sportspiel	29. Juni
WORLD SCARIEST POLICE CHASES	Activision	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

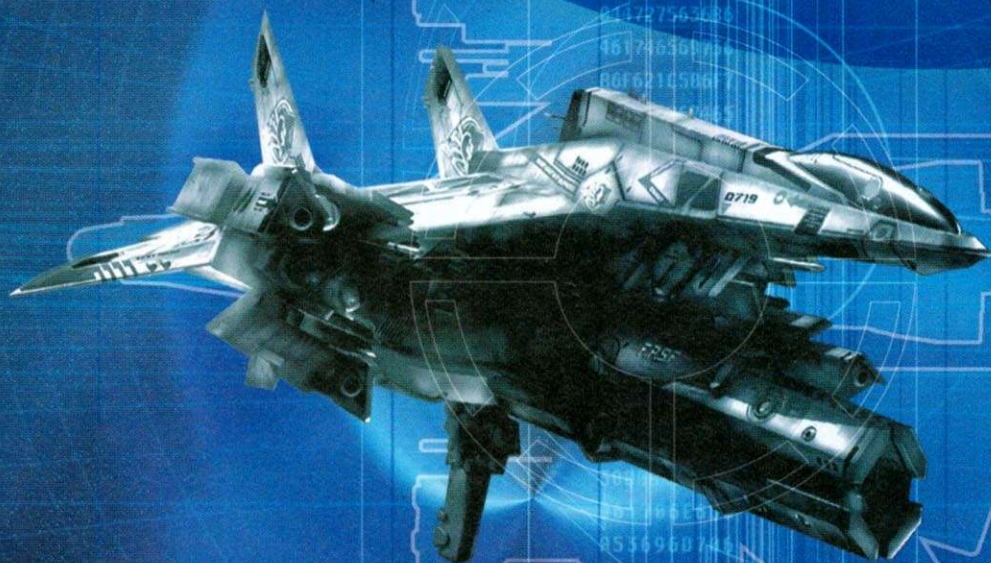
PSone 3./4. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
CASTLEVANIA CHRONICLES	Konami	Action-Adventure	September
DANCING STAGE - DISNEY MIX	Konami	Music-Dancing	November
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	September
HIDDEN & DANGEROUS	Take 2 Int.	Action	3. Quartal
MONSTER FORCE	Konami	Action	Juli
ODIN (ARBEITSTITEL)	Infogrames	Geschicklichkeit	September
POWER RANGERS: TIME FORCE	THQ	Action	4. Quartal
ROCKET POWER: TEAM ROCKET RESCUE	THQ	Action	Ende Oktober
SESAME STREET SPORTS	Ubi Soft	Edutainment	September
SHEEP DOG'N' WOLF	Infogrames	Jump'n Run	07. September
SPEC OPS 1.75	Taked2 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
WER WIRD MILLIONÄR - JUNIOR	Eidos	Quiz	Juli

DIE LETZTE CHANCE DER MENSCHHEIT

ALPHAHEAD

THE LOST PLANET



„Freut Euch schon mal auf ein grafisches Highlight!“
Fabian Döhla, Play Fun Mag. 11/2000

„Ihr erwartet Ballerkost vom Feinsten.“
Dirk Gemeinhardt, play THE PLAYSTATION No 10-2000

„Schicke Lichteffekte und fantasievoll gestaltete Gegner!“
Benedikt Plass, PSM2 No 12/2000

„Ein echter Leckerbissen für Genre-Fans.“
Ralph Karels, Video Games 12/2000



published by:

SWING!
ENTERT@INMENT Media AG

Im Vertrieb von:
Virgin INTERACTIVE

GA GAME ARTS

PlayStation®2



© 2001 GameArts.
PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



Heiko Strobel

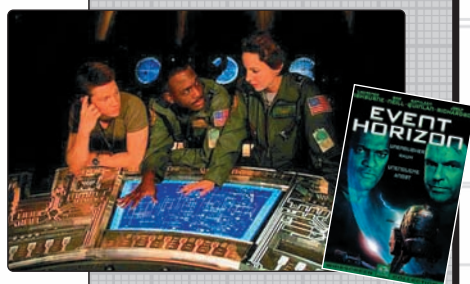
NEWS

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



DVD

EVENT HORIZON PARAMOUNT



Lost in Space: Das Raumschiff „Event Horizon“ taucht nach sieben Jahren wider Erwarten aus dem Nichts auf. Die Crew rund um Kapitän Miller macht sich auf, des Rätsels Lösung zu finden. Doch kaum in Raumschiffsnähe, überkommen die Mannschaft heimtückische Alpträume und Schuldgefühle. Es stellt sich heraus, dass der Schwerkraftantrieb des Raumschiffs ein Tor zu einer Dimension des reinen Chaos und puren Bösen ist.

DINOSAURIER DISNEY/ BUENA VISTA



Der kleine verwaiste Iguanodon Aladar wird von Lemuren großgezogen. Trotz einer ungetrübten Kindheit ist das Glück nicht von langer Dauer, denn die ihn und seine Familie beherbergende Insel wird von Meteoriteinschlägen verwüstet und zerstört. Deshalb schließt sich Aladar mit den letzten überlebenden Lemuren einer Herde Dinosaurier an, um auf die Suche nach neuen Weidegründen zu gehen. Dass diese Wanderung nicht ohne Zwischenfälle verläuft, stand von vornherein fest. Sei es die Auseinandersetzung zwischen Aladar und dem Anführer der Herde, Iguanodon Kron und seinem ebenso kaltherzigen Helfer Bruton, oder dass bereits zwei blutrünstige Carnosaurier die Witterung der Herde aufgenommen haben.

DVD Juni 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
4TH FLOOR – SPECIAL EDITION	Kinowelt	19. Juni
ADDAMS FAMILY 2	Paramount	Juni
ATLANTIS	EMS	Juni
AUF DER SUCHE NACH DEM GOLDENEN KIND	Paramount	07. Juni
BASIC INSTINCT	Kinowelt	Juni
BENNY & JOON	MGM	15. Juni
BERLIN ALEXANDERPLATZ (1931)	Kinowelt	Juni
BILLY ELLIOT – I WILL DANCE	Columbia / Tristar	21. Juni
BROT UND TULPEN	BMG	25. Juni
BUFFY: SEASON 2 EPISODES (3 DVD-BOX)	20th Century Fox	Juni
CASINO ROYALE	MGM	15. Juni
CHARLIE CHAPLIN : MONSIEUR VERDOUX	Kinowelt	Juni
DAS GEHEIMNIS MEINES ERFOLGES	Columbia / Tristar	01. Juni
DER HIMMEL KANN WARTEN	Buena Vista	26. Juni
DIE FLIEGE	20th Century Fox	Juni
DIE FLIEGE 2	20th Century Fox	Juni
DIE KATZE AUF DEM HEISSEN BLECHDACH	Warner	Juni
DIE PROPHEZEIUNG	BMG	06. Juni
DIE STILLE NACH DEM SCHUSS	Kinowelt	05. Juni
DUNE – DER WÜSTENPLANET	Columbia / Tristar	01. Juni
EIN FREUND ZUM VERLIEBEN	Concorde	06. Juni
EIN HERZ & EINE KANONE	Concorde	06. Juni
EVENT HORIZON	Paramount	07. Juni
FEAR	Universal	Juni
FREQUENCY	Kinowelt	17. Juni
FLUCHT AUS L.A.	Paramount	Juni
GRIDLOCK'D	Universal	Juni
GRÜSSE AUS HOLLYWOOD	Columbia / Tristar	01. Juni
HITCHCOCK COLLECTION #1	Universal	Juni
I LOVE YOU BABY	Warner	Juni
LIFEFORCE – DIE TÖDLICHE BEDROHUNG	MGM	15. Juni
MAD MAX 2	Warner	Juni
MEINE BRAUT, IHR VATER UND ICH	Universal	Juni
POKEMON 2 – DIE MACHT DES EINZELNEN	Warner	07. Juni
ROCKY 1	20th Century Fox	15. Juni
ROCKY COLLECTION	20th Century Fox	Juni
ROLLERBALL	20th Century Fox	Juni
SAG NIEMALS NIE	MGM	15. Juni
SCHULE	BMG	25. Juni
SIXTH DAY	Columbia / Tristar	12. Juni

DVD Juni 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
SHOWDOWN IN LITTLE TOKYO	Warner	Juni
STARGATE KOMMANDO SG 1/12	MGM	21. Juni
TANK GIRL	MGM	15. Juni
THE 4 TH FLOOR	Kinowelt	05. Juni
THE WOOD	Paramount	07. Juni
U 23 – TÖDLICHE TIEFEN	MGM	Juni
U-571	Highlight Video	07. Juni
UNBREAKABLE	Buena Vista	13. Juni
UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER 3. ART	Columbia / Tristar	01. Juni
WAY OF THE GUN	Highlight Video	Juni
WOOD	Paramount	Juni

DVD Juli 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
AKTE X – SEASON 2 BOX	20 th Century Fox	Juli
ARIZONA JUNIOR	20 th Century Fox	Juli
AIR FORCE ONE	Buena Vista	12. Juli
BIG MAMA'S HAUS	20 th Century Fox	Juli
BLOOD IN BLOOD OUT	Buena Vista	12. Juli
BOYS, GIRLS & A KISS	Kinowelt	17. Juli
CAST AWAY – VESCHOLLEN	Dreamworks	Juli
COLOURS – FARBEN DER GEWALT	20 th Century Fox	Juli
DAYS OF HEAVEN	Paramount	Juli
DER LÄNGSTE TAG	20 th Century Fox	Juli
DER WEISSE HAI 2	Universal	Juli
DER WEISSE HAI 3	Universal	Juli
DER WEISSE HAI – DIE ABRECHNUNG	Universal	Juli
DINOSAURIER	Buena Vista	12. Juli
DIE COMMITMENTS	20 th Century Fox	Juli
DIE LEGENDE VON BAGGER VANCE	20 th Century Fox	Juli
DOPPELPAK	Universal	Juli
EINE HAND VOLL GRAS – SPECIAL EDITION	Arthaus	03. Juli
FACE OFF	Buena Vista	12. Juli
FINAL DESTINATION	Kinowelt	03. Juli
GUESTHOUSE PARADISO	Universal	Juli
HOT SHOTS	20 th Century Fox	Juli
HOT SHOTS 2	20 th Century Fox	Juli
MIT STÄHLERER FAUST	20 th Century Fox	Juli
PRESIDENT'S MAN	Highlight Video	Juli
PRETTY WOMAN	Buena Vista	12. Juli
PRIMAL FEAR	Paramount	Juli
REPLICANT	Highlight Video	Juli
SCHMEISS DIE MAMA AUS DEM ZUG	20 th Century Fox	Juli
SORTED	Dreamworks	Juli
STARGATE KOMMANDO SG 1/13	MGM	19. Juli
VERTICAL LIMIT	Columbia / Tristar	Juli
WHERE THE MONEY IS	BMG	23. Juli

DVD August 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
ASTERIX – DER GALLIER	Kinowelt	07. August
ASTERIX EROBERT ROM	Kinowelt	07. August
ASTERIX UND KLEOPATRA	Kinowelt	07. August
BLAIR WITCH 2	Highlight Video	02. August
STAR TREK 4 – ZURÜCK IN DIE GEGENWART	Paramount	August
ZEIT DER WÖLFE	Concorde	08. August

FREQUENCY KINOWELT



John Sullivan (Jim Caviezel), gestresster Polizist des NYPD, ist mit den Nerven am Ende. Sein Vater, Feuerwehrmann Frank (Dennis Quaid), kam bei einem heldenhaften Einsatz ums Leben. Als John eines Tages mit dem alten Funkradio seines verstorbenen Vaters herumspielt, bemerkt er, dass er sich auf derselben Wellenlänge mit Frank aus dem Jahre 1969 befindet. In seiner Trauer gibt der Cop seinem Vater einen Tipp, wie er den Flammentod am nächsten Tag überleben kann. Somit lebt Johns Vater, dafür droht urplötzlich seiner Mutter (Elizabeth Mitchell) dem Attentat eines Serienmörders zum Opfer zu fallen. Abermals wird über Funk probiert, das Schicksal in neue Wege zu leiten.

SIXTH DAY COLUMBIA/ TRISTAR



Der bescheidene Familienvater Adam Gibson traut seinen Augen nicht: Als er eines Tages von der Arbeit nach Hause kommt, muss er mit Entsetzen feststellen, dass ein Klon seinen Platz bei Frau und Kind eingenommen hat. Doch so leicht lässt er sich nicht einfach aus seinem ehemals perfekten Leben verjagen. Einige Nachforschungen führen ihn zu einer mächtigen Firma, die allerdings bereits zwei Killer auf ihn angesetzt hat. Da man diese ebenso leicht klonen kann wie alle anderen, sind sie praktisch unsterblich...

ROCKY 1 MGM



Rocky Balboa ist ein hochbegabter Boxer, dem der Durchbruch zu großem Ruhm und Geld bisher verwehrt blieb. Eigens zu Promotionszwecken und aufgrund der Tatsache, dass der amtierende Schwergewichtschampion Apollo Creed keine geeigneten Gegner hat, entschloss man sich, einem unbekannten, drittklassigen Berufsboxer eine Chance auf den Titel zu geben. Rocky sieht seine Chance und geht in ein eisenhartes Training.... Was als PR-Gag geplant war, entpuppt sich als gnadenloser Kampf, denn Balboa möchte sich die Chance seines Lebens von niemandem nehmen lassen.

GRAN TURISMO 3

A - spec



Waren erste spielbare Demos noch nicht allzu überzeugend, so ist die fertige Version definitiv DIE Offenbarung für alle Motorsport-Fans.

Nun, mit der fertigen Version meinen wir natürlich die seit dem 28. April erhältliche Japan-Version, die auf dem besten Wege ist, sämtliche Rekorde in Sachen Verkaufszahlen zu brechen. Deutsche Konsolen-Raser müssen sich leider noch bis Mitte Juli gedulden, ehe die lang erwartete PAL-Version an den Start geht. Noch eine Sache vorweg: Wer sich mit Gran Turismo 3 A-spec ein völlig neues, mit Innovationen gespicktes Sequel erhofft hat, wird wohl oder übel eine kleine Enttäuschung hinnehmen müssen. Jetzt aber nur nicht abschrecken lassen, denn wenn unsere Zocker-Kollegen in Fernost beim GT3-Launch einen ähnlichen

Rummel veranstalten wie am Erstverkaufstag der Konsole selbst, dann muss ja schließlich etwas dran sein an dem Gerücht, dass Teil 3 alle bisher da gewesenen Rennspiele in den Schatten stellt. Nach einigen ausgiebigen Probefahrten können und müssen wir diesen Hype einfach noch mehr schüren, denn was wir zu sehen bekamen, ist zwar nicht perfekt, aber dennoch unglaublich!

Der Reihe nach

Gran Turismo 3 A-spec folgt erwartungsgemäß dem Schema der beiden Vorgänger und ist wiederum in Arcade Mode und Gran Turismo Mode aufgeteilt. Dank DVD-

Technologie finden diesmal allerdings beide Spielvarianten auf einem einzigen Datenträger Platz. Beginnen wir mit dem Arcade Mode, der im direkten Vergleich zu Teil 2 dennoch einige Neuerungen zu bieten hat und seinerseits nochmals in fünf Sparten unterteilt ist: Wichtigster Auswahlpunkt ist das sogenannte Single Race, in dem ihr je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad (Easy, Normal, Hard oder Professional) zwei bis fünf Runden gegen fünf weitere CPU-gesteuerte Kontrahenten absolvieren müsst. Gelingt es euch, auf den ersten sechs Kurven als Sieger über die Ziellinie zu gehen, wird das nächste Streckenpaket anwählbar.



○ Impreza vs. Impreza: das alte Modell gegen den neuen Prototypen!



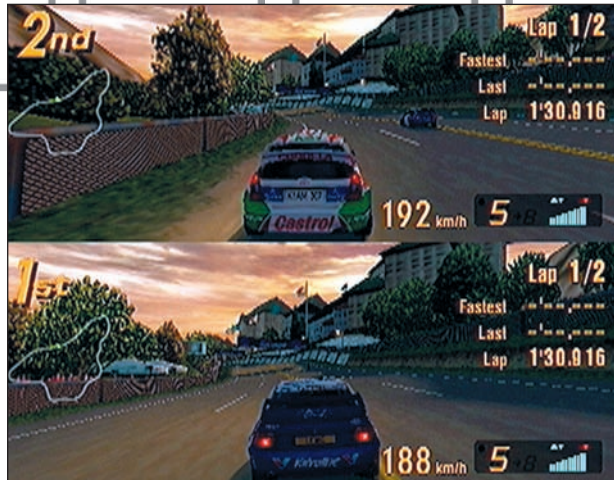
○ Seattle zählt mit seiner Skyline zu den aufregendsten Kursen.

DIE STRECKEN:





○ Alle Wege führen nach Rom! Mit dem Toyota Vitz auf Sight-Seeing.



○ Splitscreen-Duelle sind rasant und grafisch kaum abgespeckt.

Insgesamt gibt es fünf solcher Streckenpakete freizuspielen, womit man auf eine stattliche Summe von 34 Rennen kommt. Hierbei erwarten euch sowohl Wettkämpfe auf asphaltierter Piste als auch diverse Rallye-Duelle auf staubigen Sand- und Schotterwegen, bei denen man gegen nur einen konkurrierenden Wagen antritt. Die Motorleistung der Gegner richtet sich in allen Rennen stets nach den technischen Daten des eigenen Gefährts. Geht ihr beispielsweise mit einem 64 PS schwachen Suzuki Alto an den Start, so müsst ihr nicht befürchten, von einem Camaro mit stattlichen 330 PS versagt zu werden.

Zocker versus Entwickler

Der Time Attack gewährt einem die Möglichkeit, auf zehn ausgewählten Strecken mit einem vorgegebenen Fahrzeug auf die Jagd nach den Bestzeiten der Entwickler zu gehen. Hört sich jetzt anfangs vielleicht noch nicht allzu spektakulär an, jedoch sind die von Herrn Yamauchi und seinem Team vorgelegten Rekorde bei weitem kein Pappenstein. Außerdem wird der Versuch beim kleinsten Ausrutscher ins Grüne oder Rempeln gegen die Streckenbegrenzung sofort abgebrochen - verdammt viel Geschick ist also Grundvoraussetzung! Wer dabei lieber erst die eigenen Rundenzeiten verbessern will, kann im Free

DIE AUTO-INDUSTRIE IST BEGEISTERT!

Auf einer Konferenz wurden Pressesprecher von Mazda, Mitsubishi, Nissan und Subaru gefragt, was sie von der finalen Version halten und wie realistisch ihrer Meinung nach die verschiedenen Wagenmodelle rekonstruiert wurden. Ein Mitsubishi-Vertreter sagte daraufhin: „Sowohl Motoren sound als auch das Handling unserer Wagen ist absolut authentisch ausgefallen. Zudem hat man bei der Umsetzung des Fahrverhaltens der verschiedenen Antriebsarten (FF, FR, 4WD) exzellente Arbeit geleistet.“ Ein Nissan-Sprecher erklärte: „Das Handling unseres Skyline GT-R wurde realitätsgetreu umgesetzt.“

Auf die Frage, in welcher Form sie an der Entwicklung von GT3 beteiligt waren, kommentierte Mitsubishi: „Wir lieferten den Entwicklern die benötigten statistischen Daten und gaben ihnen einige unserer Fahrzeuge zu Testzwecken.“ Ein Mazda-Vertreter warf ein: „Wir stellten ihnen Fahrer unserer Testteams zusammen mit einigen Wagen zur Verfügung und lieferten darüber hinaus entsprechende Details für das Aussehen der Fahrzeuge wie beispielsweise des brandneuen RX-8, der erst 2003 offiziell erhältlich sein wird.“ Selbstverständlich wurden die Pressesprecher gefragt, ob sie denn auch tatsächlich selbst Gran Turismo 3 spielen. Daraufhin antwortete ein Subaru-Vertreter: „Selbstverständlich spielen wir alle! Die meisten von uns haben sich damals nur wegen der Gran Turismo-Serie eine PlayStation zugelegt.“



○ Auf regennasser Fahrbahn sinkt die Bodenhaftung gewaltig - Vorsicht ist geboten!





○ Mit der neuen Viper dem Sonnenuntergang entgegen.



○ Aufgewühlter Staub behindert die Sicht teilweise enorm.

Run-Modus gegen ein Ghost-Car antreten und kräftig für den Ernstfall trainieren. In punkto Multiplayer-Gefechte stehen euch zwei Möglichkeiten zur Auswahl. Die einfachste Lösung ist freilich der traditionelle Split-screen, der aber eben nur maximal zwei Spieler zulässt. Etwas aufwendiger, aber umso spaßiger ist die Vernetzung mehrerer Konsolen mittels i.LINK-Funktion, bei der unter Verwendung eines sogenannten Firewire-Hubs sogar bis zu sechs (!) Joypad-Piloten auf getrennten Bildschirmen gegeneinander antreten können. Und lasst euch eines gesagt sein: Der hierbei aufkommende Spielspaß - schließlich sind menschliche Rivalen um ein Vielfaches unberechenbarer als program-

mierte CPU-Gegner - macht das bisschen Aufwand locker wieder wett!

Rennfahrer-Karriere

Die zweite und um einiges umfangreichere Hälfte ist der Gran Turismo Mode, der bis auf wenige Kleinigkeiten mit dem Vorgänger identisch ist; d.h. ihr startet aufgrund eines äußerst mageren Eigenkapitals mit einem schwachbrüstigen Alltagswagen auf der untersten Stufe der PS-Leiter und klettert diese durch Gewinne in den verschiedenen Cups kontinuierlich nach oben. Bevor es jedoch ans Eingemachte geht, müsst ihr euch zunächst wieder die verschiedenen Lizenzen ergattern, die euch teilweise mit extrem anspruchsvollen

Fahrprüfungen konfrontieren. Fast schon überfordernd ist die unüberschaubare Anzahl an verschiedenen Cups, die dem ehrgeizigen Spieler im GT Mode bevorstehen. Addiert man die Meisterschaften aller Ligen (Beginner, Amateur, Professional, Rally und Ausdauer), ergeben sich ganze 85 Events, die sich zudem noch aus mehreren Einzelrennen zusammensetzen. Bis man in wirklich allen Meisterschaften den Goldpokal nach Hause geholt hat, vergehen Monate. Selbstverständlich dürft ihr jederzeit bei einem der 35 Autohändler vorbeischauchen und euch für das in den Rennen sauer verdiente Geld einen



○ Der neue Tokio-Kurs hat es wirklich in sich. Flach, aber kurvenreich und stellenweise sehr schmal.

RACING WORLDWIDE

Etwa eine Woche vor dem Erstverkaufstag von Gran Turismo 3 A-spec gab SCEJ eine Pressekonferenz, auf der Kasunori Yamauchi, seines Zeichens Producer der GT-Serie, ausgewählten Journalisten erstmals das fertige Spiel präsentierte. Darüber hinaus kündigte Yamauchi-san bereits einen Nachfolger mit dem Titel GTN an. Das „N“ steht hierbei für Network, d.h. dass Spieler auf der ganzen Welt erstmals mittels des in diesem Jahr erscheinenden Breitband-Adapters über das Internet gegeneinander antreten können. Ob GTN jedoch „nur“ eine erweiterte Version des dritten Teils darstellt oder ein von Grund auf neues Konzept verfolgt wird, steht derzeit noch nicht fest.





○ Das leidige Bildschirmflimmern hat man wieder nicht so recht in den Griff bekommen.

neuen Schlitten in die Garage stellen. Mehr Sinn als ein Neuwagen macht jedoch oft auch ein Besuch im altbekannten Tune-Up-Shop.

Hubraum und Spoiler

Hobby-Schrauber und Tuning-Freaks kommen natürlich auch in GT3 wieder voll auf ihre Kosten, denn das virtuelle Ersatzteillager hat vom Sport-Auspuff bis zur Racing-Zündkerze alles zu bieten, was den Herzschlag eines Bastlers und die Leistung eines Motors in die Höhe treibt. Manche Sportwagen können sogar bis in Regionen jenseits der 1000 PS-Grenze aufgemotzt werden. Obwohl der Fuhrpark im Vergleich zum Prequel drastisch reduziert wurde, finden sich darunter unzählige

geatemberaubende Schmuckstücke, die teilweise noch nicht einmal offiziell erhältlich sind. So reisten die Entwickler extra zur Detroit Motor Show, um dort ausgestellte Edelkarossen wie beispielsweise die brandneue Dodge Viper oder Mazdas Vorzeige-Flitzer, den RX-8, in letzter Sekunde ins Spiel zu integrieren. Insgesamt hat Gran Turismo 3 A-spec vom Alfa Romeo bis zum Volkswagen über 150 real existierende Wagen zu bieten, wobei das reichhaltige Angebot allerdings wieder klar von den Japanern dominiert wird.

Originalgetreu

Bei der Umsetzung von Handling und Fahrverhalten der Wagen haben sich Polyphony

SCHLANGESTEHEN FÜR GT3

Wieder einmal standen sich japanische Zocker sprichwörtlich die Beine in den Bauch, da es wie schon beim Launch der PlayStation2 auch am Erstverkaufstag von Gran Turismo 3 A-spec teilweise stundenlange Wartezeiten vor den Elektronik-Geschäften Tokios gab. Wer schon vorab einen Blick auf den Titel riskieren wollte, bekam dazu beim offiziellen Launch-Event inmitten von Tokios Technik-Viertel Akihabara ausreichend Gelegenheit. Auf mehreren Bühnen, die mit Großbild-Displays ausgestattet waren, konnte sich die gierende Fangemeinde einen ersten Eindruck vom neuen Real Driving Simulator machen, der bereits nach zwei Tagen eine halbe Million Mal über den Ladentisch ging. Insgesamt lieferte Sony in Japan bereits in den ersten Tagen eine Million Exemplare an den Handel aus. Auch für die USA und Europa sind Stückzahlen wie diese geplant, um den bisher bestverkauften US-Titel, Onimusha Warlords, vom Verkaufsthron zu stoßen.



Digital einmal mehr selbst übertroffen. Nicht nur, dass man zwischen den verschiedenen Antriebsarten einen deutlichen Unterschied spürt, nein, auch jedes einzelne Tuning-Teil, und sei es nur eine neue Antriebswelle, macht sich nach dem Einbau sofort bemerkbar. Dies gilt sowohl für Straßen- als auch für die Off-road-Rennen. Zwar kann der Rally Mode



○ Tuning-Himmel: Hier wird man schnell das verdiente Geld los.



○ Selten erstrahlte Monte Carlo in derart virtuellem Glanz.





○ Pop-Ups kommen zwar gelegentlich vor, fallen aber kaum auf.



○ Malerisch: Fehlt nur noch Schnee für die perfekte Weihnachtsstimmung.

nicht ganz mit der Güte eines Colin McRae Rally mithalten, dennoch macht die drift-lastige Hatz über Stock und Stein mindestens genauso viel Spaß wie die grip-intensive Asphalttraserie, bei der es vor allem auf die konsequente Ausnutzung des Windschattens vorausfahrender Wagen ankommt. Darüber hinaus sorgen konstante - und wir meinen damit wirklich konstante - 60 Frames pro Sekunde für ein dynamisches, rasantes und authentisches Fahrgefühl, das zu keiner

Sekunde auch nur durch den Hauch eines Slowdowns getrübt wird - Wahnsinn! Selbst im Splitscreen-Modus, der in grafischer Hinsicht übrigens nur minimale Einbußen erfahren musste, bleibt die Engine absolut stabil und genauso schnell wie im Alleingang.

Pad oder Wheel?

In Anbetracht der genialen Steuerung ist dies eine sehr schwere Frage. Fakt ist, dass sich Gran Turismo 3 A-spec mit dem Dual Shock2 exzellent spielen lässt - egal ob man nun gerade eine lahme Kiste um die Kurve bugsiiert oder mit einem der GT- oder Formel 1-Flitzer (ja, auch die gibt es in Teil 3) kurz davor steht, die Schallmauer zu durchbrechen. Noch realistischer gestaltet sich das Spielgefühl jedoch mit dem separat erhältlichen GT3 Force Feedback Wheel von Logitech. Dieses eigenwillige Lenkrad simuliert in beeindruckender Form die enormen Kräfte, die in der Realität über das Lenkrad auf den Fahrer einwirken. So spürt ihr jede Bodenwelle, jeden Curb und jeden Kontakt mit anderen Fahrzeugen oder der Streckenbegrenzung am eigenen Leib. Je enger eine Kurve und je höher die Geschwindigkeit, desto schwerer lässt sich das Steuer herumreißen. Mit dem Wheel ist durchaus eine gewisse Eingewöhnungszeit verbunden, ehe man dieselben Rundenzeiten hinlegt wie mit dem Joypad; wer aber einmal Force Feedback-Luft geschnuppert hat, greift nur höchst ungern wieder auf den Standard-Controller zurück.

Vollkommen?

Wie eingangs erwähnt, sollte GT3 nicht als das perfekte Rennspiel angesehen werden. Extrem kritisch betrachtet, hätten wir uns noch eine Menge weiterer Features für diesen Nachfolger gewünscht. So gibt es noch immer kein Schadensmodell - weder optisch noch spürbar -, und auch wechselnde Wetterver-

hältnisse bleiben ein Tabuthema. Anstatt der Horden flacher Bitmap-Zuschauer wären polygonale Fans, Streckenposten und Fotografen optisch wesentlich ansehnlicher gewesen, und der teilweise recht leblosen Umgebung hätten ein paar animierte Objekte nicht geschadet. Zudem fehlt es hier und da noch an realistischen Echtzeit-Lichteffekten, da beispielsweise Straßenlaternen zwar Strecke und Wagen beleuchten, die Scheinwerfer der Autos selbst die Umgebung jedoch nicht anstrahlen. Des Weiteren könnte man mokieren, dass es effektiv nur zwei neue Strecken, den Formel 1-Kurs von Monaco sowie eine Strecke durch die Tokioter Innenstadt, gibt, wobei die „alten“ Strecken allesamt gründlich aufpoliert und überarbeitet wurden. Aber wie heißt es immer so schön: Man kann nicht alles haben! Schließlich sind es auf der anderen Seite so viele Details und Kleinigkeiten, die Gran Turismo 3 A-spec zu dem machen, was es ist - nämlich das beste, ja wirklich das beste Rennspiel aller Zeiten!



○ In den ersten Lizenz-Tests wird die Ideallinie anhand einer farbigen Markierung dargestellt.

DRIVE-ALONG SONGS:

Der Soundtrack der japanischen Version deckt über Rock und Punk bis hin zu elektronischen Klängen und Industrial Sounds viele musikalische Stilrichtungen ab und ist daher auf eine recht breite Zielgruppe zugeschnitten. Ob und inwieweit die Playlist für die PAL-Version noch verändert wird, steht derzeit noch nicht fest. Mit dem augenblicklichen Line-Up könnten wir allerdings durchaus leben:

Are you gonna go my way?	Lenny Kravitz
(Gran Turismo Remix)	Lenny Kravitz
Again	Ash
Shark	Daiki Kasho
Growl	Daiki Kasho
Mirage	Daiki Kasho
Obscuer	Daiki Kasho
Sky Scraper	Daiki Kasho
Strike Breaker	Daiki Kasho
Aishi	Death in Vegas
7 Days in the Sun	Feeder
Buck Rogers	Feeder
Just a Day	Feeder
Avarice	Grand Theft Auto
Dead Man Leaving	Grand Theft Auto
Wake Up In Your Own Mind	Muse
Sober (Saint US Mix)	Overseer
Screw Up (Edit)	Overseer
Stompbox (Radio Edit)	Masahiro Ando
Moon Over the Castle	
(A-spec Mix)	

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony Digital
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	11. Juli

FERTIGGESTELLT

95%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Wer bis jetzt noch keinen Grund gefunden hat, sich eine PlayStation2 zuzulegen - hier ist er!



90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1
Tel.: 0911/7418811

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5
Tel.: 09221/667650



E3

VORPREMIERE

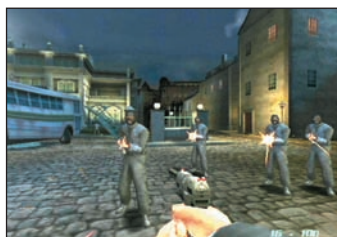
Sven Liebold

Schon bald öffnet die gewaltigste Spielemesse der Welt wieder ihre Pforten. Tausende Interessierte verwandeln dann das kalifornische Los Angeles in ein Mekka der elektronischen Unterhaltung. Wir präsentieren schon jetzt einen ersten Blick auf die Games der Zukunft. Allerdings konzentrieren wir uns in dieser Reportage ausschließlich auf die wirklich neuen und heißen Titel dieser Messe. Überraschenderweise sind nahezu 80% aller gezeigten Spiele bereits für Ende des Jahres anvisiert. Werfen wir also schon jetzt einen Blick auf die kommenden Hits des Weihnachtsgeschäftes, jenseits des Blockbuster-Trios Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2 und Gran Turismo 3.



Agent under fire

Nachdem die lang angekündigte Filmumsetzung des letzten 007-Abenteuers „Die Welt ist nicht genug“ verständlicherweise auf Eis gelegt wurde, verwandelten die Entwickler den Titel in eine eigenständige Geschichte. Der obligatorische Kampf um die Weltherrschaft wird diesmal mit dem fiesen Malprave ausgetragen, der mit Hilfe seiner Klontechnologie die Menschheit unterwerfen will. „Agent under fire“ wird eine gesunde Mischung aus Ego-Shooter und Rennspiel werden. Am Steuer diverser „Q-modifizierter“ Sportwagen muss man sich auf der Straße ebenso beweisen, wie per pedes in verschachtelten Gebäudekomplexen. Obendrein sind natürlich wieder alle Bond-typischen Accessoires dabei, so dass trotz der diesmal nicht an einen aktuellen Kinofilm angelehnten Story reichlich Agentenatmosphäre aufkommt.



Air Blade

Zwar hüllen sich die Entwickler der Criterion Studios noch in Schweigen, doch der Titel Air Blade könnte auf eine Fortsetzung ihres Dreamcast Hoverboard-Games Trick Style hinweisen. Dort raste man in einer futuristischen Umgebung mit den Skateboards der Zukunft um die Wette. Da Air Blade unter Sonys Flagge auf den Markt gebracht wird, darf man gespannt sein.

Dead to Rights

In der Rolle von Jake Slate spielt man einen flüchtigen Polizisten, der fälschlicherweise des Mordes beschuldigt wird. Frisch aus dem Gefängnis geflohen, beginnt er eine actiongeladene Suche nach den Schuldigen, die ihm diese Misere eingebrockt haben. Namco organisierte sich extra einen Hollywood-Scriptwriter, der dem ambitionierten Projekt eine gehörige Portion Kino-Feeling verpassen soll. In manchen Abschnitten schaltet der Spielablauf sogar in „The Matrix“-typische Zeitlupensequenzen um. Besonders die Animationen der Akteure sollen laut Aussage Namcos neue Maßstäbe setzen.



Driven

Passend zum neuen Kinofilm mit Kinnmeister Stallone und dem importierten Til Schweiger entwickelt Blam! Entertainment eine entsprechende Adaption des Rennspektakels. Ähnlich wie Midway's Cart Fury konzentriert sich Driven weniger auf eine



detailverliebte Simulation. In drei Spielmodi (Arcade, Story, Multiplayer) geht es mit rasend schnellen 60 Bildern pro Sekunde auf den Asphalt. Besondere Mühe gab man sich, die im Film vorkommenden dramatischen Crashes in Polygon- und Partikelform zu bringen.

ESPN X Games Skateboarding

Alle Versuche, den amtierenden König „Tony Hawk's Pro Skater 2“ vom Thron zu stoßen, wurden bis jetzt immer mit Leichtigkeit abgewehrt. Konami schickt allerdings dieses Jahr einen wirklich ernstzunehmenden Wettbewerber ins Rennen. Mit einer Handvoll echter Profi-Skater wie unter anderem Bob Burnquist oder Chris Senn präsentiert sich der Titel vor allem in grafischer Hinsicht absolut atemberaubend. Auf insgesamt neun Arealen werden alle Register der Skate-Kunst gezogen. Unter den Schauplätzen befinden sich auch die virtuellen Pendants der Metropolen New York, Los Angeles und San Francisco.

Final Fantasy Chronicles

Neben dem grafischen Feuerwerk Final Fantasy X wird es ein ebenso interessantes Doppelpaket zu bewundern geben. Unter dem Namen Final Fantasy Chronicles veröffentlichen die Rollenspielerexperten die zwei Super Nintendo Klassiker Final Fantasy IV und Chrono Trigger erstmalig in westlichen Gefilden. Allein Chrono Trigger verkaufte sich 1995 über 2,5 Millionen Mal in Japan und konnte viele Auszeichnungen einheimsen. Unter anderem für das innovative Kampfsystem - oldie but goldie!

Freak Out

13 Dämonen machen sich auf den Weg, um von den 13 schönsten Schwestern Besitz zu ergreifen. Leider machte der letzte Plagegeist einen fatalen Fehler und schlüpfte in den Schal statt in den Körper des Mädchens. Mit ihrem neuen Dämonen-Schal macht sich die Mini-Exorzistin auf den Weg, ihre Verwandtschaft wieder zu befreien. Alles, was der Schal berührt, wird mit einer Art übernatürlichem Stromschlag versorgt. Es war ja auch nur eine Frage der Zeit: Einige japanische Entwickler scheinen endgültig durchzuknallen.



Herdy Gerdy

Ganz langsam lüftet sich das Geheimnis um das Cartoon-Adventure. Das sich seit über zwei Jahren in der Entwicklung befindliche Projekt sollte ursprünglich noch auf Nintendos N64 erscheinen. Aus technischen Gründen wechselte man dann zum Dreamcast und von dort nun endgültig zur PlayStation2. In der Rolle des Hüterjungen Gerdy macht sich der Spieler auf den Weg in ein bezauberndes Abenteuer. Man hat tatsächlich das Gefühl, Teil in einem neuen Disney-Films zu sein. Kein Wunder, werkten doch einige Animationsveteranen zahlreicher Disney- und Warnerfilme mit an der verblüffenden Zeichentrick-Optik.



Ico

Auf der letztjährigen E3 konnte man das erste Mal einen Blick auf Ico werfen. Danach ist es komplett abgetaucht und pünktlich zur neuen Messe wieder da. Ico ist der Name eines kleinen Jungen, in dessen Adern allerdings etwas Dämonenblut fließt. Die Aufgabe des Satansbraten besteht darin, ein verängstigtes kleines Mädchen durch ein riesiges Schloss in die Freiheit zu geleiten. Zu allem Unglück spricht sie leider eine komplett andere Sprache und kann von unserem gehörnten Helden nicht im Geringsten verstanden werden.



Jurassic Park III Survivor

Trotz des bald startenden dritten Kinofilms der beliebten Digital-Saurier verbindet diesen Titel lediglich der Name mit dem Film. Survivor hat eine komplett neue Geschichte für die Spieler parat, anstatt wieder nur stupide das Geschehen der Zelluloidverlage nachzuspielen. Aus früheren Fehlern hat man scheinbar gelernt. Das Gameplay beschreiben die Entwickler von Savage als eine Mischung aus Tomb Raider und Metal Gear Solid. 12 Level warten auf unsere tapferen Saurier-Forscher, die geschickt durch eine Vielzahl an Denksportaufgaben miteinander verbunden sind. Ach ja, Dinos gibt's natürlich auch.



Kinetica

Sony's Studio in Santa Monica hat alle Hände voll zu tun. Nachdem die Arbeit an dem genialen Twisted Metal Black nahezu fertiggestellt ist, werkelt man parallel an einem futuristischen Motorradspiel namens Kinetica. In sechs unterschiedlichen Umgebungen wird man sich nicht nur heftige Kopf an Kopf-Rennen liefern, sondern gleichzeitig noch haarsträubende Stunts vollführen können.

Legacy of Kain: Blood Omen 2

Nicht nur Raziel wird mit Soul Reaver 2 für Aufsehen sorgen, denn Bösewicht Kain bekommt ebenfalls sein eigenes Abenteuer. Die offizielle Fortsetzung des original Blood Omen schließt nahtlos an den Vorgänger an. Kain möchte eine riesige Vampire-Armee formieren und die Macht über ganz Nosgoth erlangen. Das Spielprinzip ist am ehesten mit Metal Gear Solid zu vergleichen. So schräg sich das auch jetzt anhören mag. Seit unserem letzten Besuch bei den Entwicklern Crystal Dynamics hat sich viel getan. Ein Blick auf die neuesten Screenshots spricht für sich.



Max Payne

Was passiert, wenn man The Matrix und John Woo in einen Cocktailmixer wirft und mit einer gehörigen Portion Film Noir versieht? Man erhält einen deftigen Action-Mix, der in den tiefen Schluchten New Yorks angesiedelt ist. Schon seit einiger Zeit kündigt sich Max Payne immer wieder aufs Neue für den PC an. Genervt von den vielen Verspätungen glauben viele gar nicht mehr an das Erscheinen des Third Person-Shooters. Fakt ist allerdings, dass Max in diesem Jahr auch auf der PlayStation2 die Patronenhülsen fliegen lässt.



Medal of Honor

Die bekannte Serie wird in diesem Jahr gleich zwei Ableger präsentieren. Zum einen Medal of Honor Frontline, die Rückkehr von Jimmy Patterson im Dienste des OSS. Diesmal gilt es, eine geheime Superwaffe aufzuspüren und unschädlich zu machen, bevor sie dem Feind in die Hände fällt. Auf der anderen Seite Medal of Honor Fighter Commander, bei dem man sich in den Luftschlachten des Zweiten Weltkrieges wiederfindet. Das Szenario hier spielt kurz nach dem Angriff auf Pearl Harbour.



Monsters Inc.

Auf dem Sony-Stand wird es die ersten bewegten Bilder der PS2-Umsetzung zu dem neuen Film der Toy Story-Macher geben. Monsters Inc. dreht sich um den harten Alltag der berühmtesten Monster im Schrank oder unter dem Bett, die den Kindern regelmäßig den Schlaf rauben. Das Spiel soll parallel zum Kinostart im Herbst in den Regalen stehen.

Motor Mayhem

Auto-Schlachten stehen fast immer hoch im Kurs, doch Infogrames wird es mit ihrem Motor Mayhem sehr schwer haben. Fast zeitgleich wartet das brillante Twisted Metal Black mit ähnlicher Thematik in den Startlöchern. Dennoch muss sich Motor Mayhem nicht hinter seinem Konkurrenten verstecken, da es bspw. ebenso konstante 60 Frames auf den Bildschirm zaubert. Möge der Bessere gewinnen!



MX2002

Ricky Carmichael ist wieder da. THQs arcadelastige Moto Cross-Reihe gibt ihr PS2-Debüt. Diesmal übernimmt allerdings Pacific Coast Power & Light die Entwicklung und nicht mehr wie früher Funcom. Somit startete man bei dem Projekt praktisch von Grund auf neu und schraubte vor allem gehörig an dem Physikmodell. Sollte sich hier nun doch eine mehr simulationslastige Variante anbahnen?



Onimusha 2

Diejenigen unter euch, die bereits die japanische oder amerikanische Version von Onimusha geknackt haben, wissen es schon, nach dem Abspann gibt es bereits den ersten Trailer zur offiziellen Fortsetzung zu bestaunen. Hoffen wir, dass das nächste Abenteuer im fernen Osten mindestens so anspruchsvoll sein wird wie die grafische Präsentation. Der Titelheld wird übrigens nicht mehr Samanosuke sein.



Project Y

Um die Crash Bandicoot-Erfinder ist es in letzter Zeit recht ruhig geworden. Allerdings nicht ohne Grund. Brüten die in Santa Monica ansässigen Entwickler doch anscheinend schon länger an mindestens zwei neuen PlayStation2-Titeln. Da fast alles zu Gold wird, was dieses Team anfasst, darf man schon reichlich gespannt sein. Als kleinen Vorgeschmack dürft ihr bereits jetzt schon einen Blick auf die Screenshots eines noch mit dem Arbeitstitel Project Y betitelten Spiels werfen, das anscheinend in Richtung 3D-Jump'n Run angesiedelt ist.

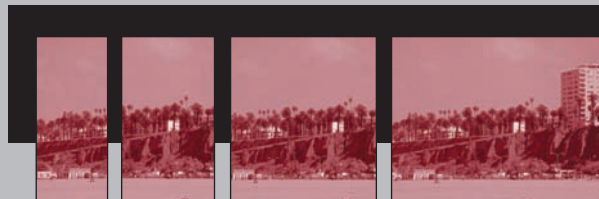
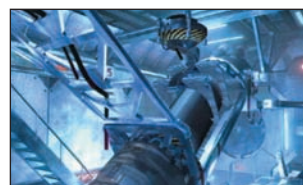
Phantasy Star Online

Systeme vereinigt euch! Nach Segas Rückzug aus dem Hardwarebusiness ist der Hersteller nun rege bemüht, seine Games auf nahezu jedes System zu portieren. Darunter auch das erst kürzlich erschienene Online-Rollenspiel. Zur großen Vision gehört, dass eines Tages Besitzer von X-Box, Game Cube, Dreamcast und PlayStation2 zusammen Online spielen können. Vorausgesetzt natürlich, Phantasy Star schafft es wirklich auf jede genannte Plattform.



Phase Paradox

Eine etwas eigenwillige, wenn auch innovative Art, den schon etwas älteren Shooter Philosoma fortzusetzen, hat sich Sony in diesem Jahr ausgedacht. In einem 2 (!) DVDs umfassenden Abenteuer übernimmt ihr die Rolle dreier Charaktere, die auf dem riesigen Raumschiff Gallant stranden und durchs All treiben.



Pirates of the Skull Cove

Die Schöpfer der berühmten Command & Conquer-Serie tauschen Panzer und M-16 gegen Augenklappe und Degen. Als Christian Payne und Katerina de Leon ist es möglich, zwei unterschiedliche Handlungsstränge zu verfolgen. Westwood verspricht filmreife Seeschlachten, bei denen Schiffe unter Beschuss genommen oder sogar geentert werden können.

Police 911

Direkt aus der Spielhalle kommt von Konami neben Silent Scope 2: Dark Silhouette der ähnlich funktionierende Shooter Police 911. Etwa wie in der Time Crisis-Serie ist es dem Spieler möglich, hinter diversen Objekten in Deckung zu gehen, bevor man den nächsten Gegner anvisiert.

Rocky

MGM Interactive plant nach der Veröffentlichung der in Kürze erscheinenden Rocky-DVD-Box einen Titel rund um die Kämpfe des italienischen Hengstes. Noch ist aber nicht bekannt, ob und wie sich das Spiel an den Filmvorlagen orientieren wird. Hauptsache, Mr. T. wird nicht außen vor gelassen.

Robocop

Der stählerne Polizist hat seit seinen ersten Schritten auf der PlayStation2 im letzten Jahr einiges an Stärke zugelegt. Nach den ersten eher durchschnittlichen Bildern des Action-Spektakels bahnt sich nun eine fast völlig überarbeitete Version an. Titus scheint sehr viel Zeit in das Gelingen des ehrgeizigen Projektes zu stecken. Danke für ihre Kooperation!



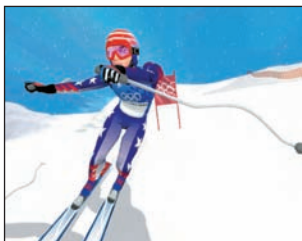
Rubu Tribes

Interplay hat etwas ganz Besonderes in petto für uns. In der Rolle eines Rubu-Clanführers müsst ihr um das Fortbestehen eures Stammes kämpfen. Dabei versetzt uns das Spiel in ein sehr abgedrehtes Universum. Noch sind nicht sehr viele Informationen bekannt, außer dass es sich wohl um einen Genremix aus Strategie-, Aufbau- und Actionspiel handeln wird.



Salt Lake 2002

Passend zu den olympischen Winterspielen bringt Attention to Detail die virtuelle Umsetzung des sportlichen Großereignisses. Bleibt zu hoffen, dass das englische Studio nach dem eher enttäuschenden Sydney 2000 etwas zugelegt hat.



Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Activision schnappt sich alle. Nach Mat Hoffman, Tony Hawk und Kelly Slater bekommt nun auch Snowboard-Legende Shaun Palmer sein polygonales Denkmal gesetzt. Inszeniert wird das Ganze überraschenderweise von den japanischen UEP Systems, die mit ihrer Cool Boarders-Serie bereits auf der PSone gut abgeräumt haben. Vom Spielprinzip erinnert das Ganze allerdings nun mehr an Tony Hawk's Pro Skater (oh welch Wunder!). Auf dem Activision-Stand wird es das erste Mal möglich sein, sich selbst den Hang hinunter zu werfen.



SOCOM

In diesem Jahr scheint es ein Trend vieler Hersteller zu sein, ein bis zwei versteckte Asse im Ärmel zu haben, von denen noch nie irgendjemand etwas gehört hat. So auch Sony mit SOCOM. Leider kann man bis dato nur spekulieren, um was es in dem Titel gehen wird. Da SOCOM allerdings eine Bezeichnung für die zentrale Steuerung der in Amerika ansässigen militärischen Spezialeinheiten ist, deutet wohl alles auf ein Projekt im Stile von Syphon Filter hin.

Soul Calibur 2

Der Nachfolger des Dreamcast-Top-Sellers kommt zunächst exklusiv auf Sonys neuer Konsole. Namco schweigt jedoch immer noch in Sachen Details wie ein Grab. Sollte der zweite Schwertschwinger jedoch auch nur annähernd die Spielbarkeit des Prequels besitzen, stehen uns goldene Zeiten ins Haus.

Spider-Man 2 Enter Electro

Spidey's zweites Abenteuer führt ihn nun wesentlich mehr durch die Straßen des Großstadtdschungels. Trotz des mittlerweile beachtlichen Alters der PSone, ziehen die Entwickler nochmals alle grafischen Register. Neben einer Vielzahl an neuen Aktionsmöglichkeiten wird es ebenso etliche Neuzugänge in den Reihen der Bösewichter geben.



SSX: DVD

Anstatt eines direkten Nachfolgers beschert uns Electronic Arts im Herbst die Special Edition ihres Boarder-Spektakels SSX. Fast alle Strecken wurden überarbeitet und mit neuen verrückten Abkürzungen versehen. Obendrein wird es sogar noch einige ganz neue Tracks geben. Sämtliche Charaktere erhalten neue Outfits und ihre eigenen Zwischensequenzen. Durch das neue Speichermedium ist auch ein anderer Soundtrack nicht auszuschließen.



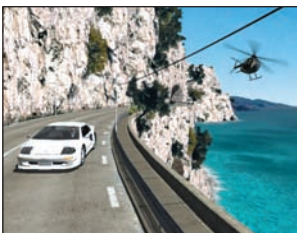
Star Wars Racer Revenge

Wow! Was für eine Optik! Nachdem uns die ersten Bilder des neuen Pod-Racers erreichten, versammelte sich die Redaktion zum kollektiven Kinnladefallen. Acht Jahre nach den original Pod-Rennen aus Episode 1 schwingt man sich nun wieder an das Steuer der fliegenden Kisten. Bis jetzt wurden 18 unterschiedliche Kurse bestätigt sowie die Anwesenheit des genialen Sebulba und Darth Vader Junior: Anakin Skywalker. Zwar müssen wir uns bis zum Erscheinen noch bis Anfang 2002 gedulden, aber in Anbetracht dieser Bilder werden wir diesen Kompromiss gerne eingehen.



Stuntman

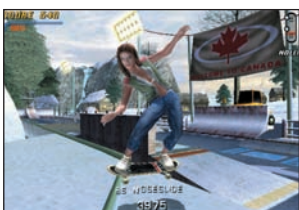
Nach dem Driver2-Debakel konzentriert sich Reflections nun endlich auf die neue PlayStation-Generation. Ihr begleitet einen Stuntman über sechs Filme hinweg. Dabei gilt es, sich in 20 haarsträubenden Stunts seine Brötchen zu verdienen. Am Steuer von zehn unterschiedlichen Vehikeln muss immer wieder aufs Neue Unmögliches geleistet werden.



Tony Hawk's Pro Skater 3

Darauf haben alle gewartet. Das beste Spiel aller Zeiten feiert zur E3 sein PlayStation2-Debüt. Mit einer Vielzahl an Neuerungen möchte der nunmehr dritte Teil der extrem süchtig machenden Skate-Serie an den Erfolg des letzten Teils anschließen. Allerdings ist bis dato nur ein einziger neuer Pro bestätigt worden, nämlich Toy Machine's Psycho Bam Margera.

Im Vorgänger war die größte Neuerung, verschiedene Tricks per Manual miteinander zu verbinden. Diesmal sorgt der „Revert“ für neue Combo-Erlebnisse. Per R2-Button kann jeder Trick im richtigen Moment per Revert in den nächsten überführt werden. Bauklötze staunten wir allerdings, als bei einer Präsentation in Los Angeles erstmals über das Internet mehrere PS2s verbunden wurden und in einem Multi-



player-Duell mit sechs Leuten um die Wette geskatet wurde. Außerdem versprechen die einzelnen Areale noch viel mehr Interaktion mit der Umgebung.

Top Gun

Neben Namcos genialem Ace Combat 4 hat auch Titus einen potentiellen Himmelsstürmer in petto. Basierend auf dem gleichnamigen Kinofilm aus den guten alten 80ern tritt man in actiongeladenen Dogfights gegen Ivan an. Als Piloten sind sämtliche Charaktere aus der Filmvorlage wählbar (Maverick, Iceman etc.). Gekämpft wird in Südost-Asien, an der Golfküste, in Nord Russland und dem Hauptquartier der Top Guns in Miramar.



Unreal 2

Bis jetzt gab es zwar nur die ersten Bilder der PC-Version zu bestaunen, doch Infogrames ist fest entschlossen, die Fortsetzung ihres erfolgreichen Ego-Shooters auch auf Konsole zu portieren. Sollten wir tatsächlich bald die Möglichkeit haben, im Internet gegen PC-User zu spielen?



Wave Rally

Eidos Interactive hält sich zu diesem Thema noch sehr bedeckt. Aus geheimen Quellen munkelt man aber angeblich von einem Jet-Ski-Game im Stile des legendären Wave Race 64. Da auch Rainbow Studios mit Splashdown einen Konkurrenten in die Wellen legt, wird es wohl ein spannendes Kopf an Kopf-Rennen geben.

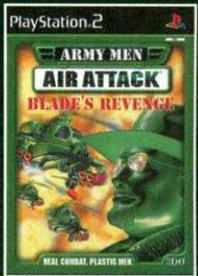
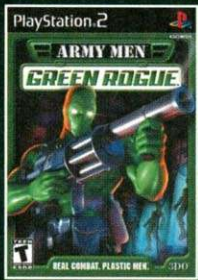




„Ich hol’ mir
die Besten von
der Front –
Stories für
meine Berichte
mein’ ich
natürlich.“

Vikki Grimm

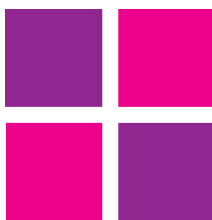
ARMY MEN



3DO

INFOGRADES

www.de.infogrames.com



Dirk „Diggler“ Gemeinhardt

VIVID

Where the wild Girls are



PlayStation 2

Strapse, Sex und Sünde - die drallen Vivid-Mädels blasen zum PlayStation2-Angriff.

Wer kennt sie nicht, die Vivid-Girls? Vivid Girls besitzen kiloweise Silikon. Vivid Girls besitzen tonnenweise Sex-Appeal. Vivid Girls besitzen das Zeug zum internationalen „Pop“-Star. Nun sind auch in Deutschland die interaktiven DVDs mit den California Dream Girls groß im Kommen. Man(n) stößt dabei tief in bis dato unerreichte Sphären vor - und das demnächst mit einer Alters-freigabe ab 16 Jahren.

Inside of Sex

In die Annalen geht das im kalifornischen Van Nuys, ein Vorort der Millionen-Metro-pole Los Angeles, ansässige Unternehmen allemal ein. Vivid wurde 1984 von Steve Hirsch und dem Waliser David James gegründet. Beide verdienten zuvor ihre Brötchen bei Cal Vista Video. Hirsch arbeitete im Verkauf, James dagegen in der Mail-Order-Abteilung der Porno-Fabrik. In den letzten 17 Jahren expandierte die Vivid Entertainment Group in alle erdenklichen Richtungen. Darunter befinden sich zum Beispiel vier eigene (Pay-)TV-Kanäle, die in den Vereinigten Staaten und Israel landesweit ihre Filme ins Kabelnetz einspeisen. Übereinkünfte mit Playboy Enterprises, Vivendis SA Canal Plus und der Kirch Media AG bringen des Weite-

ren den Begriff „Vivid“ weltweit in aller Munde. Momentan werden in über 40 Ländern Vivid-Movies ausgestrahlt. Für immen-se Zuwachsraten im Vivid-Haushalt sorgen auch die Abteilungen Vivid Video, Vivid International, Vivid Interactive sowie die ausgeprägte Internet-Präsenz. Nach eigenen Angaben verdoppelte sich innerhalb eines Jahres der Umsatz schätzungsweise von 32 Mio. (1998) auf 60 Mio. US-Dollar (1999). Doch das ist noch nicht alles: Man plant seit geraumer Zeit den Gang an die Börse.

Stichwort „Interaktion“

Vivid nagelt die Porno-Diven vertraglich am Unternehmen fest. Sie heißen u.a. Janine, Chasey Lain, Kobe Tai oder Dyanna Lauren. Letztgenannte Darstellerin vollzog einen Stellungswchsel von der Lustwiese hinter die Kamera und produziert seitdem die mit einschlägigen Preisen prämierte Vivid Interactive-Reihe. Der erste Nebeneffekt: Zum PlayStation2-Launch in Amerika galt die DVD mit dem Namen Interactive Bodyparts als 27. (inoffizieller) Starttitel. Obwohl schon einige Monate zuvor erschienen, brachte es Vivid - ohne großartig die Werbetrommel rühren zu müssen - zu Stande, dass das Puzzle-Game im gleichen Atemzug mit PS2-Hits wie Tekken



Im Januar 2000 stellte man die Vivid Interactive-Produkte auf der Consumer Electronics Show vor.



○ Mind Teazzer, eine „softe“ Version des Körper-Puzzles.

Tag Tournament, Ridge Racer V oder SSX genannt wurde. Trotz der Mischung aus spielerischen Elementen und Video-Clip war Interactive Body Parts (Entwickler: Dogfish Interactive) aufgrund der expliziten Darstellungsweisen nur volljährigen Käufern vorbehalten. Seitdem bieten massenmarktaugliche Mature-Fassungen (ab 16 Jahren) eine Alternative.

Gamemasutra

Mit diesen Produkten möchte nun Vivid auch in deutschen Ländern auf breiter Front Fuß fassen. Für den Vertrieb zeichnet sich die Stuttgarter US Video Center GmbH verantwortlich. Zur Zeit liegen der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft in Wies-

baden die ersten beiden Scheiben Interactive Iron Maidens und Interactive Animal Instincts zur Überprüfung vor. Hierbei handelt es sich ebenfalls um „softe“ Abwandlungen der frivolen Körperteile-Puzzle-Idee (siehe Kasten). Ist die Sache geritzt, wird in Kürze die Vivid-Welle zu uns herüberschwappen und wir dürfen uns an Janine und ihren Freundinnen erfreuen. Letzten Endes schmiedet man unter der heißen Sonnen Kaliforniens Zukunftspläne: Im Gespräch sind Re-Makes der PC CD-ROMs von Alley Cats (Bowling), Queen of Court (Basketball), Backdoor Billards und Pandora Poker Palace. Der absolute Höhepunkt ist der angedachte Support des PS2-Breitbandadapters samt der dazugehörigen Festplatte.

Durchs Hintertürchen

Für Vivid Interactive kommt momentan Sonys schwarze Next Generation-Perle einer XXX-Box gleich. Vivid President David James bringt's auf den Punkt: „Genau wie unsere Produkte richtet sich die PlayStation2 an die Zielgruppe der 18- bis 35-jährigen. Die DVD-Fähigkeiten der PlayStation2 geben uns die Möglichkeit, PS2-kompatible Titel unabhängig von Sony zu produzieren.“ In erster Linie sind die Vivid-Produkte DVDs und keine Spie-

Small Talk



mit Cassidey, Vivid-Girl

Hallo, wie geht's dir?

„Hi. Ich bin gerade erst von der Tür herein-
gekommen, um ein Exemplar meines neuen
Films Jungle abzuholen.“

Gibt es Unterschiede bei den Arbeitsabläufen
für eine interaktive DVD?

„Und ob. Wenn wir für eine DVD-Produktion
arbeiten, werden vier Kameras verwendet.
Man muss sich darauf immer neu einstellen
und sich an vieles erinnern.“

Hast du einen Draht zu Videogames?

„Manchmal spiele ich Pac Man. Ich weiß
(lacht)... aber ich bin eine Frau.“

Was hältst du davon, dass nun auch PS2-
User Vivid-DVDs anschauen können?

„Das ist verdammt cool. Ich liebe Sex und
nun können mich noch mehr Leute sehen.“

Möchtest du unseren Lesern noch eine Mes-
sage auf den Weg geben?

„Kauft meine Filme! Ich liebe euch alle!“

le. So umgeht die Firma geschickt die ansonsten Sony-übliche Qualitätskontrolle (Approval) von PSone- und PlayStation2-Games. Ein Veto seitens Sony ist somit nicht möglich und wohl auch gar nicht gewollt. „Meiner Meinung nach ist es Sony bewusst, dass die speziell für Erwachsene entwickelten Produkte die Hardware-Verkäufe ankurbeln“, fügt James hinzu. Und die Rechnung scheint aufzugehen: Seit der Markteinführung der PlayStation2 im ach so pruden Amerika gehen die mit dem „PlayStation2 Compatible“-Sticker versehenen Mature-DVDs weg wie warme Semmeln. David James spricht von einer Steigerung von rund 14 Prozent. Selbst große Elektronik-Kaufhäuser wie Electronic Boutique, Tower Records, Virgin Mega-Store usw. führen die „entschärften“ Vivid-DVDs im Programm. In unseren Chantal Chevalier-, Dolly Buster- und Gina Wild-erprobten Gefilden sollen als flächendeckender Point-of-Sale die Handelsketten von Mediamarkt & Co, Supermärkte und natürlich der Einzelhandel dienen.

Small Talk



mit Gary Thompson,
Vice President Business Development

Wie wichtig ist für die Vivid Entertainment
Group das neue Interaktive-Line-up?

„Sehr wichtig. Vivid produziert jeden Monat
drei interaktive Titel. Wir drehen mit vier
Kameras gleichzeitig und verwenden den
letzten Schrei in Sachen Technik. Vivid wird
auch in Zukunft den hohen Standard beibe-
halten und darüber hinaus noch weiter aus-
bauen.“

Wie viele Darsteller/-innen hat Vivid zur Zeit
unter Vertrag?

„Momentan sind es neun Personen.“

Welches Vivid-Medium verkauft sich mehr:
Video-Tape oder DVD?

„Das Verhältnis zwischen Videokassetten und
DVDs beträgt 60:40. Aber die Lücke wird sich
schnell schließen.“

Werden PlayStation2-Besitzer in Zukunft
Vivid-Produkte mit ihrem Breitbandadapter
auf die Festplatte downloaden können?

„Ja, wir werden bald mehr darüber bekannt
geben. Wir konzentrieren uns zuerst auf den
Start des Video-on-Demand-Systems (VOD),
welches Download- und Streaming-Fähigkei-
ten besitzt.“

Welche Formate hat Vivid bislang unterstützt?

„Vivid VHS, CD-ROM, Video-CD, 3DO, Laser
Disc, DVD und nun VOD.“



○ Meistert man das Spiel, wird man im Anschluss mit einer Solo-Vorstellung belohnt.

Wir brechen durch die
feindlichen Linien! Mir nach!

PANZER FRONT

Um der kämpfenden Truppe an der Front das harte Leben etwas zu ver-
süßen, verlost play in Zusammenarbeit mit Virgin Interactive unter allen
dienenden Soldaten (nur Mannschaftsdienstgrade) folgendes Equipment:

1. Preis:

1 x 3-fach DVD-Player von JVC
(Wert ca. 1.100 DM)

1 x Panzer Front Premium Package
(1 x Vollversion, 1 x historischer Kriegsfilm)

2.- 4. Preis:

Je 1 x Panzer Front Premium Package

Um an der Verlosung teilzunehmen,
müsst ihr lediglich die
folgende Frage beantworten:

**Wie lautet der Name des
Hightech-Kampfpanzers
der deutschen Bundeswehr?**

1. Panther
2. Leopard
3. Tiger

Schickt eure Feldpost (Postkarte genügt)
mit der Lösung an folgende Adresse:

CyPress GmbH – Redaktion play · Stichwort: **Panzer-Asse**
Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg
oder per mail an: heimatfront@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 28. Juni. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

play

Virgin INTERACTIVE



PlayStation 2

RING of RED

TAGE DER ENTSCHEIDUNG

Ring Of Red™ ©2001 KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved. www.konami-europe.com



PlayStation® award 2001



Darauf haben viele gewartet! Am 12. April überreichte CyPress die offiziellen PlayStation-Awards 2001 an die glücklichen Gewinner - natürlich im Rahmen einer Riesen-Party!

W
eit mehr als 500 Vertreter der deutschen Videospielindustrie erlebten am 12. April die Vergabe der PlayStation-Awards 2001. Bereits zum zweiten Mal lud die CyPress GmbH nach Frankfurt ein - und wieder einmal stand die gesamte Branche Kopf! Die Spiele-Hersteller wurden mit insgesamt 14 Auszeichnungen geehrt. Radio Eins Live-Moderatorin Noah Sow führte durch eine rundum gelungene Show mit strahlenden Siegern und einem spannenden Live-Wettkampf um den Titel „Spieler des Jahres“.



○ ++blackriver-ramps++ : Ein großer Fingerboard-Park lud zu ausgedehnten Sessions ein.

Nominiert und schließlich auch prämiert wurden die besten interaktiven Softwaretitel, die im Laufe des Jahres 2000 für PSone oder PlayStation2 erschienen sind. Allerdings waren nicht die Verkaufszahlen ausschlaggebend für einen Sieg, sondern vielmehr die Gunst und der Geschmack der PlayStation-Zocker selbst. Über 7000 Leser der Magazine OPM und OPM2 haben in einer Umfrage abgestimmt und die wahren Gewinner auserkoren.

... and the winner is...

Spiel des Jahres 2000 wurde Sonys großer Favorit Gran Turismo 3. SCED konnte im letzten Jahr die Auszeichnung zum Hersteller des Jahres einheimsen, die diesmal allerdings den Sportspiel-Experten von Electronic Arts zuteil wurde. Auch Konamis heiß ersehntes Action-Adventure „Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty“ erhielt einen Award, nämlich den für das begehrteste PlayStation2-Spiel des Jahres. Alle weiteren Gewinner könnt ihr dem

nebenstehenden Info-Kasten entnehmen. Wie schon im letzten Jahr vergab auch diesmal wieder eine Jury, bestehend aus den Redakteuren von play, OPM und OPM2, den Editor's Choice Award - den Preis für das beste Spiel aus Sicht der gnadenlosen Redakteure. Die Auszeichnung ging an SSX von Electronic Arts.

Prominentes Aufgebot

Logischerweise war der Abend nach der Verleihung noch längst nicht gelaufen. Während



○ Die Massen waren begeistert.

SPIELER DES JAHRES

Fatih Polat heißt der Spieler des Jahres 2001. Der 25jährige Hanauer setzte sich in einem spannenden Wettkampf gegen die Zweitplatzierte Yuriko Andor (24) durch. Die Finalisten qualifizierten sich in einer knüppelharten Vorausscheidung für den Endkampf im Rahmen der PlayStation-Awards. Von über 7000 Teilnehmern schafften es nur neun PlayStation-Spezialisten, alle 25 Fragen in OPM2-Ausgabe 2/2001 richtig zu beantworten. In einer Telefonausscheidung ermittelten wir dann die beiden Finalisten, die sich in Frankfurt erst durch weitere 15 Fragen kämpfen mussten. Die Entscheidung fiel in Runde 2 - ein Duell in Sonys Motorrad-Renner "Moto GP". Fatih Polat konnte sich am besten auf das Finalspiel einstellen und ging als strahlender Sieger ins Ziel. Herzlichen Glückwunsch!



○ Kampf der Geschlechter!



○ MTV-VJ Patrice hatte sichtlich seinen Spaß!



○ Zu später Stunde fielen die Hüllen...



○ play-Chefredakteur Sven Liebold vergab den Editors Choice-Award für EAs SSX.



○ Egal ob Tekken Tequilla oder Manhattan Gear Solid - die Cocktails waren lecker.



○ CyPress-Boss Winners und mArk Liebold.



○ Die charmanten CyPress-Grafikerinnen.

die einen kräftig das Tanzbein schwingen, suchten andere gemütlichen Small-Talk bei exotischen Getränken an einer der drei über den Frankfurter Club U 60311 verteilten Bars. Neben Branchengrößen wie etwa SCED-Chef Manfred Gerdies begegnete man auch diversen Stars und Sternchen aus der Musikszene. Neben Smudo von den Fantastischen Vier waren auch Mundstuhl-Comedian Lars alias Dragan und der MTV-VJ Patrice vor Ort. Reges Interesse an dem Event zeigten auch die Medien. RTL2, MTV, DSF, NBC Giga und der Würzburger Regionalsender TV Touring entsendeten zahlreiche Foto-Journalisten und Kamera-Teams zur Party. RTL2 war die CyPress-Veranstaltung einen Bericht in den 20 Uhr Nachrichten am Ostersonntag wert, MTV

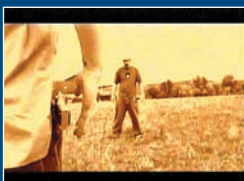


○ Medienrummel: Während der Preisverleihung wurde kräftig fotografiert und gefilmt.

berichtete in den MTV Weekend-News, und DSF-Moderator Nilz Bokelberg nahm gleich Material für eine komplette „Stoke“-Folge auf. Das öffentliche Interesse an Videospielen scheint also größer denn je!

TRAILER-TERROR

Wie schon im letzten Jahr filmte das play-Team auch für den diesjährigen Event wieder für jede Award-Kategorie einen kurzen Trailer, in denen die Welt der Videospiele gnadenlos durch den Kakao gezogen wurde. So bekam Solid „Idiot“ Snake genauso sein Fett weg wie die Jump'n Run-Stars Spyro, Rayman und Crash Bandicoot, die in ihrer Freizeit alles andere tun, als brav durch die Gegend zu hupsen. Darüber hinaus standen solch spektakuläre Extrem-Sportarten wie Achsel-Waxing, Ass-Burning oder OPM-Wasserbombing ebenso auf dem Programm wie eine Neuauflage des Sony-Werbespots „Third Place“. Auch Spiele-Hersteller und PR-Manager wurden nicht verschont. Insgesamt war es ein aberwitziger Ausflug ins Reich der PlayStation, der für Bombenstimmung sorgte. Wer jetzt neugierig geworden ist, kann sich die Trailer bei www.giga.de unter der Giga Games-Rubrik im Download-Bereich runterladen. Viel Spaß!



PLAYSTATION AWARDS 2001- DIE GEWINNER

SPIEL DES JAHRES

GRAN TURISMO 2
(Sony Computer Entertainment)



PLAYSTATION2-SPIEL DES JAHRES (MOST WANTED)

METAL GEAR SOLID 2
(Konami)



ACTION-SPIEL DES JAHRES

007- DIE WELT IST NICHT GENUG
(Electronic Arts)



ACTION-ADVENTURE DES JAHRES

RESIDENT EVIL 3 - NEMESIS
(Eidos Interactive)



RENNSPIEL DES JAHRES

GRAN TURISMO 2
(Sony Computer Entertainment)



JUMP'N'RUN DES JAHRES

RAYMAN 2
(Ubi Soft)



ROLLENSPIEL DES JAHRES

VAGRANT STORY
(Squaresoft)



TRENDSPIEL DES JAHRES

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
(Activision)



SPORTSPIEL DES JAHRES

FIFA 2001
(Electronic Arts)



HERSTELLER DES JAHRES

ELECTRONIC ARTS

PR-MANAGER DES JAHRES

NIELS BOGDAN
(Ubi Soft)



EDITORS CHOICE AWARD

SSX SNOWBOARDING
(Electronic Arts)



Innovations-Award

VIB RIBBON
(Sony Computer Entertainment)





Mone Neus
TM

Der Herbst steht im Zeichen von Harry Potter. Eulen, Zauberbesen und der Kampf gegen das Böse werden nicht nur Fans in ihren Bann ziehen!

Parallel zum Film soll die PSone-Version, in der ihr natürlich in die Haut von Harry Potter höchstpersönlich schlüpfen dürft, starten. Im Gegensatz zum Kinofilm dient der Roman jedoch nur als Anregung und der Ablauf des Spiels ist nicht identisch mit ihm. Dennoch entdeckt man bis zu 20 bekannte Charaktere aus dem Buch wie z.B. Hermine Granger und Professor Dumbledore.

Zaubern will gelernt sein

In erster Linie handelt es sich um ein 3D-Abenteuer, in dem der Pixel-Magier in sechs verschiedenen Welten in und um Internat Hogwarts diverse Rätsel und bestimmte Aufgaben lösen muss. Per Analogstick steuert ihr Harry durch die gesamte Schule, in der es vom Keller bis zum Dachboden etliche interessante Dinge zu erleben gilt. Zu Beginn des Spiels beherrscht Harry erst wenige Zaubersprüche. Gegenstände wie Bücher, Kerzenleuchter oder Vasen vermag er zumindest ohne größere Probleme durch die Luft schweben zu lassen. Um bessere Kunststücke vollbringen zu können, müssen eine Vielzahl an Münzen und Zauberkarten eingesammelt werden. Lernen und anschließend ausprobieren lassen sich die neuen Spielereien allerdings erst mal nur im Klassenzimmer.

Die Geister, die ich rief

Electronic Arts und die Entwickler von Argonaut Games haben sich einige amüsante

Mini-Spielchen einfallen lassen, um etwas Abwechslung ins Spielgeschehen zu bringen. So befindet ihr euch in der glücklichen Lage, unter anderem auf einem magischen Schrubber Platz zu nehmen und ein rasant fliegendes Rennen (auch Quidditch genannt) gegen Draco quer durch Wald und Wiese zu absolvieren. Oder

HARRY POTTER - DER FILM

Im Herbst diesen Jahres ist es endlich soweit. Harry Potter und der Stein der Weisen kommt als Realverfilmung in die heimischen Kinos. Nach langer Suche fanden Regisseur Chris Columbus und Produzent David Heyman schließlich die richtigen Darsteller für die Romanfiguren Harry Potter, Ron Weasley und Hermine Granger. Der Kinofilm basiert komplett auf Joanne K. Rowlings erstem Bestseller der Romanreihe um den verwaisten Zauberlehrling Harry Potter. Die Dreharbeiten begannen schon im vergangenen September, verzögern sich aber wegen des allseits bekannten schlechten Wetters in England bis Juli. Um den Fans die Wartezeit zu verkürzen, veröffentlichte Warner Brothers einen dreiminütigen Trailer, in dem der elfjährige Harry-Darsteller Daniel Radcliffe von Briefen der Zauberschule Hogwarts überschüttet wird. Mit von der Partie sind ebenfalls Schuldirektor Dumbledore, Hagrid, Lehrerin McGonagall und Harrys Freundin Hermine. Die Vermarktung läuft jedoch schon auf Hochtouren. Der Getränkekonzern Coca Cola kaufte sich für runde 150 Millionen Dollar die Werberechte und Spielzeughersteller Mattel wird die Fans zusätzlich mit Harry Potter-Figuren und passenden Kostümen versorgen.



OO Gefilmt wird hauptsächlich in London und den London Lea Studios.

Joanne Kathleen Rowling:



Die im Juli 1965 geborene Schriftstellerin schrieb im zarten Alter von sechs Jahren ihre erste Kurzgeschichte. Fünfundzwanzig Jahre später, während einer Zugfahrt von Manchester nach KING'S CROSS in London, kommt ihr zum ersten Mal die Idee zu Harry Potter. Die Veröffentlichung des ersten Buches hingegen fand erst sieben Jahre später in Großbritannien statt.



○ Nichts ist sicher vor Harrys Zauberkünsten. Selbst die Bücher in der Bibliothek schweben an der Decke.



Das Schloss Hogwarts mit seinen einzelnen Räumen wurde sehr liebevoll kreiert.

aber ein riesiges Ungetüm bewirft euch mit Unmengen an Felsbrocken, die ihr wiederum unter Zuhilfenahme eines Fadenkreuzes abschießen sollt. Sogar eine nervenaufreibende Verfolgungsjagd im Untergeschoss mit einem gigantischen Gnom steht an. Nachdem es in einer Zauberschule durchaus spuken kann, versuchen selbstverständlich auch diverse Geister und Todesritter euch immer wieder Steine in den Weg zu legen beziehungsweise euch das Lebenslicht auszublasen.

Zeit ist alles

Einige Aufgaben wurden zudem mit einem Zeitlimit versehen. So kann es durchaus

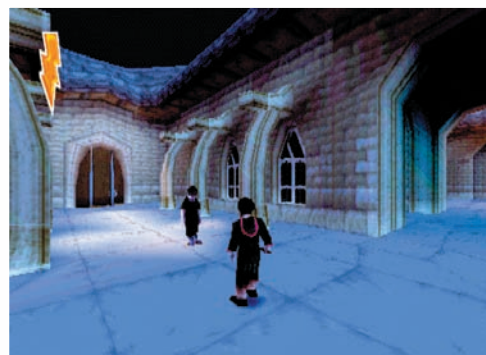
passieren, wenn ihr einen neuen Raum betretet, dass dieser beispielsweise nur kurze Zeit die Möglichkeit zur Durchquerung anhand schwebender Tische bietet. Falls ihr die Anforderung nicht auf Anhieb meistern könnt, macht das nichts, Harry Potter hat einige Continues in petto. Die Kameraperspektive passt sich zudem der jeweiligen Spielsituation gekonnt an. Harry Potter und der Stein des Weisen lässt sich dadurch am ehesten als ein Jump'n Run-Adventure bezeichnen. Durch etliche Gänge und Räume im Schloss sowie außerhalb des Gebäudes schleicht, rennt, springt und klettert euer kleiner Magier immer auf der Suche nach Frochkarten, Zauberbesen, Heiltränken und Sprüchen für die Unsichtbarkeit. Auf ins Abenteuer, Imperio!

Für die Zukunft

In der hiesigen Videospielwelt sind die Entwickler, Grafiker und Programmierer von Argonaut längst kein unbeschriebenes Blatt mehr. Seit rund 20 Jahren mischen sie im Videospiel-Business mit. Schon Anfang der Neunziger erfanden die klugen Köpfe den Super FX Chip und einen 3D-Grafikbeschleuniger für Nintendos 16 Bit-Konsole SNES. Zusätzlich können sich die englischen Inselbewohner rühmen, als erstes Developer-Team die Dolby Surround Sound-Technologie in den Konsolen-Sektor eingebracht zu haben. Eines der letzten fabelhaften Werke ist wohl Alien - Die Wiederge-



Fast schon ein wenig gruselig. Harry muss sehen, dass er schnell über den eklig grünen Sumpf kommt.



Die Stimmung im Spiel ist nicht immer so düster wie hier.

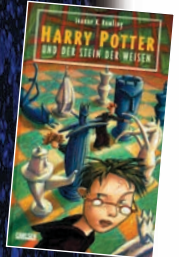


Eine gelungene deutsche Sprachausgabe untermauert zusätzlich die Atmosphäre.

HARRY POTTER BÜCHER

Harry Potter und der Stein der Weisen

Waisenjunge Harry erfährt zum ersten Mal, dass er kein normaler Junge, sondern der Sohn zweier berühmter Zauberer ist. Er erhält zu seinem elften Geburtstag eine Einladung der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei.
Info: 336 Seiten
Empf. VK 28,- DM
Erschienen 1998, ISBN 3551552002



Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Harry freut sich nach seinen Sommerferien auf das zweite Schuljahr, denn bei seinen Pflegeeltern fühlt er sich nicht wohl. Zurück auf dem Schloss, geschehen plötzlich unheimliche Dinge, denen Harry auf die Spur kommen will.
Info: 352 Seiten
Empf. VK 28,- DM
Erschienen 1999, ISBN 3551552096



Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Harry muss um sein Leben bangen. Sirius Black, verurteilt wegen mehrfachen Mordes, ist aus dem Gefängnis Askaban ausgebrochen und befindet sich auf der Suche nach Harry. Wahrscheinlich steckt der böse Lord Voldemort hinter dieser Intrige.
Info: 448 Seiten
Empf. VK 30,- DM
Erschienen 1999, ISBN 3551551693



Harry Potter und der Feuerkelch

Das mittlerweile vierte Schuljahr hat begonnen, und Harry befindet sich im Turnier mit seinen Mitschülern um den Masters Cup der Zaubergilde. Und noch ein weiterer Wettstreit steht an, bei dem Harry gegen das Böse selbst antreten muss. Die deutsche Ausgabe von Band 4 startete mit einer Erstauflage von 1 Million Exemplaren beim CARLSEN Verlag.
Info: 768 Seiten
Empf. VK 44,- DM
Erschienen am 14. Oktober 2000, ISBN 3551551936



burt für die PSone. Um auf Harry Potter zurückzukommen: Gerüchten zufolge wird man in naher Zukunft den Zauberlehrling auch auf der PlayStation2 sowie auf einigen Next Generation-Konsolen (insgesamt acht Plattformen sollen angeblich dem Harry Potter-Wahn verfallen) bewundern dürfen. Mit Ankündigungen diesbezüglich ist in den nächsten Wochen zu rechnen.

PLAY-DATEN

Genre	Action Adventure	
System	PSone	Spieler
Hersteller	Electronic Arts	
Entwickler	www.electronicarts.de	
Preis	Argonaut Software	
Erhältlich ab	ca. 89,- DM	
	Herbst 2001	

DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

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

**ab 31.05.
am Kiosk!**



DVD VISION PEPPT EUER HEIMKINO AUF.

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 Softwareschundel 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 06/2001

PlayStation 2

Final Fantasy X	44-45
Thunderhawk: Operation Phoenix	46
The Lost	48
Prisoners of War	50
Splashdown	68-69
C.A.R.T. Fury Championship Racing	70

PSone

World's Scariest Police Chases	72-73
--------------------------------	-------



© Final Fantasy X



© Splashdown



© World's Scariest Police Chases



© Thunderhawk: Operation Phoenix

Heiko Strobel

FINAL FANTASY X



PlayStation 2

Immer mehr Perlen finden ihren Weg auf die PS2. Durch die TGS konnten wir neue Infos über Squares FFX erhaschen.



○ Zwei Minigames begleiten das Spiel. Blizzball und FunkyFantasy, wobei ihr bei letzterem sogar eine Tanzmatte anschließen könnt.

Sucht man Vergleiche zu bisherigen FF-Titeln, so kann man einen solchen am ehesten mit dem Stil des achten Teils ziehen. Erstmals in der beliebten Rollenspiel-Serie von Hironobu Sakaguchi wird das komplette Spiel in Echtzeit und völlig in 3D ablaufen. Dies wird auch auf der Landkarte ersichtlich, wo aufgrund der fest justierten Kamera stellenweise leider nicht immer der perfekte Überblick garantiert ist.

Durchforstet man gerade ein Terrain mit vielen Felsen und anderen in den Himmel ragenden Hindernissen, so liegt es nahe, sich komplett auf den optionalen Radar zu verlassen, auf dem in leicht verständlicher Form jede wichtige Ortsangabe dargestellt wird. So besitzt jeder Charakter seine eigene Farbe, die in Form eines Pfeils auf dem Radar erscheint. Der gelbe Pfeil stellt die Figur dar, die vom Spieler gerade

gesteuert wird. Um sich nicht sinnlos zu verirren, werden rote Pfeile eingeblendet, die im direkten Zusammenhang mit dem weiteren Handlungsablauf stehen. Anhand der weißen Punkte werden die zahlreichen Speicher- sowie Heilpunkte deutlich sichtbar gemacht

Andere Länder, andere Sitten

Im neuesten Teil von Squares Rollenspiel-Saga wird, entgegen den vorherigen Titeln, dem Cyber-Punk-Flair komplett abgeschworen. Sämtliche Territorien werden einen stark asiatischen Einfluss besitzen, auch Details von Gebäuden sind Elementen des traditionellen, asiatischen Architekturstils entliehen. Die beiden Hauptcharaktere des Szenarios haben ihren Ursprung in zwei völlig unterschiedlichen Welten. Wo auf der einen Seite Gebiete mit Höhlen und Seen gespickt sind, findet man auf der anderen eine traumhaft schöne Tropeninsel. Was in der



○ Überdimensionale Gegner wie dieser "Blob" sind keine Seltenheit.



○ In Dörfern und Städten könnt ihr reichlich Informationen zusammentragen.



Die beiden Protagonisten: Ob uns die Entwickler mit einer Love-Story das Spiel versüßen werden, ist noch ungewiss.



Bekannte Kreaturen wie Efritt und Shiva dürften euch noch aus dem achten Teil bekannt sein.

einen Welt für völlig normal gehalten wird, ist in der anderen total fremd. Einer der Protagonisten des Spiels ist Tidus, ein 17-jähriger Schwertkämpfer und hervorragender Blizzball-Spieler. Auf der tropischen Insel trifft der Held im Verlaufe des Spiels auf die verschiedenartigsten Freunde wie auch Feinde. Die zweite Person, die eine ebenso wichtige Rolle im Spiel übernehmen wird wie Tidus, ist Yuna, die Tochter eines Meisterzauberers. Sie setzt ihre Kräfte zwar nur ungern ein, versteht es aber durchaus, Dämonen und Geister herbeizurufen. Im weiteren Handlungsablauf stoßen noch Aaron, der Schwertkämpfer, und Kimari Lonzo, der dem gleichnamigen Lonzo-Stamm angehört, hinzu. Letzterer ist Yunas Leibwächter und ein eher verschwiegener Zeitgenosse. Man könnte ihn am besten mit Quina aus FF IX vergleichen. Lulu beherrscht die schwarze Magie und trägt eine kleine Kreatur ähnlich den aus FF VIII bekannten Quistis auf dem Kopf. Wakka wiederum gleicht einer Art Mönch und spielt ebenso wie Tidus Blizzball, allerdings hat Wakka eine spezielle Wurfaktik, die den Blizz-

ball mit ähnlichen Effekten wie denen eines Zauberspruchs belegt.

Realismus pur

Um die Gefühle der Charaktere stärker zum Ausdruck zu bringen, liefert das Facial-Motion-System Echtzeitberechnungen der Gesichtszüge. Dieses Feature, gekreuzt mit der neuartigen Sprachausgabe, die erstmals in der Final-Fantasy-Staffel zu hören ist, wird den Spieler komplett in die Fantasiewelt abtauchen lassen. Zusammen mit eurer Helden-Gruppe begeben ihr euch auf die Suche nach einem Wesen namens Sin, das die Rolle des bösen Gegenparts übernimmt. Allem Anschein nach kann jener nur durch einen Beschwörer bezwungen werden; ihr solltet also darauf achten, dass euch Yuna heil und unverseht bis ans Ende des Abenteuers begleitet. In den zahlreichen Schlachten verfügen diesmal auch die Gegner über Kommandos inklusive Basis- und Spezialattacken, Zaubersprüche und sogenannte Limit-Break-Attacks. Außerdem kann diesmal während des Kampfes beliebig zwischen den Teammitgliedern gewechselt werden. Auf dem

Bildschirm ist klar erkennbar, welcher Kontrahent als nächstes an der Reihe ist – selbiges gilt natürlich auch für eure Partie. Dementsprechend kann man seine Kampf-taktik jederzeit perfekt anpassen. Herbeigerufene Monster bleiben euch zudem solange erhalten, bis ihr diese wieder zurückruft oder sie unfreiwillig ableben. Alles in allem zeigt Square ein weiteres Mal, dass es möglich ist, ihre bereits erschienenen Titel nochmals gehörig aufzupolieren und zu verbessern. Somit kann man wieder nur ungeduldig auf die PAL-Umsetzung warten oder Japanisch lernen. Unser Beileid!



Auch in den Zwischensequenzen hat Square mal wieder einen Quantensprung nach vorne gemacht. Exzellente FMVs begleiten den Spielablauf.



Sin, wie er leibt und lebt. Ein Gegner, den man nicht unterschätzen darf.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rollenspiel	Spieler 1
Hersteller	SCEE	
Entwickler	www.playstation.de	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	Juli (Japan)	
	PAL-Release Nov. 2001	

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Neue Konsole, neue Abenteuer, neue Story, ein neues Final Fantasy und - wie nicht anders zu erwarten - ein neuer Superhit.

Toni Opl

THUNDERHAWK

Operation Phoenix



Der dritte und zugleich auch spannendste Einsatz für Eidos' Kampfhubschrauber.



○ Mit den beiden Analog-Sticks dirigiert man den Phoenix-Kampfhubschrauber mit Leichtigkeit durch die Lüfte.



○ Das Geschehen kann wahlweise aus der Ego-Perspektive oder diversen Außenansichten verfolgt werden.

Die Thunderhawk-Reihe feierte ihr Debüt im Jahre 1993 auf SEGAs Mega CD, wurde dann drei Jahre später auf PlayStation und Saturn fortgesetzt und soll laut Eidos Interactive diesen Spätsommer in die dritte Runde gehen – diesmal natürlich auf PlayStation2.

One-Man-Army

Thunderhawk: Operation Phoenix versetzt euch, wie auch schon die beiden Vorgänger, in einen bis an die Zähne bewaffneten Kampfhubschrauber, mit dem es vom Großangriff bis zum streng geheimen Einzelkämpfer-Einsatz die verschiedensten Aufträge zu erledigen gilt. Umfangreichster Spielmodus ist hierbei der Campaign-Mode, in dem insgesamt sieben Kampagnen, die ihrerseits wiederum in drei bis sechs Missionen unterteilt sind, absolviert

werden müssen. Erfolgreiche Piloten werden darüber hinaus mit mehreren Bonus-szenarien belohnt. Zudem ist der Spieler in der Lage, im Kampf Technologien des Feindes zu stehlen und diesen mit seinen eigenen Waffen zu schlagen. Doch auch das hauseigene Arsenal an High-Tech-Wummen kann sich durchaus sehen lassen. Zum Repertoire gehören elektromagnetische Puls-Raketen, Shock-Wave-Bomben, Disruptoren, eine Sniper-Kanone, Nachsichtgeräte und eine Menge weiterer netter "Spielzeuge", die man zum Teil vor einem Einsatz käuflich erwerben muss. Zusätzlich könnt ihr während einer Mission weitere Truppen wie Artillerie, Infanterie oder Luftunterstützung anfordern. Diese sind allerdings nicht vom Spieler selbst steuerbar, sondern befolgen lediglich die Befehle der CPU. Last but not least geben

euch AWACS-Radarflugzeuge Auskunft über die Position und Bewegung der gegnerischen Einheiten. Während eines Einsatzes werdet ihr allerdings nicht nur mit den hartnäckigen Feinden zu kämpfen haben, sondern auch den wechselnden Witterungsbedingungen trotzen müssen. Regen, Schnee, Sandstürme und dichter Nebel gestalten die abwechslungsreichen Missionen nochmals deutlich anspruchsvoller und spannender. In Echtzeit berechnete Schäden an der Umgebung und diversen Objekten wie Fahrzeugen oder Gebäuden sollen ebenfalls zur Authentizität beitragen und Thunderhawk: Operation Phoenix in Verbindung mit der vielversprechenden Grafik deutlich realistischer erscheinen lassen, als dies noch bei den Vorgängern der Fall war. Wir sind gespannt!



○ Neben dem Campaign-Modus wird es einen Arcade- und einen Deathmatch-Modus geben.



○ Ziel anvisiert: Im Tiefflug attackiert ihr feindliche Bodentruppen.

PLAY-DATEN

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

FERTIGGESTELLT

50%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

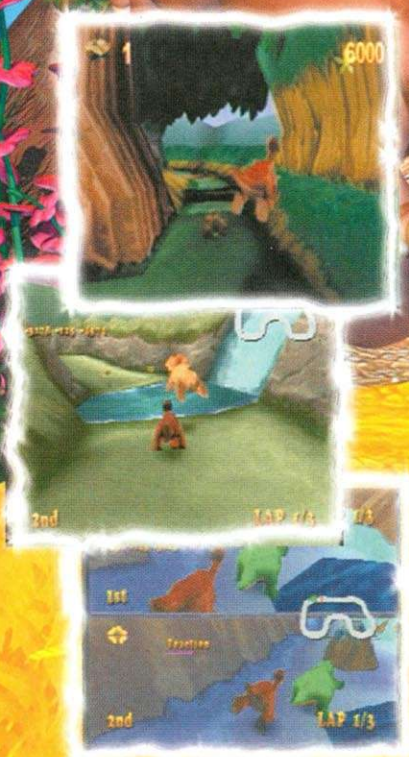
Arcade-lastiges Boller-Sequel, gewürzt mit einer Prise Taktik, schmackhafter Grafik und zähen Gegnern.



IN EINEM LAND VOR UNSERER ZEIT

DAS GROßE DINO RENNEN

Littlefoot™ ist wieder da!



**Allein oder zu zweit!
Mach dich bereit
für ein aufregendes Rennen!**

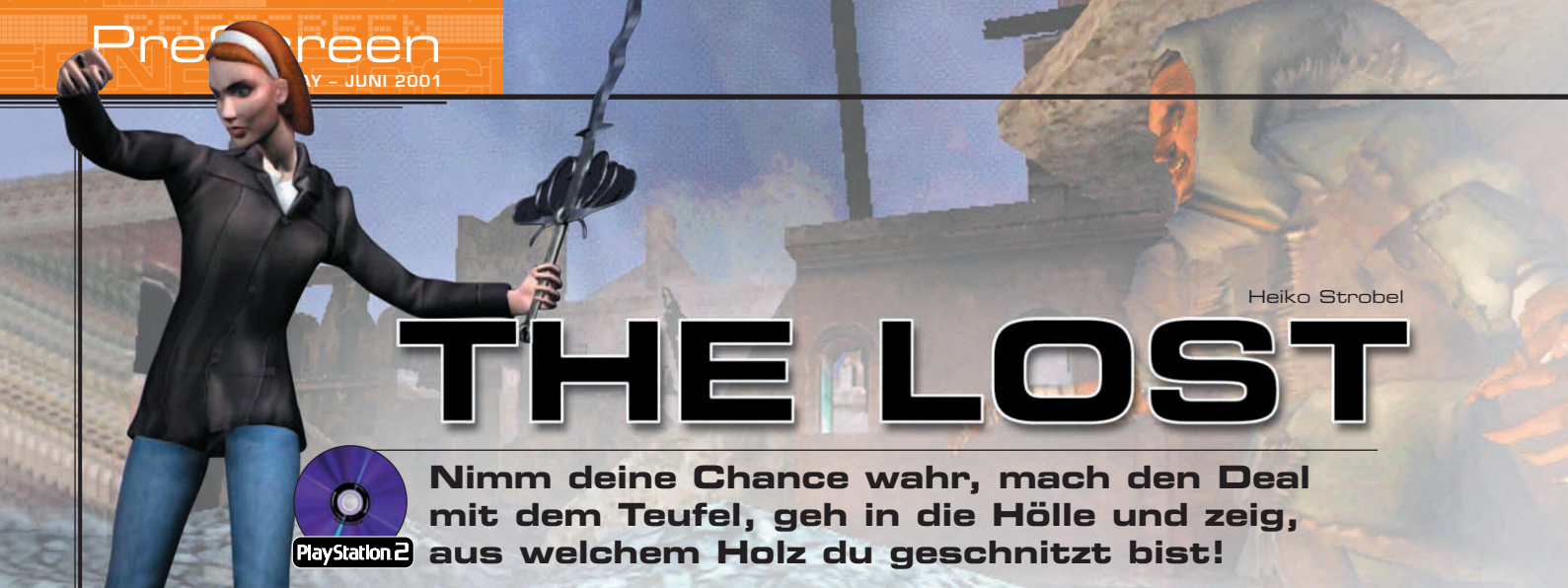
**Wer ist am schnellsten? Littlefoot™,
Ducky, Cera oder Spike?**

Schon gehört? "Der geheimnisvolle Zauberstein", das neue Abenteuer von Littlefoot™
gib's jetzt auf Video.

www.tdk-mediactive.com



In einem Land vor unserer Zeit und die darin vorkommenden Figuren bzw. Das große Dino Rennen sind eingetragene Warenzeichen der Universal Studios und U Drive Productions.
lizenziert von Universal Studios Licensing, bzw. von TDK Mediactive und unterliegen deren Copyright, alle Rechte vorbehalten.
PlayStation und PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment.



Heiko Strobel

THE LOST



Nimm deine Chance wahr, mach den Deal mit dem Teufel, geh in die Hölle und zeig, aus welchem Holz du geschnitzt bist!



Die einzigartigen Todes-Sequenzen werden euch in die Schuhe der Verdammten katapultieren.



Die Entwickler ließen sich von Spielen angefangen bei Zelda bis hin zu Resident Evil inspirieren.

Das Entwicklerteam, das sich für den PC-Hit System Shock 2 verantwortlich zeichnet, erhielt 1999 für besagten Titel die Auszeichnung für das Spiel des Jahres. Mit The Lost betritt Irrational Games erstmals den Boden der PlayStation2. Ihr schlüpft in die Rolle von Amanda Wright, einer Medizin-Studentin, die nicht gerade vom Glück gesegnet ist. Sie wurde von den Eltern verstoßen und vom Mann verlassen. Als dann noch die geliebte Tochter bei einem Autounfall ums Leben kommt, ist Amandas Lebenswille bei Null angelangt. Da der Sprössling nicht getauft war, landet seine Seele direkt in der Hölle. Der verzweifelte Mutter bleibt somit nur eine einzige Wahl: Sie schließt einen Pakt, und zwar mit dem Teufel höchstpersönlich, um die Tochter wieder auf Erden zu holen.

Hell awaits

Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr euren Charakter durch die düsteren sowie

furchteinflößenden Territorien des Höllenreichs, in denen ihr euch der verschiedensten Monster und Dämonen erwehren müsst. Dabei werden sämtliche Aktionen mit gruseligen Klängen perfekt untermalt. Durch die frei schwenkbare Kamera ist stets ein guter Überblick über die sehr detaillierten 3D-Umgebungen gewährleistet. Im Verlauf des Spiels stehen euch weitere vier verschiedene Charaktere zur Verfügung, wobei jeder unterschiedliche Stärken sowie Schwächen aufweist. Instinct ähnelt Amanda etwas, trägt jedoch ein Kriegsgewand und ist eine wahre Kämpferin. Light ist magisch begabt und spezialisiert auf heilende Zaubersprüche. Shadow versteht es, sich unsichtbar zu machen und kann deshalb ungestört durch den Ort der Verdammnis schleichen. Als letztes wird noch Corruption dazustoßen, der es meisterhaft versteht, schwarze Magie einzusetzen.

RPG-lastig

Obwohl The Lost als Survival-Horror-Game deklariert wurde, sind eindeutig mehr Rollenspiel-Elemente vorzufinden – ähnlich wie beim PC-Bruder System Shock 2. Amanda sammelt Mana, durch welches sie zwischen den erwähnten Personen beliebig hin- und herwechseln kann, oder auch, um Zaubersprüche anzuwenden. Durch das Ausschalten diverser Kontrahenten erhaltet ihr zudem Erfahrungspunkte. Sind hiervon genug errungen, so steigt ihr einen Level auf und erhaltet eini-

ge Punkte zur Verbesserung eurer Fähigkeiten. Hierbei muss sorgfältig überlegt werden, welche Eigenschaft aufgewertet werden soll, denn die angeeigneten Punkte erhält nicht jeder Charakter. Es gilt, diese unter allen fünf aufzuteilen.



Der blaue Balken steht für den Manavorrat, den Instinct noch besitzt. Der rote stellt die Lebensenergie dar.



Insgesamt kann man auf über 70 verschiedene Waffen, Schilde sowie Zaubersprüche zurückgreifen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	1 Spieler
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Irrational Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

50%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Survival-Horror, der sich an keinem geringeren Schauplatz als in der Hölle selbst abspielt? Klingt interessant, oder?

WER EINEN KRIEGER VERBANNT,
MUSS DAMIT RECHNEN, DASS ER WIEDERKOMMT!

WARRIORS

of
Might and Magic



SILVERSURFER, Gewinner
des VIVA Hip-Hop-Jam 2000.
Die Single zum Spiel –
ab sofort im Handel.

powered by **NEWYORKER**



Das 3D-Action-Adventure.



PlayStation 2



3DO



© 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Warriors of Might and Magic, Might and Magic, Warriors of Might and Magic, and the 3DO logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks belong to their respective owners.

Dirk Gemeinhardt

PRISONERS OF WAR



**Hundekuchen und Wassersuppe:
Flucht ist der einzige Ausweg.**



⊙ Alle spielbaren Charaktere besitzen in punkto Stärke, Schleichen, Spionage, Charme und Sprachen unterschiedliche Fähigkeitsgrade.



⊙ Sämtliche Prozeduren, die im Stalag stattfanden, werden auch in Prisoner of War wiederzufinden sein.

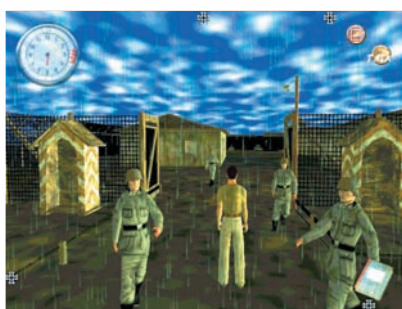
Hollywoods Traumfabrik macht's vor, die Spieleindustrie schnappt Jahre später deren Ideen auf: Filme und Fernsehserien über Kriegsgefangene und deren Schicksal haben zumindest in den 60er- und 70er-Jahren die Massen in die Kinos bzw. vor den Fernsehapparat gelockt. Hervorzuheben ist besonders *Gesprenzte Ketten* mit Steve McQueen in der Hauptrolle. Ein Kultstatus besitzt auch die TV-Kriegs-Satire *Ein Käfig voller Helden*, die hierzulande unlängst von Kabel 1 ausgestrahlt wurde.

Auf der Flucht

Wide Games' *Prisoner of War* lehnt sich ausschließlich an historische Begebenheiten an; denn für die einzelnen Szenarien wählte man authentische Schauplätze des

Zweiten Weltkrieges aus. Dabei stehen die vier Strafgefangenenlager Schloss Colditz, Salonika, Stalag Luft I und Stalag Luft III im Mittelpunkt des Geschehens, wo vier inhaftierte alliierte Soldaten unterschiedlicher Nationalität (USA, England, Frankreich, Niederlande) beabsichtigen, sich unabhängig voneinander einen Weg in die Freiheit zu bahnen. Jeder Ausbruch muss von Anfang an und bis ins letzte Detail geplant sein. Deswegen teilt sich jede Aktion in mehrere Sub-Missionen auf. Folglich müsst ihr in Zusammenarbeit mit den CPU-gesteuerten Kameraden alle notwendigen Vorbereitungen für eine Flucht eigenständig treffen. Dazu zählt unter anderem das Organisieren von Gegenständen, das Ablenken von Wachen, die Überwindung diverser Sicherheitsvorkehrungen, sprich Stacheldrahtzäunen, Minenfelder oder Wachtürme, usw..

Dunkel der Nacht bewerkstelligen. Eine wichtige Rolle spielt auch die Hintergrundmusik. Abhängig von der jeweiligen Situation trägt der filmreife Sound einen Großteil zur Atmosphäre bei. An ausreichend Dramaturgie dürfte es *Prisoner of War* somit nicht fehlen.



⊙ Jeder gefangene Soldat hat ein Anrecht auf Flucht. Nur wie dem Gefängnis entkommen?



⊙ Das Geschehen spielt sich 1941 und in den darauffolgenden Kriegsjahren ab.

Erkennungsnummer PS2

Die Macher (*Rush Club*, PS2. Erscheint: Ende 2001) verwenden für das Third-Person-Kriegsabenteuer die neu konzipierte Atlas-Engine. Eine Vielzahl von Licht- und Wetter-Effekten beeinflussen dadurch maßgeblich das Spielgeschehen. Beispiel: Bei schlechtem Wetter steigen die Fluchtchancen erheblich. Schnee und Regen trüben einerseits die Sicht der Aufpasser, andererseits schieben weniger Personen Wache. Wiederum lassen sich andere Aktionen nur am helllichten Tag oder im

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure Spieler 1
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Wide Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

50%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

P.O.W. heißt hier: Mit List und Tücke den "Krauts" ein Schnäppchen schlagen.

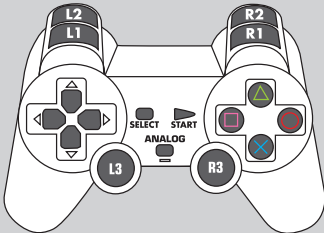
ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN

Gunther Hruby

Tipps & Tricks

inFormation

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



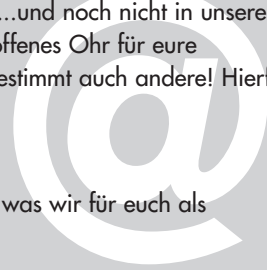
Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten: Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, dass Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet ihr diese eine nach der anderen eingeben.

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@playplaystation.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 06/2001

PSone	
Rainbow Six: Rogue Spear	51
Mat Hoffman's Pro BMX	51
Box Champions 2001	51
The Mummy	51
Cheat Cards	53-54
Rumble Racing	53-54
Operation Winback	53-54
Gamebuster Codes	52
C-12 Final Resistance	52
Castrol Honda VTR	52
Point Blank 3	52
The Simpsons Wrestling	52

Player's Guide

Alone in the Dark Teil 1	55-58
C-12 Final Resistance - Teil 2	59-66

Rainbow Six: Rogue Spear

Probleme in Sachen Terroristenbekämpfung? Nicht mit unseren Cheats! Um die Tastenkombinationen einzugeben, wird eine aktuelle Mission pausiert (Start-Taste drücken). Gebt nun den gewünschten Code zügig ein. Wundert euch nicht, dass das Spiel während der Eingabe manchmal wieder ins aktuelle Geschehen zurückspringt. Als Bestätigung für eine richtige Eingabe ertönt das Geräusch einer zuschlagenden Tür. Übrigens: Eine erneute Eingabe deaktiviert den jeweiligen Cheat wieder.

Unsichtbarer Status

(Feinde und Teamkollegen sehen sich nicht mehr)

L1, L1, L2, L2, □, □, ○, ○.

Unbegrenzte Munitionsvorräte

(nun dürft ihr mit Dauerfeuer durchs Spiel rennen)

L1, R2, L1, R2, ○, ○, □, □.

Kugelsichere Weste

(schützt euch vor Beschuss)

○, ○, □, ○, ○, □, ○, ○.

Gummikugeln

(die Kugeln sind völlig harmlos)

L2, R2, R2, L2, ○, ○, △, △.

Scharfschütze

(Zielkreuz flackert nicht)

L2, L1, ○, ○, ○, ○, L1, L2.

Sofortiger Sieg

(Level wird erfolgreich beendet)

R2, R2, ○, ○, ○, ○, L2, L2.

Shatter Gun

(getroffenes Ziel zerfällt in viele Stücke)

○, □, ○, □, ○, ○, ○, ○.

Eierköpfe

(die Köpfe der Charaktere schwellen an)

○, △, ○, ○, △, △, L2, R2.

Mat Hoffman's Pro BMX

Im Start-Bildschirm (vor dem Hauptmenü) haltet ihr die Select-Taste gedrückt. Gebt folgendes ein:

△, ○, □, △, X, △.

Ein kurzer Ton bestätigt die richtige Eingabe. Als Resultat sind nun alle Kurse und Fahrer anwählbar. Wir haben es für euch in der vorliegenden Test-Version probiert, und es klappt wunderbar.

Box Champions 2001

Folgende Codes werden als Name im Karriere-Modus benutzt.

Unnachgiebig **INVINCIBLE**

Doppelter

Schaden **DOUBLEDAMAGE**

Sepia Tone Mode **SEPIA**

Schwarz-Weiß-Mode **BAW**

Gerber Baby Bild (achtet auf das Bild neben der Ringanzeige) . . **NALU**

Alle aktivieren

Codes deaktivieren . . . **RESETPASS**

The Mummy

Startet ein neues Spiel. Drückt Start und wählt "Das Spiel beenden". Bestätigt. Wählt dann "Stufe neu Spielen" aus. Unter "Bonusspiel-Modi" dürft ihr nun Passwörter als Code eingeben. Sie lauten folgendermaßen:

Alle Waffen ○ □ ○ X X △ △ □

Kairo-Level freischalten

△ X △ ○ □ △ ○ X

Unbegrenzte Munition

X △ X □ ○ △ □ △

Unbegrenzte Leben

○ ○ △ ○ X □ □ X

Unbesiegbar △ X ○ ○ □ X △ □

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 der Fa. Fire International (Blaze) zur Verfügung gestellt. Mehr Infos & News rund um den Xploder findet ihr auf der Homepage www.blaze.de.

C-12 Final Resistance

PAL2NTSC
7782 2186 353D
3748 E7BC F575
 Unendlich Schild
D778 B036 3535
878D CB1B D81D
7720 40FA 2545
3730 500A 3535
 Unendlich Gesundheit
77BB 5D7E 3539
37BF 617A 3535
 Gegner sterben schneller
772F 5504 3343
37EF 4D10 1559
 Besitze AG-35 Maschinengewehr
7771 A12D C234
376F 9F4F 3436
 Besitze RV-40 Raketenwerfer
77B5 6171 C234
87B3 5F93 3436
 Besitze XK-50 Laserkanone
77B1 616D C234
87AF 5F8F 3436
 Besitze Ionenkanone
77AD 6169 C234
87AB 5F8B 3436
 Besitze Alien-Plasma
77A9 6165 C234
87A7 5F87 3436
 Besitze Waffenerfahrung AG-35
 Maschinengewehr
7772 9E50 3535
3752 7C72 1456
 Besitze Waffenerfahrung RV-40
 Raketenwerfer
77B6 5E94 3535
8796 3CB6 1456
 Besitze Waffenerfahrung XK-50
 Laserkanone
77B2 5E90 3535
8792 3CB2 1456
 Besitze Waffenerfahrung Ionenkanone
77AE 5E8C 3535
878E 3CAE 1456
 Besitze Waffenerfahrung Alien-Plasma
77AA 5E88 3535
878A 3CAA 1456
 Unendlich Munition AG-35
 Maschinengewehr
774D 8742 254D
3765 9F4A 3535

Unendlich Munition RV-40
 Raketenwerfer
7786 C682 2551
37A2 E286 3535
 Unendlich Munition XK-50
 Laserkanone
778C E83C 2353
37AA 063E 3535
 Unendlich Munition Ionenkanone
77AF B1D6 1555
37CF D1B6 3535
 Unendlich Munition Alien-Plasma
7774 CBD0 1357
3796 EDAE 3535
 Unendlich Munition Nebenangriff AG-35
 Granatwerfer
77DC 98B4 234F
37F6 B2BA 3535
 Unendlich Munition Nebenangriff RV-40
 Raketenwerfer
77B3 BD92 2551
37CF D996 3535
 Unendlich Munition Nebenangriff XK-50
 Laserkanone
775E EE50 2353
377C 0C52 3535
 Unendlich Munition Nebenangriff
 Ionenkanone
774F 8D76 1555
376F AD56 3535
 Unendlich Munition Nebenangriff
 Alien-Plasma
77AF 2CF8 1357
37D1 4ED6 3535

Castrol Honda VTR

PAL2NTSC
773F DE26 353D
3705 A45C F575
 Eine Runde zählt als X Runden
 (Platzhalter X mit beliebiger Zahl austauschen)
77AB 3438 0975
3002 58D4 000X
 Immer gute Traktion und Haftung
7748 48AF D6B8
376D 294A 3535
 Beginne Meisterschaft mit 100
 Punkten77C1 6EA2 3535
375D 0A06 D599
 Zeit anhalten beim Test
77F4 47D0 C157
37C2 BDCE 3535

Zeit anhalten bei der Meisterschaft
 (Fahrt eine Runde komplett und brecht danach ab,
 um auf der Pole zu starten)
7758 E734 C157
3726 5D32 3535

Point Blank 3

Immer mit 100 Treffern beginnen
77EA 9DEE 3535
8786 3952 D599
 Stoppuhr angehalten
 (Drückt L1 + L2) ...779F 46B5 BC34
87DA A5C6 3535
 Stoppuhr normal
 (Drückt R1 + R2) ..77A4 41B6 B734
87B7 507F EC71
 Unendlich Herzen
7728 5013 D8FD
87D3 35AE 3535
 Herzen nehmen zu
77D1 1516 C134
87CE 34AB 3436
 Unendlich Munition
775B 7AFF B6D8
87A2 797C 3535
 Munition nimmt zu
777A 6BDE C134
8777 8A73 3436

Simpsons Wrestling

Spottanzeige nimmt nicht ab
 (wenn aufgefüllt) ..77B3 1108 8195
87BD C7C6 3535
 Immer maximale Kraft
 (Beide Charaktere)
87F2 BA00 5935
876D 936C 5935
 Treffe jederzeit und überall
 (Beide Charaktere)
876D 357C 5935
 Alle Charaktere anwählbar und beide
 Spieler können denselben Charakter
 wählen87A6 0144 5935
 Sudden Death für beide Charaktere
 (man muss als Erster treffen!) anschalten
 (Drückt L1 + R1)
7730 B254 B534
87F6 1912 3535
7730 B254 B534
87C2 29E6 6737

CHEAT CARDS

PlayStation2

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Rumble Racing

play CheatCard page 1

EA Games' Flitzer werden sofort mit Cheat-Codes versorgt. Um euch einige der coolen Flitzer, die ihr euch normalerweise erst erspielen müsst, schon zu Beginn zuzuschalten, benutzt ihr folgenden Weg:

Startet ein Spiel und wählt die "Spieloptionen". Im folgenden Menü wird der Punkt "Laden und Speichern" angewählt. Markiert den Punkt und schaltet mit dem Steuerkreuz von "Memory Card" auf "Passwort" um. Ihr gelangt in das Passwordeingabemenü. Hier werden die entsprechenden Codes zum Freischalten der Flitzer eingegeben. Wundert euch nicht, dass die Buchstaben hier als kleine Lettern in der Auswahl stehen. Die Anzeige erfolgt mit großen Lettern. Nachdem die entsprechenden Codes eingegeben wurden, wird die Option "Ende" betätigt. Es erfolgt die Meldung, dass die aktuellen Daten

aktualisiert werden. Bestätigt die Rückfrage. Klickt zurück zum Rennen und startet einen Spiel-Mode. Die freigeschalteten Flitzer findet ihr in der Fahrzeugauswahl vor.

Die Passwörter

Passwort	Fahrzeug
BSUIGASUM	Gamecus
NALDSHSD	XXS Tomcat
OPSRTISUC	Sporticus
AMHBRAAMH	Stinger
UBTCKSTOH	Buckshot
VTYANIYTT	Van lity
HGIROLREL	High Roller
KCEROC TEC	Redneck Rocket
PTOATRT01	Revolution
ABOGOBOGA	Road Trip
1AREXT1AR	Vortex

Neben den ganzen Rennkübeln gibt es im Spiel auch einige Cups, Strecken und weitere Fahrzeuge. Diese müssen allerdings erspielt wer-

den. In der folgenden Tabelle seht ihr, in welchen Cup ein Gold-Pokal erspielt werden muss und was hierdurch freigeschaltet wird.



>>>>>

Operation Winback

play CheatCard page 1

Winback bietet einige unterschiedliche Spiel-Modi an. Um alle Optionen für diese freizuschalten, muss man sich als Spieler jedoch erst einmal durch das Spiel durchbeißen. Oder, man benutzt die folgenden Cheat-Kombinationen:



Charaktere im Zweikampf-Mode freischalten

Normalerweise stehen euch hier nur zehn Figuren anfangs zur Auswahl. Aber nicht, wenn ihr folgende Tastenkombination zügig im

Startscreen mit der Aufforderung "Start Drücken" eingeht:
 O, O, O, O, O, O, O, O, O, O,
 haltet dann die O-Taste und drückt gleichzeitig die Starttaste.
 Es erfolgt keinerlei Meldung, ob die Eingabe richtig erfolgte. Startet das Spiel und wählt die Option "Zweikampf" aus. Schaut unter der Option "Figur" nach. Es sollten sich nun alle 28 Charaktere anwählen lassen. Die beiden Fragezeichen in den Ecken unten sind übrigens keine Platzhalter für weitere, versteckte Charaktere. Sie dienen nur zur zufälligen Auswahl, falls man sich als Spieler nicht entscheiden kann.

Rallye-Mode freischalten

Dieser Mode kann entweder erspielt werden, oder ihr gebt die folgende Tastenkombination zügig im Startscreen mit der Aufforderung "Start Drücken" ein:

O, O, O, O, O, O, O, O, O, O,
 >>>>>



haltet dann die Δ-Taste und drückt gleichzeitig die Starttaste. Auch hier erfolgt keinerlei Bestätigung, ob die Eingabe richtig getätigt wurde. Schaut unter den Spiel-Modi nach. Die Option ist nun hier anwählbar. Der Rallye-Mode ermöglicht es einem Spieler, in verschiedenen Abschnitten des Spiels loszulegen.

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Rumble Racing

play

CheatCard
page 2



GOLDPOKAL:	CUP:	STRECKE:	FAHRZEUG:
Rookie Cup 1	Rookie Cup 2	So Refined	The Dragon
Rookie Cup 2	Rookie Cup 3	Passing Through	The Mandrake
Rookie Cup 3	EA Rookie Cup	-	-
EA Rookie Cup	Pro Cup 1	Sun Burn	The Maelstrom
Pro Cup 1	Pro Cup 2	Falls Down	The Cataclysm
Pro Cup 2	Pro Cup 3	The Gauntlet	The Escargot
Pro Cup 3	Elite Cup 1	Surf and Turf	The Road Kill
Elite Cup 1	Elite Cup 2	Coal Cuts	The Jolly Roger
Elite Cup 2	Elite Cup 3	Wild Kingdom	The Malice

Der Passwortsegen nimmt kein Ende. Kurzfristig trudelten noch folgende bei uns ein. Was sie im einzelnen Frei schalten steht in Klammern. (Cup – Strecke – Fahrzeug).

P1PROC1PU

(Pro Cup 2 - Falls Down - The Cataclysm)

Q2PROC2YT

(Pro Cup 3 - The Gauntlet - The Escargot)

AEPPROPUC

(Elite Cup 1 - Surf and Turf - The Road Kill)

ILETEC1MB

(Elite Cup 2 - Coal Cuts - The Jolly Roger)

ILCTEC2VB

(Elite Cup 3 - Wild Kingdom - The Malice)

ILQTEC3PU

(Elite Cup 4 - Over Easy - The Direwolf)

LEAITEPUC

(EA Elite Cup - Outer Limits - The Blue Devil)

Operation Winback

play

CheatCard
page 2

Maximal-Power-Mode freischalten

Wie gewohnt geben wir folgende Tastenkombination zügig im Startscreen mit der Aufforderung "Start Drücken" ein:

L1, R2, L2, R2, L2, Δ, O, Δ, O, haltet dann die L1-Taste gedrückt und betätigt die Starttaste.

Keine Bestätigung erfolgt für die richtige Eingabe. Allerdings findet ihr nun den Maximal-Power-Mode vor. Wer jetzt denkt, dass der Spielfigur von Anfang an unendlich Leben zur Verfügung steht, wird enttäuscht sein. Der Mode bewirkt "nur" einen Spielstart mit allen Waffen am Mann. Aber das hat auch seinen Reiz.

Sudden-Death-Mode freischalten

Wie gewohnt geben wir folgende Tastenkombination zügig im Startscreen mit der Aufforderung "Start Drücken" ein:



L2, R2, L2, R2, O, Δ, O, Δ, haltet dann die L1-Taste gedrückt und betätigt die Starttaste. Keine Bestätigung erfolgt für die richtige Eingabe. Allerdings findet ihr nun den Sudden-Death-Mode vor. Der Mode bewirkt, dass Gegner schon beim ersten Treffer neutralisiert werden.

Überlebensregeln:

Abwarten

Überstürzt nichts, schnelle, unvorsichtige Schützen sind nur eines – schnell verstorben.

Zielübung

Macht euch mit der Steuerung des

Spiele vertraut. Operation Winback wird etwas anders gesteuert als vergleichbare Vertreter des Genres. Gerade die Option "Lock" (Gegner fixieren) wird gerne übersehen.

Feuer und Deckung

Feuert maximal drei Schüsse ab und sucht dann sofort wieder Deckung. Wartet bis euerer Gegner selbst geschossen haben, bevor ihr zu einer weiteren Salve ansetzt.

Munition rationieren

Gerade die Munition der stärkeren Waffen solltet ihr euch einteilen.

Augen auf!

Untersucht alle Räume genau, um keinen Nachschub an wichtigen Items zu übersehen. Ihr werdet es brauchen.

Zwischengegner

Bleibt bei ihnen immer in Bewegung. Hier nutzt die Deckungstaktik nichts.



mArk Liebold

Player's Guide

Alone in the Dark

The New Nightmare

Teil 1

Der Detektiv Edward Carnby und die Ethnologin Aline Cedrac sind im Begriff, die Welt vor den Dämonen der Finsternis zu retten. Damit sie bei ihrem Versuch nicht scheitern, müsst ihr ihnen tatkräftig unter die Arme greifen. Wir helfen euch dabei!

Allgemeine Tipps:

Bei eurer Exkursion durch das düstere Herrenhaus solltet ihr stets eure Taschenlampe griffbereit haben, da Gegenstände, Dokumente und Schalter in ihrem Licht besonders hell aufleuchten. Des weiteren ist es überaus wichtig, sämtliche Dokumente, seien es nur Notizen oder ganze Familienchroniken, sorgfältig zu lesen. Beim Kampf gegen die Schattenwesen müsst ihr immer darauf achten, die richtige Waffe parat zu haben. Kleine Kreaturen lassen sich noch mit den Magnesiumpatronen erledigen, bei größeren Brocken solltet ihr jedoch auf Phosphorgeschosse, Leuchtkugeln, Plasmafeuer und gebündelte Lichtstrahlen zurückgreifen.

Edward Carnby

Ihr beginnt euer Abenteuer im Wald. Auf dem Weg zu dem Herrenhaus, das ca. 100m entfernt ist, müsst ihr euch zunächst rechts halten. Lauft den Pfad entlang, bis ihr einen Torbogen erreicht. Dahinter seht ihr eine Blutspur. Folgt dieser die Stufen hinauf in das kleine Gebäude. In dem Gemäuer liegt ein schwer verwundeter Mann. Zu seinen Füßen findet ihr einen kleinen **Bronzeschlüssel**. Kurz nachdem ihr das Haus wieder verlassen habt, um dem Weg weiter zu folgen, hört ihr



einen unmenschlichen Schrei, gefolgt von zwei Schüssen. Sollte euch die Neugierde packen und ihr inspiert den Verschlag erneut, werdet ihr feststellen, dass der Mann verschwunden ist. Am Ende des Pfades versperrt euch ein Tor den Weg. Öffnet dieses mit Hilfe des kleinen Bronzeschlüssels. Bevor ihr nach rechts auf den kleinen Platz abbiegt, nehmt ihr die **Schachtel mit Magnesiumpatronen**, die hinter dem Begrenzungsmäuerchen des gepflasterten Weges versteckt liegt, mit. Auf dem Platz öffnet ihr das Gatter des oberen Tores und holt euch eine weitere Schachtel Patronen sowie den **Erste Hilfe-Koffer** (die Hunde werden euch nichts tun). Kehrt zum Platz



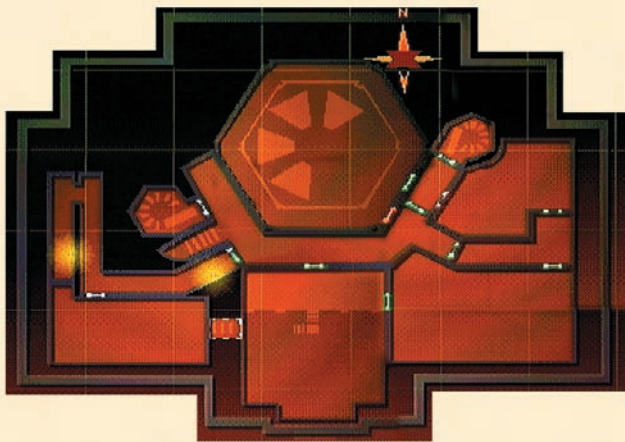
zurück und steigt die Stufen empor. Es ist egal, ob ihr den rechten oder linken Weg einschlagt, da ihr in jedem Fall von einem Hund aus dem Hinterhalt angegriffen werdet. Vor der Treppe warten zwei Hunde auf euch. Zwei bis drei Salven aus dem Revolver sollten genügen. Ungefähr auf halben Weg nach oben kommt euch ein weiterer Hund ent-

gegen. Folgt dem gepflasterten Weg (am Zaungatter und dem Haus vorbei), bis ihr ein Schattenwesen an einer Hundeleiche herumknabbern seht. Dieses verschwindet, sobald ihr euch nähert. Wenn ihr die Stufen hinabsteigt, erscheint die Schattenkreatur erneut und attackiert euch. Wollt ihr Munition sparen, rennt einfach weiter und flüchtet durch das Gatter am Fuße der Treppe. Dahinter wendet ihr euch nach links (aus der Sicht der Kamera) und schließt das **Ventil** in der Ecke. Dadurch sinkt der Wasserspiegel im Tank. Erledigt das Schattenmonster und lauft nach unten in das Wasserbecken. Folgt dem Tunnel bis in einen größeren Raum. Dort werdet ihr von einem Wasserungeheuer angegriffen. Ver-



lasst den Raum nicht, sondern wandert darin umher. Sobald das Ungetüm hinter euch auftaucht, müsst ihr euch schnell umdrehen und ihm eine Ladung Blei verpassen. Insgesamt müsst ihr ca. sechs Mal auf das Monstrum schießen. Anschließend passiert ihr den rechts gelegenen Durchgang und folgt dem Tunnel, bis ihr einen kleinen Raum erreicht. Steigt den Absatz empor, greift euch das Speicheramulett und öffnet die Stahltür. In dem angrenzenden Raum wendet ihr euch zunächst nach rechts. In den Regalen findet ihr ein **dreiläufiges Gewehr**, jeweils eine Schachtel Phosphorpatronen, eine Schachtel Magnesiumpatronen und einen Erste-Hilfe-Koffer. Nun lauft ihr auf die andere Seite des Raumes, öffnet den Sarg, nehmt den Schlüssel und schließt damit das Zauntor auf.





Karte EG

Kaum befindet ihr euch im Foyer, werdet ihr auch schon von Schattenwesen angegriffen. Am besten sofort den Lichtschalter anknipsen (neben dem großen Eingangsportal im Süden) und die Biester mit Blei vollpumpen. Auch wenn ihr die Monster tötet, kann es passieren, dass immer wieder ein paar dieser unangenehmen Gesellen die Eingangshalle heimsuchen. Geht zu dem Sekretär in der südwestlichen Ecke des Raumes (laut Karte) und sammelt das darauf liegende Speicheramulett auf. Lauft anschließend die Treppe nach oben, schiebt den Schrank zur Seite und befreit so **Aline**, die euch durch einen Funkspruch bereits von ihrer misslichen Lage berichtete. Nach dem Gespräch mit der Ethnologin durchsucht ihr den Raum. Neben einem Diktiergerät findet ihr noch eine **indianische Skulptur**, die einem Akrobaten ähnlich sieht. Geht zurück in das Foyer. Unter bzw. hinter der Treppe befindet sich eine Doppeltüre. Hinter dem Durchgang trefft ihr auf den Schamanen Edenshaw. Dieser gibt euch ein weiteres Speicheramulett. Sobald ihr das Licht anschaltet, hört ihr Schreie. Lauft den Korridor in westlicher Richtung weiter (laut Karte) bis zu der Tür am Ende des Ganges. Im nächsten Flur warten zwei zombieähnliche Kreaturen, die ihr genau wie die Schattenwesen des öfteren antreffen werdet, auf euch. Pro Kreatur benötigt ihr drei Salven aus der dreiläufigen Flinte. In die Südwand ist eine Tür eingelassen. Dahinter befindet sich eine Art **Lagerraum**. Schaltet zunächst das Licht an. Durchsucht ihr den Raum, findet ihr ein mit Wasser gefülltes Becken, ein Brecheisen, eine Flasche, einen Erste-Hilfe-Koffer, eine Schachtel Phosphorpatronen, das Testament von Richard Morton, die Notizen von Obed Morton sowie eine Ausgabe des Wissenschaftsmagazins Science. Sollte



Sie füllen die Flasche.

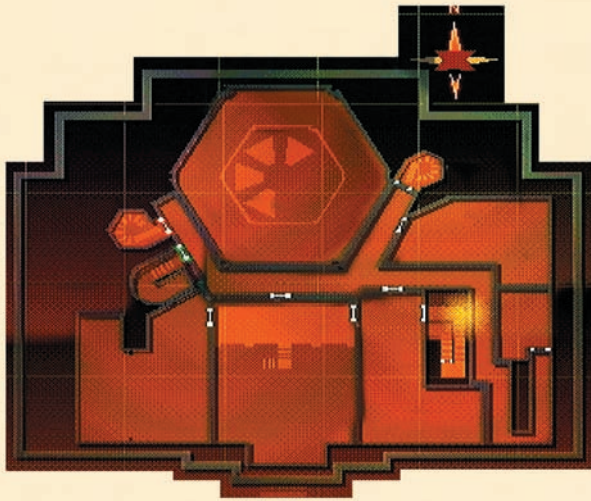
unverhofft das Licht erlöschen, solltet ihr, insofern ihr einen Kampf vermeiden wollt, schnellstmöglich zum Lichtschalter rennen. Füllt die Flasche in dem Becken mit Wasser und verlasst den Raum durch die Tür in der Ostwand. Diese führt ins Foyer. Geht zurück in den Hauptkorridor (EG). Blickt ihr in westliche Richtung, könnt ihr eine Tür erkennen. Sobald ihr diese durchschritten habt, lauft ihr weiter, bis ihr zur nächsten Tür gelangt (Vorsicht: Zombies!). Dahinter herrscht das pure Chaos. In den Trümmern des verwüsteten Raumes findet ihr Phosphorpatronen, Magnesiumpatronen, ein Speicheramulett, eine Wolfsmaske und ein Foto. Geht zu dem Schaukasten und benutzt die gefüllte Wasserflasche damit. Durch das Gewicht des Behälters wird der



Schließmechanismus eines Gemäldes, das sich im ersten Stock der Empfangshalle befindet, aktiviert. Hinter dem Porträt ihr einen goldenen Schlüssel. Dieser passt in das Schloss der Tür, die sich auf der gegenüberliegenden Seite des Lagerraumes befindet. Öffnet ihr diese, erhaltet ihr Zugang zu einem Raum, der sehr an ein **Museum** erinnert. Auf dem Tisch findet ihr weitere Dokumente. Schaltet nun das Licht aus, geht zu der Eulenstatue, zieht dieser die Wolfsmaske über und nehmt den kleinen Stahlschlüssel aus dem Versteck. Begebt euch zurück in den Hauptkorridor



(EG) und lauft in westliche Richtung. Neben der hintersten Tür findet ihr eine Schachtel Phosphorpatronen. Geht nicht durch die Tür, sondern steigt die Treppe empor und öffnet mit dem Stahlschlüssel die verschlossene Tür.



Karte OG

Ihr betretet den Flur durch die mittlere der drei in die Wand eingelassenen Türen. Öffnet die östliche Tür (vom Blickwinkel der Kamera aus links). In dem **Schlafzimmer** findet ihr ein Speicheramulett sowie einen Ersten Hilfe-Koffer. Des weiteren liegen in dem Zimmer eine Leuchtkugelpistole und drei Schachteln Phosphorpatronen. Um an diese zu gelangen, müsst ihr aber erst das Tentakelmonster, welches plötzlich aus dem Bett hervorquillt, unschädlich machen. Schießt einfach mit der Flinte auf die Lampe über dem Bett. Diese wird herunterfallen und das Ungeheuer rösten. Verlasst den Raum und lauft den Korridor in östlicher Richtung weiter. Unterwegs die große Doppeltür (führt in das Foyer) entriegeln. An der T-Kreuzung wendet ihr euch nach Norden und öffnet die erste Tür. In **Alan Mortons Arbeitszimmer** findet ihr einen Terminkalender und einen Erste-Hilfe-Koffer. Verlasst das Zimmer nun wieder, geht zur T-Kreuzung zurück und folgt dem Gang nach Westen. Einige Abzweigungen später steht ihr vor einer verschlossenen Tür, die in **Obed Mortons Arbeitszimmer** führt. Öffnet diese mit dem Stahlschlüssel, den ihr im Museumszimmer erhalten habt. In der Kammer liegt ein Brief von Judas de Certo, Obed Mortons Tagebuch, ein Speicheramulett, Phosphorpatronen, ein großer verzierter Schlüssel sowie die Hälfte eines Fotos verborgen. Mit dem Schlüssel seid ihr in der Lage, die Doppeltür, die sich im Hauptkorridor des Erdgeschosses befindet und in die **Bibliothek** führt, zu öffnen. Auf dem Lesepult hinter der Statue liegt die Familienbiographie und auf dem Schreibtisch das Tagebuch von Jeremy Morton. Lest euch noch einmal das letzte Vermächtnis von Richard Morton durch. Lauft nun die beiden Treppen bis zum obersten Balkon der Bibliothek empor - unterwegs die Leuchtkugeln nicht vergessen! Am Ende des Balkons findet ihr das erste Buch, das in Position gebracht werden muss. Anschließend geht es wieder ins Erdgeschoss. Das

zweite und dritte in Position zu bringende Buch findet ihr von der Karte aus betrachtet ein Regal rechts neben den Eingangstüren bzw. direkt vor der Treppe, die

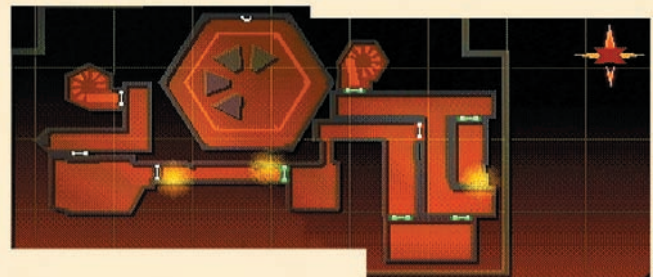


ins erste OG des sechseckigen Raumes führt. Bevor ihr das vierte Buch (dieses liegt in der zweiten Etage zwei Regale rechts neben der Wand mit dem geöffneten Fenster) ausrichten könnt, müsst ihr gegen einen geflügelten **Dämon** kämpfen. Um das Ungetüm zu besiegen, bedarf es einer gewissen Technik. Schießt zunächst mit der dreiläufigen Flinte einmal auf das Monster. Dieses schützt sich mit seinen Flügeln vor dem Beschuss. Anschließend bereitet es sich selbst vor, euch anzugreifen. In dem Moment, in dem es sich aufbäumt und seine Flügel weit spreizt, feuert ihr den nächsten Schuss ab. Der Dämon benötigt ungefähr 9 Ladungen Phosphor, bevor er in das Schattenreich zurückkehrt. Habt ihr das letzte Buch in Position gebracht, öffnet sich ein weiterer Porträtmechanismus im ersten Stock des Foyers. Auf dem Weg zu dem Bild, das einen kleinen Schlüssel aus Bronze und ein Plasmageschütz frei gibt, macht ihr an der **Büste** im Erdgeschoss der Empfangshalle halt. Dort gebt ihr die Buchstaben H und M ein (die Initialen von

Howard Morton). Daraufhin öffnet sich ein weiteres Bild. Holt euch den kleinen rostigen Schlüssel, der hinter dem Porträt von Howard Morton versteckt liegt und begeben



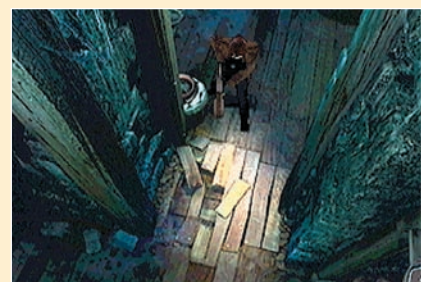
anschließend in den westlichen Teil des Hauptkorridors (EG). Die hinterste Tür führt zu einer Wendeltreppe. Steigt diese empor und erreicht so den Dachboden.



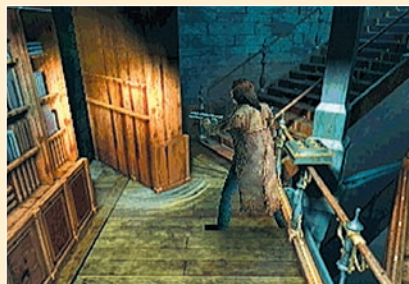
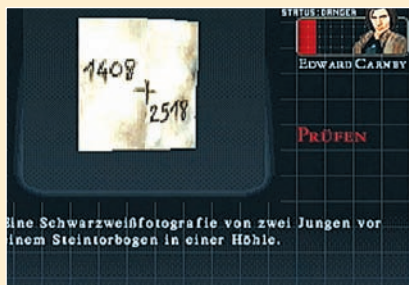
Karte Dachgeschoss

Dort schaltet ihr zunächst das Licht ein, schnappt den Granatwerfer und öffnet anschließend mit dem rostigen Schlüssel die hintere Tür. Die Kreaturen auf dem Dachboden fliehen vor Licht. Entweder verscheucht ihr sie mit der Taschenlampe oder, noch besser, erteilt ihnen eine Lektion mit dem Plasmageschütz. Sobald ihr aus der Türe tretet, seht ihr

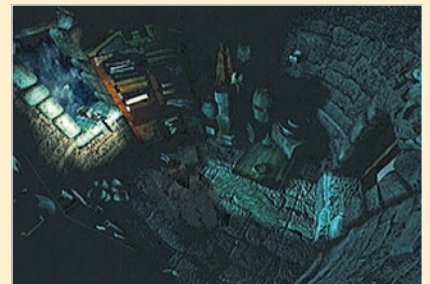
zwei Steinmauern. Stellt euch zwischen diese und benutzt das Brecheisen, um die **Falltür**, von der Aline euch bereits über Funk berichtet hat, aufzubrechen. Darunter fin-



det ihr einen kleinen sowie einen vergoldeten Schlüssel. In dem Raum findet ihr neben den Schlüsseln Phosphorpatronen und ein Feuerzeug. Lauft den Raum weiter entlang und wendet euch nach rechts einer Tür zu. Passiert den Durchgang und lauft bis zum Ende des dahinter liegenden Raumes. Nehmt euch vor den spinnenartigen Wesen, die von der Decke fallen, in Acht. Entzündet zunächst mit dem Feuerzeug die beiden Kerzen und reißt anschließend mit Hilfe des Brecheisens die morsche Holzwand ein. Folgt dem Gang bis zu der T-Kreuzung, wendet euch nach rechts, nehmt die beiden Erste-Hilfe-Koffer, dreht euch um 180° und betretet den Raum. Redet mit der alten Frau. Danach verlasst ihr den Raum wieder und lauft zum gegenüberliegenden Ende des Ganges. Schaltet das Licht an und benutzt den goldenen Schlüssel aus der Falltür, um die Tür zu öffnen. Dahinter befindet sich eine **Wendeltreppe** die nach unten führt. Im ersten Stock schließt sie an den Hauptkorridor an. Im Erdgeschoss mündet sie in einen kleinen Raum mit vier Türen, die zur Treppe, in die Bibliothek, in das Museumszimmer und den Flur führen. Überprüft den kleinen silbernen Schlüssel aus der Falltür, geht anschließend in **Alan Mortons Arbeitszimmer** und öffnet damit seinen Schreibtisch. Dort findet ihr einen großen verzierten Schlüssel und die andere Hälfte des Fotos. Begeht euch nun in die **Bibliothek** (mit dem Schlüssel aus Alans Schreibtisch könnt ihr die zweite Doppeltür öffnen) Steigt die Treppe zum ersten Balkon hinauf und lauft an die Schaltkonsole, die sich kurz vor der zweiten Treppe befindet. Fügt nun die beiden Fotohälften zusammen und kontrolliert diese. Auf der Rückseite findet ihr zwei Zahlen. Addiert sie und gebt die Summe (3926) in die Konsole ein. Eine **Geheimtür** öffnet sich. In dem Versteck findet ihr ein Teleskop sowie ein Schriftstück, das in Spiegelschrift verfasst ist (Der Schlüssel zu den Porträts ist das Geburtsdatum der abgebildeten Personen). Setzt die indianische Skulptur in die Wandvertiefung ein. Daraufhin öffnet sich eine Nische, in der eine Abkanisskulptur eines Büffels sowie eine Schalttafel verborgen liegen. Lauft nun zu dem Fenster auf der zweiten Etage, steigt hinaus und klettert zu dem **Turmzimmer** hinüber. Schnappt euch das Speicheramulett, befestigt das Teleskop auf dem im Mauerwerk eingelassenen Dreifuß und blickt durch das Objektiv. Sucht das oberste Fenster des Forts und zoomt heran. Dort kann man eine Zahl erkennen... und Obed Morton! Lauft zu dem **Schaltkasten** und gebt die Zahl (1692) dort ein. Dadurch öffnet sich der letzte der insgesamt vier Porträtschließmechanismen. Lauft zu dem Bild und nehmt die gravierte Metallplatte an euch. Mit dem



Öffnen des vierten Geheimverstecks erscheinen am unteren Rand jedes Porträts Zahlenmechanismen. Dort müsst ihr die Geburtsdaten der abgebildeten Personen eintragen. Von links nach rechts: Richard Morton - 1852, Archibald Morton - 1874, Jeremy Morton - 1899, Howard Morton - 1931. Die Uhr im Erdgeschoss öffnet sich und gibt einen Schlüssel aus Bronze, mit dem ihr das **Eingangsportal** des Herrenhauses öffnen könnt, frei. Verlasst das Herrenhaus und wendet euch zunächst nach Osten. Lauft den Pfad entlang, bis ihr zwei Erste-Hilfe-Koffer sowie eine Gaskartusche gefunden habt. Kehrt um und öffnet mit dem letzten verbliebenen Schlüssel das Zaungatter, das sich gegenüber der Eingangstür befindet. Begeht euch nun bis kurz vor die Stelle, an der ihr mit dem Fallschirm gelandet seid. Unterwegs müsst ihr euch mit einigen Zombies und Schattenwesen herumschlagen. Geht zu dem schweren Eisengatter, inspiert die gravierte Metallplatte und gebt die darauf abgebildeten Symbole (Halbmond rechts geöffnet, Halbmond links geöffnet, Stern, Sonne) in das Kombinations Schloss ein.



Ende CD 1

Mehr von Edward Carnby und Aline Cedrac erfahrt ihr im nächsten Heft!

C-12

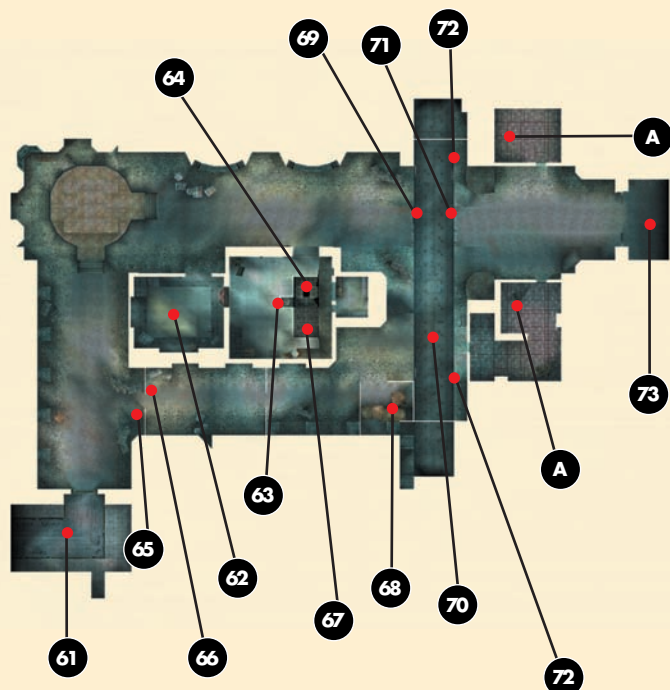
Final Resistance

TEIL 2

Player's Guide

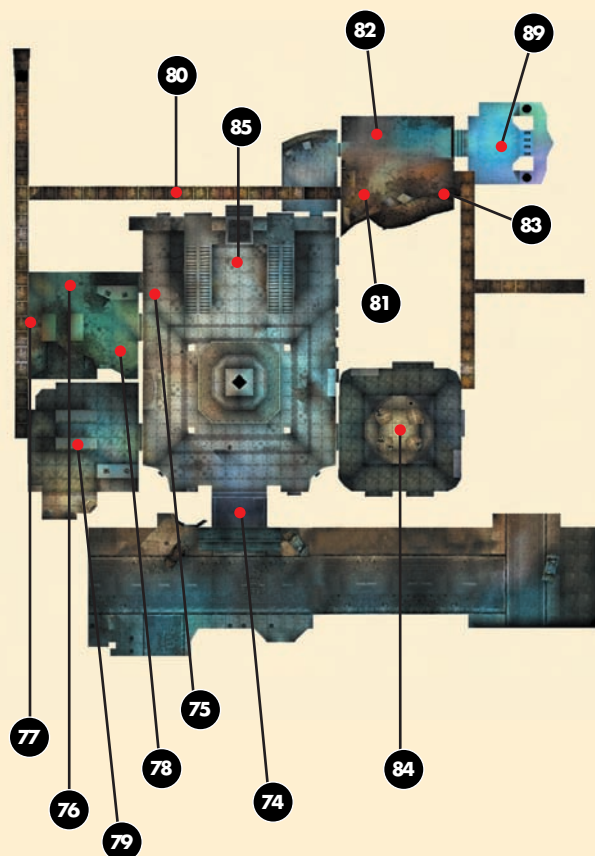
... der Kampf um unseren Planeten ist noch nicht gewonnen. Nach wie vor stehen wir vor der Aufgabe, hinterlistiger Alien-Brutinhalt zu gebieten. Machen wir uns also auf den Weg, dem Rest der außerirdischen Aggressoren das Handwerk zu legen.

LEVEL 3 - ABSCHNITT 1



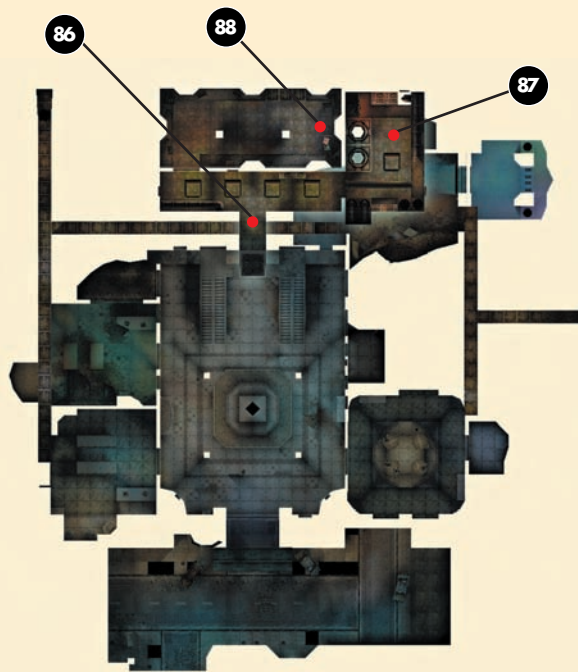
Euer Primärauftrag liegt nun darin, die Stadt zu durchqueren und Carter zu treffen. Schaut euch zunächst ein wenig um (61). Sucht die Soldaten in der Halle auf (62) und schnappt das Batteriepack in der Ecke. Benutzt das Batteriepack an der Konsole in der nächsten Halle (63). Fahrt die Rampe mit der jetzt funktionierenden Konsole nach oben. Unterhalb der Staufläche (Springt hinunter!) findet ihr einen Schlüssel (64). Dieser wird am Tor (65) benutzt, um an den Kanister (66) zu gelangen. Kippt den Inhalt des Kanisters in den Jeep (67). Zerrt die Reparaturkiste (68) in den Graben an Position (69). Schiebt die letzte Kiste (70) auf Position (71). Hierdurch aktivieren sich die drei Reparatereinheiten und ersetzen die defekte Brücke. Benutzt eine Leiter (72) und schaltet die Aliens an den Bedienungen der Geschütze aus (A). Nun ist der Weg für den Fluchtwagen frei. Irgendwann in diesem Ablauf wird ein Alientransporter auftauchen und immer wieder frische Alienbrut anbringen. Vernichtet diesen Transporter unbedingt. Ansonsten werden die Aufgaben, die zu erledigen sind, sehr schwer. Jedes Mal, nachdem ihr die abgesetzten Aliens erledigt habt, wird er ein weiteres Mal auftauchen und Nachschub bringen. Das ist die Gelegenheit, ihm einige Schüsse aus dem Raketenwerfer zu verpassen. Wiederholt das, bis er vernichtet wurde. Verlasst dann das Gebiet durch das Tor (73).

LEVEL 3 - ABSCHNITT 2



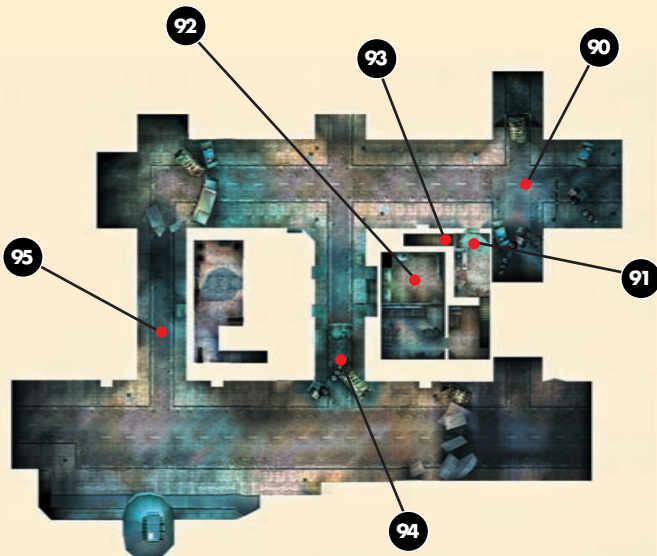
Auf eurem Weg durch die Stadt seid ihr gezwungen, in einem alten Einkaufszentrum Schutz zu suchen. Leider aktiviert ihr versehentlich eine alte Abwehranlage und werdet gefangen. Geht vom Startpunkt (74) aus vorsichtig zum Loch in der Wand (75), durch welches ihr in den dahinterliegenden Raum gelangt. Achtet darauf, nicht in die Zielsucher der Überwachungsanlagen zu gelangen. Ansonsten wird eine Schussanlage, die es in sich hat, aktiviert. Untersucht den Raum und schiebt die Kiste (76) an den Schachteingang (77). Bevor ihr in den Schacht klettert, öffnet ihr die Türe des Raumes noch am Schalter (78). Klettert durch den Schacht und gelangt in den nächsten Raum (79). Sammelt die blaue und gelbe Alienspore ein und erledigt die Aliens. Geht durch den Schacht zurück zu Punkt (77) und klettert zu Punkt (80). Um durch das Gitter zu gelangen, müssen die blaue und die gelbe Alienspore kombiniert werden. Die ätzende Paste vernichtet das Gitter und ihr gelangt weiter. Im nächsten Raum (81) schnappt ihr euch den Schlüssel (82). Schiebt die Kiste zur Wand (83). Klettert in den nächsten Raum (84), erledigt die Aliens und verlasst den Raum durch die Türe. Benutzt den Schlüssel am Schalter (85). Per Lift gelangt ihr in den Keller.

LEVEL 3 - ABSCHNITT 3



Am Ankunftspunkt (86) redet ihr mit dem zurückgebliebenen Wachmann (87), der euch einen weiteren Schlüssel überreicht. Die vergessenen Codes findet ihr im anderen Raum (88). Hier gibt es noch ein paar Aliens, die nur darauf warten, von unserem Planeten verbannt zu werden. Nehmt die Codes an euch und fahrt wieder nach oben. Betretet den Computerraum (Level 3 - Abschnitt 2) und gebt die Codes schnell ein (89), um hier nicht zuviel Schaden durch einen Kälteschock zu erhalten. Daraufhin werden die Abwehranlagen deaktiviert, und es kann der Weg durch die Stadt fortgesetzt werden.

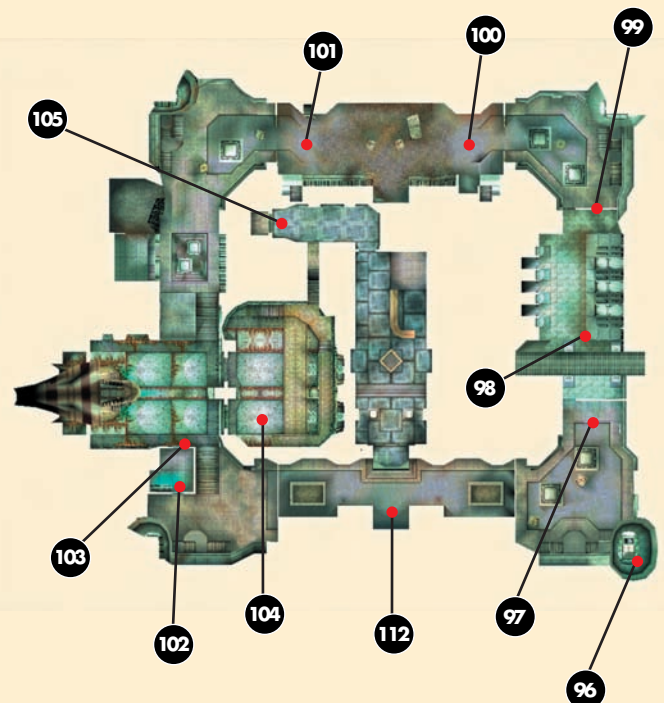
LEVEL 3 - ABSCHNITT 4



Lauft vom Startpunkt aus (90) in das Haus hinein (91). Geht hinunter in den Keller und kontaktiert dort die Soldatin (92). Ihr erhaltet einen Schlüssel, der euch den Zugang ins Treppenhaus (93) ermöglicht. Bevor ihr nach oben geht,

schlagt ihr mit eurer Klinge noch das außerirdische Gewächs beim Kran (94) weg (schimmert leicht grünlich). Nun betretet ihr den ersten Stock. Hier findet ihr ein Schaltpult vor. Bewegt den Kran durch den rechten Schalter an der Kontrolle. Er fährt nun nach rechts. Lauft über den Kran hinüber auf die andere Seite, erledigt die Gegner, schnappt die Goodies und zerrt die Kiste auf den Kran. Positioniert die Kiste so, dass sie sehr nahe am linken Rand der Kranfläche anliegt. Laft zurück zur Kontrolle. Betätigt hier den linken Schalter. Der Kran wird hierdurch zurückgefahren. Laft auf die Kranfläche und erklimmt die Kiste. Klettert nach links auf die Plattform. Ihr seht hier bei genauerem Hinschauen eine Leiter. (Diese Plattform befindet sich am selben Gebäude wie auch das Kontrollpult.) Klettert die Leiter nach oben und schaut euch um. Ein Weiterkommen scheint es hier nicht zu geben. Geht in den dritten Stock hinauf. Hier greift ein Alien-Jet an. Schnappt euren Raketenwerfer und erledigt diesen. Nutzt die Deckung, die euch die herumliegenden Trümmer bieten. Auch besteht die Möglichkeit, auf das Dach hinaufzuklettern. Benutzt einfach die an der Wand lehenden Blöcke. Sobald der Alien-Jet vernichtet wurde, kracht dieser in einen kleineren Metallturm. Dieser kippt und fällt auf das gegenüberliegende Häuserdach. Ihr dürft diesen umgestürzten Turm nun als Brücke benutzen. Geht hinüber und erledigt die Gegner. Springt durch das Loch auf dem gegenüberliegenden Dach hinab. Sucht den Soldaten im zweiten Stock auf. Nach einer kurzen Unterhaltung geht ihr in dem Gebäude ganz nach unten, um den Strom abzustellen. Schiebt die Kiste hier erst nach links und dann in die elektrisierte Pfütze. Klettert über sie hinüber zum Stromschalter und deaktiviert die Spannung. Laft dann wieder zum Soldaten am Kontrollpult und geht hinaus auf die Plattform, welche zuvor durch die Hochspannungsleitungen nicht betreten werden konnte. Automatisch wird der Soldat nun den Kran draußen (95) so bewegen, dass ihr in den nächsten Abschnitt gelangt.

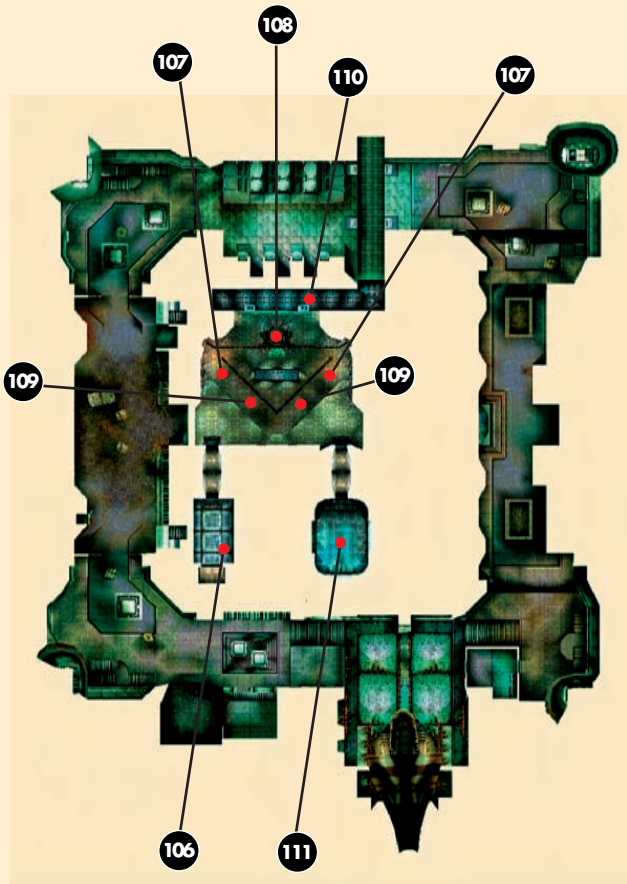
LEVEL 3 - ABSCHNITT 5



Heil angekommen schaut ihr euch zuerst einmal um und orientiert euch (96). Nehmt die Gegner außerhalb unter

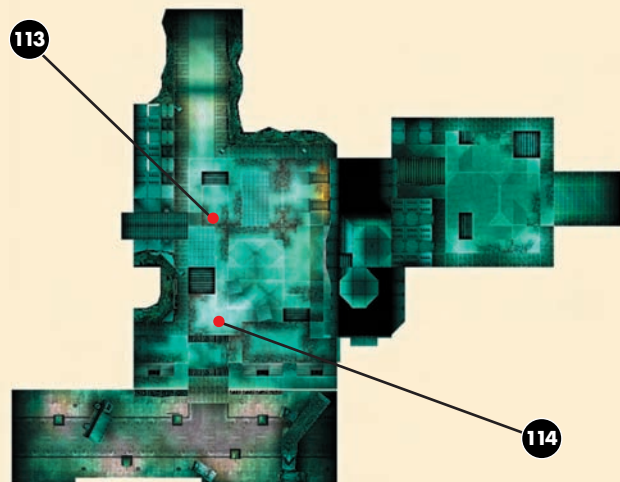
Beschuss. Geht die Treppe hinunter und foppt das Alien (97) bei der verschlossenen Türe. Irgendwann wird dieses aus seinem sicheren Abschnitt herauslaufen. Pech für das Alien. Natürlich wird es erledigt und sein Schlüssel ermöglicht es, die Türe zu öffnen. Geht weiter. Ihr werdet nun auf vier unangenehme Abluftschächte treffen. Das ausströmende Gas bildet ein Hindernis. Aber wofür stehen auch zwei Felsblöcke zufälligerweise herum (98)? Schiebt nun abwechselnd einen der beiden Felsblöcke vor die Abluftausgänge. Ist der nächste Schacht verstellt, wird der jeweilige Felsblock zuvor herübergezogen. Wiederholt dies, bis ihr an die nächste Zauntüre gelangt (99). Wieder ermöglicht uns ein dummes, unvorsichtiges Alien, weiterzugelangen. Bei (100) gelangen wir an ein Minenfeld, das es in sich hat. Schaltet in die Ego-Perspektive per R2-Taste und sucht den Bereich vorsichtig ab. Hierdurch seht ihr die versteckten Minen. Schritt für Schritt tasten wir uns mit diesem Trick durch das Minenfeld (101). Erkundet das Verladegebiet vor der Halle und erledigt das Alien im Raum (102). Betätigt ihr hier den Schalter, wird draußen das Hallentor immer kurz geöffnet. Wer versucht, normal über die Treppe hinunterzulaufen, um in die Halle zu gelangen, wird das kaum schaffen. Deswegen bedienen wir uns einer Abkürzung. Wir springen einfach durch das Fenster (103) und rennen in die Halle (104) hinein. Natürlich kann man auch versuchen in die Halle zu gelangen, ohne dass der Alarm ausgelöst wird. Allerdings ist das nur sehr schwer möglich. In der Halle sollte der Speicherpunkt genutzt werden. Geht dann durch den Ausgang oberhalb des Speicherpunktes zum Lift (105).

LEVEL 3 - ABSCHNITT 6



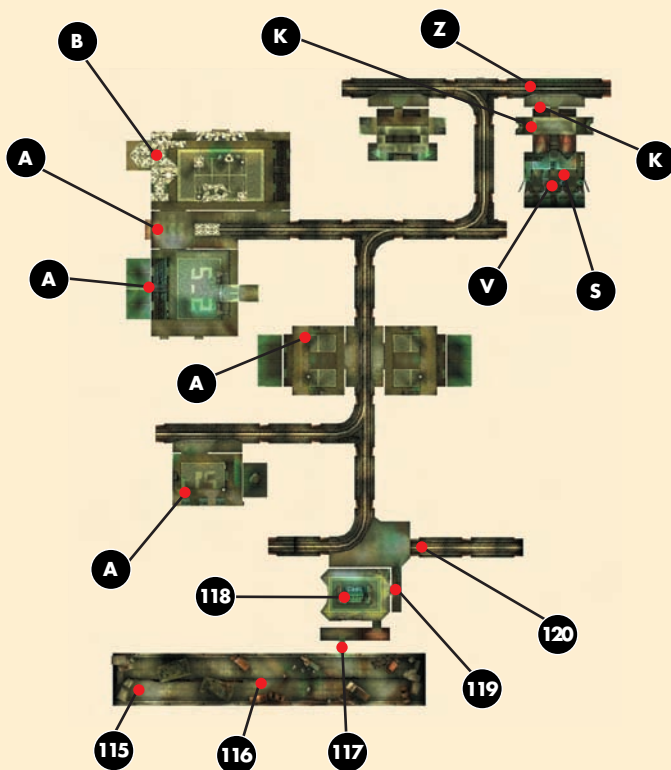
Mit dem Lift geht es zur Energieversorgung (106). Erledigt hier die Aliens aus sicherer Entfernung und aktiviert die Laserstrahlen (107) so, dass sie die Energiezelle (108) treffen. Evtl. müssen die Winkel der Laserstrahlen (109) noch ein wenig verändert werden. Dies erreicht ihr indem ihr sie einfach verschiebt. (Um sie herum leuchtet ein grünes Feld auf. Das ist das Zeichen, dass der Spielcharakter Hand anlegen kann). Schaut immer genau zur Energiezelle, um den Winkel besser abzuschätzen. Die nun freie Energiezelle wird einfach auf das Entsorgungsband (110) gekippt. Schaut euch dort zuvor ein wenig um. Der Spalt, durch den man die Kiste schieben kann ist auf der rechten Seite. Achtet darauf nicht selbst herunter zu fallen. Lauft zurück in die Mitte der Halle und ihr erhaltet weitere Informationen. Checkt euren neuen Auftrag. Bevor ihr weiter geht solltet ihr noch die Waffenkammer (111) leeren. Begeht euch nun mit dem Lift zurück (Level 3 – Abschnitt 5 Punkt 105). Von hier aus sucht ihr das Tor (112). Dieses wird nun mit dem passenden Sprengsatz aus der Waffenkammer vernichtet. Um die entsprechende Meldung, dass der Sprengsatz gelegt werden kann zu erhalten, müsst ihr ein wenig Abstand zum Tor einnehmen. Sobald der Satz aktiviert ist erledigt die Spielfigur automatisch den Rest.

LEVEL 3 - ABSCHNITT 7



Draußen wird es schnell ungemütlich. Mehrere Aliens stürmen auf euch los. Vernichtet sie, spart euch jedoch die Raketen für später. Am Verladepunkt (113) tauchen plötzlich neue Gegner auf, die es in sich haben. Ihr könnt zwar nicht verhindern, dass die folgende Entführung stattfinden wird, aber dafür wird den Aliens eingeheizt. Positioniert euch an Punkt (114). Von hier aus werden die Gegner unter Feuer genommen. Die Kiste bietet außerdem etwas Schutz. Im Verlauf der Auseinandersetzung werdet ihr schnell feststellen, dass die neuen Gegner mit einem Schild ausgerüstet sind. Sobald sie sich zusammenkauern, ist dieses aktiviert und weiterer Beschuss sinnlos. Ballert dann also lieber auf einen weiteren Gegner. Zusätzlich kommt erschwerend hinzu, dass ein neues Zubringerschiff frischen Truppennachschub des Gegners anliefert. Dieses Schiff sollte umgehend mit reichlichem Raketenbeschuss bedacht werden. Sind das Schiff und die Alien-Brut im Verladesektor ausradiert, erhaltet ihr weitere Informationen von eurer Kommandostelle.

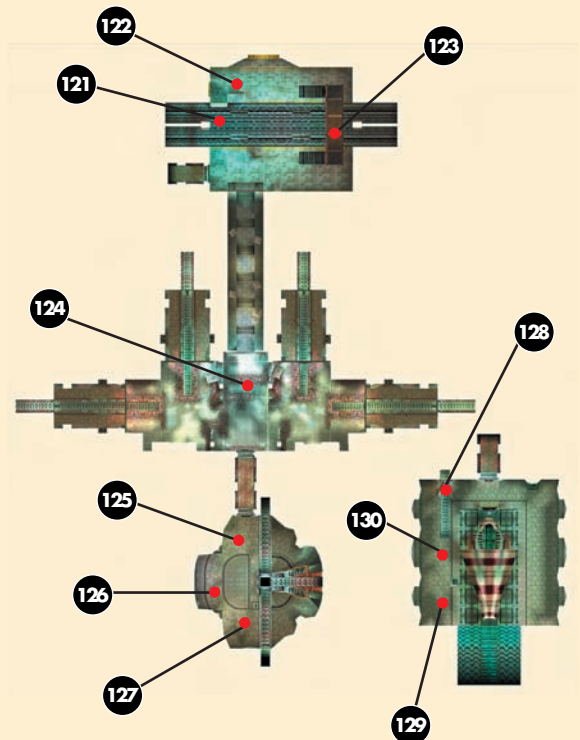
LEVEL 4 - ABSCHNITT 1



In den alten U-Bahn-Schächten geht es weiter. Orientiert euch zunächst vorsichtig (115). Arbeitet euch langsam nach vorne zum Schlüssel (116). Nutzt die Deckung aus. Mit etwas Glück können die Wach-Aliens unbeachtet bleiben. Sollten sie auf euch aufmerksam werden, kann man sich recht effektiv verschanzen und ohne eigenen Energieverlust die Gegner ausschalten. Öffnet die Türe (117) mit dem Schlüssel. Redet im Kontrollraum mit dem Soldaten (118). Sammelt die Goodies ein (119). Geht in den Schacht und untersucht den alten Zug (120). Was sagte der Soldat? Ohne Strom geht nichts im Schacht. Also ist es eure Aufgabe, die Regulatoren in den Schächten zu suchen. Diese befinden sich an den Punkten (A). Achtet auf der Erkundungstour auf neuartige Aliens. Neben nervenden kleinen Spinnen entkommt ihr eigentlich nur, indem ihr stets in Bewegung bleibt. Ihr erhaltet einen Hinweis zu den Sporen, welche ihr hier unten reichlich vorfindet. Mixt ihr rote und blaue Sporen, könnt ihr mit diesem Gemisch den Spinnen an den Kragen. Die Muttermiere selbst müssen nicht immer ausgeschaltet werden. Achtet darauf, dass sie mit Säure nach euch schießen, sobald ihr ihnen zu nahe kommt. Schaut euch in den einzelnen Räumen auch immer unterhalb der Rampen um (hier befinden sich Becken). In fast jedem sind weitere hilfreiche Ausrüstungsgegenstände zu finden. Springt einfach hinunter und durchsucht sie. Das benötigte Batterie-Pack findet ihr bei (B). Die Schlüssel liegen an den Punkten (K). Sobald ihr die Regulatoren gefunden habt, müssen diese an der entsprechenden Vorrichtung eingesetzt werden (V). Achtet hier auf die Farben der Oberteile der Konsolen. Entsprechend setzt man sie ein. Nun muss die Energieversorgung wieder hergestellt werden. Hierzu aktiviert ihr am Startpult (S) die einzelnen Säulen. Jeder Start wird zunächst mit einem starken Spannungsausschlag quittiert. Steigt die Spannung zu schnell, deaktivieren sich die Säulen wieder. Beginnt also immer zuerst mit dem Regulator, der den stärksten Ausschlag hat. Dann wird der mit dem zweitstärksten Ausschlag gestar-

tet usw. Achtet auf die Anzeige bei den Schaltern. In unserem Fall war die Reihenfolge 2-3-4-1 (von links nach rechts geschaltet). Dies kann jedoch variieren. Sobald wieder Strom vorhanden ist, stehen die Mittelschwellen der Bahngleise unter Hochspannung. Ihr könnt euch nun nur noch an den Seiten der Gänge bewegen. Aber wofür steht hier ein Zug (Z)? Benutzt diesen einfach, um sicher durch die Gänge zu kommen. Die Weichen können einfach an der entsprechenden Konsole (Halle neben dem Regulatorenraum) umgestellt werden. Ist das gesamte Gelände durchforstet worden, fahrt ihr zum Zug (120). Benutzt diesen, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen.

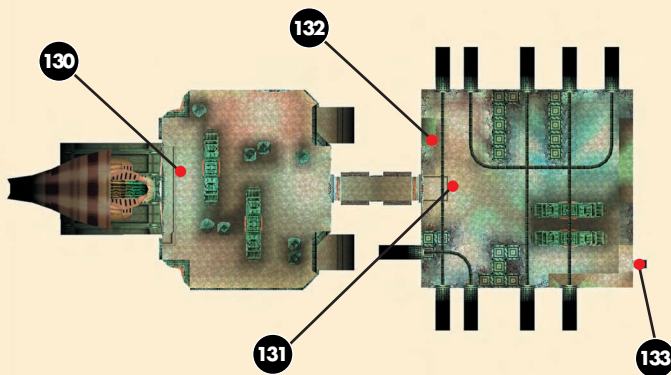
LEVEL 4 - ABSCHNITT 2



Ihr landet an einer Bahnstation (121). Nehmt sofort Deckung (122), denn die ersten Angriffe erfolgen sehr schnell. Erledigt die Gegner hier und lauft über den Übergang (123). Betretet den nächsten Abschnitt (124). Hier gilt es wieder einige Gegner zu bekämpfen. Schaut euch dann in der Halle genau um. Hier ist eine Verladestation der Außerirdischen. Ihr seht vier Förderbänder. Über jedem dieser Verladebänder ist ein spezielles Zeichen zu sehen. Eure Aufgabe liegt nun darin, eines dieser vier Förderbänder zu nutzen um, unbemerkt weiter zu gelangen. Allerdings sind diese mit Sensoren ausgestattet. Einfach so gelangt man nicht mit ihrer Hilfe weiter. Sucht euch eines der Bänder aus und merkt euch genau das entsprechende Zeichen. Geht dann durch die Türe (125) in den Zuordnungsbereich. Hier werden die Kisten, die ihr auf den Förderbändern seht, gefüllt. Vernichtet die Wachen hier, woraufhin ihr einen roten Sicherungsbolzen erhaltet. Mit diesem kann an der Konsole (126) einer der Sensoren zu einem Selbsttest aktiviert werden. Setzt den Bolzen links ein und drückt die Konsole, die dasselbe Zeichen, welches ihr euch gemerkt habt, trägt. Dreht euch um 180° und checkt die Verladekonsole hier. Von rechts fahren Kisten an euch über ein Transportband vorbei. Sobald eine Kiste vorbeirollt, deren Zeichen genau mit dem übereinstimmt, welches wir uns

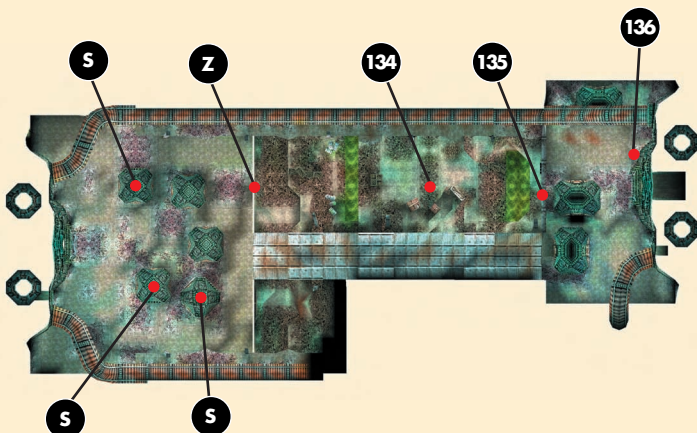
ausgesucht haben, wird die Konsole benutzt (127). Dies bewirkt, dass eine der Kisten nicht gefüllt wird. Nehmt die Beine in die Hand und rennt zurück in die vorherige Halle. Wartet, bis die leere Kiste auf dem Transportband mit unserem Zeichen erscheint, und springt in die leere Kiste hinein. Das Band bringt euch nun in die nächste Halle. Hier ist es etwas schwierig, aus der Kiste herauszugelangen. Klettert am Rand hoch und fixiert einen Gegner (128). Durch die folgende Kameraperspektive ist es leichter, vom Rand der Kiste zu kommen. Benutzt die Konsole (129), um einen Kran bei Punkt (130) herabzulassen. Betretet den Kran. Sollte er euch nicht in das Transportfahrzeug verladen, muss die Konsole (129) erneut betätigt werden. Als blinder Passagier im Transportfahrzeug geht es nun weiter.

LEVEL 4 - ABSCHNITT 3



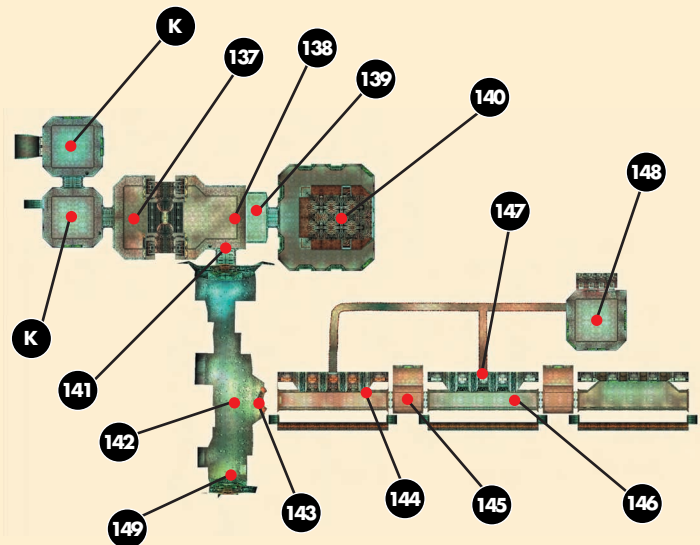
Ihr startet in der ersten Halle (130). Schleicht euch an den Wachposten vorbei und geht in den nächsten Raum (131). Klettert die Plattform über die Leiter nach oben (132). Das ist die Plattform ohne Grenzgitter. Wer will, kann sich zuvor auf der anderen Plattform an der gegenüberliegenden Wand einen Überblick verschaffen (Plattform mit Gittern). Eure Aufgabe ist es nun, euch an die transportierten Kisten zu hängen und euch durch den Raum ziehen zu lassen. Allerdings fällt ihr herunter, sobald eine der Kisten in eine Wandöffnung einfährt. Hängt euch einfach immer an die Kisten und springt bei der jeweils nächsten Möglichkeit auf einen der Kistenstapel ab. Was auf den ersten Blick recht kompliziert aussieht, ist sehr einfach. Mit etwas Geschick landet ihr beim Ausgangspunkt (133). Verlasst die Halle.

LEVEL 4 - ABSCHNITT 4



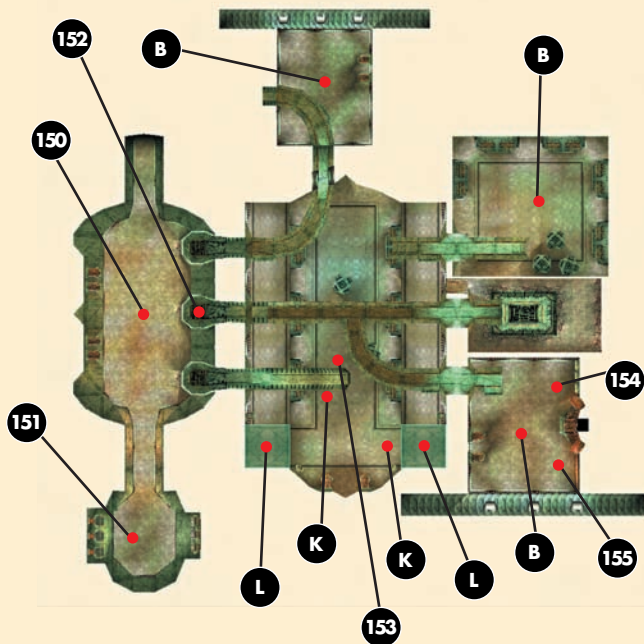
Sammelt die Sporen in den Kisten ein (S). Bastelt erneut eine aggressive Paste aus den Sporen und benutzt diese am verrosteten Zaun (Z). Geht weiter, achtet aber darauf, dass nach dem kleineren Graben, der leicht grün schimmert, ein Minenfeld folgt (134). Umgeht es und erklimmt die Leiter an der Mauer (135). Im nächsten Abschnitt müssen die zwei zusätzlich auftauchenden Aliens vernichtet werden, um in den Besitz eines Bolzens zu gelangen. Benutzt diesen an Punkt (136). Wem die beiden Wach-Aliens zu schwierig erscheinen, kann sich auch heimlich rechts des Eingangs über eine herumstehende Kiste in einen Luftschacht hineinschleichen.

LEVEL 4 - ABSCHNITT 5



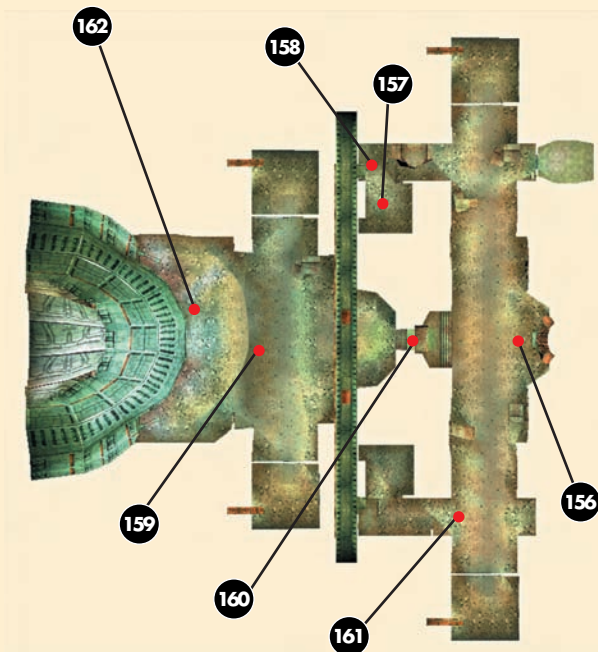
Vernichtete Aliens hinterlassen ihre Keycards (K). Benutzt diese an den jeweiligen Konsolen, um in den Raum mit der Kiste zu gelangen (137). Klettert hier an der Seite die Leiter hinauf und springt durch den Durchgang, welcher durch einen starken blauen Energieblitz geschützt ist. Mit ein wenig Timing funktioniert das. Springt drüber hinunter, schaltet die Laufbänder ab und zieht die Kiste an die Wand (138). Klettert hinauf (139). Oben findet ihr einen Rundlauf, der nur an zwei kleinen Stellen unterbrochen ist. Von hier aus nehmt ihr zwei Wachen unter Feuer. Mit den richtigen Argumenten (Waffengewalt) "überredet" ihr diese beiden, euch ihre Keycard zu überlassen (140). Benutzt diese bei Punkt (141). An Punkt (142) gilt es erneut, Aliens niederzuringen. Benutzt Ausgang (143). Lauft im ersten Produktionsabschnitt mit dem richtigen Timing zum Schalter (144) und deaktiviert diesen Produktionsabschnitt. Erledigt das Alien im nächsten Raum (145). Deaktiviert den Schalter an Punkt (146) so, dass die Pressen eingefahren stehen bleiben. Lauft zur mittleren Presse (147) und erklimmt diese. Klettert hinauf und gelangt durch den Luftschacht in den Kontrollraum (148). Besiegt die Aliens. Schiebt den Regulator, der noch eine intakte Säule hat, von der Türe weg. Schnappt den Regulator, der aussieht, als ob ein riesiges Ei in seinem Inneren geplatzt wäre, und schiebt diesen durch die Türe hinein. Geht an die Konsole und versetzt mit dem Kran die Regulatoren so oft, bis der defekte links ist und somit das Kraftfeld bei Tor (149) deaktiviert wird. Geht dort weiter.

LEVEL 4 - ABSCHNITT 6



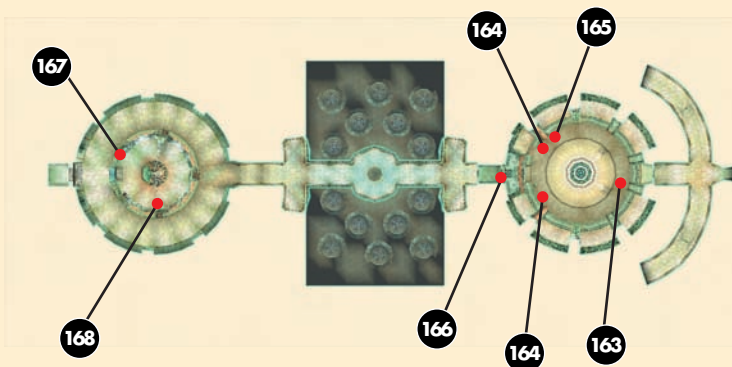
Kontrolliert den ersten Raum (150). Im Kontrollraum wird nun an der Konsole das Wasser in den drei Behältern abgelassen (151). Betretet den mittleren (152). Hier ist ein Durchgang, der nicht versperrt ist. In der Halle (153) schiebt ihr die Kisten (K) auf die jeweiligen Aufzüge (L). Fahrt nach oben und schiebt die Kisten an die Leitern, um sie zu erreichen. Hinweis: Sollten sich die Kisten nicht auf die jeweiligen Aufzugsflächen schieben lassen, müsst ihr diese von hinten hinaufziehen. Nun heißt es, in drei Räumen Bolzen einzusammeln (B). Allerdings bedeutet dies, in jedem der drei Fälle zwei Aliens besiegen zu müssen. Von den Rohren oberhalb kann man diese jedoch recht vorteilhaft unter Feuer nehmen. Alle drei Bolzen gesammelt? Gut, diese werden an der Konsole an Punkt (154) eingesetzt. Selbstverständlich ihren Farben entsprechend. Weiter geht's durch Ausgang (155).

LEVEL 4 - ABSCHNITT 7



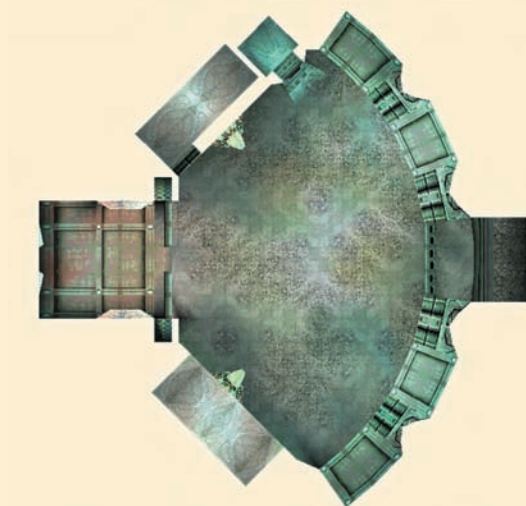
Schon zu Beginn des Abschnitts (156) wird es ungemütlich. Mehrere Wellen unangenehmer Aliens gilt es in ihre Schranken zu verweisen. Vernichtet sie und ihr erhaltet einen roten Sicherheitsbolzen. Geht zur Kiste (157) und schiebt diese so zurecht, dass ihr durch den Schacht (158) ins Gebiet (159) gelangen könnt. Wieder gilt es, mehrere Alien-Gruppen zu besiegen. Ihr erhaltet einen blauen Bolzen sowie eine Keycard, die an Punkt (160) die Türe öffnet. Benutzt den blauen Bolzen, um in den Raum (161) zu gelangen. Entfernt danach den Bolzen wieder. Die Türe öffnet sich, nachdem die beiden Bolzen entsprechend ihrer Farbe benutzt wurden (162).

LEVEL 4 - ABSCHNITT 8



In der Halle (163) angelangt solltet ihr versuchen, den Laserstrahlen auszuweichen (164). Klettert die Leiter hinten (165) hinauf und zerstört dort das braune Fass. Die folgende Explosion öffnet die Türe hier und vernichtet das Alien (166). Schnappt die Keycard im Raum und benutzt sie unten an der Konsole. Laft weiter zur Verhörzelle (167). Dort hinterlassen die Wach-Aliens neben der obligatorischen Keycard noch eine neue Waffe. Die Ionen-Kanone eignet sich hervorragend, um die Wachen in der Zelle selbst (168) auszuschalten.

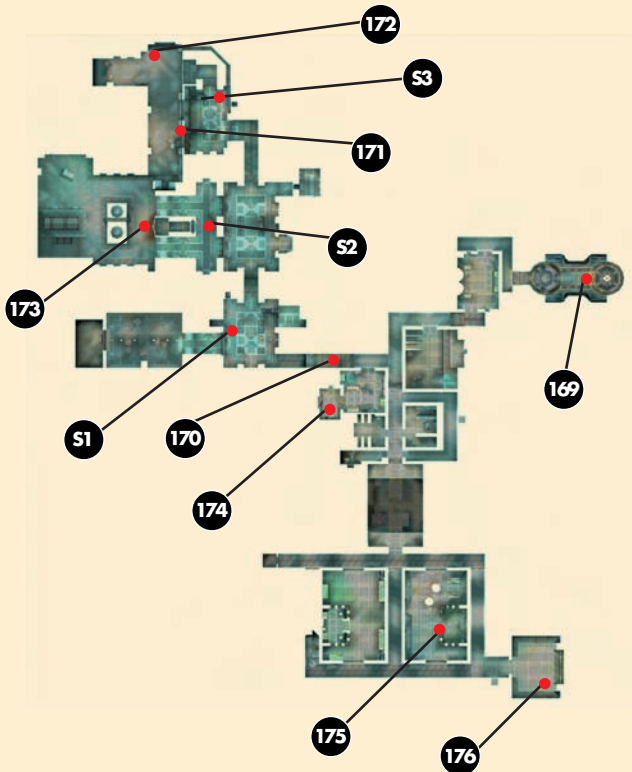
LEVEL 4 - ABSCHNITT 9



Auf eurer Flucht stellt sich euch noch eine gewaltige Kriegsmaschine in den Weg. Versucht hier stets, in den Ecken und an den Wänden entlang zu laufen. Mit ein wenig Geschick übersteht ihr diesen Kampf mit wenig

Schaden. Wichtig ist es hierbei vor allem, stets in Bewegung zu bleiben.

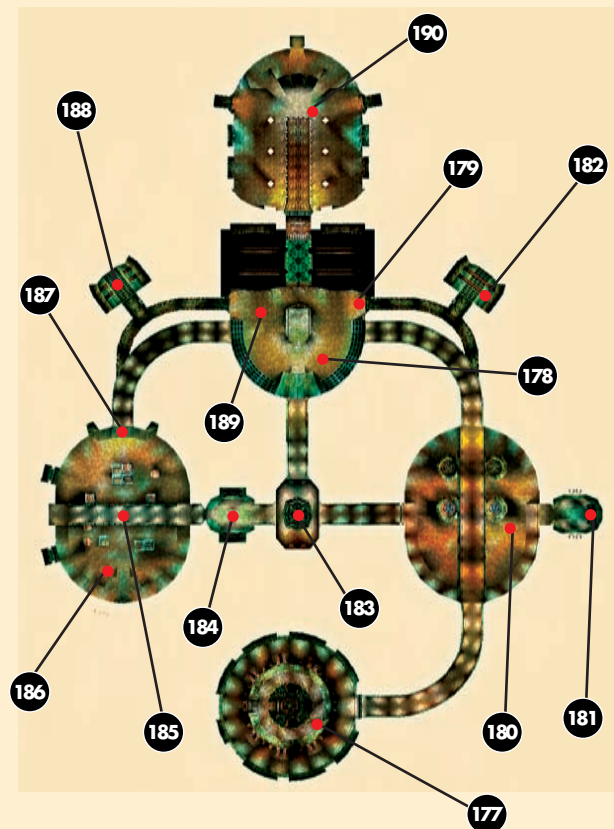
LEVEL 5 - ABSCHNITT 1



Keine Ruhe hat man. Kaum seid ihr heil im Bunker angekommen, greifen schon Aliens an. Stöbert am Startpunkt in allen Räumen herum (169). Ihr findet hier die benötigte Ausrüstung für die folgenden Aufgaben. Geht dann durch die Schleuse (170) hinaus. Sensor Eins (S1), den es zu reparieren gilt, erreicht ihr, indem ihr gegenüber eine Transportkiste benutzt. Lauft die Metalltreppe hinauf und haltet euch an einer der Kisten fest. Achtet darauf, dass sich nicht zu viele aktive Aliens in der Halle befinden. Deren Beschuss kann euch von der Kiste stoßen. Deswegen solltet ihr auch sofort, wenn ihr an einer Kiste hängt, nach oben klettern. Sensor 2 (S2) wird erreicht, indem ihr die herumstehende Kiste darunterschiebt und diese erklimmt. Sensor drei (S3) kann nur von draußen erreicht werden. Geht im Bunkerbereich zu Punkt (171). Hier erwartet euch schon ein Truppen-nachschubtransporter der Aliens. Klar! Vernichtet diesen. Klettert die Leiter an Punkt (172) hinauf und lauft den Schacht entlang. Kurz darauf findet ihr Sensor drei. Ist dieser repariert, lautet der nächste Auftrag, Geschütze von Korallenfeldern zu befreien. Lauft zu Punkt (173), befreit das Geschütz mit eurer Klinge von den Korallen und vernichtet den Transporter sowie die Aliens. Nun heißt es, Carter bei Punkt (174) zu kontaktieren. Holt dann die gewünschte Speicherdiskette (175) im Labor heraus. Unterhaltet euch mit den Soldaten beim Geschütz (176). Diese helfen euch ins Labor zu gelangen, vorausgesetzt ihr verriegelt die Schotts. Tut dies. Achtet bei den Schaltern darauf, dass diese teilweise nur schwer zu sehen sind. Im Labor kann nun im abgeschirmten Bereich die entsprechende Datei heruntergeladen werden. Bei eurem Rückweg zu Carter solltet ihr das Speichern nicht vergessen. Giftiges Kühlgas strömt aus. Lokalisiert die Luftschächte und schiebt vor diese die herumstehenden Kisten, bevor den Männern in der Basis der

Sauerstoff ausgeht. Ist dies erledigt, wird die Speicherdiskette bei Carter abgegeben. Erledigt dann noch die kleine Aufgabe, die euch Grisham aufträgt. Sobald ihr die beiden Regulatoren fixiert habt, werdet ihr nach draußen geschickt und von den Aliens überwältigt.

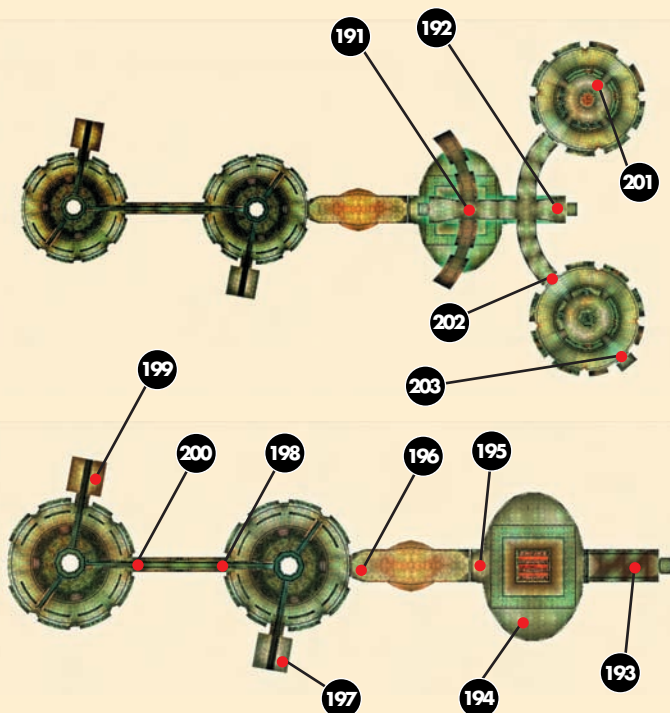
LEVEL 6 - ABSCHNITT 1



Ihr startet (177) in einem Labor der Aliens als Versuchskaninchen. Sobald ihr von Grisham befreit wurdet, heißt es die Aliens im Gebiet zu überwältigen. Lauft dann zu Raum (178). Hier gilt es die Wissenschaftler zurechtzuweisen. Kleiner Tipp: Sollte sich einer der Herren mit einem Schutzschild schützen und ihr nicht in der Lage sein, dieses zu durchbrechen, lauft ihr einfach zurück zum vorherigen Abschnitt (177). Bei erneutem Betreten der Halle sollte sich der Gegner nun wehren und ihr habt Gelegenheit, diesen zu besiegen. Ihr erhaltet einen gelben Sicherheitsbolzen. Diesen benutzt ihr bei Punkt (179) und nicht bei der Dreier-Konsole! Lauft in den Gang hinein. In der nächsten Halle (180) werden die Sicherheitsschranken erst deaktiviert, nachdem die Aliens erledigt wurden und der rote Sicherheitsbolzen an der Stirnseite der Halle entfernt wurde. Nehmt diesen mit und geht in den kleinen Raum (181). Hier wartet ein grüner Sicherheitsbolzen auf euch. Dieser wird benutzt, um den Raum (182) zu öffnen. Schnappt die Ausrüstungsgegenstände hier und nehmt den grünen Sicherheitsbolzen mit. Geht zum Raum (183) und dann zu Raum (184), auch hier wird ein Sicherheitsbolzen gefunden. In Halle (185) müssen zuerst die Laserfallen an den Seiten des Laufstegs beseitigt werden, bevor man gemütlich von oben die Aliens im unteren Bereich der Halle unter Feuer nimmt. Einer der Gegner verliert eine Keycard, die ihr am Schutzfeld (186) benutzt (die Konsole für die Keycard befindet sich links unterhalb des Schutzfeldes). Beeilt euch hier und versucht erst gar nicht, alle Gegner zu besiegen, denn es folgt regelmäßig

Nachschub. Hinter dem deaktivierten Schutzschild findet ihr einen weiteren Sicherheitsbolzen. Verlasst die Halle durch den unteren Ausgang (187) und leert die Vorratskammer (188). Lauft in die Halle (189). Wie schon richtig vermutet, wird der gelbe Sicherheitsbolzen wieder aus der seitlichen Konsole entfernt. Geht zur Dreierkonsole und steckt den gelben, den blauen sowie den roten Sicherheitsbolzen ein, um die Kraftfeldbrücke zu aktivieren. (Als Zeichen leuchten an der Konsole oben alle drei Anzeigen grün auf.) Benutzt die Brücke und betretet die nächste Halle. Hier erwartet euch ein Zwischengegner. Erledigt zunächst die regulären Aliens. Benutzt die erhaltene Keycard an der Konsole (190) und versucht das Ziel über dem Zwischengegner in der Anlage anzuvistieren. Der Schutzmantel wird aktiviert, indem ihr den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite des Keycard-Pults benutzt. Ihr habt dann kurz die Chance, mit schwerem Kaliber die offene Stelle zu bombardieren. Achtet aber darauf, dass dabei auch jedes Mal neue Aliens heranstürmen. Mit mehreren gezielten Schüssen wird hier der Sieg errungen.

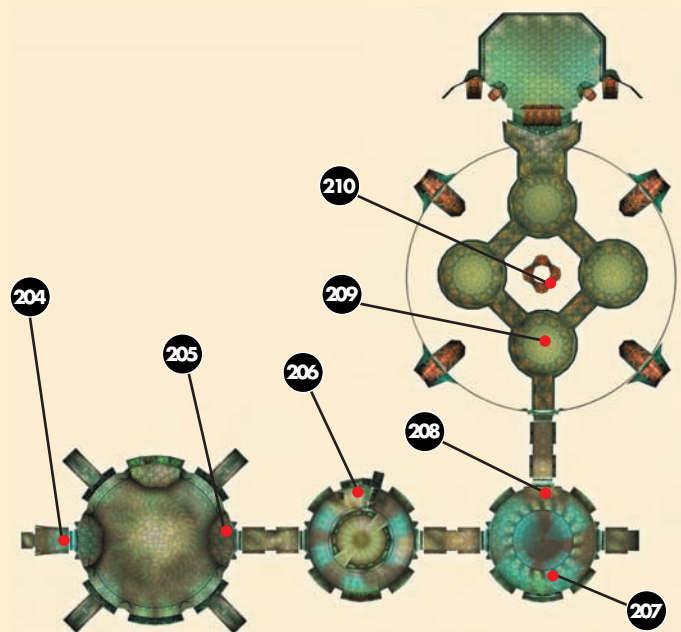
LEVEL 6 - ABSCHNITT 2/3



Vom Gang (191) aus durchsucht ihr die seitlichen Gänge und benutzt den Aufzug (192). Unten angekommen (193) geht ihr in die Halle (194). Erledigt die Gegner und ihr erhaltet einen roten Sicherheitsbolzen. Öffnet den ersten Durchgang mit dem roten Sicherheitsbolzen (195). Schiebt die herumstehende Kiste so unter die offene Türe, dass diese blockiert wird. Nehmt den roten Sicherheitsbolzen heraus und lauft in den Gang hinein. Benutzt den Sicherheitsbolzen an der nächsten Türe (196). In der nächsten Halle müsst ihr auf die dritte Röhre an der Säule hinaufklettern. Achtet darauf, nicht von den Dampfstrahlen erwisch zu werden. Laft über die Röhre und lasst euch in den kleinen Raum (197) hinunterfallen. Nehmt den ersten gelben Sicherheitsbolzen und verlasst den Raum. Klettert nun auf die zweite Röhre und laft hinüber (198). Drüben müsst ihr wieder auf die dritte Röhre

klettern und hinüberlaufen. Wieder lasst ihr euch hinunterfallen und schnappt den zweiten gelben Sicherheitsbolzen (199). Verlasst das Zimmer, erklimmt die zweite Röhre und geht zurück zu Punkt (200). Laft den Weg weiter zurück und vergesst nicht, den roten Sicherheitsbolzen (196) mitzunehmen. Per Lift geht es wieder hinauf. Leert den Raum (201), der mit dem roten Sicherheitsbolzen betreten werden kann. Danach ermöglichen die beiden gelben Sicherheitsbolzen den Zugang durch Türe (202). In diesem Kontrollraum gilt es, die Prozessoren zu überladen. Geht an die Konsole inmitten des Raums. Schaltet mit den vier Schaltern durch die Anlagen. Entnimmt jeder die Energie, außer den beiden, welche durch ein grünes großes A definiert sind. Diesen wird die entzogene Energie der anderen Anlagen zugeführt, bis sie den roten Grenzwert überschreiten. Danach gibt die Anlage den Geist auf. Verlasst den Raum durch den Lift (203).

LEVEL 6 - ABSCHNITT 4



In der Höhle des Löwen angekommen (204) müsst ihr in die Halle hinunterspringen. Dort tauchen nun zwei Gegner auf. Nutzt die Kisten als Deckung und nehmt sie unter Feuer. Verschiebt die bewegbare Kiste unterhalb der Konsole, um oben an den Sicherheitsbolzen zu gelangen. Danach wird die Kiste benutzt, um die Plattform (205) zu erreichen. Im nächsten Raum muss ein weiterer Sicherheitsbolzen (206) eingesammelt werden. Erledigt die Aliens und laft in die Waffenkammer (207). Sammelt alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist, benutzt die beiden Sicherheitsbolzen und macht euch auf den Weg zum Endgegner (208). Erledigt in der Halle erst einmal die Wachen (209). Erst dann werdet ihr vom Ober-Alien angegriffen. Bleibt in Bewegung und nutzt euer Schild. Habt ihr dem Endgegner genug Schaden zugefügt, versucht dieser sich an der Konsole (210) wieder zu regenerieren. Das ist die Gelegenheit, um aus dem Sniper-Mode heraus die vier Energiekuppeln unter Feuer zu nehmen. Sind diese vernichtet, hat der Gegner keine Chance mehr, sich aufzuladen. Richtig! Wieder einmal gilt die Devise 'Draufhalten'. Sobald er besiegt ist, ergreift ihr die Flucht und dürft euch die End-Credits reinziehen.

MARO

VIDEOSPIELE



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

Stuttgart
MARO
Marienstr. 23
70178 Stuttgart

Tel. 0711 221 422

Händleranfragen erwünscht ...

Informationen unter: Tel. 07151 956 47, Fax 07151 956 46 48
oder E-Mail : m.hoeger@maro-gmbh.com

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

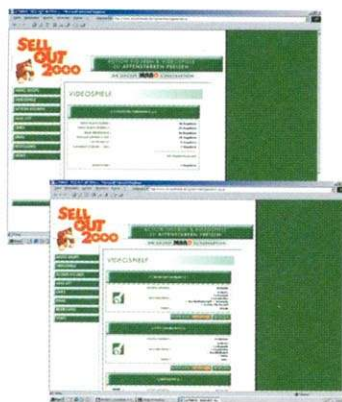
Tel. 07141 902 242

Waiblingen
MARO
Gewerbestr. 5/1
71332 Waiblingen
Tel. 07151 956 46 4
(nur Versand)

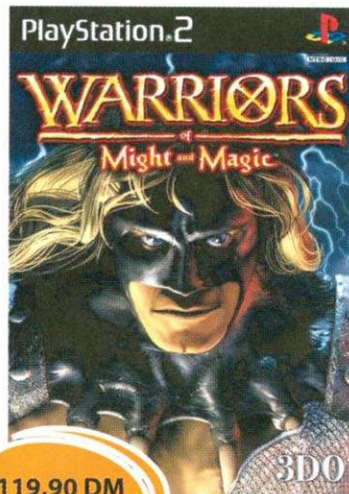
Augsburg
MARO
Gögginger Str. 91
86119 Augsburg
Tel. 0821 259 37 7
Fax. 0821 259 37 7

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

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



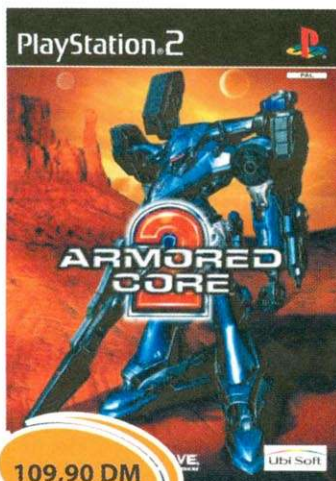
Besucht unseren Online-Shop
mit aktuellen News, Infos
und Sonderangeboten
<http://www.maro-gmbh.com>



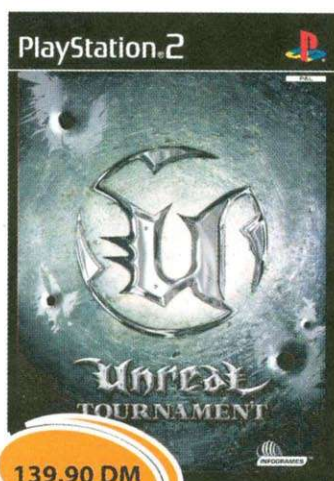
119,90 DM



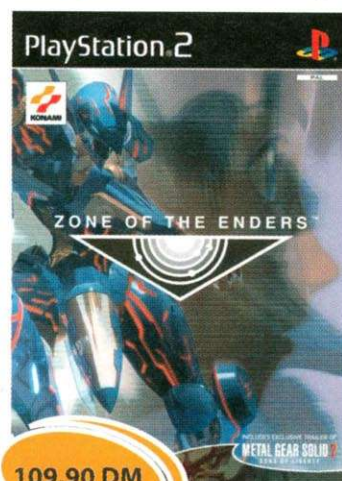
119,90 DM



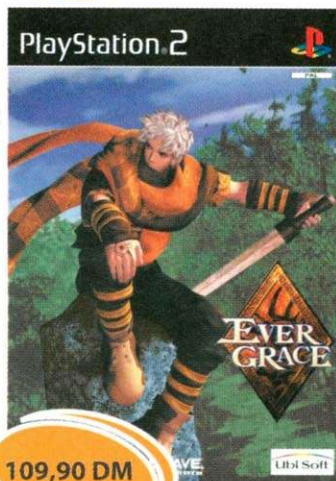
109,90 DM



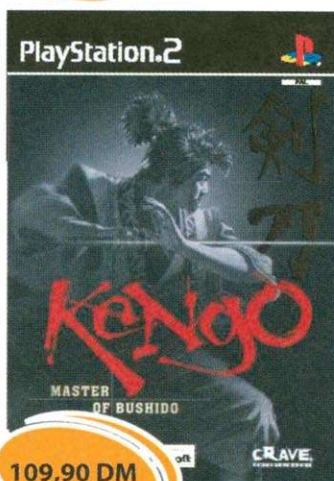
139,90 DM



109,90 DM



109,90 DM



109,90 DM

BESTELLUNGEN RUND UM DIE UHR UNTER :
[HTTP://WWW.MARO-GMBH.COM](http://www.maro-gmbh.com)



SPLASHDOWN



Sommer, Sonne, Sandstrände - Infogrames hat für diese Urlaubsstimmung das passende Spiel in der Mache.



○ In der finalen Version wird man es pro Rennen etwa mit 5 Konkurrenten aufnehmen müssen.



○ Noch fehlen viele grafische Details in der Umgebung. Bambushütten und Luxusjachten sind erst der Anfang.

Die amerikanischen Rainbow Studios mausern sich langsam aber sicher zu wahren Extremsport-Experten – zumindest auf dem virtuellen Sektor. Nachdem das Team mit der Motocross Madness-Serie auf dem PC einen neuen Standard definierte und mit ATV Offroad Fury auch auf

der PlayStation2 einen grandiosen Einstand feierte, stehen uns in nicht allzu ferner Zukunft die nächsten Projekte der ehrgeizigen Entwickler ins Haus. Während das angekündigte Mat Hoffman's Pro BMX 2 noch länger auf sich warten lassen wird, dürfen wir bereits gegen Ende dieses Jah-

res mit Splashdown auf atemberaubende Weise durchs kühle Nass brausen.

Parallelen

Betrachtet man die ersten Screenshots von Splashdown, so lassen sich eindeutige Ähnlichkeiten zu Nintendos Wave Race für deren 64-Bitter daraus ableiten. Kein Wunder, handelt es sich hierbei doch prinzipiell um die gleiche Thematik. Wer genau hinsieht, kann allerdings einen entscheidenden Unterschied erkennen. Während in Wave Race sogenannte Jet-Skis zum Einsatz kamen, auf denen man stehend durch meterhohe Wellen pflügt, nimmt man in Splashdown auf einem sogenannten SeaDoo Platz, das, ähnlich einem Motorrad, über eine Sitzbank verfügt. Die zugehörige Physics-Engine wurde zunächst vollkommen auf Realismus getrimmt und dann entsprechend entschärft, um den Spielspaß in die Höhe zu treiben und das Handling nicht zu komplex zu gestalten. Derzeit lassen sich die Fahreigenschaften der pfeilschnellen Wasserflitzer als ausgewogene Mischung aus Arcade und Simulation bezeichnen. Welchem Aspekt die Programmierer schließlich Priorität einräumen, wird sich im Laufe des Jahres noch herausstellen. Allerdings sind auch gewisse Ähnlichkeiten



○ Wer in einem Rennen die abgesteckte Strecke verläßt, wird nach drei Sekunden automatisch wieder zum Ausgangspunkt zurückgesetzt.



○ Meterhohe Sprünge sind auch bei ruhigem Seegang kein Problem – mit der richtigen Technik!



○ Akrobatische Einlagen bringen massig Extrapunkte und füllen zudem die Turbo-Leiste auf.

zum Gameplay von ATV Offroad Fury nicht von der Hand zu weisen, da man auch in Splashdown gekonnt über die Wogen "gleiten" muss und Vollgas nicht immer das ultimative Mittel zum Sieg ist. Der Seegang ist schließlich unberechenbar und konfrontiert den Spieler von Runde zu Runde mit immer neuen Verhältnissen. Hinzu kommen außerdem die nicht zu unterschätzenden Bugwellen der gegnerischen Fahrer, die einen ungeübten Wasserpiloten schnell aus der Bahn werfen können.

Pirouetten

Selbstverständlich lassen sich auch in Splashdown die verschiedensten akrobatischen Tricks vollführen – und das auch bei absolut ruhigem Seegang. Drückt man beispielsweise den Controller nach vorne, taucht das SeaDoo kurzzeitig unter, um dann mit dem richtigen Timing in einem meterhohen Satz aus dem Wasser empor zu schnellen – ganz ohne Wellen oder Sprungschancen. Mit ein wenig Übung lassen sich auf diese Weise sogar ausge-

wachsene Luxusjachten sowie kleinere Landungen überspringen. Satte 30 verschiedene Manöver, wie etwa Can-Cans, Superman-Airs, Seitwärtsrollen oder Backflips, die zum Teil sowohl unter als auch über Wasser ausgeführt werden können, sollen für abwechslungsreiche Trickvielfalt sorgen. Wie in EA's Superhit SSX füllen die verschiedenen Stunts eine Turbo Boost-Leiste auf, mit der die kuriosen Gefährte kurzzeitig auf enormes Tempo gebracht werden können.

Die unterschiedlichen Modelle steuern sich jedoch keinesfalls gleich, denn auch unter den SeaDoos gibt es kleine, aber feine Unterschiede, die sich auf Kurvenstabilität, Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Stunt-Tauglichkeit auswirken.

Panorama

Für die Gestaltung der Umgebung kommen Fragmente der ATV-Engine zum Einsatz, die dem feucht-fröhlichen Spektakel einen ähnlich sauberen Look bescheren wie die staubige Quad-Raserei. So sind am Streckenrand üppige Palmen, kilome-

terlange Sandstrände, malerische Häuserfassaden und andere Szenarien zu bestaunen. Auf insgesamt 18 Kursen darf der Spieler sein SeaDoo bis ans Leistungslimit treiben, wobei solch traumhafte Urlaubsparadiese wie Bali, Hawaii, die Florida Everglades, Lake Havasu, das Great Barrier Reef, Venedig und Nizza das Fernweh des Spielers wecken sollen. Selbstverständlich wartet jeder Kurs mit zahlreichen versteckten Abkürzungen und geheimen Arealen auf, die es jedoch erst einmal zu entdecken gilt. Zwar ist ein Großteil der Kurse nur durch Bojen abgesteckt, es ist jedoch ein Problem, die eigentliche Strecke für kurze Zeit zu verlassen und auf Sightseeing-Tour zu gehen. Aufregendstes grafisches Detail ist jedoch das Element Wasser selbst, welches mit butterweichen Animationen, genialen Transparenzeffekten und realistischen Spiegelungen äußerst aufwendig inszeniert wurde – egal ob bei Flaute oder wirklich rauem Seegang. Zudem ist an der Wasseroberfläche noch längst nicht Schluss mit der optischen Pracht, denn an nahezu allen Stellen kann man bis auf den Meeresgrund hinabblicken und Fischschwärme, Algen oder Korallen bestaunen. Man darf gespannt sein, welche Ideen und Features die Rainbow Studios bis zum finalen Release noch integrieren werden.



○ Viele der Tricks wie dieser Decade-Air entstammen dem Motocross/BMX-Bereich. Wie bei Tony Hawk soll man diese auch zu Combos verbinden können.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Spieler 1-2
Hersteller	Infogrames	
	www.infogrames.de	
Entwickler	Rainbow Studios	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	4. Quartal 2001	

FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Knallharter Motorsport zu Wasser – nichts für Landratten!

Dirk Gemeinhardt

C.A.R.T. FURY

Championship Racing



Wrooom! Midways PS-starke Coin-op-Umsetzung für Zuhause.



○ Jede Strecke hat eine individuelle Abkürzung parat.



○ Man kann das Rennen aus drei verschiedenen Kameraperspektiven verfolgen.

Rund ein Jahr nach der Fertigstellung der Automaten-Variante von C.A.R.T. Fury Championship Racing überquert in Kürze der gleichnamige PS2-Titel die Ziellinie. Schon 1999 sicherte sich Arcade-Spezialist Midway (z.B. Hydro Thunder, Gauntlet: Dark Legacy, NBA Showtime) die CART-Lizenzrechte am – zumindest in den USA – recht populären Formel 1-Pendant. Zur Info: CART steht für Championship Auto Race Teams.

Grid Start

Midways PlayStation2-Titel ist nicht der erste, der sich mit dem CART-Rennzirkus beschäftigt. Zuvor bretterten z.B. die 32 Bit-Boliden bei Newman/Haas Racing (Psy-

nosis, 1998) und Andretti Racing (Electronic Arts, 1997) über verschlungene PSone-Asphaltpisten. Stand damals der Simulations-Aspekt im Vordergrund, legt Entwickler Gratuitous Games (Gex 3 – Deep Cover Gecko, Cruis'n Exotica; beides Nintendo 64) gemäß dem Spielhallen-Vorbild den Schwerpunkt auf den unkomplizierten Fahrspaß. Dabei könnt ihr in den feuerfesten Overall von fünfzehn bekannten CART-Piloten schlüpfen. Zum 15-köpfigen Fahrerfeld gehören u. a. Michel Andretti, Christian Fittipaldi, Juan Montoya, Mark Blundell und Max Papis. Davon werden fünf Fahrer erst durch das Erreichen festgelegter Ziele freigeschaltet. Zu den Tracks zählen die sieben CART-Parcours (Long Beach, Chicago Motor Speedway, Laguna Seca etc.) des Coin-ops plus elf exklusiv für die PlayStation2-Variante designte Strecken.

CART.com

Darüber hinaus statteten die C.A.R.T. Fury Championship-Macher das Game mit zusätzlichen Modi aus. Außer dem typischen Arcade-Mode dürft ihr in drei weiteren Modi (Simulation, Season, Driving 101) euer fahrerisches Können unter Beweis stellen. Fünf unterhaltsame Mini-Games komplettieren das Rennspektakel. Besonders stolz ist man auf die ausgereifte künstliche Intelligenz. Das aggressive Verhalten der CPU-Fahrer lässt keine Verschnaufpause zu. Gewagte Überholmanöver, Angriffe auf heilige Carbon-Chassis, Abdrängen von

der Asphaltpiste – der CART-Alltag hat seine Tücken. Ungeklärt ist allerdings noch die Tatsache, ob C.A.R.T. Fury Championship Racing für PlayStation2 eine Vier-Spieler-Link-Option erhält. Ein derartiges Feature ist im Sinne aller PS2-Motorsport-Fans.



○ Typisch Midway: Der Boost-Button kommt auch hier zum Einsatz.



○ Die Darstellung der einzelnen Cockpit-Anzeigen ist zweckdienlich und zugleich übersichtlich gestaltet.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Racing Spieler 1-2
Hersteller	Konami
Entwickler	www.konami-europe.com Gratuitous Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

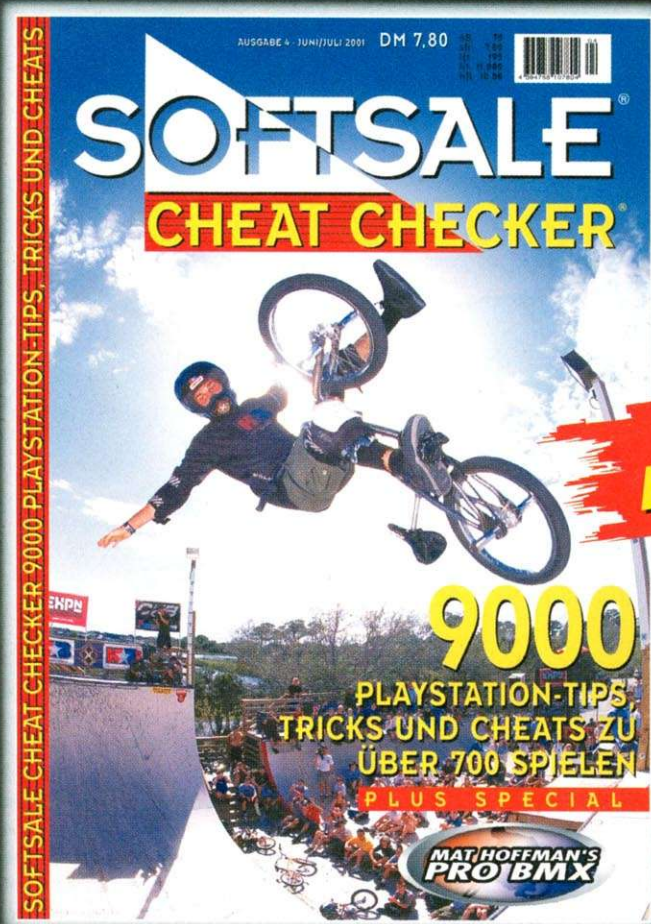
70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Arcade-Feeling pur: Rambazamba in der CART-Liga

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

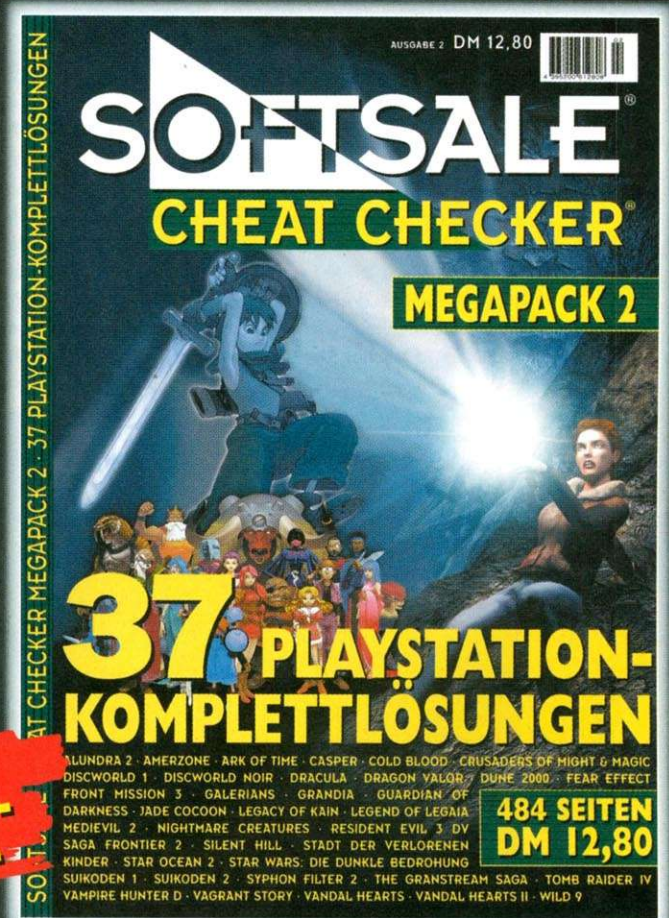


**SOFTSALE
CHEAT CHECKER
PLAYSTATION NR. 4**
9000 TIPS, TRICKS
UND CHEATS ZU ÜBER
700 SPIELEN
7,80 DM

**NEU
AM KIOSK!**

**SOFTSALE
CHEAT CHECKER
MEGAPACK NR. 2**
37 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
12,80 DM

**JETZT NEU
IM BAHNHOF-
BUCHHANDEL**



Toni Opl

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES



**Der Alltag amerikanischer Cops
- nur ohne die leckeren Donuts.**



Im Free Patrol-Modus könnt ihr mit insgesamt 13 verschiedenen Vehikeln auf Streife gehen.

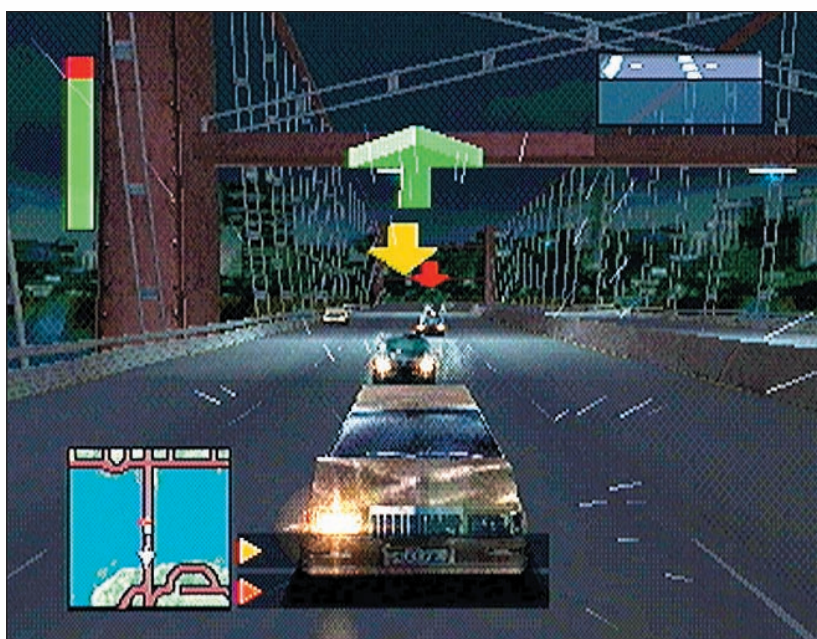


Ein gekidnapter Schulbus darf weder beschossen noch gerammt werden. Er muss lediglich verfolgt werden, bis der Fahrer demoralisiert aufgibt.

Reality-TV ist in Zeiten von Big Brother und Girls Camp aus dem heutigen Fernsehprogramm kaum mehr wegzudenken. Auch Shows wie "Die dümmsten Autofahrer der Welt" oder "Die dümmsten Verbrecher der Welt", in denen teilweise recht derbe Vorfälle aus dem täglichen Leben gezeigt werden,

erfreuen sich bei uns immer größerer Beliebtheit. Der Vorreiter dieser auf realen Begebenheiten basierenden Sendungen ist die US-amerikanische Show "The World's Scariest Police Chases", die dem Otto-Normal-Bürger die halsbrecherischen Einsätze wagemutiger Streifenpolizisten näherbrin-

gen soll. In Anbetracht ihres beachtlichen Erfolges hat man sich bei Activision schon vor längerer Zeit dazu entschlossen, die Show virtuell umzusetzen, um auch den PlayStation-Zocker an der Dramatik und Spannung der Verbrechensbekämpfung teilhaben zu lassen.



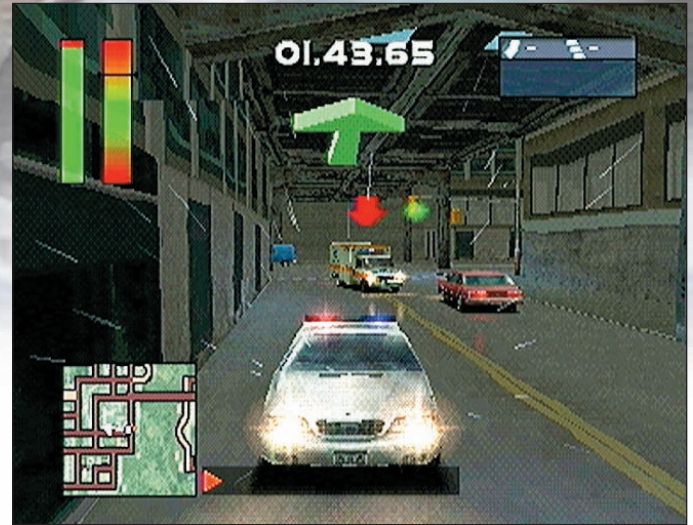
Unter Beschuss: Mit einem wichtigen Kronzeugen im Wagen, der gegen einen Gangsterboss aussagen soll, seid ihr eine fahrradre Zielscheibe für die Handlanger des Angeklagten.

To serve and protect

The World's Scariest Police Chases versetzt euch in die Rolle eines aufstrebenden Straßen-Cops, der in der fiktiven Metropole Ashland City für Recht und Ordnung zu sorgen hat. Im Pursuit Mode, dem Herzstück des Titels, muss sich der Spieler in 20 äußerst abwechslungsreichen Missionen behaupten und allerlei kriminelle Machenschaften vereiteln. Bevor ihr jedoch auf Verkehrssünder, Drogendealer, Waffenschmuggler und andere Ganoven losgelassen werdet, müsst ihr zunächst in vier Trainingseinsätzen beweisen, dass ihr für den knallharten Einsatz in den verzweigten Straßen der Stadt gerüstet seid. Nach einem kurzen Fahrtraining auf dem Übungsgelände des Polizei-Hauptquartiers und einigen Verfolgungsjagden mit einem Vorgesetzten besteht euer erster "echter" Einsatz darin, in der relativ ruhigen Wohngegend einen alkoholisierten Autofahrer zu stoppen und zu verhaften. Ziel ist es, den starrköpfigen Raser durch mehrere Rammattaken zur Einsicht und dessen Karre zum Versagen zu



Das Ashland Bomben-Räumkommando in voller Aktion. Vier tickende Zeitbomben müssen innerhalb kürzester Zeit entschärft werden.



Ein Krankenwagen mit einem im Sterben liegenden Unfallopfer muss durch den dichten Stadtverkehr sicher zum nächstgelegenen Hospital geleitet werden.

bringen, damit der Delinquent den Rest des Tages in der Ausnüchterungszelle verbringen kann. Eine eingeklinkete Schadensliste gibt hierbei jeweils Auskunft über den Zustand der Wagen, denn auf diese Weise gilt es auch diverse Autodiebe und anderes zwielichtiges Gesocks anzuhalten.

Dein Freund und Helfer

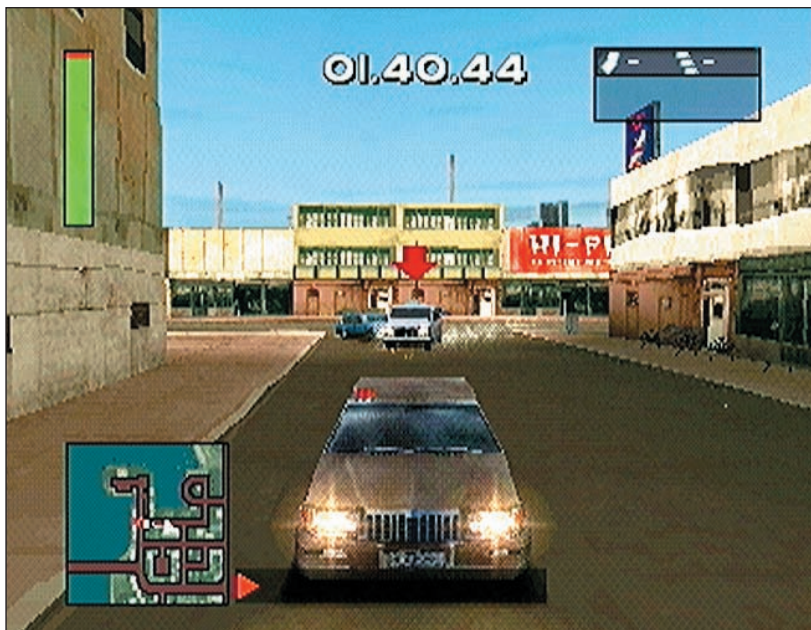
Viele der Einsätze erfordern aber weit mehr als bloß eine rüde Fahrweise. So seid ihr beispielsweise auch mehrmals "undercover" in einem Zivilfahrzeug unterwegs und müsst verdächtige Wagen erst unauffällig beschatten, warten, bis eine Drogenübergabe, ein Waffengeschäft oder ähnliches über die Bühne gegangen ist, und dann genau im richtigen Moment zuschlagen. Darüber hinaus steht die Vereitelung eines Bombenattentats sowie die Überführung eines inhaftierten Kronzeugens auf dem Dienstplan. Hierbei ist vor allem in den späteren Einsätzen die Verwendung verschiedener Dienstwaffen wie Pistolen, Schrotflinten, MGs und sogar panzerbrechenden Rake-

tengeschossen nicht mehr zu vermeiden. Das Geniale hierbei ist, dass in World's Scariest Police Chases auch zwei Spieler gleichzeitig auf Streife gehen können, wobei einer den Wagen steuert und der andere aus dem geöffneten Seitenfenster die flüchtigen Gauner ins Visier nimmt. Im Alleingang greift euch als Entschädigung eine automatische Zielerfassung unter die Arme. Aber Vorsicht! Das Feuer darf nur auf den Funkbefehl aus der Zentrale hin eröffnet werden und auch nur dann, wenn sichergestellt ist, dass keine unschuldigen Zivilisten dabei gefährdet werden.

Großstadt-Dschungel

Das Straßennetz von Ashland erstreckt sich über eine Länge von mehr als 80 Kilometern, auf denen man wirklich alles erblickt, was eine anständige Metropole braucht. Wer im Free Patrol-Modus einfach mal gemütlich durch die Gegend tuckert, der merkt erst, zu welch riesigem Gesamtbild sich Hafen- und Industrieanlagen, Wohnbezirke, Büro- und Geschäfts-

viertel, China Town und viele andere Bereiche zusammenfügen. In den Straßen begegnet man nicht nur jeder Menge Sonntagsfahrer, sondern auch Fußgänger, die gemächlich am Bürgersteig entlang schlendern und bei Gefahr in letzter Sekunde zur Seite springen. Verdichtet wird die gelungene Atmosphäre durch permanenten Funkverkehr mit der Einsatzzentrale und die überspitzten (englischen) Kommentare des Originalsprechers der Fernsehserie, Sheriff John Bunnell, der dem Ganzen einen fast schon sarkastischen Touch verleiht. Fans heißer Verfolgungsjagden sollten sich dieses Spektakel also auf jeden Fall vormerken!



Nervige Presse: Hier gilt es, einen allzu aufdringlichen Nachrichtenwagen abzuschütteln, ehe man einen geplanten Drogendeal vereiteln muss.



Im Replay könnt ihr abgeschlossene Einsätze Revue passieren lassen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Spieler 1-2
Hersteller	Activision	
Entwickler	UDS	
Preis	ca. 89,- DM	
Erhältlich ab	22. Juni	

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Innovativ, actiongeladen und abwechslungsreich – diese Gangsterjagd hat's wirklich in sich.

Dirk Gemeinhardt

PLAY TAGEBUCH

Robin Hood: Defender of the Crown



LARS BATISTA
CEO,
CINEMWARE INC.

Lars war in den letzten sechs Jahren maßgebend an der Entwicklung namhafter PC-Games wie Interstate '76 Arsenal und Mech Warrior 2 beteiligt. Des Weiteren trug er als Associate Producer seinen Anteil zu den US-Versionen von The Fifth Element, Pool Hustler und Guardian's Crusade für PSone bei. L. Batista schloss 1994 an der Universität von Miami mit den Titeln Bachelor of Science in Communications: Motion Picture Production und Bachelor of Arts in Photography ab. Der in Deutschland geborene und in Brasilien aufgewachsene Cinemaware-Mitbegründer schwingt in den Bereichen Management und Finanzen das Zepher.

Cinemaware erlebt den zweiten Frühling: Mit dem Remake von Defender of the Crown möchte man das Flair der Kult-Entwickler wieder aufleben lassen. Lars Batista, CEO, Cinemaware, plaudert exklusiv im play-Tagebuch aus dem Nähkästchen, warum es sich lohnen wird, noch geduldig bis zum Frühjahr 2002 zu warten.

„Wir traten mit einer Vielzahl der früheren Cinemaware Inc.-Mitarbeiter in Kontakt und bekommen nun von vielen Unterstützung. Für Robin Hood: Defender of the Crown konnten wir den Designer des Amiga-Klassikers Lords of the Rising Sun, Doug Barnett, gewinnen. Um der typischen Cinemaware-Design-Philosophie gerecht zu werden, gab er uns in der Anfangsphase wertvolle Ratschläge. Ansonsten arbeiten wir mit anderen Ex-Angestellten, wie z.B. Tim Hays und Randy Platt (Programmierer It came from the Dessert) zusammen. Wir sind dermaßen stolz, das Vermächtnis, das mit Cinemaware Inc. vor vielen, vielen Jahren begann, weiterführen zu dürfen, und geben diesbezüglich unser Bestes, den Style und

die Qualität früherer Produkte aufleben zu lassen.

Die Resonanz auf die Rückkehr von Cinemaware war überwältigend. Viele Leute verehren die Spiele von damals immer noch. Wir erhalten Unterstützung von Menschen, die uns von Herzen den Erfolg gönnen. Zumeist sind es Fans, Journalisten und Personen aus der Industrie. Wir bekommen jede Woche unzählige Briefe von Anhängern aus aller Herren Länder zugesandt. Ihre Freude, dass Cinemaware wieder Spiele entwickelt, kennt dabei keine Grenzen. Auf der einen Seite ist es für uns sehr aufregend, zum anderen ist es eine Ehre für uns, Bestandteil von einer Sache zu sein, der Leute ihre ganze Hochachtung schenken.

Worüber wir ebenfalls stolz sind, ist das Team an sich. Es ist ein smarterer und talentierter Haufen, der jeden Tag auf ein Neues erstaunliche Dinge leistet. Innerhalb kür-



○ Um den typischen Akzent zu erhalten, wird man britische Schauspieler für die Voice-Overs engagieren.

zester Zeit hat man in der Entstehungsphase der CinemaTech-Engine innovative Tools kreiert, die unseren Designern und Künstlern gestatten, unglaubliche Dinge damit vollziehen zu können. Jedes Mitglied zeigt nicht nur außerordentlich viel Engagement,



Cinemaware © 2001

○ Concept-Art von Robin Hood.



○ Trotz des frühen Entwicklungsstadiums sind beschränkt spielbare Versionen der Burgbelagerung und des Lanzenstechens vorhanden.

PLAY-DATEN

Genre	Action-Adventure
System	PlayStation2
Spieler	1
Hersteller	noch nicht bekannt
Hersteller	www.cinemaware.com
Entwickler	Cinemaware
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Frühjahr 2002



Bei Robin Hood: Defender of the Crown bestehen die Zwischensequenzen aus Real-Time-Cutscenes.



Auf der Landkarte werden beispielsweise alle strategischen Entscheidungen gefällt.

sondern kann auch auf eine Menge Referenzen in der Videospiel-Branche verweisen. Unser Team hat mit der CinemaTech-Engine erstaunliche Fortschritte gemacht. Unser Ziel ist eine Engine, deren Kern für alle Plattformen (PlayStation2, PC) gleich ist. Folglich können wir parallel für verschiedene Systeme entwickeln, ohne dabei irgendwelche Qualitätsverluste hinnehmen zu müssen. Nichtsdestotrotz können wir die speziellen Fähigkeiten und Features der jeweiligen Hardware ausnutzen. Darüber hinaus verbessern wir immer wieder unsere Technik, um vom visuellen Standpunkt her gesehen konkurrenzfähig zu bleiben und folglich filmreife Szenarien herstellen zu können. Wir sind auf dem besten Weg, ein Spiel auf die Beine zu stellen, welches grafisch einen meilenweiten Vorsprung gegenüber den derzeit in Arbeit befindlichen Projekten besitzt. Das heißt konkret: Environment Mapping, Mip-Mapping, Polygon-Deformations usw. werden ihre Verwendung finden.

Viele unterschiedliche Einflüsse wirken auf uns ein. In erster Linie sind es die original Cinemaware-Titel für den Commodore Amiga. Selbige warten ausnahmslos mit einem hohen qualitativen Niveau auf.

Unser Künstler-Team hat sich von den Illustratoren Pyle und Werth, Filmen wie Gladiator oder Braveheart, verschiedenen Theater- und Musikaufführungen sowie anderen Videospielen beflügeln lassen. Die Designer hingegen orientieren sich an den Cinemaware-Spielen Defender of the Crown, Lords of the Rising Sun oder It came from the Desert. Wie bekannt, zeichnen sich selbige durch den einmaligen Style aus.

Bei Robin Hood: Defender of the Crown darf man einen sehr realistischen Grafik-Stil aller Charaktere und Schauplätze erwarten. Wir arbeiten gerade die einzelnen Modelle aus. Es steht jedoch bereits

fest, dass die Personen mit der Dramatik und der Action im ganzen Spiel vollkommen in Einklang stehen. Das Auge soll mit malerischen und besonders farbenprächtigen Kulissen verwöhnt werden. Genauso wie man sich England im Mittelalter vorstellt. Unser Robin Hood hebt sich vom altbekannten Helden in Strumpfhosen deutlich ab. Wir streben gegenwärtig hinsichtlich des Charakter-Designs hauptsächlich das Profil eines schlitzohrigen Banditen an. Man sollte von der Darstellung mit kleinen, spitzen Hüten und Federn Abstand gewinnen. Robin Hood schaut aus, wie er ausschauen sollte - eben wie ein Schuft mit Herz, Seele und Verstand.



Gruppenfoto Cinemaware im April 2001.



Passend zum jeweiligen Charakter wird man unterschiedliche Fähigkeiten und Eigenarten vorfinden.

...Sammlung ist nicht komplett?

Wollt Ihr ältere Ausgaben nachbestellen?
Füllt einfach unten stehenden Coupon aus

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 04/01



Player's Guide
Final Fantasy IX (Geheimnisse)
Fear Effect: Retro Helix (Teil 2)
Dead or Alive 2 - Moves (Teil 2)
MDK 2 - Armageddon (Teil 1)

play 05/01



Player's Guide
C-12: Final Resistance (Teil 1)
Gun Griffon Blaze
MDK 2 Armageddon (Teil 2)
Shadow of Memories
Z.O.E

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 ☐
play 08/99 ☐	play 12/99 ☐	play 04/00 ☐	play 08/00 ☐	play 12/00 ☐	play 04/01 ☐
play 09/99 ☐	play 01/00 ☐	play 05/00 ☐	play 09/00 ☐	play 01/01 ☐	play 05/01 ☐

pro Heft 6,90 DM =

außer play 11/00 (mit Video) Heft 8,90 DM =

Gesamtbetrag:

+ Porto
Inland: 3,- DM
ab 3 Hefte 4,- DM
ab 4 Hefte 7,- DM
Ausland: 6,- 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



MAILBOX DJ

Verblüffe Deine Freunde!!!

Musik

- 30087 Britney
- 30055 M. Jackson
- 30089 No Angels - kein Anschluss...
- 30009 bayerischer Anrufjodeler
- 30088 Eminem
- 30029 Die Popstar Talentsuche
- 30063 Der Rap - Opa
- 30093 DJ Monkey

Stars / Promis

- 30010 Boris - Anrufspruch 1
- 30018 Boris - knallharter Volley
- 30019 Boris - Spiel und Satz
- 30038 Showmaster Thommy
- 30014 Berti - der automatische Berti
- 30015 Berti - Passen Sie Ihre Rückennummer
- 30044 Hier spricht der Loddar
- 30034 Gerd Schröder - auch fuer Schärping
- 30035 Gerd Schröder - Ihr Programm bitte
- 30036 Gerd Schroeder - maennlich od. weiblich
- 30033 Gerd Schroeder Anrufbeantworter
- 30050 Kaiser Franz - hallo ... Hallooo
- 30051 Kaiser Franz - ... bei Trappatoni
- 30067 Rüdiger - ausserhalb d. Geschäftszeiten
- 30068 Rüdiger - ich würd noch was sagen
- 30069 Rüdiger - is ja auch egal
- 30070 Rüdiger - keiner da
- 30047 James Bond 1
- 30048 James Bond 2

"Hallo, hier ist die Ansagemailbox von Anschluss 0170/5741139172 ... Sprechen Sie bitte Ihre Nachricht nach dem Signalton..."
Hast Du nicht auch die Nase voll von alten, langweiligen AB-Ansagen? Beim Mailbox-DJ kannst Du ab sofort Deine Handy-Mailbox mit SUPERFETTEN und OBERCOOLEN Sprüchen tunen!!! Diesen Service kannst Du für JEDES BELIEBIGE Handy nutzen (nicht nur Nokia).

Der Neue KULT!!!
Turbogeile Mailboxsprüche...

Übersinnlich

- 30084 Satan
- 30085 Dämon
- 30086 Alien
- 30013 Beim Papst
- 30007 Automatischer Beichtstuhl
- 30073 Sie sind verbunden mit Gott
- 30058 Papst - Das erste Gebot
- 30059 Papst - Das gesegnete Band
- 30060 Papst - Du Schaf

Witziges

- 30027 Erwin Schränker
- 30028 Es brennt ... !
- 30080 Das Kettensägen Video
- 30030 Friedhofsverwaltung
- 30031 Aus fremder Galaxis
- 30032 Erpresser - Geldübergabe
- 30081 vollautomatischer Beichtstuhl
- 30049 japanischer Telefon-Operator
- 30052 Live im Radio
- 30053 Klingeling - nicht stören bitte
- 30054 Konzert - psst... jetzt nicht
- 30056 Nicaragua - Telefon-Operator
- 30057 Hier ... Panzerknacker
- 30037 Hier Gerichtsvollzieher Meier
- 30043 Hier ist Ali
- 30045 Hier ist die Hotline
- 30082 Kripo ... Wachmeister Wuttke
- 30062 ... polizeilich gesucht!
- 30076 Tagesschau ... aktuelle Suchmeldung
- 30065 Roboter 3947
- 30066 Rückruf völlig kostenlos
- 30075 Stasi - Abhörstelle!
- 30092 Voll bekifft.Ey
- 30090 Charles Manson Hotline
- 30091 Jack the Ripper



BESTELLEN - So einfach geht's: Merke Dir die Bestellnummer Deiner Lieblingsansage, Deines Logos oder Klingeltons, rufe dann unsere Bestellhotline an und folge den Anweisungen.

0190-851446

HOL SIE DIR

Cooler Sprüche

- 30061 persönliches Horoskop
- 30002 Nur 3 kleine Schritte
- 30003 Aber leise - BITTE !
- 30016 Bitte lauter sprechen
- 30008 Revolution im Bananen Staat
- 30024 Die geheimen Konten in der Schweiz
- 30025 Donalds RocknRoll Anrufbeantworter
- 30004 Anrufbeantworter der Staatsanwaltschaft
- 30005 Arabischer Operator
- 30006 Der persönliche Auftragsdienst
- 30021 Der autogene Anrufbeantworter
- 30022 Beichtanruf Pater Würgehals
- 30083 Wähle 1,2 oder 3
- 30079 Boahh ... voll genervt !

FETTE LOGOS

- | | | |
|------|------|------|
| 5136 | 5986 | 5764 |
| 4176 | 5919 | 5043 |
| 5298 | 5796 | 5825 |
| 5453 | 5710 | 5830 |

FETTE SOUNDS

- 1856 Another day in paradise (Brandy & ray j.)
- 1855 Rivers of Joy (No Angels)
- 1782 When the angels sing (No Angels)
- 1780 Butterfly (Crazy Town)
- 1769 It wasn't me (Shaggy)
- 1740 Teenage dirtbag (Wheatux)
- 1683 Daylight (No Angels)
- 1733 Rollin (Limp Bizkit)
- 1763 Win the race (Modern Talking)
- 1649 Stan (Eminem)
- 1682 St. Jackson (OutKast)
- 1928 Dream on (Depeche Mode)
- 1927 Dream to me (Dario G.)
- 1926 Ich liebe Deutschland (Verna Mae)
- 1925 E.I. (Nelly)
- 1924 You're my mate (Right said fred)
- 1923 Survivor (Destiny's Child)
- 1922 All for you (Janet Jackson)
- 1921 Stutter (Joe)

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

TestScreen

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

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



Grafik:

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

Sound:

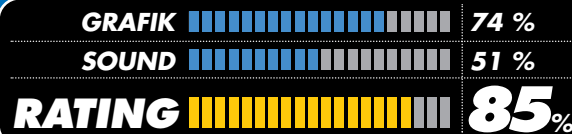
Zu einer guten Soundwertung gehört nicht nur eine atmosphärische, zur jeweiligen Thematik passende Hintergrundmusik, sondern auch authentisch klingende Soundeffekte sowie die Unterstützung von HiFi-Anlagen mit Dolby Surround.

Rating:

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

Legende

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



INHALT 06/2001

PlayStation 2

Crazy Taxi		.90-91
ESPN National Hockey Night		.99
Extermination		.78-81
Fur Fighters: Viggo's Revenge		.94-95
Gauntlet Dark Legacy		.97
Kuri Kuri Mix		.98
Onimusha Warlords		.84-87
Ring of Red		.92-93
Sky Odyssey		.96
The Bouncer		.88
The Flintstones in Viva Rock Vegas		.98

PSone

Alone in the Dark: The new nightmare		.100-103
BDFL Manager 2001		.107
Dave Mirra Freestyle BMX - Maximum Remix		.104
In einem Land vor unserer Zeit		.106
KISS Pinball		.106
Mat Hoffman's Pro BMX		.105

EXTERMINATION



PlayStation 2

Sonys In-house-Produktion verspricht gewalttätige Szenen und groteske Darstellungen.



○ Mit der richtigen Taktik lässt sich jede Kreatur besiegen.



○ Gefährliche Kletterpartien sorgen für willkommene Adrenalinschübe.

16.23 Uhr, 24. Dezember, 2005. Im Luftraum über Fort Stewart, nahe dem Südpol. An Bord des vierstrahligen Transportflugzeuges, Typ McDonnell Douglas C-17, wird eine Aufklärungs-Sondereinheit der US Marines von heftigen Turbu-

lenzen und einem Schneesturm durchgeschüttelt. Einer der Passagiere: Sergeant Dennis Riley. Plötzlich explodiert das Turbinen-Triebwerk rechts außen. Die Maschine gerät sofort außer Kontrolle. Panik macht sich unter den Elite-Soldaten

breit. Riley und seine Kameraden verzichten auf eine Notlandung und springen hastig mit dem Fallschirm ab...

Codename: Cold Limit

So lautet zumindest das Kennwort der eigentlichen Mission. Das genaue Einsatzziel wurde den Marines vorenthalten. Dennis Riley & Co. wurden nur mit den nötigsten Informationen vertraut gemacht. Das Flugunglück wirft den knapp geschilderten Plan der Spezialeinheit komplett über den Haufen. Kurz entschlossen lautet deshalb die neue Order: Treffpunkt im B-Flügel des Erdgeschosses von Fort Steward. Riley und sein Partner Master Sergeant Roger Griggman landen außerhalb des Gebäudes. Beide dringen daraufhin durch einen Lüftungsschacht in die Anlage ein. Zu ihrer Überraschung finden die zwei Angehörigen der US-Streitkräfte einen verlassenen Komplex vor. Dennis Riley und Roger Griggman gehen getrennte Wege, um nach dem Rechten zu sehen. Ob das die richtige Entscheidung war?

Schmerzen sind...

... ein Teil des Lebens. Diese Erfahrung muss D. Riley bereits nach wenigen Spielminuten machen. Aus der gespenstischen Idylle von



○ CGIs oder In-Game-Cinematics: Beide Darstellungsformen dienen zur Präsentation der Zwischensequenzen.



○ Auch um das Entschärfen von Minen und Stolperdrähten kommt ihr nicht herum.



○ Lästiges „Ungeziefer“ erledigt man am besten mit ein paar gezielten Feuersalven oder einfach mit dem Kampfmesser.

Fort Stewart wird innerhalb kürzester Zeit die Hölle auf Erden. Kreaturen unbekannter Herkunft wollen dem Protagonisten an die Uniform. Ein Kampf auf Leben und Tod beginnt. Das Ziel immer fest vor Augen sucht ihr in der Rolle von Sergeant Dennis Riley nach einem Weg, um im B-Trakt auf den Rest der Mannschaft zu stoßen. Allerdings sind euch dabei die Hände gebunden. Das Equipment besteht lediglich aus den üblichen Ausrüstungsgegenständen eines Aufklärers. Dazu gehört neben dem Kampfmesser, das sich bestens für den Nahkampf eignet, nur ein halbautomatisches Gewehr (siehe Kasten). Übrigens: Es ist die einzige Schusswaffe, die ihr verwenden könnt. Hat man mit dem fest montierten Laserpointer einmal ein Ziel erfasst, erleichtert die Auto-Aim-Funktion das Schießen. Bei kleinen, besonders flinken Angreifern erweist sich dieses Feature als überaus sinnvoll. Wechselt man von der Third-Person- in die Ego-Perspektive, ist es dann ein Leichtes, voll ins Schwarze, sprich die Schwachstelle

des Gegners präzise zu treffen. Des Weiteren verstärken zusätzliche Waffen-Upgrades die Feuerkraft; denn an die Unterseite des Gewehrlaufes kann beispielsweise eine Shotgun, ein Flammenwerfer, ein Granatwerfer oder sonstiges angebracht werden.

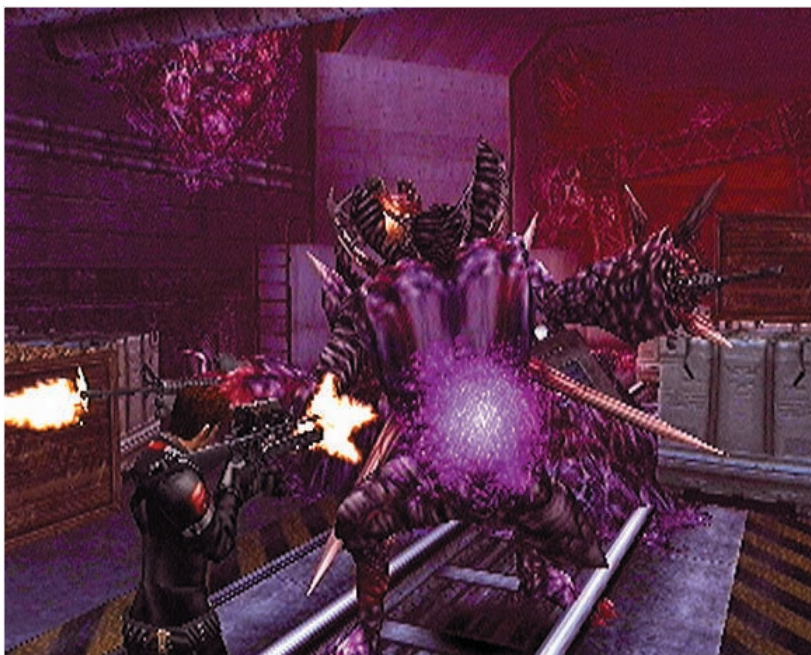
Feind im Körper

Extermination bedeutet nicht nur ein Kampf gegen unzählige Mutationen, sondern auch gegen den eigenen Organismus. Das heißt: Kann Dennis Riley den Attacken nicht standhalten, wird sein Körper von Bakterien verseucht. Je öfter man in Berührung mit den Erregern (zumeist in Form eines grünen Sekrets) kommt, desto schneller droht akute Lebensgefahr. Haben sich die Erreger überall ausgebreitet, werden die körpereigenen Zellen vollständig vernichtet - der Protagonist stirbt einen qualvollen Tod. Um diesen Verlauf rückgängig zu machen, bleibt einerseits nur begrenzte Zeit, andererseits gibt es so gut wie keine Gegenmittel. Abhilfe schaffen

DEEP SPACE



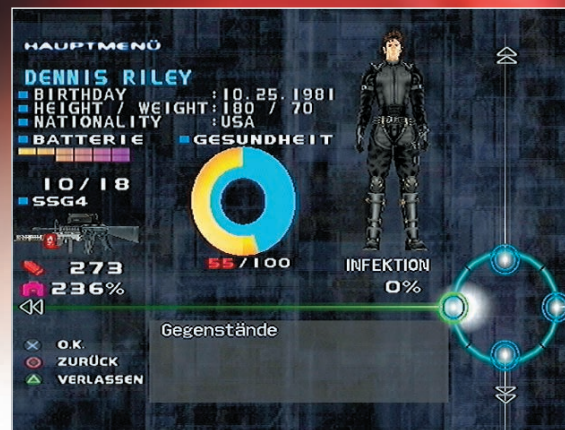
Obwohl der Name Deep Space auf den ersten Blick ein unbeschriebenes Blatt in der Videospiele-Industrie ist, steckt weitaus mehr dahinter; denn niemand anderes als Tokuro Fujiwara zieht an den Fäden. Auf sein Konto gehen Mega-Hits wie Strider, Ghouls'n Ghosts, Bionic Commando, Strider Mega Man, Street Fighter oder Breath of Fire. Im Endeffekt war der Japaner an den größten Erfolgen von Capcom maßgeblich beteiligt. Auch bei Resident Evil hatte Fujiwara-san seine Finger im Spiel und war sozusagen ein Mann der ersten Survival-Horror-Stunde. Man darf den ehemaligen Konami-Angestellten als Lehrmeister des Resident Evil-Erfinders Shinji Mikami betrachten. Somit ist es kein Wunder, dass beim Spielen von Extermination Déjà-vu-Erlebnisse auftreten. Insgesamt zehn Jahre stellte T. Fujiwara bei Capcom seine Genialität unter Beweis. Zuletzt leitete er als Division Manager den Home Entertainment-Bereich (Entwicklung, Marketing, Verkauf) und warf nebenher noch ein Auge auf die Coin-op-Abteilung. Kurz nach der Veröffentlichung von Resident Evil verließ Fujiwara das immer größer werdende Unternehmen, um seine eigene Firma Whoopee 1996 ins Leben zu rufen. In den darauffolgenden Jahren entwickelte man die beiden PSOne-Spiele Tomba! (1998) und Tomba! 2 The Evil Swine Returns (2000). Zusätzlich befindet sich seit einigen Monaten ein PlayStation2-Titel in der Mache. Am 15. Mai 1998 ging Whoopee Camp ein Jointventure mit Sony Computer Entertainment ein. Aus dieser Übereinkunft entstand Deep Space Inc.. SCEI besitzt mit einem Anteil von 50,5 % (Whoopee Camp 49,5 %) die meisten Firmenanteile. Die ca. 20 Personen umfassende Belegschaft konzentriert sich ausschließlich auf die Entwicklung von Action-Games für den schwarzen 128 Bit-Kasten. Extermination ist folglich das Erstlingswerk.



○ Vorsicht vor den scharfen Klauen der Monster!



○ Gutes Handling: Natürlich wurde Riley mit dem 180°-Turn ausgestattet.



○ Die übersichtliche Gestaltung der Menüs ist mustergültig.

nur die gelegentlich auffindbaren Max-Treatment-Systeme. Den dazugehörigen Impfstoff findet man beim Durchstöbern der Umgebung. Anderweitig schafft ausreichende Prävention Abhilfe. Befindet sich die Infektion noch im Anfangsstadium, so reicht das Verabreichen eines Serums vollkommen aus. Letzten Endes stehen noch zur Behandlung „herkömmlicher“ Blessuren medizinische Hilfsmittel mit verschieden starker Heilwirkung zur Verfügung.

Nacktes Überleben

Dass man als neue Genre-Bezeichnung den Begriff Panic Action einführt, hat seine Gründe. Das ausgewogene Verhältnis aus knallharter Action und ansprechenden Rätsleinlagen sorgt für ein PlayStation2-Erlebnis ohnegleichen. Zu jeder Zeit und an jedem Ort lauern todbringende Gefahren auf Dennis Riley. Hinzu kommt die gewaltige Übermacht der Gegner. Zwischen den strapaziösen Feuergefechten wird euch nur in den seltensten Fällen eine

Verschnaufpause vergönnt sein. Doch das ist erst die Spitze des Extermination-Eisbergs. Sprungeinlagen über tiefe Abgründe, Balance-Akte auf glatten Stahlrohren, Kletterpartien an steilen Bergwänden oder Hauswänden und Decken etc. - in vielerlei Hinsicht müsst ihr euer Joypad-Talent unter Beweis stellen. Nicht anders verhält es sich beim Lösen der vielen Puzzles. Zwar sind die Aufgabenstellungen nicht allzu schwer ausgefallen, dennoch wird eine gewisse Kombinationsgabe gefordert. Zweckdienliche Hinweise und Ratschläge erhält man durch aufgesammelte Dokumente bzw. Gespräche mit anderen Personen. Der anschließende Lösungsweg beruht vorwiegend auf dem Auffinden, Herumtragen und anschließenden Anwenden von Items bzw. dem Betätigen diverser Schalter oder elektronischer Apparate.

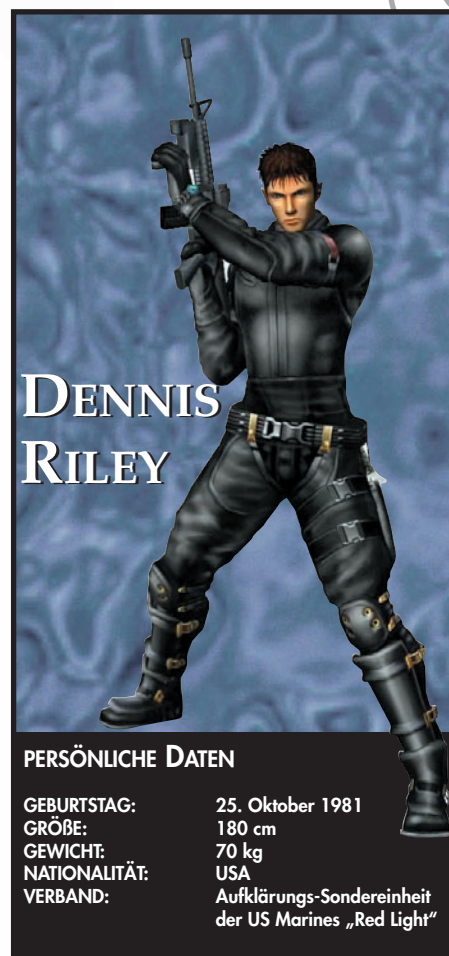
Fest im Griff

Eine Vielzahl der Aktionen lassen sich ganz einfach mit einem einzigen Button bewältigen. Egal, ob man eine Leiter

hochklettern, einen Geheimcode in ein Computerterminal eingeben oder bloß einen Gegenstand ins Inventar aufnehmen möchte - ein Druck auf die X-Taste genügt. Wollt ihr die Primär- und Sekundär-Waffen sprechen lassen, wählt ihr mit Kreis, Viereck und dem R1-Shoulder-Button verschiedene Angriffsarten aus. Mit Dreieck erhält man Zugang zu den Menüs. Aufgrund der übersichtlichen Gestaltung ist



○ Licht lockt die Kreaturen an. Abhilfe schafft die Verwendung des Nachtsichtgerätes.



DENNIS RILEY

PERSÖNLICHE DATEN

GEBURTSTAG:	25. Oktober 1981
GRÖßE:	180 cm
GEWICHT:	70 kg
NATIONALITÄT:	USA
VERBAND:	Aufklärungs-Sondereinheit der US Marines „Red Light“



Das schlechte Wetter verringert die Sicht erheblich. Angreifer erkennt man erst im letzten Augenblick.

man auch in brenzligen Situation Herr der Lage. Wenige Handgriffe reichen aus, um den Akteur medizinisch zu versorgen, Modifikationen am halbautomatischen Gewehr vorzunehmen oder einen Ausrüstungsgegenstand auszuwählen. Ferner sind die vielen Dokumente in verschiedene Themenbereiche unterteilt. Dazu gehören Memos, eine Aufgabenliste, Tagesberichte der Arbeiter und Top-Secret-Akten, die euch mit Hintergrundinformationen versorgen. Mit etwas Übung lässt sich außerdem Dennis Riley punktgenau steuern. Sowohl mit dem Steuerkreuz als auch dem Stick des Dual Shock2-Controllers wird die analoge Abfrage bestens unterstützt.

Kleine Überraschung

In den mit viel Liebe zum Detail gestalteten 3D-Arealen kommt man kaum aus dem Staunen heraus. Insbesondere das facet-

tenreiche Level-Design hat einige kreative Highlights aufzuweisen. Dementsprechend wird aus dem linearen Gameplay des öfteren ein absichtlicher Spießrutenlauf. Extermination ist in gewisser Hinsicht ein Paradebeispiel, welches Potential in der PlayStation2 steckt, zumal herrliche Texturen das polygonale Umfeld zieren. Von Textur-Armut kann bei diesem Titel keinesfalls die Rede sein; lediglich die spärliche Verwendung von Echtzeit-Lichteffekten lässt Kritik aufkommen. Positiv ins Auge stechen im Gegensatz dazu die nahtlos ineinander übergehenden Animationsphasen von Dennis Riley und all den anderen nicht-spielbaren Charakteren. Marginale Abstriche muss die PAL-Gemeinde hinsichtlich der Präsentation trotzdem machen: Am oberen und unterem Bildschirmrand befinden sich kleine schwarze Balken. Wie schon bei einschlägigen Konkurrenz-Pro-

dukten wurde die englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln versehen. Herausgekommen ist eine kompakte Lokalisierung mit saloppen Redewendungen. Man hat sich diesbezüglich strikt ans Original gehalten. Abschließend untermalen die gelungenen Musikstücke den Ernst der Lage. Abhängig von der jeweiligen Situation passt sich der Sound an die Geschehnisse an und löst damit zeitweilig ein Wechselbad der Gefühle aus.



Wer nicht wagt, der nicht gewinnt: Um zum B-Flügel zu gelangen, ist voller Einsatz gefragt.

EIN-MANN-ARMEE

RUF A:
RUF-Schutz
Erkennungsmarken-
Radareinheit

RUF V:
Griffüberzug-Einheit
(mit Strahler)
Schrotflinten-Einheit
Granatwerfer-Einheit
6-fach Granatwerfer-Einheit
Flammenwerfer-Einheit

ZUSATZTEILE:
Abfang-Einheit
Ultra-Werfer-Einheit (A, B, C)

SCHALTKNOPF:
Einzelfeuer
3-Schuss-Salve
Vollautomatik

ZIELFERNROHR:
Laserpunkt-Zielvorrichtung
Zoom-Zielfernrohr
Nachtsicht-Einheit



FAZIT

Extermination darf unter keinen Umständen in eurer PlayStation2-Spielesammlung fehlen. Dass die Brutto-Spielzeit zwischen sechs und zehn Stunden liegt, ist nicht zuletzt der speziell für den europäischen Markt angepassten Version zu verdanken. Es wurde nicht nur der Schwierigkeitsgrad erhöht, nein, auch die Anzahl der Medi-Packs und Munition drastisch verringert. Weiterhin stecken sämtliche Widersacher mehr Treffer weg. Neidisch blicken wir trotzdem über den großen Teich zu unseren US-Zocker-Kollegen. Dort stellt sich Dennis Riley in einem anderem Outfit seinem Schicksal. In dieser Hinsicht entspricht die PAL-Variante der japanischen Fassung, die bereits Anfang März erschien. Normalerweise genügt Zeit, um sämtliche Schwachstellen auszubessern. Doch für eine Optimierung der stellenweise ungünstigen Kameraführung war der Zeitdruck wahrscheinlich zu groß gewesen.

POSITIV

- packende Story
- abwechslungsreiches Gameplay
- übersichtliche Menüs

NEGATIV

- vereinzelt ungünstige Kameraführung
- sensible Analogsteuerung
- kleine PAL-Balken

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Panic-Action	Hersteller SCEE
		www.playstation.de
Entwickler	Deep Space	
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab 01. Juni

GRAFIK 83 %

SOUND 79 %

RATING 85 %



Fisch dir deine

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

Holt Euch den
dicksten Fisch
aus dem
Prämienbecken!

auch über's Web: www.playplaystation.com



1

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.



2

FINGERBOARD- ACTION-SET

Das exklusive Skateboarding-Paket besteht aus einer Quarter-Pipe sowie einem Original Tech Deck Fingerboard. Die Rampen aus dem Hause ++blackriver-ramps++ werden von echten Fingerboard-Profis aus Holz von Hand gefertigt und zählen zu den besten Fingerboard-Rampen weltweit.



3

ORIGINAL SONY PLAYSTATION2 MEMORYCARD

Unverzichtbar für jeden PlayStation2-Besitzer, da man die Spielstände eines PlayStation2-Games nur auf dieser speziellen 8 MB Memory Card sichern kann.



4

DVD X-MEN

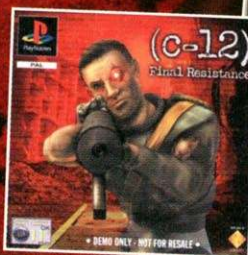
Das lang erwartete Film-Highlight des letzten Jahres gibt's ab 23.03.2001 endlich auch für Zuhause. Begleitet Professor Xavier und die X-Men auf ihrem Kampf gegen den durchtriebenen Magneto und seine verbrecherischen Mutanten. Neben Batman die wohl beste Comic-Realverfilmung überhaupt. Action garantiert!

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



5

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 Original Sony PS2
Memory Card |
| 2 Fingerboard-Action-Set | 4 DVD Scary Movie |
| | 5 Matrix: Neo |

Meine T-Shirt-Größe

☐ L ☐ XL ☐ XXL

Die Prämie schickt ihr bitte an:

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

Prämien-
empfänger und
Abonnent dürfen
nicht die gleiche
Person sein

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

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

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

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

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

Ich bin der neue Abonnent:

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

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

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Ich sichere mir meine Prämie sofort durch Bankabbuchung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ Gegen Rechnung

Datum

1. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

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

PS 0601

Datum

2. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Heiko Strobel

ONIMUSHA Warlords



PlayStation 2

Was haben Menschen und Dämonen, Zombies und Bestien gemeinsam? Sie bluten!

Als zu Beginn des Jahres Onimusha Warlords in Japan erschien, dachte niemand auch nur im Traum daran, dass das Action-Adventure dermaßen einschlagen würde. Jetzt, nachdem gut drei Monate ins Land gezogen sind, hat das Spiel im Land des Lächelns mittlerweile die Eine-Million-Hürde genommen. Japans bisherige Top-Seller waren Namcos Ridge Racer V und Tekken-Tag-Tournament. Diese kamen jedoch „nur“ in den Bereich zwischen 500.000 und 750.000 verkauften Exemplaren. Somit schiebt sich Capcom unangefochten an die Spitze der PlayStation2-Verkaufcharts im fernöstlichen Japan. Die ersten Käufer konnten sich ferner an einer limitierten Zusatz-DVD erfreuen. Diese ist in fünf Kapitel aufgeteilt und zeigt dem Konsumenten Schritt für Schritt die Entstehung des PS2-Titels. Begonnen bei den Besprechungen der Storyboards über das Motion Capturing-Verfahren bis hin zu den umfangreichen Aufnahmen mit dem

200-köpfigen New Japan Philharmonic Orchestra. Des Weiteren wurde der Titel von der beliebtesten japanischen Videospielzeitschrift Weekly Famitsu mit dem begehrten Platinum-Award gekrönt.

Crème de la crème

Als Producer fungierte niemand anderes als Keiji Inafune selbst, welcher sich unter anderem auch für die Mega Man-Reihe und die Breath of Fire-Saga verantwortlich zeichnete. Das komplette Entwicklungsteam bestand aus insgesamt 233 Leuten, von denen einige mit ihrem Talent und Einfallsreichtum Capcom Co. bereits seit einigen Jahren zu großem Erfolg verhelfen. Um der Firma Flagship die Lorbeeren nicht vorzuenthalten, sollten diese besonders erwähnt werden. Immerhin stecken deren schlaue Köpfe, unter anderem Noboru Shigimura, hinter der Storyline von Onimusha Warlords. Shinji Mikami, Erfinder des legendären Resident Evil-



○ Bei den Hebelrätzel müssen beide Charaktere gesteuert werden.

Horror-Shockers, griff den Entwicklern eigens in beratender Funktion unter die Arme. Soundtechnisch beauftragte man einen großen Teil des Teams, welches sein Können bereits in Resident Evil bewiesen hat. Für das Motion Capturing stellte sich unter anderem der bekannte japanische Star-Schauspieler Takeshi Kaneshiro zur



○ Nicht nur gegen Dämonen und Geister muss es unser Held aufnehmen, sein Doppelgänger stellt sich ihm auch noch in den Weg.



○ Kampfszenen ohne Ende, auch wenn ihr situationsbedingt die Rolle von Kaede, dem weiblichen Ninja übernehmt.



⊙ Eine aufregende Story, in der tatsächliche Ereignisse der japanischen Geschichte mit authentischen und fiktiven Figuren verknüpft wurden.

Verfügung. Erstmals wurden bei einem solchen Verfahren über sechs Personen gleichzeitig mit unzähligen Sensoren versehen, um deren Bewegungen und Mimiken auf die High-Tech-Rechner der Programmierer zu übertragen.

Wie alles begann

Das Werk von Keji Inafune beginnt mit einem Render-Intro der Extraklasse, welches zudem mit dem Best of Show-Award bei der Computer-Grafik-Messe Siggraph 2000 in New Orleans ausgezeichnet wurde. Anhand dieses Intros wird dem Spieler ein Einblick in die Vergangenheit des Protagonisten Samanosuke Akechi gewährt. Im Jahre 1560 toben in Japan Bürgerkriege. Yoshimoto Imagawa, ein mächtiger und erfahrener Kriegsherr, befindet sich mit seiner riesigen Armee auf dem Weg

von Suruga nach Kyoto. Sein Vorhaben ist es, Japan wieder zu vereinigen - natürlich würde er sich am liebsten selbst auf dem Thron sehen. Als man die Nacht über campiert, werden die Truppen vom skrupellosen Nobunaga Oda und seinem Clan hinterhältig angegriffen. Als Nobunaga seinen erwünschten Triumph gerade feiern will, bekommt er einen Pfeil direkt durch seinen Hals geschossen. Während er noch nach Luft ringt, werden seine letzten Atemzüge von einem abgelegenen Hügel aus beobachtet. Als ein Jahr später erneut Unruhen auftreten, schickt Prinzessin Yuki nach Samanosuke, den Beobachter von einst.

Die Ratte lebt noch

Ab diesem Zeitpunkt treten ihr auf den Plan und schlüpft zugleich in die Rolle des Hel-



⊙ Nachdem man Onimusha durchgezockt hat, steht ein neues Outfit zur Auswahl bereit. Wird es im Panda-Kostüm noch mal bestritten, erhält Kaede auch ein neues aufreizendes Gewand.

WAS BEWIRKT OGRE'S HANDSCHUH

SHIDEN

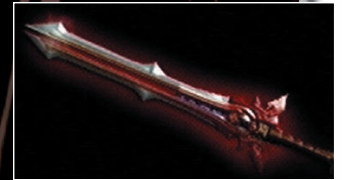
Erhält man den blauen Orb und setzt ihn in den Handschuh ein, bekommt Samanosuke das erste Schwert mit magischen Fähigkeiten.

Führt man mit dem sogenannten Shiden-Schwert Magie aus, beginnt der Held eine Kombi-Attacke, die mit einem Blitz endet.



KOUEN

Durch den roten Orb erhält ihr Kouen, die etwas größere Ausführung von Shiden. Dieses Schneidewerkzeug richtet zwar größeren Schaden an, ist allerdings langsamer. Es ist mit dem Element Feuer bestückt und lässt bei Magieattacken einen Feuerwall erscheinen.



ARASHI

Arashi, eine Lanze, ist genauso schnell wie das Shiden. Aufgrund der Klingen, die an beiden Seiten angebracht sind, ist es vor allem in Massenschlachten sinnvoll einzusetzen. Durch den Windzusatz lässt die Magie einen kleinen Wirbelsturm entstehen, der sämtliche Gegner im näheren Umfeld schädigt.



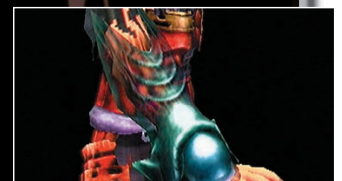
BISHAMON

Bishamon-Schwert, das Prachtstück der Sammlung. Dieses Objekt lässt alle anderen drei zu Nichts verblasen. Es verfügt über alle drei Elemente, hat zwar keine Spezialattacke, dafür benötigt man bei kleineren Gegnern nur einen Hieb, um sie in etliche Teile zu zerstückeln. Nicht gerade leicht ranzukommen. Es muss der schwer bezwingbare Bonus-Level bestanden werden. Mit dem dort erhaltenen Schlüssel kann man die Tür, die zum Bishamon-Schwert führt, aufsperrern.



HANDSCHUH

Während die Widersacher ins Reich der Toten eindringen, fliegen ihre Seelen davon. Mit diesem Handschuh könnt ihr die Seelen absorbieren. Jeder Geist hat eine andere Funktion.



SEELEN

Gelbe Seelen füllen euren Gesundheitsbalken wieder auf. Blaue Seelen tanken den Balken für magische Attacken auf. Rote Seelen dienen dazu, eure Schwerter und verschiedene Items zum nächsthöheren Level zu modifizieren.





○ Ohne Magie ist starken Kontrahenten sehr schwer beizukommen.



○ Im Spielverlauf kann Samanosuke auf drei Rüstungen zurückgreifen.

den Samanosuke. Als ihr auf der Burg des Fürsten Yoshitatsu eintrefft, stellt ihr fest, dass die Prinzessin entführt wurde und gleichzeitig die Festung angegriffen wird. Dem sicheren Tod entrissen, galoppierend auf einem Streitross, führt er die feindlichen Truppen an - Nobunaga Oda! Er ist wieder auferstanden und hat die Prinzessin gekidnappt. Wie er das angestellt hat und für welche Zwecke er die liebe Yuki benötigt, das gilt es von nun an herauszufinden. Ihr macht euch also mit Kaede, einem weiblichen Ninja, auf den Weg, die Königstochter zu finden und zu befreien. Eure Reise führt euch stets durch vorgerenderte Umgebungen, allerdings strotzen die detailreichen Hintergründe vor Farbtiefe, und durch animierte Polygon-Objekte kommt ein richtig realistisches Feeling auf. So seht ihr Fische im Teich schwimmen, Vögel fliegen zwitschernd auf den Dächern umher, herumstehende Kisten, Fässer und Vasen können

zerstört werden und verbergen so manche Information, die euch weiterhelfen wird. Lodernde Fackeln erhellen die Umgebung in authentischer Weise. Während eures Abenteuers müsst ihr nicht nur die Landschaft auskundschaften, sondern auch das ein oder andere Rätsel lösen. So muss unter anderem der Kopf zu einer Statue gefunden werden, um die nächste Tür zu öffnen, oder altbewährte Schalter-Tür-Mechanismen betätigt werden. Wie auch immer, die Rätsel verlangen kein tiefgründiges Denken und liegen nahezu auf der Hand. So werden Denkspiel-Fanatiker absolut nicht auf ihre Kosten kommen. Einzig das Schiebepuzzle, bei dem man unter Zeitdruck die einzelnen Teile in die richtige Position bringen muss, verlangt nach einer gehörigen Portion Hirnschmalz.

Jede Menge Opfer

Die Vorzüge eines Analog-Sticks wurden bei Onimusha nicht genutzt, da die Steue-



○ Greifen euch mehrere Gegner gleichzeitig an, fixiert sich euer Held auf den, der ihm am nächsten steht.

MERCHANDISE

Nicht nur im Land der unbegrenzten Möglichkeiten weiß man es absolut, jedes Produkt mit Merchandise-Artikeln zu übersäen. Auch die Japaner haben diesmal, aufgrund des großen Erfolges von Onimusha Warlords die Werbetrommel gerührt. Leider können die Produkte auch nur dort bezogen werden.

Die Armbanduhr ist auf eine Stückzahl von 999 limitiert, man sollte also bald seinen Japan-Händler kontaktieren um mit viel Glück noch eine zu erhaschen. Der stolze Preis beträgt 12.000 Yen, was in etwa 220 DM entspricht.



Vier verschiedene Zippo-Feuerzeuge, die mit unterschiedlichem Design verziert sind. Jedes Symbol steht in Zusammenhang mit dem Spiel. Zwar nicht limitiert, trotzdem kühle 10.000 Yen, sprich 185,- Marker teuer.



Der Held des Spiels Samanosuke Akechi als ca. 20cm große Figur. Steht auf festem Sockel, schlägt nicht mit der Lanze, sondern mit 9.800 Yen zu

Buche, was ca. 180 DM gleichkommt.



Zu guter Letzt für Liebhaber des fernöstlichen Reisweins eine Sake-Flasche mit begleitendem kleinen Cup. Nicht vergessen, immer warm servieren, aber vorher 3.800 Yen bzw. 70,- DM berappen.



○ Werden insgesamt 20 Fluorite aufgesammelt, steht nach dem Spiel ein Mini-Game zur Auswahl bereit.



○ Das Schrot zerfetzt die Gegner beinahe so schön wie das Spaltwerkzeug.

rung eures Helden lediglich über das Steuerkreuz erfolgt. Anfangs ist dieses etwas gewöhnungsbedürftig, doch nach kurzer Einarbeitungszeit manövriert man den Helden weitestgehend intuitiv durch die Umgebung. Leider gewährt die fest positionierte Kamera nicht immer den idealen Überblick über die Geschehnisse am Bildschirm. Dies ist vor allem in den Kampfszenen von Nachteil, denn Samanosuke trifft oft nicht nur auf vereinzelte Kontrahenten, sondern muss sich ganzen Horden von Zombies, ekligen Tentakelwesen, mächtigen Trolle mit riesigen Streitäxten, krebssähnlichen Wasserbewohnern und vielen anderen stellen. Um sich ihrer zu erwehren, kann der Samurai auf drei verschiedene rasiermesserscharfe Klingen zurückgreifen. Allerdings müssen für die Kampfinstrumente zuvor kleinere Endgegner bezwungen werden. Ist dies vollbracht, erhaltet ihr sogenannte Orbs, die sich, nachdem sie in euren Handschuh eingesetzt wurden, als Waffe erscheinen

und mit den Attributen Wind, Feuer oder Blitz versehen werden. Der Handschuh vermag zudem die Seelen besieger Gegner zu absorbieren. Jede Seele verfügt über verschiedene Kräfte (siehe Kasten). Außer dem Schneidwerkzeug kann Samanosuke auch in den Besitz von Fernkampf- waffen wie Pfeil und Bogen oder einem Gewehr gelangen. Somit steht ein stattliches Arsenal an Verteidigungsmitteln zur

Auswahl bereit, mit denen man den Widersachern den Garaus machen kann. Wer seinem Gegner ein schnelles Ableben gönnen will, kann das unterlegene Opfer mit einen Kick zu Boden schlagen und ihm das Katana ohne Hemmungen in den Brustkorb rammen. Ruhe in Frieden!



○Außer Waffen kann man auch Kräuter, Pfeile und Schrotkugeln modifizieren.



○ Überdimensionale Gegner erschweren eure Wege durch Onimusha Warlords.

FAZIT

Capcom beschert uns mit Onimusha Warlords ein Grafik-Spektakel der Sonderklasse. Man wird buchstäblich in die Zeit der Feudalherren, in der sich das Action-Adventure abspielt, hineingesogen. Der Handlungsablauf wird durch zahlreiche Zwischensequenzen und fulminante FMVs verfeinert. Das Sahnehäubchen ist, dass alle Charaktere und NPCs mit bis zu 10.000 Polygonen aufwendig inszeniert wurden. Beim Sound ist der nächste Leckerbissen zu finden: Hier passt sich die Begleitmusik perfekt der jeweiligen Situation an. Der Klang von aufeinandertreffenden Schwertern während des Kampfes ist ebenso authentisch wie die vielen verschiedenen Umgebungsgereusche. Ein großes Manko stellt hingegen die kurze Spieldauer dar, die einen geübten Zocker nicht viel länger als sechs Stunden vor den Bildschirm fesselt. Gelegentliche Slow-Downs treten ebenfalls auf, und ein Großteil der Rätsel kann gerade mal einen Anfänger in leichtes Grübeln versetzen. Wer sich vom geringen Umfang nicht abschrecken lässt, darf aber in jedem Fall blind zugreifen!

POSITIV

- geniale Grafik
- exzellenter Soundtrack

NEGATIV

- kurzlebiges Spiel
- niedriger Schwierigkeitsgrad
- vereinzelte schlechte Kamerapositionen

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Extermination	85%	06/01
2. Onimusha Warlords	83%	06/01
3. MDK 2 Armageddon	85%	04/01

PLAY DATEN

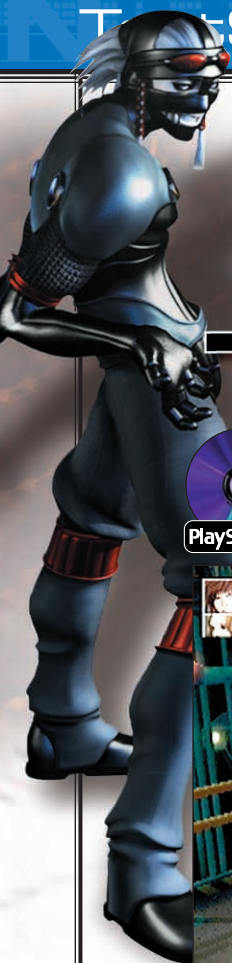
System	PlayStation2		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Capcom		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	Ende Juni

GRAFIK 88 %

SOUND 89 %

RATING **83 %**





THE BOUNCER

Toni Opl



Rausschmiss für Square! Das potentielle Prügel-Highlight erweist sich als spielerischer Tiefschlag.



Bei der Flucht aus dem Mikado-Hauptquartier kämpft ihr euch den Weg durch eine Roboterarmee frei.



So manche Kameraeinstellung erweist sich im Eifer des Gefechts als höchst ungünstig.

Traurig, aber wahr! The Bouncer, Squares heiß erwartete und bereits im Vorfeld extrem gehypte Mischung aus Beat'em Up und RPG, wird den hochgesteckten Erwartungen leider in keiner Weise gerecht. Nach ganzen zweieinhalb Jahren Entwicklungszeit lautet das Ergebnis: viel Grafik, wenig Spiel.

Chaotisches Trio

The Bouncer versetzt euch in die Rolle der drei exzellent modellierten und animierten Haudegen Sion, Volt und Kou, die eines Tages ihrem grauen Türsteher-Alltag entrissen werden, als eine Horde maskierter Terroristen Sions Freundin Dominique entführen. Wie sich bei der darauffolgenden Rettungsaktion herausstellt, steckt die finstere Mikado-Gesellschaft hinter der Entführung. Doch Mikado-Präsident Dauragon hat es nicht nur auf die Liebschaft Sions, sondern auf die Weltherrschaft

abgesehen. Neben der Befreiung von Dominique gilt es also außerdem, die dunklen Pläne Dauragons zu vereiteln. So prügelt ihr euch in klassischer Final Fight-Manier durch verschiedene frei begehbare 3D-Areale und schlägt auf dem Weg zum finalen Endboss allerlei willenslose Klon-Soldaten und durchgeknallte Wachroboter zu Brei.

Die Qual der Wahl

Vor jedem Kampf müsst ihr euch entscheiden, welchen der drei tapferen, aber äußerst träge agierenden Helden ihr im anschließenden Handgemein steuern wollt. Das zum Einsatz kommende Kampfsystem wurde der schon etwas angestaubten Tobal-Serie entliehen und kann mit der Dynamik und Rasanzen beispielsweise eines Dead or Alive 2 beim besten Willen nicht mithalten. Zwar lassen sich durch die analoge Button-Abfrage mit jeder Taste mehrere unterschiedliche Moves ausführen, wirklich intuitiv gelingt einem dies jedoch nicht. Nach jeder überstandenen Auseinandersetzung bekommt der Spieler sogenannte Bouncer-Points gutgeschrieben, mit denen man wie in einem Rollenspiel die anfangs noch recht begrenzten Fähigkeiten von Sion und Konsorten aufbessern oder deren Move-Repertoire erweitern kann. Die aufgeputzten Charaktere lassen sich nach dem kompletten Durchzocken sowohl in einem neuen Spiel als auch in den beiden weiteren Modi Survival und Versus einsetzen.

FAZIT

Außer der durchweg überzeugenden Grafik mit ihren detailreichen Charakteren hat The Bouncer leider nicht viel zu bieten. So dauert es auch ohne Überspringen der Zwischensequenzen kaum länger als zwei Stunden, bis Dominique gerettet und Dauragon zur Strecke gebracht ist. Für welchen Charakter ihr euch jeweils entscheidet, ist dabei meist egal, da die drei Rausschmeißer nur an einer Schlüsselstelle unterschiedliche Aufgaben erwarten. Sonstige Verzweigungen im Spielverlauf oder der Handlung gibt es nicht. Das Schlimmste ist jedoch, dass The Bouncer zu etwa zwei Dritteln aus vorgerenderten Zwischensequenzen besteht und die Action eindeutig viel zu kurz kommt. Kurz kämpfen, abspeichern, FMV ansehen – die meiste Zeit verbringt man damit, die Handlung zu verfolgen. Kommt man dann doch endlich zum Zug, nervt die niedrige Spielgeschwindigkeit und das zähe Kampfsystem. K.o. in der ersten Runde!

POSITIV

- pompöse Optik
- Dolby Digital-Sound in Zwischensequenzen
- nette Hintergrundstory

NEGATIV

- viel zu kurz
- völlig trüges Kampfsystem
- wenig Action

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Beat'em Up	Hersteller	SCEE
	www.playstation.de		
Entwickler	Squaresoft/ Dream Factory		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	Juni

GRAFIK 82 %

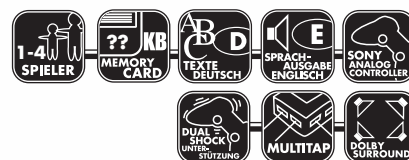
SOUND 75 %

RATING 53 %



Wong, schaffe Dominique zur Galeos. Wir gehen genau nach Plan vor.

Wer über das entsprechende Equipment verfügt, darf die Zwischensequenzen in echtem Dolby Digital 5.1 Sound genießen.



BLOND – DU WILLST ES DOCH AUCH

blond magazine
DAS NEUE LIFESTYLER-MAGAZIN

**jetzt nur
3,50 DM**

NUR 3,50 MARK
magazine

OLLI GEISSEN
„BIG OLLI“ PACKT AUS!

BOXENLUDE
4 PIT GIRLS

**SOMMER 2001
EVENT GUIDE**
ALL FESTIVALS, EVENTS &
MOVES IM ÜBERBLICK!
PLUS: CROSS CONNECTION

**EXKLUSIVER GUIDE:
ALLE FESTIVALS,
EVENTS &
MOVES DES
SOMMERS**

VA
MIT DER MISS CICCONE

powered by **WALKMAN**



Ab 25. Mai für **nur 3,50 DM** bei deinem Zeitschriften-Dealer

blond
magazine



Toni Opl

CRAZY TAXI

Kann der Spielhallen-Kracher und Dreamcast-Abräumer auch auf der PS2 überzeugen?

PlayStation 2



○ Je näher man am wartenden Passanten anhält, desto weniger Zeit verliert man beim Einsteigen.



○ Wer sich geschickt durch den Großstadt-Verkehr schlängelt, spart Zeit und kassiert mächtig Trinkgelder.

Taxifahren ist ein harter Job – ein verdammt harter Job. Wer dies nicht glauben will, der wird von Acclaim nun eines Besseren belehrt. Die hauseigenen Studios in Cheltenham haben es tatsächlich geschafft, das auf dem Dreamcast höchst erfolgreiche Crazy Taxi binnen kürzester Zeit auf die PlayStation2 zu portieren. Leider mussten sich die Entwickler hierbei an strenge Vorgaben seitens SEGA halten und waren daher nicht in der Lage, zusätzliche Features zu integrieren. Dennoch kann sich das Ergebnis durchaus sehen lassen...

Time is money

Crazy Taxi versetzt euch in die Rolle eines überarbeiteten Teufelspiloten, der mit einem

zum Cabriolet umgebauten Yellow Cab seinen Lebensunterhalt verdient. Keine leichte Aufgabe, ist die virtuelle Metropole doch geradezu übersät mit potentiellen Kunden, die ungeduldig auf ihre Beförderung warten. Der Spielablauf gestaltet sich wie folgt: Nachdem ihr euch für einen der vier wählbaren Fahrer entschieden habt, klemmt ihr euch direkt hinter das Steuer seines bzw. ihres Taxis, das sich nicht nur optisch, sondern auch in punkto Fahrleistungen leicht von den Wagen der anderen Charaktere unterscheidet. Dann zählt jede Sekunde. Es gilt, innerhalb eines bestimmten Zeitlimits nacheinander so viele am Straßenrand wild gestikulierende Fahrgäste wie möglich

zum gewünschten Zielort zu bringen. Wie viel Kohle ihr pro Fahrt verdient, hängt nicht nur von eurer Schnelligkeit, sondern auch von eurem Fahrstil ab. Bei waghalsigen Überholmanövern, spektakulären Sprungeinlagen und atemberaubenden Drifts lassen die Kunden massig Trinkgeld springen, das eurem Punktekonto neben dem normalen Fahrpreis zusätzlich gutgeschrieben wird. Ist die Zeit abgelaufen, gibt es eine Beurteilung eurer dargebotenen Leistung in Form einer Fahrlizenz und eines Rankings. Je mehr Leute ihr herumkutschiert und je mehr Moneten ihr dabei geschneffelt habt, desto höher werdet ihr auf der Rangliste eingestuft.



○ Crazy Box: In dieser Fahrprüfung könnt ihr euch auf einer überdimensionalen Bowling-Bahn austoben.



○ Wie auf Schienen: Den rasenden Draufgängern ist jede Abkürzung recht.



○ Viele Abkürzungen führen über die Dächer der Stadt.



○ Das Zielgebiet ist durch eine grüne Umrandung gekennzeichnet.

Zahlreiche Varianten

Wem das anfangs noch zu hektisch ist, der kann zunächst auch für eine vorher festgelegte Zeit (drei, fünf oder zehn Minuten) durch die Gegend brettern und nach Belieben Fahrgäste transportieren oder sich erst einmal mit dem verzweigten Straßennetz vertraut machen. Auf der Rangliste landet man allerdings nur, wenn man unter den Arcade-Bedingungen, sprich mit dem stetig tickenden Zeitlimit, antritt. Um gegenüber dem Spielhallenvorbild etwas mehr Abwechslung zu schaffen, hat selbstverständlich auch die PS2-Version den Original-Modus zu bieten, in dem euch eine zweite, wesentlich komplexer aufgebaute Großstadt erwartet. Zwar ist diese schon von Beginn an anwählbar, Einsteiger sollten sich zunächst jedoch auf die erste und einfachere Metropole konzentrieren, zumal es eine Wissenschaft für sich ist, das Straßen-Layout und die Zielorte aller Fahrgäste auswendig zu kennen. Denn nur dann – oder mit irrsinnig viel Glück – landet man auf dem ersten

Platz. Nach einer gewissen Spielzeit sind zudem immer mehr nützliche Abkürzungen zu entdecken, die einem enorme Zeitgewinne einbringen. Eine fundierte Ortskenntnis ist also (wie im wahren Leben) unabdingbar.

Verrückte Kiste

Für eine gute Platzierung empfiehlt sich zudem der regelmäßige Einsatz verschiedener spezieller Fahrtechniken wie des Crazy Dashes, einer Art Turbo, des Crazy Drifts, mittels dessen man mit Vollgas durch die engsten Kurven sliden kann, oder des Crazy Stops, der bei Höchstgeschwindigkeit eine Vollbremsung bewirkt. Wer längerfristig im Geschäft bleiben will, sollte die Techniken unbedingt im Schlaf beherrschen. Ausgeführt werden diese allesamt anhand bestimmter Kombinationen von Gas und Bremse mit der Gangschaltung (Drive/Reverse). Zum Einstudieren der Spezialmanöver eignet sich besonders der dritte und letzte Spielmodus. In der sogenannten Crazy Box müs-

sen jeweils unter heftigem Zeitdruck 16 knifflige Fahrprüfungen absolviert werden. Gelingt es euch, die verschiedenen Aufgaben erfolgreich zu bewältigen, dürft ihr ab sofort mit einer pfeilschnellen Fahrradrikscha an die Arbeit gehen. Doch viele dieser Mini-Games verlangen euch einiges an Übung ab und müssen wieder und wieder versucht werden, ehe man das Ziel rechtzeitig erreicht. Danach jedoch seid ihr für den Einsatz im virtuellen Großstadtdschungel bestens gerüstet.



FAZIT

Selten zuvor sorgte ein Spiel für derart gemischte Gefühle und geteilte Meinungen. Während es für die einen das Arcade-Game schlechthin ist, stören sich andere am fehlenden spielerischen Tiefgang und der mangelnden Abwechslung. Dennoch: Das unglaubliche Suchtpotential ist unter keinen Umständen von der Hand zu weisen. Wer einmal Blut geleckt hat, gibt den Controller nicht mehr so schnell aus der Hand. Zudem haben die Entwickler bei der Umsetzung von Dreamcast auf die PS2 hervorragende Arbeit geleistet und sowohl die Zahl der Pop-Ups als auch der Slow-Downs merklich reduzieren können. Der Detailreichtum der kunterbunten Grafik blieb hierdurch gänzlich unberührt. Die hohe Spielgeschwindigkeit sowie die dichte Soundkulisse mit ihren unzähligen Sprachsamples und Umgebungsgeschichten stehen dem DC-Original ebenfalls in nichts nach. Ein paar zusätzliche Songs hätte der punkige Soundtrack aber dennoch gut vertragen können. Wer eine actiongeladene, dynamische und fesselnde Raserei sucht, sollte unbedingt ins Crazy Taxi springen!

POSITIV

- rasantes, actionreiches Gameplay
- riesige Metropolen
- prächtige Soundkulisse

NEGATIV

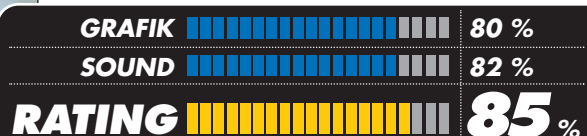
- kaum spielerischer Tiefgang
- "nur" zwei Städte
- kurzer Soundtrack

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Acclaim Entertainment
www.acclaim.de			
Entwickler	Acclaim Cheltenham		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	Ende Mai



○ Ein realistisches Fahrverhalten sollte man sich von den Crazy Taxis nicht erwarten. Die gelben Flitzer driften, was das Zeug hält.





mArk Liebold

RING of RED

Tarnen heißt, sich in Form und Farbe an das Gelände anpassen, viel sehen und dabei nicht gesehen werden.

Seit den revolutionären Ideen eines Dune oder Warcraft gibt es von der Strategiefrente nur wenig Neues zu berichten. Die Suche nach Rohstoffen und die schier unüberschaubare Flut an Einheiten, die rivalisierenden Ameisenstaaten gleich übereinander herfallen, locken zwar nach wie vor Millionen von Generälen vor den Bildschirm, mit Strategie hat dies jedoch nicht mehr viel zu tun. Taktisches Kalkül ist nicht mehr gefragt. Ausgeklügelte Angriffspläne mussten dem Produktionswahn mit seinen alles überrollenden Panzerlawinen weichen. In Japan hat man dagegen eine ganz andere Vorstellung davon, wie ein Strategiespiel auszusehen hat. Titel wie Front Mission 3 oder Final Fantasy Tactics zeigen ganz klar, dass man

Anspruch, Abwechslung, eine gute Story und vor allem innovative Ideen unter einen Hut bringen kann.

Am Rad der Zeit gedreht

Eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte ist ein ebenso wichtiger Bestandteil eines Videospiele wie Grafik, Sound oder Gameplay. Um eine solche zu gewährleisten, veränderten die KCE Studios etwas den Lauf der Geschichte. Nach den Atombombendetonationen über Hiroshima und Nagasaki kapitulierten die japanischen Streitkräfte nicht, sondern kämpften solange gegen die alliierte Übermacht weiter, bis die Rote Armee in einer groß angelegten Landungsaktion dem Land des Lächelns den Todestoss verpasste. Ähnlich wie Deutschland wurde auch das Kaiserreich geteilt. Die russischen Besatzer etablierten im Norden der Insel ein kommunistisches Regime, während im Süden unter Mithilfe der westlichen Mächte eine Demokratie entstand. Inzwischen schreiben wir das Jahr 1964. Seit der Spaltung des Landes herrscht zwischen dem geteilten Volk Misstrauen und Argwohn. Der unbesungene Held dieser turbulenten Epoche ist Masami von Weizegger, ein Halbjanaper, der für den Komitsu Industrieverband als AFW-Testpilot arbeitet. AFWs (Armoured Fighting Walker) sind



○ Für das Introvideo kopierte man die mächtigen Roboter in Filmaufnahmen aus dem Zweiten Weltkrieg.

Kampfroter, die von der deutschen Wehrmacht während des Zweiten Weltkriegs entwickelt wurden, um in schwer zugänglichem Gelände operieren zu können. Als Yu Kaiho, ein nordjapanischer Kollaborateur den AFW Albatross stiehlt, wird Masami zusammen mit einer kleinen Streitmacht ausgesandt, den Prototypen zurückzubringen.

Warten, warten... FEUER!

Die Gefechte, in die ihr während des Feldzugs geratet, werden sowohl rundenbasiert als auch in Echtzeit ausgetragen. Das

Emilio	Action	AFW	Crew	Ground1	Ground2	General
	31	2	0	3	26	
	30	0	0	0	30	
	10	5	0	0	15	
	---	25	25	60	110	
	---	20	45	20	85	
	20	10	0	0	30	
	130	6	---	---	10	
C.C.	Short	Medium	Long	Skill	AFW	AFW
80	45	60	45	50	70	30
25	65	20	60	10	35	5
20	40	15	40	10	20	8
40	25	30	20	10	10	10

○ Vor dem Gefecht könnt ihr die Infanteristen auf eure Verbände verteilen.



○ In der deutschen Version wurden ausschließlich die Dialogfelder übersetzt. Die Menüs sowie sämtliche Eigennamen sind nach wie vor englisch.



○ Verschiedene Kameraperspektiven sorgen während der Kämpfe für möglichst viel Abwechslung



Die blauen Quadrate zeigen euch die maximale Bewegungsreichweite an, während die gelben Karrees die Stellen markieren, die ihr angreifen könnt.



Für die Kämpfe bleibt nur eine bestimmte Zeit. Ist diese abgelaufen, ziehen sich die AFWs automatisch zurück.

Schlachtfeld ist in Planquadrate unterteilt. Die Bewegung über diese erfolgt in Zügen. Je nachdem, durch welches Gelände man sich in der Runde zuvor bewegt hat, dauert es mehr oder weniger lange, bis man wieder an der Reihe ist. Sobald zwei rivalisierende Verbände, die aus einem Panzermech und bis zu drei Infanterieeinheiten bestehen, aufeinandertreffen, kommt es zum Gefecht. Je nach Bauart des AFW (leicht, Standard, vierbeinig, Anti-AFW) können diese auch über mehrere Planquadrate hinweg angreifen. Die Typreihe bestimmt auch, für welche Kampfsituationen der Roboter ausgelegt ist. Die schweren vierbeinigen Panzermechs sind mit ihren gewaltigen Haubitzen hauptsächlich für den Fernkampf prädestiniert. Piloten eines Anti-AFWs bevorzugen hingegen den Nahkampf. Während eines Scharmützels könnt ihr die stählernen Kampfmaschinen ausschließlich nach vorne und hinten bewegen. Dies reicht aber auch schon aus, da ihr euch mehr auf das Koordinieren

eurer Infanterieeinheiten und der Ladecrew, die euch mit ihren Spezialfähigkeiten die gegnerischen Panzermechs vom Hals halten, euren AFW notdürftig reparieren oder mit Gas- und Nebelattacken für Verwirrung bei den feindlichen Bodentruppen sorgen, konzentrieren müsst. Sobald das Geschütz geladen ist, könnt ihr in den Zielmodus umschalten. Je länger man beim Anvisieren wartet, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit eines Treffers. Besonders geduldige Kommandanten sind sogar in der Lage, mit einem gezielten Schuss den feindlichen AFW lahm zu legen oder dessen Waffe zu zerstören.

Fast perfekt?

Ring of Red ist bis ins kleinste Detail durchdacht. Dies beginnt beim Aufbau der mehr als 20 Missionen, geht über die vielen strategischen Möglichkeiten des Spielers und endet in der ansprechenden Story. Die Qualitäten der technischen Inszenierung sind nicht minder beein-

druckend. Sowohl die schweren Kampfkolosse als auch deren Infanterieunterstützung bewegen sich sehr natürlich durch die herrlichen Landschaften. Die Fußtruppen sind allerdings nicht ganz so detailliert wie die großen Panzermechs, bei denen man vereinzelt sogar die sich drehende Antriebswelle erkennen kann. Lichteffekte beschränken sich auf wenige Explosionen, die dafür jedoch um so beeindruckender aussehen. Auf Sprachausgabe muss man gänzlich verzichten, dafür wurden zumindest die Dialogtexte ins Deutsche übersetzt.

FAZIT

Ring of Red erinnert etwas an die Front Mission-Titel von Squaresoft. Dies ist auch kaum verwunderlich, da sich das Spiel vieler Elemente der ausgezeichneten Serie bedient. Trotzdem wartet Ring of Red mit sehr vielen Neuerungen auf.

Anfänglich bleiben diese Innovationen und der spielerische Anspruch noch etwas im Verborgenen. Nach einiger Zeit jedoch entwickelt sich Ring of Red aufgrund seines Tiefgangs und seiner Stimmigkeit in allen Aspekten zu einer wahren Suchtgefahr, die euch gut 100 Stunden beschäftigten dürfte - denn ganz einfach ist Ring of Red bei weitem nicht. Für einen Kampfeinsatz sitzt man gut vier bis fünf Stunden vor dem Bildschirm. Und dies im wahrsten Sinne des Wortes, da man während der Missionen nicht in der Lage ist, seinen Spielstand zu sichern - das wohl einzige Manko eines ansonsten wirklich herausragenden Titels.

POSITIV

- technisch ansprechend inszeniert
- innovatives Kampfsystem
- viele taktische Möglichkeiten
- gute Hintergrundstory

NEGATIV

- keine Zwischenspeicher-Option
- nicht vollständig lokalisiert

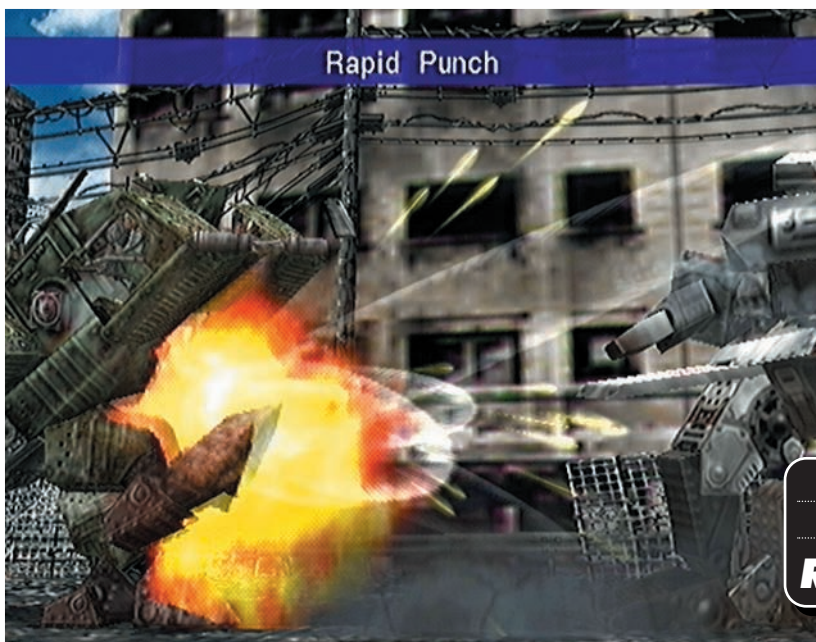
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Strategie	Hersteller	Konami of Europe www.konami-europe.com
Entwickler	KCE Studios		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	30. Juni

GRAFIK 73 %

SOUND 71 %

RATING **80%**



Der Nahkampf ist vor allem für leichte AFWs der sichere Untergang.

mArk Liebold

FUR FIGHTERS

Viggo's Revenge



Sag ihnen, dass sie klein, kuschelweich und einfach zum knuddeln sind und sie verpassen dir ein drittes Nasenloch!



⊙ Eure Gegner sind nicht dumm. Sie weichen euren Schüssen aus, und wenn es brenzlig wird, ergreifen sie sogar die Flucht.



⊙ Die weißen Poller sind kein Schnee, sondern Füllwatte, die aus der Wunde des Plüschbären quillt.

Die absolute Weltherrschaft, das ist es, was der böse Kater Viggo möchte. Doch da hat er die Rechnung ohne die Fur Fighters gemacht. Vor ein paar Jahren machte die pelzige Elitetruppe dem Megalomanen schon einmal einen Strich durch die Rechnung. Um seine finsternen Pläne ungestört verwirklichen zu können, entführte Viggo kurzerhand die Kinder der gefütterten Weltretter. So einfach lassen sich die Fur Fighters jedoch nicht ins Bockshorn jagen.

Einer für alle ...

In Fur Fighters übernimmt ihr nicht nur die Rolle einer, sondern gleich von sechs Spielfi-

guren. Jeder der sechs plüschigen Helden ist mit einer besonderen Fähigkeit ausgestattet. Der Hund Roofus kann sich durch den Erdboden graben, die Katze Juliette ist in der Lage, Wände zu erklimmen, das Känguru Bungalow springt außerordentlich weit, der kleine Drache Tweek vermag durch die Lüfte zu gleiten, der Pinguin Rico ist ein begnadeter Taucher, und der chinesische Panda Chang ist so klein, dass er sich mühelos durch die kleinsten Löcher zwingen kann. Will man den Kampf gegen General Viggo und seine Schergen bestehen, muss man alle flauschigen Helden gleichermaßen zum Einsatz bringen. Jede Aufgabe und jedes noch

so kleine Rätsel erfordert meist die Fähigkeit eines anderen Fur Fighters. In Aktion ist stets nur einer der sechs Pelzkämpfer. Um den Charakter zu wechseln, müsst ihr einen der großzügig in den die Leveln verteilten Teleporter, die immer auf ein bestimmtes Fellknäuel geeicht sind, finden. Die gekidnappten Kids, die nur vom rassegleichen Elternteil aufgenommen werden können, wurden von Viggos Handlangern innerhalb der 40 Level gut versteckt. Um an die Racker heranzukommen, gilt es, schwierige Sprungpassagen zu meistern und knifflige Rätsel zu lösen. Dieses Unterfangen ist wahrlich nicht einfach, da Viggos Bärenschlägertrupp mit



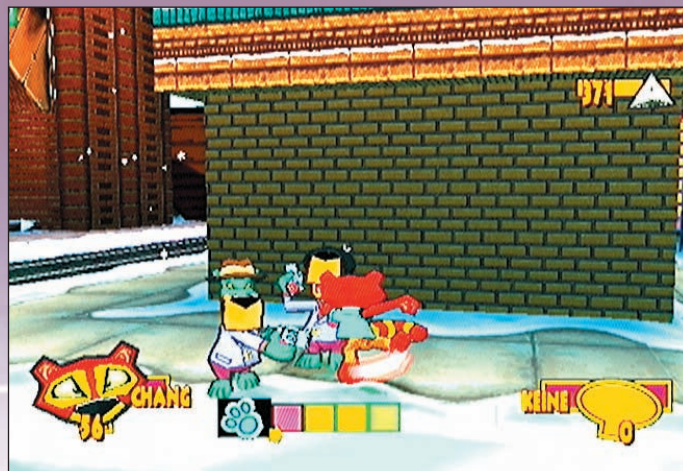
⊙ Im Multiplayer-Modus können bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten.



⊙ Ist auf dem Bildschirm besonders viel los, leidet das Spiel manchmal unter leichten Slowdowns.



Die leuchtend grünen Teleporterpunkte sind kaum zu übersehen.



Ist alle Munition verschossen, könnt ihr euch auch mit euren Pfoten zur Wehr setzen.

allen Mitteln versucht, die Fur Fighters aufzuhalten. Um den bärenstarken Gegnern ordentlich Paroli bieten zu können, steht euch ein gewaltiges Repertoire an Waffen zur Auswahl. Anfänglich nur mit Revolvern bewaffnet, streifen die Furies sehr bald mit Maschinenpistolen, Schrotflinten, Eiskanonnen, Plasma-Blastern oder gar Neutronenpistolen durch die Level.

...und alle für einen

Die Suche nach dem gekidnappten Nachwuchs führt den Spieler in insgesamt sieben Areale, die nochmals in mehrere Level unterteilt sind. Nachdem ihr unter der Aufsicht des längst verstorbenen General Bristol den Trainingslevel durchlaufen habt, kann eure Rasselbande ihr erstes Ziel ansteuern: New Quack City. Die verruchte Stadt ist in drei Stages unterteilt. Neben dem World Quack Center gilt es noch, Lower East Quack und das Quackenheimer Art Museum nach den Familienangehörigen abzusuchen. Zu den anderen Gebieten zählen etwa der Bieber Damm, Dinotopolis oder der Herrsensitz des wahnsinnigen Katers, Viggo A-Go-Go. Doch bevor ihr diese Stages betreten könnt, müsst ihr gewisse Voraussetzungen erfüllen. Um beispielsweise der Raketenabschussrampe Cape Canardo einen Besuch abstatten zu dürfen, benötigt

einer der fluffigen Haudegen zunächst einen Abschluss in Astrophysik.

Möge der Fluff mit euch sein!

Fur Fighters für PS2 ist keine plumpe Umsetzung der Dreamcast-Version. Die Entwickler von Bizzare Creations nahmen sich die Zeit und überarbeiteten den Titel fast vollständig. So wartet Fur Fighters: Viggo's Revenge nun beispielsweise mit einem vollkommen neuen Level sowie Bonus-Stages für jeden Charakter auf. Zudem sorgen im Fluffmatch nun weitere Multiplayer-Modi wie Fluff Soccer oder Capture the Baby für noch mehr spaßigen Kurzweil.

Die auffälligste Neuerung ist jedoch der veränderte Grafikstil. Durch die dicken, schwarzen Outlines der drollig animierten Charaktere kommt das Gefühl auf, kein Spiel, sondern einen Zeichentrickfilm zu spielen. Da können selbst so manche Cartoons, die täglich über die Mattscheibe flimmern, nicht mithalten. Ein großer Kritikpunkt der Dreamcast-Version war die gewöhnungsbedürftige Steuerung. Der PS2-User hat es da besser erwischt. Bei den insgesamt acht verschiedenen Joypad-Belegungen dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein.



Für die PS2-Version wurde das unverständlich Tiergeschnatter durch englische Sprachausgabe ersetzt. Leider wurde diese nicht lokalisiert.

FAZIT

Man darf sich bei Fur Fighters keinesfalls von der knuddeligen Optik täuschen lassen. Denn in dem Spiel fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen und es ist trotz des ersten Eindrucks vor allem auf eine ältere Klientel zugeschnitten. Die unterhaltsame Mischung aus Jump'n Run, Adventure und Balleraction ist Bizzare Creation vortrefflich gelungen. Vor allem technisch greift Fur Fighters in die Vollen und überzeugt durch tadellose Grafik und eine gute Soundkulisse. Die Level sind enorm groß, die Aufgaben abwechslungsreich, und das Spiel wimmelt nur so von versteckten Gags und Persiflagen – Spielspaß ist also garantiert!

POSITIV

- gelungene Genremixtur
- überzeugender Cartoonstil
- fluffige Optik
- viel Abwechslung

NEGATIV

- etwas eintönige Hintergrundmusik
- mitunter lange Sucherei

DIE ALTERNATIVEN

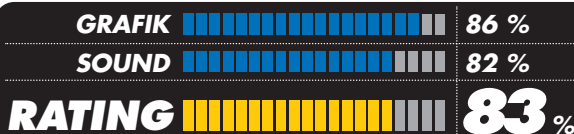
Titel	Rating	Test in play
1. MDK 2: Armageddon	85 %	04/01
2. Fur Fighters: Viggo's Revenge	83 %	06/01
3. Oni	68 %	03/01

PLAY DATEN

System		PlayStation2	
Genre	Action/Jump'n Run	Hersteller	Acclaim Entertainment
		www.acclaim.de	
Entwickler		Bizzare Creations	
Preis	ca. 120.- DM	Erhältlich ab	Juni



In engen Passagen zoomt die Kamera dicht an den Protagonisten heran.

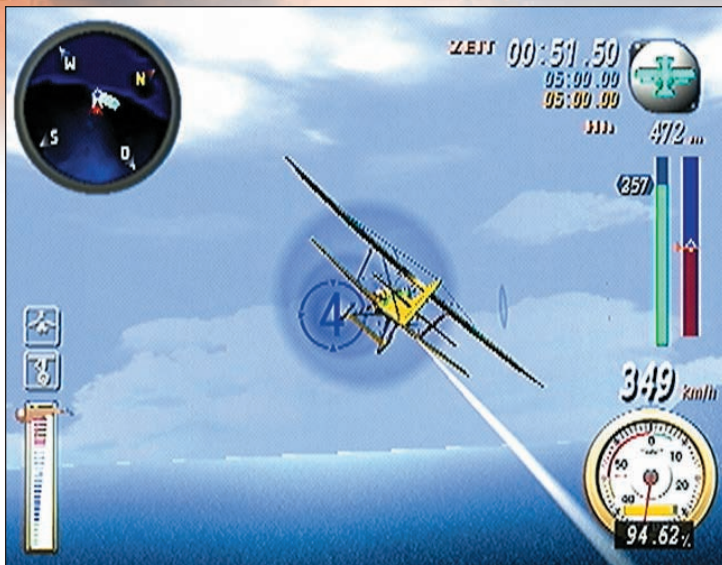


Heiko Strobel

SKY ODYSSEY

PlayStation 2

Nachdem die US-Version schon abgehoben ist, stößt nun der PAL-Nachzügler in den Luftraum hinzu.



Bei der Himmelsmalerei müssen die Kreise der Reihe nach durchfliegen werden.

Activision entführt uns mit Sky Odyssey in die Lüfte. Im Grunde genommen geht es darum, als tollkühner Flieger und Abenteurer eine nahezu unerschlossene Inselgruppe aus dem Luftraum heraus zu erkunden. Dabei müsst ihr nicht nur von Punkt A nach Punkt B düsen, sondern in schwindelerregenden Höhen die verschiedensten Abenteuer bewältigen. So gilt es beispielsweise, wegen eines Treibstofflecks an einem fahrenden Zug oder Tankflugzeug andocken, um sich mit genügend Kraftstoff zum nächsten Flugplatz zu retten. Eine Notlandung auf einem Flugzeugträger sowie der punktgenaue Abwurf von Versorgungspaketen über verschneiten Forschungscamps gehören ebenso zu euren Aufgaben.

Es gibt viel zu tun...

Insgesamt stehen euch fünf unterschiedliche Spielmodi zur Auswahl. Während im Abenteuer-Modus 18 verschiedene Missionen bewältigt werden müssen, könnt ihr beim freien Flug ohne Zeit- und Spritlimit ein paar gemütliche Erkundungsrunden drehen. Um ein erstes Feeling für die Maschine zu gewinnen, steht der Trainings-Mode zur Verfügung. Eine große Portion an Geschicklichkeit und Können sind in den beiden Kategorien Ziel und Himmelsmalerei vonnöten. Während man bei der Himmelsmalerei mittels farbiger Rauchschwaden vorgegebene Symbole in den Himmel zeichnet, besteht im Ziel-Modus eure Aufgabe darin, nummerierte Zielscheiben in der richtigen Reihenfolge zu durchfliegen.

... packen wir's an

Zu Beginn stehen dem Piloten drei Flugzeuge zur Auswahl bereit, im Verlauf des Spiels kann sich jedoch noch eine Vielzahl an Bonusfliegern dazugesellen. So kann euer Hangar von klapprigen Doppeldeckern bis hin zu geheimnisvollen Ufos gefüllt werden. Obwohl in Sky Odyssey keine einzige Patrone abgefeuert wird, hat der Spieler dennoch einen Feind – nämlich die Natur selbst. Denn unterschiedlichste Witterungsverhältnisse erschweren jeden Einsatz in den Lüften immens. Seitens der Entwickler wurde eine gute Mischung aus Arcade und Simulation perfekt umgesetzt. So kann der ungeübte Pilot beispielsweise auf eine vereinfachte Steuerungsmethode zugreifen. Um Loopings, Rollen etc. zum Besten geben zu können, muss allerdings auf die normale, wesentlich komplexere Steuerung umgeschaltet werden, die dem Spieler einiges an Geschick und Können abverlangt.



Die Care-Pakete müssen innerhalb der markierten Fläche landen. Genaues Timing ist erforderlich.



Und es gibt sie doch! Anscheinend haben sie es auf unseren Kraftstoff abgesehen.

FAZIT

In spielerischer Hinsicht sorgt Sky Odyssey mit seinem vorzüglichen Handling, den verschiedenen Spielmodi mit über 40 unterschiedlichen Levels, den weitläufigen Arealen und der Unmenge an freischaltbarem Bonus-Material für wochen- und monatelange Unterhaltung. Leider kann die Grafik mit dem exzellenten Gameplay keinesfalls mithalten. Lobenswert ist hingegen die integrierte 50/60 Hertz-Option, dank der Besitzer moderner TV-Geräte ohne PAL-Balken und Geschwindigkeitsverlust abheben können. Abgesehen von den deutschen Bildschirmtexten gibt es im Vergleich zur NTSC-Version keine Änderungen. Die soundtechnische Untermalung ist ebenfalls vorzüglich gelungen. Flugschüler sollten sich besser einen Fallschirm umschnallen, denn aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades wird man das ein oder andere Mal ungewollt eine Bruchlandung hinlegen.

POSITIV

- 50/60 Hertz-Option
- packendes Gameplay
- grandiose akustische Untermalung
- langfristig motivierend

NEGATIV

- enttäuschende Grafik
- hoher Schwierigkeitsgrad

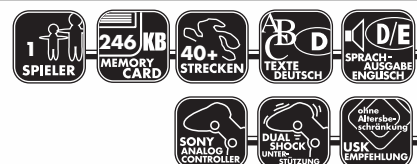
PLAY DATEN

System	Flugsimulation	Hersteller	PlayStation2
Genre	Flugsimulation	Hersteller	Activision
Entwickler	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	Cross
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 53 %

SOUND 86 %

RATING 83 %





GAUNTLET DARK LEGACY

Dirk Gemeinhardt

Der Arcade-Klassiker ist zurück! Midway hat es sich nicht nehmen lassen, das jüngste Gauntlet-Coin-op exklusiv für die PlayStation2 aufzulegen. Nichtsdestotrotz liegt uns die schludrige PSone-Konvertierung vom letzten Frühjahr, Gauntlet Legends, noch immer schwer im Magen. Deshalb stellt sich die Frage: Kann nun zumindest das Next Generation-Sequel überzeugen?

Schweres Erbe

Unterm Strich gesehen ist alles beim Alten geblieben. Gauntlet Dark Legacy ist wie eh und je reine Geschmackssache. Die einen lieben die Serie, die anderen hassen sie auf Teufel komm raus. Die Fakten: Keinerlei Veränderungen gibt es beim Aufgebot des Helden-Ensembles zu vermeiden. In die Schlacht zieht ihr wahlweise mit den bekannten Figuren Hofnarr, Zauberin, Ritter, Bogenschütze, Wizard, Walküre oder Krieger. Midway wahrt diesbezüglich alte Sitten und Bräuche. Wer obendrein ein Multitap

sein eigen nennt, bildet mit maximal drei weiteren Mitstreitern eine schlagkräftige Party. Monster, Drachen, aber auch kleinere Unholde geben unter Zuhilfenahme diverser Attacken und Magien ruckzuck klein bei – ein Heidenspaß.

Die grafische Präsentation von Gauntlet Dark Legacy kann insgesamt als solide bezeichnet werden; Echtzeit-Lichteffekte und sonstige visuelle Special-Effects sind allerdings spärlich gesät. Einzig die individuell in Szene gesetzten Animationsphasen aller spielbaren und nicht spielbaren Charaktere wissen zu gefallen. Ziemlich abwechslungsreich gestaltet sich das Level-Design; denn beim Durchkämmen der acht Welten (Mountain, Desert, Forest, Castle, Ice, Town, Sky und Dream) kommt nur selten Langeweile auf. Besondere Glanzpunkte sind auch vom Sound nicht zu erwarten. Erfreulich lediglich die deutsche Sprachausgabe und die dazu passenden Bildschirmtexte. Resümee: Gauntlet-Fans können getrost zugreifen. Allen anderen sei ein Probespiel vor dem Kauf angeraten.



Insgesamt acht Welten müssen erkundet werden.

POSITIV

- einfaches Handling
- abwechslungsreiche Welten
- dt. Sprachausgabe u. Bildschirmtexte

NEGATIV

- mittelmäßiger Sound
- fehlende Special-Effects
- monotones Gameplay

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Konami
			www.konami-europe.com
Entwickler	Midway		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	Juni

GRAFIK 69 %

SOUND 60 %

RATING 74 %



Im schlagkräftigen Quartett macht der Titel gleich viermal so viel Spaß.

Jede Figur besitzt drei verschiedene Attacken und diverse Zaubersprüche.

Super Handy-Logos & brandneue Klingeltöne bei www.fun2handy.de

13162 A Teens Upside Down	13377 Emilia Kiss By Kiss	13158 Opm Heaven Is A Halfpipe
13358 Aerosmith Jaded	13160 Eminem Stan	13238 Outkast Ms Jackson
13312 ATC Why Oh Why	13214 Fragma F. M. Rubia Everyt. You ...	13381 Planet Funk Chase The Sun
13378 Atomic Kitten Whole Again	13355 Fresh N Juicy Life Is What You ...	13212 Public Domain Operation Blade
13375 Aurora F. M. Coleman Ordinary World	13277 Gigi D Agostino 23 Super	13322 R. Kelly The Storm Is Over Now
13352 Ayman U. Naima Nur die Wahrheit ...	13108 Gigi D Agostino La Passion	13298 Ratty Sunrise
13279 Backstreet Boys The Call	13324 Glashaus Wenn das Liebe ist	13365 RBA No Alternative
13338 Baha Men You All Dat	13328 Glow President Of Boarderland	13325 Re Flex Ubap
13356 Balloon Technorocker	13260 Ian Van Dahl Castles In The Sky	13310 R. Martin & Chr. Aguilera Nobody ...
13354 Bee Gees This Is Where I Came In	13304 Jagged Edge Lets Get Married	13337 Right Said Fred Your My Mate
13213 Billy More Up Down	13313 Jeanette Will You Be There	13372 RMB Deep Down Below
13371 Britney Spears Don't Let Me Be ...	13174 Jennifer Lopez Love Dont Cost...	13176 Robbie Williams Supreme
13335 Brooklyn Bounce Born To Bounce	13257 Kylie Minogue Your Disco N...	13351 Rosenstolz A. Hagen Total Eclipse
13267 Christian Was kostet die Welt	13136 Leann Rimes Can't Fight The Moon...	13349 Safri Duo Played A Live
13252 Cosmic Gate Exploration Of Sp.	13373 Lexy Und X Paul Yourre The One	11165 Simpsons Filmusmik
13348 Crazy Town Butterfly	13128 Madonna Don't Tell Me	13063 Spooks Things Ive Seen
13311 D 12 Shit On You	13374 Linkin Park One Step Closer	10515 Star Trek Filmusmik
13130 Daft Punk One More Time	13286 Li Cool J You And Me	13163 Sugababes Overload
13255 Debelah Morgan Dance With Me	13317 Melanie B Feels So Good	13379 Sunbeam One Minute In Heaven
13299 Dido Here With Me	13323 Malaria Vs Chicks Kaltes Klares Wasser	13256 Texas Inner Smile
13250 Dido What A Feeling	13317 Melanie B Feels So Good	13360 Turn Table Rocker No Melody
13020 DJ Oetzi Hey Baby	13117 Melanie Thornton Love How You ...	13284 Vanessa Amorosi Shine
13350 DJ Quicksilver Ameno	13362 Milane Fernandez Boom Boom	13288 Wheatas Teenage Dirtbag
13376 DJ Tomcraft Precas	13334 Modern Talking Win The Race	13094 Wu Tang Clan Gravel Pit
13251 DJ Tomekk Return Of Hip Hop	13314 Niemann Im Osten	13129 Wyclef Jean feat. Mary 911
13380 Dream He Loves U Not	13297 No Angels Daylight In Your Eyes	13280 Xzibit X

50007 NOTRABE	50047	50433	50578	51223	52362	70159
50047	50052	50438	50620	51307	52378	70164
50112	50116	50440	50647	51325	52394	70166
50124	50130	50475	50652	51458	52396	70168
50138	50144	50495	50662	51484	52408	70171
50164	50168	50496	50697	51493	52413	70174
50173	50193	50499	50755	51509	52431	70210
50209	50213	50501	50768	51566	70008	70224
50221	50226	50508	50796	51576	70009	70276
50226	50233	50509	50839	51588	70026	70301
50244	50277	50512	50854	51589	70030	70336
50277	50278	50524	50859	51698	70036	70337
50306	50337	50526	50860	51836	70064	70341
50341	50343	50528	50912	52010	70067	70369
50347	50392	50530	50929	52015	70118	70374
50403	50407	50539	50930	52016	70127	70382
50414	50421	50550	50932	52034	70138	70388
50423	50432	50558	51077	52060	70139	70402
		50561	51079	52205	70143	70420
		50564	51215	52213	70148	70422



Ruf unsere 24-h Bestellhotline an:
0190-842 812

und gib Deine Handynummer und die Code-Nummer des Logos oder Klingeltons ein. In wenigen Sekunden wird das Logo/der Ton auf Dein Handy übertragen. Du kannst auch Deinen Freunden ein Logo oder Klingelton senden! Weitere Logos, Klingeltöne und Bildmitteilungen unter:
www.fun2handy.de
oder Faxabruf: 0190-14 60 14 (1,21 DM/Min.)

Der Service gilt für alle gängigen Nokia Modelle. Sagen Handys nur Klingeltöne! * DM 3,63 / Min.



KURI KURI MIX

Mone Neus

In Kuri Kuri Mix übernehmt ihr die Steuerung zweier niedlicher Hasen, die Chesnut und Cream heißen. Eure Aufgabe besteht darin, das Duo in insgesamt neun Welten durch 35 Level auf der Suche nach dem verloren geglaubten Mond zu begleiten. Durch einen vertikalen Splitscreen getrennt, manövriert ihr die beiden Charaktere simultan mit den beiden Analogsticks durch kunterbunt gestaltete 3D-Arenen. In der Musikwelt wollen beispielsweise Trompeten, Schellen oder Trommeln bedient werden. Während z.B. Chesnut die Trompete bläst, kann Cream auf der anderen Seite durch den entstehenden Schall über einen Abgrund getragen wer-

den. Alle Rätsel und Fallen wurden so angelegt, dass sie nur in Teamarbeit zu bewältigen sind. Der zusätzliche Zeitdruck, unter dem ihr steht, lässt die ganze Sache auch nicht leichter werden. Um eventuell verlorene Zeit wieder gutzumachen, wurden in den einzelnen Welten sogenannte Bonus-Eier versteckt, welche euch ein paar Sekunden einbringen. Was den Zwei-Spieler-Modus angeht, da dürft ihr euch einen Controller teilen. Hat man sich erst an die seltsame Steuerung gewöhnt, kann sich durchaus ein Suchtverhalten einstellen. Einzig die piepsende musikalische Untermalung wirkt auf Dauer ein wenig nervig.



Die verschiedenen Welten wurden witzig und liebevoll in Szene gesetzt.



Es ist gar nicht so einfach die beiden Hoppelhasen simultan richtig zu steuern.



Hier muss das Duo abwechselnd die Wippe betätigen, damit das Wasser abfließen kann.

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	empire Interactive
Entwickler	From Software
Preis	ca. 119,- DM Erhältlich ab sofort



THE FLINTSTONES in Viva Rock Vegas

Heiko Strobel

WILMAAAA!!! Wer kennt ihn nicht, den legendären Schrei, bei dem Fred Feuerstein ausgesperrt vor der Tür steht und nach seiner Angetrauten ruft, um wieder ins Haus gelassen zu werden. Hätte Fred eine PS2-Konsole und Swing! Entertainments neuen Fun-Racer, so würde er wahrscheinlich alles geben, um aus dem Haus bzw. weit weg vom Fernsehgerät zu kommen. Denn bei diesem Spiel kann sich der Konsolero durch insgesamt 24 Etappen quälen, wenn er nicht aufgrund des lahmen Gameplays oder der öden Begleitmusik zuvor einschläft. Auf Soundeffekte wurde ebenfalls fast völlig verzichtet. Im Spielverlauf könnt ihr aus vier bekannten Steinzeit-Bewohnern und

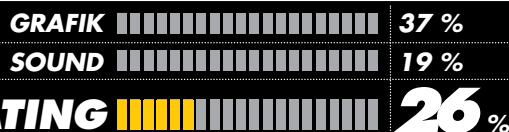
Gazoo, dem Außerirdischen, eure Spielfigur auswählen und diese in eines von insgesamt zehn fahrbaren Untersätzen stecken. Dass die Boliden keine Motorgeräusche erzeugen, liegt klar auf der Hand, dafür wird das Trampeln der antriebsgebenden Füße von eingefleischten Flintstone-Fans schmerzlich vermisst. The Flintstones in Viva Rock Vegas als eigenständiges Produkt auf den europäischen Markt zu bringen, ist hinsichtlich des hohen Preises schier eine Frechheit. In Japan ist der Fun-Racer nämlich als Bonus-Material im gleichnamigen DVD-Film enthalten. Masochistisch veranlagte Zocker dürfen gerne einen Blick riskieren, ansonsten Finger weg!



In altbewährter Arcade-Manier könnt ihr 17 unterschiedliche Goodies aufsammeln und diese zu euren Gunsten einsetzen.

PLAY DATEN

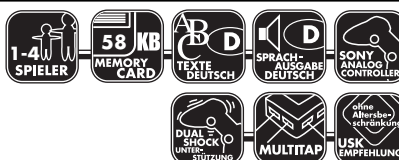
System	PlayStation2
Genre	Fun-Racer
Hersteller	Swing! Entertainment
Entwickler	TOKA
Preis	ca. 119,- DM Erhältlich ab 15. Juni



Beim Multiplayer-Modus können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig ein Match bieten.



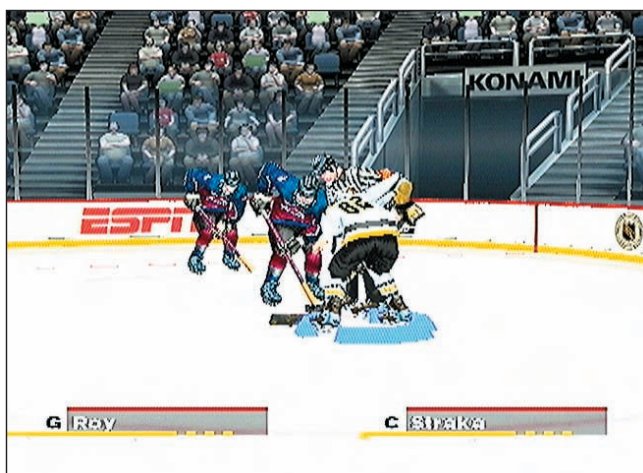
Grafisch liegt der Titel weit unter dem Niveau, das mit einer PS2 zu bewerkstelligen wäre.





ESPN

National Hockey Night



Die Spielphysik ist alles andere als real. Kollidieren zwei Eishockeyspieler, prallen sie wie Gummibälle voneinander ab, ohne dass etwas passiert.

Zwei der wichtigsten Features, über die ein gutes Eishockeyspiel verfügen muss, sind zum einen eine hohe Spielgeschwindigkeit und zum anderen eine konstante Framerate. ESPN National Hockey Night kann zwar mit diesen aufwarten, jedoch mangelt es dafür an anderer Stelle erheblich.

Die Spieler der 30 zur Auswahl stehenden 30 NHL-Teams sowie der NHL World und NHL North America sehen aus der Nähe zwar sehr gut aus und sind äußerst detailliert, sobald die Kamera jedoch über das Spielfeld schwenkt, ist die Glanzoptik leider dahin. Dies liegt vor allem am starken Flimmern. Das Handling ist äußerst träge, zudem hat man den Eindruck, die Eishockeyspieler gleiten nicht, sondern schweben über das Eis, was nicht zuletzt auf das spärliche Repertoire an Bewegungsabläufen zurückzuführen ist. Trotz der Mitspieler fühlt man sich auf dem Feld meist sehr einsam, da sich die Teamkollegen auf Teufel komm raus nicht am Match beteiligen wollen. Sei es jetzt im Angriff oder in der Verteidigung, alles muss man alleine machen. Solche Patzer kann auch das authentische Stadionambiente nicht wieder wett machen.



Vor der Begegnung könnt ihr eure Linien zusammenstellen. Über die Shoulderbuttons werden die Spieltaktiken gewählt.

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Sportspiel	Hersteller Konami
www.konami-europe.com		
Entwickler	KCEO	
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab sofort

GRAFIK 63 %

SOUND 70 %

RATING 49 %



NEU: AUCH FÜR DIE KLEINE PS-ONE & SCPH9002 IMPORTE OHNE MODCHIP!

Auch für
PS-ONE!



69,99 DM

- Importe ohne Chip spielen
- Bootmaster9000 einstecken & los gehts - kein löten
- Läuft mit jeder Playstation (auch mit der kleine PS-One und der SCPH9002)
- Inkl. Cheatmodul Mit 11500 Codes!
- Garantie bleibt Erhalten!
- 100% KEIN LÖTEN!
- Deutsche Anleitung

PS-ONE / PLAYSTATION:

Modchip	14,99 DM
(Für Importe - mit Anleitung)	
Modchip PS-One.....	29,99 DM
(Für Importe - mit Anleitung - für die kleine Konsole)	
Einbauplatine	6,99 DM
(Einbauhilfe für Modchip)	
PS-One mit Modchip.....	349,99 DM
Ersatzlaser / Laufwerk	anrufen!
(Für alle Modelle - lieferbar)	
Classic Pad	14,99 DM
Dual Shock Pad.....	34,99 DM
8MB Memory	29,99 DM
PSX Modchipeinbau.....	79,99 DM

PLAYSTATION 2:

Neo 2 Modchip	49,99 DM
(Für Importe - mit Anleitung)	
Action Replay	99,99 DM
(Für Neo2 Modchip - Cheatmodul)	
Modchip&Action Replay	139,99 DM
(Für Ps2 Importe)	
Einbauplatine	6,99 DM
DVD Code Free Chip	139,99 DM
32MB Memory Card	159,99 DM
(Sie benötigen 1 Original Sony 8MB Karte!)	
VGA Box.....	139,99 DM
PlayStation 2 mit Modchip	969,99 DM

Umbauten und Reparaturen für PS1 & PS2 auf Anfrage!

Weiteres Zubehör - Einfach Nachfragen!

KOSTENLOSE (Sie zahlen keine Telefongebühren) BESTELHOTLINE:

0800 / 1001508

(Porto: 13,00 DM - Ab 150,00 DM Portofrei - Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten)

WWW.CHIPZ.DE Störteggstr. 36 - 21339 Lüneburg - Fax: 04131 / 2444879
Händleranfragen erwünscht!

ALONE IN THE DARK

The new nightmare



... und es tat sich auf eine ungeheure Schlucht grausigster Finsternis, in der unbestimmbare Kräfte über ein Chaos zu walten schienen, Kräfte, die den Schlüssel zu allen Paradoxa und geheimen Wissenschaften dieser Welt besaßen.

Lange hat Infogrames gesucht, bis sie ein Studio gefunden hatten, das ihrer Ansicht nach der Herausforderung gewachsen war, die düstere Welt von Alone in the Dark erneut aufleben zu lassen. Im Jahre 1998 wurde man fündig. Mit einer Konzeptzeichnung für das Spiel 1906 - An Arctic Adventure machte das noch recht junge Team von DarkWorks auf sich aufmerksam. In Paris, dem Sitz des Studios, war man von dem neuen Projekt natürlich begeistert, denn dort hegte man schon lange den Traum, einem Adventure mit solch epischen Ausmaßen Leben einzuhauchen.

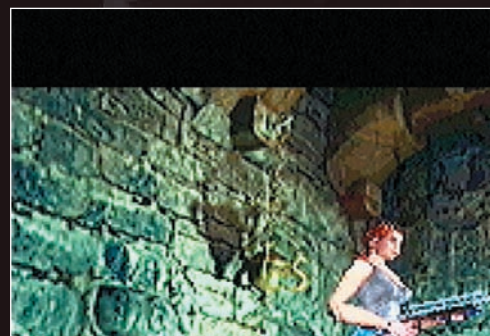
Faszination Geschichte

Mystische Hexenkulte, abgrundtief böse Gottheiten wie Yog-Sothoth oder Shub-Niggurath und die immer wiederkehrende, alles verschlingende Finsternis - in den

Hirnwindungen des Schriftstellers H.P. Lovecraft und seinem bizarren Cthulhu-Universum lauern unzählige Schrecken. Schrecken, die seit einigen Jahren auch auf unbescholtene Computer- und Videospieler erbarmungslos Jagd machen. Allen voran die Alone in the Dark-Trilogie verschrieb sich der Cthulhu-Thematik. Die unverkennbaren Einflüsse des Horrorautoren ziehen sich wie ein roter Faden durch die gesamte Serie. Auch für Alone in the Dark: The new nightmare ließ sich Screenplay Writer und Mitbegründer von DarkWorks Antoine Vilette von den Werken H.P. Lovecrafts inspirieren.

Die Wettervorhersage für morgen...

Wer seine Nase zu tief in andere Leute Angelegenheiten steckt, wird dies früher



Ein Tipp: Auf Shadow Island sollte man nichts und niemandem sein Vertrauen schenken!

oder später bereuen. Diese Erfahrung musste auch der Detektiv Charles Fiske auf schmerzliche Art und Weise machen. Sein letzter Klient, ein gewisser Mr. Johnson, betraute ihn mit einem ganz besonders rät-



Wer Alone in the Dark spielt, braucht nicht nur starke Nerven, sondern auch einen festen Magen.



Nicht nur die Rätsel und der Handlungsstrang, sondern auch einige Kameraeinstellungen sind von Charakter zu Charakter verschieden.



○ Für so manches Rätsel ist ein Studium der gefundenen Dokumente unvermeidbar.

○ Nicht nur die Fackel, sondern auch die Mündungsfeuer der Waffen erleuchten die ansonsten so finsternen Räume.

selhaften Fall. Fiske hatte den Auftrag, drei antike Steintafeln indianischen Ursprungs zu finden. Angeblich könne der Besitzer dieser antiquarischen Kostbarkeiten unirdische Mächte heraufbeschwören und sie sich untertan machen. Als der leblose Körper von Charles Fiske an den Gestaden von Shadow Island, einer entlegenen Insel vor der Küste Mains, gefunden wurde, war seinem Kollegen und Freund Edward

Carnby sofort klar, dass es sich hierbei um keinen gewöhnlichen Job gehandelt haben musste. Er entschließt sich, den mysteriösen Todesfall von Charles Fiske aufzuklären. Per Charterflugzeug macht er sich in einer verregneten und stürmischen Oktobernacht nach Shadow Island auf. Doch er ist nicht alleine an Bord der kleinen Propellermaschine. Fest in den Notsitz des Laderaumes gepresst sitzt eine junge Frau. Ihr Name lautet Aline Cedrac. Die studierte Anthropologin möchte dem Hausherrn der Insel, Professor Obed Morton, der erst kürzlich die vergessene Sprache der Abkanis Indianer entschlüsselt haben soll, aus rein beruflichen Gründen einen Besuch abstatten.

Der Flug nach Shadow Island verläuft alles andere als reibungslos. Heftige Turbulenzen, gefolgt von einer schweren Erschütterung bringen die Maschine ins Trudeln. Carnby und seine Begleiterin haben keine andere Wahl, als sich Fallschirme umzuschnylen und sich durch einen Sprung aus der Ladeluke zu retten...

Doch er bewahrt seine Professionalität und begegnet dem Ganzen mit der nötigen Distanz - genau wie man es von einem Vollblutdetektiv erwartet. Die Rätsel und Aufgaben, die er auf Shadow Island zu bewältigen hat, sind sehr auf seinen Charakter und sein Hintergrundwissen zugeschnitten. Zwar gilt es nach wie vor, hier und da Gegenstände zu sammeln und an anderer Stelle zu benutzen, um jedoch an

CHARAKTERE

EDWARD CARNBY



GRÖßE: 1,84 m
GEWICHT: 78 kg
AUGENFARBE: blaugrau
HAARFARBE: braun
BESONDERE MERKMALE: keine
GEBURTSDATUM: 29. Februar 1968
GEBURTSORT: Richmond, Virginia, USA
VATER: unbekannt
MUTTER: unbekannt
LETZTE BEKANNTE ADRESSE: White House Hotel, 18 Norman Avenue, Gloucester, Massachusetts, Zimmer Nr. 17

Aline Cedrac

GRÖßE: 1,72 m
GEWICHT: 54 kg
AUGENFARBE: grün
HAARFARBE: rot
BESONDERE MERKMALE: keine
GEBURTSDATUM: 30. Juni 1974
GEBURTSORT: Lexington, Boston, USA
VATER: unbekannt
MUTTER: Marie Cedrac
LETZTE BEKANNTE ADRESSE: 117 Hawthorn Street, Cambridge, Massachusetts



Der Harte...

DarkWorks bietet euch die Möglichkeit, entweder mit Edward Carnby oder mit Aline Cedrac in die düstere und geheimnisvolle Welt von Alone in the Dark: The new nightmare einzutauchen. Jeder der beiden Charaktere verfolgt andere Absichten und verfügt über einen ganz anderen Background. Dementsprechend unterschiedlich und abwechslungsreich gestalten sich die beiden zwar parallel laufenden, aber dennoch voneinander unabhängigen Handlungsstränge.

Edward Carnby, der weitab von dem prächtigen Herrenhaus der Familie Morton landete, hätte eigentlich allen Grund, emotionsgeladen an diesen Fall heranzugehen.



○ Leuchtet man Gegenstände oder Schalter an, die aufgesammelt bzw. benutzt werden können, so blinken diese im Schein der Taschenlampe auf.



○ Durch ein Funkgerät stehen die beiden Helden ständig miteinander in Kontakt.

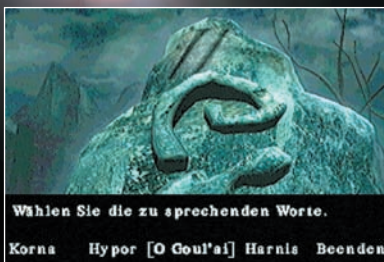
H.P. LOVECRAFT



Howard Phillips Lovecraft wurde am 20. August 1890 in New Providence, Rhode Island geboren. Im Alter von acht Jahren musste er miterleben, wie sein Vater nach einem fünfjährigen Aufenthalt im Butler Hospital an Neurosyphilis starb. Der junge Lovecraft war ein überaus begabtes Kind. Bereits mit drei Jahren konnte er lesen, mit sechs Jahren schreiben. Er hegte eine Vorliebe für Geschichten aus dem arabischen Raum und der griechische Mythologie. In seiner Jugend begann er, sich für Astronomie zu begeistern. Der Autodidakt führte kein beneidenswertes Leben. Es war geprägt von Krankheit, Tod und Ungewissheit. Lovecraft hatte nie einen Beruf erlernt. Sein ganzes Leben widmete der Hobbyautor der schreibenden Kunst. Bis auf wenige Arbeiten, die in Astronomieblättern und der Zeitung „The Conservative“, die er von 1915-1923 publizierte, abgedruckt wurden, gelangte kaum eine seiner Geschichten und Gedichte an die Öffentlichkeit. Erst nach seinem Tod, er starb am 10. März 1937 an Krebs, wurde ihm dank seiner Freunde, die seine Werke sammelten und veröffentlichten, die Anerkennung zuteil, die er eigentlich schon zu Lebzeiten verdient hätte.



○ Sowohl Aline als auch Edward haben zu diesem Raum Zugang, doch jeder der beiden Charaktere muss dort ein anderes Rätsel lösen.



○ Bevor ihr das reinigende Ritual durchführen könnt, müsst ihr zunächst mit der Hilfe von Aline die Himmelsrichtungen bestimmen.

besagte Utensilien zu gelangen, bedarf es klassischer Detektivarbeit. Ihr müsst beispielsweise des öfteren in gefundenen Dokumenten recherchieren und die daraus gewonnen Informationen miteinander kombinieren. Logik und ein scharfer Geist sind ständig gefragt, denn in Alone in the Dark: The new nightmare wird der Spieler nicht ständig durch plumpe Hinweise auf die richtige Fährte gelockt. Statt durch bloßes Absuchen der Räumlichkeiten muss man den richtigen Lösungsweg durch Nachdenken finden. Carnby ist ein alter Hase, den nichts so schnell aus der Ruhe bringt, was man von Aline Cedrac nicht behaupten kann.

dischen Dingen konfrontiert. Ihre Reaktion auf diese schwer zu verkraftenden Eindrücke erfährt der Spieler immer dann, wenn sie zum Funkgerät greift, um mit Carnby, der zeitgleich das Anwesen durchstreift und dabei vollkommen andere Aufgaben als Aline zu lösen hat, Informationen auszutauschen. Der Grund für diese Labilität mag weniger in der weiblichen Psyche als in der Verbindung von Aline, ihrer Forschungsarbeit und der Familie Morton liegen. Obwohl man sich in der Rolle von Edward nicht mit weniger Rätseln oder Kreaturen herumschlagen muss, so ist Alines Suche nach Wissen doch weitaus mystischer und vor allem beängstigender.

... und die Zarte

Die wissbegierige Anthropologin beginnt ihr Abenteuer auf dem Dach des Hauses. Von der ersten Minute an wird sie mit schrecklichen, un-



○ Resident Evil-Kenner werden dank der fast identischen Belegung des Joypads sofort ins Spiel finden.



○ Im Gegensatz zu ihrem männlichen Counterpart kann Aline bei weitem nicht so viele Verletzungen wegstecken.



○ Jeder der aufgesammelten Gegenstände sollte genauestens untersucht werden.



○ Manchmal ist Flucht der einzige Ausweg.



○ Wehe, wenn sich die Untoten aus ihren morastigen Gräbern erheben!

Die Angst sitzt neben dir

Der Spieler nimmt dank der grandiosen audiovisuellen Inszenierung mit einer gnadenlosen Härte an den schrecklichen Erlebnissen der beiden Charaktere teil. Bei der Gestaltung der Atmosphäre bediente man sich neben altbekannten akustischen Elementen, wie der Begleitmusik und den Effekten, eines Stilmittels, das in dieser Form nur in Silent Hill Verwendung fand: das Licht! Sowohl der männliche als auch der weibliche Spielcharakter sind mit einer Taschenlampe ausgerüstet, die es ihnen ermöglicht, selbst die dunkelsten Ecken der vorberechneten Hintergründe in gleißend helles Licht zu tauchen. Dies ist nicht nur eine technische Meisterleistung, denn die daraus resultierende Atmosphäre in Verbindung mit der

beklemmenden Soundkulisse lässt die Nerven blank liegen.

Und es ward Licht!

In Alone in the Dark: The new nightmare dreht sich alles um das Licht. Dies ist nicht verwunderlich, denn Edward und Aline treten - mehr von der Story wollen wir nun nicht mehr verraten - dem Reich der Finsternis gegenüber. Die Kreaturen, die dem verschobenen Paralleluniversum entsprungen sind und den Helden gegenüberstehen, sind unberechenbar. Einige der skurril aussehenden Monstrositäten fliehen beispielsweise vor dem Lichtstrahl einer Lampe, ja lösen sich regelrecht in Nichts auf, sobald sie damit in Berührung kommen, während andere, hundeartige Wesen sich regelrecht davon angezogen fühlen. Besonders verschlagene Exemplare flüchten sich beispielsweise in einen Schatten, nur um sich plötzlich aus einem anderen dunklen Fleckchen heraus auf euch zu stürzen. Oft tauchen die Schattenwesen plötzlich wie aus dem Nichts vor euch auf. Manchmal bilden sich aber auch kleine Wirbel, Risse im Raum-Zeit-Gefüge, aus denen sie hervorspringen. Gegen die gefährlichen Biester kann man sich

nicht selten nur mit Hilfe von Feuerwaffen zur Wehr setzen. Neben mehr oder minder gewöhnlichen Schießprügeln, wie etwa einer dreiläufigen Schrotflinte, könnt ihr im späteren Verlauf des Spiels auch auf ganz besondere Erfindungen der Familie Morton wie etwa die Plasmafackel oder den Photopulsar zurückgreifen.



FAZIT

DarkWorks hat wahrlich das Letzte aus der PSone gekitzelt! Das Spiel hat einfach alles: Atmosphäre, Abwechslung, Herausforderungen, eine grandiose Story, und das alles ohne nennenswerte Mankos. Zudem sitzt man (ohne Komplettlösung) pro Charakter gut 12 Stunden vor dem Bildschirm. Selbst wenn man einen Handlungsstrang gelöst hat, muss man erneut zum Joypad greifen, denn man weiß bei weitem noch nicht so viel, wie man glaubt zu wissen.

Alone in the Dark: The new nightmare braucht sich nicht hinter einem Resident Evil oder Silent Hill zu verstecken - ganz im Gegenteil! Denn wo Resident Evil & Co. aufgehört haben, fängt Alone in the Dark erst an. Alone in the Dark: The new nightmare ist nicht nur ein Spiel, es ist ein Erlebnis!

POSITIV

- phänomenaler Angstfaktor
- angsteinflößende Atmosphäre
- angsteinflößende Soundkulisse
- angsteinflößende Grafik
- technisch perfekt
- fesselnde Story
- sehr viel Abwechslung

NEGATIV

- der wohl letzte herausragende PSone-Titel

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. AITD: The new Nightmare	92%	06/01
2. Silent Hill	89%	08/99
3. Resident Evil 3 - Nemesis	85%	02/00

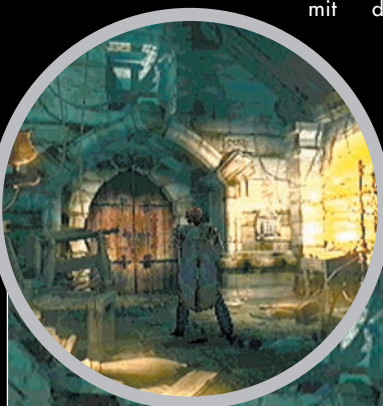
PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Survival Terror
Hersteller	Infogrames
Entwickler	DarkWorks
Preis	ca. 99,- DM Erhältlich ab sofort

GRAFIK 90 %

SOUND 89 %

RATING **92 %**



○ Einige der Ausrüstungsgegenstände können miteinander kombiniert werden. Klemmt man beispielsweise eine blaue Linse vor die Taschenlampe, kann man getrocknetes Blut sichtbar machen.





Toni Opl

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

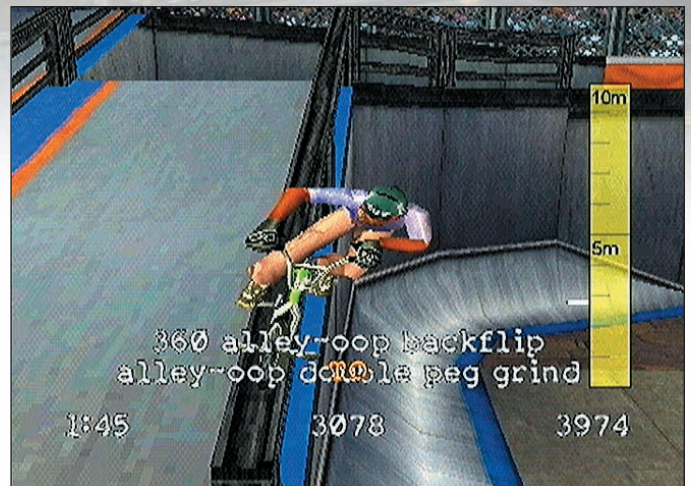
Maximum Remix



**Lauer Aufguss oder verbesserte Neuauflage?
Der Miracle Boy startet durch zum zweiten Run.**



○ In einem etwas eigenartigen Zirkuszelt erwarten euch die verschiedensten Rampenkonstruktionen.



○ Kombinationen von mehreren Airls und Grinds treiben das Punktekonto in die Höhe – so gut wie bei THPS 2 funktioniert das allerdings nicht.

Mit Dave Mirra Freestyle BMX – Maximum Remix erwartet euch kein nagelneuer zweiter Teil rund um den mehrfachen X-Games-Gewinner Dave Mirra, sondern vielmehr eine erweiterte und minimal aufpolierte Version des Vorgängers.

Ride on...

Im Grunde hat das "Sequel" nur wenige wirklich herausstechende Veränderungen erfahren. Auffälligstes Merkmal sind acht neue Level, die euch unter anderem an Orte wie einen Zirkus, ein Einkaufszentrum, einen Marktplatz, einen Schulhof und in ein alpines Skigebiet entführen. Die restlichen der insgesamt 20 Locations entstammen allesamt dem Original und wurden lediglich mit völlig neuen Aufgaben versehen. Das Spielprinzip an sich hat sich hierbei nicht geändert. Nach wie vor gilt es im Proquest, an bestimmten

Rampen ganz spezielle Tricks auszuführen, Highscores zu knacken oder einfach irgendwelche Objekte wie Einkaufswagen über den Haufen zu fahren. Die Aufgaben wurden wiederum in mehrere Schwierigkeitsgrade unterteilt und müssen nacheinander absolviert werden. Geübte Rad-Artisten, die sowohl die Amateur- als auch die Pro- und Master-Challenges geschafft haben, dürfen sich an den extrem harten Prüfungen des Expert-Modes die Zähne ausbeißen. Selbstverständlich stehen auch wieder mehrere Contests auf dem Programm, bei denen man die virtuelle Jury vom eigenen Können überzeugen und möglichst spektakuläre und abwechslungsreiche Runs hinlegen muss. Wer es lieber ruhiger angehen lassen will, entscheidet sich indes für eine gepflegte Single Session oder checkt im Freeride in aller Ruhe einen neuen Spot aus. Natürlich sind auch die aus dem Vorgänger bekannten Multiplayer-Varianten wieder mit von der Partie.

Neben dem zehnfachen World Champion und elffachen X-Games-Medaillen-Gewinner Dave Mirra zeigen insgesamt 10 bekannte Pro-Rider wie Ryan Nyquist, Troy McMurray, Shaun Butler, Mike Laird und Andy Garcia, was sie auf dem BMX-Trickkasten haben. Tailwhips, Grinds, Barspins, Wallrides – nahezu alle bekannten BMX-Manöver wurden integriert und lassen sich zu unzähligen spektakulären Showeinlagen kombinieren. Versierte Zocker werden außerdem wieder zwei versteckte Charaktere freispielen können.

FAZIT

Die Anschaffung von Dave Mirra Freestyle BMX – Maximum Remix lohnt sich in erster Linie für diejenigen, die Teil 1 nicht im Regal stehen haben. Für Besitzer des Originals gilt abzuwägen, ob einige zusätzliche Level, neue Aufgaben und ein erweiterter Soundtrack den Kauf rechtfertigen. In Anbetracht des günstigen Preises und der beiliegenden Audio-CD, auf welcher der gesamte Soundtrack mit insgesamt 13 Liedern von Cypress Hill, Rancid, Pennywise, Dropkick Murphys, Millencolin und einigen anderen Bands zu finden ist, sollte diese Überlegung jedoch niemandem allzu schwer fallen. Die bekannten Schwächen in punkto Gameplay wurden hingegen nicht ausgemerzt. So legen die Bikes in manchen Situationen noch immer eine recht merkwürdige Physik an den Tag, was in Verbindung mit der hektischen Kameraführung und der teilweise recht ungenauen Steuerung für frustrierende Momente sorgen kann. Für BMX-Fans dennoch sehr interessant!

POSITIV

- guter Soundtrack
- umfangreiches Trickrepertoire
- neue Aufgaben und Level

NEGATIV

- technisch noch immer unausgereift
- merkwürdige Bike-Physik
- hektische Kameraführung

PLAY DATEN

System	Fun-Sport	Hersteller	PSone
Genre			Acclaim
Entwickler			www.acclaim.de
Preis	ca. 59,- DM	Erhältlich ab	Z-Axis Juni

GRAFIK 76 %

SOUND 82 %

RATING 75 %



○ Rampen und Gegenstände, die für das Erfüllen des Levelziels vonnöten sind, werden grün markiert.

Toni Opl

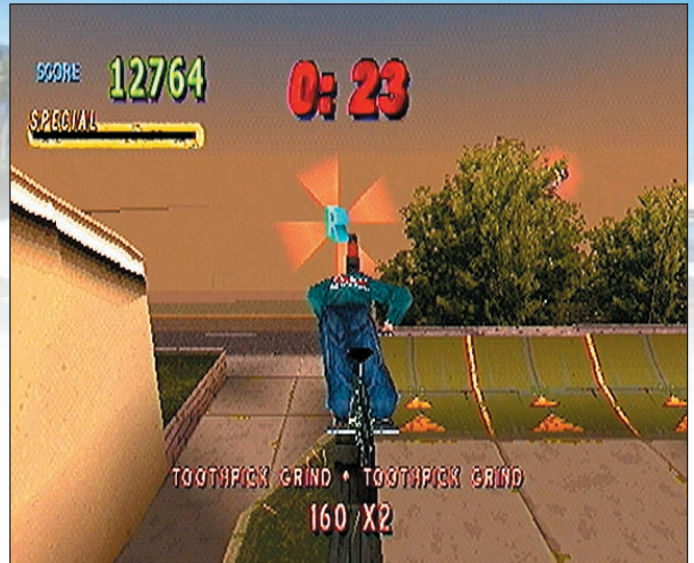
MAT HOFFMAN'S PRO BMX



Im Vergleich mit Dave Mirras Neuauflage zieht der Condor klar den Kürzeren!



Skateparks Marke Eigenbau: Im Park-Editor könnt ihr eigene Spots kreieren und auf Memory Card abspeichern.



Viele Goodies verstecken sich oft an den unmöglichsten Orten und sind nicht ganz einfach zu erreichen.

Nach unzähligen Terminverschiebungen steht uns der Release von Mat Hoffman's Pro BMX nun doch endlich ins Haus. All diejenigen, die voller Hoffnung auf das ultimative BMX-Game mit dem Spielspaßpotential eines Tony Hawk's Pro Skater gewartet haben, werden allerdings enttäuscht sein. Rune Craft ist eben doch nicht gleich Neversoft.

Bicycle Moto X

Man nehme das Grundgerüst von THPS, ersetze Skater und Boards mit BMX-Profis und 20-Zoll-Fahrrädern, gebe einige neue, unattraktiv und langweilig designte Level hinzu und würze das Ganze mit dem aus THPS 2 bekannten Create-a-Park-Modus – fertig ist Mat Hoffman's Pro BMX. Zu den enthaltenen Akteuren zählen neben dem Halfpipe-König Mad Mat eine Reihe weite-

rer BMX-Größen wie Joe "Butcher" Kowalski, Mike Escamilla, Rick Thorne oder Cory Nastazio. Insgesamt acht Locations entführen euch diesmal in Mats hauseigenen Indoor-Skatepark, auf eine Baustelle, in eine U-Bahn-Station, in eine stillgelegte Kläranlage, in einen New Yorker Park und in die Straßen eines kalifornischen Kleinstädtchens. Wie gehabt gilt es, pro Stage fünf Aufgaben wie das Überbieten bestimmter Punktzahlen, das Einsammeln der Buchstaben T-R-I-C-K oder das Über-den-Haufen-fahren besonderer Objekte (z.B. Dixie-Klos) zu erledigen. Hierdurch erhaltet ihr BMX-Magazine, mit denen sich neue Örtlichkeiten und bessere Bikes freischalten lassen. Zudem muss in jedem Level ein gut verstecktes Magazin aufgestöbert werden. Zwei Contests, in denen ihr die imaginäre Jury von euren artistischen Künsten überzeugen müsst, stehen ebenfalls auf dem Programm. Nachdem ihr alle acht Level erfolgreich gemeistert habt, kommt ihr in den Genuss eines kurzen Videos des entsprechenden Fahrers. Die im Karrieremodus freigeschalteten Spots lassen sich dann natürlich auch in den beiden Modi Freies Biken und Einzelsession auswählen. Im Multiplayer-Modus stehen euch die Varianten Graffiti, Trick-Turnier und Loser zur Verfügung, bei denen sich zwei Spieler abwechselnd oder per Splitscreen duellieren. Da das Tricksystem weitestgehend von Tony Hawk übernommen wurde, sollten Kenner des Skateboard-Titels einen schnellen Einstieg ins Spielgeschehen finden.

FAZIT

Was zum Geier haben die Rune Craft-Entwickler während all der Terminverschiebungen nur getan? Verglichen mit sehr frühen Preview-Versionen hat sich in punkto Gameplay nahezu gar nichts verändert. Noch immer fahren die virtuellen Biker viel zu schnell, fliegen viel zu hoch und wirbeln spielend leicht durch die Lüfte. Wer sich gerne ständig für mehrere Sekunden in die Luft katapultieren und dabei allerlei undefinierbare Verrenkungen zum Besten geben möchte, wird mit Mat Hoffman's Pro BMX durchaus Spaß haben können. Wer jedoch auch nur einen Funken Realismus und eine nachvollziehbare Physics-Engine haben möchte, die zumindest entfernt an ein BMX-Rad erinnert, liegt hier völlig falsch. Dazu verhalten sich die polygonalen Drahtesel einfach zu suspekt. Fun-Sport-Fanatiker dürfen ruhig zugreifen, anspruchsvolleren Zockern sei ausgiebiges Probespielen angeraten.

POSITIV

- Create-a-Park-Modus
- echte Profi-Biker

NEGATIV

- gnadenlos unrealistisch
- schwache Soundeffekte
- merkwürdiges Fahrverhalten

PLAY DATEN

System	Fun-Sport	Hersteller	PSone
Genre	Hersteller	Activision	www.activision.de
Entwickler	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	Rune Craft
Preis	ca. 89,- DM	Erhältlich ab	Ende Mai

GRAFIK 76 %

SOUND 75 %

RATING 71 %



Um die vorgegebenen Highscores zu knacken, bleibt euch nur wenig Zeit.



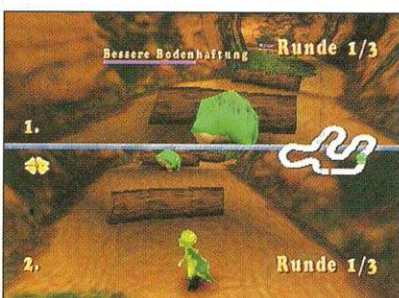
IN EINEM LAND VOR UNSERER ZEIT

Toni Opl

Den jüngeren Semestern dürften sie wahrscheinlich wohl bekannt sein. Die Rede ist von Littlefoot, Spike, Cera und Ducky, die in Don Bluths Zeichentrickfilm "In einem Land vor unserer Zeit" ihre ersten Abenteuer erlebten und nun auch auf der PlayStation ihr Unwesen treiben. Aufgrund des minimalistischen Spielprinzips scheinen es die prähistorischen Dino-Kids wiederum auf eine sehr junge Zielgruppe abgesehen haben. Es gilt, auf insgesamt 16 verschiedenen Strecken wahlweise im Alleingang gegen die Uhr oder im Duell gegen die CPU bzw. gegen einen weiteren Mitspieler ein

Wettrennen auszutragen. Da die Dickhäuter ganz von selbst drauflos spurten, habt ihr nichts weiter zu tun, als auftauchenden Hindernissen wie Steinen, Baumstämmen oder Schlammfüßen seitlich auszuweichen oder diese durch Druck auf die X-Taste zu überspringen. Reagiert man nicht schnell genug und rennt gegen ein Objekt, so wird man kurz zurückgeworfen und verliert dadurch wertvolle Zeit. Zusätzliche Spielmodi, neue Strecken oder freischaltbare Boni gibt es nicht. Wer sich hier ein spannendes Jump'n Run erhofft hat, wird gnadenlos enttäuscht. Zum Spar-Gameplay gesellen sich die sim-

ple, detailarme grafische Gestaltung und der halbwegs zufriedenstellende Sound. Jedoch sollte jeder, der das sechste Lebensjahr vollendet hat, einen weiten Bogen um dieses spärlich inszenierte Dinosaurier-Rennen machen, das wirklich nur dem aller kleinsten Zockernachwuchs zuzumuten und mit etwa 60 Mark immer noch vollkommen übersteuert ist.



○ Geteilt: Ein Zwei-Spieler-Duell wird im Split-Screen ausgetragen.



○ Ein Kinderspiel: Die CPU-Gegner sind relativ leicht zu schlagen.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Rennspiel
Hersteller	THQ/TDK Mediact
Entwickler	Vision Scape Interacti
Preis	ca. 59,- DM Erhältlich ab

GRAFIK	49 %
SOUND	53 %
RATING	34 %

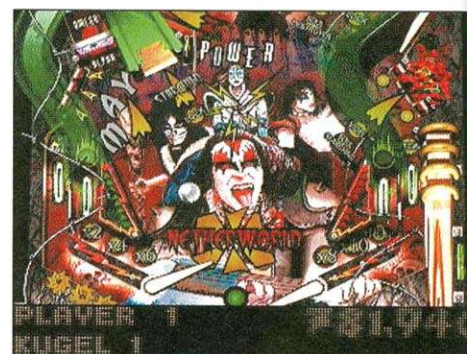


KISS PINBALL

Dirk Gemeinhardt

God gave Rock'n Roll to you... Das hat die wohl bekannteste Rockband der Welt wirklich nicht verdient. KISS Pinball ist die reinste Geldverschwendung. Wer glaubt, für knapp 30 Mäuse einen Flipper mit cooler Mucke erwerben zu können, liegt völlig daneben. Im Grunde handelt es sich nur um eine wenig gelungene Umsetzung des PC-Titels. Gerade mal zwei Tische stehen zur Auswahl. Der Aufbau des Oblivions entspricht dabei dem typischen KISS-Klischee; das Design stellt den Konzertalltag von Gene Simmons, Paul Stanley, Ace Frehley und Pete Criss in den Vordergrund. Dagegen nimmt Netherworld Bezug auf den KISS Psycho Circus-Comic und den gleichnamigen Langspieler aus

dem Jahre 1998. Apropos Sound: Auf eine Wiedergabe von KISS-Hymnen müsst ihr - wehals auch immer - verzichten. Lediglich schlecht abgemixte Samples dröhnen aus den Lautsprechern. Wenig gelungen ist auch die eigentliche Spielmechanik. Zum einen scrollt der Bildschirm viel zu schnell nach oben und unten, zum anderen lässt die kaum vorhandene Ballphysik der Metallkugel keine Freude am Flippern aufkommen. Den Vogel schießen zweifellos die niedrige Auflösung, die permanenten Slowdowns sowie die langen Ladezeiten ab. Selbst Hardcore-Fans sollten lieber die Finger vom Low Budget- und Low Quality-Produkt KISS Pinball lassen.



○ Ihr müsst mit einer einzigen Tisch-Perspektive Vorlieb nehmen.



○ Die Geschwindigkeit der Kugel beim Einschuss lässt sich nicht regulieren.



○ Grottenschlecht: Die ungenaue Steuerung ist ein Greuel.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Flipper-Simulation
Hersteller	Take2 Interacti
Entwickler	Tarant
Preis	ca. 29,- DM Erhältlich ab

GRAFIK	16 %
SOUND	8 %
RATING	18 %





BDFL MANAGER 2001

Dirk Gemeinhardt



Paul Breitner kommentiert nach Abpfiff die Highlights im Interaktiv-TV.

Codemasters, Codemasters – Fußballgott! Mit BDFL Manager 2001 trumpfen die in Großbritannien ansässigen Colin McRae-Macher noch mal so richtig auf. Entweder mit einem Team der 1. bzw. 2. Bundesliga oder der vier größten englischen Ligen (FA Premiership, 1st Division, 2nd Division, 3rd Division) können ein bis zwei Feierabend-Manager gleichzeitig ihr Talent unter Beweis stellen. Es kommt aber noch besser: Jeder Kader verfügt über die original Spieler- und Vereinsnamen. Zusätzlich zieren echte wie auch fiktive Sponsoren (Burger King, Coca Cola, Adidas, Ford usw.) die Trikots und Stadion-Banden der jeweiligen Vereine. Keine Wünsche lassen die Aufgabengebiete offen. Wahlweise mit oder ohne Zeitdruck-Option müssen Entscheidungen bezüglich Kader, Transfermarkt, Finanzen, Stadion und Matches getroffen werden. Keine Angst, CPU-gesteuerte Kollegen wie etwa Torwart-, Abwehr-, Mittelfeld- und Konditionstrainer, Mannschaftsarzt, Beobachter und Geschäftsleiter greifen euch optional unter die Arme. Ebenfalls besticht BDFL Manager 2001 durch einfaches Handling, die übersichtlichen Menü-Strukturen und prächtige Optionsvielfalt. Die fehlende Vermarktung von Merchandise-Produkten sowie der Bau von Nebengebäuden lassen sich noch verschmerzen. Jedoch führen die langen Ladezeiten zum Punktabzug in der Gesamtwertung. Fazit: Wer noch immer auf der Suche nach einer qualitativ hochwertigen Fußballmanager-Simulation für die PSone ist, kann endlich getrost zugreifen.



Zwei Spielmodi stehen zur Auswahl: Komplettes Spiel oder Herausforderung.



Durch die Trainerbank-Taktik können die Spielzüge beeinflusst werden.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Wirtschafts-Simulation
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Preis	ca. 79,- DM Erhältlich ab sofort

GRAFIK 64 %

SOUND 52 %

RATING 82 %



Telefon
0700 70 77 77 00
Internet
www.ACME-online.de



Alle Systeme...

**Teilnahme
kostenlos!**

www.ACME-online.de

The
ACME Online Auktion
is powered by

easyXess
Site Management System

JETZT TESTEN...
www.easyXess.com

Ab einem Bestellwert von DM 60,00 liefern wir versandkostenfrei zzgl. DM 5,00 Nachnahmegebühr. Darunter berechnen wir eine Versandkostenpauschale i. H. von DM 11,00. Kreditkartenteilnahmen werden den Versandkosten bei getrennter Abrechnung hinzugebucht. Annullationsverfügungen werden mit allen entstandenen Kosten i. H. von DM 30,00 berechnet. Es gelten unsere AGB.

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

GAME OVER? Nicht mit dem play Miniabo!

auch über's Web:
www.playplaystation.com

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

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

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

Der Hammer: Drei Ausgaben für DM 6,-!

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, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 75,- (Ausland zzgl. Versandkosten). Damit spare ich über 10% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name/Vorname

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Telefon/Fax

E-Mail-Adresse

Geburtsdatum

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Bequem durch Bankabbuchung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ Gegen Rechnung

Datum

1. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

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

PSM061

Datum

2. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

playcharts

LESER TOP-5 schickte uns diesmal:



Gerhard Peetz

48 Jahre aus Helmbrechts

1.	Moto GP	PlayStation2
2.	Ridge Racer V	PlayStation2
3.	Z.O.E - Zone of the Enders	PlayStation2
4.	indiziert	
5.	Unreal Tournament	PlayStation2

...und was wird in der Industrie gespielt?

Peter Weiss

PR-Manager, Acclaim Entertainment GmbH



1.	Castlevania - Circle of the Moon	GBA
2.	Serious Sam	PC
3.	Dave Mirra BMX: Maximum Remix	PSone
4.	Gran Turismo 2	DC (Bleemcast)
5.	Vanishing Point	DC/PSone

Händlercharts - www.otakumw.com, Hong-Kong

1.	GT3 A-spec	PlayStation2
2.	Biohazard Code: Veronica Complete Edition	PlayStation2
3.	Klonoa 2- Lunatea's Unveil	PlayStation2
4.	Onimusha Warlords	PlayStation2
5.	Z.O.E - Zone of the Enders	PlayStation2
6.	Armored Core 2: Another Age	PlayStation2
7.	Denhsa de Go! 3 - Let's go by Train	PlayStation2
8.	Extermination	PlayStation2
9.	Bloody Roar 3	PlayStation2
10.	Shadows of Memories	PlayStation2

Amerika

1.	Onimusha Warlords	Capcom U.S.A.	PlayStation2
2.	The Bouncer	Square EA	PlayStation2
3.	Z.O.E - Zone of the Enders	Konami	PlayStation2
4.	Triple Play Baseball	Electronic Arts	PlayStation2
5.	Madden NFL 2001	Electronic Arts	PlayStation2

Japan

1.	Gran Turismo 3 A-spec	SCEJ	PlayStation2
2.	SD Gundam G-Generation F-IF	Bandai	PSone
3.	From TV Animation: One Piece Ground Battle	Bandai	PSone
4.	Super Robot Taisen Alpha Gaiden	Bandai	PSone
5.	World Soccer Winning Eleven 5	Konami	PlayStation2

play TOP 5

Biergärten öffnen ihre Pforten, Schwimmbäder füllen ihre Becken und die Röcke werden kürzer – langsam aber sicher kehrt der Sommer zurück. Da auch wir ein Leben außerhalb der Redaktion haben, verraten wir euch diesmal, welchen Aktivitäten wir so nachgehen, wenn wir ausnahmsweise mal nicht vor der geliebten Konsole sitzen:

Sven

1. P.A.R.T.Y.
2. Alle guten Festivals rocken
3. Bei Vollo auf dem Balkon sitzen
4. Viele laue Sommernachts-Lagerfeuer
5. Die Halfpipe im Grünen besuchen

mArk

1. Geiseln befreien und Bomben entschärfen
2. Figuren jeglicher Art kaufen, umbauen, bemalen
3. Krad fahren
4. Auf Balkonen Game Boy Advance spielen
5. meine Freundin (hallo kAtrin) besänftigen

Toni

1. Meine 20-Zoll-Susi ausreiten oder...
2. ... im Proberaum rumgammeln und dabei...
3. ... wild auf meine Trommeln einprügeln.
4. id-Shooter durchzocken und...
5. ...dem Heiko Raketen um die Ohren knallen.

Dirk

1. Game Boy Advance zocken
2. Dragon Figuren bestellen
3. Als CT (dt.) bei Counter Strike Geiseln retten
4. DVD reinziehen
5. Historische Sachbücher und Romane verschlingen

Heiko

1. Konsole aus, PC an!
2. Counter-Strike (dt.) rein!
3. Alkohol rein!
4. Umzug von Hof nach Würzburg!
5. Lesen, Schwimmen und Reiten!

Gunther

1. Ich hab' kein Leben außerhalb der Redaktion!
2. He, he, he, ... ich zock dann am PC!
3. Lasse Amiga-Emulator laufen!
4. Schlafen!
5. Hatte ich da nicht mal ne Freundin?

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!

Heiko Strobel

DIE BESTEN DER BESTEN

play Rating 100-91% = ★★★★★
play Rating 90-81% = ★★★★★
play Rating 80-71% = ★★★
play Rating 70-61% = ★★

Die besten 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	Electronic Arts	★★★★	play 04/01
3. Gungriffon Blaze	Swing! Entertainment	★★★	play 04/01
Action-Adventure			
1. MDK 2 Armageddon	Interplay	★★★★	play 04/01
2. Fur Fighters	Acclaim	★★★★	play 06/01
3. Oni	Take2 Interactive	★★	play 03/01
Adventure			
1. Shadow of Memories	Konami	★★★	play 04/01
Beat 'em Up			
1. Tekken Tag Tournament	SCEE	★★★★★	play 11/00
2. Dead or Alive 2	SCEE	★★★★★	play 01/01
3. Kengo	Ubi Soft	★★★	play 03/01
Boxen			
1. Knockout Kings 2001	Electronic Arts	★★★★	play 03/01
2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Konami	★★★★	play 12/00
Denkspiel/Geschicklichkeit			
1. Fantavision	SCEE	★★★	play 11/00
2. Super Bust-a-Move	Acclaim	★★★	play 12/00
3. Kuri Kuri Mix	empire Interactive	★★★	play 06/01
Ego Shooter			
1. Unreal Tournament	Infogrames	★★★★★	play 01/01
2. Time Splitters	Eidos Interactive	★★★	play 12/00
Eishockey			
1. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
2. ESPN National Hockey Night	Konami	★★	play 06/01
F1 Racing			
1. F1 Racing Championship	Video System	★★★★	play 03/01
2. Formel Eins 2001	SCEE	★★★★	play 05/01
3. F1 Championship Season 2000	Electronic Arts	★★★	play 02/01
Funsport			
1. SSX	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
Fussball			
1. FIFA 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
2. ISS International Superstar Soccer 2000	Konami	★★★★	play 12/00
Jump 'n Run			
1. Rayman Revolution	Ubi Soft	★★★★	play 01/01
2. Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	★★	play 02/01
Motorrad Racing			
1. Moto GP	SCEE	★★★★	play 02/01
Rennspiel			
1. Ridge Racer V	SCEE	★★★★	play 11/00
2. Smuggler's Run	Take2 Interactive	★★★★	play 11/00
3. Crazy Taxi	Acclaim	★★★★	play 06/01
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Summoner	THQ	★★★	play 05/01
2. Orphen	Activision	★★★	play 01/01
3. Evergrace	Ubi Soft	★★	play 03/01
Simulation			
1. Sky Odyssey	Activision	★★★★	play 06/01
2. Theme Park World	Electronic Arts	★★★★	play 01/01

Die besten PlayStation2-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Survival-Horror			
1. Extermination	SCEE	★★★★	play 06/01
2. Onimusha Warlords	Electronic Arts	★★★★	play 06/01
sonstige Sportarten			
1. Madden NFL	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
2. Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	★★★★	play 03/01
3. All-Star Baseball 2002	Acclaim	★★★	play 05/01
Strategie			
1. Ring of Red	Konami	★★★	play 06/01
2. Kessen	Electronic Arts	★★★	play 12/00

Fur Fighters - PlayStation2



Sechs drollige Comic-Figuren ziehen schwerbewaffnet in ein gewagtes Abenteuer, um ihre Kids aus den Klauen des bösen Generals Viggo zu befreien. Die entführten Kleinen wurden von Viggos Halunken in satten 40, abwechslungsreich gestalteten Levels versteckt und können nur vom raschelegischen Elternteil befreit werden. Jeder der sechs Charaktere wurde mit einer speziellen Fähigkeit ausgestattet, um die anstehenden Aufgaben und Rätsel abwechslungsreich bewältigen zu können. Nicht nur in guter alter Jump'n Run-Manier, sondern auch mit Revolver, Schrotflinte oder futuristischen Laserwaffen müssen die Schergen kampfunfähig gemacht werden.

Summoner - PlayStation2



Kreaturen und Dämonen zu beschwören, ist eine Sache. Diese aber unter Kontrolle zu halten und zu befehligen, ein ganz anderes Kapitel. Joseph wurde genau dieses Talent in die Wiege gelegt. Mittels sogenannter magischer Ringe besitzt er die Fähigkeit, verschiedene Monster herbeizurufen. Yago, Berater des medevanischen Königs Bellias, schickt den noch unerfahrenen Summoner auf die Suche nach drei anderen Beschwörungsringen. Größte Pluspunkte des Spiels sind die tiefgreifende Story, eine exzellente Grafik und Unmengen an anspruchsvollen Nebenmissionen, die erfüllt werden können.

BDFL Fußball Manager 2001 - PSone



Mit BDFL Manager 2001 trumphen die in Großbritannien ansässigen Colin McRae-Macher noch mal so richtig auf. Entweder mit einem Team der 1. bzw. 2. Bundesliga oder der vier größten englischen Ligen (FA Premiership, 1st Division, 2nd Division, 3rd Division) können ein bis zwei Feierabend-Manager gleichzeitig ihr Talent unter Beweis stellen. Es kommt aber noch besser: Jeder Kader verfügt über die original Spieler- und Vereinsnamen. Zusätzlich zieren echte wie auch fiktive Sponsoren die Trikots und Stadion-Banden der jeweiligen Vereine. Wahlweise mit oder ohne Zeitdruck-Option müssen Entscheidungen bezüglich Kader, Transfermarkt, Finanzen, Stadion und Matches getroffen werden.



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 Eins 2001	SCEE	★★★★	play 10/00
2. F1 Racing Championship	Ubi Soft	★★★★	play 09/00
3. Formel Eins 2000	SCEE	★★★★	play 11/99

Flipper

1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★	play 02/98
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★	play 01/00
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★	play 02/99

Fun-Racer

1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★★	play 11/99
2. Speed Freaks	SCEE	★★★★	play 09/99
3. Walt Disney World: Magical Racing Tour	Disne Interactive	★★★	play 05/00

Fun-Sport

1. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	★★★★★	play 09/00
2. Thrasher - Skate and Destroy	Take2 Interactive	★★★★	play 01/00
3. Cool Boarders 3	SCEE	★★★★	play 11/98

Fußball

1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★★	play 11/99
2. ISS Pro Evolution	KCEE	★★★★	play 02/00
3. ISS 2000	KCEE	★★★★	play 12/00

Future Racer

1. Wipeout 2097	Psygnosis	★★★★★	play 02/98
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★	play 09/99
3. Rollcage	Psygnosis	★★★★	play 02/99

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. Ghoult Panic	Namco	★★★	play 04/00

Motocross

1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Motocross Championship	THQ	★★★	play 12/99
3. Supercross 2000	Electronic Arts	★★	play 01/00

Motorrad Racing

1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	★★★	play 03/00
3. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	★★★	play 08/99

Musikspiel

1. Guitar Freaks - Japan Import	KCEJ	★★★★★	play 11/99
2. Music 2000	Codemasters	★★★★★	play 12/99
3. Beatmania - European Edit	KCEE	★★★★	play 04/00

Rennspiel

1. Gran Turismo 2	SCEE	★★★★★	play 02/00
2. Colin Mc Rae 2.0	Codemasters	★★★★★	play 06/00
3. TOCA WTC	Codemasters	★★★★	play 09/00

Rollenspiel/Action-RPG

1. Final Fantasy IX	Square	★★★★★	play 01/01
2. Chrono Cross	Square Europe	★★★★★	play 10/00
3. Vagrant Story	Crave/SVG	★★★★★	play 06/00

Shooter 2D

1. Einhänder - US-Import	Squaresoft	★★★★	play —/—
2. R-Type Delta	Irem	★★★★	play 01/99
3. Thunderforce V	Technosoft	★★★	play —/—

Shooter 3D

1. Indiziert	OIT	★★★★★	play —/—
2. Medal of Honor: Underground	EA	★★★★	play 11/00
3. Alien - Die Wiedergeburt	EA	★★★★	play 10/00

sonstige Sportarten

1. Triple Play 2000	Electronic Arts	★★★★	play 05/99
2. International Track & Field 2	KCEE	★★★	play 02/00
3. International Track & Field	KCEE	★★★	play 02/98

Strategie (Echtzeit)

1. Warzone 2100	Eidos Interactive	★★★★★	play 05/99
2. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★★	play 03/98
3. C&C - Alarmstufe Rot Gegenschlag	Electronic Arts	★★★★	play 09/98

Strategie (rundenbasierend)

1. Front Mission 3	Crave/SVG	★★★★	play 05/00
2. Vandal Hearts	Konami	★★★★	play —/—
3. Catan - Die erste Insel	Ravensburger Interactive	★★★	play 07/00

Survival-Horror

1. Alone in the Dark: The new nightmare	Infogrames	★★★★★	play 06/01
2. Dino Crisis 2	Capcom	★★★★★	play 11/00
3. Parasite Eve 2	Squaresoft Europe	★★★★	play 08/00

Tennis

1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Namco	★★★	play 06/99
2. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	★★★	play —/—
3. All Star Tennis '99	Ubi Soft	★★	play 10/98

Wirtschaftssimulation

1. Civilization II	Activision	★★★★	play 04/99
2. Theme Hospital	Electronic Arts	★★★★	play 04/98
3. BDFL Manager 2001	Codemasters	★★★★	play 06/01

Wrestling

1. WWF SmackDown!2 Know your Role	THQ	★★★★	play 12/00
2. WWF SmackDown!	THQ	★★★★	play 04/00
3. WWF Attitude	Acclaim 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

MGS-Trailer, woher?



Hallo Play!

Ich bin ein treuer Fan eurer Zeitschrift, jeden Monat geb' ich einen Teil meines Taschengeldes für euer cooles Heft aus. Ich bin ebenfalls großer Fan von Metal Gear Solid und frage mich, ob es irgendwie möglich ist, den MGS Trailer bei euch nachzubestellen, da ich diese eine Ausgabe "verschlafen" habe! Wenn ja, dann schreibt mir doch bitte zurück!

Mischa Breithuber, e-Mail



Was! Du hast unsere grandiose Ausgabe mit dem MGS-Trailer verpasst? Kein Problem. Dir kann geholfen werden geholfen. Wenn Du auf Seite 76 in dieser Ausgabe blätterst, kannst du für 8,90 DM plus Versandkosten das Heft nachbestellen.

Große Erleuchtung



Hey Ho liebe Zocker!

Ich hab mir heute mal wieder nach langer Zeit eine Ausgabe der PlayStation gekauft. Früher, als ich nur PSone hatte hab' ich sie mir jeden Monat geholt, aber nachdem ein PC da war, hab' ich nicht mehr so viel gezockt. Doch als ich heute wieder ins Heft sah, kamen die Erinnerungen an die guten, alten Zeiten wieder. Man, das war damals noch eine Zeit, ohne Blue Screen oder falscher DirectX-Version, einfach CD rein und loszocken. Zwar ist mein PC nicht veraltet, doch ich habe vor, wieder mehr zu spielen und euer Heft wieder zu kaufen. Danke, dass ihr mir die Augen geöffnet habt!

A. Knabenbauer, e-Mail



Tja, das ist wohl war. PC-Spiele schön und gut, aber bis man manche Exemplare zum Laufen bekommt, hat man entweder graue Haare oder Intel schon einen neuen Pentium-Prozessor auf den Markt gebracht. Nichtsde-

stetrotz zocken wir in der Redaktion neben allen möglichen Konsolen-Titeln auch unzählige PC-Spiele. Plug'n Play, der Slogan, der eigentlich durch "Billy Boy" Gates bekannt wurde, trifft wohl eher auf die Konsolen zu. CD-ROM/DVD-ROM-Laufwerk auf - und ab geht die Post.

Biohazard oder Resident Evil?



Hallo!

Zuerst einmal muss ich euch loben für den neuen Resident Evil Bericht in der neuen play, weil ich auch ein großer RE-Fan bin. Dennoch habe ich eine Frage: Was ist der Unterschied zwischen Resident Evil und Biohazard?

Mark Grohar, e-Mail



Darüber existieren zwei Theorien. Bei unserer Recherche für das Resident Evil-Special in der Ausgabe 05/01 sind wir auf zwei Theorien gestoßen. Zum einen wurde der Name aus Gründen des Marketings für den nordamerikanischen und europäischen Markt geändert, zum anderen gab es Copyright-Probleme, da es eine Band aus New York mit dem Namen Biohazard gibt.

Q & A-Querbeet



Hi, play-Team!

Was mich brennend heiß interessiert:

1. Da ich ein riesiger Resident Evil-Fan bin, danke ich euch herzlichst für das Mega-Special darüber. Nun würde ich jedoch gerne wissen, wo es die dazugehörigen Uhren und Soundtracks gibt. Bis jetzt hatte ich nämlich noch nie Erfolg!
2. Neben Resident Evil spiele ich auch heiß und innig The House of the Dead 2! Dieses Mega-Spiel gibt es ja bis jetzt nur auf Dreamcast und in der Spielhalle. Wird dieses Spiel bald für die PlayStation2 erhältlich sein.

3. Wie wäre

es eigentlich mal mit einer neuen Rubrik in eurem Super-Heft. Ich weiß, dass ihr mehr als genug zu tun habt, aber vielleicht ginge das ja gerade noch! Zum Beispiel könnte man ja mal die neuesten Spielhallenumsetzungen für die PlayStation bzw. die PlayStation2 auf einer Seite zusammenfassen.

Hannes Rieche, e-Mail



Die Uhren und Soundtracks sind bei gut sortierten Import-Händlern erhältlich. Natürlich kosten solche Artikel eine Stange Geld. Anderweitig kannst du dir die Soundtracks bei www.amazon.com bestellen (Preis: 30 bis 50 DM plus Versandkosten). Die letzten beiden Fragen lassen sich zu einer Antwort zusammenfassen. Mit House of the Dead 2 für die Sony-Konsole ist nicht mehr zu rechnen. Stattdessen werden die beiden Lightgun-Shooter Vampire Night und Ninja Assault inklusiver einer GunCon, die auch in Verwendung mit 100 Hz-Fernsehern funktioniert, auf den Markt gebracht. Hinter Vampire Night steckt sogar das SEGA-Team WOW! Entertainment, welches sich für House of the Dead verantwortlich zeichnet. Eine Zusammenfassung aller wichtigen Arcade-Kracher, die für PlayStation2 umgesetzt werden, findest du in der Ausgabe 04/01 auf den Seiten 32 bis 33.

DC vs. PS2



Hi play-Team,

Erstmal muss ich sagen, dass ich euer Magazin seit fast drei Jahren abonniere und es noch nicht bereut habe. Soviel zum Lob. Ich finde es wirklich gut, dass ihr den DC als eine sehr gute Konsole betrachtet, und das auch sagt. Ich bin einer der glücklichen DC-Besitzer und habe leider noch nicht genug Geld, um mir eine PS2 zu kaufen. Es gibt zwei Dinge, die mich wirklich stören. Zum einen ist das teilweise die Grafik,

allerdings nicht so sehr die Treppeneffekte, sondern mehr der gesamte Grafikstil. Vergleicht man z.B. DC-Spiele wie Shenmue, Sonic Adventure 2, F355 usw. mit Titeln der PS2, fällt mir auf, dass auf dem DC irgendwie alles etwas farbenfroher ist. Als ich in Ausgabe 4/01 auf Seite 50 die VF 4-Bilder gesehen habe, habe ich mich erst gefreut, bis ich dann lesen musste, dass die Screenshots von einem DC-verwandten Entwickler-Kit stammen. Aber versteht mich nicht falsch, ich bin kein Freund von ultrabunter Knuddelgrafik! Die zweite Sache, die mich wirklich wie nichts anderes aufregt, ist die Sache mit dem 60 Hertz-Modus! Ich kann das echt nicht verstehen, wieso kein Entwickler diesen einbaut. Soviel ich weiß, hat Sony es ja immerhin erlaubt, und auf dem DC gibt es in zwei Dritteln aller Spiele einen 60Hz-Modus.

Björn Kreibohm, e-Mail



Dein Leserbrief trifft den Nagel auf den Kopf. Deine Fragen bzw. Aussagen werden sich mit dieser Ausgabe (siehe dazu die PS2-Artikel von Gran Turismo 3 A-spec, Fur Fighters und Crazy Taxi) von selbst beantworten. Dort erlebst du, was man aus den Kästen auch in Sachen Farb-Intensität herausholen kann. Beim König der Rennspiele wirst du aus dem Staunen nicht mehr herauskommen, während du mit den beiden Dreamcast-Portierungen Titel vorfindest, die besser als das jeweilige SEGA-Original sind. Die 50/60 Hz-Option findet man bei den letztgenannten Games vor.

Um aus dem Nähkästchen zu plaudern: Jedes play Redaktions-Mitglied ist im Besitz einer, wenn nicht sogar mehrerer Dreamcast-Konsolen.

Zombie-Pessimismus



Servus!
Resident Evil Code: Veronica Complete Edition wird Szenen, wie z.B. ein mutierter Arzt, der an anderen Zombies rumbastelt, fliegende Extremitäten und Blutrausch-Exzesse auf dem Friedhof enthalten. Nun fragt man sich doch, ob dieses Gemetzel im Vorführraum der BPJS das Zücken des Rotstiftes quasi zwingend hervorruft. Oder? Was, wenn der erste Titel der RE-Reihe für die PS2 gleich zensiert, geschnitten, indiziert was auch immer wird. Dies wäre eine herbe Enttäuschung für alle Fans dieser Serie und vielleicht sogar abschreckend für die Entwickler dieses Spiels. Wer weiß? Vielleicht würden Resident Evil 4 und Resident Evil 5 gar nicht mehr als PAL-Version umgesetzt, da es so oder so kaum einen Sinn hätte, Spiele solchen Kalibers als PAL-Version umzusetzen. Nicht auszudenken, welche finanziellen Einbußen dies für die betroffenen Firmen hätte. Nicht, dass ich den Zombie an die Wand malen will, aber es wäre doch denkbar, dass durch den Rotstift gewisser Leute, ebenfalls zukünftige Spiele gestrichen werden könnten.

Robert Wagner, e-Mail

Wegen Resident Evil Code: Veronica Com-



plete Editon brauchst du Dir keine Sorgen machen, da bereits die im letzten Jahr erschienene Dreamcast-Fassung nicht vom Markt genommen wurde. Selbst in der US- bzw. Jap.-Version wirst du keine zerplatzenden Köpfe finden. Es hält sich alles in einem angemessenen Rahmen. Ein finanzielles Risiko gehen Firmen mit solchen Games immer ein. Insbesondere, wenn man selbige in Deutschland veröffentlichen möchte. In zusätzliche Kosten hat sich Resident Evil-Entwickler Capcom gestürzt, um hierzulande eine BPJS-freundliche Fassung von Resident Evil 3: Nemesis uneingeschränkt in die Läden stellen zu können.

Onimusha - Fauxpas



Ihr berichtet erst regelmäßig über die kommenden "Hits", dann in der Vorschau fürs nächste Heft werbt ihr mit diesem Game und - schwuppdiwupp - verschwindet es für Monate, ohne ein Wort darüber zu verlieren, was denn nun damit los ist. So geschehen mit Soul Reaver 2 in Ausgabe 02/2001 oder Ring of Red in 03/2001. Dass Software-Entwickler ihre Erscheinungstermine ständig verschieben schön und gut, aber ihr könntet das doch zumindest mitteilen?! Den Vogel schießt aber die aktuelle Ausgabe 05/2001 ab. Seit Ausgabe 02/2001 war nichts mehr von Onimusha: Warlords zu sehen (es war sogar aus der Erscheinungs-Liste verschwunden) und jetzt taucht es unter "den Besten der Besten" wieder auf - als getestetes Spiel mit Wertung. Und das alles in der aktuellen Ausgabe. Also, ich habe zwar gesucht, konnte den Test aber beim besten Willen nicht finden. Was mir bestimmt nicht alleine so gegangen ist.

Jens Kister, e-Mail



OK. Die Sache mit Onimusha: Warlords müssen wir auf unsere Schultern nehmen. Da ist uns ein dummer Fehler unterlaufen, der eigentlich hätte nicht passieren dürfen. Als kleine Entschuldigung an unsere Leser haben wir den Test des Capcom-Gemetzels vier Seiten spendiert. Auch Konamis Strategie-Hoffnungsträger Ring of Red haben wir in dieser Ausgabe komplett durchgespielt und einem knallharten Test unterzogen.

Was die ständigen Terminverschiebungen anderer Titel betrifft: Es ist rein eine Sache der Entwickler bzw. Publisher, ein Projekt zu verschieben. Wenn man DarkWorks' Alone in the Dark: The new nightmare betrachtet, hat es sich vollends gelohnt, die Veröffentlichung nicht zu überhasten. Wie heißt es so schön: Gut Ding will Weile haben.

Anarchy Ru!z!



Hallo, ihr macht euren Namen alle Ehre: "100% unabhängig". Da kann ich nur zustimmen; denn ich lese noch andere Magazine und komischerweise bekommt Vanishing Point überall gute Wertungen, außer bei euch. Und damit habt

ihr bewiesen, dass ihr total unparteiisch bewertet. Ich habe dieses Spiel gespielt und ich dachte, ich bin im Jahre 1996. Miese Grafik, miese Fahrphysik... Dabei sollten sich Rennspiele an Hits wie Gran Turismo, TOCA, Need for Speed usw. halten. Ihr seid wenigstens so mutig, diesem Spiel keine guten Noten zu verpassen, obwohl es von einer großen Tageszeitung angepriesen wird. Na, seid ihr im "Bild"?

Marc Linnenbrüger, e-Mail



Unabhängig bedeutet eben unabhängig. Du wirst es nicht erleben, dass wir irgendjemanden nach dem Mund reden oder auf einen Hype, der in Wirklichkeit keiner ist, aufspringen. Der Name play steht nach wie vor für: 100% unabhängig, 100% PlayStation und 100% Hardcore - that's it.

Baggern, baggern, baggern!



Hallo play-Team,
Erstmal ein großes Lob an eure Zeitung. Ich bin auf der Suche nach einem guten Formel 1-Spiel für die PSone und habe daraufhin in eurer aktuellen Ausgabe einen Bericht über das Spiel Formel Eins 2001 gelesen und habe da ein paar Fragen:

1. Ab jetzt besitzen die Formel 1-Boliden eine Traktionskontrolle. Wird diese auch in dem Spiel umgesetzt?
2. Jetzt zu dem Spiel "Power Diggerz" wollte ich wissen, ob schon ein genauer Termin bekannt gegeben wurde?

Martin Röttger, e-Mail



Ja, man war so umsichtig und hat bei Formel 1 2001 die Traktionskontrolle mit eingebaut. Taitos Bagger-Simulation Power Diggerz erscheint im Juni 2001 über Virgin Interactive.

NeGcon



Tach play-Team,
ich hätte da mal eine Frage an euch. Ich suche wie verrückt den Namco neGcon-Controller, ich habe ganz Luxemburg (ein Glück, dass Luxemburg so klein ist) durchkämpft, um solchen zu finden - negativ. Ich habe auch im Internet gesucht auch da hab' ich den Controller nur in den USA gefunden. Die Portokosten sind allerdings abschreckend hoch. Wisst ihr vielleicht eine Adresse, wo ich den Controller noch ergattern kann; denn ich habe in der letzten play gelesen, dass eure Redaktion in Rennspielen voll und ganz auf den Namco-Controller schwört. Roadrunner, e-Mail



**Kein Problem. Für 59,95 DM zzgl. Versandkosten erhält man unter nachstehender Adresse den Namco neGcon-Controller:
Wolfsoft GmbH · Schulstraße 3
D-56566 Neuwied
Tel. 02622/83517
Internet: www.wolfsoft.de**

SO ERREICHT IHR UNS

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

CyPress GmbH
Redaktion:
play
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 09 31 - 406 91 23
E-Mail:
contact@cyppress.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: 07132 - 95 91 01
Abo-E-Mail:
cyppress@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,
Heiko Strobel, Gunther Hruby

LAYOUT: Alex Maric, Diane Feininger

TEXTKORREKTUR: Rabea Schmiedehausen

TITEL: SCEE, 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: Vivid-Gary, Helen Clyne, Holger Raukamp, Cassiede, Kamerad,
Otaku-Maurice, Tronix-Web, medienwerk, Bayreuth, Dom.

VERLAG:

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg
Tel.: 0931/4 06 91 0 · Fax: 0931/ 4 06 91 15 · Web: www.cyppress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

In- und Ausland:
IPS Pressevertrieb GmbH
Postfach 12 11 · D - 53334 Meckenheim
Tel.: +49 - 0 22 25 / 88 01-0, Fax: +49 - 0 22 25 / 88 01 -499

Bezugspreise:

Jahresabonnement DM 75,- (Inland), DM 99,- (Ausland),
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten
ab play 11/00 DM 6,90 + Versandkosten
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart
(BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg (BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg (BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im
In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit
möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag
zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein
Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg

Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen
Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten
Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in 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.



Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 1/01) 72.440 Exemplare



CyPress

Im CyPress-Verlag
erscheinen außerdem:



© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Wir berichten live von
der Mega-Messe!

Der Mega-Test des Mega-Rennspiels!

Gran Turismo 3 A-spec



Red Faction



Mega-Ego-Shooter oder Rohrkrepierer?



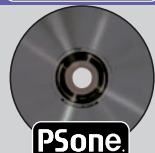
Flucht von Monkey Island

Die Mega-PC-Umsetzung für die PS2 im Test!



PlayStation 2

24 Stunden von Le Mans, Phase Paradox, Freak Out,
C.A.R.T. Fury Championship Racing, 7 Blades,
UEFA Challenge, Ephemeral Fantasia, NBA Street,
18 Wheeler American Pro Trucker...



PSone

Batman Gotham Racer, Dancing Stage – Disney Mix,
Der Verkehrsgigant, Goofy's Fun House, Inspector Gadget,
Looney Tunes Racing, Motocross Mania, DSF Fußball
Manager 2001, UEFA Challenge...

**kompetent und informativ
wie immer**

play 07/01

**ist ab 27. Juni
überall erhältlich**

Spiel rein, Alltag raus!



Extermination

PLAYSTATION 2
P2S0116
Juni 01 DM **119.95**



Crazy Taxi

PLAYSTATION 2
P2S0110
erhältlich DM **109.95**



Red Faction

PLAYSTATION 2
P2S0069
Mai 01 DM **99.95**



MDK 2: Armageddon

PLAYSTATION 2
P2S0120
erhältlich DM **99.95**



Ring of Red

PLAYSTATION 2
P2S0111
Mai 01 DM **109.95**



Summoner

PLAYSTATION 2
P2S0044
erhältlich DM **109.95**



Soul Reaver 2

PLAYSTATION 2
P2S0085
Mai 01 DM **109.95**



Le Mans - Die 24 Stunden

PLAYSTATION 2
P2S0095
Juni 01 DM **129.95**

PlayStation 2

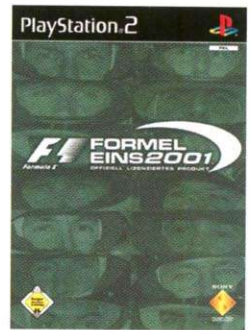
18 Wheeler	Juni 01	DM	99.95
4 X 4 Evolution		DM	89.95
Age of Empires 2	Juni 01	DM	99.95
Alone in the Dark IV	Sept. 01	DM	129.95
All Star Baseball 2002		DM	99.95
Armored Core 2		DM	99.95
Army Men - Air Attack 2	Mai 01	DM	99.95
Bloody Roar 3	Juni 01	DM	99.95
Disney's Dschungelbuch m.T.		DM	109.95
ESPN National Hockey N.	Mai 01	DM	99.95
ESPN NBA 2Night		DM	99.95
Exhibition of Speed		DM	99.95
Extreme G3	Aug. 01	DM	99.95
F1 Racing Championship		DM	89.95
Flucht von Monkey Island	Juni 01	DM	119.95
Fur Fighters Plus	Juni 01	DM	99.95
Giants	Juni 01	DM	99.95
Gun Griffon Blaze		DM	99.95
Knockout Kings 2001		DM	119.95
MTV Music Generator	Juni 01	DM	109.95
NBA Hoopz		DM	99.95
NBA Street	Juli 01	DM	119.95
Oni		DM	69.95

Rumble Racing	Mai 01	DM	119.95
Shadow of Memories		DM	99.95
ShadowMan 2	August 01	DM	99.95
Silphed: The Lost Planet		DM	99.95
Sky Odyssey		DM	119.95
SSX		DM	119.95
Star Wars: Bombad Racing	Mai 01	DM	119.95
Star Wars: Starfighter		DM	119.95
Street Fighter 3 EX		DM	119.95
Tiger Woods PGA Tour 2001		DM	119.95
Tokyo Highway Challenge 2	Mai 01	DM	99.95
UEFA Challenge	Juni 01	DM	99.95
Unreal Tournament		DM	129.95
WDL: Thunder Tanks		DM	109.95
Winback Covert Operations		DM	119.95
Z.O.E. Zone of the Enders		DM	99.95
Zombie Revenge	Aug. 01	DM	99.95

PSOne

C-12: Final Resistance		DM	89.95
Driver 2 Lim. Edition		DM	89.95
Evil Dead: Hail to the King		DM	79.95
Black & White	Mai 01	DM	89.95
Time Crisis: P.Titan incl. G-C.		DM	99.95
You Don't Know Jack		DM	59.95

Formel Eins 2001



Formel Eins 2001

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0010
erhältlich

DM **119.95**



Gran Turismo 3

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0065
Release: Juni 01

DM **119.95**



Topspiel

- Preishammer - aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis
- Portofreie Sonderlieferung*

- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!
- 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 der Vorrat reicht. * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3.- Zustellgebühr).



Die 12 besten Gründe für die PlayStation 2

Playstation 2 in 12 Monatsraten

monatl. DM **70.98****

Playstation 2 in 24 Monatsraten

monatl. DM **37.31****

Playstation 2

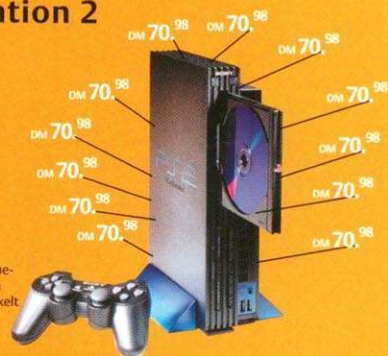
ohne Ratenzahlung

Art.Nr.: P2H001

DM **799.00**

**Entspannung auf dem Konto

Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen fast alles beim Alten. Denn die PS 2 zahlen Sie in 12 oder 24 bequemen Monatsraten von jeweils DM 70,98 bzw. DM 37,31 und einem gesamten Teilzahlungspreis von DM 851,76 bzw. DM 895,44. Der effektive Jahreszins liegt bei diesem Angebot bei 12,9%. Abgewickelt wird diese Aktion von unserer Partnerbank CC-Bank. Und so einfach geht's: Rufen Sie unsere Finanzkauf-Hotline 09 31/35 45 245 an, die Sie über das weitere Vorgehen informieren wird.



(0931) 35 45 245

Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr,

Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**



gameplay™

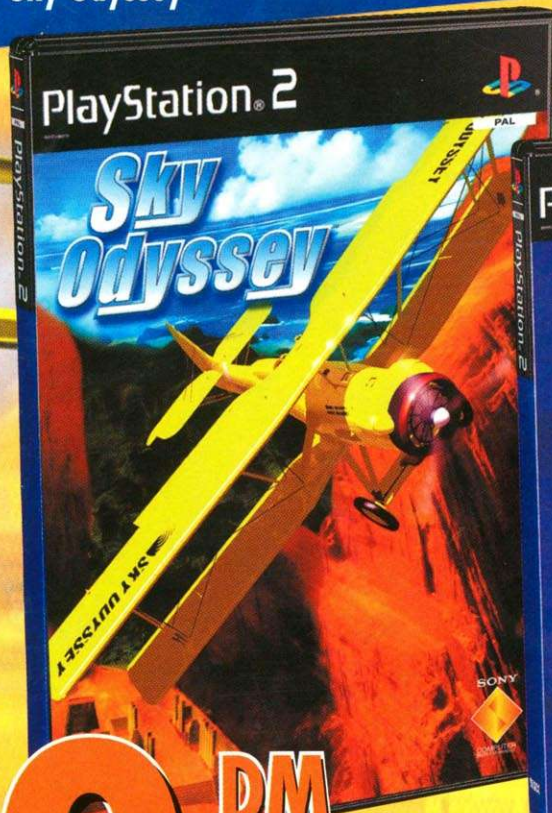
THE GATEWAY TO GAMES

expert

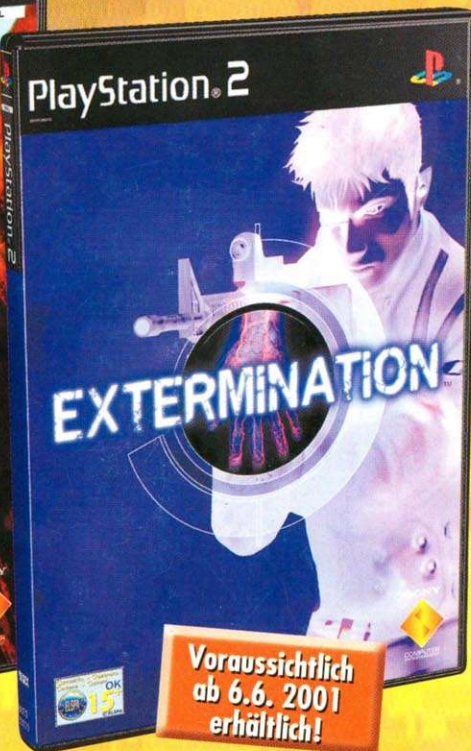


Preiswert und kompetent!

Sky Odyssey

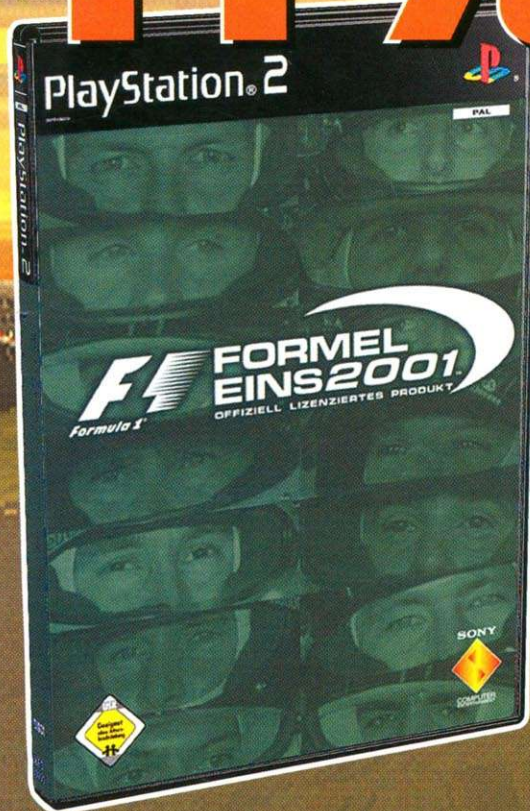


Extermination



alle abgebildeten
Games je

119.- DM
€60.84



Lenkrad für
PS2 / PsOne
Fanatec
Speedster 2



139.- DM
€71.99