

100% unabhängig!
100% PlayStation!

REPORTAGE:
FINAL FANTASY – DER KINOFILM

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

07-2001
DM 6,90

play THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN



DAS MESSE-EREIGNIS!
ALLE TOP-HITS!

PS2
PREVIEW

**TONY HAWK'S
PRO SKATER 3**
SKATEBOARDING IM INTERNET!

PS2
PREVIEW

JAK & DAXTER
TRAUMHAFT GRAFIKWELTEN!

PS2
PREVIEW

DEUS EX
DER PC-MEGAHIT JETZT
AUF PLAYSTATION2!

PS2
PREVIEW

**ALIENS:
COLONIAL MARINES**
NERVENZERREISSENDES ACTION-SPEKTAKEL!

RED FACTION

DER REVOLUTIONÄRE EGO-SHOOTER
IM HÄRTETEST!

16 Seiten
Tipps &
Tricks

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU EXTERMINATION - ALONE IN THE DARK
CHEATS - GAMEBUSTER - XPLODER CODES - CHEATCARDS u.v.m.

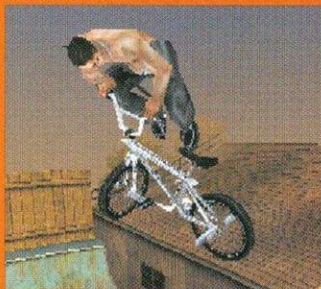


DER ÜBERFLIEGER!

Das Spiel, das die Fans zu ebenso großen Höhenflügen bringt wie Tony Hawk's Pro Skater™.



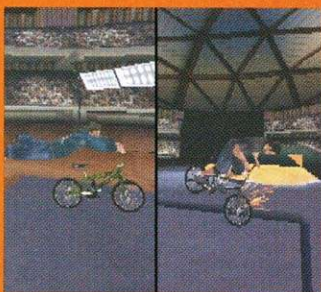
Fahr wie der König des BMX – Mat Hoffman.



Zieh Hunderte von Trick-Kombos in acht Levels durch.



Revolutionärer BMX-Kurseditor



Kopf-an-Kopf-Rennen im Zweispielermodus

MIT DEN BMX-PROFIS:

**ESCAMILLA / HOFFMAN
KOWALSKI / MCCOY
NASTAZIO / ROBINSON
TABRON / THORNE**

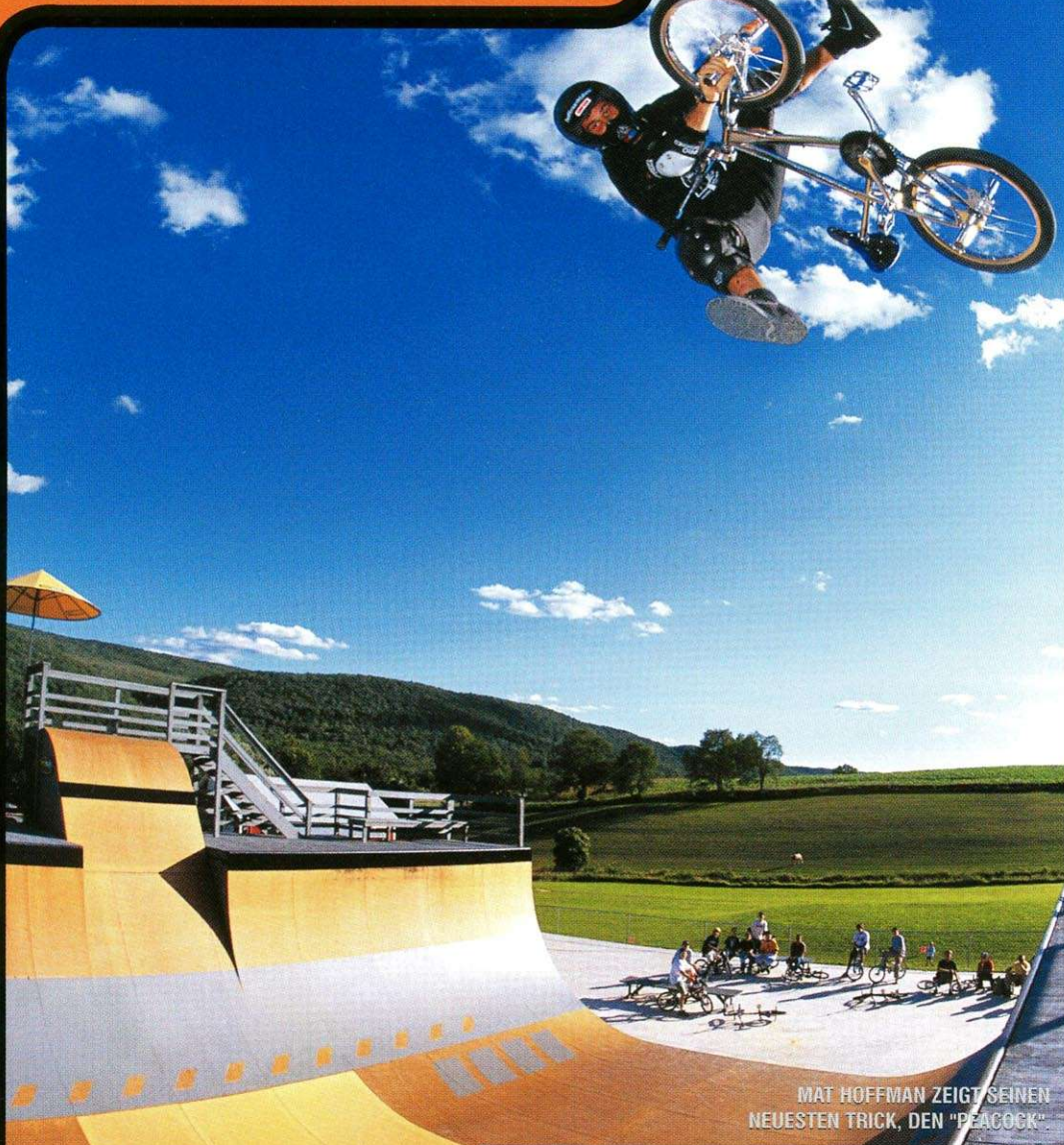
SOUNDTRACK VON

**PENNYWISE
AGENT ORANGE
BAD BRAINS
OUTKAST
JURASSIC 5
& MEHR**

Der gefragteste aller BMX-Profis und weitere sieben der berühmtesten Fahrer auf unserem Planeten schließen sich zusammen, um das mit Spannung erwartete Spiel auf die PlayStation zu bringen. Steig ein in die Welt von Mat Hoffman, voller realistischer Vert-Rampen, Straßenkurse, Geländestrecken und dem berühmten Hoffman Bikes' Park. Mit dem Kurseditor kannst du Strecken erstellen, die genau so wahnwitzig sind wie Mat Hoffman sie sich wünschen würde. Du kannst im Karriere-Modus die Karriereleiter mit Hunderten von Trick-Kombos und typischen Moves der Profis erklimmen und so selbst zum gefragtesten BMX-Fahrer werden. Was willst du mehr?



Basierend auf der Spiele-Engine von Tony Hawk's Pro Skater™.



MAT HOFFMAN ZEIGT SEINEN NEUESTEN TRICK, DEN "PEACOCK"

ERHÄLTlich AB JUNI 2001

© 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen.

Alle Rechte vorbehalten.

Veröffentlichung und Vertrieb durch

Activision, Inc. und die zugehörigen

Unternehmen. Entwickelt von Runecraft, Ltd.

Entwickelt von HotGen Studios Limited. Activision

ist ein eingetragenes Warenzeichen und Activision

O2, Mat Hoffman's Pro BMX und Pro BMX sind Waren-

zeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unter-

nehmen. Mat Hoffman ist ein Warenzeichen von Mat Hoff-

man. Lizenziert von Sony Computer Entertainment Ameri-

ca für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation

und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzei-

chen von Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO®,

GAMEBOY™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

CO., LTD. Lizenziert von Nintendo. Alle weiteren Waren-

zeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen

Inhaber.

Empfohlen von:



www.activisionO2.de



the play-Team





**JAK & DAXTER:
THE PRECURSOR LEGACY**
Naughty Dog setzt
neue Maßstäbe!

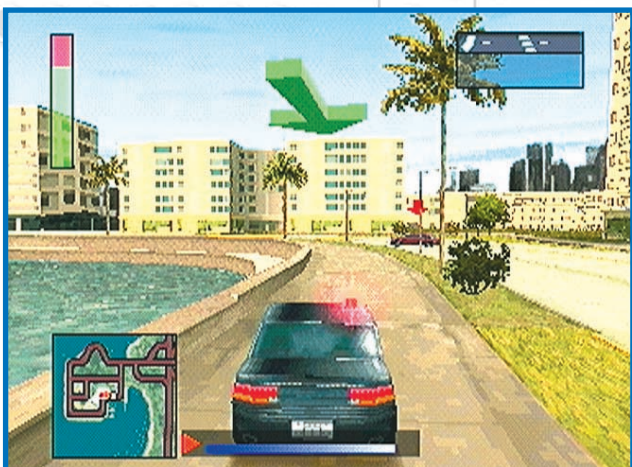
44-45



SILENT HILL

Kleinstadturlaub: Angstschweiß
und Stahlrohr inkl.!

74-75



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Auf den Spuren von
T.J. Hooker!

106-107

DEUS EX

Perfektion hat einen
neuen Namen!

40-41



**TONY HAWK'S
PRO SKATER 3**

Schorf und Grind
belebt das Kind!

84-85



**ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
EXPO 2001**

Alle Spiele auf
einen Blick!
24-29

**FINAL FANTASY -
DIE MÄCHTE IN DIR**

PlayStation verzaubert
Hollywood!
30-31



**FLUCHT VON
MONKEY ISLAND**

Das Affentheater im
Test!

98-99

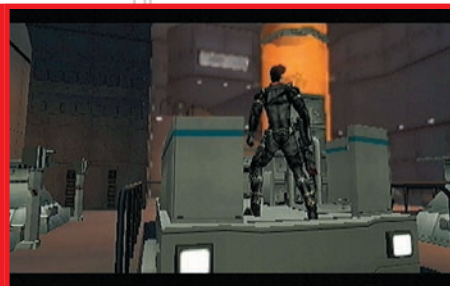


**KOMPLETTLÖSUNGEN
EXTERMINATION**

63-65

**ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE**

56-62



PLAY COVER

RED FACTION 94-97

play
07-01

SPECIALSCREEN

E3 - Electronic Entertainment Expo 2001 24-29
Final Fantasy - Die Mächte in Dir 30-31

PRESCREEN

PlayStation2

Airblade	34
Aliens: Colonial Marines	35
Barbarian	36
Batman - Vengeance	36
Blood Omen 2	37
Conflict Zone	38
Dave Mirra Freestyle BMX 2	38
Deus Ex	40-41
ESPN X Games Skateboarding	43
Half-Life (dt.)	42
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	44-45
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	46
Jurassic Park - Survival	48
Kinetica	48
Mat Hoffman's Pro BMX 2	49
Max Payne	50
Maximo - Ghosts to Glory	68
Medal of Honor - Allied Assault	49
Pirates of Skull Cove	70
Police 24/7	69
Primal	72
Robocop	73
Run Like Hell	73
Silent Hill 2	74-75
SOCOM: U.S. Navy Seals	76
SSX Tricky	78
Star Trek: Shattered Universe	82
Star Wars Racer Revenge: Racer II	79
Stuntman	80
The Mummy Returns	69
Time Crisis 2	86
Tony Hawk's Pro Skater 3	84-85
Top Gun	88
Wave Rally	88

PSone

Syphon Filter 3	82
-----------------	----

Play Tagebuch

Robin Hood: Defender of the Crown	90-91
-----------------------------------	-------

RUBRIKEN

DVD News	22-23
Editorial	3
Gewinnspiel - Star Wars Starfighter	92
Hefte nachbestellen	89
Impressum	114
Next play	114
play Abonement	32, 108
play Charts	109
play Hits	110-111
play Mail	112-113
play News	6-16
Was kommt wann?	18-20
Wertungssystem	93

TESTSCREEN

PlayStation2

7 Blades	102
C.A.R.T. Fury Championship Racing	104
Flucht von Monkey Island	98-99
NBA Street	100-101
Red Faction	94-97
Sky Surfer	105
Star Wars Super Bombad Racing	105
Wacky Races	103

PSone

World's Scariest Police Chases	106-107
--------------------------------	---------

PLAYTIPPS

play Tipps	51-66
Action Replay Codes PS2	55
Cheat Cards	53-54
Gamebuster- und Exploder-Codes	52
Player's Guide	
Alone in the Dark:	
The new nightmare (Teil 2)	56-62
Extermination	63-66

PLAY SERVICE

Anschrift der Redaktion:

CyPress GmbH
Redaktion: play
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 09 31 - 406 91 23
E-Mail
contact@cypress.de

Spiele-Tipps:

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

Tipps-Hotline für Notfälle:

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

**ANSCHRIFT DES
ABONENTEN-SERVICES:**

play
CyPress Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19
D-88131 Lindau
Österreich: Postfach 4
A-6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Strasse 14
CH-9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0 18 05 - 90 90 88
(24 St./Min.)
erreichbar:
Mo.-Do. von 8-18 Uhr
Fr. von 8-15 Uhr
Abo-Fax:
Fax: 0 18 05 - 90 90 89
Abo-E-Mail:
abo@cypress.de

SPIELE INDEX

7 Blades	102
Airblade	34
Aliens: Colonial Marines	35
Alone in the Dark: The new nightmare	56-62
Aqua GT	52
Army Men - Lock'n' Load	52
Barbarian	36
Batman - Vengeance	36
Blood Omen 2	37
C.A.R.T. Fury Championship Racing	104
Conflict Zone	38
Dave Mirra Freestyle BMX 2	38
Dead or Alive 2	55
Deus Ex	40-41
ESPN X Games Skateboarding	43
Extermination	63-66
Flucht von Monkey Island	98-99
Freestyle Scooter	52
Half-Life (dt.)	42
Int. Superstar Soccer Pro Evolution 2	52
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	44-45
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	46
Jurassic Park - Survival	48
Kinetica	48
Mat Hoffman's Pro BMX 2	49
Max Payne	50
Maximo - Ghosts to Glory	68
Medal of Honor - Allied Assault	49
Midnight Club Street Racing	55
NBA Street	100-101
Pirates of Skull Cove	70
Police 24/7	69
Primal	72
Red Faction	94-97
Robin Hood: Defender of the Crown	90-91
Robocop	73
Rumble Racing	53-54
Run Like Hell	73
Shadow of Memories	55
Silent Hill 2	74-75
Simpsons Wrestling	51
Sky Odyssey	55
Sky Surfer	105
Silpheed - The lost Planet	51
Smuggler's Run 2	55
SOCOM: U.S. Navy Seals	76
SSX Tricky	78
Star Trek: Shattered Universe	82
Star Wars Racer Revenge: Racer II	79
Star Wars Super Bombad Racing	53-54/105
Stuntman	80
Supercross	52
Syphon Filter 3	82
TechnoMage	52
The Mummy Returns	69
Time Crisis 2	86
Tony Hawk's Pro Skater 3	84-85
Top Gun	88
Wacky Races	103
Wave Rally	88
World Scariest Police Chases	51/106-107
World's Scariest: Police Chases	51
X-Squad	55
Z.O.E. - Zone of the Enders	51

PLAYNEWS 07

Software

Hardware

Peripherie

Branchengeflüster

Zukunftsvisionen

Dirk Gemeinhardt

Tekken 4

Namco lässt die Beat'em Up-Katze aus dem Sack: Nach dem Tekken Tag Tournament-Exkurs kehrt Namco zu den Wurzeln zurück. Sämtliche Fights werden demnach 1-gegen-1 ausgetragen. Auch begrenzen sogenannte „Walls“ die Stages. Mit von der 128 Bit-Prügelpartie sind unter anderem Marshall Law, King, Ling Xiaoyu, Hwoarang, Paul und Kazuya Mishima. Zu den Newcomern gehört Steve Fox. Nachdem die Arcade-Fassung bereits gegen Ende des Jahres herausgebracht wird, soll die PS2-Umsetzung – dank des PlayStation2-artgleichen System 246-Boards – kurz darauf folgen.



F1-Liga

Bis zum 28.07.2001 können **Formel Eins 2001**-Piloten tolle Preise gewinnen. Um in die dt. Endausscheidung zu gelangen, wähle SCEE die Strecke im belgischen Spa aus. Die Bestzeit bzw. der dazugehörige Code muss unter folgender Internet-Adresse <http://de.scee.com/home/index.jhtml> eingegeben werden. Entwickler Studio Liverpool hat einen Code in die Software integriert, der zuverlässig die Rundenzeit angibt.

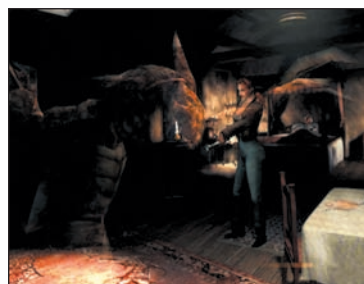


G-Police

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) hat sich die Internet-Domain www.g-police.com gesichert. Der Eintrag ins Register erfolgte am 10. Mai 2001 und besitzt eine Gültigkeit von exakt drei Jahren. Es riecht förmlich danach, dass sich nach den beiden PSone-Titeln G-Police (1997) und G-Police: Weapons of Justice (1999) ein PlayStation2-Sequel in Planung befindet. Ob sich das Sony-In-house-Team Studio 33 (früher Psygnosis) für die Entwicklung des Spiels verantwortlich zeichnen wird, steht derzeit genauso wenig fest wie dessen Erscheinungstermin.

Alone in the Dark 4

DarkWorks zum zweiten: Für September angekündigt, veröffentlichten die Entwickler vorab die ersten Screenshots der PS2-Version von **Alone in the Dark – The new nightmare**. Für Edward Carnby und Aline Cedrac bleibt der Auftrag gleich. Allerdings bewältigen beide Protagonisten vor einer ansprechenden, PS2-gerechten Kulisse das Survival-Horror-Abenteuer. Zur Info: In der play-Ausgabe 06-01 bekam die PSone-Fassung (erschien am 18. Mai 2001) eine 92er-Wertung.



2001

Undying tot

So schnell kann's gehen: Lag vor wenigen Wochen ein PS2-Release von **Clive Barker's Undying** noch bei Electronic Arts hoch im Kurs, ließ man den bereits in der Entwicklung befindlichen Ego-Shooter wieder urplötzlich wie eine heiße Kartoffel fallen. Aus, Schluss und vorbei! Schuld für diese Entscheidung sind die nicht gerade rosigen Verkaufszahlen der kürzlich erschienen PC-Version.

GT3 - Soundtrack

Wenn am 20. Juli zum Europa-Start von Gran Turismo 3 A-spec die Motoren aufheulen, dürfen alle Rennspiel-Fetischisten besonders wohlthuenden Klängen lauschen. Mit gravierenden Unterschieden zur jap. GT3-Version (erschien Ende April) geben sich voraussichtlich folgende Interpreten ein musikalisches Stelldichein: 8 Stops 7 (Satisfied), Apollo Four Forty (Stop the Rock), BT (Mad Skillz), Cirrus (Break in), The Cult (She sells Sanctuary), Dave Audé (Go Gran Turismo), Elite Force (Call it Brisco), Goldfinger (99 Red Balloons), Grand Theft Auto (As Good as it gets), Grinspoon (Champion), Jimi Hendrix (Stone Free), Judas Priest (Turbo Lover), Junkie XL (Def Beat), Lenny Kravitz (Are you gonna my Way), Methods of Mayhem (Crash), Motley Crue (Kickstart my Heart), Papa Roach (Never enough), Powerman 5000 (Supernova goes Pop), Raekwon (Determination), Snoop Dogg (Dogg's Turisimo III).

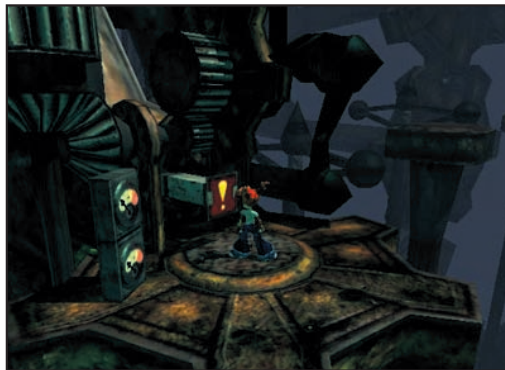


Resident Evil 1

Der Weltmeister im Anfertigen von Sequels und Neuaufgüssen, Capcom, plant ein Next-Generation-Remake von Resident Evil (erschien 1996 u. a. für PSone). Man geht davon aus, dass sich der Titel von den vorgereiften PSone-Kulissen verabschiedet. So werden die S.T.A.R.S.-Mitglieder Chris Redfield oder Jill Valentine in einer 3D-Echtzeitumgebung ums nackte Überleben kämpfen. Ein Release-Datum ist noch nicht bekannt.

Malice für PS2!?

Die Wege des Videospiel-Herren sind manchmal unergründlich. Nachdem Argonauts Projekt (u. a. Alien - Die Wiedergeburt, PSone, 2000) als exklusiver Microsoft X-Box-Titel hoch in den Himmel gelobt wurde, tut sich neuerdings ein vollkommen anderes Bild auf: Die in Großbritannien ansässigen Entwickler verhandeln derzeit mit vier Publishern über die Vertriebsrechte (für mehrere Plattformen). Das Kuriosum: Einst war Malice schon für PSone in der Mache (Publisher: Fox Interactive), wurde aber gecancel. Das Game erscheint dennoch zuerst für Microsofts schwarzen Next-Gen-Klumpen.



SCEA Summer Jam Pack

Voller Neid müssen PS2-User ab Juli über den großen Teich zu unseren US-Zocker-Kollegen blicken. Für schlappe 5,99 US-Dollar (rund 15,- DM) bringt Sony Computer Entertainment America (SCEA) die Demo-Scheibe mit einer geballten Ladung PS2-Highlights auf den Markt. Angaben zufolge soll sich darauf eine eingeschränkt spielbare Version von **Tony Hawk's Pro Skater 3** befinden.

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	kpl.dt DM	29,95
Asterix - Maxi Gaudium	kpl.dt DM	69,95
Black & White*	kpl.dt DM	79,95
C 12: Final Resistance	kpl.dt DM	84,95
DSF Fußballmanager 2001*	kpl.dt DM	49,95
Digimon World*	kpl.dt DM	79,95
Duke Nukem - Land of the...	kpl.dt DM	39,95
Europa Raser	kpl.dt DM	69,95
Evil Dead: Hail to the King	dt DM	79,95
Fear Effect 2 - Retro Hellix	dt DM	84,95
Final Fantasy 9 (4 CD's)	kpl.dt DM	109,95
Formel Eins 2001	kpl.dt DM	84,95
Harvest Moon	kpl.dt DM	79,95
Inspector Gadget*	dt DM	54,95
Looney Tunes Racing*	dt DM	69,95
Mai Hoffmans Pro BMX*	kpl.dt DM	79,95
Motocross Mania*	dt DM	29,95
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
Submarine Commander	kpl.dt DM	79,95
Syphon Filter 2*	kpl.dt DM	49,00
Techno Mage	kpl.dt DM	79,95
Time Crises Project Titan	kpl.dt DM	84,95
Vagrant Story	kpl.dt DM	79,95
Verkehrsgigant*	kpl.dt DM	84,95
Wer wird Millionär?	kpl.dt DM	69,95
Wer wird Millionär Junior?	kpl.dt DM	69,95

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
Army Men - Air Attack 2	dt DM	99,95
Bloody Roar 3*	dt DM	99,95
Crazy Taxi 2	kpl.dt DM	99,95
Dr. Jekyll & Mr. Hyde*	kpl.dt DM	89,95
Evil Twin*	kpl.dt DM	109,95
Exhibition of Speed	kpl.dt DM	109,00
Extermination	kpl.dt DM	109,95
Flucht von Monkey Island*	kpl.dt DM	109,95
Formel 1 2001	kpl.dt DM	109,00
Freak Out*	kpl.dt DM	99,95
Fur Fighter Plus	dt DM	99,95
Gauntlet Dark Legacy*	kpl.dt DM	109,00
Gran Turismo 3*	kpl.dt DM	109,95
Heroes of Might & Magic	dt DM	99,95
Le Mans*	kpl.dt DM	124,95
Legacy of Kain Soul Reaver 2*	kpl.dt DM	109,95
MDK 2 Armageddon	dt DM	99,95
Onimusha - Warlords*	kpl.dt DM	109,00
Red Faction*	kpl.dt DM	109,95
Ring of Red*	kpl.dt DM	109,00
Skysurfer*	dt DM	99,95
Summoner	kpl.dt DM	109,95
The Bouncer*	kpl.dt DM	109,95
UEFA Challenge*	kpl.dt DM	99,95
Unreal Tournament	kpl.dt DM	119,95
Wacky Racers*	kpl.dt DM	129,00
WDL Warjetz*	dt DM	99,95
Winbeck - Covert OP	kpl.dt DM	109,95

Ihre Vorteile

TOP -PREISE

Original deutsche Versionen mit Garantie
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei zwei Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen
Keine Nachnahmegebühr bei Lastschrift
Inkl. Schnellservice + Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten

Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax und Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele für Sony, N64, Dreamcast, GB Color + GB Advance, PC, und DVD's ab Lager

Streetsdays unter www.kudak.de

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

JAPAN-NEWS

Tokyo Gameshow Autumn 2001

Vom 12. bis zum 14. Oktober öffnet die Herbstausgabe der wichtigsten Videospiele-Messe im asiatischen Raum die Pforten. Veranstalter CESA rechnet fest mit einem Besucheransturm (> 150 000), da in diesem Zeitraum Microsofts X-Box und Nintendos Gamecube debütieren. Als Veranstaltungsort dient abermals die Makuhari Messe im Osten Tokios.



Virtua Fighter 4

Wenn am 06. September der zweite Teil des Yu Suzuki-Meisterwerkes Shenmue für Dreamcast in Japans Läden steht, beinhaltet die Packung eine Preview-Disc zum kommenden Beat'em Up Virtua Fighter 4. Diese Entscheidung soll eine Art Wiedergutmachung sein, die sich an alle Dreamcast-Besitzer richtet, da das Prügel-Spiel exklusiv für die Sony-Konsole angefertigt wird.



Seikos Final Fantasy Uhr

Passend zum Final Fantasy-Film bringt Seiko eine Armbanduhr heraus. Der Preis beträgt 21 000 Yen (rund 420,- DM). Das Design entspricht der Uhr von Hauptdarstellerin Aki. Lediglich 1 000 Exemplare werden hergestellt. Als Erscheinungstermin wurde Herbst 2001 (pünktlich zum jap. Filmstart) genannt. Ob man die Uhr ausschließlich über das Internet oder in Shops erwerben kann, steht bislang noch nicht fest.



FFXI und PlayOnline

Square beginnt im Juni mit der Alpha-Testphase von PlayOnline. Plangemäß sollen im September die Beta-Versuche starten. Der Service steht dann im April 2002 PlayStation2- und PC-Kunden gegen ein monatliches Entgelt zur Verfügung.



Final Fantasy XI (Alpha-Version) wird erstmals im Juli getestet. Weitere Beta-Probelaufe werden im November folgen. Als Erscheinungstermin peilt Square hingegen den Monat März nächsten Jahres in Japan an. Außerdem sollen auch jap. PS2-Besitzer mit 56K-Modem die Gelegenheit haben, das RPG spielen zu können. Der Breitbandadapter ist somit nicht unbedingt notwendig.

PlayStation2-Preissenkung

Um 1000 Yen (rund 20,- DM) hat Sony Computer Entertainment Japan den PS2-Preis (Modell SCPH-30000) zum 8. Juni gesenkt. Statt 38 800 Yen (ca. 780,- DM) kostet die 128 Bit-Konsole nun 37 800 Yen (ca. 760,- DM). Obendrein kündigte SCEI ein PS2-Bundle mit Gran Turismo A-Spec (SCPH-35000 GT) für 39 800 Yen an. Nach Adam Riese kostet der Edlerracer somit lediglich 2 000 Yen, also rund 40,- DM.

SEGA's PS2-Line-Up

Anfang Juni gab SEGA unzählige Details über die zukünftige Firmenpolitik bekannt. Hier die Quintessenz: Am 15. des jeweiligen Monats erscheinen im Oktober und November 2001 die American-Sports-Titel **NFL 2K2** bzw. **NBA 2K2**, gefolgt vom **Virtua Fighter 4** im Februar 2002 für PS2.



Gruppenfoto SEGA-Entwickler

Zudem befinden sich von diversen In-house-Teams folgende Games in der Entwicklung: **Soccer Tsuku 2002**, **Baseball Tsuku 2002** (beides Smile-bit), **K-Projekt**, **Space Channel 5** (beides United Game Artists), **Guru Guru Onsen 2** (Overworks) und **Roommania #203** (Hitmaker).

Twisted Metal Online

Sony liefert gegen Ende des Jahres ein Add-On zu Twisted Metal: Black. Während in der Offline-Variante maximal vier Spieler mittels Split-Screen gegeneinander antreten, tendiert Twisted Metal Online in eine vollkommen andere Richtung. Dank des Internet-Zugangs können sich PS2-Konsoleros (Anzahl noch unbekannt) via Netzwerk heiße Duelle liefern. Wie erwähnt werden für den Online-Spaß Twisted Metal: Black und die Zusatz-DVD-ROM benötigt.



Ferner versteht SCEA was von Marketing; denn Twisted Metal: Black sponsort das diesjährige Ozzfest 2001. Vom 8. Juni bis zum 12. August zieht eine Karawane namhafter Bands quer durch die USA und predigt Sex, Drugs and Rock'n Roll. Zu den Combos gehören Black Sabbath, Slipknot (!!!), Marilyn Manson, Papa Roach, Linkin Park, Crazy Town, Zakk Wylde's Black Label Society, Disturbed usw.

TimeSplitters 2

Free Radical Design wagt sich nach dem nicht geraden berauschenden ersten Teil des Ego-Shooters trotzdem an ein Sequel. Während Teil 1 den Schwerpunkt auf den vermeintlichen Multiplayer-Spaß legte, hat nun der Single-Player- und Cooperation-Mode (mittels i.Link-Funktion) Vorrang. Darüber hinaus erfährt das Charakter-Design willkommene Verbesserungen. Letztendlich verspricht man bei TimeSplitters 2 größere sowie schöner gestaltete Umgebungen. Release: Ende 2001.



Maelstrom

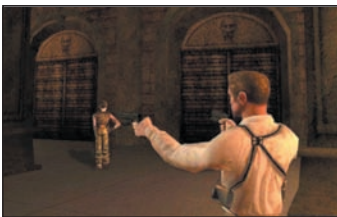
Weihnachten steht heuer im Zeichen der PlayStation2. Auch Virgin Interactive legt den Spielern einen vielversprechenden Titel unter den Tannenbaum. Für Maelstrom konnte man Jim Murray, bekannt durch seine Judge Dredd- und Batman-Illustrationen, und den 2000AD-Autor Robbie Morrison gewinnen. Bei der Mixtur aus Ego- bzw. Space-Shooter mit Waffengewalt muss der Spieler ein Raumschiff kapern, sich hinter den Steuerknüppel klemmen und dann quer durch die Galaxis reisen. Hat man sich unter den Gleichgesinnten etabliert, können weitere Personen (z.B. Hacker, Sprengstoff-Experten, Killer...) angeheuert werden. Gemeinsam frönt man in rund 20 Missionen der Weltraum-Piraterie.



Good Cop, Bad Cop

2002 soll Revolution Softwares Third-Person-Action-Spektakel (In Cold Blood, PSone, 2000) für PlayStation2 erscheinen. Die Story: Der junge Polizist Ben Kellman muss in einer US-Metropole einen Mordfall aufklären. Im Zuge der Spurensuche wird klar, dass es nur einen Verdächtigen, welcher der Mörder von Bens Vater ist, geben kann.

Der Spieler hat dabei direkten Einfluss auf die Story; denn man darf anhand der getroffenen Entscheidungen entweder in die Richtung eines loyalen Cops tendieren oder auch einen persönlichen Rachezug starten. Nach Angaben der Entwickler boten einschlägige Hollywood-Filme wie die Stirb Langsam- oder Lethal Weapon-Reihe Anreize.



Gunslinger

Der PS2-Revolverheld darf nun doch noch blaue Bohnen spucken. Nach der E3 2000 wurde es sehr ruhig um das Third Person-Action-Spiel (Entwickler: Surreal Software; arbeitet auch an Drakkan 2 für PS2) mit Wild West-Ambiente von Activision. Nun hat sich Sony Computer Entertainment der Dinge angenommen. Bereits 40% des Spieles sind komplettiert. Das Gameplay bleibt erfreulicherweise unverändert: Abhängig von den ausgeführten Aktionen geht die Handlung ihren Lauf. Dabei entscheidet sich, ob der 128 Bit-Cowboy in der Bevölkerung das Ansehen eines Helden oder Outlaws erlangen möchte.



Bloody Roar 4

Obwohl die PAL-Version des dritten Teils immer noch nicht im DVD-Laufwerksschacht der PS2 ihre Runden dreht, hegt Hudson (Bomberman, diverse Plattformen) bereits ernsthafte Absichten, Bloody Roar 4 aus der Taufe zu heben. Nach Aussagen der Software-Company befindet man sich momentan in der Planungsphase. Nicht alle Fighter und Stages der Vorgänger werden dabei den Sprung ins Sequel schaffen.

Capcom vs. SNK 2

2D-Beat'em Ups kommen auch im PlayStation2-Zeitalter nicht aus der Mode. Erschien der Vorgänger Capcom vs. SNK ausschließlich für die Spielhalle und für SEGA Dreamcast (inkl. sechs weiteren Varianten fürs NeoGeo Pocket), so werden nun die Inhaber der Sony-Kiste mit dem Ausnahme-Beat'em Up zuerst bedacht. Die Beta-Version der Spielhallenfassung wird gerade im jap. Osaka getestet. Unter den ca. 40 anwählbaren Charakteren befinden sich einige neue Gesichter. Dazu gehören z.B. auf der Capcom-Seite Maki (Final Fight 2), Kyosuke (Rival Schools) sowie Haomaru (Samurai Shodown) oder Hibiki (Last Blade) aus dem SNK-Lager. Besonders erfreulich: Noch 2001 soll Capcom vs. SNK 2 erscheinen.



Kingdom Hearts

Aus der Anfang 2001 geschlossenen Übereinkunft der beiden Unternehmen Square und Disney geht das erste PS2-Spiel hervor. Die Welten des RPGs entstammen den Disney-Universen von Peter Pan, Tarzan, Aladdin usw. Neben den neuen Charakteren, Sora, Riku und Kairi, die von Tetsuya Nomura (Final Fantasy VII und VIII) kreiert wurden, treten auch altbekannte Comic-Gestalten wie Mickey, Donald oder Goofy auf den Plan. Mit beiden Gruppen muss das Rollenspiel bestritten werden. Während Ende 2001 der Titel in Nippon erscheint, müssen sich Nordamerika und Europa bis Herbst 2002 gedulden.



Xenosaga

Rollenspiel-Experten läuft beim Gedanken an den PSone-Leckerbissen Xenogears (Square, 1998 bzw. 2000, nur Japan und USA) das Wasser im Mund zusammen. Was zur TGS 2001 Spring erstmals angekündigt wurde, nimmt nun endlich Form und Gestalt an. Ganze zwei DVDs wird Xenosaga in Anspruch nehmen. Unter der Obhut Namcos möchte Entwickler Monolith (u. a. No One Lives Forever, PS2) das vielversprechende RPG bis zum Ende des Jahres in Japan auf den Markt bringen. Für alle anderen Territorien stehen die Erscheinungstermine noch nicht fest.



Wial.de
Der Games-Discounter

PC PSX PS2 DC N64 GB Lösungen Fanartikel DVD

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



Shadow Hearts

Sacnoth steckt hinter der Entwicklung des Rollenspiels. Das Studio, bestehend aus Ex Square-Angestellten, machte sich mehr oder minder mit dem Action-RPG Koudelka (PSone, 2000) und etlichen Neo.Geo Pocket-Cartridges einen Namen. Man verspricht Echtzeit-Kämpfe, Polygon-Helden, die in einer vorgerenderten Umgebung unzählige Magien von Stapel lassen sowie eine fesselnde Story. Als Ausgangsbasis für den Plot dient das China des Jahres 1913. Erscheinungstermin: 2001 (Japan), 2002 (USA, Europa).



Pac Man World 2

Namcos Maskottchen erfährt nach dem 3D-Jump'n Run zum 20. Jubiläum (Release: Winter 1999, PSone) eine Fortsetzung. Die Japaner versprechen mit dem PlayStation2-Sequel stundenlangen Spielspaß. Neben den Sprungeinlagen sollen hauptsächlich Puzzles und Mini-Games für Langzeitmotivation sorgen. Mit einer sprichwörtlichen Neuerfindung des Rades ist allerdings nicht zu rechnen.



Frequency

Unter den ersten Games mit Online-Fähigkeit ist Frequency eher das Enfant terrible. Der Spieler kann unter Verwendung verschiedener Instrumente ganz nach seinem Gusto Musikstücke komponieren. Das Salz an der Suppe sind dabei die sechs gänzlich unterschiedlichen Modi. Hauptaugenmerk liegt natürlich auf dem Internet-Support, wo man die Tracks untereinander austauschen kann. Um die Wette dürfen des Weiteren mehrere Hobby-Komponisten gleichzeitig das beste Musikstück kreieren. Interpretieren wie Chrystal Method, Juno Reactor, BT usw. liefern zudem ihren Beitrag (Videos und Sound-Samples) zum Musik-Spiel.



Capcom-Offensive

Kündigte Capcom für Europa im letzten Monat Breath of Fire IV, Mega Man X5 und Mega Man Legends 2 an (jeweiliges Release-Datum: Sommer 2001), so stehen 2002 weitere PSone-Spiele hierzulande in den Startlöchern. Die Rede ist von **Mega Man X6** (2D-Action) und **One Piece Mansion**, einem 2D-Geschicklichkeitsspiel. Apropos Mega Man. Laut Capcom sollen seit Bestehen der Reihe nunmehr 8 Millionen Mega Man-Titel verkauft worden sein.

Twisted Metal: Small Brawl

Für eine jüngere Käuferschicht konzipiert, wird der Titel genau wie die PS2-Variante Twisted Metal: Black von Incongnito Studios entwickelt. Statt mit PS-starken Boliden liefert sich der Junior-Zocker heiße Duelle mit ferngesteuerten Modellen des großen PS2-Bruders. Ebenfalls sieht man vom Einsatz „echter“ Waffen ab. Stattdessen wird die Twisted Metal-Reihe gekonnt parodiert.



Atlantis: The Lost Empire

Disney Interactive und Sony Computer Entertainment America kündigten neben Lilo and Stitch, Monster Inc., Treasure Planet und Peter Pan: Return to Neverland (für beide Sony-Plattformen) Atlantis: The Lost Empire an. Das 3D-Action-Spiel basiert auf dem gleichnamigen Disney-Zeichentrickfilm, der im Juli in den USA anlaufen wird. Die Cut-Scenes und Sound-Samples der Konsolen-Interpretation entstammen selbstverständlich dem Movie.

X-Men Mutant Academy 2

Paradox Development (Wu-Tang: Shaolin Style, PSone; 1999) spendiert nach X-Men Mutant Academy dem Sequel ein paar neue Features. Abgesehen von den zehn bekannten Prügelknaben stehen dem Spieler ab kommenden Herbst Rogue, Forge, Nightcrawler, Havok sowie zwei weitere Charaktere zur Auswahl, die jedoch erst freigespielt werden müssen. Zu den Extras gehören darüber hinaus neue Moves und Spezial-Attacken.



PSone-Linux

Die tschechische Firma Blokman Trading veröffentlicht im Oktober das Kernstück von Linux 2.4. Bislang existiert nur eine Alpha-Version, die aber bereits unter folgender Internet-Adresse zum Gratis-Download bzw. Brennen bereitsteht: www.runix.ru. Für Ende 2001 plant man ein Entwickler- und Office-Kit auf Linux-Basis. Ferner zieht man ein ähnliches Angebot für Sonys PlayStation2 in Erwägung.

Lara Croft: Tomb Raider

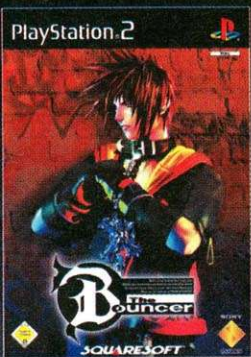
Am 28. Juni läuft Lara Croft: Tomb Raider in den dt. Lichtspielhäusern an. Lara Croft war angeblich schuld an der gescheiterten Ehe von Hauptdarstellerin und Oskar-Preisträgerin Angelina Jolie (Nur noch 60 Sekunden, 2000) und Schauspieler Jonny Lee Miller (Wes Cravens Dracula, 2001). Der Gatte soll der Videospielheldin mehr Aufmerksamkeit als seiner attraktiven Gattin geschenkt haben. Die Film-Story: Seit 5000 Jahren wartet ein Geheimbund auf eine bestimmte Planeten-Konstellation, um damit übernatürliche Mächte heraufbeschwören zu können. Für dieses Ziel hat man einen Freund von Laras verstorbenen Vater, Lord Croft, angeheuert. Ein Croft-typisches Abenteuer auf Leben und Tod beginnt...



Sony-SEGA-Deal

Die beiden Firmen kooperieren zukünftig in punkto Online-Games. Nach Abschluss der momentan in der Entwicklung befindlichen Dreamcast-Projekte möchte sich SEGA der PS2-Gemeinde annehmen. Man will mit dem japanophilen Guru Guru Onsen 2 (virtuelle Brettspiel-Sammlung) den Erstversuch starten Spielhallen, PlayStation2-, Dreamcast- und PC-User miteinander zu verknüpfen. In westlichen Gefilden plant man voraussichtlich einen gleichermaßen umfangreichen Multi-Player-Support mit den Sportspielen NBA 2K3, NFL 2K3 und dem RPG Phantasy Star Online.





Vorhang auf für das erste hollywoodreife next generation Action-Adventure. Spiele die Hauptrolle in einer packenden Filmstory, die dich von der Dog Street bis ins Herz des geheimnisvollen Mikado-Konzerns führt. Perfekte Grafik und bester Dolby-Digital-Surround-Sound machen The Bouncer oscarverdächtig.



PlayStation®2
THE THIRD PLACE

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



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. THE BOUNCER, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.

HARDWARE-NEWS

Diesmal stehen die Zubehörneugkeiten ganz im Zeichen der E3. Viele der großen 3rd-Party-Hersteller präsentierten dem Fachpublikum ihre neuen Produktpaletten. Neben verschiedenen Controllern und Lenkrädern gab es auch das ein oder andere Kuriosum zu bewundern.

Körper-Ertüchtigung zum Ersten

Mit Thrustmasters **Fighting Arena** erlebt man Beat'em Ups in einer völlig neuen Dimension. Der Spieler steht hierbei auf einer Art Tanzmatte, an der vorne und hinten mehrere Fotosensoren angebracht sind. Will man seinen Prügelcharakter auf dem Bildschirm nun dazu bringen, den Gegner zu vertrimmen, muss man selbst die müden Zockerknochen bewegen und in bester Schattenbox-Manier Fausthiebe und Tritte verteilen, die von den Sensoren erfasst werden und entsprechende Reaktionen des Kämpfers hervorrufen. Um diesen durch die Umgebung zu steuern, dienen vier Richtungspfeile auf der Matte. Ob sich solch ein sonderbares Eingabegerät allerdings außerhalb Japans durchsetzen kann, ist mehr als fraglich.



Hersteller: Thrustmaster
erhältlich ab: Oktober 2001
Preis: noch nicht bekannt

Fern-gesteuert

Lenkrad-Besitzer kennen den Ärger mit dem Kabelsalat. Thrustmaster schafft in diesem Punkt Abhilfe. Das bereits erhältliche Ferrari 360 Modena Lenkrad wird ab Herbst auch als Wireless-Variante mit Funktechnologie auf den Markt kommen. Dank des Laptop-Designs kann das **360 Modena Radio Frequency** auf der Couch bequem zwischen den Beinen eingeklemmt werden und garantiert somit einen sicheren Halt. Gas und Bremse werden hierbei mittels seitlich hinter dem Steuer angebrachter Wippschalter bedient.

Hersteller: Thrustmaster
erhältlich ab: September 2001
Preis: noch nicht bekannt



Abbildung ähnlich!

Lenkstange

Endlich kommen auch die Motorrad-fans unter den Videospielern (oder umgekehrt) in den Genuss eines realitätsgetreuen Steuergeräts. Das **FreeStyler Bike** ist dem Lenker eines Motorrades nachempfunden und kann wahlweise zwischen die Beine geklemmt oder an einer Tischkante befestigt werden. Zwei Fahrstile (Cross- oder GP-Bike), ein analoger Bremshebel, ein analoger Gasgriff sowie ein digitaler Kupplungshebel sollten in allen Motocross- und Speedbike-Spielen ein exaktes und authentisches Spielgefühl gewährleisten. Bleibt nur zu hoffen, dass die Qualität des Serienproduktes nicht so mangelhaft ausfällt wie der klapprige Prototyp, den es auf der Messe zu sehen gab.

Hersteller: Thrustmaster
erhältlich ab: September 2001
Preis: noch nicht bekannt



Verkehrte Welt

Von Thrustmaster kommt ein doch etwas seltsam anmutender, aber extrem gut in der Hand liegender Controller namens **Upad**, dessen Form an ein herkömmliches, falsch herum gehaltenes Standard-Pad erinnert. Selbstverständlich sind alle Funktionen des Originals inklusive Vibrationsfunktion und Dauerfeuer mit an Bord. Das Upad kommt ab Oktober voraussichtlich in zwei verschiedenen Versionen auf den Markt. Zum einen als herkömmliche Kabel-Variante und zum anderen als Wireless-Version mit Funktechnologie.



Hersteller: Thrustmaster
erhältlich ab: Oktober 2001
Preis: noch nicht bekannt

Bei Gebrauch schütteln...

...lassen – und zwar so richtig – können sich Gran Turismo 3-Besitzer in spe von Thrustmasters **Force Feedback Racing Wheel** für den PC, welches überraschenderweise mit dem dritten Teil des Real Driving Simulator kompatibel ist und wie das original GT3-Lenkrad von Logitech über den USB-Port an die PS2 angeschlossen wird. Im direkten Vergleich schneidet das Thrustmaster-Wheel in punkto Verarbeitung, Qualität und Force Feedback-Intensität jedoch deutlich besser ab als das GT3-Lenkrad und stellt daher eine interessante Alternative zum offiziellen Produkt dar. In der nächsten Ausgabe werden wir das nicht ganz billige Zubehörteil nochmals genauer unter die Lupe nehmen und verzichten daher vorerst auf ein Prädikat.

Hersteller: Thrustmaster
erhältlich ab: sofort
Preis: Ca. 249 DM



SCHICK
DEINE SINNE
AUF REISEN.

Erleb die
neue DVD-
Technologie
für noch
intensivere
Spielewelten.



PS2™
PlayStation 2
THE THIRD PLACE

Freudenstöckel

Nach langer, langer Zeit gibt es im Videospielbereich auch mal wieder einen Joystick zu verzeichnen. Der **Top Gun Fox Pro 2 Joystick** wurde speziell für die PlayStation2 entwickelt und hat einen Motor zur Erzeugung von Vibrationseffekten im Griff eingebaut. Mit acht Aktionstasten, 8-Wege-Cooly-Hat, Schubregler mit Daumenbedienung sowie einem drehbaren Griff mit Blockierungsmechanismus haben Hobby-Flieger alle Funktionen ihrer „Maschine“ vollkommen unter Kontrolle.

Hersteller: Thrustmaster
erhältlich ab: Herbst 2001
Preis: noch nicht bekannt



Energiequelle

Die wenigen Besitzer eines TFT-Flat-screen-Displays für die PSOne werden sich über den ersten verfügbaren Akku-Pack freuen. Der **Energy-mate** wurde zwar eigens für die Verwendung mit Thrustmasters XLscreenmate hergestellt, lässt sich aber auch mit allen anderen TFT-Monitoren betreiben, die eine 7,5 Volt-Spannungsquelle benötigen.



Bei einer durchschnittlichen Ladezeit von 7 Stunden ergibt sich eine Betriebsdauer von etwa 2 Stunden. Zum Wiederaufladen wird das Akku-Pack einfach mittels des Netzadapters, welcher der PSOne beiliegt, an die Steckdose angeschlossen.

Hersteller: Thrustmaster
erhältlich ab: sofort
Preis: ca. 99 DM

Multitalent

Wer kennt das Problem nicht? Fernseher, Hifi-Anlage, Videorekorder, Satelliten-Receiver, PlayStation2... – und jedes Gerät eine eigene Fernbedienung. Da ist das Chaos vorprogrammiert! Nicht so mit dem neuen Infrarotgeber von Saitek, der neben der PS2 als DVD-Player noch drei weitere Geräte ansteuern kann.



Ansonsten orientiert sich der **DVD Commander 2** in punkto Design und Buttonlayout am alten Modell.

Hersteller: Saitek
erhältlich ab: 3. Quartal 2001
Preis: noch nicht bekannt

Raubkatze

Perfekt für Ego-Shooter aller Art und eine interessante Alternative zu platzintensiven Maus/Tastatur-Kombinationen ist der **Panther PX**, eine gelungene Symbiose aus Trackball und Joystick. Der Panther PX hat dabei derart viele Tasten, Schalter und ein Coolsy-Hat, sodass auch der noch so anspruchsvollste Konfigurationsfanatiker zufrieden sein dürfte. Beim ersten Antesten erweist sich die Steuerung mit dem wuchtigen Controller zwar als sehr gewöhnungsbedürftig, nach einer gewissen Einspielzeit allerdings steigt die Kill-Rate ins Unermessliche.

Hersteller: Mad Catz
erhältlich ab: August 2001
Preis: ca. 100 DM



Neuer Trend

Auch im Hause Mad Catz hat man sich über ein kabelloses Joypad Gedanken gemacht. Herausgekommen ist dabei der **900 MHz Dual Force Wireless Controller**, neben Thrustmasters Upad Wireless einer der ersten voll analogen Funk-Controller überhaupt. Zusätzlich zu den Standard-Features



verfügt dieses Eingabegerät über eine Makrofunktion, mit der ihr komplexe Bewegungsabläufe oder Schlagkombinationen durch einen simplen Tastendruck abrufen könnt, also garantiert unfair. Voll aufgeladen verrichtet der Dual Force acht Stunden ohne Unterbrechung seinen Dienst, danach muss er zum Wiederaufladen einfach in die mitgelieferte Ladeschale gelegt werden.

Hersteller: Mad Catz
erhältlich ab: sofort
Preis: ca. 100 DM

FUR FIGHTERS

Vigo's REVENGE

www.ACCLAIM.de

ACCLAIM

PlayStation 2



Peripherie-Geflüster

Nicht nur Dritthersteller, auch Sony Computer Entertainment machte in punkto Hardware Nägel mit Köpfen. So wurden u. a. die ersten konkreten Details zur Festplatte bekanntgegeben. Die für Ende des Jahres angekündigte **Hard Disk** wartet mit einer Speicherkapazität von 40 GB auf. Keine Auskunft erteilte man über den Verkaufspreis und über den genauen Erscheinungstermin.

Tiefere Einblicke wurden den Messebesuchern umso mehr zum Thema Internetanbindung gewährt. Sony konnte Branchengrößen wie etwa American Online (AOL), Netscape, Marcomedia oder Real, allerdings nur für den amerikanischen Markt, gewinnen. Für Europa und insbesondere Deutschland sind andere Firmen im Gespräch. Um im World Wide Web Hardware-technisch komfortabel surfen zu können, plant SCE eine **Maus**, ein **Keyboard** und einen **LCD-Flatscreen**, herauszubringen. Letztgenanntes Produkt kann NTSC-, PAL- und VGA-Signale problemlos verarbeiten.

Neues gibt's auch vom **Breitbandadapter** zu berichten: Das Gerät wird an der Festplatten-Rückseite angebracht (siehe Bild). Erfreulich ist auch die

Nachricht, dass die original **Sony-Fernbedienung**, welche im Frühjahr in Japan auf den Markt kam, ab Herbst auch hierzulande die Verkaufsregale zieren wird. Zu guter letzt hat auch die fast ein Jahr andauernde LCD/TFT-Screen-Odyssee im ein glückliches Ende genommen. Sony macht „aus eins gleich zwei“ und beschert uns zwei **PSone-Displays** (Low- und High-End) des Bildschirms für die 32 Bit-Kiste.



Modellpflege



Hersteller: Saitek
erhältlich ab: 3. Quartal 2001
Preis: noch nicht bekannt

Saitek wird in Kürze eine Palette an überarbeiteten Produkten für die PlayStation2 herausbringen. Hierzu zählen beispielsweise die beiden Controller **PX 4500** und **PX 5000**, die mit einer robusteren Verarbeitung und einigen neuen Features aufwarten. Während der kleinere PX 4500 Controller bis auf die zusätzliche Dauerfeuer-Funktion dem Sony-Pad recht ähnlich ist – mal abgesehen von der Form –, beherbergt der etwas teurere PX 5000 ein beleuchtetes LCD-Display, mit dessen Hilfe sich Makros, also aufeinanderfolgende Tastenkombinationen, spielend auf eine einzige Taste programmieren lassen. Zudem können bei beiden Controllern die Analog-Sticks so fixiert werden, dass sie sich nur noch in zwei Richtungen (oben/unten oder links/rechts) bewegen lassen, was sich vor allem in Rennspielen als Vorteil erweist.

Das bereits seit längerem erhältliche Lenkrad RX 400 wurde ebenfalls einer Generalüberholung unterzogen und wird in Kürze unter dem Namen **RX 500** in die Läden kommen. Auch hier legte man Wert auf gesteigerte Qualität und Funktionalität, was beispielsweise an den verbesserten Funktionstasten und der neu hinzugekommenen Vibrationsfunktion zu erkennen ist.



Beats and Rhymes

Nachdem zum Testzeitpunkt des MTV Music Generator 2 noch nicht feststand, ob Codemasters tatsächlich spezielle Zusatz-Peripherie für den Ausnahmetitel anbieten wird, ist nun das sogenannte **Sampler Kit** doch offiziell erschienen. Für knapp 60 Marker erhält der Musik-Freak ein wirklich sinnvolles Tool, mit dem man eigene Samples ins Spiel integrieren und dort in seine Musikstücke einbauen kann – egal, ob ein bretthartes Gitarrenriff, die Blockflöte eurer kleinen Schwester oder die Hook-Line eures Lieblings-HipHop-Tracks.

Gesamlet wird entweder mit dem beiliegenden Mikrophon oder direkt von einem Abspielgerät mittels dem ebenfalls enthaltenen Audiokabel. Wichtig ist hierbei nur, dass euer Walkman, MD-, CD-Player oder sonstige Audioquelle über eine Line-Out- oder Kopfhörer-Klinkenbuchse (3,5 oder 6,3mm) verfügt. Da man mit dem Sampler Kit quasi eine unbegrenzte Anzahl von Sounds erzeugen kann, steigen Spielspaß und Langzeitmotivation des ohnehin brillanten Titels ins Endlose. Sehr empfehlenswert!

Hersteller: Codemasters
erhältlich ab: sofort
Preis: ca. 59 DM



Bigben, die Zweite

Der französische Zubehörlieferant Bigben Interactive bringt eine überarbeitete Fassung seines TFT-Displays (DISPLAYone, vorgestellt in Ausgabe 04/01) mit dem Namen **Screen Station Evolution** auf den Markt. Der PSone-Bildschirm besitzt eine Bilddiagonale von 13 Zentimetern und ist damit zwar um knapp drei Zentimeter größer als das Vorgängermodell, allerdings immer noch mit den gleichen Mängeln behaftet. Geringe Auflösung, kontrastarmes Bild bei nicht vorhandenem Kontrastregler sowie merkwürdige Störstreifen, die permanent über den Screen wandern, lassen die Screen Station Evolution unterm Strich keinen Deut besser dastehen als das katastrophale DISPLAYone. Fazit: Auch für den günstigeren Preis noch immer nicht zufriedenstellend! Finger weg!

Hersteller: Bigben Interactive
erhältlich ab: sofort
Preis: ca. 300 DM



The image shows the title screen of the PlayStation game 'Black & White'. At the top left is the PlayStation logo with the word 'PlayStation' underneath. Below it is a small 'PAL' logo. The title 'BLACK & WHITE' is written in a large, stylized, serif font, with a small ampersand between the words. Behind the title is a large, intricate, grey-colored dragon or creature head. In the bottom left corner is a small 'ESRB' rating logo. At the bottom, the word 'PlayStation' is written in its characteristic font, followed by a registered trademark symbol.

Black & White*
89,99 DM

Bestellen Sie über unseren WebShop **www.game-it.com**

SPIELE

SPIELE

SPIELE		Crash Bandicoot 3 PLATINUM		Formel Eins 2001		Pandemonium PLATINUM		Vanishing Point		enkrad Combat Racing TM	
007 Racing	49,99	Crash Bash	89,99	Galaga Destination Earth	34,99	Panzer Front	84,99	Wacky Races	CSC	39,99	enkrad GTR M. Schumacher BLAZE 149,99
012 Dalmatiner	79,99	Crash Team Racing PLATINUM	49,99	Gran Turismo 2 PLATINUM	49,99	Parasite Eve	79,99	Warriors of Magic & Magic	44,99	Lenkrad MC 2 MADCATS 119,99	
013 Asphalt - Die Welt der Rallye	49,99	Dancing Stage - EuroRim	79,99	Gran Turismo PLATINUM	49,99	Parasite Eve The Apes	79,99	WWF Backstage Assault	84,99	Lenkrad VS6 mit Vibrator BIGEN 49,99	
A Bugs Life PLATINUM	59,99	Dance Dance Revolution	79,99	Harvest Moon	79,99	Power Rangers	79,99	WDI - Warjetz	79,99	Lightgun G-C 20 CADATS 89,99	
Action Replay CD+X + PC Link	59,99	Dave Mirra Freestyle BMX	79,99	Hercules PLATINUM	49,99	Power Ranger Lightspeed	79,99	Wer wird Millionär?	69,99	Lightgun Gun mit Vibrator BIGEN 49,99	
Adrian - Nasirak's Dark	89,99	Dave Mirra Freestyle BMX REMX	49,99	Hugo 3D - Das Geheimnis des kikkur.	49,99	Rainbow Six - Rogue Spear	79,99	Werner: Asphaltprenner*	79,99	Lightgun Scorpion BLAZE 39,99	
Alone in the Dark 4	89,99	Der Verkehrsgigant	84,99	Inspector Gadget	79,99	Rayman 2	79,99	WWF Backstage Assault	84,99	Mem. Card 1 MB/15 Slot JOYTECH 99,99	
Alone in the Dark 4	89,99	Der Weg führt zu El Dorado	79,99	James Bond - Die Welt ist nicht genug	89,99	Real Fishing 2	79,99	WWF Smack Down 2: Know	84,99	Mem. Card 4 MB/15 Slot BLAZE 29,99	
Antstoss Premier Manager	49,99	Deconstruction Derby 2 PLATINUM	49,99	- Tomorrow Never Dies PLATINUM	49,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	WWF Smack Down PLATINUM	49,99	Mem. Card Sport Golf MB MADCATS 49,99	
Aqua GT*	39,99	Digimon World*	89,99	John Madden NFL 2001 ev	79,99	Ringside	79,99	You don't know Jack	59,99	Baske	
Asterix - 2. Seitschnitt n. d. Meer	39,99	Disney's Dinosaur	79,99	Kiss Pinball	29,99	Scream 2	49,99			Mem. Card - GRAU SONY	
Asterix - Streit um Gallien CSC	39,99	Disney's Dinosaur	79,99	König der Löwen 2	49,99	Silent Hill PLATINUM	49,99			Memo. Card 1 MB 2er Set BIGEN 149,99	
Asterix M. Gallien CSC	39,99	Disney's Dinosaur	79,99	Koudaka	84,99	Simsong Wrestling	49,99			Mem. Card 1 MB BIGEN	
ATV: Quad Power Racing	59,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Koudaka	84,99	Sno-Cross Championship Racing	59,99			Mem. Card 32 MB farbig GILLEMOT 29,99	
BMW - Die Welt der Rallye*	59,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Speed Freaks Bundle	59,99			Mem. Card 4 MB GILLEMOT	
BMV - Die Welt der Rallye*	59,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 1 PLATINUM	49,99			Mem. Card 8 MB/120 Slot 39,99	
BDFL Manager 2001	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 2 PLATINUM	49,99			Mem. Card 2 MB 2er Set BIGEN 49,99	
Black & White*	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99			1 MB 3er Set metallic BIGEN 49,99	
Box Champions 2001	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99			Mouse SONY	
Bugs & Taz - Wettlauf gegen...	64,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99			Multi Port MADCATS	
Bugs Bunny CSC	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99			Mouse Tap	
Bundesliga 2001 Manager	69,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99			Pro Shock Arcade Joystick BLAZE 39,99	
Bundesliga Stars 2001	69,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99			RGB S-Cart Kabel Plus BLAZE 14,99	
Buzz Lightyear of Star Command	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99			RGB-Scartkabel mit AV BIGEN 6,99	
C-12: Final Resistance	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99			Twinn Shock Arcade BLAZE 29,99	
C-12: Final Resistance	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99			XPloder CD9000 ohne X-Key 39,99	
Castrol Honda VTR	59,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99			XPloder Classic BLAZE 39,99	
Catman - Die erste Ins	59,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99			XPloder Professional VTR 69,99	
Championship Motocross 2001	69,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Championship Motocross 2001	69,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Chicken Run	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Colin McRae Rallye 2	49,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Cold Blood	49,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Crash Bandicoot 3 PLATINUM	49,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Crash Bash	89,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Crash Team Racing PLATINUM	49,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Dancing Stage - EuroRim	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Dance Dance Revolution	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Dave Mirra Freestyle BMX	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Dave Mirra Freestyle BMX REMX	49,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Der Verkehrsgigant	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Der Weg führt zu El Dorado	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Deconstruction Derby 2 PLATINUM	49,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Deconstruction Derby Ray	89,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Digimon World*	89,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Dinosaur	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Dinosaur	79,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon	49,99				
Disney's Donald Duck Attack	84,99	Disney's Donald Duck Attack	84,99	Legend of Dragon	99,99	Spyro 3 Year of the dragon					

Sonderangebote

Sonderangebote		Box Champions 2000	29,99	Gauntlet Legends	29,99	Overblood 2	29,99	Sheep	29,99	Vampire Hunter	29,99
		Bundesliga Stars 2000	29,99	Gee Deep Cover Gecko	29,99	Pierpanima	29,99	Soul Reaver	19,99	Vergessene Welt Jurassic Park	29,99
24 Stunden von Le Mans	29,99	Busta a Move 4	29,99	Grandia	29,99	Popolous - the Beginning	29,99	Speed Ops Ranger Elite	29,99	Viva! Football	29,99
5th Element	29,99	Carnage	29,99	GT 2	29,99	Speed Challenge	29,99	V-Rally	29,99	V-Rally 2	29,99
Alien Combat	29,99	Castrol Honda Superbike	29,99	GTA	29,99	Pro Pinball: Big Race USA	29,99	Sports Car GT	29,99	Warzone 2100	29,99
Alien Trilogy	29,99	Civilisation 2	29,99	Heart of Darkness	29,99	Puchi Carat	29,99	Star Wars:Die dunkle Bedrohung	24,99	WinCE 3.0	29,99
Alundra 2	29,99	Colin McRae World Rally	29,99	Hydro Thunder	29,99	Racing Simulation 2	29,99	Superbikes 2000	29,99	WinCE 3.0 edA	29,99
Anna Kournikowa Tennis	29,99	C.C. 2 Alarm.Rot	29,99	Ice Cop 2	29,99	Rankin Box	29,99	Tekken	29,99	WinCE 3.0	29,99
Army Men - Air Attack 2	29,99	Croc	29,99	Jimmy White's Cueball 2	29,99	Rayman	29,99	Tenchu 2	29,99	Worms Armageddon	29,99
Army Men - Land Sea & Air	29,99	Cueball	29,99	Kensel Sacred Fire	29,99	RC Stunt Copter *	29,99	Thunderhawk 2	29,99	Worms	29,99
Army Men - Lock and Load	29,99	Divers Dream	29,99	Killer Loop	29,99	Ready 2 Rumble Boxing	29,99	Toca	29,99	Yeh Yeh Tennis	29,99
Army Men - Omega Soldier	29,99	Duke Nukem: Land o. t. Babes	29,99	Micro Machines V3	29,99	Nemegade Racers	29,99	Tomb Raider 1	29,99		
Army Men - Operation Meltdown	29,99	Duke of Hazard *	29,99	Micro Manics	29,99	Resident Evil	29,99	Tomb Raider 2	29,99		
Army Men - Sarges Heroes 2	29,99	Dune 2000 *	29,99	MoHo	29,99	ReVolt	29,99	Tomb Raider 3	29,99		
Asterix & Obelix gegen Caesar	29,99	Eagle One	29,99	Motor Racer 2	29,99	Ridge Racer	29,99	Track & Field	29,99		
Bashi Bashi Specion	29,99	ECW Anarchy RUSH	29,99	Motor Racer	29,99	Road Rash	29,99	True Realist	29,99		
Bloody Roar 2	29,99	Fighting Force 2 *	29,99	NBA Live 2000	29,99	Ronin Blade	29,99	UEFA Striker	29,99		
B-Movie	29,99	Fisherman's Bait	29,99	N-Gen Racer	29,99	Shadowman	29,99	Urban Chaos	29,99		

PS2

SPIELE

[illegible]

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

Unsere Bestelladresse für 

- Telefon: 0831 / 57 51 57
01805-GAME IT [01805-4263 48]
- Telefax: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: Bestellung@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,00 DM Warenwert
- Versandkosten: Bestellungen über Internet, schriftlich oder telefonisch 2,99 DM + 7,00 NNG
- Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Unsere Bestelladresse für 

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

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

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr,
Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

Shops:

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

26122 Oldenburg
Game Shop LKP
Staulinie 16-17 – 0441/12622

63667 Nidda
Am Wehr 6
Tel.: 06043/950915

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11
Tel.: 06331/92941

76829 Landau
Westbahnstr. 11
Tel.: 06341/144191

87435 Kempten
In der Brandstatt 6
Tel.: 0831/17762

87600 Kaufbeuren
Ledergasse 3
Tel.: 08341/971269

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21
Tel : 08331/497799

88131 Lindau
3Plus -Rickenbacherstr. 73
Tel.: 08382/9676-0

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

95615 Marktedwitz
Leopoldstr. 5
Tel.: 09231/667650

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

LOTUS EXTREME CHALLENGE VIRGIN INTERACTIVE



Lotus Extreme Challenge ist das jüngste Projekt der Simulationsprofis von Kuju. Neben 37 Fahrzeugen, darunter den Lotus 7, den Carlton und den 340R, schickt Virgin Interactive sogar zwei Bond-Karren wie den Lotus Esprit S1 (The Spy Who Loved Me) und den Lotus Esprit Turbo (For Your Eyes Only) ins Rennen. Neben den bereits erwähnten 41 Fahrzeugen beabsichtigt das Entwicklerteam Kuju, insgesamt 15 Renn- und zehn Stuntstrecken in das Spiel einzubauen. Im Mittelpunkt steht natürlich der Challenge-Mode, in dem ihr zu Beginn unter einem männlichen oder einem weiblichen Fahrer auswählt

GIANTS - CITIZEN KABUTO VIRGIN INTERACTIVE



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

PlayStation2 Juli 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
7 BLADES	Konami	Action-Adventure	20. Juli
ATV: OFFROAD FURY	SCEE	Rennspiel	11. Juli
BLOODY ROAR 3	Virgin Int.	Beat em Up	Juli
CITY CRISIS	Take2 Int.	Action	27. Juli
C.A.R.T. FURY			
CHAMPIONSHIP RACING	Konami	Rennspiel	06. Juli
FLUCHT VON MONKEY ISLAND	EA	Adventure	Juli
FREAK OUT	Virgin Int.	Action-Adventure	Juli
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SCEE	Rennspiel	20. Juli
HIDDEN INVASION	Virgin Int.	Action-Adventure	Juli
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2	Eidos	Adventure	Juli
MINISTRY OF SOUND: INTERACTIVE EDITION	Ubi Soft	Musik	Juli
NBA STREET	EA	Sport	05. Juli
ONIMUSHA WARLORDS	EA	Action	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
DARK CLOUD	SCEE	Action-RPG	29. August
EXTREME-G 3	Acclaim	Rennspiel	August
PARIS-DAKAR RALLY	Acclaim	Rennspiel	August
RUNE VIKING WARLORDS	Take2 Int.	Action	Anfang August
SHADOWMAN: 2ECOND COMING	Acclaim	Adventure	August
SURFING: THE NEW WAVE	Acclaim	Sportspiel	August
ZOMBIE REVENGE	Acclaim	Action	August

PlayStation2 September 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALONE IN THE DARK- THE NEW NIGHTMARE	Infogrames	Action-Adventure	12. September
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001/02 - FEAT. RICKY CARMICHAEL	THQ	Rennspiel	Ende September
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportsimulation	September
EPHERMERAL FANTASIA	Konami	RPG	September
EVIL TWIN - CYPRIEN'S CHRONICLES	Ubi Soft	Adventure	September
HYPE THE TIME QUEST	Ubi Soft	Adventure	September

ANN...?



PlayStation2 September 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
GIANTS - CITIZEN KABUTO	Virgin Int.	Action-Adventure	September
LOTUS EXTREME CHALLENGE	Virgin Int.	Rennspiel	September
NIKITA	Infogrames	Action	05. September
PORTAL RUNNER	Infogrames	Action Adventure	September
TEST DRIVE OFF-ROAD	Infogrames	Rennspiel	September
TIF 2002	SCEE	Sport	September
TWISTED METAL BLACK	SCEE	Car Combat	September
WORLD CHAMPION SNOOKER 2001	Codemasters	Sport	September
WRC 2001			
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SCEE	Rennspiel	September

PlayStation2 3. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
F1 WORLD GRAND PRIX	VideoSystem	Sportspiel	3. Quartal
SUPERCAR STREET CHALLENGE	Activision	Rennspiel	3. Quartal
THE GETAWAY	SCEE	Action	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
AIR BLADE	SCEE	Fun-Sport	4. Quartal
BATMAN VENEGANCE	Ubi Soft	Action	Oktober
B.A.S.S. STRIKE	THQ	Angel-Simulation	Ende Oktober
CONFLICT ZONE	Ubi Soft	Strategie	November
COOL BOARDERS 2001	SCEE	Sport	4. Quartal
DARK SUMMIT	THQ	Sportspiel	Ende November
DISNEY'S TARZAN	Ubi Soft	Action	November
DRAKAN	SCEE	Action-Adventure	4. Quartal
DROPSHIP	SCEE	Action	4. Quartal
ESPN X GAMES SKATEBOARDING	Konami	Sportspiel	November
EVERYBODY'S GOLF 3	SCEE	Sport	4. Quartal
FINAL FANTASY X	Infogrames	RPG	November
GRAND THEFT AUTO 3	Take2 Int.	Rennspiel	Oktober
JACK AND DAXTER:			
THE PRECURSOR LEGACY	SCEE	Adventure	4. Quartal
KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL	SCEE	Adventure	4. Quartal
METAL GEAR SOLID 2-			
SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
MOTO GP 2	SCEE	Rennspiel	4. Quartal
MSX	Infogrames	Sportspiel	17. Oktober
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
SILENT SCOPE 2	Konami	Action	4. Quartal
SMUGGLERS RUN 2	Take2 Int.	Action	Oktober
SPIN (ARBEITSTITEL)	SCEE	Racing	4. Quartal

FLUCHT VON MONKEY ISLAND ELECTRONIC ARTS



Electronic Arts entführt uns mit Flucht von Monkey Island in die Karibik, wo es von Polygon-Seeräubern nur so wimmelt. Das komplette Abenteuer sprudelt vor witzigen Detail und die Rätselkoste, auf gewohntem Lucas Arts-Niveau, lässt selbst Profis nicht müheles das Geheimnis der ultimativen Beleidigung lösen. Soundtechnisch wird die Episode glänzend von karibischen Klängen begleitet und die Sprachausgabe ist nahezu perfekt lokalisiert worden. Wer sich mit den Prequels auskennt, hat etwas mehr von den irrwitzigen Kommentaren, da sich manche Anspielung und vorhandene Charaktere doch auf die Vorgänger beziehen. Serien-Einsteiger sollten hier aber nicht zurückschrecken, denn auch ohne historisches Monkey-Island-Wissen sind unzählige Lacher garantiert.

WACKY RACES STARRING DASTARDLY & MUTTLEY IN-FOGRAMES



Mit Wacky Races hat Infogrames einen Glückstreffer gelandet. Trotz der instabilen Framerate im Multiplayer-Mode und gelegentlichen Rucklern beim Einzelspieler-Rennen besitzt der Fun Racer seinen Reiz. Die originalgetreuen Nachbauten der Polygon-Boliden, die kunterbunten Grafiken, sowie die auf das Geringste reduzierte, aber leicht übersensible Steuerung befördert die lustige Flitzerei auf die Überholspur. In allen Rennkategorien sind Sterne und Stoppuhren das Maß aller Dinge. Je mehr ihr davon gewinnt, desto mehr Strecken, Spielmodi und Boni werden freigeschaltet. Sämtliche eurer Konkurrenten werden euch mit allen Mitteln und Wegen (insgesamt stehen 60 verschiedene Waffen bzw. Goodies bereit) den Etappensieg streitig zu machen.



PSone

CASTLEVANIA CHRONICLES KONAMI



Konami bringt uns mit Castlevania Chronicles ein Remake des klassischen Castlevania vom X68000 (Sharp-Computer aus den späten 80ern). Zu Beginn müsst ich euch für eine der beiden Spielweisen, Classic oder Arranged, entscheiden. Der Protagonist schwingt Gegnern wie Zombies oder Fledermäusen seine Peitsche auf zweidimensionalen Friedhöfen um die Ohren. Verschiedene Power-Ups erhält der Hauptcharakter durch das Zerstören von Kerzen. Der Titel liegt auf dem Niveau von damals, kann aber im Spielspass durchaus mit gegenwärtigen Genrekollegen mithalten.

SHEEP RAIDER 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.

BREATH OF FIRE IV ELECTRONIC ARTS



Elina, eine Prinzessin des Königreichs Wyndia, ist im feindlichen Nachbarland spurlos verschwunden. Da aufgrund von Friedensverhandlung kein militärischer Suchtrupp ausgesandt werden kann, macht sich ihre Schwester Nina mit dem Krieger Cray auf eigene Faust auf die Suche. Grafisch sowie musikalisch glänzt das RPG mit guten Ansätzen. Jede Menge Dungeons die mit Rätseln gespickt sind, warten nur darauf, von euch geknackt zu werden. In dem leicht zugänglichen Kampfsystem findet ihr euch recht schnell zurecht. Mindestens 30 Stunden werden benötigt um sich bis zum Ende durchzubeißen.

PlayStation2 4. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
SUNNY GARCIA CHAMPIONSHIP SURFER	Ubi Soft	Action	November
TETRIS WORLDS	THQ	Geschicklichkeit	Anfang November
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Ubi Soft	Action	November
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Activision	Sport	November
TIME CRISIS 2	SCEE	Shooter	Oktober
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001 / 2002	Take2 Int.	Sport	Oktober
WIPEOUT FUSION	SCEE	Rennspiel	Oktober
WTA TOUR TENNIS	Konami	Sport	Oktober
WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	Sport	Anfang November

PSone Juli 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BREATH OF FIRE IV	EA	Action	05. Juli
CHAMPIONSHIP SURFER	Ubi Soft	Sport	Juli
MEGA MAN LEGENDS 2	EA	Action	05. Juli
MEGA MAN X5	EA	Action	05. Juli
MOTOCROSS MANIA	Take2 Int.	Rennspiel	06. Juli
ROSWELL CONSPIRACIES	Ubi Soft	Action	Juli
WER WIRD MILLIONÄR - JUNIOR	Eidos	Quiz	Juli

PSone 3. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BACKYARD SOCCER MLS EDITION	Infogrames	Sportspiel	Ende September
CASTLEVANIA CHRONICLES	Konami	Action-Adventure	September
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	September
NICKTOONS RACING	Infogrames	Rennspiel	August
ODIN (ARBEITSTITEL)	Infogrames	Geschicklichkeit	September
PYJAMA SAM: SÜßIGKEITEN KRIEGEN SAURES	Infogrames	Funspiel	Ende September
ROCKET POWER: SESAME STREET SPORTS	Ubi Soft	Edutainment	September
SHEEP RAIDER	Infogrames	Jump'n Run	07. September
SPEC OPS 1.75	Take2 Int.	Action	3. Quartal
THE ITALIAN JOB	Codemasters	Rennspiel	September
V.I.P	Ubi Soft	Action	September

PSone 4. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ATLANTIS - THE LOST EMPIRE	SCEE	Adventure	Oktober
DANCING STAGE - DISNEY MIX	Konami	Music-Dancing	November
E.T. INTERPLANETARY ADVENTURE	Ubi Soft	Adventure	November
HIDDEN & DANGEROUS	Take 2 Int.	Action	4. Quartal
LUCKY LUKE 2001	Infogrames	Jump'n Run	30. Oktober
POWER RANGERS: TIME FORCE	THQ	Action	4. Quartal
TEAM ROCKET RESCUE	THQ	Action	Ende Oktober
SCOOPY-DOO! CLASSIC CREEP CAPERS	THQ	Sport	Ende November
SPONGEBOB SQUAREPANTS	THQ	Action	Ende November
SYPHOON FILTER 3	SCEE	Action-Adventure	4. Quartal



13,87%* aller Taxifahrer
halten sich an die Verkehrsregeln.

Der Rest spielt Crazy Taxi!



Play Zone
Ausgabe 7/2001
88%



play the
PlayStation
Ausgabe 6/2001
85%



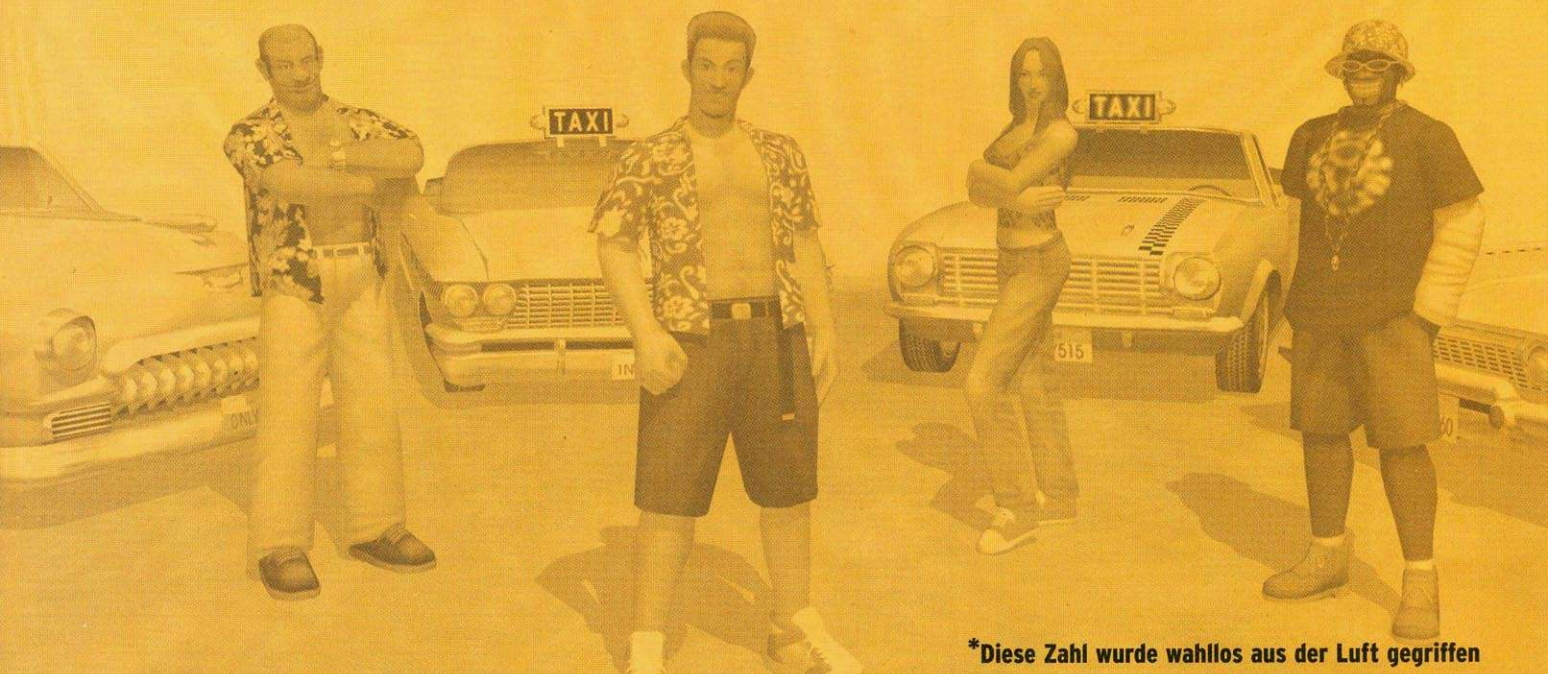
Maniac
Ausgabe 7/2001
85%



Players
Ausgabe 7/2001
85%



PSG
Ausgabe 6/2001
86%



*Diese Zahl wurde wahllos aus der Luft gegriffen



www.ACCLAIM.de

CRAZY TAXI™ Created by and produced by SEGA. Converted, published and distributed by Acclaim.
©SEGA 1999, 2000. SEGA and CRAZY TAXI are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.
Acclaim ® & © 2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation®2



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

IM KÖRPER DES FEINDES - FACE OFF BUENA VISTA HOME ENT.



Nach sechsjähriger Jagd hat es FBI-Agent Sean Archer endlich geschafft, den Terroristen Castor Troy hinter Gitter zu bringen. Allerdings fällt dieser bei der Festnahme in ein Koma und kann somit das Versteck der zuvor platzierten Zeitbombe nicht mehr preisgeben. Sean „leiht“ sich mit Hilfe einer spektakulären Operation das Gesicht von Castor, um im Knast von dessen Bruder Pollux den Ort der Bombe in Erfahrung zu bringen. Währenddessen erwacht Castor aus dem Koma. Durch denselben Eingriff nimmt er Archers Gesicht an und versucht nun, dessen Leben aus den Angeln zu heben.

VERSCHOLLEN UNIVERSAL PICTURES



Der Workaholic Chuck Noland stürzt bei einer Geschäftsreise über dem Ozean ab. Als einziger Überlebender kann er sich auf eine einsame Insel retten. Dort beginnt der harte Überlebenskampf. Alltägliche Dinge wie beispielsweise frisches Wasser gibt es nämlich dort nicht. Ein Volleyball wird sein Ansprechpartner auf der Insel, den er auf den Namen Wilson tauft. Tag um Tag und Jahr um Jahr setzt sich der Kampf ums Überleben fort. Als er dann endlich nach vier Jahren zurück in die Zivilisation kommt, hat sich dort viel verändert...

DVD Juli 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
2 HINREISSEND VERDORBENE SCHURKEN	Fox Home Ent.	26. Juli
AIR FORCE ONE	Buena Vista Home Ent.	12. Juli
ARIZONA JUNIOR	Fox Home Ent.	26. Juli
AUSSER ATEM	Arthaus	Juli
BATTLEFIELD EARTH	Warner Home Video	20. Juli
BENNY + JOON	Fox Home Ent.	26. Juli
BIG MAMA'S HAUS	Fox Home Ent.	03. Juli
BLOOD IN BLOOD OUT	Buena Vista Home Ent.	12. Juli
BLUTIGES SPIEL - 24 STUNDEN IN DER HÖLLE	Universal Pictures	Juli
BOYS, GIRLS & A KISS	Kinowelt	Juli
BUFFY SEASON 2 BOX II - EPISODE 14-22	Fox Home Ent.	03. Juli
COLOURS - FARBEN DER GEWALT	Fox Home Ent.	26. Juli
CONVOY	Kinowelt	Juli
DER LÄNGSTE TAG	Fox Home Ent.	03. Juli
DER TOTMACHER	Warner Home Video	12. Juli
DER TUNNEL	BMG / UFA	30. Juli
DER WEISSE HAI - DIE ABRECHNUNG	Universal Pictures	Juli
DER WEISSE HAI 2	Universal Pictures	Juli
DER WEISSE HAI 3	Universal Pictures	Juli
DIE COMMITMENTS	Fox Home Ent.	03. Juli
DIE LEGENDE VON BAGGER VANCE (Verleih)	Fox Home Ent.	03. Juli
DINOSAURIER	Buena Vista Home Ent.	12. Juli
DOPPELPAK	Universal Pictures	Juli
DRIVER	Kinowelt	Juli
EINE HAND VOLL GRAS	Arthaus	Juli
FINAL DESTINATION	Kinowelt	Juli
FRAU ZWEI SUCHT HAPPY END (Verleih)	BMG / UFA	17. Juli
GUESTHOUSE PARADISO	Universal Pictures	Juli
HEAVEN'S BURNING	Kinowelt	Juli
HOT SHOTS	Fox Home Ent.	26. Juli
HOT SHOTS 2	Fox Home Ent.	26. Juli
IM KÖRPER DES FEINDES - FACE OFF	Buena Vista Home Ent.	12. Juli
IN DER GLUT DES SÜDENS	Paramount Home Ent.	05. Juli
KAI RABE GEGEN DIE VATIKANKILLER	Warner Home Video	12. Juli
KEVIN AND BARRY TUN ES	BMG / UFA	23. Juli
LEICHEN PFLASTERN SEINEN WEG	Kinowelt	Juli
LOLITA	BMG / UFA	23. Juli
MANHUNTER	Kinowelt	Juli
MASTER OF DANCE - DIE TANGO- UND FLAMENCO-SHOW	Polyband	25. Juli

DVD Juli 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
MEERJUNGFRAUEN KÜSSEN BESSER	Fox Home Ent.	26. Juli
MENACE II SOCIETY	Kinowelt	Juli
MIT STÄHLERER FAUST	Fox Home Ent.	03. Juli
MÖRDERISCHER KAUF	BMG / UFA	23. Juli
NE GÜNSTIGE GELEGENHEIT	Warner Home Video	12. Juli
NUR AUS LIEBE	Warner Home Video	12. Juli
OBJECT OF BEAUTY	BMG / UFA	23. Juli
PRETTY WOMEN	Buena Vista Home Ent.	12. Juli
RIDE WITH THE DEVIL (Verleih)	BMG / UFA	17. Juli
SCHMEISS DIE MAMA AUS DEM ZUG	Fox Home Ent.	26. Juli
SORTED (Verleih)	Universal Pictures	Juli
SPACEBALLS	Fox Home Ent.	26. Juli
STAR TREK IV – ZURÜCK IN DIE GEGENWART	Paramount Home Ent.	05. Juli
TEUFELISCH (Verleih)	Fox Home Ent.	26. Juli
THE CELL (FSK 16 Verleih)	Kinowelt	Juli
THE CELL (FSK 18 Verleih)	Kinowelt	Juli
THE WATCHER	BMG / UFA	04. Juli
TURN IT UP (Verleih)	Kinowelt	Juli
VERGISS AMERIKA (Verleih)	Arthaus	Juli
VERSCHOLLEN – CAST AWAY (Verleih)	Universal Pictures	Juli
WARRIORS	Paramount Home Ent.	05. Juli
WEISSE JUNGS BRINGENS NICHT	Fox Home Ent.	26. Juli
WHERE THE MONEY IS	BMG / UFA	23. Juli
ZWIELICHT	Paramount Home Ent.	05. Juli

DVD August 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
102 DALMATINER	Buena Vista Home Ent.	30. August
ATLANTIS	BMG / UFA	28. August
BARRIER COMBAT	BMG / UFA	28. August
BLAIR WITCH PROJEKT 2	Paramount Home Ent.	02. August
BUFFALO BILL AND THE INDIANS	Kinowelt	August
DAS 5. ELEMENT (NEUAUFLAGE)	BMG / UFA	28. August
DIE BLECHTROMMEL	Arthaus	August
DR. T AND THE WOMEN	Warner Home Video	03. August
GRIPSHOLM	Arthaus	August
IN THE MOOD FOR LOVE	Universal Pictures	August
JACOB'S LADDER	Arthaus	August
KUBRICK COLLECTION	Warner Home Video	23. August
LAUREL & HARDY: TOWED IN A HOLE / MEN O WAR...	Kinowelt	August
LUCKY LUKE – DAISYTOWN	Kinowelt	August
LUST AUF ANDERES	BMG / UFA	28. August
MEIN HUND SKIP	Warner Home Video	23. August
MEINE BRAUT, IHR VATER UND ICH	Universal Pictures	August
NURSE BETTY	Kinowelt	August
PRESIDENT'S MAN	Paramount Home Ent.	02. August
SEX ODER STIRB	Kinowelt	August
STAR TREK BOX (TEILE 7, 8, 9)	Paramount Home Ent.	02. August
STARGATE	Kinowelt	August
SUBWAY	BMG / UFA	28. August
TIGER & DRAGON – DER BEGINN EINER LEGENDE	Kinowelt	August

BLOOD IN BLOOD OUT BUENA VISTA HOME ENT.



Der Mischling Miklo ist auf Bewährung draußen. Als er in sein Barrio zu seinen Cousins Cruz und Paco zurückkehrt, toben dort Bandenkriege. Nachdem Miklo beim Rachefeldzugs gegen eine verfeindete Bande deren Anführer erschoss, wanderte er schnurstracks in den Bau. Paco wurde Drogenfahnder, Cruz stürzte in den Drogensumpf und der hellhäutige Miklo musste sich im Knast beweisen, um in die Latino-Gang, „La Onda“, aufgenommen zu werden, aber das Aufnahme ritual verlangte den Tod eines verfeindeten Bandenmitglieds...

THE CELL KINOWELT HOME ENT.



Der wahnsinnige Sadist Carl Stargher entführt Frauen und sperrt diese in eine Plexiglaszelle. Die Opfer stehen für eine Woche Todesängste aus, bis dann schließlich das gläserne Gefängnis mit Wasser geflutet wird. Nach der letzten Entführung schnappt die Polizei den Geisteskranken, der leider ins Koma fällt. Die einzige Hoffnung für das letzte Opfer ruht auf der Psychologin Catherine, die mittels hochmoderner Neurologietechnik zum Unterbewusstsein des komaösen Stargher Zugang finden soll.

MENACE II SOCIETY KINOWELT HOME ENT.



Caine lebt im schwarzen Ghetto Watts. Seine Eltern starben früh, weswegen Caine bei seinen Großeltern aufwuchs. Außerdem nahm sich Pernell, ein Dealer-Kollege seines Vaters, des Jungen an. Als Pernell lebenslanglich in den Knast kommt, kümmert sich Caine zum Dank um dessen Freundin Ronnie und deren Sohn. Diese beabsichtigt allerdings, die Stadt zu verlassen, und wünscht, daß Caine sie begleitet. Da letzterer mit seiner gewalttätigen Clique einen Mord rächen will, weiß er nicht, was er tun soll...

touch the future

Einmal im Jahr verwandelt sich das kalifornische Los Angeles zum ultimativen Videospiel-Mekka. In diesem Jahr sollte es ganz besonders spannend werden, da sowohl Microsoft als auch Nintendo ihre neuen Konsolen vorstellten. Doch PlayStation2 dominierte die E3 ohne Wenn und Aber, und spätestens im Herbst wird sich der derzeitige Software-Flaschenhals auflösen. Uns erwartet dann eine mächtige Softwareflut, die mit Sicherheit ein klaffendes Loch in alle Geldbeutel reißen wird. Ohne große Umschweife präsentieren wir euch nun das Ergebnis von drei harten Tagen in der Gewalt von hyperventilierenden Pressesprechern, ohrenbetäubendem Lärm, schlechtem Essen und Mädchen mit viel zu wenig Kleidung am Körper.

E3 2001- PLAY BRINGT ES AUF DEN PUNKT

IN	OUT
Preissenkungen	Sequels
Nintendo	X-Box Controller
Innovationen	Tag nach Sony-Partys
Cheerleaders of Satan	Verschollene PR-Leute
PS2-Online	Britney Spears
Ego-Shooter	Dollarkurs
SpongeBob Squarepants	Sega
Rockstar	PCs fürs Wohnzimmer
GOD-Trailer Park	Flimmer-Optik
Mädchen ohne Kleidung	Mädchen mit Kleidung

ACCLAIM

Acclaim hatte keinen eigenen Stand auf der Messe und präsentierte seine Spiele, unter denen sich ausschließlich PlayStation2-Titel befanden, lediglich in einem der zahlreichen Konferenzräume. Heiß erwartet wird natürlich das neue Abenteuer des Dämonenjähgers Mike LeRoi in **Shadowman 2: Second Coming**, aber auch das pfeilschnelle **Extreme-G 3** scheint es sowohl grafisch als auch spielerisch in sich zu haben. Neben der Dreamcast-Umsetzung von **18 Wheeler American Pro Trucker** war auch die Fortsetzung des Fun-Sport-Titels **Dave Mirra Freestyle BMX 2** (mehr dazu auf Seite 38) in einer noch sehr frühen Version zu bewundern. Sportlich ging es bei der Football-Simulation **NFL Quarterback Club 2002** sowie bei **Jeremy**

Mc-Grath's Supercross World, dem Nachfolger des Motocross-Spektakels, zu. Das Wrestling-Game **Legends of Wrestling** vereint erstmals Superstars aus aller Welt in einem Spiel. Hier werden Kämpfer wie Bret "The Hitman" Hart, Jerry "The King" Lawler, Jake "The Snake" Roberts, Jimmy "Superfly" Snuka und George "The Animal" Steele im Ring und auch außerhalb aufeinandertreffen.



○ Jeremy Mc-Grath's Supercross World



○ 18 Wheeler American Pro Trucker



○ NFL Quarterback Club 2002

ACTIVISION

Neben den überwältigenden artistischen Darbietungen von Tony Hawk, Mat Hoffman und einigen weiteren Extremsportathleten, die ihr Können in einer gigantischen Halfpipe am Activision-Stand unter Beweis stellten, gab es natürlich auch jede Menge neuer Games zu bewundern. Allen voran erste Versionen von **Tony Hawk's Pro Skater 3** sowie **Mat Hoffman's Pro BMX 2** (beide PS2). In der Pro-Riege war mit **Shaun Palmer's Pro Snowboarder** für die PS2 ein Neuzugang zu verzeichnen, der vom Gameplay her doch stark an Tony Hawk auf verschneiter Piste erinnerte. Von **Kelly Slater's Pro Surfer** war allerdings noch nichts zu sehen. Weiterhin gab es eine spielbare Version von **Spider-Man: The Movie Game**, das auf dem kommenden Kinofilm von Columbia Pictures/ Marvel Entertain-

ment basiert sowie von einem neuen Rennspiel namens **Supercar Street Challenge**, in dem der Spieler das Aussehen seines Sportbolids selbst bestimmen und diese dann durch verschiedene Metropolen scheuchen kann.

Für die PSone gab es mit dem Beat'em Up **X-Men: Mutant Academy 2**, das vor allem neue Charaktere und Moves beinhalten soll, ebenfalls prügelträchtigen Nachschub. Auch Freunde des Netzschwingers Peter Parker alias Die Spinne werden mit **Spider Man 2 Enter. Electro**, dem Nachfolger des letztjährigen Erfolgstitels Spider-Man, wieder auf ihre Kosten kommen. Während sich Fans von TV-Quiz-Shows über die geplante Umsetzung der amerikanischen/ englischen Sendung **The Weakest Link** freuen, können sich PSone-Besitzer überaus glücklich schätzen, dass **Tony Hawk's Pro Skater 3** in abgespeckter Form auch für Sonys 32-Bitter erscheint.



○ Shaun Palmer's Pro Snowboarder.



○ Supercar Street Challenge (PSone)

CAPCOM

Capcoms Stand hatte für beide PlayStation-Systeme einige Spiele zu bieten. Im PSone-Sektor gibt es die erneute Rückkehr des Mega Man in **Mega Man X6** sowie einen etwas kurioseren Titel namens **One Piece Mansion** zu verzeichnen, in dem ihr in die Rolle eines gestressten Hausbesitzers schlüpft. Es gilt dafür zu sorgen, dass alle Mieter zufrieden sind und im Haus Ruhe und Ordnung herrscht – das Ganze komplett im Comic-Stil.

Im PlayStation2-Bereich wurden indes vier Games ausgestellt. Neben **Maximo – Ghosts to Glory** (mehr dazu auf Seite 68), der imposanten Neuauflage des Klassikers **Ghost'n Goblins**, sorgte

natürlich vor allem das Action-Adventure **Devil May Cry** (Preview in Ausgabe 05/01) für staunende Gesichter, dessen Gameplay laut Capcom nochmals leicht abgeändert werden soll. Anstatt der Orbs, die man in der Demo-Version zum Öffnen von Türen benötigte, wird es ein spezielles Punktesystem geben, um in den düsteren Welten voranzukommen.



○ Devil May Cry

Ebenfalls düster, jedoch bedeutend gruseliger ging es in **Resident Evil Code: Veronica Complete Edition** (Preview in Ausgabe 05/01) zu, in dem ihr einen Side-Quest zum zweiten Teil der Resident Evil-Saga durchlebt. Zu guter Letzt dürfen sich Freunde klassischer 2D-Prügler auf die Fortsetzung **Capcom Vs. SNK 2** freuen.



○ Capcom Vs. SNK 2

EIDOS INTERACTIVE

Zur großen Überraschung (Freude) wurden wir in diesem Jahr von einem neuen Tomb Raider erstaunlicherweise verschont. Die Aufmerksamkeit soll wohl ganz dem im Juli anlaufenden Kinofilm gelten. Dafür gab es allerdings jede Menge vielversprechende Titel zu bestaunen. Überraschenderweise konnte man neben **Soul Reaver 2** auch Crystal Dynamics' neuestes Abenteuer in Nosgoth anspielen: **Legacy of Kain: Blood Omen 2** (mehr auf S.37). Das Zukunfts-Abenteuer **Projekt Eden** gab ebenso sein Standdebüt wie das actiongeladene Heli-Spektakel **Thunderhawk: Operation Phoenix**. Das putzige **Herdý Gerdy** konnte

leider nicht völlig überzeugen. Unter Ausschluss der Öffentlichkeit gab es hinter verschlossenen Türen noch eine ganze Menge mehr zu bestaunen. Designerlegende Warren Spector ließ es sich nicht nehmen die PlayStation2-Umsetzung des PC-Hits **Deus Ex** zu präsentieren (S.40). Des Weiteren konnte man einen ersten Blick auf **Wave Rally** (S.88) und den Prügler **Eve of Extinction** werfen.



○ Salt Lake 2002

Time Splitters 2 soll seinen Vorgänger bei weitem übertreffen, und das passende Spiel zur Winterolympiade steht mit **Salt Lake 2002** bereits in den Startlöchern. Außerdem trafen wir noch Gonzo Soares, den Projektleiter von **Commandos 2**, der uns in einer ruhigen Minute eine beeindruckende Demonstration der PlayStation2-Fassung seiner Elitekämpfer gab.



○ Herdy Gerdy

ELECTRONIC ARTS

Genau wie im letzten Jahr positionierte sich EA direkt am Eingang der South Hall, um die Besuchermassen mit ihrer gigantischen Videoleinwand Willkommen zu heißen. Allen anderen voran sorgte der Trailer zu **Medal of Honor Allied Assault** für staunende Gesichter. Auch **James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer**, **Pirates of Skull Cove** und **Harry Potter and the Sorcerer's Stone** zogen, nicht zuletzt aufgrund ihrer besonders auffällig gestalteten Displays, sehr viel Aufmerksamkeit auf sich. Mehr zu **Pirates of Skull Cove** erfahrt ihr auf Seite 70. Während EA Games einige neue Titel präsentierte, sah man bei EA Sports

bzw. EA Sports Big auf der gegenüberliegenden Seite des Standes ausschließlich altbekannte Titel. Auf **FI 2001**, **Madden NFL 2002**, **NHL 2002**, **Supercross 2002** sowie **Sled Storm 2**, durfte die breite Besuchermasse einen Blick werfen. **FIFA 2002**, das mit einem neuartigen, weit realistischeren Passsystem nun auch ISS-Fans ansprechen dürfte, und **SSX Tricky**, wurden dage-

gen nur hinter verschlossenen Türen gezeigt. EA konzentrierte sich in erster Linie auf PlayStation2; ausschließlich die Spiele Madden NFL 2002, und FIFA 2002 sowie Harry Potter werden für beide Systeme erscheinen. Fox Interactive präsentierte in Zusammenarbeit mit Electronic Arts lediglich **Simpson's Road Rage** und **Aliens: Colonial Marines** - beides für PS2.



James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer



NHL 2002

INFOGRAMES

Auf dem riesigen Stand von Infogrames wurde jeder Spielernatur etwas geboten. Rennspielfreunde hatten die Gelegenheit, mit **Le Mans 24 Stunden**, **Test Drive** und **MXrider** ein paar Runden auf den Asphalt- und Dirtstrecken zu drehen. Militanten Autofahrern, denen das öde Runterreißen von Kilometern auf Dauer zu langweilig ist, zeigten für den Combat Racer **VCL Motor Mayhem** mehr Interesse.

Nicht weniger actiongeladen geht es bei dem Shooter **EXO** zu, von dem leider nur ein Video gezeigt wurde. Meister des Zappings werden bei ihrer täglichen Reise durch die TV-Kanäle schon des öfteren über **La Femme Nikita** gestolpert sein.

Die kühle Blonde wird ab dem nächsten Jahr auch auf der PS2 für Recht und Ordnung sorgen. PS2-Besitzer, die noch nicht im Besitz von **Alone in the Dark: The new nightmare** sind, sollten sich noch in Geduld üben, da das Horror Adventure auch für Sonys Next Generation Konsole erscheinen wird. **Stuntman**, das neuste Werk von Reflections (Driver), wurde ausschließlich hinter verschlossenen Türen präsentiert.

Die sportlich orientierten Messebesucher bekamen bei den Wassereffekten von **Splashdown** (Preview in Ausgabe 06/01) im wahrsten Sinne des Wortes feuchte Augen. **UEFA Challenge** dagegen erntete kaum Beachtung, was wohl nicht zuletzt an dem vorwiegend amerikanischen Publikum lag.

Die neue Ausrichtung der PSone war bei

Infogrames klar und deutlich zu erkennen. Bis auf **Europa Raser** und dem innovativen **Sheep Raider** fand man auf dem Stand ausschließlich Spiele, die vornehmlich auf eine jüngere Zielgruppe zugeschnitten sind. Die Titel der Games sprechen hierbei Bände: **Tim und Struppi**, **Kids Sports Fußball**, **Nicktoons Racing** und **Pyjama Sam - Süßigkeiten kriegen Saures**.



Test Drive

KONAMI

Wieder einmal montierte Konami oberhalb des Standes eine riesige Videoleinwand, vor der sich im Halbstundentakt dicke Menschentrauben bildeten. Grund dafür waren neue, minutenlange Trailer der beiden sehnlichst erwarteten Superhits **Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty** sowie **Silent Hill 2**, welche auf einigen Displays sogar zum Antesten einluden. Des Weiteren stand das Konami-Line-Up mit der ESPN-Serie ganz im Zeichen des Sports. Gezeigt wurden: **ESPN International Winter Games**, **ESPN National Hockey Night 2002**, **ESPN NBA 2Night 2002**, **ESPN NFL Primetime 2002**, **ESPN Winter X Games Snowboarding** und zu guter Letzt das auf Seite 44 näher vorgestellte **ESPN X Games Skateboarding** (alle PS2). Ferner konnte man sich von wirkli-

chen Breakdance-Profis zeigen lassen, wie man bei **Dance Dance Revolution** abgehen kann (z.B. auf höchster Schwierigkeitsstufe und auf zwei Tanzmatten gleichzeitig!).

Genauso actionreich, jedoch um einiges bleihaltiger geht es bei der Scharfschützen-Fortsetzung **Silent Scope 2** sowie bei **Police 24/7** zu. Beide PS2-Shooter stammen direkt aus der Spielhalle, zu letzterem Titel könnt ihr auf Seite 69 mehr Informationen ergattern.



ESPN National Hockey Night 2002

Ins Reich der Märchen und Sagen entführt euch die Neuinterpretation von **Frogger - The Great Quest** für PlayStation2. Konami hat sich die an Hasbro Interactive vergebene Lizenz wieder unter den Nagel gerissen und arbeitet nun an einem wahrlich fantastischen, völlig abgedrehten neuen Frosch-Abenteuer. Das Aufbastrategiespiel **Age of Empires 2** wird in Sachen Benutzer-Interface speziell auf die PlayStation 2 zugeschnitten und laut Konami sogar online-fähig sein.



Silent Scope

LUCASARTS

Neben dem in dieser Ausgabe auf den Seiten 98/99 getesteten Adventure **Flucht von Monkey Island** konnte man sich bei LucasArts in punkto PlayStation2 nur erste Eindrücke des Podracer-Sequels **Star Wars Racer Revenge: Racer II** verschaffen, in dem der junge Anakin Skywalker erneut auf den Weltraumschurken Sebulba trifft. Mehr dazu gibt's auf Seite 79.



Star Wars Racer Revenge: Racer II

SEGA

Die Japaner lieferten auf der diesjährigen Messe eine sehr traurige Vorstellung ab. Kein „Sterblicher“ durfte den relativ kleinen Messestand betreten und selbst die Presse wurde eher schlecht als recht betreut. Wird aus Misserfolg automatisch Arroganz? Von den großspurig angekündigten PS2 und PSone Produkten gab es lediglich **Virtua Fighter 4** zu sehen. Allerdings auch nur auf einem Naomi-Board und nicht auf der PlayStation2 Hardware. So hatten wir uns den Auftritt eines Videogame-Profis nicht vorgestellt.



Virtua Fighter 4

SONY

Sony hatte in diesem Jahr zusammen mit Nintendo die größten Stände der gesamten Messe. Auf einer weitläufigen Fläche präsentierte der Konzern alle Highlights der nächsten Monate. Bis auf **Syphon Filter 3** (Näheres dazu findet ihr auf Seite 82) und **Atlantis – The Lost Empire**, der Umsetzung des neuen Disneystreifens, zeigte man abschließliche Titel für PS2. Obwohl **Gran Turismo 3 A-spec** bereits in wenigen Wochen erscheint, drängten sich unzählige Besucher um die Recaro Sportsitze, die eigens für die virtuellen Probefahrten aufgestellt wurden. Besonders auffällig waren die Displays von **Twisted Metal Black** und **Jak & Daxter: The Precursor Legacy**, das der Feder von Naughty Dog, die sich bereits für Crash Bandicoot verantwortlich zeichneten, entsprungen ist. Mehr dazu findet ihr auf Seite 44-45. In etwas kleinerem Maßstab präsentierte Sony die Spiele **Drakan 2**, **Frequency**, **Primal**, **Airblade** und **Kinetica**. Als ein wirklich ernstzunehmender Konkurrent für FIFA und ISS könnte sich **Fußball Live! 2002**, das alle positiven Features der beiden Vorzeigefußballspiele in sich vereint, entpuppen.



Fußball Live! 2002

NAMCO

Auf dem Stand von Namco gab es, wie bei vielen Publishern, ausschließlich PS2-Titel zu sehen. Seit unserem Besuch auf der Tokyo Gameshow hat sich bei Namco jedoch sehr wenig getan. Der Softwarehersteller zeigte neben **Klonoa 2**, das bereits in Japan erschienen ist, unter anderem **Ace Combat 4 – Distant Thunder**, **Pac Man World 2** sowie die beiden Light Gun-Shooter **Time Crisis 2** und **Vampire Night**. Für große Überraschungen sorgte der Actionknaller **Dead to Rights**, der an Spiele wie **Syphon Filter** oder **Max Payne** erinnert.

Von **Tekken 4** und **Soul Calibur 2** war, bis auf ein paar Charakterdesigns, leider noch nichts zu sehen.



Dead to Rights

Im letzten Jahr wurden **wipEout Fusion**, **Drophship** und **WRC** noch unter Ausschluss der Öffentlichkeit präsentiert. Auf der diesjährigen E3 durfte man erstmals selbst Hand anlegen. Nicht zu übersehen war ein gesonderter Bereich des Standes, in dem sich Sony ausschließlich der für das Ende des Jahres angekündigten Onlinefähigkeit der PS2 widmete. Hier bot sich die Gelegenheit, **Tribes 2**, **Twisted Metal Online** und **Tony Hawk's Pro Skater 3** aus dem Hause Activision gegeneinander zu spielen. Für **Socom: U.S. Navy Seals**, einen der vielversprochensten Titel überhaupt, errichtete man sogar ein 6er Netzwerk, in dem zwei Teams (Navy Seals und Terroristen) zu je drei Mann gegeneinander antraten. Wer nicht Online spielen möchte, kann stattdessen bis zu 16(!) PS2s miteinander linken.

Auch die Spiele **ATV – Offroad Fury** und **Dark Cloud**, die in Amerika und Japan bereits erhältlich sind und bei uns in naher Zukunft in den Verkaufsregalen zu finden sein werden, wurden nochmals vorgestellt. Leider hielt sich Sony im Falle von **The Getaway** dagegen noch sehr bedeckt.



Drakan 2



wipEout Fusion

SQUARESOFT

Obwohl es bei den Rollenspielexperten im Grunde nur ein wirklich neues Produkt zu sehen gab, bahnte sich wie immer eine riesige Menschengruppe um den Stand. Grund war das beliebte kleine Kino, in dem nicht nur das phantastische **Final Fantasy X** gezeigt wurde, sondern auch ein paar Schnipsel aus dem in Kürze startenden Kinofilm **Final Fantasy – The Spirits Within**. Des Weiteren wird unter dem Namen **Final Fantasy Chronicles** eine interessante Compilation erscheinen, die sowohl Chrono Trigger als auch Final Fantasy IV enthalten wird. Zwei Spiele, die nie ihren Weg zu uns auf die PlayStation fanden.

TAKE2 INTERACTIVE

Wie viele Publisher konzentrierte sich Take2 Interactive ausschließlich auf PS2-Titel. Bis auf **UEFA Champions League** drehten sich alle gezeigten Titel um drei Themen: Zerstörung, Gewalt und/oder Kriminalität (cool). Der mächtige **Rune Viking Warlord** feierte sein PS2-Stelldehnen, ebenso wie **Smuggler's Run 2** und **City Crisis**, in dem man die Rolle eines Hubschrauberpiloten übernimmt, der Zivilisten aus gefährlichen Situationen retten muss. Einen Gassenhauer der ganz

besonderen Art präsentierte Take2 Interactive mit **State of Emergency** (Preview in Ausgabe 05/01). Endlich sah man auch **Grand Theft Auto 3** in voller Aktion. Was uns dort gezeigt wurde, war sehr beeindruckend.



City Crisis

Außerhalb des Messegeländes, auf einem gigantischen Redneck-Trailerpark, durften wir hinter verschlossener Wohnwagentür einen Blick auf **Max Payne** für PS2 werfen. Ihr könnt unsere Eindrücke dazu auf Seite 50 mit uns teilen.



Grand Theft Auto 3

TDK MEDIACTIVE

Neben verschiedenen Titeln für Game Boy Advance und X-Box wurden am Stand von TDK Mediactive zwei PS2-Games gezeigt. **Casper Spirit Dimensions** ist das zweite virtuelle Abenteuer des freundlichen Geistes, der sich dies-

mal einem sehr furchteinflößenden Gegner stellen muss. Da in diesem Action-Adventure viel geballert wird, sollte es durchaus auch für ältere Semester interessant sein. Eine etwas mystischere und geheimnisvollere Welt erwartet euch in **PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn**, in dem ihr die Kontrolle über einen Zaubertroll übernehmt, der zusammen mit Pryzm, einem fliegenden Einhorn, einer seltsamen Plage auf den Grund gehen muss.



Casper Spirit Dimensions

THQ

Als einer von wenigen Publishern denkt THQ an die Angel-Freunde unter den PS2-Besitzern. In **BASS Strike** kann Fischers Fritze in sieben hübschen Echtzeit-Seen auf die Jagd nach Wassertieren gehen. Nicht auf die Jagd nach Fischen, sondern nach Bestzeiten begeben sich euch im Motocross-Sequel **MX 2002**, in dem ihr gegen Ricky Carmichael oder 27 weitere internationale Superstars antretet. Angetreten wird auch im dritten PS2-Spiel des THQ-Line-Ups – und zwar im Ring. **WWF SmackDown! Just Bring It** ist die Fortsetzung des erfolgreichen PSone-Hits WWF SmackDown! Know Your Role und wird, wie so oft, neue Charaktere, neue Moves, neue Locations und natürlich eine PS2-gerechte Grafik vorweisen.

In verschneite Bergwelten entführen euch die beiden Snowboarding Games **MTV Sports: Pure Ride 2** und **Dark Summit**, wobei es sich bei letzterem nicht um ein reinrassiges Sportspiel handelt, sondern vielmehr um ein auf mehreren Missionen basierendes Action-Adventure. Eher für jüngere Semester gedacht sind die PSone-Spiele von THQ. In **Hot Wheels Extreme Racing** entscheidet ihr euch für eines von neun Hot Wheels-Grundmodellen und stattdessen vor einem Rennen mit verschiedenen Gadgets wie Schwimmkörpern, Tragflächen, Turboladern u. ä. aus. Weiterhin ziehen die Power Rangers in **Power Rangers: Time Force** erneut in den polygonalen Kampf um Gerechtigkeit. Nickelodeon-Fans werden zudem gleich mit einer Vielzahl an Serien-Umsetzungen bedacht. Zum einen treiben die quirligen Rugrats in **Rugrats: Totally Angelica** sowie

Rugrats in Paris gleich doppelt ihr Unwesen, zum anderen erhält sowohl der altbekannte Vierbeiner Scooby-Doo mit **Scooby-Doo!: Classic Creep Cappers** sowie auch der Nick-Toon Newcomer **SpongeBob Squarepants** ein eigenes PSone-Spiel. Auch Otto, Sam, Reggie und Twister, Hauptdarsteller im Nickelodeon-Cartoon Rocket Power, werden in **Rocket Power: Team Rocket Rescue** digital verewigt.



Rugrats in Paris (PSone)

TITUS

Bei Titus hat sich einiges getan. Der mit einem leichten Schmuddel-Look behaftete Hersteller kehrt scheinbar endgültig den Trash-Zeiten den Rücken zu. In Los Angeles gab es ein erstaunliches Aufgebot an hervorragenden Titeln, bei denen kein einziger aus der Reihe zu tanzen schien. Frisch gestylt und mit neuem Logo hat Titus tatsächlich das Zeug ein paar echte Überraschungshits zu landen. **Ropocop** und **Top Gun** werden jeweils auf Seite 73 und 88

näher vorgestellt. Die drei vielversprechenden Rennspiele **Downforce**, **Lotus Extreme Challenge** und

Stunt GP konnte man bereits ausgiebig probefahren. **Barbarian** wird auf Seite 36 ausführlich erklärt.



○ Downforce



○ Stunt GP

UBI SOFT

Bei Ubi Soft standen die Weichen klar auf PlayStation2, denn traurigerweise haben sich nur noch zwei Titel auf die PSone verirrt. Hierzu zählen neben dem Action-Adventure **E.T.: Interplanetary Adventure**, welches für beide PlayStation-Systeme erscheint und den Spieler in die schrumpelige Haut des Alien-Dreikäsehochs schlüpfen lässt, ein bunter Mix aus Jump'n Run, Geschicklichkeits-, Action- und Rennspiel namens **Disneys Goofys Fun House**, in dem man den Part des schusseligen Cartoon-Charakters übernimmt.

Cartoon-mäßig geht's auch auf der PlayStation2 zur Sache. So stehen uns mit **Batman: Vengeance** und **Disneys Tarzan** neue Abenteuer der Fledermaus sowie des knapp bekleideten Lienschwingers ins Haus. Zudem bereitet

sich auch das extremitätenlose Ubi Soft-Maskottchen auf seinen nächsten Auftritt vor. **Rayman M**, unterteilt in Race-Modus und Shooter-Modus, wurde speziell für unterhaltsame Multiplayer-Sessions für bis zu vier Spieler konzipiert. Der Taktik-Shooter **Rainbow Six: Rouge Spear**, welcher mittlerweile für PC, PSone und Dreamcast erhältlich ist, wird nun auch für die PlayStation2 umgesetzt. Während Joypad-Feldherren mit dem brandheißen Echtzeit-Strategiespiel **Conflict Zone** beliefert werden, bekommen RPG-Fanatiker mit **Grandia 2** dringend benötigten Software-Nachschub. Und noch mehr Action-Adventure: **Evil Twin Cyprien's Chronicles** und das Playmobil-Abenteuer **Hype the Time Quest** lassen euch tief in düstere und geheimnisvolle Welten hinabtauchen. PS-Freaks kommen dagegen mit der FI-Simulation **FI Racing Championship 2** sowie dem Monster-

Truck-Spektakel **Monster Jam - Maximum Destruction** auf ihre Kosten. Auch an die vielen Houser und Raver hat man bei Ubi Soft gedacht. **Ministry of Sound: Interactive Edition** beinhaltet nicht nur über fünf Stunden groovender Elektro-Beats von führenden House-DJs, sondern beschert euch auch die Möglichkeit, zur Musik synchron ablaufende Visuals in Eigenregie zu kreieren.



○ Rayman M

VIRGIN INTERACTIVE

Absolutes Highlight war natürlich der Oberkracher **Baldur's Gate: Dark Alliance**. Was hier an grafischem Feuerwerk geboten wird, muss man einfach gesehen haben. Auch **Giants: Citizen Kabuto** nimmt endlich spielbare Formen an und konnte erstmals live in Action bewundert

werden. Enterprise Fans können sich im vielversprechenden **Star Trek: Shattered Universe** (S.82) die Photonen-Torpedos um die Ohren hauen. Besonders auffällig war das Horror-Abenteuer **Run Like Hell**, das auf Seite 73 näher erklärt wird. Das abgedrehte Strategiespiel **Rubu Tribes** wurde nur unter Ausschluss der Öffentlichkeit gezeigt. **Galleon**, das großartige Piraten-Abenteuer der Ex-Tomb Raider-Entwickler, wird neben dem PC wahrscheinlich ebenso seinen Weg zur PlayStation2 finden.



○ Galleon

VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING

Die Spiele von Universal Interactive werden in Zukunft nicht mehr über Konami,

sondern Vivendi Universal Publishing, einem Zusammenschluss mehrerer Publisher, erscheinen. Zu den ersten Titeln des Vertriebsgiganten zählen **Crash Bandicoot - The Wrath of Cortex** (Preview in Ausgabe 05/01), **The Mumy Returns** und **Jurassic Park - Survival**, alle vornehmlich für PlayStation2. Ein weiterer Partner im Vivendi Universal-Bunde ist Sierra, die ebenfalls mit drei

Konsolentiteln auf dem Stand vertreten waren. Mit **Trophy Bass** kündigte sich eines der wenigen Angelspiele für PS2 an. Randgruppensportler erhalten in naher Zukunft die Möglichkeit, mit **Mini Golf Maniacs** (PS2) die Bälle auch bei schlechtem Wetter einlochen zu können. Das Highlight war jedoch zweifelsohne **Half Life** (dt.) für PS2, über das ihr auf Seite 42 mehr erfahren könnt.

Dirk Gemeinhardt

FINAL FANTASY

Die Mächte in Dir

Phantastisches Hollywood-Kino aus der Konservendose. Square wagt sich auf neues Terrain.

Nach den Querelen in jüngster Vergangenheit ist es endlich soweit: Ab dem 16. August dürfen wir den Dual Shock-Controller zur Seite legen, uns entspannt zurücklehnen und bei Popcorn, Eis-Konfekt und Cola bei ihrem Leinwand-Abenteuer der Final Fantasy-Helden zuschauen. Square Pictures geriet zuvor in die Schlagzeilen, da das Mutterunternehmen Squaresoft das letzte Fiskaljahr mit einer negativen Bilanz abschloss. Ein Grund dafür: die Terminverschiebung des zehnten Teils der Rollenspiel-Saga für PlayStation2 (Release: Juli 2001 in Japan). Auch musste das Filmbudget um das Doppelte, nun 140 Mio. US-Dollar, erhöht werden.

PlayStation sei Dank!

Den Geistesblitz für einen abendfüllenden Movie hatte H. Sakaguchi nach Beendigung der Entwicklungsarbeiten zum ersten PSOne-Auftritt, Final Fantasy VII. Genauer gesagt waren die Full Motion Video-Sequenzen der Stein des Anstoßes gewesen. Bekanntermaßen wissen die Render-Movies aus dem Hause Square den Betrachter zu überzeugen - unabhängig davon, ob es sich um RPG-Jünger handelt oder nicht. Unlängst verriet Sakaguchi-san in einem Interview zu diesem Thema mehr: „Mindestens 50 Minuten FMV-Material sind im Spiel (Final Fantasy VII) enthalten, weswegen ich mir die Frage stellte, ob es sich hier nicht um einen Film in kleinerem Maßstab handeln würde? Ein Jahr zuvor wurde Toy Story veröffentlicht - und nach der Fertigstellung von Final Fantasy VII, zog ich in Erwägung, einen CG-Movie zu kreieren. Im Gegensatz zu Toy Story wollten wir mit lebensecht dargestellten Charakteren dem Film mehr Authentizität verleihen.“

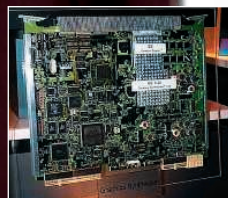
Aloah from Hawaii!

Was hat Final Fantasy bloß mit dem 50. US-Bundesstaat zu tun? Diese Frage

wird sich früher oder später stellen. Entgegen der sonstigen Gepflogenheiten entsteht Final Fantasy - Die Mächte in Dir auf Honolulu und nicht wie häufig irrtümlich angenommen in Japan. Was nur wenige wissen: Schon Final

GSCUBE – GEBALLTE PS2-POWER

Die Liebelei zwischen Sony und Square kennt keine Grenzen: Selbst zur Präsentation des GSCube am 12. September 2000 zeigte Sony Computer Entertainment (SCE) einen Filmausschnitt von Final Fantasy - Die Mächte in Dir. Square Pictures verwenden den GSCube für die Computer-generierten Effekte des Final Fantasy-Streifens. „Ich möchte Ihnen heute Abend darstellen, wie sich das Entertainment im 21. Jahrhundert gestaltet, wenn Movies und Games aufeinandertreffen“ - mit diesen Worten eröffnete der President of SCE, Ken Kutaragi, das Event. Zuvor lüftete man das High-Tech-Geheimnis zur Computer-Grafik-Messe SIGGRAPH2000 in New Orleans im August. Sage und schreibe 16 PlayStation2-Emotion Engines (samt 512 MB VRAM) wurden zu einem leistungsstarken Paket zusammengebündelt. Man verspricht sich eine Darstellung mit einer Auflösung von 1920 x 1080 und zugleich 60 fps. Einschlägige Branchengrößen wie Warner Bros., PDI oder Silicon Studios wollen heutzutage den GSCube aus ihrem Inventar gar nicht mehr wegdenken.



© Vetterwirtschaft: Der Filmverleih Columbia TriStar Home Entertainment gehört zu Sony Pictures.



© Mehr als 50.000 Polygone müssen für einen Gesichtsausdruck zum Leben erweckt werden.



◊ Zum Vergleich: Final Fantasy IX (PSone) kostete „nur“ 40 Millionen US-Dollar.

Fantasy IX für PSone wurden partiell auf der Südseeinsel im Pazifik erstellt. Satte 10 Millionen US-Dollar hat sich Square das Office für das neu gegründete Tochterunternehmen Square Pictures kosten lassen.

Insgesamt 250 Angestellte gehen in den Honolulu Studios ihrer Arbeit nach. 100 Personen widmen sich ausschließlich den Games, die anderen widmen sich filmtechnischen Aufgaben. Darunter befinden sich außerordentlich talentierte Animationskünstler, Designer und Programmierer unterschiedlicher Nationalität und Herkunft. Rund fünfzig Prozent der am Film beteiligten Angestellten stammen aus Nippon. Der Rest der Crew besteht aus US-Amerikanern und Europäern. Ein triftiger Grund, warum die „Dreharbeiten“ auf dem bilingualen Eiland stattfinden. „Unsere Absicht besteht darin, die Talente aus der japanischen Anime-Industrie mit den Fachkräften aus Hollywood zusammenzubringen, um beide Parteien gemeinsam an einem komplett neuen Projekt arbeiten zu lassen.“, erklärt Hironobu Sakaguchi.

The Spirits within...

... so lautet zumindest der US-Untertitel der RPG-Verfilmung. Während die Amerikaner seit Juni in die Lichtspielhäuser pilgern und hierzulande ab dem Spätsommer mit einem FF-Boom zu rechnen ist, schaut man diesmal im Land der aufgehenden Sonne in die Röhre. Eigentlich ein Kuriosum; denn zum allerersten Mal in der Final Fantasy-Historie feiert ein gleichnamiges Produkt nicht unter dem Namen „Fainaru fantaji“ den Einstand im Mutterland der Videospiele.

Nichtsdestotrotz geht die Geschichte auf das Konto eines namhaften Dreigespanns, allen voran Hironobu Sakaguchi. Auf den Square-Mastermind lässt sich zugleich von Grundgedanke von Final Fantasy - Die Mächte in Dir zurückführen. Bis zum sechsten FF-Teil (Super Famicom/PSone) legte der 39-jährige CEO of Square USA selbst Hand an den Produkten an. Dank seiner Genialität wanderten bisher mehr als 30 Millionen Final Fantasy-Titel weltweit über die Ladentheke.

Al Reinarts zeichnet sich dagegen für das Drehbuch verantwortlich. Das Highlight

in der Laufbahn des Hollywood-Haudegens stellt die Oskar-Nominierung für das beste Skript zum Blockbuster Apollo 13 dar. Um nichts dem Zufall zu überlassen, wurde Tani Kunitake (Fight Club, Matrix) für die Inszenierung der Storyboards herangezogen.

Last but not least lernt Andy Jones den Computer-generierten Bildern das Laufen. In Zusammenarbeit mit seinen 28 Animations-Experten demonstriert selbiger eindrucksvoll, was man heutzutage aus leistungsstarken State-of-the-Art-Workstations herauskitzeln kann. Mittels gängiger Motion Capturing-Techniken lies Jones in den Jahren davor beispielsweise Menschen von Bord der James Cameron-Titanic ins eiskalte Meer stürzen oder in Roland Emmerichs Godzilla-Interpretation den Big Apple zerstören.

Story nach Maß

Eines konnte Square schon immer: herrliche Geschichten erzählen. Digitale Märchen, die stundenlang begeistern können. Auch Final Fantasy - Die Mächte in Dir ermöglicht in märchenhafte Sphären abzutauchen. Ein kleiner Vorgesmack gefällig? Im Jahr 2065 wird die Erde belagert, nachdem ein Meteor auf den blauen Planeten herabgestürzt ist. Fortan bevölkern Alien-Kreaturen die Erde und zerstören jegliche Lebensform. Nur eine Handvoll Überlebender



◊ Die wegweisende, sündhaft teure Technik wird auch in den kommenden Videospielen von Square wiederzufinden sein.

Final Fantasy – Crystal Legends

Bereits Mitte der 90er-Jahre brachte Urban Vision Entertainment die zwei OVA-Video-Tapes (NTSC-Format) Legend of the Crystals: Final Fantasy, Vol. 1 und Vol. 2 auf den Markt. Leider erhält man in unseren Gefilden die rund sechzig Minuten langen Sequels zu Final Fantasy V nur in gut sortierten Comic-Shops bzw. Videospiel-Stores. Kenner der antiquierten RPG-Perle erfassen auf Anhieb die Parallelen zwischen Film und Game. Ebenfalls erschien eine Box mit beiden Anime-Filmen. Allerdings scheiden sich bei der Beurteilung beider Filme die Geister. Final Fantasy - Crystal Legends ist lediglich „must have“ für Hardcore-FF-Fans.



kam unbeschadet davon. Unter den Glücklichen befinden sich Dr. Aki Ross, eine Wissenschaftlerin und Capt. Gray Edwards, Anführer der Deep Eyes-Spezialeinheit. Aki trägt nach einem Zwischenfall die Seele des Feindes im eigenen Körper? Ist sie deshalb der Schlüssel zum Erfolg? Kann sie die Welt im letzten Moment noch retten?

„Der Film wirkt trotz der Zukunfts-Thematik äußerst realistisch. Wir verwenden dafür wegweisende Entwicklungsmethoden und neuartige FF-Charaktere. Die Storyline ähnelt auf jeden Fall den Final Fantasy-Spielen. Da die Hauptdarsteller und Handlungsstränge der RPGs ständig wechseln, wird der Betrachter auch mit dem Film zurechtkommen.“, definiert Sakaguchi den Unterschied.

DU MUSST, ABER DU KANNST NICHT?

Für 75 Mark bist du den Druck los.

DEINE ABO-VORTEILE

- > 10% vom Kioskpreis sparen
- > Jeden Monat frei Haus
- > Jederzeit sofort kündbar
- > Exclusives play T-Shirt
- > C-12 Final Resistance
(spielbare Demo-Version)



Füll aus und
schicke oder faxe an:

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

Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0 18 05 – 90 90 88 (24Pf./Min.)
erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr
Fr. von 8-15 Uhr

Abo-Fax:
Fax: 0 18 05 – 90 90 89

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

Ich bin der neue Abonnent:

Ja, ich möchte play regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von DM 75,- erhalten (Ausland zzgl. Versandkosten). Damit spare ich 10% gegenüber dem Kioskpreis. Das Abo kann jederzeit gekündigt werden. Alle Prämien nur solange der Vorrat reicht. Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos.

Meine T-Shirt-Groesse **L XL XXL**

Name / Vorname	
Straße / Postfach	
PLZ / Ort	
Telefon / Fax	
E-Mail-Adresse	Geburtsdatum
Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem CyPress 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 „CyPress Abo-Service“ auf einem dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt).	
Datum	2. Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

PS 0701

Aufgrund der gigantischen Software-Flut, von der man dieses Jahr auf der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles überrascht wurde, haben wir uns diesen Monat dazu entschlossen, unsere PreScreen-Sektion kurzerhand in ein E3-Spezial umzuwandeln. Auf den folgenden Seiten stellen wir euch die wichtigsten und neuesten Titel genauer vor. den Softwareschunel und trennt dabei sorgfältig die Spreu vom Weizen.

PreScreen \$PEZIAL

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

90%

Eine grobe Einschätzung soll euch über den derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.

INHALT 07/2001

PlayStation 2

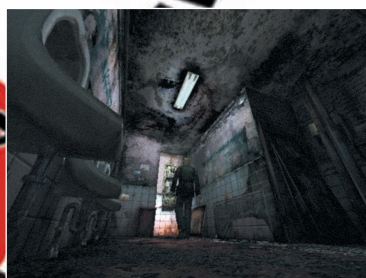
Airblade	34
Aliens: Colonial Marines	35
Barbarian	36
Batman – Vengeance	36
Blood Omen 2	37
Conflict Zone	38
Dave Mirra Freestyle BMX 2	38
Deus Ex	40-41
ESPN X Games Skateboarding	43
Half-Life (dt.)	42
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	44-45
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	46
Jurassic Park – Survival	48
Kinetica	48
Mat Hoffman's Pro BMX 2	49
Max Payne	50
Maximo – Ghosts to Glory	68
Medal of Honor – Allied Assault	49
Pirates of Skull Cove	70
Police 24/7	69
Primal	72
Robocop	73
Run Like Hell	73
Silent Hill 2	74-75
SOCOM: U.S. Navy Seals	76
SSX Tricky	78
Star Trek: Shattered Universe	82
Star Wars Racer Revenge: Racer II	79
Stuntman	80
The Mummy Returns	69
Time Crisis 2	86
Tony Hawk's Pro Skater 3	84-85
Top Gun	88
Wave Rally	88



○ Tony Hawk's Pro Skater 2



○ Deus Ex



○ Silent Hill 2



○ Jak & Daxter: The Precursor Legacy

PSone

Syphon Filter 3	82
-----------------	----

mArk Liebold

AIRBLADE



Keine Lust mehr, ständig den Randstein zu küssen? Na dann versucht es doch mal mit Airboarding!



○ Eine Stadt, die niemals schläft! Auf den Straßen wimmelt es von Passanten und herumfahrenden Autos.



○ Bei den Grabtricks schwenkt die Kamera zur Seite, was dem Ganzen einen besonders spektakulären Touch verleiht.

Mit ihrem Erstlingswerk, dem Rennspiel TrickStyle für Dreamcast, bekleckerten sich die Criterion Studios nicht gerade mit Ruhm. Mit Airblade, ihrem neuesten Streich, können sie diese Schmach jedoch ohne Probleme wieder wettmachen.

Auf los geht's los

Bereits auf den ersten Blick kann man die Verbindung von Airblade zu TrickStyle erkennen. Ähnlich wie bei dem Dreamcast-Racer steht man auf einem Hoverboard. Betrachtet man das Game und insbesondere das Spielprinzip jedoch genauer, muss man feststellen, dass es sich deutlich von TrickStyle unterscheidet. Airblade ist kein Rennspiel, sondern lässt sich vielmehr mit Titeln wie Tony Hawk oder SSX vergleichen. Im Gegensatz zu den genannten

Titel verfügt Airblade allerdings über eine Hintergrundstory.

Oscar, der beste Freund des Helden, arbeitet in der Forschungsabteilung der GCP Corporation. Sein jüngstes Projekt ist das Erforschen einer Energiequelle, die auf Gravitationsfeldern beruht und niemals versiegt. Da die GCP Corporation den Großteil ihres Umsatzes durch Geschäfte mit Öl macht, ist sie über diese Erfindung nicht gerade erfreut und zieht Oscar kurzerhand aus dem Verkehr. Nur ein Prototyp seiner Erfindung, ein Hoverboard, bleibt zurück. Jetzt ist es an euch, Oscar zu befreien.

Mach das nochmal!

In den sieben Levels gilt es zum einen, spezielle Aufgaben zu erfüllen. So muss man etwa Überwachungskameras der GCP Corporation zerstören oder Scharfschützen ausweichen. Zum anderen ist man vor die Aufgabe gestellt, mächtig viele Trickpunkte zu ergattern. Diese sammelt ihr durch Fliptricks, Grinds und Grabs. Letztere sind im Falle von Airblade jedoch außerhalb jeglicher Norm. Befindet man sich in der Nähe eines Pfostens, greift Ethan danach und schwingt sich, einem Reckturner gleich, mehrmals um die Stange herum. Durch die Kombination der Tricks werden besonders viele Zähler auf dem Punktekonto verbucht.

Trotz der futuristischen Thematik wirkt Airblade im Vergleich zu den Tony Hawk-

Titeln weitaus realistischer, was nicht zuletzt auf die äußerst detailgetreue Grafik zurückzuführen ist. Ob sich der Außenseiter allerdings gegen König Tony durchzusetzen vermag, bleibt abzuwarten – das Zeug dazu hätte Airblade allemal.



○ McFly? Marty McFly?

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Funsport
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de Criterion
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Herbst

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Grafisch opulentes Funsportspiel mit Erfolgsgarantie.



○ Details, wie etwa der aufgewirbelte Staub unter dem Hoverboard, stellen keine Seltenheit dar.

Sven Liebold

ALIENS COLONIAL MARINES

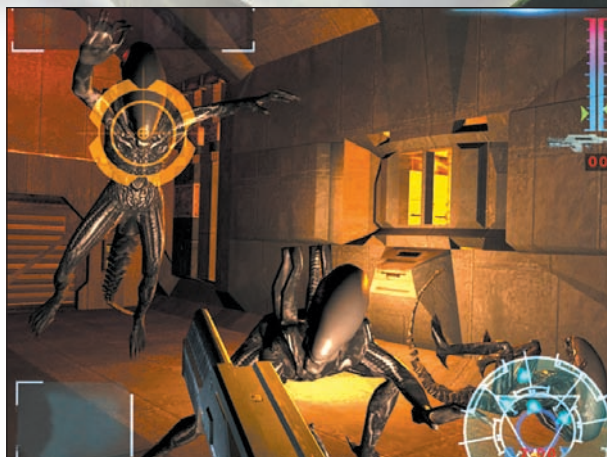


PlayStation 2

Seit über 20 Jahren hält das von dem Schweizer H.R.Giger geschaffene Alien die Medienindustrie auf Trapp. Jetzt wird auf der PS2 geschleimt!



Teamgeist: Bis zu vier Kameraden hören auf unsere Kommandos.



Die Steuerung wurde gegenüber dem PSone Alien noch weit verbessert.

Aliens: Colonial Marines entwickelte sich schnell zu einem kleinen Geheimtip auf der E3-Messe. Auf dem Stand von Electronic Arts war es in der Masse von Spielen mit nur einem Display schwer zu finden, und selbst bei Fox Interactive hielt man die Bälle noch relativ flach. Doch wer nur wenige Minuten vor dem Bildschirm verbrachte, wurde unweigerlich in das Geschehen hineingezogen.

Räuchert sie aus!

Die Handlung ist zwischen den beiden Filmen *Aliens* und *Alien 3* angesiedelt. Ein Stoßtrupp Marines macht sich auf die Suche nach den verschollenen Kameraden, die auf dem Planeten LV246 das Phänomen der verschwundenen Siedler aufklären sollten. Auf dem Weg dorthin treffen sie auf die im Raum treibende USS Sulaco, das Mutterschiff der verschollenen Soldaten. Auf dem Radar wird sofort

sichtbar, dass Plünderer auf dem Raumkreuzer ihr Unwesen treiben und wertvolles Militärgut stehlen wollen. Sofort kommandiert Lt. Nakamura zum ersten Einsatz. Der weitere Storyverlauf wird an dieser Stelle noch nicht verraten, birgt jedoch noch viele spannende Wendungen, die den Spieler immer wieder aufs Neue in Atem halten.

Teamgeist

Zwar ist *Aliens: Colonial Marines* als Ego-Shooter konzipiert, verfügt aber noch über einige Taktikkomponenten. Der Spieler ist stets in einer Gruppe, bestehend aus maximal fünf Soldaten, unterwegs - alle mit ihren individuellen Fähigkeiten und Charakterzügen. Als Squad-Leader ist es möglich, seinen Kameraden bestimmte Befehle zu erteilen, wie beispielsweise unterschiedliche Formationen einzunehmen oder Flanken zu schützen. Das Durchführen von zahlreichen nützlichen Manövern verleiht dem Titel einen ordentlichen Schub an Atmosphäre und bereichert das Spiel mit spannenden Taktikelementen.

Sämtliche Geräusche, Waffen, der Look bzw. das gesamte Ambiente wurden 1:1 den Kinovorlagen entnommen, wobei sich die Entwickler ganz eindeutig besonders am zweiten *Alien*-Film orientiert haben. Sowohl Optik als auch Technik machen einen hervorragenden Eindruck. Nur die Framerate könnte noch einen Tick flüssiger sein. Bis zur Veröffentlichung gegen

Ende dieses Jahres bleibt allerdings noch eine ganze Menge Zeit, die von den neuen talentierten Leuten von Check Six in vollem Maße ausgenutzt wird.



Animationskünstler der *Starship Troopers* TV-Serie sorgten für den nötigen Realismus in den Bewegungsabläufen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de Check Six/Fox Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Schon in einem frühen Stadium toppten die *Colonial Marines* deutlich das sehr gute *Alien*: Die Wiedergeburt (PSone).



Im Hangar der USS Sulaco entdeckt man die bekannten Vehikel der Filmvorlage.



Sven Liebold

BARBARIAN

Erinnert sich noch jemand an Arni Schwarzeneggers legendären Schwertschwinger-Movie Conan? Habt ihr die Schnauze voll von eleganten japanischen 3D-Prüglern und all den Polygon-Jacky Chan's? Die Zeit ist reif für ein bisschen Männerschweiß und kalten Stahl.

Blut und Ehre

Barbarian ist ein flottes Beat'em Up im Stile von Namcos Soul Calibur. Aus einer Vielzahl fantasievoller Charaktere pickt man sich den Helden seiner Wahl



○ Frauen lieben dicke Äxte.

und zieht mit diesem in eine blutige Schlacht über drei Runden. Ausgerüstet mit dicken Breitschwertern, Streitäxten und Kampfspeeren beharken sich die Spieler mit der rauen Härte des Mittelalters. Ausgetragen wird das Spektakel vor stimmungsvollen 3D-Hintergründen, die in manchen Bereichen sogar mit dem Kampfgeschehen interagieren. Mit einem riesigen Repertoire an gut animierten Hieben und Schlägen macht es richtig Laune, sein Gegenüber im "Gladiator-Style" zu verdreschen. Am Ende eines jeden Kampfes wird es aller Wahrscheinlichkeit nach noch jede Menge Special-Moves geben, mit denen ihr beispielsweise eueren in die Knie gezwungenen Gegner stilvoll enthaupen könnt. Bis zum Erscheinen von Barbarian werden allerdings noch einige Monate ins Land ziehen, da Titus überraschenderweise die Veröffentlichung auf Anfang 2002 verschoben hat. Solche Terminverzögerungen sind zwar immer ärgerlich, kommen aber letztendlich dem eigentlichen Produkt und somit uns allen zugute.



○ Trotz altertümlicher Thematik wird mit Lichteffekten nicht gegeizt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Virgin Interactive
	www.vid.de
Entwickler	Titus
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	1. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Anständige Spiele dieser Gattung sind leider immer noch Mangelware. Hoffen wir auf das Beste!

Sven Liebold



BATMAN

Vengeance

Die mit einem Emmy-Award ausgezeichnete Zeichentrickserie findet nun ihren Weg auf die PlayStation2. Bereits seit zwei Jahren arbeiten die Ubi-Soft Studios in New York und Montreal an der Umsetzung des stilvollen Cartoons.

Nach dem tragischen Tod des Jokers wird Gotham City von einer ganzen Welle an Verbrechen heimgesucht. Mr. Freeze, Poison Ivy oder auch Harley Quinn fahren ihre schwersten Geschütze auf, um den dunklen Ritter in die Knie zu zwingen. Der Titel erzählt diese Schlacht in 5 Episoden mit insgesamt 22 Levels.



○ Mit dem Umhang können metertiefe Schluchten im Nu überwunden werden.

Die Entwickler arbeiteten sehr eng mit den kreativen Köpfen hinter der Original Zeichentrickserie zusammen, um wirklich den einmaligen Look des Batman-Universums zu gewährleisten. Allein unser Held wird über 500 individuelle Animationen besitzen. Ähnlicher Aufwand wurde auch für die gesamte Umgebungsgrafik betrieben, welche den Spieler in ein virtuelles Gotham versetzt, das dem TV-Original in fast nichts nachsteht.

Obendrein gibt's noch beinahe 30 Minuten an FMV-Sequenzen, die einzelne Spielabschnitte miteinander verbinden und die



○ Besser als im Fernsehen: Die akribische Arbeit der Entwickler kann sich sehen lassen.

Handlung vorantreiben. Wenn alles gut geht, wird Ubi Soft sogar die Originalsprecher der TV-Serie gewinnen können. Teil des Spiels sind ebenfalls die zahlreichen Gadgets, die Batman eigentlich erst auszeichnen. Vom Wurfhaken bis zur Betäubungskapsel ist fast alles im Bat-Arsenal enthalten. Im weiteren Verlauf des Spiels darf man sich sogar hinter das Steuer des Bat-Wings und Bat-Mobils klemmen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
	www.ubisoft.de
Entwickler	Ubi Soft
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	1. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT

75%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Unverzichtbar für Fans der Serie und absolut empfehlenswert für den Rest der Welt.

Sven Liebold

LEGACY OF KAIN

Blood Omen 2



Kain tritt sein Erbe an - schlüpft in die Rolle des mächtigen Vampir-Lords und unterwerft Nosgoth!



○ Nosgoth präsentiert sich architektonisch aufwendig wie eh und je.

Bei unserem letzten Besuch bei Crystal Dynamics konnten wir bereits die ersten Designstudien zu dem offiziellen Blood Omen Nachfolger begutachten. Was damals noch in sehr groben Zügen gezeigt wurde, nahm in Los Angeles endlich auf eindrucksvolle Weise Gestalt an. Erstmals konnte man selbst das Joypad in die Hand nehmen und Kains Durst nach Macht und Blut stillen.

Held wider Willen

Doch bevor Kain die Herrschaft über Nosgoth an sich reißen kann, muss er zunächst einmal das Land vor einer großen Gefahr retten. 400 Jahre sind nach den Ereignissen des ersten Blood Omen vergangen. Damals entschied sich der Vampir, die Welt Nosgoth zu unterwerfen, statt die gerechte Ordnung wieder-

herzustellen. Doch die Vampir-Armee ist nun zerschlagen, seine Brüder fast alle umgebracht und seine dunklen Kräfte verschwunden. Kain muss sich einer mysteriösen dämonischen Macht stellen, damit er seinen Eroberungsfeldzug ungehindert wiederaufnehmen kann, um letztlich doch noch Herr über ganz Nosgoth zu werden.

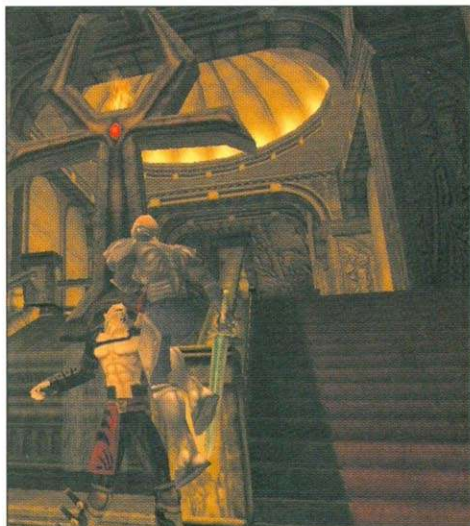
Einmal böse sein

Das neue 3rd Person Adventure ist nichts für zarte Gemüter. Es kommt nicht oft in Videospielen vor, endlich auch einmal in die Rolle des Bad-Guys schlüpfen zu dürfen. Als Kain müsst ihr eure Vampirkräfte zurückerlangen, gewaltige Kämpfe bestehen und harte Rätsel knacken. In einem gewaltigen Spielareal muss der Blutsauger oftmals in Menschenmassen untertauchen, um seinen Jägern zu entkommen. Die Kunst besteht darin, nicht als Vampir erkannt zu werden, da man ansonsten sofort die Aufmerksamkeit auf sich lenkt. Im fortgeschrittenen Status ist es Kain sogar möglich, in die Gedanken der "Sterblichen" einzudringen und diese "fernzusteuern".

Ob Mensch oder Dämon - sämtliche Kämpfe laufen in einem neuartigen System ab, das eine atemberaubende Choreographie zeigt, die oft an typische Kung-Fu-Filme aus Fernost erinnern. Hinzu kommt eine ausgetüftelte künstliche Intelligenz, die manche Gegner sogar fliehen lässt, wenn sie merken, dass sie unterlegen sind.



○ Hier sollten alle PlayStation2-Nörgler einmal besonders hingucken, die sich stets über mangelnden Texturspeicher beklagen.



○ Ozapft is! Kain muss Blut saugen, um zu überleben.



○ Schleichen, Verstecken, Tarnen und Täuschen nehmen einen hohen Stellenwert in Blood Omen 2 ein.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos
Entwickler	www.eidos.de Crystal Dynamics
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Kain hat definitiv seinem Soul Reaver 2-Kollegen Raziel die Show auf der Messe gestohlen.



CONFLICT ZONE

Dirk Gemeinhardt

Conflict Zone ist zumindest im Konsolenbereich als Kampfansage an Konamis *Ring of Red* zu verstehen. Für die Entwicklung zeichnet sich die französische Red Storm Entertainment-Tochterfirma Masa verantwortlich. Bekanntermaßen steckt hinter der Company der erfolgreiche Autor Tom Clancy, welcher sich bereits systemübergreifend mit der *Rainbow Six*-Reihe einen Namen in der Computer- und Videospielbranche machte. So ist es auch kein Wunder, dass das Spielprinzip mit äußerst interessanten Features aufwartet. *Conflict Zone* bietet neben den traditionellen Strategieele-



○ Eine wichtige Rolle bei den Kämpfen spielt das dreidimensionale Gelände.

menten wie dem Verwalten von Ressourcen, dem Bau von Stützpunkten und konventionellen Materialschlachten ein vielversprechendes Novum: Jede Auseinandersetzung wird von Fernsehkameras verfolgt. Dementsprechend weiß die Öffentlichkeit über eure Befehle rund um die Uhr bestens Bescheid. Kommen beispielsweise bei einem Einsatz Zivilisten ums Leben, sind negative Schlagzeilen in der Presse vorprogrammiert. Rettet man im Gegensatz dazu in Not geratene Personen aus dem Krisenherd und bringt sie anschließend in einem dafür vorgesehenen Flüchtlingslager unter, wächst das eigene Ansehen in der Bevölkerung. Wahlweise könnt ihr euch auf die Seite des weltweiten Rates für Sicherheit (ICB) oder die Seite der diktatorischen Geheimorganisation Ghost schlagen. Somit stehen zwei Handlungsstränge mit jeweils 16 Missionen zur Auswahl bereit, bei denen unterschiedliche Vorgehensweisen unabdingbar sind. Eine Online-Funktion ähnlich der PC-Version ist leider nicht vorgesehen. Dafür dürften die veranschlagten 50 Stunden Spielzeit ein kleines Trostpflaster für alle Strategie-Fans darstellen.



○ Das Retten von Personen ist ein mühsames und sehr gefährliches Unterfangen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Echtzeit-Strategie
Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
	www.ubisoft.de
Entwickler	Red Storm Entertainment
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	September 2001

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Für Feldherren mit Faible für moderne Kriegsführung.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Toni Opl

Nachdem Acclaim mit dem "Maximum Remix" lediglich eine überarbeitete und erweiterte Fassung des ursprünglichen *Dave Mirra Freestyle BMX* auf den Markt brachte, werkeln die Entwickler von Z-Axis derzeit eifrig an einer richtigen Fortsetzung für die PlayStation2. Allerdings verläuft das Spielgeschehen diesmal ein wenig anders. Zwar könnt ihr noch immer aus einem bestehenden Aufgebot von Pro-BMXern euren Favoriten auswählen, eure Hauptaufgabe besteht allerdings darin, einen eigenen Spieler zu kreieren und auch diverse

Sponsoren selbst auszusuchen. Danach gilt es, eine Reihe von Aufgaben und Prüfungen zu meistern, um sich den Respekt und die Aufmerksamkeit anderer Biker und größerer Sponsoren zu verdienen. Im finalen Showdown tretet ihr schließlich gegen Dave Mirra höchstpersönlich an.

Zu den weiteren Features zählen neben einem stark erweiterten Trickrepertoire aller Profi-Biker elf zum Teil neue, teils aber auch aus dem Vorgänger bekannte, überarbeitete Level. Diese sollen dank echtem Straßenverkehr, umherlaufenden Passanten, vorbeifahrenden Güterzügen und einer Menge anderer interaktiver Objekte deutlich realitätsgetreuer und stimmungsvoller ausfallen, als dies bisher der Fall war. Die Stürze werden, wie schon beim Prequel, wieder in Echtzeit berechnet. Zehn unterschiedliche Multiplayer-Games und ein Create-a-Park-Modus sollen auf Dauer bei BMX-Laune halten. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler diesmal auch die Bike-Physik in den Griff bekommen. Erste Spielszenen machen in diesem Punkt allerdings noch wenig Hoffnung.



○ Stromleitungen eignen sich hervorragend für lange Grinds. Nur die Landung dürfte hart ausfallen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Sport
Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim Entertainment
	www.acclaim.de
Entwickler	Z-Axis
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

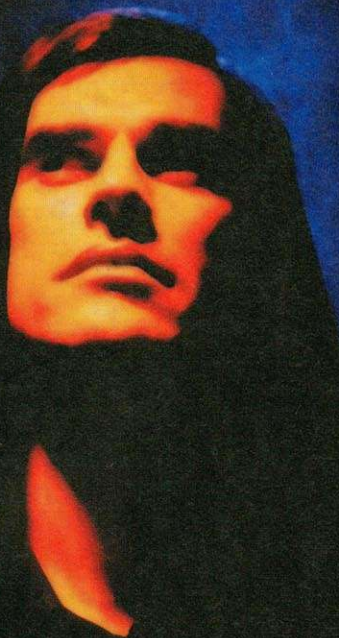
★★★★☆ — Durchschnittlich

Nicht sehr spektakulär: Vergleicht man *Mirra 2* mit *Hoffman 2*, so scheint diesmal Mat Hoffman die Nase vorn zu haben.



○ So missbraucht man urbane Architektur!

Nothing is for sure – except your fear.



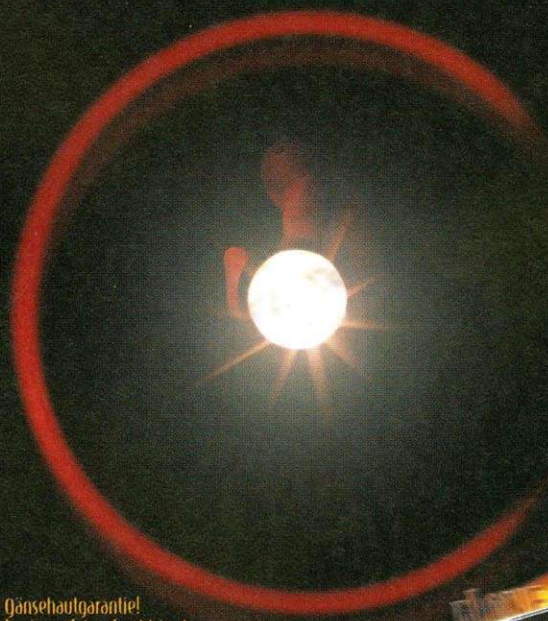
„Gruseliger als Resident Evil:
Die neue Dimension des Grauens.“
players 05/01

„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



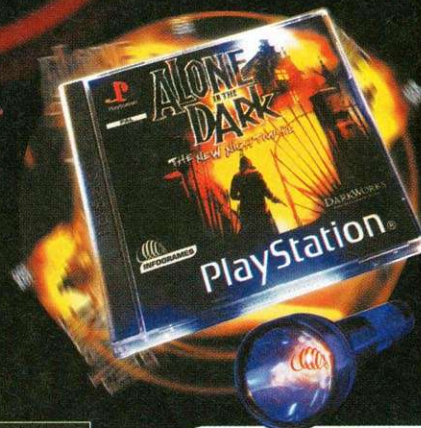
ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

Gänsehautgarantie!
Besiege deine furcht in den
„alone in the Dark - horrorfilmmächten“:

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
Dreamcast

PlayStation

**GAME BOY
COLOR**

DARKWORKS

INFOGRAMES



Sven Liebold

DEUS EX



PlayStation 2

Im letzten Jahr konnte ein PC-Titel nahezu jeden Preis mit nach Hause nehmen, mit dem irgendein Spiel auch nur ausgezeichnet werden kann: Deus Ex.

Zugegebenermaßen ließ sich Altmeister Warren Spector enorm viel Zeit mit seinem Meisterwerk. Immer wieder wurden Gerüchte laut, dass das Projekt eingestellt worden sei. Doch Ion Storm strafte im Sommer 2000 alle Zweifler. Ein Jahr später bahnt das Agenten-Epos nun auch seinen Weg in die wunderbare Welt der Konsolen - natürlich nicht ohne kleine Veränderungen und Schönheitskorrekturen. Ein Zeitraum von über 12 Monaten sind schließlich eine lange Zeit, die von den Entwicklern nicht ungenutzt blieb.



○ Deus Ex wird auf der PS2 optisch am besten aussehen.

Eiskalte Killer

In nicht allzu ferner Zukunft nimmt der internationale Terrorismus überhand. Die Exekutive der einzelnen Länder wird machtlos. Aus diesem Grund formiert man eine neutrale Organisation, welche als eine Art internationaler Gesetzeshüter souveräne Macht rund um den Globus besitzt - die UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition). Der Spieler schlüpft in die Rolle einer dieser Agenten - JC Denton. Auf den ersten Blick erinnern diese Herren sehr an Neo und Trinity aus dem Blockbuster The Matrix. Schwarzes Leder-Outfit inklusive Sonnenbrille sorgen für ein imposantes Auftreten. Ausgerüstet mit hochkarätigen Nano-Tech Implantaten genießen die UNATCO-Agenten einen durchaus berechtigten Ruf als wirksame Tötungsmaschinen.

Action-RPG

Obwohl Deus Ex in der Ego-Perspektive gespielt wird, geht das Gameplay weit über den Horizont eines gewöhnlichen First Person Shooters hinaus. Zu Beginn des Spiels darf man seinen Agent in verschiedenen Fähigkeiten trainieren, indem Erfahrungspunkte auf bestimmte Eigenschaftswerte verteilt werden. Hierin liegt die große Stärke



○ Trotz der Ego-Shooter-Optik hat Deus Ex eine Vielzahl an RPG-Elementen.

des Titels; denn Deus Ex ist auf die vielfältigste Art und Weise spielbar. Den persönlichen Vorlieben und Ausrichtung des Charakters entsprechend agiert man in der Spielwelt.

Hat der Spieler einen Hang zum Hacken und Türen knacken kann er diese Talente durchaus ausprägen. Andere wollen vielleicht mehr auf den Putz hauen und steigern deshalb ihre unterschiedlichen Waffenattribute. Dies äußert sich beispielsweise im Zielen insofern, als ein geübter Scharfschütze sein Fadenkreuz wesentlich ruhiger anlegt, als jemand, dessen Fähigkeiten in diesem Bereich nicht geschult sind. Schließt man seine Missionen erfolg-



○ Das gesamte Spiel ist in einer sehr düsteren Atmosphäre gehalten.



○ Das Benutzer-Interface wurde auf der PlayStation2 komplett neu gestaltet.



Die Terroristen der NSF sind uns nicht freundlich gesinnt.

reich ab, erhält man neue Erfahrungspunkte, die man wiederum auf seine Talente verteilen kann.

It's the question that drives us!

Wie im richtigen Leben gibt es in Deus Ex nie einen universellen bzw. ultimativen Weg, eine Missionen zu erfüllen. Genau diese Tatsache gestaltet den Titel so unglaublich vielseitig. Hacke ich mich nun durch den Computer oder sprengte ich

die Tür? Schleich ich durch die Lagerhalle und versuche unerkannt zu bleiben oder spiele ich Ein-Mann-Armee? Derartige Fragen spiegeln nur einen Bruchteil dessen wider, womit sich der Spieler ständig von Neuem auseinandersetzen muss.

Gerade wegen dieser vielen Handlungsmöglichkeiten entwickelt sich die Geschichte in Deus Ex auf die unterschiedlichste Art und Weise. Schon die kleinste Aktion kann sich auf den weiteren Storyverlauf auswirken. Es existieren unzählige Nebengeschichten, Verzweigungen und Wendungen – jedes Spiel liefert im Prinzip eine neue Erfahrung. Für Langzeitmotivation ist also bestens gesorgt.

Auf die eigentliche Geschichte gehen wir an diesem Punkt absichtlich noch nicht ein, da sie einerseits viel zu verstrickt wäre, um sie auch nur ansatzweise hier unterzubringen, und andererseits das Kernstück von Deus Ex bildet. Ein gutes Buch fängt man ja schließlich auch nicht von hinten an zu lesen. Soviel sei jedoch verraten – die



OKommunikation ist ein wesentlicher Bestandteil des Gameplays.



Geht man in die Offensive oder schleicht man sich lieber doch an den Wachen vorbei?

DER MEISTER SPRICHT:



Warren Spector,
Studio Director – Ion Storm

play: Was halten Sie denn als alter PC-Vetrane von der Konsolenwelt?

W.Spector: Ich finde es einfach wunderbar in einer Umgebung arbeiten zu können, in der sich nicht alle 10 Minuten die Hardwarevoraussetzungen ändern. Die PlayStation2-Variante von Deus Ex wird wohl der PC-Fassung um einiges überlegen sein.

play: In welchen Bereichen äußert sich das?

W.Spector: Zunächst haben wir die Unreal Tournament-Engine verwendet, was das gesamte Spiel an sich schon mal schöner gestaltet. Durch den enormen Erfolg der PC-Fassung bekamen wir sehr viel Feedback von außen. Dadurch konnten wir das Gameplay einem gründlichen Feinschliff unterziehen.

play: Sind die beiden Versionen denn inhaltlich identisch?

W.Spector: Absolut. Einzig das Interface wurde für den Gebrauch von Joypads optimiert. Das gefällt mir allerdings mittlerweile so gut, dass ich mich ernsthaft frage, warum wir nicht schon bei der PC-Version darauf gekommen sind. Sobald ein System komplizierter wird, denkt man eben auch komplizierter (lacht).

Welt wird von einer fürchterlichen Plage heimgesucht – genannt „grauer Tod“. In der ersten Mission haben Terroristen eine Fuhre des Gegenmittels für diese Krankheit geraubt, welche von uns wieder sichergestellt werden muss. Zudem gilt es, die Drahtzieher aufzuspüren und zur Rede zu stellen. Bereits im Herbst soll Deus Ex in den Läden stehen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Ion Storm
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat!

Wahnsinn – eine derart vielfältige und ausgeklügelte Spielwelt gab es auf einer Konsole in dieser Form noch nie!

mArk Liebold

HALF LIFE

(dt. Version)



PlayStation 2

**Frohlocket, jubelt, jauchzt
und putzt euren Karabiner
...das Warten hat ein Ende!**



Die Soldaten weisen einen Detailreichtum auf, dass PC-User nur neidisch werden können.



Die Decay-Kampagne kann man auch zusammen mit einem CPU-gesteuerten Kameraden spielen.

Mit über fünf Millionen verkauften Exemplaren und unzähligen Auszeichnungen zählt Half Life (dt. Version) zu den erfolgreichsten PC-Spielen aller Zeiten. Nach langem Warten kommen nun auch endlich Konsolenbesitzer in den Genuss des wohl besten Egoshooters aller Zeiten.

Der Anfang vom Ende

Tief im Herzen des Black Mesa Forschungszentrums ist es einigen Wissenschaftlern gelungen, ein Portal in eine andere Dimension zu öffnen. Gordon Freeman, ein junger Wissenschaftler und Held des Spiels, führt eines Morgens ein paar Routinetests an dem Tor durch, als auf einmal in der Anlage die Hölle losbricht. Durch einen Riss in

dem Portal sind die Kreaturen des anderen Universums in unsere Welt gelangt. Lichtblitze zucken durch die Gänge und bringen Mauern und Decken zum Einsturz, überall hört man Schreie und Wehklagen. In Anbetracht der grauenhaften Kreaturen, die einen Kollegen nach dem anderen verschlingen, bleibt Gordon keine andere Wahl, als zur Waffengewalt aufzurufen. Noch ahnt der Wissenschaftler nicht, dass die interdimensionalen Kreaturen, die durchaus auch schon einmal die Größe eines Hauses erreichen können, das geringste Übel sind; denn der Vorfall blieb natürlich nicht unbemerkt. Eine militärische Eliteeinheit ist bereits auf dem Weg. Ihr Auftrag lautet, ausnahmslos alles und jeden innerhalb der Forschungsstation zu eliminieren.

an Polygonen, der Detailreichtum der Texturen wird erhöht und die Fähigkeit der PS2, atemberaubende Lichteffekte zu generieren, genutzt. Zur Freude vieler Egoshooter-Fans wird Half Life (dt.) zudem USB-Maus und -Keyboard unterstützen – was will man mehr?



Angriff der Killertomaten!



Rindfleisch kann bei zu häufigem Verzehr schreckliche Nebenwirkungen verursachen.

Next Generation

Half Life (dt.) für PS2 wird einiges mehr zu bieten haben als die PC-Version. Das eigentliche Abenteuer inkl. der packenden Story, sowie das ausgefeilte Gameplay sind selbstverständlich gleich geblieben. Jedoch werden PS2-Besitzer in den Genuss einer ganzen Palette neuer Waffen kommen sowie einer exklusiven Zwei-Spieler-Kampagne (Decay).

Zudem wird die PS2-Version das Original in optischer Hinsicht um Längen übertrumpfen. Die Modelle der Charaktere bestehen aus der dreifachen Menge

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Egoshooter
Spieler	1-4
Hersteller	Vivendi Universal
	www.vup-interactive.de
Entwickler	Gearbox/Valve
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Endlich! Der Referenztitel nun auch für PS2!

Toni Opl

ESPN X GAMES SKATEBOARDING

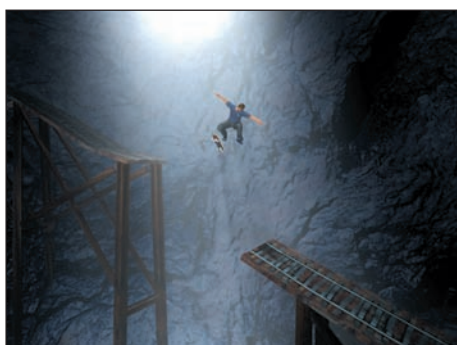


○ Cable-Cars, extremes Gefälle – das kann nur San Francisco sein.

Lange hat's gedauert, jetzt bläst auch Konami zum Angriff auf Tony Hawk und Co. Da sich bis dato alle Konkurrenten an Activisions Erfolgsserie die Zähne ausgeissen haben, dürfte es auch für ESPN X Games Skateboarding schwer werden, aus dem Schatten der Pro Skater-Reihe herauszutreten. Dies wird besonders deutlich, wenn man sich die überragende Qualität des kommenden dritten Teils ansieht.

Nichtsdestotrotz hat natürlich auch Konamis Gehversuch in Sachen Skateboarding einiges zu bieten. Bob Burnquist, Colin McKay, Chris Senn, Kerry Getz, Carlos DeAndrade, Chad Fernandez, Rick McCrank und Lincoln Ueda werden samt aller Sponsoren im Spiel vertreten sein. Die Skate-Spots sind dabei in drei Hauptbereiche unterteilt. Gemäß dem Titel müsst ihr unter anderem natürlich an den Extreme Games teilnehmen, wofür euch drei verschiedene, mit unterschiedlichen Rampen gespickte Parcours (Halfpipe, Street-Fläche, ...) zur Auswahl stehen. Drei Action-Stages entführen euch sodann in die Metropolen New York, Los Angeles und San Francisco, in denen ihr euch nach allen Regeln der Skate-Kunst austoben könnt.

Eine ganze Ecke kurioser geht es letztendlich in den Fantasy-Levels zu. Geskatet wird dort, wo normalerweise nur Lara Croft und Indiana Jones ihr Unwesen treiben – also in einem prähistorischen Museum, in altertümlichen Ruinen und Tempelanlagen sowie auf einem gigantischen Luxusliner inmitten des Ozeans. Ein Trainingsmodus, mehrere Zwei-Spieler-Modi und ein rockiger Soundtrack (u.a. Linkin' Park) runden das bunt gemischte Angebot ab.



○ Wer den Zug verpasst, hat das Nachsehen!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure/Racer
Spieler	1
Hersteller	Take2 Interactive www.take2.de
Entwickler	Illusion Softworks
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Solides Skater-Aufgebot und innovative Ideen – ein weiterer Konkurrent für Tony Hawk.

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

Auch für
PS-ONE!



- 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

69,99 DM

PS-ONE / PLAYSTATION:

Modchip	14,99 DM
(Für Importe und mit Anleitung)	
Modchip PS-One	29,99 DM
(Für Importe und mit Anleitung - für die kleine Konsole)	
Einbauplatine	6,99 DM
(Einbauhilfe für Modchip)	
PS-One mit Modchip	349,99 DM
Classic Pad	14,99 DM
Dual Shock Pad	34,99 DM
Infrarot Shock Pad	69,99 DM
8MB Memory	29,99 DM
Scartbox 5fach	29,99 DM
PSX Modchipeinbau	49,99 DM

PLAYSTATION 2:

Neo 2 Modchip	49,99 DM
(Für Importe und mit Anleitung)	
Action Replay	99,99 DM
(Für Neo2 Modchip - Cheatmodul!)	
Xtreme FM Radio	99,99 DM
Modchip&Action Replay	139,99 DM
(Für Ps2 Importe und)	
Einbauplatine	6,99 DM
DVD Code Free Chip	99,99 DM
(Sie benötigen 1 Original Sony 8MB Karte!)	
VGA Box	169,99 DM
PlayStation 2 mit Modchip	969,99 DM

Umbauen 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)

Stöterogestr. 36 - 21339 Lüneburg - Fax: 04131/2444879 Händleranfragen erwünscht!

WWW.CHIPZ.DE

Sven Liebold

JAK & DAXTER

The Precursor Legacy



PlayStation 2

Naughty Dog meldet sich nach langer Pause zurück. Im Gepäck haben sie einen der atemberaubendsten PlayStation2-Titel der Messe.



Die Umgebung wurde ebenso aufwendig in Szene gesetzt wie die Akteure selbst.



Daxter eilt seinem Kollegen stets zur Hilfe.

Viele haben es vielleicht bemerkt. Es ist in letzter Zeit recht ruhig gewesen um die Crash Bandicoot-Erfinder Naughty Dog. Die talentierten Entwickler haben sich monatelang in ihr Studio in Santa Monica verkrochen, um im Geheimen an ihrem ersten PlayStation2-Projekt zu arbeiten. Das Ergebnis feierte nun pünktlich zur E3-Messe in Los Angeles Premiere und sorgte, wie schon Crash damals, für reichlich Begeisterung.

Jak und wer?

Jak ist zu neugierig. Trotz des vom Dorfältesten Samos gehäuften Verbotes

macht sich der junge Abenteurer auf den Weg, die verbotene Insel zu erkunden. Dort angekommen, entdeckt er und sein Freund Daxter ein paar alte, verfallene Ruinen, die wohl auf die Zeit ihrer Vorfahren zurückgehen. Im Inneren der mysteriösen Gebäude geschieht ein schrecklicher Unfall, da Jak unbeabsichtigt seinen Freund in einer schwarzen Glibbermasse versenkt. Daraufhin verwandelt sich Daxter in ein kleines Tierchen, das von seiner Gestalt her wohl einem Wiesel am nächsten kommt. Wieder ins Dorf zurückgekehrt, stellt der Älteste fest, dass sich Daxter dem Dark Eco ausgesetzt hat.

Nur hoch im Norden des Landes gibt es noch einen kundigen Weisen, der die Verwandlung rückgängig machen könnte. Eine phantastische Reise beginnt.

Inselparadies

Naughty Dog schuf ein riesiges Spielareal, das in seiner Detailfülle bislang einzigartig sein dürfte. Jak und Daxter können sich völlig frei und ohne jegliche Ladepausen auf der gigantischen Inselwelt bewegen. Man kann Stunden damit zubringen, einfach nur die Landschaft mit all ihrer kunterbunten Vegetation zu erkunden, ohne sich auf die eigentlichen



Feuer frei! Jak nimmt sorgsam sein Ziel ins Visier.



Beim Strandspaziergang schreckt Jak die Vögel hoch.



○ Etwas Manga, etwas Anime und etwas Disney: fertig sind die Charaktere.

○ Trotz der enormen Größe der Spielwelt wird es keine Ladezeiten geben.

Aufgaben zu konzentrieren. Deren gibt es aber in Hülle und Fülle. In jedem der 15 Level muss das dynamische Duo sieben Aufträge erledigen. Jede dieser Teilaufgaben wirkt sich obendrein auf andere Rätsel aus, da alle Denkaufgaben in einer bestimmten Weise miteinander verbunden sind. Schlau sind übrigens auch eure Gegner, die man weder ignorieren, noch sich vor ihnen verstecken kann. An eine Flucht vor den Bösewichtern ist erst gar nicht zu denken. Eine ausgeklügelte künstliche Intelligenz belebt die gesamte Spielwelt. Für noch größere Abwechslung sorgen die zahlreichen Mini-Games, wie beispielsweise eine Angelrunde oder ein spannendes Rennen durch einen Canyon. Im Laufe des Spiels erhält man sogar ein eigenes Fahrzeug, damit längere Strecken nicht mehr zu Fuß bewältigt werden müssen.

Wieselflink

Der kleine Daxter ist übrigens nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern Jaks aktiver Sidekick. Ausgestattet mit vielen

individuellen Animationen, passt er sich immer wieder aufs Neue der Umgebung oder bestimmten Aktionen des Spielers an. Außerdem hilft er Jak den richtigen Weg zu finden, oder unterstützt ihn beim Lösen vielerlei Aufgaben. Mit vielen witzigen Kommentaren sorgt er sogar noch für Lacher. Sämtliche Charaktere sprechen übrigens komplett lippensynchron und erzeugen somit ein echtes Kinoambiente.

So weit das Auge reicht...

Über die brillante Optik dieses Titels müssen wir schon fast keine Worte mehr verlieren. Die Bilder sprechen eine eindeutige Sprache. Allein der Hauptcharakter besteht aus ca. 3200 Polygonen. Im Vergleich dazu hatte der gute alte PSone Crash gerade mal 500 der virtuellen Flächen zu bieten. Hinzu kommen noch endlos viele Gegenstände, Objekte, Charaktere und Umgebungsgrafiken, die nicht minder aufwendig gestaltet worden sind. Bei Jak und Daxter lässt die PlayStation2 endlich mal so richtig die Hardware-Mus-

keln spielen. Beispielsweise ist es Jak mit einer speziellen Brille möglich, eine Art Fernglasfunktion mit 16-facher Zoomfunktion zu nutzen. Hinzu kommt eine imposante Weitsicht, die stets bis zum Horizont reicht. Wie auch schon bei den Crash Bandicoot Spielen demonstriert Naughty Dog eindrucksvoll, welche Ergebnisse man erzielen kann, wenn die Hardware richtig verstanden und dementsprechend programmiert wird.



○ Auch auf paradiesischen Inseln lässt man sich gerne piercen.



○ Ein neues Animationssystem sorgt für flüssige Bewegungsabläufe.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de Naughty Dog/SCEA
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Bereits gegen Ende des Jahres werden wir mit Jak und Daxter in das virtuelle Abenteuer ziehen können.

Toni Opl

JAMES BOND 007

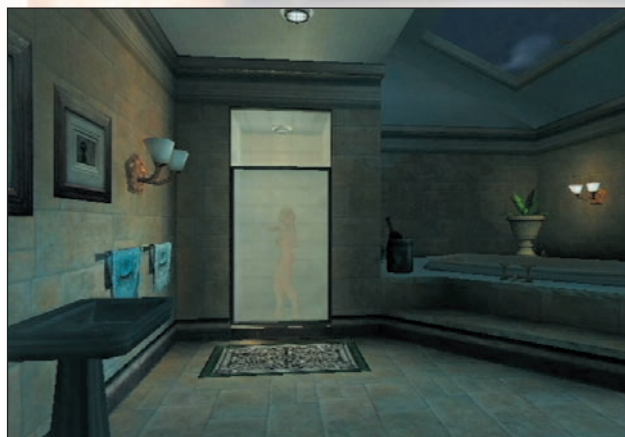


Agent im Kreuzfeuer

PlayStation 2

Das PS2-Debüt des Superagenten!


⊙ Aufzug kaputt? Was soll's! Mit der Q-Claw erklimmt ihr mehrstöckige Häuserfassaden buchstäblich im Handumdrehen.



⊙ Die Rolle des sexy Bond-Girls übernimmt die hübsche Zoe Nightshade. Ob Bond bei ihr wohl auch „zum Zuge“ kommt?

Stellt schon mal den Martini kalt, denn der Welt smartester Geheim-Agent wird in Kürze zurückkehren. Nach der Filmmumsetzung von „Die Welt ist nicht genug“ für die PSone begibt sich der Brit nun auf ein neues Abenteuer, dessen Storyline exklusiv für die PlayStation2 geschrieben wurde.

Geschüttelt, nicht gerührt

Trotz der nicht vorhandenen Filmlicenz soll auch James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer all das bieten, an was wir uns nach mittlerweile über 20 Kinoepisoden gewöhnt haben: Harte Action, schnelle Autos, schöne Frauen, traumhafte Einsatzgebiete, abgefahrene Ausrüstungsgegenstände und natürlich skrupellose Schurken, die nach der Weltherrschaft gieren. Diesmal hat es

Malprave, seines Zeichens Kopf einer Terroristenorganisation, auf die globale Dominanz abgesehen. Mit Hilfe einer neuartigen Klon-Technologie ist er im Begriff, seine eigene Killer-Armee zu erschaffen, mit der die Menschheit vernichtet werden soll.

Natürlich ist es mal wieder an Bond, dem größtenwahnsinnigen Treiben ein Ende zu setzen und Malprave zur Strecke zu bringen.

Electronic Arts konnte sich in Sachen Spielprinzip anscheinend wieder nicht so recht einig werden, und entschloss sich daher, zwei Genres miteinander zu vermischen. Will heißen, dass ihr euch mal in bester Ego-Shooter-Manier durch Horden schwer bewaffneter Klon-Soldaten ballert, mal hinter Steuer verschiedener Q-modifizierter Sportwagen springt und die Schergen von dort aus aufs Korn nehmt. Nicht immer ist jedoch rohe Gewalt gefragt; denn manche Spielabschnitte lassen sich nur mit absolut lautlosem und unauffälligem Vorgehen bewältigen.

Selbstverständlich hat James neben einem beachtlichen Repertoire an Schusswaffen (Pistole, MG, Raketenwerfer, High-Tech-Scharfschützengewehr usw.) eine Handvoll lustiger Spielereien im Gepäck. Laut Aussage von Producer Steve Blankenship soll sich die Zahl der Gadgets allerdings in Grenzen halten, dafür kommen diese deutlich öfter als in den bisherigen

Bond-Spielen zum Einsatz. Wermutstropfen für Shooter-Experten: Auf die Unterstützung von Maus und Tastatur werden die Entwickler gänzlich verzichteten, auch ein i.LINK-Modus ist nicht geplant.



⊙ Auf die Frage nach Feuer reagierte der nervöse Helicopter-Pilot doch deutlich über!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter/ Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
	www.electronicarts.de
Entwickler	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

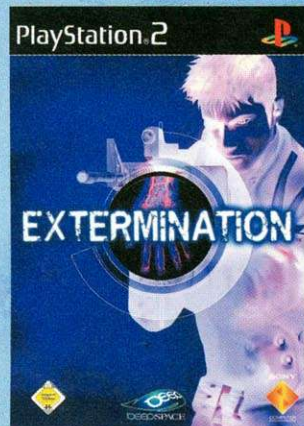
★★★★☆ — **Vielversprechend**

Ballern und Rasen - eine explosive Action-Mischung.



⊙ Multiplayer-Gefechte wird man ausschließlich per Split-screen mit maximal vier Spielern austragen können.

DON'T FEED THE ALIENS.



Irgendwo am Südpol.
Dein Flugzeug ist abgestürzt.
Das Basis-Lager ist menschenleer.
Dafür erwarten dich verdammt
lebendige Aliens im Packeis.
Und die haben Hunger.

EXTERMINATION.

Das erste Panic-Action-Game mit
ansteigendem Schwierigkeitsgrad
auf PS2. Besieg deine Angst und mach
deine Waffe zum besten Freund.

TBWA FRANKFURT

PlayStation®2
THE THIRD PLACE

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



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.

Copyright 2001 Deep Space Inc./Sony Computer Entertainment Inc. "EXTERMINATION" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



JURASSIC PARK SURVIVAL

Dirk Gemeinhardt

Zähneknirschend erinnert sich die PSone-Gemeinde an DreamWorks Interactive The Lost World: Jurassic. Der übermäßige Schwierigkeitsgrad erhitzte die Gemüter, worauf man fast auf den Tag genau ein Jahr später – zumindest in den USA – die "entschärfte" Version herausbrachte. Doch bei Jurassic Park: Survival soll nach Aussagen des Entwicklers Savage Studios alles anders werden. Genau genommen hat das Videospiel nur noch den Namen mit dem dritten Kinofilm (US-Start: Juli 2001) gemein. So



○ Für das Game wurde eine Engine mit dem Namen Sabretooth entwickelt.

unterscheiden sich beide Storys von Anbeginn deutlich voneinander. Im PlayStation2-Titel, welcher nahezu zeitgleich mit dem Movie erscheint, übernimmt ihr den Part von David Vaughn, der zusammen mit einer Gruppe von Forschern auf "Stippvisite" in den Jurassic Park kommt. Kurz darauf erfährt selbiger von den unlauteren Machenschaften, die auf der Insel vor sich gehen; die Parkbetreiber haben das Erbgut der Dinos an einen zwielichten Konzern verschachtelt. Als die Machenschaften aufgedeckt werden, spitzt sich die Lage zu: Terroristen lauern den Wissenschaftlern in einem Hinterhalt auf...

Natürlich stehen beim PS2-Action-Adventure die Auseinandersetzungen mit den Urzeitechsen im Vordergrund. Allerdings stellen die Kaltblüter nicht die einzige Gefahr dar; denn die Verbrecher trachten Vaughn und seinen Kollegen nach dem Leben. Ferner müssen unzählige Puzzles gelöst werden. Alles in allem müssen 12 Levels, die sich durch Hollywood-reifer Spannung auszeichnen, durchlaufen werden.



○ Zwölf verschiedene Level müssen gemeistert werden.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Universal Interactive Studios www.universal-interactive.com
Entwickler	Savage Entertainment
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Ende 2001

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Eine alte Zockregel besagt: Filmumsetzungen sind immer mit Vorsicht zu genießen.



mark Liebold

KINETICA

Mit Kinetica präsentierte Sony auf der diesjährigen E3 ein sehr außergewöhnliches Rennspiel, in dem nicht etwa Autos, Motorräder oder Raketenschlitten, sondern Menschen, die eine Art Exoskelett tragen, den besten Rundenzeiten nachjagen. An den Armen und Beinen des Hightech-Rennanzuges sind, ähnlich einem gewöhnlichen Fahrzeug, Räder montiert. Durch diese Konstruktion sind die "Fahrer" äußerst wendig und können sich der kurvigen Streckenführung anpassen.

In Kinetica könnt ihr nur schnell über den Asphalt flitzen, wenn ihr es auch einmal wagt, euch von selbigem zu lösen. Durch Stunts, die meist aus Drehungen

und Schrauben bestehen, seid ihr in der Lage, euren Turbo Boost aufzuladen. Damit aber nicht genug. Die Fahrer sind so agil, dass sie sogar einige Kunststückchen, die deutlich an Bodenturnen und Breakdance erinnern, selbst bei hohem Tempo vollführen können. Geschwindigkeit ist dabei ein wichtiger Faktor. Anfangs schleichen die Protagonisten langsam dahin, doch nach einigen Stunts ändert sich dieser Zustand rapide. Durch höheren Speed könnt ihr an Wänden und sogar der Decke entlang rasen. Sicherlich bietet Kinetica viele innovative Ideen; ob sie vom breiten Publikum allerdings auch angenommen werden, bleibt abzuwarten.



○ Je spektakulärer der Stunt, desto mehr Punkte gibt es dafür.



○ Das neue Modell von Kreidler überzeugt durch einen großen Radstand.



○ Um den Fliehkräften standzuhalten, verändern die Fahrer in den Kurven ihre Körperhaltung.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE www.playstation.de
Entwickler	Incognito Entertainment
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Rasantes Rennspektakel mit sehr vielen innovativen Ideen.



Toni Opl

MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Obwohl Mat Hoffman's Pro BMX für die PSone die hochgesteckten Erwartungen vieler Fun-Sport-Fans nicht erfüllen konnte, stand für Activision dennoch von vornherein fest, einen unmittelbaren Nachfolger für die PlayStation2 in Auftrag zu geben. Diesmal verpflichtete man jedoch nicht Rune Craft, sondern die genialen Köpfe der Rainbow Studios, die ihr Können bereits mit der staubigen Raserei ATV Offroad Fury eindrucksvoll unter Beweis stellten und so ganz nebenbei auch noch für Infogrames an der Fertigstellung der nicht minder vielversprechenden Was-

serflitzerei Splashdown arbeiten. Selbstverständlich werden in Mat Hoffman's Pro BMX 2 neben dem Condor selbst auch wieder eine Menge weiterer Top-Pros an den Start gehen. In zehn äußerst weitläufigen und komplett neu designten Arealen werden dem Spieler unzählige Gelegenheiten gegeben, sich tricktechnisch so richtig auszutoben. Ein Editiermodus für immer neue Charaktere und Parks wird ebenso enthalten sein wie verschiedene Multiplayer-Modi. Als Grundgerüst diente den Extremsport-Experten die hauseigene ATV-Engine, die für den BMX-Einsatz natürlich entsprechend getrimmt und verändert wurde. Schon nach wenigen Proberunden mit Mat und Co. stellt sich heraus, dass sich das Physik-Modell eines Quads für eine BMX-Simulation deutlich besser eignet als eine recycelte Skateboard-Engine. Zudem eilt den Rainbow Studios der Ruf voraus, in punkto Physics-Engine immer ausgezeichnete Arbeit zu leisten. Somit sollte uns wohl die bis dato naturgetreueste Umsetzung des BMX-Sports ins Haus stehen.



Mat Hoffman's Gesichtszüge wurden einwandfrei auf sein polygonales Konterfei übertragen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Sport
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Entwickler	www.activision.de Rainbow Studios
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

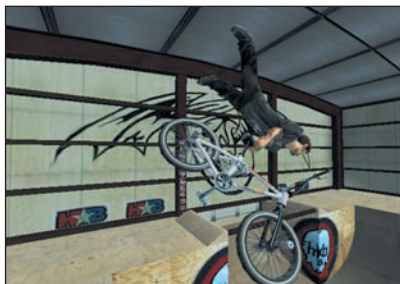
FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielfersprechend**

Mat Hoffman und die Rainbow-Studios – beide Experten auf ihrem Gebiet. Da sollte diesmal wirklich nicht allzu viel schief gehen.



Kamikaze: Dieser Sprung MUSS einfach in die Hose gehen! Man beachte trotzdem die vielen Details am BMX-Rad.



Dirk Gemeinhardt

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Wo sind Jimmy Patterson und Manon geblieben? Die Helden der zwei bahnbrechenden PSone-Teile kommen bei Medal of Honor: Allied Assault nicht zum Einsatz. Stattdessen rekrutierte William "Wild Bill" Donovans Office of Strategic Service (OSS) Lt. Mike Powell, einen Angehörigen des legendären 1st Ranger Bataillons. Als Kriegsschauplätze dienen erneut die heiß umkämpften Fronten in Europa und Nordafrika zwischen 1942 und 1945. Im Vergleich zu den Vorgängern

orientiert sich der Ego-Shooter allerdings mehr denn je an den historischen Ereignissen zur Zeit des 2. Weltkrieges. Ein Highlight stellt sicherlich die Landung in der Normandie dar, an welcher man unmittelbar beteiligt ist. Auch der Straßenkampf im französischen Hinterland oder die Auseinandersetzungen um die Brücke von Remagen finden trotz des frühen Entwicklungsstadiums bereits beim Betrachter Gefallen. Zumeist hervorgerufen durch die aufwendige Inszenierung, werden dementsprechend Erinnerungen an den ein oder anderen Kriegsfilm wach. Zudem ist es fast schon eine Tradition, dass Michael Giacchino den Soundtrack komponiert. Noch unklar ist hingegen, ob abermals das Seattle Symphony Orchestra die anmutigen Musikstücke für das kommende PlayStation2-Highlight einspielen wird. Capt. Dale Dye berät die Entwickler darüber hinaus erneut in militärischen Fragen. Sein Wissen kam bereits Movies wie der "Schmale Grat", "Platoon" oder "Der Soldat James Ryan" zugute.



Mehr als 20 vollkommen unterschiedliche Missionen muss M. Powell bewältigen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de 2015 Inc.
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	2002

FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — **Potentieller Hitkandidat**

Die Atmosphäre und Technik scheinen zu stimmen. Hoffen wir auf ein ähnlich gutes Gameplay.



Hoher Detailreichtum: Hans und Gerhard vertreten sich die Füße.

Sven Liebold

MAX PAYNE



Dieser Mann hat nichts mehr zu verlieren, und wir sprechen hier nicht von Jürgen Drews.



○ Sämtliche Waffen werden sehr realistisch aussehen und vor allem realistischen Schaden verursachen.



○ Flucht aus dem Feuerinferno! Max muss den Flammen entkommen, bevor das ganze Gebäude explodiert.

Max Payne arbeitete in New York als verdeckter Ermittler, bis die gesamte Welt über ihm zusammenbrach. Ahnungslos kehrt er eines Tages von der Arbeit nach Hause zurück und findet sein Eigenheim komplett verwüstet vor. Seltsame Zeichen wurden an die Wände geschmiert und Schreie dringen aus der oberen Etage. Max wird Zeuge, wie seine eigene Familie brutal hingerichtet wird, ihm selbst wird der Mord am Polizeichef angehängt und als Krönung steht er aus unbekannten Gründen auf der Tötungsliste aller Gangster ganz oben.

Die Mischung macht's!

Ein bisschen Matrix, eine dicke Ladung John Woo und einen Hauch "Film Noir". So lässt sich die bedrückende Stim-

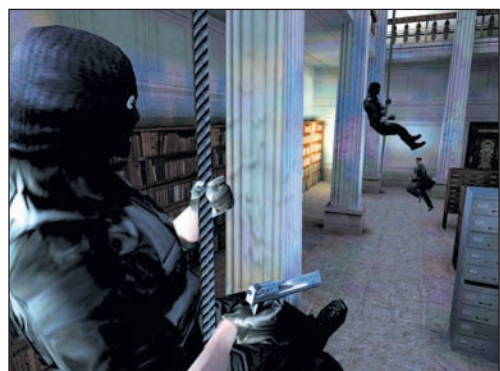
mung des stilvollen Shooters wohl am besten beschreiben. Für eine möglichst authentische Darstellung der Straßen und Häuser von New York schickten die Entwickler ein sechsköpfiges Team in den Big Apple. Wieder im Studio angekommen, packten sie mehr als 5000 Bilder und 10 stündiges Videomaterial aus. Das Team besuchte unter anderem Crack Häuser, dunkle Gassen und U-Bahnstationen, an denen man besser nicht aussteigen sollte – jedoch waren sie stets in Begleitung einer Gruppe Leibwächter, die sicher stellten, dass die Jungs auch in einem Stück wieder heil zu Hause ankamen.

Bullet from a gun

Das eigentliche Schlüsselement des 3rd Person-Shooters ist die sogenannte "Bullet Time". Wird diese aktiviert, wechselt das Game in eine Art Zeitlupe-Modus über, wie er auch in Filmen wie The Matrix zum Tragen kommt. Während dieser Phase besitzt der Spieler jedoch immer noch perfekte Kontrolle über das Geschehen und kann seine Gegner mit einem gewaltigen Wow-Effekt zur Strecke bringen. Dieser Effekt lässt sich allerdings nicht unbegrenzt ausführen. Je mehr Feinde durch die Waffengewalt von Max das Zeitliche segnen, desto mehr "Bullet Time" wird dem Konto gutgeschrieben.

Obwohl Max Payne eigentlich ein hochklassiger PC-Titel ist, spricht

Remedy von einer PS2-Umsetzung ohne größere Einbußen. Wirft man aber einen Blick auf die PC-Screenshots dieser Seite, kann man den Entwicklern dies schon fast nicht mehr abnehmen. Wir sind gespannt!



○ Gaststar: Die Phoenix-Connection!



○ Die Handlung wird mit Hilfe über 200 gesprochener Comic-Seiten vorangetrieben, die jeweils zwischen den Leveln eingeblendet werden.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Take2 Interactive
	www.take2.de
Entwickler	Remedy Entertainment
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

65%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Atemberaubendes PC-Spiel. Wenn bei der PS2-Umsetzung technisch alles klappt, steht uns ein Superhit ins Haus.

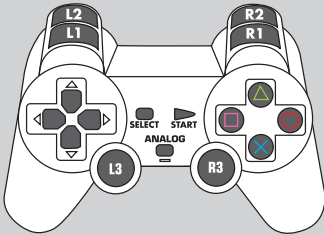
ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN

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.

INHALT 07/2001

PSone

Simpsons Wrestling	51
World's Scariest Police Chases	51

PlayStation2

Silpheed - The lost Planet	51
Z.O.E - Zone of the Enders	51

Cheat Cards PS2	53-54
Rumble Racing	53-54
Star Wars -	
Super Bombad Racing	53-54

Gamebuster Codes PSone	52
Aquy GT	52
Army Men - Lock'n' Load	52
Freestyle Scooter	52
Int. Superstar Soccer Pro Evolution 2	52
Supercross	52
TechnoMage	52

Action Replay Codes PS2	55
Dead or Alive 2	55
Midnight Club Street Racing	55
Shadow of Memories	55
Sky Odyssey	55
Smuggler's Run	55
X-Squad	55

Player's Guide

Alone in the Dark - Teil 2	56-62
Extermination	63-66

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: tips@playstation.com

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

World's Scariest Police Chases

Gebt die folgenden Cheat im Hauptmenü des Spiels ein:

Alle Missionen freischalten

○, ○, ○, ○, X, △, ○, □.

Alle Startpositionen im Patrol-Mode

○, ○, L2, L1, X, △, R2, R1.

Bonus freischalten

○, ○, L1, R1, ○, □, R2, L2.

Simpsons Wrestling

Bonus-Match-Option

Gebt folgende Tastenkombination im Start-Screen mit der Aufforderung "Press Start" ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○.

Bei richtiger Eingabe erscheint die Meldung "Bonus Match Up" auf der Mattscheibe.

Weitere Charaktere

Weitere Charaktere, die ihr zum Spielen benutzen dürft, erhaltet ihr, indem ihr diese besiegt. Das bedeutet beispielsweise, dass Ned Flanders während der Meisterschaft besiegt werden muss. Nachdem gespeichert wurde, steht er dann als Spielfigur zur Auswahl.

Bei folgenden Charakteren funktioniert das:

Bumblebee Man
Moe
Professor Frink
Ned Flanders

Z.O.E - Zone Of The Enders

Cheats verfügbar! So etwas hört man immer wieder gerne. Die folgenden beiden Codes funktionieren mit der deutschen PAL-Version.

Energie und Munition nachfüllen

Pausiert ein Spiel und gebt zügig folgende Tastenkombination ein

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

Ein kurzer Signallaut informiert darüber, dass die Anzeigen wieder aufgefüllt wurden. Allerdings wird hierfür eine Erfahrungsstufe abgezogen. Wendet den Cheat also nur in ausweglosen Situationen an.

Versus-Mode zu Beginn freischalten

Normalerweise erhaltet ihr den eingeschränkten Versus-Mode für einmaliges Durchspielen. Mit diesem Cheat geht es schneller. Gebt im Startmenü mit der Aufforderung "Press Start Button" folgende Tastenkombination ein

○, X, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○.

Ein kurzer Signallaut bestätigt die richtige Eingabe. Hierdurch wird der normale Versus-Mode im nächsten Menü aktiviert. Wer fleißig das Spiel mindestens zwei mal durchzockt erhält die erweiterte Version des Versus-Modus, mit zusätzlichen Frames und Stages.

Silpheed - The lost Planet

Zusatzwaffen

Ballerfreuden ohne Ende für alle genervten Kampfpiloten!

Startet ein neues Spiel. Tragt euch mit dem "Code Name" **GLOIRE** ein.

Bestätigt mit der Start-Taste. Im nächsten Menü steht euch nun die gesamte Auswahl an Zusatzwaffen zur Verfügung.

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.

Supercross

Schweben (**R3 gedrückt halten**)
.....776D AAC0 C130
.....87A2 E38A 3535
.....976D AAC0 C130
.....879E DF8E 3539

Nitro (**Drückt L3 + X**)
.....77AB 6802 8332
.....8716 2FCA A355
.....97AB 6802 8332
.....8711 2ACF A25A

Dumme Gegner aktivieren
(**Drückt Select + L1**)
.....776E A3C3 BE33
.....87D0 0DD8 4535

Dumme Gegner deaktivieren
(**Drückt Select + L2**)
.....776B A6C4 C133
.....8788 D518 0D75

Im Freestyle-Modus bringt jeder Trick
viele Punkte7758 70B2 7F97
.....87BB 4D09 7A65
.....7758 70B2 7F97
.....87FC 088E 1777

Stoppuhr anhalten (**Drückt L1 + L2**)
.....776E A1C5 BC34
.....8787 A022 3535

Stoppuhr normal (**Drückt R1 + R2**)
.....7773 9CC6 B734
.....8791 BE0C DF21

International Superstar Soccer Pro Evolution 2

Man kann unendlich viele Spieler kaufen
.....7784 799A C134
.....8781 982F 3436

Man kann unendlich viele Spieler kaufen
(alternativ)87B2 88A3 3436

Hypermodus874B 99C0 2535

Kleine Spieler874F B569 3A35

Riesenspieler8724 C03A 6535

Aqua GT

Zeit bleibt bei 00:00:00, somit ist man
immer Erster7711 9138 E137
.....87C1 E558 3535

15 Punkte für jedes Rennen
.....77F6 4CEE 15D5
.....8783 DD59 3244
.....77F6 4CEE 15D5
.....872E CC6E 1777

Freestyle Scooter

20.000 Punkte für jeden Trick
.....87B2 1608 6355
.....87BC C84E 1777

Zeit anhalten (**Drückt L1 + L2**)
.....7754 39AD BC34
.....87ED AFF6 3535

Normal (**Drückt Select**)
.....7750 3FAB C233
.....8785 5F32 F191
.....7750 3FAB C233
.....37A6 9C15 1258

Level 1 Score erreicht,
Level 2 freigeschaltet
.....37EF 9DF3 3436

Level 1 Grinden erledigt
.....372F 5D33 3436

Level 1 Extreme Score erreicht
.....376E 9E73 3436

Level 1 Combo erledigt
.....37AE 5EB3 3436

Level 1 Bonuszeit erledigt
.....37EE 9EF3 3436

Level 1 Alle Räder gesammelt
.....372E 5E33 3436

Level 2 Score erreicht,
Level 3 freigeschaltet
.....3713 8DF7 3436

Level 2 Grinden erledigt
.....3752 CE37 3436

Level 2 Extreme Score erreicht
.....3792 8E77 3436

Level 2 Combo erledigt
.....37D2 CEB7 3436

Level 2 Bonuszeit erledigt
.....3712 8EF7 3436

Level 2 Alle Räder gesammelt
.....3751 CF37 3436

Level 3 Score erreicht, Challenge Level 1
freigeschaltet3717 8DFB 3436

Level 3 Grinden erledigt, Challenge Level
2 freigeschaltet3756 CE3B 3436

Level 3 Extreme Score erreicht,
Challenge Level 3 freigeschaltet
.....3796 8E7B 3436

Level 3 Combo erledigt, Challenge Level
4 freigeschaltet37D6 CEBB 3436

Level 3 Bonuszeit erledigt, Challenge
Level 5 freigeschaltet
.....3716 8EFB 3436

Level 3 Alle Räder gesammelt, Challenge
Level 6 freigeschaltet
.....3755 CF3B 3436

Challenge Level 1 bestanden,
Daryl freigeschaltet
.....371B 8DFF 3436

Challenge Level 2 bestanden,
Hector freigeschaltet
.....375A CE3F 3436

Challenge Level 3 bestanden, Brittany
freigeschaltet
.....379A 8E7F 3436

Challenge Level 4 bestanden, Tito Ortiz
freigeschaltet
.....37DA CEBF 3436

Challenge Level 5 bestanden, Chippie
freigeschaltet
.....371A 8EFF 3436

Challenge Level 6 bestanden,
Tikiman freigeschaltet
.....3759 CF3F 3436

Norton freigeschaltet
.....3799 8F7F 3436

TechnoMage

Beginnt mit viel Gold
.....77BE 7862 3535
.....87D7 9FBF 5C95
.....77C0 7664 3535
.....37BD 7367 3238

Gold nimmt zu77DF 5F2D 2258
.....37F1 713B 1456

Unendlich Hit Points
.....879B 1A4C D51C

Unendlich Mana87A1 1C52 D51C

Maximales Mana87A3 1A54 D51C

Maximale Charakterwerte STR
.....3794 F34C 8337

Maximale Charakterwerte INT
.....3784 233C 9337

Maximale Charakterwerte KON
.....3774 132C A337

Maximale Charakterwerte MYS
.....3764 439C B337

Army Men - Lock 'n' Load

PAL2NTSC75B4 9323 CED5
.....35B4 9321 CE0D

Y-Fix75B3 32BB CEDD
.....85B3 32BB CEDD

Handgranate zuschalten (**Drückt Δ+○**)
.....75BB 2E6D BDBC
.....35B9 5235 CED0

Moerser zuschalten (**Drückt Δ+○**)
.....75BB 2E6D BDBC
.....35B9 5236 CED0

Bazooka zuschalten (**Drückt Δ+○**)
.....75BB 2E6D BDBC
.....35B9 5237 CED0

CHEAT CARDS

PlayStation2

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

Rumble Racing

play CheatCard
page 1

Das Spiel bietet einige versteckte "Ostereier". Diese bunten Goodies schalten euch weitere Fahrzeuge frei. Sobald ihr eines durchfahren habt, könnt ihr übrigens ein aktuelles Rennen einfach abbrechen. Verlasst den Pause-Screen und ihr werdet vom Spiel gefragt, ob ihr den neuen Flitzer speichern wollt. Hier nun die Strecken und die Fundorte der Ostereier.

True Grits

Sucht die grosse, rote, freistehende Scheune (diese findet ihr nach der



ersten Stadt). Fahrt durch sie hindurch und schaut hinter ihr auf der linken Seite nach.

Flip Out

Nach einiger Zeit gelangt ihr an ein Stück mit drei runden Tunnelleingängen. Benutzt den mittleren und verlangsamt die Geschwindigkeit. Lasst euer Fahrzeug einfach beim Tunnelausgang nach unten fallen.

Car Go

Nach einem kurzen Stück gelangt ihr an einen Streckenabschnitt, an welchen es sehr eng nach unten geht. Schaut euch links bei den rostbraunen Verladekisten um. Hinter der allerletzten Kiste liegt das Ei herum.

So Refined

Schon am Start müsst ihr euren Flitzer nach rechts lenken. Schaut hinter dem Gebäude nach, welches sich hinter der offenen Garage befindet.

Passing Through

Fahrt so lange, bis die asphaltierte Strecke in eine Sandbahn übergeht. Hier



befindet sich gleich zur rechten Seite ein See. Fahrt sofort rechts ab und in den See hinein. Haltet euch rechts herum um die Felsen. Ganz hinten ist das Ei versteckt.

Sun Burn

Startet und fahrt bei der allerersten rechten Kurve nach rechts in den Häuserbereich hinein. Oben, bei den Häusern, wartet das Ei auf euch.

>>>>>

Star Wars: Super Bombad Racing

play CheatCard
page 1

Cheats für die deutsche Version
Wir haben für euch alles rund ums Spiel zusammengepackt.



Gebt die folgenden Tastenkombinationen im Hauptmenü mit den Optionen "Anzahl Spieler", "Rennen", "Teams", "Herausforderung", etc. ein. Eine entsprechende Meldung informiert euch über die richtige Eingabe. Einige der Cheats werden erst im richtigen Rennen aktiv. Das bedeutet beispielsweise, dass zusätzliche Flitzer nicht in der Fahrzeugauswahl anwählbar sind, son-

dern erst im Rennen selbst aktiv werden. Wer die Cheats wieder rückgängig machen will, gibt diese einfach ein weiteres mal im Hauptmenü ein. Daraufhin erscheint auch eine Meldung, dass der Code deaktiviert wurde. Alles klar!!

Weltraumfrachter-Arena freischalten

LI, RI, Select, O

Infinite Boost-Modus freischalten

LI, R2, LI, R2, □, Select

Shaak-Rennen freischalten

O, O, O, O, Select

"Alle sind Kaada!" aktivieren

LI, RI, L2, R2

Boba Fett ersetzt den Fahrer aktivieren

□, O, O, □

Mit einem AAT-Battle-Tank antreten

O, □, O, □

Keine Lust auf eintöniges deutsch? Ja dann stellt die Anzeige der jeweiligen Sprache doch einfach um! Gerade "Jawanesisch" und "Droidisch" ist hierbei recht interessant. Gebt den entsprechenden Code einfach im Hauptmenü ein.



Droidisch

Select, Select, Select, O

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Rumble Racing

play CheatCard page 2



Falls Down

Nach dem ersten Tunnel müsst ihr rechts durch die Büsche fahren. Das Ei selbst liegt auf einem Felsvorsprung. Ihr müsst beim Wasserfall hinüberspringen, was nicht gerade einfach ist. Gebt also nicht gleich auf.

The Gauntlet

Auf der achteckigen Strecke findet ihr das Ei inmitten mehrerer farbiger Container. Auf der Piste gibt es einige davon. Orientiert euch an der Streckenübersicht unten links im Bild. Stellt euch vor, die Strecke wäre eine Uhr. Durchsucht die Container, die sich auf der Position 10.00 Uhr befinden.

Touch and Go

Haltet die Augen offen und sucht auf der linken Streckenseite nach einem Flugzeug, durch das ihr hindurchfahren dürft. Stoppt sofort nach dem Sprung im Gebäude und haltet euch links. Benutzt die Rampe hier mit dem Goodie, um ins nächste Gebäude zu springen. Dort schaut ihr euch rechts um. Hier befindet sich das Ei.

Surf and Turf

Untersucht die Gebäude im Bereich vor der langen Gerade, bevor ihr die 360° Kurve erreicht. Hier befindet sich das Ei unterhalb einer überdachten Parkebene.

Coal Cuts

Kurz nach dem Start gelangt ihr an einen Bereich, der rechts mit Holzhütten und Holzbrücken zugepflastert ist. Hinter der letzten Hütte auf der rechten Seite erwartet euch das Ei.

Wild Kingdom

Dreht einfach am Start um 180° und fahrt die Strecke verkehrt herum ab. Nach einiger Zeit findet ihr das Ei

rechts oberhalb einer Brücke. Man kann es kaum übersehen.

Over Easy

Fahrt bis in die Stadt. Fahrt der Strecke entlang, und zwar erst links, dann nochmals links, dann rechts. Bevor ihr die nächste Rechtskurve nehmt, schaut ihr auch auf der rechten Gebäudeseite um.

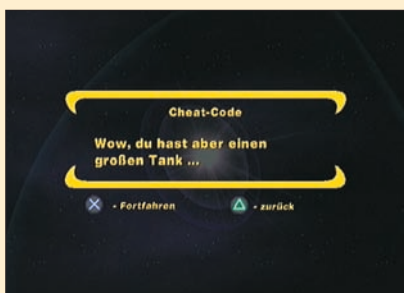
Outer Limits

Dreht um 180° und fahrt die Strecke verkehrt herum. Nach einiger Zeit kommt eine Brücke, die aus Felsen besteht. Schaut dahinter auf der rechten Seite nach.



Star Wars: Super Bombad Racing

play CheatCard page 2



Jawanesisch

Select, Select, Select, □

Englisch

Select, Select, Select, ○

Italienisch

Select, Select, Select, L2

Französisch

Select, Select, Select, R2

Spanisch

Select, Select, Select, R1

Deutsch

Select, Select, Select, L1

Schneller durchstarten

Kurz bevor die Anzeige zum Start beim letzten Licht ist, solltet ihr mit einem schnellen Sprung und Vollgas (R2 + X) versuchen, über die Kontrahenten hinwegzustürmen. Das Timing ist hierbei sehr wichtig und klappt erst mit etwas Übung.

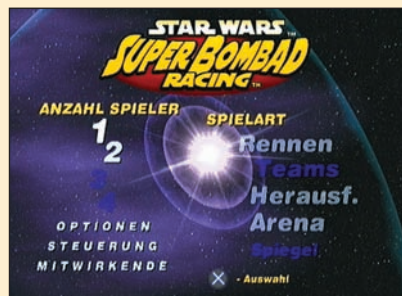
Strecken freischalten leicht gemacht

Hier der geniale "Trick 17" aus Obi Wans Geheimschublade. Startet ein Zwei-Spieler-Team-Game. Spielt mit einem der beiden Fahrer. Egal wie schlecht ihr fliegt, ihr landet immer auf dem dritten Platz. Das Spiel schaltet nun für jeden dritten Platz die jeweils nächste Strecke frei. Habt ihr euch die gewünschten Strecken „ergaunert“, brecht ihr den Zwei-Spieler-Team-Mode einfach ab und kehrt ins Hauptmenü

zurück. Hier sind nun die bereits freigespielten Strecken auch in den anderen Spiel-Modi verfügbar. Leichter geht's nicht mehr.

Allgemein

Augen auf! Auf den Strecken gibt es viele versteckte Goodies aufzuspielen. Gewitzte Spieler schauen immer erst einmal nach, wo man mit seinen Flitzer noch überall entlangdusen darf.



Action Replay 2 Codes für PlayStation2

Ein Action Replay 2 ist eine spezielle CD, die im Zusammenspiel mit einer speziellen Memory Card Manipulationen an einem Spiel zulässt. Man legt die AR2 CD ein und aktiviert spezielle Hexadezimalcodes, die einen gewünschten Effekt in euren PS2-Spielen erzielen, beispielsweise unbegrenzte Lebensenergie usw.. Die Codes, die ihr hier findet, funktionieren nur im Zusammenspiel mit einem Action Replay 2. Ihr benötigt dieses also, um sie anzuwenden. Wir probieren die nachstehenden Codes stets aus. Allerdings kann es immer wieder vorkommen, dass, gerade wenn mehrere Codes aktiv sind, ein Spiel "abstürzen" kann. Eine perfekte Kompatibilität können wir euch somit nicht garantieren. Übrigens: Beachtet bitte, dass angegebene Master Codes immer aktiviert sein müssen! Einige der Spiele sind bereits vordefiniert. Ist der Master Code also schon als solcher aktiviert eingetragen, müsst ihr dies natürlich nicht noch einmal tun!

Sky Odyssey

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein, um die anderen einsetzen zu dürfen!)

.....EC879814 I456E60A

Die Goodies freischalten

.....ICB0A538 6IDFB00C

.....ICB0A53C 6IDFB00C

.....ICB0A540 6IDFB00C

Alle Flugzeuge, inklusive Bonus-Flieger anwählbar

.....ICAF7FA0 6IDFB00C

.....ICAF7FA4 6IDFB00C

Unbegrenzt Treibstoff

.....4CAFA25E I45625DD

Dead or Alive 2

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein, um die anderen einsetzen zu dürfen!)

.....ECBE0BC8 I456E60A

Achtung! Normalerweise ist Dead or Alive 2 schon in der Standard-Auswahl des ARP2 enthalten. Sollte der Master Code schon vordefiniert sein, braucht ihr diesen selbstverständlich nicht mehr eingeben! Achtet darauf, dass dieser aktiviert ist.

Alle Kostüme Code I

(Gebt die drei Zahlenreihen in einem gemeinsamen Verbund ein)

.....ICE0E668 6IDFB00C

.....ICE0E66C 6IDFB00C

.....ICE0E670 6IDFB00C

Alle Kostüme Code 2

(Gebt die drei Zahlenreihen in einem gemeinsamen Verbund ein)

.....ICE0E668 6IDFB00C

.....ICE0E66C 6IDFB00C

.....ICE0E670 6IDFB00C

Leider kann man die freigeschalteten Kostüme nicht regulär in seinen Spielstand aufnehmen. Das bedeutet, dass ihr regulär spielt, eure Daten speichert, und nur per AR2 die Kostüme anwählen dürft.

Eine andere Möglichkeit wäre, den Code für maximale Lebensenergie sowie One-Hit-Kill-Player-2 zu aktivieren. Hier dürfte das schnelle Durchspielen zum Klacks werden. Die Codes sind bereits auf dem ausgelieferten AR2 enthalten.

Midnight Club Street Racing

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein, um die anderen einsetzen zu dürfen!)

.....ECC0210C I456E60A

Alle Fahrzeuge im Karriere-Modus

(Gebt die Zahlenreihen in einem gemeinsamen Verbund ein)

.....ICBBDCA8 6IDFB00C

.....ICBBDCA8 6IDFB00C

.....ICBBDCA8 6IDFB00C

.....ICBBDCA8 6IDFB00C

Schaden wird vermieden

.....4CBBC12C I456B00C

Shadow Of Memories

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein, um die anderen einsetzen zu dürfen!)

.....ECB5E5FC I456E60A

Unbegrenzte grüne Energiekugeln

.....4CA4B7D6 I456E79F

.....4CA4AE78 I456E79F

Smuggler's Run

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein, um die anderen einsetzen zu dürfen!)

.....EC8EE828 I456E60A

Alle Missionen frei, Block A

.....4CBF3CF8 I456B00C

.....4CBF3C08 I456B00C

.....4CBF3C18 I456B00C

.....4CBF3F28 I456B00C

.....4CBF3F38 I456B00C

.....4CBF3F48 I456B00C

.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C

Alle Missionen frei, Block B

.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00C
.....4CBF3FE8 I456B00C
.....4CBF3FF8 I456B00C
.....4CBF3F08 I456B00C
.....4CBF3F18 I456B00C
.....4CBF3F28 I456B00C
.....4CBF3F38 I456B00C
.....4CBF3F48 I456B00C
.....4CBF3F58 I456B00C
.....4CBF3F68 I456B00C
.....4CBF3F78 I456B00C
.....4CBF3F88 I456B00C
.....4CBF3F98 I456B00C
.....4CBF3FA8 I456B00C
.....4CBF3FB8 I456B00C
.....4CBF3FC8 I456B00C
.....4CBF3FD8 I456B00

mArk Liebold
Frank Emmerling

Player's Guide

Alone in the Dark

The new nightmare

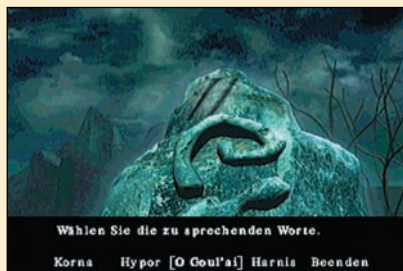
Teil 2

Willkommen zurück im Reich der Schatten. Nach dem Edward Carnby seinem Ziel so nahe gekommen ist, erfahrt ihr, wie sein Abenteuer endet. Doch der Detektiv ist nicht allein. Auch Aline Cedrac wappnet sich für den Kampf gegen die Kreaturen der Finsternis. Wir helfen euch, der tapferen Wissenschaftlerin zur Seite zu stehen.

Edward Carnby

Nachdem ihr das Gatter hinter euch geschlossen habt, durchsucht ihr die Leiche. Bei ihr findet ihr zwei Erste-Hilfe-Koffer sowie eine Gaskartusche. Folgt nun dem Weg über die Brücke. An der Gabelung folgt ihr dem Pfad nach links. Auf dem Ritusplatz gilt es zunächst den Stein, der nach Norden zeigt zu finden. Geht zu dem Stein, der mit einem Holzkreuz gekennzeichnet ist und funkt anschließend Aline an. Sie wird euch nun nach und nach zu verschiedenen Steinen, die jeweils in eine andere Himmelsrichtung weisen, schicken. Als erstes müsst ihr den Stein im Südosten ansteuern (oberhalb der Treppe), danach folgen die Steine im Westen (linker, unterer Bildschirmrand), Südwesten (unterer Bildschirmrand), Osten (oberer, rechter Bildschirmrand) und Nordosten (rechts neben dem östlichen Stein). Die letzten beiden Steine sind erneut der südöstliche und südwestliche Himmelspfeiler. Es ist wichtig, nach der Kontrolle jedes einzelnen Steins, Aline anzufunkeln. Nachdem ihr die Prozedur erfolgreich abgeschlossen habt, könnt ihr das Ritual vollführen. Begebt euch zu dem Stein im

Osten und sagt die Worte in der richtigen Reihenfolge auf: O Goulà Hypor Harnis Korna. Habt ihr alles richtig gemacht, erscheinen auf dem Altar in der Mitte des Steinzirkels eine Steinstele und eine Abkaniskulptur. Nehmt diese, begeben euch zu der Weggabelung und folgt dem Pfad weiter Richtung Fort. Steigt die Treppen zum Strand hinab. Lauft an den Felsen entlang, bis ihr eine Leiter seht (vergesst dabei nicht, das Speicheramulett mitzunehmen). Erklimmt die Sprossen und sammelt in der darüber gelegenen Höhle die Schachtel mit Leuchtkugeln ein. Begeben euch anschließend wieder zurück und lauft den Weg weiter. Gegen die großen, insektenartigen Monster empfiehlt es sich die Leuchtkugelpistole oder den Plasmawerfer einzusetzen. Im Sumpf haltet ihr euch links. In dem Flugzeugwrack findet ihr einen Bolzenschneider, eine blaue Linse, zwei Erste-Hilfe-Koffer, ein Speicheramulett und eine Schachtel mit Leuchtkugeln. Redet mit dem Piloten und macht euch anschließend so schnell wie möglich aus dem Staub, da das Flugzeug im Sumpf zu versinken droht. Folgt dem



matschigen Pfad, bis ihr einen Torbogen erreicht. Dieser führt zu einer verlassenen Kirche. Betretet diese jedoch noch nicht, sondern folgt dem abzweigenden Weg bis zu dem verschlossenen Gittertor. Dort trefft ihr auf Aline, die euch zum Tausch für die Steinstele einen Siegelring gibt. Lauft nun wieder zur Kirche und entfernt die Ketten mit Hilfe des Bolzenschneiders. In der Kapelle findet ihr zwei Erste Hilfe-Koffer, eine Schachtel mit Leuchtkugeln und ein Opferbuch. Links neben dem Opferbuch ist ein Schalter in die Wand eingelassen. Um diesen zu aktivieren, müsst ihr zunächst die drei unheiligen Symbole kennen. Kombiniert die Taschenlampe mit der blauen Linse. Dadurch wird getrocknetes Blut sichtbar. Das erste Symbol findet ihr auf der Kirchenpforte (Pentagramm), das

zweite auf einem Stein vor dem verschlossenen Stahlgitter (umgedrehtes Kreuz) und das dritte in der Strandhöhle (Dreizack). Gebt die Symbole in die Konsole ein. Der Altar schiebt sich beiseite und gibt



einen Geheimgang frei. Folgt den Treppen bis zu einer Drehtür. Aktiviert diese mit Hilfe des Siegelrings. Der Gang führt zu einer schweren Tür. Tretet ein und folgt dem Durchgang bis zu einer T-Kreuzung. Sammelt das Speicheramulett ein und lauft den Gang weiter, bis ihr auf Alan Morton trefft. Nach seiner Flucht müsst ihr den Funkanweisungen von Aline folgen. Geht zunächst den Gang zurück, bis ihr zu einem Schreibtisch gelangt. Aktiviert den dort versteckten Hebel in der Wand. Nun lauft ihr zu der Tür zurück, durch die ihr gekommen seid. Dort befindet sich der nächste Hebel. Um den letzten Schalter zu erreichen, müsst ihr euch an der T-Kreuzung rechts halten. Sind alle drei Hebel umgelegt, öffnet sich die Tür, durch die Alan verschwunden ist. Bei dem dritten Schalter liegt linkerhand ein Durchgang. Passiert diesen und gelangt so direkt zu Alans Labor. Bevor ihr Alan verfolgt, solltet ihr erst den Brief auf dessen Schreibtisch lesen. Steigt die Treppen hinab und folgt dem Gang bis zu einer weiteren Ansammlung von Stufen. Passt hierbei auf die



Spinnenmonster, die von der Decke fallen, auf. Erklimmt die Treppen und passiert den Durchgang. Um in den Funkraum zu gelangen, müsst ihr euch zunächst östlich halten. Dort angekommen, aktiviert ihr den Kassettenrekorder und lauscht gespannt

den Aufzeichnungen. Verlasst nun den Raum wieder und passiert die südliche Tür gegenüber der Treppe. Diese führt euch in den Lagerraum, in dem ihr das dreiläufige Gewehr gefunden habt. Biegt in den linken Gang, steigt die Leiter nach oben und erreicht so das Gewächshaus. Lauft den Weg entlang, bis ihr zu einer T-Kreuzung gelangt. Folgt dem Pfad nach links weiter, steigt die Leiter hoch und schiebt die Statue auf der Brüstung vor das Loch im Geländer. Lasst nun die Plastik nach unten fallen. Durch den Aufprall wird diese zerstört und gibt einen Siegelring und eine weitere Abkanis-

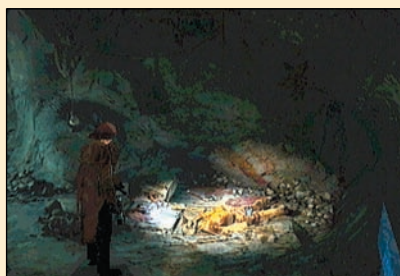
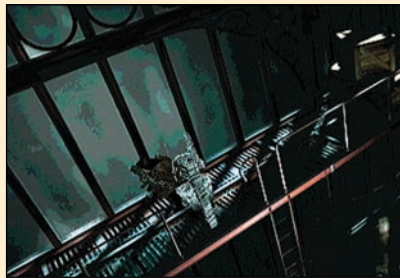
skulptur frei. Geht nun zur T-Kreuzung zurück und folgt dem noch nicht erforschten Weg des Gewächshauses. Dort findet ihr eine Schachtel mit Phosphorpatronen. Nun müsst ihr den gesamten Weg bis zu der stählernen Drehtür wieder zurücklaufen. Dort angekommen, benutzt ihr den Siegelring aus dem Gewächshaus. Auf der andern Seite trifft ihr auf Aline. Zusammen folgt ihr dem Weg bis zu der Abkanis Kultstätte. In dem Heiligtum findet ihr links eine Falttür. Darunter liegen ein Blitzgewehr, vier Erste-Hilfe-Koffer, ein Akku-Ladegerät und fünf Speicheramulette verborgen. In der Krypta trifft

ihr erneut auf Alan Morton. Dieser öffnet das Tor in die Welt der Finsternis. Durch den ungeheuren Sog wird Edward in das Reich der Schatten gezogen. Eure Aufgabe ist es nun, die Statuen, die

Alan gestohlen hat, zu holen und das Tor wieder zu versiegeln. Ab hier ist es relativ einfach. Folgt dem Weg solange, bis ihr ein Seil, das in die Wand eingelassen ist, erreicht. (Unterwegs trifft ihr immer wieder auf Schattenwesen und Leuchtkristalle, mit deren Hilfe ihr den Akku für das Blitzgewehr wieder aufladen könnt). Benutzt das Seil und (nachdem Alan es auf hinterhältige Weise durchgeschnitten hat) passiert anschließend den Durchgang. Dahinter folgt ihr dem Gang, bis dieser in einen kleinen Raum mündet. Dort findet ihr die sterblichen Überreste von Archibald Morton. Bei sich trägt der Wissenschaftler vier Flaschen mit Lebenselixier, sein Tagebuch sowie eine Waffe, den photoelektrischen Pulsar.

Geht zurück zum Plateau und klettert das Seil weiter hinab. Unten angekommen, lauft ihr die Treppen nach oben und verfolgt Alan durch das Portal. Geht den Gang weiter, bis ihr ein weiteres Seil erreicht und erklimmt dieses. Auf dem Vorsprung seht ihr einen Durchgang. Dahinter findet ihr eine Quelle, in der man die Flaschen erneut mit dem leuchtenden Lebenselixier füllen kann. Verlasst den Raum wieder, lauft über die Brücke und geht durch das nächste Tor. Am Ende des Lavaraumes findet ihr ein weiteres Portal. Dahinter liegt eine Treppe. Beim emporsteigen der Stufen

werden viele kleine Schattenmonster über euch herfallen, deshalb solltet ihr auch immer das Blitzgewehr zur Hand haben. In dem nächsten Raum haltet ihr euch links, klettert den Felsen hoch und lauft anschließend nach Süden. Danach erklimmt ihr einen weiteren Felsen und sucht den westlichen Durchgang. Davor lauern viele Schattenhunde, aber mit dem Blitzgewehr im Anschlag solltet sie keine ernste Gefahr darstellen. In dem Büstenraum schreitet ihr durch den südwestlichen Durchgang und klettert das Seil nach unten. Dort trifft ihr auf Alan. Legt ihr durch zwei gezielte Schüsse mit dem photoelektrischen Pulsar lahm. Ist dies Geschehen, rennt ihr in die südöstlich gelegene Höhle und schnappt euch den Speer. Edward wird sich dadurch in einen Krieger der Abkanis verwandeln und Alan erledigen. Sammelt nun den Kopf in der Mitte des Raumes ein und klettert das Seil wieder nach oben. In dem Büstenraum setzt ihr die Plastik in den Altar ein und wartet, bis Aline kommt und die letzte verbliebene Büste einsetzt. Nun bleibt euch nicht mehr viel Zeit. Nehmt die Beine in die Hand und flieht durch das Tor nach draußen.



Herzlichen Glückwunsch, Edward Carnby hat die Welt der Finsternis besiegt und die Erde vor ihrer totalen Vernichtung bewahrt!oder etwa doch nicht?!

Aline Cedrac

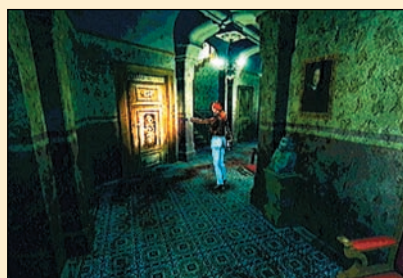
Folgt dem Dachsim bis zur ersten Sequenz. Im Anschluss klettert durch das beleuchtete Fenster. Dort trifft ihr auf Lucy, Obed Mortons Mutter. Von ihr erhaltet ihr neben einigen Hintergrundinformationen einen Schlüssel. Ansonsten findet ihr hier noch ein Fachmagazin und einen Erste-Hilfe-Koffer. Sobald ihr nun auf die Tür zugeht, wird das Teppichmotiv lebendig. Mit Hilfe des Lichtstrahls eurer Taschenlampe vertreibt ihr es. Auf der Kommode neben der Tür findet ihr auch das erste Speicheramulett. Bis ihr eine Waffe gefunden habt gilt: Der Lichtkegel eurer Taschenlampe hält die Monster auf Distanz. Verlasst nun den Raum. Wartet, bis das Monster zu eurer Linken in den Gangseitenarm einbiegt, und rennt dann den Gang ganz nach oben zum Lichtschalter. Sobald ihr ihn betätigt, sterben die Monster durch den Schein der Deckenbeleuchtung. Jetzt geht es in den Gangseitenarm. Die Tür neben dem Schalter ist noch verschlossen. Sucht die verbleiben-



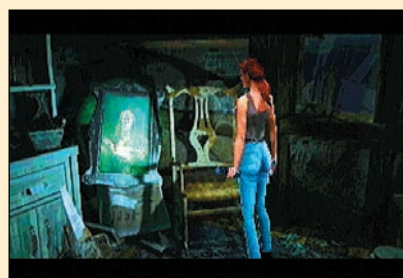
de Tür im Gang (seht auf eure Karte). Sobald ihr den Raum betreten habt, nehmt ihr die Tür links von euch. In dem Lagerraum findet ihr neben einem Speicheramulett auch Munition. Nach einem kurzen Gespräch mit Carnby über das Funkgerät geht ihr zurück in den Raum mit den Monstern. Nehmt dieses Mal den anderen Weg, um in den hinteren Teil des Raums zu gelangen. Sobald ihr die nächste Tür seht (gegenüber vom Speicheramulett), nehmt ihr diese und gelangt so in einen Gang. Dieser führt euch in einen dunklen Lager-Raum. Geht auf das glitzernde Etwas zu. Nehmt den Schlüssel an euch. In dem Raum befinden sich noch ein Medipack und Munition. Kehrt in den Gang mit dem Lichtschalter zurück. Nun ist es ein leichtes, die verschlossene Tür zu öffnen. Folgt der dunklen Wendeltreppe nach unten. An der Tür eine Etage tiefer hört ihr Stimmen. Nach dem Gespräch geht ihr die Treppe bis zu ihrem Ende hinunter. Durch die Tür gelangt ihr in einen kurzen Gang mit drei Türen. Die Doppeltür zu eurer Rechten ist verschlossen. Durch die linke Tür gelangt ihr ins Raucherzimmer. Schaltet das Licht aus und ihr seht, dass der indianische Steinsockel innen hohl ist.



Schließt ihn mit dem verbleibenden Schlüssel auf und ihr erhaltet die Pistole. Wenn ihr durch die hintere Tür geht, seht ihr den flüchtenden Obed Morton. Lauft ihm nach. Nach dem kleinen Gang kommt ihr in einen größeren. Laft ihm entlang, bis ihr den Treppenaufgang erreicht. Nehmt die Tür links der Stufen. Laft den Flur entlang, bis ihr Professor Morton einholt. Dieser betäubt euch und ihr wacht in einem dunklen Raum auf. In der Kommode findet ihr einen Inbuschlüssel und ein Medipack. Auch ein Speicheramulett liegt hier herum. Auf dem Schrank steht ein Bild des Indianers Edenshaw und links vom



Bett findet ihr ein Tagebuch. Zwar sind beide Türen verschlossen, doch hinter dem Spiegel befindet sich ein Geheimdurchgang. Auf dem Weg nach unten findet ihr die dreiläufige Schrotflinte. An der Tür des Labor findet ihr nicht nur ein Medipack, sondern seht auch eine Sequenz. Danach geht es zurück ins Schlafzimmer. Nach einer kurzen Sequenz mit Carnby findet ihr euch auf dem Dachboden wieder und macht Bekanntschaft mit dem sprechenden Spiegel. Wenn ihr den Bereich verlässt, kommt ihr an einem bekannten Ort heraus. Besucht die alte Frau im Schlafzimmer. Nach dem Gespräch mit ihr geht es wieder die Wendeltreppe nach unten. Bei der Tür, wo ihr das Gespräch beäuscht habt, warped ihr auf die andere Seite. Geht durch die Tür zu eurer Linken. Schnappt euch den Spiegel auf der Kommode und das Tagebuch auf dem Schreibtisch. Vergesst nicht das Medipack neben dem leeren Wafenschrank. Folgt dem Flur. Nach einer kurzen Sequenz haltet ihr euch rechts der blutenden Tür. Kurz nach der Flügeltür (noch vor dem Lichtschalter) nehmt ihr die Tür. Am Kamin findet ihr ein Speicheramulett und auf der Kommode links vom Bett Munition. Hinter der Blende erscheint euch De Certo im Spiegel. Folgt ihr



durch den Spiegel auf die andere Seite. In dem Raum dahinter erscheint er euch weiteres Mal und fordert euch auf, ihm den Spiegel zu übergeben. So doof seid ihr aber nicht und zerschmettert lieber das gute Stück. Auf dem Weg nach draußen trifft ihr auf Edenshaw, der euch auf die Suche nach 7 Tierstatuen schickt.



durch den Spiegel auf die andere Seite. In dem Raum dahinter erscheint er euch weiteres Mal und fordert euch auf, ihm den Spiegel zu übergeben. So doof seid ihr aber nicht und zerschmettert lieber das gute Stück. Auf dem Weg nach draußen trifft ihr auf Edenshaw, der euch auf die Suche nach 7 Tierstatuen schickt.

Nun müsst ihr in Obeds Arbeitszimmer. Ihr erreicht es, wenn ihr über die Wendeltreppe in den Raum geht, wo ihr euren Revolver gefunden habt. Nehmt die Rücktür zum Flur.



Die Tür an der gegenüberliegenden Wand ist nun offen. Neben einigen Extras und Schriftstücken findet ihr dort einen großen, kaputten Spiegel. Zerschießt ihn. Nachdem ihr das verborgene Schriftstück gelesen habt, solltet ihr schleunigst zu Obeds Mutter. Von ihr erhaltet ihr das Glasprisma. Danach geht es erneut in Alans Büro (der Raum, in dem der Spiegel stand, mit dem ihr De Certo besiegt habt). Macht das Licht aus, setzt das Prisma in den Projektor ein und strahlt ihn mit der Taschenlampe an (wählt dazu die Taschenlampe über „Gegenstände“ an). Nach dem Film erhaltet ihr einen Würfel mit dem dreidimensionalen Motiv der Bibliothek. Auf seiner Oberfläche steht ein Zahlencode und wo ihr ihn eingeben müsst. In der Bibliothek angekommen sammelt ihr erst einmal die Granaten auf, die am Schreibtisch liegen. Vergesst auch nicht die



Munition im offenen Geheimversteck im ersten Stock. Klettert ganz nach oben und über die Leiter auf den Dachsim. Über ihn gelangt ihr in einen Erker, wo ihr ebenfalls Munition findet. Danach geht es zurück in die Bibliothek. Klettert wieder nach unten und lauft zwischen das 1. und 2. Bücherregal (aus der Sicht des Eingangs links). Bei den Büchern zum zweiten Regal hin befinden sich vier Bücher, auf denen ihr eine Kombination eingeben müsst. Sie lautet 1991. Durch die Öffnung gelangt ihr in eine kleine Kammer, wo es einige Extras und die Abkanis-Tafel gibt. Legt ihr den Hebel um, erwartet



euch der erste Zwischengegner. Der ist kein großes Problem für euch, erledigt ihn mit gezielten Treffern des Granatwerfers. Nach dessen (scheinbarem) Ableben schnappt ihr euch noch das halbe Amulett im Zentrum der Kuppel und dann geht's ab zu Lucy Morton.



Von ihr erhaltet ihr die andere Hälfte des Medaillons. Geht in die Haupteingangshalle zu der Spiegel-Tür und setzt die Bronze-Sonne ein. So gelangt ihr in ein unterirdisches Gewölbe. Haltet euch rechts und die Leiter, die euch an die Oberfläche führt. Mit dem Inbusschlüssel öffnet ihr sie. Ihr kommt im Wintergarten des Anwesens heraus. Nach einigen Schritten trifft ihr erneut auf Edenshaw. Er gibt euch den Tipp, zum Fort zu gehen. Bevor ihr das Glashaus verlasst, schnappt euch noch die Granaten, die auf einer Kiste im hinteren Bereich des Gebäudes liegen. Sobald ihr durch die verschnörkelte Tür schreitet, werdet ihr wieder mit dem Biest aus der Bibliothek konfrontiert (Umlegen nützt nichts, da der Kerl immer wieder aufsteht). Dreht euch nach rechts und lauft zum Gartentor. Lauft im Anschluss nur geradeaus, weil die Kreatur noch immer hinter euch her ist. Durch das Tor gelangt ihr in den letzten Abschnitt des



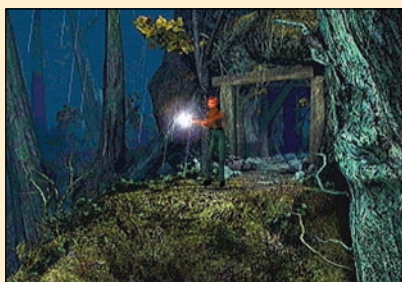
Friedhofs. Dieser ist etwas komplexer. Geht ihr geradeaus weiter, kommt ihr letztendlich in eine Sackgasse, zumindest zwei Extras und einige Gegner lassen sich hier finden. Der richtige Weg ist die rechte Abzweigung. Sobald ihr den Torbogen erreicht, ist die Bestie schon wieder zur Stelle. Lauft an ersterem vorbei. Nach dem Torbogen geht es links weiter. Der Weg führt euch direkt zur Familiengruft der Mortons. Mit etwas Glück büßt ihr bis dorthin nur etwas Energie

an, spart aber eine Menge Munition. In der Gruft lässt sich nur Jeremy Mortons Grabkammer öffnen. In ihr findet ihr eine Leuchtkegelpistole samt Munition sowie ein Medipack. Geht danach zum steinernen Sarg. Dort krallt ihr euch das Speicheramulett und das Metallgehäuse. Das montiert ihr auf die Taschenlampe. Dann wieder in die Hauptkammer der Gruft. Geht zur Wand gegenüber des Eingangs, wo sich ein komisches Metallkonstrukt befindet. Mit der umgebauten Taschenlampe strahlt ihr das Gerüst von links

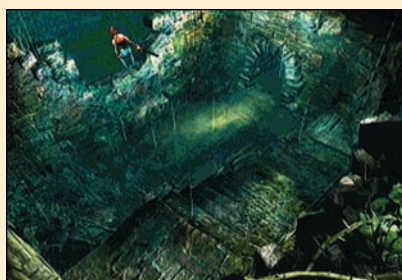




unten beginnend an und formt so ein M (für Morton). Nun ist die Grabkammer von Richard Morton zugänglich (vergesst nicht, das Metallgehäuse von der Taschenlampe wieder abzumontieren). Durch den Tunnel links des Sarges gelangt ihr zu einer Klippe. Klettert nach unten und ihr befindet euch am Ende der ersten CD.



Das Tor hinter euch ist verschlossen, also folgt ihr dem Pfad durch den Wald bis zum Holzgatter. Dahinter liegt die Brücke zum Fort. An der festungsähnlichen Anlage angekommen stellt ihr fest, dass der Haupteingang verschlossen ist. An dem Efeu-Geflecht rechts des Tores klettert ihr nach oben. Bevor ihr das tut, folgt noch dem rechten Pfad und schnappt euch die Munition. Oben angekommen geht ihr den einzig möglichen Weg. Die Tür, die ihr seht, ist abgeschlossen, also marschiert ihr brav die Treppe in den Hof hinunter. Folgt der Treppe weiter in das Untergeschoss. Schnappt euch auf eurem Weg noch das Medi-Pack. Ganz unten angekommen führt eine Öffnung nach innen. Klettert stattdessen auf die brüchige Mauer, wo etwas aufblitzt. Von dort geht es im Nebenbereich weiter. Über die Treppe gelangt ihr in die Innenräume des Forts. Euch eröffnen sich zwei Wege: die Stufen nach oben oder nach unten. Geht zuerst nach oben. In der Kammer trifft ihr auf Obed Morton. Auch ein Speicheramulett und



eine schwarze Metallkarte liegen hier herum. Danach wählt ihr den verbliebenen Weg. Hier findet ihr zwei Türen. Die hintere ist mit einer Kombination versiegelt. Durch die erste geht ihr. Folgt der Treppe bis zum Grund. In dem dunklen Verlies findet ihr eine Metallpinzette, ein Metallstück sowie die Blaupausen zu dem Bohrer. Wenn ihr den Untergrund gründlich absucht, könnt ihr auch noch einige Extras abstauben. Über die Treppe hinter dem Bohrer gelangt ihr in einen kleinen Seitenarm, wo ihr die Gussform an euch

nehmt. Nun zurück und über die brüchige Mauer geklettert. Folgt dem Durchgang in den anderen Bereich der alten Anlage. Hier findet ihr eine verschlossene Tür und eine Kiste, die ihr mit der Metallpinzette öffnet.



Der Kiste entnehmt ihr einen rostigen Schlüssel sowie einen Stahlblock. Bevor ihr wieder ins Freie geht, schnappt euch noch die Granaten auf der anderen Seite des Mauervorsprungs.



Nun wieder hoch zu den Zinnen. Die Tür, die ihr kurz nach der Besteigung der Fortmauer gefunden habt, lässt sich mit dem Schlüssel öffnen.



In der Werkstatt findet ihr im alten Wandschrank eine Glaslinse. Auf der langen Werkzeugbank liegt der Lauf der Waffe, ein Beschleuniger und der Waffenkolben. Dem auf dem Schreibtisch liegenden Schriftstück entnehmt ihr die Kombination für die Tür auf der anderen Seite der Mauer.

Durch den Torbogen auf der Rückseite des Raums gelangt ihr auf den bisher unzugänglichen Teil der Zinnen. Die Treppe nach unten ignoriert ihr. An das Fernrohr montiert ihr die Linse. Nun werft ihr damit einen Blick auf die seltsame Statue. Dort erkennt ihr eine komische Kombination. Folgt danach dem Hauptweg. Dieser bricht ein und ihr findet euch in einem Wasserbecken wieder. Über einen schmalen Steg auf der

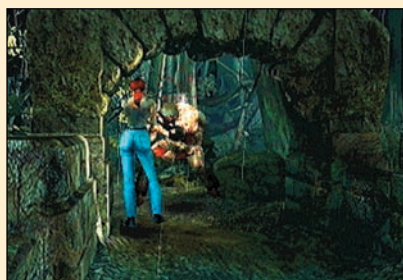


anderen Seite des Beckens gelangt ihr in eine Grube mit einer Leiter. Diese führt euch zu einer Tür und einer Kiste. Sie beschert euch eine goldene, silberne und eine rote Metallkarte. Die Tür führt euch hinauf zu den Zinnen. Zurück in der Werkstatt. Steckt in die komische Maschine (neben der Leiter) die Gussform und den Stahlblock hinein. Im Anschluss Hebel ziehen. Dafür erhaltet ihr den Lauf des Bohrers. Kehrt nun zurück zu der Tür mit der Kombination und setzt die Karten in folgender Reihenfolge ein: Silber, Gold, Rot, Schwarz.

Im Planetarium findet ihr in einer Ecke ein Plasmageschütz und ein Speicheramulett sowie auf den Holzkisten einen halben Metallring. Da beide Türen verschlossen sind, nehmt ihr die Wendeltreppe nach oben. Oben angekommen findet ihr einen Papierfetzen mit den Himmelsrichtungen und einen Apparat, an dem ihr ein Datum eingeben könnt. Da ihr damit nichts anfangen könnt, ruft ihr Carnby. Anhand der Angaben, die Carnby und Aline machen, erfahrt ihr die Ziffern, die ihr eingeben müsst: 10.31.2001. Danach klettert ihr wieder nach unten und geht zu der Öffnung, die gerade aufgegangen ist. Ihr erhaltet einen Bronzeschlüssel, ein Siegel, einen kleinen rostigen Schlüssel sowie eine Abkanisstatue.

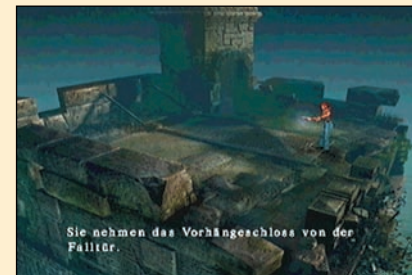
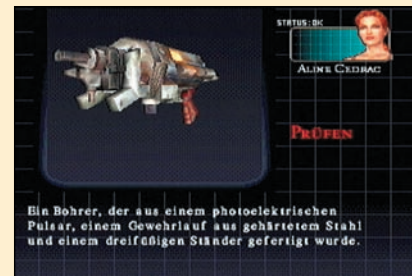


Mit dem Bronzeschlüssel öffnet ihr die beleuchtete Tür gegenüber des Holzkistenstapels. Ihr kommt am Kliff heraus. Lauft vor bis zu der Skulptur, die ihr durch das Fernglas erspäht habt. Nach dem Gespräch mit Carnby trifft ihr euch mit ihm. Kehrt an die Oberfläche zurück und nehmt dieses Mal den Haupteingang, um das Fort zu verlassen (im Planetarium ist nun die andere Tür passierbar). Auf der Brücke erwartet euch erneut die Kreatur. Entweder ihr lauft an ihr vorbei oder nietet sie um, das bleibt euch überlassen. Am verschlossenen Metall-Zaun trifft ihr auf Carnby. Ihr gebt ihm das Siegel und erhaltet die Steinstele. Wieder hinab zum Kliff, um sie bei der Skulptur einzusetzen. Ihr



bekommt einen leuchtenden Stein sowie eine Abkanisstatue. Nun geht's zurück in die Werkstatt. Baut erst einmal in aller Ruhe aus euren gefundenen Sachen den Bohrer zusammen: Kombiniert den

Beschleuniger mit dem Kolben, das Ergebnis mit dem Lauf. Spaltet die Dreifußhalterung auf. Dadurch löst ihr den fehlenden halben Metallring ab, den ihr mit dem anderen kombiniert. Den vollständigen Metallring kombiniert ihr mit dem Abkanis-Energiestein. Den Bohrerlauf montiert ihr an die Dreifuß-Halterung. Nun montiert ihr den veränderten Energiestein an den photoelektronischen Pulsar und erhaltet den fertigen Bohrer. Klettert über die Leiter nach oben. Dort führt ebenfalls ein Weg weiter nach oben, der euch letztendlich aufs Dach bringt. Dort schließt ihr mit dem rostigen Schlüssel die Blende auf. Einen Stock tiefer öffnet ihr mit dem Hebel das Dach. Auf der nächsten unteren Etage legt ihr den Hebel für den Blitzableiter um. Erneut erscheint die nervige Kreatur. Lauft so lange um den Generator in der Mitte herum, bis das Biest dreimal von dem einschlagenden Blitz getroffen wird, wenn es versucht, darüber zu springen und euch zu fangen. Notfalls aktiviert ihr die Anlage ein zweites Mal. Ist das Biest erledigt, steht euch ein Zeitlauf bevor: Aktiviert die Anlage erneut Mal und lauft so schnell wie möglich in das Verlies



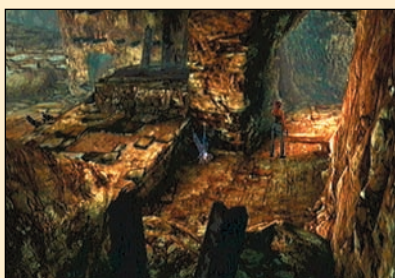
(über das Planetarium ist der kürzeste Weg), um dort den Bohrer an der Kanone anzubringen. Im Anschluss ist der Durchgang offen. Im freigelegten Tunnel findet ihr gleich eine neue Waffe und ein Schriftstück. Der Pfad, dem ihr folgt, ist sehr geradlinig und führt euch direkt zu Carnby. Ihr übersetzt ihm eine Inschrift. Laft nun den Gang entlang, wo Carnby auf euch wartet. Auch hier könnt ihr euch nicht verlaufen. Nach der Brücke kommt ihr durch einen beleuchteten Gang. Bevor ihr weitergeht, solltet ihr die Klappe



zu eurer rechten öffnen, die zahlreiche Extras parat hält. Geht ihr weiter, gelangt ihr zu Alan Morton. Dieser öffnet den Zugang und Carnby wird mit hineingesogen. Folgt ihm durch das Portal. Lauft den Steinpfad entlang, bis Carnby zu euch Kontakt aufnimmt. Bevor ihr nun endgültig in die Welt der Finsternis eintaucht, schnappt euch noch den blauen Kristall, der eure Batterie wieder auffüllt. In der Welt der Finsternis gilt: Nehmt nur Energiewaffen gegen die normalen Monster - dank der nachwachsenden

Energiekristalle füllt ihr eure Batterie immer wieder kostenlos auf. Die größeren Exemplare sind mit den Granaten schnell besiegt. Haltet euch aber nicht zu lange mit den Monstern auf, da sie immer wieder nachkommen. Nach einer längeren Laufpassage kommt ihr in einen Bereich, der zwei Ausgänge besitzt (seht auf eurer Karte nach). Nehmt den rechten. Klettert über den Vorsprung und lauft in die Sackgasse hinein. Rechts um die Ecke seht ihr eine Erhebung, über die ihr klettern könnt, um den gesuchten Durchgang zu erreichen.

Nach einem kurzen Blick auf die Festung der Abkanis lauft ihr den Steinpfad nach unten, bis die nächste Sequenz kommt. Folgt der Treppe nach oben und ihr kommt in eine große Höhle. Links ist eine Leiter, die ihr vorerst ignoriert. Steigt die Stufen nach oben und folgt dem Pfad. So gelangt ihr in eine Kammer, vor deren Eingang eine Pyramide ohne Spitze steht. In der Mitte des Raums befindet sich eine Art Altar; aktiviert jede der Paletten nacheinander. Sobald ihr eine aktiviert habt, öffnet sich in der Wand ein Schrein und ihr könnt

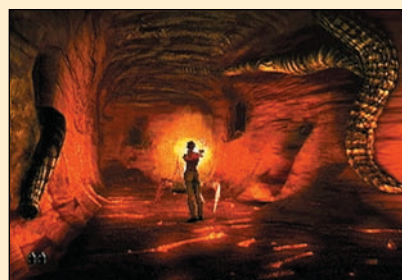


eine Tonscheibe abstauben. Habt ihr so sechs Tonscheiben erbeutet, geht es zurück zur Leiter (vergesst nicht die Palette gegenüber vom Zugang zu drücken, sonst könnt ihr die Anlage nicht verlassen). Klettert in das Gebäude und setzt alle sechs Steine bei den dazugehörigen Göttern ein. Von links nach rechts: Pferd, Schlange, Bär, Büffel, Fisch, Ochse. Schnappt euch die kleine Steinpyramide im Gang hinter euch. Vergesst die Extras nicht. Nun zurück zum Eingang der Kammer mit den Tonscheiben, vor der



die unvollständige Pyramide steht. Nach dem Einsetzen der kleinen Pyramide erhaltet ihr den Kopf einer Skulptur. Nun verlasst das Areal komplett. Folgt dem Pfad weiter Richtung Abkanis-Festung. Es folgt ein langer, aber relativ geradliniger Laufweg, der nur so vor Monstern wimmelt. Von der Felsöffnung aus seht ihr Alan auf der Steinbrücke. Nach der kurzen Sequenz klettert ihr wieder zurück. An der Wand am Ende der Brücke klettert ihr links das Seil hinab. Lauft den Gang entlang, bis die Sequenz kommt. Ihr erhaltet die letzte Abkanisstatue. Durch das Loch in der Felsspalte geht es weiter. Lauft so lange, bis die nächste Sequenz kommt. Danach folgt ihr dem Wasserlauf.

Ihr kommt an einem altbekannten Ort heraus. Lauft weiter den Weg zurück. Nutzt die umgefallene Säule als Brücke. Hier trifft ihr auf den entstellten Obed Morton. Bleibt dort stehen, wo ihr euch nach der Sequenz befindet, und schießt auf ihn, wenn er auf euch zukommt. Nach kurzem Gefecht ist er besiegt. Folgt dem Pfad bis zum Altar. Auf der Rückseite des Altars benutzt ihr den Kopf der Skulptur. Danach erscheint Carnby und vervollständigt das Trio. Lauft durch das geöffnete Tor hinter euch.



Herzlichen Glückwunsch, ihr habt mit Aline die Welt vor ihrer Vernichtung bewahrt!

Player's Guide

Dirk Gemeinhardt

EXTERMINATION

Die Lösungshilfe sollte die Flucht aus dem apokalyptischen Inferno deutlich erleichtern. So ist das Meistern des Action-Adventure-Hits ein richtiger Klacks. Also: Magazin nachladen, Waffe entsichern und auf Dauerfeuer stellen. Viel Spaß!

Tipps und Anmerkungen, bevor es losgeht:

- Unter den Holzkisten befinden sich allerhand nützliche Items.
- Besonders wichtig: Mit medizinischen Hilfsmitteln muss sparsam umgegangen werden. Insbesondere mit den Wiederholungsimpfungen, die am Schluss unabdingbar sind.
- Vermeidet tunlichst den Kontakt mit Wasser jeglicher Art (z. B. Wasserpfützen).
- Um Primär-Waffen-Munition für euer Schnellfeuerwaffe braucht ihr euch keine Gedanken zu machen. Man kann vielerorts den Bestand auffüllen. Lediglich mit der Munition für die Sekundär-Waffen sollte man sparsam umgehen.
- Jede Kreatur verfügt über einen Schwachpunkt, zumeist in Form von einem oder mehreren farbigen Punkt(en) am Körper. Mit gezielten Schüssen lassen sich so auch große Kreaturen schnell niederstrecken.
- Um eine höhere Schussrate (ohne Vollautomatik) zu erzielen, empfiehlt es sich, schnell hintereinander die Primär-Waffen-Funktion zu betätigen. Der Schaltknopf für die 3-Schuss-Salve ist eher überflüssig.
- Es empfiehlt sich die Mühe zu machen, nach den drei Bauteilen des Ultra-Werfers zu suchen.
- Auf die Beschreibung von Cut-Scenes als zusätzliche Anhaltspunkte wurden absichtlich verzichtet. So dürft ihr auch unter Verwendung der Lösungshilfe uneingeschränkt an der fesselnden Story teilhaben. Auf die Position der Erkennungsmarken, Heilmittel, Munition usw. wird nicht näher eingegangen.

Öffnet rechts neben dem Fahrstuhl die silberne Box und entnehmt die Batterie (der Stärke 6). Setzt damit den Aufzug in Betrieb. Begeht euch damit nach unten. Klettert die Kisten nach oben. Rutscht nun den verschneiten Hang nach unten. Rechts an der Wand hängt die Karte für den hinteren Bereich des Lagers. Überquert die Schlucht mit dem darin eingekleiteten Schneemobil. Klettert linker Hand die beiden Leitern hoch. Oben angekommen müsst ihr euch rechts halten. Balanciert im Anschluss vorsichtig über die Stahlrohre. Lauft links bis zum Abgrund. Überspringt selbigen und klettert die Plattformen hoch. Dort oben wartet Roger auf euch. Mit gezieltem Timing schlüpft man nun durch den Ventilator des Luftkanals...



Lauft den Gang nach unten, vorbei an den brennenden Kisten, zur verschlossenen Tür. Versucht sie zu öffnen. Dennis erhält daraufhin ein Funksignal. Begeht euch nun zurück. Betretet links neben der hochgezogenen Brücke den Raum. An der Wand befindet sich eine Karte folgender Bereiche: unterirdischer Tunnel, Abschnitte A, B, C, Intensivstation und Weg zum Kontrollraum. Sprecht nun mit Roger.

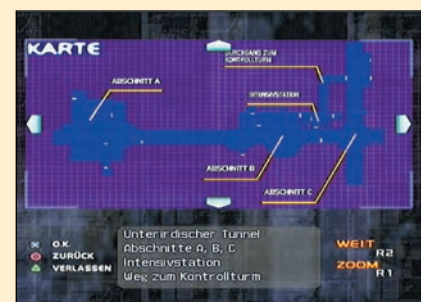
Nun geht's wieder zurück zur verschlossenen Tür am anderen Gange. Öffnet die Tür und geht wenig später durch die Maschendraht-Tür mit dem roten Schild „Control Area“. Achtung! Ab hier hat man Feindkontakt! Stöbert ein bisschen herum und ihr findet aufschlussreiche Dokumente und nützliche Items. Gleiches Vorgehen gilt für den gegenüberliegenden Bereich nahe des Schubwagens. Zerschießt das Vorhängeschloss der gelben Tür, auf der ebenfalls „Control Area“ steht. Lauft die Treppe hoch und betätigt den Schalter am grün aufleuch-



tenden Kontrollpult. Steigt nun aufs Dach des Schubwagens. Springt von hier aus auf die großen Container. Kriecht anschließend ein paar Schritte weiter in den Schacht. Schaltet nun den Strom im Transformator-Raum dahinter ein und zerstört alle Kisten, um nach draußen zu gelangen. Danach heißt es ein weiteres Mal: zurück zur hochgezogenen Brücke. Springt nun über den halb heruntergelassenen Steg...

In der links gelegenen Intensivstation kann man abspeichern, die Batterie aufladen, Munition fassen und wiederum nütz-

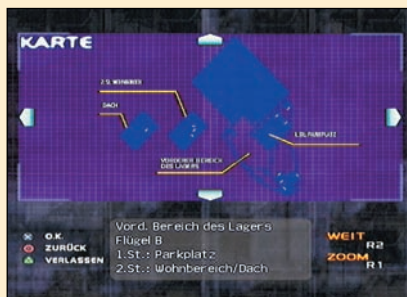
liche Gegenstände aufsammeln. Verlasst die Intensivstation durch den Schacht.



Zerschießt auf der rechten Seite das Vorhängeschloss der Stahltür. Drückt dann den ersten grünen Schalter inmitten des Areals (Drehseibe); darauf den zweiten grünen Schalter an der Wand vor dem Rolltor. Klettert schnell die gegenüberliegende Leiter hoch, um der Gefahr zu entkommen. In der Nische befindet sich eine Karte für folgende Bereiche: unterirdisches Lager/Bereich D, Ebene 1 Sicherheit, Ebene 2 Sicherheit und Ebene 2 Korridor. Geht durch das zerstörte Rolltor und öffnet die nächste Tür. In dieser Lagerhalle geht ihr zur Tür mit dem transparenten Vordach und dem Schild



„Biological Area“. Ihr erhaltet einen ID-Code mit der Kennzahl 51204791. Im Raum rechts daneben hängt an der Wand die Kontroll-Turm-Karte. Drückt den grünen Schalter, um das Förderband im Außenbereich in Bewegung zu setzen. Tipp: Aktiviert zuvor alle grünen Schalter an den Wänden und Fahrzeugen, um zwei Hebebühnen in ihrer Höhenlage zu verändern. Verlasst den Raum und lauft das Förderband nach oben. Haltet euch rechts und öffnet die Tür. Tipp: Schaltet auf den nächsten Metern unter keinen Umständen die Leuchte ein. Lauft den Gang entlang. Öffnet die Stahltür. Springt wenig später über den Abgrund. Dennis erreicht den Kontrollturm. Balanciert links über das Stahlrohr auf die andere Seite. Betretet den Kontrollraum und gebt in das Terminal den ID-Code 51204791 ein. Der Forschungsbereich Ebene I wird demnach freigegeben. Lauft zur Tür mit dem ID-Code in der Lagerhalle zurück. Dort findet man in einer silbernen Box das Zoom-Zielfernrohr, die Schrotflinten-Einheit und die Alpha-Zugangskarte. Mit der Alpha-Zugangskarte lauft ihr das Förderband nach oben und damit öffnet ihr die große Stahltür. Beim anschließen-

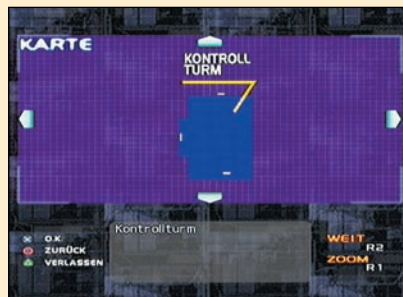


den Kampf mit der Kreatur empfiehlt es sich, die Schrotflinte aus kurzer Distanz einzusetzen. Tretet in den Aufzug ein und fahrt damit nach unten...

Unten angekommen verlasst ihr durch das Rolltor das Komplex-Innere. Lauft rechts an der Hauswand entlang. Dort befindet sich die Karte für folgende Areale: Vorderer Bereich des Lagers, Flügel B, 1. Stock Parkplatz und 2. Stock Wohnbereich. Gleich dahinter ist ein



Raum, in dem sich der überlebensnotwendige Schnee-Parka befindet. Zudem liegt in einer der silbernen Boxen das



Stemmeisen. Lauft wieder zurück an der Wand entlang und steigt die Leiter nach oben. Geht von der Plattform aus über den Steg zum Sendemast, wo sich ein lebloser Körper befindet. Aktiviert mit der 6-fach-Batterie den Sprengsatz und bringt euch in Sicherheit. Steigt erneut die Leiter hoch. Nun hat die Explosion ins Gelände einige Lücken gesprengt. Steigt aufs teilweise zerstörte Dach. Haltet euch rechts. Lauft die Treppen bis nach unten, dort befinden sich erneut nützliche Gegenstände. Dann geht's wieder zurück zum zerstörten Sendemast. Lauf über das umgekippte Bauwerk. Links liegt im Tiefschnee die Flammenwerfer-Einheit versteckt. Spurtet nun geradeaus zum Schneemobil. Im Heck des Fahrzeuges befindet sich die Ultra-Werfer-Einheit A. Von diesem Standpunkt aus muss Dennis links die Treppen und



anschließend die Leiter hochsteigen. Springt nun von Plattform zu Plattform. Steigt die nächste Leiter hinab. Links ist der Eingang zum vorderen Anlagenbereich...

Im Rauminneren führt eine Luke nach unten zur Filtrieranlage. Lauft links an der Wand entlang und steigt die Leiter hoch. Wiederum links an der Wand befindet sich die Karte für folgenden Bereich: unterirdische Wasser-Filtrieranlage. Die Kreatur rechts erledigt Dennis mit gezielten Gewehrschüssen. Stellt euch dann auf das schwarz-weiß gestreifte Podest und hangelt euch zweimal an der Decke entlang. Dreht am roten Ventilrad.

Klettert jetzt nur die erste Leiter zurück und springt mit etwas Schwung durch die türgroße Öffnung im Zaun. Lauft die Treppe nach oben und betretet den vormals überfluteten Raum links. Dort muss Dennis erst die Treppen, dann die Leiter hoch. Man findet sich auf dem Parkplatz im 1. Stock wieder. Nach Verlassen der Maschendrahtzaun-Absperrung geht ihr zum Schalter rechts neben der Maschendraht-Absperrung und aktiviert

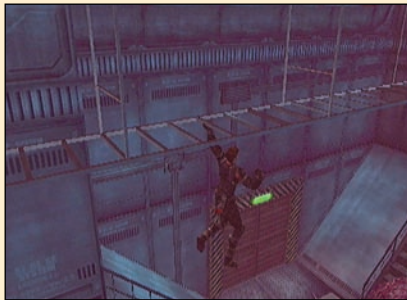


die Sprinkleranlage. Nachher besteigt ihr schräg links die Leiter, dann hangelt ihr euch auf eine der Metallkisten und an der Decke zur Stahltribüne rechts hinten entlang. Erledigt aus dieser Position ungestört alle Gegner. Drückt folglich den Schalter hinter dem Schneemobil. Krabbeln unter dem Fahrzeug bis zur nahe gelegenen Bodenöffnung. Erneut findet sich Dennis in der Filtrieranlage wieder. Rutscht rechts die zerstörte Metall-Konstruktion hinunter. Überspringt den Spalt und lauft die Treppe nach oben zum schwarz-weiß gestreiften Podest. Hangelt euch an den horizontal und vertikal angebrachten Leitern entlang. Steigt nach wenigen Schritten die nächste Leiter nach oben durch die Luke. Folgt den Treppen bis zur Tür auf der linken Seite (2. Stock Wohnbereich). Ihr erhaltet den Schlüssel fürs Schneemobil. Geht die Treppen weiter nach oben und erledigt

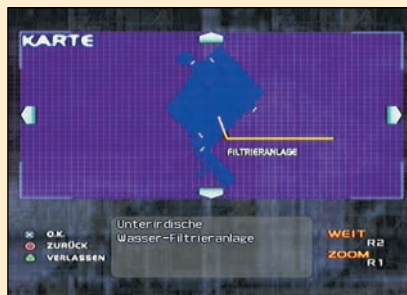


mit Dennis das Monster auf dem Turm. In eurem Inventar befindet sich nach glücktem Kampf die Erkennungs-marken-Radareinheit. Dennis sollte auch die Umgebung genau absuchen. Nun treppab zur Tür mit dem Vorhängeschloss nahe der Einstiegs-/Ausstiegs-Luke.

Schießt das Schloss auf und begeben euch zum Schneemobil (1. Stock Parkplatz). Öffnet die Hecktür mit dem Schneemobil-Schlüssel. Dahinter liegen die 12-fach-Batterie und weitere nützliche Gegenstände. Steigt anschließend in die Luke im Treppenhaus ein, haltet euch unten angekommen rechts und öffnet die Tür mit der Batterie. Jetzt immer den Gang entlang bis zum Aufzug. Ein Stockwerk tiefer geht's geradeaus hoch zur Treppe und um das umgestürzte Fahrzeug herum (man kann hinaufklettern und die Feinde aus sicherer Entfernung abknallen). Im darauffolgen-

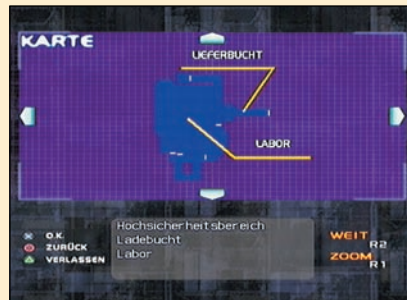


den Raum mit den blauen „Information“-Schildern ist im linken Gang hinter der ersten Tür rechts die Abfang-Einheit versteckt. Durchtrennt mit dem Messer die netzartigen Sperrern. Steigt nun in die Schachtöffnung und durchkämmt die damit verbundenen Lokalitäten. Im Raum mit den zwei Leichen und den netzartigen Wucherungen findet Dennis u. a. die Metallplatte. 2. Tipp: In manchen Räumen befinden sich zwei Schachteingänge, die das durch Gitter getrennte Schachtsystem trotzdem miteinander verbinden. Lauft zurück zum Raum mit den blauen „Information“-Schildern und geht rechts die Treppen hoch. Schießt das Vorhänge-



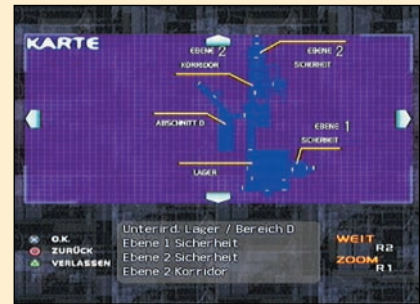
schloss auf. Ihr seid im bekannten Lager mit dem Förderband. In der Nähe des Gabelstaplers bekommt Dennis von einem Kameraden die Metallplatte 1 überreicht... Jetzt solltet ihr in der Lagerhalle bleiben. Die Schranke im Raum mit dem ID-Code an der Tür ist geöffnet. Fahrt mit dem Aufzug nach unten. Gleich im Raum

rechts hängt die Karte für folgende Bereiche an der Wand: Forschungsbereich Ebene I, Labor, Sicherheitsdurchgang und geschützter Bereich. Geht nun durch die gegenüberliegende Tür zum Laborbereich EB I. Beim Durchsuchen der einzelnen Labors findet man das Delta-Distanzmessgerät im Zimmer ganz hinten. Betätigt im gleichen Atemzug den Schalter, um die verschlossene Tür am Gangende vor dem Laborbereich EB I zu entriegeln. Verlässt die Forschungseinrichtungen und geht durch diese neu geöffnete Tür. Laft bis zur Feuerbarriere und kriecht in den Bodenschacht (Sicherheitsdurchgang) rechts. Steuert Dennis im Anschluss zur nächsten Tür. Im



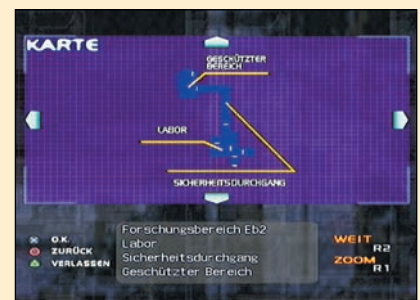
sogenannten geschützten Bereich müsst ihr nun die Treppe rechts hoch und am Schalt pult die Sprengkapseln scharf machen. Nun zurück zum Raum mit den blauen „Information“-Schildern. Auf dem langen Weg dorthin solltet ihr trotz der vielen Gegner sparsam mit der Munition umgehen. Folgt dem Gang links zur „Biological Area“. Auch hier ist die Schranke zum tiefer gelegenen Labor geöffnet. Im ersten Raum rechts befindet sich die Karte für folgende Bereiche: Forschungsbereich Ebene 2, Labor, Sicherheitsdurchgang und geschützter Bereich. Im gegenüberliegenden Labor findet Dennis unter den großen Metallkisten die Nachtsicht-Einheit. Drückt zudem den grünen Schalter in einer der Zimmerecken. Öffnet die vormals verschlossene Tür. Geht vom Labor nach draußen und folgt dem Gang bis zum Ende. Im Sicherheitsdurchgang empfiehl es sich, an der Decke entlang zu klettern. Aktiviert auch im geschützten Bereich danach die Sprengkapseln...

Nach verrichteter Arbeit muss Dennis unverzüglich in den 2. Stock des Wohnbereichs. Im Treppenhaus erhaltet ihr die Beta-Zugangskarte. Kämpft euch dann einen Weg über den Lager-/Forschungsbereich Ebene I (Halle mit dem Gabelstapler), Abschnitt C, vorbei an der Intensivstation und letzten Endes über die Brücke. Folgt den Schienen erst bis zur Stahltür links und dann bis zur über-



wucherten gelb-schwarz gestreiften Tribüne (links). Steigt in die Grube hinab. Es folgt der erste große Gegner: Am Fuße der länglichen Kreatur liegt die Granatwerfer-Einheit. Feuert zuerst die sechs Granaten ab und entleert im Anschluss alle Magazine unter ständigem Stellungswechsel. Nach geglücktem Kampf verbirgt der Security-Raum rechts in der Ecke eine Karte für folgende Bereiche: Kraftwerksumgebung und Kraftwerksdach. Des Weiteren liegt auf dem Schreibtisch der Zug-Schlüssel. Laft von der Grube zum Zug und öffnet die Tür mit dem Zug-Schlüssel...

Steigt im Außenbereich des Kraftwerks die Kisten hoch. Packt links neben der Selbstschussanlage die Steigeisen ein. Links am Fuß der Bergwand trifft Dennis einen alten Bekannten. Klettert die Bergwand hoch. Ihr müsst nur den hervorstehenden Felsvorsprüngen bis nach oben folgen. Dennis erhält den Vollautomatik-Schaltknopf für sein Gewehr. Laft nach rechts in Richtung des abgestürzten Flugzeugs. Steigt auf die Plattform und rutscht ins Innere der C-17. Klettert rechts die Kiste hoch und springt über den Gang. Neben den Munitions-Automaten liegt Garys Bombe. Springt über die an der Decke hängenden Kisten, um aus dem Flugzeug-Inneren zu entkommen. Laft den Weg zurück und fährt mit dem Aufzug zum Kraftwerks-Dach. Erledigt den zweiten großen Gegner mit gezielten Schüssen aus dem Granatwerfer. Den Rest verpasst ihr der Kreatur mit Dauerfeuer aus dem Standardgewehr - wohlgermerkt aus sicherer Distanz. Geht im Anschluss zur Kranplatte. Nach einer kurzen Zwischen-



sequenz muss Dennis hoch ins Führerhaus. Betätigt dort den Schalter für den Kran. Ihr erhaltet außerdem die Programmdiskette. Links vor dem Gebäude liegt der Flaschenzug-Gurt. Steigt auf das schwarz-weiße Podest und rutscht das Seil hinunter...

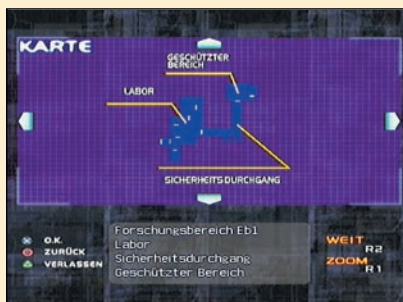
Geht ins Lager mit dem Förderband und dem Gabelstapler. Lauft das Förderband hoch und fährt mit dem großen Aufzug nach unten (vorderer Anlagenbereich). Geht nach draußen und dann in den Raum, wo der Anorak an der Wand hing. Öffnet die Luke und steigt bzw. rutscht nach unten. Nach wenigen Schritten findet Dennis die 24-fach-Batterie und die Ultra-Werfer-Einheit B in der Filtrieranlage. Kämpft euch nun zum 2. Stock Wohnbereich durch. Wir empfehlen folgende Route: vorderer Anlagenbereich - Lager (Halle mit Förderband) - Abschnitt D - Filtrieranlage - 2. Stock Wohnbereich. Begebt euch durch die Luke in die Filtrieranlage. Lauft zum Stahlseil,

gleitet daran entlang und durchbricht damit die Holzbarriere. Hinter der Tür befindet sich ein weiteres Bauteil für das Gewehr, der 6-Schuss-Granatwerfer. Springt nun einfach nach unten und rollt euch ab. Laft weiter und steigt die Leiter in der Filtrieranlage nach oben. Dennis findet sich im vorderen Anlagenbereich wieder. Steigt die Leiter hoch, springt nun von Plattform zu Plattform und lauft letztendlich zum vorderen Anlagenbereich. Führt mit dem Aufzug wieder hoch zur Lagerhalle. Weiter geht's gleich nach links zum Durchgang zur Lagerhalle. Schaltet auf den nächsten Metern unter keinen Umständen die Leuchte ein. Laft den Gang entlang. Öffnet die Stahltür. Springt wenig später über den Abgrund. Dennis erreicht den Kontrollturm. Dort angelangt muss Dennis den vormals versperrten Eingang zum Hochsicherheitsbereich im unter Strom stehenden Graben öffnen...

Betätigt den Hebel gleich zu eurer Rechten. Nehmt dann Anlauf, springt in die gelee-artige Masse und trennt mit dem Messer die Leitung durch. Zerschießt die gefrorene Substanz. Geht die Treppen nach oben, dann links zum Labor Hochsicherheitsbereich. Weiter geradeaus zu einem Raum mit Steuerpult und Panoramafenster auf der rechten Seite. An der Wand hängt eine Karte für folgende Bereiche: Hochsicherheitsbereich, Ladebucht und Labor. Im gleichen Bereich, aber links (der Treppe fol-



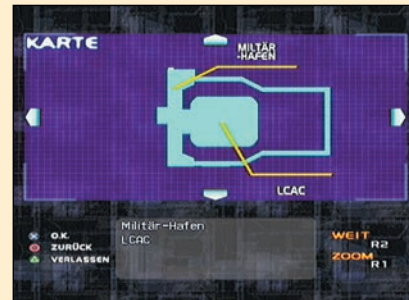
gen) findet Dennis in einem Raum eine Karte für folgende Bereiche: Militär-Hafen und LCAC. Verlässt die Örtlichkeit und geht entlang der Rolltreppen nach unten, bis ihr ein Schalter mit einem grün leuchtenden Licht vorfindet. Sammelt nach der folgenden Zwischensequenz alle Items ein, die sich in den silbernen Boxen befinden. Verlässt die Halle, geht nach ganz oben und daraufhin im Hochsicherheitsbereich nach links zur Lieferbucht. Hier ist der C-Teil der Ultra-Werfer-Einheit. Nun muss Dennis zurück zum wasserüberfluteten Graben des Kontrollturms...



Euer nächstes Ziel ist erneut die Lagerhalle mit dem Förderband. Betretet in der Lagerhalle den kleinen Raum, wo ihr zu Beginn des Spiels das Förderband in Betrieb gesetzt habt. Die vormals verschlossene Tür ist nun geöffnet. Dennis gelangt in den Militärhafen. Auf dem Weg dorthin findet ihr die Karte des letztgenannten Areals. Erledigt in dieser Halle zuerst alle Gegner und durchstöbert dann die ganze Umgebung nach Gegenständen - bevor ihr die Person nahe des Hovercraft-Bootes anspricht...

Nach der Zwischensequenz befindet sich Dennis auf hoher See. Geht aus dem Führerhaus des Luftkissen-Bootes heraus und sucht das Deck nach Gegenständen (vorwiegend in Kisten) ab. Auch im Bereich der Aufbauten befinden sich zahlreiche Items. Steckt Dennis' Nase auch in die beiden Räume links und rechts. Speichert außerdem vorsichtshalber ab, da der große Showdown naht. Der Kampf gegen den finalen Boss splittet sich dabei in drei Teile auf.

Part 1: Rennt vor dem Besteigen des



Geschützturmes so lange auf dem Vorderdeck im Kreis herum, bis der Obermotz die ersten wurmartigen Kreaturen aufs Boot wirft. Verwendet im Geschützturm beim Zielen statt des Analog-Sticks das Steuerkreuz. Denkt daran, dass ihr beim Schießen etwas vorhalten müsst. Es reicht vollkommen aus, das Geschütz auf eine Höhe einzustellen und im entsprechenden Moment nach links, in die Mitte oder nach rechts zu schwenken.

Part 2: Verzichtet auf die MG-Stellung linker Hand auf dem Dach. Positioniert euch lieber auf dem kleinen Podest in der rechten Nische. Es befindet sich zwischen den beiden Türen und der Leiter. Bearbeitet die Mutation mit dem SSG4-Gewehr. Mit dem Flammenwerfer haltet ihr euch gleichzeitig die säurespeienden Lebewesen vom Leib. Zudem empfiehlt sich der Einsatz des 6-fach-Granatwerfers. Verlässt unter keinen Umständen diesen Ort. Es ist die sicherste Methode, ohne großartige Blessuren den Gegner niederzustrecken.

Part 3:

Montiert schnell den Ultra-Werfer an die Gewehr-Unterseite. Zielt damit auf den Endgegner. Sind alle Raketen verbraucht, muss Dennis zum Nahkampf übergehen. Mit der Shotgun bedarf es nur einiger Schüsse, bis der Obermotz klein beigt. Verwendet währenddessen die medizinischen Hilfsmittel, um Infektionen und Verletzungen zu beheben.

Viel Erfolg!



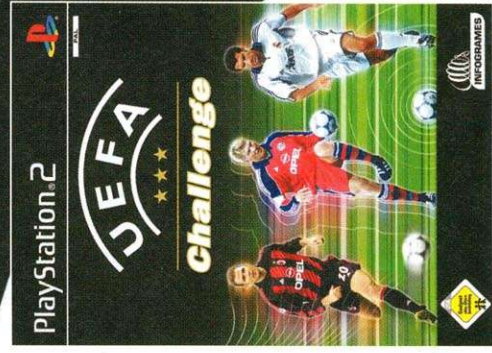
Stefan Effenberg

hina power und nach das Spiel.



Erleb mit UEFA Challenge die Emotionen der großen europäischen Wettbewerbe – als wärst du live auf dem Rasen dabei. Freu dich auf:

- * die Kader der besten Vereine: Manchester United, FC Barcelona, FC Bayern München ... und ihre Stadien Old Trafford, Nou Camp, ...
- * die Topstars des europäischen Fußballs – Figo, Anderson und Effenberg
- * einen exklusiven Multi-Saison-Modus samt Auf- und Abstieg
- * neuartige Animationen und Bewegungsabläufe, die absolut realistisch die Aktionen auf dem Rasen und den Tribünen wiedergeben



© Infogrames 2007. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Any individual names and images, as well as club, team and stadium names, their logos and playing strips, are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any unauthorised copying and/or usage of such properties by third parties. UEFA and all its competition logos and names are registered trademarks of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. These trademarks may not be reproduced without the prior written permission of UEFA. All rights are reserved. Screenshots from the PC version. Photo credit: Thimo Sander. www.uefachallenge.com

Live your talent.



Sven Liebold

MAXIMO

Ghosts to Glory



Capcom kramt tief der in Schatzkiste und entstaubt eines seiner erfolgreichsten Franchises. Na, klingelt's schon?



◉ Trotz der 3D-Optik spielt sich der Titel genauso perfekt wie seine 2D-Vorgänger.



◉ Auf seiner Reise findet unser Held stets neue, mächtigere Schwerter.

Zugegeben standen auch wir im ersten Moment vor den Bildschirmen und waren eigentlich auf ein komplett neues Capcom-Universum gefasst. Nach einigen Minuten stellten sich aber einige Aha-Effekte ein. Dämonische Säulen, die Totenköpfe spucken? Doppelsprung? Ein Ritter, der, nachdem er einen Treffer eingesteckt hat, seine Rüstung verliert und nur noch in herzigen Boxer-Shorts unterwegs ist?

Made in USA

Genau! Ghost'n Goblins meldet sich zurück. Capcom besteht allerdings darauf, dass es sich bei Maximo – Ghosts to Glory lediglich um eine Hommage an ihre erfolgreiche Geisterhatz handelt und nicht um einen direkten Nachfolger von Ghost'n Goblins oder Ghouls'n Ghosts. Dafür sind die Parallelen allerdings erschreckend klar zu erkennen. Sogar im Soundtrack finden sich stellenweise Passagen, die den Fans dieser Spiele höchstwahrscheinlich eine ordentliche Gänsehaut oder aber Freudentränen bescheren mögen. Übrigens komponierte Musik-Guru Tommy Tallarico den gesamten Soundtrack zu dem gespenstischen Abenteuer.

Zur großen Überraschung wird Maximo in Amerika entwickelt und nicht, wie

vielleicht vermutet, im Land der aufgehenden Sonne. Capcom Digital Studios zeichnet sich für das ehrgeizige Projekt verantwortlich, welches sich bereits seit zwei Jahren in Arbeit befindet.

Nein!...nicht die Fackel!

Obwohl sich Maximo auf den ersten Blick als 3rd Person Action-Adventure präsentiert, spielt es sich genauso flott und flüssig wie seine 2D-Pendants. Die linear aufgebauten Spielwelten offenbaren sogar die beliebten unterschiedlichen Ebenen; wenn beispielsweise der Boden unter unserem Helden wegbreicht und sich ein völlig neues Spielareal offenbart.

Maximo verfügt außerdem über ein ausgeklügeltes Power-Up System, wodurch er sein Schlag-Repertoire deutlich erweitern wird. Auf seinem Weg findet er außerdem noch eine Vielzahl an unterschiedlichen Schwertern, die wiederum über verschiedene Eigenschaften verfügen. Mit seinem Schild kann er Attacken abwehren, aber auch selbige Richtung Feind schleudern. Schlägt man gegen einen Grabstein, werden Seelen frei, die man anschließend bei Gevatter Tod gegen wertvolle Continues eintauschen kann. Maximo wird voraussichtlich gegen Dezember auf Dämonenkreuzzug gehen.



◉ Helmut Schmidt ist hungrig.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure/Racer
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts www.electronicarts.de
Entwickler	Capcom
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Geniales Jump'n Run mit Oldie-Flair. Unbedingt vormerken!



Toni Opl

THE MUMMY RETURNS

War Rick O'Connells erstes Abenteuer auf der PSone noch ein völliges Debakel, so macht der Nachfolger für die PS2 einen besseren Eindruck. Basierend auf dem Blockbuster Die Mumie kehrt zurück, der vor kurzem in deutschen Lichtspielhäusern lief, durchlebt der Spieler exakt die Handlung des Zellularbilds. Euch ist dabei freigestellt, ob ihr lieber als Rick O'Connel auf Seiten der Guten kämpfen oder in der Gestalt des Imhotep für die finstere Mumien-Armee eintreten wollt. Egal, wie man sich entscheidet, die Story folgt stets den Geschehnissen des

Kinofilms. Wählt ihr also Ricks Pfad, so besteht eure Aufgabe darin, euren Sohn Alex aus den Klauen seiner Entführer zu befreien, die ermordete Ehefrau Evi ins Reich der Lebenden zurückzuholen und schließlich den Skorpionen-König zu besiegen, womit die ganze Welt vor dem Untergang gerettet wäre. Als skrupelloser Imhotep besteht eines eurer Hauptziele darin, den Skorpionen-König in die Knie zu zwingen, um mit seiner Armee über die Welt zu herrschen. Es versteht sich von selbst, dass die O'Connells sowie Ardeth Bey und seine Medjai-Krieger nichts unversucht

lassen, dieses Vorhaben zu vereiteln. Während sich Imhotep ganz auf seine magischen Kräfte verlässt, die im Verlauf des Spiels immer mächtiger werden, steht dem draufgängerischen O'Connel wie gewohnt ein nettes Arsenal an verschiedenen Bleispritzen zur Verfügung, mit denen er Mumien, Pygmäenkrieger und anderes untotes Gesindel zurück in die Hölle schickt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Vivendi Universal Interactive www.vivendi.com
Entwickler	Blitz Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Nach einem solch miserablen Vorgänger kann es mit The Mummy Returns einfach nur besser werden. Hoffentlich!



☉ Dank seiner magischen Kräfte kann sich Imhotep hervorragend verteidigen.



☉ Ist kein Schießeszen zur Hand, setzt sich O'Connel mit den Fäusten zur Wehr.



mArk Liebold

POLICE 24/7

Mit Police 24/7 bringt Konami nach Silent Scope eine weitere Umsetzung eines berühmten Coin-ops in unsere Wohnzimmer. In der Rolle eines Polizisten geht man, mit einer Light Gun bewaffnet, auf Verbrecherjagd. Der Spielhallenautomat bietet ein einzigartiges Feature. Durch eine kleine Kamera erkennt er die Bewegung des Spielers. Will man nun beispielsweise hinter

einer Kiste Deckung suchen, muss man sich tatsächlich hinknien oder seitlich ausweichen. Um den gleichen Spielspaß auch zu Hause genießen zu können, arbeitet Konami derzeit noch kräftig an einer PS2-Kamera, die dann zusammen mit dem Spiel ausgeliefert werden soll. Da amerikanische sowie europäische Behörden etwas allergisch auf Light Gun-Shooter reagieren, wird zudem

noch ein spezieller Kontrollier der Packung beiliegen. Dieser weist zwar eine pistolenähnliche Form auf, jedoch wird das Zielkreuz über einen kleinen Trackball, der sich an der Oberseite des „Police Pads“ befindet, gesteuert. Der Kontrollier soll nicht nur bei Police 24/7 zum Einsatz kommen. Auch Silent Scope 2, das ebenfalls Ende des Jahres für PS2 erscheint, wird das Spezial-equipment unterstützen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	Konami www.konami-europe.com
Entwickler	KCE Studios
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Interaktiver Shooter der ganz besonderen Art.



☉ Kleine Pfeile zeigen euch an, wann ihr euch lieber in Deckung zurückziehen solltet.



☉ Hinter den mit Schilden ausgerüsteten Kollegen kann man Deckung suchen.

Toni Opl

PIRATES OF SKULL COVE



PlayStation 2

Schwarzpulver, Goldschätze und der endlose Ozean – EA lässt alte Zeiten wieder aufleben.



○ An Land lässt Katarina die Klingen sprechen. Mit der Zeit lernt sie mehr und mehr Techniken dazu.



○ Gegen die Größe unserer Galeone hat das mickrige Segelboot nicht den Hauch einer Chance.

Seit dem genialen Pirates auf Commodores Amiga war es im Videospielebereich um das Piratentum sehr still geworden. Wer jedoch geglaubt hat, der Schrecken der Meere wäre endgültig ausgestorben, wird von Electronic Arts nun eines Besseren belehrt. Die Westwood Studios, vor allem durch die Command&Conquer-Serie bekannt, arbeiten an einem Piratenabenteuer erster Güte, das euch mitten in die Zeit des Plünderns und Kenterns versetzen wird.

Setzt die Segel!

In Pirates of Skull Cove übernehmt ihr nicht etwa die Rolle eines bärtigen, dickbäuchigen und holzbeinigen Scharlatans, sondern segelt als die hübsche und

furchtlose Piratenkapitänin Katarina de Leon um die Welt. Dabei gilt es, sowohl die erbeuteten Reichtümer als auch das eigene Leben gegen allerlei verfeindete Parteien auf dem offenen Meer zu verteidigen. Zwölf verschiedene Kampschiffe werden dem Spieler insgesamt zur Verfügung stehen. Vom extrem wendigen Slup bis hin zur mächtigen Galleone verfügt dabei jedes Gefährt über andere See-eigenschaften und Waffen. Trefft ihr auf ein feindliches Schiff, stehen euch mehrere Möglichkeiten offen, dieses zu attackieren. Ihr könnt dessen Segel durchlöchern, die an Bord befindlichen Schwarzpulverfässer in Brand schießen oder die gegnerische Crew mit Stinkbomben verwirren. Wenn dann letztendlich die klassische Kanonenkugel durchs

Deck schlägt, verlassen die Ratten endgültig das sinkende Schiff.

Doch es wird nicht nur auf hoher See gekämpft. Katarina beherrscht die Kunst des Schwertkampfes wie kaum ein anderer Pirat und wird diese Fähigkeiten im Laufe des Abenteuers immer weiter ausbauen können. Bei der Erforschung unbekannter Länder stellen sich euch allerlei bössartige Fabelwesen wie Riesenkrabben, Skelettpiraten und Eisdämonen in den Weg. Hilft der Säbel einmal nicht mehr weiter, könnt ihr zudem mit Messern oder Minigranaten um euch werfen. Sollte auch das nicht ausreichen, um einen Gegner in die Knie zu zwingen, hilft nur noch der Einsatz Katarinas magischer Kräfte.

Parallel zum Story-Modus wird es zusätzlich einen Kampfmodus geben, in dem sich zwei Joypad-Kapitäne mit ihren Galeeren duellieren können. Im sogenannten Privateer-Mode zieht ihr ganz ohne Missionsziele los und versucht, soviel Unruhe wie möglich zu stiften und dabei so viele Schätze wie möglich zu erbeuten.



○ In solch einem Duell kommt es auf die richtigen Befehle der Kapitänin an.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
	www.electronicarts.de
Entwickler	Westwood Studios
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Ein Abenteuer der Sonderklasse – vielschichtig, abwechslungsreich und spannend.

FINAL FANTASY IX

TETRA MASTER CARD GAME



Wer Final Fantasy IX kennt, kennt auch Tetra Master, das hochspannende, strategische Spiel-im-Spiel. Was bislang nur virtuell zu zocken war, wird jetzt zur Realität. Wo welche Karte plziert wird, entscheidet über Sieg oder Niederlage.

**Vorsicht!
Suchtgefahr!**

Ab Juli im Spiele- und Comicfachhandel
oder unter www.dinocomics.de

powered by **310k**
fast - smart - connected

SQUARESOFT

© 2000 Square Co., Ltd.

Dino Bestellservice
Postfach 294
77649 Offenburg



PRIMAL



System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de SCEE Studios Cambridge
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Sommer 2002

20%



Sven Liebold

ROBOCOP

Ist hier jemand im Raum, der RoboCop nicht kennt? Hoffentlich nicht; denn der Kult um den stählernen Polizisten ist ungebrochen. Paul Verhoevens Meisterwerk gehört unbestritten zu den besten Kinofilmen aller Zeiten. Obwohl RoboCop Murphy mittlerweile fast 20 Jahre auf dem Buckel hat, setzt er hochmotiviert seinen Dienst auf der PlayStation2 fort.

Serve the public trust

In rund 15 Missionen kämpft der Cyborg in den Straßen von Detroit für Recht und

Ordnung. Nach einigen vielversprechenden Screenshots konnte man nun auf der Messe selbst Hand an das Joypad legen und Murphy durch eine Mission führen. RoboCop präsentiert sich als reinrassiger Ego-Shooter mit hochkarätiger Optik. Die Umgebung wurde sehr detailverliebt in Szene gesetzt. Es können sogar Fenster zerschossen werden. Falls zudem mal eine Kugel den nächsten Wasserhydranten trifft, darf man sich auf eine kalte Wasserdusche gefasst machen.

Die einzelnen Aufträge werden mittels aufwendiger FMV-Sequenzen verbun-

den, die sich in punkto Aufwand nicht hinter ihrem Kino-Pendant verstecken müssen. Auch wird es ein Wiedersehen mit vielen Charakteren aus der Zelluloidvorlage geben - allen voran natürlich mit dem furchteinflößenden Kampfroboter ED-209. Glaubt man den Entwicklern, wird RoboCop bereits im November seinen Dienst antreten.



Wie auch im Film kann Murphy seine eingebaute Zielvorrichtung nutzen.



RoboCop hat immer die passende Waffe für den richtigen Moment im Anschlag.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive www.virgininteractive.de
Entwickler	Titus
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Ein Kindheitstraum geht in Erfüllung - endlich die Welt mit Murphys Augen sehen.



Sven Liebold

RUN LIKE HELL

Im Weltraum hört dich keiner schreien. Schon gar nicht auf einer weit im All treibenden Minenstation. Nach der Rückkehr von einem wissenschaftlichen Trip muss Nick Conner feststellen, dass seine Heimat, die Raumstation Forsetti, von Außerirdischen geentert wurde. Jetzt wird's ernst. Nick versucht, die restlichen Überlebenden, inklusive seiner Geliebten, in Sicherheit zu bringen.

Räuchert sie aus!

Was sich zunächst wie ein Resident Evil im Weltraum anhört, soll laut Ent-

wickler Digital Mayhem eine wesentlich Action-orientiertere Erfahrung werden. In der Rolle von Nick Conner erforscht man die dunklen 3D-Gänge der Station, die Waffe stets im Anschlag. In jeder Ecke könnte eine Gefahr lauern. Genau dieses Gefühl der ständigen Panik will "Run Like Hell" vermitteln. Klassische Rätsel wird es in RLH nur wenige geben, da viele der Aufgaben zudem unter ständigem Zeitdruck absolviert werden müssen.

Um lästigen Kameraproblemen entgegenzuwirken, schaltet die Sicht bei Angriff eines Aliens automatisch in eine sehr übersichtliche Kampfperspektive. Die Angreifer stellen sich außerdem auf die Abwehrtaktiken von Nick ein, lernen aus diesen und versuchen bei der nächsten Attacke, eine alternative Variante zu finden, um unserem Helden das Gehirn aus dem Schädel zu saugen.

RLH ist in sieben Kapitel aufgeteilt, wovon jeweils eines einem Tag auf der Station entspricht. Digital Mayhem verspricht eine Spielzeit von mindestens 30 Stunden.



"...glaub mir doch....war ein Versehen...ich wollte deine Brüder nicht umlegen!"

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive www.vid.com
Entwickler	Digit
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Oktober 2001

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Die Atmosphäre und Technik scheinen zu stimmen. Hoffen wir auf ein ähnlich gutes Gameplay.



Das Design der Aliens fällt sehr abwechslungsreich aus.

mAnk Liebold

SILENT HILL 2



PlayStation 2

Ihr dachtet, ihr könntet entkommen? Niemand kann dieser Stadt entfliehen! Wo Licht ist, da ist auch Schatten; wo es Gutes gibt, lauert das Böse nur darauf, es zu verschlingen!

Vor zwei Jahren lehrte Konami der gesamten Videospielgemeinde das Fürchten- und zwar gewaltig. Vorbei waren die Zeiten, in denen torkelnde Zombies und überdimensionale genmanipulierte Mutanten für kurzlebige Schreckmomente und Ekel sorgten. Silent Hill perfektionierte den virtuellen Horror, und zwar nicht durch grobschlächtige Darstellung von Gewalt oder indem man den Spieler direkt mit dem Grauen konfrontierte. Stattdessen hüllte man die gesamte Welt in den Mantel der Dunkelheit und ließ den Helden dadurch in einer steten Ungewissheit mit was er es wohl zu tun hätte. Das Böse wurde nicht auf dem Silbertablett serviert, sondern durch die audiovisuelle Präsentation direkt in das Hirn des Spielers gepflanzt, wo es Wurzeln schlug, gedieh und für ein Videospielerlebnis sondergleichen sorgte. Doch Konami gönnt den Zockerseelen keine Ruhe und lädt erneut ein in die kleine Stadt Silent Hill.

In einer kleinen Stadt

James Sunderland ist verwirrt. Vor drei Jahren starb seine Frau Mary an einer tödlichen Krankheit, und jetzt hält er



☉ Auf der Mauer, auf der Lauer... In diesem verwunschenen Kaff, würde ich nicht einmal einem kleinen Mädchen über den Weg trauen!

einen Brief von ihr in seinen Händen - einen Brief, der diesen Morgen in seinem Briefkasten lag. Ohne zu wissen warum, macht er sich auf die Reise an den Ort, den er mit so vielen Erinnerungen an seine Liebste in Verbindung bringt - nach Silent Hill.

James Sunderland trifft etwa zur gleichen Zeit in der Kleinstadt ein, als auch Harry Mason, der Held des ersten Teils, die Straßen der verfluchten Gemeinde durchstreift. Obwohl die beiden verlorenen Seelen im selben Augenblick, in der gleichen mysteriösen Ortschaft ein



☉ Die dynamische Kamerführung ist einer der wichtigsten Bestandteile des gesamten Spiels.



☉ Erleidet James durch einen Angriff Schaden, könnt ihr seinen Herzschlag über den Dualshock-Kontroller spüren.

IM GESPRÄCH MIT

AKIRA YAMAOKA
Sound Director
Silent Hill 2
AKIHIRO IMAMURA
Producer
Silent Hill 2



play: Unterscheidet sich das Gameplay von Silent Hill 2 zu dem des Vorgängers?

Imamura-san: Das grundlegende Gameplay ist das selbe, jedoch gibt es einige Verbesserungen. Beispielsweise veränderten wir die Steuerung. Im ersten Teil ließ sich der Charakter wie die Figuren der Resident Evil-Serie steuern. In Silent Hill 2 hingegen kann man sich „frei“ bewegen, genauso wie etwa in Mario 64. Die Spieler haben allerdings die Möglichkeit, auf die bekannte Steuerungsvariante aus Silent Hill zurückzugreifen. Das gesamte Szenario ist jedoch ganz anders aufgezogen, da man die Emotionen des Hauptcharakters viel näher miterlebt.

play: Wurden bei Silent Hill 2 neue Soundtechnologien genutzt?

Yamaoka-san: Wir nutzen die 3D-Sound-Technologie, die von Sony Computer Entertainment entwickelt wurde. Dadurch ist es möglich, mit einem gewöhnlichen Boxenset oder den Lautsprechern des Fernsehers Raumklang zu erzeugen.

play: Ist es sehr schwer, die 3D-Sound-Technologie zu nutzen?

Yamaoka-san: Aus technischer Sicht nein. Raumklang zu erzeugen ist nicht schwer, wir wollen jedoch mehr. Wir wollen durch den Sound Angst erzeugen. Das ist dann schon etwas komplizierter.

play: Haben sie sich durch Künstler oder andere Musiker beim Komponieren der Musik inspirieren lassen?

Yamaoka-san: Nein, nicht wirklich. Ich bin zu dem Schluss gekommen, dass ein gleichbleibender, monotoner Rhythmus weitaus angsteinflößender ist als Musik. Deshalb musste ich mich nicht wirklich inspirieren lassen.

play: In dem Trailer zu Silent Hill 2 kann man zwei vierbeinige Dämonen sehen, die sich wild aneinander...nun ja, reiben...während in der hinteren Ecke des Raumes ein riesiger Kerl steht, der die beiden anzufeuern scheint. Was genau sieht man da?

Imamura-san: (lacht) Nein, die Monster haben keinen Sex! Aber die Leute denken, dass sie Sex haben. Die Kombination aus Elementen wie Sex und Tod erzeugt Angst und Unbehagen, und das ist genau das, was wir erreichen wollen.

play: Was man bis jetzt von Silent Hill 2 gesehen hat, ist, offen und ehrlich gesagt krank. Nicht wegen der Brutalität, sondern aufgrund der Emotionen, die das Spiel erzeugt. Haben sie keine Angst, dass Silent Hill 2 vom Markt genommen werden könnte?

Imamura-san: Oh nein, wir haben schließlich etwas Erfahrung. Außerdem nehmen wir uns die Anregungen unserer Kollegen sehr zu Herzen. In der Tat haben wir schon eine Menge Szenen gesammelt, die aufgrund ihrer „Härte“ nicht den Weg ins fertige Spiel finden werden.

play: Besteht die Möglichkeit, dass es dann irgendwann eine Silent Hill 2 Special Edition geben wird, in der man dann wirklich ausnahmslos alles sehen wird?

Imamura-san: (lacht) Bis jetzt ist noch nichts geplant, aber wir behalten uns diese Idee im Hinterkopf.

Vielen Dank für das Gespräch!



Die Taschenlampe ist eure einzige Lichtquelle. Leider ist das, was man im Kegel der Lampe sieht, alles andere als erfreulich.

fast identisches Ziel verfolgen, sind die beiden Plots vollkommen unabhängig voneinander.

Der Wahnsinn

Ähnlich wie Harry Mason sieht sich auch James Sunderland auf seiner Tour durch Silent Hill mit Kreaturen und Situationen konfrontiert, welche eher die Abgründe der menschlichen Seele widerspiegeln als irgendwelche fixen Ideen eines kreativen Gamedesigners. Dadurch, dass man nur mit einer kleinen Taschenlampe ausgerüstet ist, erhält man nur bruchstückhafte Eindrücke von der gesamten Umgebung. Jede der Kreaturen, die euch in den Schatten auflauert, hat menschenähnliches an sich, und sei es nur ein bestimmtes Körperteil, das wahllos an ein anderes angenäht worden ist. Die Mischung aus menschlichen Zügen, unkoordinierten Bewegungsabläufen sowie der unsagbaren Aura des Bösen, welche diese grotesken Wesen umgibt, machen sie auf eine grauenerregende Art und Weise einzigartig. Durch die monotonen Klänge der Soundkulisse, die Flut der mannigfaltigen optischen Reize, wie etwa dem ständigen Spiel von Licht und Schatten oder der

dreckig wirkenden Grafik und der dynamischen Kameraführung entsteht eine beklemmende Atmosphäre, die jedem noch so hartgesotteten Spieler einen eiskalten Schauer über den Rücken jagen wird.



James dreht seinen Kopf in die Richtung der Gegenstände, damit ihr wisst, dass ihr diese aufsammeln bzw. nutzen könnt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Survival Horror
Spieler	1
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	KCET
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Die Angst hat einen neuen Namen: Silent Hill 2.



In der Stadt trifft James auf Maria, die seiner Frau zum Verwechseln ähnlich sieht.

SOCOM



Vorwärts Marsch: Sony startet die Online-Offensive.



❶ Im hohen Gras kann man jederzeit "untertauchen". Davon profitieren allerdings auch eure Gegner.

schließlich dafür trainiert wurden, brisante militärische Einsätze durchzuführen, Geiseln zu befreien und gefährliche Diktatoren gezielt zu eliminieren. Diverse Missionen, die sowohl im Alleingang als auch im Netzwerk-Modus kooperativ mit mehreren Spielern gleichzeitig absolviert werden können, entführen euch in verschiedene Krisengebiete dieser Welt. Im tiefen Dschungel Thailands und Afrikas, in den eisigen Bergen Alaskas sowie in den Steppen und Wüsten des mittleren Ostens agieren jede Mege aufrührerischer Terroristenbewegungen, die es zu zerschlagen gilt!

Das Kampfgeschehen verfolgt man hierbei größtenteils aus der Third-Person-Perspektive, allerdings kann man auf Knopfdruck auch in eine Egoansicht umschalten, weit entfernte Gegner heranzoomen oder sich in geduckter beziehungsweise liegender Haltung durchs mannshohe Gras pirschen. Den Kame-raden werden entweder durch ein aufrufbares Menü oder direkt durch Spracheingabe mittels Kopfhörer-Mikro-Kombination Befehle erteilt. Es ist momentan allerdings fraglich, ob das separat erhältliche Headset bis zum Erscheinen von SOCOM: U.S. Navy Seals ausgereift und in Serie gegangen sein wird.

Während man auf zwei der insgesamt acht SOCOM-Displays als Solo-Spieler losziehen durfte, konnte man sich auf den übrigen sechs PS2s einem waschechten Deathmatch stellen, in dem mit-

☉ Durch Betätigen des L3-Buttons könnt ihr zwischen den Funktionen einer Waffe (Einzel-, Dauerfeuer, kurzer Feuerstoß usw.) umschalten.

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-16
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de Zipper Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

ARTICLES: 1111

50%

★★★★☆ — **Hervorragend**

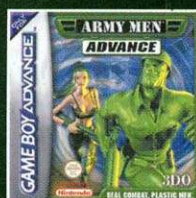
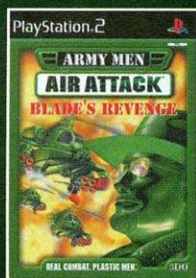
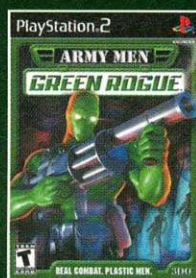
Stimmungsvoll, actiongeladen und überaus spannend – endlich dürfen auch Konsoleros in die Netzwerk-Schlacht ziehen!





„Alles easy –
Jungs. Und da
ändert auch
der Sarge
nichts dran!“

Woodstock



PlayStation®2

GAME BOY ADVANCE

3DO



www.de.infogrames.com

Sven Liebold

SSX TRICKY

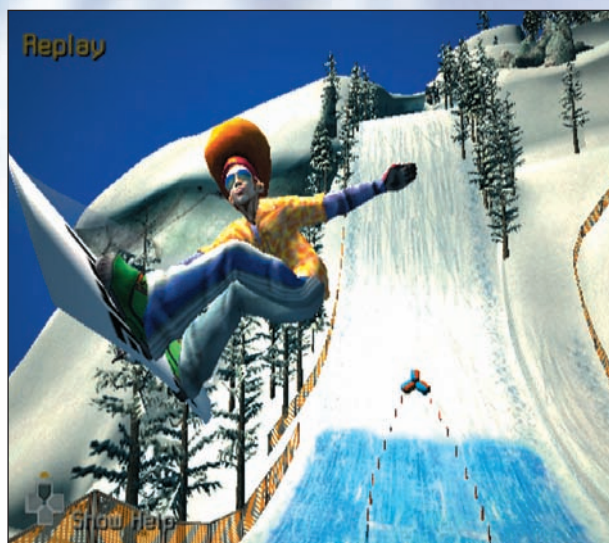


PlayStation 2

EA Big bläst zum zweiten Angriff! Die Snowboard-Innovation SSX geht in die nächste Runde.



○ Diesmal ohne Ruckeln! Die Entwickler geloben konstante 60 Bilder pro Sekunde.



○ Auch Paul Breitner ist dabei!

Zu Beginn sollte SSX lediglich im Herbst auf einer DVD mit einigen Boni neu veröffentlicht werden. Scheinbar war der Ehrgeiz der Entwickler jedoch größer, da das Projekt mittlerweile zu einem fast kompletten Nachfolger gereift ist.

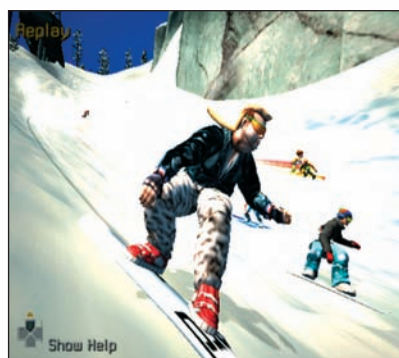
Generalüberholung

Unter dem Beinamen Tricky schickt uns SSX ein Jahr später erneut in den World Circuit des Boardercross. Seit dem ersten Turnier hat sich einiges getan. Sämtliche Strecken des Vorgängers wurden komplett überarbeitet, umgebaut und optimiert. Nichts ist so wie es ein-

mal war. Die Entwickler sprechen von rund 50% Änderungen pro Kurs. Vor allem die berühmten Abkürzungen wurden fast alle geändert, um dem Spieler im Prinzip eine komplett neue Abfahrt auf einer längst bekannten Strecke zu bieten. Als Sahnehäubchen gibt es oben drein zwei komplett neue Tracks. "Alaska" versetzt den Boarder in eine raue Schneewildnis, während "Garibaldi" für ordentliche Adrenalinschübe sorgen wird. Nahezu vertikale Abhänge wechseln sich mit metertiefen Klippen ab. Ein echtes Erlebnis.

Ferner gesellen sich zwei neue Charaktere ins Fahrerlager. Allerdings mussten dafür Jürgen und Hiro Abschied nehmen. Die Interaktion unter den Boardern ist auf der Piste noch deutlich extremer geworden. Jeder Fahrer steht in einem freundschaftlichen oder feindlichen Verhältnis zu den anderen. Neben insgesamt aufgepeppten Animationen der Figuren werden auch berühmte Film- und Musikstars den verrückten Charakteren ihre Stimmen leihen. Unter anderem sind auch Macy Gray und Luci Liu im Gespräch.

diese Moves "Über-Tricks". Scheinbar erfreut man sich weltweit des Gebrauchs der deutschen Sprache.



○ Vorne kurz und hinten lang. Nur die Cowboyboots fehlen.



○ Die neuen "Über-Tricks" sorgen für ordentlich Zunder im Gameplay.

Deutsche Supertricks

Die eigentlich größte Neuerung sind eine Reihe neuer Spezial-Tricks, die nur in Verbindung mit komplizierten Steuermanövern ausgeführt werden können. Aus obskuren Gründen nannte man

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sport
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts www.electronicarts.de
Entwickler	EA Kanada
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

65%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Bereits der Vorgänger hat uns in neue Schneespüren katapultiert. Hier kann nichts mehr schief gehen.

Toni Opl

STAR WARS

Racer Revenge: Racer II



Skywalker und Konsorten gehen mit ihren Pod-Rennern in die zweite Runde.



○ Wer zu oft gegen die Konkurrenten oder die Streckenbegrenzung donnert, geht auf spektakuläre Weise in Flammen auf.

Eigentlich ist es für die PlayStation-Gemeinde ja das Podracer-Debüt; denn Teil I, zunächst auch für PSOne angekündigt, erschien dann doch nur für PC, Nintendo 64 und Dreamcast. In Anbetracht der eher durchschnittlichen Qualität des Titels war diese Tatsache allerdings auch relativ leicht zu verkraften. Damit diesmal (hoffentlich) nichts schief geht, hat Lucas-Arts den Nachfolger in die Obhut der Rainbow Studios gegeben, die mit ATV Offroad Fury bereits einen grandiosen PS2-Einstand feiern konnten.

Rache ist süß

Star Wars Racer Revenge: Racer II spielt in etwa acht Jahre nach dem Kino-Highlight Episode I: Die dunkle Bedrohung, in dem Weltraumschurke Sebulba gegen den jungen Anakin Skywalker eine emp-

findliche Niederlage in einem Pod-Rennen hinnehmen musste. Seither dürstet Sebulba nach Rache, um die Schmach von damals wieder gut zu machen. Die lange Wartezeit hat der skrupellose Dug dazu genutzt, seinen Podracer mit allen nur erdenklichen Mitteln schneller zu machen, um am Ende nicht wieder eine Niederlage einstecken zu müssen. Aber auch Anakin war in der Zwischenzeit nicht untätig. Er ist mittlerweile zu einem jungen Mann herangewachsen und kann sich in Sachen Podracing als wahrhafter Meister betrachten. Ein spannender Showdown steht uns bevor: Racer Revenge soll den Vorgänger in nahezu allen Belangen übertrumpfen. So werden sich diesmal weit mehr als 16 Kontrahenten gleichzeitig auf der Strecke tummeln. Das Hauptaugenmerk richtete man neben der weitaus verbesserten Grafik auf die KI der CPU-Gegner, die nun wesentlich aggressiver agieren werden. Neue Charaktere, neue Fahrzeuge und Geschwindigkeiten bis zu 1.000 Stundenkilometer sollen für den nötigen Adrenalinkick sorgen. Zu den geplanten Spielmodi zählen Time Trial, Free Play, Multiplayer sowie der Tournament-Mode, in dem alle Strecken nacheinander absolviert werden müssen. Ob man im Mehrspieler-Modus nur zu zweit oder auch per Vierfach-Splitscreen an den Start gehen kann, wurde noch nicht bekannt gegeben. Sicher ist jedoch, dass es insgesamt 18



○ Viele Strecken bieten mehrere Ebenen und Abzweigungen. Es gilt, die günstigste Route zu wählen.

verschiedene Strecken geben wird, unter denen sich auch ein exaktes Abbild des Tatooine-Kurses aus dem letzten Film findet.



○ Manche Podracer verfügen über gigantische Triebwerke. Auf engen Streckenabschnitten sind derart ausgestattete Vehikel jedoch klar im Nachteil.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
	www.electronicarts.de
Entwickler	Rainbow Studios
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	I. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielpersprechend**

Grafisch kann das Sequel bereits überzeugen. Hoffen wir, dass die Entwickler maximalen Spielspaß herausholen können.



○ Die Tatooine-Strecke aus Episode I ist ebenfalls im Spiel vertreten.

Toni Opl

STUNTMAN



PlayStation 2

Lights, Camera... and Action! Einmal den Kopf für einen echten Filmstar hinhalten.



○ Ein Bösewicht wird von zwei Polizeiwagen in die Zange genommen. Ein Stuntman muss beide Parts übernehmen.

Stuntmen: Neben all den Stars und Sternchen sind sie die wahren Helden des Films. Sie kommen immer nur dann zum Einsatz, wenn eine Szene für die Hauptdarsteller zu gefährlich wird. Sei es ein Sprung aus schwindelerregender Höhe, eine brutale Kampfszene oder rasante Höllenfahrten mit allen nur erdenklichen Vehikeln. Letztgenannte Aktionen erwarten euch in Reflections' neuestem Action-Kracher zuhauf, wobei man sich hierbei von realen Film-Highlights wie diversen James Bond-Streifen oder ähnlichen actionreichen Kassenschlagern inspirieren ließ.

Traumfabrik Hollywood

Gemäß dem Titel des Spiels schlüpft der Spieler in den feuerfesten Overall eines aufstrebenden Stuntman, der von mehreren Regisseuren für verschiedene

Action-Filme angeheuert wird. Natürlich sind die ersten Aufträge zunächst Low-Budget-Produktionen, was sich in noch relativ unspektakulären und leicht zu bewerkstellenden Stunts äußert. Mit der Zeit jedoch werdet ihr für immer aufwendigere Streifen engagiert. Belaufen sich die Produktionskosten groß angekündigter Blockbuster irgendwann auf mehrere hundert Millionen Dollar, sind absolute Konzentration und meisterhaftes Können gefragt. Die geforderten Stunts bestehen dann nicht mehr nur aus dem bloßen Sprung über eine eingestürzte Brücke, sondern setzen sich aus mehreren Einzelaktionen zusammen, die nacheinander und absolut fehlerfrei dargeboten werden müssen. Sind alle Szenen im Kasten, dürft ihr die entsprechenden Ausschnitte mit euren gezeigten Leistungen natürlich in aller Ruhe begutachten.

Teufelsfahrer

Für die halsbrecherischen Stunts müssen insgesamt dreizehn verschiedene Vehikel herhalten. Der Fuhrpark reicht von herkömmlichen Limousinen à la 5er BMW bis hin zu aufgebohrten Muscle Cars und völlig abgedrehten fahrbaren Untersätzen wie einer motorisierten Fahrradrickscha, einem Golfwagen, einem Schneemobil und einem alten Motorrad mit Seitenwagen. Hinter verschlossenen Türen konnte man in einer eindrucksvollen Demonstration zusehen, wie einer der Programmierer auf atemberaubende Weise mehrere Vehikel durch die Filmkulissen

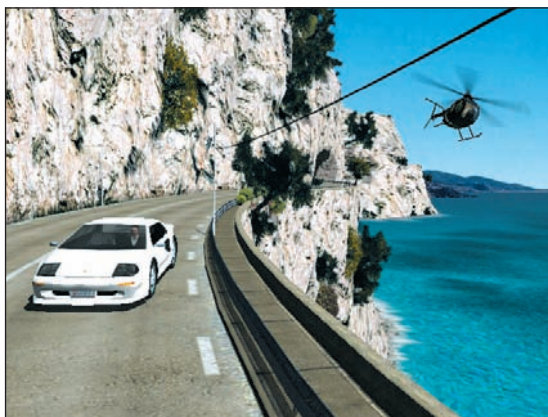


○ Bei zu hohem Tempo fielen dem Pizza-Boy immer die Warmhalteboxen aus dem Wagen.

scheuchte. Das Einfedern und Schaukeln der Gefährte ist bereits als überaus realistisch zu bezeichnen, zudem verloren die Karren nach jedem Crash mehr und mehr Anbauteile, bis schließlich nur noch das blanke Chassis übrig blieb. Erstaunlich!



○ Ausfahrt verpasst – na und?



○ Edler Sportwagen, feiner Smoking, malerische Landschaft und Bad-Guys in einem Helicopter? Es muss sich um einen James Bond-Film handeln.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action/ Rennspiel
Spieler	1
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Reflections
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	2. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Auf den Spuren von Colt Seavers - Fahraufträge einmal anders.

FINAL FANTASY CHRONICLES

Final Fantasy IV

Chronotrigger



Aktuelle Rollenspiele:

Final Fantasy Anthologies

Final Fantasy 9

Legend of Mana

Lunar 2

Persona 2

RPG Maker

Torneko: Last Hope

Jetzt Vorbestellen!

Arc the Lad Complete Edition

Dragon Quest 7

Phantasy Star Online Vers. 2

Soundtracks und Lösungsbücher separat erhältlich!

Tel 0700 70 77 77 00



www.ACME-online.nl



ACME the game company - Tyrellsestraat 13 - 6391 AK Vaals

Ab einem Bestellwert von DM 100,00 liefern wir versandkostenfrei zzgl. DM 7,00 Nachnahmegebühr. Darunter berechnen wir eine Versandkostenpauschale i. H. von DM 11,00. Kreditkartenbestellungen werden versandkostenfrei geliefert. Annahmeverweigerungen werden mit den entstandenen Kosten i.H. von DM 30,00 berechnet. Es gelten unsere AGB.



STAR TREK

Shattered Universe

mArk Liebold

Star Trek: Shattered Universe für PlayStation2 wird der letzte Star Trek-Titel aus dem Hause Interplay sein. Das Spiel basiert auf der Folge der Classic Star Trek TV-Serie "Mirror, Mirror" (Ein Parallel-Universum) und ist nach den Ereignissen des Films "Star Trek IV: Das unentdeckte Land" angesiedelt. Die USS Excelsior, unter dem Kommando von Captain Sulu, wird in ein Paralleluniversum gezogen. Eure Mission besteht darin, einen Weg zurück in

eure eigene Dimension zu finden. Dieses Unterfangen gestaltet sich jedoch äußerst schwierig, da die dort lebenden Klingonen, Romulaner, Tholianer, Gorns und selbst die normalerweise so friedliebenden Vulkanier euch alles andere als freundlich gesonnen sind. Ähnlich wie bei Star Trek Invasion klettert man in das Cockpit eines kleinen wendigen Raumjägers, um sich den Fregatten und Gleitern der verdrehten Völkerschar Mann gegen Mann zu stellen. Neben

zahlreichen neuen Schiffstypen trifft man auch auf altbekannte Vertreter des Star Trek-Universums, darunter unter anderem den Planeten-Killer, ein gigantisches Raumschiff, das in der Folge "The Doomsday Machine" (Planeten-Killer) eine tragende Rolle spielte. Die USS Excelsior fliegt ab Winter durch euren Wohnzimmerquadranten.



○ Sogar das romulanische Raubvogel-Design kann man auf der Hülle des Jägers erkennen.



○ Auch andere Föderationsschiffe durchqueren das All des Paralleluniversums

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action/Shooter
Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive www.vid.com
Entwickler	Starsphere Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Nicht nur Star Trek-Fans werden mit diesem Spiel ihren Spaß haben.



SYPHON FILTER 3

mArk Liebold

Gabe Logan und Lian Xing sind zurück. Nachdem sich im zweiten Teil der Serie einige hochrangige Mitglieder der Agentur den gefährlichen Syphon Filter-Virus unter den Nagel gerissen haben, ist es nun an den beiden Regierungsagenten, die abtrünnigen Kollegen hinter Gitter zu bringen.

Die Jagd nach den Verrätern führt das dynamische Duo in ein kleines italienisches Dorf, in die weiten Gebirgszüge Afghanistans, den Dschungel Costa Ricas, in die Großstädte Tokio und Panama, auf eine Luxusjacht sowie in den amerikanischen Senat, wo alle Fäden der Verschwörung zusammenlaufen. In ihrem jüngsten Abenteuer stehen Logan und Lian eine ganze Reihe neuer Waffen und

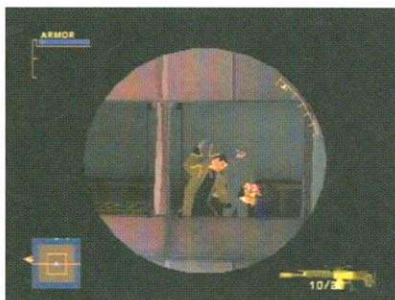
Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Darunter findet man etwa das Sturmgewehr vom Typ Steyer Aug, dessen Feuerkraft ausreicht, um Wände zu durchdringen, oder einen Herzschlagsensor, mit dessen Hilfe ihr Feinde ausmachen könnt, noch bevor ihr sie überhaupt seht. Letzteres Gimmick stellt ein unverzichtbares Hilfsmittel dar, da die Gegner nun weitaus gerissener sind als zuvor: Sie vermögen verstärkt auf Geräusche zu reagieren, werden auf Leichen aufmerksam oder stellen sich nach einem Schusswechsel tot, nur um euch anschließend hinterrücks mit einem Messer zu attackieren. Gabe Logan und Lian Xing stehen ab Herbst bereit, um mit eurer Hilfe die Welt erneut vor dem Virus zu retten.



○ Auch Stealth-Missionen stehen wieder auf dem Programm.



○ Eine verbesserte Zielfunktion hilft euch im Kampf gegen das Verräterpack.



○ Wer seine Frau schlägt, muss bestraft werden, und zwar richtig!

PLAY-DATEN

System	PSone
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Hersteller	SCED www.playstation.de
Entwickler	989 Studios
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Hervorragend**

Das Agentenpaar tritt erneut in Aktion, und zwar besser als jemals zuvor.

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)

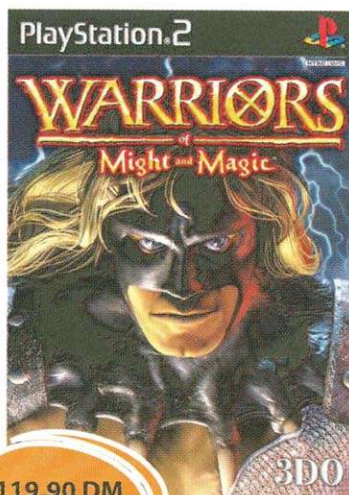
Augsburg
MARO
Gögginger Str. 91
86119 Augsburg
Tel. 0821 259 37 7
Fax. 0821 259 37 7

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



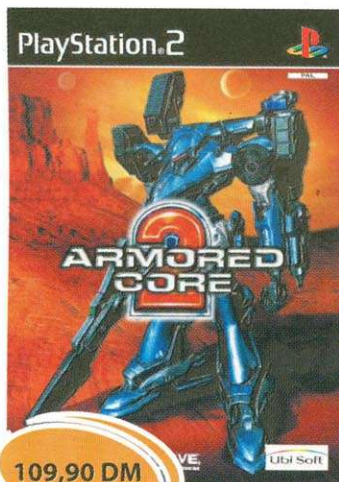
Besucht unseren Online-Shop
mit aktuellen News, Infos
und Sonderangeboten
<http://www.maro-gmbh.com>



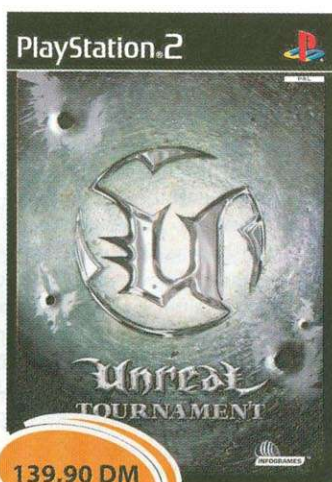
119,90 DM



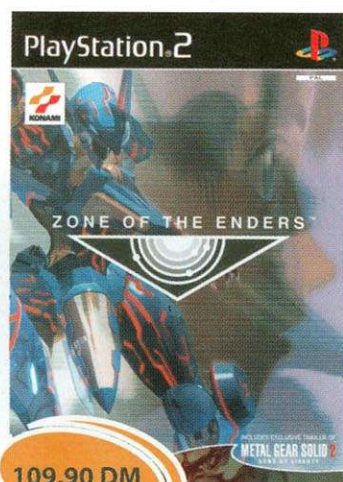
119,90 DM



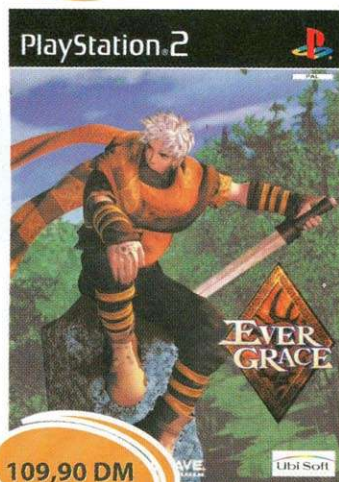
109,90 DM



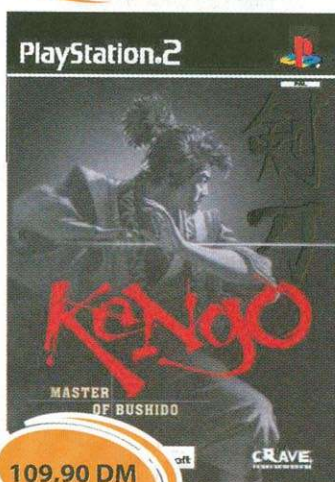
139,90 DM



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)



Toni Opl

TONY HAWK'S Pro Skater 3



PlayStation 2

Mit Online-Support und vielen neuen Features skatet Mr. Hawk in den PS2-Olymp.

Man glaubt es kaum, aber die Skateboard-Spezialisten von Neversoft haben es auf beeindruckende Weise geschafft, das bestverkaufte Sportspiel des vergangenen Jahres nochmals zu toppen – und zwar in allen Belangen!

Local Spots

In erster Linie scheinen es sich die Entwickler auf ihre Fahnen geschrieben zu haben, die verschiedenen Umgebungen noch realistischer zu gestalten und noch mehr ins Skating einzubeziehen. Man erinnere sich nur an die Möglichkeit in THPS 2, den Zaun in Philadelphia

umzustoßen oder den Hubschrauber im Hangar durch einen Grind auf dessen Rotorblätter abheben zu lassen. Genau solche Möglichkeiten wird es im Sequel zuhauf geben. Im neuen Los Angeles-Level beispielsweise könnt ihr durch das Abskaten bestimmter Obstacles ein Erdbeben auslösen, woraufhin sich die Architektur des gesamten Levels verändert. Nachdem Brücken eingestürzt, Straßen aufgebrochen und Autos umgekippt sind, ergeben sich für den Spieler völlig neue Gelegenheiten für einfallsreiche Trickkombinationen, die einen unter Umständen auch in bisher unerreichte Areale entführen.

Neben der „Stadt der Engel“ hat Activision bereits fünf weitere Spots offiziell bestätigt. So werdet ihr euch auch im verschneiten Canada, im sonnigen Rio de Janeiro, auf der Skater-Insel Rhode Island und in den beiden Metropolen Tokio und Paris nach allen Regeln der Skate-Kunst austoben können.

Rush Hour

Hinzu kommt, dass man den Locations nun so richtig Leben eingehaucht hat und teilweise wirklich was los ist.



○ Lieber Abstand halten: Passanten reagieren unterschiedlich auf die Skateboarder.

Umhertuckernde Autos etwa legen eine Vollbremsung hin, wenn man ihnen in die Quere skatet. Amerikanische Straßencops hingegen juckt das anarchistische Treiben der rollenden Rotzlöffel überhaupt nicht; Cops geben einfach Vollgas und fahren euch gnadenlos über den Haufen.

Auch die zahlreichen Fußgänger sind Skatern gegenüber nicht immer freundlich gesinnt. Während man von einigen noch anfeuernden Beifall für seine halbrecherischen Kunststücke erhält, erntet man von weniger toleranten Mit-



○ Nach einem endlos langen und harten Arbeitstag gönnt sich Mr. Hawk eine erfrischende Dusche.



○ Switchstance: Die Anzeige oben rechts gibt Auskunft über die momentane Fußstellung.



○ Chad Muska, der alte Styler, überquert flippenderweise ein großes Gap in finsterner Nacht.



○ An dem geknickten Brückenpfeiler erkennt man, dass hier wohl ein Erdbeben gewütet hat.



○ Small-Talk: Bei einer Session über Internet oder per i.LINK könnt ihr den Mitspielern Respekt zollen oder diese beschimpfen.

menschen lediglich wüste Beschimpfungen und einen ausgestreckten Mittelfinger. Fährt man diesen finsternen Zeitgenossen dann noch länger vor der Nase herum, kann es durchaus passieren, dass ihnen der Kragen platzt und sie euch das Rollbrett unter den Füßen wegkicken. Autsch!

Skateboarding is NOT a crime

In der Serie essentiell ist seit jeher die Verknüpfung einzelner Flips, Grinds und Slides zu punktebringenden Combos, was bereits im zweiten Teil durch den Manual (das Fahren auf nur einer Achse) auf die Spitze getrieben wurde. Doch auch in diesem Punkt ist den Neversoft-Jungs wieder etwas Neues eingefallen. Durch einen „Revert“ (schnelle 180 Grad-Drehung während der Landung in einer Quarter) lassen sich nunmehr auch Street- und Vert-Tricks miteinander kombinieren. Um einen Revert auszuführen, muss lediglich beim Eintauchen in die Rampe einer der Shoulder-Buttons betätigt werden. Im Anschluss daran kann man mit einem erneuten Manual

den Combo beliebig lange fortsetzen und erweitern.

Aber nicht nur das Trickrepertoire, auch die Aufgabenbereiche im Career-Mode wurden ordentlich ausgebaut. So gilt es beispielsweise, der Polizei bei der Ergreifung flüchtiger Autodiebe behilflich zu sein. Wir dürfen gespannt sein, welche verrückte Dinge man sich noch hat einfallen lassen.

Skate and create

Mit dem Star aus MTV Jackass, Bam Margera, findet sich leider nur ein neuer Charakter unter dem bunt gemischten Haufen professioneller Skateboarder. Zusätzlich werden der Brasilianer Bob Burnquist und Axion-Shoes Mitinhaber Kareem Campbell nicht mehr mit von der Partie sein. Wie beim Vorgänger besitzt ihr jedoch auch hier die Möglichkeit, dank Editierfunktion eigene Level und Boarder zu erstellen und auf Memory Card abzuspeichern. Absolut umwerfend sind die butterweichen Animationen, mit denen die Artisten versehen wurden. Durch eine

enorm gesteigerte Anzahl an Bewegungsphasen lässt sich wirklich jeder Trick eindeutig erkennen und nachvollziehen.

In punkto Online-Support und i.LINK-Unterstützung gibt es derzeit noch keine genaueren Informationen. Sicher ist jedoch, dass beide Multiplayer-Modi integriert werden, da wir im Haus der Entwickler bereits einige Runden auf mehreren vernetzten Konsolen drehen durften, was wirklich einen Höllenspaß bereitete. Worldwide Skateboarding steht damit praktisch nichts mehr im Wege!



○ Nicht nur in Canada herrscht ein rauhes Klima, auch in den übrigen Locations wird man mit wechselnden Witterungsverhältnissen konfrontiert.



○ Aufschriften und Graphics auf den Boards waren noch niemals so deutlich zu erkennen wie hier.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Sport
Spieler	1-7
Hersteller	Activision
	www.activision.de
Entwickler	Neversoft
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Herbst 2001

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Auch wir haben zunächst geglaubt, dem zweiten Teil wäre nichts mehr hinzuzufügen. Weit gefehlt!

TIME CRISIS 2



Baller-Fans dürfen schon mal den Zeigefinger aufwärmen; denn der erfolgreichste und technisch beste Konsolen-Lightgun-Shooter geht auf der PlayStation2 in die nächste Runde. Dazu wird es, voraussichtlich im Bundle mit dem Spiel, eine überarbeitete USB-Version von Namcos Guncon geben, die dann endlich auch mit modernen 100Hz-Fernsehergeräten kompatibel sein wird. Zeit wird's!

Gemäß dem Spielhallenoriginal hat man natürlich auch für die PS2-Fassung das eigentliche Spielprinzip beibehalten. Folglich ballert ihr mit der Lichtpistole im

Anschlag auf allerlei kriminelles Gesindel, dass sich auf dem Bildschirm herumtreibt. Wer zu lange zögert, bekommt von diesen eine virtuelle Kugeln in den Hintern gepustet und verliert ein wertvolles Leben. Während man in herkömmlichen Lightgun-Shootern zum Nachladen auf irgendeinen Punkt außerhalb des Screens schießen muss und zudem zu keiner Zeit in Deckung gehen kann, dürft ihr euch in Time Crisis 2 durch Betätigen der Spezialtaste (beim Automaten durch Druck auf ein Fußpedal) hinter verschiedenen Objekten verschanzen und auf diese Art in aller Ruhe nachladen. Allerdings sollte man niemals zu lange in Deckung verweilen; denn wenn das knapp bemessene Zeitlimit

Die sensationelle Neuerung besteht nun darin, dass PS2-Pistolereros nun auch per Splitscreen oder sogar mittels zweier vernetzter Konsolen (i.LINK) gleichzeitig auf Verbrecherjagd gehen können. Das bedeutet, dass ihr nun mit einem Kumpel zusammenarbeiten könnt, der euch Feuerschutz gibt, die Gegner ablenkt oder bei einem Frontalangriff die Feuerkraft schlicht und einfach verdoppelt. Zieht ihr jedoch lieber alleine los, so übernimmt die CPU euren Flügelmann, den ihr bei unvorsichtigem Herumballern natürlich auch verletzen könnt. Vorsicht ist also geboten.

Hinzu kommt, dass euch an mehreren Stellen die Möglichkeit offen steht, über die Art und Weise der Verfolgung der Bad-Guys zu entscheiden. So stehen wilde Hetzjagden per Motorboot genauso auf dem Programm wie der Showdown auf einem fahrenden Zug.



PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Lightgun-Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Namco
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — **Hervorragend**

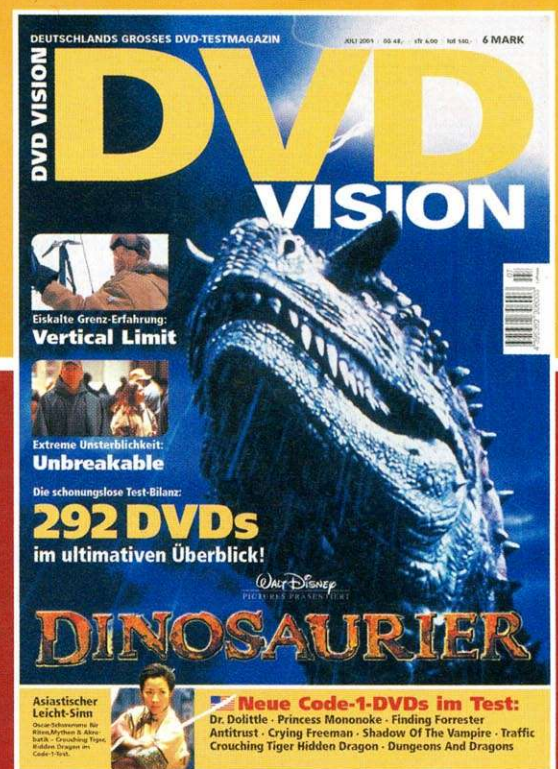
Der erste Lightgun-Shooter für die PlayStation2 – genauso spannend, aber grafisch besser als das Automatenvorbild.

**TOMATEN AUF DEN
AUGEN UND
PETERSILIE IM OHR?**



**Ab 28.06.
am Kiosk!**

**DVD VISION
SAGT IHNEN,
WIE SIE IHR HEIMKINO
RICHTIG ERNÄHREN.**



Sven Liebold



TOP GUN

Combat Zones

In den letzten Ausgaben berichteten wir von Namcos Ace Combat 4, dessen brillante Optik in den ersten Videos für offene Münder sorgte. Leider erwies sich die erste Spielerfahrung in Los Angeles als etwas ernüchternder. Das auf dem gleichnamigen Film basierende Top Gun spielte sich um einiges vielversprechender.

Take my breath away...

Trotz aller Fliegerkunst ist Top Gun bei Leibe keine ernsthafte Flugsimulation, sondern eher als Actionspektakel zu ver-



Überschallflug: Jägermeister-Style!

stehen. Im Spiel wird es viele unterschiedliche Locations geben, wozu unter anderem natürlich der aus dem Film bekannte Stützpunkt Miramar oder der Flugzeugträger USS Kitty Hawk zählen. Das Geschehen wird sich in unterschiedlichen Zeitepochen abspielen, so dass sich die Einsätze sehr vielschichtig gestalten. Als Pilot wird man sich einerseits inmitten des kalten Krieges befinden, andererseits später Missionen zur Zeit des Golfkrieges fliegen.

Das Spiel ist seitens des Gameplays nahezu komplett fertiggestellt. Die Entwickler konzentrieren sich zur Zeit ausschließlich auf den Feinschliff und vor allem die Geschwindigkeit. Noch röhren die F-14 Tomcats nämlich etwas gemächlich über den Bildschirm. Bis zur Veröffentlichung sollen die Maschinen allerdings mehr als doppelt so schnell unterwegs sein. Übrigens wird es im Spiel auch bekannte Szenen aus dem Film geben, wie beispielsweise der Vorbeiflug am Tower oder auch den legendären MiG-Stinkefinger.



Bodeneinsätze stellen einen wesentlichen Bestandteil des Gameplays dar.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Virgin Interactive
	www.virgininteractive.de
Entwickler	Titus
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	3. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Die guten alten 80'er. Eine erfolgreiche Wiederbelebung eines fast vergessenen Kultstreifens!

Sven Liebold

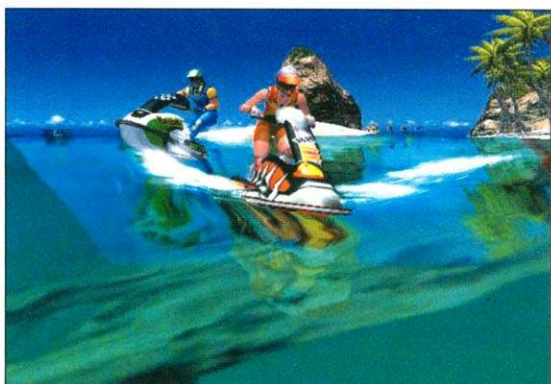


WAVE RALLY

Wassersport ist in. Dank der neuen Hardware-Power kann man sich nun endlich über die realistische Darstellung des feuchten Elements auf der Konsole freuen. Neben dem brillanten Splashdown von Infogrames schickt auch Eidos einen vielversprechenden Racer in die Fluten.

Wave Rac...ehh Rally

Hinter verschlossenen Türen gab es für die Presse eine erste Demonstration des japanischen Entwicklers Opus. Trotz



Die Wasseroberfläche kann sich trotz des frühen Entwicklungsstadiums schon sehen lassen.

des recht frühen Stadiums dieses Technologie-Demos ließ sich bereits eine eindrucksvolle Wasserphysik erkennen. Sämtliche Objekte - sei es Fahrer oder Umgebung - spiegeln sich in der Oberfläche und werden bei Wellengang korrekt verzerrt.

Eidos schnappte sich eine Kawasaki-Lizenz und arbeitet außerdem mit dem Equipment-Hersteller Jetpilot zusammen. Viele authentische Banner und Logos auf den Strecken sorgen für eine realitätsgetreue Atmosphäre.

Jeder der acht Fahrer wird über individuelle Fähigkeiten verfügen und je nach Handling besser oder schlechter mit dem JetSki harmonisieren. Geplant sind bislang neun Strecken. Darunter eine spannende Jagd durch die Wasserstraßen Venedigs, Norwegische Fjorde, ein verlassenes Lagerhaus oder über den beliebten "Sunny Beach".

Alte Nintendo-Hasen werden jetzt wahrscheinlich aufschreien: Ha! Ge-klaut! Aber was spricht denn dagegen, eines der genialsten Rennspiele, auch auf der PlayStation2 zu realisieren? Wir freuen uns.



Nein, dies ist weder ein N64- noch ein GameCube-Emulator!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Eidos Interactive
	www.eidos.de
Entwickler	Opus
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

In diesem Jahr ist mächtig viel Betrieb im Wassersportsektor. Möge der Bessere gewinnen.

...Sammlung ist nicht komplett?

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

play 08/00		play 09/00		play 10/00		play 11/00		play 12/00			
Player's Guide Cold Blood - Teil 2 Chase The Express Parasite Eve 2 Vagrant Story	Player's Guide Cold Blood - Teil 3 Tenchu 2 Koudelka	Player's Guide Alien - Die Wiedergeburt Teil 1 Tony Hawk 2 Spiderman	Player's Guide Alien - Die Wiedergeburt Teil 2 Dino Crisis 2	Player's Guide Medal of Honor - Underground							
play 01/01		play 02/01		play 03/01		play 04/01		play 05/01		play 06/01	
Player's Guide Tomb Raider - Die Chronik Driver 2 007 - Die Welt ist nicht genug	Player's Guide Tomb Raider - Die Chronik Final Fantasy IX	Player's Guide Final Fantasy IX Kessen 2 Fear Effect: Retro Helix (Teil 1) Dead or Alive 2 - Moves (Teil 1)	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)	Player's Guide C-12: Final Resistance (Teil 1) Gun Griffon Blaze MDK 2 Armageddon (Teil 2) Shadow of Memories Z.O.E							

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 ☐
play 10/99 ☐	play 02/00 ☐	play 06/00 ☐	play 10/00 ☐	play 02/01 ☐	play 06/01 ☐

pro Heft 6,90 DM = + Porto
 außer play 11/00 (mit Video) Heft 8,90 DM =
 ab 3 Hefte 4,40 DM
 ab 4 Hefte 7,- DM
 ab 5 Hefte 8,- DM
 ab 6 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag:

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

DAS TUNING-PAKET FÜR DEIN HANDY

"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, sondern jedes Handy mit D1 Telekom, D2 Mannesmann, E-Plus oder Viag Interkom Vertrag).

Der Neue KULT!!!
Turbogeile Mailboxsprüche...

MAILBOX-DJ
www.mailbox-dj.de

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

0190/856744

Cooler SMS blinken im NOKIA Display!!!

BLINK SMS!!!

Ey Alta... dass war fett krass... weisst Du?!

- 99296 HIER KOMMT EIN SMS BUSS!!! HANDY AN DIE WANGE DRÜCKEN... SCHMATZ HALLO DU KLEINES FERKEL! LUST AUF SCHWEINEREIEN ??
- 99312 BEI DIR FÜHLE ICH MICH NUDELWOHL DIESES HANDY WIRD ABGEHÖRT
- 99275 SIM KARTE DEFECT!
- 99274 WAT! WER BIST DU DENN
- 99270 DER AKKU IST LEER
- 99268 ACHTUNG! VIRUS IM HANDY
- 99265 VORSICHT DIESES HANDY IST MKS VERSEUCHT
- 99266 TASTATUR WIRD IN 5 MINUTEN GESPERRT
- 99269 BIST DU GUT ZU VOGELN ?
- 99273 MUELTONTEN PISSE!
- 99267 DU WARST LETZTE NACHT SCHEISSE
- 99309 MELDE DICH MAL BEI MIR !
- 99310 DU HAST EINEN ANONYMEN VEREHRER
- 99308 DU WARST LETZTE NACHT TOLL !
- 99279 DU BIST MEIN STERN!
- 99292 BIN AM VERWELKEN, KOMM UND GIESS MICH
- 99297 ICH HAB TONNEN SEHNSUCHT NACH DIR
- 99302 UND ICH... DAS DREAM TEAM
- 99287 HALLO MEIN SÜSSES FRÜCHTCHEN DARF ICH AN DIR NASCHEN ?
- 99303 FÜR DICH, WEIL DU SO BIST WIE DU BIST

- Sexy Sprüche**
- 30071 Hier Sexshop
 30072 Sexspielchen
 30000 0190 - der geile Martin
 30001 0190 - kleine Französin
 30023 Die erotische Bettdecke
 30046 Im Domina Studio
 30109 Die SADO MASO Hilfestzentrle
 30132 Bondage Hotline
 30215 Unsere Susi
 30216 Angelique
 30221 Erotik-Siegi
 30294 Telefonsexklave
- Stars / Promis**
- 30100 Boris - Anrufspruch 1
 30018 Boris - knallharter Volley
 30019 Boris - Spiel und Satz
 30038 Showmaster Tommy
 30014 Berti - der automatische Berti
 30015 Berti - Rückennummer
 30044 Hier spricht der Loddar
 30051 Kaiser Franz - ... bei Trappatoni
 30067 Rüdiger - Ausserhalb der 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
 30194 Marcel Reich-Ranicki
 30195 Marcel Reich-Ranicki 2
 30203 Ricky's Anrufersofa
 30230 Asterix und Obelix
- Übersinnlich**
- 30084 Satan!
 30085 Dämon
 30086 Achtung, Alien!
 30013 Beim Papst
 30007 Automatische Beichtstuhl
- 30073 Sie sind verbunden mit Gott
 30058 Papst - Das erste Gebot
 30059 Papst - Das gesegnete Band
 30060 Papst - Du Schaf
 30133 Hier spricht Der Tod
 30134 Der siebte Sinn
 30144 Hallelujah oder Verdammnis
 30233 Jesus von Nazareth
 30259 Soziologie
 30270 Jetzt bin ich nicht da
 30271 Anrufer Unser...
- Witziges**
- 30028 Es brennt ...
 30080 Das Kettenringens Video
 30030 Friedhofsverwaltung
 30031 Aus fremder Galaxis
 30032 Expresser - Geldübergabe
 30081 Vollautomatischer Beichtstuhl
 30049 Japanischer Telefon-Operator
 30054 Konzert - pst... jetzt nicht
 30057 Hier ... Panzerknacker
 30037 Hier Gerichtsvollzieher Meier
 30043 Hier ist Ali!
 30082 Kripo ... Wachtmeister Wuttke
 30062 ... polizeilich gesucht!
 30065 Roboter 3947
 30075 Stasi - Abhörstelle!
 30092 Voll bekifft, Ey!
 30090 Charles Manson Hotline
 30091 Jack the Ripper
 30106 Automatischer Biernachschub
 30110 Wumm und Wendelin
 30128 Nur!
 30130 Katzenhasser-Hotline
 30131 Krematorium
 30136 Vorsicht, Benzinkeusefalle!
 30137 Ruf deinen Psychiater
 30140 Ich bin eine Mailbox
 30141 Hier spricht der Kühlschrank
 30146 Geheimnummer
 30156 Hysteriker-AB
 30193 Alzheimer Labor
- 30233 Polnischer Anrufbeantworter
 30243 Häuptling Gewickelte Zunge
 30246 Hypochonder
 30248 Kleines Kind
 30249 Lorient als Herr Klose
 30250 Luigi
 30252 Der Dämlichste AB der Welt!
 30254 Mephisto aus Goethes Faust
 30259 Soziologie
 30270 Jetzt bin ich nicht da
 30271 Anrufer Unser...
- Musik**
- 30055 M. Jackson
 30089 No Angels - kein Anschluss...
 30009 Bayerischer Anrufjodeler
 30088 Eminem
 30029 Die Popstar Talentsuche
 30063 Der Kap - Opa
 30093 D.J. Monkey
 30127 Elvis ...
 30209 Kleiner grüner Kaktus Song
 30210 Helmut Kohl Rap
 30307 Neunundneunzig Luftballons
- Cooler Sprüche**
- 30061 Persönliches Horoskop
 30003 Aber leise - BITTE!
 30008 Revolution im Bananen Staat
 30025 Donalds RocknRoll
 Anrufbeantworter
- 30004 Anrufbeantworter der Staatsanwaltschaft
 30005 Arabischer Operator
 30006 Der persönliche Auftragsdienst
 30021 Der autogene Anrufbeantworter
 30022 Der automatische Beichtanruf
 Pater Würgehals
 30083 Wähle 1, 2 oder 3
 30079 Boahh ... voll genervt!
 30154 Erst das Schlechte, dann das Gute
 30179 Proleten-AB
 30228 Privater Anschiff
 30231 Ballermann
 30234 Butler George
 30235 Caesars Palast
 30242 Zickenalarm!
 30332 Shakespearer
 30315 Aussageverweigerung
 30320 Willkommen in der Matrix
- Ausserirdisch**
- 30112 Borg Kollektiv
 30117 Andockplatz 6
 30119 Spaceship Deep Nine
 30120 Captain James T. Kirk
 30121 Bulli's Captain Kirk
 30122 Beihilfe für außerirdische Aktivitäten
 30126 Kontakt zu Ausserirdischen
 30129 Darth Vader
 30157 Captain Christopher Pike
 30158 Commander William T. Riker
 30161 Han Solo
 30162 Commander Spock
- Fussball**
- 30149 Bayern München Fanclub
 30150 Schalke 04 Fanclub
 30151 Borussia Dortmund Fanclub
 30153 HSV Fanclub
 30153 Hertha BSC Fanclub

- TOP-KLINGELTÖNE**
- CHARTS:**
- 1742 Whole again (Atomic Kitten)
 1859 Turn the Tide (Sylvester)
 1740 Teenage dirtbag (Wheatats)
 1849 Played-a-live (Safri Duo)
 1800 Butterfly (Crazy Town)
 1924 You're my mate (Right said fred)
 1769 It wasn't me (Shaggy)
 1821 Clint Eastwood (Gorillaz)
 1907 Kumba yo (M. Mittern & Guano babes)
 1925 E.I. (Nelly)
 1927 Dream to me (Dario G)
 1926 Ich liebe Deutschland (Verna MaeBK)
 1944 One the move (Bartez)
 1923 Survivor (Destiny's Child)
 1820 Uptown girl (Westlife)
 1943 Once in a million (Bosson)
 1922 All for you (Janet Jackson)
- GEMA**
- 1921 Stutter (Joe)
 1910 Hab gehört (Samy Deluxe)
 1909 Lovin each day (Ronan Keating)
 1908 Lie ficken (Sopafanlet)
 1928 Dream on (Dopeche Mode)
 1856 Another Day in Paradise (Brandy)
 1857 Don't let me be... (B. Spears)
 1961 Before you leave (Pepe Deluxe)
 1960 Deep and Dirty (Stereo MCs)
 1959 Get your freak on (Missy Elliot)
 1958 Who's that girl (Eve)
 1957 Play (Jennifer Lopez)
 1956 Still on your side (BBMak)
 1955 Up middle finger (Oxide)
 1954 Out of reach (Gabrielle)
 1953 You are alive (Fragma)
 1952 Cold as ice (MOP)
 1951 Ride wit me (Nelly feat. City Spud)
 1950 It's raining men (Geri Halliwell)
 1949 Don't stop movin (S Club 7)
- 1806 Exploration of Space (Cosmic Gate)
 1805 Gone with the sin (HIM)
 1804 Heaven is a Halfpipe (OPM)
 1902 I need you (LeAnn Rimes)
 1858 Kiss by kiss (Emilia)
 1975 La passion (Digi D/Agostino)
 1640 Love don't cost a thing (J. Lopez)
 1806 Love how you... (M. Thornton)
 1905 Mr. DJ (Blackout)
 1904 The storm is over now (R. Kelly)
 1903 Want you bad (Offspring)
 1680 What a Feeling (D. Bobo)
 1763 Win the race (Mod. Talking)
- SOUNDTRAX:**
- 1865 Rauschschiff Enterprise
 1864 Kampfstern Galactica
 1862 Flipper
 1852 Versuchs mal... (Dschungelb.)
 1816 Muppets (Muppet Shmups)
 1817 Wer hat an der Uhr... (P.Panther)
- 1815 Magnum Soundtrack
 1814 Miss Marple
 1813 Dallas
 1812 The X-Files
 1810 Voyager Soundtrack
 1038 Axel F.
 1031 Halloween
 1164 Mission Impossible
 1125 Simpsons
 1030 Das Lied vom Tod
 1754 Blues Brothers 2
 1809 Der Pate
 1818 Speedy Gonzales
 1758 Al Bundy
 1756 Rocky Horror
 1755 Blues Brothers
 1753 Leben des Brian
 1764 Das A-Team
 1729 Rauschschiff Orion
- TOP-LOGOS**
- 5108
- 72737
- 5136
- 4056
- 5710
- 5796
- 5830
- 5007
- 5298
- 5933
- 4176
- 5798
- 5825
- 5305

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 Zepter.

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.

„...Als wir im Oktober 2000 mit den Entwicklungsarbeiten zu Robin Hood: Defender of the Crown begannen, bestand einer der ersten Schritte darin, das alte Defender of the Crown zu analysieren. Wir schnappten uns die Amiga-, SNES- und C64-Version und studierten tagelang die Titel. Dabei wurden Erinnerungen an unsere Jugend wach. Vorrangiges Ziel war eigentlich, unzählige Notizen in Bezug auf das Game Design anzufertigen. Demzufolge kamen wir zu folgenden Erkenntnissen: Der Spieler übernimmt die Rolle eines Edelmannes, der im 12. Jahrhundert um die Krone Englands kämpft. Als jener Edelmann versucht man, alle 19 Territorien unter seine Kontrolle zu bringen. Man breitet sich in den auf der Landkarte ver-

zeichneten Gebieten aus, indem man Armeen aufbaut, mit denen man wiederum verfeindete Ritter und deren Ländereien angreift. Im Grunde kann das Spielprinzip mit Brettspielen wie Risiko oder Axis & Allies verglichen werden. Der Unterschied besteht jedoch eindeutig darin, dass Action-Sequenzen die klassischen Würfel ersetzen und somit auf eine andere Weise eine Entscheidung herbeirufen. Die festgelegten Ziele der Action-Sequenzen entstammen dem mittelalterlichen „Alltag“. Sieg oder Niederlage bzw. der komplette Verlauf des Spiels hängen vom Ausgang der Action-Sequenzen ab. Das alte Defender of the Crown teilt sich in folgende Bereiche auf:

Meta-Spiel (rundenbasierend): Strategie, mittelalterliches Kriegsspiel, Eroberung von Ländereien, Verwaltung von Ressourcen.
Schwertkampf (Echtzeit): Side-Scroller mit einer simplen Angriffs-/Verteidigungs-Steuerung
Katapult (Echtzeit): Kampf-Sequenz mit



Links im Bild: Morgan W. Gray, Game Designer von Robin Hood: Defender of the Crown.

knappem Munitionsvorrat und leichtem Schwierigkeitsgrad.
Lanzenstechen: Action-Sequenz dargestellt in der First-Person-Perspektive. Fordert eine gewisses Maß an Genauigkeit.
Feldzüge: Wenig taktisch. Ausgang hängt ausschließlich von der Größe der Armee ab. Der Spieler kann den Verlauf der kriegerischen Auseinandersetzung somit wenig beeinflussen.



Die Polygonzahl der Figuren wird noch deutlich erhöht werden.



Render-Modell einer typisch englischen Buranlage.

PLAY-DATEN

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



○ Prototyp der Katapult-Sequenz.



○ Konzeptzeichnung eines Schlachtrosses.

Die Stärken des klassischen Defender of the Crown liegen beim nicht-linearen Spielverlauf. Demnach kann man seinen individuellen Weg zum Erfolg beschreiten. Für die damalige Zeit ist auch die grafische Präsentation außerordentlich gut gelungen. Zudem übt die Spielmechanik trotz der einfachen Strukturierung eine magische Anziehungskraft aus. Die Mini-Games lassen keine Längeweile vor und nach den rundenbasierenden Strategiezügen aufkommen. Attraktive Frauen, der grandiose Soundtrack, die vier verschiedenen, vor Spielbeginn frei wählbaren Helden etc. sprechen letztendlich für Defender of the Crown. Negativ wirken sich hingegen der dürrig gestaltete Plot und das ständig wiederholende Gameplay aus. Es mangelt schlichtweg an Abwechslung. Einen bitteren Nachgeschmack ruft die kurz geratene Spielzeit, die zwischen 15 Minuten (!) und einer Stunde liegt, hervor. Ferner ist das Lanzenstechen im Vergleich zu den anderen Intermezzi allzu schwer ausgefallen. Auch der Schlacht auf dem freien Feld fehlt der nötige strategische Tiefgang. Generell vermissen wir eindeutige Identifikationsmöglichkeiten mit den Protagonisten. Beispielsweise wurden die Feinde nur beim Namen genannt und nicht grafisch in Szene gesetzt.

Nach mehreren Arbeitsschritten, die dazwischen lagen, stand folglich Brainstorming auf dem Plan. Wir zerbrachen uns den Kopf darüber, was ein würdiger Defender of the Crown-Nachfolger heutzutage bieten sollte. Etliche Fragen mussten geklärt werden. Wie würde man die Schwächen des Originals ausmerzen? Wie kann man die vorhandenen Stärken noch deutlicher hervorheben? Oder: Wie geht man auf Nummer sicher, dass das neue Konzept dem vorangegangenen Produkt gerecht wird? Eigentlich stellen sich solche Fragen jedes Mal, wenn man

ein Sequel produziert - aber Defender of the Crown ist eben nicht nur „ein“ Spiel.

Uns wurde bewusst, dass es von Vorteil ist, jeden noch so kleinen Gedanken auf einem Stück Papier niederzuschreiben. Besonders in punkto Game Design ist eine derartige Vorgehensweise unabdingbar. Bislang füllen unsere Design-Studien, Notizen, Flow-Charts, technische Skizzen und Geistesblitze viele Ordner. Wir schätzen, dass sich bis zum Release tausende und abertausende von Seiten in den Büros stapeln werden. Sich über ein Spiel grundlegende Gedanken zu machen, ist sehr einfach. Schwieriger wird es jedoch dann, wenn es die Einfälle in die Tat umzusetzen gilt. Eine Handvoll Merkblätter verkörpert noch lange nicht das fertige Design. Man muss anschließend das Konzept in viele Unterpunkte aufgliedern. Infolgedessen haben wir jeden Hauptbereich grob umrissen. Dazu gehören im Fall von Robin Hood: Defender of the Crown das Meta-Game, jede Action-Sequenz, die Story und der Mul-

tiplayer-Part. Anhand der Aufschlüsselung konnten wir uns mit den jeweiligen Details auseinandersetzen – dies war der ausschlaggebende Augenblick, zu dem es erst richtig losgehen sollte...



○ Charakterstudie einer Ritterrüstung.



○ Dank der gründlichen Recherche erstrahlt das Ritterturnier in neuem Glanz.

FÜHLST DU DICH AUERWÄHLT?
HAST DU DAS ZEUG ZUM HELDEN?
IST DIE MACHT MIT DIR?

STAR WARS STARFIGHTER

Dann starte deine Triebwerke! play verlost in Kooperation mit Electronic Arts und LucasArts unter allen richtigen Einsendungen zwei galaktische Sternenkrieger-Sets.

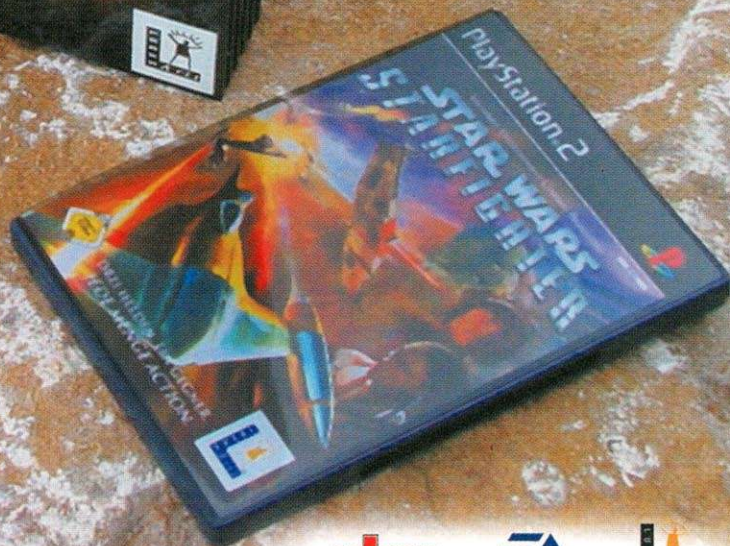
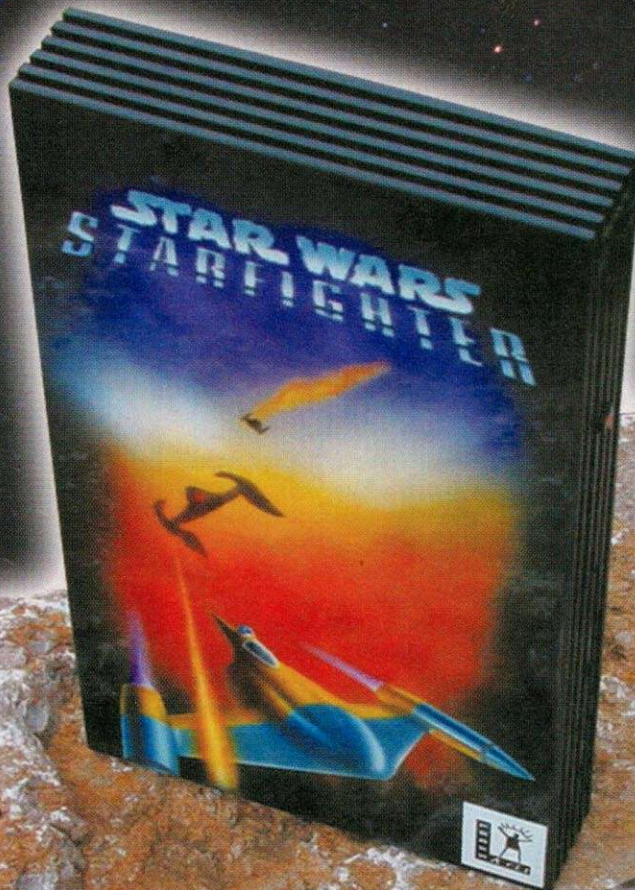
JEDES STERNENKRIEGER-SET BESTEHT AUS:

- 1 x PlayStation2 mit einzigartigem Star Wars Starfighter-Airbrush-Motiv**
- 1 x Star Wars Starfighter für PlayStation2**

UM AN DER VERLOSUNG TEILZUNEHMEN, MÜSST IHR LEDIGLICH DIE FOLGENDE FRAGE RICHTIG BEANTWORTEN:

Welche Bemerkung rutscht Anakin Sykwalker über die Lippen, als er am Ende des Films „Star Wars: Episode 1 - Die dunkle Bedrohung“ das Raumschiff der Handelföderation zerstört?

- 1. Bin fast da...!**
- 2. Oops!**
- 3. Wär' fast schiefgegangen!**



SCHICKT EURE ANTWORT MIT DER LÖSUNG AN FOLGENDE ADRESSE:

CyPress GmbH – Redaktion play
Stichwort: **Sternenkrieger**
Max-Planck-Str. 13 – 97204 Höchberg
oder per e-Mail an:
sternenkrieger@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 24. Juli 2001.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



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:

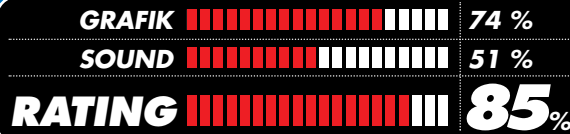
Zu einer guten Soundwertung gehört nicht nur eine atmosphärische, zur jeweiligen Thematik passende Hintergrundmusik, sondern auch authentisch klingende Soundeffekte sowie die Unterstützung von HiFi-Anlagen mit Dolby Surround.

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-Texturenfilterunterstützung	Sprachausgabe
Sound	Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
Zubehör	Analog Controller Sony	Analog Controller neGon	Maus-Unterstützung
	Lenkrad	Analog Joystick	Light Gun
	Link-Option	i.Link-Option	Keyboard
			DualShock Unterstützung
			Multitap
			Tanzmatte



INHALT 07/2001

PlayStation 2

7 Blades	102
C.A.R.T. Fury Championship Racing	104
Flucht von Monkey Island	98-99
NBA Street	100-101
Red Faction	94-97
Sky Surfer	105
Star Wars Super Bombad Racing	105
Wacky Races	103

PSone

World's Scariest Police Chases	106-107
--------------------------------	---------

RED FACTION



PlayStation 2

„Legt ab die Ketten der Sklaverei, reißt ein die Mauer der Unterdrückung, erhebt euch gegen die Tyrannei... Es lebe die Revolution!“

Mars - Inbegriff der Zerstörung, des Leidens und des Kampfes. Den Legenden nach schenkte Mars, der römische Gott des Krieges, Romulus und Remus das Leben. In seinem Namen unterjochten die Cesaren ganze Völker und schufen auf diesen Weg ein gigantisches Imperium. Inzwischen hat Mars seinen Status als Gott längst verloren, jedoch weckt sein weltliches Abbild, der Planet Mars, dafür umso nachhaltiger das Interesse vieler Menschen. Vor allem Wissenschaftler und Science Fiction-Autoren verkünden in ihren Studien und Geschichten von der Erschließung des roten Riesen. Noch sind diese Visionen reine Utopie, doch kann sich dies morgen bereits ändern.

What better time than now?

Das Leben in den Marskolonien ist hart. Hier zählt nur noch das nackte Überleben. Einzig die Angst vor dem Sicherheitspersonal und der Traum von Freiheit treibt die Menschen Tag ein, Tag aus in die Minen der Ultor Corporation. Auch Parker, ein gebildeter junger Mann aus gutem

Haus, folgt den Rufen des Konzerns, lässt sich, wie so viele andere, von den farbenfrohen Werbebannern und der Hoffnung auf schnelles Geld blenden. Eigentlich will er nur ein wenig Abstand gewinnen - Abstand von der Erde, seinen Freunden und vor allem von seinen Eltern, die sein bisheriges Leben minuziös durchgeplant hatten. Damit soll es nun vorbei sein. Doch Parker hat genug von der Plackerei, den menschenunwürdigen Lebensbedingungen und der Furcht vor der geheimnisvollen Epidemie, die täglich Dutzenden von Minenarbeitern das Leben kostet, und dabei ist er nicht allein. Eine Gruppe militanter Minenarbeiter, die sich unter der Führung der charismatischen EOS zusammengeschlossen hat, plant den Aufstand. Das Ziel der Red Faction, wie sich die Widerstandszelle nennt, besteht darin, der Ultor Corporation und ihrer Tyrannei ein Ende zu setzen.

What better place than here?

Der Minensektor M4 bildet den Ausgangspunkt der großen Revolution. Dort erhe-



Drückt ihr das D-Pad nach vorne, kann Parker noch genauer zielen.

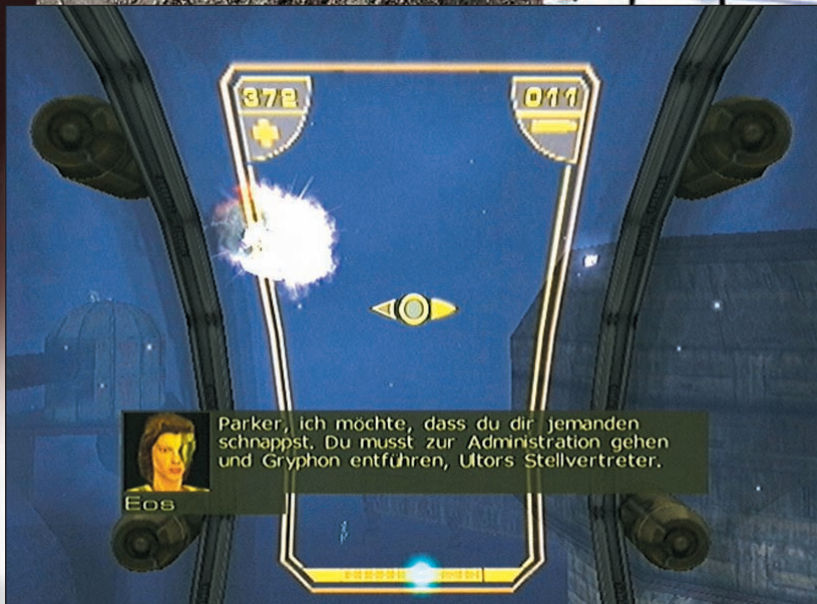
ben sich die Arbeiter gegen ihre Unterdrücker. Parker, euer Alter-Ego, befindet sich gerade auf dem Rückweg zu den Baracken und hat gar keine andere Wahl, als sich den Aufständischen anzuschließen. Das Handling ist, trotz der fehlenden Maus- und Keyboard-Unterstützung, überraschend gut gelungen. Über die beiden Analogsticks kontrolliert ihr Parkers Beine und Oberkörper. So ist gewährlei-



Mit dem Schild kann man sich nicht vor feindlichem Beschuss schützen, sondern auch in die Offensive gehen.



Medizinischem Personal sollte man niemals aggressiv gegenüber treten. Die Ärzte heilen euch nur, wenn sie nichts von euch zu befürchten haben.



○ Rebellenführerin Eos und der abtrünnige Sicherheitsexperte Hendrix lotsen euch via Funkgerät durch die Level.

stet, dass man zielstrebig durch die Minenschächte laufen und dabei gleichzeitig, unabhängig von der Bewegung der unteren Extremitäten, seine Gegner unter Beschuss nehmen kann. Insgesamt stehen Parker 15 Waffen zur Auswahl, von denen viele sogar noch über eine Sekundärfunktion verfügen. Im Falle des Sturmgewehrs kann man beispielsweise zwei verschiedene Schussfrequenzen wählen, während das Scharfschützengewehr mit einer Zielloptik ausgestattet ist. Ganz besonders hilfreich sind die Displays der Raketenwerfermodelle oder der Railgun, die aufgrund der Körperwärme menschliche Gegner auch durch feste Materie hindurch sichtbar machen. Meist genügt schon ein Schuss auf die entsprechende Stelle an der Wand, und der dahinter befindliche Gegner ist Geschichte.

Holzhammermethode

Solch zerstörerische Waffen hinterlassen ihre Spuren. Dank der einzigartigen Geo-

Mod Engine werden Schäden an festen Strukturen realistisch dargestellt. Wenn in Red Faction eine Sprengladung detoniert, sind nicht nur ein paar kleine Schmauchspuren zu erkennen. Stattdessen liegt die eben noch solide Wand fast gänzlich in Trümmern. Nicht jede Waffe verfügt über genügend Feuerkraft, um die Felsformationen zu sprengen. Kleinkalibrige Pistolen und Gewehre könnt ihr getrost im Holster stecken lassen. Aber auch wenn Parker einen Raketenwerfer zur Hand haben sollte, kann er nicht wirklich jedes Objekt zerstören. Metallkonstruktionen bleiben nach Angriffen jeglicher Art beispielsweise vollkommen unbeschadet. Die Geo-Mod Engine eröffnet euch vielfältige, wenn auch nicht wirklich spielentscheidende Möglichkeiten, mit der Umgebung zu interagieren. Man ist zwar in der Lage, sich durch Wände zu sprengen, Brückenköpfe zum Einsturz zu bringen und dadurch den darauf fahrenden Konvoi zu zerstören oder Bruchstücke der Fels-

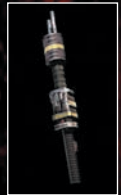


○ Die Tücken des Joypads! Eine Zielhilfe unterstützt euch beim Anvisieren eurer Gegner.

WAFFEN

ELEKTROSCHOCKER UCB-24

KALIBER/MUNITIONSART:
Batterie
MAGAZINVOLUMEN:
-
REICHWEITE:
Kurz
PRIMÄRE WAFFENFUNKTION:
Keule
SEKUNDÄRE WAFFENFUNKTION:
Elektroschockmodus



12MM PISTOLE USP-16

KALIBER/MUNITIONSART:
12mm
MAGAZINVOLUMEN:
16
REICHWEITE:
Kurz - Mittel
PRIMÄRE WAFFENFUNKTION:
Einzelfeuer
SEKUNDÄRE WAFFENFUNKTION:
aktiviert Schalldämpfer



AUTOMATISCHE PUMPGUN UAS-10

KALIBER/MUNITIONSART:
Kaliber 10 Buckshot
MAGAZINVOLUMEN:
8
REICHWEITE:
Kurz - Mittel
PRIMÄRE WAFFENFUNKTION:
Feuert Doppelschuss
SEKUNDÄRE WAFFENFUNKTION:
Automodus



SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR USG-50

KALIBER/MUNITIONSART:
.50, Panzerbrechend
MAGAZINVOLUMEN:
6
REICHWEITE:
Kurz - sehr Lang
PRIMÄRE WAFFENFUNKTION:
Einzelfeuer
SEKUNDÄRE WAFFENFUNKTION:
aktiviert Zielloptik, stufenlos zoombar



RAKETENWERFER URL-6T

KALIBER/MUNITIONSART:
150mm Raketen
MAGAZINVOLUMEN:
6
REICHWEITE:
Mittel - Lang
PRIMÄRE WAFFENFUNKTION:
Einzelfeuer
SEKUNDÄRE WAFFENFUNKTION:
aktiviert Hitzesuchmodus



STURMGEGWEHR UAR-42

KALIBER/MUNITIONSART:
5.56 mm Explosivgeschosse
MAGAZINVOLUMEN:
42
REICHWEITE:
Kurz - Lang
PRIMÄRE WAFFENFUNKTION:
Salvenmodus (3 Schuss)
SEKUNDÄRE WAFFENFUNKTION:
Automodus



MASCHINENPISTOLE UAP-32/20

KALIBER/MUNITIONSART:
12mm / 5.56 mm Explosivgeschosse
MAGAZINVOLUMEN:
30 / 20
REICHWEITE:
Kurz - Mittel
PRIMÄRE WAFFENFUNKTION:
Automodus
SEKUNDÄRE WAFFENFUNKTION:
wechselt zwischen 12mm und 5.56mm Geschossen



HANDGRANATE UHG-90

KALIBER/MUNITIONSART:

MAGAZINVOLUMEN:

REICHWEITE:

Kurz

PRIMÄRE WAFENFUNKTION:

Aufschlagzünder

SEKUNDÄRE WAFENFUNKTION:

Zeitzünder (4 Sekunden)



FLAMMENWERFER UFT-1

KALIBER/MUNITIONSART:

flüssiger Brennstoff

MAGAZINVOLUMEN:

REICHWEITE:

Kurz

PRIMÄRE WAFENFUNKTION:

zündet 4m Flammenstrahl

SEKUNDÄRE WAFENFUNKTION:

benutzt Brennstoffkanister als Brandbomben



SCHUTZSCHILD UBS-4

KALIBER/MUNITIONSART:

MAGAZINVOLUMEN:

REICHWEITE:

PRIMÄRE WAFENFUNKTION:

Nutzt Schild als Nahkampfwaffe

SEKUNDÄRE WAFENFUNKTION:



RAILGUN FCA-26

KALIBER/MUNITIONSART:

Vollmantelmetallgeschoss

MAGAZINVOLUMEN:

1

REICHWEITE:

Mittel - Lang

PRIMÄRE WAFENFUNKTION:

Einzelfeuer

SEKUNDÄRE WAFENFUNKTION:

aktiviert Zielloptik, mit der man Gegner durch Wände hindurch erkennen kann.



MASCHINGEGWEHR JF60-HMG/BF

KALIBER/MUNITIONSART:

.50

MAGAZINVOLUMEN:

99 (Gurt)

REICHWEITE:

Lang

PRIMÄRE WAFENFUNKTION:

Automodus

SEKUNDÄRE WAFENFUNKTION:

niedrige, zielgenauere Feuerrate



PRÄZISIONSGEGWEHR MK/SG-1

KALIBER/MUNITIONSART:

5.56mm Explosivgeschoss

MAGAZINVOLUMEN:

20

REICHWEITE:

Lang

PRIMÄRE WAFENFUNKTION:

Halbautomodus

SEKUNDÄRE WAFENFUNKTION:

aktiviert Zielloptik



SCHWERE PANZERFAUST F-1 TL

KALIBER/MUNITIONSART:

Hochexplosivraketen

MAGAZINVOLUMEN:

1

REICHWEITE:

Lang

PRIMÄRE WAFENFUNKTION:

Einzelfeuer (lange Nachladezeit)

SEKUNDÄRE WAFENFUNKTION:



SPRENGLADUNG

KALIBER/MUNITIONSART:

MAGAZINVOLUMEN:

REICHWEITE:

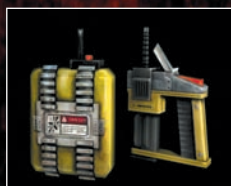
Kurz

PRIMÄRE WAFENFUNKTION:

wirft und aktiviert selbst-

haftende Sprengladung

SEKUNDÄRE WAFENFUNKTION:



Im Mehrspielermodus können bis zu zwei Spieler in neun Arenen die Waffenläufe glühen lassen.

decke auf sich verschanzende Gegner fallen zu lassen, aber derartige Aktionen sind nicht wirklich notwendig, um Parker ans Ziel zu führen.

Mars macht mobil

Die Befreiung des Mars aus den Klauen der Ultor Corporation und der Kampf gegen die mysteriöse Seuche erstreckt sich über insgesamt 20 Level. Diese sind sowohl design- wie auch spieltechnisch sehr abwechslungsreich gestaltet. So ist es ab und an notwendig, ein Fahrzeug zu besteigen und mit diesem die labyrinthartigen Gänge unsicher zu machen. Zu den fünf verfügbaren Vehikeln zählen neben einem U-Boot und einer kleinen Flugmaschine auch ein Jeep, ein gepanzerter Truppentransporter sowie eine gigantische Raupe, die mit ihren schweren Bohrköpfen darauf ausgelegt ist, neue Tunnel freizulegen. Mit Ausnahme des Baufahrzeuges sind sämtliche Gefährte mit Waffen bestückt. In Red Faction sind jedoch nicht

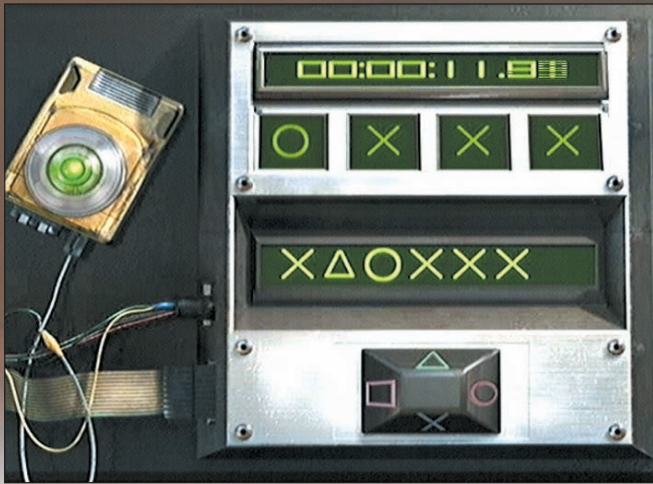
nur ein schneller Finger am Abzug und Reaktionsvermögen, sondern auch Raffinesse und das entsprechende Maß an Erfahrung im Agentenbusiness gefragt. Parker muss sich beispielsweise als Beamter oder Wissenschaftler verkleiden und Undercover auf Informationssuche gehen. In diesen Stealth-Missionen erweist es sich als unheimlich wichtig, nicht zu nahe an die Wachen heranzutreten, da diese den steckbrieflich gesuchten Revolutionär erkennen könnten, und die Pistole im Halfter stecken zu lassen. Nur wenn ihr so wenig Aufmerksamkeit wie möglich erregt, könnt ihr gewiss sein, dass der Alarm stumm bleibt.

Ausgebufftes Proletariat

Die Ego-Shooter-Palette für PS2 beschränkt sich bis jetzt auf Titel, die sich fast ausschließlich mit dem Deathmatch- und Multiplayer-Aspekt auseinandersetzen. Zwar kann Red Faction ebenfalls mit einem Mehrspieler-Feature dienen, in



Während ein Kamerad der Red Faction den Jeep lenkt, haltet ihr mit dem schweren MG das Wachpersonal in Schach.



○ Glücksspiel! Wer die Bombe entschärfen will, braucht starke Nerven und ein ruhiges Händchen.



○ Die Tür ist verriegelt? Na, dann „suchen“ wir uns eben einen anderen Weg!

dem bis zu zwei menschliche Akteure gegeneinander bzw. gegen bis zu vier Bots antreten können, der Schwerpunkt des Titels liegt jedoch gänzlich auf dem Single-Player Modus. Um das Geschehen möglichst attraktiv und ansprechend zu gestalten, konzipierte Scriptwriter Mike Breault, der bereits seit über 16 Jahren in der Spieleindustrie tätig ist, ein einzigartige Story. Diese führt euch von den tiefen Minen über unterirdische Industrieanlagen, Verwaltungsgebäude und Laboratorien bis und die Planetenoberfläche. Von dort aus stattet ihr sogar einer Raumstation, die sich im Orbit des roten Planeten befindet, einen Kurzbesuch ab.

Ganz ungefährlich und vor allem einfach ist euer Weg dorthin allerdings nicht. An jeder Ecke lauert gewaltbereites Wachpersonal auf Parker. Während ihr euch an die Oberfläche vorkämpft, trifft ihr immer wieder auf neue Arten von Gegnern. So werdet ihr etwa mit hundeartigen Marskreaturen, schwer bewaffneten Söldnern oder garstigen Mutanten, die der Seuche zum Opfer gefallen sind, konfrontiert. Ganz besonders vortrefflich ist die künstliche Intelligenz eurer Kontra-

henten. Sobald diese bemerken, dass sie sich in eurer Schusslinie befinden, suchen sich sogleich Deckung und versuchen euch von der Seite aus zu attackieren. Gewöhnliche Wachmänner ergreifen sogar die Flucht, sobald sie erkennen, dass ihr z.B. ein Scharfschützengewehr in den Händen haltet.

Solides Handwerk

In technischer Hinsicht gibt es bei Red Faction kaum etwas auszusetzen. Die Framerate ist bis auf wenige kleine Ausnahmen, wenn sich beispielsweise mehrere Fahrzeuge und Fußsoldaten ein spektakuläres Feuergefecht liefern oder man dank der Geo-Mod Engine eine steinerne Brücke zum Einsturz bringt, konstant. Das Leveldesign ist ebenfalls sehr gut gelungen. Lediglich die Texturvielfalt hätte etwas großzügiger ausfallen können, was besonders in den kargen, rotbraunen Canyons auffällt.

Ein besonders großes Lob geht an die Lokalisierung von Red Faction. Die professionellen Sprecher verleihen den Charakteren, ob nun überheblicher Wachmann oder verängstigte Laborantin, erst das

gewisse Quäntchen an Persönlichkeit. Zudem wurden sämtliche Bildschirmtexthe und sogar die Schilder, Wandtafeln und Warnhinweise in den Levels ins Deutsche übersetzt. So viel Mühe machen sich Publisher heutzutage im Normalfall kaum noch. Respekt! Für den deutschen Markt wurde Red Faction etwas entschärft. Auf rote Körperflüssigkeiten muss man gänzlich verzichten, und auch die Leichen verschwinden vom Bildschirm.



FAZIT

Genrefans, die genug von stupiden Duellen gegen computergesteuerte Bots oder menschliche Gegner haben und stattdessen ein wirkliches Abenteuer erleben möchten, bei dem weder Action noch Abwechslung zu kurz kommen, sind mit Red Faction bestens bedient. Jedoch sollte man etwas Erfahrung mitbringen, da das Spiel besonders gegen Ende alles andere als einfach ist. Leider kommen Rätselfreunde etwas zu kurz, da Red Faction äußerst actionorientiert ist. Eigentlich schade, da ein paar Denksportaufgaben den linearen Aufbau durchaus ein wenig aufgelockert hätten. Zudem wäre es durchaus loblich gewesen, wenn man die einzigartigen Geo-Mod Features mehr ins eigentliche Geschehen miteingebunden hätte. Alles in allem ist Red Faction jedoch ein wirklich herausragender Titel!

NEGATIV

- Geo-Mod Engine
- ausgereifte Gegner-KI
- gelungenes Gampelay
- abwechslungsreiche Action
- ansprechende Story
- super Lokalisierung
- viele Ladepausen
- keine Rätsel
- linearer Aufbau
- Schwierigkeitsgrad

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Red Faction	85%	07/01
2. TimeSplitters	76%	12/00

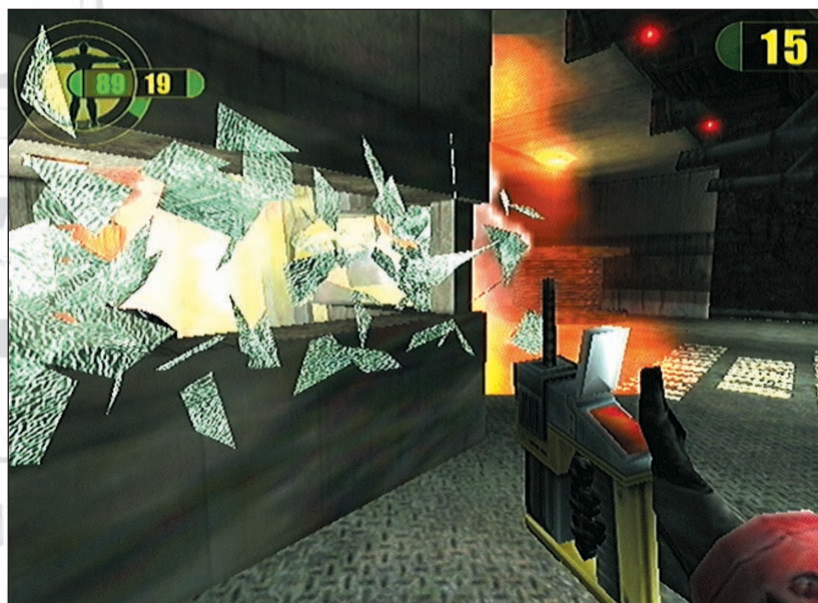
PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Egoshoooter	Hersteller THQ
	www.thq.de	
Entwickler	Volition	
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab sofort

GRAFIK 85 %

SOUND 82 %

RATING **86 %**



○ Vorsicht! Nicht nur die Detonation, sondern auch die herumfliegenden Glassplitter können euch verletzen.



Heiko Strobel

FLUCHT VON MONKEY ISLAND

Eine der wohl besten Adventure-Serien auf dem PC vollzieht mit dem vierten Teil nicht nur den Sprung ins Dreidimensionale, sondern auch auf die PS2.

PlayStation 2



○ In der Piratenschule versucht Guybrush wieder ein vollwertiges Mitglied der Gesellschaft zu werden.



○ Durch zahlreiche Zwischensequenzen, die in aufgemotzter Spielgrafik erscheinen, wird die Handlung noch mehr vertieft.

Aufgrund des großen Erfolges, den der tollpatschige Möchtegern-Freibeuter Guybrush Threepwood auf den PC-Bildschirmen seit nunmehr über zehn Jahren feiern konnte, bringt uns Electronic Arts nun den vierten Teil der Piratensaga auf unsere PlayStation2. Die legendäre Monkey-Island-Serie hat schon längst einen Platz im Herz vieler Rätselfanatiker eingenommen. Guybrush Threepwood, der Protagonist sämtlicher Teile, hat es sich schon 1990 mit Erscheinen des ersten Titels, The Secret of Monkey Island, zum Ziel gesetzt, der größte und mächtigste Pirat aller Zeiten zu werden. Dass dies nicht mit einem Fingerschnippen passiert, musste er schon damals bitter zur Kenntnis nehmen; denn wer ein richti-

ger Pirat sein will, sollte sich vor allem mit Grog, Beleidigungen, Affen und Voodoo auskennen.

R.I.P.

Nachdem Pseudo-Seeräuber Threepwood über drei Teile hinweg erbittert um seine geliebte Piratenbraut Elaine Marley, Gouverneurin von Melee-Island, gekämpft hat, sie unter anderem aus den Händen des bössartigen Zombiepiraten LeChuck befreite, diesen auch schon einige Male ins Jenseits beförderte, darf er sich nun trotz allen Übels glücklich schätzen, ihr Herz für immer gewonnen zu haben. Die beiden haben nämlich geheiratet und kommen nun nach dreimonatigen Flitterwochen wieder nach Melee-Island zurück. Doch das

junge Ehepaar muss mit Schrecken feststellen, dass sich hier einiges drastisch geändert hat. Der australische Immobilienhai Ozzie Mantis hat sich mit seinem Lakaien Charles L. Charles die Abwesenheit der beiden schamlos zunutze gemacht. Zuerst veranlasste man, Elaine aufgrund ihrer langen Abwesenheit für tot zu erklären. Als nächstes brachte Mantis durch unfaire Beleidigungsduelle die halbe Insel in seinen Besitz. Für die neu ausgerufenen Gouverneurswahlen steht derzeit nur Charles L. Charles als Kandidat zur Verfügung. Elaine möchte natürlich ihren Job behalten, da sie ja noch gar nicht dahingeschieden ist. Doch der starren Bürokratie Melee Islands zufolge dürfen nur lebende Personen eine derart hohe Position antre-



○ Bevor ihr zu anderen Inseln reisen könnt, gilt es zuvor, ein Schiff und eine Mannschaft aufzutreiben.



○ Leider wird es keine Umsetzung der ersten drei Teile von Monkey Island auf die PS2 geben.



Das größte Problem des PCs, nämlich die Steuerung, wurde mit dem Analog-Stick perfekt umgangen.

ten, und so gilt es, den amtlichen Beweis zu erbringen, das Elaine im bürokratischen Sinne noch unter den Lebenden weilt.

Es gibt viel zu tun...

Während Elaine auf Melee Island bleibt, um weiteren Schaden zu vermeiden, zieht Guybrush los, um die Anwälte ihres Großvaters zu Rate zu ziehen. Seine Reise führt ihn zunächst nach Lucre Island. In der Anwaltskanzlei angekommen, wird Threepwood noch zusätzlich mit dem Erbe von Elaines Großvater konfrontiert. Dass sich daraufhin das eine mit dem anderen verstrickt, war vorherzusehen, und so muss der Protagonist zusätzlich noch das Geheimnis der ultimativen Beleidigung lüften. Diese vermag einen Menschen bis aufs Mark zu verspotten und dessen Seele zu Tode zu beleidigen. Nicht auszudenken, wenn die ultimative Beleidigung in die falschen Hände geraten würde. So bereist der Möchtegern-Freibeuter während des gesamten Abenteuers, das in vier Akte aufgeteilt ist, insgesamt fünf

Inseln, auf denen er tonnenweise knifflige Rätsel zu lösen hat. Witzige Frage- und Antwort-Spielchen mit unterschiedlichen Personen sind an der Tagesordnung. Viele der anspruchsvollen Rätsel basieren auf dem geschickten Kombinieren von gesammelten Gegenständen. Hierfür besitzt unser Held ein übersichtliches Inventar, welches bei Beenden eines Aktes die nicht mehr benötigten Objekte verschwinden lässt.

...packen wir's an!

Veteranen der Serie dürften mit den oberflächigen Rätseln ja vertraut sein, und von ähnlichem Kaliber sind auch hier die meisten Aufgaben. Der in den Prequels noch anwählbare leichte Schwierigkeitsgrad steht euch in der Fortsetzung nicht mehr zur Verfügung. Denkspiele schwanken von offensichtlich und simpel bis hin zu frustrierend und kopfzerbrechend. So kann es durchaus vorkommen, dass manche Rätsel gut und gerne ein paar Stunden Zeit in Anspruch nehmen. Zumal nicht immer ein Hinweis auf deren

Lösung vorhanden ist. Mit Geduld und etwas abgedrehter Fantasie sowie mit fröhlichem Herumprobieren sollte man allerdings Schritt für Schritt vorankommen. Dem zweidimensionalen Look wurde mit dem vierten Teil abgesagt, und so strahlen diesmal sämtliche Charaktere in schönem 3D. Leider wurden diese nicht allzu perfekt animiert, weswegen die Bewegungsabläufe etwas abgehackt auf dem TV-Bildschirm erscheinen. Die kunterbunten Hintergründe glänzen in stilvoller Rendergrafik und vermögen die Atmosphäre der Geschichte auf exzellente Weise zu untermalen.



Im Dreinspielreich wird heutzutage neben dem altbewährten Beleidigungs-Fechten auch Beleidigungs-Armdrücken ausgeübt.



Monkey Kombat: ein neues Kampfsystem bei Monkey Island. Allerdings muss vorher die alte Sprache erlernt werden, um die verschiedenen Moves ausführen zu können.

FAZIT

Electronic Arts entführt uns mit Flucht von Monkey Island in die Karibik, wo es von Polygon-Seeräubern nur so wimmelt. Das komplette Abenteuer sprudelt vor witzigen Details und die Rätselkost, auf gewohntem Lucas Arts-Niveau, lässt selbst Profis nicht müheles das Geheimnis der ultimativen Beleidigung lösen. Soundtechnisch wird die Episode glänzend von karibischen Klängen begleitet und die Sprachausgabe ist nahezu perfekt lokalisiert worden. Wer sich mit den Prequels auskennt, hat etwas mehr von den irrwitzigen Kommentaren, da sich manche Anspielungen und einige der vorhandenen Charaktere doch auf die Vorgänger beziehen. Serien-Einsteiger sollten hiervon aber nicht zurückschrecken; denn auch ohne historisches Monkey-Island-Wissen sind unzählige Lacher garantiert.

POSITIV

- witziges Piratenspektakel
- gute musikalische Untermalung
- Spielstand kann jederzeit gesichert werden

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Adventure	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	LucasArts		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	Juli

GRAFIK 81 %

SOUND 79 %

RATING 80 %



Heiko Strobel

NBA STREET



PlayStation 2

Bekannte Streetball-Spieler und berühmte NBA-Stars geben sich auf verschiedenen Freiluft-Courts ein Stelldichein.



⊙ Jedes Spiel geht bis zum Punktestand von 21. Es muss aber mit mindestens zwei Punkten Vorsprung gewonnen werden.



⊙ Taktische Spielzüge sind vonnöten, denn die Mitspieler werden stets perfekt abgedeckt.

Electronic Arts' neues Label EA Sports Big verlässt nach dem erfolgreichen Lauchtitel SSX die Schneelandschaften und begibt sich auf weniger rutschige Flächen. Mit NBA Street kündigt sich das erste Arcade-Streetball-Spiel für die PlayStation2 an. Mit diesem Titel beweist der Hersteller ein weiteres Mal, dass nicht nur realistische Sportsimulationen, sondern auch gute action-lastige Titel zum EA-Repertoire gehören. Bei der Entwicklung des Spiels wurde vor allem darauf geachtet, dass der Spaßfaktor in gleichem Maße in der Defensive genauso wie in der Offensive vorhanden ist. Um dies zu bewerkstelligen, führte man ein völlig neues Spielsystem ein.

Wie jetzt?

Der Spieler besitzt zwei verschiedene Statusbalken. einerseits die Turboleiste, welche für Sprints, aber auch für Dribbelkombinationen benötigt wird, andererseits die Special-Move-Leiste. Letztere muss durch spezielle Manöver vorher aufgeladen werden. Um dies zu bewerkstelligen, gilt es, den Gegner gekonnt auszuspielen und zu veräppeln. Ihr müsst ihn regelrecht in Grund und Boden dribbeln, wobei euch eine große Anzahl an Moves zur Verfügung steht. Werden diese Spielzüge noch miteinander kombiniert oder sogar mit einem Slam-Dunk abgeschlossen, füllt sich der Balken schneller als gedacht. Mit jedem Trick tankt sich die Special-Move-Leiste

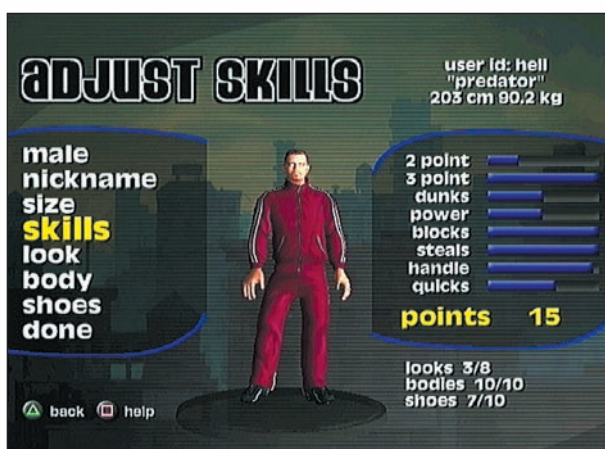
nach und nach auf; im gleichem Atemzug verliert der Kontrahent mit jedem Manöver, das er nicht unterbinden kann, etwas von seiner Leiste. Ist die Leiste einmal voll aufgeladen, kann der Spieler auf den "Gamebreaker" zurückgreifen – ein Finish Move, der grafisch aufwendig in Szene gesetzt wurde. Die Punkte, die mittels des Gamebreakers erzielt werden, bekommt der Gegenspieler zusätzlich abgezogen. Es gilt also, fortwährend am Ball zu bleiben und diesen durch Steals oder Blocks an sich zu bringen.

Was geht ab?

Lediglich zwei Spielmodi stehen zur Auswahl. Beim City Circuit, der nur für



⊙ Die exzellente Ball-Physik macht es jedes Mal aufs Neue spannend, ob der Ball denn nun den Korb trifft oder nicht.



⊙ Abgesehen von jeder Menge Schuhwerk und Outfits können auch neue Hauttypen und Pseudonyme freigespielt werden.



○ Je länger man seine Dribbelkünste miteinander kombiniert und zudem mit einem Slam-Dunk oder Korbwurf beendet, desto mehr Punkte erzielt man.



○ Fünf Grad unter Null. Effekte wie eingefrorener Atem lassen das Spiel noch realistischer wirken.

Single-Player vorgesehen ist, müsst ihr euch anfangs für eine der 29 NBA-Mannschaften entscheiden. Zu den fünf Profi-Basketballern des Teams gesellt sich noch die "lebende Legende" Michael Jordan hinzu. Von nun an muss anhand eines Leiter-Systems eine Vielzahl von NBA und Streetball-Teams bezwungen werden. Den Level-Boss am obersten Ende der Leiter markiert Mr. "Air" Jordan selbst; natürlich verschwindet dieser zuvor spontan aus der eigenen Mannschaft. Ein solcher Verlust ist zwar schmerzhaft, doch vermögen die anderen 15 Sportler, die zu diesem Zeitpunkt den Kader der eigenen Mannschaft darstellen, darüber hinwegzutrotzen. Wie erwähnt, besteht euer Team zu Beginn aus sechs Profi-Dribblern; nach jeder gewonnenen Partie müsst ihr euch für einen Basketballer der besiegten Sportlerriege entscheiden, da der Auserwählte in Zukunft für euch die Körbe werfen wird. Damit euer Kader nicht mit Sportlern überflutet wird, ist ein Limit von 16

Personen das Äußerste der Gefühle. Denn ist man dort angelangt, muss, nachdem ein Spieler ausgesucht wurde, ein anderer gefeuert werden. Statt sich für einen Kandidaten zu entscheiden, könnt ihr auch auf Punkte zurückgreifen, die ihr für eure Charakterentwicklung einsetzen könnt. Der Hold the Court-Modus verlangt euch auf 12 unterschiedlichen Streetball-Courts Gewinnsträhnen von drei bis zu acht aufeinanderfolgenden Siegen und 200.000 bis 750.000 Trickpunkten ab.

Sonst noch was?

Die zwölf völlig unterschiedlichen Streetball-Courts erstrecken sich vom sonnigen San Francisco über das verschneite Boston bis auf die Hausdächer von Los Angeles. Dabei verrichtet vor allem die nahezu ruckelfrei Grafik-Engine stets saubere Arbeit. Hintergrundanimationen wie beispielsweise vorbeifahrende Autos auf der Route 66 lassen die Atmosphäre lebhafter wirken. Leider ist das animierte

Publikum in seinen Bewegungen ein wenig kantig geraten und hält sich in seinen Beifallsrufen teilweise zurück. Die Bewegungsabläufe der Basketballer dagegen sind nur beim Einzug aufs Spielfeld stellenweise ein wenig holprig ausgefallen. Während des Matches sind die Spieler allerdings flüssig animiert und mit guter Physik versehen. Selbiges gilt auch für das Spielgerät, welches bestens in Szene gesetzt worden ist.



FAZIT

Wie nicht anders zu erwarten zeigen Electronic Arts ein weiteres Mal, was in ihnen steckt und setzen mit NBA-Street neue Maßstäbe im Arcade-Basketball. Nahezu ruckelfreies Gameplay ist mit brillanter Grafik gepaart. Jeder einzelne NBA-Star ist sofort zu erkennen. Die Matches werden von Joe "The Show" Jacksons witzigen Kommentaren begleitet. Leider hört ihr aufgrund seines begrenzten Wortschatzes stets dieselben Sprüche. Nicht nur die zwei Spielmodi sorgen für euren Langzeit-Spielspaß, ihr könnt und ihr werdet die Unmenge an verschiedensten Rekorden brechen wollen, um euren Namen auf sämtlichen Highscore-Listen an die Spitze katapultieren zu können. Der komplette Spielablauf ist mit HipHop-Beats untermalt und gibt infolge dessen eine realitätsgetreue Streetball-Atmosphäre wieder. Fans des Genres dürfen getrost zugreifen.

POSITIV

- exzellente Ballphysik
- flüssiges Gameplay
- anhaltender Spielspaß

NEGATIV

- begrenzter Wortschatz des Kommentators

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports Big		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	05. Juli

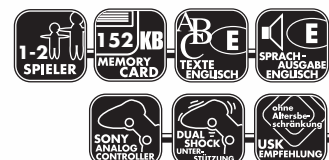
GRAFIK 81 %

SOUND 79 %

RATING 86 %



○ Garantiert nicht ausgerutscht: Bei manchen Dribbel-Aktionen dreht sich der Spieler mit dem Ball am Boden, um sein Gegenüber "alt" aussehen zu lassen.





7 BLADES

Heiko Strobel



Konami versetzt uns mit 7 Blades ins mittelalterliche Japan, wo es vor Samurais und Dämonen nur so wimmelt.



○ Jede Klinge von Jigoku besitzt auch magische Kräfte. Im Kampf lädt sich der dazu benötigte Magiebalken langsam auf.



○ Die Kamera schwenkt oft zu spät um, woraufhin man ungewollt ablebt. Zum manuellen Verstellen bleibt oft nicht die Zeit.

Nachdem Hersteller Konami heiße Eisen wie Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty und Silent Hill 2 im Feuer hat, erwartet die Spielergemeinde weitere hochkarätige Titel aus gleichem Hause. Doch vorweg sei gesagt: 7 Blades kann in keinsten Weise mit den beiden noch in der Entwicklung steckenden Projekten mithalten.

Männlein oder Weiblein

Zu Beginn des Spektakels müsst ihr euch für einen der beiden anwählbaren Charaktere entscheiden, von denen jeder mit einer völlig anderen Story aufwartet. Die weibliche Hauptrolle übernimmt Oyuri, eine Frau, die sich ausschließlich mit Schusswaffen zur Wehr setzt. Anfangs hält sie zwar nur eine Pistole in den Händen, doch wird ihr Waffenarsenal im Verlauf des Spiels noch mit einem Gewehr, einer Schrotflinte, einem Gatling-MG und einem

Granatwerfer ergänzt. Jigoku, der männliche Protagonist, bevorzugt den typisch japanischen Stil und kann im Spielverlauf auf eine große Anzahl an Schneidewerkzeugen zurückgreifen. So schlitz er seine Gegner mit den verschiedensten "Messerchen" auf - angefangen beim handlichen Katana über ein Breitschwert bis hin zu Stangenwaffen, an deren Enden scharfe Klingen angebracht sind. Man könnte die weiblichen Protagonistin auch als den leichteren Schwierigkeitsgrad betrachten, da man dank der Schusswaffen nicht mitten im Getümmel steckt - ganz im Gegensatz zum männlichen Kollegen.

Auf zum Massaker

Habt ihr euch für einen Charakter entschieden, geht es auch gleich ans Eingemachte. Horden der Feindeschar warten auf euch. Es kommt nur selten vor, dass ihr einem Gegner einzeln gegenübersteht und wenn, dann ist dieser meist einer der zahlreichen Endbosse. Die LI-Taste dient dem Anvisieren der Gegner, bei einer Truppe von 20 Widersachern wird diese Funktion so gut wie überflüssig. Nur Oyuri trägt hier einen Nutzen davon, da sie durch ihre Fernkampfaffen die Gegner schneller ins Jenseits befördern kann. Die Wege führen meist linear durch die lieblos gestalteten Spielabschnitte. Rätsel werdet ihr auch vergeblich suchen; meist liegt alles auf der Hand.



○ Das grüne Quadrat zeigt an, welcher Kontrahent anvisiert ist.

FAZIT

Konami beschert uns mit 7 Blades einen reinen Haudrauf-Titel, der eigentlich gar keiner Story bedarf. Fortwährend müsst ihr Unmengen an Gegnern niederdreschen, um die nächste Horde in Empfang zu nehmen. Verschiedene Waffengattungen erleichtern euch hierbei das Vorankommen. Aufgrund des stetigen Grafikflimmerns werden eure Augen stark beansprucht. Soundtechnisch liegt der Hack'n Slay-Titel auf besserem Durchschnittsniveau. Die häufigen FMVs, welche nach fast jedem Streckenabschnitt eingespielt werden, spornen stark an, bis zum bitteren Ende weiterzumachen. Bevor man sich die Metzelerie ins traute Heim holt, sollte man zuvor einige Liter Blut probetalber im Geschäft vergießen.

POSITIV

- Vielzahl an FMVs
- zwei verschiedene Storys

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad
- üble Flimmeroptik

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. MDK 2 Armageddon	85%	04/01
2. Fur Fighters	83%	06/01
3. 7 Blades	63%	07/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Konami
www.konami-europe.com			
Entwickler	KCEJ East		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	20. Juli

GRAFIK 61 %

SOUND 59 %

RATING 63 %



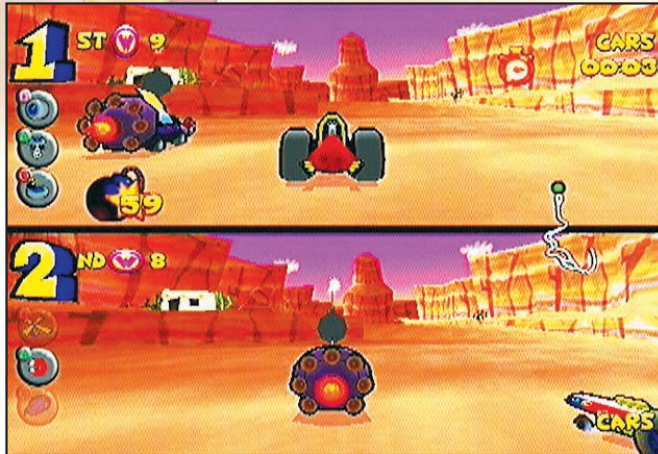
WACKY RACES

starring Dastardly & Muttley

Heiko Strobel



William Hannas und Joseph Barberas
rasanter Cartoon wird nach Jahren in
der Versenkung wieder ausgebuddelt.



Im Multiplayer-Mode könnt ihr zu viert gleichzeitig antreten. Zahlreiche Battle Games stehen euch hierbei zur Verfügung.



Jedes Vehikel besitzt verschiedene Waffen, die während des Rennens auch eingesetzt werden müssen.

Das total verrückte Rennen, so der damalige deutsche Titel der Episoden, ist nur eine von vielen Zeichentrickserien, die aus der Feder von Hanna-Barbera stammen. Mit The Flintstones, The Jetsons, Scooby Doo oder den beiden Zankäpfeln Tom & Jerry verzeichnete man die größten Erfolge.

Happy Birthday, William

Reiner Zufall oder Absicht? Pünktlich zum 90. Geburtstag von William Hanna erschien zumindest in den USA Infogrames' Fun Racer auf dem Dreamcast. Nun hat sich der Racer auch endlich seinen Weg auf die PlayStation2 gebahnt. Neben neuen Strecken wie Downtown, Airport, Docks und Central Park kann sich der PS2-Konsolist an zusätzlichen Charakteren erfreuen. Neue Animationen bringen außerdem mehr Leben in die Umgebung. Hinzu kommt, daß sich Entwickler Info-

games Sheffield House mächtig ins Zeug gelegt hat, um den typischen, eher minimalistisch anmutenden Zeichenstil authentisch wiedergeben zu können. Dicke schwarze Konturen verleihen dem Fahrerfeld, den Vehikeln und Objekten das gewisse Etwas, freche Kommentare sorgen für ein leichtes Schmunzeln, und das Erscheinungsbild des ein oder anderen Rennfahrers weckt längst vergessene geglaupte Kindheitserinnerungen.

Eine Fahrt ins Blaue...

kann Wacky Races nicht bieten, obwohl das Rennen durch allerhand idyllische Gegenden führt. Einerseits fordern verschneite Gebirgsstraßen, zugefrorene Seen, endlos scheinende Wüstenlandschaften usw. ein gewisses Maß an fahrerischem Können ab, andererseits versuchen sämtliche eurer Konkurrenten, euch mit allen Mitteln und Wegen (insgesamt stehen 60 verschiedene Waffen bzw. Goodies bereit) den Etappensieg streitig zu machen. Kleinste Fahrfehler werden umgehend bestraft, indem der Verfolgerpulk dem Spitzenreiter gehörig auf die Pelle rückt. In allen Rennkategorien sind Sterne und Stoppuhren das Maß aller Dinge. Für jeden Triumph streicht ihr nach Überquerung der Ziellinie eines der goldenen Symbole des Firmaments als Trophäe ein. Eines sollte klar sein: Je mehr ihr davon gewinnt, desto mehr Strecken, Spielmodi und Boni werden freigeschaltet. Was letzten Endes wiederum bedeutet, dass der Spieler in allen Modi sein Bestes geben muss, um schließlich alle Sterne und Uhren sein Eigen nennen zu können.

FAZIT

Mit Wacky Races hat Infogrames einen Glückstreffer gelandet. Trotz der instabilen Framerate im Multiplayer-Mode (bis zu vier Spieler im Splitscreen gleichzeitig) und gelegentlichen Rucklern beim Einzelspieler-Rennen besitzt der Fun Racer seinen Reiz. Die originalgetreuen Nachbauten der Polygon-Boliden, die kunterbunten Grafiken sowie die auf das Geringste reduzierte, aber leicht übersensible Steuerung befördern die lustige Flitzerei auf die Überholspur. Auch musikalisch kann der Racer vollends überzeugen. Die harmonischen Klänge untermalen den Spielverlauf bestens. Nachdem die derzeitige Konkurrenz The Flintstones in Viva Rock Vegas und RC Revenge Pro nur Lachnummern sind, haben Fans des Genres mit Wacky Races starring Dastardly & Muttley nun endlich einen Titel in den Händen, den man nach ein paar Proberunden im Geschäft durchaus kaufen kann.

POSITIV

- langer Spielspaß
- hohe Streckenanzahl
- große Anzahl an Spielmodi

NEGATIV

- gelegentlich instabile Framerate

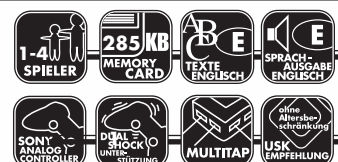
PLAY DATEN

System		PlayStation2	
Genre	Fun Racer	Hersteller	Infogrames
		www.infogrames.de	
Entwickler		Infogrames Sheffield House	
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	Ende Juli

GRAFIK 76 %

SOUND 78 %

RATING 81 %



Toni Opl

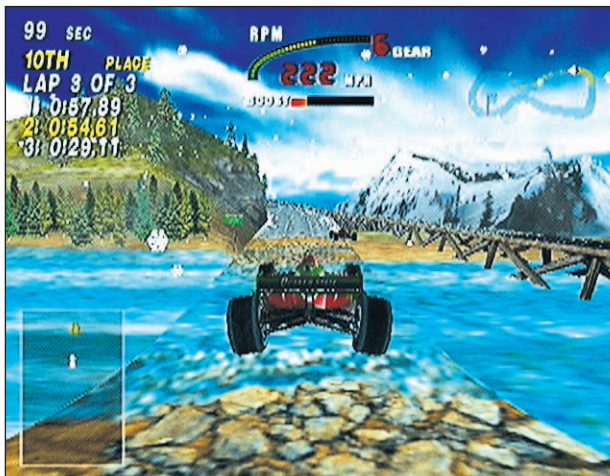
C.A.R.T. FURY

Championship Racing



PlayStation 2

Nicht alle Spielhallen-Racer eignen sich für eine Konsolen-Umsetzung. Hier ist der Beweis.



Die meisten Strecken haben sowohl Sprungeinlagen als auch eine Abkürzung zu bieten. Ein Vorteil ergibt sich daraus jedoch nicht.



Wer nicht aufpasst, verliert bei einem Crash schnell sämtliche Anbauteile. Danach geht's sofort weiter, als wär' nix gewesen.

Midway ist ja hinlänglich für grandiose Spielhallen-Kracher bekannt. Diesmal allerdings ging der Versuch, einen Arcade-Racer wohnzimmertauglich zu machen, gründlich in die Hose. Und das, obwohl C.A.R.T. Fury Championship Racing zunächst ein hohes Potential zu besitzen scheint.

Akkurat Arcade

Bei der Gestaltung des Gameplays hielt man sich eng an das Automaten-vorbild. Folglich erwartet euch simple, leicht zugängliche und actionlastige Rennspielkosten ohne größeren spielerischen Anspruch. Im Mittelpunkt des Geschehens steht dabei klar der zuschaltbare Turbo-Boost, mit dem sich die 600 PS-starken C.A.R.T.-Flitzer kurzzeitig extrem beschleunigen lassen. Nach jeder bestrittenen Runde wird der Turbo neu aufgeladen. Wart ihr extrem schnell

unterwegs, werdet ihr mit einem Super-Boost belohnt, der euch nochmals schneller vorantreibt und mit gleißenden Flammen optisch entsprechend inszeniert wurde. Zusätzlich implementierte Gratuitous Games eine Menge weiterer Features, die für jede Menge Abwechslung im heimischen Wohnzimmer sorgen sollen. Die Betonung liegt hierbei auf sollen, da im Prinzip alle Rennen mehr oder weniger nach dem gleichen Schema ablaufen. So versucht ihr, im Arcade-Mode mit, im Simulator-Mode ohne den aktivierbaren Turbo-Boost als erster über die Ziellinie zu brettern. Darüber hinaus könnt ihr eine komplette Saison mit allen 17 Strecken bestreiten oder bei den sechs verschiedenen Sub-Games auf die Jagd nach direkten Kontrahenten gehen. Diese müssen mal geblockt, mal von der Strecke gedrängt, mal einfach nur überholt werden. Last but not least dürfen sich zwei Spieler im Arcade-, Simulator- oder Season-Mode über den Split-screen jagen.

Cpu Agiert Richtig Tölpelhaft

Augenscheinlichstes Manko an C.A.R.T. Fury ist neben der primitiven Steuerung die praktisch nicht vorhandene KI. In den ersten Runden sausen einem die CPU-Deppen im Höllentempo davon, dann fallen sie aus heiterem Himmel ohne ersichtlichen Grund massiv zurück, nur um dann in der finalen Runde an eurem Heck zu kleben wie die Fliegen am Hundehaufen. Wie spannend! In späteren Runden hingegen kommt man dann nicht mal annähernd an die drei führenden Wagen heran. Witzlos...

FAZIT

Pfeilschnelles Gameplay, viele Strecken, diverse Spielmodi, grooviger Crossover-Sound, durch die Luft fliegende Fahrzeugteile, Turbo-Boost und vieles mehr? Wow! Also genau das Richtige, um sich längerfristig auszutoben? Mit Sicherheit nicht! Schnell wird man sich nämlich genau des Gegenteils bewusst. Die verschiedenen Strecken sind nicht wirklich innovativ oder herausragend designt, Simulator-Mode und Sub-Games bringen nur bedingt Abwechslung, die KI der CPU-gesteuerten Fahrer stinkt zum Himmel, und der anfängliche Geschwindigkeits-Kick löst sich nach spätestens zwei Stunden ebenfalls in Wohlgefallen auf. Was dann übrig bleibt, ist ein durchschnittlicher, anspruchsloser und hingeschludelter Vollgas-Racer, der mit der lächerlichsten Soundkulisse aller Zeiten daherkommt. Da können auch die vielen freispielbaren Boni sowie die leider zu sehr "bekleideten" Boxenluder den C.A.R.T.-Karren nicht mehr aus dem Dreck fahren. Für Grobmotoriker!

POSITIV

- hohe Spielgeschwindigkeit
- große Anzahl an Fahrzeugen
- mehrere Spielmodi

NEGATIV

- anspruchslöse Steuerung
- lächerliche Soundkulisse
- miserable Gegner-KI

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Konami
Entwickler	www.konami-europe.com		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	Juli

GRAFIK 67 %

SOUND 45 %

RATING **58 %**



Mit dem Super-Boost lassen sich vorausfahrende Kontrahenten prima in ihre Einzelteile zerlegen.





STAR WARS SUPER BOMBAD RACING

Toni Opl

In Star Wars: Super Bombad Racing geben Darth Maul, Sebulba, Anakin Skywalker, Obi Wan Kenobi, Prinzessin Amidala, Jar Jar Binks und Boss Nass ihr Kart-Racing-Debüt. Mit übergroßen Köpfen und geschrumpften Körpern nehmen die verniedlichten Filmhelden auf verschiedenen Schwebegleitern Platz, die den Raumschiffen aus Episode I nachempfunden wurden. Habt ihr euch für einen der putzigen Charaktere entschieden, könnt ihr euch entweder auf neun Kursen mit mehreren CPU-Kontrahenten ein Rennen liefern oder euch in fünf verschiedenen Death-match-Arenen diverse Waffen-Pick-Ups wie Laser-Schüsse, Energie-Minen und ziel-suchende Droiden um die Ohren knallen.



Die Battle-Arenen sind stellenweise fast schon etwas zu weitläufig ausgefallen.

Als Bonus gibt's den sogenannten Galaxy Circuit (alle neun Strecken hintereinander) sowie den Spiegel-Modus, der euch auf spiegelverkehrte Strecken schickt. Die Rundkurse wurden in punkto Design zwar recht abwechslungsreich inszeniert, jedoch mit Hindernissen stellenweise geradezu überladen und mit überwiegend eintönigen Texturen versehen. Zudem ist deren Anzahl nicht gerade üppig ausgefallen. Wirklich störend ist allerdings die instabile Framerate, die bereits im Single Player Modus gelegentlich in die Knie geht und bei mehreren Spielern auf geteiltem Bildschirm restlos überfordert ist. In Verbindung mit der leicht schwammigen Steuerung wird der Fun-Racer hier wieder mal recht schnell zum Frust-Racer. Dies ist um so ärgerlicher, als der Einzelspieler-Modus bereits in zwei Stunden komplett durchgezockt ist und das Hauptaugenmerk dann eigentlich auf spannenden Multiplayer-Gefechten liegen sollte. Unterm Strich erhalten Fun-Racer-Freaks also eine gerade mal durchschnittliche, zwar nett präsentierte, aber viel zu kurz geratene und technisch schwache Flitzerei rund ums Star Wars Universum. Ausgiebiges Probespielen empfohlen!



In der Unterwasserwelt von Otoh Gunga genießt ihr völlige Bewegungsfreiheit.

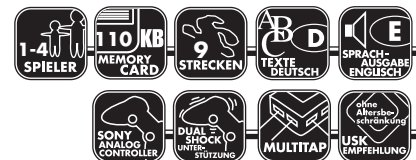
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Fun-Racer	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Lucas Learning		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 59 %

SOUND 62 %

RATING 67 %



SKY SURFER

Heiko Strobel

Adrenalin-Junkies probieren fortwährend neue Extrem-Sportarten aus, um sich den speziellen Kick zu holen. Finden solche Körperertüchtigungen großen Anklang, wird es auch stets Entwickler geben, die diese für Konsolen-Sportler umsetzen. So auch im Falle von Sky Surfer, in dessen Spielverlauf man mit dem Snowboard unter den Füßen aus dem Flugzeug springt und verschiedene Überschlüsse und Drehungen um die eigene Achse zum Besten gibt. Swing! Entertainment gelingt es jedoch keineswegs, diese kuriose Sportart ansprechend umzusetzen. Grafisch ist das Spiel eine regelrechte Zumutung für die PS2.



Absolut keine Weitsicht: Jeder Sprung führt mitten in eine Dunstglocke.

Der Sound macht es um keinen Deut besser, sondern schläfert den Spieler lediglich ein. Zwei magere Modi begleiten das Spiel. Beim Free Suflin' gilt es, im freien Fall allerlei Tricks zu vollführen, um letztendlich mit dem Fallschirm noch einige Checkpoints zu passieren. Bei der Ballonjagd werdet ihr von einem riesigen Propeller in die Lüfte geblasen, wobei ihr hier unter einem straffen Zeitlimit verschiedenfarbige Ballons zum Platzen bringen müsst. Von diesem Titel dürft ihr getrost die Finger lassen; denn es gibt weitaus bessere Wege, sein Geld zum Fenster rauszuschmeißen.



Ermüdungsgefahr! Träges und langweiliges Gameplay.



Im Zweispieler-Modus könnt ihr im vertikalen Splitscreen und drei verschiedenen Modi gegeneinander antreten.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Fun-Sport	Hersteller	Swing! Entertainment
			www.swing-games.de
Entwickler	TOKA		
Preis	ca. 119,- DM	Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 17 %

SOUND 12 %

RATING 21 %



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Toni Opl



Reality-TV goes PlayStation. Nach der Fernsehserie kommt nun die virtuelle Umsetzung.



○ Um einen wahnsinnigen Kriegsveteranen samt gestohlenem Panzer aufzuhalten...



○ ... muss die Polizei ebenfalls größere Geschütze auffahren.

Basierend auf der US-Fernsehserie "The World's Scariest Police Chases" bringt Activision nun ein erfrischendes Rennspiel-Konzept auf den Markt. Wie in der gleichnamigen TV-Show erwartet euch in der PSone-Umsetzung der gnadenlos harte Alltag amerikanischer Straßenpolizisten, die tagtäglich mit allerlei kriminellem Gesindel zu kämpfen haben.

Der Arm des Gesetzes

Als aufstrebender, ehrgeiziger Nachwuchs-Cop besteht eure Hauptaufgabe darin, in den Straßen der virtuellen Metropole Ashland City für Recht und Ordnung zu sorgen. Hierbei erwarten euch im Pursuit-Mode, dem Herzstück

des Spiels, insgesamt zwanzig dramatische Einsätze, die es nacheinander zu bewältigen gilt.

Vor dem ersten "Ernstfall" müssen zunächst jedoch einige Trainingsmissionen absolviert werden, damit ihr auch entsprechend gerüstet seid, wenn die lebensgefährliche Pflicht ruft. Die vier Übungen beinhalten eine kurze Fahrt auf einer abgesteckten Hindernisstrecke, eine Verfolgungsjagd ohne, eine Hetzjagd mit Schusswaffeneinsatz sowie eine abschließende Kombi-Prüfung, in der euch sowohl fahrerisches Können als auch der geschickte Umgang mit einem Schießweisen abverlangt wird. Habt ihr diese letzte Hürde genommen, werdet ihr auf Verkehrsrowdys, Drogendealer, Waffenschmuggler, Bankräuber, Kidnapper und diverses anderes kriminelles Gesindel losgelassen. Während es anfangs noch relativ einfach ist, alkoholisierte Autofahrer durch gezieltes Abdrängen und Rammen aus dem Verkehr zu ziehen oder einen durchgeknallten Busfahrer zum Anhalten zu zwingen, gestalten sich spätere Missionen zunehmend schwieriger, ja teilweise sogar extrem haarig.

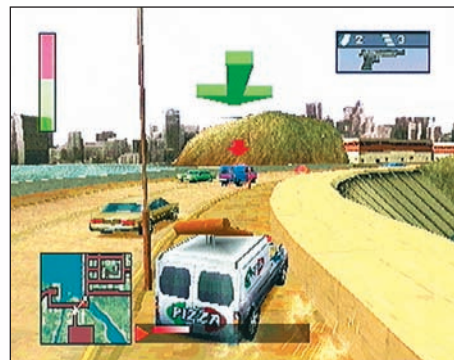
Stadt des Verbrechens

Das A und O aller Einsätze ist zweifelsohne eine hundertprozentige Kontrolle über die verschiedenen Fahrzeuge der Polizei; doch oftmals ist weit mehr zu erledigen als nur die Verfolgung flüchti-

ger Gangster. So müssen beispielsweise über die Stadt verteilte Sprengsätze eines verrückten Bombenlegers rechtzeitig entschärft oder ein entfloherer Häftling wieder eingekerkert werden. Zeitweise zieht man auch "undercover" in verschiedenen Zivilfahrzeugen los, um gerissene Ganoven unbemerkt beschatten zu können. Kommt der entsprechende Funkbefehl aus der Zentrale, dürft ihr bei allzu hartnäckigen Delinquenten natürlich auch die Waffen sprechen lassen. Zum Arsenal zählt neben Pistole, Schrotflinte und MG auch ein durchschlagender Raketenwerfer, mit dem man z.B. einen wahnsinnigen Panzerentführer oder eine schussichere Limousine stoppen muss. Der Schutz der Bevölkerung ist hierbei oberstes Gebot, des-



○ Panzerfaust kontra Stretch-Limo: Das schussichere Nobelgefährt kann einiges wegstecken.



○ Salami-Schinken-Zwiebeln: Nachdem alle Polizeiwagen zu Schrott gefahren wurden, musste man auf alternative Verkehrsmittel umsteigen.



○ Es gibt zwei Möglichkeiten, einen flüchtigen Wagen zu stoppen.
Methode 1: Schusswaffeneinsatz!

halb sollte man beim Herumballern äußerster Vorsicht walten lassen. Wer sich mit dem Steuern des Wagens und gleichzeitigem Schusswaffengebrauch überfordert fühlt, kann erfreulicherweise auch mit einem weiteren Mitspieler gemeinsam auf Verbrecherjagd gehen. Dann nämlich übernimmt ein Spieler die Kontrolle über das Fahrzeug, während der andere aus dem Fenster gebeugt die Gauner aufs Korn nimmt. Im Alleingang greift euch beim Anvisieren eine automatische Zielfunktion unter die Arme. Habt ihr alle Einsätze erfolgreich abgeschlossen und sämtliche Banditen hinter Schloss und Riegel gebracht, dürft ihr diese im Single Mission Mode auch einzeln anwählen oder im sogenannten Free Patrol Mode, einer Art Survival Modus, so viele Verkehrssünder wie möglich verhaften.

Weitläufig

In den Straßen von Ashland entdeckt man auf insgesamt 80 Kilometern Länge

alles, was eine reale Großstadt auch zu bieten hat: ein malerisches Strandareal, graue Industriegebiete, ein belebter Flughafen, ein Baseball-Stadion, ruhige Vororte, China Town und natürlich einen Donut-Schuppen. Damit man sich in diesem urbanen Dschungel auch zurechtfindet, hilft euch sowohl ein während des Spiels eingeblendeter Radarschirm sowie eine komplette Übersichtskarte der Stadt, die jederzeit im Pausenmenü aufgerufen werden kann. Belebt wird die städtische Szenerie durch regen Zivilverkehr und vereinzelte Passanten, die bei Gefahr in letzter Sekunde zur Seite springen. Um ein derart großes und detailliertes Areal darstellen zu können, bedienten sich die Entwickler der Driver-Engine, die das Spielgeschehen ohne größere Slowdowns auf den Bildschirm bringt. Für ein treffenderes Ambiente sorgen neben dem permanenten Funkverkehr zur Einsatzzentrale die englischen Kommentare des Original-Sprechers der TV-Serie, Sheriff John Bunnell,



○ Methode 2: Den Verbrecher solange verfolgen, bis er aufgibt und sich stellt.



○ Manche Gangster gehen mit brutaler Härte gegen die Straßencops vor. In einen Hinterhalt gelockt, steht es um die Schutzmänner nicht besonders gut.

FAZIT

World's Scariest Police Chases bringt frischen Wind ins Rennspiel-Genre. Die 20 Einsätze erweisen sich als überaus abwechslungsreich und konfrontieren den Spieler mit den unterschiedlichsten Aufgaben. Leider haben die Entwickler versucht, die geringe Anzahl von Missionen durch einen erhöhten Schwierigkeitsgrad wettzumachen, was in einem völlig unausgewogenen Verhältnis endete. So lassen sich manche Missionen spielend beim ersten Mal erledigen, wohingegen man andere wieder und wieder von vorne beginnen muss, ehe man das Einsatzziel endlich erreicht. Ebenfalls etwas ärgerlich ist die fehlende Lokalisierung, die Englisch-unkundigen Zockern sauer aufstoßen wird. Die Inszenierung der verschiedenen Missionen sowie die riesige Metropole selbst sind hingegen ausgesprochen gut gelungen. Pflichtbewusste Joypad-Cops, die sich von der Härte mancher Einsätze nicht abschrecken lassen, dürfen getrost zugreifen, allen anderen empfehlen wir vor dem Kauf eine Schnupperstunde bei der Polizei von Ashland.

POSITIV

- innovatives Spielprinzip
- authentische Inszenierung
- 2-Spieler-Kooperativ-Modus
- riesiges Stadtareal

NEGATIV

- geringer Umfang
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- nicht lokalisiert

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Driver	85%	06/99
2. World's Scariest Police Chases	76%	07/01
3. Driver 2	72%	12/00

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Rennspiel
Hersteller	Activision
Entwickler	UDS
Preis	ca. 59,- DM Erhältlich ab sofort

GRAFIK 78 %

SOUND 76 %

RATING **76 %**



KEINE KOHLE FÜR GROßE GESCHÄFTE? Scheiß drauf!

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

play

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19
D-88131 Lindau

Österreich: Postfach 4
A-6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Strasse 14
CH-9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer:

Telefon: 0 18 05-909088 (24Pf./Min.)
erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr
Fr. von 8-15 Uhr

Abo-Fax:

Fax: 0 18 05 - 90 90 89

auch über's Internet:

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

DAS MINIABO: Drei Ausgaben für 6 Mark

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 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 CyPress 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 „CyPress Abo-Service“ auf einen dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschriften) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt).	
Datum	2. Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

PSM071

playcharts

LESER TOP-5 schickte uns diesmal:



Manuel Knoop
18 Jahre aus Föhren

1.	ISS Pro Evolution	PSone
2.	Gran Turismo	PSone
3.	Metal Gear Solid	PSone
4.	Colin McRae Rally 2	PSone
5.	Baphomets Fluch 2	PSone

...und was wird in der Industrie gespielt?

Gary Thompson
Vice President Business Development,
Vivid Interactive

1.	Diablo 2	PC
2.	Unreal Tournament	PC
3.	Sacrifice	PC
4.	Space Invaders	PSone
5.	Pacman	PSone



Händlercharts - www.amazon.de

1.	F1 Championship Season 2000	PlayStation2
2.	Kengo - Master of Bushido	PlayStation2
3.	Donald Duck - Quack Attack	PlayStation2
4.	NBA Live 2001	PlayStation2
5.	TimeSplitters	PlayStation2
6.	Swing Away Golf	PlayStation2
7.	Crazy Taxi	PlayStation2
8.	Bust-A-Move 4	PSone
9.	Kessen	PlayStation2
10.	Summoner - US-Version	PlayStation2

Amerika

1.	Onimusha Warlords	Capcom U.S.A.	PlayStation2
2.	ATV Off Road Fury	SCEA	PlayStation2
3.	Madden NFL 2001	Electronic Arts	PlayStation2
4.	Z.O.E. - Zone of the Enders	Konami	PlayStation2
5.	Tomb Raider: Revelaton	Eidos Interactive	PSone

Japan

1.	Tear Ring Saga	Enterbrain	PSone
2.	Gran Turismo 3 A-spec	SCEJ	PlayStation2
3.	I-Mode Dokodemo Issyo	SCEJ	PSone
4.	From TV Animation: One Piece Ground Battle	Bandai	PSone
5.	Castlevania Chronicles	Konami	PSone

play TOP 5

Spiele, Sonne, String-Tangas - Mann o Mann, was waren das für heiße Tage in Los Angeles gewesen! Um ein Haar wären wir von unseren gesammelten E3-Eindrücken erschlagen worden. In dieser Ausgabe verraten wir euch, welche Games dazu imstande waren, uns im wahrsten Sinne des Wortes die Kinnlade herunterklappen zu lassen.

Sven

1. Jak & Daxter (PS2)
2. Silent Hill 2 (PS2)
3. Return to Castle Wolfenstein (PC)
4. Warcraft 3 (PC)
5. Luigi's Mansion (GCN)

mArk

1. Silent Hill 2 (PS2)
2. Medal of Honor - Allied Assault (PC/PS2)
3. Luigi's Mansion (GCN)
4. Maximo - Ghosts to Glory (PS2)
5. SOCOM: U.S. Navy Seals (PS2)

Toni

1. SOCOM: U.S. Navy Seals (PS2)
2. Tribes 2 (PS2)
3. HALO (Xbox)
4. Luigi's Mansion (GCN)
5. Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)

Dirk

1. Maximo - Ghosts to Glory (PS2)
2. Medal of Honor - Allied Assault (PC/PS2)
3. Bomberman Online (DC)
4. Wave Race (GCN)
5. Final Fight One (GBA)

Heiko

1. SOCOM: U.S. Navy Seals (PS2)
2. Silent Hill 2 (PS2)
3. Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2)
4. FIFA 2002 (PS2)
5. Medal of Honor - Allied Assault (PC/PS2)

Gunther

1. Ich war gar nicht auf der E3 (kann nicht fliegen!)
2. ...für den Ding4ever wär's aber mal Zeit (wird echt 4ever)
3. ...und auf das „Vauwau“ wär ich scharf
4. ...oder auf D*** 3
5. ...es nervt gewaltig, einige Titel nicht nennen zu dürfen!

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. Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	★★★	play 07/01
2. 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
Basketball			
1. NBA Street	Electronic Arts	★★★★	play 07/01
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	★★★	play 03/01
3. NBA Hoopz	Konami	★★	play 04/01
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. Red Faction	THQ	★★★★	play 07/01
2. Unreal Tournament	Infogrames	★★★★	play 01/01
3. 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
Fun-Racer			
1. Wacky Races starring Dastardly & Muttley	Infogrames	★★★★	play 07/01
2. Star Wars Super Bombad Racing	Electronic Arts	★★	play 07/01
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

Die besten PlayStation2-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
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
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

RED FACTION - PlayStation2



In der Rolle von Parker schließt ihr euch einer Widerstandsbewegung an, die gegen die Unterdrückung von Minenarbeitern auf dem Mars gegründet wurde. Neben den Aufsehern versuchen schwerbewaffnete Söldner sowie entstellte Mutanten, den Aufstand niederzuschlagen. Bei dem Ego-Shooter kann der Spieler auf insgesamt 15 verschiedene Waffensysteme (Maschinenpistole, Scharfschützengewehr...) zurückgreifen. Im Einzelspieler-Modus legte man sehr viel Wert auf Abwechslung, Spielteufe, eine ausgereifte KI sowie ausgefeilte Charaktere. Während der ganzen Befreiungsaktion stehen euch unter anderem ein Mini-U-Boot, ein Fluggleiter oder auch Minenfahrzeuge zur Verfügung.

Dino Crisis 2 - PSone



Nach dem großen Erfolg des Sequels serviert uns Capcom erneut ein Dino-Aktion-Spektakel der Extra-Klasse. Die rothaarige Regina darf diesmal regelrecht gegen eine ganze Armada der prähistorischen Viecher antreten. Bestens ausgestattet mit beispielsweise Flammenwerfer, Elektrostab, Maschinenpistole oder Panzerfaust gilt es unter anderem im Dschungel fliegenden Pteranodons, gerissenen Veloceraptoren sowie giftpollenversprühenden Pflanzen den Garaus zu bereiten. Dino Crisis 2 konnte sich ein halbes Jahr an der Spitze im Survival-Horror-Genre auf der guten alten Psone halten. Mit Alone in the Dark: The new nightmare wurde es diesen Monat auf Platz 2 verwiesen.

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
...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123
97204 Höchberg
...oder via Elektropost: mailus@playplaystation.com

Pixeliger Preis



Hallo Play-Team!
Ich bin seit den guten alten Tagen der PlayStation 1 ein treuer Leser eurer Zeitschrift! Alles klasse, alles super! Weiter so!

Zur Zeit spiele ich mit dem Gedanken, mir eine PS2 zuzulegen. Der Kauf ist für den 1. Juli geplant gewesen - zusammen mit dem Erscheinen von Gran Turismo 3. In der Ausgabe 06/2001 (siehe Seite 8) kündigt ihr jedoch eine (nicht gerade unerhebliche) Preissenkung von ca. 300,- DM an. Könnt ihr Genaueres zum Termin sagen? Könnt ihr den Termin etwas eingrenzen? Ich würde dann nämlich noch etwas mit dem Kauf der PS 2 warten.

Zu Gran Turismo 3 A-Spec: Mit eurem aktuellen Test habt ihr mir den Mund ganz schön wässrig gemacht. Ich als Gran Turismo-Fan sehne den Tag des 1. Probespielens herbei. Was mich allerdings ein wenig irritiert hat, sind eure Screenshots. Im Text sprecht ihr von einer Supergrafik, die Bilder im Heft sehen jedoch relativ pixelig aus. Liegt das am Druck?

Uwe Theis, Bergheim



Wir können dich beruhigen: Hierzulande wird ein Bundle, bestehend aus der PlayStation2-Konsole und Gran Turismo 3 A-spec, zum Vorzugpreis herausgebracht werden. Ein genaues Datum für die Preissenkung wurde von Sony Computer Entertainment Europe noch nicht bekanntgegeben. Vor Herbst oder Winter 2001 ist allerdings nicht damit zu rechnen. Was den Preis betrifft, gibt es noch keine konkrete, auf die Mark genaue Äußerung.

Dass unsere PS2-Screenshots eine nicht gerade zufriedenstellende Qualität aufweisen, ist uns natürlich bewusst. Wir haben uns dem Problem bereits vor Monaten angenommen. So viel sei an

dieser Stelle verraten: In Zukunft werden alle play-Leser mit Screenshots, die dem Namen PlayStation2 voll und ganz gerecht werden, verwöhnt.

Zu den Waffen...!



Hi, ihr play-Rocker,
ich hab nur mal zwei kurze Fragen an euch. Nein, ich will nicht wissen, ob man PS2-Spiele auch mit der PSone zocken kann.

1. Habt ihr Jungs eigentlich auch eine eigene IP-Adresse für Counter-Strike dt.? Ich fände es cool, wenn man mal gegen euch zocken könnte.

2. Ich lese die play nun schon von Anfang an und frage mich immer wieder, wer denn eigentlich eure Mails beantwortet. Ich kann mich nicht erinnern, dass euch diese Frage schon jemals ein Leser gestellt hat. Also, keep on rockin'...

Sunspecter, e-Mail



1. Wir sind leider noch nicht im Besitz einer eigenen IP-Adresse für Counter-Strike dt.. Über einen Kräftevergleich mit einem anderen Klan freuen wir uns immer. Eine Bedingung gibt's dennoch: Wir schlüpfen in die Uniform der Counter-Terrorists. Interessierte PCler bzw. Klans können der play-Redaktion entweder per Postkarte unter dem Stichwort: „CS-Gemetzel“ (Adresse siehe S. 114) oder mittels der e-Mail-Adresse „csgemetzel@playplaystation.com“ ein ernstgemeintes Angebot unterbreiten.

2. Diese Frage wirst du dir auch weiterhin stellen dürfen. Eines der best gehüteten Geheimnisse wird wohl niemals gelüftet werden. Wir sind ja schließlich nicht das Dr. Sommer-Team.

Lasche USK



Liebe play-Redaktion!
Endlich mal befinden sich gute Titel am Start (Extermination, Alone in the Dark: The new nightmare). Und nun beim Lesen eures Mags der Rückschlag. Beide oben angeführten Titel sollen ab dem Alter von 12 Jahren geeignet sein. Dagegen wurde Fur Fighters: Viggo's Revenge erst ab 16 Jahren empfohlen. Wurden da einmal wieder wegen besserer Verkaufserlöse die Spiele zensiert? Oder sind die Spiele wirklich so harmlos? Versteht mich nicht falsch, aber als 29-jähriger Zocker sehe ich nicht ein, für teures Geld kindergerechte Spiele zu erwerben. Vielleicht könntet ihr Änderungen explizit anmerken, um eventuelle Fehlkäufe eurer Leser zu verhindern.

René Schiffer, Berlin



Lieber Leser!
Auch wir haben uns in allen drei Fällen selbst über die seltsamen Festlegungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gewundert. Zur Zeit scheinen die Damen und Herren in Berlin die rosa-rote Brille aufgesetzt zu haben. Allerdings ist es ein Rätsel, dass du dir einen Eindruck über ein Spiel verschaffst, indem du aus Altersbeschränkungen deine Schlüsse ziehst. Aber keine Sorge, bei Extermination und Alone in the Dark: The new nightmare kannst du getrost zugreifen. Übrigens, Fur Fighters: Viggo's Revenge wurde ebenfalls mit einer Altersbeschränkung ab 12 Jahren eingeschätzt.

Letzten Endes ist folgendes klarzustellen: Sollten Änderungen an PAL-Spielen vorgenommen werden, lassen wir solche Informationen niemals unter den Tisch fallen, sondern in einem angemessenen Rahmen mit in den Artikel einfließen.

Dicker Hals



Hallo Leute!

Zuerst ein dickes Lob für euer Mag. Die Bewertungen sind sehr realistisch und objektiv. Genug gelobt. Meine Kritik gilt Sony. Ich bin ein PS2-Besitzer der ersten Stunde. Damals hab' ich 869,- DM abgedrückt, und jetzt muss ich lesen, dass wohl zum Weihnachtsgeschäft der Preis der Konsole bei ca. 500,- DM liegen soll. Das ist eine bodenlose Frechheit von Sony. Wozu hab' ich eigentlich 869,- DM gelöhnt? Um DVDs zu gucken? Seit ich die PS2 habe, warte ich auf einen richtigen Knaller, und was passiert? Ich „muss“ mir PSone-Titel kaufen, da 95% der PS2-Software in Europa nur Ramsch sind. Ich fühle mich schlichtweg verarscht.

Ymir Surtur, e-Mail



Tja, so ist nun mal das Leben. Jede Konsole kostet in den ersten Monaten eine richtige Stange Geld. Vielleicht kannst du dich noch an die Preispolitik der PSone erinnern. Anfangs kostete der graue Kasten noch 599,- DM. In den darauffolgenden Jahren sank der Preis (zumeist in 100,- DM-Schritten) stetig nach unten, bis man im Herbst 2001 bei den 249,- DM angelangte.

Des Weiteren ist es ein ganz normales Erscheinungsbild, dass man beim Launch einer Konsole (und in den ersten paar Monaten danach) die Highlights an fünf Fingern abzählen kann. Die Entwickler benötigen trotz der vorhandenen Vorlaufzeit Monate, wenn nicht sogar Jahre, um einen richtigen Knaller herauszubringen. Bestes Beispiel ist Konamis Metal Gear Solid2 – Sons of Liberty. Hideo Kojima & Co. begann mit der Planung des PS2-Action Adventures nach Abschluss der Arbeiten von Metal Gear Solid für PSone. Also vor rund 3 Jahren.

Brennpunkt: The Bouncer



Sehr geehrtes play-Team!

Ich schreibe in Reaktion auf euren in Ausgabe 6/2001 veröffentlichten Test des Beat'em Ups The Bouncer. Dieser stiftete nämlich mit seinen - vornehm ausgedrückt- seltsamen Wertungen für einige Verwirrung. Das trifft besonders auf die Grafikwertung zu, die mit 82% unter der von Extermination (83%) und Fur Fighters - Viggo's Revenge (86%) lag. Was mich daran konkret irritiert, ist keineswegs, dass die Differenz so groß ist (was ja nicht der Fall ist), sondern vielmehr die Tatsache, dass etwas derart Weltfremdes überhaupt passieren kann. Und das Beste daran: Die Grafikwertung ist nicht mal die Spitze des Eisberges. Ich wage es - bei allem nötigen Respekt - als Besitzer der US-Version als absurd anzusehen, was ihr da als Gesamtrating verbrochen habt. Natürlich bin ich

mir im Klaren darüber, dass z.B. auch das eigentlich von mir sehr geschätzte Offizielle PlayStation Magazin eine ähnliche Wertung vergeben hat. Wenn jedoch jemand euren Testbericht und den im OPM abgedruckten vergleicht, könnte er vielleicht bemerken, dass der einzige gemeinsame Kritikpunkt der magere Umfang des Prüglers ist. Von zu wenig Action ist im Test Konkret des Offiziellen PlayStation Magazins (Ausgabe 7-2001, Seite 83) nämlich überhaupt keine Rede. Und ob die Steuerung nun träge oder ungenau ist, dürfte im Hause CyPress auch noch nicht feststehen. Vor allem durch diese Tatsachen sieht sich in mir der Verdacht bestätigt, dass The Bouncer den jeweiligen Redakteuren einfach nur zu kurz war. Ich möchte zwar nicht so weit gehen, zu behaupten, dass man die anderen angeführten negativen Aspekte nur erfunden hat, um eine dermaßen vernichtende Wertung (play:53%, OPM:58%) zu rechtfertigen. Anschließend kann ich mich diesen Kritikpunkten allerdings nicht.

Um übrigens näher auf den Aspekt der fehlenden Dynamik einzugehen: Ich muss zwar gestehen, dass ich mir von DoA 2 noch kein wirkliches Bild machen konnte. Da ja aber Tekken Tag Tournament in eurem Magazin ohnehin besser bewertet wurde, denke ich, dass es ja nicht so falsch sein kann, The Bouncer mit „Tekken 3.5“ zu vergleichen. Und dazu kann ich nur so viel sagen: Rasan und Dynamik können leicht als chaotisch aufgefasst werden.

Was mir allerdings sehr seltsam erschienen ist: Jeder Tester hat offenbar mitgestoppt, wie lange man an The Bouncer spielt, wenn man die Videosequenzen überspringt. Ist euch vielleicht schon aufgefallen, dass man sich die ansehen sollte? Ist euch vielleicht schon aufgefallen, dass The Bouncer im Gegensatz zu anderen Prüglern eine tolle Geschichte erzählt? Und ist euch schon aufgefallen, dass selbige jemanden vielleicht dazu motivieren kann, The Bouncer mit allen drei Charakteren durchzuspielen (bla, bla, bla..., Anm. d. Red.) Warum haben die Kreativen von Dream Factory sonst 3 Charaktere design? Weil sie zufällig drei tolle Typen im Kopf hatten – daran kann's wohl kaum gelegen haben. Wie kommt man bitte auf die Idee, diese Story als „nette Hintergrundgeschichte“ einzustufen? Dazu, dass ihr The Bouncer als „im Vorfeld extrem gehypt“ bezeichnet, fällt mir ein: Habt ihr das bei „Metal Gear Solid“ auch so gemacht, dem Spiel 53% raufgedrückt, weil's in 3 Stunden durchgespielt ist? (bla bla bla..., Anm. d. Red.)

Nachdem also Grafik, Umfang und Story nicht den Unterschied machen, wie ich meine, bleibt nur noch der Innovationsreichtum, mit dem MGS aufwartete und MGS2 aufwarten wird. Nun sehen wir davon ab, dass „The Bouncer“ das Beat 'em Up-Genre ebenfalls um viele Elemente erweitert (Stichwort „Charakterentwicklung“), und konzentrieren uns auf „Metal Gear Solid 2- Sons Of Liberty“. Weil dieser Titel aus der gigantischen Masse der Videospiele durch seinen Innovationsreichtum ungleich hervorsticht, widmet

ihr ihm jeden Monat durchschnittlich 2-3 Seiten. (bla bla bla..., Anm. d. Red.)

Allem Anschein nach ist selbst die „100% unabhängig, 100% PlayStation und 100% Hardcore“-play THE PLAYSTATION einem beknackten Hype zum Opfer gefallen. Denn, was ihr um MGS2 aufführt, hat sich nicht mal der heilige Vater im Himmel verdient! Aber seid ihr wirklich Opfer? Oder nutzt ihr (verstärkt in den vergangenen Monaten) gerne mal die Dummheit der Spielerschaft aus, die auf Hype-Getue und anderen Müll (Stichwort „Vivid-Special“) steht?

Oliver Andreas Graser, e-Mail



Optischer Blender: The Bouncer.



Nun ja, anscheinend kannst du dir wohl selbst nicht eingestehen, mit der US-Version von

The Bouncer verdammt viel Geld aus dem Fenster hinausgeschmissen zu haben. Bei diesem Spiel passt das Preis-Leistungsverhältnis in keinsten Weise. Man erhält wenig Unterhaltung für viel Geld.

Zudem ist die PAL-Konvertierung im wahrsten Sinne des Wortes in die Hose gegangen. Wenn du im Besitz der NTSC-Fassung von The Bouncer bist, solltest du es dir verkneifen, über die Version hierzulande ein Urteil zu fällen. Die von uns angeführten Kritikpunkte haben zweifelsohne ihre Daseinsberechtigung.

Was die infame Beschuldigung betrifft, wir hätten die Schwachstellen aus Eigennutz erfunden, treibst du es eindeutig auf die Spitze. Um dir noch mal zu verklickern: THE BOUNCER IST GELINDE GESAGT NICHT DAS GELBEVOM EI!

Fraglich ist auch, ob du dir deine Aussagen sorgfältig überlegt hast. Sorry, aber Dream Factorys The Bouncer mit Spielen wie Namcos Tekken Tag Tournament oder Konamis Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty gleichzustellen, ist in unseren Augen ein schlechter Witz.

Und welche Titel wir in unser Heft packen - lass' das bitte unsere Sache sein. Es gibt da draußen auch Leser, die es anstatt grundlos zu meckern, Monat für Monat gutheißen, mit breitgefächerten Informationen abseits der Norm versorgt zu werden.

Hochschalten in den 3. Gang! Der gigantische PAL-Test!

Gran Turismo 3 A-spec



Le Mans 24 Stunden

Die Hölle für Mensch und Material!



Breath of Fire IV

Rollenspiel-Highlight für PSone!

Bloody Roar 3



Da gibt's mächtig was auf die Fresse!



PlayStation 2

Cool Boarders 2001, ATV Offroad Fury, 18 Wheeler American Pro Truck, Mosquito, VCL Motor Mayhem, Phase Paradox, Freak Out, Zombie Revenge, Extreme G3...



PSone

Syphon Filter 3, Final Fantasy Chronicles, Castlevania Chronicles, Mega Man Legends 2, Mega Man X5, DSF Fußball Manager 2001, Batman Gotham Racer, Wer wird Millionär - Junior...

**kompetent und informativ
wie immer**

play 08/01

**ist ab 25. Juli
überall erhältlich**

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@cypress.de

SPIELE-TIPPS

CyPress-Hotline:

jeden Dienstag von 18-21 Uhr

Tel.: 09 31-406 91 70

TIPPS-HOTLINE FÜR

NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69

3,63 DM/Minute - 24h täglich

ANSCHRIFT DES ABONNENTEN-SERVICES:

play

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19

D-88131 Lindau

Österreich: Postfach 4

A-6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Strasse 14

CH-9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer:

Tel.: 0 18 05 - 90 90 88

(24 Pf./Min.)

erreichbar:

Mo.-Do. von 8-18 Uhr

Fr. von 8-15 Uhr

Abo-Fax:

Fax: 0 18 05 - 90 90 89

Abo-E-Mail:

abo@cypress.de

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: Barbara Strobel

TITEL: THQ, play

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard - Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 Fax.: 09 31 / 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith - Tel.: 09 31 / 4 06 91 61

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Tel.: 0 89 / 74 64 23 41 Fax.: 0 89 / 74 64 23 14

HERSTELLUNG: Marco Kessler

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 6 vom 01.10.2000

SPECIAL THANK: MONE!!! (we miss you!)

VERLAG:

CyPress GmbH

Max-Planck-Straße 13 - 97204 Höchberg

Tel.: 0931/4 06 91 0 - Fax: 0931/4 06 91 15 - Web: www.cypress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

In- und Ausland:

IPS Pressevertrieb GmbH

Postfach 12 11 • D - 53334 Meckenheim

Tel.: +49 - 0 22 25 / 88 01-0, Fax: +49 - 0 22 25 / 88 01 -499

Bezugspreise:

Jahresabonnement DM 75,- (Inland), DM 99,- (Ausland),

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.

Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten

ab play 11/00 DM 6,90 + Versandkosten

Zahlung Abonnement:

Deutschland: nur an Deutsche Bank Offenburg,

(BLZ 664 700 35) Kto. 0 448 829

Österreich: nur an Bank Austria, (BLZ 12000) Kto. 501-326674/00

Schweiz: nur an Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindungen:

CyPress GmbH

Commerzbank AG, Würzburg (BLZ 790 400 47) 694 072 00

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im

In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit

möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag

zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,

97064 Würzburg

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 ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 1/01) 72.440 Exemplare

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)



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.

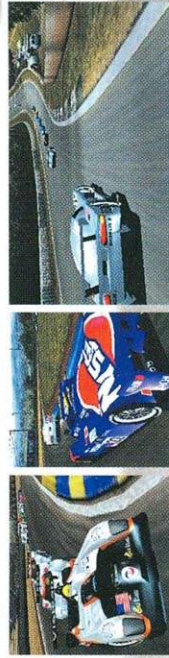
Die 24 Stunden von Le Mans

Du brauchst mehr
als 24 Stunden
um dich davon zu erholen.



Auch du kannst zur Motorsport-Legende werden!

- 1- Die Vorbereitung: Wähle aus 70 offiziellen Fahrzeugen, darunter 30 Wagen von Le Mans 2000. Studiere die zwölf realitätsgetreuen Strecken genau - auch die sogenannten Boxenstopps (3D-Animationen) und stelle die Fahrzeuge situationsgerecht ein. Messe dich mit den Besten der Besten (Multiplayer zwei Spieler).
- 2- Der Wettkampf: Leg dir eine Kluge Strategie zurecht, plane taktische Boxenstopps (3D-Animationen) und stelle die Fahrzeuge situationsgerecht ein. Messe dich mit den Besten der Besten (Multiplayer zwei Spieler).
- 3- Der Kick für Helden: 24 Stunden durchhalten - den ganzen Tag und die ganze Nacht.



INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

www.lemans-game.com

PlayStation 2

LE MANS 24 STUNDEN



© 2001 Infogrames. ALL RIGHTS RESERVED. Le Mans and Le Mans 24 Hours are registered trademarks of Atari. Motorcycles Club de l'Ouest / © gameport/Infogrames / © and Play Station are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Liquid Vaseline, Vaseline, Vaseline Club de l'Ouest / © gameport/Infogrames / © and Play Station are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SPECOPS:™

COVERT ASSAULT



JEDES SPIEL EIN TREFFER!

SPECOPS: Ranger Elite



DUKE NUKEM: Land of the Babes



DUKE NUKEM: Time to kill



KISS PINBALL



MOTOCROSS MANIA



Jedes Game nur
**29⁹⁵*
DM**

Hol' Dir jetzt die Top-Games für
Deine PlayStation - und das zum
Top-Preis. Mit dabei: das brandaktuelle
SPECOPS: Covert Assault. Mörderisch günstig!



www.take2.de



*unverbindliche Preisempfehlung