

100% unabhängig!
100% PlayStation!

REPORTAGE FIFA 2002 – TRAPATTONI
UND MATTHÄUS PACKEN AUS!

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

08-2001
DM 6,90

play THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

DER ERSTE TEST
DER DEUTSCHEN VERSION!



GRAN TURISMO 3 A-SPEC

ALLE INFOS! ALLE FAKTEN!



TEKKEN 4

NEU! DER SUPERHIT KOMMT
NOCH IN DIESEM JAHR!



ONIMUSHA 2

DAS GRAFIKFEUERWERK GEHT
IN DIE ZWEITE RUNDE!



RESIDENT EVIL

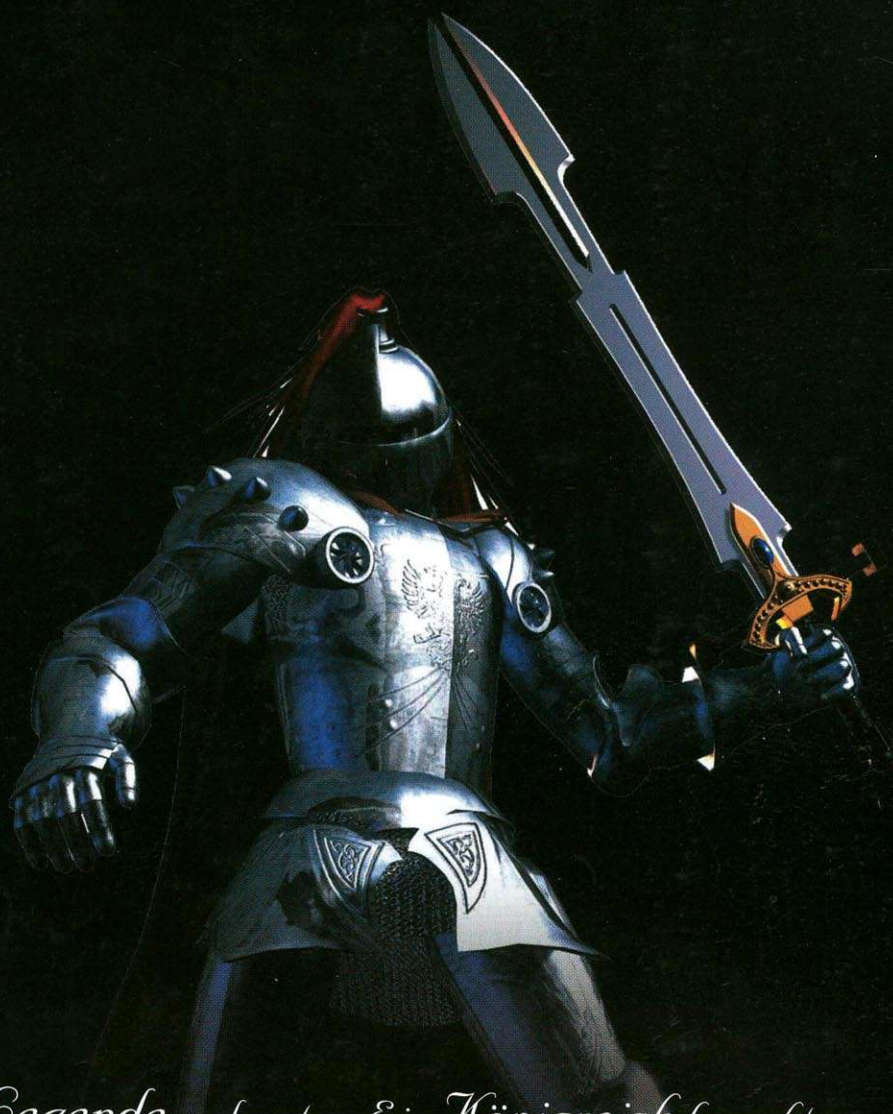
- CODE: Veronica -

über
200 Tipps
&
Tricks

DAS NEUE ZOMBIE-ABENTEUER FÜR DIE PS2

KOMPLETTLÖSUNG ZU RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
CHEATS - GAMEBUSTER - XPLoder CODES - CHEATCARDS u.v.m.





*Eine Legende verlangt es. Ein Königreich braucht es.
Ein Held wird ihn finden: den Drachenstab.
Befreie das Königreich vom dunklen Panzerdrachen Malazak!
Heroes of Might and Magic:
Fantasy-Strategie in ihrer packendsten Form.*

HEROES

OF MIGHT AND MAGIC



www.de.infogrames.com



PlayStation 2

3DO

NEW WORLD COMPUTING



Angriff der Mogelpackungen

Endlich ist es da! Alle haben darauf gewartet. Der Gran Turismo-Kult kann erneut aufleben und vermittelt auf der PlayStation2 eine neue Dimension des virtuellen Motorsports. Bei einem derartigen Publikumsliebbling reißt sich natürlich die "Fachpresse" um die erste Berichterstattung. Unglücklicherweise sehr zum Leidwesen der begeisterten Fans, denn die groß angepriesenen Tests der "westlichen Version" oder anderer PAL-Mogelpackungen werden viele Leser enttäuschen, die sich tatsächlich auf die dort hochgelobten Features freuen. Sei es der bei uns komplett geänderte europäische Soundtrack, der im Gegensatz zum amerikanischen GT3 sehr öde ausgefallen ist, oder der fehlende Diablo GT, welcher leider nur im Land der aufgehenden Sonne seine Runden drehen darf.

Nicht nur allein aus diesem Grund haben wir uns mächtig ins Zeug gelegt, um einen definitiven Test auf die Beine zu stellen, in dem alle Interessierten wirklich bis ins letzte Detail über die deutsche Fassung des Ausnahme-Racers informiert werden. Auf acht langen Seiten erklären wir, warum dieses Stück Software einen Meilenstein in den noch jungen Boden der PlayStation2-Karriere stampfen wird. Schließlich haben die Spieler da draußen ein Recht auf professionelle Pressearbeit. Hohe Wertungen für einen Titel dieser Klasse abzugeben, ist nicht unbedingt eine hohe Kunst. Solche jedoch auch entsprechend zu widerlegen, steht auf einem anderen Blatt geschrieben.

Gran Turismo 3 ist aber "lediglich" der Startschuss für eine hochkarätige Software-Flutwelle, die uns spätestens im Herbst mit voller Wucht erfassen wird. Im Zusammenspiel mit der anstehenden Preissenkung der PlayStation2 dürfte es in naher Zukunft keine Ausrede mehr geben, diese Konsole nicht im Eigenheim zu parken.

Burn Rubber!

the play-team

**Impressionen
eines Monats**





TEKKEN 4

Es kommt früher als wir dachten!

36-37



ONIMUSHA WARLORDS 2

Neuer Held, neue Monster, neues Spiel!

38-39



GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Der erste wirkliche PAL-Test!

84-91



FIFA 2002

EA's Wechsel in die Profiligal!

24-29

FINAL FANTASY CHRONICLES

Die 16bit-Klassiker jetzt auch für PSone!

76-77



APE ESCAPE 2001

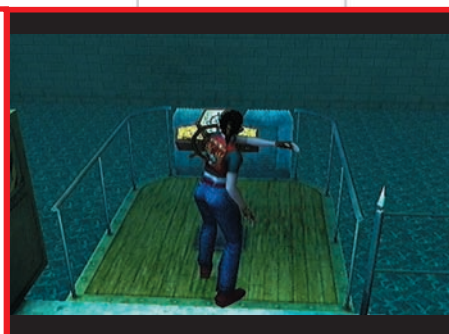
Sony lässt die Affen los!

72



KOMPLETTLÖSUNGEN RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

61-66



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Solid Snake taucht ab!

22-23

PLAYSTATION: PARTY IN SUMMER

Sommer, Sonne, Softwarehits!

24-25

play

08-01

PLAY COVER

Resident Evil Code: Veronica X92-97

SPECIALSCREEN

FIFA 2002	28-31
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	22-23
Mosquito Ka	32-33
PlayStation: Party in Summer	24-25

PRESCREEN

PlayStation2	
Ape Escape 2001	72
Drakan 2	68-69
Ephemeral Fantasia	42
F1 2001	44-45
Headhunter	70-71
Lotus Challenge	73
Motor Mayhem	67
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	46
MX Rider	47
Onimusha Warlords 2	38-39
Paris-Dakar Rally	48
Rayman M	74-75
Rune: Viking Warlords	50
Silent Scope 2: Dark Silhouette	49
Tekken 4	36-37
Twisted Metal: Black	40-41

PSone	
Final Fantasy Chronicles	76-77
The Italian Job	79

RUBRIKEN

DVD News	20-21
Editorial	3
Gewinnspiel: Extermination	80
Hefte nachbestellen	81
Impressum	114
Next play	114
play Abonement	34, 82
play Charts	109
play Hits	110-111
play Mail	112-113
play News	6-13
Was kommt wann?	16-18
Wertungssystem	83

TESTSCREEN

PlayStation2	
ATV Offroad	103
Bloody Roar 3	98-99
City Crisis	100
Freak Out	106
Gift	104
Gran Turismo 3 A-spec	84-91
LeMans 24 Stunden	102
Moderngroove Ministry of Sound Edition	105
Resident Evil Code: Veronica X	92-97
Tokyo Xtreme Racer	101
UEFA Challenge	104
WDL: WarJetz	105

PSone	
Breath of Fire 4	107
Megaman Legends	108
Megaman X5	108
Roswell Conspiracies	106

PLAY TIPPS

play Tipps	51-66
Action Replay Codes PS2	55
Cheat Cards	57-60
Gamebuster- und Exploder-Codes	56
Player's Guide	
Resident Evil Code: Veronica X	61-66

PLAY SERVICE

Anschrift der Redaktion: CyPress GmbH Redaktion: play Max-Planck-Straße 13 97204 Höchberg Fax: 09 31 - 406 91 23 E-Mail contact@cyppress.de	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 St./Mon.) 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@cyppress.de
--	---

SPIELE INDEX

Ape Escape 2001	72
Army Men: Air Attack 2	52
ATV Offroad	103
Bloody Roar 3	98-99
Breath of Fire 4	107
Bugs Bunny: Lost in Time	53
C.A.R.T. Fury Championship Racing	57-58
City Crisis	100
Crazy Taxi	52, 55, 59-60
Crisis Beat	54
Dave Mirra Freestyle BMX	53
Drakan 2	68-69
Dune 2000	52
Ephemeral Fantasia	42
F1 2001	44-45
FIFA 2001	55
FIFA 2002	28-31
Final Fantasy Chronicles	76-77
Freak Out	106
Gauntlet: Dark Legacy	57-58
Gift	104
Gran Turismo 3 A-spec	84-91
Headhunter	70-71
Hydro Thunder	54
Knockout Kings 2001	55
LeMans 24 Stunden	102
Lotus Challenge	73
Mat Hoffman's Pro BMX	56
Megaman Legends	108
Megaman X5	108
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	22-23
Moderngroove Ministry of Sound Edition	105
Mosquito Ka	32-33
Motor Mayhem	67
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	46
MX Rider	47
NBA Street	59-60
Oddworld: Abe's Exoddus	52
ONI	55
Onimusha Warlords	51
Onimusha Warlords 2	38-39
Paris-Dakar Rally	48
Rainbow Six: Rogue Spear	53
Rayman M	74-75
RC Revenge Pro	52
Resident Evil Code: Veronica X	61-66, 92-97
Roswell Conspiracies	56, 106
Rumble Racing	55
Rune: Viking Warlords	50
Silent Scope 2: Dark Silhouette	49
SSX	52
Star Wars: Episode 1 - Die dunkle Bedrohung	54
Summoner	51, 55
Syphon Filter 2	54
Tekken 4	36-37
Tekken Tag Tournament	55
The Bouncer	53, 55
The Italian Job	79
Tiger Woods 2001	53
Tokyo Xtreme Racer	101
Twisted Metal: Black	40-41
UEFA Challenge	104
WDL: WarJetz	105
World's Scariest Police Chases	56

Dirk Gemeinhardt

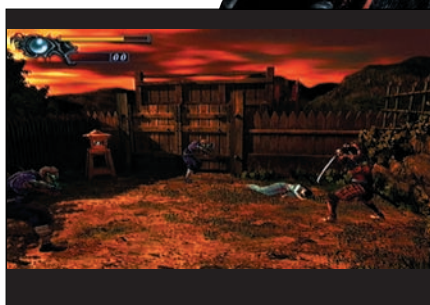
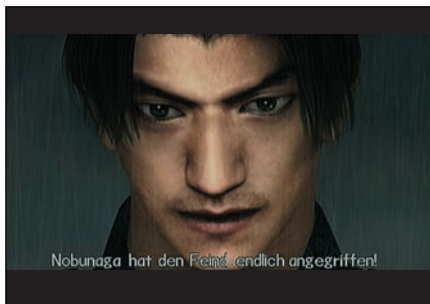
Sahen wir in Ausgabe 06/01 (Seite 84 bis 87) eine Wertung von 83% für Onimusha Warlords als angemessen an, so revidieren wir nun unser Urteil; denn Entwickler Capcom war nicht im Stande, eine qualitativ hochwertige PAL-Fassung anzufertigen. Hier die genauen Gründe, warum wir Onimusha Warlords abwerten:

1. Dicke PAL-Balken stauchen das Bild zusammen. Nur 70% des Bildschirms sind mit CG-Filmsequenzen bzw. Spielgrafik bedeckt.
2. Die Wiedergabequalität der preisgekrönten Computer-generierten Intro-Sequenz ist im Vergleich zur US- bzw. Japan-Version deutlich schlechter. Ständige Ruckler in der PAL-Variante stechen sofort ins Auge.
3. Es fehlt sämtliche Dynamik. Die Charaktere agieren aufgrund der langsameren Spielgeschwindigkeit sehr träge.

Somit ergibt sich folgende Wertung für das deutsche Onimusha Warlords:

[illegible]

GRAFIK		79 %
SOUND		89 %
RATING		73 %



2001

Metal Gear Solid 2

Jubel, Trubel und Heiterkeit in den USA. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty erscheint im November als erstes im Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Einen Monat später tritt Solid Snake in Japan in Aktion. Ursprünglich war ein weltweiter Veröffentlichungstermin geplant. Der Grund für die neue Regelung: In den Vereinigten Staaten beginnen in dieser Zeit die Einkäufe für die anstehenden Feiertage (Thanksgiving, Weihnachten). Wann Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty hierzulande in den Läden stehen wird, ist nach wie vor unbekannt.



PlayStation3

IBM hat den Zuschlag für die Produktion des PlayStation3-Hauptprozessors erhalten. Zusammen mit Toshiba wird die US-Computerfirma das Chip-Design übernehmen. Die für 2005 geplante PlayStation3-Konsole soll damit bestens für das Online-Gaming gewappnet sein. Ein Sprecher von Sony Computer Entertainment International (SCEI) gab folgendes Statement ab: „Dieses Projekt ist nicht bloß eine Verbesserung bisheriger Techniken – wir wollen für die PlayStation3 oder auch ähnliche Produkte etwas wirklich Neues schaffen, das sich von bisherigen Entwicklungen deutlich unterscheidet.“ Man geht von Entwicklungskosten von rund 400 Millionen US-Dollar (rund eine Milliarde DM) aus.

Terminator

Hasta la vista, Baby! Infogrames hat sich die Terminator-Lizenz geschnappt. Insgesamt vier Titel für mehrere Plattformen befinden sich derzeit in der Entwicklung. Dabei orientiert man sich eng an den Drehbüchern von „Terminator“ und „Terminator 2: Tag der Abrechnung“. Daneben werden auch neue Charaktere und Spielelemente ihre Verwendung finden. Mit einem Release ist jedoch nicht vor Frühjahr 2002 zu rechnen. Die Franzosen sind bereits seit Anfang des Jahres im Besitz der La-Femme-Nikita- und Peanuts-Rechte.



Sony-SEGA-Deal

Wenn schon, denn schon: Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) und SEGA haben ein Vertriebsabkommen über sieben Software-Titel für PlayStation2 getroffen. Dazu gehören **Space Channel Five** (zwei Spiele), **Rez**, **Virtua Fighter 4**, **F355 Challenge** (Arbeitstitel), **Headhunter** und **Ecco the Dolphin: Defender of the Future**. Die beiden letztgenannten Games sollen noch vor Weihnachten erscheinen. Weitere Titel werden höchstwahrscheinlich noch in diesem Jahr angekündigt.



○ Ecco the Dolphin: Defender of the Future. ○ F355 Challenge

Black & White

Nun ist es amtlich: Der PC-Hit erscheint für Sonys 128-Bit-Kiste. Wie Mark Webley, Director, Lionhead Studios, versicherte, befindet sich die PlayStation2-Version der Göttersimulation bereits in der Mache und wird voraussichtlich im Juni 2002 fertiggestellt sein und wenige Wochen später erscheinen.



Online-Funktionen natürlich mit inbegriffen. Zur Info: Auf das Konto des Lionhead-Studios-Gründers Peter Molyneux gehen Software-Highlights wie Populous, Theme Park, Dungeon Keeper etc..

The Thing

Zwölf Forscher entdecken am Nordpol die Reste eines außerirdischen Raumschiffs. Im Wrack steht ein riesiger Eisblock mit einem tiefgefrorenen, seltsamen Wesen darin. Kaum ist das Eis geschmolzen, bahnt sich ein Monster seinen Weg...



John Carpenters Kinofilm „Das Ding aus einer anderen Welt“ (1982) brachte Computer Artworks (u.a. Evolve für PC, 2000) auf die Idee, einen gleichnamigen PlayStation2-Titel zu entwickeln. Das Spiel fängt genau an der Stelle an, wo der Sci-Fi-Horror-Movie aufhört. Im Mittelpunkt steht somit die Suche nach den verschollenen Wissenschaftlern. Weitere Details wollen die Engländer noch nicht verraten, da man sich in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet. Erscheinungstermin: Anfang 2002.

Warhammer

Warhammer: Shadow of the Horned Rat (1996) und Warhammer: Dark Omen (1998) waren die beiden Titel



für PSone. Nun hat sich THQ die Rechte an dem Science-Fiction-Strategiespiel **Warhammer 40 000** aus dem Hause Games Workshop für alle wichtigen Systeme gesichert. Darunter befindet sich natürlich auch Sonys PlayStation2. Über Inhalt und Spielkonzept gibt es noch keine weiteren Details. Voraussichtlich wird das erste Game zum Thema Warhammer 40 000 im Winter 2002 (USA) erscheinen.

Chrono Cross

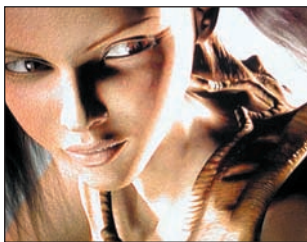
Square-Urgestein Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy I-VI) gab bekannt, dass mehrere Mitglieder des Chrono-Cross-Teams an einem Konzept für einen Nachfolger arbeiten. „Es existieren unzählige Ideen für ein neues Spiel der Chrono-Reihe. Viele Leute des Tokioter Entwicklungsstudios wünschen sich eine Fortsetzung. Insbesondere der frühere Director von Chrono Cross, Masato Kato. Momentan sammeln wir Ideen, haben aber noch kein grünes Licht für die Produktion bekommen“, verlautbarte Sakaguchi.



○ Hironobu Sakaguchi

Axis

Namco und Chaman Production (Ex-Psygnosis-Angestellte) haben ihre Pläne für das Multi-Entertainment-Projekt Axis vorgestellt. Dazu gehören sowohl ein Computer-generierter Film (ähnlich wie „Final Fantasy – Die Mächte in Dir“) als auch ein PlayStation2-Spiel (mit etlichen Online-Features). Da beide Produkte voraussichtlich im März 2002 fertiggestellt sein werden, strebt man einen weltweiten Release an.



○ Filmausschnitt aus Axis.



○ links außen: Namco-Boss Masaya Nakamura.

Final Fantasy X

Squares Rollenspiel-Epos für PlayStation2 ist mit der PS2-Harddisk kompatibel. Bei Verwendung der Festplatte sollen die Ladezeiten deutlich verkürzt werden. Besonders bemerkbar macht sich das Feature beim Übergang von der Quest hin zu den Kampfsequenzen. Ebenso soll die Wiedergabe der datenintensiven Render-Movies vom größeren Speichervolumen merklich profitieren. Auch hierzulande wird die Sony-HDD das RPG unterstützen. Übrigens: Final Fantasy X und die 40 GB-Festplatte stehen seit dem 19. Juli in Japan in den Läden.



Dodge Ball

Das junge kanadische Entwickler-Team IRD1 lässt den NES-Klassiker Super Dodge Ball (erschien 1988) wieder zu neuen Ehren kommen. Die abgedrehte Völkerball-Variante mit knapp bekleideten Bikini-Miezen ist zu einem Drittel fertig gestellt. Zeitgemäß findet das sportliche Geschehen in einer 3D-Welt statt. Das Endprodukt soll neben etlichen Spielmodi auch Mini-Games und massig Secrets enthalten. Mit Hilfe eines Printers (USB-kompatibel) können Spielszenen und Artworks bei **Dodge Ball: World Chaos** ausgedruckt werden. Release: Ende des Jahres.



Eve of Extinction

Die Macher der erfolgreichen WWF-SmackDown!-Serie gehen fremd! Yuke's Co. verlässt kurzfristig das Wrestling-Metier für das Action-Adventure Eve of Extinction.

Die Story: Josh Calloway arbeitet für die Gentechnik-Firma Wisdom Inc. Er wird eines Tages mit einer äußerst delikaten Information im Hinblick auf seinen Arbeitgeber konfrontiert. Die Firma existiert nur zur Tarnung, um geheime Forschungen an einer genetischen Massenvernichtungswaffe mit dem Codenamen Legacy zu betreiben... Die japanischen Entwickler versprechen ein ausgewogenes Verhältnis von Rätseln und Action-Sequenzen. Mit einer PAL-Version ist allerdings in diesem Jahr nicht mehr zu rechnen.



PS2-Festplatte

Am 19. Juli erschien in Japan das 40 Gigabyte große Speichermedium. Für die Modelle SCPH-10000, SCPH-15000 und SCPH-18000 mit externem Festplattenanschluss kostet die Peripherie 19000 Yen (ca. 380 DM). Für die beiden PlayStation2-Baureihen SCPH-30000 und SCPH-35000 ist ein Preis von 18000 Yen (ca. 360 DM) veranschlagt. Im Kaufpreis sind zudem enthalten: Festplatte, Ethernet-Adapter und ein 56K-Modem. Mit einem Release in Deutschland und in den USA ist frühestens gegen Ende 2001/ Anfang 2002 zu rechnen.



USA gegen PS2

Die Regierungen der USA und Südkoreas haben Sony Computer Entertainment aufgefordert, PlayStation2-Geräte weiterhin in Japan zu produzieren. Grund ist die Eignung einiger Chips für den möglichen Einsatz in Waffensystemen. Beispielsweise zur Raketensteuerung. Sony möchte gegen Ende des Jahres PlayStation2-Konsolen in Taiwan vom Band laufen lassen. Durch diesen Schritt könnten nicht nur Kosten gesenkt, sondern auch zusätzliche 400 000 Apparate pro Monat produziert werden.

Dogfish = 1. Wahl

Die PlayStation2-Gemeinde ist um einen First-Party-Entwickler reicher: Dogfish Entertainment gehört seit Juli dem erlauchten Kreis an. Das englische Entwicklerstudio setzt sich zum Großteil aus ehemaligen Bullfrog-Leuten (z. B. Theme Park und Wing Commander-Reihe, Syndicate Wars usw.) zusammen. Der erste Titel, dessen Namen und Genre Dogfish Entertainment derzeit noch geheim hält, befindet sich seit nunmehr sieben Monaten in Arbeit. Als Erscheinungstermin gibt man Weihnachten 2002 an.



JAPAN-NEWS

PS2-Preissenkung in Japan

Glückliche Japaner. Sony Computer Entertainment hat im Land der aufgehenden Sonne den Verkaufspreis von PlayStation2 um 4 800 Yen (13%) gesenkt. Statt der üblichen 39 800 Yen (ca. 800 DM) kostet die 128-Bit-Konsole (Modell SCPH-30000) nun 35 000 Yen (ca. 700 DM).

Z.O.E - Zone of the Enders

Hideo Kojimas-Meisterwerk neben der Metal Gear-Reihe wird für Nintendos Kleinen, den Game Boy Advance, aufgelegt. Entwickler WinkySoft orientiert sich für das Action-RPG Z.O.E 2173 Testament jedoch nicht am PlayStation2-Spiel, sondern an der daran angelehnten Anime-Serie „Z.O.E Dolores“.



Final-Fantasy-Kunst

Über Jahre hinweg sind die Zeichnungen und Entwürfe des Final Fantasy-Künstlers Yoshitaka Amano in unzähligen Büchern veröffentlicht worden. FF-Liebhaber können nun für 28 000 Yen (ca. 560 DM) die Box „The Sky: The Art of Final Fantasy“ erwerben. Am 19. Juli, also auf den Tag genau zur Veröffentlichung von Final Fantasy X, erscheint dieser 6 Kilogramm schwere, streng limitierte Sammelstüber. Darin enthalten sind: 3 Bücher zur gesamten Final Fantasy-Serie (inklusive Teil X), ein Buch über Studios von Amano in New York und Tokio, eine Biografie sowie zwei exklusive Postkarten.



Ace Combat 4

Namcos Düsenjets heben am 13. September von der japanischen Startbahn ab. Der Preis für die actionlastige Flugsimulation beträgt 6800 Yen (ca. 140 DM). Um die Authentizität zu wahren, wurde das Spiel in Zusammenarbeit mit der Japanese Air Self Defense Force (JASDF) entwickelt.



McPlayStation

Ab dem 19. Juli erhalten hungrige McDonalds-Kunden beim Kauf eines Happy Meals eine von vier Sony-Figuren (Toro, Parappa the Rapper, Saregatchu aus Ape Escape, Chocobo). Zusätzlich erhält der Fast Food-Gourmet bei Verzehr eines McDonalds-Produkts die McWin Game Card. Im Glücksfall gewinnt man damit die PlayStation2 Happy Disc, Chicken McNuggets, Cheeseburger oder Cola. Außerdem können Kunden weitere PlayStation-Gimmicks wie etwa diverse Spielsachen, Handy-Anhänger oder Sammelkarten gegen bare Münze erwerben.



PS2-Rock'n Roll

Unter dem Namen Gitadora bringt Konami eine überarbeitete Fassung von Guitar Freaks 4th Mix und DrumMania 3rd Mix heraus. Das Remake beinhaltet viele neue Songs. Darüber hinaus ist das Spiel mit den elektrischen Schlagzeugen der Yamaha-DTX-Serie kompatibel, da jedes Modell über einen USB-Anschluss verfügt. Gitadora ist eines der ersten Spiele, die von der 40 GB-Festplatte Gebrauch machen.



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
Black & White	kpl.dt DM	79,95
Breath of Fire 4	kpl.dt DM	49,00
Bundesliga 2001 - Manager	kpl.dt DM	59,95
C 12: Final Resistance	kpl.dt DM	84,95
Championship Surfer	dt DM	49,95
Cold Blood (2 CD's)	kpl.dt DM	49,00
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 Racer	kpl.dt DM	69,95
Evil Dead: Hail to the King	dt DM	79,95
Fear Effect 2 - Retro Helix	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
Megaman Legends 2*	kpl.dt DM	49,00
Megaman X5*	kpl.dt DM	49,00
Monster Force*	dt DM	79,95
Monster Racer*	dt DM	59,00
Motocross Mania	dt DM	29,95
Nicktoon Racing*	dt DM	59,95
Point Blank 3	kpl.dt DM	84,95
Roswell Conspiracies	dt DM	49,95
Syphon Filter 2	kpl.dt DM	49,00
Techno Mage	kpl.dt DM	69,95
Tony Hawk's Pro Skater 2	kpl.dt DM	49,00
Wer wird Millionär Junior?	kpl.dt DM	69,95
X'treme Roller	dt DM	59,00

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
ATV Offroad	dt DM	109,95
Bloody Roar 3*	dt DM	99,95
Bundesliga Manager X*	kpl.dt DM	99,95
City Crises*	kpl.dt DM	99,95
Dr. Jekyll & Mr. Hyde*	kpl.dt DM	89,95
Extreme G3*	kpl.dt DM	99,95
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
Gauntlet Dark Legacy	kpl.dt DM	109,00
Gran Turismo 3	kpl.dt DM	109,95
Hidden Invasion*	dt DM	109,00
Legacy of Kain Soul Reaver 2*	kpl.dt DM	109,95
MDK 2 Armageddon	kpl.dt DM	99,95
Ministry of Sound Edition	dt DM	59,00
NBA Street	kpl.dt DM	109,95
Onimusha - Warlords	kpl.dt DM	109,00
Red Faction	kpl.dt DM	109,95
Rune*	kpl.dt DM	99,95
Skysurfer	dt DM	99,95
The Bouncer	kpl.dt DM	109,95
UEFA Challenge	kpl.dt DM	99,95
Unreal Tournament	kpl.dt DM	119,95
Viva Rock Vegas	kpl.dt DM	109,95
Wacky Racers*	kpl.dt DM	109,00
WDL Warjetz*	dt DM	99,95
Winbeck - Covert OP	kpl.dt DM	109,95

Ihre Vorteile

TOP -PREISE

Original deutsche Versionen mit Garantie
Versandkosten DM 6,40 + NN

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

Streetdays unter www.kudak.de

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

Black & White



Lionhead Studios hat von seinem Veto-Recht für die Göttersimulation **Black & White** für PSone Gebrauch gemacht. Entwickler Chrysalis scheint den Ansprüchen der Engländer rund um Peter Molyneux nicht gerecht zu werden. Nach Aussagen von Mark Webley, Director, Lionhead Studios, verschiebt sich der Release um zwei bis drei Monate auf Herbst 2001. **Black & White** soll sich dann von der Masse an PSone-Spielen deutlich abheben.



Low-Budget



Platinum-Nachschub für die graue CD-Schleuder. Den Anfang macht Activision. Ab dem 27. Juli sind die beiden Titel **Spider-Man** und **Tony Hawk's Pro Skater 2** im Handel für jeweils 49,95 DM erhältlich. Noch bunter treibt's Sony Computer Entertainment Europe. Anfang Juli brachte man folgende Games zum Preis von jeweils 49,95 DM heraus: **Cold Blood**, **Syphon Filter 2** und **Ace Combat 3 - Electrosphere**.



Skateboard-WM

19 000 Zuschauer feierten vom 30. Juni bis 1. Juli in der Dortmunder Westfalenhalle den 20. Monster Mastership. In den Disziplinen Street und Halfpipe gab es insgesamt Preisgelder fallen in Höhe von 150 000 DM zu gewinnen. Das Starterfeld bestand aus 149 Skatern (darunter drei weibliche) aus 25 Nationen. Erstmals wurde der Legends-Halfpipe-Contest ausgetragen. Skateboard-Haudegen aus den 80er- und 90er-Jahren bewiesen, dass sie noch nicht zum alten Rollbrett-Eisen gehören. Hauptsponsor PlayStation2 war Namensgeber des Highest-Air-Contests, der vor der Siegerehrung stattfand. Zudem konnte man am Sony-Stand zukünftige und bereits erschienene PlayStation2-Games wie Gran Turismo 3 A-spec, ATV Offroad oder Formel1 2001 antesten.



GEWINNER HALFPIPE:

1. Rune Glifberg (DK), 2. Sandro Dias (BRA), 3. Matt Dove (USA).

GEWINNER STREET:

1. Bastien Salabanzi (F), 2. Rodil Araujo Jr. (BRA), 3. Rick McCrank (CAN).

GEWINNER LEGENDS VERT JAM:

1. Tony Magnussen (USA), 2. Steve Caballero (USA), 3. Sean Goff (GB).

PLAYSTATION2 HIGHEST-AIR-CONTEST:

1. Lincoln Ueda (BRA), 2. Sandro Dias (BRA), 3. Christiano Mateus. (BRA)

Final Fantasy-Goodies

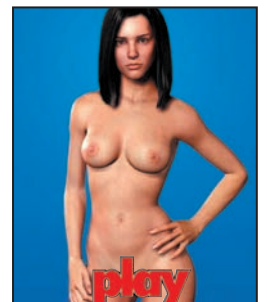
Jetzt kommt für „Final Fantasy – Die Mächte in Dir“ die Merchandise-Welle ins Rollen.

US-Figurenhersteller Palisades Marketing bringt 12 Inch (ca. 25 cm) große Abbilder der Filmcharaktere heraus. Aki Ross, Gray Edward, Dr. Sid und General Hein können ab Mitte Juli über den Comic-Fachhandel bezogen werden. Alle PVC-Akteure warten mit handgenähten Outfits, verschiedenen Accessoires und Sprachausgabe (27 Sätze) auf. Preis: ca. 70 bis 80 DM pro Figur.

Ein luxuriöses Andenken ist die Uhr mit der Modellbezeichnung SEIKO Final Fantasy STP007P. Für 349,- Euro (rund 700 DM) erscheint das Schmuckstück in streng limitierter Auflage nun auch in Deutschland. Zur Info: Die Uhr wurde in Anlehnung an den Zeitmesser der Film-Heldin Dr. Aki Ross entwickelt.

Final Fantasy-DVD

Jun Aida, Producer von „Final Fantasy – Die Mächte in Dir“, plauderte aus dem Nähkästchen. Nach seinen Aussagen werden zwei verschiedene DVD-Versionen des Movies erscheinen. Eine davon ist speziell auf PlayStation2 zugeschnitten. Für das Frühjahr 2002 angekündigt sollen daraufhin einige interaktive Boni auf der Scheibe enthalten sein. Beispielsweise die Möglichkeit, an manchen Stellen die Kameraeinstellung zu ändern.



○ Behind the Scenes - ein Feature der DVD für PS2?

Crazy Taxi-Film

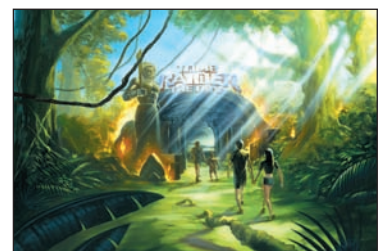
Here we go! Goodmen-Rosen Productions hat sich die Filmrechte an SEGAs Crazy Taxi gesichert. Als Regisseur und Executive Producer konnte man den 71-jährigen Richard Donner gewinnen. Zu seinen Werken gehören folgende Kino- und TV-Hits: „Lethal Weapon“ 1 bis 4, „Die Goonies“, „Superman“ 1 und 2, „Das Omen“, „Kojak“, „Die Straßen von San Francisco“, „Der Sechsmillionen Dollar Mann“ etc.. Ferner wird SEGA zum einen in beratender Funktion tätig sein, zum anderen die Filmcharaktere für weitere Crazy Taxi-Games verwenden.



○ Zweiter von rechts: Richard Donner.

Tomb Raider

Paramount Entertainment möchte im Kings-Island-Vergnügungspark (Cincinnati, USA) eine Tomb Raider-Attraktion errichten. Man orientiert sich an dem Kinofilm „Tomb Raider: Lara Croft“. Demnach soll das Fahrgeschäft die Besucher vorbei an antiken Tempelanlagen, Eishöhlen und Lavaströmen führen. Auch auf ein Wiedersehen mit der sechsbarmigen Brahma-Statue und dem steinernen Affen dürfen sich die zahlenden Gäste freuen. Die Bauarbeiten halten noch bis 2002 an.



Midway ade!

Also doch: Midway zieht sich aus dem Arcade-Sektor zurück. Die Texaner wollen sich stattdessen nur noch dem Next-Generation-Konsolen-Markt widmen. Aufgrund der finanziellen Verluste war Midway gezwungen, 60 Angestellte der Spielhallen-Abteilung zu entlassen. Außerdem ist die Rede davon, dass THQ reges Interesse an einigen Midway-Firmenbereichen zeigt. Besonders der Sportbereich ist ein heißes Thema. Zudem soll Firmeneigentümer Byron Cook darüber nachdenken, Midway zu verlassen.

Comeback von Atari!?

Infogrames-Boss Bruno Bonell scheint nach dem Kauf von Hasbro Interactive (Anfang 2001) ein Revival der Kultmarke Atari zu planen. Voraussichtlich ab Oktober soll das Label zu einer zugkräftigen Marke ausgebaut werden. Beispielsweise bringt Infogrames das neue Spiel der Driver-Macher, Stuntman, unter dem Atari-Namen heraus. Bonell hegt sogar Gedanken, den Namen Infogrames fallen zu lassen. Außerdem soll die Belegschaft rationalisiert werden. 400 der 2000 Infogrames-Stellen (20%) sollen weltweit gekürzt werden.



E3-Awards

Wie jedes Jahr wurden im Anschluss an die größte Videospielemesse der Welt von einer 40-köpfigen Fachjury (bestehend aus Vertretern der Industrie und der Presse) die Preise verliehen. The Winners are:

BEST OF SHOW:

Nintendo Gamecube

BEST ORIGINAL GAME:

Majestic (PC)

BEST CONSOLE GAME:

Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty (PS2)

BEST CONSOLE HARDWARE:

Nintendo Gamecube

BEST ACTION GAME:

Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 (GCN)

BEST ACTION/ ADVENTURE GAME:

Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty (PS2)

BEST FIGHTING GAME:

Super Smash Bros. Melee (Gamecube)

BEST RPG:

Neverwinter Nights (PC)

BEST RACING GAME:

Gran Turismo 3 A-spec (PS2)

BEST SPORTS GAME:

Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)

BEST STRATEGY GAME:

Age of Mythology (PC)

BEST PUZZLE GAME:

Pikmin (Gamecube)

HOSHIGAMI

Ruining Blue Earth



Von den Machern von
FINAL FANTASY TACTICS!!

FINAL FANTASY CHRONICLES

FINAL FANTASY IV
CHRONOTRIGGER



Rollenspiele

Chrono Cross
Final Fantasy
Anthologies
Legend of Mana
Lunar 2
Persona 2
RPG Maker
Torneko: Last Hope

Jetzt Vorbestellen!
Arc the Lad
Complete Edition
Dragon Warrior 7

Final Fantasy
Tactics
Phantasy Star
Online Vers. 2

Soundtracks
& Lösungsbücher
separat erhältlich!



The Art of
Final Fantasy IX



ACME the game company
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals

0700 70 77 77 00

www.ACME-online.nl

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.

Toni Opl

HARDWARE-NEWS

Nach der Flut kommt bekanntlich irgendwann mal wieder die Ebbe – auch im Bereich der Hardware. Während uns in der letzten Ausgabe durch die E3-Messe viele Neuigkeiten ins Haus standen, fällt das Angebot an neuer Hardware diesen Monat schon deutlich geringer aus. Ein paar interessante Neuigkeiten konnten wir dennoch aufreiben:

Mix it, Baby!

Wer kennt das Problem nicht? Im Regal stehen PSone, PlayStation2, Videorecorder, DVD-Player und vielleicht auch noch diverse andere Konsolen, aber der verflixte Fernseher hat nur einen oder zwei RGB-taugliche Scart-Buchsen. Ständiges Umstöpseln ist an der Tagesordnung. Dieser unangenehme Zustand hat dank der **Scart-Umschalter** aus dem Hause Wolfsoft ein Ende. Im Gegensatz zu anderen, handelsüblichen Umschaltboxen, die meist nur einen RGB-tauglichen Eingang besitzen, sind bei diesen Spezialanfertigungen alle Buchsen voll durchgeschaltet, d.h. es können damit sämtliche Konsolen und Abspielgeräte betrieben werden, die mittels Scart-Stecker (auch Euro-AV-Stecker genannt) an das TV-Gerät angeschlossen werden.

Je nach Ausmaß der Konsolen-Sammelleidenschaft gibt es die Multitalente in 2-facher, 4-facher und sogar 7-facher Ausführung, wobei im Lieferumfang stets ein spezielles Kabel enthalten ist, welches den Umschalter mit der Scart-Buchse des Fernsehers verbindet. Zudem sind daran zwei separate Chinch-Stecker angebracht, mit denen sich der Sound aller an der Umschaltbox angeschlossenen Komponenten über die Stereoanlage wiedergeben lässt. Über das unattraktive Design kann man aufgrund der robusten Verarbeitung getrost hinwegsehen, schließlich geht es hierbei in erster Linie um Funktionalität – und die ist ausreichend gegeben!

HERSTELLER:	Wolfsoft GmbH
BEZUGSQUELLE:	Wolfsoft GmbH www.wolfsoft.de Tel.: 02622-83517
ERHÄLTlich AB:	sofort
PREIS:	Umschalter 2-fach: 79,99 DM Umschalter 4-fach: 119,99 DM Umschalter 7-fach: 249,99 DM



Symbiose

Eine etwas kuriose, aber durchdachte Kombination aus Multitap und vertikalem PS2-Ständer erreichte uns von den Konsolenspezialisten Gamefreax. Das **Dragon Plus ES2 Multi-Player Tap** ist die ideale Lösung für all diejenigen, die den Kauf beider Zubehörteile planen und somit zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Bei Nichtbenutzung des Vier-Spieler-Adapters kann der Ständer einfach umgedreht werden, damit dessen integriertes Anschlusskabel nicht unschön herumbaumelt. Zwei kleine Einschubfächer für Memory Cards sind neben den vier regulären MC-Anschlüssen ebenfalls vorhanden. Die Verarbeitung fällt, genau wie der Preis, sehr zufriedenstellend, der praktische Nutzwert ungemein hoch aus.

HERSTELLER:	Dragon 2000
BEZUGSQUELLE:	Gamefreax www.gamefreax.de Tel.: 02241-881240
ERHÄLTlich AB:	sofort
PREIS:	ca. 69 DM



Zweidimensional

Eine patente Lösung für das Grünstich-Problem mit dem DVD-Betrieb der PS2 (in Verbindung mit einem RGB-Kabel) kommt aus dem Hause Blaze. Das **Ultimate Skart Kabel** besitzt neben einer praktischen Aufrollbox einen kleinen Schalter am Multi-AV-Stecker, mit dem man zwischen Spiel- und DVD-Betrieb umschalten kann. Beim Zocken bedient sich das Kabel des RGB-Signals, während beim Filmgucken das (qualitativ minderwertige) FBAS-Signal an den Fernseher weitergeleitet wird. So müsst ihr beim DVD-Genuss zwar mit einem etwas schlechteren Bild vorlieb nehmen, erspart euch jedoch die ständige Umstöpserei bei zwei separaten Kabeln. Weitere Ausstattung: eine separate Videosignal-Buchse für den Anschluss einer Lightgun sowie ein 1,8 Meter langes Stereokabel für die Hifi-Anlage.

HERSTELLER:	Blaze
BEZUGSQUELLE:	gut sortierter Fachhandel
ERHÄLTlich AB:	sofort
PREIS:	ca. 39,- DM



Expandiert

Von Dattel kommt ein Spielstand-Archivierungssystem namens **Mega Memory 16 Mega-bytes**. Mit dieser Software können nicht nur Spielstände einer handelsüblichen 8 MB Memory Card auf das mitgelieferte 16 MB Pendant übertragen, sondern diese auch komprimiert, sprich im Speicherplatzbedarf verkleinert werden. Ein GT3-Spielstand mit normalerweise 100 kb hatte nach besagtem Vorgang nur noch eine Größe von 12 kb, also eine Datenreduzierung von satten 88 Prozent. Im Durchschnitt liegt die Reduzierung jedoch – abhängig vom jeweiligen Spiestand – bei etwa 70 Prozent, was dennoch ein beachtliches Ergebnis ist.

Umständlicher Nachteil: Um einen Spielstand verwenden zu können, der auf der 16 MB-Karte abgelegt ist, muss man vorher jedes Mal die Mega Memory-Software laden und das Spiel von dort aus starten. Das Set eignet sich daher also eher als Zweitlösung neben einer regulären Memory Card, um ältere, selten gebrauchte Spielstände platzsparend zu archivieren. Außerdem muss die reguläre Memory Card schon vor dem Laden der Software eingesteckt sein, da das Programm eine nachträglich eingesteckte Speicherkarte nicht mehr erkennt. Dass beim Komprimieren Daten verloren gehen, braucht man anscheinend nicht zu fürchten. Wir haben es mit mehreren Spielständen ausprobiert, wobei diese hinterher wieder tadellos funktionierten.

Dem Speicherwahn verfallene Zocker können zudem ein handelsübliches 100 MB-Zip-Laufwerk mittels USB-Port an die PS2 anschließen und mit dem Mega Memory 16 Mega-byte Spielstände auch auf Zip-Disks ablegen. Allerdings gibt es derzeit noch nicht genügend Spiele, um dieses Feature auch nur annähernd ausreizen zu können. Auch der Preis fällt mit einem Hunderter nicht unbedingt günstig aus. Dennoch sehr zweckmäßig!

HERSTELLER:	Dattel
BEZUGSQUELLE:	Gamefreax www.gamefreax.de Tel.: 02241-881240
ERHÄLTICH AB:	sofort
PREIS:	ca. 99,- DM



DVD-Codefree

Eine sensationelle Neuigkeit für alle Fans englischer Originalversionen! Bekanntermaßen verweigert die PlayStation2 das Abspielen von DVDs, die nicht dem Regionalcode 2 oder 0 entsprechen. Mit dem **DVD Region X** von Dattel lässt sich diese Sicherheitsabfrage ohne jeglichen Eingriff in die Hardware umgehen. Einfacher geht's kaum: Die X-Key Memory Card in einen der beiden Ports stecken, die mitgelieferte Software einlegen, Regionalcode auswählen, dann die Region X-CD entnehmen und die gewünschte DVD einlegen – voilà!

Einziges Manko einer ansonst grandiosen Erfindung: Der X-Key entspricht nicht hundertprozentig den Abmessungen einer originalen Memory Card und lässt sich daher nur sehr schwer in die PS2 einstecken bzw. entfernen. Schäden an Konsole oder Card sind jedoch nicht zu befürchten.

HERSTELLER:	Dattel
BEZUGSQUELLE:	Gamefreax www.gamefreax.de Tel.: 02241-881240
ERHÄLTICH AB:	sofort
PREIS:	ca. 59,- DM



Alternative

Wer bei DVD-Filmen und Spielen eine gleichbleibende Bildqualität haben möchte und zudem einen (meist älteren) Fernseher besitzt, der (nur) einen S-Video-Eingang in Form einer Hosiden-Buchse besitzt, wird im Kabel-Repertoire von Blaze ebenfalls fündig. Ebenso wie beim Ultimate Skart Kabel gehören auch beim **S-Video/ AV-Kabel** eine praktische Aufrollbox, ein Lightgun-Anschluss sowie ein Chinchkabel für die Stereoanlage zu den Ausstattungs-Features.

HERSTELLER:	Blaze
BEZUGSQUELLE:	gut sortierter Fachhandel
ERHÄLTICH AB:	sofort
PREIS:	ca. 29,- DM



NICHT NUR DIE AUTOS SIND ATEMBERAUBEND.



Trau deinen Augen.
Die Grenze zwischen Realität und Spiel
existiert nicht mehr. GT3. „Das beste
Rennspiel aller Zeiten“ (OPM2 8/01).
150 Fahrzeuge, 40 Hersteller,
36 Strecken. 6 Fahrer gleichzeitig per
i.LINK. Und unzählige Details,
die dir den Verstand rauben werden.

Jetzt mit Preisvorteil: PlayStation 2
und GT3 als Bundle erhältlich.



PlayStation®2
THE THIRD PLACE

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) ORIGINAL GAMEPLAY, AUSSER DEM FAHRER 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. Gran Turismo® 3 A-Spec © 2001 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this name are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. Launch date subject to change.

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

BLOODY ROAR 3 VIRGIN INTERACTIVE



Hudson Softs Bloody Roar feierte sein Debüt im November 1997. Seitdem wurden immer wieder Optik sowie Gameplay gehörig aufpoliert. Im simpel gestalteten Hauptmenü dürft ihr wie gehabt aus dem Arcade-, Versus-, Survival- oder Practicemode auswählen. Dem Rotstift zum Opfer gefallen ist allerdings der Story-Mode. Die personelle Besetzung wurde komplett vom Vorgänger übernommen. Als Mensch oder in der Gestalt eines Biestes dürfen wieder Schläge, Tritte und Special-Moves angewendet werden. Beat 'em Up-Fans können sich auf viele unterhaltsame Stunden freuen, die allein durch die riesige Auswahl an Spielmodi garantiert sind.

SOUL REAVER 2 EIDOS



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

PlayStation2 August 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BLOODY ROAR 3	Virgin Int.	Beat 'em Up	August
DARK CLOUD	SCEE	Action-RPG	29. August
XG3: EXTREME-G™ RACING	Acclaim	Rennspiel	31. August
PARIS-DAKAR RALLY	Acclaim	Rennspiel	31. August
RUNE - VIKING WARLORDS	Take2 Int.	Action	August
SHADOWMAN: 2ECOND COMING	Acclaim	Adventure	Ende August

PlayStation2 September 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
7 BLADES	Konami	Action-Adventure	September
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	Infogrames	Action-Adventure	12. September
C.A.R.T. FURY CHAMPIONSHIP RACING	Konami	Rennspiel	September
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001/02: FEAT. RICKY CARMICHAEL	THQ	Rennspiel	Ende September
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Acclaim	Sport	Anfang September
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportsimulation	September
EPHEMERAL FANTASIA	Konami	RPG	September
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES	Ubi Soft	Adventure	September
F1 2001	EA	Rennspiel	27. September
GIANTS: CITIZEN KABUTO	Virgin Int.	Action-Adventure	September
HYPE THE TIME QUEST	Ubi Soft	Adventure	September
JIMMY WHITES CUEBALL WORLD	Virgin Int.	Simulation	September
LOTUS EXTREME CHALLENGE	Virgin Int.	Rennspiel	September
MADDEN NFL 2002	EA	Sportspiel	20. September
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	Acclaim	Sportspiel	Ende September
NHL 2002	EA	Sportspiel	27. September
NIKITA	Infogrames	Action	05. September
PORTAL RUNNER	Infogrames	Action-Adventure	September
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	EA	Action-Adventure	06. September
SPY HUNTER	Konami	Action	September
STUNT GP	Virgin Int.	Rennspiel	September
TEST DRIVE OFF-ROAD	Infogrames	Rennspiel	September
TIF: FUSSBALL LIVE 3	SCEE	Sport	September
TWISTED METAL BLACK	SCEE	Car Combat	September
WING OVER 3	Virgin Int.	Simulation	September
WORLD CHAMPION SNOOKER 2001	Codemasters	Sport	September
WRC 2001			
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SCEE	Rennspiel	September

PlayStation2 Oktober 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BALDURS GATE: DARK ALLIANCE	Virgin Int.	Action	Oktober
BATMAN VENEGANCE	Ubi Soft	Action	Oktober

ANN...?

PlayStation2 Oktober 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
B.A.S.S. STRIKE	THQ	Angel-Simulation	Ende Oktober
DNA	Virgin Int.	Action-Adventure	Oktober
GRAND THEFT AUTO 3	Take2 Int.	Rennspiel	Oktober
MSX	Infogrames	Sportspiel	17. Oktober
SMUGGLERS RUN 2	Take2 Int.	Action	Oktober
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

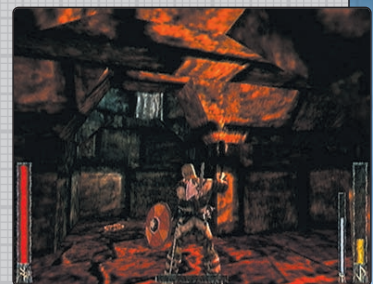
PlayStation2 3./4. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
18 WHEELER			
AMERICAN PRO TRUCKER	Acclaim	Rennspiel	4. Quartal
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
BEN HUR	Virgin Int.	Rennspiel	November
BOMBERMAN 2001	Virgin Int.	Action	November
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 2	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
F1 WORLD GRAND PRIX	VideoSystem	Sportspiel	3. Quartal
HERDY GERDY	Eidos	Action-Adventure	3. Quartal
JACK AND DAXTER: THE PRECURSOR OF LEGACY	SCEE	Adventure	4. Quartal
KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL	SCEE	Adventure	4. Quartal
MASTER RALLYE	Virgin Int.	Rennspiel	November
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
MOTO GP 2	SCEE	Rennspiel	4. Quartal
MTV SPORTS: PURE RIDE 2	THQ	Sport	Ende November
OPEN KART	Virgin Int.	Rennspiel	November
PROJEKT EDEN	Eidos	Action-Adventure	3. Quartal
RAYMAN M	Ubisoft	Action-Multiplayer	November
ROBOCOP	Virgin Int.	Action	November
RUN LIKE HELL	Virgin Int.	Action-Adventure	November
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	Activision	Sport	4. Quartal
SILENT HILL 2	Konami	Adventure	Oktober
SILENT SCOPE 2	Konami	Action	4. Quartal
SOUL REAVER 2	Eidos	Action-Adventure	3. Quartal

PlayStation 2



RUNE: VIKING WARLORD TAKE 2 INTERACTIVE



In letzter Zeit häufen sich immer mehr Überfälle auf Siedlungen, die dem Gott Odin treu ergeben sind. Deshalb führt Ragnar mit seinem Vater und einer Handvoll Nordmänner aus, um den Abtrünnigen das Handwerk zu legen. Meist durchwandert ihr unterirdische Höhlensysteme. Dort lauern garstige Goblins, schwergepanzerte Zwerge oder hungrige Riesen auf euch. Insgesamt stehen euch 15 verschiedene Äxte, Hämmer und Schwerter zur Verfügung. Durch Hilfe von Göttervater Odin könnt ihr außerdem auf Magie zurückgreifen. Kleine Rätsel und anspruchsvolle Sprungpassagen lockern das sehr actionorientierte Spielgeschehen auf.

APE ESCAPE 2001 SCEE



Genau wie im Vorgänger auf der PSone schlüpft ihr in die Rolle von Spike. Die Aufgabe des beherzten Jungen ist es, entflozene Affen Dingfest zu machen. Anstatt mit einem Keschel die Primaten direkt einzufangen, gilt es, sie mit Hilfe eines Staubsaugers ihrer Unterwäsche zu berauben. Eine Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Jump'n Run. In der Oberwelt hüpfst ihr beispielsweise durch eisige Schneelandschaften oder Friedhofsanlagen, während euch eine Etage tiefer stählerne Industriestages erwarten. Auf der extravaganten Unterhosenjagd könnt ihr auch auf nützliche Hilfsmittel zurückgreifen. Bomben halten euch das gerissene Affenpack vom Leib, die Liebesbanane lockt sie dagegen zu euch.



PSone

BREATH OF FIRE IV ELECTRONIC ARTS



Breath of Fire IV wartet mit keinerlei aufwendigen Rendersequenzen à la Final Fantasy auf. Auch die Grafik und die musikalische Begleitung spielen nicht gerade in der Oberliga des heutigen PSone-Standards mit. Der Titel begeistert vor allem durch sein simples Gameplay, den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad, seine ansprechende Story, die vielen im Spiel untergebrachten Mini-Games sowie die sympathischen und lustigen Charaktere. Auch die 40 Stunden Spielzeit sind hier Teil des Erfolges. Da der Titel leider nicht lokalisiert wird, müssen deutsche RPG-Fans wohl oder übel mit englischer Sprache vorlieb nehmen.

MEGA MAN X5 ELECTRONIC ARTS



Die Mega-Man-X-Reihe wird nach vier langen Jahren wieder in Europa aufgelegt. Gameplay, Grafik und Sound sind bei Mega Man X5 hoch im Kurs. Zweidimensionale Welten sind das daraus resultierende Ergebnis. Jedes Level lässt sich einzeln anwählen. Wahlweise mit Mega Man oder seinem Roboter-Sidekick Zero muss man Mutter Erde vor dem Untergang retten. Nur wenige Stunden verbleiben für eine Rettungsaktion; denn eine Raumkolonie droht auf den blauen Planeten zu stürzen. Unerfreulich ist hierbei der übertriebene hohe Schwierigkeitsgrad.

THE ITALIAN JOB CODEMASTERS



Zusammen mit einem Team von Komplizen stiehlt Croker im italienischen Turin Goldbarren im Wert von vier Millionen Dollar. Eure Aufgabe besteht darin, in 16 Missionen die verschiedenen Abschnitte des gleichnamigen Films, von der Planung des Überfalls bis zur atemberaubenden Flucht, nachzuspielen. Für dieses Wagnis stehen euch insgesamt 13 unterschiedliche Vehikel zur Verfügung. Darunter befinden sich beispielsweise ein Rover Mini, ein Hippie-Bus, ein Polizeiwagen oder ein Londoner Doppeldecker, aber auch sportlichere Boliden wie etwa ein Aston Martin oder ein alter Ferrari. Neben dem eigentlichen Goldraub hält The Italian Job noch vier weitere Mini-Games bereit.

PlayStation2 3./4. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
SPIN (ARBEITSTITEL)	SCEE	Racing	4. Quartal
SUNNY GARCIA			
CHAMPIONSHIP SURFER	Ubi Soft	Action	November
SUPERCAR STREET CHALLENGE	Activision	Rennspiel	3. Quartal
TENNIS MASTER SERIES	Virgin Int.	Sportspiel	November
TETRIS WORLDS	THQ	Geschicklichkeit	Anfang November
THE GETAWAY	SCEE	Action	3. Quartal
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX:			
ROGUE SPEAR	Ubi Soft	Action	November
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Activision	Sport	4. Quartal
TOP GUN - COMBAT ZONES	Virgin Int.	Action	November
WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	Sport	Anfang November
ZOMBIE REVENGE	Acclaim	Action	4. Quartal

PSone September 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BREATH OF FIRE IV	EA	RPG	02. August
MEGA MAN LEGENDS 2	EA	Action	02. August
MEGA MAN X5	EA	Action	02. August
X'TREME ROLLER	Virgin Int.	Party-Game	August

PSone August 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
CASTLEVANIA CHRONICLES	Konami	Action-Adventure	September
BACKYARD SOCCER MLS EDITION	Infogrames	Sportspiel	Ende September
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	September
ODIN (ARBEITSTITEL)	Infogrames	Geschicklichkeit	September
PYJAMA SAM:			
SÜBIGKEITEN KRIEGEN SAURES	Infogrames	Funspiel	Ende September
SHEEP DOG 'N' WOLF	Infogrames	Jump'n Run	07. September
THE ITALIAN JOB	Codemasters	Rennspiel	September

PSone 3./4. Quartal 2001

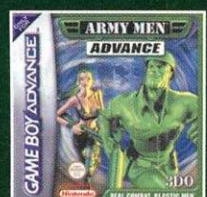
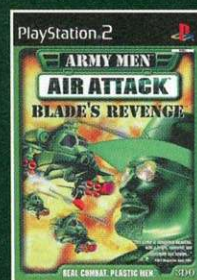
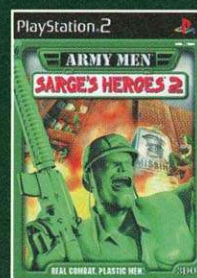
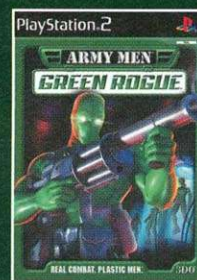
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ATLANTIS: THE LOST EMPIRE	SCEE	Adventure	Oktober
DANCING STAGE: DISNEY MIX	Konami	Music/Dancing	November
E.T. INTERPLANETARY ADVENTURE	Ubi Soft	Adventure	November
HIDDEN & DANGEROUS	Take 2 Int.	Action	4. Quartal
LUCKY LUKE 2001	Infogrames	Jump'n Run	30. Oktober
NICKTOONS RACING	Infogrames	Rennspiel	August
POWER RANGERS: TIME FORCE	THQ	Action	4. Quartal
ROCKET POWER:			
TEAM ROCKET RESCUE	THQ	Action	Ende Oktober
SESAME STREET SPORTS	Ubi Soft	Edutainment	Oktober
SPEC OPS 1.75	Take2 Int.	Action	3. Quartal
SCOOPY-DOO AND THE CYBER CHASE	THQ	Sport	Ende November
SPONGEBOB SQUAREPANTS	THQ	Action	Ende November
SPIDER MAN 2	Activision	Action	3. Quartal
SYPHOON FILTER 3	SCEE	Action-Adventure	4. Quartal
TONY HAWKS PRO SKATER 3	Activision	Sportspiel	4. Quartal
V.I.P.	Ubi Soft	Action-Adventure	November
WER WIRD MILLIONÄR: JUNIOR	Eidos	Quiz	3. Quartal
X-MEN: MUTANT ACADEMY 2	Activision	Beat'em Up	3. Quartal



„Soll ich Dir ein Liedchen auf meiner Bazooka spielen?“

Riff

ARMY MEN



PlayStation®2

GAME BOY ADVANCE

3DO



www.de.infogrames.com



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.



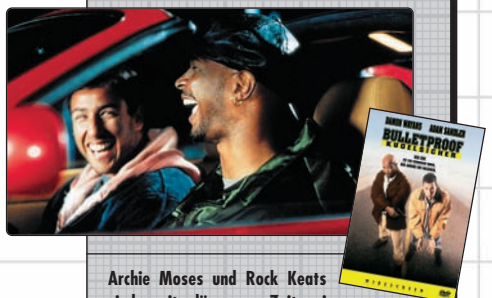
DVD

BLAIR WITCH PROJEKT 2 HIGHLIGHT



Nachdem sich „The Blair Witch Project“ zu einem großen Kinoerfolg entwickelte, konnten sich die Bewohner von Burkettville vor Touristen gar nicht mehr retten. Jeff Donovan vermarktet schon seit längerem Blair Witch-Merchandiseartikel übers Internet. Neu in seinem Programm ist allerdings The Blair Witch Hunt. Bei diesem Ausflug geht es zu den Black Hills, quer durch den Wald bis hin zum Haus der Blair Hexe – eine Übernachtung mit eingeschlossen. Die erste Tour kam, doch am Morgen nach dem Camping war plötzlich das gesamte Equipment zerstört und niemand konnte sich auch nur an irgendetwas erinnern...

BULLETPROOF - KUGELSICHER COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.



Archie Moses und Rock Keats sind seit längerer Zeit ein Gaunergespann. Als Archie von Drogenbaron Colton einen größeren Coup angeboten bekommt, zögert er keine Sekunde, seinen Kumpel in den Deal einzuweihen. Als das Ding gerade am steigen ist, entpuppt sich Keats als Undercover-Cop und eine wilde Schießerei entbrennt. Die Freundschaft ist natürlich dahin. Monate später muss Keats allerdings für Archies Sicherheit sorgen. Dieser ist als Kronzeuge, im Prozess gegen Gangsterboss Colton, vor Gericht geladen. Letzterer würde am liebsten beide tot sehen.

DVD August 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
102 DALMATINER	Buena Vista Home Ent.	30. August
ANATOMIE EINES MÖRDERS	Columbia TriStar	02. August
ATLANTIS	BMG / UFA	20. August
BARRIER COMBAT	BMG / UFA	28. August
BLAIR WITCH PROJEKT 2	Highlight	02. August
BULLETPROOF – KUGELSICHER	Columbia TriStar	02. August
BUTCH CASSIDY UND SUNDANCE KID – SPECIAL EDITION	20th Century Fox	23. August
CARNAL KNOWLEDGE	Arthaus	21. August
CHAIN OF FOOLS (Verleih)	BMG / UFA	28. August
CLUB DER GEBROCHENEN HERZEN	Columbia TriStar	07. August
CONVENT (Verleih)	Universal Pictures	August
DAS AUGEN- EYE OF THE BEHOLDER (Verleih)	Arthaus	21. August
DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER – SPECIAL EDITION	20th Century Fox	02. August
DER BARBIER VON SIBIRIEN	Arthaus	August
DIE BLAUE LAGUNE	Columbia TriStar	02. August
DIE GLORREICHEN SIEBEN – SPECIAL EDITION	20th Century Fox	23. August
DIE ZEIT DER BUNTEN VÖGEL	E-M-S	29. August
DIVA	Arthaus	07. August
DR. T AND THE WOMEN	Warner Home Video	03. August
DRAGNET	Columbia TriStar	02. August
DUEL – ENEMY AT THE GATES (Verleih)	BMG / UFA	18. August
EXIT	BMG / UFA	02. August
FAMILY TREE (Verleih)	Warner Home Video	03. August
GANGSTER NO. 1 (Verleih)	Eurovideo	09. August
HANNIBAL (Verleih)	BMG / UFA	02. August
HEAVEN'S BURNING	Kinowelt	07. August
HEAVENS GATE: DAS TOR ZUM HIMMEL	20th Century Fox	23. August
HEINZ ERHARDT – DREI MANN IN EINEM BOOT	Kinowelt	28. August
HEUTE ICH... MORGEN DU!	E-M-S	29. August
IN THE MOOD FOR LOVE	Universal Pictures	August
IRREN IST MÄNNLICH	Eurovideo	23. August
JANE EYRE	Polyband	27. August
JOHN WAYNE COLLECTION (3er BOX)	Warner Home Video	30. August
KALIFORNIA	20th Century Fox	02. August
KRAMER GEGEN KRAMER	Columbia TriStar	02. August
LAUREL & HARDY:		
TOWED IN A HOLE / MEN O' WAR...	Kinowelt	August
LAYOVER (Verleih)	Warner Home Video	24. August
LONG RIDERS	20th Century Fox	23. August
LOST SOULS – VERLORENE SEELEN (Verleih)	Kinowelt	21. August

DVD August 2001

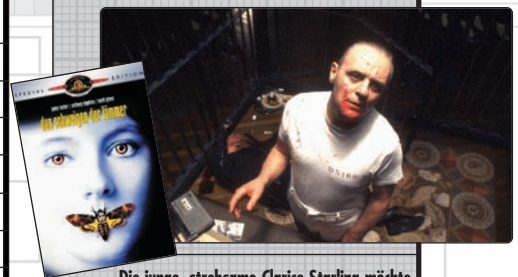
Titel	Anbieter	vor. Release
LUCKY LUKE – DAISYTOWN	Kinowelt	August
LUST AUF ANDERES	BMG / UFA	28. August
MANHUNTER	Kinowelt	14. August
MEIN HUND SKIP	Warner Home Video	23. August
MEINE BRAUT, IHR VATER UND ICH	Universal Pictures	August
NURSE BETTY	Kinowelt	07. August
OUT OF TIME – DER TÖDLICHE AUFTRAG (Verleih)	Warner Home Video	03. August
PRESIDENT'S MAN	Paramount Home Ent.	02. August
RIO BRAVO	Warner Home Video	30. August
ROCKET MAN – DER BESTE ALLER ZEITEN	E-M-S	29. August
SADE – FOLGE DEINER LUST!	Universal Pictures	August
SCHATTEN DER WAHRHEIT	20 th Century Fox	02. August
SEX ODER STIRB	Kinowelt	14. August
STADTGESPRÄCH	Eurovideo	23. August
STANLEY KUBRICK COLLECTION (8er BOX)	Warner Home Video	23. August
STAR TREK BOX (TEILE 7, 8, 9)	Paramount Home Ent.	02. August
STARGATE	Kinowelt	14. August
SUBWAY	BMG / UFA	28. August
TEUFELISCH (Verleih)	20 th Century Fox	09. August
THE CELL (FSK 16 & 18)	Kinowelt	28. August
THE PRESIDENTS MAN (FSK 16 & 18)	Highlight	02. August
TIEFE DER SEHNSUCHT	Eurovideo	08. August
TIGER & DRAGON – DER BEGINN EINER LEGENDE (Verleih)	Kinowelt / Arthaus	07. August
TOKYO RAIDERS	Columbia TriStar	21. August
TOM UND JERRY – IHRE GRÖßTEN JAGDSZENEN	Warner Home Video	30. August
UNTER BRÜDERN	Polyband	27. August
VERA CRUZ	20 th Century Fox	23. August
VERNASCHT (Verleih)	Universal Pictures	August
WEDLOCK	Concorde Home Ent.	08. August
WIE EIN WILDER STIER – SPECIAL EDITION	20 th Century Fox	02. August
ZEIT DER WÖLFE	Concorde Home Ent.	08. August

DVD September 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
... DENN ZUM KÜSSEN SIND SIE DA	Paramount Home Ent.	September
1492 – DIE EROBERUNG DES PARADIESES	Concorde Home Ent.	05. September
2 MÄNNER, 2 FRAUEN – 4 PROBLEME	Eurovideo	13. September
7 DAYS TO LIVE	Eurovideo	13. September
9 1/2 WOCHEN	20 th Century Fox	06. September
ADVENTURES OF PAPYRUS	KiKi / Kinowelt	September
AMERICAN PSYCHO	Concorde Home Ent.	05. September
AUDREY HEPBURN – BOX-SET	Paramount Home Ent.	September
BAD KARMA (Verleih)	Universal Pictures	September
BALZAC – EIN LEBEN VOLLER LEIDENSCHAFT	BMG / UFA	17. September
BEST IN SHOW	Warner Home Video	September
CHOCOLAT (Verleih)	Eurovideo	20. September
COYOTE UGLY	Buena Vista Home Ent.	20. September
DAS FÜNFTE ELEMENT (NEUAUFLAGE)	BMG / UFA	03. September
DER EXORZIST – DIRECTORS CUT	Warner Home Video	September
DER FEIND IN MEINEM BETT	20 th Century Fox	06. September
DER ZERISSENE VORHANG	Universal Pictures	13. September

DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER

20TH CENTURY FOX HOME ENT.



Die junge, strebsame Clarice Starling möchte auf Biegen und Brechen FBI-Agentin werden. Jack Crawford, ihr Vorgesetzter, verschafft ihr die Chance ihres Lebens. Der Serienkiller Buffalo Bill treibt seit geraumer Zeit sein Unwesen. Dieser entführt und zerstückelt junge Frauen. Um Hinweise auf Motiv sowie Täter zu erhalten, befragt Clarice den inhaftierten Dr. Hannibal Lecter. Der ehemalige Psychiater ist hochintelligent aber auch gemeingefährlich. Der Serienmörder sitzt im Hochsicherheitstrakt unter absolutem Verschluss. Wird Hannibal Lecter ihr weiterhelfen können, oder möchte er nur ihrer Psyche auf den Grund gehen?

MEINE BRAUT, IHR VATER UND ICH

UNIVERSAL PICTURES



Der Alptraum eines jeden potenziellen Schwiegersohnes ist der erste Besuch bei den Eltern der Geliebten. Greg Focker durchlebt gerade diesen Alptraum. Eigentlich sollte es ein ganz gemütliches Wochenende werden, mit dem kleinen Hintergedanken von Freundin Pam, „ja ich will“ zu hören und den dazugehörigen Segen von Papa Byrnes zu erhalten. Doch Jack Byrnes ist kein normaler Schwiegervater, er ist misstrauisch, humorlos und ehemaliger Profiler der CIA. Aber Greg ist auch kein normaler Schwiegersohn, er lässt nämlich kein Fettnäpfchen aus, in das er hineintreten kann. So verwandeln sich zwei Tage Aufenthalt zur Hölle auf Erden...

TIGER & DRAGON – DER BEGINN EINER LEGENDE

KINOWELT/ ARTHAUS



Martial Arts-Künstler Li Mu Bai und seine ebenso in der Kampfkunst versierte Freundin Yu Shu Lien verbindet eine heimliche, unerfüllte Liebe. Liens Verlobter war Bais Waffenbruder, der im Kampf sein Leben für ihn gab. Die beiden können deshalb nie zusammenkommen, es würde den Toten entehren. Auch Gouverneurstochter Jen und Banditenanführer Lo sind unglücklich ineinander verliebt. Jens Eltern haben bereits eine standesgemäße Ehe arrangiert, allerdings nicht mit Lo. Jen liebt die Kampfkunst; was sie jedoch nicht weiß: ihre Lehrmeisterin Jade Fox ist eine langgesuchte Mörderin, mit der Li Mu Bai noch eine uralte Rechnung offen hat...

METAL GEAR SOLID 2

Sons of Liberty

mArk Liebold



Wir schreiben das Jahr 2001, das Jahr der Schlange, das Jahr des Solid Snake!

E3 2001, die größte Messe für elektronische Unterhaltungsmedien der Welt. Alle halbe Stunde spielten sich an dem Konami-Stand die gleichen Szenen ab. Hunderte von Messebesuchern drängten sich dicht an dicht, teils auf dem Boden sitzend, um den neuen Trailer zu Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty zu sehen.

Wie geht es weiter?

Diese Frage stellte sich jeder, der das erste Video zu MGS2: Sons of Liberty gesehen hatte. Das zehnminütige Filmchen sorgte zwar für Aufklärung, doch warf es im Gegenzug neue Fragen auf. Fragen die erst mit dem Release des Spiels beantwortet werden. Amerikanische Zocker dürfen sich diesbezüglich besonders glücklich schätzen. MGS2 wird im November in den USA und erst einen Monat später in Japan veröffentlicht.

So konnten die Zuschauer etwa beobachten, wie Revolver Ocelot, General Gurlukovich und ihre Männer die Marinesoldaten im Inneren des Transportschiffes überwältig-

ten und Metal Gear Ray zum Leben erweckten. Aber was passiert danach? Besonders viel Aufsehen erregten bis dato unbekannte Charaktere, die Hideo Kojima in kurzen, eindrucksvollen Szenen vorstellte.

Verwirrungstaktik

Das Auffälligste an Fortune, einer freizügig gekleideten Söldnerin, ist ihre Railgun. Selbst Vulcan Ravens Gattling sieht gegen diese Kanone wie ein Kinderspielzeug aus. Das Zerstörungspotential der übergroßen Energiewaffe ist enorm. Dies wurde jedem Zuschauer spätestens nach dem Feuergefecht mit Solid Snake bewusst. Schuss für Schuss zerlegte Fortune die umliegende Lagerhalle, in der das Duell stattfand. Leuchtstoffröhren explodierten, Stahlcontainer zerbarsten in ihre Bestandteile oder verglühten einfach. Selbst ein Gabelstapler konnte der Wucht der Geschosse nicht standhalten und wurde einfach umgerissen.

Neben Fortune wurden noch zwei weitere Protagonisten vorgestellt. Nur sehr kurz zu



Der unbekannte Dritte. Er ist schnell, tödlich und er will euch an den Kragen.

sehen war ein bis zu diesem Zeitpunkt namenloser Mann. In seinen Händen hielt er zwei Messer, mit denen er, in Anbetracht des Blutbades um ihn herum, zweifelsohne umzugehen weiß. Ein Raunen ging durch das Publikum, als am Ende des Trailers ein Ninja aus dem Dunkel einer Ecke trat. Ob es sich dabei um Grey Fox, der in Metal Gear Solid sein Ende fand,



○ Noch schlummert Metal Gear Ray im Bauch des Tankers.



○ Jetzt aber schnell, sonst muss Snake bei den Fischen schlafen.



○ Wer meint, dass die russischen Soldaten schon harte Kerle sind, der hat sich gewaltig getäuscht.

handelte, ist fraglich. Doch wer verbirgt sich dann hinter der Maske?

In welchem Zusammenhang die Charaktere zueinander stehen und wie sie sich in den komplexen Plot, der aus ungefähr 15 Handlungssträngen besteht, eingliedern, ist noch nicht bekannt. Böse Zungen sind der Meinung, dass bereits zuviel verraten wurde. Dürfen wir den Worten von Hideo Kojima Glauben schenken, hat er mit den Trailern und der Demo gerade einmal etwas an der Oberfläche von MGS2: Sons of Liberty gekratzt.

Bauklötze staunen

Auf der E3 2001 gab es sehr viele optisch herausragende Spiele zu sehen. MGS2: Sons of Liberty stach jedoch wie bereits im letzten Jahr deutlich aus der Masse hervor. Die neuen Szenen zeigten eindrucksvoll, dass sich die PS2 in Zukunft nicht vor der Xbox oder dem GameCube verstecken muss. Vor allem die Wassereffekte sorgten auf dem Konami-Stand für Begeisterung.

Eine ruhige Wasseroberfläche realistisch darzustellen, ist schon außerordentlich schwierig. Tosende Wassermassen, die durch das Innere eines sinkenden Schiffes schießen, wie sie im Falle von MGS2: Sons of Liberty zu sehen waren, sind dagegen eine wirkliche Herausforderung. Aber wen wundert es, dass Hideo Kojima und sein Team auch dieser gewachsen sind?

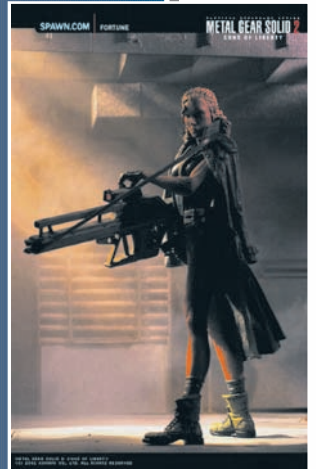
Funkstille

Hideo Kojima gab dieses Jahr in Los Angeles bekannt, dass er sich aus dem Licht der Öffentlichkeit zurückziehen werde. Er möchte sich von nun an einzig und allein der Fertigstellung des Spiels widmen. Mit dem Untertauchen des Meisters versiegte auch der Informationsfluss rund um den begehrten PlayStation2-Titel. Keine weiteren Details werden bis zum Release von MGS2: Sons of Liberty mehr bekannt gegeben werden.

... Ende der Übertragung...

HELDEN ZUM ANFASSEN

Zeitgleich zur Premiere des neuen Metal-Gear-Solid2:Sons-of-Liberty-Trailers präsentierte McFarlane-Toys endlich eine weitere Actionfigur der MGS2-Serie. Auf der ToyFare 2001 konnte man nur drei der insgesamt sechs Charaktere (Solid Snake, Revolver Ocelot, Olga) bewundern. Mit Fortune zeigte man nun endlich das vierte Exemplar der heiß begehrten Figuren. Jede Packung wird zudem ein Bauteil von Metal Gear Ray enthalten. Einfach die sechs Komponenten zusammenstecken und schon habt ihr ein Modell des Kampfroboters. Die Actionfiguren werden pünktlich zum Release von Metal Gear Solid2: Sons of Liberty in den Verkaufshäusern stehen. Wollt ihr einen der Videospieldenken eurer Eigen nennen, werdet ihr ca. 30.-DM auf den Ladentisch legen müssen.



○ Die Waffen einer Frau! Fortune weiß, wie man Aufmerksamkeit erregt.



○ Wer sich wohl hinter dem stählernen Visier verbirgt?



○ Einer muss immer aus der Reihe tanzen.

Frank Michaelis



Party in Summer

Sommer, Sonne und PlayStation2: In Tokio fand die erste PlayStation2: Party in Summer statt.

In der Shibuya-X Halle veranstaltete Sony Ende Juni das erste PlayStation2: Party in Summer, auf dem viele Entwickler die Software-Hits der nächsten Monate präsentierten. Den Anfang machte Shinji Hashimoto, Executive Director von Squaresoft. Auf der Bühne sprach er zunächst über das Rollenspiel Final Fantasy X. „Wir werden Final Fantasy X wie geplant am 19. Juli veröffentlichen. Die Arbeiten sind abgeschlossen und mein Dank gilt allen 300 Mitarbeitern, die zwei Jahre lang an Final Fantasy X mitgewirkt haben“, so Hashimoto.

Anschließend wurde ein neues Video zu dem RPG vorgeführt, das Produzent Hiro-

nobu Sakaguchi kommentierte.

Besonders bei den aufwändigen Render-Szenen jubelten die Zuschauer. „Für die Videosequenzen haben wir unsere leistungsfähigsten CG-Tools verwendet und auf unsere Erfahrungen der „Final Fantasy - The Spirit Within“-Filmproduktion zurückgegriffen“, bemerkte Sakaguchi.

Von dem Erfolg von Final Fantasy X ist Squaresoft (trotz schleppender Vorbestellungen) überzeugt, wie Hashimoto betont: „Die Erstauslieferungsmenge an den japanischen Handel beträgt 2 Millionen Exemplare. Insgesamt rechnen wir in Japan mit 4 Millionen verkauften Einheiten.“

Abschließend ging er kurz auf die Zukunft der Serie ein: „Die Arbeiten an Final Fantasy XII haben bereits begonnen und wir planen eine Veröffentlichung im März 2003. Für die PSone werden wir keine neuen Spiele mehr entwickeln.“

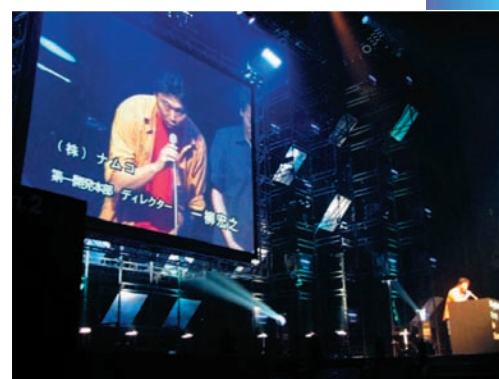
Pakt mit dem Teufel

Applaus gab's für Shinji Mikami, den Executive Producer von Capcom, als dieser die Bühne betrat. Im Gepäck hatte er eine neue Version von Devil May Cry, die auch sofort auf der Großleinwand gezeigt wurde.

„Wir arbeiten an den letzten Szenen von Devil May Cry, das zu 95 % fertiggestellt ist. Ein Großteil des Teams hat deshalb bereits die Arbeiten an einem neuen Resident Evil-Teil aufgenommen. Wir freuen uns, dass wir Devil May Cry wie geplant am 23. August veröffentlichen können“, so Mikami in seiner Ansprache.

„Die Programmierung der PlayStation2 war nicht leicht, und wir haben mehrere Nächte hintereinander durchgearbeitet. Dabei haben wir viel gelernt und sind stolz darauf, dass wir das volle Potential der Konsole mit Devil May Cry ausnutzen“, erläuterte Mikami.

In einer kurzen Action-Sequenz steuerte Mikami den Devil May Cry-Helden Dante durch eine Schloss-Halle und feuerte mit zwei glühenden Pistolen auf ritterähnliche Kreaturen. Damit Anfänger bei der schnellen Action eine Chance haben, erklärte Mikami das Easy Automatic-Feuersystem, bei dem schnelles Tastendrücker Dante wild um sich feuern lässt.



○ Von Soul Calibur 2 war noch nichts zu sehen: Namco sprach lediglich über Ace Combat 4.

Ab Mitte Juli gibt's in japanischen Geschäften auch ein neues Demo: In der Devil May Cry Trial Version 2 hat man Zugang zu drei weiteren Levels - einschließlich einem Showdown gegen Dantes Gegenspieler, den schwarzen Ritter Nero Angelo.

Produzent Kobayashi von Sony führte ein Demo der Simulation Everybody's Golf 3 vor: „Dank der überragenden Fähigkeiten der PlayStation2 war es uns erstmals möglich, die Natur auf den Golfplätzen sehr realistisch zu gestalten“, so Kobayashi. Everybody's Golf 3 kommt schon am 26. Juli in Japan auf den Markt.

Jak & Daxter, das hitverdächtige Jump'n Run von Naughty Dog, wurde das erste Mal in Japan gezeigt. Per Video erklärte ein Naughty Dog-Sprecher das Gameplay, während verschiedene Sequenzen aus dem Spiel zu sehen waren. Obwohl Jak & Daxter als amerikanische Entwicklung optisch eigentlich nicht den japanischen Geschmack trifft, ging Jubeln und Klatschen durch die Halle.

Pump up the Volume

Tetsuya Mizuguchi (Space Channel 5-Macher und Chef von Segas United Game Artists Entwickler-Truppe) enthüllte Rez. Das vormals unter dem Arbeitstitel bekannte K-Project ist eine Mischung aus Tempest und Space Channel 5. Durch das Abschießen von abstrakten geometrischen Figuren und Robotern werden Soundeffekte produziert, die sich zu einem Soundtrack verbinden.



○ Per Videoleinwand dankte Final Fantasy X-Produzent Sakaguchi seinem 300 Mann starken Entwicklerteam.



○ Shinji Mikami (Capcom) sprach über Devil May Cry und eine neue Resident Evil-Episode.



○ Yu Suzuki (SEGA), Shinji Mikami (Capcom), Herr Ichyanagi (Namco) und andere Top-Entwickler beim Gruppenfoto.

Die Musik beeinflusst wiederum die Grafik und das Auftreten der Gegner. Begleitet von wummernden Techno-Beats zeigte Mizuguchi eine 5 Minuten lange Sequenz aus Rez. Beifall wie bei Devil May Cry gab's vom Publikum jedoch nicht - anscheinend wollen die Meisten das außergewöhnliche Ballerspiel bei der Veröffentlichung im September erst mal selber unter die Lupe nehmen.

Namcos Project Director Ichyanagi zeigte einige Kampf- und Landeszenen aus Ace Combat 4. Die actiongeladene Flugsimulation kommt ebenfalls im September in die japanischen Shops.

Dann folgte die Überraschung des Tages: Zunächst betrat Hajime Nakatani, langjähriger Produzent der Tekken-Serie, die Bühne. Er stellte die Automatenversion von Tekken 4 anhand eines selbstlaufenden Demos vor. Erstmals kämpft ihr mit Hwoarang, Yoshimitsu oder King nicht in unendlich weiten Arenen wie in Tekken Tag Tournament, sondern in einem überschaubaren Ring wie in Dead or Alive 2. Ihr schmettert euren Kontrahenten mit donnernden Fausthieben gegen Wände und zermüht ihn mit Combos in der Ringecke. Seid ihr selber in der Ecke gefangen, packt ihr euren Gegner und vollführt einen Positionswechsel. Kinnhaken, Armdrehern und Sidekicks weicht ihr seitlich aus. Die Tekken Tag Tournament Team-Moves und -wechsel gibt es nicht mehr: In Tekken 4 tretet ihr grundsätzlich Mann gegen Mann an. Nakatani zu den spielerischen Erweiterungen: „Wir haben Feedback von unseren Fans erhalten und viele Vorschläge berücksichtigt. Die Team-Kämpfe in Tekken Tag Tournament empfanden die meisten Spieler als störend und die endlosen Arenen unzeitgemäß. Unsere Crew macht täglich Fortschritte und beherrscht das System 246 Board immer besser. Wir legen besonderen Wert auf Animationen, Gesichtsausdrücke und eine spektakuläre Umgebung.“

Zum Stand einer PlayStation2-Version

sagte Nakatani: „Wir beginnen mit den Arbeiten an der Umsetzung für die PlayStation2, sobald die Arcade-Version fertiggestellt ist. Weil wir in der Arcade die PS2-verwandte System 246-Hardware verwenden, ist eine 1:1 Konvertierung sehr schnell erledigt. Geplant ist, dass Tekken 4 Ende des Jahres auf der PlayStation2 erscheint.“

Virtua Fighter 4 vs. Tekken 4

Kaum war Nakatani verschwunden, betrat Virtua Fighter-Macher Yu Suzuki von Sega AM2 das Podium. Suzuki präsentierte ein selbstlaufendes Virtua Fighter 4-Demo des NAOMI 2-Automaten, der ab August in den Spielhallen stehen wird. Die PlayStation2-Umsetzung soll Anfang 2002 folgen, hierzu Suzuki: „Ich freue mich sehr, für die PlayStation2 entwickeln zu können. Wir arbeiten seit Februar an der Umsetzung von Virtua Fighter 4 und haben zwei Stages fertig gestellt. Durch die schwächere PS2-Hardware müssen wir gegenüber der Arcade Kompromisse eingehen. Allerdings erweitern wir die Heimversion mit neuen Modi und Extras, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Sie werden überrascht sein, zu welchen Leistungen die PlayStation2 fähig ist!“

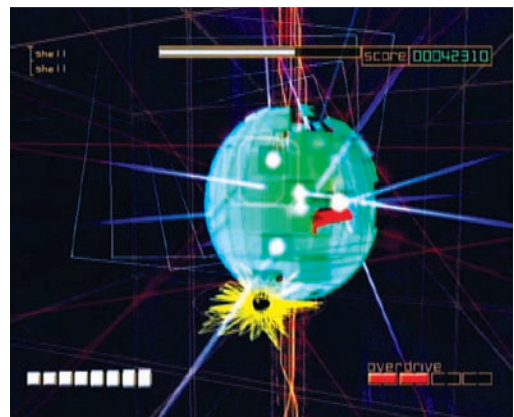
Zum Schluss stellte Sony eine neue Marketing-Kampagne mit dem Fast-Food-Giganten McDonalds vor. Mit dem Slogan „PlayStation2 comes to McDonalds“ werden die neuen PlayStation Happy Meals serviert: Zu Chicken McNuggets oder Hamburgern gibt's kleine Chocobo- und Parappa Die Rapper-Figuren gratis. Wer seine MacDonalds-Besuche auf einer Game Card vermerken lässt und eifrig Punkte sammelt, kann diese gegen Cheeseburger, Cola oder eine PlayStation2-Happy Disk eintauschen.

MÄNNERFREUNDSCHAFT

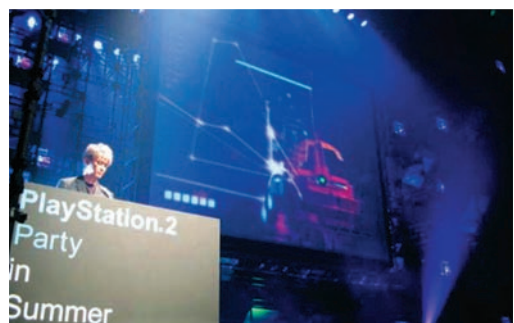
Aus Feinden werden Freunde: Viele Jahre bestand zwischen der Virtua Fighter- und der Tekken-Serie ein harter Wettbewerb. Die Frage, welche der zwei Prügelspiel-Serien besser ist, diskutieren die Fans noch heute. Am Ende des PlayStation2 Sommer Festivals betraten Tekken 4-Produzent Hajime Nakatani und Virtua Fighter 4-Entwickler Yu Suzuki die Bühne. Sie reichten sich vor einem „Virtua Fighter 4 vs. Tekken 4“-Logo lachend die Hände und verbeugten sich ehrfurchtsvoll voreinander. Beide freuen sich darauf, dass die Arcade- und PlayStation2-Umsetzungen nahezu zeitgleich erscheinen und in direkter Konkurrenz zueinander stehen.



○ Kampf der Giganten: Im Sommer kommt's zwischen Tekken 4 und Virtua Fighter 4 zum Showdown.



○ Chaotisch, aber innovativ: In Segas Rez verändern Grafik, Musik und Sound den Spielablauf.



○ Was auf der E3 nur als Micker-Video gelaufen war, war nun endlich spielbar: Tetsuya Mizuguchi (SEGA) präsentierte Rez (vormals K-Project).

“EIN GRAFIK-SPEKTAKEL

ONIMUSHA



FEHLER KENNEN

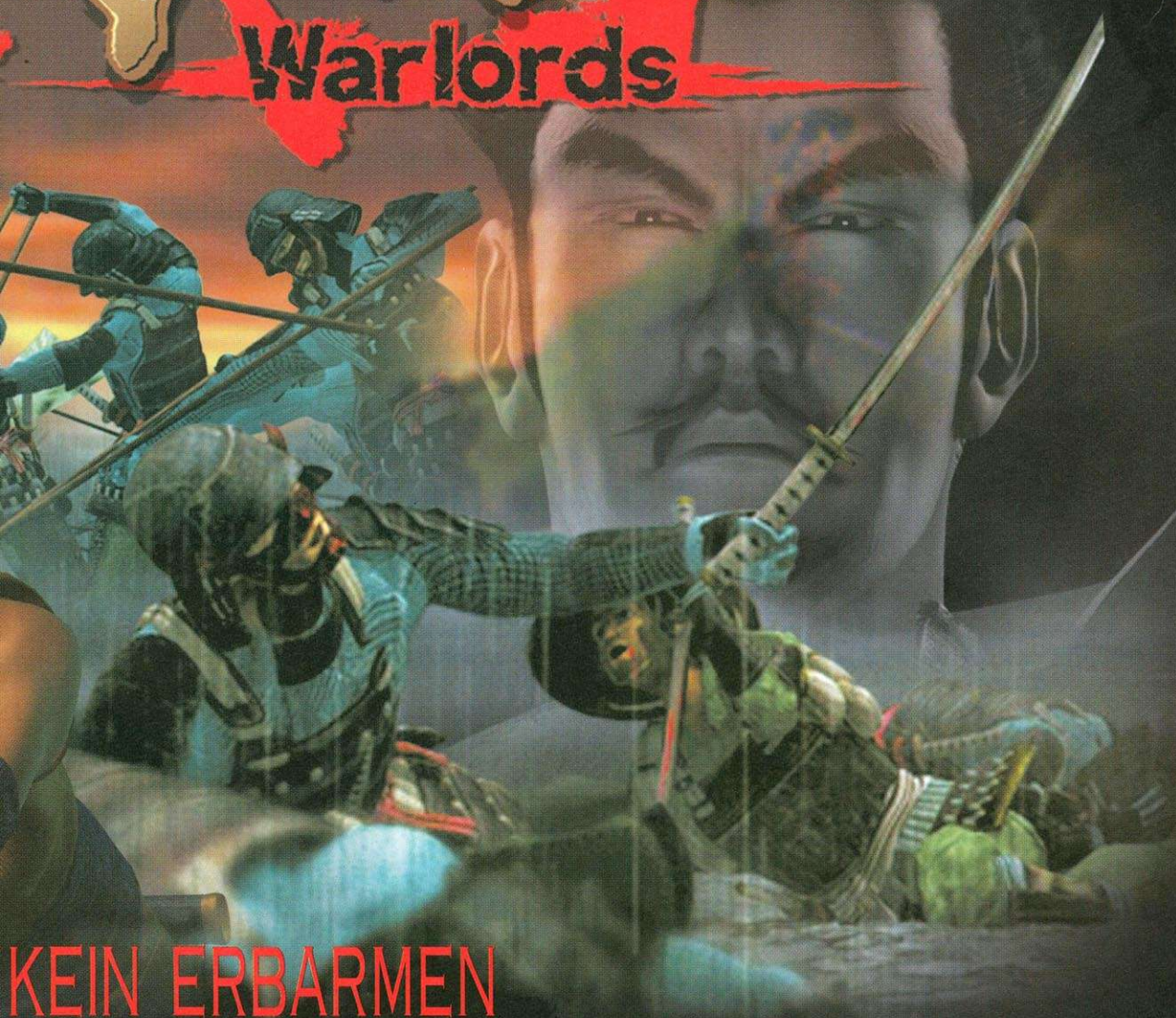
EINE CAPCOM PRODUKTION NACH DER IDEE VON KEIJI INAFUNE SAMANOSUKE AKECHI NOBUNAGA OD
DREHBUCH FLAGSHIP GASTGESTALTER TAKESHI KANESHIRO PRODUKTION KEIJI INAFUNE REGIE JUN TAKEUCHI

DEMNÄCHST AUCH IN EINER PlayStation®2 IN IHRER NÄHE

DER SONDERKLASSE"

PLAY THE PLAYSTATION MAGAZINE

ONIMUSHA Warlords



KEIN ERBARMEN

KAEDE "ONIMUSHA: WARLORDS" TOUKICHIRO KINOSHITA YUKI MUSIK MAMORU SAMURAGUCHI

AUSZEICHNUNGEN BEST OF SHOW AWARD, SIGGRAPH COMPUTER ANIMATION FESTIVAL

CAPCOM

WWW.CAPCOM-EUROPE.COM



mArk Liebold

FIFA 2002



PlayStation 2

Genug von langweiligem Einheitsgekick ohne Anspruch? Dann ist FIFA 2002 genau das richtige!



Die gesamte Sportakademie erstrahlte im Glanz der EA-Sports-Banner.



Einzug der deutschen Pressegladiatoren auf dem Feld der Ehre.

Die PlayStation2 macht es möglich: Wo früher Polygonfehler und Texturverschiebungen den Spielspaß trübten, flimmern jetzt die schönsten Grafikwelten über den Bildschirm. Durch die revolutionäre Technik wurde ein neuer Standard gesetzt. Dafür mangelt es um so mehr auf anderer Ebene. Innovationen und

vor allem neue Herausforderungen an den Spieler sucht man bis auf ein paar Ausnahmen vergebens. Statt es sich zum Ziel zu machen, die eingefahrenen Käufer für etwas Neues zu begeistern, greift die Industrie lieber auf die ausgelutschten Spielprinzipien alter PSone-Kamellen zurück. Allen voran Serien-

täter Electronic Arts bediente sich dieser Methode und bescherte uns jährlich einen neuen Aufguss ihrer EA Sports-Reihe. Doch damit hat es nun ein Ende.

Mit FIFA 2002 zieht EA Sports einen Schlusstrich. Die Zeit der Endlosserie halbgarer Verbesserungen ist vorbei. End-



Die weiblichen Journalisten machten beim Training eine sehr gute Figur.



Gespräch unter Männern! Giovanni Trapattoni gibt Iker Casillas wertvolle Tipps.



◉ Manchmal erleuchten Bengalische Feuer die Fanblöcke.

lich haben die Entwickler ein Einsehen und gestalten das Gameplay anspruchsvoller - taktisches Kalkül statt stupiden Action-Gebolzes. Unter dem Motto "Re-Inventing the Beautiful Game" („Das schöne Spiel neu erfinden“) lud EA Sports die internationale Fachpresse nach Paris ein, um sich dort von den Neuerungen selbst zu überzeugen.

Vive la France!

Austragungsort der Begegnung zwischen FIFA 2002 und dem Team der Journalisten war die Fußballakademie der französischen Nationalmannschaft, Centre Technique National Fernand Sastre. Bevor die Pressevertreter die Bälle elegant über den virtuellen Rasen schlenzen durften, wurden sie von einer Handvoll weltbekannter Profifußballer in die Geheim-

nisse der beliebten Sportart eingeweiht. Zu den international renommierten Stars zählten etwa Weltmeister Alan Ball, Liverpool-Urgestein Ian Rush und der Torwart von Real Madrid Iker Casillas. Für weitaus mehr Furore und Begeisterung sorgten der ehemalige Coach des FC Bayern München und derzeitige Trainer der italienischen Nationalmannschaft Giovanni Trapattoni und die Lichtgestalt des deutschen Fußballs Lothar Matthäus. Ziel des Trainings war es, den Reportern zu verdeutlichen, dass es mitunter sehr schwierig sein kann, das Leder eng am Mann zu führen oder einfach nur akkurat zu einem Mitspieler zu passen. Es war gut, die versammelte Presse derart einzustimmen, denn ähnliche Erfahrungen mussten sie wenig später mit FIFA 2002 noch einmal auf der virtuellen Ebene machen.



◉ „Hilfe! Wohin soll ich den Ball nur spielen?“ In solchen Situationen gilt abzuwägen, welche Anspielstation die taktisch klügste ist.

IM GESPRÄCH

mit Lothar Matthäus -
Rekordnationalspieler,
mehrfacher Deutscher
Meister, Welt- und
Europameister



play: Haben Sie mit Videospielen nur rein geschäftlich zu tun oder greifen Sie auch privat zum Joypad?

Lothar Matthäus: Privat eher weniger, das gebe ich auch zu. Ich bin zwangsläufig durch meine Kinder dazu gekommen. Ich kenne mich - solche Spiele können einen faszinieren und dadurch vernachlässigt man schnell wichtigere Dinge im Leben. Deshalb war ich auch sehr vorsichtig bei solchen Spielen. Aber wenn ich mal spiele, macht es Spaß, auch wenn ich ständig verliere. Meine Kinder haben einfach mehr Zeit, sich damit zu beschäftigen.

play: Wie alt sind Ihre Kinder?

Lothar Matthäus: 9, 13 und 15. Und der 9-Jährige ist der schlimmste.

play: Und was spielt er so am liebsten?

Lothar Matthäus: Das kann man schlecht sagen. Er hat jedes System und nutzt jede freie Minute zum Spielen. Wir waren vor kurzem zusammen im Urlaub und selbst da hatte er seinen GameBoy dabei. Sein Zimmer zuhause ist schon kein Kinderzimmer mehr, sondern ein Computerraum.

play: Wird das für Sie nicht irgendwann einmal zuviel des Guten?

Lothar Matthäus: Ich würde es ihm nie verbieten. Im Endeffekt schadet es ja auch nicht. Aber wenn es zuviel ist, ist es zuviel. Schließlich hat er auch noch andere Aufgaben, z.B. schulische Aufgaben, die schnell liegen bleiben.

play: Sie haben bei den Motion-Capturing-Arbeiten für FIFA mitgewirkt. Ist es nicht erschreckend, seine eigenen, typischen Bewegungsabläufe in einem Videospiel zu sehen?

Lothar Matthäus: Erschreckend eigentlich nicht, ich kenne es ja schon aus dem Fernsehen. Wirklich erschreckend ist jedoch die Tatsache, dass so etwas technisch möglich ist.

play: Sie kennen beide Seiten. Wie groß sind die Unterschiede vom wirklichen zum virtuellen Fußball?

Lothar Matthäus: Der Fußballsport hat sich den letzten Jahren weiterentwickelt. Er wird schneller und athletischer. Wir sehen heutzutage Tricks, an die vor 20 Jahren noch niemand gedacht hätte. Ähnliches hat sich ja auch bei der Computertechnik abgezeichnet. Es gibt sicherlich noch hier und da kleine Unterschiede, aber der Abstand der Realität zu den Videospielen wird immer geringer.

play: Haben Sie schon Pläne für die Zukunft?

Lothar Matthäus: Computerfachmann werde ich sicherlich nicht mehr werden. Man muss abwarten, was kommt. Ich habe schon einige Angebote bekommen, wo ich hätte ins Trainergeschäft einsteigen können. Das wäre für mich das Interessanteste, weil - wenn man 22 Jahre Profi war, hat man sehr viel mitbekommen und kennt sich in dem Job aus. Es wäre einfach eine schöne Sache, dieses Wissen weiterzugeben. Davon könnten auch andere profitieren.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



○ Ein totsicheres Ding! Wenn dieser Ball nicht versenkt wird, solltet ihr zur Strafe zehn Runden um das Sofa joggen.



○ Fairplay! Die Begegnungen zwischen Schwarze Pumpe Zwickau und Vorwärts Wacker Hoyerswerda sind legendär.

Von der Theorie zur Praxis

EA Sports schlägt mit FIFA 2002 einen vollkommen neuen Weg ein. Das Spielprinzip unterscheidet sich grundlegend von dem der Vorgänger. Keine Angst, bei Electronic Arts hat man nicht versucht, das Rad neu zu erfinden. Vielmehr entschloss man sich, nicht länger auf der Stelle zu treten, sondern einen Schritt nach vorne zu gehen.

Größter Kritikpunkt der FIFA-Serie war bisher immer das Pass-System. Zu schnell und zu sicher spielten sich die Feldspieler die Bälle zu. Zweistellige Endergebnisse waren an der Tagesordnung und selbst die höchste Schwierigkeitsstufe stellte für Konsolenkicker keine Herausforderung dar. Aus diesen Gründen wurde das Pass-System grundlegend geändert. Die Zeiten, in denen ein Druck auf den X-Button genügte, um seinen Teamkameraden anzuspielden, gehören der Vergangenheit an. Präzision und Feingefühl bilden nun die Basis eines von Erfolg gekrönten Passspiels. Zum einen ist es unheimlich wichtig, dass ihr den Ball bei der Abgabe

möglichst akkurat abspielt. Schon ein paar Millimeter Abweichung auf dem Analogstick können bedeuten, dass die Pille meterweit vom eigentlichen Ziel entfernt landet. Zum anderen müsst ihr eure Kraft wohlüberlegt dosieren. Je länger man den Knopf gedrückt hält, desto weiter schießt der Protagonist das Rund. Schnell landet so das Leder entweder im Seitenaus oder schlimmer noch vor den Füßen eines Kontrahenten. Manchmal ergibt sich die Möglichkeit, einen Pass direkt in den Lauf eines Mannschaftskollegen zu spielen. Eine gepunktete Linie zeigt den voraussichtlichen Weg des vorstürmenden Kickers an. Sobald ihr den Ball in Richtung der Markierung tretet, sprintet euer Anspielpartner automatisch los und schnappt sich das Teil.

Ähnlich anspruchsvoll gestalten sich die Torchüsse. Genau wie beim Passspiel zählt dort Zielgenauigkeit und Fingerspitzengefühl. Will man dem Torwart oder einem raumdeckenden Abwehrspieler einen Strich durch Rechnung zu machen, drückt man einfach auf den linken oder rechten Shoulder-Taster und ver-

leiht so der Polygon-Kulle etwas Effet. Wie von Geisterhand getragen, fliegt das Leder so in weitem Bogen um den Angreifer herum.

Gute Vorsätze

Eine der obersten Prämissen der Entwickler ist es, FIFA 2002 eine konstante Framerate zu verpassen. Kein Geruckel und kein Gezuckel mehr während schneller Konterangriffe und Abwehrschlachten im Sechzehner. Ob sich EA Sports mit dieser Zielsetzung nicht etwas zuviel vorgenommen hat und Slowdowns wirklich der Vergangenheit angehören, kann man leider noch nicht sagen. Die in Paris gezeigte Version von FIFA 2002 war noch in einem frühen Entwicklungsstadium und ausschließlich drauf ausgelegt, das neue Pass-System zu präsentieren.

EA Sports greift bereits seit geraumer Zeit auf die Motion-Capturing-Technik zurück. Jahr für Jahr gibt sich die Crème de la crème des internationalen Fußballs in den EA Motion-Capturing-Studios Vancouver die Klinke in die Hand. Für FIFA 2002 wurden die Bewegungsabläufe von Lothar Matthäus digitalisiert. Geschmeidiger und detaillierter als



○ Sind die Kraftreserven eines Spielers erschöpft, solltet ihr ihn schnellstmöglich auswechseln.



○ Die Spieler sind so detailliert, dass man sogar das Mannschaftswappen auf dem Trikot erkennen kann.



○ Reine Nervensache! Niemand wusste, was die Mafiabosse auf dem Turnier der C-Jugend wollten.

ES LEBE DER SPORT

Am Rande der FIFA 2002-Präsentation durften wir einen Blick auf ein paar weitere kommende Titel aus dem Hause Electronic Arts werfen (SSX: Tricky, NBA Street, NFL Madden 2002, NHL 2002, EA Rugby, F1 2001). Besonders hervorgerufen hat sich dabei NHL 2002. Während beim Vorgänger kleinere Slowdowns stets den Spielspaß trübten, läuft der neueste Teil der Eishockey-Serie konstant mit 60fps. Die Kufenkünstler schießen mit einem Affenzahn über das blitzende Eis, wobei die rasante Hetzjagd nach dem Puck durch die dynamische Kameraführung noch viel actiongeladener wirkt. Hockeyfans sollten auf jeden Fall schon einmal anfangen zu sparen.



○ NHL 2002 (PS2)



○ SSX: Tricky (PS2)

jemaß zuvor trippeln die Polygonkicker über die Rasenflächen der 175 im Spiel enthaltenen Stadien. Die Gesichter und Frisuren der lebenden Fußballstars wurden 1:1 auf die virtuellen Spieler übertragen. Ob das Abbild von Flankenanarchist David Beckham mit seinem markanten Irokesenschnitt allerdings auf dem Platz für spektakuläre Torszenen sorgen wird, bleibt ungewiss.

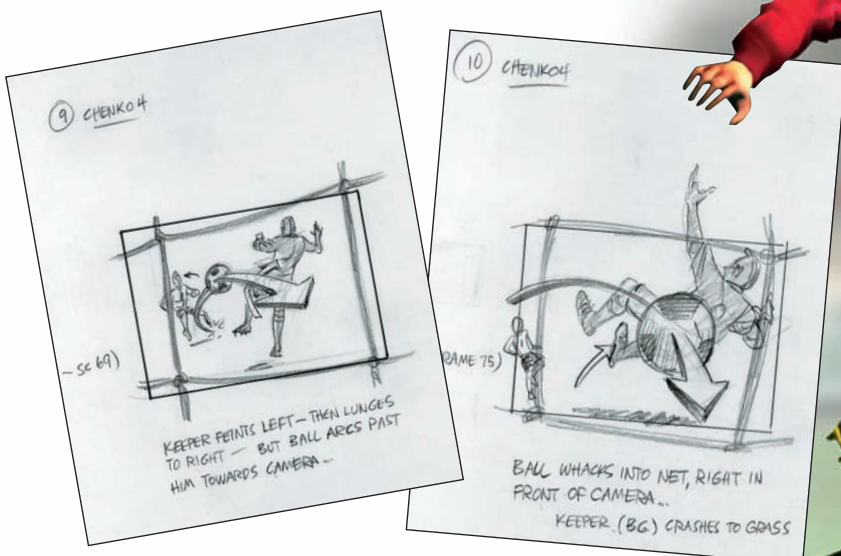
In den vergangenen Jahren lizenzierte EA Sports bekannte Bands wie Moby, Robbie Williams, Blur, Reel Big Fish oder Apollo 440 für den Soundtrack. Welche Musikacts in FIFA 2002 für die richtige Stimmung sorgen, durfte Electronic Arts aus vertragsrechtlichen Gründen noch nicht bekannt geben.

Die schönste Nebensache der Welt

Der Reiz der FIFA-Serie liegt nicht nur in der Originallizenz, sondern auch in der Fülle der

Spielmodi und Teams. Über 500 Mannschaften geben sich in FIFA 2002 die Ehre. Da uns im nächsten Jahr die Fußballweltmeisterschaft in Japan/ Korea ins Haus steht, wartet das Spiel mit einem WM-Qualifikations-Modus auf. Besonders engagierte Konsolisten werden mit neuen Spielmodi und Cheats belohnt. Dies ist auch dringend notwendig, schließlich möchte man für seine erbrachten Leistungen im Gegenzug auch belohnt werden.

Der größte Konkurrent der FIFA-Serie sind Konamis ISS-Titel. Zwar vermochten die Fußballspiele aus Fernost technisch nie so zu überzeugen wie die Qualitätsware aus Kanada, dafür bestachen sie durch ein nahezu perfektes Gameplay. Dank des aufgewerteten Pass-Systems und des daraus resultierenden hohen Niveaus hat EA Sports durchaus die Chance, Profikicker, die bisher lieber zu ISS gegriffen haben, auch für FIFA 2002 zu begeistern.



○ Für jede Szene des Intros fertigten die Graphics Designer von EA Sports detaillierte Konzeptskizzen an.



PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fußballspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Der König ist tot - es lebe der König!



Dirk Gemeinhardt

MOSQUITO KA



PlayStation 2

**Lust auf einen schnellen Stich?
Hier seid ihr an der richtigen Adresse!**



○ Bei Mosquito Ka wird mit Reizen nicht geizt.



○ Nur wenn man den Fernsehkanal ändert, lässt sich der Glatzkopf stechen.

Sony macht aus 'ner Mücke einen PlayStation2-Elefanten! Der Grund: Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) möchte Mosquito Ka nicht im PAL-Territorium veröffentlichen. Deshalb ersparen wir uns an dieser Stelle das übliche Intro und appellieren an euren Zockerverstand.

play und GIGA Games sind der Ansicht, dass herausragende Spiele nicht nur japanischen Konsolisten vorbehalten bleiben dürfen. Vertretet ihr denselben Standpunkt, dann füllt bitte umgehend den Coupon „Mosquito Ka for Germany“ in der linken unteren Ecke aus und schickt ihn bis zum 29. August an die play-Redaktion. Außerdem wird in der TV-Sendung GIGA

Games (NBC Europe, Sendetermin vom 23. bis 27. Juli 2001, ab 22.00 Uhr) Mosquito Ka umfangreich vorgestellt und ebenfalls ein ähnlicher Aufruf gestartet. Sämtliche Einsendungen werden dann in Form einer Petition an SCEE weitergereicht.

Eine Mücke...

...macht noch lange keinen Sommer. Normalerweise hat dieses Sprichwort Hand und

Fuß, nicht so bei Mosquito Ka. Die Ideen des PS2-Sommerhits sind erfrischend wie eine kühle Maß Bier bei 30 Grad im Schatten. Vom ersten bis zum letzten Flügelschlag kommt der Spieler voll auf seine Kosten. Dabei stellt sich das Gameplay alles andere als komplex heraus. Das Ziel ist klar festgelegt: Ihr müsst Blut saugen, Blut saugen und nochmals Blut saugen. Leichter gesagt, als getan; denn die menschlichen Wirte kann



○ Reine Nervensache: Wer zu lange saugt, provoziert das Opfer unnötig.

play MOSQUITO FOR GERMANY

NAME:.....
STRASSE:.....
ORT:.....

Einsendeschluss: 29.08.01

Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg





○ Robo-Mücke: Im Spiel besteht das Insekt aus Metallbauteilen.

man nicht ohne weiteres zur Ader lassen. In jedem Level wird das Insekt vor eine neue Herausforderung gestellt. Wer nicht Frech wie Oskar ist, erhält keinen einzigen Tropfen des roten Lebenssaftes.

Spende Blut!

Eines ist sicher: Bei Mosquito Ka ist nichts unmöglich. Die ungleichen Auseinandersetzungen zwischen Mensch und Insekt finden in den engen Räumen eines typisch japanischen Wohnhauses statt. Egal ob Küche, Bad oder Wohnzimmer – alle Locations beeinflussen auf individuelle Art und Weise den Spielablauf. Gleiches gilt für den dazugehörigen Hausrat. Vor allem elektronische Geräte üben auf die Stechmücke einen besonderen Reiz aus. Aber Vorsicht! Viele Apparate können euch Kopf und Saugrüssel kosten. Tappt man in die Insektenfallen, kommt's knüppeldick – der Game-Over-Bildschirm leuchtet auf. Zudem sind Mikrowelle, Raumbelüfter, Stereoanlage, Handy usw. alles andere als alberne Requisiten. Sämtliche Gegenstände dienen als Mittel zum Zweck und lenken bei Betätigung

die Opfer kurzfristig ab. Die sicherste Methode für einen sauberen Stich...

O'zapft is!

Obwohl das Spielprinzip noch so einfach ist, ein Problem gibt's dennoch: die leidgeplagten Hausbewohner. Könt ihr anfangs der vierköpfigen Yamada-Familie noch mühelos auf der Nase herumtanzen, so setzt sie sich in späteren Stages tatkräftig zur Wehr. Mit vereinten Kräften versucht man sich die lästige Moskito-Nervensäge vom Hals zu halten, anstatt sich fortwährend piesacken zu lassen. Es kommt aber noch schlimmer: Im Notfall schrecken sowohl das Ehepaar als auch die beiden Kids nicht vor Gebrauch der chemischen Keule zurück. Demzufolge bedarf es viel Fingerspitzengefühl, um ein paar Tropfen Blut zu stibitzen. Schon beim kleinsten Flügelschlag werden die Opfer hellhörig. Wer kurz und schmerzlos sticht, kann jeglicher Konfrontation aus dem Weg gehen. Deshalb gilt: Mit List und Tücke saugt man wie eine Mücke (siehe Kasten). Na, endlich Appetit auf Mosquito Ka bekommen?



○ Um den Schwaden des Insektensprays zu entkommen, helfen gewiefte Flugmanöver.

STECHEN LEICHTGEMACHT!

STUFE 1: ZIELOBJEKT ABLENKEN.



○ Bringt das Opfer auf andere Gedanken.

STUFE 2: STICHSTELLE(N) AUSSUCHEN.



○ Fliegt auf die grünen Rechtecke zu.

STUFE 3: ZUSTECHEN.



○ Drückt den R3-Button.

Stufe 4: Blut abzapfen.



○ Rotiert den rechten Analogstick schnellstmöglichst im Uhrzeigersinn.

Stufe 5: Aus Gefahrenbereich entfernen.



○ Jetzt heißt es Arschbacken zusammenknöpfen und durch!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1
Hersteller	SCEJ
Entwickler	Zero Computer Soft Create
Preis	ca. 149,- DM
Erhältlich ab	sofort (Japan)

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Mosquito Ka for Germany! Dieses Spiel muss unbedingt als PAL-Version erscheinen. Helft mit!

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-Groöße

☐ 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 0801

Noch schlummern sie in den geheimen Labors der Entwickler:
Die kommenden Hits des Jahres. Hier erfahrt ihr schon jetzt, was euch in naher
und ferner Zukunft erwartet. Das play-Team durchforstet Monat für Monat
den Softwareschub und trennt dabei sorgfältig die Spreu vom Weizen.

PreScreen

Hier erfahrt ihr noch vor dem Erscheinen
eine erste Qualitätseinschätzung des Titels

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

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

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

FERTIGGESTELLT



Eine grobe Einschätzung soll euch über den
derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.

INHALT 08/2001

PlayStation 2

Ape Escape 2001	72
Drakan 2	68-69
Ephemeral Fantasia	42
F1 2001	44-45
Headhunter	70-71
Lotus Challenge	73
Motor Mayhem	67
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	46
MX Rider	47
Onimusha Warlords 2	38-39
Paris-Dakar Rally	48
Rayman M	74-75
Rune: Viking Warlords	50
Silent Scope 2: Dark Silhouette	49
Tekken 4	36-37
Twisted Metal: Black	40-41

PSone

Final Fantasy Chronicles	76-77
The Italian Job	79



© Tekken 4



© Onimusha Warlords 2



© Final Fantasy Chronicles



© Ape Escape 2001

Sven Liebold

TEKKEN 4



Der König der 3D-Prügler fordert zum fünften Mal das Können aller Joypad-Combo-Künstler.



○ Endlich werden unsere Augen mit echten 3D-Arenen verwöhnt.

○ Das immer abgedrehtere Design des Samurais Yoshimitsu findet einen neuen Höhepunkt.

Nachdem Tekken Tag Tournament als einer der meistverkauften Starttitel zum PS2-Launch mächtig abräumen konnte, war es nur eine Frage der Zeit, bis Namco das vierte Iron Fist-Turnier veranstaltet. Wahrscheinlich werden schon im Juli die brandneuen Tekken 4-Automaten in vielen europäischen Spielhallen aufgestellt. Eine entsprechende Konsolenumsetzung wird dann nicht mehr lange auf sich warten lassen. Zumal im Inneren des Münzfressers bereits eine PlayStation2-Platine tickt.

Schatten der Vergangenheit

Zwei Jahre sind seit dem letzten Turnier vergangen. Heihachi Mishimas Pläne wur-

den am Ende des dritten Teils fast komplett zerschlagen. Jin entwischte ihm genauso wie der Ogre selbst. Um seine teuflischen Pläne diesmal zu verwirklichen, setzt er als Hauptpreis sein gesamtes Finanzimperium aus, das als Lockvogel für viele seiner Widersacher dienen soll.

Die Hintergrundgeschichte von Tekken 4 erstreckt sich wie immer über mehrere Familienfehden und ist genauso schmierig spannend wie eine Folge der Lindenstraße. Aber fadenscheinige Romane sind in einem Spiel dieser Art sowieso meist fehl am Platz und genauso überflüssig wie ein Story-Mode bei der Moorhuhnjagd. Sobald die Hände das Joypad schnap-

pen, zählt nur noch das Faustrecht des Schnelleren - und nicht, warum mein Kontrahent der Bruder von der Schwester des Endgegners ist, dessen Mutter mit Schmetterlingen sprechen konnte.

Frischfleisch

Bislang sind insgesamt zehn Kämpfer bekannt. Darunter finden sich aber gerade mal drei neue Charaktere. Als Ersatz für Eddy Gordo steigt die hübsche Christie Monteiro in den Ring, die ebenfalls den ausgefallenen Kampftanz-Stil Capoeira praktiziert. Craig Marduk ist ein brutaler Kämpfer aus Brasilien, während Steven Fox seine Karriere als Boxer fortsetzen will.



○ Namco legte besonders Wert auf ein überarbeitetes Counter-Move-System.



○ Seltsam. Kazuya ist eigentlich in Tekken 2 ums Leben gekommen.



○ Liu Kangs Bicycle-Kick fand anscheinend ein neues Zuhause.

Alle anderen Mitstreiter sind bekannte Gesichter aus den letzten Tekken-Games. Gemeldet sind bis jetzt Frisurkünstler Paul Phoenix, Ling Xiaoyu, Marshall Law, Hwoarang, King und überraschenderweise Kazuya Mishima. Wer aus der restlichen Kämpferschar schlussendlich im neuen Spiel auftauchen wird, ist noch unbekannt. In alter Tekken-Manier dürften es allerdings insgesamt kaum unter 20 Charaktere sein.

Revolution

Die größte Neuerung in Tekken 4 ist ohne Zweifel der Verzicht auf "unendlich" große Spielarenen. Statt mit seinem Kämpfer scheinbar auf einem riesigen Fließband zu stehen, halten im neuen Tekken endlich echte Spielareale mit räumlicher Begrenzung Einzug. Es ist jetzt beispielsweise möglich, seinen Kontrahenten nach Herzenslust gegen eine Wand zu dreschen, ihn in eine Ecke zu drängen und dort so richtig zu bearbeiten. Wird man gegen eine solche Begrenzung geschleudert, ist natürlich auch mit einem dementsprechenden Abzug auf der

Gesundheitsleiste zu rechnen. Manche Kampfbereiche sind sehr weitläufig, andere wieder sehr eng, und manchmal können sich die Kämpfe sogar über mehrere Stockwerke erstrecken. Allein dieses neue Feature haucht der Tekken-Serie einen gewaltig frischen Wind ein. Im Gegensatz zu fast allen anderen Spielen dieser Art, musste man beispielsweise bei Namcos 3D-Prügler stets auf einen Rausschmiss aus dem Ring verzichten.

Evolution

Auch das Bewegungs-Repertoire der Kämpfer erhielt eine Generalüberholung. Zwar konnte man bereits in den Prequels zur Seite hin ausweichen, doch so richtig flüssig und instinktiv funktionierte das Ganze leider nie. In Tekken 4 wird der Spieler mit einem Druck nach oben oder unten auf dem Joypad ganz leicht einen Schritt in die Raumtiefe der Stage ausführen können. Statt eines relativ plumpen Schlagabtauschs auf einer Linie dient dann auch der Rücken und die Seite der Kämpfer als Angriffsfläche. Wie allerdings dann das Springen und Ducken

funktionieren soll, ist bis jetzt noch nicht bekannt.

Eine weitere Bereicherung ist der neue Positionswechsel. Per gleichzeitigem Drücken der Left Punch- und der Left Kick-Tasten kann man in Verbindung mit einer Links- oder Rechtsbewegung auf dem Steuerkreuz mit dem Gegner die Plätze tauschen. Dies ist besonders hilfreich, wenn man sich gerade in einer Ecke befindet und dort ordentlich in die Mangel genommen wird.

Sobald wir den Automaten selbst in die Finger bekommen haben, werden wir euch mit neuen Informationen versorgen. Vorausgesetzt, es merkt niemand, wenn wir das Teil aus der Spielhalle schleifen...



○ Das schmerzt im Bauch und im Rücken.



○ Bereits im Juli wird Tekken 4 in den Spielhallen stehen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Beat'em Up
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
	www.namcoarcade.com
Entwickler	Namco
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	1. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Virtua Fighter 4, Dead or Alive 3 und nun auch Tekken 4. Wer wird wohl am Ende als Sieger vom Platz gehen?

ONIMUSHA 2 Warlords

Dirk Gemeinhardt



Voller Neid blicken wir nach Japan. Dort erscheint Teil 2 bereits im Frühjahr 2002.



○ PS2 macht's möglich: Regen dient vornehmlich als stilistisches Element.



○ Optischer Leckerbissen: die aufwendig gestalteten Areale.

Big in Japan! Am 11. Juni war es soweit: Capcom Co. Ltd. präsentierte in der Tokioter Zepp Tokyo Hall auf einer riesigen Leinwand den Nachfolger zum PlayStation2-Bestseller. Dort zeigte man die ersten In-Game-Ausschnitte von Onimusha Warlords 2. Auch die ersten Zahlen und Fakten wurden bekannt gegeben. Bereits am 7. März 2002 soll der Titel in den japanischen Läden stehen. Zudem möchte man weltweit mehr als 3 Millionen Exemplare absetzen. Wie

sagte Y. Okamoto (Vice President of Capcom) unlängst: „Wir sind Capcom. Wir machen Sequels zu jedem Produkt.“

Kompletter Neuanfang

Wenn Capcom sich nur annähernd an all die Versprechen des Events hält, dürfte einem erneuten Erfolg nichts im Wege stehen. Zumal man sich erstmals für die Entwicklung eines Onimusha-Teils von Anfang an auf eine Plattform konzentrieren kann. Wie bekannt, nahm

die Konsolen-Odyssee von Onimusha Warlords epische Ausmaße an. Nach den fehlgeschlagenen Nintendo 64- und PSone-Versuchen entschieden sich die Macher letztendlich für Sonys 128 Bit-Plattform. Das Ergebnis: ein optisch ansprechender PlayStation2-Senkrechtstarter mit etlichen Schönheitsfehlern. Deshalb gibt sich auch bei Teil 2 das „Who is Who“ von Capcom ein Stelldichein (siehe Kasten). Viele namhafte Personen tragen ihren persönlichen Anteil zum Gelingen



○ Leider hüllt man sich bezüglich des neuen Kampf- und Magiesystems noch in Schweigen.



○ Onimusha Warlords 2 wartet mit verschiedenen Handlungsorten (Städte, Dörfer, Goldminen usw.) auf.

ONIMUSHA 2 - ALLSTARS

Zepp Tokyo Hall, 11. Juni, 14.00 Uhr: Natürlich haben es sich die Capcom-Altmeister nicht nehmen lassen, bei der Präsentation vor Ort zu sein. Eigentlich hatte man damit gerechnet, dass das Geheimnis bereits zur diesjährigen E3 im Mai gelüftet würde. Hier ein paar Bilder-Impressionen von der Veranstaltung:



① Für Yagyuu Juyubeis Erscheinungsbild stand der 1989 verstorbene Filmstar Takeshi Kaneshiro (z.B. „Black Rain“, 1989) Pate. ② Producer Keiji Inafune beantwortete bei der Onimusha 2-Präsentation viele Fragen. ③ Die Besetzung des Onimusha-Teams ist nahezu unverändert geblieben. ④ Von links nach rechts: Mikitaka Kurasawa, Ryuu Kaneda, Keita Amemiya, Keiji Inafune, Tarou Iwashiro und Noboru Sugimura.

bei. Darunter befinden sich abermals Leute, die an Videospiel-Meilensteinen wie etwa der Mega Man-, der Breath of Fire- und der Resident Evil-Serie etc. mitwirkten. Für die japanische Traditionsfirma hat das Thema Onimusha Warlords 2 einen immens hohen Stellenwert. Es ist das zweite PlayStation2-Aushängeschild neben Shinji Mikamis Devil May Cry für die kommenden Wochen und Monate.

Packende Story

Auch dieses Mal steckt die Capcom-Tochter Flagship hinter dem Skript. Noch spannender, noch spektakulärer und noch dramatischer soll nach Aussagen der Macher das zweite Abenteuer über den Bildschirm flimmern. Man hat aus den Fehlern der Vergangenheit Schlüsse für die Zukunft gezogen. Übrigens: Noburo Sugimura entwirft erneut alle Szenarien. Zu seinen Referenzen zählen u.a. die hausgemachten Horror-Schocker Resident Evil 2, Resident Evil Code: Veronica sowie die japanischen TV-Dramen „Taiyou ni houero“ und „Abarenbou Shogun“.

Im Hinblick auf den Plot gewährte man zur Uraufführung dem Publikum nur einen kleinen Einblick: Exakt zehn Jahre nach Onimusha Warlords ist das Sequel angesiedelt. Titelheld Yagyuu Juyubei kehrt nach langer Reise in seine Heimat zurück. Zu seinem Entsetzen muss er feststellen, dass die ganze Gegend in Schutt und Asche gelegt wurde. Von den Übeltätern gibt es weit und breit keine Spur, bis Yahuyuu auf Oda Nabunaga trifft. Der Bösewicht des ersten Teils geht abermals über Leichen, um die Herrschaft Japans endlich an sich reißen zu können. Haben dämonische Mächte ihre Finger im Spiel...?

Beeindruckende Grafik

Obwohl die Entwickler unverändert an den vorgerenderten Kulissen festhalten, gibt es diverse Neuerungen. Besonders den vielen kleinen Animationen im Hintergrund schenkt man noch mehr Beachtung. Dadurch soll die Atmosphäre deutlich verdichtet werden. Gleiches gilt für die Licht- und Partikeleffekte. Akira Kurosawas Filmklassiker „Die Sieben

Samurai“ aus dem Jahre 1954 dient als Vorlage. Folglich ist damit zu rechnen, dass der Spieler Außengrafiken mit herrlich in Szene gesetzten Regenschauern vorfinden wird. Ungeahnte Ausmaße nehmen ebenfalls die Motion-Capturing-Arbeiten an. Nach den Aufsehen erregenden, überaus lebensechten Bewegungsabläufen des Vorgängers geht man diesmal noch einen Schritt weiter. Für Onimusha Warlords 2 findet eine vollkommenen neue Technologie ihre Verwendung. Das Verrückte an der Sache: Man fertigt unter anderem Aufnahmen von einem echten Pferd samt Reiter in Aktion an.



Der Soundtrack wird sich vom Original abheben. Es soll die Stille im Mittelpunkt stehen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Survival Horror
Spieler	1
Hersteller	Capcom
	www.capcom.co.jp
Entwickler	Capcom
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	07. März 2002 (Japan)

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Hack'n Slash der obersten PS2-Gütekategorie! Onimusha Warlords 2 wartet mit mehr Spieltiefe, mehr Blut und mehr Grafikpracht auf.

Neben Yagyuu und dem weiblichen Ninja Kaede (aus Teil 1) existieren zwei weitere spielbare Charaktere.

TWISTED METAL BLACK

mArk Liebold



PlayStation 2

Ihr dachtet, das Cannonball-Rennen wäre hart? Na dann wartet, bis euch SweetTooth erwischt!



Die Explosionen und Lichteffekte sind vom Feinsten!



Dank Rückspiegel wisst ihr immer, was hinter euch gespielt wird.

Nicht nur auf deutschen Autobahnen herrschen kriegsähnliche Zustände. Seit einigen Jahren geben militante Raser auch auf der PSone ihren Trieben nach und verwandeln ihre Wohnzimmer regelmäßig in Schlachtfelder. Vor allem die Twisted Metal-Serie, von der nur die ersten beiden Teile in Deutschland erschienen sind, sorgte bei vielen PSone-Besitzern für action-geladene Geschwindigkeitsrüsche. Nun ist es an der PlayStation2, die Waffenläufe zum Glühen zu bringen und die Reifen quietschen zu lassen.

Aber seid gewarnt! Twisted Metal: Black spielt in einer anderen Liga als die Vorgänger.

Ein neues Gesicht

Für die Entwicklung von Twisted Metal: Black wurden nicht die 989 Studios, die sich für sämtliche PSone-Titel der Serie verantwortlich zeichnen, sondern das Team Incog. Inc. betraut. Dies ist mit gutem Grund geschehen. In den letzten Jahren fanden weder neue Ideen noch Verbesserungen

ihren Weg in die Spiele. Es war an der Zeit, sowohl dem Branding als auch dem gesamten Genre neues Leben einzuhauchen. Und soweit man das bis jetzt beurteilen kann, ist dies Incog. Inc. mehr als nur gelungen.

Vertrauter Feind

Mit Twisted Metal: Black kreierten die Entwickler eine düstere Welt, die bis auf ein paar der Protagonisten und das grundlegende Spielkonzept mit den 32 Bit-Vorgängern nicht viel gemein hat. 15 Charaktere



Völlig losgelöst: Von den Haltebolzen befreit, walzt das Riesenrad unkontrolliert durch das Städtchen.



Transformers? Aktiviert SweetTooth seine Spezialwaffe, verwandelt er sich in einen Roboter.



○ Selbst die verschneite Winterlandschaft vermittelt ein düsteres und reckiges Ambiente.



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

kämpfen um die Gunst der mysteriösen Calypso. Unter den Straßenrowdys finden sich auch bekannte Gesichter wieder, darunter etwa der Clown SweetTooth oder das lebende Auto Axel. Jedes der Vehikel hat andere Qualitäten vorzuweisen.

Der Truck Darkside ist beispielsweise zwar schwer gepanzert, dafür fehlt es ihm an Wendigkeit. Ganz anders verhält es sich mit dem Motorrad von Mr. Grimm. Dieses ist schnell, jedoch nicht besonders ausdauernd. Jedes Fahrzeug, egal ob es nun flink um die Kurven flitzt oder eher behäbig dahintuckert, besticht durch ein perfektes Handling. Das feinfühliges Spiel zwischen Gas und (Hand-) Bremse wird vorbildlich auf die Polygonboliden übertragen. Und dies ist bei Twisted Metal: Black auch notwendig. Wer den rasanten Kampf gegen seine Widersacher überleben will, muss reaktionsschnell Raketenangriffen ausweichen und halsbrecherische 180°- und 360°-Drehungen auf den Asphalt zaubern können. In gewisser Weise erinnert Twisted

Metal: Black an einen Ego-Shooter im Stile von Unreal Tournament oder dem großen Beben. Nur mit dem kleinen Unterschied, dass man nicht durch Gänge sprintet, sondern mit seiner Karre über weiträumige Areale rast.

Twisted Metal: Black wird drei Einzel- und drei Mehr-Spieler-Modi bieten. Das Hauptaugenmerk liegt ganz klar auf dem Story-Modus. Diesen kann man entweder alleine oder auch zusammen mit einem Freund angehen. Des weiteren werden noch verschiedene Deathmatch-Optionen (Challenge, Last Man Standing usw.) zur Auswahl stehen.

Der Wahnsinn auf vier Rädern

Das Gamedesign von Twisted Metal: Black ist außergewöhnlich. Die düstere und bedrohlich wirkende Atmosphäre zieht sich durch das gesamte Spiel. Ein unwissender Betrachter könnte fast meinen, in Silent Hill sei der Krieg ausgebrochen. Auch

technisch weiß der Titel schon jetzt zu überzeugen. Sowohl die geisteskranken Charaktere und ihre Fahrzeuge als auch die Areale, in denen die Gefechte stattfinden, sind bis ins Letzte durchdacht und äußerst detailliert. Sammelt ihr etwa eine Waffe auf, so erscheint diese nicht einfach am Fahrzeug. Stattdessen fährt eine Luke auf und ein mechanischer Waffenarm kommt zum Vorschein.

Die Level sind sehr abwechslungsreich. Für jeden Geschmack wird etwas dabei sein. Besonders spektakulär gestalten sich die extrem großen Stages. Zudem habt ihr die Möglichkeit, mit der Umgebung zu interagieren. Bis auf große Gebäude kann der Spieler nahezu alles demolieren, was ihm in die Quere kommt. Fensterscheiben, Häuser oder Wassertürme – nichts ist vor euch und euren Kanonen sicher.

Twisted Metal: Black wird das eingestaubte Genre erneut aufleben lassen, soviel steht bereits im Vorfeld schon fest. Vor allem Freunde gepflegter Multiplayer-Sessions sollten das Spiel auf jeden Fall im Augen behalten. Sobald der Online-Startschuss für die Playstation2 gefallen ist, wird es für wenig Geld eine Add-On-CD geben, mit deren Hilfe ihr dann über das Internet gegen die schiefwütigsten Fahrer des Planeten antreten könnt. Dem globalen Autoterror steht somit nichts mehr im Weg.



○ Ladestationen versorgen euren Wagen mit der nötigen (Lebens-) Energie.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action/Car Combat
Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Incog. Inc.
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	September 2001

FERTIGGESTELLT

95%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Action, Gewalt und schnelle Autos – Spielerherz, was willst du mehr?

Heiko Strobel

EPHEMERAL FANTASIA



Eine Insel, eine Hochzeit und ein Musikant.
Klingt langweilig - ist aber ratzekahl umgekehrt.



Das Menü in den Echtzeitkämpfen lässt sich sehr leicht bedienen.



Drei Kameraperspektiven können gewählt werden.

Konamis RPG-Debüt auf der PlayStation2 startet mit einer kleinen Filmsequenz. Ein Musiker erreicht nach einer langen Bootsfahrt die Ufer von Pandule, einer wunderschönen Insel, deren Einwohnerzahl schätzungsweise 400 Seelen beträgt. Ab diesem Zeitpunkt übernimmt ihr die Rolle des musikalischen Protagonisten. Gerade als sich der Kapitän verabschiedet, werdet ihr von Rummy, der Chefin der königlichen Wache, empfangen, welche euch zu eurer Herberge geleitet.

Let's rock!

Am nächsten Morgen geht es zum Palast, wo euch König Xelpherpolis persönlich begrüßt. Dieser hat nach euch gesandt, damit ihr zu seiner Hochzeit ein Lied für

das Brautpaar spielt. Ihr habt nun knapp eine Woche, um nach Inspiration zu suchen, damit ihr zu diesem Anlass ein Stück komponieren könnt. Als die liebevolle Prinzessin Loreille den Raum betritt, bekommt der Gitarrist allein durch ihre Grazie einen Schub an Eingebung. Natürlich vermag er sofort eine Strophe zu spielen. Wer nun einen Konami Guitar-Controller sein Eigen nennt, kann diesen während jedes Musikstückes anschließen und in gewohnter Guitar-Freaks-Manier die Saiten zupfen. Andere müssen mit dem Dual-Shock2 vorlieb nehmen, welcher ebenso geeignet ist, aber leider das Gitarren-Feeling nicht rüberbringen kann.

Zwei Gesichter

Doch irgendwie geht es auf der Insel nicht mit rechten Dingen zu. Während besagter Woche lernt ihr allerlei Leute kennen. So auch den General der ansässigen Armee. Diesen plagt seit geraumer Zeit ein mulmiges Gefühl, so, als ob etwas nicht stimmen würde. Die Prinzessin hält ihrerseits die Insel für ein Gefängnis, und Rummy ist etwas neidisch auf Loreilles Anmut. Ein Glück nur, dass wichtige Ereignisse nicht verpasst werden können, da Pattimo, die Gitarre, euch stets daran erinnert, rechtzeitig vor Ort zu sein.

Nach einer vereitelten Entführung Loreilles zeigt Xelpherpolis plötzlich sein wahres Gesicht. Der Tyrann lässt nämlich nieman-

den mehr vom Eiland herunter und lenkt alles in eine von ihm erwünschte Richtung.



Auf all euren Wegen stehen euch immer ein Kompass und eine Uhr zur Verfügung.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	Konami
Entwickler	www.konami-europe.com
Preis	KCEJ East
Erhältlich ab	ca. 119,- DM September

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielsprechend

RPG mit durchdachter Story und interessantem Gitarren-Feature, aber unspektakulärer Grafik.



Keep on rockin' in a free World!

KOMPLETTLÖSUNGEN: (LÖSUNGSHEFTE / HINT BOOKS)

(Wir führen über 550 Lösungshefte und Bücher!)

Je Heft 14,99 DM: (Wenn nicht anders angegeben)

5. Element, das	Fade to Black	Parasite Eve 2
Abe's Exodus	Fear Effect	Pax Corpus & Overblood
Abe's Odyssey: Oddworld	Fear Effect 2	Popoulus: New Beginning
Akujū the Heartless	Final Fantasy 7+8	Psychic Detective/Haus der
Alien Trilogy	Final Fantasy 9 (19,99 DM)	Rayman & Gex 2
Alone in the Dark/ D'	Fluch der Azteken	Rebel Assault
Alundra 1	Forsaken	Resident Evil Sammelband
Alundra 2	Frankenstein	Riven
Amerzone	Front Mission 3	Saga Frontier 2
Ark of Time	Galerians	Shadow of Memories (PS 2)
Atlantis 1 & 2	Gex 2 & Rayman	Shadowman
Aphomets Fluch 1 & 2	G-Police 1 & 2	Shining Wisdom
Batman & Robin	Grab des Pharao	Silent Hill
Beat Em Up 98	Grandia	Silver
Blaze & Blade	Granstream Saga	Spawn
Blazing Dragons	Guardian of Darkness	Stadt der verlorenen Kinder
Breath of Fire 3	Guardians Crusade	Star Ocean 2
Broken Helix	Hard Edge	Star Wars: Dun. Bedrohung
Casper	Haus der verl. Seelen/Psy.	Story of Thor 2
Castlevania (Symphony of)	Heart of Darkness	Suikoden
Chase the Express	Hercs Adventure	Suikoden 2
Cheatbuch 1	Hexen	Swagman
Cheatbuch 2	Jade Cocoon	Syndicate Wars
Cheatbuch N64	Jump & Run 98	Syphon Filter 1
Chronicles of the Sword	Kings Field	Syphon Filter 2
Clock Tower	Koudelka	Tekken Sammelband
Cold Blood	Last Report	Tenchu 2
Command & Conquer 1	Legacy of Kain: Dark Omen	The Note
Command & Conquer 2	Legacy of Kain: Soul Reaver	Time Commando
Creature Shock	Legend of Dragoon	Tombi 2
Croc 2	Legend of Legaia	Tombräider 1, 2, 3, 4 & 5
Crusader: No Remorse	Little Big Adventure	(19,99 DM)
Crusaders of Might and	M.A.X.	Turok (Dinosaur Hunter)
Magic	Martian Gothic	Turok 2: Seeds of Evil
Cyberia	MDK	Urban Chaos
Dark Forces	MDK 2	Vagrant Story
Deathtrap Dungeon	Mechwarrior 2	Vampir Hunter D
Diablo	Medal of Honor	Vandal Hearts
Die Welt ist nicht genug	Medal of Honor Underground	Vandal Hearts 2
Dino Crisis	MediEvil 1 & 2	Verrat in der verbot. Stadt
Dino Crisis 2	Men in Black	Versailles (Verschwörung...)
Discworld 1 & 2	Metal Gear Solid	Warcraft II
Discworld Noir	Mission Impossible	Warhammer: Dark Omen
Dracula Resurrection	Mortal Komb. Myth. Sub Zero	Weg nach El Dorado, der
Dragon Valor	Myst	Wild 9
Driver	Nightmare Creatures	Wild Arms
Duke Nukem: Time to Kill	Nightmare Creatures 2	Wing Commander IV
Dune 2000	One	X-Files
Eternal Ring (PS 2)	Onimusha	Zelda 64
Excalibur 2555	Orphen (PS 2)	
Exhumed	Overblood & Pax Corpus	
Extermination	Panzer General	

Offizielle Bücher - je
24,99 DM:

Alone in the Dark 4
Black & White
Cold Blood
Digimon
Dino Crisis 2
Fear Effect

Final Fantasy 8
Final Fantasy 9
Frontschweine
Game Solutions Ps2
(22 Lösungen)
Gran Turismo 3*
Mogelpower 2001
Monkey Island 4
Onimusha

Parasite Eve 2
Ridge Racer V
Saga Frontier 2
Summoner
The Bouncer
Technomage
Tomb Raider 5
Tekken Tag Tournament
Tony Hawk 2

Besuchen Sie auch unseren Onlineshop:

Über 2000 Artikel, Kauf auf Rechnung (nur Online), 3% Rabatt für
Stammkunden, ausführliche Artikelbeschreibungen mit Bildern.

WWW.CHIPZ.DE

Tools, Patches, Cheats und Anleitungen finden Sie im Internet unter:

WWW.COPYZ.DE

KOSTENLOSE (Sie zahlen keine Telefongebühren) BESTELLSHOTLINE:

0800 / 1001508

(Porto: 14,00 DM - Ab 150,00 DM Portofrei - Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten)

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

NEU: AUCH FÜR DIE KLEINE

PS-ONE & SCPH9002

IMPORTE OHNE und MODCHIP!

Auch für
PS-ONE!



69,99 DM

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

ZUBEHÖR:

PS-ONE / PLAYSTATION:

Modchip	14,99 DM
(Für — mit Anleitung)	
Modchip PS-One	29,99 DM
(Für — für die kleine Konsole)	
Einbauplatine	6,99 DM
(Einbauhilfe für Modchip)	
Modchip SET	29,99 DM
(Inkl. Einbauplatine, RGB Kabel & Cheatbuch)	
Modchip SET PS-ONE	44,99 DM
(Inkl. Einbauplatine, RGB Kabel & Cheatbuch)	
Bootmaster	49,99 DM
PS-One mit Modchip	349,99 DM
PS-One mit BM9000	299,99 DM
Classic Pad	14,99 DM
Dual Shock Pad	34,99 DM
Infrarot Dual Shock	69,99 DM
1MB Memory	9,99 DM
4MB Memory	34,99 DM
8MB Memory	29,99 DM
RGB Kabel	14,99 DM
RGB+Audio Kabel	19,99 DM
Padverlängerung	14,99 DM
Pal Booster	29,99 DM
RF-Unit	24,99 DM
VGA Box	169,99 DM
Panther Gun	39,99 DM
Panther V Gun	79,99 DM
Ersatzteller f. Laser	19,99 DM
5fach Scarbox	29,99 DM
Modchipeinbau	49,99 DM

PLAYSTATION 2:

Neo 2.2 Modchip	49,99 DM
(Für — mit Anleitung)	
Action Replay	99,99 DM
(Für Neo2.2 Modchip - Cheatmodul)	
Modchips>Action Replay	139,99 DM
(Für PS2 —)	
Modchipeinbau	99,99 DM
(PS2 zu uns einschicken)	
Einbauplatine	6,99 DM
DVD Code Free Card	69,99 DM
(Für DVD-FILME - kein Löten)	
Sony 8MB Memory Card	89,99 DM
32MB Memory Card	159,99 DM
(Sie benötigen 1 Original Sony 8MB Karte!)	
16MB Memory Card Datel ...	89,99 DM
(Mit CD für Neo2.2)	
VGA Box	169,99 DM
Infrarot Dual Shock	69,99 DM
Dual Shock 2	49,99 DM
Sony Dual Shock 2	59,99 DM
Vertical Stand	29,99 DM
DVD Fernbedienung	39,99 DM
PlayStation 2	869,99 DM
PlayStation 2 mit Modchip ..	969,99 DM
3D Surround System	149,99 DM
RGB Kabel	14,99 DM
RGB+Audio Kabel	19,99 DM
SVHS Kabel	19,99 DM
5fach Scarbox	29,99 DM
GT Force Feedback Lenkrad ???,??	DM
Thrustmaster F. Feedback L.	249,99 DM

PlayStation defekt? Laser kaputt?
Wir reparieren (fast) alles - einfach
anrufen

PlayStation defekt? Laser kaputt?
Wir reparieren (fast) alles - einfach
anrufen

F1 2001

Heiko Strobel



PlayStation 2

Trotz eines vollen Terminkalenders konnte uns Produzent James Deverill einen Besuch abstatten.



○ Gesten der Frustration oder der Freude sorgen für Stimmung im Spiel.



○ Nicht nur per Funk bekommt man die aktuellen Renndaten übermittelt.

Saison für Saison wächst die Fangemeinde der Formel 1 kontinuierlich an. Unter anderem ist dies auch der Verdienst von Michael Schumacher. Der Deutsche ist wohl unbestritten der beste Formel 1-Pilot der Welt. Heiße Gefechte mit Mika Hakkinen im McLaren Mercedes fanden letztes Jahr und mit dessen Teamkollegen David Coulthard in diesem Jahr statt. Jede Saison fährt Schumi um den Gewinn des Weltmeistertitels mit. Dieses Jahr hat es den Anschein, als ob er mit seinem Ferrari-Flitzer den Titel verteidigen kann.

Würde ihm das gelingen, wäre es sein zweiter Sieg mit Ferrari hintereinander und sein vierter insgesamt. Auch die Boxen-Crew begeistert den Zuschauer, denn jedes Rennen bzw. jede Strecke bedarf einer spezifischen Abstimmung, in der mit viel Fingerspitzengefühl die Renn-Boliden neu eingestellt werden. Electronic Arts reagiert darauf. Da der Vorgänger, F1 Championship Season 2000, von einem eher arcadeartigen Touch geprägt war, erfuh das Sequel einen Schwung an Simulations-

elementen, um ein realitätsgetreueres Spielgefühl vermitteln zu können.

Rund um die Welt

Da Electronic Arts die offizielle Lizenz der FIA-Formel 1-Weltmeisterschaft 2001 in der Tasche hat, werden logischerweise auch sämtliche Fahrer und Strecken der aktuellen Saison vorhanden sein. So könnt ihr eure Rennwagen über den Asphalt des Nürburgrings sausen lassen oder in Belgien auf dem hauptsächlich verregneten Kurs Spa euer



○ Schumi, gib Gummi! Es muss um jeden Platz erbittert gekämpft werden.



○ Verschiedenen Kameraperspektiven stehen zur Auswahl.



○ Heiße Rad-an-Rad-Duelle sind vorprogrammiert.



○ Im strahlenden Sonnenschein wirkt der Lack der Boliden wie frisch poliert.

Bestes geben. Auch das 3,367 km lange Straßennetz von Monaco ist natürlich verfügbar. Ganz gleich, an welchem Ort ihr eure Boliden zum Einsatz bringt, auf jeder Rennstrecke bekommt ihr eine unterschiedliche Atmosphäre geboten. Ihr könnt die Stimmung förmlich in euch aufsaugen. Am Startplatz werdet ihr von Mechanikern, Ingenieuren und bezaubernden Boxenludern umlagert. Das Publikum jubelt euch während eurer Fahrt zu. Sollte sich ein Wetterumschwung ereignen, so seht ihr, wie sich die Regenwolken am Himmel zusammenbrauen und deswegen die Zuschauer ihre Regenschirme öffnen.

Zeig was du kannst

Egal ob für eine ganze Saison oder nur ein Einzelrennen, zuvor gilt es, seinen Favoriten aus insgesamt elf Teams und 22 professionellen Formel 1-Piloten auszusuchen. Auf der Strecke stellen nicht nur die rasanten Haarnadelkurven oder die leicht zu unterschätzenden Hochgeschwindigkeitsgeraden eine Gefahr dar, da auch die KI der Gegner ungemein hoch sein soll und diese nur einen Gedanken im Kopf

haben: den Sieg. Jeder Kontrahent wird um seine Position im Fahrerfeld kämpfen und auf der Lauer nach guten Überholmöglichkeiten liegen. Wie bereits erwähnt, können Wetterumstürze auftreten. Per Boxenfunk werden neben aktuellen Informationen wie Leistung und Position auch heranziehende Unwetter übermittelt. Öffnet der Himmel erst einmal seine Schleusen, so erkennt man eindeutig, wer noch keine Regenreifen aufgezogen hat. Denn ohne die richtige Bereifung wird man einige ungewollte Ausflüge in die Botanik bzw. an die Streckenabgrenzungen machen. Es müssen daher eine Menge Faktoren berücksichtigt werden. Situationsbedingt sollte man daher auch mitten im Rennen seine Taktik ändern.

Augen auf

Streckenposten stehen an der Seite und winken mit der Fahne. Blindes Durchrasen ist also nicht drin. Solltet ihr bei einer blauen Flagge den Hintermann nicht vorbeilassen, müsst ihr mit einer Zeitstrafe rechnen. Diesmal können die Rennen auch durch schnelle Boxenstopps gewonnen werden. Die ani-

mierte Boxencrew arbeitet jedoch nicht immer fehlerfrei. Jede Sekunde ist wichtig und kann siegentscheidend sein. Durch erfolgreiches Abschließen verschiedener Cups oder auch durch Erstellen neuer Streckenrekorde können zusätzliche Modi sowie Features freigeschaltet werden. Die Entwickler versprechen zudem, mittels neuer Grafiktechnologie eine hohe Auflösung, unübertroffene Genauigkeit, absolute Detailtreue und eine rasante Geschwindigkeit auf die Beine zu stellen. Ob dies letztendlich eintreffen wird und wir mit einem Fahrerfeld von 22 ehrgeizigen Piloten ruckelfrei unsere Runden drehen können, bleibt allerdings noch abzuwarten.



○ Dieses Bild schildert die bisherige Saison von Mika: weg von der Strecke und dem WM-Titel noch ferner - aber wen stört das schon!?



○ Obacht ist geboten: Rauchschwaden vermindern die Sicht des Verfolgers immens.

PLAY-DATEN

System	Rennspiel
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
	www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Herbst 2001

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Verbessertes Formel 1-Sequel mit rasantem Gameplay und aktueller Lizenz.

MX 2002

Sven Liebold



PlayStation 2

featuring Ricky Carmichael

Anfänger-Klasse: THQ setzt ihre erfolgreiche MotoCross-Serie auf der PlayStation2 fort.


○ Per R1-Button wird die Sprungkraft verstärkt



○ Leider wirken die Maschinen nicht sehr detailliert.

Allerdings verpflichtete man für das PlayStation2-Debüt den amerikanischen Entwickler Pacific Coast Power & Light. Wie auch schon die PSone-Vorgänger schlagen die Carmichael-Games eine sehr actionorientierte Richtung ein. Mit MX 2002 dürfte THQ jedoch die Fans der alten Serie etwas verstimmen.

Demons Of Dirt

Neben Ricky Carmichael gibt es in MX 2002 auch jede Menge andere große Namen dieses Extremsports zu bewun-

dern. Fahrer wie Jeff Emig, Ryan Hughes oder Freestyle-Legenden wie Mike Jones und Carey Hart stehen dem Spieler unter anderem zur freien Auswahl. Startet man allerdings den Karrieremodus, gilt es, sich seinen eigenen Fahrer zusammenzubauen. Dazu entscheidet man sich zu Beginn für den richtigen Helm, Brille, Anzug und Stiefel. Allesamt natürlich von authentischen Herstellern. Zu guter Letzt fällt die Wahl noch auf einen entsprechenden Motorradfabrikanten, in dessen Team ihr in Zukunft für Siege sorgen sollt. Neben dem Karrieremodus darf der Spieler außerdem noch an einem Freestyle-Wettbewerb teilnehmen. Landet man hier auf dem Siebertreppchen, werden neue Arenen freigeschaltet.

Fehlstart

Leider zeichneten sich jedoch in der fertigen US-Version von MX 2002 einige Schwächen ab, die es in dieser Form auf der eigentlich technisch unterlegenen PSone nicht gegeben hat. Das Handling der Bikes ist sehr starr und gewöhnungsbedürftig. Dadurch fehlt es den Rennen ganz klar an Dynamik. Hinzu kommt, dass sämtliche Fahrer abartig steif auf ihren Maschinen sitzen. Man könnte fast denken, den Jungs wäre eine Analsonde

in Besenstielform mit auf den Weg gegeben worden.

MX 2002 wirkt durchaus wie ein solides MotoCross-Spiel, steht jedoch Klassen hinter seinen PSone-Kollegen. Die Optik ist einfach zu steril und klinisch für ein Spiel dieses Genres. Vor allem die Bodentexturen sehen viel zu glatt aus und erwecken kaum den Anschein eines matschig aufgewühlten MotoCross-Tracks. Traurigerweise ist wohl kaum zu erwarten, dass an dem Titel für die Veröffentlichung in Europa noch etwas geschliffen wird. Hoffen wir trotzdem auf das Beste.



○ Nur nicht schmutzig machen: Vor jedem Rennen wird der Kurs anscheinend noch mal gewischt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	MotoCross
Spieler	1-2
Hersteller	THQ
	www.thq.de
Entwickler	Pacific Coast Power & Light
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Oktober

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Der Wechsel zu einem neuen Entwickler scheint nicht der richtige Schritt gewesen zu sein.

MX RIDER



PlayStation 2

Profi-Klasse: Infogrames setzt auf eine deutlich realistischere Variante des Extremsports.



○ Es können acht unterschiedliche Blickwinkel gewählt werden.



○ Im Wasser der Pfützen spiegelt sich die Umgebung.

Paradigm ist ein Entwickler, der eigentlich aus dem Nintendo 64-Lager kommt. Besonders mit Pilotwings 64 konnten sich die Simulationsexperten ein kleines Denkmal setzen. Glücklicherweise akquirierten die kausfertigen Franzosen von Infogrames das Studio im Juli 2000 und 6ffneten den talentierten Entwicklern so die T6ren zur sch6nen neuen Welt der restlichen Next Generation-Konsolen.

The Real Thing!

Als Grundlage dient MX Rider die Official FIM Motocross World Championship-Lizenz. Hinzu kommen noch einige andere Konzessionen, wie beispielsweise der Einsatz von Motorr6dern der Hersteller Yamaha, KTM, Suzuki und Husqvarna. Gefahren wird in den drei bekannten Klassen 125, 250 und 500 cc.

6ber 60 der besten Biker der Welt werden den Kampf um den begehrten Platz auf dem Siegereckchen antreten. Viele unterschiedliche Spielmodi sollen hierbei f6r Abwechslung sorgen. Im Mittelpunkt steht ein komplexer Karrieremodus, der es dem Fahrer erlaubt, Angebote anderer Teams abzuw6gen und ein ausgef6lltes Managementsystem zu benutzen, um seine Popularit6t zu steigern.

Die m6chtigen Stollen der Cross-Maschi-

nen k6nnen sich in den Boden von insgesamt 29 Strecken graben. S6mtliche Tracks wurden so gut wie m6glich ihren realen Vorbildern entsprechend nachgebaut. Neben 17 MotoCross-Kursen gilt es ebenso, sechs der bekanntesten Super-Cross-Arenen zu bestehen. Wer dann immer noch nicht genug hat, kann sich in den sechs restlichen Freestyle-Arealen austoben.

Sand im Getriebe

Die Gesamtoptik ist durchaus ansprechend und zeigt einige nette Effekte, wie beispielsweise spiegelnde Wasserpf6tzen und nach und nach verdreckende Fahrer. Auf der technischen Seite gibt es allerdings noch einiges zu bem6ngeln. In der von uns gespielten Version konnte von einem schnellen und fl6ssigen Rennen nicht die Rede sein. Immer wieder wurde man von heftigen Ruckelorgien gepiesackt, die hoffentlich bis zur Ver6ffentlichung im Oktober ausgemerzt werden. Auch konnten wir von den in der Pressemitteilung hochgelobten Motion-Capture-Animationen der Fahrer noch nichts erkennen. Ansonsten h6tte MX Rider durchaus das Potential, sich an die Spitze dieses Genres zu setzen.



○ Bis zu 12 Fahrer befinden sich gleichzeitig auf der Strecke.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	MotoCross
Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Paradigm
Preis	ca. 119,- DM
Erh6ltlich ab	Oktober

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Hoffen wir, dass Paradigm die erw6hnten Schw6chen bis zur Ver6ffentlichung in den Griff bekommen.



Toni Opl

PARIS-DAKAR RALLY



PlayStation 2

Sonne, Schweiß, extreme Hitze:
Acclaim lädt ein zur härtesten Rally der Welt.



○ Jeder Fahrzeugtyp bietet abhängig vom Gelände verschiedene Vor- und Nachteile.



○ Frauenpower: Jutta Kleinschmidt in ihrem Mitsubishi – sponsored by PlayStation!

Alljährlich fällt am 1. Januar der Startschuss für das wahrscheinlich kräftezehrendste und zermürbendste Rennen überhaupt – die Rallye Paris-Dakar. Für Fahrer und Mechaniker bedeutet dies knapp drei Wochen extreme Anspannung und lückenlose Konzentration. In diesem Jahr konnte die deutsche Jutta Kleinschmidt den Sieg nach Hause fahren. Wer in ihre Fußstapfen treten will, aber weder über das nötige Kleingeld noch entsprechendes Rallye-Know-how verfügt, bekommt dennoch bald ausreichend Gelegenheit dazu.

Verkürzte Distanz

Während sich die echte Rallye Paris-Dakar über eine Länge von insgesamt etwa 10.000 Kilometern erstreckt, besteht das virtuelle

Wüstenrennen aus zwölf Etappen, die jeweils eine Fahrstrecke von 25 Kilometern umspannen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Racern gibt es nicht nur eine vorgegebene Route, sondern mehrere mögliche Wege, die ans nächste Etappenziel führen. Der Spieler muss daher genau abwägen, welcher Abschnitt die wenigsten Gefahren birgt. Und derer gibt es bei einer Offroad-Rally, die durch die endlose Sahara, trockene Savannen und den dichten Dschungel führt, beileibe genug.

Dabei ist vor allem darauf zu achten, dass das eigene Gefährt keine allzu großen Schäden davonträgt, da die Reparaturmöglichkeiten auf der Strecke begrenzt sind. Extrem unwegsames Gelände beispielsweise kann die Wagenaufhängung beschädigen oder ein Steppenläufer bei einem Crash die Windschutzscheibe durchschlagen, woraufhin der Fahrer Sandstürmen und der sengenden Hitze hilflos ausgeliefert ist. Zudem kann die Strecke auch von umgestürzten Bäumen oder schweren Felsbrocken versperrt sein, was die zeitraubende Suche nach einer alternativen Route zur Folge hat. Das taktische Vorgehen hängt zu einem großen Teil auch von der Wahl des Fahrzeugtyps (Truck, Buggy, Motorrad oder Quad) ab.

Erste Proberunden im heißen Wüstensand fielen allerdings noch nicht sonderlich spektakulär oder vielversprechend aus. So lässt die Framerate stellenweise ebenso arg zu wünschen übrig wie die übersensible, ungenaue Steuerung. Bleibt nur zu hoffen, dass die Ent-

wickler von Broadsword Interactive nach dem völlig gefloppten Spirit of Speed 1937 (Dreamcast) aus ihren Fehlern gelernt haben. Ansonsten wird Paris-Dakar Rally wohl im Sande verlaufen.



○ Während der Fahrt kann per Knopfdruck eine Schnellreparatur durchgeführt werden.



○ Aus der Cockpitperspektive werden die Armaturen für einen besseren Streckenüberblick transparent dargestellt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim Entertainment www.acclaim.de
Entwickler	Broadsword Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Ende August

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

☆☆☆☆ — Durchschnittlich

Technisch mäßige Offroad-Raserei mit interessanter Thematik, aber unausgereifter Steuerung.

Toni Opl

SILENT SCOPE 2

Dark Silhouette



PlayStation 2

Zwei Scharfschützen im Kampf gegen ein übermächtiges Erpresser-Syndikat.



○ Kopfschüsse bringen, so brutal wie es klingt, die meisten Punkte.



○ Teamwork: Ihr feuert aus dem Hubschrauber, der Partner aus dem Jeep.

Konami wird dieses Jahr für bleihaltige Weihnachten sorgen, denn die Fortsetzung des Scharfschützen-Spektakels *Silent Scope* soll pünktlich im Dezember die Verkaufsregale zieren. Wer den Automaten bereits durchgespielt hat, wird dennoch einige neue Features entdecken können.

Two-Men-Army

Eine Gruppe unbekannter Terroristen droht, England mit einer gestohlenen VX Giftgasrakete, die in einer abgelegenen Chemiewaffenfabrik gestohlen wurde, zu attackieren. Die Vereinten Nationen senden daraufhin die Anti-Terror-Einheit Alpha Squad aus, um die Erpresser aufzuhalten. Kurze Zeit später verschwindet das

ganze Team spurlos.

Der Spieler schnappt sich daraufhin das Gewehr von einem der beiden zur Auswahl stehenden, rivalisierenden Scharfschützen und macht sich daran, dem terroristischen Treiben ein Ende zu setzen und das verloren gegangene Alpha-Team aufzuspüren. Diesmal zieht ihr allerdings nicht ganz alleine los, da ein unbekannter Söldner ebenfalls an der Eliminierung der Gangster interessiert ist.

Die verschiedenen Einsätze führen euch unter anderem nach London und in die verschneite Schweizer Bergwelt. Neben leicht zu erlegendem Kanonenfutter stellen sich euch am Ende jedes Levels wieder hartnäckige Endgegner in den Weg. Diesmal bekommt ihr es beispielsweise mit einer muskulösen Lady zu tun, die mit einem Flammenwerfer für erhitzte Gemüter sorgt.

Kimme und Korn

Das größte Manko des ersten Teils war der geringe Umfang und der praktisch nicht vorhandene Anreiz, das Abenteuer mehrmals durchzuspielen. Dies soll sich mit *Silent Scope 2: Dark Silhouette* ändern. Konami hat zusätzlich zu den Stages der Spielhallenversion einige PlayStation-2-

exklusive Level draufgepackt. Ein weiteres Plus ist der neue i.LINK-Support, bei dem zwei Spieler gleichzeitig auf separaten Bildschirmen in den Kleinkrieg ziehen können – wahlweise als Verbündete im Kooperations-Modus oder gnadenlos verfeindet in einem 1-on-1 Deathmatch. Last but not least wird auch der Schießstand (Shooting Range) wieder zu finden sein, in dem ungeübte Heckenschützen ihr Zielvermögen steigern können. Das Scharfschützengewehr wird es allerdings auch diesmal nicht als Zubehör geben.



○ Völlig durchgeknallt: Der erste Endgegner bewirft euch mit lebenden Geiseln.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action/ Shooter
Spieler	1
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	Konami
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielfersprechend**

Dank i.LINK-Modus, neuen Gameplay-Features und exklusiven Levels erwartet uns ein spannungsgeladenes Sequel.

RUNE

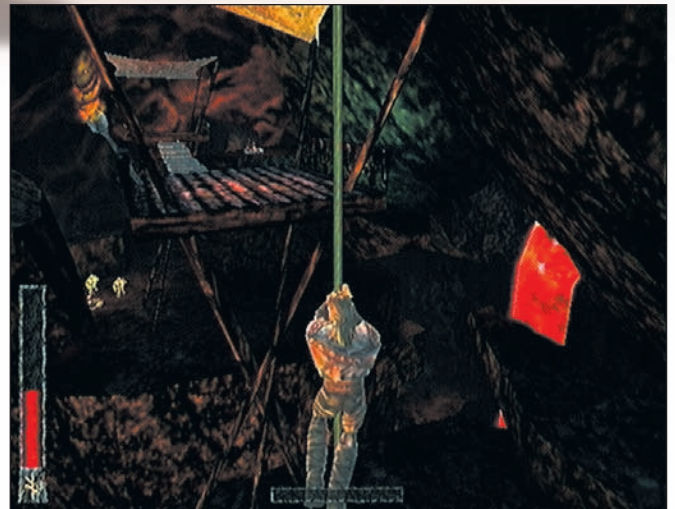
Viking Warlords



Die Wikinger waren noch richtige Männer: Saufen, Brandschatzen und Morden!



Die Runenmagie ist ein äußerst effektives Hilfsmittel.



Angeblieh waren die Wikinger gut bestückt, aber was ihr hier seht, ist ein Seil.

Take2 Interactive hält sich weder an gängige Normen, noch greift er gerne auf bereits bestehende Spielkonzepte und Thematiken zurück. Innovation ist das Markenzeichen des Softwareherstellers. Dank dieser Ideologie überzeugen die Titel von Take2 Interactive immer wieder durch ihre Einzigartigkeit. Rune:Viking Warlords bildet da keine Ausnahme.

Barde, zupf deine Laute!

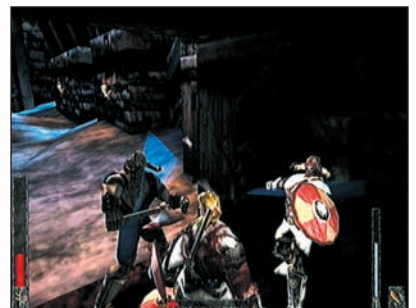
In letzter Zeit häufen sich immer mehr Geschichten von Überfällen auf Siedlungen, die dem Gott Odin treu ergeben sind. Angeblich steckt Conrack, ein Vasall des bösen Gottes Loki, und seine Männer hinter diesen blutigen Angriffen. Zusammen mit seinem Vater und einer Handvoll Nordmän-

ner fährt Ragnar aus, um den Abtrünnigen das Handwerk zu legen. Doch das heroische Vorhaben endet jäh in einer Niederlage, aus der nur Ragnar wie durch ein Wunder als einziger Überlebender hervorgeht. Nun ist er ganz auf sich alleine gestellt. Schnell merkt Ragnar, dass sein Abenteuer größere Dimensionen annimmt, als er sich jemals hätte träumen lassen. Der Nordmann muss sich nämlich nicht nur gegen Conrack, sondern gegen die Götter selbst behaupten.

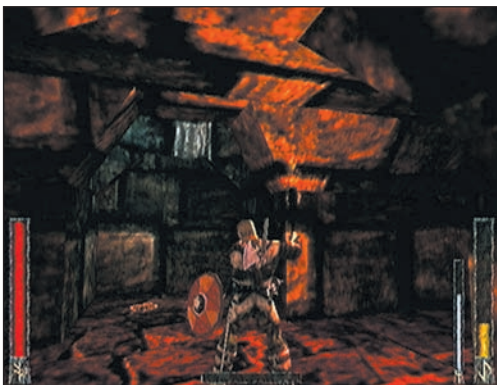
Die Kunst des Krieges

Meist durchwandert ihr unterirdische Höhlensysteme. Dort lauern garstige Goblins, schwer gepanzerte Zwerge oder hungrige Riesen auf euch. Ragnar muss sich nicht mit bloßem Händen gegen die blutrünstige Gegnerschar zur Wehr setzen. Insgesamt stehen euch 15 verschiedene Äxte, Hämmer und Schwerter zur Verfügung. Die Klingen der Waffen sind so scharf, dass ihr mühelos die Gliedmaßen eurer Kontrahenten abtrennen könnt. Ragnar ist bei seinem Kampf gegen Loki nicht auf sich alleine gestellt. Göttervater Odin steht ihm zur Seite. Durch seine Hilfe seid ihr in der Lage, Magie einzusetzen. Grips und kräftige Beine sind in Rune:Viking Warlord ebenso vonnöten wie eine guter Schwertarm und der Segen der Götter. Kleine Rätsel und anspruchsvolle Sprungpassagen lockern das sehr

actionorientierte Spielgeschehen auf. Zudem kann Ragnar mit seiner Umgebung interagieren. Für Abwechslung ist also bestens gesorgt.



Vom Kampf gezeichnet! Sowohl auf den Waffen als auch auf der Kleidung bleiben Blutspuren zurück.



Mit Hilfe der Fackel könnt ihr nicht nur finstere Ecken ausleuchten, sondern auch eure Gegner anzünden.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-4
Hersteller	Take2 Interactive www.take2.de
Entwickler	Human Head Studios
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	August

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Hochprozentiges Actionspektakel mit reichlich Abwechslung und Anspruch.

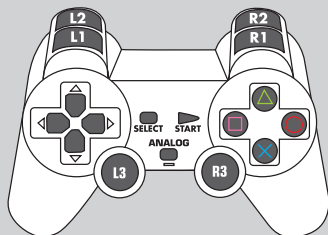
Gunther Hruby

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

Tipps & Tricks

inFormation

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



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

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

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

Mail an: tipps@playstation.com

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

Onimusha Warlords

PlayStation2

Punktesystem - Welche Stufe habt ihr erreicht?

Onimusha Warlords kann nur mit 30 Punkten perfekt abgeschlossen werden. Die Punkteverteilung in den drei Kategorien im Einzelnen:

Zeit

Unter 3 Stunden	10 Punkte
3-4 Stunden	7 Punkte
4-5 Stunden	5 Punkte
5 Stunden und mehr	3 Punkte

Dämonen erlegt

0-399	3 Punkte
400-499	5 Punkte
500-599	7 Punkte
600 und mehr	10 Punkte

Gesammelte Seelen

0-34999	3 Punkte
35000-44999	5 Punkte
45000-54999	7 Punkte
55000 und mehr	10 Punkte

Die Endwertung ergibt entsprechend:

0-9 Punkte	D-Ranking
10-17 Punkte	C-Ranking
18-24 Punkte	B-Ranking
25-29 Punkte	A-Ranking
30 Punkte	S-Ranking

Die Moves des Kriegers

Ausrichtung (fixieren) auf den Gegner

R1-Taste

Schützen

L1-Taste

Schwerthieb

R1 + □

Schwertstich

○ + R1 + □

Direkter Schwertstich (sehr nahe am Gegner)

○ + R1 + □, □

Tritt

○ + □

Standardkombination

(R1) + □, □, □

Stichkombination

(R1) + □, □, ○ + □

Trittkombination

(R1) + □, □, ○ + □

Bodenattacke (Dackeltöter) nahe an einem liegenden Gegner

□

Summoner

PlayStation2

Wie im wahren Leben läuft auch in Summoner ohne entsprechende Geldmittel nicht viel. Zwar erhaltet ihr im späteren Spielverlauf akzeptable Möglichkeiten, um auch schwere Waffen anzuschaffen, aber wer hätte nicht schon gerne früher genügend Kohle auf der Habenseite? Eine relativ einfache Möglichkeit, an Geld zu gelangen, ist es, vor den Toren Leneles Zufallsbegegnungen zu absolvieren. Checkt, ob die Kampfgebiete mit Baciten bevölkert sind. Die widerlichen Echsen sind leicht zu besiegen, und hinterlassen stets ihren Schwanz als Kampftrophäe. Diese kauft euch Kanalreiniger Merden in der Altstadt Leneles ab. Er hält sich, bis zur Besetzung Leneles im südwestlichen Bereich der Altstadt auf. Wiederholt das mehrfach, und haut die Knete auf den Kopf. Ein weiterer positiver Aspekts mit den Bacitenkämpfen liegt darin, dass man verschiedene Kampf- und Waffentaktiken ausprobieren kann. Auch der Umgang mit den Beschwörungen Josephs ist hier einfach zu trainieren.

INHALT 08/2001

Psone

Ace Combat 3	.54
Bugs Bunny: Lost in Time	.53
Crisis Beat	.54
Dave Mirra Freestyle BMX	.53
Dune 2000	.52
Hydro Thunder	.54
Oddworld: Abe's Exoddus	.52
Rainbow Six: Rogue Spear	.53
Star Wars: Episode 1 - Die dunkle Bedrohung	.54
Syphon Filter 2	.54

PlayStation2

Army Men: Air Attack 2	.52
Crazy Taxi	.52
Onimusha Warlords	.51
RC Revenge Pro	.52
SSX	.52
Summoner	.51
The Bouncer	.53
Tiger Woods 2001	.53

Cheat Cards PS2

C.A.R.T. Fury Championship Racing	.57-58
Crazy Taxi	.59-60
Gauntlet Dark Legacy	.57-58
NBA Street	.59-60

Gamebuster Codes PSone

Alone in the Dark - The new nightmare	.56
Mat Hoffman's Pro BMX	.56
Roswell Conspiracies	.56
World's Scariest Police Chases	.56

Action Replay Codes PS2

Crazy Taxi	.55
FIFA 2001	.55
Knockout Kings 2001	.55
ONI	.55
Rumble Racing	.55
Summoner	.55
Tekken Tag Tournament	.55
The Bouncer	.55

Player's Guides

Resident Evil Code: Veronica X	.61-66
--------------------------------	--------

Crazy Taxi

PlayStation2

Versteckte Fahrgäste

Arcade-Mode: Parkhaus

Ihr kennt bestimmt alle das Parkhaus im Arcade-Mode. Fahrt in dieses hinein und das Parkdeck entlang. Ein Stück hinten müsst ihr mit dem Taxi aus dem Parkhaus heraus springen. Haltet euch dabei möglichst links. Mit der richtigen Geschwindigkeit landet ihr außerhalb auf einem kleinen Vorsprung. Hier befindet sich ein Fahrgast, der zur Polizei-Station will.

Arcade-Mode: Unter Wasser

Auch unter Wasser erwarten euch einige Fahrkunden. Fahrt im Arcade-Mode mit Vollgas immer der Hauptstraße nach. Überquert den Platz mit dem Wendepunkt der Straßenbahn. Geradeaus müsst ihr die abschüssige Straße ganz nach unten fahren. Ganz unten geht es nach links. Fahrt noch ein Stück und ihr seht auf der rechten Seite eine Rampe, sowie den Strand. Hier im Wasser befinden sich fünf Fahrgäste. Von rechts nach links wollen diese zu folgenden Zielen: Pizza Hut - FILA - Tower Records - Original Levi's Store - Kentucky Fried Chicken

Original-Mode: Auf dem Dach

Fahrt hinunter zum Wasser. Haltet euch immer etwas Rechts auf der Strecke. Ganz unten findet ihr eine Klappbrücke. Versucht mit Vollgas über sie zu springen. Mit etwas Glück landet ihr auf dem Dach des Hauses gegenüber. Hier wartet ein weiterer Fahrgast. Allerdings schießt man hier sehr schnell mal über das Ziel hinaus. Das Ziel hier lautet übrigens Kings Park.

Original-Mode: Unter Wasser

Auf der gegenüber liegenden Seite der Zugbrücke gibt es ein Becken mit einem Fahrgast unter Wasser, der zur South Parking Station will. Fahrt über die Brücke, gleich rechts und wieder links. Dann gerade aus, bis ihr unter Wasser seid.

Oddworld: Abe's Exodds

PSone
PLATINUM

Level anwählen

Haltet im Hauptmenü die R1-Taste und gebt folgende Tastenkombination ein:
O, O, O, O, Δ, □, O, Δ, □, O, O,
O, O, O.

FMV-Videos betrachten

Haltet im Hauptmenü die R1-Taste und gebt folgende Tastenkombination ein:
O, O, O, O, □, O, Δ, O, □, O, O,
O, O, O.

Unverwundbarkeit

Gebt folgende Tastenkombination während des Spiels bei gehaltener R1-Taste ein:
O, Δ, □, X, O, O, O, O, Δ, □, X.

Spielabschnitt überspringen

Achtung, das letzte Level muss trotzdem gespielt werden. Gebt folgende Tastenkombination während des Spiels bei gehaltener R1-Taste ein:
O, O, X, X, □, □.

Army Men: Air Attack 2

PlayStation2

Na? Die kleinen Plastiksoldaten haben euch in den Bann gezogen? Aber ihr steht vor dem Problem, dass ihr nicht weiter kommt? Dann haben wir ein nettes Passwort für euch parat. Gebt folgendes Passwort ein um alle Level zu öffnen:
OXOXXOX

SSX

PlayStation2

Mallora Board

Gebt im Optionsmenü folgendes ein, während ihr L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt haltet:
O, O, O, O, O, X, Δ, □
Ein leises Geräusch bestätigt. Wählt einen Boarder sowie irgendein Board aus. Das Mallorca Board selbst ist nicht anwählbar, aber ihr startet nun automatisch damit. Das Ergebnis bemerkt ihr in den nun verbesserten Fähigkeiten.

Dune 2000

PSone
PLATINUM

Das Spice muss fließen! In Dune 2000 ist diese primäre Aufgabe jedoch mit vielen Problemen verbunden. Gerade penetrantes Gegneraufkommen sowie nervende Ebbe in der Kasse setzen dem Spieler zu. Gut, so etwas können wir ändern.

Die gesamte Karte aufdecken

Keinen Plan, wo sich der Gegner aufhält? Nun, wechselt in die Baugruppe. Oben in diesem seitlichen Menü seht ihr die Symbole des PlayStation-Pads. Markiert nun in der folgenden Reihenfolge diese Zeichen und drückt jedes Mal die X-Taste. □, O, X, Δ, Δ, □. Dies muss in maximal vier Sekunden erledigt sein. Bei richtiger Eingabe wird die gesamte Karte aufgedeckt.

Geld in rauen Mengen

Jetzt wird es ein wenig schwieriger. Ihr benötigt ein Analog-Stick-Pad. Aktiviert die Analogsticks, so dass auf dem Pad die rote LED aufleuchtet. Wechselt in das linke Baumenü. Hier befinden sich die Symbole des PlayStation-Pads. Bewegt nun die Markierung auf die einzelnen Symbole und betätigt jedes Mal die X-Taste. Die Reihenfolge lautet hier X, □, Δ, O, □, X. Abschließend wird der rechte Analogstick gedrückt, um sich 10.000 Geldeinheiten zu ergattern. Dies funktioniert mehrfach hintereinander. Allerdings nicht in jeder Mission. ...und für die gesamte Eingabe stehen euch auch hier nur vier Sekunden zur Verfügung.

RC Revenge Pro

PlayStation2

Alle Fahrzeuge freischalten

Gebt im Hauptmenü, während das Wort "Hauptmenü" zu sehen ist, folgendes schnell ein:
L1, L2, R1, R2. O, □

Den nächsten Cup freischalten

Gebt im Hauptmenü, während das Wort "Hauptmenü" zu sehen ist, folgendes schnell ein:
L1, R1, R2, L2
Wiederholt das zwei mal, um an den Silber- sowie dem Gold-Cup zu gelangen.

Tiger Woods 2001

PlayStation2

Rotes T-Shirt erhalten

Um in den Besitz des guten Stücks zu gelangen, müssen alle 21 Szenarios im "Play Now"-Mode erfolgreich abgeschlossen werden.

Mitspieler im Multiplayer-Mode verspotten

Sobald euer Gegenspieler am Zug ist, können mit folgenden Tasten miese Sprüche getätigt werden:

△ oder □ oder ○

Haltet ihr zusätzlich R1 oder R2, kann das Ganze variiert werden.

Vollgas

Wem der CPU-Gegner zu langsam spielt sollte während er am Zug ist, die △-Taste, bzw L1 + △, drücken.

Wütende Fans

Während ihr euch im "Tournament"-Mode befindet und gerade das Ausholen, den sogenannten "Backswing" ausführt, drückt ihr diese Tastenkombination: X + △ L2 + R1. Daraufhin werfen manchmal die Fans am Rand mit Gegenständen.

Dave Mirra Freestyle BMX

PSone

Als klitzekleinen Nachschlag verraten wir euch noch wie ihr die Filme im Spiel freischaltet.

Schließt ein komplettes Spiel mit dem aufgeführten Charakter ab, um an den jeweiligen Film zu gelangen.

Charakter	Film
Dave Mirra	Dave Mirra Ending
Ryan Nyquist	Ryan Nyquist Ending
Amish Boy	Programierer Ending
Slim Jim	Promo Ending

Übrigens: Es soll sich noch ein Charakter namens Lunch Lady versteckt halten. Um diesen frei zu spielen muss man mit Leigh Ramsdell das gesamte Spiel meistern und dabei sämtliche Gold-Ratings erhalten.

The Bouncer

PlayStation2

Im Spiel verstecken sich einige Charaktere. Wie ihr diese erhaltet, beschreiben wir hier.

Leann Caldwell freispielen

Spielt den Story-Mode nur mit Kou durch. Nachdem Duragon besiegt wurde, erhaltet ihr die Gelegenheit, gegen Leann Caldwell anzutreten. Siegt ihr wird der Charakter im Survival- sowie dem Versus-Mode verfügbar.

Wong Leung freispielen

Spielt durch den Story-Mode mit irgendeinem Charakter. Benutzt auf keinem Fall Sion, um gegen Kaldea zu kämpfen. Nach diesem Kampf benutzt ihr Sion, um das Spiel bis zum Kampf mit Duragon zu bestreiten. Normalerweise sollte daraufhin ein weiterer Kampf mit Wong Leung möglich werden. Besiegt ihn, um ihn dann im Survival- sowie Versus-Mode anwählen zu dürfen.

Duragon "Oben Ohne" freispielen

Spielt den Story-Mode drei Mal mit einem beliebigen Charakter durch. Nachdem Duragon das zweite Mal bezwungen wurde, sollte er im Survival- sowie Versus-Mode anwählbar sein.

Kou mit MSF-Kostüm

Spielt den Story-Mode und benutzt Kou, um das Mikado Gebäude zu infiltrieren. Das MSF-Kostüm für ihn wird nun im Survival- sowie dem Versus-Mode verfügbar.

Sion mit schwarzem Hood-Kostüm

Besiegt Sion im Story-Mode, sobald er euch im schwarzem Hood-Kostüm gegenübersteht. Daraufhin wird er mit dem Kostüm im Survival- sowie dem Versus-Mode anwählbar.

Charaktererrang aufbauen

Jedes mal, nachdem der Story-Mode komplett abgeschlossen ist, erhaltet ihr die Möglichkeit, euren Charakter Moves zu kaufen oder seine Fähigkeiten zu verbessern. Dies wirkt sich auch auf den Survival- sowie Versus-Mode aus.

Alternatives Outfit

Dies hat nur eine Wirkung im Survival- sowie dem Versus-Mode. Haltet die Schultertasten L1, L2, oder R2 gedrückt, während ihr einen Charakter anwählt.

Rainbow Six: Rogue Spear

PSone

Für alle, die lieber auf die Cheats, welche wir in Ausgabe play 06/2001 präsentierten verzichten wollen. Haben wir hier die regulären Passwörter parat.

Level 01-Pandora Trigger Anwählbar

Level 02-Arktische Flamme
4yh8h8pyp?h87

Level 03-Sandhammer
wyl8l8xqh?l8z

Level 04-Verlorener Donner
!yp5p5?qh?p8z

Level 05-Perfektes Schwert
czt5t5hrf?t8z

Level 06-Kristallbogen
kzx5v5prf?x8z

Level 07-Schweigende Trommel
sz75z5xrf?78z

Level 08-Wildes Feuer
6z?595?rf??8z

Level 09-Harter Diamant
c6dvbvhsf9d9j

Level 10-Silberschlange
k6gvfrpsf9g9j

Level 11-Stein der Weisen
s6kvjrxcf9k9j

Bugs Bunny: Lost In Time

PSone

Levelepochen freischalten?

Kein Problem. Gebt in der Epochen-auswahl folgende Tastenkombination bei gedrückt gehaltener L2- sowie R1-Tasten ein
X, □, R2, L1, ○, X, □, □, □

Markiert zuvor jedoch eine noch verschlossene Epoche! Ihr seht in diesem Fall ein fettes Fragezeichen unten links im Screen.

Star Wars: Episode 1 - Die dunkle Bedrohung

PSone
PLATINUM

Debug-Menü

Markiert im Hauptmenü die Optionen. Wählt diese jedoch nicht aus. Gebt nun sehr schnell folgende Tastenkombination ein:

△, ○, ●, L1, R2, □, ○, ●.

Ein kurzer Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Drückt nun gleichzeitig L1 + Select + △. Daraufhin gelangt ihr ins Debug-Menü. Neben einer praktischen Levelanwahl findet ihr hier noch eine Option, um euren Charakter unverwundbar werden zu lassen.

Ace Combat 3

PSone
PLATINUM

Missions-Simulator

Schaltet zunächst alle fünf Endsequenzen mit einem Piloten frei. Hierzu müssen alle Missionen erfolgreich absolviert werden. Speichert und kehrt zurück ins Titelménü. Ladet hier den gesicherten Spielstand. Die Option „New File“ wird nun durch „S-File“ ersetzt. Wählt diese. Ihr gelangt in einen „Simulator“. Hier habt ihr die Möglichkeit alle Missionen direkt anzuwählen, und diese mit jedem gewünschten Flugzeug zu spielen.

Versteckte Bonus-Mission

Ein unbestätigter Tipp zum Ausprobieren. Versucht in den Simulator-Missionen alles mit der Bewertung „B“ abzuschließen.

Hierfür soll eine weitere Bonus-Mission freigeschaltet werden.

„U14054 Aurora“ Flugzeug

Schließt ihr die Simulator-Missionen auf der normalen Schwierigkeitsstufe mit der Bewertung „A“ ab, wird dieser Flieger zugänglich.

„Orbital Satellite Laser“ und „X-49 Night Raven“ Flugzeug

Schließt ihr die Simulator-Missionen auf der harten Schwierigkeitsstufe mit der Bewertung „A“ ab, werden diese Flieger zugänglich.

Syphon Filter 2

PSone
PLATINUM

Bestimmt verdient Syphon Filter 2 das Prädikat „Besonders frustreich“. Einige Stellen im Spiel sind alles andere als leichter Tobak. Einen Cheat, der euren Agenten unverwundbar macht, können wir leider nicht anbieten, aber dafür einige Tricks.

Den aktuellen Level erfolgreich abschließen

Pausiert ein Spiel, markiert die Option „Map“ (Karte) und drückt gleichzeitig die folgenden Tasten:

● + L2 + R2 + ○ + □ + X

Das erfordert ein klein wenig Übung, denn die Tasten müssen wirklich exakt im selben Moment gedrückt werden. Klickt euch dann in das Optionsmenü und wählt hier die Option „Cheats“. Ihr habt nun die Möglichkeit einen Level erfolgreich zu beenden.



Super-Agent-Mode

Pausiert ein Spiel und markiert die Option „Weaponry“ (Waffen) und drückt gleichzeitig die folgenden Tasten:

L2 + Select + ○ + □ + X

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Klickt euch dann in die Optionen und wählt die Cheats-Sektion aus. Aktiviert den Super-Agent-Mode. Die Gegner werden nun schwächer. Das bedeutet, dass sie nicht mehr so aggressiv vorgehen und wesentlich schneller neutralisiert werden können.

Theater freischalten

Pausiert ein Spiel und markiert die Option „Briefing“ (Auftrag) und drückt gleichzeitig die folgenden Tasten:

● + L1 + R2 + ○ + X.

Ein Jingle bestätigt auch hier die richtige Eingabe. Wie schon richtig vermutet klickt ihr euch via den Optionen in das Cheatsmenü. Alternativ schaltet ihr die Filme hier frei, indem ihr das gesamte Spiel durchzockt. Die letzten vier Filme gibt es jedoch nur für erfolgreiches absolvieren mit der

Schwierigkeitsstufe „Hard“. Na, ...viel Spaß dabei.

Expert-Mode

Jetzt wird es richtig hart. Ultraharte Syphon-Söldner geben sich ungeniert den Expert-Mode. Markiert im Titelscreen die Option „One Player“ und haltet folgende Tasten gleichzeitig: ● + L1 + R2 + Select + ○ + □, drückt dann die X-Taste.

Levelanwahl

Diese Option wird nach einmal erfolgreich durchspielen freigeschaltet.

Waffen

Wir erinnern uns nach dunkel daran, dass auch eine praktische Waffenanwahl freigeschaltet wurde, nachdem man das Spiel einmal erfolgreich durch hatte.

Übrigens, in der ersten Mission, in welcher ihr mit einem Fallschirm abgesetzt werdet, solltet ihr versuchen, auf dem einzelnen Felsen zu landen. Dieser müsste sich im linken Bildschirmbereich befinden. Hier oben konnte man schon zu Beginn des Spiels eine zusätzliche Wumme abstauben.



Crisis Beat

PSone
PLATINUM

Für fleißige, krisenfeste Beater hält das Spiel nach einem erfolgreich abgeschlossenen Durchgang den „Expert-Mode“ parat.

Hydro Thunder

PSone

Versucht unter die ersten fünf Plätze im Spiel zu gelangen. Tragt euch mit folgenden Initialen ein:

?PB

Hierfür werden die Tracks freigeschaltet.

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. Die Codes, die ihr hier findet, funktionieren nur im Zusammenspiel mit einem Action Replay 2. Ihr benötigt dieses also, um sie anzuwenden. BigBen Interactive ist so freundlich und hat uns die Erlaubnis erteilt ihre neuesten Codes zu verwenden. Die Homepage findet ihr unter www.codejunkies.de Eine perfekte Kompatibilität der Codes können wir allerdings nicht garantieren. Es kann immer wieder vorkommen, dass Spiele „einfrieren“, oder ein Code nicht funktioniert. Wichtig: Master Codes, müssen immer aktiv sein! Code-Blöcke (mehrere Code-Zeilen) müssen so eingegeben sein, wie sie hier aufgelistet sind.

Summoner

Info: Die Codes funktionieren nur, wenn ein neues Spiel angefangen wird. Es nützt nichts sie mit einem aktuellen Spielstand zu benutzen. Einige der Codes haben erst eine Auswirkung im späteren Spielverlauf. Beispielsweise die Skill-Punkte. Ihr bemerkt erst, dass ihr mehr vergeben dürft, sobald auch regulär im Spiel Skill-Punkte zum Verteilen anstehen. Höher als den vorgesehen Level kann man auch nicht gehen.

Master Code (muss immer aktiv sein!)

.....ECB8CB78 1456E60A
Unbegrenzt Geld
.....1DBFC888 17E9C70C
Mehr Skill-Punkte
.....1D263824 1456E7A2
.....1D263948 1456E7A2
.....1D26376C 1456E7A2

Crazy Taxi

Master Code (muss immer aktiv sein!)

.....EC8DB760 143C2DB4
Crazy Box fertig
.....4CB8087C 1456B00C
Crazy Bike4CB80868 1456EBA6
Unbegrenzt Spielzeit
.....4CBAC3F4 1456E14C
Unbegrenzte Fahrgastzeit
.....4CBAC22C 1456DF0B
Unbegrenzt Arcade-Zeit
.....4CBAC3F4 1456DC2F

The Bouncer

Master Code (muss immer aktiv sein!)

.....EC878AC0 14319674
Unbegrenzte Bouncer-Points
.....4CAB0B18 1456B00C
.....4CAB0B20 1456B00C

Rumble Racing

Master Code (muss immer aktiv sein!)

.....EC859610 1456E60A
Strecken verfügbar

.....1CB550D8 1355E6A6
.....1CB550DC 1355E6A6
.....1CB550E0 1355E6A6
.....1CB550E4 1355E6A6
Fahrzeuge freischalten Block A
.....1CB55068 1355E6A6
.....1CB5506C 1355E6A6
.....1CB55070 1355E6A6
.....1CB55074 1355E6A6
.....1CB55078 1355E6A6
.....1CB5507C 1355E6A6
.....1CB55080 1355E6A6
.....1CB55084 1355E6A6
.....1CB55088 1355E6A6
.....1CB5508C 1355E6A6
.....1CB55090 1355E6A6
Fahrzeuge freischalten Block B
.....1CB55094 1355E6A6
.....1CB55098 1355E6A6
.....1CB5509C 1355E6A6
.....1CB550A0 1355E6A6
.....1CB550A4 1355E6A6
.....1CB550A8 1355E6A6
.....1CB550AC 1355E6A6
.....1CB550B0 1355E6A6
.....1CB550B4 1355E6A6
.....1CB550B8 1355E6A6
.....1CB550BC 1355E6A6
.....1CB550C0 1355E6A6
.....1CB550C4 1355E6A6
.....1CB550C8 1355E6A6
.....1CB550CC 1355E6A6
.....1CB550D0 1355E6A6
.....1CB550D4 1355E6A6
Gigantischer Score im Monster Challenge
.....4CB36A68 1456B00C
.....4CB36A66 1456B00C
.....4C8AECE4 1456B00C
.....4C8AECE2 1456E00C

ONI

Master Code (muss immer aktiv sein!)

.....ECB3FD6C 142BD6A0
Unendlich Munition für die Hauptwaffe
.....4CC5D242 1456E79F
Unendlich Lebensenergie (Unverwundbar)
.....4CF9EF48 1456E4FD

FIFA 2001

Master Code (muss immer aktiv sein!)

.....ECB645F4 1456E79B
Heimmannschaft hat 10 Tore erzielt
.....4CBCB8C0 1456E79F
Heimmannschaft hat 0 Tore erzielt
.....4CBCB8C0 1456E7A5
Auswärtsmannschaft hat 10 Tore erzielt
.....4CBCB8C4 1456E79F
Auswärtsmannschaft hat 0 Tore erzielt
.....4CBCB8C4 1456E7A5

Tekken Tag Tournament

Achtung! Normalerweise ist Tekken Tag Tournament 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.

Master Code (muss immer aktiv sein!)

.....ECA4F4F8 1456E60A
Spieler 1 maximale Energie
.....1C125A5C 144D34D5
.....1C125A60 144D34D5
Spieler 2 maximale Energie
.....1C1F12FC 144D34D5
.....1C1F1200 144D34D5
Spieler 1 gewinnt mit einem Schlag
.....1C125A5C 1456E7A6
.....1C125A60 1456E7A6
Spieler 2 gewinnt mit einem Schlag
.....1C1F12FC 1456E7A6
.....1C1F1200 1456E7A6
Filme, Charaktere, Galerie und Bowl aktivieren
.....1CD660D8 61DFB00C
.....1CD660DC 61DFB00C
.....1CD660E0 61DFB00C

Knockout Kings 2001

Master Code (muss immer aktiv sein!)

.....EC8ED398 1441E1F4
Spieler kann nicht K.O. geschlagen werden
.....4CA82488 1456E7A6
Sofortiger K.O.
.....4CA82488 1456E79F

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.

Alone In The Dark - The new nightmare

PAL2NTSC7426 BC16 D64E
.....3426 BC10 D600
Y-Fix7426 ED19 9539
.....8426 ED19 9529
Unendlich Lebenskraft
.....7431 5A0A E46A
.....3431 5A0A E43C
.....7427 EE3C 9612
.....0427 EE3C 960A
Sudden Death Gegner
.....8422 3DEF CD9B
Keine Videosequenzen
.....0427 4AF8 32E2
Wirklich allein im Dunkeln (Wenn dieser
Code aktiv ist, überspringt man alle Cut-
Scenes. Alle Türen sind unverriegelt. Man
kann nicht funken und es sind keine
Feinde, Munition und Medipacks vorhan-
den. Eben wirklich "Alone in the Dark")
.....8420 C76B 9125
Gegner einfrieren anschalten
(Drückt Select + O auf Pad 2)
.....7428 DAFE 319F
.....8421 F1E9 BB71
Gegner einfrieren ausschalten
(Drückt Select + O auf Pad 2)
.....7428 DAFE 31CF
.....8421 F1E9 B331
Statistik: Nie gespeichert
.....8426 AD23 69CF
Statistik: Spielzeit 00:00:00
.....B427 FAD8 9242
.....1426 AC08 6AF8
Statistik: Keine Munition verbraucht
.....B427 FAD8 9242
.....1426 AC50 7AA0
Statistik: Jede Menge Feinde getötet
.....7431 5BDF D5A5
.....B427 FADC 9246
.....1431 5BDF F2A9
Zeit für Carnby und Aline angehalten
(Drückt L1 + L2 auf Pad 2)
.....7428 DAFE 348F
.....0426 AD0D C57D
Zeit läuft weiter
(Drückt R1 + R2 auf Pad 2)
.....7428 DAFE 3B8E
.....8426 AD0D D5F9
.....7428 DAFE 3B8E
.....8426 AD0F 69F9
Munition nimmt nicht ab
.....7426 1585 8D59
.....0426 1585 8D5D

Munition für Spezial-Revolver
.....7431 5B15 D55B
.....3431 581A D258
Munition für dreiläufiges Gewehr
.....7431 5B15 D55B
.....3431 5802 E260
Munition für Leuchtkugelpistole
.....7431 5B15 D55B
.....3431 583A D2B8
Munition für Granatwerfer
.....7431 5B15 D55B
.....3431 59D3 D3BA
100% photoelektrischer Pulsar
.....7431 5B15 D55B
.....3431 580A E250
100% Magnesium-Fackel
.....7431 5B15 D55B
.....3431 5832 D288
100% Plasmakanone
.....7431 5B15 D55B
.....3431 582A E21E
100% Blitzgewehr
.....7431 5B15 D55B
.....3431 59DB D32B

World's Scariest Police Chases

PAL2NTSC7429 5583 5727
.....3429 5585 5769
Y-Fix7429 C42A B656
.....8429 C42A B646
(Achtung, benutzt nur einen der folgenden
Codes, ansonsten kann das Spiel
einfrieren!)

Unbegrenzt Munition
.....7423 4EBE 3A6C
.....0423 4EB8 3A2E

Zeit anhalten (Drückt L1 + L2)
.....7435 04D8 40A3
.....0421 9F03 0955

Zeit läuft weiter (Drückt R1 + R2)
.....7435 04D8 4FA2
.....5421 9F03 1961
.....1425 F87C 255F

Alle Missionen frei im Pursuit-Mode
.....342A 3B1B 5FDD

Alle Missionen frei im Free-Patrol-Mode
.....342A 3890 5E40

Alle Bonus-Items
.....842A 388E 91B4

Alle Waffen
.....842A 388C 91B6

Roswell Conspiracies

Alle Level freischalten
(Drückt L1 + L2 + R1 + R2)
.....742C 5B2F 49BA
.....842C 20AC 504C
(Achtung, benutzt nur einen der folgenden
Codes gleichzeitig!)

Unendlich Lebensenergie im jeweils
genannten Level

The Beginning
.....842B 5F87 5345

The Dye Factory
.....842B EEB6 A2F4

Underground Resistance
.....842B B1AF F5BB

Ruck8428 671D 29CB

The Beach842A D39F C7C9

Precious Elements
.....842B 98B6 FC6A

Crystal Chambers
.....842B D246 D680

Kwan Mort8428 0FC9 713F

The Bay842A FC90 A2FC

The Rock842B FB8B AF1D

Baron Samedi8428 36AA 6A3C

Crash Site842B 862E FAE4

Powerup842A C2C0 B8CE

Descent842B 6642 1AE8

The Shadden8428 66E6 2AB0

Mat Hoffman's Pro BMX

PAL2NTSC7424 84E0 ECB4
.....3424 84E6 ECF6
Y-Fix7424 B29C DADA
.....8424 B29C DACA
Unendlich Zeit
.....7427 2E32 56BF
.....0427 2E34 56C2

Pro Trick 10.000 Punkte abkassieren
.....7421 3D6F 679F
.....5421 3D63 77A3
.....1402 98D2 BD5D

Unendlich Spezial-Balken
.....742D BF47 EF85
.....042D BF47 ED01
.....742D A19F DD6B
.....042D A19F DFEF
.....742D A246 C075
.....542D A246 C050
.....BC2E F9ED 02E0

CHEAT CARDS

PlayStation2

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Gauntlet Dark Legacy

play CheatCard page 1

Alle FMV Sequenzen betrachten

Haltet während die PS2 mit eingelegtem Spiel lädt die X-Taste gedrückt. Sobald das Midway-Logo erscheint, schaltet das Spiel nacheinander die FMV-Sequenzen durch. Per X-Taste könnt ihr einzelne Abschnitte überspringen. Die Start-Taste bricht die Vorführung ab. Hier nun die Cheats, die ihr als Namen im Spiel benutzen müsst. Der entsprechende Effekt wird im Spiel aktiviert. Startet ein neues Spiel und tragt euch mit dem gewünschten Effekt als Spielernamen ein. Bestätigt ganz normal. Die Codes funktionieren auch im Mehrspieler-Mode.

Unverwundbarkeit INVULN

Immer Super-Schüsse mit dem großen Bogen SSHOTS

Dreifach-Schuss MENAGE

Reflekt-Schuss REFLEX

Pojo das Huhn EGG911

Anti-Tod-Zustand TANGEL

Unsichtbar 000000

X-Ray PEEKIN

Turbo PURPLE

Gegner einschrumpfen DELTA1

Neun Potions und Schlüssel ALLFUL

Speed-Zustand XSPEED

Schneller werfen QCKSHT

10.000 Goldeinheiten für jeden Level 10000K

Zwerg als großer Hanswurst ICE600

Zwerg im Lederoutfit NUD069

Jester als Bohnenstange STX222

Jester mit lustiger Kappe KJH105

Jester mit Mohawk-Kopf PNK666

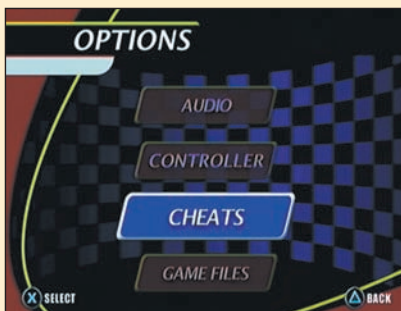
>>>>>

C.A.R.T. Fury: Championship Racing

play CheatCard page 1

Versteckte Fahrer

Einfacher geht es wirklich nicht mehr. Neben den zehn Fahrern, die euch von Beginn an zur Verfügung stehen haben sich einige versteckt. Betätigt in der Fahrerauswahl die R1-Taste. Hier erwarten euch fünf weitere Speed-Piloten. Die L1-Taste verfrachtet euch zu anfangs drei Bonusfahrern. Nach Rennerfolgen auf der Piste gesellen sich hier weitere hinzu. Wer keine Lust auf die Bonusfahrer hat, kann sich per Δ-Taste ins normale Menü zurückbeamen.

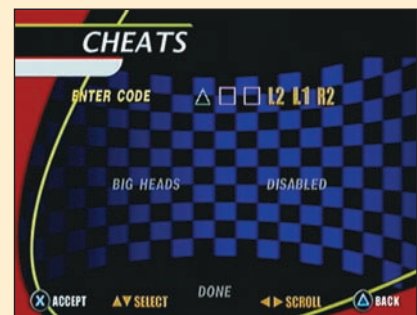


Neblich, Neblich

Klickt euch von den Optionen aus in das Untermenü "Cheats". Hier dürft ihr folgenden Code eingeben: R2, R1, X, □, □, ○. Dieser Code schaltet die Option "Thick Fog" (Fetter Nebel) frei. Um diesen zu aktivieren, muss die erscheinende Option markiert werden. Stellt die Anzeige von "Disabled" (Abgeschaltet) auf "Enabled" (Angeschaltet) um. Mit der Δ-Taste gelangt ihr zurück ins Optionsmenü.

Eierköpfe

Normales Rennfahreroutfit ist euch zu öde? Kein Problem. Mit Eierköpfen steigt der Funfaktor. Gebt folgendes im Cheatmenü ein: Δ, □, □, L2, L1, R2. Dieser Code schaltet die Option "Big Head" (Eierköpfe) frei. Um diesen zu aktivieren muss die erscheinende Option markiert werden. Stellt die Anzeige von "Disabled" (Abgeschaltet) auf "Enabled" (Angeschaltet) um. Mit der Δ-Taste gelangt ihr zurück ins Optionsmenü.



(Angeschaltet) um. Mit der Δ-Taste gelangt ihr zurück ins Optionsmenü.

Unbegrenzte Continues

Absolviert den Season-Mode einmal erfolgreich. Daraufhin wird die Option "Infinite Continues" im Cheat-Menü frei geschaltet.

Spring-Option

Spielt einmal den "Last Man Standing Mode" erfolgreich durch um, die Option "Jump" im Cheat Menü frei zu schalten.

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Gauntlet Dark Legacy

play

CheatCard
page 2



Ritter als römischer Centurion
BAT900

Ritter als Ninja
TAK118

Ritter mit normalen Straßenklamotten
STG333

Ritter als Kellner
KAO292

Ritter mit Freizeitkleidung
CSS222

Ritter mit Sportkleidung
ARV984

Ritter mit Kappe
DIB626

Ritter als Football-Spieler
RIZ721

Ritter im Karate-Outfit
SJB964

Ritter mit Cape
DARTHC

Walküre als grimmiger Tot
TWN300

Walküre als japanisches Schulmädchen
AYA555

Walküre als Cheerleader
CEL721

Krieger als Org
CAS400

Krieger als Obermoltz-Org
MTN200

Krieger mit Rattenkopf
RAT333

Krieger in böser Erscheinung
GARM99

Krieger als Untoter
GARM00

Zauberer als Pharao
DES700

Zauberer als Alien
SKY100

Zauberer als Summoner
SUM224



C.A.R.T. Fury: Championship Racing

play

CheatCard
page 2



Dicker Nebel und New York Track

Spielt den "Demolition Mode" auf den Schwierigkeitsstufen "Easy", "Medium" und "Hard" durch. Diese Optionen werden dann im Cheatmenü anwählbar.

Raketenreifen und Boston Big Dig Track

Spielt den "Block Your Opponent Mode" auf den Schwierigkeitsstufen "Easy", "Medium" und "Hard" durch. Diese Optionen werden dann im Cheatmenü anwählbar.

No Time Out und Moon Track

Spielt den "Time Trial Mode" auf den Schwierigkeitsstufen "Easy", "Medium" und "Hard" durch. Diese Optionen werden dann im Cheatmenü anwählbar.

Nachtfahrt und Alpine Raceway Track

Spielt den "Lock-On Mode" auf den Schwierigkeitsstufen "Easy", "Medium" und "Hard" durch. Diese Optionen werden dann im Cheatmenü anwählbar.



Death Car und Miami Track

Spielt den "Simulation Mode" einmal erfolgreich durch. Diese Optionen werden dann im Cheatmenü anwählbar.

Driving 101 FMV Sequenz

Komplettiert erfolgreich alle "Driving 101 Optionen" um die entsprechende Sequenz frei zu schalten.



CHEAT CARDS

PlayStation2

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



NBA Street

play

CheatCard
page 1

Auch zur NBA-Straßenaction trudelten Tipps und Codes bei uns ein.

Here we go:

Das Spiel belohnt euch bei entsprechenden Erfolgen mit weiteren anwählbaren Spielern und Plätzen. Hier lest ihr, was zu tun ist:



NBA Superstars

Superstars der NBA als anwählbare Charaktere erhaltet ihr, indem ihr im City Challenge Mode ein NBA Team herausfordert und besiegt.

Biggs und der Beacon Hill Court

Spielt den City Circuit bis zur Region-1-City-Challenge. Besiegt das Team von Biggs, um ihn sowie den Beacon Hill Court freizuschalten.

Bonafide und der Broad Street Court/ Stretch und der Rucker Park Court

Spielt den City Circuit bis zur Region-2-City-Challenge. Besiegt das Team von Bonafide, um ihn sowie den Broad Street Court freizuschalten. Besiegt ihr das Team von Stretch wird



dieser sowie der Rucker Park Court anwählbar.

Drake und der Yard Court

Das Gesetz der Serie. Spielt zur Region-3-City-Challenge. Besiegt hier das Team rund um Drake, und er sowie der Yard Court werden freigeschalten.

DJ und der Venice Beach Court

Hierzu wird bis zur Region-4-City-Challenge gespielt und DJ's Team besiegt. Er und der Venice Beach Court stehen euch daraufhin zur Verfügung.

Takashi und der Yakatomni Plaza Court

Ein Sieg über Takashi's Team schaltet bei erreichter Region-5-City-Challenge ihn sowie den Yakatomni Plaza Court frei.

Cheat Codes im Basketbolleralltag
Der Versus-Screen bietet schnellen

>>>>>

Crazy Taxi

play

CheatCard
page 1

Na? Alle versteckten Fahrgäste im Spiel aufgestöbert? Crazy Taxi bietet keine Herausforderung mehr für euch? Dann versucht doch mal diese Codes.

Let's make some crazy money!

Keine-Pfeile-Mode

Herausforderung pur versteckt sich im "Keine-Pfeile-Mode". Um die Hinweispfeile im Spiel zu deaktivieren haltet ihr bevor das Spiel in die Charakterauswahl springt R1 + Start gedrückt. Da das ein ganz genaues Timing erfordert empfehlen wir ein-



fach diese Tastenkombination mehrmals einzugeben. Hat der Code geklappt, erscheint unten links im Screen die Meldung "Keine Pfeile". Erscheint diese nicht, habt ihr was falsch gemacht. Aber keine Sorge, es liegt nur am Timing, also öfter probieren.

Keine Zielmarkierung

Wer kommt denn auf so was? Haltet vor der Charakterauswahl L1 + Start gedrückt. Bei richtiger Eingabe erscheint unten links im Screen die Meldung "Keine Zielmarkierung". Das



bewirkt, dass die Zielkreise der Fahrgäste nicht mehr angezeigt werden. Wird die Meldung nicht angezeigt – noch mal probieren.

Profi

O.K. Jetzt Kommt es geballt. Keine Pfeile und keine Zielmarkierung gefällig? Wollt ihr es euch wirklich antun? Dann drückt L1 + R1 + Start vor der Charakterauswahl. Im Spiel sind dann keine Richtungspfeile und auch keinerlei Zielmarkierung mehr vorhanden. Für alle Taxipiloten eine Herausforderung.

>>>>>



CHEAT CARDS

PlayStation2



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

NBA Street

play

CheatCard
page 2



Drückern die Gelegenheit verschiedene Cheat-Codes zu aktivieren. Alles was zu tun ist, ist die Aktionstasten □, △, ○, sowie X schnell genug in der richtigen Reihenfolge zu betätigen. Zum Abschluss muss immer noch das Steuerkreuz in irgendeine Richtung gedrückt werden. Der aktivierte Code wird durch die entsprechende Meldung auf dem Screen bestätigt. Die Zahlenreihe hinter den Codes bezeichnet somit immer wie oft ihr die Tasten drückt. Die Reihenfolge hierbei lautet: □, △, ○, sowie X. Beispiel: 1-2-0-4 bedeutet □, △, △,

X, X, X, X. Alles klar? (... und vergißt das Steuerkreuz nicht!)

Infinite Juice

.....2-0-3-0-Steuerkreuz

No Juice

.....1-4-4-3-Steuerkreuz

Mega Dunking

.....3-0-1-0-Steuerkreuz

No Dunks

.....3-0-1-2-Steuerkreuz

More Gamebreakers

.....1-4-3-2-Steuerkreuz

Less Gamebreakers

.....1-3-4-2-Steuerkreuz

No Gamebreakers

.....1-4-4-2-Steuerkreuz

Springtime Joe „The Show“

.....1-1-0-1-Steuerkreuz

Summertime Joe „The Show“

.....1-0-0-1-Steuerkreuz

Athletic Joe „The Show“

.....1-2-0-1-Steuerkreuz

ABA Ball

.....0-1-1-0-Steuerkreuz

Beach Ball

.....0-1-1-2-Steuerkreuz

EA Big Ball

.....0-1-4-0-Steuerkreuz

Medicine Ball

.....0-1-1-3-Steuerkreuz

NuFX Ball

.....0-1-3-0-Steuerkreuz

Soccer Ball

.....0-2-1-0-Steuerkreuz

Volley Ball

.....0-1-1-4-Steuerkreuz

WNBA Ball

.....0-1-2-0-Steuerkreuz

Authentic Uniforms

.....0-0-1-1-Steuerkreuz

Casual Uniforms

.....1-1-0-0-Steuerkreuz

Explosive Rims

.....1-2-4-0-Steuerkreuz

Captain Quick

.....3-0-2-1-Steuerkreuz

Harder Distance Shots

.....2-2-3-0-Steuerkreuz

Player Names

.....0-1-2-3-Steuerkreuz

No Auto Replay

.....1-2-1-1-Steuerkreuz

No HUD Display

.....1-4-1-2-Steuerkreuz

No Cheats

.....1-1-1-1-Steuerkreuz

Crazy Taxi

play

CheatCard
page 2



Crazy Bike, not Taxi

Geht in den Original Mode. Gebt hier in der Charakterauswahl eine der beiden Tastenkombinationen ein L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Alternativ:

L1 + R1, L1 + R1, L1 + R1.

Sucht euch dann einen Fahrer aus. Als Ergebnis geht's nun mit einem Fahrrad durch die Stadt. Sollte der Code nicht auf Anhieb funktionieren, verändert ihr einfach das Timing der Eingabe. Alternativ wird das Vehikel auch anwählbar, nachdem die gesamte Crazy Box gemeistert wurde.

Ein anderer Tag

In der Charakterauswahl betätigt ihr einmal die R1-Taste. Drückt und haltet die R1-Taste erneut, während ihr einen Fahrer auswählt. Im Spiel erscheint die Meldung "Ein anderer Tag" in grünen Lettern unten links im Screen. Dies bewirkt, einige veränderte Fahrgast- und Fahrtrouten im Spiel.

Andere Perspektiven

Schließt einen zweiten Controller an der PS2 an. Drückt während eines Spiels ohne zu pausieren R1 + L1 + O auf dem zweiten Controller.



Hierdurch schaltet ihr eine Front- oder Heckscheibenperspektive zu (Egomode!!!).

Betätigt ihr R1 + L1 + □ (auf Controller 2), um eine kleine Geschwindigkeitsanzeige unten rechts im Screen einzublenden.

Per R1 + L1 + △ (auf Controller 2) zoomt ihr in eine Außenperspektive. Und, als hätte man es geahnt, mit R1 + L1 + X (ja, auch auf Controller 2) versetzt ihr die Perspektive wieder in den ursprünglichen Zustand.



Player's Guide

Simon Krätschmer

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Teil 1

Die Lösungshilfe sollte die Flucht aus dem Inferno deutlich erleichtern. So ist das Meistern des Action-Adventures ein wahrer Klacks. Viel Spaß!

Kleine Kampfkunde:

- Achtet immer auf eure Farbbänder und versucht, zu strategisch günstigen Zeitpunkten zu speichern (also vor einem Endgegner oder nach einem besonders hartem Kampf) und an leicht zugänglichen Orten zu speichern.
- Immer die Munitions-Vorräte im Auge halten – ihr solltet deshalb niemals unnötig Munition verschwenden. Wenn ihr auf einen Zombie feuert, gebt ihm anschliessend auch den Rest – denn sobald ihr den Raum wieder verlasst, "regenerieren" sich alle überlebenden Gegner.
- Nehmt euch die Zeit, aller herumliegenden Tagebücher, Notizen und Memos aufzusammeln und durchzulesen – oft finden sich hier wichtige Hinweise für das spätere Spiel.
- Rote Pflanzen solltet ihr sobald wie möglich der grünen Variante kombinieren.
- Spart zusätzliche Munition, indem ihr eure Waffen auf die unterschiedlichen Gegner abstimmt. Einer Zombiehorde begegnet ihr z.B. am besten mit der Schrotflinte – Endgegner verlangen dagegen lieber nach Explosions-Pfeilen und Granatwerfer-Munition.
- Verschwendet keine Erste-Hilfe-Sprays – sie stellen eure komplette Gesundheit wieder her und sollten deshalb erst dann von euch eingesetzt werden, wenn ihr euch in ernster Gefahr befindet.
- Falls mehrere Zombies in der Nähe explosiver Fässer herumstehen, genügen oft schon ein bis zwei Schüsse mit der Standard-Pistole.
- Obwohl ihr die meisten versteckten Goodies im Vergleich zu den Vorgängern nun leichter erkennen könnt, sind immer noch viele zusätzliche Items in Schränken und Schubladen versteckt.
- Euer abschliessendes Ranking wird von mehreren Faktoren beeinflusst: Ob ihr speichert, Health-Sprays benutzt oder das Spiel innerhalb eines bestimmten Zeitlimits beendet. Auch die Geschwindigkeit, mit der ihr Steve im Waffen-Raum oder Rodrigo im Zellen-Trakt rettet, entscheidet über eure End-Bewertung.

Der Zombiehüschär hat's schwär – damit die gute Claire nicht im fauligen Magen irgendeines ekligen Umbrella-Zombies landet, haben wir uns tief in die Redaktions-Katakomben begeben und ihr neuestes Horror-Abenteuer von vorne bis hinten auseinandergenommen. Da wir euch die spannende Story natürlich nicht verderben möchten (das hat so mancher Konkurrent schon für uns erledigt...), findet ihr in unserer Lösung keinerlei handlungsrelevante Informationen – um ganz sicher zu gehen, haben wir für jede Zwischensequenz ein "[cutscene]" eingesetzt. Diesmal kümmern wir uns um CD Nummer 1, allerdings können wir aus Platzgründen leider nicht auf den Fundort jedes einzelnen Munitions-päckchens oder Heilsprays eingehen

– deshalb lest euch unseren Tipps-Kasten gut durch und untersucht jeden Raum bis in die letzte Polygon-Ecke (auch wenn in unserem Text nichts von herumliegenden Items steht). In diesem Sinne, Petri Heil!

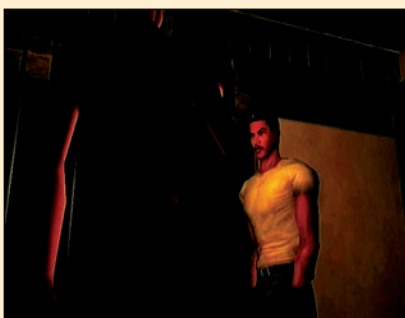
Basis: Gefängnis

Rodrigo, der Wächter, torkelt vor eure Zelle – nehmt das Feuerzeug in die Hand und zündet es an, damit er eure Zellentür aufschliesst. [cutscene] Schnappt euch das Messer vom Tisch, verlasst den Raum und durchquert den langen Korridor – auf dem Tisch direkt neben der Tür findet ihr neben eurem ersten Speicherpunkt auch noch zwei Farbbänder. Folgt dem Friedhofspfad [cutscene] und versucht, zwischen den Zombies

vorbei zu rennen – bis ihr an der großen Metalltür angelangt seid. In der folgenden [cutscene] schnappt sich Claire die M93R Pistole. Die große Doppeltür ist verschlossen – deshalb führt der einzige Weg durch die kleine Stahltür. Hier steigt ihr die Holztreppe hinauf und öffnet die Tür.

Basis: Quartiere

Erledigt die drei heranstürmenden Zombies und nehmt die Karte von der Wand – anschließend geht es durch die Tür in die Schlafräume. Hier findet ihr in einem der Betten das Tagebuch eines Gefangenen. Lauft zum Fenster am Ende des Ganges [cutscene] – plötzlich werdet ihr von drei weiteren Zombies angegriffen. Nach ein paar Salven (erst den "Fenster-

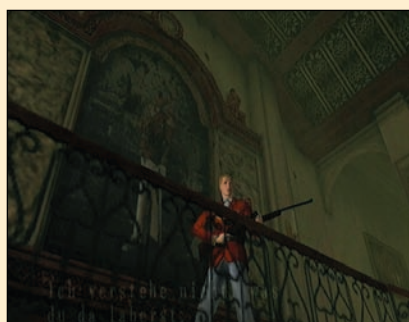


springer" erledigen und dann in die kleine Ausbuchtung rennen) geben aber auch die schnell wieder Ruhe und ihr könnt die M100P-Pistolen vom Boden auflesen.

Auf dem Weg nach draussen begegnet ihr einem weiteren Zombie – kümmert euch nicht weiter darum! [cutscene] Folgt nun dem Pfad um das Haus und durch die Tür. Die beiden frontal angreifenden Zombies könnt ihr relativ einfach mit dem Messer (!) erledigen, ängstliche Kreaturen greifen trotzdem zur Waffe – allerdings solltet ihr eure M100P-Munition für brenzligere Situationen aufsparen. Hinter der nächsten Ecke warten zwei weitere Vertreter der Gattung "Untot" – macht mit ihnen kurzen Prozess und öffnet anschließend die Tür am Ende des Ganges.

Basis: Sicherheitsbereich

Am Metalldetektor müsst ihr alle metallischen Gegenstände in die Sicherheitsbox legen, bevor ihr passieren könnt – das Feuerzeug nicht vergessen! In der zweiten Sicherheitsbox am Ende des Ganges findet ihr übrigens zusätzliche Items, die ihr jetzt aber noch nicht mitnehmen könnt – sackt stattdessen lieber die Bedienungsanleitung des 3D-Scanners (und die vielen anderen herumliegenden Goodies) ein. Öffnet nun die Tür, hebt das Fax auf und erwartet eine weitere [cutscene]. Begebt euch an den Schreibtisch und öffnet die Schublade, um das Adler-Emblem an euch nehmen zu können. Bevor ihr den Raum wieder verlasst, nehmt ihr noch das herumliegende Farbband mit und betätigt den Schalter an der Wand (neben der blockierten Tür). Wieder beim 3D-Scanner öffnet ihr die Klappe und legt das Adler-Emblem in die Aussparung – jetzt benötigt ihr nur noch passendes Material, mit dem das Emblem reproduziert werden kann (das Original bekommt ihr nicht durch den Metalldetektor).



Basis: Garage

Verlasst den Sicherheitsbereich und drückt den blinkenden Knopf links neben dem verschlossenen Garagentor (dort, wo die zwei Zombies noch in ihren Zellen herumwanken) – das Tor springt auf und ihr müsst gleich gegen vier Untote antreten. Ein Schuss auf das herumstehende Fass wirkt dabei allerdings Wunder...

Nachdem der Kampf vorüber ist, schnappt ihr euch den Feuerlöscher und den kleinen Schlüssel, der in der Nähe der Guillotine (hinter dem Gitter) herumliegt. Mit diesem Schlüssel lässt sich das Gitter zwischen dem Sicherheitsbereich und den Quartieren öffnen (hier werdet ihr von zwei Zombie-Hunden angegriffen) – so spart ihr euch zeitraubende Umwege.

Basis: Friedhof

Mit dem Feuerlöscher im Gepäck geht's zurück zum Anfang – mit dem hilfreichen Goodies lässt sich nämlich der brennende Hubschrauber löschen und anschließend der Metallkoffer bergen. Im Innern des Koffers (lässt sich durch genaues Betrachten im Inventar-Bildschirm öffnen) findet ihr eine Plastikplatte nebst Materialbeschreibung. Hiermit könnt ihr – der Profi ahnt's bereits – eine Kopie des Adler-Amuletts anfertigen, das ihr anschließend in die Vertiefung des verschlossenen Tors im Vorhof (dort, wo ihr Steve zum ersten Mal begegnet seid) einsetzen könnt. Auf dem Weg dorthin erwarten euch allerdings einige Zombies – also Arme hoch und feuern!

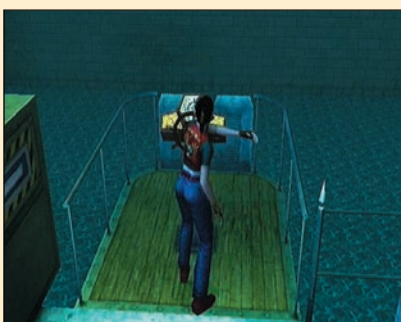
Basis: Brücke

Am Ende der Brücke angelangt, schiebt ihr den beweglichen Metall-Container über die Flammen, bis ihr über die Treppen nach oben laufen könnt. Oben erwartet euch auch sofort ein zombifiziertes Empfangskomitee – das nach ein paar gezielt

ten Schüssen allerdings schnell wieder die Lust verliert. Folgt dem Weg gerade aus durch das prunkvolle Eisentor – bis ihr vor einem ein drucksvollen Palast steht. Erschießt die drei heranstürmenden Hunde und sammelt dann das grüne Medaillon vom Boden auf. Anschließend geht es durch die große Eingangstür.

Palast

Lauf die Stufen hinauf und geht rechts über den kleinen Balkon zum zweiten Speicherraum – hier findet ihr neben einer Notiz der Sekretärin und weiteren Farbbändern auch jede Menge Goodies. Schiebt die herumstehende Kommode beiseite und nehmt die darunter liegende ID-Karte an euch. Nach genauerer Untersuchung im Inventory könnt ihr die ID-Nummer NTC0394 erkennen – merkt euch diese Nummer und legt die Karte (und alles, was ihr sonst nicht mehr braucht) in die Item-Box. Sobald ihr die ID in den Computer der Eingangshalle eingegeben habt, öffnet sich die Tür hinter dem Empfangstisch – geht vorerst aber noch nicht hinein, sondern untersucht stattdessen den Raum hinter der blauen Tür. Zündet das Feuerzeug an, damit ihr von den Fledermäusen nicht angegriffen werdet und sammelt den in der Ecke liegenden Metallkoffer ein. Diesen könnt ihr allerdings nicht öffnen, weshalb er schnellstmöglichst in einer der Item-Boxen verschwinden sollte. Geht jetzt durch die eben geöffnete Tür, eliminiert die drei Zombies dahinter und folgt dem Gang bis zu einem weiteren herumwankenden Untoten. Erledigt ihn und geht durch die Tür am Ende des Gangs – jetzt solltet ihr vor einer Art "Trophäensammlung" stehen. Sucht hier nach einer großen Metall-Ameise und drückt den blinkenden Knopf darunter. [cutscene] Nun verschiebt sich der Schrank und ein Geheimraum kommt zum Vorschein – greift euch hier das Steuer und verlasst den Raum wieder (die beiden golde-



nen Pistolen könnt ihr jetzt noch nicht nehmen). Begebt euch jetzt zur großen Eingangshalle, doch bevor ihr den Palast verlassen könnt, werdet ihr von einer [cutscene] aufgehalten. Jetzt schnell wieder zurück zur Trophäensammlung (die Geschwindigkeit beeinflusst euer End-Ranking!) und Knopf C und E auf der Mittelkonsole gedrückt. Versucht erneut, den Palast zu verlassen – doch auch dieses Mal müsst ihr vorher eine [cutscene] über euch ergehen lassen.

Geht den Pfad entlang und durch das Gittertor – in dem kleinen Raum unter der Treppe findet ihr neben nützlichen Goodies eine weitere Karte. Kombiniert nun das Steuer mit der Vertiefung am Dock und dreht daran [cutscene] – auf in die Tiefen!

Unterwasser-Station

Ganz wichtig: Im hinteren Bereich des U-Bootes liegen die immens nützlichen Seitentaschen herum – sie bringen euch zwei zusätzliche Item-Plätze, also nicht vergessen! Anschließend betätigt ihr den Knopf, um abzutauchen. Sobald ihr wieder angedockt seid, verlasst ihr das U-Boot wieder und folgt der Treppe nach unten bis zu einer Metalltür. Dahinter erwarten euch drei Zombies, die mittlerweile allerdings kein größeres Problem mehr darstellen sollten. Hinter dem Schreibtisch findet ihr ein weiteres Farbband, danach hebt ihr das Metalltor hoch und schlüpft hindurch. Nach dem Überqueren der Brücke öffnet ihr eine weitere Tür, dahinter wartet ein Fahrstuhl in der Ecke nur darauf, euch einen Stock höher zu bringen. Aktiviert hier das leuchtende Kontrollpult, mit dem sich der große Lasten-Kran bedienen lässt. Hievt mit seiner Hilfe die große Kiste nach oben – hier könnt ihr nun einfach vorbeispazieren und den Schalter betätigen. Natürlich ist auch das mal wieder schwerer, als es aussieht, denn sobald ihr dort angekommen seid, werdet ihr von insgesamt fünf fauligen

Zombies angegriffen – die nach ein paar Kugeln allerdings auch recht schnell wieder alle Viere von sich strecken. Betretet anschließend die Transport-Plattform und sammelt die Biohazard-Karte auf – danach geht es wieder zurück über die Brücke und durch die linke Tür. Hier belästigen euch wieder ein paar Fledermäuse, die ihr mit dem Feuerzeug allerdings leicht verscheuchen könnt. Im hinteren Bereich befindet sich ein Pult mit drei Aussparungen, in die ihr – wer hätte das gedacht? – insgesamt drei Medallions einsetzen müsst. Eines habt ihr immerhin schon – deshalb steckt das grüne Medaillon an seinen Platz und begeben euch auf den langen Rückweg Richtung Militär-Basis.

Basis: Oberer Bereich

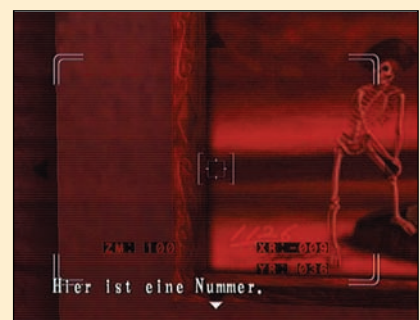
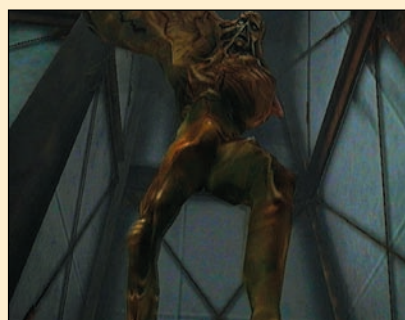
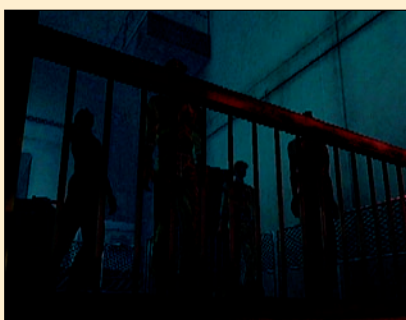
Geht allerdings nicht wieder die Treppe hinunter, sondern wendet euch nach rechts und öffnet das Tor zum Vorplatz. [cutscene] Kümmert euch nicht um den nervigen Störenfried, sondern hechtet Richtung Eingangstür – hier geht ihr dann rechts die Treppen hoch und durch die Tür am Ende des Korridors. Auf dem Tisch findet ihr die Armbrust und eine daneben liegende Notiz. Versucht den Raum zu verlassen und betrachtet nach der folgenden [cutscene] das Gemälde auf der anderen Seite des Sicherheitsglases. Versucht nun ein weiteres Mal, den Raum zu verlassen – eine [cutscene] später findet ihr euch in der Lobby wieder. Geht durch die Tür am hinteren Ende der Lobby, sie führt euch zum Umkleieraum. Beseitigt die hier herumwankenden Zombies, durchsucht alle Schränke und betretet durch die Tür am Ende des Raumes den Hygiene-Bereich. Lauft an Sauna und Dusche vorbei (nicht auf den nassen Fliesen ausrutschen!) und steigt in den Pool. Hier wartet ihr durch das polygonale Nass bis zu dem roten Drehrad – mit diesem lässt sich das ausströmende Wasser abstellen. Jetzt könnt ihr den

am Grund des Pools liegenden Schlüssel aufsammeln und wieder zur Lobby zurückkehren.

Öffnet die Tür neben den Telefonen, erledigt drei weitere Untote (erst den Kriechenden, dann den Rest) und betätigt den Knopf neben dem Fotokopierer. Die Maschine freut sich über soviel Aufmerksamkeit und spuckt eine weitere Karte aus – so ausgestattet betretet ihr den kleinen Seitenraum und öffnet mit dem eben gefundenen Schlüssel den Safe ... hier warten explosive Pfeilspitzen darauf, endlich in miefige Zombie-Körper getrieben zu werden! Verlasst den Raum wieder und benutzt die Biohazard-Karte am ID-Leser, um einen weiteren Durchgang zu öffnen. Folgt dem Gang bis zu seinem Ende und öffnet die Tür. Ihr gelangt auf einen kleinen Vorhof [cutscene] – weicht dem roten Strahl aus und hechtet so schnell wie möglich zur Treppe. Öffnet die rechte Tür und durchquert den dahinterliegenden Gang – die nächste Tür führt zu einem weiteren Speicherraum, den ihr auch benutzen solltet! Bevor ihr hier jedoch abspeichert, solltet ihr neben den herumliegenden Goodies unbedingt die Pillen von der Couch aufsammeln – Rodrigo kann sie sicherlich gut gebrauchen! Sobald ihr versucht, die braune Tür zu öffnen, bringt euch eine [cutscene] in den nächsten Abschnitt.

Steves Solo-Tour

Betretet den neuen Abschnitt und greift euch schnellstmöglich die beiden Uzis in der Ecke – mit der Armbrust im Anschlag geht ihr dann Richtung Treppe. [cutscene] Weicht dem hervorschnellenden Arm des Umbrella-Mutanten aus und erledigt ihn anschließend mit vier Explosions-Pfeilen – danach geht es weiter die Treppe hinunter. Nach der folgenden [cutscene] übernimmt ihr die Kontrolle von Sidekick Steve – haltet euch deshalb nicht mit langer Item-Suche auf sondern stürmt mit den Uzis im Anschlag durch



die gierigen Zombie-Reihen, bis ihr am unterirdischen Wasserlauf angekommen seid. [cutscene] Hier schlüpft ihr dann wieder in die schnuckelige Textur-Haut von Zombiehäscherin Claire. Fahrt nun mit dem Lift in den ersten Stock.

Basis: Lagerraum

[cutscene] Öffnet die Holztür neben dem Jeep, entledigt euch der anwesenden Zombies und lauft geradeaus bis zur einer weiteren Tür. Jetzt befindet ihr euch in einer kleinen Galerie, bestehend aus mehreren Bildern und einem Speicherpunkt. Nehmt das Farbband vom Tisch und das blaue Schild von der Wand – anschließend kehrt ihr zum Lagerraum zurück und geht durch die Doppel-Tür nach draußen. Hier werdet ihr von Hunden angegriffen – macht mit ihnen kurzen Prozess und geht dann durch die nächste Tür wieder auf den Vorhof, wo immer noch der gierige Monster-Wurm auf euch wartet. Das kümmert euch allerdings wieder nicht viel, stattdessen flüchtet ihr ein weiteres Mal durch die Eingangstür ins Gebäude. Benutzt die Biohazard-Karte am Ende der Eingangshalle, um die zweite Sicherheits-Tür zu öffnen und folgt dem Weg, bis ihr wieder am kleinen Vorhof angelangt seid. Erledigt die herumspringenden Zombie-Hunde und platziert das blaue Schild in der entsprechenden Einbuchtung des Balkons. Ihr erhaltet die Emblem-ID-Karte. Mit dieser Karte spaziert ihr an den brennenden Fässern vorbei und die Leiter hinunter – hier könnt ihr nun das störende Gitter beseitigen. Passt beim nächsten Raum auf, nicht in die heißen Dämpfe hinein zu laufen, nehmt die rechte Treppe und geht durch die Tür. Hier benutzt ihr die Emblem-ID-Karte beim Tor-Scanner und schnappt euch den Granatenwerfer. Hinter der nächsten Tür greifen euch zwei Gummi-Tyrants (oder wie auch immer man diese biegsamen Biester nennen soll) an – eine wundervolle Gelegenheit, um eure neue Waffe ein-

mal auszuprobieren. Geht anschließend wieder zurück in den Dampfraum – diesmal nehmt ihr allerdings die andere Treppe nach draussen. Folgt dem Pfad zum Lift und fahrt in den zweiten Stock, hier öffnet ihr mit der Emblem-Karte die Gittertür. Dahinter wartet schon ein Zombie auf euch, also macht kurz den Abzugsfinger krumm und lauft dann über die Treppe auf die kleine Erhöhung. Wenn ihr euch das leuchtende Display genauer ansieht, erfahrt ihr mehr über die neueste Umbrella-Mutation – anschließend nehmt ihr das rote Medaillon vom Computer-Terminal und aktiviert die Sicherheits-Kameras.

Big Brother

Mit der Kamera könnt ihr frei im abgeriegelten Labor herumzoomen – das einzig Interessante befindet sich allerdings an der Wand. Zoomt auf das Bild mit dem Skelett und merkt euch die kleine Zahl am unteren Bildrand: 1126.

Begeht euch nun über den Lift und den Vorhof wieder ins Foyer, wo ihr mit der Biohazard-Karte die erste Sicherheitstür öffnen könnt (nun braucht ihr sie nicht mehr und könnt sie wegwerfen). Geht die Treppe hoch und ins Labor – die bisher verschlossen gebliebene Tür lässt sich nun mit dem Bilder-Zahlencode 1126 öffnen. Nachdem ihr das Gemälde von der Wand genommen habt und den Raum wieder verlassen wollt, kommt euch eine [cutscene] dazwischen. Rennt an den herumliegenden Mini-Monstern vorbei und verlasst so schnell wie möglich das Labor. [cutscene]

Wieder zurück im Foyer, nehmt ihr den Weg über den Vorhof (ob sich der Wurm nicht langsam selbst etwas blöd vorkommt?) und durch den "Hintergang" des Gebäudes. Von hier aus geht ihr zu der kleinen Galerie (mit dem Speicherpunkt) zurück und hängt das Bild an die nun leere Stelle. [cutscene] Eine Miniatur-Nachbildung der Militär-Basis kommt zum Vorschein –

lest die Podiums-Inschrift und notiert euch die Nummer 128. Jetzt schnappt ihr euch nur noch den goldenen Schlüssel, der auf dem Modell liegt und geht zurück in den Palast. Auf dem Weg dorthin greifen euch zwei Gummi-Tyrants an, die ihr aber aus Munitionsgründen (ausnahmsweise) verschonen und stattdessen einfach umgehen solltet.

Palast: Die Ahnengalerie

Der ganze Palast ist jetzt mit Zombies überfüllt, deshalb solltet ihr die Waffe immer hübsch im Anschlag behalten. Geht durch die braune Tür (die ihr am Anfang mit dem Computer geöffnet habt) und benutzt am Ende des Ganges den goldenen Schlüssel an der – na, wer weiß es? – goldenen Tür! Jetzt kommt ihr an eine Stelle, die hundert deutschen Import-Fans Tränen in die Augen getrieben hat – das berühmt-berüchtigte Bilderrätsel. Dank deutscher Sprache und verständlicher Texte dürfte das für PAL-Spieler allerdings kein Problem darstellen, haltet euch einfach an diese Reihenfolge:

1. Lady Ashford
2. Stanley Ashford (Mann mit zwei Babies)
3. Thomas Ashford (Mann mit Tasse)
4. Arthur Ashford (rothaariger Mann)
5. Edward Ashford (Alter Mann neben Vase)
6. Alexander Ashford
7. Alfred Ashford (das grosse Anfangsbild)

Als Belohnung bekommt ihr eine Vase, die ihr im Inventory-Bildschirm genauer untersuchen solltet. In ihrem Innern findet ihr eine blaue Ameise. Geht nun in die Eingangshalle und von hier aus zum Speicherraum (Vorsicht, Zombies!). Holt die beiden goldenen Pistolen aus der Item-Box und platziert sie in den Einsparungen der verschlossenen Tür, damit diese sich öffnet. Auf dem Schreibtisch des dahinter befindlichen Arbeitszimmers liegt eine Notiz, die euch (mehr oder weniger direkt)



auf die Lösung des nächsten Rätsels hinweist. Geht nun zu dem sonderbaren "Zahlen-Schrank" und drückt die Knöpfe in dieser Reihenfolge:

1. Links, Rechts
2. Links
3. Rechts
4. Rechts, Rechts, Rechts

Ihr erhaltet nun vier Zahlen: 1, 9, 7 und 1. Gebt dieses Passwort in den Computer ein, damit sich ein Geheimgang öffnet. [cutscene] Den heranstürmenden Gummi-Tyrant habt ihr schnell erledigt – danach geht es durch den Gang und über eine Brücke.

Herrenhaus

Den Weg zum Herrenhaus müsst ihr euch sprichwörtlich "freikämpfen" – entweder ihr umgeht die Mutanten einfach oder reißt sie mit ein paar Explosions-Pfeilen in Stücke. Seid ihr dann – auf die eine oder andere Weise – im Haus angekommen, solltet ihr zuallererst das Feuerzeug benutzen, um die lästigen Fledermäuse loszuwerden. Geht dann durch die Tür links neben der Treppe, erledigt den angreifenden Gummi-Tyrant und holt euch anschließend das herumliegende Farbband. Nun verlasst ihr den Raum wieder und geht die Treppen hoch – die rote Tür sollte euer nächstes Ziel sein. Nach der [cutscene] öffnet ihr die Tür am Ende des linken Ganges und gelangt in ein Schlafzimmer, in dem eine Musikbox steht. Sobald ihr diese einschaltet, verschiebt sich das Bett und ihr gelangt in den Besitz eines weiteren Schlüssels. Verlasst den Raum jetzt wieder und kehrt in den Palast zurück – denkt auf eurem Weg nach unten allerdings an die herumirrenden Mutanten!

Die Ausstattung macht's

Mit dem soeben gefundenen Schlüssel lässt sich die Tür gegenüber des Speicherraums öffnen, dahinter liegt das Casino der Villa. Sammelt die überall verstreuten Goodies ein und

öffnet im hinteren Bereich der Eingangshalle die braune Tür. Am Ende des Ganges ist eine weitere Tür, die ihr mit dem neuen Schlüssel öffnen könnt. Beim Eintreten überraschen euch zwei Gummi-Tyrants, erledigt sie so schnell wie möglich und sammelt dann den Hunk-Report, die Adler-Platte und alle herumliegenden Items auf. Derart bepackt lauft ihr nun wieder zurück zum Speicherraum und verstaut alles Nutzlose in der Item-Box. Nehmt unbedingt die Pillen, das blaue Schild und das Feuerzeug mit, speichert ab und macht euch dann auf den beschwerlichen Weg zum Anfang eures Abenteuers – das Gefängnis.

Zurück zur Basis

Wenn ihr das Feuerzeug und die Pillen in eurem Inventar habt, erwartet euch beim Betreten des Zellentrakts eine [cutscene], bei der ihr einen Dietrich erhaltet. Geht jetzt zu der Guillotine hinter dem Gitter und setzt das blaue Schild in die Aussparung der dahinterliegenden Tür ein. Nehmt eine möglichst kraftvolle Waffe in die Hand, denn es erwarten euch jede Menge gierige Zombies. Versucht, das herumstehende Fass zu treffen – nur so könnt ihr gleich mehrere Untote auf einmal erledigen. Geht den Gang entlang bis ihr zu mehreren aufeinander gestapelten Kisten kommt – dahinter findet ihr eine Item-Box. Jetzt schiebt ihr die eingeklemmte Kiste bei der Tür zur Seite und betretet den nun freigelegten Raum. Überraschenderweise befindet ihr euch jetzt wieder im Computerraum. Da ihr jetzt nicht mehr gezwungen seid, durch den Sicherheitskorridor zu gehen, könnt ihr jetzt endlich alle Items aus den Sicherheitsboxen holen. Vergesst keinesfalls den Feuerlöscher – falls ihr ihn in einer der Boxen abgelegt habt – seine Dienste werdet ihr noch brauchen. Betretet nun das Gebäude, vor dem ihr die Zombies mit dem Fass

ausgeschaltet habt. Im kleinen Raum auf der rechten Seite liegt eine rote Akte, die ihr auch sofort einstecken solltet. Anschließend geht es durch die Tür hinter der Trennwand weiter. [cutscene] Hier warten – was auch sonst? – zwei Untote auf euch, gebt ihnen deshalb schnell den Gnadenschuss und schaut euch den herumstehenden Metallkoffer genauer an. Mit dem Dietrich könnt ihr das Schloss knacken und eure Standard-Pistole anschließend mit einem hübschen Upgrade aufrüsten. Die könnt ihr auch gleich recht gut gebrauchen, denn nachdem ihr in den vorherigen Raum zurückgekehrt seid, [cutscene] werdet ihr von einem Zombie-Doc angegriffen. Nachdem ihr ihn erledigt habt, solltet ihr ihn durchsuchen – das von ihm hinterlassene Glasauge könnt ihr nämlich in dem kleinen Büro nebenan in den Schädel des Plastikmodells stecken, woraufhin sich ein weiterer Geheimgang öffnet. Steigt die Treppe hinunter.

Folterkammer

Gleich nach dem Betreten der geheimen Kammer stürmen drei Untote auf euch zu, die für geübte Finger mittlerweile aber kein größeres Problem mehr darstellen sollten. In der Nähe des Portraits befindet sich eine Tür, durch die ihr ein Stockwerk tiefer gelangt. Ihr solltet euch nun in einem Raum mit vier Statuen befinden – eine von ihnen trägt ein Schwert, das ihr an euch nehmt. [cutscene] Jetzt heißt es schnell handeln: Dreht die Statue in der Mitte des Raumes, bis ihr wieder in Sicherheit seid – anschließend steckt ihr das soeben erbeutete Schwert in die Öffnung der (erst jetzt sichtbaren) kleinen Statue. Der Lohn eurer Mühen: Eine Noten-Walze. [cutscene] Nachdem auch der letzte Zombie am Boden liegt, verlasst ihr das Haus wieder Richtung Palast. Macht euch auf einige herumtorkelnde Untote gefasst!



Palast: Casino

Nachdem ihr wieder im Palast angekommen seid, kombiniert ihr die Noten-Walze mit der freien Stelle des Casino-Pianos. Eine hübsche Melodie ertönt, woraufhin sich [cutscene] einer der Spielautomaten öffnet ... was auch sonst? Aber wie auch immer – im Innern des Automaten findet ihr die rote Ameise. Geht zwei Räume weiter zur Item-Box und holt euch die blaue Variante, mit beiden im Gepäck geht's dann Richtung Herrenhaus. Auf dem Weg dorthin warten vier Zombies und zwei Gummi-Tyrants. Während ihr die erste Gegner-Ansammlung mit zwei Explosions-Pfeilen gleich reihenweise flachlegen könnt, solltet ihr euch bei den beiden härteren Mutanten schon etwas vorsehen – sie stürzen nämlich in sehr kurzen Abständen auf euch zu.

Herrenhaus: Unterm Dach

Im Haus angekommen, sprintet ihr die Treppe hinauf und erledigt auf dem Weg nach oben alle Zombies, die euch dabei in die Quere kommen. Endlich unter dem Dach angekommen, wählt ihr diesmal den rechten Weg und platziert die rote Ameise auf der Musik-Box. Sie öffnet sich und ihr könnt die Musik-Scheibe entnehmen. Dadurch öffnet sich ein weiterer Geheimgang, der nach oben direkt unters Dach führt – hüpf deshalb aufs Bett und klettert die Leiter hoch. So gelangt ihr in das recht seltsame "Spielzimmer" der beiden Ashford-Geschwister, ein runder Raum mit einem Karussell in der Mitte. Hier findet ihr den Libellenschlüssel (in der Nähe des herumliegenden Cellos), den ihr euch im Inventory einmal genauer ansehen solltet. Steckt ihn anschließend in den Mund der Ameisen-Zeichnung [cutscene] – nun könnt ihr noch eine Etage höher klettern. Hier angekommen steckt ihr sogleich das Farbband und die herumliegenden Zeitungen ein,

nachdem ihr die Kiste an die Glasvitrinen geschoben habt, könnt ihr zusätzlich noch einen Brief von Alfred und das blaue Medaillon finden. Geht nun zurück in Alfreds Zimmer [cutscene] und hebt die blonde Perücke auf [cutscene].

Flucht

Macht euch auf dem schnellsten Weg zurück zum Palast, speichert das Spiel und schnappt euch die beiden Medaillons aus der Item-Box. Anschließend geht ihr zum U-Boot und dockt an die Unterwasser-Station an. [cutscene] Folgt Steve ins Labor, rennt an den herumstehenden Untoten vorbei und nehmt die rechte Tür. Setzt jetzt die noch verbliebenen zwei Medaillons an die entsprechenden Vertiefungen des Pultes – danach könnt ihr endlich den Knopf drücken. [cutscene] Jetzt müsst ihr nochmal raus – vorher solltet ihr euch jedoch auf jeden Fall mit jeder Menge schlagkräftiger Waffen (Explosions-Pfeile und Granatwerfer) eindecken. Rennt durch das Labor, an den Zombies vorbei und durch die zweite Tür. Nachdem ihr die Brücke überquert habt, nehmt ihr den Lift nach oben zum Kran-Kontrollraum. Hinter der nächsten Tür könnt ihr mit dem Hebel die Brücke anheben. [cutscene] Überquert sie anschließend und untersucht die Leichen hinter der Tür. Eine von ihnen hat den K-402-Schlüssel bei sich, den ihr natürlich sofort einsteckt. Jetzt den ganzen Weg wieder zurück, mit dem kleinen Lift nach unten und mit dem soeben gefundenen Schlüssel die mit K-402 beschriftete Tür geöffnet. Hier könnt ihr euch a: mit Goodies eindecken und b: das Spiel sichern. Schiebt nun beide Kisten in den Lift, damit sich die Türen schließen lassen. [cutscene] Achtung: Sobald ihr den Lift betreten habt, startet ein 5minütiger Countdown, haltet euch auf dem folgenden Weg also nicht unnötig auf!

Final countdown

Sobald ihr mit dem Aufzug angekommen seid, wendet ihr euch nach links und geht durch die Tür. [cutscene] Haltet genug Abstand und feuert so viele Explosions-Pfeile wie möglich auf das Monstrum – habt ihr nicht mehr ausreichend Munition dabei, wechselt ihr am besten zum Granatwerfer. Kommt ihm nicht zu nahe, sonst schleudert er euch ins Feuer oder über das Geländer in die Tiefe. Sobald ihr den Tyrant-Mutanten mit ausreichend Blei eingedeckt habt, knallt er vornüber auf den Boden und ihr könnt an ihm vorbei rennen. Flüchtet über das U-Boot zurück zum Unterwasser-Labor und wieder ins Flugzeug. [cutscene]

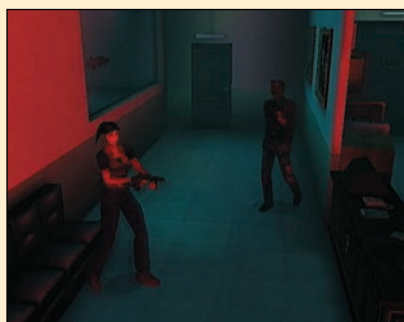
Gerettet?

Speichert ab und bewaffnet euch an der Item-Box mit allen schlagkräftigen Waffen und ausreichend Heilmitteln. So ausgerüstet geht es dann durch die Tür in den Rumpf des Flugzeuges, wo euch [cutscene] jemand mit ziemlich mieser Laune erwartet...

Die beste (oder eure einzige?) Chance ist, immer hübsch außerhalb seiner Reichweite zu bleiben (nicht zu lange an derselben Stelle stehen) und ihn solange mit den härtesten Waffen (am besten Explosions-Pfeile oder Granatwerfer) einzudecken, bis er stark blutet. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt gekommen! Lockt ihn in die Mitte der Laderampe und haut auf den blauen Schalter neben der Cockpit-Tür. [cutscene] Bye, Bye, Tyrant!

Ende von CD 1

Ist Claire & Steve die Flucht gelungen? Welche Rolle spielt der mysteriöse Ashford? Und wofür ist der zweite Teil? Bleibt gespannt – die Fortsetzung unserer Komplettlösung gibt's nächsten Monat!



MOTOR MAYHEM

Toni Opl



Sony oder Infogrames - wer dominiert die Car-Combat-Arena?



○ Effektgeladen: An grafischer Pracht mangelt es Motor Mayhem gewiss nicht.



○ Bonuscharakter Buzzsaw bereitet sich auf eine seiner Spezialattacken vor.

Mit Twisted Metal: Black und Motor Mayhem ziehen im Herbst gleich zwei Wettstreiter in die Autoschlacht. Während Sonys Twisted Metal-Serie mit dem nunmehr fünften Vertreter eine überaus düstere, diabolische Richtung eingeschlagen hat (mehr dazu ab Seite 40), versetzt euch Motor Mayhem in eine wesentlich farbenfrohere, jedoch nicht minder brutale Zukunft. Anhand der fertigen US-Version konnten wir Infogrames' Endzeit-Szenario bereits genauer unter die Lupe nehmen.

Deadly Entertainment

In Motor Mayhem verdient ihr eure Brötchen als draufgängerischer Gladiator, der sich als Mitglied der Vehicle Combat League, kurz VCL, zur Unterhaltung des gemeinen Volkes erbarmungslosen Schaukämpfen stellen muss. Als Austragungsort dienen spezielle Arenen, die euch unter anderem in antike Maya-Tem-

pel, auf gigantische Flugzeugträger, verwinkelte Raumstationen oder in futuristische Metropolen entführen und mit einer Unmenge an zerstörbaren Objekten versehen sind. Oftmals können beispielsweise brüchige Wände oder Säulen zum Einsturz gebracht werden, wodurch bisher unzugängliche Areale eines Levels passierbar werden.

Jeder der neun zur Auswahl stehenden Charaktere verfügt über ein ganz bestimmtes Gefährt, mit dem er auf den weitläufigen Turnierplätzen antritt. Das Aufgebot reicht von relativ normalen, autoähnlichen Vehikeln über Hovercrafts bis hin zu kraftstrotzenden Motorrädern, wobei jede Kampfmaschine mit einem Bord-MG ausgestattet ist. Durch das Aufsammeln von Pick-Ups können zudem weitaus vernichtendere Geschütze, wie beispielsweise Mini-Atombomben, Railguns, Plasmakanonen oder Raketenwerfer

am eigenen Fahrzeug angebracht werden. Mit Quick Brawl, VS Battle und Career stehen euch drei verschiedene Spielvarianten zur Verfügung, wobei letztgenannter Modus in die drei Disziplinen Eliminator, Deathmatch und Endurance unterteilt ist und den Kern von Motor Mayhem darstellt. Prinzipiell geht es allerdings just darum, aus allen Auseinandersetzungen mit einem oder mehreren Gegnern als Sieger hervorzugehen, was auf normalem Schwierigkeitsgrad locker innerhalb eines halben Tages zu bewerkstelligen ist. Das Multiplayer-Feature fällt ebenfalls recht mager aus: Ein einziger Spielmodus für maximal zwei Spieler hält nicht sehr lange bei Laune, zumal auch die Grafik-Engine des Öfteren ins Stocken gerät.



○ Jump-Pads (unten rechts im Bild) katapultieren euch auf höher gelegene Ebenen.



○ Bei einem Splitscreen-Battle könnt ihr bis zu zwei zusätzliche Bots aktivieren.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Beyond Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Kunterbunter und grafisch imposanter Twisted Metal-Abklatsch mit geringem Umfang, chaotischem Gameplay und mieser Steuerung.

DRAKAN 2



Surreal Software bringt die Fortsetzung des PC-Spieles auf die PlayStation2.



○ Der Durchschnittszocker soll mind. 40 Stunden zum Retten der Zivilisation benötigen.



○ Die Steuerung erfolgt stets aus der Third-Person-Perspektive.

Ursprünglich sollte das erfolgreiche PC-Action-Adventure nur für die PlayStation2 konvertiert werden. Letztendlich wurde aus der eigentlichen Konvertierung jedoch eine zweite, komplett neue Episode von Drakan. Rynn und der Drache Arokh, die beiden Protagonisten des Prequels, leben in einer Welt, deren Zivilisation dem Abgrund nahe ist. Einst waren sämtliche Städte der Erde durch magische Tore verbunden, doch diese wurden verschlossen und somit auch der dahinter liegende Geisterdrachen, der Verteidiger des einstigen Kaisertums, gefangen. Würden alle Tore

wieder geöffnet und das Schuppentier befreit werden, wäre der erste Schritt zur Rettung der Menschheit getan. Das Heldenteam muss sich also auf den Weg machen, um die vier Gatter zu öffnen. Kein leichtes Unterfangen, denn die Desert Lords setzen alles daran, um dieses Vorhaben zu unterbinden. Das Ziel der Tyrannen ist es nämlich, die ganze Menschheit zu unterjochen und zu versklaven.

Schönheitskur

Alan Patmore, Präsident von Surreal Software, entwickelte den Titel so, wie er ihn

sich ursprünglich für den PC vorgestellt hatte - als ein episches Drachenspektakel. Die beiden Hauptcharaktere bekamen ein realistischeres Upgrade. So wurde Rynns Charaktermodell von 300 auf stattliche 4400 Polygone hochgeschraubt. Arokh kann nach seinem "Facelifting" mit ansehnlichen 4200, anstatt der zuvor kümmerlichen 320 Polygonen, glänzen. Die Gebirgslandschaft weist hohe schneebedeckte Berge und tiefe Täler auf. Gelegentlich sind zerstörte Landstriche zu erblicken. Der Rauch von brennenden Häusern steigt gen Himmel. Trotz der ent-



○ In herumstehenden Fässern und Truhen können verschiedene Gebrauchsgegenstände gefunden werden.



○ Der Spielverlauf soll nicht mehr ganz so linear ablaufen. Einige Nebenmissionen werden diesmal für Abwechslung sorgen.



○ Legt man seine Fertigkeiten auf Krieger-Eigenschaften, so können neben Schwertern auch Äxte und Hämmer zum Einsatz gebracht werden.



○ Düstere und finstere Sumpflandschaften müssen ebenso durchquert werden wie Gebirgslandschaften, Dungeons und Höhlen.

standenen Dunstglocke sieht man stellenweise noch immer die Sonne durchschimmern. Höhlen und Dungeons sind in einem düsteren Flair gehalten und lassen eine gruselige Atmosphäre entstehen.

Mehr Spieltiefe

Ähnlich wie bei Blizzards Diablo2, könnt ihr nur unter der Voraussetzung auf Zaubersprüche oder Ausrüstungsgegenstände zugreifen, wenn ihr deren Anforderungen erfüllt. Es gilt, zuvor den benötigten Level bzw. die erforderlichen Erfahrungspunkte zu erreichen. Auch gibt es diesmal Goldstücke zu finden, mit welchen ihr verschiedene Items wie Waffen, Heiltränke oder Rüstungen kaufen könnt. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, Rynn auf gewisse Fähigkeiten zu spezialisieren. Die nach jedem Levelanstieg erhaltenen Fertigungspunkte könnt ihr nach Belieben auf die Gattungen Krieger, Bogenschütze oder Zauberei verteilen. Ihr müsst abwägen, ob eure Helden besser im Nah- bzw. Fernkampf oder im Umgang mit Magie werden soll. Eine gute Mischung aus allen drei Kategorien ist natürlich auch möglich. Jede Veränderung, die ihr am Cha-

rakter vornehmt, hat Einfluss auf dessen Auftreten. So ändert sich mit jedem angezogenen Kettenhemd oder Harnisch das Erscheinungsbild der Helden. Auch ist diese mit einer großen Ritterrüstung und entsprechendem Breitschwert nicht mehr so agil wie beispielsweise mit einer Ausstattung, die nur aus Pfeil und Bogen besteht.

An die Waffen!

Ganz im Gegensatz zum Vorgänger, bei welchem ihr nur auf bössartig gesonnene Zeitgenossen getroffen seid, beinhaltet Drakan 2 auch nette und freundliche Mitmenschen. Konversationen in Städten und Dörfern sind also an der Tagesordnung. Das Kampfsystem am Boden wurde vom PC-Vorbild übernommen, allerdings steht euch diesmal eine größere Anzahl an Waffen und Zaubersprüchen zur Verfügung. Allein 24 verschiedene Bögen sollen innerhalb des gesamten Spielverlaufs erhältlich sein. Der Kampf im Luftraum erfährt eine totale Neuerung. Ähnlich Konamis Z.O.E - Zone of the Enders, kann Arokh jetzt seine Gegner mit einem Lock-on-System anvisieren. Ist dies geschehen, orientieren sich seine Bewegungen an

dem angepeilten Gegner, bis dieser abgeschossen oder der nächste anvisiert worden ist. Nicht selten muss es Arokh mit vier oder fünf seiner Artgenossen gleichzeitig aufnehmen.

Alles im allem wird das Sequel Unmengen an Verbesserungen erfahren. Ob die Entwickler letztendlich auch alle Ideen verwirklichen können, bleibt vorerst abzuwarten. Wir können trotzdem gespannt auf einen neuen Teil des Drachenabenteurers warten, der wahrscheinlich noch vor einer PC-Version auf der PlayStation2 erhältlich sein wird.



○ Damit sich der Spieler nicht verirrt, steht ihm jederzeit eine Landkarte zur Verfügung.



○ Über 60 Prozent mehr Luftkämpfe sollen im Sequel vorhanden sein.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Surreal Software
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Uns erwartet ein episches Action-Adventure, das den PC-Vorgänger in den Schatten stellen wird.

HEADHUNTER

Toni Opl

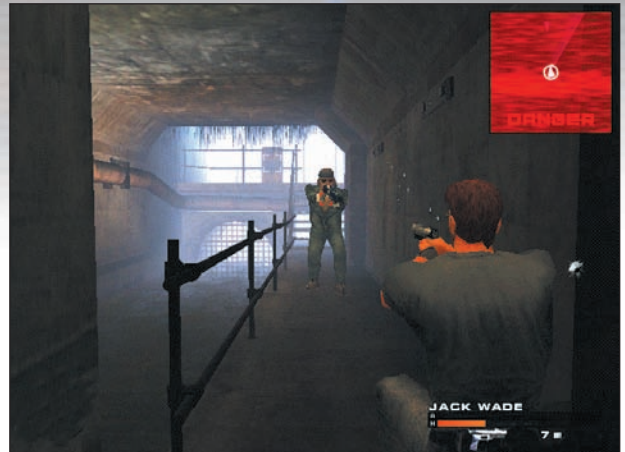


PlayStation 2

In naher Zukunft erledigen Kopfgeldjäger die Drecksarbeit überforderter Straßen-Cops.



○ Ride the winds of change: Mit der Maschine könnt ihr die Stadt erkunden.



○ Anvisierte Gegner werden mit einem roten Zielkreuz markiert.

Sonys Vertriebsdeal mit der Sega Corporation wird gegen Ende des Jahres erste Früchte tragen. Mit Ecco The Dolphin und Headhunter sollen zwei von insgesamt sieben SEGA-Titeln noch vor Weihnachten die PS2-Regale zieren. Anhand einer frühen Dreamcast-Version konnten wir uns einen ersten Eindruck von Amuzes ehrgeizigem Projekt Headhunter verschaffen. Beim Betrachten der Screenshots wird einem schnell klar, dass die schwedischen Programmierer ihr Handwerk verstehen, auch wenn es sich hierbei um ihr Konsolendebut handelt.

California Love

Der Sonnenstaat Kalifornien musste sich von zahlreichen Hollywood-Produktionen wie "Flucht aus L.A.", "Terminator" oder "Mad

Max" schon unzählige Male eine gravenhaft düstere Zukunft vorhersagen lassen. Nuklearer Holocaust, Naturkatastrophen, totale Verwüstung – was auf der Leinwand beinahe zum Alltag gehört, hält nun auch in der digitalen PlayStation-Welt immer mehr Einzug. So wählte man als Schauplatz für Headhunter ebenfalls ein beängstigendes Endzeitszenario, das euch ins Kalifornien des Jahres 2019 versetzt.

In dem einst so glamourösen US-Bundesstaat ist Demokratie über die Jahre hinweg zu einer dunklen, verschwommenen Erinnerung verkommen. Aufgrund der stetig wachsenden Kriminalität hat eine fundamentalistische Regierung die Kontrolle über das Land an sich gerissen und bestimmt seitdem das Leben der Einwohner. Der einzig

sichere, wenn auch nicht unbedingt harmloseste Job ist, als Kopfgeldjäger für die tyrannische Staatsmacht zu arbeiten. Der Spieler schlüpft hierbei in die Rolle des Söldners Jack Wade, der für das totalitäre Regime und dessen Anti-Crime Network, kurz ACN, als Headhunter arbeitet und in verschiedenen Städten gezielt auf Verbrecherjagd geht.

Der Arm des Gesetzes

Anfangs seid ihr noch damit beschäftigt, diverse Schmalspurganoven aus dem Verkehr zu ziehen. Später jedoch nimmt die Handlung einige unvorhersehbare Wendungen und plötzlich seht ihr euch mit einem groß organisierten Verbrechersyndikat konfrontiert, das unter anderem mit menschl-



○ Dicke Wummen, dicke Muskeln, dickes Motorrad – an Ausdrucksstärke fehlt es Jack Wade bestimmt nicht.



○ Wheelies, Burnouts, Powerslides – dank einer ausgefeilten Physik sind solche Aktionen auf dem Bike kein Problem.



○ Shoot-Out: Ein Sprung nach links durch die offene Tür könnte Jack zunächst das Leben retten. Laut Radar lauern dort keine schießwütigen Ganoven.



○ Ein Geheimlabor der Organschmuggler? Das Houston-Kontrollzentrum? Oder doch nur eine hochtechnisierte Zahnarztpraxis? Wer weiß!?

chen Organen handelt. Einer der späteren Aufträge lautet beispielsweise auch, den Mörder des Präsidenten der ACN aufzuspüren und zur Strecke zu bringen. Im Hinblick aufs eigentliche Gameplay kann Headhunter durchaus als eine Mischung aus Konamis Vorzeigetitel Metal Gear Solid und SEGAs Mega-Adventure Shenmue bezeichnet werden. So erwartet euch eine Unmenge an Undercover-Einsätzen, bei denen ihr euch unbemerkt in feindliche Gebäude einschleusen und diverse Missionsziele erfüllen müsst. Oft kommt man mit lautlosem Vorgehen schneller voran als mit brutaler Waffengewalt, was aber nicht heißen soll, dass in Headhunter nicht auch ordentlich geballert wird.

Filmreife Inszenierung

Um dunkle Gänge, verlassene Lagerhallen und verwinkelte Bürogebäude besser erkunden zu können, fängt die Kameraführung à la Resident Evil sämtliche Aktionen des Protagonisten aus übersichtlichen, wechselnden Perspektiven ein. Durchstreift Wade die vielbefahrenen Straßen der Stadt, so folgt die virtuelle Linse "hinterrücks" all seinen Bewe-

gungen. Bei den unzähligen Schusswechseln, die sich häufig "zwischen Tür und Angel" ereignen, erleichtert eine automatische Zielerfassung das Anvisieren der meist in der Überzahl auftretenden Gegner. Wie Solid Snake kann sich auch Jack Wade leise an Wänden entlang schleichen, um Ecken herumzulaufen und so unbemerkt die Lage auskundschaften.

Habt ihr ein Kapitel der Verbrechensbekämpfung erfolgreich abgeschlossen, schwingt ihr euch aufs Motorrad und braust, nicht nur in einer FMV-Sequenz, sondern in Echtzeit, der nächsten Stadt und damit neuen Aufträgen entgegen. Dort angekommen, kann Wade zu Fuß die Ermittlungen aufnehmen oder mit seiner hochgezüchteten Maschine zunächst die Metropole erkunden.

Alter Schwede!

Das in Stockholm ansässige Entwicklerteam scheint seine Hausaufgaben, zumindest in grafischer Hinsicht, ordentlich gemacht zu haben. Dies fängt bei der Gestaltung des charismatischen Hauptdarstellers an und hört bei den weitläufigen, detaillierten Städ-

ten auf, die Wade bei seiner Arbeit durchstreift. Mit kinoreifer Kameraführung, aufwendigen polygonalen Bauten, einer Vielzahl an Einwohnern, die ungestört ihrem gewohnten Tagesablauf nachgehen, und in Echtzeit generierten Licht- und Schatteneffekten wird eine lebensechte, dichte Atmosphäre geschaffen.

Unklar ist allerdings noch, wie Amuze die verschiedenen Dreamcast-exklusiven Features von Headhunter auf die PlayStation2 portieren will. Während Online-Motorradrennen für bis zu acht Spieler sowie zum Download bereitstehende Level und Zusatzmissionen mit dem geplanten Internetzubehör auch auf der PS2 realisierbar wären, werden die Pager-Nachrichten, die Jack Wade während seiner Einsätze direkt aufs Display der Visual Memory Unit bekommt, wohl den DC-Zockern vorbehalten bleiben.



○ Mutters Eintopf war heute wieder mal hart an der Kotzgrenze.



○ Der Radarschirm gibt rechtzeitig Auskunft über herannahende Gefahren.

PLAY-DATEN

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

FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Shenmue meets Metal Gear Solid! Ein interessantes Action-Adventure mit banaler Story, aber abwechslungsreichem Gameplay.



APE ESCAPE 2001

mArk Liebold

PlayStation 2

In Japan sind getragene Mädchenhöschen out - Affenunterhosen mit Bremsspuren sind der Renner!



○ Ungezogene Affen kann man einfach als Geschoss mißbrauchen.



○ Selbst Zombieaffen stehen auf Feinripp mit Eingriff.

Ape Escape zählte zu den innovativsten Spielen für die PSOne. Es war der erste Titel, der die beiden Sticks des Analog-Controllers unterstützte. Wer seinerzeit nicht im Besitz eines solchen Joypads war, konnte Ape Escape schlichtweg nicht spielen. Nach einer zweijährigen Ruhepause kehren Oberaffe Specter und seine wild gewordene Bande wieder zurück, um nun auch auf der PS2 Unfrieden zu stiften.

Schlüpferstürmer

Genau wie im Vorgänger schlüpft ihr in die Rolle von Spike. Die Aufgabe des beherzten Jungen ist es, unter der Aufsicht eines Professors und seiner Enkelin Katie

2001 entflozene Affen dingfest zu machen - jedoch auf eine sehr unkonventionelle Art und Weise. Anstatt mit einem Kescher die Primaten direkt einzufangen, gilt es, sie mit Hilfe eines Staubsaugers ihrer Unterwäsche zu berauben. Ähnlich wie im Prequel handelt es sich bei Ape Escape 2001 um eine Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Jump'n Run. Die Level sind nicht allzu groß und in verschiedene Themenbereiche gegliedert. In der Oberwelt hüpfst ihr beispielsweise durch eisige Schneelandschaften oder Friedhofsanlagen, während euch eine Etage tiefer stählerne Industriestages erwarten. Auf der extravaganten Unterhosenjagd könnt ihr auch auf nützliche Hilfsmittel zurückgreifen. Bomben halten euch das gerissene Affenpack vom Leib, die Liebesbanane lockt sie dagegen an.

Affentheater?

Technisch weiß Ape Escape 2001 das Potential der PlayStation2 nicht auszuschöpfen. Die Grafik ist schlicht - man könnte fast meinen, es handle sich dabei um ein PSOne-Spiel, das einfach den Texturfilter der PS2 nutzt. Doch ist dies nicht weiter tragisch, denn das Spiel bietet das, wonach es uns allen gelüstet: Spaß, Spaß und nochmals Spaß!

Bevor man in Deutschland selbst das Staubsaugerrohr schwingen und seiner geheimen Leidenschaft für getragene Affenunterwä-

sche nachgehen darf, werden wohl oder übel noch ein paar Monate vergehen.



○ Einige Primaten lassen sich nicht ganz so leicht an die Wäsche gehen.



○ Die Grafik wird von Level zu Level besser.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	SCEE
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Winter 2001

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Außergewöhnliches Geschicklichkeitsspiel mit Suchtfaktor!

LOTUS CHALLENGE



In einer Zeit von Gran Turismo 3 ist es sehr mutig, ein neues Rennspiel zu veröffentlichen.



○ Beulen, Kratzer und Blebschäden: Das Schadensmodell kennt kein Pardon.

○ Wahrscheinlich sind die Fahrer schon längst aus dem Wagen geschleudert worden.

Trotzdem möchte Virgin Interactive es so richtig wissen. Der Veröffentlichungstermin wurde bereits vom GT3-Monat Juli auf September verschoben. Damit ist zumindest gewährleistet, nicht völlig in das Verkaufsgerangel um den Sony-Racer zu gelangen.

Hand in Hand

Doch was hat der Entwickler Kuji dem GT3-Wahn entgegenzusetzen? Allen voran steht natürlich die Lizenz des renommierten englischen Autofabrikanten Lotus. Dieser beobachtet übrigens auch mit Argusaugen die Produktion des Titels. Im Spiel wird es sogar zwei exklusive Konzeptautos geben, die extra für die virtuellen Rennstrecken vom Sportwagen-

hersteller designt wurden. Ansonsten gibt es natürlich fast die gesamte Lotus-Produktpalette in dem ehrgeizigen Projekt zu bestaunen. Sogar der kultige "Esprit" aus dem Bond-Streifen "Der Spion, der mich liebte" ist mit von der Partie.

Bunte Mischung

Lotus Challenge soll dem Spieler einiges mehr an Gameplay bieten als gewöhnliche Rennspiele. Neben der obligatorischen Meisterschaft kann man beispielsweise auch an den Dreharbeiten zu einem Film mitwirken und dort haarsträubende Stunts vollführen. Abgerundet wird das Ganze durch einen ausgeklügelten Story-Mode, der uns in die Rolle eines

echten Lotus-Piloten steckt. Dazu kommen noch jede Menge Tracks, die uns beispielsweise über die idyllischen Landstraßen Englands führen, durch die Innenstadt Londons rasen lassen oder in Tokyo für rauchende Radarfallen sorgen. Als Sahnehäubchen warten sogar einige Formel 1-Wagen auf eine Testfahrt. Auf der technischen Seite kann Lotus allerdings noch nicht völlig überzeugen. Die Strecken sind allesamt noch etwas trist und steril. Vor allem in den Straßen Londons herrschte in unserer Vorabversion noch gähnende Leere. Das Schadensmodell konnte allerdings schon jetzt begeistern. Ohne jegliche Reue kann der Fahrer die Karosserie zerschrammen und verbeulen. Sämtliche Dellen werden dabei absolut akkurat in das virtuelle Blech gedrückt. Bis zur geplanten Veröffentlichung werden die Entwickler ohne Zweifel noch einiges an Arbeit in ihr Projekt stecken. Innovative und spannende Ansätze gibt es jedenfalls zu Genüge.



○ Witzig! Im Story-Mode muss man sich sogar als Stunt-Fahrer beweisen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Virgin Interactive www.vid.de
Entwickler	Kuji
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	September

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielsprechend

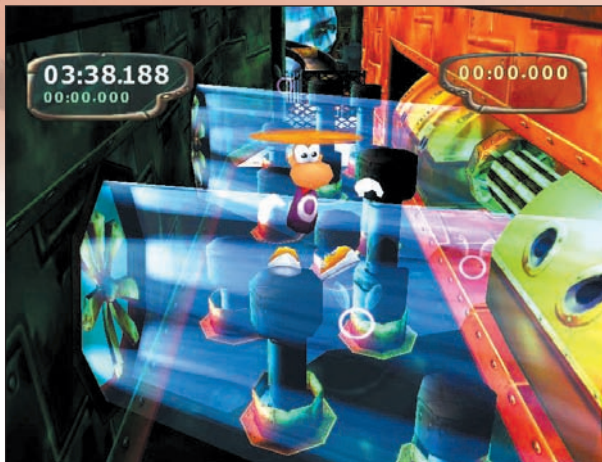
Mit viel Feinschliff könnte uns ein spannender Titel erwarten.



RAYMAN M



Wer braucht schon eine Story? Was wir wollen ist Action, Action und nochmals Action!



Das Spiel zwischen Licht und Schatten kreiert eine einzigartige Atmosphäre.



Versteckspiel! Nur mit List und Tücke hat man im Lum-Fight eine Chance.

Rayman kehrt auf die PlayStation2 zurück. Doch diesmal beglückt er uns nicht mit einem weiteren Jump'n Run-Abenteuer. Stattdessen erobern das drollige Ubi Soft-Maskottchen und seine Freunde vollkommen neue Spielgefilde. Rayman M ist ein reinrassiges Multiplayer-Game ohne Story, dafür mit umso mehr Action.

Bis zu vier Spieler gleichzeitig können sich in den wahnwitzigen Duellen messen. Dabei haben sie die Wahl, entweder ein Rennen zu bestreiten oder die energiegeladenen Fäuste sprechen zu lassen. Pro Spielmodus stehen euch jeweils zwölf Level zur Auswahl. Davon sind anfänglich

jedoch nur sechs Stages verfügbar. Den Rest müsst ihr selbst freispielen.

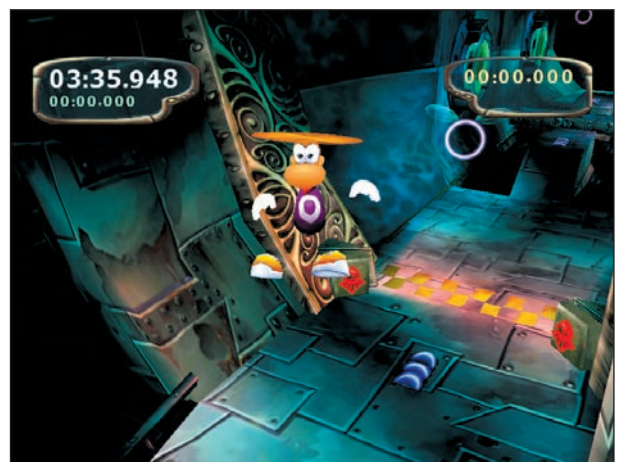
Multiplay = Multispaß

Rayman M orientiert sich zwar an bis dato bekannten Multiplayer-Spielvarianten, dennoch hebt es sich vom Rest der Masse ab. Im Renn-Modus klemmt man sich nicht einfach hinter das Lenkrad eines Mini-Flitzers und rast in gewohnter Fun-Racer-Manier über die Strecken, sondern begibt sich zu Fuß auf die Jagd nach der besten Rundenzeit. Genau wie bei einem klassischen Jump'n Run hüpfen die Charaktere größtenteils durch die Level. Euer Weg ist mit Hindernissen, Fallen, Rutschbah-

nen und Sprungpassagen übersät. Auch kleine Klettereinlagen dürfen nicht fehlen. Der Levelaufbau ist nicht linear. Ab und an bietet sich die Möglichkeit, eine kleine Abkürzung zu nehmen. Eine wirkliche Zeitersparnis kann jedoch nur der Spieler herausholen, der mit dem Sprung-Button umzugehen versteht. Sowohl Rayman als auch den anderen acht Charakteren ist es möglich, ihren Fall durch rotierende Ohren, wedelnde Arme oder Raketenrucksäcke zu verlangsamen. Durch Energieschüsse ist der Spieler in der Lage, sich an leuchtende Lums zu hängen oder auf dem Weg liegende Schalter umzulegen. Auf diese Weise könnt ihr Plattformen verschie-



Mittels des L2-Buttons seid ihr in der Lage, euren Gegner anzuvisieren.



Mit Hilfe der Lumringe (Hintergrund) könnt ihr euch schneller fortbewegen.



○ Auf den glitschigen Rutschbahnen können die Charaktere meist nichts weiter tun, als heranahenden Hindernissen auszuweichen.



○ Manchmal schwenkt die Kamera einfach herum und verwandelt das Spiel in einen klassischen Sidescroller.

ben, Gatter öffnen sowie Beschleunigungs- oder Sprungfelder aktivieren und euch so letztendlich einen gewaltigen Vorteil verschaffen. Doch aufgepasst! Denn Globbox, Admiral Klingenbart, die Kleinlinge, und all die anderen putzigen Charaktere sind nicht dumm und locken euch, solltet ihr ihnen davonlaufen, ebenfalls in einen Hinterhalt.

Gewaltfreie Action

Der Action-Modus erinnert stark an die Deathmatch-Schlachten eines Ego-Shooters. Jedoch mit dem kleinen Unterschied, dass man das Spektakel aus der Third-Person-Perspektive verfolgt und nicht literweise Blut dabei vergossen wird. Insgesamt gibt es drei verschiedene Spieloptionen: Lum Fight (Deathmatch), Spring Lums, Capture the Fly. Ob der zuletzt genannte Modus den Weg ins fertige Spiel findet, ist jedoch noch nicht ganz sicher. Statt auf Waffen zurückzugreifen, müssen Rayman & Co. magische Icons einsammeln, die es ihnen ermöglichen, eine begrenzte Anzahl an Feuerbällen oder Blitzen auf ihre Feinde zu schleudern.

Besonders abwechslungsreich gestalten sich die Spring-Lums-Duelle. Hier gilt es, die berühmt-berüchtigten Lums einzusammeln. Die einzige Waffe, die den Charakteren dabei zur Verfügung steht, ist eine Art Eisschuss. Wird der Protagonist von dem frostigen Projektil getroffen, verharrt er für wenige Sekunden regungslos auf der Stelle. In dieser Zeit hat der Gegner Gelegenheit, ihm das Lum vor der Nase des steifgefrorenen Kontrahenten wegzuschnappen.

Schöne neue Welt!

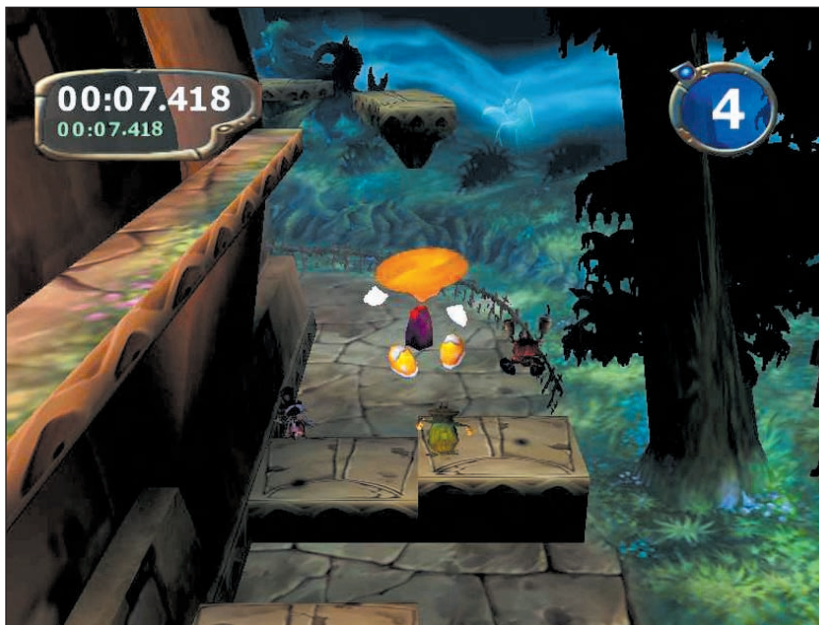
Technisch steht Rayman M seinem Next Generation-Jump'n Run-Kollegen in nichts nach. Bei Entwicklungsbeginn war die PS2-Grafik-Engine noch nicht ausgereift, deshalb griff man bei Ubi Soft kurzerhand auf die Dreamcast-Programmcodes zurück. Das Ergebnis kann sich dennoch schon jetzt sehen lassen. Im Singleplayer-Modus huschen die knuffigen Cartoon-Helden mit einer konstanten Bildwiederholungsrate von 60 Frames pro Sekunde über den Bildschirm. Dank Multi-Texturing, sprich das Übereinanderlegen ver-

schiedener Texturschichten, und Echtzeit-Lichteffekten erstrahlen die Level von Rayman M in einem zauberhaften Glanz. Sowohl die gesamte Atmosphäre des Spiels als auch das Level- und Charakterdesign gliedern sich nahtlos in das bereits bestehende Rayman-Universum ein.

Obwohl Rayman M ein reinrassiger Multiplayer-Titel ist, wird es keine i.LINK-Option unterstützen. Die Spieler sind ausschließlich in der Lage, via Splitscreen gegeneinander anzutreten. Ob es, ähnlich wie bei Twisted Metal: Black, eine nachträgliche Add-On-CD geben wird, mit deren Hilfe man auch Online spielen kann, hängt allein von Sony und deren Entwickler-Support ab.



○ Für jede Charakter-Animation wurden zunächst Entwürfe angefertigt.



○ Flüge Rayman etwas mehr nach links, könnte er über die schwebenden Plattformen abzukürzen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-4
Hersteller	Ubi Soft www.ubisoft.de
Entwickler	Ubi Soft
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Abwechslungsreicher Multiplayer-Spaß für Jung und Alt!

FINAL FANTASY Chronicles

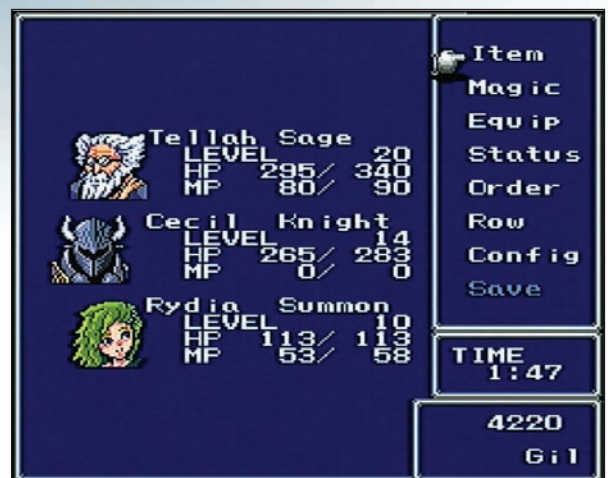
Heiko Strobel



Zwei Urgesteine der Rollenspielgeschichte haben endlich ihren Weg auf die PSone gefunden.



○ FFIIV: Ohne Magie ist einer solchen Horde Gegner schwer beizukommen.



○ FFIIV: Das Menü wurde übersichtlich und leicht verständlich gestaltet.

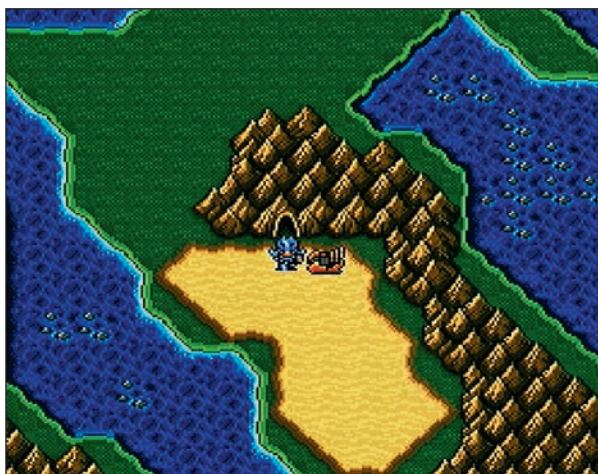
Final Fantasy Chronicles bietet zwei Raritäten aus Squaresofts Rollenspiel-schmiede. Zum einen Final Fantasy IV, welches 1991 auf dem Super Nintendo Entertainment System (SNES) erschien und damals als einer der bahnbrechenden Titel überhaupt galt. Mit seiner spannenden, tiefgreifenden Story und dem seinerzeit neuartigen Kampffeature, dem Active Time Battle, wurde es von Spielern sowie Kritikern hoch gelobt.

Zum anderen beinhaltet das Bundle Chrono Trigger – ebenfalls ein grandioses Machwerk seiner Zeit, das 1995 auf dem SNES erschienen ist. Entwickelt wurde es von Hiro-nobu Sakaguchi (Final Fantasy-Serie) in Zusammenarbeit mit Yuji Horii (Dragon Quest) und Akira Toriyama (Dragon Ball Z). Die Verkaufszahlen von über 2,5 Millionen Exemplaren, die allein in Japan erzielt wurden, sprechen für den Erfolg des Spiels. Auszeichnungen für die beste Grafik, den

besten Sound und ein innovatives Kampfsystem konnte Chrono Trigger ebenso einheimsen.

FINAL FANTASY IV

Wie bereits erwähnt, hatte die vierte Episode des Rollenspiels 1991 ihr Debüt. Nach ein paar Monaten bekam die japanische Version eine Light-Fassung, in welcher der Spielverlauf durch offensichtlichere Rätsel und Kürzungen verschiedener Items verein-



○ FFIIV: Auf der Landkarte könnt ihr jederzeit euer Zelt aufschlagen, um euch komplett zu regenerieren.



○ FFIIV: Die Kämpfe entstehen, wie auch heute noch, nach dem Zufallsprinzip.



CT: Diese Maschine macht Reisen durch die Zeit möglich.



CT: Auf der Landkarte könnt ihr jederzeit eure Spielstände sichern.

facht wurde. Dieser Abklatsch der ursprünglichen Version diente zugleich als Grundlage für das amerikanische SNES-Modul, welches nochmals gekürzt und anschließend als Final Fantasy II in den Staaten vertrieben wurde. Mit der aktuellen Version wurde die schlechte Übersetzung ins Englische verbessert. Auch die entfernten Items, die fehlenden Zaubersprüche sowie die gestrichenen Monster und der leichte Schwierigkeitsgrad wurden wieder in den Ursprungszustand zurückversetzt. Neue bzw. aufgepeppte FMVs wurden ebenso implementiert.

Alles wie gehabt

An der Story hat man sich nicht vergriffen. So schlüpft ihr auch heute noch in die Rolle des dunklen Ritters Cecil, Anführer der Luftflotte des Königreiches von Baron. Cecil erhält den Auftrag, den heiligen Kristall vom friedliebenden Volk der Mysidianer zu stehlen - koste es, was es wolle. Der sonst gutmütige Held bekommt dabei erste Zweifel an der Loyalität zu seinem König. Als ihn dieser auf seine Ergebnisse anspricht und Cecil wahrheitsgemäß antwortet, wird er schnurstracks des

Amtes enthoben. Zusammen mit seinem Freund Kain muss er daraufhin eine unbedeutendere Mission erfüllen. Ein Ring soll ins benachbarte Reich gebracht werden. Dort angekommen, entpuppt sich der Fingerschmuck als magische Waffe und zerlegt alles in Schutt und Asche. Auf dieses Massaker hin schwört der Held, dem ganzen Treiben ein Ende zu setzen. Seine Wege führen ihn dabei rund um die Welt, tief ins Erdinnere und sogar bis auf den Mond.

CHRONO TRIGGER

Auch dieses Meisterwerk wurde mit einigen Neuerungen versehen. So bekam der Titel zusätzlich 15 Minuten an neuen FMVs spendiert. Chrono Trigger ist für seine Vielzahl an unterschiedlichen Enden bekannt. Wenn euch die verschiedenen Endscenarien nicht genug Anreiz sind, das Spektakel mehrmals durchzuspielen, so hält die überarbeitete Fassung zusätzlichen Ansporn bereit. Hier sollt ihr nämlich mit jedem Erreichen des Spielendes verschiedene Features freischalten können. So sollen Sound Test Songs, Unmengen an FMVs, eine Liste von Double und Triple Techs, eine Landkarte für

jede Epoche im Spiel und vieles mehr verfügbar werden.

Mit der riesigen Palette an Zusatzmaterial hat sich leider auch etwas Negatives mit eingeschlichen: Im Vergleich zum SNES-Pendant schlagen die Ladezeiten auf der PSone vor jedem Kampf und bei jedem Wechsel ins Inventar locker mit zwei Sekunden zu Buche.

Quer durch Zeit und Raum

Der Jahrmarkt zur Feier des Jahrtausends, auf den sich unser Held Crono schon seit geraumer Zeit freut, hat endlich begonnen. Zusammen mit Marle begibt er sich zur Show seiner Bekannten Lucca. Diese hat eine Teleportmaschine entwickelt und sucht im Publikum verzweifelt nach einem Freiwilligen. Die neugierige Marle stellt sich zur Verfügung, und aufgrund einer Fehlfunktion verschwindet diese ins Nichts. Der tapfere Crono folgt ihr und muss alsbald feststellen, dass er 400 Jahre in die Vergangenheit zurückgereist ist. Als unsere Helden dem Phänomen endlich Herr geworden sind, bereist die Truppe fortan die verschiedensten Epochen und erlebt dabei die unglaublichsten Abenteuer.

Mit Final Fantasy Chronicles bekommt ihr aufgrund der vielen Neuerungen die besten Versionen, die jemals von den beiden Titeln erhältlich waren. Solche Klassiker dürfen eigentlich in keiner Rollenspielsammlung fehlen!



CT: Die altbackene Grafik ist zwar geblieben, doch die tiefgründige Story garantiert trotzdem unzählige Stunden Spielspass.

PLAY-DATEN

System	PSone
Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	Square EA www.squaresoft.com
Entwickler	Squaresoft
Preis	ca. 169,- DM
Erhältlich ab	sofort (US-Import)

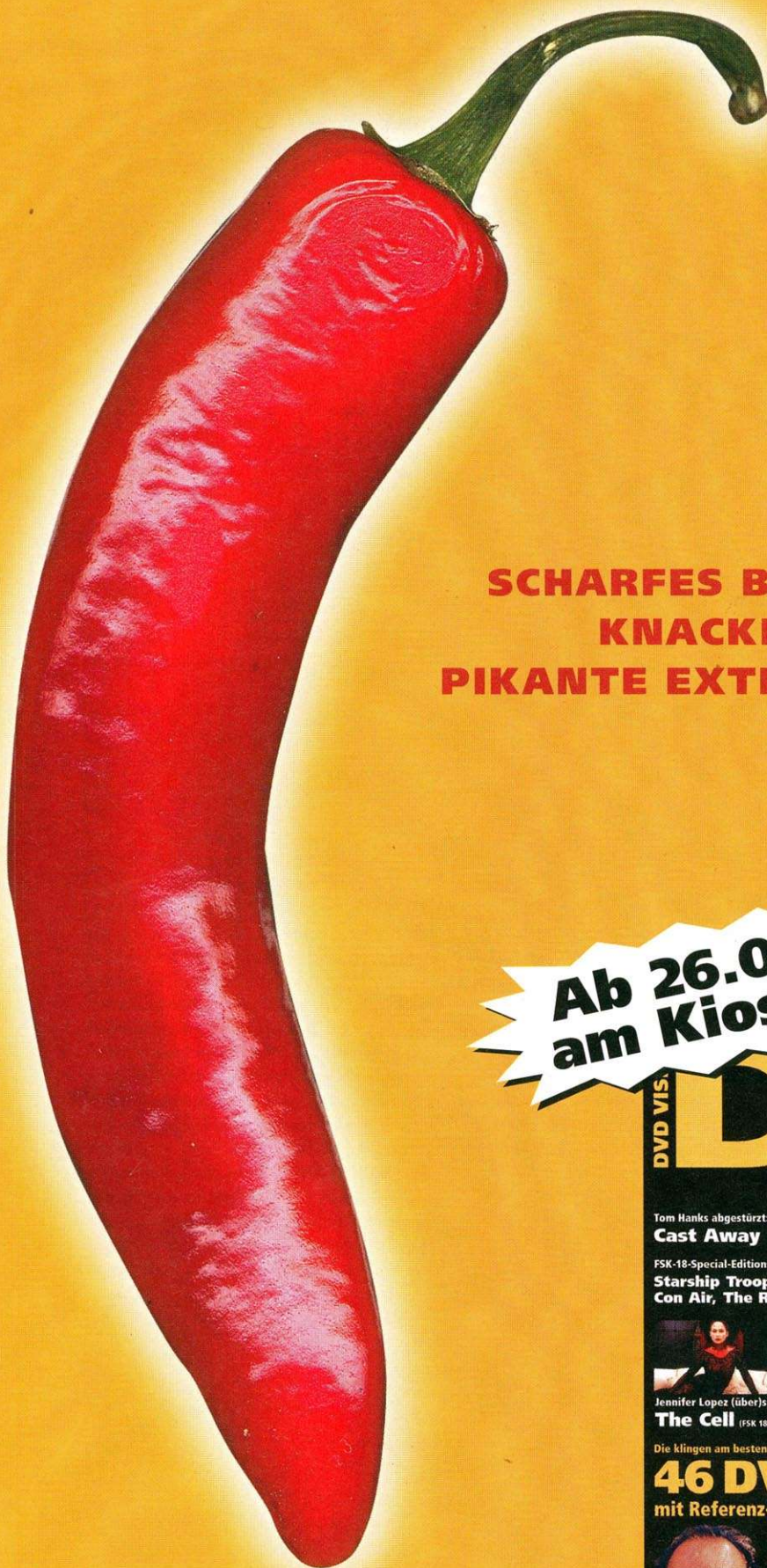
FERTIGGESTELLT

100%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Aufgemotzte Version zweier klassischer Rollenspiel-Highlights. Ein Muss für jeden RPGler



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

**Ab 26.07.
am Kiosk!**

AUGUST 2001 • 95 AL • 979 4,00 • 107 140 • 6 MARK

DVD VISION

Tom Hanks abgestürzt:
Cast Away

FSK-18-Special-Editions:
Starship Troopers, Con Air, The Rock

Jennifer Lopez (über)sinnlich:
The Cell (FSK 18)

Die klingen am besten:
46 DVDs
mit Referenz-Sound!

Hannibal, Manhunter, Das Schweigen der Lämmer – SE

Neue Code-1-DVDs im Test:
Pay It Forward - Platoon SE - The Cannonball Run - Big Trouble in Little China - Requiem for a Dream - The Pledge - Proof of Life - State and Main - Memento

Bond-verdächtig
Daniel Craig gibt sich smart und kämpferisch
- Proof of Life
- State and Main - Memento

DVD VISION PEPPT EUER HEIMKINO AUF.



THE ITALIAN JOB



Ein aus dem Gefängnis entlassener Meisterdieb landet den Coup seines Lebens!



○ Kein Splitscreen: Im Mehr-Spieler-Modus wird stets nacheinander angetreten.

○ Der Flair Londons und Turins wurde angemessen umgesetzt.

Nach Driver, Driver 2: Back on the Streets und World's Scariest Police Chases steht mit The Italian Job das nunmehr vierte Action-Driving-Game in den PSone-Startlöchern. Angelehnt an den gleichnamigen Kinofilm aus dem Jahre 1969, der in Deutschland den Titel "Charlie staubt Millionen ab" trug, erlebt der Spieler nahezu die gesamte Handlung der Actionkomödie in virtueller Form.

Knastbruder

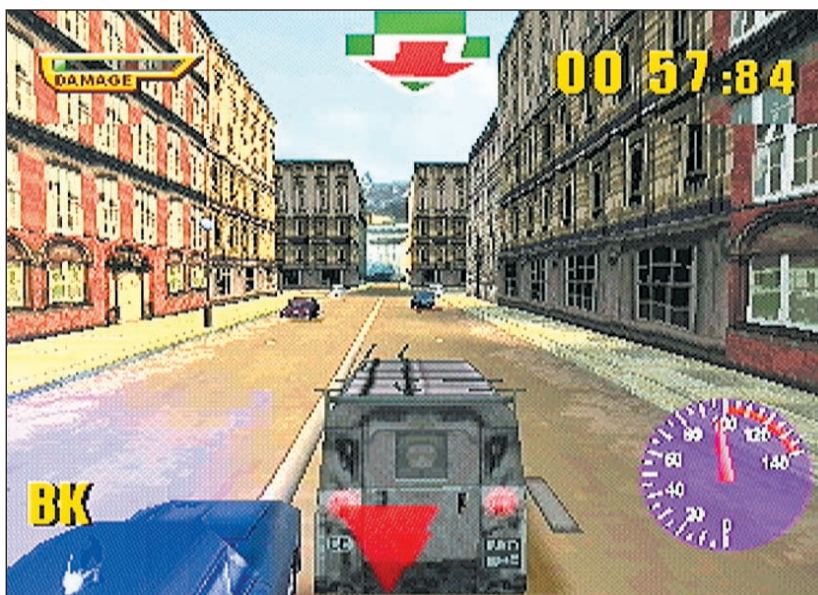
Kaum ist der Gentleman-Gangster Charlie Croker (im Film gespielt von Michael Caine) wieder auf freiem Fuß, schmiedet er schon konkrete Pläne für seinen nächsten Überfall.

Zusammen mit einem Team von Komplizen stiehlt Croker im italienischen Turin Goldbarren im Wert von vier Millionen Dollar. Die Flucht verläuft allerdings alles andere als geplant, da den Gaunern sowohl die Polizei als auch die Mafia unerbittlich auf den Fersen ist. Eine dramatische Verfolgungsjagd beginnt.

Eure Aufgabe besteht darin, in 16 Missionen die verschiedenen Abschnitte des Films, von der Planung des Überfalls bis zur atemberaubenden Flucht, nachzuspielen. Es gilt zunächst, die Gang zusammenzutrommeln sowie alle Vorbereitungen zu treffen, dann den eigentlichen Goldraub durchzuführen

und sich letztendlich mit der fetten Beute über die Alpen abzusetzen. Für dieses Wagnis stehen euch insgesamt 13 unterschiedliche Vehikel zur Verfügung. Darunter befinden sich beispielsweise ein Rover Mini, ein Hippie-Bus, ein Polizeiwagen oder ein Londoner Doppeldecker, aber auch sportlichere Boliden wie etwa ein Aston Martin oder ein alter Ferrari.

Neben dem eigentlichen Goldraub hält The Italian Job noch vier weitere Mini-Games bereit. So könnt ihr ein Checkpoint-Rennen austragen, im Zerstörer-Modus eine bestimmte Anzahl von aufgestellten Pylonen über den Haufen fahren oder euch im Modus "Herausforderung" verschiedenen Sprungtests und anderen Aufgaben stellen. Besonders unterhaltsam ist auch der Modus "Freie Fahrt", der nicht nur zur Erkundung der Straßen Londons und Turins dient, sondern auch zehn abwechslungsreiche Mini-Missionen zu bieten hat.



○ Könnt ihr die Polizei nicht rechtzeitig abschütteln, erkennt diese euer Nummernschild, was ein vorzeitiges Game Over zur Folge hat.

PLAY-DATEN

System	PSone
Genre	Rennspiel
Spieler	1-8
Hersteller	Codemasters
	www.codemasters.com
Entwickler	SCI
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	September

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Thematisch interessante, aber technisch noch etwas schwach inszenierte Umsetzung eines angestaubten Kultfilms.

WILDE SCHNEESTÜRME, EIN VERLASSENES FORT, BLUTRÜNSTIGE ALIENS
MISSION "COLD LIMIT" BEGINNT!

EXTERMINATION

play verlost in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland das nötige Equipment für einen harten Winter – oder einen schlechten Sommer.

MIT FOLGENDEN PREISEN SEID IHR FÜR JEDEN ALIEN-ANGRIFF BESTENS GERÜSTET:

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Preis: | 1x PS2 Konsole + 1x Extermination (für PS2) |
| 2. Preis: | 1x original Extermination-Winterjacke +
1x Extermination (für PS2) |
| 3. - 10. Preis: | jeweils ein Extermination (für PS2) |

**UM AN DER VERLOSUNG TEILZUNEHMEN, MÜSST IHR LEDIGLICH
FOLGENDE FRAGE BEANTWORTEN:**

**An welchen Tag wurde Sergeant Dennis Riley, Hauptcharakter des
Spiels Extermination, mit seiner Mannschaft in die Antarktis gesandt,
um in Fort Stewart nach dem rechten zu sehen?**

- A: 04. Juli**
B: 24. Dezember
C: 03. Oktober



SCHICKT EURE ANTWORT MIT DER LÖSUNG AN FOLGENDE ADRESSE:

CyPress GmbH – Redaktion play
Stichwort: Cold Limit
Max-Planck-Str. 13 – 97204 Höchberg
oder per e-Mail an:
coldlimit@playplaystaion.com

Einsendeschluss ist der 28. August 2001.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

play



...Sammlung ist nicht komplett?

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

play 09/00	play 10/00	play 11/00	play 12/00	play 01/01
Player's Guide Cold Blood - Teil 3 Tenchu 2 Koudelka	Player's Guide Alien - Die Wiedergeburt Teil 1 Tony Hawk 2 Spiderman	Player's Guide Alien - Die Wiedergeburt Teil 2 Dino Crisis 2	Player's Guide Medal of Honor - Underground	Player's Guide Tomb Raider - Die Chronik Driver 2 007 - Die Welt ist nicht genug
play 02/01	play 03/01	play 04/01	play 05/01	play 06/01
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	Player's Guide Alone in the Dark (Teil 1) C-12: Final Resistance (Teil 2)
play 07/01				
Player's Guide Extinction Alone in the Dark (Teil 2)				

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 ☐
play 11/99 ☐	play 03/00 ☐	play 07/00 ☐	play 11/00 ☐	play 03/01 ☐	play 07/01 ☐

pro Heft 6,90 DM =

+ Porto
Inland: 3,- DM
ab 3 Hefte 4,40 DM
ab 4 Hefte 7,- DM
Ausland: 8,- DM
ab 3 Hefte 12,- DM

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play · "Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

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.

0190/851446

Cooler SMS blinken im NOKIA Display!!!

BLINK SMS!!!

Ey Alta... dass war-felt krass... weisst Du?!

Mailboxsprüche

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 Höllezentrale
30132 Bondage Hotline
30215 Unsere Susi
30216 Angelique
30221 Erotik-Sigi
30294 Telefonsklave

Starke Promis

30010 Boris - Anrufspruch 1
30018 Boris - knallharter Volley
30019 Boris - Spiel und Satz
30038 Showmaster Thommy
30014 Berti - der automatische Berti
30015 Berti - Rückennummer
30044 Hier spricht der Loddar
30050 Kaiser Franz - hallo ... Halloo
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 - keine da
30047 James Bond 1
30048 James Bond 2
30194 Marcel Reich-Ranicki
30195 Marcel Reich-Ranicki 2
30203 Ricky's Anrufersofa
30330 Asterix und Obelix

Übersinnlich

30084 Satan
30085 Dämon
30086 Achtung, Alien!
30013 Beim Papst
30007 Automatischer Beichtstuhl

Witziges

30073 Sie sind verbunden mit Gott
30058 Papst - Das erste Gebot
30059 Papst - Das gesegnete Band
30060 Papst - Du Schei!
30133 Hier spricht Der Tod
30134 Der siebte Sinn
30144 Hallelujah oder Verdamnis
30223 Jesus von Nazareth
30027 Erwin Schränker
30028 Es brennt
30080 Das Kettenangs Video
30030 Friedhofverwaltung
30031 Aus fremder Galaxis
30032 Erpresser - 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 Star - Abhebestelle!
30092 Voll bekrifft, Eyi!
30090 Charles Manson Hotline
30091 Jack the Ripper
30106 Automatischer Biernachschub
30110 Wumm und Wendelin
30128 Nutzf
30130 Katzenhasser-Hotline
30131 Krematorium
30136 Vorsicht, Benzinkostenfallen!
30137 Ruf deinen Psychiater
30140 Ich bin eine Mailbox
30141 Hier spricht der Kühlschrank
30146 Geheimnummer
30156 Hysteriker-AB
30193 Alzheimer Labor

TOP-LOGOS

TOP-KLINGELTÖNE

CHARTS:

1472 Whole again (Atomic Kitten)
1859 Turn the Tide (Sylvester)
1740 Teenage dirtbag (Wheatats)
1849 Played-a-live (Safri Duo)
1780 Butterfly (Crazy Town)
1924 You're my mate (Right said fred)
1769 It wasn't me (Shaggy)
1821 Clint Eastwood (Gonillaz)
1907 Kumba yo (M. Mitterer, & Guano babes)
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)
1925 E.I. (Nelly)
1943 Once in million (Bosson)

1922 All for you (Janet Jackson)
1921 Stutter (Joe)
1910 Hab gehört (Samy Deluxe)
1909 Lovin each day (Ronan Keating)
1908 Lieb ficken (Sofaplane)
1928 Dream on (Depeche 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 (Steve Mc's)
1959 Get your freak on (Missy Eliot)
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 me (Geri Halliwell)
1949 Don't stop movin (S Club 7)
1806 Exploration of Space (C. Gate)
1805 Gone with the sin (HIM)
1804 Heaven is a Halfpipe (OPM)
1902 I need you (LeAnn Rimes)
1858 Kiss by kiss (Emilia)
1954 La passion (Gigi D'Agostino)
1840 Love don't cost a thing (J. Lopez)
1807 Love how you... (M. Thornton)
1961 I need you (LeAnn Rimes)
1904 The storm is over now (R. Kelly)
1903 Want you bad (Offspring)
1860 What A Feeling (DJ Bobo)
1763 Win the race (Mod. Talking)

1971 Ante up (m.o.p.)
1970 back to bed boy (Sarah Connor)
1969 So fresh so clean (Outkast)
1968 Free (My a)
1967 Thank you (Dido)
1966 All rise (Blue)
1965 Electric Avenue (Eddie Grant)
1964 Sing (Travis)
1963 Do you really... (DJ Pied Piper)
1962 Angel (Shaggy feat. Rayvon)
1961 Before you leave (Pepe Deluxe)

SOUNDTRAX:

1865 Raumschiff Enterprise
1864 Kampstern Galactica
1862 Flipper
1852 Versuch's mal... (Dschungelb.)
1816 Muppets (Muppet Show)
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
1811 Night rider
1809 Der Pate
1818 Speedy Gonzales
1758 Al Bundy
1756 Rocky Horror
1755 Blues Brothers
1754 Blues Brothers 2
1753 Leben des Brian
1764 Das A-Team
1729 Raumschiff Orion
1162 Rocky Thema

1971 Ante up (m.o.p.)
1970 back to bed boy (Sarah Connor)
1969 So fresh so clean (Outkast)
1968 Free (My a)
1967 Thank you (Dido)
1966 All rise (Blue)
1965 Electric Avenue (Eddie Grant)
1964 Sing (Travis)
1963 Do you really... (DJ Pied Piper)
1962 Angel (Shaggy feat. Rayvon)
1961 Before you leave (Pepe Deluxe)

SOUNDTRAX:

1865 Raumschiff Enterprise
1864 Kampstern Galactica
1862 Flipper
1852 Versuch's mal... (Dschungelb.)
1816 Muppets (Muppet Show)
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
1811 Night rider
1809 Der Pate
1818 Speedy Gonzales
1758 Al Bundy
1756 Rocky Horror
1755 Blues Brothers
1754 Blues Brothers 2
1753 Leben des Brian
1764 Das A-Team
1729 Raumschiff Orion
1162 Rocky Thema

KLEINE KOSTPROBE GEFÄLLIG?



**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 einem 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)

PSM081

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



play ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

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:

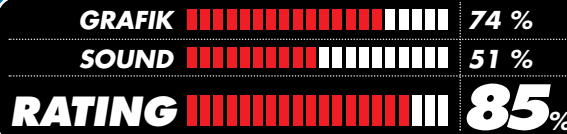
Zu einer guten Soundwertung gehört nicht nur eine atmosphärische, zur jeweiligen Thematik passende Hintergrundmusik, sondern auch authentisch klingende Soundeffekte sowie die Unterstützung von HiFi-Anlagen mit Dolby Surround.

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-Texturfilterunterstützung	
Sound	Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
Zubehör	Analog Controller Sony	Analog Controller neGcon	Maus-Unterstützung
	Lenkrad	Analog Joystick	LightGun
	Link-Option	i.Link-Option	Keyboard
		Tanzmatte	Force Feedback



INHALT 08/2001

PlayStation 2

ATV Offroad	103
Bloody Roar 3	98-99
City Crisis	100
Freak Out	106
Gift	104
Gran Turismo 3 A-spec	84-91
LeMans 24 Stunden	102
Moderngroove Ministry of Sound Edition	105
Resident Evil Code: Veronica X	92-97
Tokyo Xtreme Racer	101
UEFA Challenge	104
WDL: WarJetz	105

PSone

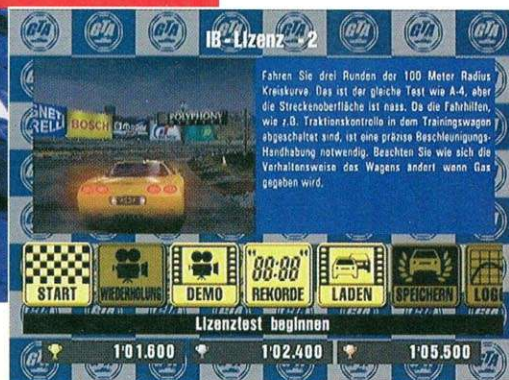
Breath of Fire 4	107
Megaman Legends	108
Megaman X5	108
Roswell Conspiracies	106

Toni Opl

GRAN



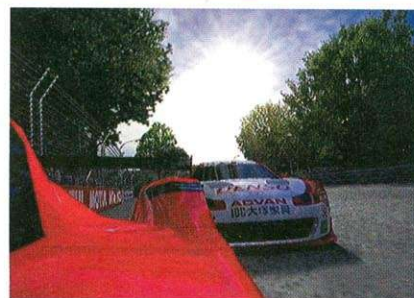
Eine Erfolgsgeschichte nimmt ihren Lauf: Bereits eine Woche nach dem Erstverkaufstag geht der dritte Teil des „Real Driving Simulator“ mehr als 45.000 mal über japanische Ladentheken. Nur kurze Zeit später überschreitet der Titel die magische Grenze von einer Million verkauften Einheiten. Zahlen, die für sich sprechen - für sich und für die überragende Leistung von Kazunori Yamauchi und seinem Team, der mit Gran Turismo 3 A-spec ein weiteres virtuelles Meisterwerk geschaffen hat. Höchste Zeit also, das heimische Wohnzimmer wieder wochenlang mit purer Rennatmosphäre zu erfüllen. Höchste Zeit für stehenden Benzingeruch, aufheulende Motoren, quietschende Reifen und prunkvolle Siegetrophäen. Ladys and Gentleman - start your engines!



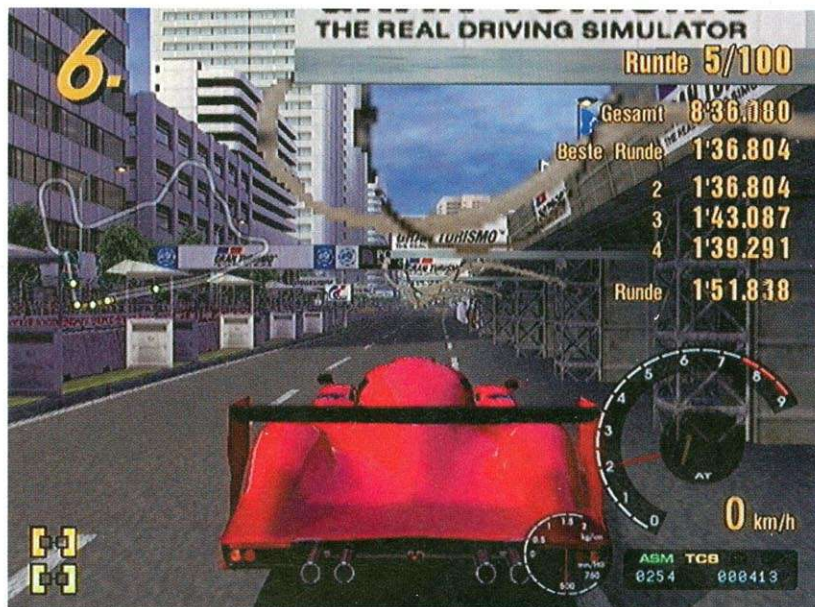
○ Führerschein: Bevor es im GT-Mode ans Eingemachte geht, warten unzählige Fahrprüfungen.

TURISMO 3

- A-spec -



Im Replay könnt ihr euren Boliden unter anderem über die elegante Schulter blicken.



Streik beim Boxenpersonal: Wie von Geisterhand wird der Reifenwechsel vollzogen.

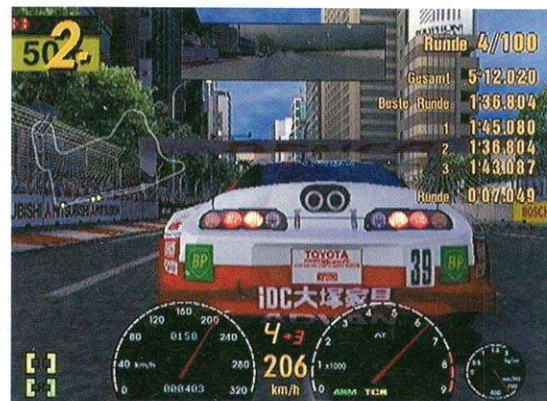
Erwartungsgemäß bringt der Sprung von der PSone auf die PlayStation2 einige Veränderungen mit sich. So ist das Spiel nicht mehr auf zwei getrennten CDs, sondern auf einer bis zum Rand vollgepackten DVD untergebracht.

Nach einem ungemein beeindruckenden Render-Intro, welches den gespannten Betrachter in das Innere eines laufenden Motors entführt, sieht man sich vor die traditionelle Wahl des Spielmodus gestellt.

Arcade- oder GT-Mode?

Absolute Racing-Greenhorns sollten mit dem Arcade-Modus beginnen, der sich perfekt für ein kurzes Rennen „zwischen durch“ eignet und in fünf Spielvari-

anten unterteilt ist. Beim „Einzelrennen“ bestreitet ihr einen einzigen Lauf auf einem der sechs zur Auswahl stehenden Kurse. Beendet ihr jedes Rennen als Sieger, werden nach und nach fünf weitere Streckenpakete und diverse versteckte Bonuswagen zugänglich. Auf dem Rennplan stehen hierbei nicht nur Auseinandersetzungen auf befestigten Straßen, sondern auch diverse Rallye-Events, die auf holprigen Sand- und Schotterwegen stattfinden. Zu außerordentlichen Bestleistungen spornen die Entwickler von GT3 an, die sich im Modus „Zeitrennen“ mit ihren persönlichen Bestzeiten stilvoll verewigt haben. Um deren beeindruckende Rekorde zu knacken, bedarf es allerdings einer großen Portion Geschick. Ein Remppler in die Streckenbegrenzung oder ein unfreiwilliger Abflug in die Botanik



Aus der Egoperspektive wird der Rückspiegel zum besten Freund.

und der Versuch wird sofort abgebrochen. Daher sollte man im Testfahrt-Modus zunächst ausgiebig trainieren, ehe man sich an die Zeiten von Herrn Yamauchi und Konsorten heranwagt.

Auge um Auge, Feature um Feature

Wer sich lieber mit realen Personen duelliert, kann zwei Möglichkeiten in Betracht ziehen: Die klassische Variante ist ein gewöhnliches 2er-Splitscreen-Rennen. Hierbei könnt ihr die Rundenzahl bis auf stattliche 99 Laps hochschrauben, die Reifenab-

GT3 mit PREISVORTEIL

Gran Turismo 3 A-spec wird zusätzlich zur normalen Verkaufsversion in zwei überaus attraktiven Sets angeboten. Im Bundle mit dem offiziellen GT-Force Wheel von Logitech kostet das Spiel 333,- Mark. Wer gleich zum Verkaufsstart mit dem passenden „Handwerkzeug“ loslegen will, sollte sich diese Kombination besorgen, da das Force Feedback Lenkrad erst kurze Zeit später für 249,- DM separat erhältlich sein wird.



Wenn's um Geld geht: Für einen solchen Traumwagen muss man ordentlich sparen.



Zwei Fliegen mit einer Klappe schlägt man auch mit dem Racing Pack, welches PlayStation2-Konsole und GT3-Spiel beinhaltet. Wer noch immer keine PS2 sein Eigen nennt, kann sich das Racing Pack ab dem 1. August für 869,- DM nach Hause holen und 50 Steine gegenüber dem Einzelkauf sparen.

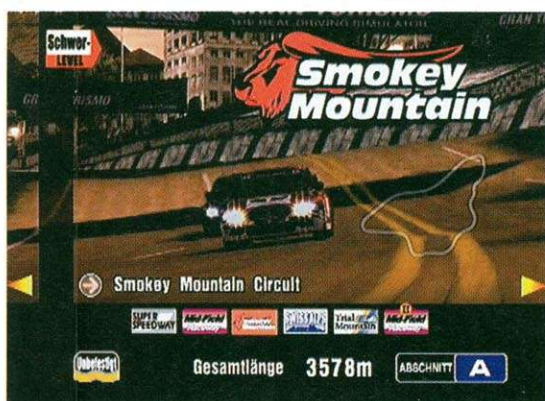
Kraft-Akt

Trotz der ausgezeichneten Steuerung mit dem Joypad sorgt das GT-Force Wheel von Logitech für ein weitaus realistischeres Fahrgefühl. Das eigenwillige Lenkrad simuliert durch gezielte Gegenlenkbewegungen und Vibrationen die immensen Kräfte, die in der Realität auf einen Rennfahrer einwirken. Man kann somit förmlich spüren, wie der Wagen allmählich ausbricht, wenn man mit zu hoher Geschwindigkeit in eine Kurve hineindonnert. Zusammenstöße mit anderen Vehikeln oder der Streckenbegrenzung werden ebenso eindrucksvoll auf den Spieler übertragen wie das wechselnde Fahrgefühl auf unterschiedlichen Bodenbelägen wie Asphalt, Schotter oder Gras. Wer einmal Force Feedback-Luft geschnupp-

ert hat, greift nur höchst ungern wieder auf den Standard-Controller zurück. Satte 249,- Marker für ein Lenkrad sind zwar durchaus kein Pappenstiel, doch bedenkt man, dass das GT-Force auch mit dem auf Seite 101 vorgestellten Tokyo Extreme Racer sowie verschiedenen kommenden Rennspielen kompatibel sein wird, tätigt man eine durchaus zukunfts-trüchtige Investition.



Achtung! Wie wir in den Hardware-News der Juli-ausgabe fälschlicherweise berichtet haben, ist das Force Feedback Wheel von Thrustmaster aufgrund unterschiedlicher Hardware-Treiber **!!!NICHT!!!** mit Gran Turismo 3 A-spec kompatibel.



○ **Nachteilig:** Bei der Streckenauswahl im Arcade-Mode ist nicht ersichtlich, welchen Kurs man bereits siegreich absolviert hat.

nutzung aktivieren und bei unterschiedlich starken Kontrahenten ein Handicap zuschalten, welches den unterlegenen Spieler mit einem entsprechenden Vorsprung starten lässt. Um die ganze Sache noch spannender zu gestalten, lässt sich in zwei Stufen ein Extra-Antrieb anwählen, der dem zurückliegenden Fahrer stets ein schnelleres Aufschließen zum führenden Wagen gewährleistet.

Wesentlich mühevoller, aber auch um ein Vielfaches unterhaltsamer ist die Vernetzung von zwei bis sechs Konsolen mittels i.LINK-Funktion. Wie das funktioniert, welches Zubehör man dafür benötigt und alle weiteren Details zu GT3-Netzwerk-Sessions erfährt ihr auf der Seite rechts.



○ Im Gegensatz zu allen anderen Motorensounds klingen die F1-Flitzer eher enttäuschend.

Traumjob Rennfahrer

Wie schon in den beiden Vorgängern bildet auch diesmal der Gran Turismo-Mode wieder das Herzstück, wobei sich am eigentlichen Spielverlauf nichts geändert hat. Um überhaupt an einem Rennen teilnehmen zu dürfen, müssen zunächst die benötigten Lizenzen erworben werden. Sechs Führerscheine, die jeweils mit acht Fahrprüfungen aufwarten, gewähren euch nach erfolgreichem Abschluss nicht nur die Teilnahme an den 85 verschiedenen Cups, sondern vermitteln gleichzeitig sämtliche Racing-Grund-

lagen, die für den „Ernstfall“ unabdingbar sind.

Nachdem das magere Startkapital für einen absolut schwachbrüstigen Wagen draufgegangen ist, startet ihr eure Karriere in den untersten PS-Regionen und - dies ist der mühsame Part des Spiels - kriecht in den ersten Events mit atemberaubenden 120 Sachen über den heißen Asphalt. Mit den entsprechenden Rennerfolgen und den damit verbundenen Siegesprämien steigt ihr jedoch systematisch in höhere Leistungssphären auf, stellt euch neu hinzugekaufte



○ Die Ausdauer-Rennen fesseln für mehrere Stunden an den Screen.



○ **Malerisches Monte Carlo:** Der Kurs an der Cote d'Azur stammt aus dem F1-Rennzirkus.



○ **Leistungssteigerung satt:** Jedes verfügbare Tuning-Teil wird ausführlich erklärt.

ge-i.LINK-t? So funktioniert's!

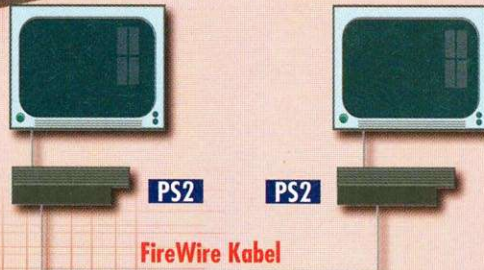
Vorhang auf für eine Weltpremiere: Erstmals in der Video-
spielgeschichte können in einem Spiel mehr als zwei Konso-
len für spannende Duelle vernetzt werden. Gran Turismo 3
A-spec bietet euch hierbei gleich drei Möglichkeiten, auf
mehreren Bildschirmen per i.LINK zu Werke zu gehen.

FireWire



Spieler 1

Spieler 2



Anfänger
LEVEL
I

2 Spieler

Die einfachste Variante, die i.LINK-Funktion der PlayStation2 auszunutzen, ist, zwei Konsolen direkt mittels FireWire-Kabel zu verbinden. Auf diese Art können zwar auch nur zwei Spieler gegeneinander antreten, allerdings müssen sich diese nicht einen Bildschirm teilen (Splitscreen), sondern dürfen auf separaten Fernsehern und mit Vollbild über den Asphalt rasen. Der Aufwand ist im Verhältnis zum gesteigerten Spaßfaktor eher gering, wobei sich die Kosten für das benötigte FireWire-Kabel (4-pin/4-pin) auf rund 50 Mark belaufen. Voraussetzung hierfür sind natürlich zwei Fernseher, zwei Konsolen und zwei Versionen des Spiels.

Sobald mehr als zwei Mitspieler an einer Link-Session teilnehmen wollen, wird die ganze Sache etwas komplizierter und kostspieliger, aber auch um ein Vielfaches spaßiger. Zunächst einmal benötigt ihr hierfür ein sogenanntes FireWire-Hub, das es, wie auch die FireWire-Kabel, im gut sortierten Computer-Fachhandel zu erstehen gibt. Mit

etwa zwei- bis dreihundert Mark Anschaffungskosten für das Hub (z.B. der OrangeLink FireWire Hub von Orange Micro Inc.) wird die Netzwerk-Party hier jedoch schnell zu einem teuren Vergnügen. Abhängig von der Spielerzahl benötigt ihr alsdann die gleiche Menge an TV-Geräten, Konsolen, Spieleexemplare und zudem spezielle FireWire-

Kabel (6-pin/4-pin), die ebenfalls mit etwa 50 Märkern pro Stück zu Buche schlagen. Die einzelnen Konsolen müssen dann nur noch mit dem Hub verbunden werden, und schon kann der Multiplayer-Spaß beginnen.

Spieler 1

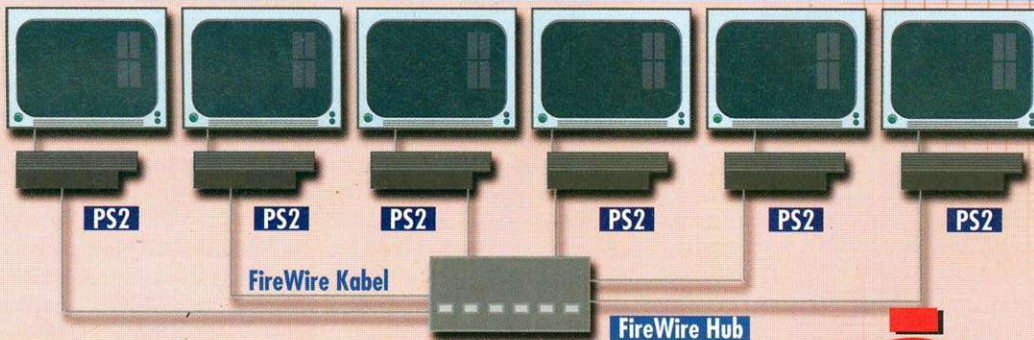
Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

Spieler 5

Spieler 6



Amateur
LEVEL
II

3-6 Spieler

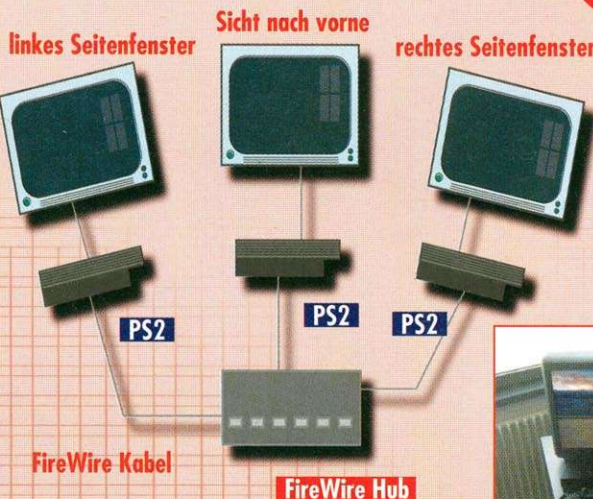
Profi
LEVEL
III

1 Spieler

einigen Spieler gedacht ist. Vernetzt man, wieder mittels FireWire-Hub, drei Konsolen miteinander, so blickt man vorne auf die Rennstrecke (wie beim normalen Spiel über einen Fernseher), links und rechts auf den Bildschirmen wird zusätzlich die Sicht aus den Seitenfenstern wiedergegeben. Wer jetzt noch in Verbindung mit dem Force Feedback-Lenkrad loslegt, kann selbst in der Spielhalle keine realistischere und zugleich auch fesselndere Racing-Simulation finden. Ein derart wahnsinnigen und gut betuchten Zucker, der nur wegen GT3 drei Fernseher, drei Spiele und drei Konsolen ranschafft, muss sich allerdings erst einmal finden.

Möglichkeit Nummer 3 ist ebenfalls verhältnismäßig aufwendig, da diese Methode nur für einen

Spieler 1



.LINK-Checkliste

Das benötigte Zubehör:

2 Spieler
1 x FireWire-Kabel (4-pin/4-pin) ca. 50 DM

3-6 Spieler
1 x FireWire-Hub ca. 250 DM
3-6 x FireWire-Kabel (6-pin/4-pin) je ca. 50 DM

Nicht zu vergessen der Spielerzahl entsprechend viele TV-Geräte, PS2-Konsolen sowie Spielversionen!





○ Kampf der Riesenspoiler: Laguna Seca zählt zu den anspruchsvollsten Strecken.

Der GT3-Fuhrpark - alle Traumboliden im Überblick!

HERSTELLER	MODELL	AUSFÜHRUNG	BAUJAHR
ACURA			
Acura	CL	3.2 Type S	2000
Acura	NSX		1993
Acura	NSX		1997
Acura	INTEGRA	Type R	1996
Acura	RS-X	Type S	2000
ALFA ROMEO			
Alfa Romeo	156	2.5 V6 24V	1999
ASTON MARTIN			
Aston Martin	DB7	Vantage Coupe	2000
Aston Martin	V8 Vantage		1997
Aston Martin	Vanquish	V12	2001
AUDI			
Audi	S4		1999
Audi	TT	1.8T quattro	2000
AUSTIN			
Austin Mini	Mini Cooper	1.3i	1999
BMW			
BMW	328ci		1999
CHEVROLET			
Chevrolet	Corvette	GRAND SPORT	1996
Chevrolet	Camaro	Z28	1997
Chevrolet	Corvette	Z06	2000
Chevrolet	Camaro	SS	2000
Chevrolet	Corvette	C5R	2000
Chevrolet	Race Car	C5R	2000
CHRYSLER			
Chrysler	PT Cruiser		2000
CITROEN			
Citroen	Xsara	Rally Car	1999
DAIHATSU			
Daihatsu	STORIA	X4	1998
Daihatsu	MIRA	TR-XX AVANZATO R	1997
DODGE			
Dodge	Viper	GTS-R Team Oreca	2000
Dodge	Viper	GTS	1998
Dodge	Viper	GTS Concept	2003
FIAT			
Fiat	Coupe	Turbo Plus	2000
FORD			
Ford	Focus	Rally Car	1998
Ford	Escort	Rally Car	1998
Ford	Mustang	SVT Cobra R	2000
Ford	GT40	Race Car	1969
Ford	GT40		1966
PANOZ			
Panoz	Esperante	GTR-1	1998
GILLET			
Gillet	Vertigo	Race Car	1997
HONDA			
Honda	ACCORD	Euro-R	2000
Honda	RAYBRYG NSX	GT-Car	2000
Honda	Castrol MUGEN NSX	GT-Car	2000
Honda	ARTA NSX		2000

oder gewonnene Schlitten in die Garage und seid nach einigen Stunden schon deutlich schneller unterwegs. Hat man einmal die berühmte 400 PS-Grenze überschritten und brettert mit knapp 300 Stundenkilometern dem Sonnenuntergang entgegen, wächst der Drang, auch den letzten der insgesamt 183 enthaltenen Boliden zu ergattern - und damit beginnt der wirklich spaßige und süchtig machende Teil des Spiels.

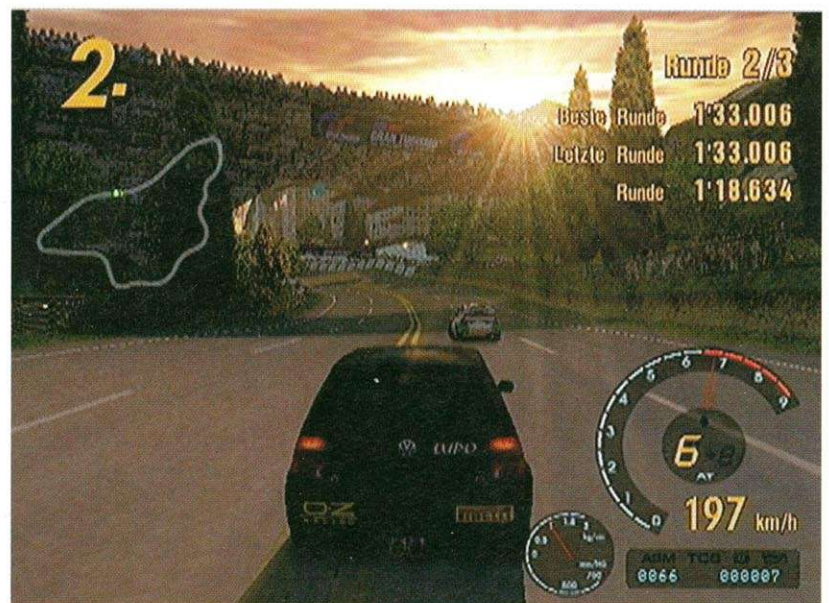
Teurer Komplettservice

Im umfangreichen Fuhrpark sind von Alfa Romeo bis VW alle namhaften Fahrzeughersteller und von Acura bis Zexel alle renommierten Tuning-Rennställe vertreten. Darunter lassen sich durchaus höchst seltene Schmuckstücke entdecken, von denen einige Edelkarossen leider nicht zum Verkauf stehen, sondern nur durch den Sieg in einem speziellen Cup verfügbar werden. Viel nützlicher als ein Neuwagen ist oft ein (kostspieliger) Besuch beim Tuning-Shop, der von der Antriebswelle bis zum Endtopf genau die richtigen Ersatzteile auf Lager

hat, um auch, das letzte Quäntchen Leistung aus euren Schlitten herauszukitzeln. Einige Modelle können locker bis auf über 1.000 Pferden aufgemotzt werden, die dann allerdings nur noch schwer auf der Straße zu halten sind. Noch mehr Performance lässt sich erzielen, wenn man am Setup des Wagens zu feilen beginnt. Von der Wagenhöhe bis zum Übersetzungsverhältnis lassen sich bei getunten Karossen unzählige Parameter verstellen. Veränderungen sollten aber mit Bedacht vorgenommen werden, da sich diese mitunter immens aufs Handling auswirken und ein gewisses Tuning-Know-how voraussetzen.

Authentizität ist alles

Die Umsetzung von Handling und Fahrverhalten ist Polyphony Digital wieder einmal super gelungen. Unterschiedliche Antriebsarten, eingebaute Tuning-Teile, veränderte Setup-Para-



○ Mit einer gehörigen Portion Motor-Tuning und etwas Feinschliff am Wagen-Setup wird das zunächst lahmschleiche Lupo Cup Car auch in den Rallye-Duellen konkurrenzfähig.



Einseitig: Im Zwei-Spieler-Modus hätten ein paar zusätzliche CPU-Gegner nicht geschadet.

meter, wechselnde Bodenbeläge - unzählige Faktoren wirken sich deutlich spürbar aufs Handling aus. Dies gilt sowohl für Straßenrennen als auch für die Rallye-Raserei.

Dank der vorzüglichen Steuerung ist Gran Turismo 3 A-Spec mit dem Standard-Controller exzellent spielbar. Ein weitaus realistischeres Fahrgefühl vermittelt allerdings das separat erhältliche GT-Force-Lenkrad von Logitech, welches durch bestimmte Eigenbewegungen die enormen Kräfte simuliert, die in Wirklichkeit auf den Fahrer einwirken.

Viel wichtiger als die Frage „Pad oder Wheel“ ist hingegen die Entscheidung, ob man mit automatischer oder manueller Schaltung an den Start geht. Während ungeübte Rennfahrer mit der Automatik vorlieb nehmen sollten, um sich voll und ganz auf den Streckenverlauf konzentrieren zu können, gereicht die Handschaltung versierten Zockern nach einer kurzen Eingewöhnungsphase klar zum Vorteil. Hierdurch kann einerseits die Bremswirkung des Motors beim Herunterschalten besser ausgenutzt werden, andererseits lassen sich die Gänge weiter

ausfahren. Wer diese Technik perfektioniert, kann auf allen Strecken klare Zeitgewinne herausholen, die in so manchem Rennen über Sieg und Niederlage entscheiden.

Grafik mit Turbolader

Zusätzlich zum optischen Gesamteindruck, der einen dank der unerbittlich konstanten Framerate (60 fps) ab der ersten Spielminute völlig von den Socken haut, sind es viele grafische Spielereien, die den hohen Grad an Realismus aufkommen lassen. Sei es der auf den Rallye-Pisten aufgewirbelte Staub, rotglühende Brems Scheiben, aufschäumende Gischt auf regennasser Fahrbahn, die beinahe schon blendend helle Sonne oder dezenter Funkenflug, wenn die hochgezuchteten Karren mit Vollgas über die rot-weißen Curbs schmirgeln.

Die Wagenmodelle an sich warten mit allen nur erdenklichen Details auf und sehen zum Anfassen echt aus, was besonders auf die spektakulär inszenierten Replays zutrifft. Die verschiedenen Umgebungen wurden

Der GT3-Fuhrpark - alle Traumboliden im Überblick!

HERSTELLER	MODELL	AUSFÜHRUNG	BAUJAHR
HONDA			
Honda	NSX	Type S Zero	1997
Honda	NSX	Type R	1992
Honda	S2000	Type V	2000
Honda	S2000		1999
Honda	INTEGRA	Type R 98 spec	1998
Honda	CIVIC	Type R(EK)	1998
Honda	CIVIC	SiR-II(EG)	1993
Honda	CR-X Del-Sol	SiR	1995
Honda	S2000	LM Race Car	
JAGUAR			
Jaguar	XJ220	Road Car	1992
Jaguar	XKR	Coupe	1999
Jaguar	XJ220	Race Car	
LANCIA			
Lancia	Delta	HF Integrale	1992
LISTER			
Lister	Storm V12	Race Car	1999
LOTUS			
Lotus	Elise	190	1998
Lotus	Motor Sport Elise		1999
Lotus	Esprit	SPORT 350	2000
Lotus	Esprit	V8-SE	2000
MAZDA			
Mazda	RX-7	Type RS	1998
Mazda	RX-7	Type RZ	2000
Mazda	SAVANNA RX-7	INFINITI III(FC)	1990
Mazda	EUNOS ROADSTER	NORMAL	1989
Mazda	EUNOS ROADSTER	NORMAL	1993
Mazda	ROADSTER	1.8 RS	1998
Mazda	ROADSTER	RS	2000
Mazda	DEMIO	GL-X 787B	1999
Mazda	RX-8		2002
Mazda	RX-7	LM Race Car	
MERCEDES-BENZ			
Mercedes-Benz	CLK55		2000
Mercedes-Benz	CL600		2000
Mercedes-Benz	SLK	230 Kompressor	1999
Mercedes-Benz	CLK	Touring Car	1999
MINE'S			
Mine's	Skyline	GTR-N1 Vspec	
Mine's	Lancer	Evolution VI	
MITSUBISHI			
Mitsubishi	GTO	Twin Turbo	1995
Mitsubishi	LANCER	Evolution IV GSR	1996
Mitsubishi	FTO	LM Race Car	1996
Mitsubishi	FTO	GP Version R	1997
Mitsubishi	LANCER	Evolution V GSR	1998
Mitsubishi	GTO	Twin Turbo	1999
Mitsubishi	LANCER	Evolution VI GSR	1999
Mitsubishi	LANCER	Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition	2000
Mitsubishi	LANCER	Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition(stripes)	2000
Mitsubishi	LANCER	Evolution VII GSR	2001
Mitsubishi	Lancer	Evolution VII Rally Car	2001
Mitsubishi	Lancer	Evolution VII RS	2001
MUGEN			
Mugen	S2000		
NISSAN			
Nissan	SILVIA	Varietta	2000
Nissan	SKYLINE	GTS-t Type M(R32)	1991
Nissan	SKYLINE	GT-R Vspec II(R32)	1994
Nissan	SKYLINE	GT-R Vspec(R33)	1997
Nissan	R390 GT1	LM Race Car	1998
Nissan	R390 GT1	Road Car	1998
Nissan	SKYLINE	GT-R Vspec(R34)	1999
Nissan	SKYLINE	GT-R Vspec II(R34)	2000
Nissan	Pennzoil NISMO GT-R	GT	1999
Nissan	SILVIA	K's 2000cc(S13)	1991
Nissan	SILVIA	K's 1800cc(S13)	1988
Nissan	SILVIA	K's AERO(S14)	1996
Nissan	SILVIA	SPEC R(S15)	1999
Nissan	180SX	Type X	1996
Nissan	LOCITE ZEXEL	GT	2000
Nissan	CALSONIC SKYLINE	GT	2000
Nissan	Fairlady Z	Version S 2 seater	
Nissan	Nismo	400R	
Nissan	Nismo	GTR R-tune	
Nissan	Nismo	GTR S-tune	
Nissan	Nismo	GT-R LM Road Car	2000
Nissan	Fairlady Z	Version R 2by2 TWINTURBO	1998
Nissan	Z Concept		2003

SKYLINE GT-R V-SPEC II

Verkaufspreis **14,370**

4WD 1087PS/7600rpm

Kilometerstand 525.3km

174. Tag **483,314**

Black Pearl

WAGEN WECHSELN VERKAUFEN

Focus Rally Car

Der Wolf im Schafspelz - man beachte die Leistungsangabe! Noch mehr PS sind kaum drin!

Der GT3-Fuhrpark - alle Traumboliden im Überblick!

HERSTELLER	MODELL	AUSFÜHRUNG	BAUJAHR
OPEL			
Opel	Calibra	Touring Car	1995
Opel	Astra	Touring Car	2000
Opel		Speedster	2000
PAGANI			
Pagani	Zonda	C12	2000
Pagani	Zonda	C12S	2000
Pagani	Zonda	LM Race Car	
PEUGEOT			
Peugeot	206	S16	1999
Peugeot	206	Rally Car	1999
RENAULT			
Renault	Clio Sport	V6 24V	2000
Renault	Clio Sport	Race Car	2000
RENNWAGEN FORMEL 1			
	F686/M		1986
	F687/S		1997
	F688/S		1988
	F090/S		1990
	F094/H		1994
	F094/S		1994
RUF			
RUF	RUF CTR2		1996
RUF	RUF 3400S		2000
RUF	RUF R-GT		2000
SHELBY			
Shelby	Cobra		1967
SPOON			
Spoon	Civic	Type-R	
Spoon	S2000		2000
Spoon	S2000	Race Car	
SUBARU			
Subaru	LEGACY	TOURING Wagon GT-B	1996
Subaru	Impreza	COUPE 22B STI Version	1998
Subaru	LEGACY B4	RSK	1998
Subaru	Impreza	Rally Car	1999
Subaru	Impreza	SEDAN WRX STI Ver. VI	1999
Subaru	Impreza	WAGON WRX STI Ver. VI	1999
Subaru	Impreza	WRX STI	2000
Subaru	LEGACY B4	Blitzen	2000
Subaru	Impreza	Sports Wagon STI	2000
Subaru	Impreza	Rally Car prototype	2001
Subaru	Impreza	LM Race Car	
Subaru	WRX	STI	2001
SUZUKI			
Suzuki	ALTO WORKS	Suzuki SPORTS LIMITED	1997
Suzuki	Escudo	Pike's Peak Edition	1998
TOMMYKAIRA			
Tommykaira	ZZS		1999
Tommykaira	ZZ II		
TICKFORD			
Tickford	Falcon	XR8	2000
TOYOTA			
Toyota	SPRINTER TRUENO	GT-APEX(AE86 Type I)	1985
Toyota	Celica	Rally Car	1995
Toyota	CELICA	GT-FOUR(ST205)	1995
Toyota	SUPRA	RZ	1997
Toyota	SUPRA	SZ-R	1997
Toyota	MR2	GT-S	1998
Toyota	MR2	G-Limited	1998
Toyota	ALTEZZA	RS200	1998
Toyota	ALTEZZA	AS200	1998
Toyota	COROLLA	Rally Car	1999
Toyota	SPRINTER TRUENO	GT-APEX Shigeno version	
Toyota	MR-S	S EDITION	1999
Toyota	GT-ONE(TS020)	Road Car	1999
Toyota	GT-ONE(TS020)	Race Car	1999
Toyota	CELICA	SS-II	1999
Toyota	Castrol Tom's SUPRA		2000
Toyota	DENSO SARD SUPRA		2000
Toyota	AUTOBACS APEX MR-S GT		2000
Toyota	YARIS	Euro Edition	2000
Toyota	YARIS	RS 1.5	2000
Toyota	Chaser	TOMS X540	
Toyota	Celica	SS-II (202)	
Toyota	Celica	TRD Sports M	
TVR			
TVR	Griffith	500	1998
TVR	Tuscan	Speed 6	2000
TVR	Speed 12		2000
VOLKSWAGEN			
Volkswagen	New Beetle	2.0	2000
Volkswagen	New Beetle	RSi	2000
Volkswagen	New Beetle	Cup car	2000
Volkswagen	Lupo	Cup car	2000



Überraschend: Der Impreza Kombi ist trotz seiner stattlichen Länge extrem geländetauglich.



Regelmäßige Ölwechsel garantieren stets die volle Leistungsfähigkeit des Motors.

ebenfalls sehr aufwendig in Szene gesetzt, wobei die neuen Kurse stellenweise etwas mehr Feinschliff bekommen haben als die aus den Vorgängern übernommenen, aufpolierten Strecken.

Der Teufel im Detail

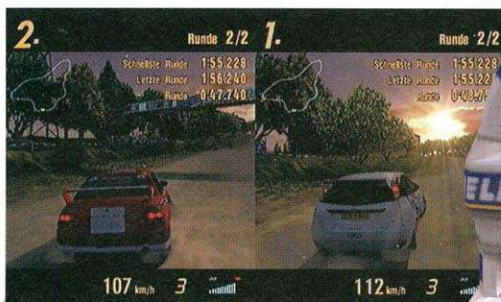
Es handelte sich allerdings nicht um Gran Turismo, wenn diese peinliche Genauigkeit nur auf die Grafik zutreffen würde. So entdeckt man auch im Spielgeschehen immer wieder Kleinigkeiten, die einem zunächst verborgen bleiben. Frisch aufgezugene Reifen beispielsweise bieten zunächst eine ähnlich miese Bodenhaftung wie völlig heruntergeschrubbte Pneus. Haben diese jedoch nach etwa einer halben Runde ihre Betriebstemperatur erreicht, könnt ihr wieder mit Volldampf zu Werke gehen. Abhängig von Strecke und Rundenzahl muss die Reifenart zudem clever gewählt werden, um zeitraubende Boxenstopps zu vermeiden.

Des Weiteren haben wir uns anfangs

gefragt, weshalb die PS-Zahl eines aufgemotzten Wagens nach einigen Rennen Schritt für Schritt abnimmt. Dies liegt am Motoröl, welches mit der Zeit verdreckt und die volle Leistungsfähigkeit der Maschine nicht mehr garantiert. Spätestens, wenn die Ölkontroll-Lampe am Tacho aufleuchtet, sollte man daher den GT Auto Shop aufsuchen und für wenig Geld einen Ölwechsel vornehmen lassen, um wieder die volle Motorpower zu erhalten. Bei dieser Gelegenheit lohnt sich auch ein kurzer Abstecher in die Waschanlage. Da die Kutschen nach einigen Rennen langsam an Glanz verlieren und immer matter wirken, erstrahlen sie nach einer gründlichen Reinigung wieder in voller Pracht. Zwar ist dieses Feature wirklich nur schmuckes optisches Beiwerk, aber ein Autoliebhaber weiß seine „Schätzchen“ schließlich zu pflegen!

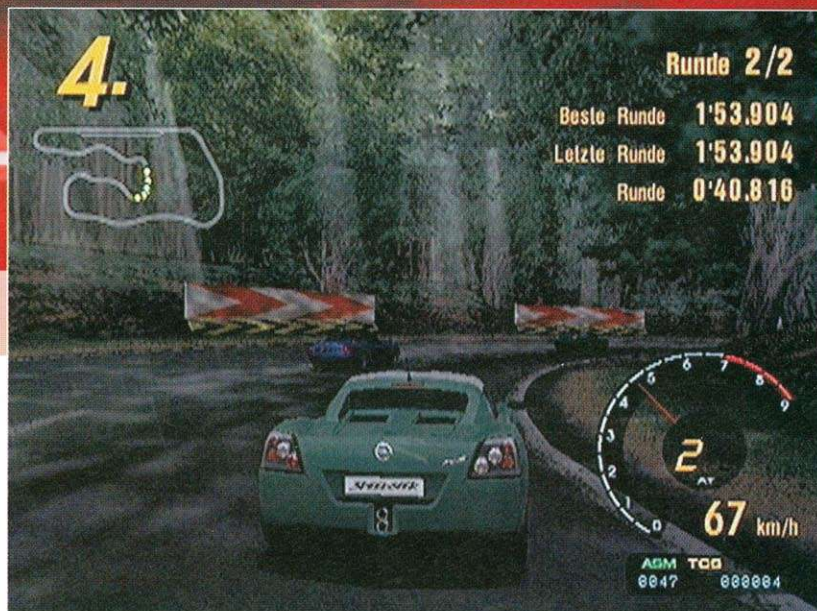
Das vollkommene Spiel?

Nein! Negative Kritik gibt's mehr als zunächst vermutet, da Gran Turismo 3 A-spec trotz unzähliger Pluspunkte noch immer ein gutes Stück von der absoluten Perfektion entfernt ist. Den Anfang macht die umständliche Menüführung, bei der es die Entwickler diesmal wirklich übertrieben haben. Von einem Rennen zum nächsten klickt man sich gut und gerne durch vier bis fünf zwar übersichtliche, meist aber auch überflüssige Auswahlbildschirme. Während dieser Umstand rela-



Wer einen Widescreen-TV besitzt, profitiert im Splitscreen-Modus von den größeren Blickwinkeln.





Das Schaf im Wolfsfell: Der Opel Speedster ist trotz seines aggressiven Äußeren eine lahme Gurke.

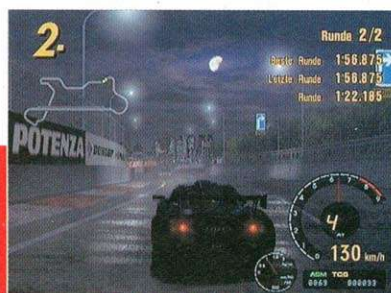
tiv leicht zu verkraften ist, erweist sich die Abmischung der Soundkulisse als gnadenloser Blindgänger. So wurde die Lautstärke der Hintergrundmusik viel zu niedrig angesetzt, wodurch diese unter den voluminösen Motorengeräuschen beinahe völlig verloren geht. Im Optionsmenü können die einzelnen Komponenten nur ein- oder ausgeschaltet werden, eine entsprechende Option zur Angleichung der Lautstärken fehlt ganz.

Weiterhin gibt es noch immer keine Blech- oder andere Wagenschäden (mit Ausnahme der Reifenabnutzung), keine wechselnden Witterungsbedingungen, keine sich ändernden Tageszeiten und keine Boxencrew, die bei einem Pit-Stop neue Reifen montiert. Zudem sollte man meinen, flache Bitmap-Zuschauer am Streckenrand hätten in den polygonintensiven Zeiten der PS2 endlich ausgedient - doch Fehlentziffer! Genauso hätten den statischen Umgebungen ein paar animierte Objekte hier und da nicht geschadet. Insgesamt sind für eine vollwertige Fortsetzung einfach zu wenig Innovationen und Neuerungen vorhanden,

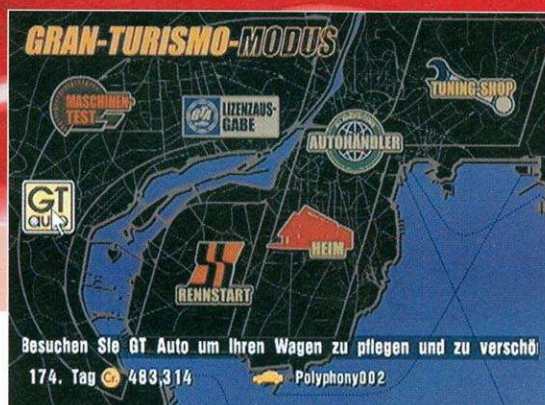
was auch an der unveränderten KI der CPU-Fahrer deutlich wird. Zwar richten sich diese im Allgemeinen nach dem Können des Spielers, beim „Nahkampf“ allerdings werdet ihr oftmals erbarmungslos abgeschossen, solltet ihr ihnen in die Quere kommen. Reaktionen auf die eigenen Handlungen lassen sich kaum erkennen.

Im direkten Vergleich...

... weisen die verschiedenen Versionen (NTSC-Japan, NTSC-US und PAL) kleinere Unterschiede auf: Der Lamborghini Diablo GT ist aus lizenzrechtlichen Gründen in der deutschen und amerikanischen Version nicht mehr enthalten, als Ersatz hierfür könnt ihr ein weiteres Modell des Acura freispielen - na toll! Darüber hinaus wurden im GT-Mode Startkapital und Siegesprämien leicht angehoben, was Anfängern einen schnelleren Einstieg ins Spielgeschehen ermöglicht. Gnadenlos verarscht wird der PAL-Konsolero dann wieder einmal beim Soundtrack. Diesmal allerdings treibt es Sony auf die Spitze. Während US-Raser mit 25 Songs unzähliger Bands wie The Cult, Judas Priest, Motley Crue, Methods of Mayhem, Powerman 5000, Jimi Hendrix, Papa Roach, Goldfinger, Lenny Kravitz, Snoop Dogg, Raekwon, Junkie XL sowie Apollo Four Fourty eine durchweg ausgewogene und vor allem antreibende Stilmixtur serviert bekommen, werden Europäer mit 17 langweiligen, unat-



Rutschgefahr: Die Fahrt auf regennasser Strecke gleicht einem Tanz auf rohen Eiern.



Übersichtlich: Verschiedene Stadtteile wie beim Vorgänger gibt es nicht mehr. Der zentrale Autohändler hält sämtliche Marken parat.

traktiven und technolastigen 08/15-Tracks abgespeist. Eine Frechheit! Da ist es ja vielleicht doch gar nicht so schlecht, dass man die Musik aufgrund der katastrophalen Abmischung ohnehin fast nicht hört.



FAZIT

Trotz des miserablen Soundtracks, der uns schwer im Magen liegt, ist die PAL-Umsetzung insgesamt gut gelungen. Zwar sucht man einen 50/60 Hertz-Modus vergebens, doch minimale Balken, unveränderte Spielgeschwindigkeit und vorbildlich übersetzte Bildschirmtexte zeugen vom Fleiß der Entwickler. Dass der Umfang von über 500 Fahrzeugen und 32 Strecken des Vorgängers auf nur 183 Boliden und 19 Kurse geschrumpft ist, lässt sich in Anbetracht der dargebotenen Qualität leicht verkraften. Und glaubt uns: Bis man die Trophäen aller 85 Cups eingesackt hat, vergehen mehrere spannende Rennwochen!

Gran Turismo 3 A-spec ist definitiv das beste Rennspiel aller Zeiten und zudem der optisch beeindruckendste PS2-Titel überhaupt - vollgepackt mit exzellentem Gameplay, grandioser Technik, traumhaft schönen Boliden und einem gewaltigen Suchtfaktor. Einsteigen, Ohren anlegen, Gas geben!

POSITIV

- gigantischer Umfang
- Force-Feedback-Unterstützung
- i.LINK-Support
- traumhafte Steuerung
- Motorengeräuschreferenz

NEGATIV

- unattraktiver Soundtrack
- merkwürdig abgemischte Soundkulisse
- umständliche Menüführung
- fragwürdige Gegner-KI

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Gran Turismo 3 A-spec	91%	08/01
2. Le Mans 24 Stunden	79%	08/01
3. Tokyo Xtreme Racer	72%	08/01

PLAY DATEN

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

GRAFIK 90 %

SOUND 85 %

RATING 91 %





Dirk Gemeinhardt

RESIDENT EVIL -CODE: Veronica-



„8. August

Ich habe heute noch mal mit dem Polizeichef geredet, aber er will mir einfach nicht zuhören. Ich bin sicher, dass Umbrella in diesem Gebäude ihre T-Virus-Forschungen betrieben hat. Jeder, der sich damit infiziert, wird in einen Zombie verwandelt. Aber das gesamte Anwesen ging bei der Explosion in die Luft mit allen eventuellen Beweisstücken. Und da so viele Leute in dieser Stadt für Umbrella arbeiten, will keiner über den Zwischenfall reden. Langsam gehen mir die Ideen aus...

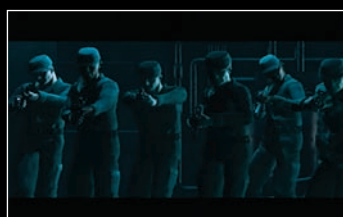
17. August

Wir erhalten eine Menge komischer Berichte über Monster, die an verschiedenen Stellen der Stadt aufgetaucht sein sollen. Das muss mit Umbrella zusammenhängen.

24. August

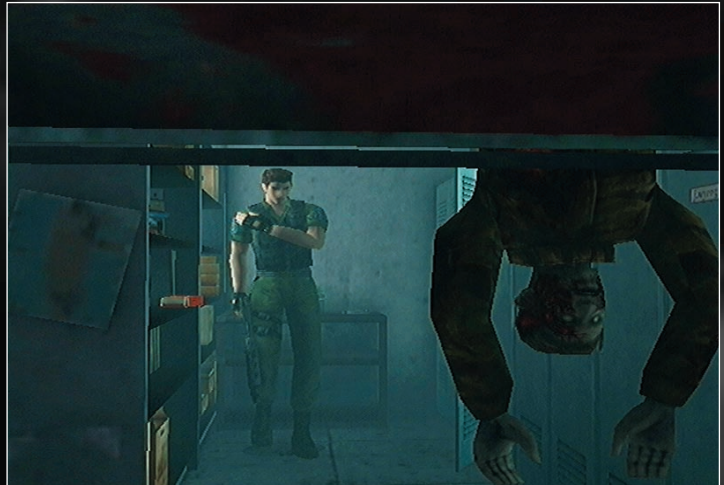
Mit Jills und Barrys Hilfe habe ich endlich wichtige Informationen zu diesem Fall gefunden. Umbrella hat mit Forschungen an einem neuen Projekt begonnen, dem G-Virus, einer Variante des Original-T-Virus. Haben die denn noch nicht genug Schaden angerichtet?? Wir haben darüber geredet und beschlossen, ins Hauptquartier von Umbrella nach Europa zu fliegen. Ich werde meiner Schwester nichts von dieser Reise erzählen, denn das könnte sie in Gefahr bringen. Bitte vergib mir, Claire.“

aus: Chris Redfields Tagebuch





○ „Lebende“ Zombie-Fackeln können die Charaktere verletzen.



○ Cineastische Kameraeinstellungen verdichten die Atmosphäre.

Wer hätte das gedacht? Die Tagebucheinträge von Chris Redfield liefern ausreichend Stoff für ein neues Resident Evil-Spiel. Der Stein des Anstoßes: die wissbegierige Schwester des Alpha-Kompanie-Mitgliedes. Claire Redfield fand das Dokument im 1. Stock der Polizeistation von Raccoon City. Genauer gesagt im Büro der S.T.A.R.S.-Sondereinheit. Als Resident Evil 2 im Frühjahr 1998 erschien, zerbrach sich noch niemand den Kopf über das berühmt-berüchtigte Dokument. Es war eines von insgesamt 19 auffindbaren Schriftstücken des zwei CD-ROM umfassenden Games gewesen. Der Zweck wurde allerdings nicht verfehlt. Sowohl Claire Redfield als auch der Konsolist konnten sich ein Bild vom Verbleib des wackeren Helden (aus Teil 1) machen.

Alle Wege führen...

... nach Paris. Obwohl Claire Redfield vom 28. bis zum 29. September 1998 (Zeitraum v. Resident Evil 2) die Auswirkungen des T-und G-Virus' am eigenen

Leib erfahren durfte, lässt sie nicht locker. Noch immer sucht die brünette Bikerin nach dem Bruderherz. Der nächste Halt: das besagte Umbrella-Hauptquartier in Europa. Unvorhergesehen wird Claire am 17. Dezember beim Einbruch in das Gebäude mit dem rot-weißen Regenschirmlogo auf frischer Tat ertappt. Zehn Tage später verschleppt man die Gefangene auf eine Insel inmitten des pazifischen Ozeans. Ist das der Anfang vom Ende? Keineswegs! Endlich hat das monatelange Warten ein Ende genommen. Inzwischen gehört der Exklusiv-Deal zwischen Capcom und SEGA für Resident Evil Code: Veronica der Vergangenheit an. Nun muss man nicht mehr voller Neid ins Dreamcast-Lager blicken. Das Schicksal der Geschwister Redfield wird der PlayStation-Gemeinde nicht mehr länger vorenthalten.

„Horrible“ Besetzungscouch

Apropos Geschichte! Für Resident Evil Code: Veronica X zeigt sich Entwickler Capcom von seiner besten Seite. Mit dem

Plot haben sich die kreativen Köpfe der Tochterfirma Flagship selbst übertroffen. Ein Vergleich mit dem PSone-Zankapfel Resident Evil 3: Nemesis ist kaum möglich. Stattdessen erinnert das Szenario frappierend an den grandiosen ersten Teil aus dem Jahre 1996. Ein größeres Lob kann man diesbezüglich nicht mehr aussprechen.



○ Ob hinter der rechten Tür die Zombie-Tölen aus dem Fenster springen?

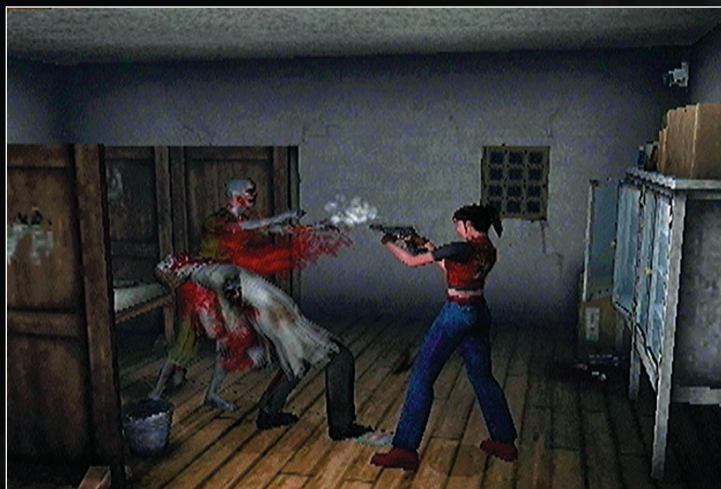
ALBERT WESKER



○ Vergleich PSone...



○ ...zu PlayStation2



○ An Pixel-Blut mangelt es wahrlich nicht.



○ Ein Untoter kommt selten allein...

Ferner gab es im Hinblick auf den Director-Posten einen Wechsel. Unter der Obhut des Resident Evil-Erfinders Shinji Mikami führte erstmals Hiroaki Kato „Regie“. Eine überaus sinnvolle Entscheidung. Zwar drückt Kato Resident Evil Code: Veronica X seinen persönlichen

Stempel auf, vermag es aber dennoch, das typische Flair zu wahren.

Oldie but Goldie

Quietschende Türen, endlos lange Treppen, die obligatorischen 15 Speicherstände usw. – alles ist beim Alten geblieben. Selbst im PlayStation2-Zeitalter wurde auf die charakteristischen Resident-Evil-Merkmale nicht verzichtet. Was früher teilweise zum Kaschieren der Ladezeiten gedient hat, ist heutzutage legitimer 128 Bit-Kult, über welchen man sicherlich geteilter Meinung sein kann.

Des Weiteren bleibt die Spielmechanik nahezu unangetastet. Eigentlich hat die Steuerung nur marginale Veränderungen erfahren. In den Grundzügen entspricht die Button-Belegung dem Original. Somit bleibt die 180°-Drehung aus Resident Evil 3: Nemesis (entstammt wiederum Dino Crisis) nach wie vor die letzte große Neuheit. Gleiches gilt für die Strukturierung des Menüs. Die mustergültige Anordnung der Features, welche oft kopiert, aber nie erreicht wurde, weiß nach fünf Jahren immer noch zu überzeugen. Wenige

Handgriffe genügen, um sich beispielsweise über den körperlichen Zustand des Protagonisten zu informieren, diverse Gegenstände miteinander zu „kombinieren“ oder in aufgesammelten Dokumenten zu stöbern. Ergo: Alte Resident-Evil-Besen kehren gut.

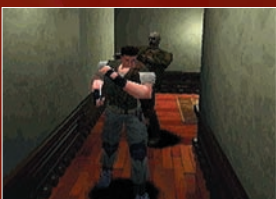
Ohne Fleiß kein Preis

Auch bei den Rätseln orientiert sich Resident Evil Code: Veronica X am Erstlingswerk. Déjà-vu-Erlebnisse entstehen dadurch nicht rein zufällig, sondern sind gewollt. Von Anbeginn wird der Survival-Horror-Fan auf die Probe gestellt. Mitunter können einige Knobelien



○ Trotz Shotgun zerplatzen keine Köpfe.

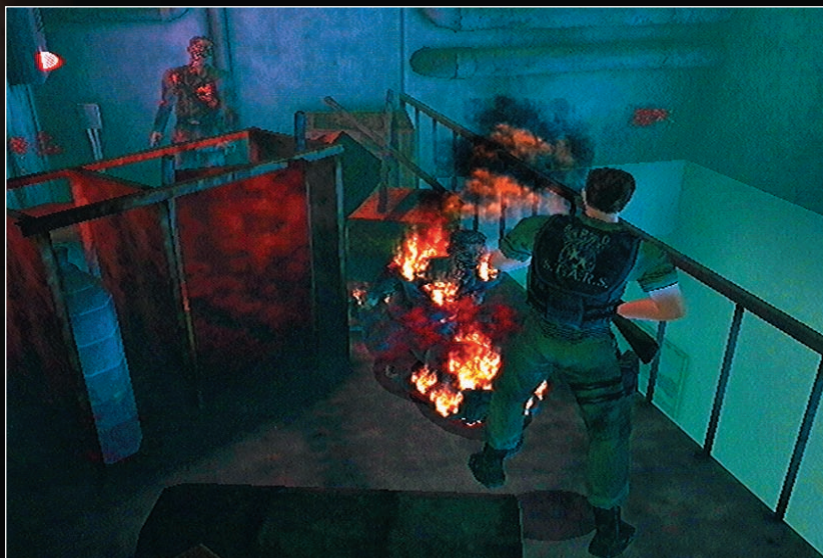
CHRIS REDFIELD



○ Vergleich PSone...



○ ...zu PlayStation2



○ Claire, Steve, Chris - man muss das Abenteuer mit drei verschiedenen Personen bewältigen.



○ Um manche Kreaturen zu besiegen, bedarf es dem Einsatz von Spezial-Waffen.



○ Trotz 3D-Umgebung: Viele Details schmücken die Areale aus.

richtiges Kopfzerbrechen bereiten. Haben die in Teil 2 und Teil 3 anspruchsvollen „Schleppe-Item-von-A-nach-B“-Aufgabenstellungen fortwährend über Hand genommen, wird man diesmal eines Besseren belehrt. Demnach liegt des Rätsels Lösung nicht gleich um die Ecke. Vielmehr ziehen die Macher alle Register. Unter anderem feiert das Herumschieben von Gegenständen ein Comeback. Einige Angelegenheiten müssen darüber hinaus unter extremem Zeitdruck erledigt werden. Besonders erfreulich: So mancher Gegner lässt sich nur mit List und Tücke in die Knie zwingen.

Auf des Messers Schneide

Der Name Resident Evil steht erneut für Nervenkitzel, Gänsehaut und Blutbäder. Capcom präsentiert uns ein schaurig-schönes Horrorkabinett; im Endeffekt eine Zombie Horror Picture Show. An jedem Ort, zu jeder Zeit fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen, ausgelöst durch das allseits bekannte, reichhaltige Waffenangebot (mehr als ein Dutzend). Ein Novum gibt's dennoch: Zum ersten Mal verrichtet das Messer nützliche

Dienste. Mit etwas Übung und ausgefeilter Technik kann man zumindest den Untoten das angefaltete Fell über die Ohren ziehen. Vor allem in der Anfangsphase des Spiels ist es empfehlenswert, mit dem Munitionsvorrat zu haushalten. Unter allen Umständen sollte die Stichwaffe neben der 15-Schuss-Standardpistole ein fester Bestandteil im Equipment sein.

Gesichter des Todes

Zum Teil zeugen die Kreaturen von absoluter Geschmacklosigkeit. Dank des Potentials der neuen Konsolen-Generation sind die Protagonisten in allen Belangen ein unappetitlicher Augenschmaus. Insbesondere der hohe Detailreichtum sticht sofort ins Auge. Stieß man spätestens bei Resident Evil 3: Nemesis an die PSOne-Grenzen des technisch Machbaren, so haben die Entwickler nun vielmehr kreativen Freiraum zur Verfügung. Die Zombie-Spezies sind dafür eine Paradebeispiel. Verschiedene Verletzungen zieren deren untere Leiber. Jammerschade, dass nur männliche Exemplare ihr Unwesen treiben.

Erfreulich hingegen: In den Adern der wan-



Warum Resident Evil Code: Veronica X?

Für den westlichen Markt wurde der Name abgeändert. Statt des Buchstabens „X“ kam Biohazard Code: Veronica mit dem Anhängsel „Complete Edition“ in Japan (pünktlich zum fünften Geburtstag der Serie) für SEGA Dreamcast und PlayStation2 auf den Markt.

Resident Evil Code: Veronica X kommt demnach einem Director's Cut gleich. Da Resident Evil/ Biohazard Code: Veronica ein Jahr zuvor bereits exklusiv für Dreamcast erschien, haben beide Kürzel eine weitere Bedeutung. Der Titel beinhaltet mehrere Minuten Bonusmaterial in Form von Zwischensequenzen, die mehr über Albert Wesker, das abtrünnige S.T.A.R.S.-Mitglied, preisgeben. Letzten Endes verpasste man Steve Burnside eine neue Frisur. Er hat Film-Sofie Leonardo DiCaprio wohl zu sehr geähnelt.



○ Packshot (DC)



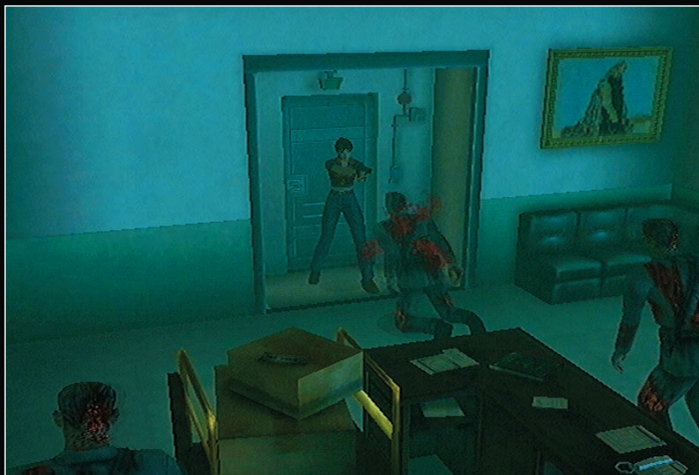
○ Steve Burnside (DC, 2000)



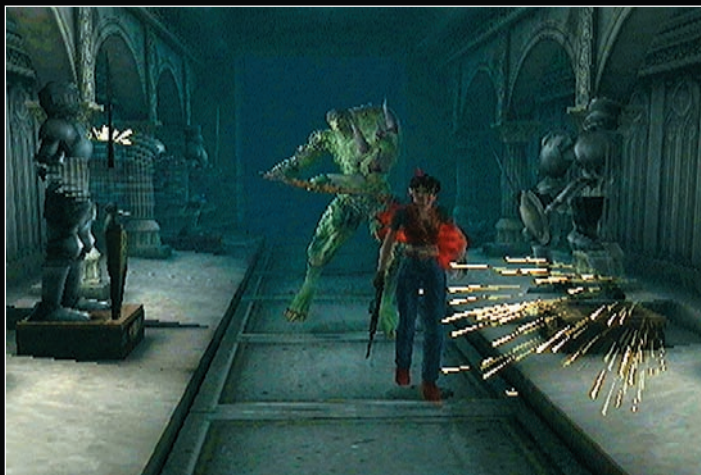
○ Steve Burnside (PS2, 2001)



○ Gänsehaut-Feeling: Schreckmomente lassen euch das Herz in die Hose rutschen.



○ Die Zombies stecken unterschiedlich viel Schüsse weg.



○ Auf der Flucht: Gegen manche Gegner ist kein Kraut gewachsen.

delnden Leichen fließt wieder rotes Blut. Somit war die Vorsichtsmaßnahme mit der grauen Brühe in Resident Evil 3: Nemesis eine Eintagsfliege. Abstriche müssen nicht gemacht werden. Ungeschnitten und in voller Länge – in diesem Punkt kann Resident Evil Code: Veronica X (PAL) der japanischen und US-amerikanischen Version das Wasser reichen.

AusSICHTsreicher Horror

Grafisch haben sich die Entwickler auf Neuland gewagt. Resident Evil verab-

schiedet sich endgültig von den vorgereinigten Kulissen. Aus den Bitmap-Hintergründen wurde eine dreidimensionale Umgebung. Damit bestehen alle Areale und Objekte aus mit Texturen überzogenen Polygonen. In vielen Bereichen fällt der Wechsel kaum auf, da man an der üblichen Kameraführung festhält. Der Spieler tastet sich in klassischer Manier Bildabschnitt für Bildabschnitt langsam und allmählich vor. Dabei hat Resident Evil Code: Veronica X vereinzelt mit dem leidi-

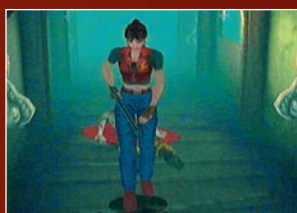
gen Problem der PSone-Sequels zu kämpfen, d.h. es geht in brenzlichen Situationen die Übersicht verloren. Zusätzlich verleihen Echtzeit-Lichteffekte Resident Evil Code: Veronica X die persönliche Note. Grell blitzende Mündungsfeuer, gewaltige Explosionen, offenes Feuer etc. bringen auf realistische Art und Weise Licht ins Dunkel. Derartige technische State-of-the-Art-Raffinessen sind für den Titel eine optische Bereicherung, waren aber längst überfällig.



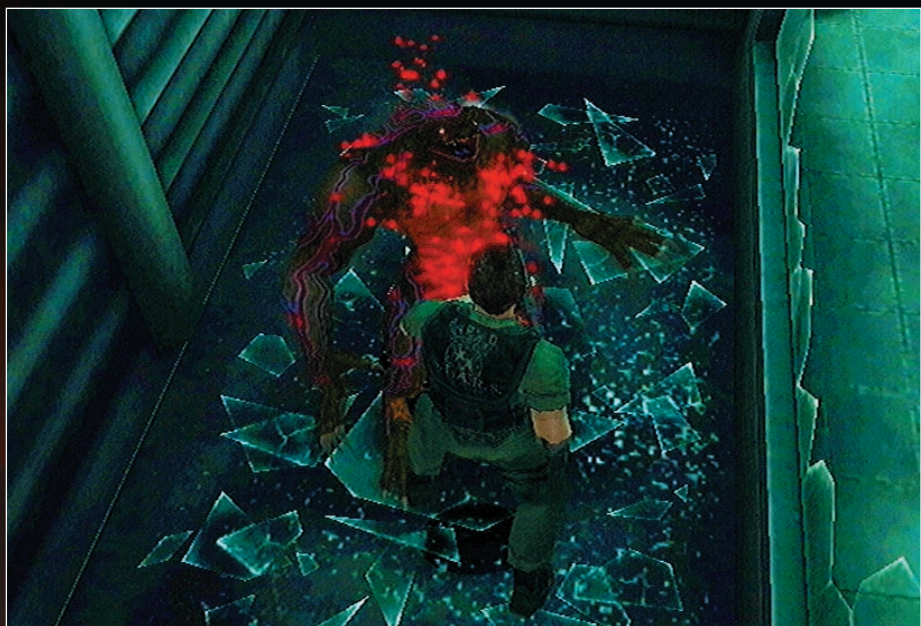
CLAIRE REDFIELD



○ Vergleich PSone...



○ ...zu PlayStation2



○ Mit von der Partie: die aggressiven Hunter.



○ Mit dem Feuerzeug hält man sich ungebetene Gäste vom Leib

Gun Survivor 2: Biohazard Code: Veronica

Ende Juni erschien der Automat Gun Survivor 2: Biohazard Code: Veronica in Japan. Wann der Münzschlucker hierzulande in den Spielhöhlen steht, ist noch unklar. Auf jeden Fall wird mit der Lightgun gleichzeitig gesteuert und geschossen. Die Waffe ist dabei auf das Gerät montiert. Das Kuriose: Coin-op und das PS2-/ Dreamcast-Bonus-Spiel sind nahezu identisch. Selbst die Zwischensequenzen des Capcom-/ Namco-Projekts wurden der Konsolenversion entnommen.

Was in Spielhallen unzählige Markstücke verschlingt, bekommt man bei Resident Evil Code: Veronica X gratis dazu. Wer das Game komplett durchzockt, erhält als Dankeschön den Battle-Modus. Entweder in der First- oder der Third-Person-Perspektive laufen dem PS2-„Ballermann“ die im Hauptspiel vorkommenden Monster vor die Flinte. Ein zusätzlicher Anreiz: Knackt man jedes noch so kleine Rätsel des Survival-Horror-Adventures, werden fürs Bonus-Spiel weitere Charaktere freigeschaltet.



○ Gun Survivor2: Biohazard: Code Veronica.



○ Die Steuerung



○ Vergleich der Spielhallen-Version...



○ ... zum artverwandten PlayStation2-Bonusspiel.

Horror-Evergreen

Wiederholt ist der Soundtrack ein Garant für Gänsehaut. Selbiger ist das akustische Salz an der Horror-Suppe. Die klassischen Musikstücke haben an ihrer Wirkung in keiner Weise verloren. Eiskalte Schauer fahren dem Zocker über den Rücken. Neue und alte Kompositionen tragen ihren Teil zur Atmosphäre bei – man kann die knisternde Spannung förmlich „hören“. Urplötzlich zerberstende Fensterscheiben oder unvorhersehbare Explosionen bringen das Blut erst richtig in Wallung. Schreckmomente sind deswegen keine Seltenheit. Bringt man es auf einen Nenner, versteht es Capcom gekonnt, mit Melodien und Klängen die Nerven blank zu legen. Diese audiovisuelle Masche scheint mehr denn je zu ziehen.

Schockschwere Not!

Nach den Lobeshymnen wird man schneller als gedacht auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Denn mit Resident Evil Code:

Veronica X muss trotz allem hart ins Gericht gegangen werden. Ursprung allen Übels ist die schlampige PAL-Umsetzung. Monströse PAL-Balken lassen auf eine schludrige Konvertierung schließen. Von der trägen Spielgeschwindigkeit ganz zu schweigen. Wo ist die 50/60 Hertz-Option? Ist der europäische PlayStation2-Markt für Capcom nur ein nettes Zubrot? Bei der Dreamcast-Variante (PAL) von Resident Evil Code: Veronica gehörte dieses Feature zur Grundausstattung. Generell hat sich Capcom kein Bein herausgerissen. Die Beweise: Zuerst die schlechte Qualität der CG-Sequenzen – eine Kinderkrankheit der Konsole mit dem blauen Kringel. Dann die Aufteilung in zwei Spielhälften. Ursprünglich lieferte man das Spiel auf zwei Datenträgern für SEGA Dreamcast aus. Schwuppdwupp wurde die lokalisierte Dreamcast-Version (bestehend aus zwei GDs) auf eine DVD-ROM für PlayStation2 gepresst. Capcom, das kann nicht euer Ernst sein!



○ Ist das nicht ein Tyrant?

FAZIT

Resident Evil at its best! So muss ein Survival-Horror-Spiel sein. Resident Evil Code Veronica X lehrt uns das Fürchten: Story, Schwierigkeitsgrad und Spieldauer verdienen ein dickes Lob. Annähernd 15 bis 20 Stunden dauert der PlayStation2-Horror-Trip an. Viele offene Fragen zum Thema Resident Evil werden eindeutig geklärt. Ein Muss für alle Fans der Geschichten aus Raccoon City und Umgebung. Hauptkritikpunkt ist unweigerlich die miserable PAL-Umsetzung. Man kommt sich regelrecht verarscht vor. Dicke PAL-Balken und die Spielgeschwindigkeit im Schneckentempo stoßen sauer auf. Vergleiche mit den PAL-PSone-Versionen haben gezeigt, dass es auch anders geht. Ausreden der Art, dass PlayStation2 eine schwer zu programmierende Plattform sei, zählen in diesem Fall nicht. Als Konsequenz gibt's einen Punktabzug in der Gesamtwertung.

POSITIV

- rotes Blut
- lange Spieldauer
- fesselnde Story

NEGATIV

- PAL-Balken
- lahme Spielgeschwindigkeit
- schlechte Qualität der Zwischensequenzen

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Extermination	85%	06/01
2. Resident Evil Code: Veronica X	83%	08/01
3. Onimusha Warlords	73%	06/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Action	Hersteller Electronic Arts www.electronicarts.de
Entwickler	Capcom	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	06. September	

GRAFIK 81 %

SOUND 85 %

RATING **83 %**





PlayStation 2

Kann der dritte Teil der erfolgreichen Serie genauso überzeugen wie die beiden Vorgänger?



○ Durch Spezialattacken fügt man den Widersachern hohen Schaden zu.



○ Jeder Kämpfer besitzt drei verschiedene Outfits.

Jeder Teil der Bloody Roar-Reihe war stets auf dem neuesten Stand der Technik. Aufgrund spektakulärer Grafikeffekte sowie dem leicht zugänglichen und flüssigen Gameplay konnte der animalische Prügler immer mit Genrekollegen mithalten. 1999 war Bloody Roar 2 sogar das Beat'em Up-Highlight des Jahres. Mit dem dritten Teil haben nun PlayStation2-Fighters die Chance, ihren tierischen Trieben freien Lauf zu lassen.

Das Tier in dir

Anhand des Intros wird euch sofort verdeutlicht, um was es sich in diesem Spiel hauptsächlich dreht. Dramatische Kampfszenen in Spielgrafik sind mit ein paar kurzen Ren-

dersequenzen gepaart. Überwiegend seht ihr, dass sich verschiedene Kämpfer in kolossale Tiere verwandeln können. Denn habt ihr erst einmal die Gestalt eines solchen Wesens angenommen, könnt ihr auf zusätzliche Schlagvarianten, härtere Attacken sowie Specialmoves zurückgreifen. Dieser Morphing-Prozess kann allerdings nur mit Energie in der Beast-Statusleiste vollzogen werden. Durch das Austeilen bzw. Einstecken von Schlägen wird die Leiste gefüllt. Egal, ob sich das Parameter nun am Anfang oder am Ende befindet, jederzeit könnt ihr euch in das Ungetüm verwandeln. Lediglich die Lebensdauer eures animalischen Fighters hängt von der Länge der Beast-Statusleiste ab. Steckt ihr mehr Prügel

ein, als ihr austeilen könnt, oder vollführt ihr durch Betätigung des L1-Buttons einen Specialmove, nimmt das Raubtier unweigerlich die ursprüngliche menschliche Gestalt an. Zu den Neuerungen des Kampfsystems zählt vor allem der Super-Beast-Morph, welcher nur mit voll aufgeladener Beast-Statusleiste ausgeführt werden kann. Dieses Manöver hält für zwölf Sekunden an und ermöglicht zum einen, den Specialmove beliebig oft zu wiederholen, zum anderen haben Treffer eine höhere Effizienz.

Vollgepackt

Im simpel gestrickten Hauptmenü könnt ihr euch zwischen den Modi Arcade, Survival, Vs. Battle oder Practice entscheiden.



○ Absolviert man alle neun Kampfarenen, ohne ein Continue zu brauchen, so kann man in der Bonus-Stage gegen Uranus antreten.



○ In alter Street Fighter-Manier erzielt man durch verschiedene Steuerkreuzdrehungen unterschiedliche Schlagvariationen.



○ Die gefürchteten Multi-Hit-Combos sind gänzlich aus den Prequels übernommen worden.



○ Mit harten Schlägen kann der Gegner am Ende des Kampfes auch durch die Ringbegrenzung gedroschen werden.

Jeder Kämpfer hat seine eigene Geschichte. Um dieser auf den Grund zu gehen, müsst ihr euch im Arcade-Modus durch acht Arenen schlagen, um letztendlich zum finalen Boss zu gelangen. Beim Survival-Modus stehen euch keine Continues zur Verfügung, ferner sind die Kämpfe auf lediglich eine Runde beschränkt und eure Lebensenergie wird nach jedem gewonnenen Kampf auch nur minimal aufgefüllt. Wenn euch die beiden Modi etwas zu mager erscheinen, habt ihr die Möglichkeit, sieben weitere Spielvarianten (Sudden Death Survival, Knock Down Battle, Hyper Beast Battle, No Guard Mode etc.) freizuspüren. Außerdem steht euch für Multiplayer-Duelle der Vs-Battle-Mode zur Verfügung. Anfangs könnt ihr aus zwölf mutierfreudigen Kämpfern auswählen. Die personelle Besetzung wurde komplett vom Vorgänger übernommen. Selbst der damalige Endgegner Gado und der in der Special-Stage agierende Shen Long sind nun regulär anwählbar. Des Weiteren gesellen sich drei neue Haudegen hinzu: Xion der Ungeborene, Uranus

die Schimäre und Kohryu der eiserne Maulwurf, wobei die beiden Letztgenannten erst freigespielt werden müssen.

Leicht und locker

Die Handhabung der Steuerung wurde einfach und leicht verständlich konzipiert. So gibt es jeweils einen Button für Schlag, Tritt und Wurf sowie eine Taste zur Verwandlung in das Ungetüm. Die R2- und L2-Taste dient zum Umräuseln des Gegners. Mit der R1-Taste könnt ihr die Schläge eures Kontrahenten abblocken und mit der L1-Taste vollführt ihr euren Specialmove.

Die komplett neu inszenierte Umgebung glänzt in polygonaler Pracht. Das grafische Highlight ist allerdings in den spektakulär aufgezogenen Spezialattacken wiederzufinden; denn diese sind mit einer Unmenge an Lichteffekten und Explosionen versehen worden. Im Gegensatz zur Importversion treten bei den Spezialmanövern und auch bei den Multi-Hit-Combos des Öffters starke Ruckler auf. Nach wie vor werden die Auseinandersetzungen auf räumlich eingeschränkten Ter-

ritorien ausgetragen. Die neun Schauplätze erstrecken sich vom Oberdeck eines Flugzeugträgers über die Räumlichkeiten eines prähistorischen Museums bis auf die Hausdächer einer Metropole. Hintergrundanimationen sind leider rar gesät und nicht in jeder Stage zu finden.

FAZIT

Tekken Tag Tournament hat seine spielerische Tiefe, Dead or Alive protzt mit hoher Geschwindigkeit und riesigen Arenen, bei Hudson Softs Bloody Roar 3 steht eindeutig das Beast-Feature im Vordergrund. Die für PS2-Verhältnisse nicht gerade überwältigende Grafik wird eindeutig durch die simple Steuerung und die animalischen, actiongeladenen Kämpfe wettgemacht. Zudem runden gut gelungene Soundeffekte die Atmosphäre perfekt ab. Zwar kann der dritte Teil der Serie nicht ganz so überzeugen wie seine Vorgänger auf der PSone, dennoch bietet er nette Abwechslung zu Genrekollegen. Prügelfans dürfen sich auf viele unterhaltsame Stunden freuen, die allein durch das mächtige Repertoire an Spielmodi garantiert sind. Punktabzug gibt es für die hässlichen PAL-Balken und eine im Vergleich zur NTSC-Version gedrosselte Spielgeschwindigkeit.

POSITIV

- leicht verständliches Kampfsystem
- viele Spielmodi
- gute Animationen und Effekte

NEGATIV

- instabile Framerate
- langweilige Hintergründe
- miese PAL-Anpassung

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Tekken Tag Tournament	91%	11/00
2. Dead or Alive 2	90%	01/01
3. Bloody Roar 3	75%	08/01

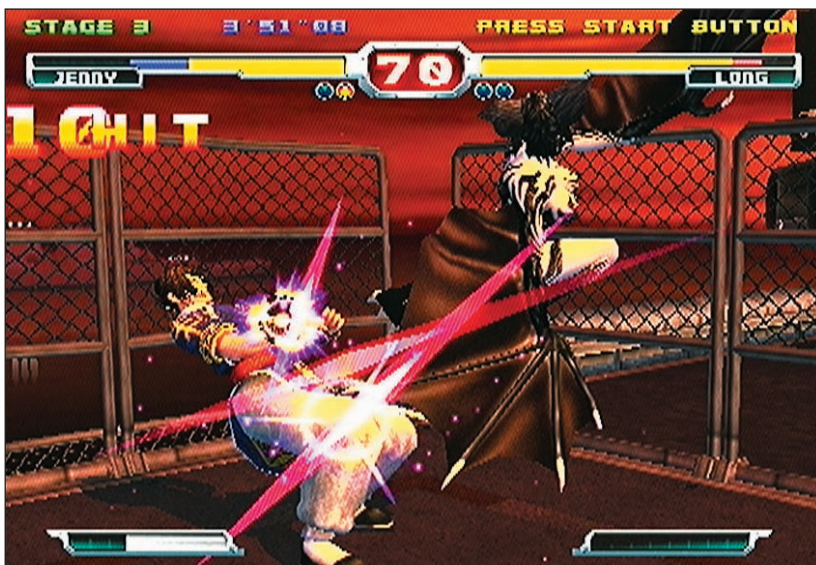
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Beat'em Up	Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	www.vid.de		
Preis	Hudson Soft		
Erhältlich ab	ca. 119,- DM		
	Juli 2001		

GRAFIK 71 %

SOUND 81 %

RATING **75 %**



○ Vorsicht! Im Sudden-Death-Survival gewinnt derjenige, der den ersten Schlag anbringen kann.

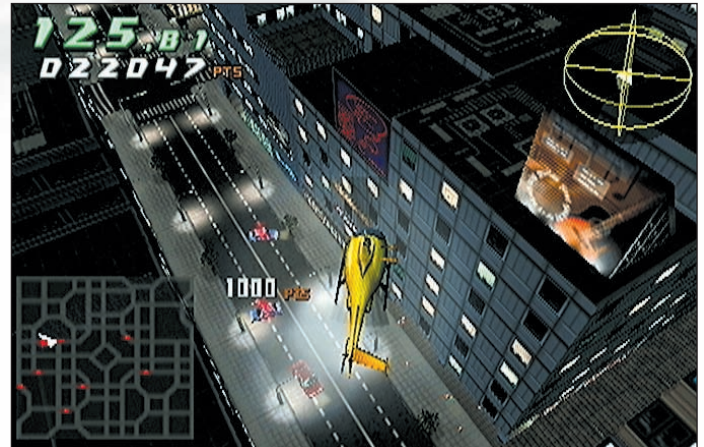
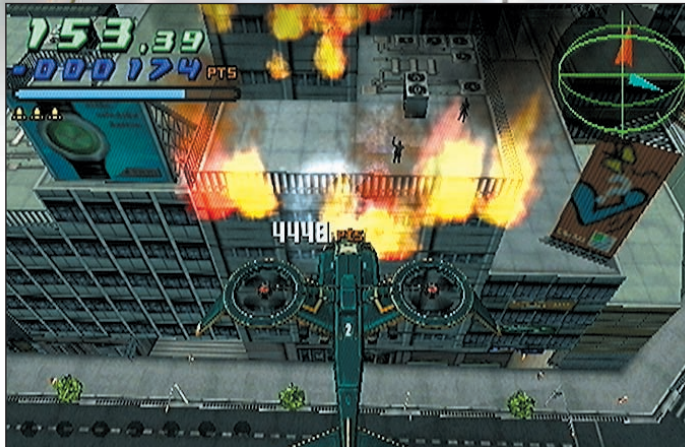


Dirk Gemeinhardt

CITY CRISIS



Notruf! Das gefundene Fressen für Gaffer und Hans Meiser-Fetischisten!



Die Zeit drängt! Die Opfer haben in den Flammen nur eine kurze Überlebenschance. Grundausrüstung: Jeder Chopper verfügt über einen Suchscheinwerfer.

PlayStation2-Großalarm! Ein neues Genre etabliert sich: die Rettungshubschrauber-Simulation. Ende März machte Air Ranger: Rescue Helicopter in Japan den Anfang. Schiffbrüchige retten, Unfallopfer bergen, Feuer löschen usw. – Entwickler Ask schlägt aus den virtuellen Katastrophen Kapital. Ein ähnliches Ziel verfolgt Syscom Entertainment mit dem Titel City Crisis. Jedoch mit einem völlig anderen Schwerpunkt: Voyeuristische Action, die bislang ausschließlich einschlägige Privatsender zur Prime Time ausgestrahlt haben.

Search and Rescue

Bergen, Retten, Schützen, Löschen – kennen wir diesen Spruch nicht irgendwoher? So lautet bis auf wenige Ausnahmen die Devise bei City Crisis. Oberste Priorität hat in erster Linie das Retten von Menschenleben. Zumeist von lodernen Flammen eingeschlossen, muss der PS2-Pilot in Not geratene Personen und Haus-

tiere (!) bergen. Unfälle aller Art, die sich obendrein überall der Großstadt ereignen, erschweren das Vorhaben zusätzlich. Als ein hartes Stück Arbeit stellt sich ebenfalls das Eindämmen der Brandherde heraus. Ohne die nötige Beherrschung des Helikopters "eckt" man buchstäblich an den Bauwerken der Großstadt an. Allgemein gilt: Für Löscharbeiten im Schwebeflug bedarf es einiger Übung. Ebenso ein hohes Maß an fliegerischem Können verlangen die riskanten Verfolgungsjagden durch enge Häuserschluchten in der Nacht ab. Ihr gebt der Polizei tatkräftige Unterstützung aus der Luft, indem ihr verdächtige Fahrzeuge mit eurem Schweinwerfer anstrahlt. Der Lichtkegel hilft den Ordnungshütern, rechtzeitig eine Straßenbarrikade zu errichten. Dank eurer Mithilfe geht der Übeltäter früher oder später in die Falle. Nach dem erfolgreichen Beenden einer Mission wird knallhart abgerechnet. Viele Faktoren fließen dabei in die Wertung mit ein. Dazu gehören: die Anzahl der geretteten Menschen, das Ausmaß der entstandenen Schäden an den Gebäuden und am Hubschrauber, die verbleibende Anzahl von Wasserraketen sowie die Restzeit. Je besser die Leistungen unterm Strich sind, umso mehr schwillt das Punktekonto an. Wird diesbezüglich das geforderte Soll erfüllt, steht daraufhin mit etwas Glück ein neuer Auftrag zur Auswahl bereit. Ein guter Rettungshubschrauberpilot zu sein, ist schwieriger als man denkt.

FAZIT

City Crisis hat über den Dächern der 3D-City mit einigen Turbulenzen zu kämpfen. Hauptkritikpunkt ist ohne Zweifel der spärliche Umfang. Lediglich zwei Modi (Mission und Time Attack) sollen den Kauf rechtfertigen. Im Großen und Ganzen wird dem Spieler wenig Abwechslung geboten. Nach Schema F hilft man allerhand Personen aus der Klemme, löscht im Anschluss das Feuer oder verfolgt ausschließlich Fahrzeuge.

Mit den PlayStation2-Tücken hat die Grafik zu kämpfen. Aufgrund des fehlenden Anti-Aliasing werden die Augen auf eine harte Probe gestellt. Das leidliche Flimmern sollte längst der Vergangenheit angehören. Amüsant ist hingegen die deutsche Lokalisierung sämtlicher Menüs. Dem Anschein nach "dominierte" die Sprecherin zuvor bei TV-Spots von 0190-Nummern der härteren Gangart. Deshalb empfehlen wir: Wagt-vor-dem-Kauf-einen-Testflug!

POSITIV

- leichter Einstieg
- intuitive Steuerung

NEGATIV

- geringer Umfang
- kein Anti-Aliasing
- wenig Abwechslung

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Take2 Interactive
			www.take2.de
Entwickler	Syscom Entertainment		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	03. August		

GRAFIK 71 %

SOUND 67 %

RATING **69 %**



Dolphin, Gold Fish, Lobster, Bat - hinter diesen Bezeichnungen stecken vier Hubschraubertypen.



Toni Opl



Vollmond, Vollgas, vollgetankt:



● Sowohl das GT3-Wheel als auch Microsofts FF-Lenkrad werden unterstützt.

101



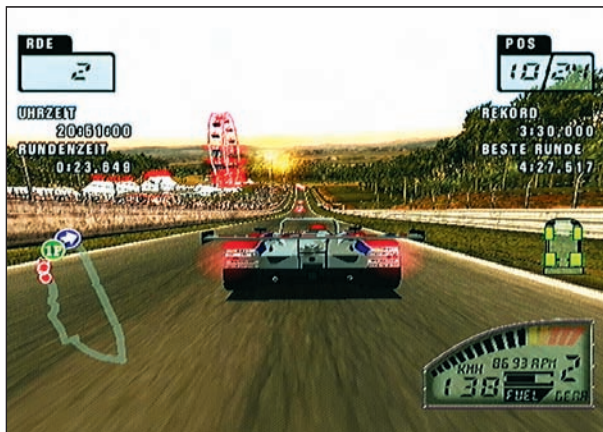
Toni Opl

LE MANS 24 STUNDEN



PlayStation 2

Ein Tag voller Schweiß, Hektik und Nervenkitzel. Stärkste Belastung für Mensch und Maschine.



Am 24-Stunden-Rennen nehmen 24 Wagen gleichzeitig teil.



Die animierte Boxencrew macht den Wagen in Windeseile wieder fit.

Wieder einmal hatte sich Infogrames Deutschland nicht in der Lage gesehen, uns rechtzeitig eine Testversion zukommen zu lassen, weshalb wir euch den Ausdauer-Racer Le Mans 24 Stunden erst jetzt näher vorstellen können.

Racing all day long

Le Mans 24 Stunden zählt zu den zeitintensivsten Rennspielen überhaupt, weil sich wahre Fans der Serie tatsächlich einen ganzen Tag vor den Bildschirm pflanzen und ein komplettes Rennen mit allem Drum und Dran bestreiten. Wer solch ein Durchhaltevermögen nicht vorweisen kann, hat im Optionsmenü die Möglichkeit, das Rennen in mehreren Schritten bis auf zehn Minuten zu verkürzen, wobei sich der Tageszeitenwechsel natürlich entsprechend schneller vollzieht. Auf der zweitlängsten Rennstrecke der

Welt (Le Mans) oder auf der alternativen Petit Le Mans (Road America) gilt es nicht nur, die cleveren CPU-Gegner in Schach zu halten, sondern auch Reifenverschleiß und Spritverbrauch im Auge zu behalten, die richtige Boxenstrategie zu wählen und sich auf die wechselnden Witterungsbedingungen einzustellen. Schnell kann sich der Himmel verdunkeln und ein Unwetter über der Piste aufziehen; der Sieg hängt dann maßgeblich von der Wahl der richtigen Reifen ab.

Das Ausstattungsplus

Selbstverständlich hat Le Mans 24 Stunden nicht nur einen Spielmodus und zwei Strecken zu bieten. Zehn weitere Kurse (Suzuka, Donington, Catalunya, Bugatti...), 70 Originalwagen vom Audi R8 bis zur Viper GTS-R und vier zusätzliche Spielmodi laden längerfristig zu ausgedehnten Hochgeschwindigkeitstouren ein. Der Fuhrpark ist in drei Kategorien (GT, offene Prototypen, geschlossene Prototypen) eingeteilt und beinhaltet sämtliche Boliden, die in der Saison 2000 gestartet sind. Um diese freizuschalten, müsst ihr allerdings in den beiden 24-Stunden-Rennen Le Mans und Petit Le Mans als Sieger über die Ziellinie gehen. Neben Zeitrennen und Quick Race ist vor allem der Meisterschaftsmodus interessant, in dem euch acht unterschiedliche, aus mehreren Einzel-Events zusammengesetzte Cups mit zusätzlichen Wagen als Siegesprämie erwarten.

FAZIT

Infogrames hätte aufgrund des bevorstehenden Release von GT3 keinen ungünstigeren Erscheinungstermin für Le Mans 24 Stunden anpeilen können. Dennoch hat der Ausdauer-Racer einige Features zu bieten, die auch eingefleischte Fans des Real Driving Simulator ans Lenkrad locken werden. Zwar ist das Fahrverhalten im Vergleich zu GT3 weitaus arcade-lastiger ausgefallen, ein „echtes“ 24-Stunden-Rennen bestreiten zu können, wird allerdings so manchen Puristen in Verzückung geraten lassen. Dank der hohen Spielgeschwindigkeit, der konstanten Framerate und der gelungenen Gegner-KI wissen auch die übrigen Spielmodi zu begeistern. In grafischer Hinsicht serviert uns Infogrames solide Durchschnittskost. Der Sound lässt mit schwachbrüstigen Motorengeräuschen und monotoner Begleitmusik jedoch arg zu wünschen übrig.

POSITIV

- 50/60 Hz-Modus
- hohe Spielgeschwindigkeit
- Wetter- und Tageszeitenwechsel
- animierte Pit-Crew

NEGATIV

- lange Ladezeiten
- abgespekter Zweispieler-Modus
- dünne, monotone Soundkulisse

PLAY DATEN

System	Rennspiel	Hersteller	PlayStation 2
Genre	Rennspiel	Hersteller	Infogrames
Entwickler			www.infogrames.de
Preis			Melbourne House
Erhältlich ab			ca. 119,- DM
			sofort

GRAFIK 71 %

SOUND 64 %

RATING 79 %



Bei der Inszenierung der Lichteffekte haben die Entwickler stellenweise doch etwas übertrieben.



Sven Liebold

ATV Offroad



PlayStation 2

Vier Räder für ein Halleluja! Endlich ein Offroad-Game mit realistischer Optik und Dynamik.



◉ In diesem Abschnitt ist besonders viel Rhythmusgefühl gefragt.

◉ Quer durch die Pampa auf der Jagd nach Checkpoint-Toren!

In der April-Ausgabe dieses Jahres testeten wir bereits die US-Version des schnellen Spaßes auf vier Rädern. Seit dem 11. Juli können nun auch PAL-Piloten an die Startlinie rollen. Bis auf einen kleinen Ausrutscher hat ATV die Umsetzung nach Europa sogar sehr gut überstanden.

Wheels On Fire

Statt wie gewohnt mit Motorrädern begibt man sich bei ATV Offroad mit rasanten Quads in den Schoß von Mutter Natur. Mittels einer leicht verständlichen Einführung wird man im Training mit dem Handling der vierrädrigen Teufel vertraut gemacht. Ähnlich wie bei Moto Racer World Tour können beispielsweise die Federn vorm Absprung eingedrückt werden, um die Flugweite zu bestimmen.

Kommt man mit dem Handling zurecht, stehen verschiedene Rennkategorien zur Auswahl. Die Maxxis Nationals beinhalten 11 Outdoor-Tracks, im Stadium Supercross geht es bei der Freestyle Competition zur Sache. In fünf riesigen Arealen sucht man nach geeigneten Absprungmöglichkeiten, um einen oder mehrere der 16 verschiedenen Tricks in die Luft zu zaubern. Beim Cross Country Enduro geht es ähnlich zu. In denselben Arealen fährt man einen durch Checkpoint-Tore abgesteckten Kurs ab. Es ist ebenfalls möglich, mittels eines leicht bedienbaren Editors sich eigene Kurse abzustecken bzw. auf Memory Card zu speichern und einen Freund zum Duell zu fordern.

In der Profi-Karriere müssen alle Outdoor- und Supercross-Tracks hintereinander bestritten werden.

Realismus pur

Sämtliche Quads sind bis in das kleinste Detail modelliert worden: jede Federung, jedes Achsengestänge – alles ist an seinem Platz. Dank der sehr ausgetüftelten Fahrphysik bedarf es allerdings viel Übung und Feingefühl, um die Biester durch das anspruchsvolle Terrain zu manövrieren. Kommt man nämlich aus dem Rhythmus der zahlreich aneinander gereihten Bodenwellen, verliert man rapide an Geschwindigkeit und prallt nur verloren von einer Kuppe zur nächsten.

FAZIT

Zunächst zum unangenehmen Teil: Sony Europe hat es erneut geschafft, den Soundtrack (ein wenig) zu beschneiden. Als Ersatz für die Band Sevendust bekamen die PAL-Länder beispielsweise mal wieder dummen Techno ins Ohr gedudelt, der ungefähr genauso in dieses Spiel passt, wie wenn Heino zum Todessternangriff singen würde. Zum Glück blieben uns aber einige Stücke des genialen US-Soundtracks erhalten. Eine weitere Rüge gibt es noch wegen des Mangels an Meisterschaften sowie der derben Ruckelorgie im Vier-Spieler-Splitscreen.

Ansonsten wurde die technische Brillanz des NTSC-Vorbilds ohne Geschwindigkeitsverluste umgesetzt. Als Einzelspieler kann man sich ohne jede technische Mängel herrlicher Landschaften erfreuen, die in dieser Form noch nie auf einer Konsole zu finden waren. Keine unsichtbaren Wände, keine Barrieren – ATV Offroad ist Freiheit pur.

POSITIV

- ansprechende Fahrphysik
- Waypoint-Editor
- authentische Optik und Motoren sound

NEGATIV

- "technosierter" Soundtrack
- nur eine Meisterschaft
- nur wenig Belohnungen für den Spieler
- ruckelt im Splitscreen

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller SCEE
www.playstation.de		
Entwickler	Rainbow Studios	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK 85 %

SOUND 80 %

RATING 82 %



◉ Gigantische Sprünge wie diesen sollte man möglichst „auf allen Vieren“ landen.





UEFA CHALLENGE

Dirk Gemeinhardt

Nicht mit uns, Freunde der Sonne! Lasst euch von Stefan "Stinkfinger" Effenberg auf der Verpackung nicht blenden. UEFA Challenge ist in Sachen Konsolenfußball ein Eigentor. Rote Karte für die Entwickler Infogrames Sheffield House. Euch wird PlayStation2-Gekicke mit hochkarätigem Staraufgebot auf unterstem Kreisklasseniveau geboten. Behauptungen, man habe das Spagat zwischen den beiden Referenztiteln FIFA 2001 und International Superstar Soccer geschaffen, sind schlichtweg eine Farce. Spätestens nach dem Anpfiff der ersten Partie fordert ihr eure 120,- DM Eintrittsgeld zurück.

Die drei größten Software-Fouls: Den Begriff Ballverhalten, beeinflusst von diversen Wetterverhältnissen, scheint man nur aus dem Fern-

sehen zu kennen. Die Flugbahn des Polygon-Leders gleicht einem 5 DM-Plastikball aus dem Supermarkt. Ferner zieht es euch bei der Soundkulisse im Stadion die Stollenschuhe aus. So werden Kommentare zeitweise abrupt abgebrochen, Fangesänge und Beifallstürme fallen erst gar nicht auf. Und Alt-Bundestrainer Sepp Herberger würde sich im Grab herum-drehen, wenn er wüsste, dass sich zwei Mannschaften mit gleicher Trikotfarbe um den Anstoßkreis versammeln.

Über 125 Club- und Nationalmannschaften (FC Bayern München, Manchester United, Juventus Turin etc.), 40 Arenen (San Siro, Old Trafford, Westfalen-Stadion etc.), fünf umfangreiche Spielmodi – nichtsdestotrotz ist UEFA Challenge für PS2 wie Flasche leer!



◉ Wäre die Steuerung nicht so träge, könnte man die Gegner mit Kabinettstückchen austricksen.



◉ Geht's im Strafraum heiß her, kommt es mitunter zu Slowdowns.



◉ Die beiden Kommentatoren haben das Temperament einer Schlaftablette.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportsimulation	Hersteller	Infogrames
www.infogrames.de			
Entwickler	Infogrames Sheffield House		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK ██████████ 69 %

SOUND ██████████ 43 %

RATING ██████████ 38 %



GIFTY

Heiko Strobel

Gifty ist eine kleine Kreatur, die man keiner bestimmten Spezies zuordnen kann. Der Held im roten Outfit muss in seinem ersten Abenteuer, teilweise nur mit einem Stock bewaffnet, die schöne Prinzessin Lolita Globo aus ihrer Gefangenschaft befreien.

Als Parodie auf berühmte Filme und Spiele gedacht, werden euch sicherlich einige Szenen und Gegenstände (Pokémonbälle, Kettensäge etc.) bekannt vorkommen.

In insgesamt zehn umfangreichen Levels müssen etliche Rätsel gelöst und Schalter betätigt werden. Eine große Rolle spielen Licht und Schatten. Die meisten Gegner reagieren recht allergisch auf Dunkelheit und lösen sich in der Finsternis einfach auf oder erstarren für kurze Zeit.

Um einen im Weg stehenden Kontrahenten ausschalten zu können, muss Gifty beispielsweise mit einer Licht-Bazooka den Feind treffen. Mit seinem Holzstock lassen sich zusätzlich schwächere und kleinere Widersacher besiegen. Auch das Klettern, Ziehen, Schieben und Springen gehört zum Move-Repertoire des roten Jump'n Run-Gnomes. Die einzelnen Welten wurden recht detailreich und liebevoll gestaltet, bei der Animation der Hauptfigur allerdings lassen Bewegung und Aussehen sehr zu wünschen übrig. Insgesamt wird die Hardware der PlayStation2 nicht im Geringsten gefordert. Vor dem Kauf sollte man also besser einmal Probe spielen.



◉ Der Schwierigkeitsgrad ist sehr niedrig ausgefallen.



◉ Schalter betätigt der freundliche Wicht automatisch.



◉ Der Feuerball erzeugt schöne Lichteffekte.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	Modern Games
www.modern-games.com			
Entwickler	EKO Sports		
Preis	ca. 99,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK ██████████ 57 %

SOUND ██████████ 51 %

RATING ██████████ 60 %





Toni Opl

▶ **PLAY DATEN**

GRAFIK **35 %**

SOUND  **31 %**

RATING  **32%**



PlayStation 2

Xmodemgroove
Ministry of Sound EDITION

MUSIC SELECT

SESSION FIVE
 THE MODERN SCOTIA
 PAUL DAKEYNE

#	TRACK	ARTIST
01	G CLUB	RCD PLAINS DRAFT
02	PDM	THE FLYING SONG
03	ELECTRIQUE SCOTIA	REVELATION
04	TERPSICHOARD	THE BELLS

PLAYLIST ADD ALBUM PLAY BACK

 PLAY DATEN

GRAFIK **75 %**

SOUND **entfällt**

RATING ||||| **entfällt**



An abstract graphic featuring a central, dark, stylized figure that resembles a person or a complex shape. This figure is surrounded by several overlapping circles in various shades of gray and black. The background is a light, textured gray. The overall composition is layered and geometric.

105



FREAK OUT

Heiko Strobel

Ausgeflippt: 13 böse Dämonen haben es auf 13 Geschwister abgesehen. Ihr Vorhaben ist es, die schönsten Schwestern des Landes zu grotesken Barbiepuppen-Karikaturen zu verunglimpfen. So huschten zwölf der Übermächtigsten in die Körper der Damen. Als der letzte Dämon jedoch gerade im Anflug auf die kleine Linda war, verfehlte er sie und landete gerade in ihrem Schal. Linda möchte natürlich ihre Verwandtschaft zurück und begibt sich sofort auf Rachefeldzug. Ihre Waffe: der besessene Schal. Jede eurer Schwestern wird hinter einer Tür gefangen gehalten. Allerdings können die Pforten nur durch Punkte geöffnet werden. Diese

könnt ihr in den zwei Punkte-Levels zuvor erspielen. Es gilt, mit Hilfe des Schals an Frauen zu zupfen, bis diese platzen. Mit jeder geplatzen Frau erhaltet ihr einen Punkt. Habt ihr davon einige angesammelt, so könnt ihr durch die Gatter schreiten, den dahinter befindlichen Endgegner den Garaus bereiten und auf diese Weise Schwester für Schwester befreien. Zwar kommt mit Freak Out eine ganz neue Spielidee daher, doch wird aufgrund des lahmen Gameplays sowie der oft schlecht positionierten Kamera der Spielspaß arg gebremst. Vorsichtshalber mal am Verkäufer zupfen, damit er euch eine Runde Probe spielen lässt.



♣ Männerträume werden wahr. An absolut allem kann, darf und muss gezupft werden.



♣ Man kann auch eine Schal-Bombe zünden, allerdings kostet diese ein paar von euren Punkten.



♣ Durch Betätigung der L1-Taste wird mittels eines Pfeils der beste Zupfpunkt gezeigt.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Zupf'em Up	Hersteller	Virgin Interactive
			www.vid.de
Entwickler	Treasure/ Swing!		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	Juli		

GRAFIK ██████████ 53 %

SOUND ██████████ 63 %

RATING ██████████ 54 %



ROSWELL CONSPIRACIES

Götz Schmiedehausen

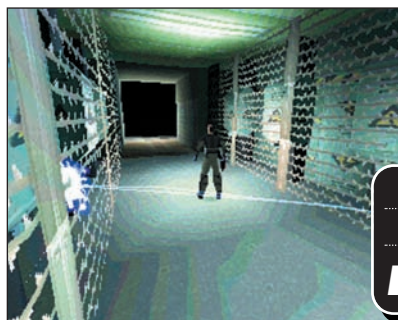
Wenn wir schon von Aliens überrannt werden, sollte das für beide Seiten mit Würde geschehen. Was sollen denn die Aliens von uns denken, wenn man ihnen "Roswell"-Held Logan als Gegenspieler in den Weg stellt? "Mensch=völlig verpixelte Drei-Phasen-Animation in Trenchcoat-Imitation aus beweglichen Holzplatten gehüllt"? Andererseits, unsere Meinung über die "Roswell"-Aliens geht auch eher in die Richtung: "Lebensform bestehend aus willkürlich zusammengesetzten Farbblöcken mit der Intelligenz einer Salatgurke". Insofern haben die Entwickler für dieses völlig

ins Beinkleid gegangenen Action Adventure sogar würdige Kontrahenten ausgewählt. Denn Logan, zu sehen und steuern aus der "Lara Croft"-Perspektive, bildet weitestgehend alleine die Streitmacht, welche die Außerirdischen von der wahrscheinlich hässlichsten Erde vertreiben soll, die man je auf der PSone sah. Freiluft-Level wirken wie groteske Karikaturen farbenblinder Landschaftsgärtner und bekannte Schauplätze wie London oder San Francisco hätten auch einfach "Braunes Haus-rotes Haus" heißen können. Die Rätsel im Spiel sind übrigens so leicht,

dass man aufpassen muss, dass sie sich nicht von selbst lösen. Selbst Hardcore-Fans der unterdurchschnittlichen Super-RTL-Serie dürften mit etwas Knobelpower den Abspann sehen. Unter dem Strich bleibt ein schimmliges Stück Gnadenbrot für die betagte PSone. Allenfalls die einigermaßen akzeptablen Soundeffekte sowie die deutsche Sprachausgabe mit angenehmer Stimme können positiv ins Feld geführt werden.



♣ Ein Alien lauert "überraschend" im Türbogen und möchte erschossen werden.



♣ Ebenfalls ein ständig wiederkehrender Freund: der Strahlenraum.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	UBI Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler	Red Lemon		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK ██████████ 24 %

SOUND ██████████ 41 %

RATING ██████████ 22 %



BREATH OF FIRE IV

Heiko Ströbel



Capcoms Entwicklerteam setzt voll und ganz auf eine ansprechende Story und den Suchtfaktor.



○ Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten. Nina kann fliegen.



○ Durch das Kreuzen verschiedener Magie könnt ihr Kombiattacken ausführen.

Ryu ist zurück und kann sich an nichts erinnern, außer an seinen Namen. Der Protagonist begleitet nun zum vierten Mal die Geschehnisse in der Breath of Fire-Saga. Fans der Serie wissen, dass dies nicht seine erste Gedächtnisschwäche ist. Als zweiter Hauptcharakter tritt Nina auf den Plan. Sie befindet sich mit ihrem Freund Cray auf der Suche nach ihrer Schwester, Prinzessin Elena. Wegen eines Unfalls mit ihrem Sandflieger wird die Reise der beiden unfreiwillig unterbrochen. So begibt sich Nina auf den Weg in die nächste Stadt, um Ersatzteile zu besorgen, während Cray indessen das Wrack bewacht.

In eigenem Interesse

Durch einen Zufall trifft Nina auf den erinnerungslosen Ryu, der sich den beiden anschließt, um sie bei ihren Vorhaben zu unterstützen. Natürlich erhofft sich der Held, dabei mehr über seine Vergangenheit herauszufinden. Bei euren gemeinsamen Wegen durch die unterschiedlichsten Gebiete steht euch stets ein Kompass zu Verfügung. Des Weiteren

ren gewährt euch die schwenkbare Kamera einen besseren Überblick in verwinkelten Ecken. Mittels des L1- bzw. R1-Buttons könnt ihr diese jeweils um 90 Grad drehen. Während auf der Landkarte fest vorgegebene Wege von Stadt A zu Dorf B führen, könnt ihr euch innerhalb der dreidimensionalen Örtlichkeiten frei bewegen und diese nach Belieben erkundschaften.

Hau drauf!

In den nach dem Zufallsprinzip zusammengestellten Kämpfen trifft ihr auf jede Menge unterschiedlicher Kontrahenten. Die Schlachten werden gemäß dem altbewährten Rundenkampfschema ausgetragen. Hier könnt ihr mit drei von insgesamt sechs steuerbaren Charakteren aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen. Das Kampfmenü beinhaltet den Befehl "Attack" für einen Hieb mit der geführten Waffe, "Special", welcher Magieattacken oder erlernte Skills ausführt, "Item" lässt das Verwenden von Gegenständen zu, und "Guard" dient zum Abblocken

gegnerischer Angriffe und ersetzt außerdem den Examine-Move des Prequels. Mit dem Guard kann man sich zudem gegnerische Moves anschauen und diese (nicht bei allen Charakteren möglich!) sofort erlernen.

FAZIT

Breath of Fire IV wartet mit keinerlei aufwendigen Rendersequenzen à la Final Fantasy auf. Auch die Grafik und die musikalische Begleitung spielen nicht gerade in der Oberliga des heutigen PSone-Standards mit. Der Titel begeistert vor allem durch sein simples Gameplay, den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad, seine ansprechende Story, die vielen im Spiel untergebrachten Mini-Games sowie die sympathischen und lustigen Charaktere. Auch die 40 Stunden Spielzeit sind hier Teil des Erfolges, wobei ihr jederzeit auf der Landkarte im aufgeschlagenen Nachtlager euren Spielstand sichern könnt. Da der Titel leider nicht lokalisiert wird, müssen deutsche RPG-Fans wohl oder übel mit englischer Sprache vorlieb nehmen. Dafür gibt's Punktabzug!

POSITIV

- ansprechende Story
- ausgewogener Schwierigkeitsgrad

NEGATIV

- langweiliger Soundtrack
- altbackene Grafik

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	RPG	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Capcom		
Preis	ca. 49,- DM		
Erhältlich ab	5. Juli		



○ Neben Geldstücken können auch jede Menge Gebrauchsgegenstände gefunden werden.



○ Auch mit der Angelrute darf diesmal wieder hantiert werden.





MEGAMAN LEGENDS

Dirk Gemeinhardt

Die Story: Mega Man und seine Freundin Casket sind auf der Suche nach dem Großen Vermächtnis. Überlieferungen zufolge steckt eine unerschöpfliche Energiequelle dahinter, die den Menschen Schönheit, Harmonie und Frieden bringt. Viele Probleme könnten somit auf einmal gelöst werden. Der Großindustrielle Muller investiert sogar sein ganzes Vermögen, um das Große Vermächtnis zu finden. Er vermutet die geheimnisvolle Hinterlassenschaft in einem bis dato noch nicht erforschten Gebiet...

Obwohl es sich bei Mega Man Legends 2 um ein Action-RPG handelt, kann der blaue Held seine Herkunft nicht leugnen. Gerät der Mega Man in eine Konfliktsituation,

greift er auf die altbewährten Waffen zurück. Im Wechselspiel durchstreift man darüber hinaus dreidimensionale Landschaften. Hierbei müssen mehr oder minder schwierige Aufgaben bewerkstelligt werden. Gespräche mit allerlei Personen und Kreaturen geben diesbezüglich wertvolle Ratschläge.

Fazit: Capcom macht es sich in letzter Zeit recht einfach. Nur noch die wichtigsten Produkte werden lokalisiert. Mega Man Legends 2 wurde stattdessen stiefmütterlich behandelt. Stellen 4,4 Millionen PSone in Deutschland nicht einen ausreichenden Grund dar, sämtliche Dialoge und Menüs ins Deutsche zu übersetzen?



Der Grafikstil wurde recht schlicht gehalten.



Eine Zielhilfe erleichtert das Anvisieren sämtlicher Gegner um ein Vielfaches.



Mit dem rechten Analogstick könnt ihr die Kameraposition nach Belieben justieren.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Action-RPG
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Capcom
Preis	ca. 49,- DM
Erhältlich ab	sofort



MEGAMAN X5

Dirk Gemeinhardt

Die Mega-Man-X-Reihe wird nach vier langen Jahren wieder in Europa aufgelegt. Und das komische daran: Es hat sich nichts geändert. Gameplay, Grafik und Sound – alles ist beim Alten geblieben. Bitmap und Sprites stehen bei Mega Man X5 hoch im Kurs. Zweidimensionale Welten sind das daraus resultierende Ergebnis. Sogar der nicht lineare Spiel Aufbau wurde beibehalten. Jedes Level lässt sich einzeln anwählen. Darüber hinaus ist die Story ein alter Hut. Wahlweise mit Mega Man oder seinem Roboter-Sidekick Zero muss man Mutter Erde vor dem Untergang retten. Nur weni-

ge (Echtzeit-)Stunden verbleiben für eine Rettungsaktion; denn eine Raumkolonie droht auf den blauen Planeten zu stürzen. Resümee: Innovationen sind bei Mega Man X5 reinste Mangelware. Der Begriff 2D heißt nicht zugleich, dass die Entwickler in jeglicher Hinsicht auf der Stelle treten müssen. Unerfreulich ist letzten Endes der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad. Selbst Mega Man-Experten werden sich an manchen Stages die Zähne ausbeißen. Trotz des günstigen Anschaffungspreises von knapp 50,- DM sollte man sich den Kauf zweimal überlegen. Nur für Fans!



Im Laufe des Spiels kann Mega Man mit stärkeren Waffen und Items ausgestattet werden.



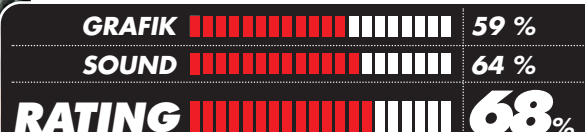
Bei den Sprüngen ist gutes Timing gefragt.



Endgegner geben euch zu Denken auf.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	Jump'n Shoot
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Capcom
Preis	ca. 49,- DM
Erhältlich ab	sofort



playcharts

LESER TOP-5 schickte uns diesmal:



Laser

5 Jahre, aus PSone

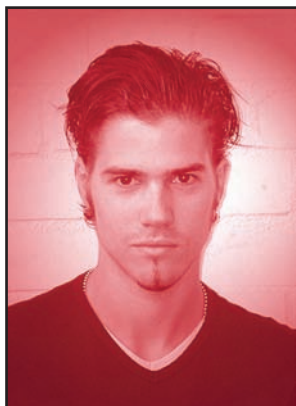
1. BASF
2. TDK
3. Verbatim
4. Traxdata
5. Vivastar

...und was wird in der Industrie gespielt?

Mike Hesse

PR Manager
Virgin Interactive Entertainment

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 1. Zak McKracken | Commodore Amiga |
| 2. Sensible Soccer | Commodore Amiga |
| 3. Resident Evil | PSone |
| 4. Fifa 2001 | PlayStation2 |
| 5. Grand Turismo 2 | PSone |



Händlercharts - www.1kaufsmeile.de

- | | |
|-------------------------------------|--------------|
| 1. Digimon World | PSone |
| 2. Summoner | PlayStation2 |
| 3. 007: Der Morgen stirbt nie | PSone |
| 4. Crazy Taxi | PlayStation2 |
| 5. Duke Nukem: Land of the Babes | PSone |
| 6. Unreal Tournament | PlayStation2 |
| 7. Harvest Moon: Back to the Nature | PSone |
| 8. Simpsons Wrestling | PSone |
| 9. Grandia | PSone |
| 10. Jade Cocoon: Story of Tamamayu | PSone |

Amerika

- | | | |
|---------------------------|-------------------|--------------|
| 1. Red Faction | THQ | PlayStation2 |
| 2. Crazy Taxi | Acclaim Ent. | PlayStation2 |
| 3. Dark Cloud | SCEA | PlayStation2 |
| 4. ATV Offroad Fury | SCEA | PlayStation2 |
| 5. Spec Ops: Ranger Elite | Take2 Interactive | PSone |

Japan

- | | | |
|---|------------|--------------|
| 1. Gran Turismo 3 A-spec | SCEJ | PlayStation2 |
| 2. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2001 | Konami | PSone |
| 3. Tear Ring Saga | Enterbrain | PSone |
| 4. Shin Megami Tensei | Atlus | PSone |
| 5. From TV Animation: One Piece Ground Battle | Bandai | PSone |

play TOP 5

Aktuellstes Beispiel dafür, dass bei PAL-Umsetzungen gerne der Rotstift angesetzt wird, ist Gran Turismo 3 A-spec. Hier wurde die große Palette von 25 motivierenden Tracks der US-Version durch 17 langweilige 08/15 Songs ersetzt.

Daher verraten wir euch jeweils fünf Bands, die unserer Meinung nach für die musikalische Untermalung in GT3 und auch anderen Videospielen sorgen sollten.

Sven

1. Elision
2. Cradle of Filth
3. Slayer
4. Neurosis
5. Slipknot

mArk

1. Boy Sets Fire
2. Turbonegro
3. Slipknot
4. Slayer
5. Static-X

Toni

1. System of a Down
2. Static-X
3. Pantera
4. earhttone9
5. afraid of reality?

Dirk

1. Slapshot
2. KISS
3. Misfits
4. Pantera
5. Alice Cooper

Heiko

1. Cradle of Filth
2. Slipknot
3. System of a Down
4. Boy sets Fire
5. Britney Spears

Gunther

1. Rammstein (YES!)
2. Oomph! (volle Hassdröhnung!)
3. Rödelheimer Hartreime (zum runterkommen)
4. Guano Apes (für zwischendurch)
5. ... ich sing mir selber was vor!

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. Bloody Roar 3	Virgin Interactive	★★★	play 08/01
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
2. ATV Off Road	SCEE	★★★★	play 08/01

Die besten PlayStation2-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Rennspiel			
1. Gran Turismo 3 A-spec	SCEE	★★★★★	play 08/01
2. Ridge Racer V	SCEE	★★★★	play 11/00
3. Smuggler's Run	Take2 Interactive	★★★★	play 11/00
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
3. Resident Evil Code: Veronica X	Electronic Arts	★★★★	play 08/01
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

Gran Turismo 3 A-spec - PS2



Wie schon in den beiden Vorgängern bildet auch diesmal der Gran-Turismo-Mode wieder das Herzstück, wobei sich am eigentlichen Spielverlauf nichts geändert hat. Um an einem Rennen teilnehmen zu dürfen, müssen zunächst die benötigten Lizenzen erworben werden. Sechs Führerscheine, die jeweils mit acht Fahrprüfungen aufwarten. Sind diese bestanden, dürft ihr an den 85 verschiedenen Cups teilnehmen. Dabei könnt ihr auf 183 anscheinliche Boliden zurückgreifen. Einige Modelle können locker bis auf über 1.000 Pferden aufgemotzt werden. Der Titel begeistert vor allem durch exzellentes Gameplay, grandiose Technik, traumhaft schöne Sportwagen und einen gewaltigen Suchtfaktor.

Final Fantasy IX - PSone



Mit dem letzten Final Fantasy Titel für die PSone haben sich die Entwickler von Square noch einmal selbst übertroffen. Eine erstklassige Story mit vielen kleinen Subplots verleiht dem Epos den nötigen Tiefgang. Durch den persönlichen Touch, den alle Charaktere durch detailverliebte Animationen erhalten haben, werden alle möglichen Gefühlsschwankungen ausgelöst. Zudem legt die prunkvolle Hintergrundgrafik sowie der bombastische Soundtrack eine unbeschreibliche Atmosphäre an den Tag. FFIX ist ein absolutes Muss für jeden Rollenspieler.



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. Ghoul Panic	Namco	★★★	play 04/00
Motocross			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Motocross Championship	THQ	★★★	play 12/99
3. Supercross 2000	Electronic Arts	★★	play 01/00
Motorrad Racing			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	★★★	play 03/00
3. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	★★★	play 08/99
Musikspiel			
1. Guitar Freaks - Japan Import	KCEJ	★★★★★	play 11/99
2. Music 2000	Codemasters	★★★★★	play 12/99
3. Beatmania - European Edit	KCEE	★★★★	play 04/00
Rennspiel			
1. Gran Turismo 2	SCEE	★★★★★	play 02/00
2. Colin Mc Rae 2.0	Codemasters	★★★★★	play 06/00
3. TOCA WTC	Codemasters	★★★★	play 09/00
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Final Fantasy IX	Square	★★★★★	play 01/01
2. Chrono Cross	Square Europe	★★★★★	play 10/00
3. Vagrant Story	Crave/SVG	★★★★★	play 06/00
Shooter 2D			
1. Einhänder - US-Import	Squaresoft	★★★★	play —/—
2. R-Type Delta	Irem	★★★★	play 01/99
3. Thunderforce V	Technosoft	★★★	play —/—
Shooter 3D			
1. Indiziert	OIT	★★★★★	play —/—
2. Medal of Honor: Underground	EA	★★★★	play 11/00
3. Alien - Die Wiedergeburt	EA	★★★★	play 10/00
sonstige Sportarten			
1. Triple Play 2000	Electronic Arts	★★★★	play 05/99
2. International Track & Field 2	KCEE	★★★	play 02/00
3. International Track & Field	KCEE	★★★	play 02/98
Strategie (Echtzeit)			
1. Warzone 2100	Eidos Interactive	★★★★★	play 05/99
2. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★★	play 03/98
3. C&C - Alarmstufe Rot Gegenschlag	Electronic Arts	★★★★	play 09/98
Strategie (rundenbasierend)			
1. Front Mission 3	Crave/SVG	★★★★	play 05/00
2. Vandal Hearts	Konami	★★★★	play —/—
3. Catan - Die erste Insel	Ravensburger Interactive	★★★	play 07/00
Survival-Horror			
1. Alone in the Dark: The new nightmare	Infogrames	★★★★★	play 06/01
2. Dino Crisis 2	Capcom	★★★★★	play 11/00
3. Parasite Eve 2	Squaresoft Europe	★★★★	play 08/00
Tennis			
1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Namco	★★★	play 06/99
2. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	★★★	play —/—
3. All Star Tennis '99	Ubi Soft	★★	play 10/98
Wirtschaftssimulation			
1. Civilization II	Activision	★★★★	play 04/99
2. Theme Hospital	Electronic Arts	★★★★	play 04/98
3. BDFL Manager 2001	Codemasters	★★★★	play 06/01
Wrestling			
1. WWF SmackDown!2 Know your Role	THQ	★★★★	play 12/00
2. WWF SmackDown!	THQ	★★★★	play 04/00
3. WWF Attitude	Acclaim Entertainment	★★★★	play 08/99

PLAYMAIL

FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play

play Mail

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123

...oder via Elektropost: mailus@playplaystation.com

Schandfleck Onimusha



Hallo play-Team!

Warum wurde in eurem Onimusha-PAL-Test nicht erwähnt, dass unsere Version solche fetten PAL-Balken hat? Das sind die dicksten Balken, die ich je in einem Spiel ertragen musste. Dadurch ist das Bild (besonders die Figuren) leicht gestaucht. Oder muss das so sein, von wegen Spielfilmeffekt?

Peter Steffen, e-Mail



Uns wurde von Publisher Electronic Arts kein Testmuster zugeschickt. So mussten wir gezwungenermaßen auf die US-NTSC-Verkaufversion zurückgreifen. Bis heute ist noch kein PAL-Testmuster in der Redaktion eingetrudelt. So sind wir am Erstverkaufstag von Onimusha Warlords in Deutschland aus allen Wolken gefallen, als wir die ruckeligen Intro-Sequenzen und das zusammengestauchte Bild samt dicken PAL-Balken sahen. Demzufolge haben wir unsere Wertung radikal geändert (73% statt 83%). Mehr Infos zu dieser Entscheidung findet ihr auf Seite 6.

The-Bouncer-Echo 1.0



Hi Leute,

erst mal ein riesiges Lob an euch. Euer Heft ist echt geil. Die ganzen Berichte, Infos und Beurteilungen. Tja, eben alles 100% unabhängig. Aber am besten find' ich eure Leserbriefe. Ich find' die Kommentare, die ihr abgibt, voll genial. Zum Beispiel in 07/01 bei "Brennpunkt: The Bouncer", wo ihr in Klammer "bla bla bla...", Anm. d. Red." geschrieben habt, hab' ich nur lachen müssen. Ich hab' aber auch 'ne Frage: Ihr habt ja geschrieben, dass die PS2 in einem Bundle mit Gran Turismo 3 A-spec kommt. So, und ich wollt euch mal fragen, ob es auch ein

Bundle mit Tekken Tag Tournament gibt oder ob eins mit Tekken 4 kommen wird.

Rikku, e-Mail

The-Bouncer-Echo 1.1



Hi play-Redaktion,

erst mal die üblichen Glückwünsche, euer aktuelles Heft ist nämlich mal wieder erste Sahne. Also eins muss man sagen: In der Rubrik "Leserbriefe" ging's ja ziemlich heiß her. Ihr habt bestimmt auch schon ein paar andere Kommentare bezüglich des Leserbriefes des Graser erhalten und ich finde ihr habt ihm gut eingesehen. (...) Eure Antwort war schon das Härteste, was ich jemals in einem PlayStation-Magazin gelesen hab', war aber wohl auch berechtigt. Von daher ist es genehmigt.

Timon Ringwald, Emmendingen



Zusammenfassend für beide Briefe gilt: Zu der Antwort auf den The-Bouncer-Leserbrief (Ausgabe 07/01, Seite 113) passt am besten das Sprichwort: Wie man in den Wald hineinruft, so schallt es heraus. Ob für Tekken 4 ein Komplettpaket ähnlich dem GT3-PlayStation2-Bundle erscheint, weiß heute noch niemand. Und Tekken Tag Tournament ist zu lange auf dem Markt, als dass man nachträglich Spiel und Konsole im Set zum Vorzugspreis verkaufen würde.

The-Bouncer-Echo 2.0



Liebes play-Team!

Was mir als halbenttäuschter Bouncer-Käufer (was hab' ich mich auf das Spiel gefreut!) sauer aufstößt, ist, dass ihr im Test im Heft 06/2001 nicht, wie in der Antwort auf den Leserbrief von Oliver, auf die schlechte PAL-Konvertierung hingewiesen habt.

Warum ist unsere Version in die Hose gegangen?

Es wäre nett, wenn ihr immer den Vergleich PAL/ NTSC macht. Sei es bei der Synchro, PAL-Balken oder Geschwindigkeit. Ab und zu macht ihr es ja auch, aber irgendwie wohl mehr im Losverfahren. Dann hätte ich noch eine andere Sache. Wieso wird Namcos neGcon bei der PS2 nicht mehr unterstützt? Sowohl F1 2001 als auch F1 Racing Championship "funzen" nicht mit dem Analog-Controller von Namco. Wie sieht es mit GT3 aus? Es wird doch kein großer Aufwand sein, den Controller in den PS2-Rennspielen zu berücksichtigen, oder?

Peter Steffen, e-Mail



Warum die PAL-Version von The Bouncer verhunzt wurde, weiß nur Square selbst. Wahrscheinlich ist der PAL-Markt momentan noch nicht wichtig genug, anständige Umsetzungen herauszubringen. Es bedarf dazu Zeit, viel Zeit. Und Zeit bedeutet wiederum Geld. Wahrscheinlich haben die Japaner im Augenblick die Sparstrümpfe angezogen. Normalerweise stellen wir, wenn möglich, Vergleiche zwischen PAL- und NTSC-Versionen an. Siehe dazu die geänderte Onimusha-Wertung auf Seite 6 und unsere Meinung zu Resident Evil Code: Veronica X. Namcos neGcon-Controller funktioniert nur in Verwendung mit PlayStation2 und Ridge Racer V. Andere Spiele unterstützen das Rennspiel-Joypad leider nicht. Bei Gran Turismo 3 A-spec werden der Dual Shock2-Controller und das GT3-Lenkrad von Logitech angesprochen.

The Third Place?



Hallo play-Team!

Ich hätte da mal eine Frage an euch: Könnt ihr mir den neuen

PlayStation2-Slogan "The Third Place" erklären?

Rene Keim, e-Mail



Kein Problem. Wir glauben, dass sich viele Leute diese Frage stellen. Alan Welsman, Marketing Director von Sony Computer Entertainment Europe, definiert "The Third Place" als einen neuen, offenen Ort, an dem die Leute ihre eigenen Welten erschaffen können. Es ist nicht das Büro, es ist nicht das Zuhause. Es ist ein neuer Ort, wo man persönliche Dinge hinbringen kann.

Save Ring of Red!



Hi play!
Erst mal ein großes Lob für euer grandioses Magazin! Obendrein scheint ihr mir die einzigen vernünftigen Redakteure von Game-Zeitschriften überhaupt zu sein. Vor allem wegen der Musik. Slipknot rulez!

O.k., jetzt zu Ring of Red: Ich hab's mir gleich am Freitag geholt und muss sagen, dass es das beste Spiel seit langem ist. Zwar nicht so gut wie mein geliebtes Final Fantasy Tactics, welches ich übrigens durchgespielt habe, aber trotzdem klasse!

In eurem Test schreibt ihr, es gäbe keine Zwischenspeicherfunktion während der Schlachten, aber dem ist nicht so. Am Anfang hab' ich mich auch tierisch darüber aufgeregt. Besonders als ich Mission Nr. 8 zum zweiten Mal kurz vor Schluss verloren hab', weil der Weizegger-Trottel wieder kaputtgeschossen wurde. Aber dann bin ich zufällig darauf gestoßen: Man muss einfach zu Beginn eines Zuges auf die Kreis-Taste drücken und auf den untersten Menüpunkt "STOP" gehen! So kann man inmitten der Mission speichern und das Spiel ist nicht ganz so frustrierend. Drückt das bitte ab, denn aufgrund eurer (Fehl-) Information hätte ich mir das Game fast auch nicht geholt und ich kann mir gut vorstellen, dass einige das Fehlen einer Zwischenspeicherfunktion als Grund nehmen, keine 120,- DM in das Spiel zu investieren - und das will ja keiner, oder?

Fabian Friedrich, e-Mail



Vielen Dank für deinen Hinweis. Solche Leser loben wir uns. In der Tat kann man während des Kampfes abspeichern. Auch uns ist dieser Fauxpas erst im Nachhinein aufgefallen. Ein Nachtrag zur Speicherfunktion während der Kampfphase wäre in dieser Ausgabe gefolgt. Als Belohnung schicken wir dir eines der begehrten play-T-Shirts.

"Unwirkliche" PS2



Hi play-Team,
ihr habt öfters berichtet, dass man Unreal Tournament per

Link-Kabel gegeneinander zocken kann, doch auf der Verpackung steht nichts davon drauf. Geht es jetzt oder nicht? Und kann ich auch ein PC-Link-Kabel für meine PS2 benutzen?

Onimusha, e-Mail



Nein, es geht definitiv nicht. Aus welchem Grund auch immer hat Infogrames in Europa den i.Link-Mode weggelassen. Ein Kräftemessen mit mehreren Spielern auf mehreren Fernsehgeräten ist somit nicht möglich. Nur bei den US-Zocker-Kollegen ist das geniale Feature anwählbar. Nein, du kannst leider kein PC-Kabel verwenden. i.Link stammt aus dem Macintosh-Lager.

PS2-Online



Liebes play-Team,
also erst mal muss ich ein großes Lob an euer geiles Magazin aussprechen. Ich besitze eine PlayStation2 und hätte mal ein paar Fragen zum Internetzugang der PS2. Also, wenn ich das richtig verstanden habe, schließt man das Modem hinten an die Festplatte an und der Stecker kommt in eine Telefonsteckdose.

Aber wie teuer ist der Tarif? Es kostet doch bestimmt Geld. Aber wieviel? Ich habe bei meinem Computer zum Beispiel T-Online, da bezahl' ich 7,- DM Grundpreis pro Monat und dann noch 2,9 Pfennig in der Minute. So ähnlich müsste das dann ja auch bei der PS2 funktionieren, oder?

Stephan Pallas, e-Mail



Genau. Breitbandadapter und Festplatte können miteinander verbunden werden. Du kannst aber auch Breitbandadapter und Festplatte unabhängig voneinander verwenden.

Was die Gebühren betrifft, gibt's leider diesbezüglich noch keine Informationen.

Metallener Brunnfschrei



Ein Grüezi aus der Schweiz!
Ihr seid wirklich das beste Mag aller Zeiten! Keep going on! Nun hätte ich da mal ein paar Fragen an euch:

1. Ihr seid ja alle volle Slipknot-Jünger! Aber wie steht's mit Limp Bizkit, Korn, Nirvana oder den Deftones?

2. Was ist eigentlich mit Private Mone passiert? Denn in der letzten play-TOP 5 steht kein Kommentar von ihr.

3. Bräuchtet ihr eigentlich Verstärkung? Weil ich nämlich verdammt gerne bei euch einsteigen würde!

Spliffy, e-Mail



1. Limp Bizkit sind in unseren Augen die Backstreet Boys mit E-Gitarren. Bei Korn scheiden sich Redaktions-intern die Geister. Statt

Nirvana bevorzugen wir Courtney Love von Hole. Deftones sind die Götter. Mehr muss man zu letztgenannter Band nicht sagen.

2. Unsere liebe Mone hat das Lager gewechselt. Sie haut seit April bei unserem Schwester-Magazin "DVD Vision" in die Tasten. Die üblichen Heiratsanträge und Balzversuche bitte nun an folgende Adresse schicken:

Cypress GmbH

Redaktion DVD Vision

Stichwort: Ja, ich will!

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

3. Da müssen wir dich leider enttäuschen, play ist momentan in der Idealbesetzung.

Import/Export



Hallo play!
Da ich ein alter PlayStation1-Spieler (seit 1996) bin, habe ich nun eine Frage. Bei meiner PlayStation habe ich einen Multinorm-Chip eingelötet für die US- und jap. Spiele. Wie schaut's dann mit der neuen PlayStation2 aus? Ich will sie mir jedoch erst dann kaufen, wenn der Preis annehmbar ist, eventuell im Bundle (mit Spiel). Automatisch will ich dann in Zukunft auch nicht auf die Multinorm-Fähigkeit verzichten. Kann ich eine PS2 Multinorm-tauglich machen für Import-Spiele?

Manfred, Nürnberg



Da müssen wir dich leider enttäuschen. Derzeit existiert kein Multinorm-Chip, der das Spielen von Importen auf PAL-Konsolen ermöglicht. Es ist aber nur eine Frage der Zeit, bis so ein Baustein herausgebracht wird.

PSone - was nun?



Hi play,
erstmal ein dickes Lob für eure Bewertungen. Was Spiele angeht, muss ich euch fast immer recht geben. Doch langsam scheint es mir so, als würdet ihr euch für die PSone gar nicht interessieren. In der Ausgabe 07/01 gab es für die PSone gerade mal eine Vorschau und ein Spiel, das bewertet wurde. Ich würde mich freuen, wenn es auch mal mehr von der PSone zu berichten gibt, da ich beide Konsolen besitze.

Lars Matura, e-Mail



Was PSone-Spiele betrifft, herrscht seit Monaten eine richtige Flaute. Immer mehr Firmen konzentrieren sich auf PlayStation2. So bleiben so gut wie keine Reserven für die Entwicklung eines Titels für die gute, alte 32-Bit-Konsole. Wie man an den Ankündigen unschwer erkennen kann, kommen leider nur noch wenige Highlights für PSone heraus.

Final Fantasy X

Gigantisch! Squares PS2-Kracher komplett durchgespielt!



TIF: Fußball Live 3

Flankenwechsel! Hält die PS2-Konkurrenz dem Sony-Konter stand?

Alone in the Dark: The new Nightmare

Dämonisch! Der Horror-Trip nun für PS2!



F1 2001

Neu! EA heizt das PS2-Duell der Schumi-Brüder an!



Grand Theft Auto 3, wipEout Fusion, Spy Hunter, XG3: Extreme-G-Racing, Batman Vengeance, Giants: Citizen Kabuto, Twisted Metal Black, Evil Twin: Cyprien's Chronicles, WRC 2001 World Rally Championship, Dark Cloud...



Syphon Filter 3, Castlevania Chronicles, Spider-Man 2 Enter: Electro, X-Men: Mutant Academy 2, The Italian Job, Backyard Soccer MLS Edition, Sheep Dog'n' Wolf, Atlantis: The lost Empire, E.T. Interplanetary Adventure...

**kompetent und informativ
wie immer**

play 09/01

**ist ab 29. August
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 99

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: Rabea Schmiedehausen

TITEL: ElectronicArts, 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: dicke Robbe, www.elision.de, Norbert Painmaker, Mike V., Black Label, afraid of reality.tripod.com, Winter-Gerhard, Cyprien-Hummeln, Sams

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)



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress

Im CyPress-Verlag
erscheinen außerdem:

PlayStation
THE OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE

PlayStation 2

DVD
VISION

© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

MARO

VIDEOSPIELE



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

Stuttgart
MARO
Marienstr. 23
70178 Stuttgart

Tel. 0711 221 422

Ulm
MARO
Zeitblomstr. 31
88073 Ulm

Tel. 0731 6020 755

Reutlingen
MARO
Karlstr. 1
72764 Reutlingen

Tel. 07121 320 014

Ludwigsburg
MARO
Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg

Tel. 07141 902 242

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

Augsburg
MARO
Gögginger Str. 91
86119 Augsburg
Tel. 0821 259 37 71
Fax. 0821 259 37 7

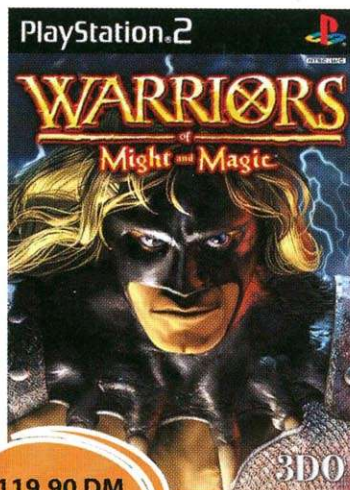
Nürnberg
STAGE 1
Glogauer Str. 30/38
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

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

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



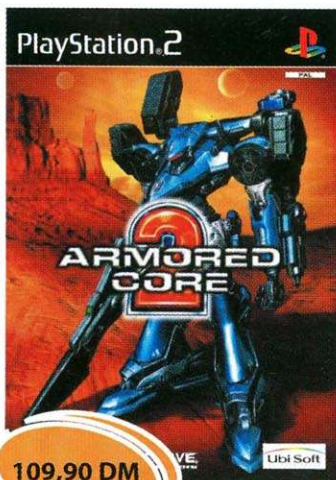
Besucht unseren Online-Shop
mit aktuellen News, Infos
und Sonderangeboten
<http://www.maro-gmbh.com>



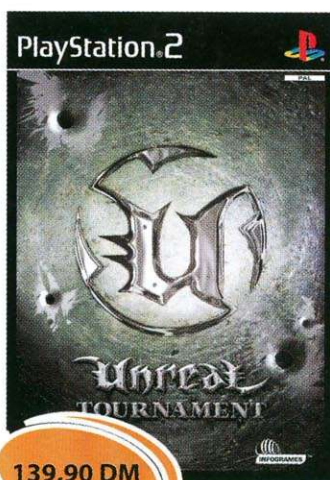
119,90 DM



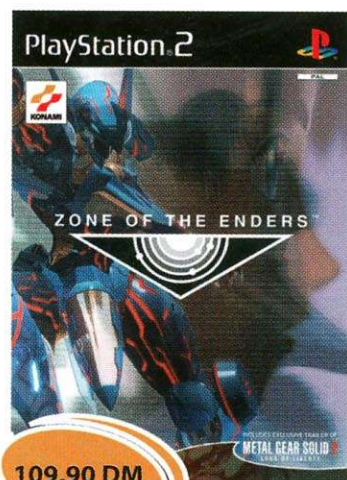
119,90 DM



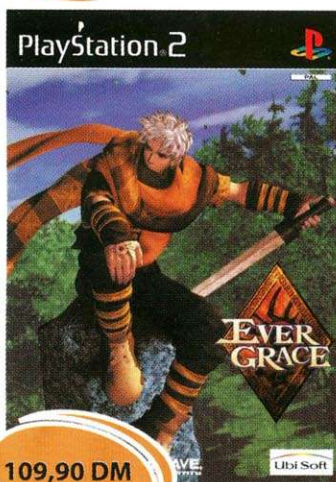
109,90 DM



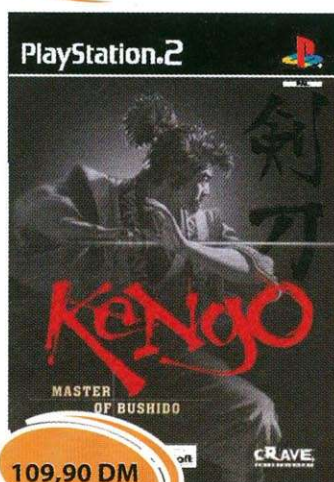
139,90 DM



109,90 DM

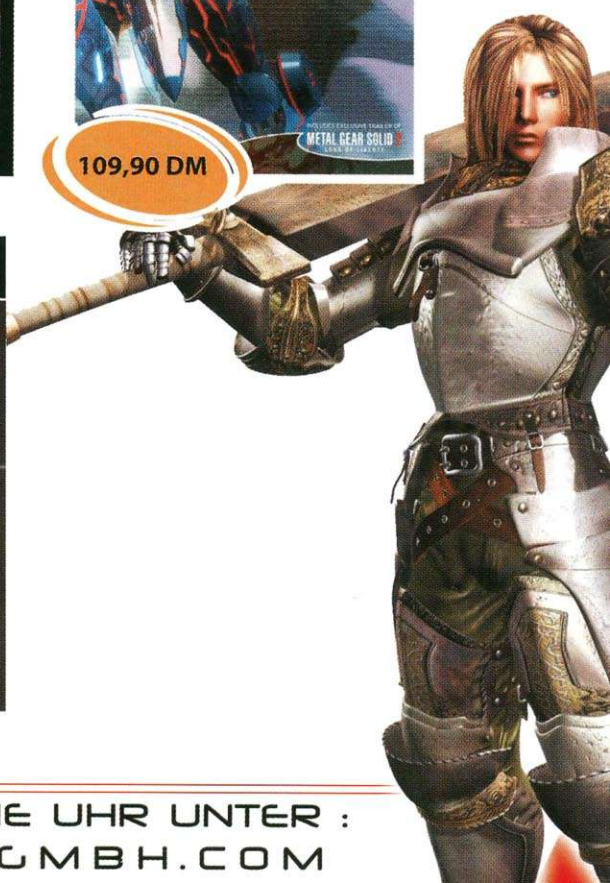


109,90 DM

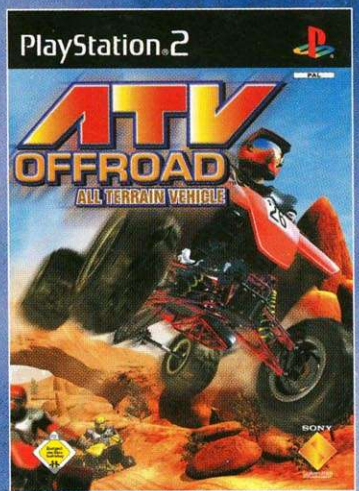


109,90 DM

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



Keine Straßen? Keine Karte?
Keine Schilder? Kein Problem.
Schwing dich auf dein Quad
und lass dich durch nichts
aufhalten. ATV Offroad ist da.
Mit den drei Rennmodi Cross
Country, Stadium-Race und
Freestyle. Per PlayStation®2
Multi-Tap auch zu viert spielbar.
Für Racing ohne Grenzen.



OFF THE ROAD AGAIN.

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. PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Third Place is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ATV Offroad is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Rainbow Studios. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.