

100% unabhängig!
100% PlayStation!

REPORTAGE: ZU BESUCH BEI DEN MACHERN
VON SMUGGLER'S RUN 2!

Österreich.....54 öS
Schweiz.....6.905fr
Luxemburg.....165 Lfr
Italien.....8900 Lit
Spanien.....740 ptas
Belgien.....165 Bfr

09 - 2001
DM 6,90

play THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

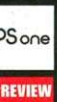
ZUM HERAUSNEHMEN!

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
DIE ULTIMATIVE SPIELHILFE!



FINAL FANTASY X

ROLLENSPIEL IN EINER
NEUEN DIMENSION!



SYPHON FILTER 3

SONY LÄSST DIE PSone-
FANS NICHT IM STICH!

= RETURN TO CASTLE =

Wolfenstein

über
200
Tipps
&
Tricks

NEU! DER KNALLHARTE EGO-SHOOTER JETZT AUF PS2!

KOMPLETTLÖSUNG ZU FLUCHT VON MONKEY ISLAND u.v.m.
CHEATS - GAMEBUSTER - XPLODER CODES - CHEATCARDS u.v.m.



09

GyPress

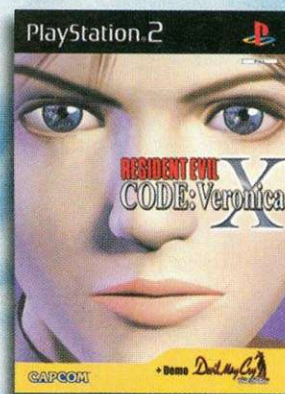


© CAPCOM CO., LTD. 2001. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM CO., LTD. is a trademark of CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

CAPCOM
capcom-europe.com

PlayStation 2

DAS LEBEN OHNE RESIDENT EVIL.



HORROR WIE NIE.



ES IST ANGERICHTET...!

September 2001

PC CD-ROM



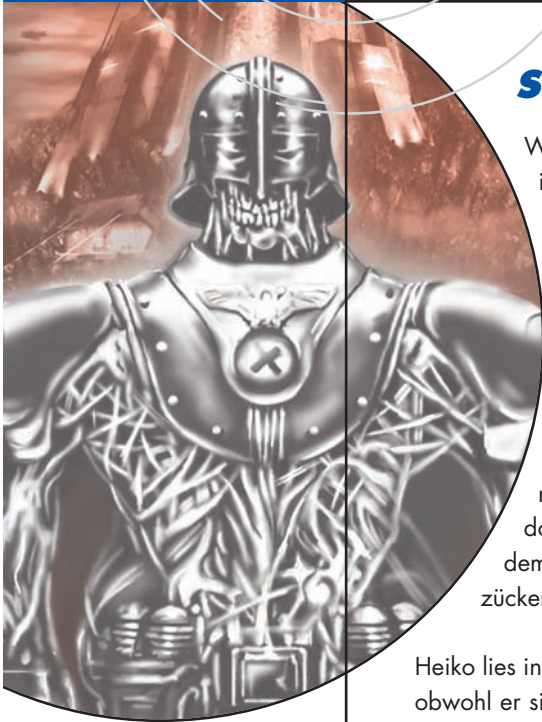
SITKEEP, DOG 'n' WOLF

LOONEY TUNES, characters, names
and all related indicia are trademarks
of Warner Bros. © 2001.



© 2001 Infogrames Europe.
All Rights reserved

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Summertime!

Was mussten wir in dieser Ausgabe schwitzen. Während sich andere bei 35° Grad in der Sonne aalten, schuftete die play bei ca. 60° Grad in den anti-klimatisierten Räumen der Redaktion - das Redakteursleben ist eines der härtesten. Doch selbst die saunaähnlichen Temperaturen konnten uns nicht davon abhalten, euch auch in diesem Monat mit den neusten Informationen rund um das PlayStation-Universum zu versorgen.

Vor allem unsere Miles&More-Karten konnten sich in diesen Wochen über viele Flugkilometer freuen. Toni besuchte in der Surfer-Hochburg San Diego die Angel Studios und brachte euch seine Eindrücke vom fast fertiggestellten Smuggler's Run 2 mit. Ausgerüstet mit Bat-Kamera und Bat-Diktiergerät flog Dirk nach Montreal, um sich dort bei Ubi-Soft nach den PS2-Abenteuern des dunklen Ritters umzusehen. Leider ist auf dem Hinweg sein Bat-Koffer verlorengegangen, weshalb Dirk erst mal die Bat-Kreditkarte zücken musste, um nicht irgendwann nur noch in Bat-Shorts dazustehen.

Heiko lies in Las Vegas die Puppen tanzen und entkam nur knapp der berüchtigten Drive-Inn-Heirat, obwohl er sich doch eigentlich auf das dort präsentierte Electronic Arts Line-Up konzentrieren sollte. Im kalten Manchester machte Sven Bekanntschaft mit den ansässigen Fußball-Hooligans, die anscheinend alle als Taxifahrer beschäftigt sind. Activision lässt sich für seine Produkt-Show "Activated" eben immer etwas besonderes einfallen. Wie ihr erkennen könnt, war der August ein turbulenter Monat.

An dieser Stelle noch ein großes Dankeschön für das riesige Feedback zum Thema PAL-Anpassung Onimusha. Unser radikaler Schritt der Abwertung des Samurai-Spektakels erhitze viele Gemüter. Und das ist auch gut so. Deshalb haben wir dieser Angelegenheit in den Leserbriefen besonders viel Platz eingeräumt.

Rock on!

the play-team





SYPHON FILTER 3

Exklusiv
für PSone!

102-103



FINAL FANTASY X

Der Wegbereiter einer
neuen Videospielära!

34-39



SHEEP, DOG'N'WOLF

Wer hat gesagt, Cartoons
wären Kinderkram?

114



JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER

Das Goldene Ei
für die PS2!

94-95

PLAY PLATINUM

PSone-Hits für wenig Geld!

120-121

KOMLETTLÖSUNGEN

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

So werdet ihr
Real Driving
Champion

64-70



BURNOUT

Crashtest: von
200 auf 0 in 1,1
Sekunden!

76-77



KOMLETTLÖSUNGEN
ONIMUSHA WARLORDS
FLUCHT VON
MONKEY ISLAND
SHEEP, DOG 'N' WOLF
RESIDENT EVIL CODE:
VERONICA X

59-62



PLAY COVER

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 26-27



SPECIALSCREEN

Batman Vengeance	30-31
Return to Castle Wolfenstein	26-27
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	28-29

PRESCREEN

PlayStation2

Age of Empires II: The Age of Kings	46
Burnout	44-45
DNA - Dark Native Apostle	100
ESPN X-Games Skateboarding	86
Final Fantasy X	34-39
Half-Life (dt.)	92-93
ICO	90-91
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	94-95
Malice	98-99
NHL 2002	50
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	84-85
Simpsons Road Rage	47
Sky Gunner	101
Spy Hunter	48-49
Stunt GP	42
This is Football 2002	88-89
Time Crisis II	96-97
Xenosaga	40-41

PSone

Syphon Filter 3	102-103
-----------------------	---------

RUBRIKEN

Editorial	5
Gewinnspiel - Gran Turismo 3	12
Hefte nachbestellen	104
Impressum	130
Next play	130
play Abonement	32, 118
play Charts	119
play DVD	124-127
play Hits	122-123
play Mail	128-129
play News	8-21
play Platinum	120-121
Was kommt wann?	24-25
Wertungssystem	105

TESTSCREEN

PlayStation2

Dark Cloud	108-109
Hype: The Time Quest	113
Rune: Viking Warlords	110-111
World Championship Snooker 2002	113
XG3: Extreme-G Racing	106-107

PSone

Sheep, Dog 'n' Wolf	114-115
The Italian Job	116
Tim & Struppi's Abenteuerreisen	117

PLAY TIPPS

play Tipps	51-82
Action Replay Codes PS2	55
Cheat Cards	53-54
play Tipps-Übersicht 2001	81-82

Player's Guide

Flucht von Monkey Island	71-75
Gran Turismo 3 A-spec	63-70
Onimusha Warlords	59-62
Resident Evil Code: Veronica X	76-80
Sheep Dog 'n' Wolf	56-58

PLAY SERVICE

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

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

E-Mail

contact@cypress.de

Spiele-Tipps:

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

Tipps-Hotline für Notfälle:

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

ANSCHRIFT DES 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.: (0049)-0 18 05-90 90 88
(24 Pf./Min.)
erreichbar:
Mo.-Do. von 8-18 Uhr
Fr. von 8-15 Uhr

Abo-Fax:

(0049)-0 18 05-90 90 89

Abo-E-Mail:

abo@cypress.de

SPIELE INDEX

Age of Empires II: The Age of Kings	46
ATV Offroad	53-54
Batman Vengeance	30-31
Bomberman	52
Burnout	44-45
C.A.R.T. Fury: Championship Racing	53-54
Dark Cloud	108-109
DNA - Dark Native Apostle	100
ESPN X-Games Skateboarding	86
Extermination	51
Final Fantasy X	34-39
Flucht von Monkey Island	71-75
Fur Fighters: Viggo's Revenge	52, 55
Gran Turismo 3 A-spec	55, 63-70
Half-Life (dt.)	92-93
Hype: The Time Quest	113
ICO	90-91
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	94-95
Malice	98-99
MDK 2: Amageddon	51
Moto GP	55
NHL 2002	50
Onimusha Warlords	59-62
Resident Evil Code: Veronica X	76-80
Return to Castle Wolfenstein	26-27
Rune: Viking Warlords	110-111
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	84-85
Sheep, Dog 'n' Wolf	56-58, 114-115
Simpsons Road Rage	47
Sky Gunner	101
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	28-29
Spy Hunter	48-49
Star Wars: Super Bombad Racing	52
Stunt GP	42
Syphon Filter 3	102-103
The Bouncer	55
The Italian Job	116
This is Football 2002	88-89
Tim & Struppi's Abenteuerreisen	117
Time Crisis II	96-97
Tokyo Xtreme Racer	51
WDL WarJetz	52
World Championship Snooker 2002	113
Xenosaga	40-41
XG3: Extreme-G Racing	106-107



PLAYNEWS 09

SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

TEKKEN 4 EIN FLOP?



Koreanische Profi-Tekken-Spieler beanstanden das Gameplay von Tekken 4. Einer der besten Player, Park Suyong, hat die Schnauze von Tekken 4 gestrichen voll. Ein anderer Tekken-Fachmann meint sogar, dass das Beat'em Up keinen Spielspaß aufkommen lässt, da viele Siege zur Hälfte vom Glück entschieden werden. Selbst Anfänger können die Prügel-Profis mühelos besiegen. Doch damit noch nicht genug: Auch in Japan, dem Ursprungsland von Tekken, werden immer mehr Stimmen das fragwürdige Spielprinzip betreffend laut.

GOBLIN QUEST

Kodiak Interactive wagt sich auf neues Terrain. Nach WCW Mayhem und WCW Backstage Assault (beides PSone) geht's von der Wrestling-Arena direkt, wie der Name bereits zum Ausdruck bringt, in das Reich der Kobolde. Für Herbst 2002 angekündigt, handelt das Action-Adventure von einem ausgebeuteten Volk, das einst eine hoch technisierte Kultur besaß. Die Entwickler prophezeien Umgebungen aus mehr als 100 000 Polygonen zusammengesetzt und eine konstante Bildwiederholrate von 30 Frames pro Sekunde.



THE INCREDIBLE HULK

Dr. Bruce Banner alias Hulk lässt auch im PlayStation2-Zeitalter seine grünen Muskeln spielen. War der PSone-Titel, angefertigt von den Engländern Attention to Detail, eher mager gewesen, so ist nun Vivendi Universal guter Dinge. Kein Wunder: Ein Film mit dem Marvel-Comic-Helden befindet sich derzeit in der Pre-Production. Unter Regie des Taiwaners Ang Lee soll der Zellularstreifen im Jahre 2003 für volle Kinokassen sorgen.

BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

NIKITA - ERSTE BILDER!

Die PlayStation2-Umsetzung der TV-Serie „Nikita“ (wird hierzulande von RTL2 ausgestrahlt) nimmt langsam Form und Gestalt an. Das für diesen Herbst angekündigte Action-Adventure entführt den Spieler an verschiedene Schauplätze. Entweder alleine oder in Zusammenarbeit mit einem anderen Mitspieler jagt der Konsolist auf Papua Neuguinea, Alaska, Sansibar usw. Angehörigen der Red-Cell-Terrorgruppe nach. Entwickler ist Infogrames' Lyon Studio.



TOMB RAIDER ENTHÜLLT!



Vor kurzem sind die ersten Story-Details an die Öffentlichkeit gelangt. Im sechsten Teil lebt Lara Croft anfangs in der Gosse und hat obendrein ein ernsthaftes Drogenproblem. Daraufhin nimmt sich eine Geheimorganisation der mittellosen Lady an und nützt die missliche Lage des Tomb-Raider-Stars schamlos aus. Der Plot passt genau zu den Statements von Core Design. Die Atmosphäre des Sequels soll dunkler und anrühriger werden.



2001

SPRINT CARS 2002

Infogrames scheint an Rennspielen einen Narren gefressen zu haben: World of Outlaws: Sprint Cars 2002 ist der nächste Clou der Franzosen. In den USA genießt der Sprint-Car-Rennzirkus ein hohes Ansehen und kommt gleich hinter der NASCAR-Series. Das australische Software-Haus Ratbag Games setzt auf die Features Training, Practice, Career, Quick Race und Multiplayer. Zudem lassen sich die Vehikel individuell einstellen oder Preis- und Sponsorengelder für neue Bauteile verwenden. Bereits im Oktober 2001 sollen die Fahrzeuge über die PS2-Piste brettern.



GLOBAL TOURING CHALLENGE AFRICA

Rage Software (Wild Wild Racing, PlayStation2) werbelt erneut an einem Rennspiel. Global Touring Challenge Africa verschlägt den PlayStation2-Fahrer in die entlegensten Ecken des afrikanischen Kontinents. Die Kurse befinden sich beispielsweise im südafrikanischen Kapstadt, der libyschen Wüsten oder im Urwald des Kongo.

Zur Auswahl stehen folgende Fahrzeuge: Ford, Subaru, Renault, Pontiac und Mitsubishi. Release: voraussichtlich November 2001.



DTM PRO RACER

Codemasters hat für das Racing Game einen exklusiven Lizenzvertrag, der die Nutzung der Strecken, aller Fahrzeuge (bis hin zum Safety Car) und aller Fahrer der deutschen Tourenwagen Masters sichert, abgeschlossen.

DTM Pro Racer wird derzeit bei Codemasters von einem Team bestehend aus 45 Mitarbeitern entwickelt, die sich zuvor auch für die Entwicklung der TOCA-Reihe (PSone) verantwortlich zeigten. Das Spiel wird 2002 mit allen aktuellen Rennsaison-Daten für PlayStation2 auf den Markt kommen.

MINORITY REPORT

Activision hat sich die Rechte am kommenden Science-Fiction-Blockbuster „Minority Report“ (Hauptrollen: Tom Cruise, Meryl Streep) gesichert. Der Vertrag hat eine Laufzeit von fünf Jahren. Film und Videogame basieren folglich auf dem literarischen Werk von Philip K. Dicks. Activision ließ verlautbaren, dass der PS2-Titel und die Filmvorlage in vielen Punkten übereinstimmen. Während der Movie höchstwahrscheinlich im nächsten Sommer in den Kinos anlauft, ist mit dem PlayStation2-Spiel erst im 3. Quartal 2002 zu rechnen.



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
Ace Combat 3	kpl. dt DM	49,00
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
Digimon World	kpl.dt DM	79,95
Discworld Noir	kpl.dt DM	29,95
Duke Nukem - Land of the...	kpl.dt DM	39,95
Evil Dead: Hail to the King	dt DM	79,95
FIFA 2002*	kpl.dt DM	89,95
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
Hugo Diamantenfieber	kpl.dt DM	49,95
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
Nicktoon Racing*	dt DM	59,95
Power Digger*	dt DM	59,95
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 Racing Pack	kpl.dt DM	869,00
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
Alone in t. Dark: New Nightmare*	dt DM	129,95
Arctic*	dt DM	109,00
ATV Offroad	dt DM	109,95
Bloody Roar 3*	dt DM	99,95
Bundesliga Manager X*	kpl.dt DM	99,95
C.A.R.T.*	kpl.dt DM	109,00
Dark Cloud*	kpl.dt DM	99,95
Dr. Jekyll & Mr. Hyde*	kpl.dt DM	89,95
Evil Twin*	kpl.dt DM	109,95
Extreme G3*	kpl.dt DM	99,95
Extermination	kpl.dt DM	109,95
FIFA 2002*	kpl.dt DM	109,95
Flucht von Monkey Island	kpl.dt DM	109,95
Freak Out	kpl.dt DM	99,95
Giants*	kpl.dt DM	99,95
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
Madden NFL 2002*	dt DM	109,95
MDK 2 Armageddon	kpl.dt DM	99,95
NBA Street	kpl.dt DM	109,95
NHL 2002*	kpl.dt DM	109,95
Onimusha - Warlords	kpl.dt DM	109,00
Q... 3	kpl.dt DM	109,00
R.E. Code Veronica*	kpl.dt DM	109,95
Red Faction	kpl.dt DM	109,95
Rune*	kpl.dt DM	99,95
Silent Hill 2*	kpl.dt DM	109,00
Unreal Tournament	kpl.dt DM	119,95
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

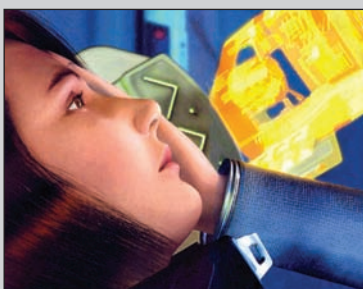
MACHT WORT

Es ist schon frustrierend. Rollenspiel-Gigant Squaresoft fiel mit ihrer Kino-Adaption Final Fantasy – The Spirits Within in den USA ganz gewaltig auf die Nase. Trotz bahnbrechender Technologie und spannender Story gelang es dem Film nicht einmal annähernd, seine Produktionskosten wieder einzufahren. Gerade mal 30 Millionen Dollar hat man an den amerikanischen Kinokassen einspielen können. Dagegen räumte der dritte Aufguss des einst spannenden Jurassic Park gleich 80 Millionen in der ersten Woche ab.

Ist die Welt noch nicht bereit für diese Form der Unterhaltung oder ist man schlichtweg mittlerweile im Mainstream-Sumpf hängen geblieben? Selbst Eddie Murphy's Dr. Doolittle 2 entwickelte sich zum Publikumsmagneten und lies Aki & Co. weit hinter sich.

Ist dies etwa die Angst und Ablehnung, irgendwann einmal echte Schauspieler perfekt aus dem Computer kreieren zu können?

Seltsam ist nur, dass doch die Massen nach immer aufwendigeren Effekten im Kino schreien. Doch scheinbar hat Final Fantasy den Bogen damit überspannt, einmal wirklich zu zeigen, wie der aktuelle Stand der CGI-Technik wirklich ist. Die Kritiker äußerten sich vor allem über die Seelenlosigkeit der künstlichen Schauspieler. Im selben Atemzug werden jedoch die schauspielerischen Leistungen von Teeny-Stars aus der Pop-Retorte in den Himmel gelobt – verkehrte Welt. Bleibt zu Hoffen, dass zumindest in Europa bessere Ergebnisse am Ticketschalter erreicht werden. Ich jedenfalls werde mir Final Fantasy auch in Deutschland nicht nur einmal ansehen.



SPIDER MAN: THE MOVIE



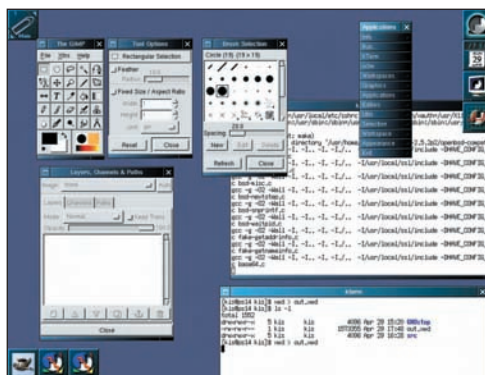
Nicht die Macher von Spider-Man für PSone (2000), Neversoft, sondern Treyarch (Triple Play Baseball, PSone, 2001) stecken hinter dem PlayStation2-Spiel zum Film. Man hält sich so nah wie möglich am Drehbuch. Der Konflikt mit dem grünen Kobold steht folglich im Mittelpunkt.

Ansonsten hat Spider-Man: The Movie viele Gemeinsamkeiten mit dem letztjährigen PSone-Hit. Insbesondere im Hinblick auf das Level-Design. Allerdings muss der Spieler in den Stadt-Szenarios nicht mehr mit dem

störenden Nebel am Horizont Vorlieb nehmen. Eine Skyline umgibt die Stages im Außenbereich.

ÜBRIGENS: Im Frühjahr 2002 läuft der neue Movie mit dem bekannten Superhelden der Marvel Comics an. Im blau-roten Kostüm des Netzschwingers steckt Toby Maguire („Cats & Dogs“). Platoon-Star William Dafoe mimt den grünen Kobold alias Norman Osborn. Publisher Activision plant einen zeitgleichen Release mit dem Leinwand-spektakel.

WEB-INFO: <http://www.spiderman.sonypictures.com>



PS2-LINUX FÜR EUROPA

Nach dem Verkaufserfolg in Japan denkt Sony Computer Entertainment Europe über eine Veröffentlichung des PS2-Linux Kits in Europa nach. Mittels einer Internet-Umfrage möchte man herausfinden, ob Interesse an dem Tool besteht. Ein ähnliches Vorhaben hat ebenfalls Sony Computer Entertainment America ins Leben gerufen.

<http://www.technology.scee.net/cgi-bin/sceweb1/scee.pl?pslinuxint>



TERMINATOR – ERSTE DETAILS

Nach der Geheimiskrämerei um die Lizenz heißt es abermals: „Bruno Bonell presents...“ Paradigm Studios, u.a. bekannt durch den Nintendo 64-Titel Pilot Wings, arbeitet bereits seit rund sieben Monaten an dem Titel. Das Third-Person-Action-Game spielt im Jahre 2029. In Bezug auf die beiden Leinwandstreifen kommt die Story einem Prequel gleich. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle verschiedener Soldaten. Dazu gehört auch Kyle Reese, der Vater von John Conner.



TARZAN FREERIDE

Der König des Urwalds meldet sich zurück: Disneys Tarzan Freeride knüpft nahtlos an den Zeichentrickfilm (1999) an. Diesmal stören Eindringlinge die paradiesische Ruhe. Wissenschaftler Oswald Gardner, Großwildjäger Julius Wolff und allerhand kriminelle Handlanger wollen grausame Studien an Affen vollziehen. Neben herkömmlichen Jump'n Run-Einlagen muss man verschiedene Extremsport-Level meistern. Der Spieler stellt sein Talent beim Wasserskifahren, Skaten und Bungee-Jumping unter Beweis. Entwickelt von Ubi Soft Montreal, erscheint der Titel für ein jüngeres PlayStation2-Klientel im November.

RESIDENT-EVIL-BONUS

Electronic Arts hat sich kurzfristig dazu entschlossen, dem am 13. September erscheinenden Resident Evil Code: Veronica X eine spielbare Demo-Version von Devil May Cry beizulegen. Es handelt sich um das neue Game des Resident-Evil-Erfinders Shinji Mikami. Das Kuriosum: Aus Resident Evil 4 wurde kurzerhand Devil May Cry, da die Machart vom bekannten Resident-Evil-Stil zu sehr unterschied. Vorbesteller von Resident Evil Code: Veronica X bekommen in den USA noch eine besondere Dreingabe. Sie dürfen sich an der Wesker's-Report-DVD erfreuen.



13 DÄMONEN,
13 SCHWESTERN

...UND DIESMAL
IST LINDA DER
EXKORZIST...



FREAK OUT

SWING!
ENTERT@INMENT Media AG

www.swing-games.com



TREASURE

PlayStation®2



GRAN TURISMO 3

— A-spec —

DEN RENNSATZ FÜRS MOPED NOCH NICHT BESTELLT? PAPAS GOLF FÄHRT AUCH NUR 150 SACHEN?
DEN LETZTEN GESCHWINDIGKEITSKICK IM AUTO-SCOOTER AUF DER DORFKIRCHWEIß ERLEBT?
DANN WIRD'S ZEIT FÜR EINE ORDENTLICHE PORTION MOTORPOWER!

play SCHICKT EUCH IN ZUSAMMENARBEIT MIT SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
DEUTSCHLAND UND FOLGENDEN PREISEN AUF DIE RENNSTRECKE:

1. PREIS

- 1 GT3-AIRBRUSH-PLAYSTATION2
- 1 GT FORCE WHEEL
- 1 GRAN TURISMO 3 A-SPEC
- 1 GT3 TASCHE
- 1 GT3 SCHLÜSSELANHÄNGER

2.-5. PREIS JE

- 1 GRAN TURISMO 3 A-SPEC
- 1 GT3 TASCHE
- 1 GT3 SCHLÜSSELANHÄNGER

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

**WIE VIELE SPIELER KÖNNEN IN GT3
MAXIMAL AN EINEM 1.LINK-RENNEN
TEILNEHMEN?**

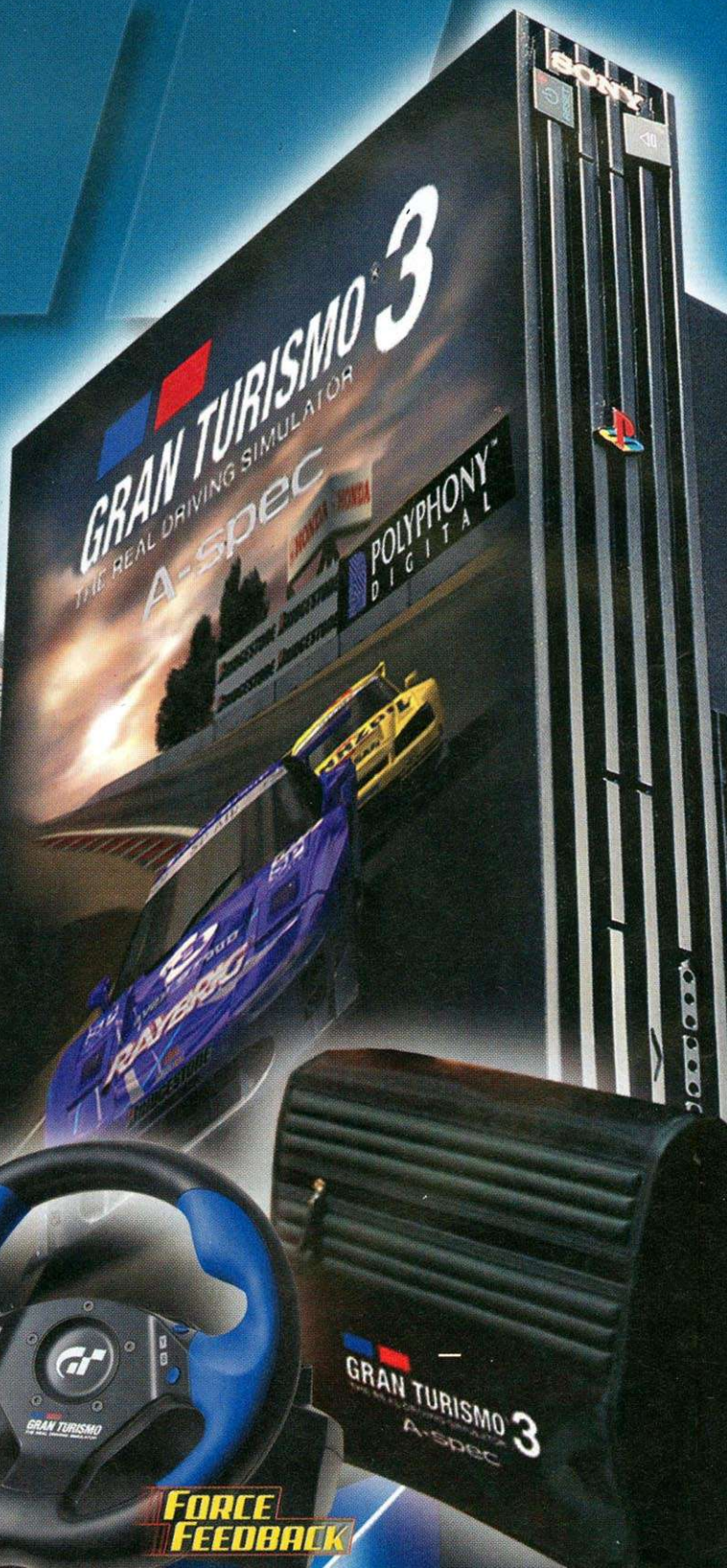
- A: 2**
- B: 4**
- C: 6**

**SCHICKT EURE ANTWORT
MIT DER LÖSUNG
AN FOLGENDE ADRESSE:**

CyPress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Chiptuning
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per e-Mail an:
chiptuning@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der
26. September 2001.
Der Rechtsweg ist wie
immer ausgeschlossen.





TRANSWORLD SURF

Also doch: Die Angel Studios, in PlayStation2-Kreisen durch Smuggler's Run bekannt geworden, versuchen sich an einem Surf-Game. 13 professionelle Beach Boys stürzen sich an 10 Original-Schauplätzen in die Fluten. Sponsoren wie Oakley, Quicksilver, Volcom etc. sollen dem Spiel, welches voraussichtlich 2002 in den Läden stehen wird, mehr Authentizität verleihen.

TOUR DE FRANCE FÜR PS2

Die Sportspiel-Spezialisten von Konami Computer Entertainment aus dem japanischen Osaka, scheinen vom bekanntesten Radsport-Event der Welt begeistert zu sein. Bereits letztes Jahr im September sicherte man sich die Rechte für ein Tour-de-France-Spiel. Die Entwickler besuchten in diesem Jahr die Veranstaltung, um sich einen noch besseren Eindruck verschaffen zu können. Wer zumindest einen virtuellen Jan Ulrich als Sieger über die Ziellinie auf der Pariser Champs Elysées fahren sehen möchte, muss sich bis 2002 gedulden.

PS2-DVD ADE?

Hört, hört! Sony Computer Entertainment stellt Überlegungen an, künftig die DVD-Wiedergabefunktion von neuen PlayStation2-Konsolen einzuschränken. Mögliche Gründe: Einerseits könnte man die Geräte zu einem billigeren Preis verkaufen, andererseits zwei PlayStation2-Versionen anbieten. In diesem Fall geht Microsofts Xbox bereits mit bestem Beispiel voran. DVD-ROMS von Games können mühelos gelesen werden, aber für das Abspielen von DVD-Movies muss der Film-begeisterte Zocker einen Obolus (Fernbedienung, die Funktion freischaltet, **ca. 70 DM**) einrichten.



FINAL FANTASY

Der **FILM** zum Spiel.
Die **MUSIK** zum Film.
Die **CD** für Euch!

Ein Muss für alle Fans:
Der Soundtrack zum spektakulärsten Film des Sommers - featuring Lara Fabian »The Dream Within«.

M.A.D.



CD 89707

Sony Classical

DER KNÜLLER: Mit auf der CD ist ein Multimedia-Track für Euren PC oder Mac, auf dem Ihr einen **PREVIEW VON FINAL FANTASY X** sehen könnt!



USA News



ELECTRONIC ARTS GIBT GAS!

Der Software-Hersteller ist für die nächsten drei Jahre Hauptsponsor des Talladega Superspeedways. Wenn am 21. Oktober im US-Bundesstaat Alabama die Motoren aufheulen, heißt das Rennen in der NASCAR Winston Cup Series erstmals EA Sports 500. EA ist somit der dritte Sponsor in der 32-jährigen Geschichte der Rennstrecke. In Sachen Videospiele arbeiten die Amis an NASCAR Thunder 2002 für PSone und PlayStation2.



JAM PACK SUMMER 2001

Sommerzeit – Zockerzeit: Sony Computer Entertainment America veröffentlichte für schlappe 7,95 US-Dollar (ca. 20 DM) eine Demo-DVD, auf der sich sowohl spielbare, bereits im Handel erhältliche Titel (u.a. ATV Offroad, Red Faction, Z.O.E – Zone of the Enders usw.) als auch kommende Highlights (ICO, LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2) befinden. Außerdem kann sich der Käufer das Making Of zu Star Wars Starfighter und Cool Boarders 2001 anschauen.

Release - September

PLAYSTATION2

Baldur's Gate (Interplay)
Run Like Hell (Interplay)
Spy Hunter (Midway)
Time Crisis II (Namco)

PSone

Digimon Grand Prix (Bandai)
Sheep Raider (Infogrames)
Spider-Man 2 Enter:
Electro (Activision)
X-Men Mutant Academy 2
(Activision)

EON LINE-UP



Aero Diver für PSone.

WEB-INFO: <http://www.eon-digital.com>

EON Digital Entertainment stellte sowohl für PlayStation2 als auch PSone kürzlich die kommenden Titel vor. Die Überraschung schlechthin: Soldier of Fortune soll hierzulande herausgebracht werden. Der PS2-Ego-Shooter, der auf den wahren Kampfeinsätzen eines amerikanischen Söldners beruht, erscheint kurz vor Weihnachten. Aufgrund der brenzigen Rechtslage in Deutschland ist eine spezielle Fassung in Vorbereitung. Ferner zeigte man Star Trek Voyager: Elite Force. Entwickelt wird der zweite Ego-Shooter von Pipe Dream Interactive, die bereits Tomy Clancy's Rogue Spear für

SEGA Dreamcast umsetzen. Release: 1. Quartal 2002. Zudem hatten die Engländer drei PSone-Games im Gepäck. Bei Aero Dive dreht sich alles um das Fallschirm-Formationsspringen. Aqua Aqua ist hingegen die 32-Bit-Konvertierung des PlayStation2-Geschicklichkeitsspiel, das ursprünglich von Imagineer entwickelt wurde. Letzten Endes vertreibt EON Digital Entertainment den jüngsten Strategie-Leckerbissen des englischen Software-Herstellers Team 17. Die kriegerischen Kriechtiere von Worms World Party treiben noch in diesem Jahr ihr Unwesen.

NY RACE

Kalisto Entertainment, bekannt für die blutrünstige Nightmare-Creatures-Reihe (PSone), schöpft in Zusammenarbeit mit Wanadoo und Gaumont die Lizenz des Kinofilms „Das fünfte Element“ weiterhin aus. Wie bekannt ist, setzte man Luc Bessons Meisterwerk 1998 für den grauen 32-Bit-Kasten um. Der PlayStation2-Konsolero darf sich ab November hinter das Lenkrad des Taxifahrers Korben Dallas alias Bruce Willis klemmen. Neben dem gewohnten Ein- und Zwei-Spieler-Modus wartet NY Race mit einem ganz besonderen Schmankerl auf: Bis zu acht Spieler können sich gleichzeitig heiße Wettrennen im 23. Jahrhundert liefern.

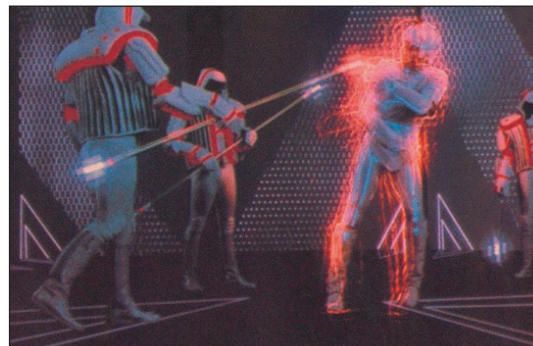


LEGENDS OF WRESTLING

Bobby Heenan, Bret Hart, George Steele – mehr als 30 bekannte Wrestler werden in den PlayStation2-Ring steigen. Zudem sollen 12 Spielmodi für ausreichend Abwechslung sorgen. Während die US-Version im November in den Läden stehen soll, ist ein PAL-Release-Termin noch unbekannt. Eine Veröffentlichung sollte nur noch eine Frage der Zeit sein. Auf das Konto von Acclaim gehen u.a. WWF Attitude, ECW Hardcore, und ECW Anarchy Rulz (alles PSone).

BASS STRIKE

Petri Heil! Nach wie vor fristen Angelspiele in unseren Gefilden ein Nischendasein. Dennoch wagt es Publisher THQ, mit der Bass-Anglers-Sportsman-Society-Lizenz die PlayStation2-Besitzer zu ködern. Vier Spielmodi (Tournament Trail, Arcade Mode, Lure Challenge and Practice Mode), eine dynamische Kameraführung und sieben originalgetreu nachgebildete 3D-Locations sollen Anfang Oktober für unterhaltsame Stunden sorgen.



TRON 2.0

Monolith Productions zeichnet sich für die Entwicklung des PlayStation2-Spiels verantwortlich. Bei der amerikanischen Software-Firma befinden sich zur Zeit die Ego-Shooter Aliens vs. Predator 2 und No One Lives Forever in der Mache. Auch die Umsetzung des Science-Fiction-Leinwand-spektakels soll voraussichtlich in dieselbe Kerbe schlagen. Mit einem Release ist vor 2003 nicht zu rechnen. Demnach könnten der Disney-Film und das Game zeitgleich erscheinen.



JACKIE CHAN ADVENTURES

Der Martial-Arts-Exportschlag aus Hongkong bekommt nach Jackie Chan: Stuntmaster (PSone, 2000) sein zweites PlayStation-Engagement. Diesmal für Sonys Next-Generation-Plattform. Das Spiel basiert auf der Zeichentrick-Fernsehserie (wird in den USA von Kids' WB ausgestrahlt) „Jackie Chan Adventures“. Encore Software hat mit Sony Pictures Consumer Products eine Übereinkunft getroffen, um den Titel entwickeln zu können. Ein Erscheinungstermin wurde noch nicht bekannt gegeben.



GRAND THEFT AUTO 3

Geklaute Karren. Todbringende Waffen. Aufregende Missionen. Die Gangster-Simulation des schottischen Entwicklerstudios DMA Design (Grand Theft Auto-Reihe, PSone) ist auf dem besten Weg, ein PlayStation2-Hit zu werden. Im Vergleich zur Präsentation auf der diesjährigen E3-Messe wartet die neueste spielbare Version mit unzähligen Details in punkto Gameplay, Grafik und Sound auf. So muss der Spieler nicht auf die schiefe Bahn geraten oder zwielichte Jobs erledigen, um Grand Theft Auto 3 zu mei-

stern. Man kommt ebenso als Taxi- oder Krankenwagen-Fahrer in der fiktiven US-City Liberty Town über die Runden. Da die Stadt in drei Bezirke unterteilt ist, lassen sich deutliche Unterschiede bei den Einwohnern, den Läden und Fahrzeugen erkennen. Apropos Vehikel! Diesbezüglich werden keine Wünsche offen gelassen. Sogar ein mit Hydraulik ausgestatteter Low-Rider ist vorzufinden. Darüber hinaus verbeulen die Karren bei Kollisionen. Grand Theft Auto 3 erscheint hierzulande voraussichtlich im Oktober.



ATARI STATT INFOGRAMES?

Infogrames-Boss Bruno Bonell scheint seine Absichten, den französischen Publisher und Entwickler umzubenennen, Stück für Stück in die Tat umzusetzen. Der französische Fußballverein, Vizemeister und Erstligist Olympique Lyon, trägt neuerdings nicht mehr das Gürteltier-Logo auf dem Trikot, sondern das Atari-Zeichen. Angeblich sollen Stuntman (PS2), das Spiel der Driver-Macher, und Unreal 2 (PC) unter dem Namen Atari erscheinen.



Abartig Kurven Bestzeit
Delikt Energie Genialität
Heckgeschütz
Minigun Blitzmörser
Munitionsbooster
Bosheit Gameplay Multi-
player Caesium Engine
Gänsehaut Highscore
Cheltenham Erlebnis
Gefahr Hightech Abgase
Crystalaria Gefühle
Leben Action Licht
Adrenalin Liga
Acclaim Legalität
Design Gerade EMP
Heckblaster Schall-
mauer Destabilisator
Motorsport Details
Gewinner Angst
Droge Glück Lithium
Egel Freund
Gravitation
Kunst Atradaïtoshi
Looser Feind Kälte
Extrem Hilfe Fall
Irrwitz Fairness Hitze
Augenblick Flash Ge-
schwindigkeit Karriere
Pion 6 Megapolis 7
Emotionen Gummi
Motivation Fliehkräfte
Kick Babe Francium
Knowhow Meister
Bauchschmerzen
Freude Kult
Mikrominen
Treibstoff
Schweißaus-
brüche
Verrückt SOS
Nebel

Wahnwitz
Phase One
Schub Turbo
Treffter Wahnsinn
Harbor Trauer
Schockierend
Rekordjagd
Starcom Wolken-
kratzer Phan-
tastisch Schild-
konverter Tödlich
Waffenkonverter
Schallmauer Terranova
Schatten Tiefe Saison
Teamgeist Schildboo-
ster Sternschnuppe
Tod Pasiphae 6
Sexy Waffen
Realität
Schwerkraft
Sprung Palus
Tundaria Rauch
Splitscreen Vixen
Spezialeffekte
Raketen Verlierer
Speed Wut Risiko
Siris Stärke
Railgun Verrückt
SOS Nebel Oceania
Canyon Verdegand
Verbot Nervenkitzel
Naturtalent Pyramiden
Punkte Sackgasse
Pokal Sichtweite Talon
Pulsierend Rubidium
Style PS Schwindelgefühl
Zeitfahren Zukunft
PlayStation® 2
Qualifikation Rosarot
Kick Muo Sonnen-
untergang Treibstoff

ACIII EXTREME G RACING



JAPAN News



TEKKEN CHAMPIONSHIP

Namco geht mit der Automaten-Version des Beat'em Ups Tekken 4 in die Vollen. Man möchte den besten Spieler anhand eines Wettkampfes ermitteln. Deshalb hält die Software-Company das King-of-Iron-Fist-Turnier 2001 am 2. September in Tokio ab. Austragungsort ist das KFC-Gebäude in Tokios Sumida Ward.



ACE-COMBAT-4 - CONTROLLER

Hardware-Hersteller Hori bringt nach dem Motorrad-Controller für Moto GP und dem Arcade-Stick für Tekken Tag Tournament einen Flight Stick für Ace Combat 4 - Shattered Skies heraus. Die Peripherie mit USB-Anschluss steht pünktlich zum Take Off der PlayStation2-Flugsimulation am 13. September in den Läden. Der Preis:

5980 Yen (ca. 120 DM)

**Release -
August/September**

PLAYSTATION2

Devil May Cry (Capcom)
Parappa The Rappa 3 (SCEJ)
Hunter X Hunter:
Altar of Hunter (Konami)
Ace Combat 4 - Shattered
Skies (Namco)

PSone

Kenki Truck Simulator
(Fac Comm.)
Growlancer (Atlus)
Burger Burger (Four Wins)
Dad's Time:
Let's go Fishing (Visit)

EMPIRE INTERACTIVE



Ghostmaster

Der englische Softwarehersteller und Publisher ließ Anfang Juli die Katze aus dem Sack. Es wurde eine ganze Palette PlayStation2-Software präsentiert. Victorious Boxer ist ein Arcade-lastiges Boxspiel, entwickelt vom japanischen Programmiererteam ESP, welches etliche Wochen in den Nippon-Charts gastierte. Auch einige Eigengewächse wurden

vorge stellt. Endgame ist ein Lightgun-Shooter, der Namcos Time Crisis II den Rang ablaufen soll. Release: November. Äußerst bizarr geht es bei Ghostmaster zu. Auf Basis verschiedener Horror-Movies, wie etwa Poltergeist, Blairwitch Project, Scream usw., muss man Leute zu Tode erschrecken. Release: 2. Quartal 2002. Der Fun-Racer Antz Racing,

WEB-INFO: <http://www.empireinteractive.com>



Victorious Boxer

der auf dem gleichnamigen, Computer-animierten Film aufbaut, erscheint im ersten Quartal 2002. Das Rennspiel World Sports Car, das sich momentan in einem frühen Entwicklungsstadium befindet, soll im zweiten Quartal 2002 in den PAL-Regalen stehen. Erste Details wurden zu Starsky & Hutch bekannt gegeben. In Anlehnung an die TV-Serie kann der Spieler gleichzeitig Lenkrad und Lightgun benutzen.

PSone-NEWS

MEGA MAN X6

Capcom kündigte bereits zur diesjährigen E3 in Los Angeles die sechste Mega-Man-Instanz an. Nun wurden die ersten Details bekannt. Die Entwickler schwören dabei dem linearen Level-Design ab. Das zweidimensionale Plattform-Spiel bietet folglich verschiedene Routen in den einzelnen Stages an. Ein Erscheinungstermin für Europa, USA und Japan steht jedoch noch nicht fest.



FINAL FANTASY TACTICS

Final-Fantasy-Fans, PSone-Strategen und Importfreaks aufgepasst! Am 31. Juli erschien Final Fantasy Tactics erneut in den USA im Zuge der Greatest-Hits-Reihe von Sony. Für ca. 25 US-Dollar, also rund 60 DM, bekommt man ein Strategie-Spiel vom Allerfeinsten geboten. Bezugsquelle hierzulande: Softwarehändler mit gut sortierter PSone-Importecke.



ALLGEMEINE-NEWS

SONY SCHLIESST STUDIO

Das eher unbekannte Entwicklerhaus in Leeds (gehörte früher zu Psygnosis) hat die Pforten geschlossen. Infolgedessen wurden zwei bislang nicht angekündigte PlayStation2-Projekte auf Eis gelegt. In Frieden ruhen: Rogue, ein nicht genauer beschriebenes Action-Spiel, und Reload, ein Light-gun-Shooter. Die 46 Mitarbeiter werden auf die übrigen Standorte in Cambridge, Liverpool und London verteilt. Sie sollen nun an den PS2-Games Dropship, The Getaway und wipEout Fusion mitwirken.



wipEout Fusion



The Getaway

KONAMI KAUFT HUDSON SOFT

Japans größter Spielehersteller hat beim Sommerschlussverkauf richtig zugeschlagen. Rund 40 Millionen US-Dollar (ca. 100 Millionen DM) war es Konami wert, nun insgesamt 45 Prozent der Hudson-Firmenanteile zu besitzen. So kann man sich mehr denn je die Erfahrungen Hudson Softs, vor allem im Multi-Player-Bereich, zu Nutze machen.

SQUARE-COMIC

Yoshitaka Amano, als Character Designer bei verschiedenen Final Fantasy-Teilen tätig, geht fremd! Der Japaner leiht Marvel Enterprises für die drei Ausgaben umfassende Grafik Novelle „Electra & Wolverine: Redeemer“ sein Talent. Eisner-Award-Gewinner Greg Rucka ist für die Story verantwortlich. Im Übrigen: Weitere Comic-Publikationen derselben Machart sollen noch in diesem Jahr herausgebracht werden.



RESIDENT-EVIL-COMICS

Für den Rastatter Verlag mg/publishing/ ist Resident Evil nach wie vor ein heißes Thema. Nach der ersten Resident Evil-Comic-Serie, die in gezeichneter Form teilweise die Geschichte der Videospiele erzählte, erschien bereits im Juni der erste von vier Teilen der Resident Evil: Feuer und Eis-Reihe. Die Story: Das geheime S.T.A.R.S.-Charlie-Team ist auf der Suche nach dem letzten G-Virus. Angeblich verbirgt die Umbrella Corporation den Erreger in versteckten Labors in Mexiko und Alaska.



Tel 0700 70 77 77 00

Edelmetal zu gewinnen



FINAL FANTASY X

Tidu's Ring auf unserer Homepage



Arc the Lad Collection

System: PlayStation
erhältlich: 28.10.2001
Lösungsbuch: ja separat
Soundtrack: ja separat



Dragon Warrior 7

System: PlayStation
erhältlich: 01.11.2001
Lösungsbuch: ja separat
Soundtrack: ja separat



Final Fantasy Anthologies

System: PlayStation
erhältlich: sofort
Lösungsbuch: ja separat
Soundtrack: ja enthalten



Final Fantasy Chronicles

System: PlayStation
erhältlich: sofort
Lösungsbuch: ja separat
Soundtrack: ja separat FF4/Chrono Trigger



Final Fantasy Tactics

System: PlayStation
erhältlich: sofort
Lösungsbuch: ja separat
Soundtrack: ja separat



Hoshigami: Ruining Blue Earth

System: PlayStation
erhältlich: 28.10.2001
Lösungsbuch: ja separat
Soundtrack: nein



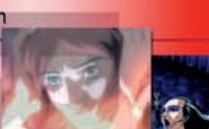
Lunar 2: Eternal Blue

System: PlayStation
erhältlich: sofort*
Lösungsbuch: ja separat
Soundtrack: ja enthalten



Persona 2

System: PlayStation
erhältlich: sofort*
Lösungsbuch: nein
Soundtrack: nein



RPG Maker

System: PlayStation
erhältlich: sofort*
Lösungsbuch: nein
Soundtrack: nein



Saiyuki: Journey West

System: PlayStation
erhältlich: 14.08.2001
Lösungsbuch: ja separat
Soundtrack: nein



Tales of Destiny 2

System: PlayStation
erhältlich: 20.09.01
Lösungsbuch: ja separat
Soundtrack: nein



Xenogears

System: PlayStation
erhältlich: sofort*
Lösungsbuch: nein
Soundtrack: ja separat



www.ACME-online.nl



ACME the game company - Tyrellsestraat 13
6391 AK Vaals

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

IN & OUT

IN

- Game Boy Advanced
- MTV: Jackass
- Cuba Libre

OUT

- Jurassic Park 3
- PAL-Capcom
- Nachtschicht

PROMINENTES BSE-OPFER

Der britische Thronfolger Prinz Charles ist über das Verhalten der heutigen Jugend „not amused“. Bei einer Ansprache im British Museum in London gab das blaublütige Segelohr folgendes Statement von sich: „Einer der größten Kämpfe, mit dem wir konfrontiert sind, ist, unsere Kinder von den Computerspielen loszureißen und zu dem zu bringen, was man als lohnenswerte Bücher bezeichnen kann.“ Willkommen in der Steinzeit, Eure Durchlaucht!



PLAYSTATION EIN BESTSELLER

Sony gab bekannt, dass PlayStation 1/PSone mehr als 85 Millionen mal weltweit verkauft wurde. Bis Ende Juni wanderten 18 Millionen Geräte in Japan, 32 Millionen in den USA und 33 Millionen in Europa über die Ladentheke. In Deutschland wurde der graue 32-Bit-Kasten rund 4,5 Millionen mal an den Mann gebracht. Ähnliche Zahlen gibt es bei PlayStation2 zu verzeichnen. Etwa 15 Millionen Stück der 128-Bit-Hardware sollen innerhalb der letzten anderthalb Jahre an den Handel ausgeliefert worden sein. Wie viel davon letztendlich an den Endverbraucher abgegeben wurden, ist jedoch nicht bekannt.

SOUL CALIBUR – DER FILM

Sammo Hung, der bekannte Hong Kong-Schauspieler und Star der TV-Sendung „Martial Law“, hat den Drehbeginn des Soul Blade-Nachfolgers (1997, PSone) Soul Calibur (1999, Dreamcast) auf das nächste Jahr verschoben. Grund dafür: Jackie Chan steht derzeit bei „Highbinders“ vor der Kamera. Der Filmstar aus Hongkong steht bei Hung ganz oben auf der Wunschliste. Demnach wird die 50-Millionen-US-Dollar-Produktion erst Sommer 2003 in die Kinos kommen.



SWING! SETZT AUF ANIMANIACS

Die SWING! Entertainment Media AG hat einen umfangreichen Vertrag mit der Warthog (Star Trek: Invasion, PSone und Starlancer, Dreamcast) abgeschlossen. Der Kontrakt umfasst die Entwicklung von vier Spielen durch Warthog auf Basis der bekannten Comic-Serie Animaniacs von Warner Bros., die von Amblin Entertainment und Steven Spielberg in Zusammenarbeit mit Warner Bros. in Szene gesetzt wurde. Die Spiele werden u.a. für Sonys PlayStation2 entwickelt. Der erste Arbeitstitel lautet: Animaniacs: The Great Oscar Hunt.

PlayStation 2

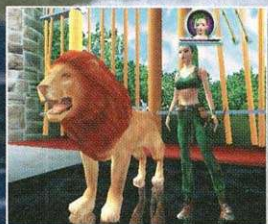


SCHWIRRT PS2-MOSQUITO NACH DEUTSCHLAND?

Die Aktion von play und der TV-Sendung GIGA Games, „Mosquito for Germany“, hatte eine eindrucksvolle Resonanz. Die Anzahl der Einsendungen auf dem Postweg und e-Mails übersprang bereits innerhalb der ersten Tage die 4000er-Hürde. Sämtliche Einsendungen werden in Form einer Petition an Sony Computer Entertainment Europe übergeben. In den USA wurde Mosquito Ka unter dem Namen Mosquito: The Summer at Yamada Residence für Ende des Jahres angekündigt. Es besteht also mehr als nur ein Fünkchen Hoffnung.

PORTAL RUNNER

© 2001 3DO Europe Limited. All Rights Reserved. 3DO, Portal Runner and their respective logos, are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the US and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Die richtige Waffe zur richtigen Zeit...

... muss Vikki einsetzen, um mit ihrem treuen Begleiter Leo, dem Löwen, ihre Erzrivalin Bridget Blue endgültig auszuschalten. Sie springt in diesem rasanten Action-Game von einer fantastischen Welt in die andere, muss pfeilschnell reagieren, kämpfen und klug kombinieren. Nur dann wird sie die vielen Abenteuer unbeschadet überstehen.

PORTAL RUNNER bringt dir alles auf einmal: Action, Nervenkitzel, Rätsel und die Power deiner PS2 wird auf eine harte Probe gestellt.



3DO™

PlayStation 2

INFOGRADES

www.de.infogrames.com



HARDWARE-NEWS 09/01

DER SOMMER NEIGT SICH ALLMÄHLICH SEINEM ENDE ZU! DOCH WAS DEN BADEANSTALTEN KLAR ZUM NACHTEIL GEREICHT, BELEBT AUF DER ANDEREN SEITE NATÜRLICH DIE VIDEOSPIELBRANCHE. DAS MERKT MAN AUCH IM HARDWARE-BEREICH, WO DER NACHSCHUB AN NEUEN ENTWICKLUNGEN LANGSAM WIEDER IN DIE GÄNGE KOMMT. VOM SIMPLEN SCART-ADAPTER BIS ZUR HIGHTECH-BRILLE SCHNEITEN UNS

DIESEN MONAT DIE VERSCHIEDENSTEN ZUBEHÖRTEILE INS HAUS.

ZUKUNFTSVISION

Die wohl interessanteste Neuigkeit kommt diesmal aus dem Hause Olympus: Bei der **EYE-TREK FMD-20P** handelt es sich um eine moderne Virtual Reality-Brille, die auf zwei kleinen Displays das Bild der PlayStation2 wiedergibt. Laut Herstellerangaben entsteht beim Gebrauch der Cyber-Brille der Eindruck, als ob man einen Fernseher mit 130 Zentimetern Bildschirmdiagonale aus einer Entfernung von etwa zwei Metern betrachtet – also deutlich größer als die durchschnittlichen TV-Geräte. Angeschlossen wird das futuristische Teil am AV-Ausgang der PlayStation2. Damit diese auch die richtigen Signale liefert, muss der Komponenten-Videoausgang in der Systemkonfiguration der PS2 auf „Y Cb/Pb Cr/Pr“ gestellt werden, da man ansonsten nur ein Schwarzweißbild erhält. Die Stromversorgung erfolgt ohne separates Netzteil über einen der beiden USB-Ports.

Mit dem im Anschlusskabel integrierten Bedien-

teil navigiert man durch das Einstellungs-menü der Brille und kann zudem Helligkeit, Farb- und Lautstärke bequem justieren.

Die vorgenommenen Einstellungen lassen sich dann auf der Steuereinheit abspeichern. Dank ihres geringen Gewichts und einer weichen Gummiauflage sitzt die Eye-Trek bequem auf der Nase – auch bei längerem Abtauchen in den „Third Place“. Den Ton liefern zwei an den Bügeln befestigte Ohrhörer. In der Praxis erweist sich der

eingangs angesprochene optische Eindruck jedoch als relativ unspektakulär. Der schwarze, sichtbare Rahmen lässt das Bild überraschend klein wirken, zudem fehlt eine Sichtblende, welche die Augen rundherum abdecken und den Spieler komplett von der Außenwelt abschirmen würde. Solch eine Blende muss für zusätzliche 49 Mark separat erworben

werden. Enttäuschung auch im Hinblick auf die Bildqualität. Sowohl beim Testspielen als auch beim DVD-Betrieb wirkte das Bild leicht pixelig und unscharf. Für einen knappen Tausender hätten wir uns von dem sehnlichst erwarteten Produkt doch deutlich mehr versprochen. Zumindest die Sichtblende könnte durchaus im Lieferumfang enthalten sein. So stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis jedenfalls nicht!



Produkt	Eye-Trek FMD-20P
Hersteller	Olympus
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	Eye-Trek Brille 900,- DM Sichtblende 49,- DM

PATENTLÖSUNG

Gran Turismo 3 im Bundle mit dem Logitech-Wheel gekauft? Keine geeignete Tischplatte zum Befestigen des Lenkrades in der Nähe? Zudem ständig verrutschende Pedale auf dem glatten Wohnzimmerparkett? Wenn ihr nur eine dieser Fragen mit „ja“ beantworten könnt, solltet ihr euch den **DRIFTMASTER EVO-I** einmal näher ansehen.

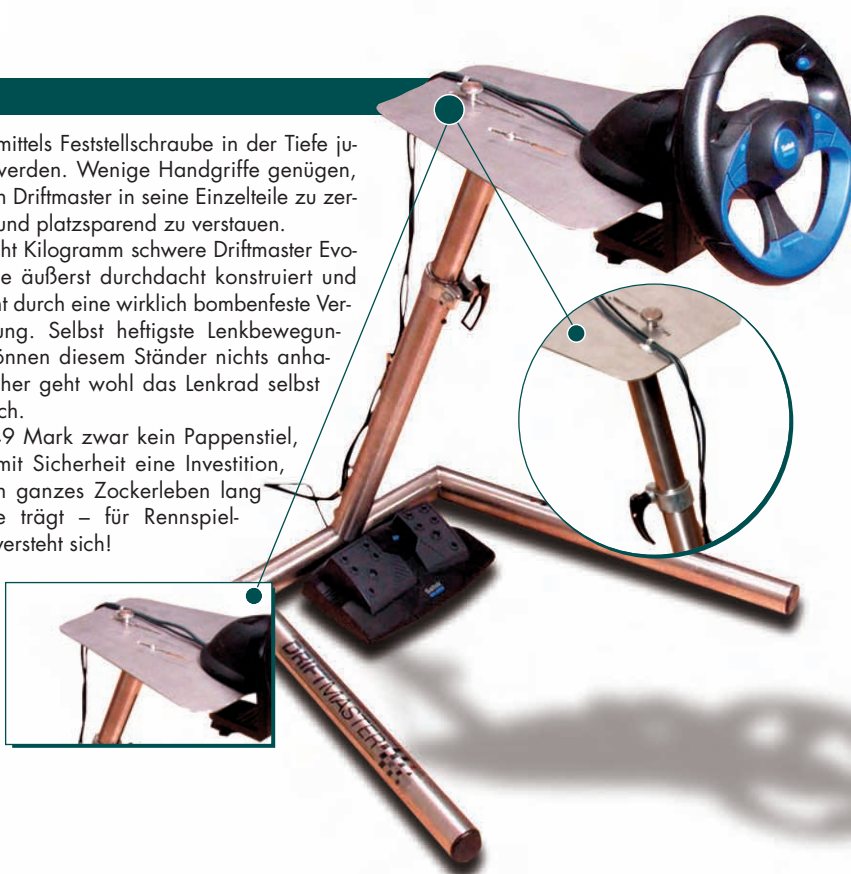
Der Lenkradständer im exklusiven Outfit macht Schluss mit Befestigungsproblemen und herumrutschenden Pedalplatten – egal ob auf der Couch im Wohnzimmer oder von der Bettkante aus. Mit dem integrierten Schnellspanner lässt sich die Höhe des Driftmasters zwischen 50 und 80 Zentimetern stufenlos regulieren, zudem kann die obere

Platte mittels Feststellschraube in der Tiefe justiert werden. Wenige Handgriffe genügen, um den Driftmaster in seine Einzelteile zu zerlegen und platzsparend zu verstauen.

Der acht Kilogramm schwere Driftmaster Evo-I wurde äußerst durchdacht konstruiert und besticht durch eine wirklich bombenfeste Verarbeitung. Selbst heftigste Lenkbewegungen können diesem Ständer nichts anhaben, eher geht wohl das Lenkrad selbst zu Bruch.

Für 249 Mark zwar kein Pappenstein, doch mit Sicherheit eine Investition, die ein ganzes Zockerleben lang Früchte trägt – für Rennspiel-Fans, versteht sich!

Produkt	Driftmaster Evo-I
Hersteller	Driftmaster.de
Bezugsquelle	Driftmaster.de / www.driftmaster.de bestellung@driftmaster.de Tel.: 06221/184134
erhältlich ab	sofort
Preis	249,- DM (inkl. Versand)



PS2 GOES GAME BOY

Nintendos Kleinster auf Sonys Größter? Bisher war dies ein Ding der Unmöglichkeit. Mit dem **GAME STUDIO: GAME BOY COLOR EMULATOR** für die PlayStation2 könnt ihr jetzt jedoch eure Game Boy- und Game Boy Color-Spiele auf heimischen TV-Geräten zocken. Im Lieferumfang enthalten ist der Adapter für die Aufnahme der Spielmodule, der einfach in den Memory Card-Port eingesteckt wird, sowie eine ausführliche Anleitung und die benötigte Software auf CD. Mitgeliefert wird auch die sogenannte „Games To-Go Cartridge“, auf der sich mit Space Invasion, Pocket Smashout, Race Time, Painter, Karate Joe, Hang Time Basketball, ATV Racer und Full Time Soccer bereits acht mehr oder minder unterhaltsame GBC-Titel tummeln.

Das Game Studio hat jedoch weit mehr auf dem Kasten: Mit der Snapshot-Funktion kann ein GB-Spiel jederzeit „eingefroren“ und der Spielstand auf einer handelsüblichen PS2-Memory Card abgespeichert werden. Logischerweise lassen sich diese Save-Games auch im-



mer wieder abrufen und das Spiel an der eingefrorenen Stelle fortsetzen. Dieses Feature erleichtert vor allem extrem schwere Spiele enorm und erspart euch zudem die für den Game Boy typische Passwort-Eingabe.

Weiterhin an Bord: Eine Zeitlupenfunktion, die knifflige Passagen zum Klacks werden lässt, und ein eingebauter Trainer, mit dessen Hilfe sich Parameter wie Anzahl der Leben oder verbleibender Munitionsvorrat manipulieren lassen. Außerdem können mit der Action Replay-Funktion bereits enthaltene Cheat-Codes für unzählige GB-Titel ausgewählt oder eigene Codes erstellt werden, wobei hierfür allerdings ein gewisses Cheat-Knowhow unerlässlich ist.

Nachteilig: Stellenweise scheint es kleinere Kompatibilitätsprobleme zu geben. So mussten wir bei einigen



wenigen Game Boy Color-Titeln Grafikfehler in den Intro-Sequenzen feststellen, bei Ubi Softs Rayman traten auch im Spiel selbst Störungen auf. Etwas nervig ist auch die lange Ladezeit, die beim Auslesen einer Game-Cartridge anfällt, sowie der stellenweise recht merkwürdig klingende Sound. Ansonsten ist das Game Studio aber eine runde Sache – vor allem für Zocker mit einer großen Sammlung an GB- und GBC-Titeln.

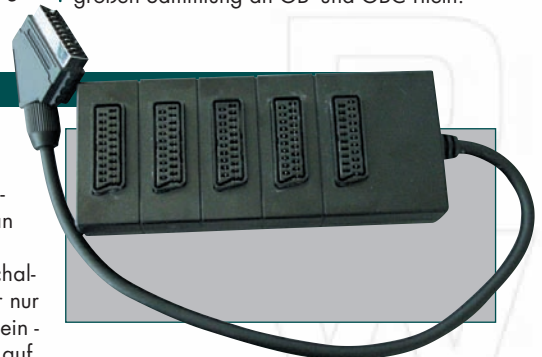
Produkt	Game Studio
Hersteller	BigBen Interactive
Bezugsquelle	World of Games / www.wog.de Tel.: 06221/184134
erhältlich ab	sofort
Preis	109,- DM

RGB FÜR ALLE!

Haben wir in der letzten Ausgabe die teuren, aber extrem hochwertigen Scart-Umschalter der Umbauspezialisten Wolfsoft vorgestellt, so liefern wir diesmal die wesentlich kostengünstigere Variante von Madrom nach. Der **5-FACH SCART-VERTEILER** ist robust verar-

beitet und wird direkt an die Scart-Buchse des Fernsehapparats angeschlossen. Bis zu fünf Geräte (PSone, PlayStation2, Videorecorder etc.) können daran angeschlossen werden.

Da der Verteiler keinen Eingangswahlschalter besitzt, darf allerdings immer nur eine Signalquelle eingeschaltet sein – ansonsten treten Bildstörungen auf. In Anbetracht des günstigen Preises durchaus eine Empfehlung wert!



Produkt	5-fach Scart-Verteiler
Hersteller	Madrom
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	29,- DM

FEHLKONSTRUKTION

Manchmal dienen Hardware-Neuvorstellungen auch als Warnung vor elend schlechten Produkten – wie hier im Falle des **HOME CINEMA 3** Lautsprechersystems von Madrom. Die auf den ersten Blick recht protzig wirkende Sound-Station ist zwar von gerade noch akzeptabler Verarbeitung, erweist sich im Gebrauch aber als die wahrscheinlich nutzloseste Peripherie seit Einführung der PlayStation2.

Da das Home Cinema 3 direkt mit der Konsole gekoppelt wird, muss es immer dort aufgestellt werden, wo auch die PS2 ruht. Das

Resultat: Der Sound kommt nicht aus Richtung Fernseher – dort, wo sich die ganze Action abspielt –, sondern im günstigsten Fall von rechts oder links neben dem TV. Das wiederum macht den Stereo-Effekt, der bei den viel zu nahe beieinander stehenden, nicht verstellbaren Satellitenlautsprechern ohnehin absolut mickrig ausfällt, gar völlig zunichte. Wer sich auf kräftige und satte Bässe freut, wird ebenfalls gnadenlos enttäuscht. Bei niedriger Lautstärke klingt's zu dünn, dreht man richtig auf, scheppert's nur noch.

Darüber hinaus muss der bemitleidenswerte Besitzer dieses Systems auf das hochwertige RGB-Signal der Konsole verzichten und stattdessen mit dem normalen FBAS-Bild vorlieb nehmen. Schuld daran ist die völlig umständliche Verkabelung auf der Geräterück-



seite. Um dies zu umgehen, bräuchte man noch ein RGB-Kabel mit separaten Audio-Ausgängen sowie ein Stereo-Chinch-Kabel. Das Fazit: unpraktisch, umständlich und überhaupt völlig nutzlos. Also Finger weg von so einem Schwachsinn!

Produkt	Home Cinema 3
Hersteller	Madrom
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	149,- DM

UNDER

DIE NEUE SKA

AB 26.09.2001

STARTET PLAY EINE NEU

UNDERCOVER

FÄNGT DORT AN

UNDERCOVER

PACKT THEMEN AN

UNDER

ZEIGT DIE VIDEO

COVER

NDALSERIE

FORM DER BERICHTERSTATTUNG

WO ANDERE NICHT MEHR FRAGEN!

DIE ANDEREN ZU HEISS SIND!

COVER

SPIELINDUSTRIE IN NEUEM LICHT!

PLAYSTATION2

HALF-LIFE (dt.)

VIVENDI UNIVERSAL



Vivendi Universal bringt uns endlich den PC-Klassiker Half-Life auf die PS2. Im Gegensatz zur PC-Version glänzt der Titel auf der PlayStation2 mit weitläufigeren Arealen, besser animierten Charakteren und zwei neuen Multiplayer-Modi. Für Maus- und Tastatur Support wurde glücklicherweise gesorgt.

JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER

ELECTRONIC ARTS



EA bringt ein Action-Spiel, dass nicht nur auf der Grundlage eines Bond-Filmes basiert. Es wurden verschiedene Elemente aus einigen Zelluloidstreifen genommen und eine komplett neue Story gestrickt. Mit viel Action geht es zu Fuß, am Lenkrad eines Sportwagens oder am Steuer eines Panzers zur Sache.

SIMPSONS ROAD RAGE

ELECTRONIC ARTS



Die beliebte Cartoon-Familie drückt mit allen Springfield-Einwohnern mächtig aufs Gaspedal. In Crazy-Taxi-Manier müsst ihr allerhand Fahrgäste in einem Zeitlimit von Punkt A nach Punkt B bringen. Es gilt, 1.000.000 Dollar zu verdienen, um die Pläne des Atomkraftwerk-Besitzers Mr. Burns zu vereiteln.

WAS KOMMT WANN - TERMINE

Heiko Strobel

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.

SEPTEMBER 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
7 BLADES	Konami	Action-Adventure	7. September
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	Infogrames	Action-Adventure	12. September
C.A.R.T. FURY CHAMPIONSHIP RACING	Konami	Rennspiel	7. September
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001/02: FEAT. RICKY CARMICHAEL	THQ	Rennspiel	Anfang September
DARK CLOUD	SCEE	Action-RPG	17. September
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	Acclaim	Sport	Anfang September
EPHERMERAL FANTASIA	Konami	RPG	7. September
GIANTS: CITIZEN KABUTO	Virgin Int.	Action-Adventure	September
HIDDEN INVASION	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
NIKITA	Infogrames	Action	05. September
PORTAL RUNNER	Infogrames	Action-Adventure	September
POWER DIGGERZ	Virgin Int.	Simulation	September
PROJEKT EDEN	Eidos	Action-Adventure	21. September
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	EA	Action-Adventure	13. September
SHADOWMAN: 2ECOND COMING	Acclaim	Adventure	September
TEST DRIVE OFF-ROAD	Infogrames	Rennspiel	September
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX	Eidos	Action	28. September
TIF: FUSSBALL LIVE 3	SCEE	Sport	24. September
TINY TOONS: PLUCKYS BIG ADVENTURE	Virgin Int.	Puzzle	September
TWISTED METAL BLACK	SCEE	Car Combat	September
VICTORIOUS BOXERS	Empire Int.	Sportspiel	September
WING OVER 3	Virgin Int.	Simulation	September
WORLD CHAMPION SNOOKER 2001	Codemasters	Sport	September
WRC 2001 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SCEE	Rennspiel	September

OKTOBER 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
ARCTIC THUNDER	Konami	Rennspiel	Oktober
BALDURS GATE: DARK ALLIANCE	Virgin Int.	Action	Oktober
B.A.S.S. STRIKE	THQ	Angel-Simulation	Anfang Oktober
DNA: DARK NATIVE APOSTLE	Virgin Int.	Action-Adventure	Oktober
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportsimulation	Oktober
ENDGAME	Empire Int.	Shooter	Oktober
F1 2001	EA	Rennspiel	4. Oktober
GRAND THEFT AUTO 3	Take2 Int.	Rennspiel	Oktober
HERDY GERDY	Eidos	Action-Adventure	Oktober
JIMMY WHITES CUEBALL WORLD	Virgin Int.	Simulation	Oktober
MSX	Infogrames	Sportspiel	17. Oktober
NHL HITZ 2002	Konami	Sportspiel	Oktober
NHL 2002	EA	Sportspiel	4. Oktober
SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY	Take2 Int.	Action	Oktober
SOUL REAVER 2	Eidos	Action-Adventure	Oktober
SPY HUNTER	Konami	Action	Oktober
STUNT GP	Virgin Int.	Rennspiel	Oktober
TIME CRISIS II	SCEE	Shooter	Oktober
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001 / 2002	Take2 Int.	Sport	Oktober
WIPEOUT FUSION	SCEE	Rennspiel	Oktober
WTA TOUR TENNIS	Konami	Sport	Oktober
WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	Sport	Ende Oktober

NOVEMBER 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS	Konami	Strategie	November
BATMAN VENGEANCE	Ubi Soft	Action	November
BEN HUR	Virgin Int.	Rennspiel	November
BOMBERMAN 2001	Virgin Int.	Action	November
CAPCOM VS. SNK 2	EA	Beat 'em Up	2. November

NOVEMBER 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
CONFLICT ZONE	Ubi Soft	Strategie	November
CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTEX	Vivendi Universal	Jump 'n Run	16. November
DARK SUMMIT	THQ	Action-Adventure	Ende November
DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK	Vivendi Universal	Action-Adventure	9. November
DISNEY'S TARZAN	Ubi Soft	Action	November
ESPN X-GAMES SKATEBOARDING	Konami	Sportspiel	November
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES	Ubi Soft	Adventure	November
FIFA 2002	EA	Sportspiel	8. November
HALF-LIFE (dt.)	Vivendi Universal	Action	16. November
JADE COCOON 2	Ubi Soft	Rollenspiel	November
JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER	EA	Action	22. November
MASTER RALLYE	Virgin Int.	Rennspiel	November
MTV SPORTS: PURE RIDE 2	THQ	Sport	Ende November
NO ONE LIVES FOREVER	Vivendi Universal	Ego-Shooter	Ende November
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Action/Racing	November
OPEN KART	Virgin Int.	Rennspiel	November
RAYMAN M	Ubi Soft	Action-Multiplayer	November
ROBOCOP	Virgin Int.	Action	November
RUN LIKE HELL	Virgin Int.	Action-Adventure	November
SILENT HILL 2	Konami	Adventure	November
SUNNY GARCIA CHAMPIONSHIP SURFER	Ubi Soft	Action	November
TENNIS MASTER SERIES	Virgin Int.	Sportspiel	November
TETRIS WORLDS	THQ	Geschicklichkeit	Ende November
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Ubi Soft	Action	November
THE LEGEND OF ALAND'AR	Ubi Soft	Rollenspiel	November
TOP GUN - COMBAT ZONES	Virgin Int.	Action	November

PSone

SEPTEMBER 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
BACKYARD SOCCER MLS EDITION	Infogrames	Sportspiel	Ende September
CHAMPIONSHIP SURFER	Ubi Soft	Sport	September
CASTLEVANIA CHRONICLES	Konami	Action-Adventure	September
DANCING STAGE: DISNEY MIX	Konami	Music-Dancing	29. September
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	September
HOT WHEELS EXTREME RACING	THQ	Kids-Software	September
IN EINEM LAND VOR UNSERER ZEIT - DAS GROßE DINO RENNEN	THQ	Kids-Software	September
ODIN (ARBEITSTITEL)	Infogrames	Geschicklichkeit	September
PYJAMA SAM: SÜSSIGKEITEN KRIEGEN SAURES	Infogrames	Funspiel	Ende September
SHEEP, DOG 'N' WOLF	Infogrames	Jump 'n Run	07. September
SPIDER MAN 2	Activision	Action	September
THE ITALIAN JOB	Codemasters	Rennspiel	September
X-MEN: MUTANT ACADEMY 2	Activision		September

3 & 4 QUARTAL 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
ATLANTIS: THE LOST EMPIRE	SCEE	Adventure	Oktober
E.T. INTERPLANETARY ADVENTURE	Ubi Soft	Adventure	November
FIFA 2002	EA	Sportspiel	2. November
GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES	Ubi Soft	Action	November
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	EA	Adventure	16. November
HIDDEN & DANGEROUS	Take 2 Int.	Action	4. Quartal
LUCKY LUKE 2001	Infogrames	Jump'n Run	30. Oktober
NBA LIVE 2002 GOLD	EA	Sportspiel	15. November
ONE PIECE MANSION	EA	Denkspiel	4. Oktober
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	Taked2 Int.	Action	3. Quartal
SCOOBY-DOO AND THE CYBER CHASE	THQ	Sport	Ende November
SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPER SPONGE	THQ	Action	Ende November
SYPHON 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

PLAYSTATION2

AGE OF EMPIRE II: THE AGE OF KINGS

KONAMI



Konami bringt uns Micro-softs Echtzeitstrategie-Hit auf die PS2. Hier könnt ihr ein Imperium, von der Dunklen Zeit bis hin zur post-imperialen Zeit aufbauen. Rohstoffe werden benötigt um eure Gebäude und Soldaten zu errichten. Es gilt, reichlich Abbau zu betreiben und nebenbei die Truppen in die Schlacht zu führen.

PSone

SYPHON FILTER 3

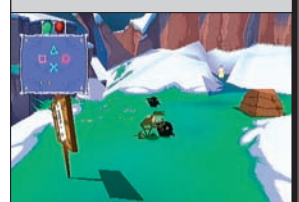
SCEE



Endlich wieder geballte Action für die PSone. Gabe Logan ist zurück, und diesmal wird endgültig abgerechnet! Der Titel wird sich am ersten Teil der Serie orientieren, der im Vergleich zu seinem Nachfolger weitaus actionlastiger ist. Statt endloser Schleichpassagen erwarten euch gnadenlose Feuergefechte.

SHEEP, DOG 'N' WOLF

INFOGRAMES



Bei uns eher weniger bekannt sind die Zwistigkeiten zwischen Wolf Ralph und Hütehund Sam. Auslöser der Kleinkriege sind Ralphs klägliche Versuche, Schafe aus Sams Herde zu mopsen. Bis jetzt ist es ihm noch nie geglückt, ein schmackhaftes Lamm zu bekommen. Doch dies könnte sich dank eurer Zutuns bald ändern.

Sven Liebold

= RETURN TO CASTLE =

Wolfenstein

Putzt die Stiefel und ladet die Karabiner!

PS2

Der Urvater aller Ego-Shooter kehrt zurück.



○ „Medium“ oder „durch“? - Die Venomsoldiers heizen B.J. mächtig ein.



○ „Ach, ihnen juckt der Rücken, Herr Hauptmann?!“



○ Scharfschützengewehre gehören mittlerweile zur Serienausstattung jedes Ego-Shooters.

Wenn es in diesem Jahr in Los Angeles einen aufsehenerregenden Stand auf der Entertainment-Messe E3 gegeben hat, dann war es Activions Return to Castle Wolfenstein. Vor einer riesigen Burgfassade stand ein echtes (!) Kettenfahrzeug aus dem zweiten Weltkrieg, vor dem stündlich „deutsche Mädels“ in knapper Wehrmachtsuniform posierten. Doch selbst dieser Anreiz ließ den Publikumsansturm nicht von den zahlreich aufgebauten PCs und Monitoren ablenken.

Top Secret

Umso besser, dass PC-Veteran ID Software auch die Next Generation-Konsolen mit ihrem neuesten Meisterwerk versorgen. Chefdesigner Dan Koppel bestätigte erst kürzlich in einem Interview mit einem europäischen Videospielsender, dass die PS2-Konvertierung bereits begonnen hat und man diesbezüglich eng mit einer noch geheimen Firma zusammenarbeitet.

Grund genug für uns, euch den kommenden Megahit schon jetzt etwas näher vorzustellen.

Politisch brisant?

Nun, man kann wohl schlecht einen Hehl aus der Thematik machen, denn wie unschwer auf den Bildern zu erkennen ist, wird der Spieler in die dunkle Ära des zweiten Weltkrieges versetzt. Allerdings kramten die amerikanischen Entwickler tief in den Geschichtsbüchern und entdeckten dort doch glatt einen Psychopathen namens Heinrich Himmler, der von sich glaubte, eine Wiedergeburt des sächsischen Königs Heinrich I. zu sein. Basierend auf dieser geistigen Umnachtung strikten die Designer eine abgedrehte Story, die im Prinzip fast nichts mehr mit geschichtlichen Hintergründen gemeinsam hat. Außerdem wird es eine spezielle deutsche Version geben, in der jegliche Nazi-Symbole und andere „Reizfaktoren“ entfernt werden.

Echte Helden

Ihr schlüpft in die Rolle des amerikanischen Rangers B.J. Blaskovitz, um die dunklen Machenschaften zu erkunden, die sich auf der mysteriösen Burg Wolfenstein abzuzeichnen scheinen. Mit vielen unterschiedlichen Waffen im Anschlag stellt sich der Soldat nicht nur fiesen Nazis, sondern auch einer Armee aus



○ Der Naziabschaum holt sich Hilfe aus dem Lager der Untoten.



Die virtuelle Burg Wolfenstein ist eine architektonische Meisterleistung.

Untoten und Mutanten.

Ähnlich wie der kürzlich erschienene Shooter Red Faction wird es auch in dieser virtuellen Spielwelt jede Menge Interaktionen zwischen den feindlichen Soldaten geben. Beispielsweise lauscht man versteckt Unterhaltungen oder beobachtet „Wissenschaftler“ bei ihren garstigen Experimenten.

Obwohl Return to Castle Wolfenstein ein reiner Actionspiel werden wird, legen die Entwickler ebenso großen Wert auf eine taktische Komponente. Statt mit der Tür ins Haus zu fallen, ist oftmals viel Fingerspitzengefühl und Infiltrationskunst gefragt, um ans Ziel zu gelangen. So muss sich unser Held etwa durch ein riesiges Wald- und Berggebiet kämpfen, bis er überhaupt erst zur Burg Wolfenstein vordringt. Immer wieder muss man sich vor übermächtigen Patrouillen verstecken oder vereinzelte Bösewichter lautlos ausschalten, um keine Nachhut anzulocken.

Bei einer Präsentation zur diesjährigen Activision-Hausmesse Activated munkelte man sogar von der Möglichkeit, sich ans Steuer verschiedener Vehikel klemmen zu können. Eine Spritztour mit Jeep oder Panzer würde jedenfalls in das Gesamtkonzept passen.

Hightech

Sollten die noch geheimen Entwickler hinter der PlayStation2-Version auch nur ansatzweise die grafische Brillanz dieses Titels realisieren, steht uns ein optisches Feuerwerk der Sonderklasse ins Haus. Als technische Grundlage dient die Quake3 Team Arena Engine, die vor allem mit großen und weitläufigen Arealen sehr gut zurechtkommt. Ein neuartiges Animationssystem sorgt für lebensechte Bewegungen, die in dieser Form in noch keinem anderen Videospiel zu bestaunen waren. Man holte sich sogar wirkliche Soldaten in ein Motion-Capture-Studio, um möglichst authentische Abläufe zu kreieren. Sämtliche Zwischensequenzen werden deshalb in Spielegrafik gehalten.

Ganz so wie auf den PC-Bildern wird die PlayStation2-Version zwar mit Sicherheit nicht aussehen, dennoch gibt es keinen Grund zur Panik. ID Software sind dafür bekannt, dass sie ein sehr hohes Maß an Qualitätskontrolle praktizieren. In den nächsten Wochen werden die Texaner hoffentlich die Katze offiziell aus dem Sack lassen, wer nun hinter der ehrenvollen Aufgabe steht, dieses Hightech-Monster in die PlayStation2 zu quetschen.



Es kommt nicht selten vor, dass unserem Helden ganze Häuser um die Ohren fliegen.



Diese Gesellen sind nur ein kleiner Vorgeschmack auf die vielen anderen kranken Charaktere im Spiel.

[Flame on!]



In Videospielen gab es schon öfter den Einsatz von Flammenwerfern zu bewundern. Doch die Dynamik dieser Feuerorgie wird neue Maßstäbe setzen!

SMUGGLER'S RUN 2

HOSTILE TERRITORY

Toni Opl

PS2

Diesmal lockt das illegale Geschäft in den Krisengebieten dieser Welt.



○ Der Helicopter wird mit der Fracht nicht lange auf euch warten.



○ Die Checkpoints sind an den farbigen Rauchschwaden zu erkennen.

Unter den ersten Spielen für die PlayStation2 fand man nur wenige originelle Titel, die keine Fortsetzung eines erfolgreichen PSone-Hits waren, sondern ein komplett neues Spielprinzip verfolgten. Take2 Interactives Smuggler's Run hatte zwar mit einigen Verspätungsproblemen zu kämpfen und kam nicht direkt zum Start der Konsole, konnte aber als erster Titel ein innovatives, neuartiges und dabei unkompliziertes Konzept vorweisen. Zudem demonstrierte man auf beeindruckende Weise die Fähigkeit der PS2, riesige Landschaften in Echtzeit generieren zu können. Kurz gesagt: ein rundum gelungener Start in den „Third Place“.

Der Kampf geht weiter

Mittlerweile steht der zweite Teil des Schmuggler-Abenteuers kurz vor der Fertigstellung. Aus diesem Grund luden Rockstar Games und Take2 eine Handvoll ausgewählter Vertreter der Fachpresse ins kalifornische Carlsbad, wo den Journalisten im Firmenge-

bäude der Angel Studios die neueste Version von Smuggler's Run 2: Hostile Territory präsentiert wurde.

Zur Erinnerung: In Smuggler's Run schlüpfte man in die Haut eines ausgebufften Ganoven, der mit Hilfe verschiedener Offroad-Fahrzeuge höchst brisante Schmugglerware an vorgegebene Zielpunkte liefern musste, ohne dabei in die Fänge der Polizei oder verfeindeter Gangs zu geraten.

Dieses Grundprinzip wurde natürlich auch für die Fortsetzung herangezogen, die technisch nochmals enorm verbessert wird. So strebt man trotz wesentlich detaillierterer Landschaften, realistischer anmutender Fahrzeuge und abwechslungsreicherer Bodentexturen konstante 30 Frames pro Sekunde an – und das trotz unveränderter Weitsicht und gigantisch großer Level. Im Vergleich zu Teil 1 konnten die Entwickler der Konsole derart viel Leistung entlocken, dass sogar genug Rechen-

power für einen Rückspiegel übrig blieb. Doch die Neuerungen beschränken sich keinesfalls nur auf die Grafik.

Feindliches Gebiet

In Smuggler's Run 2: Hostile Territory erwarten euch wiederum insgesamt drei Einsatzorte, in denen es zahlreiche Missionen zu erfüllen gilt. Standen diese im Vorgänger noch völlig zusammenhanglos im Raum, so sind eure Aufträge nun durch einen Handlungsfa-

den miteinander verknüpft. Während ihr eure ersten kriminellen Geschäfte im von Bürgerkriegen heimgesuchten Afghanistan tätigt, lauern spätere Deals in der geschichtsträchtigen Gegend um Vietnam. Die letzten und gefährlichsten Einsätze müssen erneut im mittleren Osten gefahren wer-



○ Smuggler's Run 1 und 2 im direkten Vergleich: Trotz wesentlich detaillierterer Fahrzeuge und mehr Oberflächenbebauung blieb die immense Fernsicht erhalten.



○ Lästige Verfolger könnt ihr nun mittels verschiedener Abwehrmaßnahmen wie Rauchgranaten oder Sprengminen abschütteln.



○ Im Schnee rutschen die Karren teilweise heftig umher.

den – dann allerdings zur eisigen Winterzeit, wo euch statt unfruchtbarer Steppe endlose Schneelandschaften erwarten. Selbstverständlich findet man in allen Gebieten die für die Gegend typischen Merkmale: prunkvolle Paläste, verlassene Tempelruinen, großflächige Reisfelder und zerbombte Dörfer. Zudem bergen die Area-le nun verschiedene interaktive Gefahren wie Minenfelder, Schneelawinen und Feuergefechte uneiniger politischer Gruppierungen, die eine Mission genauso zum Scheitern bringen können wie aufziehende Sandstürme, Regenschauer und Schneefälle.

Perfekt gerüstet

Dem bestehenden Fuhrpark wurden einige neue Vehikel spendiert, zu denen unter anderem ein Quad-Bike sowie ein gepanzertes Halbkettenfahrzeug zählen. Darüber hinaus lassen sich allzu penetrante Verfolger nun mittels Ölteppichen, Minen, Rauchgranaten und Turbo-Boostern geschickt abhängen. Welche Defensivwaffe ihr benutzen dürft, hängt allerdings vom jeweiligen Einsatz ab. Mit wilden Rammattacken können die verschiedenen Kontrahenten auch eurem Wagen enormen Schaden zufügen, der sich durch Rempfer, unsanfte Landungen und übersehene Landminen nach und nach von seinen Anbauteilen verabschiedet.

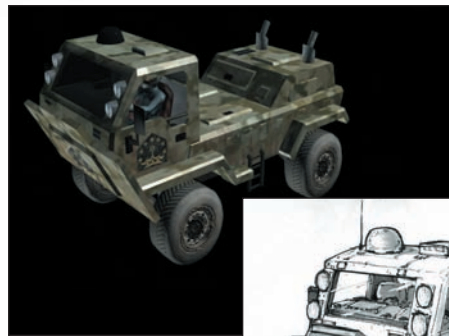
Weiter ausgearbeitet wurde auch der Aspekt

der zu transportierenden Fracht, die teilweise enorme Gefahren für den Spieler birgt. Manche Güter sind so schwer, dass sie euren Truck enorm verlangsamen, andere poltern bei zu rauher Fahrweise wild im Kofferraum hin und her, verlieren an Wert und gehen schließlich ganz zu Bruch. Als besonders heikel gestaltet sich der Umgang mit Gefahrgut, das nach Ablauf eines bestimmten Zeitlimits einfach explodiert.

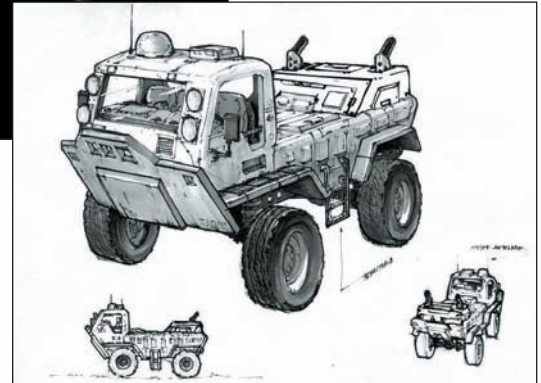
Wie man merkt, versuchen die „Angels“ gegenüber dem Prequel wesentlich mehr Abwechslung ins Spielgeschehen zu bringen. An Rasanz und Action mangelt es dem Titel jedenfalls nicht, nur in puncto Musik sehen wir erneut dunkle Techno-Wolken am Horizont aufziehen. Alles weitere bleibt bis zum Release Ende Oktober abzuwarten.



○ Das Smuggler's Run 2 Entwicklerteam.



○○ Von der Konzeptzeichnung zum fertigen Polygonmodell. Jedes Detail des Militärfahrzeuges ist eindeutig zu erkennen.



IM GESPRÄCH

mit
Frederic Markus

Director of Game Design,
Angel Studios



play: Wird sich die fertige Version von der heute gezeigten Fassung nochmals unterscheiden oder wurden bereits alle Elemente implementiert?

Frederic: Da wir noch gut zwei Monate Zeit haben, wird sich bis zum Release doch noch einiges tun. Beim Vorgänger waren wir enorm unter Zeitdruck gestanden, weil er ja unbedingt zum Launch der PS2 fertig sein musste. Diesmal haben wir etwas weniger Stress und versuchen deshalb, möglichst alle unsere Ideen zu verwirklichen, auch wenn man in diesem Punkt einfach immer Kompromisse eingehen muss.

play: Wann stand für das Team fest, ein Sequel in Angriff zu nehmen?

Frederic: Für den ersten Teil mussten wir erst so viele Dinge erlernen und studieren, dass wir sehr schnell gemerkt haben, bis zur Deadline längst nicht alle geplanten Features integrieren zu können. Daher hatten wir schon während der Entwicklungsphase von Smuggler's Run mit dem Gedanken an eine Fortsetzung gespielt.

play: Dann ist also Smuggler's Run 2 so, wie der Vorgänger eigentlich hätte werden sollen?

Frederic: Das würde ich nicht sagen. Wie gesagt, man muss sich erst sehr viel aneignen und dazu lernen. Das Dazugelernte muss man dann ausbauen und weiterentwickeln. Ohne den ersten Teil wäre ein Smuggler's Run 2 daher ziemlich unmöglich gewesen.

play: Welcher Aspekt gefällt ihnen am Nachfolger am besten?

Frederic: Durch den neuen Rückspiegel kommen die spannenden Verfolgungsjagden viel besser zur Geltung als im Original, da prinzipiell hinter einem die meiste Action abläuft. Wenn man bei einer Verfolgungsjagd mit voller Geschwindigkeit zwischen zwei Bäumen durchbrettert und man im Rückspiegel sieht, wie die Gegner daran zerschellen – solche Situationen gefallen mir am besten.



○ Nomen est omen: Der Untertitel „Hostile Territory“ kommt nicht von ungefähr. In manchen Gegenden operiert ihr tatsächlich im Kriegsgebiet und werdet unter Beschuss genommen.



Montreal statt Gotham City - der schwarze Ritter hat für kurze Zeit ein neues Zuhause.

Derzeit befindet sich im kanadischen Montreal die Entwicklung von Batman Vengeance in den letzten Zügen. Mehr als 60 Personen haben in den letzten zwei

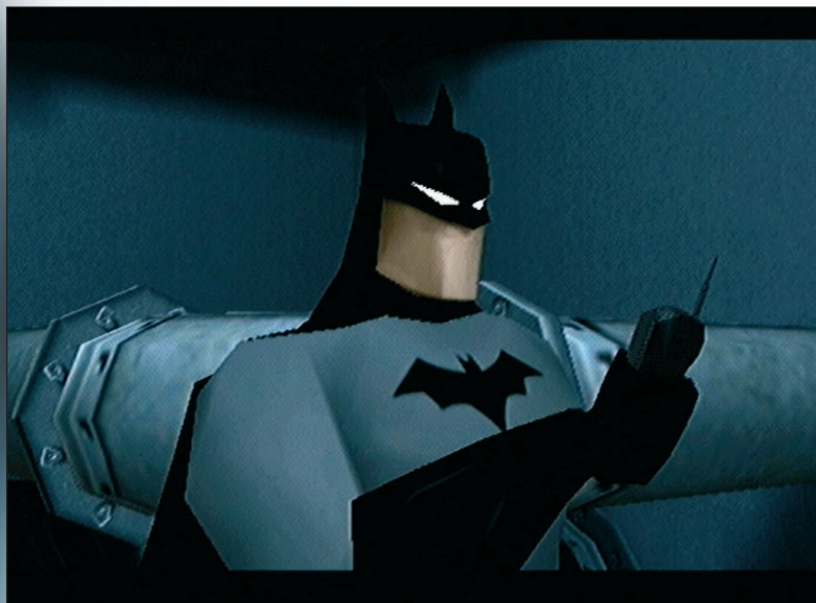
Jahren zum Gelingen des PlayStation2-Action-Adventures beigetragen. Das kunterbunt zusammengewürfelte Team bestehend aus Europäern, Kanadiern und US-Amerikanern muss dabei einer besonderen Verpflichtung nachkommen: das schwer angeschlagene Image der Batman-Videospiele wiederherstellen.



Die Entwickler standen play bei der Präsentation von Batman Vengeance Rede und Antwort.

Bat-Style

Batman Vengeance lehnt sich an „Batman – The Animated Series“ an. Produziert vom Filmgiganten Warner Bros., wurde die Zeichentrick-Reihe erstmals 1992 von Fox Kids Network in den USA ausgestrahlt. Weitere Serien wie The Adventures of Batman & Robin ('94), The New Batman/Superman Adventures ('95) oder Batman Beyond ('99) wurden aufgrund des großen Anklangs aus der Taufe gehoben. Der einzigartige Zeichenstil des Schöpfers Bruce Timm wurde für den PlayStation2-Auftritt



Markantes Kinn, graues Kostüm, schwarzes Cape – Batman ist dem Fernsehvorbild zum Täuschen ähnlich.

SMALL TALK

mit Reid Schneider,
Producer



play: Wie ist das Team mit der PlayStation2-Hardware zurechtgekommen? Gab es irgendwelche Probleme?

R. Schneider: Oh ja. Wir mussten uns am Anfang neu ausrichten. Im Laufe der Zeit sind wir immer besser mit der Programmierungsumgebung zurechtgekommen. Das Gerät ist nicht gerade das einfachste System für Entwicklungsarbeiten. Nichtsdestotrotz ist PlayStation2 eine großartige Konsole, die viele Möglichkeiten bietet.

play: Hat das Team irgendwelche technischen Tricks anwenden müssen?

R. Schneider: Wir haben uns für die Streaming-Technologie entschieden. Der 4MB-Videospeicher der PlayStation2 hat uns im Endeffekt keine andere Wahl gelassen. Ich denke, es ist der beste Ansatzpunkt, um qualitativ hochwertige Spiele zu erstellen. Wir haben dieses Schema u.a. für den Sound, für die Animationen und die Grafik verwendet.

play: Wie hast du dich persönlich für Batman Vengeance inspirieren lassen?

R. Schneider: Zur Vorbereitung habe ich unzählige Batman-Comics gelesen und -Filme angeschaut. Persönlich bevorzuge ich jedoch Todd McFarlanes Spawn. Deshalb hat das Cape von Batman auch eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Spawn-Umhäng. Außerdem hat es lange gedauert, bis wir die authentischen Bewegungen des Überwurfs nachempfunden hatten.

play: Kannst du uns letztendlich noch etwas über den charismatischen Schattenwurf erzählen?

R. Schneider: Die Darstellung der Schatten ist großartig geworden. Wir nutzen wie in den Zeichentrickfilmen auch das Gegenlicht aus. Das beste Beispiel ist, wenn Batman eine Tür öffnet und einen langen Schatten zieht.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



○ Beispiel für den tollen Schattenwurf.



○ Die Verfolgungsjagden erfordern exaktes Timing und Reaktionsvermögen.

in die dritte Dimension umgesetzt. Um der Cartoon-Vorlage bestmöglich gerecht zu werden, bekamen die am Projekt beteiligten Ubi-Soft-Künstler vom Maestro persönlich „Nachhilfeunterricht“.

Quasi wie ein roter Faden zieht sich die TV-gerechte Präsentation durch das ganze Spiel. Demnach weist das Videogame viele Parallelen zu den rund 30-minütigen Fernsehserien auf. Farbgestaltung, Kameraeinstellung, Animationen – die Macher bringen es diesbezüglich auf den Punkt. Sogar die übertriebenen Schattenwürfe des DC-Comic-Superhelden wurden fürs PlayStation2-Abenteuer originalgetreu umgesetzt.

Bat-Stars

„Viele andere Spiele warten mit sehr detaillierten Charakteren und Umgebungen, äußerst realistischen Texturen und Modellen auf. Batman Vengeance hingegen verbindet stilgerecht die Zeichentrick-Serie mit dem Videospiel“, erklärt Assistant Art Director Stéphane Belin. So ist es kein Wunder, dass sich Bruce Wayne alias Batman mit altbekannten Schurken herumschlagen muss. Mr. Freeze, der Joker, Harley Quinn, Poison Ivy uvm. wirbeln in der Metropole Gotham City mächtig Staub auf. Außerdem hat es sich Ubi Soft Montreal nicht nehmen lassen, von der Batman-Norm abzuweichen. In Übereinkunft mit Warner Bros. wird die „Fledermaus“ mit eigens für das Produkt kreierten Figuren konfrontiert. Selbige besitzen allerdings keine tragende Rolle.

Bat-Story

Wenige Augenblicke, bevor die Gotham Chemiefabrik in die Luft fliegt, rettet Batman der hilflosen Mary Flinn das Leben. Der Retter in der Not findet heraus, dass der Joker hinter dem Vorfall steckt. Es kommt noch schlimmer: Der Bösewicht hält Marys Sohn gefangen. Batman bleibt keine andere Wahl, als der Frau zu helfen. Eine Fehlentscheidung, wie sich kurz darauf herausstellt. In Wirklichkeit steckt hinter

der zierlichen Fassade von Mary Flinn die übergeschnappte Harley Quinn. Batman ist der Gespielin des Jokers auf den Leim gegangen...

Stolz erzählt Script Writer J.T. Penny: „Ich bin der festen Überzeugung, wir haben eine Geschichte geschaffen, die mit dem Batman-Universum im Einklang steht. Die Story ist einmalig. Ich hoffe, dass viele Spieler daran Gefallen finden werden.“

Bat-Level

Abwechslungsreich gestalten sich die einzelnen Welten. Gelegentlich darf Batman auf seine extravaganten Vehikel zurückgreifen. Sowohl mit dem Batmobil als auch dem Batjet rückt der „Flattermann“ in zwei Action-Sequenzen den Schurken auf die Pelle. Alle anderen Ausrüstungsgegenstände entstammen nicht nur der Zeichentrickserie; denn die Entwickler haben sich darüber hinaus von sämtlichen Batman-Movies inspirieren lassen.

Abhängig von den zu lösenden Aufgaben

bestreitet der PlayStation2-Konsolero die übrigen 18 Stages in der Third-Person- bzw. First-Person-Perspektive. Knackige Rätsel und hartnäckige Widersacher machen Batman das Leben besonders schwer. Somit benötigt man mehr als 12 Stunden, um den ersten PlayStation2-Auftritt von Batman zu meistern.



○ Producer Reid Schneider konnte bereits mit Batman-Spielen für Game Boy (Color) reichlich Erfahrung sammeln.



○ Die Farbnuancen der Texturen passen zum jeweiligen Obermotto.

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-Große

☐ 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 0901

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

PreScreen

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

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

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

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

FERTIGGESTELLT

90%

Eine grobe Einschätzung soll euch über den
derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.

INHALT 09/2001

PLAYSTATION2

Age of Empires II: The Age of Kings	46
Burnout	44-45
DNA – Dark Native Apostle	100
ESPN X-Games Skateboarding	86
Final Fantasy X	34-39
Half-Life (dt.)	92-93
ICO	90-91
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	94-95
Malice	98-99
NHL 2002	50
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	84-85
Simpsons Road Rage	47
Spy Hunter	48-49
Stunt GP	42
This is Football 2002	88-89
Time Crisis II	96-97
Xenosaga	40-41

PSONE

Syphon Filter 3	102-103
-----------------	---------



○ Syphon Filter 3



○ James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer



○ Final Fantasy X

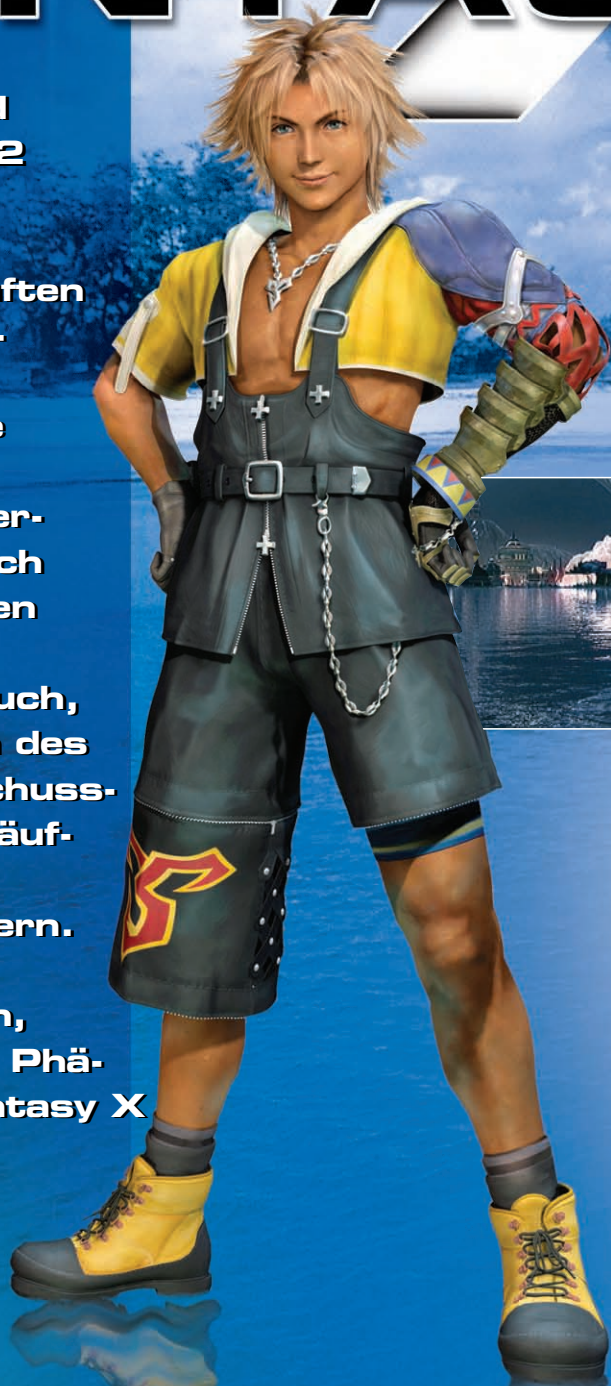


○ Burnout

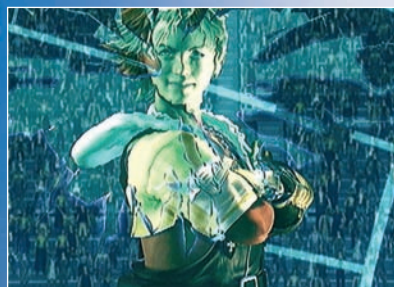
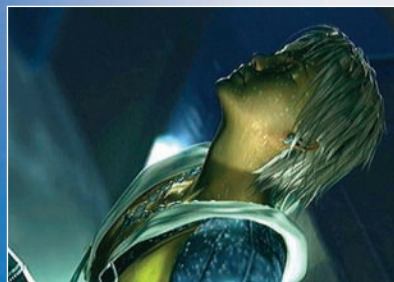
Dirk Gemeinhardt
Frank Michaelis

FINAL FANTASY X

Japan, das Land der PlayStation2 Superlative: Mit rund zwei Millionen verkauften Final-Fantasy X-Exemplaren schreibt Square Videospiel - Geschichte. Abermals standen sich Menschenmassen am 19. Juli die Beine in den Bauch, um eine Version des mit vielen Vorschusslorbeeren überhäuf-ten PS2-Rollenspiels zu ergattern. Erfahrt auf den folgenden Seiten, was es mit dem Phänomen Final Fantasy X auf sich hat...



14 Jahre Final Fantasy und kein Ende in Sicht: Gleich nach dem Abschluss der Entwicklungsarbeiten des PSone-RPGs Threats of Fate (DewPrism, jap. Originaltitel) begann Square mit dem zehnten Teil des Videospiel-Epos. „Zuerst nahmen wir die PlayStation2-Hardware genauer unter die Lupe. Entsprechende Software-Tools wurden parallel dazu entwickelt. Dieser Arbeitsschritt nahm besonders viel Zeit in Anspruch. Das





○ Alle Örtlichkeiten wurden mit viel Akribie und Einfallsreichtum gestaltet.

Team hat sich in den letzten anderthalb Jahren keine Pause gegönnt. Nachdem Final Fantasy X nun fertiggestellt ist, freuen wir uns auf den wohlverdienten Urlaub“, so Lead Programmer Koji Sugimoto.

Im Anschluss an die mehrwöchige Erholungsphase widmet man sich der US-NTSC- und PAL-Fassung. Einen Wermutstropfen gibt's dennoch: Während sich Zocker in Übersee bereits spätestens Anfang 2002 an Final Fantasy X ergötzen dürfen, ist der europäische Release erst für Mitte des nächsten Jahres geplant. Dabei sollen lediglich die Bildschirmtexte ins Deutsche übersetzt werden. Die Sprachausgabe entspricht hingegen dem US-amerikanischen Original.

Alte Stärken

„Alles in allem ist Final Fantasy X ein riesiger Schritt nach vorne. Zwölf Programmierer, spezialisiert auf verschiedene Bereiche, arbeiteten am Spiel. Ich war für sämtliche Charaktere verantwortlich. Die Berechnungen der Bewegungen für die Kleider und der Schatten waren ziemlich schwierig, aber ich

bin glücklich, alle Herausforderungen gemeistert zu haben. Game Designer und Programmierer sind fortan in der Lage, 3D-Welten ganz nach ihren Vorstellungen zu gestalten“, fährt Koji Sugimoto fort.

Und all diese Anstrengungen zahlen sich vollends aus. Bei der pompösen grafischen Aufmachung kippt nicht nur der passionierte Rollenspiel-Freak aus den Latschen. Kein Wunder: Nach der Beat'em Up-Gurke The Bouncer lassen es die Japaner in altgewohnter Manier krachen. Final Fantasy stellt nach wie vor das ertragreiche Zugpferd von Square dar. Einen Fehlgriff kann man sich somit nicht leisten. Egal ob Video- oder In-Game-Sequenzen - Square versteht es meisterlich, mit der diffizilen PlayStation2-Hardware umzugehen.

Schöne neue Welt

Im Klartext: Erstmals schwören die Macher den vorgeordneten Kulissen der PSone-

Kazunari Nojima
Scenario Writer



○ Effekthascherei: Die Darstellungen der Zauber sind wahrhaftig optische Leckerbissen.

FANTASTISCHER COUNTDOWN

Der Händler Tsutaya in Shibuya, Tokio, zählt zu den größten in Japan. Auf den bevorstehenden Final-Fantasy-X-Start hatte sich das Geschäft ganz besonders gut vorbereitet. Alle Wände waren mit Final Fantasy-Postern dekoriert, in den Gängen standen lebensgroße Yuna-Pappaufsteller und in den Regalen befanden sich Hunderte Final Fantasy X.

Der offizielle Verkaufsstart von Final Fantasy X war Punkt 7.00 Uhr morgens. Vorher durfte kein einziges Exemplar in Japan verkauft werden. Um 6.40 Uhr hatten sich 60 Fans vor den Türen von Tsutaya versammelt. Wenige Minuten später öffnete das Geschäft. Für Final Fantasy X wurde extra eine neue Abteilung eingerichtet, in der kurz vor 7.00 Uhr über 150 Kunden ungeduldig warteten. Darunter waren auch viele Schüler in Schuluniformen zu sehen. Da der Verkaufsstart an einem Donnerstag stattfand, konnten sie nicht die ganze Nacht warten, sondern reisten erst am Morgen an. Angestellte, die zur Arbeit mussten, schickten Bekannte und Freunde in das Geschäft, die für sie ein Exemplar kaufen sollten. Kamerateams standen erwartungsvoll auf Leitern, um einen besseren Überblick zu haben.

Auf Monitoren lief der Countdown für den um 7.00 Uhr beginnenden Verkaufsstart. Ein Verkäufer bat die Kunden, dass sie mit ihm die letzten Sekunden des Countdowns laut zählen sollten, was die Menge in den restlichen 5 Sekunden auch lautstark tat. Als der Countdown Null erreichte, war es Punkt 7.00 Uhr: Die Menge applaudierte und die Verkäufer rissen ihre Arme in die Höhe. Yuji Hosaka war der erste Kunde, der ein Exemplar bekam und sich freudestrahlend von der Kasse entfernte. Nach wenigen Schritten empfing ihn ein Blitzlichtgewitter und Reporter eines Fernsehsenders interviewten ihn. Yuji verriet, dass er noch zur Schule geht und seit 5.00 Uhr vor Tsutaya gewartet hat. Auf die Frage, ob er jetzt sofort nach Hause gehen und spielen werde, antwortete er: „Nein, ich habe jetzt noch Unterricht.“



○ Geschäft: Kurz nach 6 Uhr hatten die Verkäufer die letzten Final Fantasy X-Exemplare in die Regale von Tsutaya geräumt.



○ Beim Händler Tsutaya waren Presse und Fernsehen anwesend.

FANTASTISCHE ÜBERRASCHUNG

"Other Side of Final Fantasy - Dedicated To The Final Fantasy Enthusiast". Diese verheißungsvollen Worte prangern auf der Oberseite der Bonus-DVD, die sich beim Kauf von Final Fantasy X im Case befindet. Die Menü-Punkte Square Preview, The Creators, The Actors und The Art Gallery geben nur bedingt Aufschluss über den Inhalt. Highlight ist sicherlich der dahinter versteckte Teaser zum elften Teil von Final Fantasy. Erstmals präsentiert Square bewegte Bilder zum Online-Rollenspiel, das im kommenden Frühling in Japan erscheinen soll. Ferner wird in einem mehrere Minuten andauernden Werbespot der Ablauf des Internet-Portals PlayOnline erklärt.

Unabhängig davon bietet die DVD Interviews mit den Final-Fantasy-Machern und den Synchronsprechern von Tidus und Yuna. Last but not least darf man sich an unzähligen Illustrationen und Previews zu diversen Games erfreuen. Apropos Final Fantasy XII! IO Data wird zumindest in Nippon das offizielle PlayOnline-Modem mit dem Namen P2Gate PlayOnline Official Modem (56K) herausbringen. Der Erscheinungstermin ist für September angegeben. Also rechtzeitig, wenn 500 auserwählte Zocker die Beta-Version von PlayOnline testen dürfen. Die Probeläufe für Final Fantasy XI starten übrigens im Dezember.



Das offizielle PlayOnline-Modem



Squares Persiflage zum Thema Nintendo?



Der Grafikstil unterscheidet sich von den Prequels.



FF XI wartet ebenfalls mit mystischen Kreaturen auf.



Die Kameraführung setzt wichtige Ereignisse gekonnt in Szene.



Yoshinori Kitase
Producer



Was spielt sich zwischen Tidus und Yuna ab?

Teile ab. In Echtzeit berechnete 3D-Umgebungen kennzeichnen Final Fantasy X. Folglich wirken sämtliche Szenarien wie aus einem Guss; der ganze Spielablauf gestaltet sich zudem dynamischer. Beispiel: Im Vergleich zum PSone-Hit Final Fantasy IX bewegt man sich nicht auf einer wenig aussagekräftigen Landkarte. Enge Straßenzüge, karge Gebirgslandschaften, dicht bewachsene Wälder etc. – in Fauna und Flora halten überall herrlich modellierte Polygonobjekte Einzug. Das Sahnehäubchen setzen Teil zehn allerdings die dazugehörigen Texturen auf. Solch einen optischen Leckerbissen bekam der PlayStation2-Besitzer bislang noch nicht serviert.

Darüber hinaus spricht Square von der

Digitales Märchen

Trotz der uns vorliegenden japanischen Verkaufsversion von Final Fantasy X lässt sich ein brillanter Plot erkennen. Square überrascht erneut mit vielen frischen Ideen. Szenario Writer Kazunari Nojima, der schon für Final Fantasy VII und VIII einen wesentlichen Anteil beisteuerte, über die Story: „Eines der großen Themen ist die Reise. Der Spieler soll die Welten komplett erforschen. Wir wollten etwas kreieren, das dem zeitgenössischen Leben



Die Menüs sind während des Kampfes übersichtlich angeordnet.





○ Ohne die richtige Vorgehensweise beißt man sich an großen Gegnern die Zähne aus.

ähnelt, aber dennoch einzigartig ist. Final Fantasy X hat einen starken asiatischen Einfluss, zumal die vorangegangenen Titel europäische Themen aufgriffen haben. Die Welt ähnelt mitunter Schauplätzen in Südostasien. Teilweise wurde die westliche Kultur mit asiatischer Architektur vermischt. Final Fantasy-Star ist unweigerlich der 17-jährige Tidus. Er gerät im wahrsten Sinn vom Regen in die Traufe. Das fulminante, kaum in Worte zu fassende Intro-Video zeigt, wie der Heißsporn in das PlayStation2-Abenteuer hineinschlittert. Eine Flutwelle macht seine Heimat dem Erdboden gleich und löscht die Zivilisation von Spira fast vollständig aus. Beschwörerin Yuna, in den letzten Tagen von seltsamen Träumen heimgesucht, scheint eine Antwort auf das Unglück zu haben. Sie glaubt, dass Sin hinter der apokalyptischen Katastrophe steckt. Die bösartige Macht hat vor 1000 Jahren schon einmal mit dieser Naturgewalt ihre Stärke demonstriert. Spira wurde damals fast komplett unter Wasser gesetzt.

Seitdem gibt es nur noch vereinzelt bewohnte Landstriche...

Redselige Helden

Unter einem besonderen Stern steht das Charakterdesign. Maßgeblichen Einfluss auf das Aussehen sämtlicher Protagonisten übte Tetsuya Nomura aus. Final Fantasy VII und VIII, die beiden Parasite-Eve-Spiele sowie das hierzulande leider nicht veröffentlichte Action-RPG Brave Fencer Musashi (alles PSone) tragen seine charismatische Handschrift. „In der Vergangenheit schufen wir Charaktere, die eine coole Ausstrahlung besaßen. Tidus sollte sich diesbezüglich deutlich von Cloud oder Squall unterscheiden. Yuna erinnert wegen ihrer ehrlichen und unschuldigen Art an Rinoa aus Final Fantasy VII.“, so T. Nomura.

Der Clou: In Nahaufnahmen bewegen sich die Lippen

Tetsuya Nomura
Character Designer



○ Tidus' Waffe, das Schwert, steht im engen Zusammenhang mit dem Element Wasser.



○ Statt Eidolons können nun Aeons heraufbeschworen werden. Man kann sie sogar selbst befehlen.

von Tidus & Co. synchron zu den Voice-Overs. Anstelle von emotionslosen „Sprech“blasen lassen die Pixel-Akteure nun in Wort und Bild zugleich ihren Gefühlen freien Lauf. Ein Feature, welches dem PlayStation2 Debüt zusätzliche Spieltiefe verleiht. Außerdem verwendet Square für



○ Über Geschmack lässt sich streiten: Mancherorts folgt ein Kampf dem anderen. Natürlich herrscht hierbei das Zufallsprinzip vor.

FANTASTISCHE MUSIK

Im Virgin Megastore im Tokioter Stadtteil Shinjuku gab es am 19. Juli auch einen Event mit Final Fantasy X-Sound Producer Nobuo Uematsu und der Sängerin Rikki, die den Final Fantasy-Titelsong „Suteki da ne“ singt. Auf einer kleinen Bühne wurden sie von Amami Oshima interviewt. Die erste Frage richtete sich an Nobuo Uematsu. Oshima wollte wissen, warum er Rikki für den Titelsong ausgewählt hat. Uematsu: „Eigentlich wollte ich, dass Ayumi Hamasaki den Titelsong singt. Ich habe mir einige ihrer CDs wie „Kanariya“, „Boys & Girls“ und „Love Destiny“ angehört. Allerdings stellte ich fest, dass ihre Songs nicht zu dem Okinawa-Flair von Final Fantasy X passten. Ich schaute weiter in meiner CD-Sammlung und fand einige CDs von Rikki. Ihre Musik konnte ich gut in die Final Fantasy-Welt übertragen, und von da an stand fest, dass Rikki das Titellied singen wird.“ Rikki bestätigte die gute Zusammenarbeit mit Uematsu. Sie fand es aufregend, für ein Videospiel einen Song aufzunehmen: „Die Arbeiten haben großen Spaß gemacht. Wir überlegen, ob wir nicht ein Final Fantasy-Musical entwerfen“, so Rikki. Auf die Frage, was ihm beim Komponieren des Soundtracks am meisten Spaß gemacht hat, antwortet Uematsu: „Die Verwendung aller möglichen Stilrichtungen wie Jazz, Rock und Klassik. Final Fantasy X hat nicht ein Thema oder einen Stil, sondern verbindet viele Elemente.“ Uematsu weiter: „Die Schwierigkeit bestand darin, das Okinawa-Flair, das sich auch in der Grafik widerspiegelt, in passende Musikstücke umzusetzen. Yuna ist im Okinawa-Dialekt die Bezeichnung einer Blume. Ich wollte dieses Thema, die Lebendigkeit, mit meiner Musik zum Ausdruck bringen, was gar nicht so einfach war. Unsere Grafiker haben es da viel leichter (lacht).“ Am Ende des Interviews performte Rikki schließlich den Final Fantasy X-Titelsong „Suteki da ne“ live auf der Bühne.



○ Amami Oshima (rechts) interviewte die Folk-Sängerin Rikki



○ Nobuo Uematsu (rechts) erschien in einem sommertauglichen Outfit, während Amami Oshima ihn und Rikki (Mitte) interviewte.



○ Rikki sang den Final Fantasy X-Titelsong 'Suteki da ne' live auf der Bühne.



○ Anstatt der Limit Breaks (FF VII) gibt es in Final Fantasy X sogenannte Overdrives.

Gesichtsanimationen die neuartige Facial-Motion-System-Software. Das heißt: Die Mimik der wichtigsten Darsteller spiegelt die Stimmung in den Dialogen wieder.

Taktische Streithähne

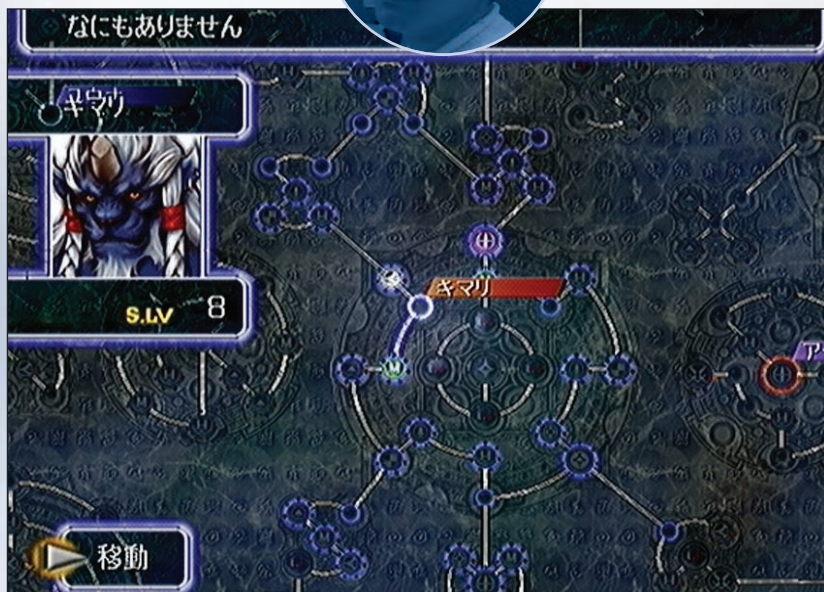
Gravierende Änderungen gibt es in Hinblick auf die Kämpfe; denn es heißt Abschied nehmen vom Active-Time-Battle-Event. Dieser altbewährte Spielmechanismus muss dem Count-Time-Battle weichen. Nicht ohne Grund: Toshiro Tschuchida,

Battle Director aller drei Front-Mission-Games (SNES, PSone), kümmert sich um die Inszenierung der unzähligen Auseinandersetzungen. Insofern ist es nicht von der Hand zu weisen, dass der taktische Aspekt in Final Fantasy X im Vordergrund steht.

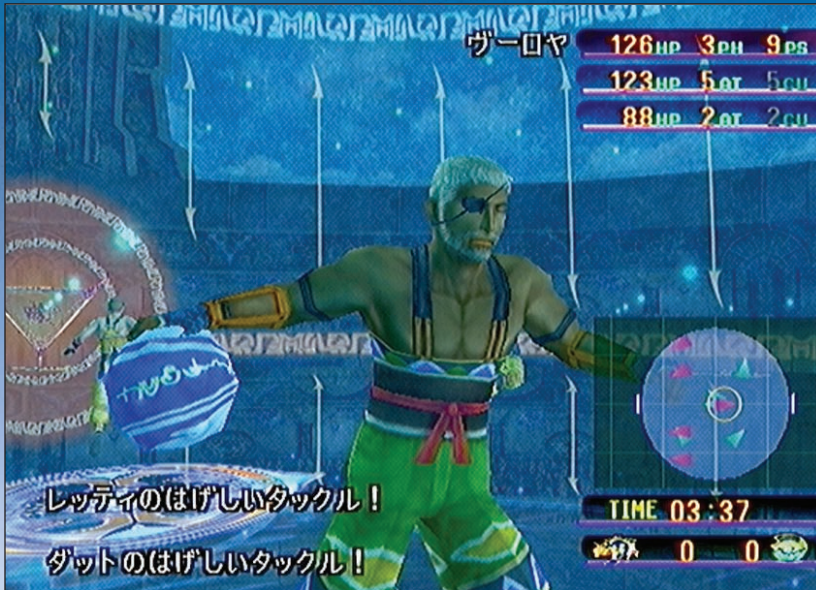
Lädierte, von Haus auf zu schwache oder gar ungeeignete Heroen können im Verlauf des Fights durch einen anderen, besser geeigneten Gefährten ausgetauscht werden. Dieser Vorgang lässt sich beliebig oft wiederholen. Jedoch ist die Kapazität der schlagkräftigen Truppe auf drei Personen begrenzt. „Die zufälligen Kämpfe der Sequels bleiben erhalten. Eine kurzfristige Veränderung des Bildschirms weist auf den nächsten Battle hin. Bei Endgegnern wird der Konflikt ohne Vorankündigung direkt an Ort und Stelle ausgetragen. Des Weiteren spielen die Beschwörungen eine wichtige Rolle“, erklärt T. Tschuchida.

Bei jedem Schlagabtausch

Toshiro Tschuchida
Battle Director



○ Am Anfang schreckt das Sphere Board aufgrund seiner Größe ab. Es erweist sich jedoch im Verlauf des Spiels als ein unabkömmliches Feature.



○ Blitzball ist mehr als ein Mini-Game. Man kann sich damit stundenlang auseinandersetzen.

gibt ein Kasten in der rechten oberen Bildschirmcke Aufschluss über die Hackordnung. Man bekommt einen Überblick, welche Figur, also Freund oder Feind, am Zug ist. Der Hintergedanke: Abhängig von der gewählten Angriffsart bzw. Magie kann langfristig die Abfolge verändert werden.

Magische Sphären

Abermals ist das Thema Magie eine Wissenschaft für sich. Waren in Final Fantasy IX die wichtigsten Elemente noch Feuer, Eis, Wind und Erde, ersetzt Square letztgenanntes durch Wasser. Logischerweise beruht diese Entscheidung auf dem Final-Fantasy-X Handlungsstrang. „Final Fantasy VII hatte eine sehr realistische Atmosphäre, so dass der Umgang mit der Magie sehr kompliziert war. Diesmal wartet die Zauberkunst mit einem fantasievolleren Stil auf“, erzählt der Producer des PlayStation2-Rollenspiels Yoshinori Kitase. Zur Info: Y. Kitase war ebenfalls an der Entstehung von Final Fantasy VII und VIII beteiligt.

Feste Bestandteile sind nach wie vor die schwarze und weiße Magie, welche entweder zum Angriff oder zur Verteidigung (Heilung) dienen. Vor allem Yuna und ihre Schwester Lulu wissen gekonnt mit dieser Gabe umzugehen. Ohne diese spirituelle Unterstützung würden die restlichen Abenteuer in den packenden Kämpfen manchmal dumm aus der Wäsche gucken.

Als ziemlich komplex stellt sich das neu eingeführte Sphere Board heraus, welches zwei Funktionen erfüllt. Zum einen ist es das Ability System von Final Fantasy X, zum anderen wird es benutzt, um die Statistiken der Charaktere auszubauen. Man findet nämlich keine Erfahrungspunkte oder Level-ups vor. Dafür kann man mittels des Sphere Boards jede Person individuell „aufleveln“. Nach Kämpfen verdienen sich die Helden Spheres und Ability-Punkte (AP). Wird eine gewissen Anzahl an AP erreicht, erhöht sich der Sphere-Level, der wiederum bestimmt, wie weit man



○ Mehr Schein als Sein: Gelegentlich lassen sich die Monster nicht bezwingen. Sie führen lediglich die Story fort.



○ Letzte Rettung: Yuna hat einen Aeon heraufbeschwört.

sich auf dem Sphere Board fortbewegen kann. Jedes Feld auf der riesigen Fläche steht für eine Fähigkeit. Theoretisch können die Party-Mitglieder das ganze Sphere Board ablaufen und jede Ability lernen, eben nur in einer anderen Reihenfolge.



Yusuke Naora
Art Director

○ Genial: Auf eine PS2-Memory-Card passen 99 Final-Fantasy-X-Spielstände.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	SCEE
	www.square-europe.com
Entwickler	Square
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	2. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

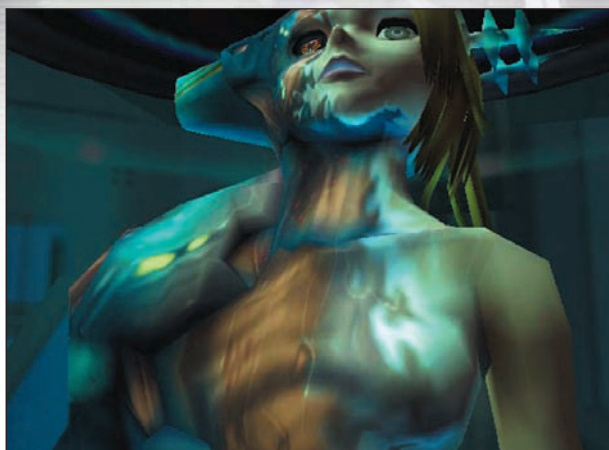
Das ultimative Rollenspiel für PlayStation2! So etwas hat die Videospiele-Welt zuvor noch nicht gesehen!

XENOSAGA

Episode 1: Der Wille zur Macht

PS2

Ein japanisches SciFi-Epos möchte nach fast drei Jahren Entwicklungszeit das Rollenspielgenre revolutionieren.



○ Skandal: Ärztepusch bei Britneys Brustoperation.



○ Shion sieht sich mit einem gefährlichen Gnosis konfrontiert.

Es ist nicht immer alles Gold, was glänzt. Sonst würde anscheinend nicht ein ganzes Team dem Rollenspiel-Giganten Squaresoft den Rücken kehren, um unter der Flagge Namcos einen „inoffiziellen“ Nachfolger zu produzieren. Doch zu welchem Spiel eigentlich? Die Rede ist von Xenogears, das leider hierzulande niemals erschienen ist, obwohl es gerade in den USA bei der Veröffentlichung im Oktober '98 einschlug wie eine Bombe.

Streben nach Perfektion

Doch selbst Produzent Tetsuya Takahashi war wohl trotz des immensen Erfolgs nicht so ganz mit seinem Titel zufrieden. Aus welchen Gründen auch immer entschloss er sich nach Fertigstellung des Projektes, Squaresoft zu verlas-

sen. Ein Großteil des Teams folgte ihm. Takahashi und Belegschaft gründeten ein eigenes Entwicklungsstudio: Monolith Soft. Namco zögerte nicht, das Unternehmen mit an Bord zu nehmen und zur Tokyo Game Show im Frühling dieses Jahres schließlich das erste Mal die Früchte der neuen Konstellation zu präsentieren.

Sequel Inkognito

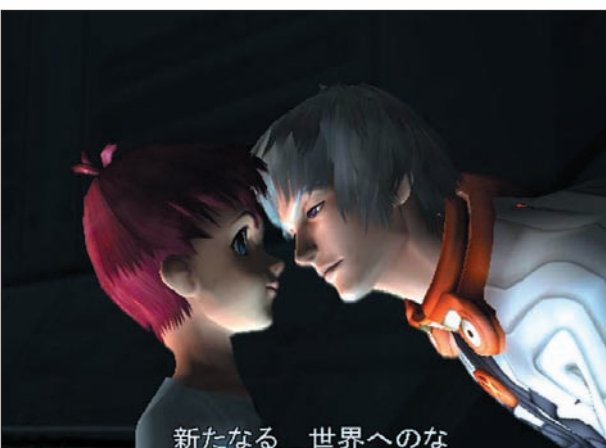
Durch den Weggang von den früheren Brötchengebern war es für Monolith Soft natürlich aus Copyrightgründen schwer, einen echten Nachfolger auf die Beine zu stellen. Die Rechte zu Xenogears lagen schließlich immer noch bei Square.

Monolith dementiert natürlich auch jegli-

che Verbindung zu ihrem Erstlingswerk. Bei genauerem Betrachten sind dennoch eigenartig viele Parallelen festzustellen. Xenosaga spielt (wie auch damals Xenogears) in einer fernen Zukunft, in der die Menschheit das Universum zu seiner neuen Heimat gemacht hat. Die Erde ist nur noch unter dem Namen „Lost Jerusalem“ bekannt; und der Grund, warum man den Heimatplaneten verlassen musste, schon längst vergessen. Heute vereint man in der „Star Cluster Federation“ rund eine halbe Million Welten, die mittels eines Systems aus Warp-Löchern miteinander verbunden sind. Eine riesige Flotte aus Forschungsraumschiffen treibt die Exploration des Alls voran, denn der Wissensdurst der



○ Sämtliche Zwischensequenzen werden in Spielgrafik dargestellt.



○ Leider ist noch unklar, ob und wie Xenosaga für Europa lokalisiert wird.



○ Jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten und Waffensysteme.



○ Der deutsche Zusatz „Der Wille zur Macht“ ist übrigens der original japanische Untertitel zu Xenosaga.

menschlichen Rasse ist nach wie vor unbeugsam. Doch eine feindliche außerirdische Macht will dies nicht zulassen: die Gnosis. Riesige Wesen, die nur im Rudel angreifen und bereits viele Kulturen im Universum ausgerottet haben.

Fight back!

Um dieser gefährlichen Bedrohung entgegenzuwirken, konstruierte man eine Armee aus verschiedenen Mech-Robotern. Obwohl diese zwischen stolzen acht und sechzehn Metern in der Größe variieren, sind die Metallkrieger aber dennoch nur die Hülle für einen menschlichen Piloten, der im Inneren des Mechs Platz nimmt. Mittels einer speziellen Technologie ist dieser sogar fähig, unsichtbare Gnosis aufzuspüren und auszumerzen.

Der Spieler schlüpft zunächst in die Rolle des Hauptcharakters Shion Uzuki. Eine hübsche Wissenschaftlerin, welche die Verantwortung für ein Forschungsprojekt trägt, das den Einsatz von Kampf-Androiden beinhaltet. Im Laufe der wirklich komplexen

Story gesellen sich jedoch noch zahlreiche andere, vornehmlich weibliche Charaktere in eure Gruppe.

Fest der Sinne

Zur Zeit steht zumindest in Japan der Veröffentlichungstermin noch auf Dezember 2001. Das fertige Spiel wird sogar zwei gefüllte DVDs umfassen. In Anbetracht der Speichermöglichkeiten auf diesem Medium eine beachtliche Leistung. Wer jetzt vermutet, dass diese Datenmengen von massig vorgeordneten FMV-Schnipseln herrühren, liegt komplett daneben. Xenosaga wird sich vollkommen in Echtzeit abspielen. Hierzu verwenden die Entwickler beispielsweise zwei verschiedene Arten von Polygonmodellen. Für die vielen Zwischensequenzen und Dialoge benutzte man sehr detaillierte Charaktere. Professionell animierte Mimik und Gestik hauchen den virtuellen Schauspielern Leben ein. Sogar die Haare werden sich einzeln bewegen. In Kampfsituationen hingegen reduzierte man die Anzahl der Polygone, was aber in der Hitze des Gefechtes dem Betrachter überhaupt nicht auffallen wird.

Ähnlich wie in Silent Hill oder Resident Evil Code: Veronica X wird die Kameraperspektive nicht frei wählbar sein, sondern einen festen Pfad verfolgen. Damit fällt es den Designern natürlich sehr viel leichter, bestimmte Örtlichkeiten oder Ereignisse in das von ihnen gewünschte Licht zu rücken. Betreffend Einzelheiten des eigentlichen Gameplays hält sich Monolith noch sehr bedeckt. Es ist lediglich bekannt, dass die Kämpfe eher Rollenspiel-untypisch ablaufen werden. Spätestens zur nächsten Tokyo Game Show im Herbst dieses Jahres wird das Geheimnis um Xenosaga endgültig gelüftet werden.



○ Trotz der niedlichen Anime-Optik wurde an „Intensität“ nicht gespart.



○ Die hübschen Kampf-Androiden der Kos-Mos Serie sind anscheinend nicht nur auf dem Schlachtfeld einsetzbar.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	Namco www.namco.com
Entwickler	Monolith Soft
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Oktober 2001

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Hoffen wir, dass hier nicht nur die Optik im Vordergrund steht und das Gameplay nicht vergessen wurde.

STUNT GP

Toni Opl

PS2

Leichtgewichtige Boliden: Batteriesäure statt Benzin, Hartplastik statt Blechhülle.



○ Mit den schwerfälligen Offroadern sind Stunts schwer ausführbar.



○ Alle anderen Wagen wirbeln dagegen mit Leichtigkeit durch die Lüfte.

So kann's gehen! Sollte Stunt GP eigentlich gegen Ende letzten Jahres für SEGAs Dreamcast erscheinen, wurde das Projekt kurz vor der Vollendung eingestellt und auf die PlayStation2 verlegt. Schuld daran ist das vorzeitige Game Over des blauen Kringels. Der Fun-Racer ist zwar nicht der erste Geh- oder besser Fahrversuch der Team17-Entwickler im Rennspielsektor, doch bisher hat sich die Truppe hauptsächlich mit der umfangreichen Party-Serie „Worms“ einen Namen gemacht.

Hybrid-Prinzip

Das Gameplay kann am ehesten als eine Mischung aus Acclaims RC Revenge Pro

(Re-Volt 2) und EAs Rumble Racing bezeichnet werden. Mit funkferngesteuerten Mini-Flitzern düst ihr über insgesamt 24 abwechslungsreiche Parcours, die mit Loopings, Spiralen, Steilkurven und Sprungschanzen geradezu übersät sind. Ein zeitlich begrenzter Turbo-Boost verhilft euch hierbei zu höheren Spitzengeschwindigkeiten und weiteren Sprüngen.

Um neue Energie für den Turbo zu ergattern, müsst ihr durch die Boxengasse fahren und euren Wagen wieder aufladen lassen. Beinahe schon Genre-typisch: Vom flachen Sportwagen bis zum bulligen Offroader sind die verschiedensten Fahrzeugtypen enthalten.

Start your engines!

Mit Arcade-, Exhibition-, Time Trial- und Stunt-Modus ist für genügend Langzeitmotivation gesorgt, wobei letztendlich der Championship-Modus am umfangreichsten ausfällt. Hier wählt ihr zu Beginn Sponsor und Wagen aus und wertet nach einigen gewonnenen Rennen und den damit verbundenen Preisgeldern euren Miniatur-Schlitten gehörig auf. Chassis, Federn, Booster, Reifen, Bremsen usw. können mit dem nötigen Kleingeld gegen bessere Teile ausgetauscht werden. Verdient wird die Kohle durch diverse Stunts, die man mit den Kleinboliden in der Luft ausführen kann. Front-loops, Backflips und seitliche Drehungen bringen ordentlich Cash auf euer Konto und

frischen zudem noch die Turbo-Batterie des Wagens wieder auf. Je komplizierter das Manöver, desto mehr klingelt's in der Kasse.



○ Im Stunt-Mode erwartet euch eine Halfpipe.



○ Tricks wie dieser Laden die Turboenergie auf und bringen mächtig Punkte ein.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Racer
Spieler	1-2
Hersteller	Virgin Interactive www.vid.de
Entwickler	Team17 Software
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Oktober 2001

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Optisch beeindruckender und umfangreicher Fun-Racer. Das umständliche Tricksystem trübt jedoch den Spielspaß.

Hidden i n v a s i o n

...eine fremdartige,
gigantische **Verschwörung...**

Klar, wenn's brenzlig wird, sind Sie der richtige Mann...

Aber was hier auf Sie lauert, ist anders als alles, was Sie in Ihrer langjährigen Special Forces-Karriere erlebt haben...

Und Sie merken, wie sich langsam ein Gefühl Ihren Nacken hochwindet,
ganz kalt und pur – ein Gefühl, das Sie schon lange nicht mehr verspürt haben:

...nackte **Angst...**

Werden Sie Ihre Angst besiegen?

Sind Sie auch diesmal der Richtige für den Job?

Features:

- 3D-Action-Adventure im Horror-SciFi-Szenario • filmreife, kontinuierliche Storyline •
- atmosphärische Optik mit coolen Charakteren • fordernde Gegner-KI •
- lebensechte Animationen durch Motion Capturing •



Im Vertrieb von:


PlayStation®2



SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
www.swing-games.com



Tempo, Turbo, Totalschaden – drei treffende Begriffe für ein atemberaubendes Spiel!



○ Je länger ein Drift, desto mehr Turbo-Energie erhält man dafür.



○ Scherben bringen Glück? In diesem Fall wohl eher nicht!

Acclaim gibt Gas – und zwar mächtig! Schon gegen Ende des Sommers soll das bis dato geheim gehaltene Rennspiel *Burnout* in heimischen PS2s rotieren. Wer sich um Tuning-Optionen, Wagen-Setups, Siegesprämien und ähnliche Features einen feuchten Kehricht schert und stattdessen auf simple, kompromisslose Arcade-Action steht, darf sich auf einen wirklichen Hit gefasst machen. *Burnout* vereint Elemente vieler verschiedener Rennspiele und reduziert diese aufs Wesentliche: puren, leicht zugänglichen Spielspaß für jedermann.

Wer bremst, verliert!

Angesiedelt auf typischen Alltagsstraßen gilt es, sich geschickt durch den dichten Zivilverkehr zu schlängeln. Von Kleinwa-

gen bis hin zu Bussen und Lkws tummeln sich bis zu 300 Vehikel mit StVO-getreuem Fahrstil gleichzeitig auf den verschiedenen Kursen. Jede Runde konfrontiert den Spieler daher mit immer neuen Situationen, auf die man sich bei Spitzengeschwindigkeiten von mehr als 250 Stundenkilometern blitzschnell einstellen muss. Zusätzlich sorgt ein spezielles Punktesystem, welches euch für eine besonders spektakuläre Fahrweise belohnt, für den nötigen Adrenalinkick. Je länger man unfallfrei gewagte Drifts hinlegt und als Geisterfahrer sein Leben riskiert und je knapper man potentiellen Zusammenstößen entgeht, desto höher steigt sowohl der Puls des Piloten als auch das sogenannte Boost-Meter. Während der hör-

und fühlbare Herzschlag durch geschickt eingesetzte Vibrationseffekte vor allem für Dramatik und Anspannung sorgt, verhilft euch der bei voller Energieleiste aktivierbare Turbo-Boost zu noch höheren, wahnwitzigen Endgeschwindigkeiten. Apropos Dramatik – auch die Hintergrundmusik steuert einen großen Teil zur Atmosphäre bei, da sich diese stets an die jeweilige Spielsituation anpasst.

Crash Test Dummy

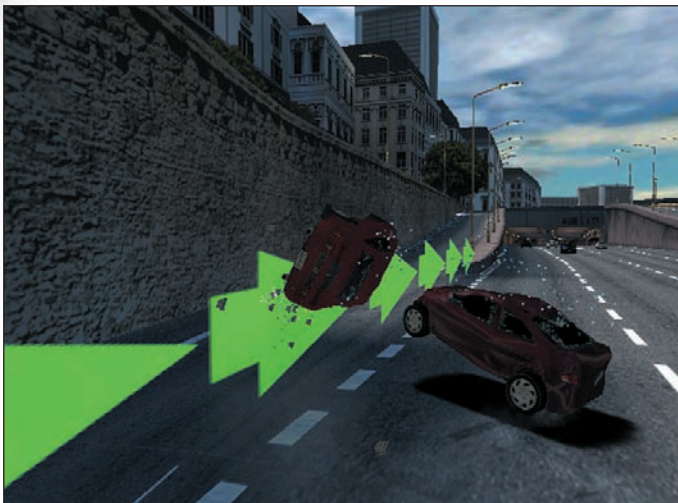
Obwohl man Zusammenstöße unbedingt vermeiden sollte, wurden diese doch extrem spektakulär und realistisch in Szene gesetzt. Abhängig von der Robustheit der Wagen und der Stärke des Aufpralls verwandeln sich die Boliden in einem



○ An Kreuzungen, Einmündungen und anderen Gefahrenstellen bilden sich oft Staus, durch die man sich geschickt durchschlängeln muss.



○ Die Rennen finden zu unterschiedlichen Tageszeiten und Witterungsbedingungen statt. Auf nasser Strecke sinkt die Traktion gewaltig.



○ Je höher die Geschwindigkeit, desto weiter fliegen die verbeulten Karossen.



○ Wer die Checkpoints nicht rechtzeitig erreicht, scheidet vorzeitig aus.

Moment der Unachtsamkeit ruckzuck in ein schrottreifes Stück Altmetall. Zur Erinnerung: Die „zivilen“ Fahrzeuge halten sich brav an alle Verkehrsregeln, während ihr alles tut, um diese zu missachten.

Hat es gekracht, so könnt ihr in einer Sofortwiederholung aus verschiedenen, rasant zusammengeschnittenen Kameraperspektiven nochmals miterleben, wie die Scheiben splintern, der Auspuff abfällt und die Karosserie ordentlich verbeult wird. Solch eine Crash-Szene dauert etwa fünf Sekunden, danach wird das Rennen vom Seitenstreifen aus mit dem automatisch reparierten Wagen wieder aufgenommen. In Anbetracht der hohen Unfallrate muss man auf originale Fahrzeuglizenzen logischerweise verzichten, eine gewisse Ähnlichkeit zu realen Boliden ist den polygonalen Vehikeln dennoch anzusehen. Eingeteilt in drei Klassen (easy, medium und hard) stehen dem Spieler zunächst sieben Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Dazu

gehören unter anderem ein Sport-Coupé, ein amerikanisches Muscle-Car, eine Luxuslimousine und zu guter Letzt ein Stadtbus.

Aller guten Dinge...

... sind drei Kontinente, auf die die verschiedenen Strecken verteilt sind. Während euch in den USA hauptsächlich vielbefahrene Highways erwarten, fordern die verwinkelten Stadtrouten Europas schon deutlich mehr fahrerisches Können und Reaktionsvermögen. Im asiatischen Raum geht's in extrem engen Straßen mit höchstem Verkehrsaufkommen nochmals mehr zur Sache.

Logischerweise stehen nicht alle Strecken von Beginn an zur Verfügung, sondern müssen im umfangreichen Championship-Modus, bei dem man stets gegen drei aufdringliche Konkurrenten antritt, erst freigeschaltet werden. Neue Boliden kann man sich im Duell-Modus ergattern, der

Survival-Modus hingegen eignet sich für Spieler, die Manns genug sind, drei Runden ohne einen einzigen Crash zu überstehen. Ein Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus wurde bereits implementiert, ob die Zeit bis zum Release allerdings noch für die Unterstützung der i.LINK-Funktion ausreicht, ist laut der Entwickler noch unklar. Technisch jedenfalls wäre es für die Criterion Studios ein Leichtes, einen Netzwerk-Modus für bis zu vier Joypad-Raser auf die Beine zu stellen. Wir hoffen das Beste!



○ Das wird eng - zumindest für Spieler 2. Der Fahrer des weißen Wagens kann sich freuen, seinen Seitenairbag kennen zu lernen.



○ Ein Blurr-Effekt unterstreicht die Dramatik der Unfallszenen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Racer
Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim Entertainment www.acclaim.de
Entwickler	Criterion Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Oktober 2001

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Rasend schnell, grafisch imposant und spielerisch extrem intuitiv – ein Fall für Bleifußpiraten!

Heiko Strobel

AGE OF EMPIRES II

The Age of Kings

PS2

Schlachtfeld PS2! 1000 Jahre Evolution können schon nach einem Angriff wieder Vergangenheit sein.



○ Euren Soldaten könnt ihr unterschiedliche Formationen zuweisen, die Schwächeren werden automatisch in den Hintergrund gestellt.



○ Anfangs stehen euch lediglich ein paar Bauern zur Verfügung. Diese sorgen für den Abbau der Rohstoffe.

Der Spielspaß ist bei Echtzeitstrategie vor allem in den Multiplayer-Duellen zu finden. Ob der Titel noch mit einer i.Link-Funktion ausgestattet oder gar mit einem online-Feature versehen wird, steht derzeit noch nicht fest - wir können nur das Beste hoffen. Derartige Gefechte können momentan gegen bis zu drei CPU-Gegner geführt werden.

Zum König getrimmt

Bei Age of Empire II: The Age of Kings, werdet ihr langsam in die Materie eingeführt. So könnt ihr anfangs aus fünf Kampagnen wählen. Mit jedem Feldzug steigert sich der Schwierigkeitsgrad. In der William-Wallace-Kampagne wird euch das Spiel Stück für Stück näher gebracht. Zuerst wird darge-

legt, wie die jeweiligen Figuren zu steuern sind. Nach und nach werden die verschiedenen Gebäude erklärt und welche Soldaten, Bauern, Kampfaffen etc. darin produziert werden können. In den späteren Missionen dagegen müsst ihr schon zeigen, was ihr mittlerweile auf dem Kasten habt. Neben allerhand vorgegebenen Schlachten stehen auch drei weitere Multiplayer-Modi zur Verfügung, in welchen ihr, wie bereits erwähnt, gegen bis zu drei CPU-Gegner antreten könnt.

Die Schlachten

Zu Beginn wählt ihr aus 14 unterschiedlichen Völkern aus. Hierbei könnt ihr beispielsweise unter Franken, Teutonen, Kelten, Mongolen etc. euer Volk herauspicken. Jede Nation hat andere Vorzüge, die Franken beispielsweise können mit exzellenten Axtwerfern ins Getümmel ziehen. Natürlich muss der Spieler zuvor einige Epochen überstehen und die nötigen Gebäude entwickelt haben. Mit jedem Zeitalter stehen euch bessere Kämpfer bzw. Fernkampfaffen zur Verfügung. Ihr beginnt in der Dunklen Zeit und könnt euch durch weitere vier Entwicklungsphasen bis zur post-imperialen Zeit durchschlagen. Durch den Abbau von Rohstoffen (Holz, Stein, Gold und Nahrung) produziert ihr euer Streithier und baut eure anfangs kleine Siedlung zu riesigen Städten aus. Waffen müssen weiterentwickelt werden, ebenso wie Gebäude und Arbeitsgeräte. In Universitäten bildet ihr beispielsweise schlichte Mauern zu

einem Wall aus. Wir können unseren Blick schon mal gespannt auf den November richten, denn USB-Unterstützung für Maus und Keyboard ist vorhanden.



○ Für die Multiplayer-Duelle können verschiedene Einstellungen gewählt werden.



○ Auf der eingeblendeten Karte erblickt ihr sofort, ob sich ein Feind nähert.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Strategie
Spieler	1
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	Microsoft
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Microsofts Echtzeitstrategie-Hit. Die antiken Schlachten werden in Zukunft auch auf der PS2 ausgetragen.

Heiko Strobel

THE SIMPSONS ROAD RAGE

PS2

Springfields gelbe Bevölkerung muss diesmal zusammenhalten - Mr. Burns plant nichts Gutes.



Die US-Version bekam die Original-Stimmen aus dem TV-Cartoon.



Mr. Burns und Smithers werden euch das Leben auf den Straßen erschweren.

Mr. Burns, die alte Ratte, führt mal wieder nichts Gutes im Schilde. Der gierige Atomkraftwerk-Besitzer hat sich die Springfield-Transit-Corporation angeeignet und erhöht nun nach seiner Vorstellung die Fahrpreise. Das einzige, was den Einwohnern übrig bleibt, ist, die übersteuerten Gelder zu bezahlen - oder das Unternehmen zurückzukaufen. Die stolze Summe von 1.000.000 Dollar muss natürlich erst einmal verdient werden. Das alltägliche Geschäft der Taxifahrer eignet sich hier am besten.

Wer bremst, verliert

Im Ein-Spieler-Modus könnt ihr anfangs aus 21 Simpsons-Charakteren euren Liebling auswählen. Es besteht die Möglichkeit, vier weitere freizuspielen. Insgesamt werden 35 Cartoon-Figuren aus der gleichnamigen TV-Serie im Spiel zu sehen

sein. Davon werden zehn ausschließlich als Fahrgast fungieren. Die Anzahl der fahrbaren Untersätze beträgt ebenfalls 35, jedes davon hat eine andere spezifische Abstimmung. So sind große Autos nicht so schnell und wendefreudig wie kleinere. Es gilt, in Crazy Taxi-Manier Fahrgäste aufzusammeln und diese innerhalb eines Zeitlimits an deren gewünschten Zielort zu befördern! Dieser wird durch eine eingeblendete Hand im Bildschirm dargestellt. Je schneller ihr seid, desto mehr Dollars werden eurem Konto gut geschrieben.

Infos aus erster Hand

Die gesamte Umgebung von Springfield wurde farbenfroh und in riesiger Ausdehnung entworfen. Carey Du Gray, Designer bei Radical Entertainment, teilte uns bei einem Gespräch mit, dass der Spieler 12 Minuten benötigt, um durch die komplette Landschaft zu fahren - ohne auch nur einen Fahrgast zu befördern! Des Weiteren bietet der Racer einen Missions-Modus. Hier stehen euch zehn unterschiedliche Einsätze zur Verfügung. So müsst ihr beispielsweise zehn Abfalleimer unter straffem Zeitdruck über den Haufen fahren. Die Ladezeiten werden mit 250 lustigen Sprüchen, die Bart währenddessen an die Tafel schreibt, amüsant verkürzt. Derzeit treten zwar noch einige heftige Ruckler auf; sollten die Entwickler dies bis zum Release in den Griff bekommen, so

können wir uns endlich mal auf einen gut gelungenen Simpsons-Titel freuen.



Im Multiplayer-Modus könnt ihr auch gegen einen Freund antreten.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Racer
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de
Preis	Radical Entertainment
Erhältlich ab	ca. 119,- DM
	4. Quartal

FERTIGGESTELLT

75%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Crazy Taxi mit sämtlichen Springfield-Einwohnern. Nie hat ein Simpsons-Titel mehr Spaß gemacht.



Auch die Polizei stellt sich euch in den Weg.

SPY HUNTER

Toni Opl

PS2

Midway kramt tief in der Schatzkiste und holt einen alten Bekannten ans Tageslicht.



Der Service-Truck repariert den Interceptor in Windeseile.



Angriff von allen Seiten: da hilft nur noch mit Vollgas durch die Mitte.

Schwelgen wir in alten Erinnerungen: Eine endlos gerade Strecke, ein Agentenauto mit allerlei verschiedenen Waffen und unzählige aufdringliche Gegner, die unserem Hightech-Schlitten das Blech verbeulen wollen. Dazu die Vogelperspektive, aus der man die Action auf dem Screen gebannt verfolgt.

Wem der Arcade-Klassiker Spy Hunter noch im Gedächtnis ist, der kam als altgedienter Videospieldesigner entweder in den Genuss der damaligen Spielhallenversion oder hat eine der unzähligen Umsetzungen gezoxt. Dennoch werden viele unter euch mit dem Titel Spy Hunter nicht allzu

viel anzufangen wissen, was sich gegen Ende dieses Jahres jedoch schlagartig ändern könnte.

Déjà-vu-Erlebnis

Arcade-Spezialist Midway machte sich ehrgeizig daran, einer alten Perle zu neuem Glanz zu verhelfen. Dabei wurde seitens der Entwickler vor allem darauf geachtet, Charme und Flair des Oldies auch bei der Neuauflage zu erhalten. Trotz unzähliger Gameplay-Erweiterungen und eines logischerweise weitaus höheren technischen Niveaus verspüren Kenner des Titels nicht nur beim Erklären der gewohnten Titelmel-

odie sofort einen Aha-Effekt.

Die Thematik an sich ist weitgehend gleich geblieben: Als Spezialagent einer Eliteeinheit kämpft ihr mit dem G6155 Interceptor, einem Superauto à la Team Knight Rider oder Viper, gegen ein Untergrundsyndikat namens NOSTRA. Überall auf der Welt, wo die kriminelle Organisation ihre dreckigen Finger im Spiel hat, werdet ihr auf den Plan gerufen.

So gilt es unter anderem, in Deutschland den Prototypen eines Helikopters zu zerstören oder im Sumpf Panamas umweltverschmutzende Industrieanlagen zu sabotieren. Als Einstieg in die Welt des Spy Hunters



Spießrutenlauf: Viele der Strecken sind mit unzähligen Hindernissen gespickt. Hier kommt es auf ein gutes Reaktionsvermögen an.



Fahrt ihr mit dem Motorrad ins Wasser, verwandelt es sich in eine Art Jet-Ski. Die Transformation funktioniert allerdings auch umgekehrt.



Der Infrarot-Rückspiegel fährt automatisch aus, wenn Gefahr droht.



Auf dem Übungsparcours erlernt ihr den Umgang mit den Waffen.

erwartet euch eine Trainingsmission auf dem Übungsgelände der IES, die euch mit dem Handling und den Eigenschaften des Interceptors sowie mit den verschiedenen Missionszielen vertraut macht. Neben dem jeweiligen primären Einsatzziel gilt es stets, verschiedene sekundäre Aufgaben zu erledigen. Es müssen Zivilisten verschont, spezielle Satelliten-Kommunikationsanlagen aktiviert oder gegnerische Vehikel mit GPS-Peilsendern „verwanzt“ werden.

Wunderwerk der Technik

Im Kampfeinsatz erweist sich der Interceptor als wahres Multitalent. Ausgestattet mit durchschlagenden Offensiv- wie Defensivwaffen heizt ihr aufdringlichen Panzer- und Amphibienfahrzeugen, Hubschraubern, ja sogar ausgewachsenen Kampfjets mächtig ein. Während sich lästige Verfolger mit Ölteppichen, Rauchgranaten und Sprengminen abschütteln lassen, zerlegt man mit Bord-MG, Raketen und vielen anderen Spielereien vorausfahrende Vehikel in ihre Einzelteile.

Doch der Wunderwagen hat noch einiges mehr zu bieten. Nimmt er durch gegnerische Treffer zuviel Schaden, erfolgt die automatische Absprengung der Außenhül-

le und die Verwandlung in ein Motorrad, das zwar längst nicht so stark gepanzert, aber extrem schnell und wendig ist. Begibt man sich ins kühle Nass, vollziehen sich weitere Transformationen. Hierbei morpht der Wagen zu einem futuristischen Rennboot mit Düsenantrieb, das Zweirad verwandelt sich in einen rasanten Jet-Ski. Zwischendurch stoßt ihr hin und wieder auf den hauseigenen Service-Truck, der die eventuell abgeworfene Karosserie wiederherstellt und die Waffensysteme mit neuer Munition ausstattet.

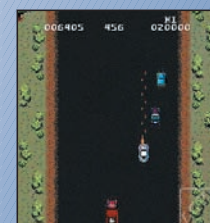
Spy versus Spy

Im fertigen Spiel wird es zusätzlich zum Story-Mode einen Splitscreen-Modus geben, in dem die unterschiedlichen Missionen von zwei Spionjägern gleichzeitig, in Konkurrenz zueinander, bestritten werden können. Zwar wirkte dieses Feature in der vorliegenden Preview-Version noch völlig unausgegoren, insgesamt hat das Urgestein der Videospiele die Wandlung in die dritte Dimension allerdings gut überstanden. Entgegen der geraden Strecke des Originals sind die Straßen nun wesentlich kurvenreicher und bieten zudem unzählige Sprungschancen und Abkürzungen, die vor allem

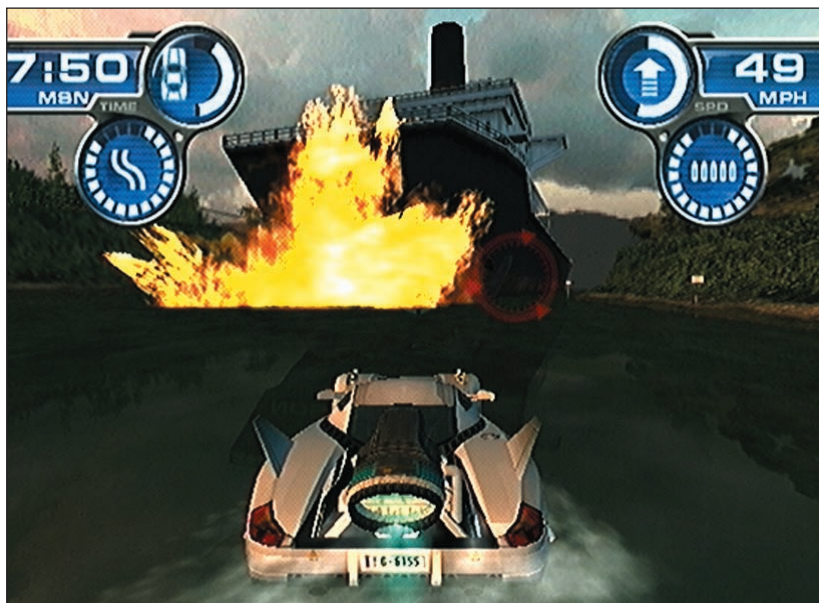
für die Erfüllung der sekundären Missionsziele wichtig sind. Die Inszenierung des Wassers sowie der abwechslungsreichen Umgebungsgrafiken weiß zu gefallen. Handling und Fahrverhalten des Interceptors wurden bewusst simpel gehalten, was den angestrebten Arcade-Charakter nochmals unterstreicht.

OLDIE BUT GOLDIE

Ganze 18 Jahre hat der Action-Klassiker Spy Hunter nun schon auf dem Buckel. Der Arcade-Maschine mit dem typischen U-förmigen Lenkrad folgten diverse Umsetzungen für Atari 2600, ColecoVision, Amstrad CPC, NES, Nintendo64, GameBoy Color, PlayStation und PC. Wer den Oldtimer noch einmal in seiner Urfassung Revue passieren lassen möchte, findet auf der Website www.midway.com unter der Rubrik „Play Online“ die Flash-Version des Groschengräbers. Grafik, Sound und Gameplay entsprechen zu 100 %



dem Original, das lästige Münzen-Nachwerfen entfällt glücklicherweise. Ideal, um sich die Wartezeit auf die Neuauflage stilvoll und nostalgisch zu verkürzen.



Der Untergang der Titanic - so war's wirklich!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action/ Racer
Spieler	1-2
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	Midway
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Gelungene Neuauflage eines uralten Klassikers – technisch und spielerisch ordentlich aufgemotzt!

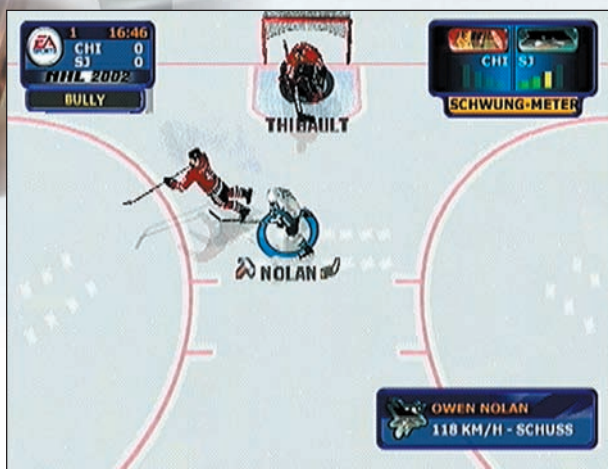


mArk Liebold

NHL 2002

PS2

**Kapiert es endlich! Eishockey ist besser als Fussball!
Also weg mit den Stollen und her mit dem Puck!**



○ Den Schwung-Meter füllt ihr entweder mit harten Bodychecks...



○ ... oder gezielten Schüssen auf das Tor.

Technisch setzten die EA Sports-Titel schon immer neue Standards. Nur in Sachen Gameplay gab es hier und da einige Schwächen. Dies soll sich nun ändern. Die gesamte Sports-Serie wird überarbeitet, denn die Spiele sollen nicht nur gut aussehen, sondern auch Spaß machen.

Mehr als nur ein Spiel

Auch das NHL-Branding muss sich einer Frischzellentherapie unterziehen. Zwar gab es an NHL 2001 sowohl technisch als auch spielerisch nicht wirklich viel auszusetzen, die Preview-Version des diesjährigen Ablegers zeigt jedoch ganz deutlich, dass es durchaus noch besser geht.

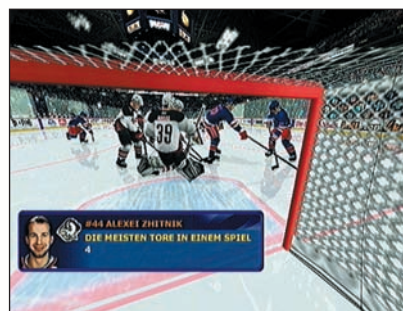
Neben den obligatorischen NHL- und All-Star-Teams könnt ihr auch auf einige Nationalmannschaften zurückgreifen. Da das

ständige Saison- und Playoff-Einerlei auf Dauer langweilig wurde, hat sich das kanadische Entwicklerteam etwas besonderes einfallen lassen. Ähnlich wie in NHL 2001 müsst ihr während der Spiele bestimmte Aufgaben erfüllen und so Bonuspunkte sammeln. Beispielsweise gilt es innerhalb eines Drittels, zehn oder mehr Bullies für sich zu entscheiden. Die ergatterten Zähler kann man dann gegen lustige Cheats oder Sammelkarten eintauschen.

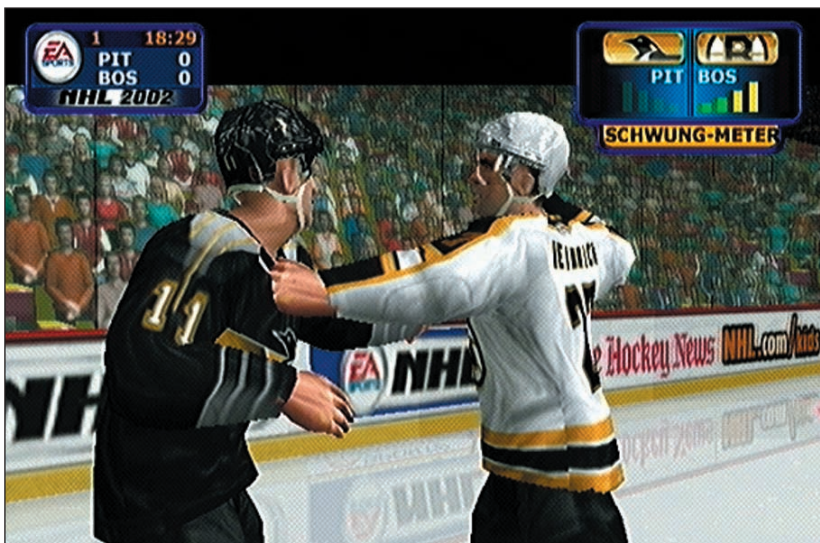
Der Weg zur Perfektion

Die Animationen und Gesichtszüge der Eishockeyspieler sind nun noch detaillierter. Auch an der Soundkulisse wurde kräftig gefeilt. Bei jedem Schlagschuss röhrt ein gewaltiger Donner aus den Boxen und die Spieler keifen sich gegenseitig an, endlich den Puck abzuspielen.

Besonders erfreulich ist jedoch die konstante Framerate. Kein Ruckeln und kein Zuckeln mehr, das den Spaß trüben könnte. Zudem spielt sich der Titel nun unheimlich dynamisch, was nicht zuletzt auf die ausgewogene Mischung aus Action und Taktik zurückzuführen ist. Trotz der inzwischen unzähligen NHL-Spiele sollten Fans der Serie und ganz besonders altgediente Mega Drive-Veteranen schon einmal anfangen zu sparen.



○ Während der Spielpausen sorgen Songs von Blink 182 & Co. für Stimmung.



○ Ohne Prügeleien wäre eine Eishockeybegegnung nicht perfekt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel
Spieler	1-8
Hersteller	Electronic Arts
	www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Schnell, flüssig und gnadenlos hart
— so muss virtuelles Eishockey sein!

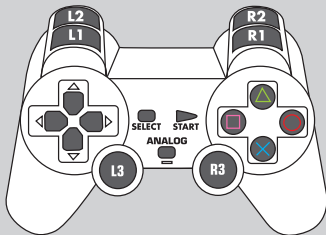
Gunther Hruby

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

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

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

Mailt an: tipps@playstation.com

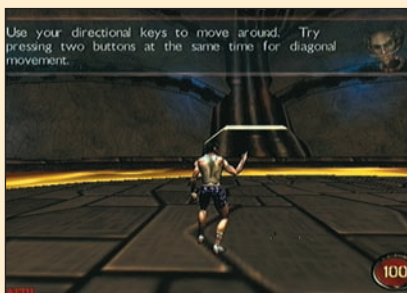
Die besten Mails veröffentlichen wir, und wer weiß, was wir für euch als Dankeschön in petto haben.

MDK 2: Armageddon

PlayStation2

Na, wer sagt's denn. Ein weiterer Cheatcode ist zu MDK2 eingetrudelt. Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt diese Tastenkombination ein, während ihr L2 sowie R2 gedrückt haltet: O, X, O, X.

Das Spiel springt nun von selbst wieder zurück. Und die Kameraführung bietet Action pur, sprich sie wechselt sehr dynamisch von selbst die Perspektiven.



...und weil's so schön war, noch schnell der Unterhosen-Cheat, den ihr im Hauptmenü eingibt: Haltet L2 + R2 gedrückt, und gebt □, □, △, □ ein.

Extermination

PlayStation2

Schon bemerkt? Nachdem ihr das Spiel einmal komplett absolviert und gespeichert habt, erhaltet ihr einige brauchbare Items, sobald ihr ein weiteres Spiel neu beginnt. (Das Abspeichern ist nach dem Abspann möglich, achtet auf den gelben Text mit dem Sternchen daneben).

Tokyo Xtreme Racer

PlayStation2

Die normale Innenperspektive ist euch zu langweilig? Dem können wir abhelfen. Alles was zu tun ist, ist, die richtigen Knöpfe auf dem Controller gedrückt zu halten. Sobald ihr im Auswahlbildschirm mit dem sogenannten „Shift Assist“ seid, drückt ihr zuerst die genannte Schultertaste (R1, R2, L1, L2) und danach die O- + X-Taste. Das Drücken der X-Taste bewirkt das Weiterschalten des Spiels. Haltet die unten genannte Schultertaste, sowie die O- + X-Taste so lange gedrückt, bis ihr im aktiven Rennverlauf seid. Schaltet ihr nun in die Innenperspektive eures Flitzers, seht ihr ein entsprechende Maskottchen rechts neben eurem Rückspiegel baumeln.



Genki Gremlin

R2 + O + X

Blaue Fliege

L2 + O + X

Hund

L1 + O + X

Rosarotes Teil

R1 + O + X

INHALT 09/2001

Psone

Bomberman52

PlayStation2

Extermination51

Fur Fighters: Viggo's Revenge52

MDK 2: Amageddon51

Star Wars: Super Bombad Racing .52

Tokyo Xtreme Racer51

WDL WarJetz52

CheatCards PS2

ATV Offroad53-54

C.A.R.T. Fury:

Championship Racing53-54

Action Replay Codes PS2

Fur Fighters: Viggo's Revenge55

Gran Turismo 3 A-spec55

Moto GP55

The Bouncer55

Tipps-Übersicht 200181-82

Player's Guides

Flucht von Monkey Island71-75

Gran Tursimo 3 A-spec63-70

Onimusha Warlords59-62

Resident Evil Code: Veronica X .76-80

Sheep Dog 'N' Wolf56-58

WDL WarJetz

PlayStation2

Startet das Spiel und wählt unter den Spieleinstellungen die Option „Eingabecode“ aus. Benutzt die folgenden Codes, um den entsprechenden Effekt freizuschalten. Nach der Eingabe wählt ihr den Punkt „Eingabe“ und bestätigt mit der X-Taste. Eine entsprechende Meldung am unteren Screenrand informiert euch über die richtige Eingabe.

Alle Cheats	TWLVCHTS
Levelanwahl	JMPTT
God-Mode	DNGDM
Fetter Schutz	MRRMR
Overlords	VLRDS
Schnelle Flieger	ZPPY
Fette Knarren	HMMR
Fette, fette Knarren	QD
Schnelles Feuer	FRHS
Schnelle Schüsse	NSTNT
Doppelte Kohle	TWFSTD
Alle Filme	GRTD
Ghost-Mode	SNKY
Dual Feuer	NDBMBS
Drehgeschoss	DZZY
Top Gun	DH
Alle Level, alle Cheats	SPRLZY
Noch mehr Geld	WNNNGS
Waffen auf Stufe 3	PYRS
Überlegenes Flugzeug	SMSHNG
Flugzeugwechsel	NDCSN
Schild-Rolle	SCRW
Valhalla	WNRLFST
WJPS20638	BXDRW
Weg-Punkte	WYPNT

Uuups, beinahe hätten wir die Passwörter vergessen.

Level	Passwort
Panama 2	JBVKWNBBQBQM
Panama 3	MDKKWYFTKBQM
Australia 1	MHZKWTJMQBQM
Australia 2	ZBCKXPBHNQBQM
Australia 3	LDRKXYFZTBQM
Thailand 1	ZHHKXJJTBQM
Thailand 2	TBPKYZBVHBQM
Thailand 3	KFFPJRFNPBQM
Rhine River 1	YJVPJCJGVBQM
Rhine River 2	FCNPKXBVBQM
Rhine River 3	PGDPKGFDBQM
New York City 1	KKSPKRJHKBQM
New York City 2	VBKPLHBWZBQM
New York City 3	WJYPLWFQGBQM
Antarctica 1	CMPPLHJJNBQM
Antarctica 2	RKFPMYBZHBQM
Antarctica 3	GNVPMQFSNBQM
San Francisco 1	TRLPMBJLVBQM
San Francisco 2	SVMPNFBFVBQM
San Francisco 3	RXDPNHFYDBQM
Valhalla 1	XBXPNGKRKBQM
Valhalla 2	LPXKVMCQZBQM
Valhalla 3	QSMKVSGKHBQM

Star Wars: Super Bombad Racing

PlayStation2

... jaa, jaa. Wir haben noch ein paar in petto. Cheats! Die Codes werden einfach im Hauptmenü mit den Optionen „Anzahl Spieler, Spielart, Rennen, Teams, etc“ eingegeben. Klappt ein Code nicht auf Anhieb, müsst ihr die Eingabegeschwindigkeit verändern. Durch erneute Eingabe des Codes werden diese wieder rückgängig gemacht. Einige Codes können nacheinander, also gleichzeitig aktiviert werden. Andere nicht. Sollte ein Code also bei euch die Arbeit verweigern, dann startet einfach die PS2 neu.

Girl Power aktivieren

○, Select, ○, Select, ○, ○, Select.

Super Arena-Modus aktivieren

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○.

All Death Star-Modus aktivieren

R1, R1, R1, ○, ○.

Super Honk-Modus aktivieren

○, ○, ○, ○, L2, Select.

Backward Facing-Modus aktivieren

L2, L2, L2, L2, ○, Select.

Super Speedy Mode aktivieren

L1, L1, L1, L1, R2, □.



Super Spinning-Modus aktivieren

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○.

Slip 'N Slide-Modus aktivieren

○, ○, □, ○, L1, L2.

Fur Fighters: Viggo's Revenge

PlayStation2

Versteckter Multiplayer Level

Im ersten Level in New Quack City gibt es eine Stelle, an der ihr ein Modell eines Hochhauses vor eine Kamera schieben müsst, damit ihr vom Wachmann nicht gesehen werdet. In der Nähe gibt es einen Computerraum. Einer der dort enthaltenen Computer ist zerstörbar. Ballert diesen kaputt, um einen weiteren Multiplayer-Level frei zuschalten.



Bomberman

PSone PLATINUM

Alles klar mit dem alten Bombenleger?

Wir konnten für euch einige coole Passwörter ausgraben. Der Vorteil an diesen, ihr startet den besagten normalen Level mit gigantischer Ausrüstung. Also, ...let's bomb something.

Level 01: **46224622**

Level 11: **10191019**

Level 21: **12221222**

Level 31: **26572657**

Level 41: **38793879**

Wer sich lieber im Battle-Mode ausleben möchte, bedient sich folgender Passwörter.

Beginner
56565656

Normal
16161616

Hard
49894989

CHEAT CARDS

PlayStation2

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

ATV Offroad

play CheatCard page 1

Üben!

ATV Offroad erfordert in aller erster Linie eines: Übung! Also, kehrt den falschen Stolz auf Seite und schaut erst einmal ins Training hinein. Hier lernt ihr die wichtigen Zusammenhänge der Sprungtechniken. Merkt euch, dass das Rennen nur mit der richtigen Sprungtechnik erfolgreich abgeschlossen werden kann.

Rausgeflogen

Es erfordert schon ein wenig Übung, den Verlauf von Sprüngen richtig einzuschätzen. Solltet ihr in einem Rennen einmal in eine Situation geraten, in welcher ein Unfall vorzusehen ist, solltet ihr durch schnelles Drücken der L1- + R1-Tasten schon „im Flug“ das Zurücksetzen auf die Strecke aktivieren. Spart Zeit und Nerven.

Dummheit ausnutzen

Achtet einmal genau auf das Verhalten eurer Mitstreiter. Oft

behindern diese sich selbst gegenseitig. Nutzt das aus, und haltet euch aus dem Rempeln raus.

Kein Aufgeben

Egal, ob ihr in der letzten Runde unfreiwillig absteigt oder die gegnerischen Fahrer uneinholbar erscheinen, gebt auf keinen Fall auf! Gerade hinsichtlich, der Tatsache, dass das gegnerische Feld selbst kurz vorm Ziel Fehler macht, kann immer noch eine Siegchance für euch drin sein.

Was hält das Spiel bereit?

Ravage 1000cc ATV

Für dieses Quad muss die Profi-Karriere einmal erfolgreich abgeschlossen werden

Yamaha Raptor

Absolviert mit der Ravage 1000cc einmal eine Profi-Karriere erfolgreich.

Schwerer!

Für alle, die es sich wirklich antun wollen, haben wir eine schwerere Gegnerintelligenz parat. Sucht euch einen freien Speicherplatz in der Profi-Karriere aus, und tragt euch mit **ALLOUTAI** ein. Bestätigt mit der Option „Fertig“. Das Spiel schaltet nun zurück ins Hauptmenü. Startet dann eine Profi-Karriere (ihr dürft erneut einen Namen eingeben), und ihr werdet feststellen, dass die Gegner auf der Strecke sich nun wesentlich smarter verhalten. Vor allem, sie behindern sich nur noch selten gegenseitig.

Alle Strecken

Ja, ein Cheat, mit dem man sich den gesamten Spielspaß nimmt, aber wir verraten ihn trotzdem. Tragt euch zu Beginn einer Profi-Karriere mit **WHATEXIT** ein. Bestätigt auf der Option „Fertig“. Das Spiel springt zurück ins

>>>>>

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

play CheatCard page 1

Wir haben uns schon gedacht, dass sich noch weitere Cheat-Codes im Spiel verstecken müssen. Dafür ist schließlich noch einiges an Platz im Cheatmenü übrig. Startet ein Spiel, wählt die Optionen und klickt euch von hieraus in das Untermenü

„Cheats“ hinein. Benutzt dann einfach die folgenden Codes, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Damit der Code auch seine volle Wirkung entfalten kann, muss er zusätzlich von „Disabled“ auf „Enabled“ gesetzt werden.

Wichtig! Nicht alle Codes werden auch in der Cheatliste angezeigt! Aber der entsprechende Effekt wird trotzdem freigeschaltet!

Strecken freischalten bzw. aktivieren

(Code wird nicht in der Cheat-Liste angezeigt.)

R1, Δ, X, X, R2, L1

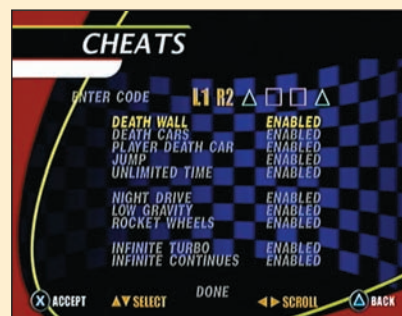
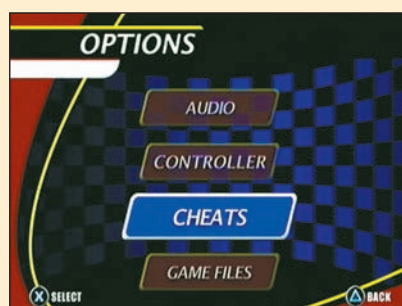
Fahrzeuge freischalten

(Code wird nicht in der Cheat-Liste angezeigt. Ihr müsst in der Fahrzeugauswahl mit der L1- sowie der R1- Taste hin- und herschalten!) Δ, X, Δ, □, L2, Δ

Death Car

(Code wird in der Cheat-Liste angezeigt.)

L1, □, R1, R2, L2, L1



Gegnerische Death Cars

(Code wird in der Cheat-Liste angezeigt.)

L2, □, L1, R2, R2, X

Alle FMV Sequenzen

(Code wird nicht in der Cheat-Liste angezeigt.)

L1, O, R2, X, L2

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

ATV Offroad

play

CheatCard
page 2



Hauptmenü, und sämtliche Strecken sind fortan verfügbar.

Weiteres Quads

Tragt euch zu Beginn einer Profi-Karriere mit **CHACHING** ein. Bestätigt auf der Option „Fertig“. Das Spiel springt zurück ins Hauptmenü. Schaut dann in der Quad-Auswahl nach.

Richtige Fahrzeugwahl

Bevor ihr euch einer Profi-Karriere widmet, solltet ihr erst einmal alle zur Verfügung stehenden Fahrzeuge durchtesten. Macht das im Trainings-Mode. Denkt daran, dass auf den späteren Strecken das richtige Handling des Quads wichtiger ist als die Höchstgeschwindigkeit. Während einer Profi-Karriere kann das Quad nicht gewechselt werden.

Werkstatteinstellungen im Rennen

Sicher verlangen die Einstellungen für jedes Quad ein feinfühliges Händchen. Hier zeigen wir euch unsere Einstellungen am Beispiel der Honda 400EX auf. Die Reihenfolge bezieht sich hierbei schrittweise auf Reifen-Abrieb / Feder vorn / Stoßdämpfer vorn / Feder hinten / Stoßdämpfer hinten / Gang-Übersetzung / Lenkung / Bremse.

Presidio Park

0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0

Chateau Halifax

+1 / +1 / 0 / +1 / 0 / +1 / 0 / 0

Yucatan Dunes

+2 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / +1 / 0 / 0

Lexington Trail

+1 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / +1 / 0 / 0

Badlands

0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0

Manitoba Mills

+1 / 0 / 0 / +1 / +1 / +1 / +1 / 0

Kodiak Pipeline

+1 / 0 / 0 / 0 / 0 / 0 / +2 / 0 / 0

Salem's Backlot

+1 / +1 / +1 / +1 / +1 / +1 / 0 / 0

Red Rocks

+1 / +1 / +1 / +1 / +1 / +2 / 0 / 0

Somer's Raceway

+2 / +1 / +1 / +1 / +1 / +3 / 0 / 0

Tamarac Ranch

+2 / +1 / +1 / +1 / +1 / +4 / 0 / 0

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

play

CheatCard
page 2



Death Wall - Fahrzeuge zerschellen spektakulärer

(Code wird in der Cheat-Liste angezeigt.)

X, □, R2, △, R1, R2

Unbegrenzte Continues (Versuche)

(Code wird in der Cheat-Liste angezeigt.)

L1, L2, L1, □, △, O

Unbegrenzt Turbo

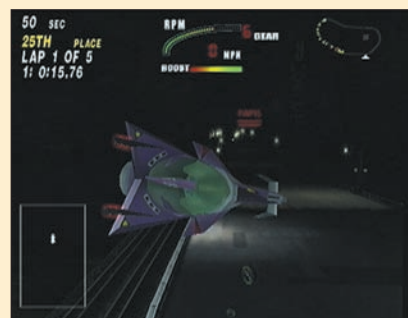
(Code wird in der Cheat-Liste angezeigt.)

X, X, □, □, L2, L2

Weniger Anziehungskraft

(Code wird in der Cheat-Liste angezeigt.)

R2, R1, □, □, L1, L1



Unbegrenzt Zeit

(Code wird in der Cheat-Liste angezeigt.)

□, L1, R2, O, △, R1

Sprünge aktivieren

(Code wird in der Cheat-Liste angezeigt.)

L1, L2, L1, R2, X, X

Nachtfahrt aktivieren

(Code wird in der Cheat-Liste angezeigt.)

X, O, △, L2, R2, L1

Rocket Wheels aktivieren

(Code wird in der Cheat-Liste angezeigt.)

L1, R2, △, □, □, △



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.

Gran Turismo 3 A-spec

Hier sind sie! Die genialen Cheat-Codes, mit denen ihr euch in Gran Turismo 3 A-spec wie die sprichwörtliche Made im Speck fühlen dürft. Die Codes funktionieren mit der in Deutschland erhältlichen PAL-Version des Spiels. NTSC-Versionen (Japanisch, Amerikanisch) funktionieren damit nicht!

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein, damit die anderen auch wirklich funktionieren!)

.....EC878298 1437F4F4
999.999.999 Guthaben

.....1C04BA20 1DBC9E0C
Moonjump

(Dieser Code bewirkt, dass ihr im Replay bei gedrückter L1-Taste euer Fahrzeug mal kurz in die Luft fliegen lassen dürft. Bringt zwar nichts, ist aber witzig.)

.....0CB94166 1456B0FC
.....3D6E6FDB 1456E765

Ein Wort zu den Lizenzen. Ihr könnt mit den folgenden Code-Blöcken zwar für alles einen goldene Lizenz aktivieren, allerdings erhaltet ihr nicht die entsprechenden Siegerfahrzeuge. Aktiviert deswegen die Codes und fahrt dann das jeweils letzte Rennen.

Alle B-Lizenzen erfolgreich absolviert
(Die Codes müssen so, wie abgedruckt, in einem Block aktiviert sein!)

.....1C02B058 1456E7A5
.....1C02B3AC 1456E7A5
.....1C02B200 1456E7A5
.....1C02B454 1456E7A5
.....1C02B7A8 1456E7A5
.....1C02B6FC 1456E7A5
.....1C02B850 1456E7A5
.....1C02BBA4 1456E7A5

Alle A-Lizenzen erfolgreich absolviert
(Die Codes müssen so, wie abgedruckt, in einem Block aktiviert sein!)

.....1C02BAF8 1456E7A5
.....1C02BC4C 1456E7A5
.....1C02BFA0 1456E7A5
.....1C02BEF4 1456E7A5
.....1C02C048 1456E7A5

.....1C02C39C 1456E7A5
.....1C02C2F0 1456E7A5
.....1C02C444 1456E7A5
Alle IB-Lizenzen erfolgreich absolviert
(Die Codes müssen so, wie abgedruckt, in einem Block aktiviert sein!)

.....1C02C798 1456E7A5
.....1C02C6EC 1456E7A5
.....1C02C840 1456E7A5
.....1C02CB94 1456E7A5
.....1C02CAE8 1456E7A5
.....1C02CC3C 1456E7A5
.....1C02CF90 1456E7A5
.....1C02CEE4 1456E7A5

Alle IA-Lizenzen erfolgreich absolviert
(Die Codes müssen so, wie abgedruckt, in einem Block aktiviert sein!)

.....1C02D038 1456E7A5
.....1C02D38C 1456E7A5
.....1C02D2E0 1456E7A5
.....1C02D434 1456E7A5
.....1C02D788 1456E7A5
.....1C02D6DC 1456E7A5
.....1C02D830 1456E7A5
.....1C02DB84 1456E7A5

Alle S-Lizenzen erfolgreich absolviert
(Die Codes müssen so, wie abgedruckt, in einem Block aktiviert sein!)

.....1C02DAD8 1456E7A5
.....1C02DC2C 1456E7A5
.....1C02DF80 1456E7A5
.....1C02DED4 1456E7A5
.....1C02E028 1456E7A5
.....1C02E37C 1456E7A5
.....1C02E2D0 1456E7A5
.....1C02E524 1456E7A5

Alle R-Lizenzen erfolgreich absolviert
(Die Codes müssen so, wie abgedruckt, in einem Block aktiviert sein!)

.....1C02E778 1456E7A5
.....1C02E6CC 1456E7A5
.....1C02E920 1456E7A5
.....1C02EB74 1456E7A5
.....1C02EAC8 1456E7A5
.....1C02ED1C 1456E7A5
.....1C02EF70 1456E7A5
.....1C02EEC4 1456E7A5

Fur Fighters: Viggo's Revenge

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

.....ECB330E0 1456E60A
Unbegrenzte Gesundheit in Upper East Quack
.....4CACC124 1456E781
Unbegrenzte Gesundheit in World Quack Center
.....4CD7CD24 1456E781
Unbegrenzte Gesundheit im Quackenheim Museum
.....4CD71CC4 1456E781

Moto GP

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

.....EC878478 142CC9C4
Challenges (Herausforderungen) erledigt
.....1CA71748 1654E5A7
.....1CA7174C 1654E5A7
.....1CA71750 1654E5A7
.....1CA71754 1654E5A7
.....1CA71758 1654E5A7
.....1CA7175C 1654E5A7
.....1CA71760 1654E5A7
.....1CA71764 1654E5A7
.....1CA71768 1654E5A7
.....1CA7176C 1654E5A7
.....1CA71770 1654E5A7
.....1CA71774 1654E5A7
.....1CA71778 1654E5A7
.....1CA7177C 1654E5A7
Timer im Time-Attack-Mode einfrieren
.....1D4645C0 1456E7A5
Timer im Arcade-Mode einfrieren
.....1D473F90 1456E7A5
.....1D473F24 1456E7A5
.....1D473E28 1456E7A5

The Bouncer

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

.....EC878AC0 14319674
Alle Charaktere
.....4CAB1C10 1456B00C
.....4CAF8748 1456B00C

Player's Guide

Gunther Hruby

SHEEP DOG 'N' WOLF

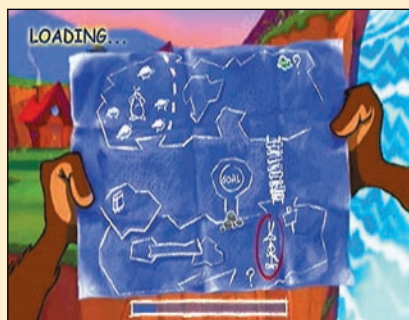
Teil 1

Nichts als Ärger hat man! Dabei hat Sam so viele Schafe in seiner Herde. Eigentlich könnte er mir auch einfach eines abgeben. Aber ich krieg sie! Ich krieg sie alle!

Allgemeine Tipps:

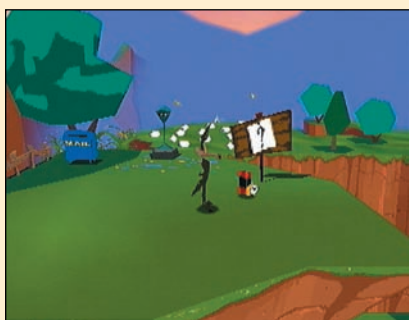
- Schaut euch immer in Ruhe um. Schnell übersieht man etwas.
- Keine Panik, falls ein wichtiger Gegenstand einmal vermeintlich verschwendet wurde. Ihr erhaltet immer den nötigen Nachschub. Allerdings muss dieser wieder eingesammelt werden. Kontrolliert deswegen stets das Inventar.
- Achtet auf die kurzen Einführungskamerafahrten zu Levelbeginn. Hier werdet ihr oft auf versteckte Stellen im Spiel „aufmerksam“ gemacht.
- Auch schadet ein genauer Blick auf die jeweilige Übersichtskarte von Zeit zu Zeit nicht, um verdächtige, leere Gebiete und Geländebesonderheiten zu lokalisieren (Stechuhren!).
- Mit einem schnellen, kurzen Druck auf die Δ -Taste richtet ihr die Spielgrafik stets frontal zur Spielfigur aus (wird in der Anleitung nicht erwähnt).
- Levels, die nur als beendet markiert sind, bergen noch Geheimnisse. Erst nachdem ein Level als vollständig beendet angezeigt wird, habt ihr wirklich alles gefunden.
- Achtet bei den Sprungeinlagen auf euren angezeigten Schatten. Orientiert euch mit seiner Hilfe.

LEVEL 1



Daffy erklärt euch zunächst wieder einige Zusammenhänge. Schaut einmal auf die linke Seite, wenn ihr vor dem Erpel steht. Hier findet ihr eine Höhle. Lauft den Gang entlang und ihr findet ganz hinten versteckt eine Stechuhr. Bedient diese und ihr bekommt einen Bonuspunkt gutgeschrieben. Bonuspunkte können später eingetauscht werden. Verlasst die Höhle wieder.

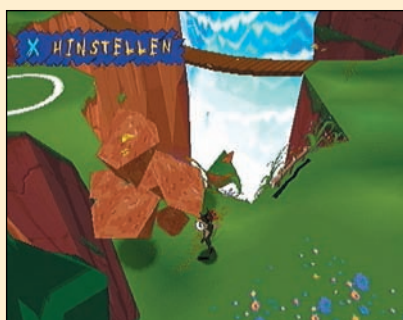
Springt zur Mailbox hinauf und bestellt euch eine Ladung Dynamit. Marschiert zur hölzernen Hängebrücke. Auf dem Weg dorthin kann bereits die Sprengladung vor den Felsen, die den Zielpunkt blockieren, platziert und gezün-



det werden (Auch noch später möglich). Lauft über die Hängebrücke und redet mit dem Schweinchen, das auf dem Gemüsebeet arbeitet.

Schleicht dann langsam an der Felswand hinter Sams Rücken entlang (die R1-Taste die ganze Zeit gedrückt halten!). Schnappt das Schaf, das hinter Sam grasst (R1-Taste wird noch immer gedrückt gehalten). Schleicht mit dem Schaf aus Sams Wirkungsradius und geht zum Schweinchen. Sammelt mindestens sechs Salate ein. Positioniert das Schaf knapp vor dem Anfang der Holzbrücke. Vorsicht: Betretet ihr die Brücke mit dem Schaf zusammen, bricht diese ein und ihr stürzt in die Tiefe! Lauft alleine über die Brücke und legt einen Salat auf dem grünen Bereich aus. Lauft über die Brücke wieder zurück und verteilt in gleichmäßigen Abständen fünf Salate. Der letzte Salat muss selbstverständlich im Sichtkreis des Schafs ausgelegt werden.

Stellt euch auf den grünen Bereich vor der Brücke und wartet, bis das Schaf sich genüsslich bis auf die andere Seite durchgefressen hat. Lauft, sobald es die Brücke verlassen hat, hinterher, schnappt es und positioniert euch auf dem Zielkreis.



LEVEL 2

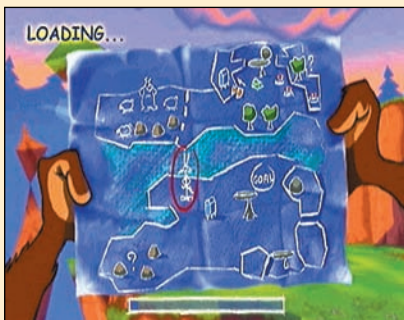


Schaut euch um und schiebt den runden Felsen aus dem Durchgang weg. Bestellt euch einen Ventilator an der Mailbox und sucht Daffy draußen auf. Der Erpel erklärt euch, wie ihr mit Hilfe eines Busches an Sam vorbeigelangt. Übt ruhig mit ihm. Wichtig ist hierbei, immer darauf zu achten, dass das Gesicht des Wachenden nicht komplett von vorne zu sehen ist. Nutzt also einen Busch und schleicht (R1-Taste!) an Sam Stück für Stück vorbei. Klettert drüber die Plattformen hinauf, sammelt die vier Salatköpfe ein und bestellt an der Mailbox eine Flasche Parfüm. Oben befinden sich zwei runde Felsen, die ihr verschieben dürft. Benutzt den



Felsen, der nicht auf die vorhandene Wippe gerichtet ist. Dieser wird auf eine Holzplattform geschoben, die ein Holztor, etwas weiter unten, nach oben drückt. Lauft ihr am Wasser herum, gelangt ihr über die vier Plattformen in einen versteckten Raum, der euch einen Bonus in Form einer zu bedienenden Stechuhr eröffnet. Lauft zurück zu Sams Gebiet und positioniert das Parfüm an der offenen Stelle am Zaun. Mit dem Ventilator treibt ihr den Duft in Richtung der Schafherde. Eines der Schafe wird dem Geruch nicht widerstehen können und kann somit außerhalb von Sams Wirkungskreis eingesammelt werden. Lauft in die Richtung, in der sich das Salatbeet befindet. Hier ist ein roter Schalter am Boden. Stellt das Schaf ab und springt alleine nach oben. Legt die vier Salate zwischen dem Ankunftspunkt der Holzplattform und der Wippe aus (der letzte Salat muss auf der Wippe liegen). Rennt runter und setzt das Schaf auf den kleinen Holzaufzug. Benutzt den roten Schalter und beobachtet, wie euer Opfer sich nach und nach über den Salat hermacht. Springt wieder die Plattformen hinauf und rollt den runden Felsen dort auf die Wippe. Das Schaf wird nun in den Zielkreis geschleudert. Alles was ihr noch zu tun habt, ist ihm zu folgen.

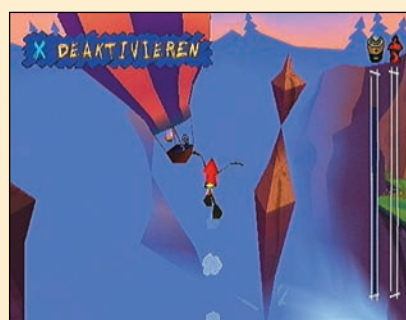
LEVEL 3



Wer will, kann mit Daffy das Verstecken hinter den Felsen ein wenig üben. Benutzt dann die Mailbox und es werden eine Rakete und ein wenig Sprengstoff geliefert. Dummerweise wird das wertvolle Material auf der



nahen Wippe abgelegt. Lauft den Hügel mit der anderen Wippe hoch und benutzt die Wippe als Brücke. Drüben findet ihr einen Felsen, den ihr einfach nach unten schiebt. Dieser bringt nun die Wippe mit den Goodies ins Wanken, so dass ihr den Sprengstoff sowie die Rakete einsacken dürft. Benutzt die Rakete und landet auf der rechten Seite des gegenüberliegenden Gebiets. Hier sammelt ihr den Salat ein und schleicht euch anschließend (R1-Taste) von Fels zu Fels. Nehmt einen Salat in die Hand (L1-Taste) und wartet, bis ein williges Schaf neugierig heranstürmt. Sobald dieses durch den Salat zum Mitlaufen überredet wurde, schleicht ihr euch die vier Felsen wieder zurück (ihr braucht den Salat nur in der Hand zu halten). Drüben sucht ihr den ersten roten Schalter, der nahe der Wippe steht. Legt einen Salat ein klein wenig entfernt ab und springt auf den Holzaufzug gegenüber. Das Schaf futtert nun zuerst den Salat und muss sich selbstverständlich auf den Schalter stellen. Oben angekommen benutzt ihr die Mailbox, was ein Gummiband gegenüber zu Tage fördert. Benutzt die Wippe in gewohnter Art und Weise, um hinüberzugelangen. Achtet nun auf die Bäume, die hier oben stehen, und benutzt das Gummiband. Hängt dieses an den Bäumen ein und hakt euch selbst fest. Ihr könnt nun über den Abgrund springen und einen Salat so auslegen, dass das Schaf zum nächsten Schalter unten gelockt wird. Hierdurch gelangt ihr selbst oben ein Stück weiter. Hängt euch wieder an dem nächsten Baum ein. Schwingt nach unten zur Holzplattform, legt den Sprengstoff auf diese und benutzt schnell oben den Schalter, um die Holzplattform nach oben zu schicken. Mit dem richtigen Timing werden die Felsblöcke gesprengt. Schwingt hinunter und ihr findet einen Schalter in der nun betretbaren Höhle. Benutzt diesen. Daraufhin wird das schwere, große Eisentor, das hinter Sam positioniert ist, aufge-

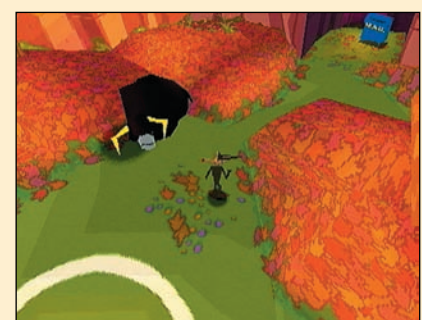


zogen. Springt hinunter, schnappt das Schaf und befestigt das Gummiband zwischen den beiden Bäumen. Positioniert das Schaf in der Mitte und spannt den Gummi. Mit dieser überdimensionalen „Steinschleuder“ werden nun das Schaf und im Anschluss ihr selbst zurück auf die andere Seite befördert. Lasst das Schaf einfach hier stehen und holt die zufällig herumliegende Rakete an gewohnter Position. Mit dem Raketenantrieb düst ihr nun wieder hinüber zu Sam und durch den Durchgang, der hinter ihm liegt. Fliegt die Schlucht ganz und gar nach hinten und lasst euch nicht von dem seitlichen Eingang blenden. Am Ende befindet sich eine weitere Stechuhr, die euch einen weiteren Punkt auf dem Boni-Konto beschert. Lauft weiter und ihr gelangt in einen bekannten Abschnitt. Per Gummiband wechselt ihr die Seiten, schnappt das Schaf und betretet den Zielpunkt.

LEVEL 4



Hier hat der Rattenfänger zu Hameln Pate gestanden. Sprecht mit Daffy und schaut euch dann bei den Laubhaufen um. Ihr seht den schwarzen Stier? Dieser mag euch nicht! Gut, dass er schläft. Schleicht auf den freien Weg durchs Laub. Raschelt ihr jedoch mit den Blättern, wacht der Stier auf und nimmt euch auf die sprichwörtlichen Hörner. Agiert also langsam und lauft in einem Bogen rechts herum. Hinten befindet sich eine Mailbox, die auf freundliches



Zureden eine Zauberflöte ausspuckt. Dankend wird diese eingesackt. Macht euch auf den Weg zum Fluss und schwimmt hinüber zu Sams Revier. Vorsicht! Der blaue Hai sieht nicht nur gefährlich aus, er ist es auch. Vermeidet es, zu nahe an ihm vorbeizuschwimmen.

Drüben schleicht ihr euch mit Hilfe des Busches an Sam vorbei. Bleibt jedoch nicht zu lange im Schafhaufen stehen, denn die gefräßigen Tierchen knabbern gnadenlos eure Laubtarnung weg! Auf der anderen Seite schaut ihr euch den roten Schalter an, der einen Felsbrocken auslöst. Mit diesem wird Sam später K.O. geschlagen. Springt jedoch erst einmal die Vorsprünge bei Sams Gebiet nach oben und bestellt auf der Seite mit der Mailbox einen Fön. Um diesen schnappen zu können, springt ihr quer von oben runter und rennt danach schnell weg. Ansonsten klatscht euch Sam gnadenlos. Packt nun die Flöte aus und schleicht euch von der linken Seite vor Sam an ihn heran. Sobald er eure Klänge vernimmt, kann er weggelockt werden. Richtig! Ihr lockt ihn auf den roten Schalter in der Nähe, damit ein herabfallender Felsen ihn K.O. haut. Jetzt heißt es ultraschnell die Flöte ins Inventar zurückzustecken. Rennt zu dem Schaf, das sich am nächsten am Wasser befindet, und bringt dieses auf das Floß. Gebt nicht gleich auf, wenn das nicht auf Anhieb klappt. Sam ist immerhin ein perfekter Wachhund. Auf dem Floß wird der Fön ausgepackt und als Außenbordantrieb genutzt. Setzt das Schaf auf der anderen Seite einfach ins Gras und schippert mit dem Floß zur Mitte des Flusses. Schaltet die Übersichtskarte zu.

Hier seht ihr eine runde Stelle im Fluss markiert. Taucht dort hinab und betretet die Höhle. Nach einigen Sprungeinlagen findet ihr die Stechuhr, welche selbstverständlich betätigt wird. Per Wasserbombe taucht ihr zurück, schnappt euer Schaf und schleicht euch vorsichtig in den Zielkreis beim Stier hinein.



LEVEL 5

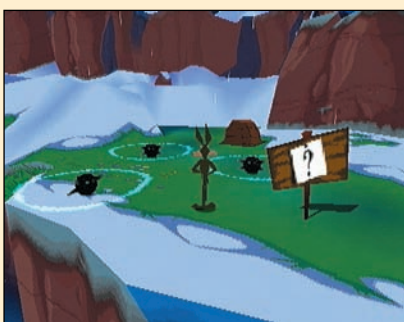


Bestellt euch eine magische Flöte an der Mailbox. Schleicht hinüber und versucht Sam mit der Flöte abzulenken. Allerdings hat er vorgesorgt und sich einen Gehörschutz verpasst. Was folgt, ist klar: Strafe in Form von Schlägen. Ihr werdet zurück an den Startpunkt verfrachtet. Lauft erneut hinüber. Diesmal trefft ihr auf neue Hindernisse: Bomben. Achtet darauf, nicht von ihren blauen Radarringen erfasst zu werden, ansonsten geht ihr recht angeschwärzt aus solch einer Situation heraus. Achtet auf Sam, der mittlerweile einen Wachgang absolviert. Schleicht ihm, sobald er zurück stolziert, in einem sehr geringen Abstand hinterher und verbergt euch schnell hinter dem ersten Felsen im Schafabschnitt. Achtet darauf, dass Ralph schneller als Sam schleicht.

Rempelt ihn auf dem Weg deswegen nicht versehentlich an. Wartet bis Sam weg ist und schnappt euch ein Schaf. Lauft nach hinten (Nicht den bisherigen Weg zurück!). Hier liegen vier Bomben in einer Reihe. Sobald deren Radarring sich neu aufbaut, kann mit dem richtigen Timing durchmarschiert werden. Setzt das Schaf neben dem eingefrorenen Daffy ab und springt rechts neben den beiden Bomben hinauf. Lauft weiter, beachtet die beiden Bomben auf den Stufen gar nicht und springt die Abschnitte links hinauf. Organisiert hier an der Mailbox einen handelsüblichen Fön. Befreit Daffy mit dem Wärmespender aus seinem Eiswürfel. Freundlicherweise erklärt er euch jetzt, wie ihr die Bomben entschärft. Wichtig: Achtet immer genau auf das Timing, das die Bomben anzeigen. Mit ein wenig Übung

ist es fast ein Kinderspiel. Entschärft die zwei Bomben, die den Weg blockieren, sowie die beiden auf den Stufen. Schnappt das Schaf und stellt es auf der unteren Wippe ab. Springt wieder hinauf zur Mailbox und sammelt den Salat ein. Oben liegt der benötigte Felsbrocken, um das Schaf nach oben zu schleudern. Allerdings landet es genau auf dem überhängenden Ende der anderen Plattform. Legt den Salat also so aus, dass das Schaf nach seiner Landung vom überhängenden Ende auf die Plattform läuft. Nachdem ihr den Felsen über den Abgrund gerollt habt, heißt es die Beine in die Hand zu nehmen und so lange das Gegengewicht auf der anderen Wippe zu spielen, bis das Schaf sich entlanggefressen hat. Schnappt es dann und rutscht die Eisstraße nach unten. Hier findet ihr eine Steinschleuder vor. Diese muss erst justiert werden (Hebel auf der linken Seite). Versucht die Stärke zwischen Grün und Orange einzustellen. Als Testobjekt kann der Stein oberhalb benutzt werden. Schickt das Schaf ins Zielgebiet. Schaut dann nochmals zum Ende der Eisrutsche. Links an der Wand kann Ralph hinaufspringen und zurück zum oberen Anfang der Eisrutsche gelangen. Stellt Ralph dann neben das wankende Brett und schaltet in die Ego-Perspektive. Unten befindet sich ein kleiner Eisvorsprung, auf welchem sich eine Rakete sowie die Stechuhr des Levels befinden. Um dort hinüberzugelangen, muss Ralph am Anfang der Eisrutsche stehen. Gebt Vollgas mit dem Kojoten und versucht das äußerste Stück der ersten Kurve als Absprung zu nutzen. Mit dem richtigen Timing fliegt ihr bis zur Stechuhr. Betätigt sie, schnappt die Rakete und fliegt zur Schleuder. Schnappt den Schaf-Dummy und stellt euch auf die Schaufel. Werft den Dummy auf den Schalter. Level beendet.

...kann Ralph alle Schafe finden? ... wo sind die anderen Stechuhrn? ... wird Sam seinen Job an den Nagel hängen? Fragen über Fragen, die wir in der kommenden Ausgabe beantworten werden.



Player's Guide

Frank Emmerling

ONIMUSHA WARLORDS

Damit ihr euch auf dem Weg zum Endgegner von „Onimusha Warlords“ mit Samanosuke und Kaede nicht verlauft, zeigen wir euch den einfachsten Lösungsweg.

Allgemeine Tipps:

In der folgenden Lösung wird nur der kürzeste Weg beschrieben. Es werden daher nur die nötigsten Rätsel gelöst und Geheimnisse entdeckt. Um alles zu finden, solltet ihr folgende allgemeine Tipps beachten. Diese sind aber NICHT wichtig für den regulären Spielablauf.

LEVEL-KARTEN

...sind nicht sonderlich schwer zu finden. Die roten Truhen findet ihr meist bereits am Anfang des betreffenden Abschnitts.

DIE BÜCHER

... haben zwei Verwendungszwecke. Zum einen dienen sie dazu, die Schlosskombinationen zu knacken. Da wir euch diese aber vorgeben, sind sie eher unwichtig. Andere hingegen geben euch mehr Einblick in die Geschehnisse. In der Regel findet ihr sie in Bücherregalen oder am Boden verstreut herumliegen, manchmal auch hinter zerstörbaren Gegenständen.

EXTRAS

Heilkräuter, Pfeile, Munition u.ä. sind im Spiel reichlich zu finden. Während einige offensichtlich herumliegen (rote Truhen), verbergen sich andere hinter zerstörbaren Gegenständen wie Vasen und Holzkisten. Aber auch ein leichtes Aufblitzen im Hintergrund macht auf sie aufmerksam. Die Power- und Magic-Jewels sind alleine für Samanosuke bestimmt. Durch sie erweitert sich die Energie/Magieleiste.

DER BISHAMON-ORB UND DAS BISHAMON-SCHWERT

Um daran zu gelangen, müsst ihr euch ganz schön anstrengen. Zunächst gilt es 20 Fuoridsteine zu finden. Diese sind teilweise sehr gut versteckt. Am Anfang findet ihr sie nur durch Suchen. Später im Spiel werden sie dank eines gefundenen Amuletts sichtbar (sie blitzen auf).

In folgenden Abschnitten findet ihr die Steine:

Underground Temple	1
Nach dem ersten Endgegner	1
The Keep	3
The Keep Underground	2
West Garden	5
East Garden	5
Dark Realm	3

Der zweite wichtige Bestandteil ist die Ocarina. Diese erhaltet ihr nur im letzten Level des Dark Realm. Nur der „Wächter“ kann euch zu ihr bringen. Zutritt erhaltet ihr erst im letzten Drittel des Spiels. Wenn ihr einmal mehr zum Speichern in die verwüstete Eingangshalle zurückkehrt (nach dem Kampf gegen das fliegende Ungetüm), wird euch der wunderliche Kerl in der Ecke ansprechen. Habt ihr beide Bestandteile, so spielt mit der Flöte an dem Durchgang links in der Kammer nach euren Sieg über Marcellus, dem vorletzten Boss.

Noch ein paar Worte zum Aufrüsten der Orbs, Schwerter und Munition: Es ist unumgänglich, dass ihr die Orbs bis zu Level 3 hochpowert. Nur so erhaltet ihr Zugang zu allen Türen. Daher solltet ihr eure gefangenen Seelen zuerst auf die Orbs und dann auf die Schwerter verteilen. Da die Monster immer wiederkehren, dürft ihr keine Probleme haben, genug Seelen zu erbeuten. Die Pfeile und Kugeln solltet ihr ebenfalls verbessern. Spart diese für das fliegende Ungetüm sowie den letzten Bossfight.

LÖSUNGSWEG

Habt ihr die Kontrolle über Samanosuke, folgt ihr dem nördlichen Pfad und erlebt die Entführung der Prinzessin Yuki durch den ersten Zwischengegner mit. Bevor ihr durch das Holztor geht, speichert ihr links ab (an solchen magischen Spiegeln wertet ihr auch eure Schwerter und Orbs mit den Seelen auf). Der Weg führt euch direkt in einen unterirdischen Tempel, dessen Zugang sich hinter einem kleinen Schrein befindet. Im Tempel erhaltet ihr den ersten Orb samt dazugehöriger Klinge. Bevor ihr links der Treppe nach oben steigt, öffnet rechts noch die Truhe in der Wandnische. Die Kombination: Dreht einmal links, einmal rechts und einmal links. Nun besitzt ihr eine Strickleiter. Der Weg führt euch zu einer versiegelten Tür, die ihr dank des blauen Orbs öffnen könnt (1). Für die Kiste links des Speicherpunkts gilt: Wählt das erste, das dritte und das sechste Schrift-

zeichen an, um sie zu öffnen. Über die Brücke gelangt ihr in den Vorhof des Anwesens. Folgt dem olivgrünen Tor im Nordwesten zu einem Loch in einer Mauer, wo ihr mithilfe der gefundenen Strickleiter hinunterklettert. Im Bergwerkstollen ist neben dem Speicherpunkt eine Kiste. Die Kombination hierfür lautet 6, 1 und 4. Hinter der massiven Holztür erwartet euch schon der erste Zwischengegner.

Ihn zu besiegen fällt relativ leicht. Achtet darauf, wie oft er mit der Keule ausholt, damit ihr wisst, wann ihr ihn attackieren könnt. In der Regel lassen sich seine Schläge blocken. Vergesst aber nicht, nach jeder eurer Attacken die frei werdenden Seelen aufzusaugen. Das Areal ist groß genug, dass euch der Kerl nicht in die Ecke drängen kann. Nehmt euch besonders vor seiner Ramm-Attacke in Acht. Nutzt die Blitzattacke eures Schwertes, um ihn zusätzlich zu schwächen.

Durch den freigelegten Tunnelgang gelangt ihr in einem Raum, wo ihr links auf dem „Kerzenständer“ den roten Orb ergattert. Kehrt zurück zum Vorhof des Anwesens und öffnet mit dem roten Orb das Hauptportal. Die verwüstete Eingangshalle eröffnet euch drei mögliche Wege - zwei Türen auf der linken Seite (in der zweiten könnt ihr speichern und die Magieleiste kostenlos wieder auffüllen) und eine direkt vor euch. Folgt dem Durchgang im Norden. Durch die versiegelte Tür gelangt ihr zu einem Treppenaufgang





(2) (ignoriert die Doppeltür mit dem fehlenden Siegelstück – noch könnt ihr sie nicht öffnen). In dem Raum unter der Treppe hackt ihr nicht den Strick durch und öffnet nur die Box. Die Kombination: einmal links, einmal rechts, einmal links und zweimal rechts. Nun habt ihr einen Bogen. Geht nun ins nächste Stockwerk. In der Tür rechts des Aufgangs findet ihr dem Holzeimer ein Extra. Hinter der Tür mit dem roten Siegel (hier benötigt euer Feuer-Orb Level 2) findet ihr die erste Hälfte eines wichtigen Gegenstandes (3). Durch die gegenüberliegende Tür gelangt ihr nach einem kurzen Laufweg zu einem Speicherpunkt. Ihr werdet nun eingesperrt. Aktiviert mit Samanosuke den Hebel. Mit Kaede entscheidet ihr euch bei den beiden folgenden für den rechten Hebel; der Held übernimmt den anderen. Bei den drei Hebeln zieht ihr mit Kaede zuerst den linken. Samanosuke schnappt sich erst einmal in der Ecke die Truhe mit der neuen Rüstung. Im Anschluss daran zieht er den rechten Hebel. Der letzte Hebel ist dann kein Problem mehr. Entzündet die Kerzen im nächsten Raum mit der Flammenattacke, um so den nächsten Durchgang sichtbar zu machen (4).

Hier erwartet euch eine Passage, die mit mehreren Auslösern für Falltüren gespickt ist. Leider ändert sich die Belegung jedes Mal. Daher müsst ihr nur folgendes wissen, um sicher die andere Seite (Kreissymbol) zu erreichen: Die Felder mit dem Plus-Symbol öffnen die Felder waagrecht und senkrecht eurer Position, die Felder mit dem X hingegen beide diagonalen. Kaum den Fallen entronnen, erwartet euch schon die nächste Aufgabe: An der Wand rechts des Zugangs müsst ihr innerhalb eines Zeitlimits das Puzzle richtig zusammen-

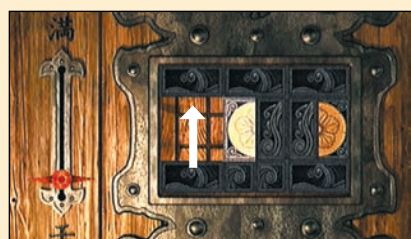
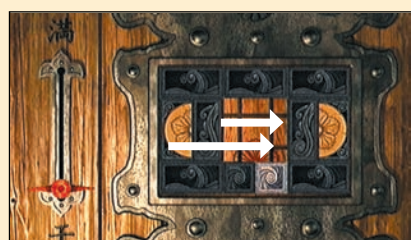


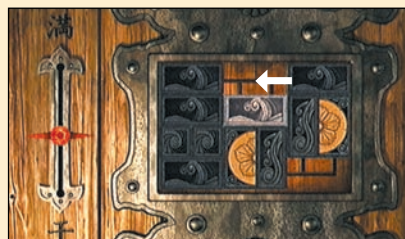
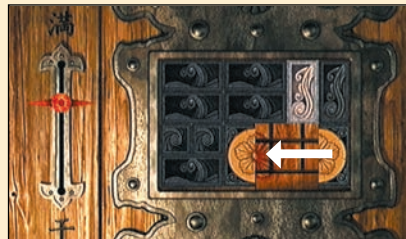
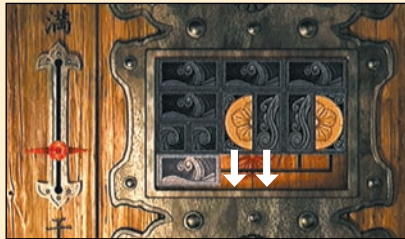
setzen, um Samanosuke zu retten. Es gibt mehrere Möglichkeiten, es zu lösen. Eine davon findet ihr nebenstehend.

Folgt dem Gang bis zu einem kleinen Altar. Hier öffnet ihr den Zugang zum nächsten Stockwerk – über sie kommt ihr zu einer Tür, wo ihr ein kreisrundes Symbol einsetzen müsst (5). Da ihr bis jetzt nur die eine Hälfte besitzt, klettert ihr links über die Leiter zwei Etagen nach unten. Dort findet ihr die andere Hälfte des benötigten Symbols. An der Tür setzt ihr nun beide Teile ein. Der Weg führt euch direkt unters Dach zu einem Speicherpunkt. Von dort sind es nur wenige Schritte zum nächsten Zwischengegner.

Dieser Dämon besitzt ein riesiges Schwert und versteckt sich hinter seinem mächtigen Schild. Zusätzlich besitzt er noch eine magische Windattacke (6). Am besten hämmert ihr auf ihn ein und blockt sofort ab, wenn er zum Angriff ansetzt. Benutzt die Blitzmagie, um ihn zu schwächen. Greift auch auf die Flammenmagien des zweiten Schwertes zurück. Ist erst einmal der Schild zerbrochen, ist er so gut wie erledigt.

Nach dem Ableben des Ungeheuers schnappt ihr euch den grünen Orb und steigt wieder hinab. Bevor ihr den Turm entgültig verlasst, folgt der Außenbalustrade auf die rechte Seite zu der versiegelten Tür – nun könnt ihr sie öffnen (7). Nach der Sequenz geht ihr wieder in die Eingangshalle (Speichern nicht vergessen) und nehmt die verbliebene Tür (links des Eingangs). Durch sie gelangt ihr zu einem Altar, den ihr mit Hilfe eurer drei Orbs aktiviert – nun ist der Weg in den Untergrund frei. Um das Seelentor am Ende des Ganges zu öffnen, folgt dem rechten Tunnelzweig.





Hier findet ihr neben einer Glocke (achtet beim Rückweg auf die schwingenden Klingen) auch ein Item, welches euch erlaubt, mit den Seelen der Toten zu sprechen (durchschneidet im Schlachthaus links am Becken das Seil (8), um es zu erhalten). Mit der kleinen Glocke „überredet“ ihr dann die Seelen, die Tür zu öffnen. Folgt dem Tunnel. In dem Gang findet ihr zwei Türen. Da ihr für die zweite den blauen Schlüssel benötigt, nehmt ihr die erste. Öffnet die Tür mit dem Siegel. Die Truhe in dem Raum hat folgende Kombination: einmal Mitte, einmal rechts und einmal links. Nun habt ihr den blauen Schlüssel (9). Wenn ihr durch die dazugehörige Tür schreitet, seht ihr eine Sequenz und spielt als Kaede weiter. Für Kaedes Einsätze gilt: Kämpft nur, wenn es sein muss. Könnt ihr Feinde umgehen oder davonlaufen, so solltet ihr das tun. Es spart Zeit und Energie.

Geht zurück in den Vorhof durch die olivgrüne Tür. Das Tor am anderen Ende der Passage lässt sich mit eurem roten Schlüssel öffnen (10). Folgt dem Pfad bis ihr zu einem Gebäude kommt, an dem euch Bogenschützen unter Feuer nehmen. Geht links in den Garten und gelangt so in ein kleines Gebäude. Hier speichert ihr. Im Hinterhof schnappt ihr euch im Gras noch das Zahnrad. Auch eine Kiste findet ihr hier. Die Kombination lautet:



5,7,2. Nun zurück zum Gebäude mit den Bogenschützen. Klettert hoch und geht hinein ins Innere (11). Durch die Tür im Erdgeschoss gelangt ihr in einen Gang mit zwei Türen. In der linken setzt ihr im Schrank das Zahnrad ein. In der Geheimkammer findet ihr ein silbernes Schlüsselstück. Durch die rechte Tür kommt ihr in die Gießerei. Zieht an der Kette in der Ecke. Nun müsst ihr in kürzester Zeit die drei Feuerstrahlen passieren, ehe sich die geöffnete Tür am anderen Ende schließt. Hier findet ihr das goldene Schlüsselstück. Wenn ihr hier an der Kette zieht, öffnet sich nicht nur das Tor dauerhaft, sondern es wird auch der Flammenaustoß abgeschaltet. Nun geht's zurück in den Hinterhof, wo ihr das Zahnrad gefunden habt (12).

An der rückwärtigen Tür setzt ihr links und rechts die beiden Schlüsselteile ein. In der brennenden Kammer geht ihr erst links durch die Tür. Auf dem Dachboden öffnet ihr die Truhe mit folgender Kombination: einmal Mitte, zweimal links, zweimal rechts. Jetzt besitzt Kaede eine bessere Klinge. Im Anschluss klettert ihr wieder ins Erdgeschoss und folgt der Treppe in den Untergrund (gleich rechts der Eingangstür) (13). Der Weg führt euch zu einem leichten Zwischengegner. Solange er unsichtbar unter der Erde ist, blockt ihr ab. Nachdem er euch attackiert hat, schlägt ihr zu. Seine Wurfsterne sind für euch in der Defensive ebenfalls kein Problem. Habt ihr ihn erledigt, geht's wieder mit Samanosuke weiter. Nach dem Speicherpunkt erwartet euch ein Duell mit eurem bösen Ich. Da der Kerl dieselben Fähigkeiten besitzt wie ihr, ist das Angriffsmuster klar. Blockt seine Attacken ab und versucht im Gegen-



zug, ihm mit euren Magien zu schwächen (14). Achtet besonders auf seine Schlagkombinationen. Da der Gegner sehr defensiv kämpft, müssen eure Attacken wohlüberlegt sein.

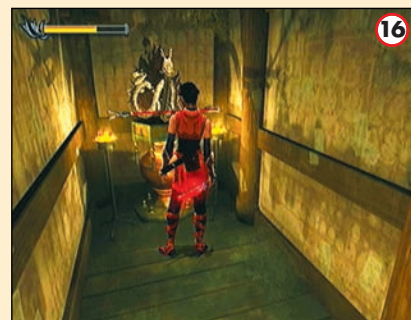
Ist er platt, folgt ihr dem Pfad, der euch nicht nur das fehlende Artefakt für die ignorierte Doppeltür, sondern auch eine Leiter beschert, die euch den Weg nach oben freigibt. Öffnet ihr den Durchgang, seht ihr eine Sequenz. Um hier weiterzukommen, braucht ihr einen speziellen Pfeil. Kehrt in den Vorhof zurück und passiert die olivegrüne Tür. Der Pfad führt euch zu einem versiegelten Holztor (blauer Orb Stufe 3), wo ihr einen magischen Stab erhaltet und eine Statue findet, deren Kopf fehlt. Zurück auf dem Pfad lauft ihr weiter. Klettert erneut in das Gebäude hinein, wo zuvor schon Kaede war, und öffnet dort die versiegelte Tür (roter Orb Stufe 3). Über den Weg gelangt ihr zu einer versiegelten Passage. Im Bereich davor findet ihr nicht nur den Kopf der Statue, sondern auch ein Deko-Schwert. Bringt den Kopf zurück zum steinernen Besitzer. Es öffnet sich hinter der Wand ein Durchgang, wo ihr die Waffe findet. Setzt im Vorhof das Deko-Schwert ein (wenn ihr durch die olivgrüne Tür zurückkommt in nordöstlicher Richtung). Ihr gelangt zu einer versiegelten Tür (grüner Orb Stufe 2). In dem mehrstöckigen Haus auf der linken Seite befindet sich im Erdgeschoss eine versiegelte Tür (grüner Orb Stufe 3). Durch sie gelangt ihr zwangsläufig zu einem Wasserfall mit einer Brücke. Bevor ihr in die Hütte geht, öffnet ihr noch die Kiste unter dem Wasserfall. Die Kombination: links unten einmal, rechts oben einmal, rechts unten einmal, links unten einmal, rechts unten einmal. Schon seid ihr Besitzer einer neuen



Rüstung (15). In der „Fischerhütte“ schnappt ihr euch die Kiste (Kombination: 3 und 6) und speichert ab, bevor ihr das Boot unterhalb der Treppe benutzt. Sobald ihr euch in dem Haus den Bogen krallt, spielt ihr mit Kaede weiter.

Der linke Pfad führt euch zu zwei Türen. Die westlich gelegene führt euch zur „Fischerhütte“. Statt nach unten zu steigen, nehmt ihr die Tür auf der anderen Seite. Ihr gelangt zu einem Haus mit zwei Durchgängen (verbunden durch einen langen schmalen Gang). Für die linke braucht ihr den grünen Schlüssel. Also speichert ihr erst einmal bei der rechten ab und geht von hier durch die Rücktür. Ihr findet auf der linken Seite im Obergeschoss eine weitere Box (Kombination: zweimal links, einmal Mitte, zweimal rechts, zweimal Mitte) und erhaltet einen Pfeil. Den benutzt ihr, wenn ihr durch die verbliebene Tür geht. Auf der Rückseite der Statue ersetzt ihr den Pfeil durch euren (16). Nun ist die Kiste offen und ihr habt den gesuchten grünen Schlüssel (und den Pfeil, den Samanosuke benötigt). Dank der Schlüssels gelangt ihr zu einem Boot. Nach der Sequenz erwartet euch mit Yamanosuke ein weiterer Zwischengegner.

Da das riesige Biest über dem Boden schwebt, erreicht ihr es mit den Magien kaum. Erledigt erst die Bodentruppen und nehmt es dann mit Feuerpfeilen unter Beschuss. Notfalls greift auch auf eure Büchse zurück. Nach der Sequenz geht es zur magischen Barriere zurück, wo ihr den Pfeil benutzt. Wählt den besonderen Pfeil über Menü an und der Zugang wird euch gewährt. Nun steht euch der Kampf gegen den vorletzten dicken Brocken bevor. Wie bereits der Hüter des Wind-Orbs verteidigt sich



der Kerl (Marcellus) mit einem riesigen magischen Schwert und einem starken Schild. Hier hilft nur Blocken und Attackieren. Sobald der Schild und das Schwert Geschichte sind, greift euch der Gegner mit zwei kleineren Klingen an (17). Hier könnt ihr nicht mehr blocken. Der Gegner wird versuchen euch über den Haufen zu rennen. Pumpt alles an Magie in ihn hinein, was ihr noch habt. Ansonsten schlägt auf ihn mit eurem Schwert ein, bis er klein beigt. Speichert im nächsten Raum ab und füllt zum letzten Mal eure Energie auf. Nun geht es zum finalen Gegner. Folgt dem langen Pfad hinab, bis ihr das letzte Mal durch eine Tür schreitet.

Der Boss ist eine gigantische Schlange, die mindestens so viel austellt, wie sie einsteckt. Wenn er aufrecht steht, verpasst ihm eine Magie-Attacke. Sobald er in sich zusammenfällt, schlägt mit dem Schwert auf ihn ein (18). Dem Laser- und Feuerstrahl könnt ihr nur ausweichen – Blocken ist hier sinnlos. Bei seiner Blitzattacke seht ihr am Boden, wo sie einschlägt, und könnt so locker ausweichen. Ist eure Magie aufgebraucht, greift am besten auf die Distanzwaffen Bogen und Flinte zurück (nur aufgerüstete Munition). Mit der Zeit füllen sich die Magieleisten der Schwerter wieder. Ansonsten müsst ihr euch auf eure Schwerter verlassen. Wenn ihr lange genug durchhaltet, ist euch der Abspann gewiss.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt „Onimusha Warlords“ durchgespielt. Als Belohnung erhaltet ihr nun nicht nur den Abspann, sondern einen kurzen Trailer der Fortsetzung und für die Helden des Spiels je ein neues Kostüm (19).



Player's Guide

FLUCHT VON MONKEY ISLAND

Heiko Strobel

Vorweg sei gesagt, dass ihr in jeder Situation mit jedem, der euch begegnet, reden und ein Schwätzchen halten solltet. Auf diese Weise entgeht euch keine Information, die ihr zum Lösen der verschiedenen Rätsel benötigt. Ferner sind die Dialoge meist urkomisch und ihr verpasst somit auch keinerlei Scherze, die die Akteure von sich geben. So, nun aber viel Spaß beim Spielen, und nehmt die Lösung nur zur Hand, wenn ihr mal nicht weiter wisst!

Zu Beginn befindet ihr euch auf einem Schiff. Nachdem euch ein kleiner FMV Einblick in die Vergangenheit gewährt hat, geht es auch schon zur Sache - denn ihr werdet überfallen! Ihr seid an einen Pfosten gefesselt und seht vor euch ein Kohlebecken, welches ihr, durch Betätigung des Dreieck-Buttons, umstoßt. Danach nehmt ihr, durch Betätigung des Viereck-Buttons, eine der Kohlen und dreht euch nach oben, bis ihr die rotglühende Kohle gegen die geladene Kanone treten könnt. Es erfolgt wieder eine Zwischensequenz. Im Anschluss daran landet ihr in Akt 1.

WAS TUN AUF MELEE ISLAND, WENN DU TOT BIST?!

Redet ausführlich mit dem Katapultist, der gerade dabei ist, die Gouverneursvilla abzureißen. Dieser würde in keinem Fall sein Tun unterbrechen, allerdings kann er sich seine Essenspausen frei einteilen. Also auf zur **SUMM-BAR**. Mit der L3-Taste könnt ihr direkt auf die Landkarte springen. Dort lauft ihr nach unten und betretet Melee Town. Lauft nach rechts, bis ihr zu besagter Bar kommt. Diese betreten und mit dem betrunkenen Seemann in der Ecke etwas reden. Danach geht es zu den Dartspielern am Bareingang. Mit den beiden solange reden, bis man auswählen kann, dass ein Pfeil den Ballon treffen soll. Ist dies geschehen, zurück zum Betrunkenen und die Schale mit den Brezeln aufnehmen. Mit L3 wieder auf die Landkarte wechseln und ab zum **HAFEN**. Hier liegt neben dem Grogautomaten ein Fahrradschlauch, diesen nehmen wir ebenfalls an uns und begeben uns zurück zum **KATAPULT**. Wenn ihr in Richtung Villa schaut, seht ihr rechts daneben einen Kaktus stehen. Hier verwenden wir den Fahrradschlauch mit dem Kaktus. Im Anschluss daran bieten wir dem Katapultisten eine Brezel an. Während sich dieser für eine Weile verdrückt, manipuliert ihr derweilen

seine Katapultsteuerung. Kleine Zwischensequenz erfolgt.

Ihr müsst nun eine Crew aufreiben; zuerst begeht ihr euch dazu in die **STADT**. Hier sucht ihr nach Carla und Otis, die auf der Straße herumstehen. Unterhaltet euch solange, bis ihr auf einen lauen Regierungsjob zu sprechen kommt. Daraufhin geht es wieder in die **SCUMM-BAR**. Sprecht mit dem verwegenen Seemann (Ignatius Käse). Diesen überreden, sich als Navigator eurer Mannschaft anzuschließen. Dazu müsst ihr ihn allerdings im Beleidigungsarmdrücken schlagen. Nur keine Sorge, im Grunde genommen müsst ihr nur einen Reim zu Ende führen. Beginnt Ignatius einen Satz, so braucht ihr lediglich den Satz, der sich darauf reimt, herauszusuchen. Seid ihr an der Reihe, so könnt ihr einfach eine Beleidigung auswählen, auf die es gar keinen Reim gibt. Für den Fall der Fälle habt ihr hier schon mal ein paar Beispiele:

- Memmen wie dich vernasch ich zum Frühstück.

Dann ist alles klar, deshalb bist du so dick.

- Nach diesem Spiel trägst du den Arm in Gips.

Das sind große Worte für nen Kerl ohne Grips.

- Du bist das hässlichste Wesen, das ich jemals sah.

Mit Ausnahme von deiner Frau, das ist klar.

- Ich habe mit diesen Armen schon Kraken bezwungen.

Und Babys wohl auch, na der Witz ist gelungen.

- Alle Welt fürchtet die Kraft meiner Faust.

Wobei mir vor allem vor deinem Atem graust.

- Ich kenne Läuse mit stärkeren Muskeln.

Behalt sie für dich, sonst krieg ich noch Pusteln.

- Meine Großmutter hat mehr Kraft als du Wicht.

Dafür hab ich in der Hand nicht die Gicht.

- Gibt es auf dieser Welt eine größere Memme als dich?

Sie sitzt mir gegenüber, also was fragst du mich.

- Viele Menschen sagen, meine Kraft ist unglaublich.

Unglaublich erbärmlich, das sag ab jetzt ich ...

Habt ihr gewonnen, so begeht euch danach zum **HAFEN** und haltet einen Plausch mit der Hafenmeisterin. Bevor sie euch ein Schiff zur Verfügung stellt, müsst ihr allerdings eine Berechtigung erbringen, ein solches führen zu dürfen. So geht es zurück zur **GOVERNEURSVILLA**. Im Haus nehmt ihr vom Schreibtisch das Vertragsformular, ein weiteres Regierungsschreiben findet ihr auf der Kommode, links neben dem Fenster. Nachdem beide angesehen wurden, könnt ihr sie von Elaine unterzeichnen lassen. Außerdem müsst ihr von Elaine das Gouverneurssymbol erhalten. Habt ihr alles zusammen, so





geht es auf einen Sprung in die **STADT** zu Carla und Otis. Den beiden gebt ihr den unterzeichneten Vertrag für einen lauen Regierungsjob. Jetzt nur noch am **HAFFEN** der Hafenmeisterin das Gouverneurssiegel geben und euer neues Schiff kann in Empfang genommen werden. Zwischensequenz erfolgt, und ihr segelt los nach

LUCRE ISLAND

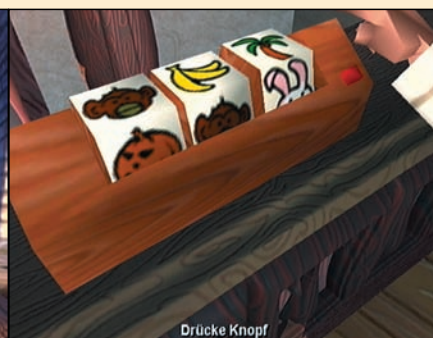
Hier angekommen lauft ihr am besten erst mal durch die Stadt, um euch einen Überblick über die verschiedenen Lokalitäten zu verschaffen. Der Ausgang der Stadt ist leicht zu übersehen. [1] Danach geht es in die **ANWALTSKANZLEI**. Nach einem Gespräch mit den Anwälten erhaltet ihr einen Brief von Elaines Großvater. Habt ihr diesen gelesen, begeben sich euch zur **BANK** von Lucre. Sprecht mit der Angestellten. FMV-Sequenz erscheint. Sobald es wieder weitergeht, nehmt ihr alles, was herumliegt: das Schwert, zwei Schwämme, ein Taschentuch und den darunter befindlichen Schwamm. Wenn ihr einen Blick in die geöffnete Nummerntruhe werft, könnt ihr zusätzlich noch eine Musikbox und eine Flasche Grog in euren Besitz bringen. Verwendet nun das Schwert mit der unteren Türangel und anschließend das kaputte Schwert mit dem Spalt. Nun alle drei Schwämme auf den Spalt anwenden. Danach gießt ihr den Grog darüber. Zwischensequenz erfolgt. Ihr seid nun im **GEFÄNGNIS**. Bevor ihr das Gebäude verlasst, müsst ihr noch die Dose mit Hühnerschmalz mitnehmen. Diese liegt vor der eisernen Jungfrau. Auf geht es zum **PROTHESENPARADIES**. Verwendet nun das Taschentuch aus dem Tresorraum mit dem Verkäufer. Dieser hat leider Schnupfen und kann infolgedessen mit dem Geruch des Tuches nichts anfangen. Also muss ein stärkeres Konzentrat des Duftes zusammen gemischt werden. Hierzu müsst ihr zuerst zum **PARFÜMSTAND**. Nehmt einen Zerstäuber links neben dem

Stand und eine Flasche Parfüm vom Stand. Danach zum **HAUS DES STOCKES**. Dort die Holzspäne nehmen und im Inventar mit dem Zerstäuber verbinden. Jetzt zum **KÖDERLADEN**. Einen kostenlosen Köder im Inventar mit dem selbstgemachten Parfüm verbinden. Vor dem Laden könnt ihr gleich die Ente in euer Inventar stecken. Als nächstes verwendet ihr das selbstgemachte Parfüm mit dem **BRUNNEN**, der in der Stadtmitte steht. Jetzt geht es raus aus der Stadt. L3 drücken und auf der Landkarte zur **UNHEILVERKÜNDENDEN VILLA** gehen. Dort nehmt ihr die Blume, die sich direkt vor dem Brunnen befindet - ab ins Parfüm damit. Jetzt fehlt lediglich noch etwas Wasser aus dem Sumpf. Auf die Landkarte wechseln und im Norden die **NEBELSÜMPFE** betreten. Parfüm mit Pfütze verwenden und das Gebräu ist komplett. Also schnurstracks zurück ins **PROTHESENPARADIES**. Jetzt müsst ihr euch einen Stift und Zettel zur Seite legen. Wenn ihr den Verkäufer mit eurem Gemisch besprüht, verrät er euch den Namen der Person, welche die Bank in Wirklichkeit ausgeraubt hat. Notiert ihn euch, denn er ändert sich nach dem Zufallsprinzip. Um die Adresse der Person herauszufinden, müsst ihr nun in der Kartei den genannten Namen nachschlagen. Geht also nach rechts und spielt mit der Dateiretrieval-Steuerung. Auf dieser sind drei Walzen mit jeweils fünf Symbolen.

Der Hase steht für die Buchstaben **A - D**.
Die Palme steht für **E - H**.
Der Kürbis steht für **I - M**.
Der Affe steht für **N - S**.
Die Banane steht für **T - Z**.

Nun nehmt ihr **EUREN** notierten Namen zur Hand. Mein Name lautete zum Beispiel Pagaliaci V. Ezterhaus. Hiervon brauchen wir jeweils die Anfangsbuchstaben - also P, V und E. Also dreht ihr die erste Walze für den ersten Buchstaben, in meinem Beispiel als bis zum „P“. Der Affe steht für N-S, ergo drehen wir den Affen herbei

usw.. Nach der letzten Walze drückt ihr den Knopf und bekommt bei richtiger Handhabung die Wegbeschreibung zu Pegnoses Haus. Als nächstes nehmt die Musikbox aus eurem Inventar und verwendet sie mit dem Verkäufer. Danach schnell zum vorderen Korb mit Prothesen flitzen, diesen betrachten und letztendlich die Kunsthand daraus entfernen, bevor die Musik aufhört zu spielen. Jetzt geht es runter an den **KAI**, zu den beiden Schachspielern. Hier müsst ihr zuerst mit dem Dicken sprechen. Ihr erfahrt, dass der Dünne ein Auge auf Brittany geworfen hat. Sprecht nun mit dem Dünnen und erwähnt Brittany. Zurück zum Dicken und eine Wanne voller Soße ansprechen. Wieder zum Dünnen und solange Brittany erwähnen, bis die beiden sich streiten. Gelegenheit macht Diebe, also macht euch den Augenblick zu Nutze und packt die Uhr ein. Lasst die beiden weiterstreiten und begeben sich zu den **NEBELSÜMPFEN**, wo ihr schon einmal wegen des Parfüms wart. Hier benutzt ihr die Uhr mit dem Floß. Danach steigt ihr auf das Floß. Nehmt die Wegbeschreibung zur Hand, schaut auf die aktuelle Uhrzeit (rechts unten), vergleicht diese mit der Wegbeschreibung und fährt dann in die Richtung, die hinter der Uhrzeit steht. Achtet auf die Uhr, jedes Mal, wenn sich die Zeit ändert, muss sich auch eure Fahrtrichtung ändern. Dieses vollführt ihr solange, bis euer Doppelgänger den Weg kreuzt. Stift und Zettel wieder zur Hand nehmen. Sobald ihr also auf Guybrush trifft, schreibt den ganzen Dialog nieder. Am besten nach jedem Satz auf Pause drücken, da ihr ansonsten nicht hinterher kommt. Später müsst ihr nämlich den kompletten Wortwechsel haargenau wiederholen. Außerdem übergibt euch Guybrush einige Gegenstände - auch aufschreiben. Denn diese müsst ihr auch in derselben Reihenfolge übergeben. Verwendet danach den erhaltenen Skelettschlüssel mit dem Tor. Fahrt durch das Tor und wiederholt das Spielchen mit



der Uhrzeit und der Wegbeschreibung, solange bis ihr erneut auf euren Doppelgänger trifft. Geht nun nach den Punkten auf eurer Liste vor. Wer sich nichts aufgeschrieben hat und in der falschen Reihenfolge die Sachen übergibt, löst ein Paradoxon aus und wird zum Anfang der Nebelsümpfe zurückverfrachtet. Die Reihenfolge ändert sich mit jedem neuen Versuch. Ist es geglückt, so fahrt ihr weiter, bis ihr letztendlich vor **PEGNOSES HAUS** landet.

Belauscht das Gespräch zu Ende. Nehmt das Hühnerschmalz und benutzt es auf die Fußmatte. Danach nehmt ihr die Ente und schmeißt sie durchs offene Fenster. Nach der Zwischensequenz geht es zur **BANK**. Links neben dem Gebäude befindet sich ein Kanaldeckel, benutzt das kaputte Schwert damit. Betrachtet den Kanaldeckel und notiert euch das Eingeritzte. Anschließend stattet ihr dem **PROTHESENPARADIES** einen weiteren Besuch ab. Fragt den Händler nach kostenlosen Prothesen. Er erzählt euch eine Geschichte, ihr müsst jetzt nur die notierten Namen eingeben und erhaltet bei richtiger Handhabung eine Kunsthaut. Wendet diese auf den offenen Gulli an. Danach missbraucht ihr den Gulli als Trampolin und landet im 1. Stock der **BANK**. Klettert die Leiter hinunter. Zieht an der Zugkette rechts neben der Leiter. Das Licht geht an und hinter euch erscheint der Schatten einer Nase. Geht also die Leiter wieder rauf und betrachtet den Schatten. FMV-Sequenz von Elaine wird eingelegt. Wenn es weitergeht, klettert ihr die Leiter wieder runter und nehmt noch vom Schreibtisch die ScupperWare an euch. Auf zum **KÖDER-LADEN**. Einen kostenlosen Köder in die ScupperWare und die Prothesenhand mit dem Termitenzirkus verwenden. Ist das erledigt, begeben sich auf die Landkarte und macht euch auf den Weg zur **UNHEILVERKÜNDENDEN VILLA**. Betretet das Geisterhaus und verwendet das Parfüm (nicht das selbstgemachte) auf eines der ausgestopften

Tiere im Haus. Nachdem Ozzie seinen Stock entzwei gebrochen hat, begeben sich ihr euch ins **HAUS DER STÖCKE**. Auf der rechten Seite steht Ozzies neuer Stock. Wendet die termitenverseuchte Kunsthand auf den Stock an. Zwischensequenz erfolgt. Wieder zurück zu **OZZIES HAUS**. Ihn auf Pegnose und den Bankraub ansprechen. Des Weiteren erwähnen, dass der Ausstellungsraum viel Beute beinhaltet. Aufgrund der Termiten an seinem Stock hinterlässt Ozzie eine Spur mit Sägespänen. Der Spur folgen.

Geht auf die Hinterseite der Insel, bis ihr den Geheimgang findet. Geht hinein. Betätigt den Schalter an der Stirnseite des Tisches. Der Schatz wird sichtbar. Wieder raus aus der Höhle und ins Wasser eintauchen. Nehmt nun die ScupperWare mit dem Köder aus dem Inventar. Sobald sich die Leuchtfische sehen lassen, verwendet ihr die ScupperWare mit den Fischen. Geheimgang wird sichtbar. Rein mit euch und alles mitnehmen, was ihr seht, insbesondere die Schraube nicht vergessen. Habt ihr alles, dann zurück ins **GEFÄNGNIS**. Gebt die Schraube dem Inspektor. Nach einer FMV-Sequenz landen wir im 2. Akt.

KOMM AUF DIE SEEKUH

Sobald es weitergeht, begeben sich ihr euch in die **STADT** zur **VOODOO-LADY**. Benutzt den Finger am handförmigen Tisch, um die Lady herbeizurufen. Mit ihr über alles reden und einiges herbeigezaubert bekommen. Sobald ihr die Ohringe, eine Halskette und einen Stift an einer Kette erhalten habt, wechselt ihr auf die Landkarte und begeben sich zu **MEATHOOKS HAUS**. Haltet einen Plausch mit ihm und nehmt anschließend den Pinsel aus dem Farbeimer mit. Nun auf einen Abstecher zum **HAFEN**. Die Münze aus dem Wechselgeldschacht des Grogautomaten nehmen und danach mit dem Automaten benutzen. Solange bearbeiten, bis er die Grogdosen ausspuckt. Eine nehmen

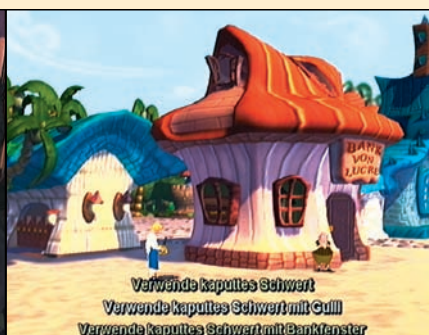


und ab in die **SCUM-BAR**, welche jetzt **LUA-BAR** heißt. Setzt euch auf der rechten Seite auf den mittleren Barhocker. Bestellt etwas Flambiertes. Nehmt den Pinsel zur Hand und wartet, bis das brennende Boot an euch vorbeifährt. Wartet solange, bis es um die Kurve herumgefahren ist. Sobald es hinter dem Pfeiler verschwunden ist [2], benutzt ihr den Pinsel mit dem Sushi-Boot-Antrieb. Es sollte nun der Koch aus der Küche gerannt kommen. Jetzt müsst ihr schnell in die Küche flitzen und den Grog auf den Sushi-Boot-Dampf-Generator anwenden. Habt ihr alles richtig gemacht, erfolgt eine Zwischensequenz. Ihr erhaltet die Karte mit dem Dreieinsreich. Ab zum **HAFEN**. Geht zu eurem Boot. Ohringe, Halskette, den Stift und die blaue Karte auf die Galionsfigur anwenden. Auf geht's nach

JAMBALAYA-ISLAND

Verschafft euch einen Überblick auf der Insel. Sobald ihr euch auskennt, geht es ins **STARBUCCANEERS COFFEE**. Im Fenster seht ihr eine Groggocinotasse stehen. Geht ins Kaffee und nehmt die Tasse. Lasst diese noch von der Thekendame auffüllen. Aus der Einkaufstasche der Touristin entwendet ihr noch den Krug. Nehmt euch noch von der Theke ein Mini-Bagels und steckt es nach der Kostprobe ins Inventar. Jetzt geht hinter das Kaffee zur **STATUE** und spricht mit dem Touristen über absolut alles. Er muss erwähnen, dass das Gerücht umgeht, der Hut sei gestohlen worden.

Wechselt zur Landkarte und geht zum **AUFFÄLLIGEN HAUS**. Links vom Eingang den Leim mitnehmen und vom Stand einen Werbezettel. Stan zuhören, um einen Gutschein zu erhalten; sollte man einschlafen, den Groggocino trinken. Zurück in die Stadt und ins **MICRO-GROGGERY**. Mit Barkeeper reden und erfahren, dass man einen Planet-Threepwood-Gut-





schein bekommt, wenn man die Seekuh reitet. Schmiert den Leim auf die Seekuh und fragt, ob ihr es einmal probieren könnt. Draußen steht jetzt neben dem Eingang eine Tonne, aus der ihr euch einen weiteren Gutschein nehmen könnt. Auf zum **PLANET-THREEPWOOD**. Betrachtet die Tageskarte. Danach bei der Bedienung etwas bestellen und den Gutschein erwähnen. Vergnügten Piraten ansprechen und eine Karikatur anfertigen lassen. Danach den Leim auf das Bild anwenden und dieses wiederum auf den geklauten Starbucaneers Krug kleben. Jetzt könnt ihr die Affenkrugfälschung gegen das Original auf dem Tisch austauschen.

Begeht euch jetzt wieder zum **HAFEN** und paddelt mit dem Ruderboot zuerst ans Piratenschiff und danach weiter zur Nachbarinsel, dem **PIRATENNEST**. Dort angekommen geht ihr nach rechts zur **SCHULE** und tragt euch bei der Lehrerin ein. Beantwortet die Prüfungsfragen. Gebt immer die schlimmsten und übelsten Antworten. Dafür erhaltet ihr eine Narrenkappe. Geht nun raus und aktiviert den Feueralarm [3] neben der Tür. Sobald die Lehrerin die Schule verlassen hat, geht ihr rein und bedient euch der Pfeife, die sich in der Truhe links neben der Tür befindet. Begeht euch nun zum **PUPPENSPIELSTAND**. Dort redet ihr solange mit den Puppen, bis sich Hellbeard zeigt. Diesem zeigt ihr das blaue Gemälde. Danach könnt ihr euch der beiden Püppchen bedienen. Begeht euch nun zur rechten Seite der Insel. Sprecht mit den Piraten über alles. Geht weiter nach rechts und ihr betretet ein Steinfeld. Benutzt die Pfeife und die Papageien werden erscheinen. Gebt einem von beiden die Tasse mit Groggoccino oder auch Kindergrog (was gerade zur Hand ist). Nun stellt einen Papagei eine Frage. Beantwortet er diese richtig, wisst ihr, welcher der beiden immer die Wahrheit sagt. Nun fragt ihr ihn,



in welcher Richtung Tynis Hut liegt. Geht in die Richtung, die der Papagei angibt. Ruft ihn erneut mit der Pfeife herbei und fragt erneut, wo der Hut liegt. Wiederholt dies solange, bis ihr beim richtigen Stein seid. Spielt nun mit den Puppen. Wenn alles wie geplant läuft, erfolgt eine Zwischensequenz und ihr erhaltet den Hut.

Paddelt jetzt wieder zurück nach Jambalaya und begeht euch zum **GROßEN FELSEN**. Sprecht erst einmal mit Marco De Pollo und fordert ihn zu einem Wettkampf heraus. Danach geht es zu den Preisrichtern, um eine Zulassung zu bekommen. Zurück zu Marco und ab zum Wettkampf. Nach eurem verpatzten Sprung spricht ihr mit dem Hippie-Richter, der euch über die verschiedenen Manöver aufklärt...

Kielhol – Pfeil nach oben
Rumfass – Pfeil nach unten
Schwingendes Schwert – Pfeil nach rechts
Alpha-Äffchen – Pfeil nach links

Werft noch einen Blick auf die Timesharing-Broschüre und verwendet sie mit dem griesgrämigen Richter. Geht wieder zu Marco. Verwendet den geklauten Bagelklumpen mit dem Robbenbabyöl. [4] Setzt die Narrenkappe auf und überredet de Pollo zu einem erneuten Wettkampf. Merkt euch Marcos Manöver und imitiert diese. Unentschieden. Ihr seid an der Reihe, einen Sprung vorzugeben. Ihr könnt

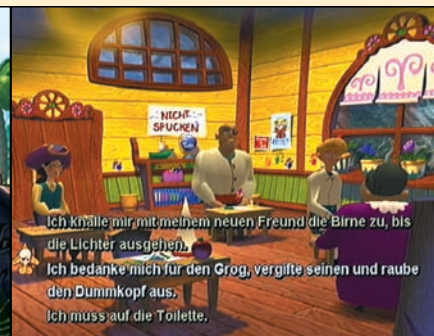
nun machen, was ihr wollt, denn Marco wird während seines Sprungs von Möwen abgelenkt - sofern ihr den Bagelklumpen auf sein Öl benutzt habt. Ihr bekommt die Statue und seht eine FMV-Sequenz, bevor es zum Akt III geht.

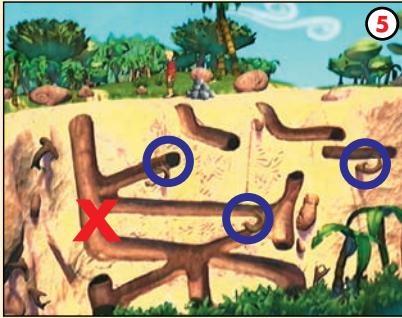
DIE FLUCHT VON MONKEY ISLAND

Zuerst müsst ihr die Notiz links unten am Baumstamm lesen. Wenn ihr weitergeht, findet ihr euch auf der Landkarte wieder. Jetzt geht es zur **LICHTUNG**. Redet mit Herman Toothrot. Nach der Unterhaltung nehmt ihr die Kokosnuss, die vor der Baracke liegt und schmeißt sie Herman gegen den Kopf. Ihr merkt, wenn ihr euch ein weiteres Mal mit ihm unterhaltet, dass sein Gedächtnis etwas zurückgekommen ist.

Jetzt geht es zur **SCHLUCHT**. Rechts am Bildschirmrand befindet sich ein Kaktus. An welchen ein Bananenpflücker angelehnt ist. Nehmt ihn und begeht euch zurück zum **STRAND**. Verwendet nun den Pflücker mit der Bananestaude solange, bis ihr alle habt. Gebt dem Affen Timmy eine Banane und geht mit ihm zurück zur **SCHLUCHT**. Gebt Timmy eine weitere, damit er euch in den Minenschacht folgt. Geradeaus bis zur Metalltür laufen. Die Öffnung öffnen und eine Banane hindurch schmeißen. Öffnung wieder schließen und eine Banane auf das Portal anwenden. Tür öffnet sich. Hineingehen und zwischen den Zahnrädern den Tangpflücker entdecken. Diesen nehmt ihr mit Hilfe des Bananenpflückers an euch.

Raus aus dem Stollen und ab zum **AUSSICHTSPUNKT** (Nicht vergessen, mit Hilfe des L3-Buttons kommt ihr immer wieder zurück auf die Landkarte). Nehmt nun einen Stein und schmeißt diesen in den rechten Schacht. Greift sofort zum nächsten und wartet, bis der erste Stein die Wurzel (jeweils mit einem Kreis





gekennzeichnet) berührt. In diesem Augenblick muss der nächste ins mittlere Loch geworfen werden. Wiederum warten, bis der mittlere Stein die rechte Wurzel berührt, und dann sofort den nächsten Fels ins linke Loch werfen. Die beiden Steine müssen sich berühren (an der mit X gekennzeichneten Stelle). Sobald der letzte Fels die untere Wurzel berührt hat, einen allerletzten Stein nochmals ins linke Loch werfen. [5] Bei richtiger Handhabung sollte ein Fels mitten im Lavasee landen. Liegt dieser dort, könnt ihr euch auf den Weg zum **VULKANSCHLOSS** machen.

Betretet die **KATHEDRALE**, macht eine 180 Grad-Drehung und nehmt mittels des Bananenpflückers die Schilde aus

dem Totenkopf über der Türe. Geht weiter und redet solange mit dem Rasputin, bis ihr einen Ritt auf dem Lavastrom ausprobieren dürft. Nehmt den Bananenpflücker zur Hand und nehmt die Milchflasche an euch, die während der Fahrt auf einem Felsen herumsteht. Ihr müsst die anderen Boote in der Reihenfolge rammen, wie auf den Bild markiert. [6] Habt ihr diese, dann müsst ihr bei der nächsten Runde in das runde Lava-becken (auf dem Bild mit X gekennzeichnet) reinfahren. Nehmt den Tangpflücker zur Hand und benutzt ihn auf das Unkraut. Jetzt geht es nach links zur Palme. Die schmeißen wir einfach um. Geht zurück zu **HERMAN** Toothrot und schmeißt ihm die

Milchflasche gegen den Kopf. Wieder hat er ein Stück seines Gedächtnisses wiedergefunden. Jetzt geht ihr ins **DORF** der Affen. Ihr kommt auf die andere Seite der Insel mittels der Palme, die ihr umgeschmissen habt. Unterhaltet euch mit Jojo Jr. ausgiebig über den Monkey Combat. Danach geht ihr zu den musikalischen Affen und verwendet die Schilde. Dafür bekommt ihr sein Akkordeon. Dieses schmeißt ihr gegen **HERMANS** Kopf.

Nach der FMV-Sequenz sprecht nochmals mit ihm um das Gouverneurssiegel zu erhalten. Geht jetzt zurück ins **AFFENDORF**. Im kleinen Wäldchen vor dem Dorf müsst ihr zuvor einige Äffchen im Monkey Combat besiegen. Legt euch am besten eine Tabelle (siehe Kasten) an. Da sich die benötigten Ausrufe mit jedem neuen Spiel ändern, werden meine Moves bei euch wahrscheinlich nicht zutreffen.

Wenn ihr meint, es drauf zu haben, dann begeben euch ins **DORF** und fordert Jojo Jr. heraus. Habt ihr ihn besiegt, erhaltet ihr als Trophäe den Bronzehut. Geht damit zum **RIESEN-AFFENSCHÄDEL**. Benutzt den Hut auf dem Affenkopf und den Bananenpflücker auf die Affennase. Begeben euch ins Innere des Kopfes und platziert das Gouverneurssiegel in dem Spalt. [7] Nach der FMV-Sequenz begeben ihr euch nach rechts. Nehmt die große Planke vom Boden und benutzt sie auf dem kleinen Turm. Klettert auf den kleinen Turm und springt anschließend auf die Planke. Oben angekommen betätigt ihr den Schalter. Das Final Battle gegen LeChuck wird nach Monkey-Combat-Regeln ausgetragen. Allerdings könnt ihr hier nicht gewinnen. Ihr müsst lediglich LeChucks Kampfstellungen nachahmen und somit dreimal ein Unentschieden erreichen. Sieg auf der ganzen Linie, ein weiteres Male wurden LeChucks Pläne vereitelt.

MONKEY COMBAT

DERZEITIGE STELLUNG	NEUE STELLUNG	BENÖTIGTER AUSTRUF
Schneller Schimpanse	Panischer Pavian	Ack Eek Chee
Schneller Schimpanse	Geselliger Gibbon	Ack Oop Eek
Schneller Schimpanse	Ängstlicher Affe	Eek Chee Ack
Schneller Schimpanse	Betrunkener Brüllaffe	Chee Ack Oop
Ängstlicher Affe	Panischer Pavian	Ack Chee Oop
Ängstlicher Affe	Schneller Schimpanse	Eek Chee Ack
Ängstlicher Affe	Geselliger Gibbon	Ack Oop Chee
Ängstlicher Affe	Betrunkener Brüllaffe	Oop Eek Ack
Panischer Pavian	Schneller Schimpanse	Ack Eek Chee
Panischer Pavian	Ängstlicher Affe	Ack Chee Oop
Panischer Pavian	Geselliger Gibbon	Eek Chee Oop
Geselliger Gibbon	Ängstlicher Affe	Ack Oop Chee
Geselliger Gibbon	Schneller Schimpanse	Ack Oop Eek
Geselliger Gibbon	Panischer Pavian	Eek Chee Oop
Geselliger Gibbon	Betrunkener Brüllaffe	Oop Chee Eek
Betrunkener Brüllaffe	Schneller Schimpanse	Chee Ack Oop
Betrunkener Brüllaffe	Ängstlicher Affe	Oop Eek Ack
Betrunkener Brüllaffe	Geselliger Gibbon	Oop Chee Eek

WER BESIEGT WEN?

Panischer Pavian besiegt Schneller Schimpanse und Geselliger Gibbon.
Geselliger Gibbon besiegt Schneller Schimpanse und Ängstlicher Affe.
Ängstlicher Affe besiegt Panischer Pavian und Betrunkener Brüllaffe.
Betrunkener Brüllaffe besiegt Geselliger Gibbon und Panischer Pavian.
Schneller Schimpanse besiegt Ängstlicher Affe und Betrunkener Brüllaffe.

ENDE

Player's Guide

Simon Krätschmer

RESIDENT EVIL

CODE: VERONICA X

Teil 2

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

Auf zu neuen Zombie-Ufern! Während ihr im letzten Teil unserer Resident Evil CODE: Veronica-Lösung mit Claire von der zombieverseuchten Umbrella-Insel entkommen seid, führen wir euch diesmal durch die Kälte der PlayStation2-Antarktis. Da wir euch die spannende Story natürlich nicht verderben möchten, findet ihr in unserer Lösung keinerlei handlungsrelevante Informationen – um ganz sicher zu gehen, haben wir für jede Zwischensequenz ein "[cutscene]" eingesetzt.

Harte Landung...

[cutscene] Folgt dem Pfad nach rechts und geht die kleine Leiter hinunter – hier öffnet ihr die erste Tür auf der rechten Seite. Begeht euch hier nun in den hinteren, rechten Bereich [cutscene] und erledigt alle herumirrenden Zombies. Anschließend lest ihr die blaue Akte, nehmt die Karte von der Wand (hängt zwischen den zwei Betten) und steckt vor dem Hinausgehen noch das herumliegende Farbband ein.

Geht die Treppe nach unten, hier durchquert ihr den Raum mit den Riesen-Motten und folgt dem Gang geradeaus bis zu einem Speicherraum. Sammelt alle herumliegenden Goodies, die Farbbänder und Alfreds Notiz ein und verstaut alle unnötigen Gegenstände in der Item-Box. Verschiebt nun den Schrank im hinteren Bereich, um einen Geheimgang freizulegen und öffnet dann die Schließfächer. [cutscene] Lest den Brief des Butlers und verlasst den Speicher-

raum. Durch die große Doppel-Tür gelangt ihr zu einer riesigen Maschinenhalle – falls euch die Motten auf dem Weg dorthin erwischen, könnt ihr eure Vergiftung mit den blauen Pflanzen vor der Tür heilen.

Maschinenhalle

Ihr trefft auf drei Zombies, die ihr jedoch schnell erledigt haben solltet. Sucht nun die Tür mit der Markierung "Weapon" und öffnet sie – dahinter macht ihr schnell die zwei herumtorkelnden Zombies kalt und schnappt euch den Schlüssel. Eine der am Boden liegenden Leichen hat einen Detonator bei sich, den ihr beim Schlitz am Safe des kleinen Nebenraumes verwenden solltet. Bevor ihr den Raum wieder verlasst, solltet ihr euch noch mit dem schlagkräftigen Sturmgewehr aus einem der grünen Schließfächer ausrüsten.

Verlasst den Raum wieder und betretet die Tür mit der Aufschrift "B.O.W." – hier warten schon zwei eklige Säure-Spinnen auf euren Besuch. Durchquert den Raum und sammelt am hinteren Ende den B.O.W.-Strichcode ein – den klebt ihr in der Maschinenhalle an die Kiste, die auf dem Förderband steht. Geht nun die kleine Treppe hoch und benutzt den kleinen Schlüssel aus dem "Weapon"-Raum, um die verschlossene Tür zu öffnen (den nutzlosen Schlüssel könnt ihr anschließend wegwerfen). Klettert nach oben und schaut euch die Gas-Leitungen genauer an – hier müsst ihr später das 4-kantige Drehrad einsetzen.

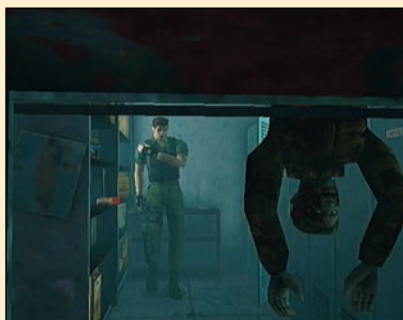
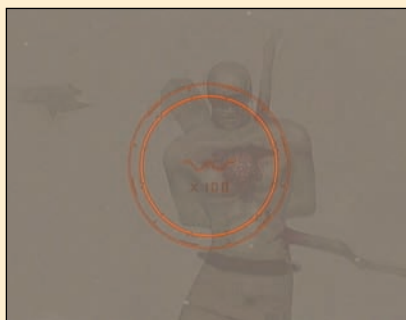
Da ihr das aber noch nicht habt, geht ihr vorerst durch die nächste Tür in einen vereisten Raum. Die hier anwesenden Zombies habt ihr schnell erledigt, anschließend drückt den kleinen, blau leuchtenden Knopf unter der Metall-Plattform. Sobald ihr ihn betätigt habt, wird der Strom im kompletten Gebäude wieder eingeschaltet. In der Maschinenhalle wird dadurch das Förderband aktiviert, deshalb begeben euch dorthin und legt den Hebel um. [cutscene]

Folgt der Kiste in den "B.O.W."-Raum und greift euch die Gasmaske hinter der Glasscheibe, nun solltet ihr zurück in den Speicherraum gehen, wo ihr den kleinen, roten Knopf im Schließfach betätigt. Nach zwei weiteren kleinen [cutscenes] schnappt ihr den herumstehenden Blumentopf und untersucht ihn eingehender im Inventory-Modus – ihr findet einen weiteren Schlüssel.

Zurück zum Flieger

Mit dem soeben erhaltenen Schlüssel lässt sich die Tür hinter der Absturzstelle öffnen (den nutzlosen Schlüssel könnt ihr danach wegwerfen), hier findet ihr das 8-kantige Drehrad. [cutscene]

Nun geht's wieder die Leiter runter, durch die große Doppel-Tür und in den linken Raum. Den Zombie hinter dem Gitter solltet ihr weitestgehend ignorieren und stattdessen lieber die hintere Ecke des Raumes untersuchen. Mit der hier stehenden Schleifmaschine könnt ihr das 8-kantige Drehrad in ein 4-kantiges Drehrad ver-



wandeln, mit dem sich das ausströmende Gas abstellen lässt.

Eissturm

Nach der folgenden [cutscene] solltet ihr als erstes wieder zurück in den Speicherraum gehen und euch mit einer schlagkräftigen Waffe ausrüsten (hinzukommt dann noch das Jagdgewehr, das Alfred fallen gelassen hat). Lasst das Feuerzeug und alle anderen unnötigen Gegenstände unbedingt in der Item-Box – Chris kann sie später gut gebrauchen!

Anschließend begeben sich euch wieder zurück zu Steve. [cutscene]

Halte Abstand von dem Gummi-Mutanten Abstand und stellt euch in einer der vier Ecken auf, damit er euch nicht so leicht von der Plattform schleudern kann. Zielt mit Alfreds Jagdgewehr auf sein pulsierendes Herz und wechselt sofort den Standort, falls er euch zu nahe kommt. Nach vier direkten Treffern mutiert er und ihr solltet auf eine andere Waffe umstellen. Behaltet eure Taktik jedoch bei und feuert solange aus einer der Ecken auf ihn, bis er endlich erledigt ist. [cutscene]

Wiedersehen mit Chris

Ihr spielt jetzt mit Chris Redfield. [cutscene] Ihr landet direkt an einem Speicherraum, hier könnt ihr auch gleich euer erstes Farbband finden. Sucht euch nun eine schlagkräftige Waffe aus dem Inventar heraus (speichern nicht vergessen!) und verlasst die Katakomben durch die Tür. [cutscene]

Verwendet Explosions-Pfeile (falls noch verfügbar) oder eine andere hochkarätige Waffe, um dem Riesenwurm endgültig den Garaus zu machen. Habt ihr das geschafft, erhaltet ihr von Rodrigo das Feuerzeug. [cutscene] Mit diesem Feuerzeug könnt ihr nun ein bisschen zündeln gehen: Benutzt es an der Statue, die im Speicherraum in die Wand gemeißelt ist – und nach einer kleinen [cutscene] könnt ihr die MPs aus der kleinen

Vertiefung an euch nehmen. Geht nun den Weg durch die Katakomben weiter und steigt in den Lift – dieser bringt euch ein Stockwerk nach oben in die Garage der Militär-Basis.

Garage

Seit Claires letztem Besuch haben sich hier (natürlich!) wieder ein paar gierige Untote breitgemacht, die für zombieverstärkte Schützen mittlerweile jedoch wirklich kein Problem mehr darstellen sollten... Im Anschluss an dieses kleine Gemetzel verlasst ihr die Garage durch die Doppel-Tür und drückt den roten Knopf am hinteren Ende des herumstehenden Panzers. Ein Lift erscheint, den ihr auch sofort benutzen solltet.

Folgt dem Gang und sammelt auf dem Weg alle herumliegenden Goodies ein, hinter der nächsten Tür befindet sich ein Savepoint, in dem ihr zusätzliche Items und Farbbänder einsammeln könnt. Nun ist es wieder einmal Zeit für ein kleines Rätsel, deshalb sucht den seltsamen Schrank in der Ecke auf und öffnet die Schubladen in der Reihenfolge: Rot, Grün und Blau. Die vierte Schublade öffnet sich und ihr erhaltet die goldenen Pistolen, die ihr jedoch nicht benutzen könnt und deshalb sofort in der Item-Box verstauen solltet.

Verlasst den Speicherraum wieder und folgt dem Gang zur Halle, wo ihr die Batterie für den gelben Hydraulik-Lift in der Garage findet. Bevor ihr diese jedoch einsetzen könnt, greifen euch zwei Spinnen an. Macht mit ihnen kurzen Prozess und fahrt mit dem Aufzug zurück zur Garage. Mit dem so aktivierten Lift könnt ihr bis zur Brüstung hochfahren, wo ihr einen Lagerraum-Schlüssel und eine weitere Akte findet. [cutscene]

Umbrella-Labor

Verlasst den Raum durch die braune Tür [cutscene] und folgt dem Gang. Beseitigt ein paar herumtorkelnde Zombies und greift euch (ganz wich-

tig!) den Rucksack, der euer Inventar auf zehn Slots erweitert. Benutzt den Lift, um auf Level B1F zu fahren, sammelt die Farbbänder ein und nehmt die Schrotflinte von ihrer Halterung. [cutscene] Geht unter der Treppe hindurch bis ins Wasser, erledigt den einsamen Zombie und klettert auf der anderen Seite die Metalleiter hoch. Ihr befindet euch nun ganz in der Nähe eines bekannten Speicherraums, sichert deshalb kurz das Spiel und geht wieder über die Treppe zurück. Nachdem ihr die Tür neben der Schrotflinten-Halterung geöffnet habt, befindet ihr euch im unteren Trakt des Umbrella-Labors, geht nach oben und aktiviert das Kontrollpult. Eine der Glasröhren wird nun zu Boden gelassen und ihr könnt etwas Munition vom Dach der Röhre aufsammeln. Geht jetzt geradeaus durch die Tür und schnurstracks durch die folgenden Räume, bis ihr in einem zerstörten Labor-Raum angelangt seid. Hier nehmt ihr die herumliegenden Goodies und einen kleinen Schlüssel mit. Damit könnt ihr den Kühlschrank öffnen, den ihr nun auf "128" einstellt. Dadurch verfärbt sich die darin stehende Chemikalie blau und ihr könnt sie mitnehmen.

Klappert erst jetzt die einzelnen Räume ab und nehmt den Türkopf aus einem der vorherigen Zimmer mit [cutscene] – die heranstürmenden Mutanten begrüßt ihr am besten mit der Schrotflinte. Damit ihr den Labortrakt wieder verlassen könnt, müsst ihr die Schrotflinte in ihre Halterung zurücklegen, erst dann kommt die Treppe wieder herunter. Fahrt mit dem Lift auf Level 2F. Dort angekommen erledigt ihr schnell die angreifenden Zombies und geht durch die braune Tür ins Laboratorium (achtet auf die Wach-Kameras). Folgt dem Wegverlauf und benutzt den Türkopf, um einen weiteren Gang zu öffnen. Hier findet ihr auf der rechten Seite ein kleines Panzer-Modell, das ihr (wieder zurück auf Level 1F) mit dem Basis-Modell kombiniert, damit sich eines der Gemälde bewegt und



neben einer weiteren Notiz einen wichtigen Schlüssel freigibt. Schnappt euch beide Items und verlasst das Stockwerk wieder Richtung Labor.

Eingangshalle:

Nach der folgenden [cutscene] müsst ihr euch gegen eine freigelassene Umbrella-Mutation verteidigen – fünf bis sechs ordentliche Treffer mit der Schrotflinte sollten allerdings genügen, um dem Biest Manieren beizubringen. Geht nun den Weg zurück bis zu der grossen Halle, wo ihr zum ersten Mal von den Hunter-Mutationen angegriffen wurdet – hier befindet sich ein Lastenaufzug, den ihr mit dem soeben gefundenen Schlüssel aktivieren könnt. Benutzt ihn, um nach oben zu fahren. Verschiebt die Kisten so, dass ihr an die explosiven Pfeile herankommt und verlasst den Raum anschließend durch das Loch in der Wand. Öffnet die braune Tür und erledigt alle anwesenden Zombies, geht dann durch ein weiteres Loch in der Wand und öffnet die dahinterliegende Holztür. Haltet euch nun links und erledigt auf eurem Weg den herumkriechenden Zombie. Dann geht es durch die offene Stelle im Zaun und die Leiter hinunter – hier solltet ihr als erstes den Schalter betätigen. [cutscene]

Bevor ihr den Vorsprung hinunter klettert, solltet ihr den darunterliegenden Maschinenraum von Umbrella-Zombies säubern. Erst dann steigt ihr die kleine Treppe hinauf und öffnet die Tür. Den hier hierumspringenden Mutanten habt ihr schnell beseitigt, danach geht es gleich weiter durch die nächste Tür. Hinter der folgenden Ecke findet ihr eine seltsame Substanz, die ihr mit der blauen Substanz aus dem Labor-Kühlschrank kombinieren solltet – heraus kommt eine dritte, ätzende Substanz. Öffnet die Schublade des Tisches, um eurer Pistole ein nützliches Upgrade zu verpassen.

Unterwasser-Labor:

Begeht euch nun Richtung Vorhof (dort, wo bis vor kurzem noch der Riesen-

wurm sein "Quartier" aufgeschlagen hatte) und fahrt mit dem Warenlift nach unten. Ihr befindet euch nun in einem weiteren Speicherraum, sichert das Spiel und geht durch die Ausgangs-Tür. Macht den herumstreudenden Mutanten kalt und fahrt mit dem Lift in der Ecke nach oben – wenn ihr nun dem Gang weiter folgt und die Metallbrücke überquert, landet ihr in einem Raum, in dem ihr den Öldruck einstellen könnt. Betätigt hier die Knöpfe in der Reihenfolge: Viermal Knopf 3, einmal Knopf 10, einmal Knopf 3 und abschließend einmal Knopf 5. Jetzt wird die komplette Insel wieder mit Strom versorgt – und ihr solltet den Raum schnellstens verlassen... Lauft über die Brücke und betätigt den Hebel, damit die Brücke nach unten geschwenkt wird. Fahrt anschließend mit dem Lift nach unten und überquert die Brücke ein zweites Mal, um ins Unterwasser-Labor zu gelangen. Auch hier haben sich wieder einige Zombies breitgemacht, die allerdings schnell erledigt sind. Öffnet die parallel liegende Tür und schnappt euch die drei Medaillons, die Kollegin Claire vorher hier platziert hat – jetzt lauft ihr wieder zurück zum Vorhof und ein weiteres Mal durch die große Doppeltür.

Kanalisation:

Betretet die letzte Tür rechts und kämpft euch euren Weg bis zum Gang mit der im Boden versenkten Leiter frei – hier steigt ihr hinunter und durchquert den Raum, bis ihr am Lift angelangt seid. Fahrt auf Level 1F und geht nach rechts in die kleine Galerie (Speicherpunkt), platziert hier die drei Medaillons an den dafür vorgesehenen Stellen an der Wand. Nachdem ihr nun noch den Schalter betätigt habt, wird das Modell der Basis zur Seite gerückt und ihr könnt durch die Leiter darunter ein Stockwerk tiefer gelangen.

Erledigt die zwei hier herumwuselnden Ekel-Spinnen und sucht eine weitere Leiter am Ende des Ganges. Geht hinunter und folgt dem Gang, bis euch

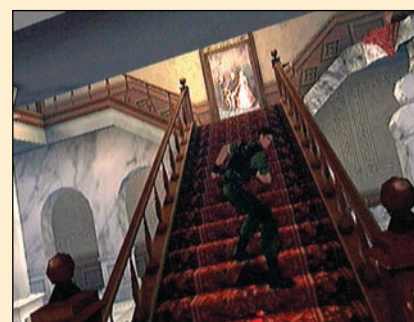
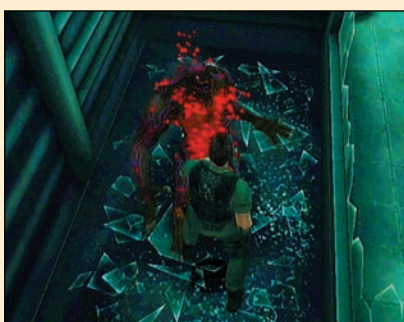
eine [cutscene] unterbricht.

Solange ihr nicht ins Wasser spaziert, seid ihr auch nicht in Gefahr – sobald ihr euch jedoch zu nahe an die Umbrella-Kreatur heranwagt, attackiert sie euch mit Stromstößen. Ihr könnt entweder aggressiv vorgehen – und dem garstigen Biest eins über die Polygon-Rübe ziehen ... oder euch defensiv verhalten und flink zu dem blauen Schild in der Mitte des Wassers rennen. Wie auch immer: Sobald ihr dort angekommen seid, steckt ihr das nützliche Item ein, verwendet es mit der ätzenden Säure (so erhaltet ihr einen weiteren Schlüssel) und verlasst die Kanalisation wieder. Dieser Schlüssel öffnet die große Tür neben dem Speicherraum (dort, wo die beiden Spinnen herumgetippelt sind) und ihr könnt euch endlich von der Insel verdrücken. [cutscene]

Antarktis:

[cutscene] Verlasst den Hangar und geht durch die Tür. Feuert solange auf die herumirrenden Tentakel, bis sie sich nicht mehr bewegen und klettert dann die Leiter sowie die Treppe hinunter. Im Speicherraum angekommen benutzt ihr den Schlüssel mit dem Schrank an der rechten Wand – hier findet ihr einen Puzzle-Würfel, ein Farbband und Alfreds Tagebuch. Holt euch den Feuerlöscher aus der Item-Box und verlasst den Raum wieder.

Jetzt geht es wieder ein Stockwerk höher und durch die Doppel-Tür, anschließend nach rechts in den Raum mit den Gasleitungen. Nehmt das 4-kantige Drehrad an euch. Verlasst nun den Raum und geht durch die Tür direkt gegenüber (Vorsicht Zombies!) – hier erledigt ihr alle anwesenden Untoten und schnappt euch den Koffer. Bringt ihn zum Speicherraum und legt ihn in die Item-Box, speichert das Spiel und geht zurück in den gefrorenen Abschnitt des Maschinenraums. Klettert über die zerstörte Stelle und öffnet die Tür. [cutscene] Macht mit der Mutation kurzen Prozess und geht anschließend durch die Doppel-



Tür. Hier drückt ihr den Knopf gegenüber des Wassertanks, damit ein Fass nach oben transportiert wird. Benutzt den Feuerlöscher mit diesem Fass und er wird wieder aufgefüllt. Mit dem gefüllten Feuerlöscher fahrt ihr nun mit dem Lift nach unten – jetzt könnt ihr das Feuer löschen, das euren Weg blockiert. Auf dem Förderband liegt der Colt, den könnt ihr jetzt endlich einstecken.

Jetzt immer dem Pfad folgen, bis ihr an dem Safe angelangt seid, den Claire mit dem Detonator präpariert hat. Zündet diesen mit dem Feuerzeug an und nehmt die freigelegten Goodies an euch. Nun geht es den ganzen Weg wieder zurück und durch die Doppeltür. Hier haltet ihr euch links und lauft durch die erste Tür in einen Speicherraum. Benutzt das 4-kantige Drehrad an der Maschine gegenüber der Item-Box – so schaltet ihr die Sicherung ein und könnt anschließend den Strom-Schalter betätigen. Das komplette Gebäude wird nun mit Energie versorgt. Sammelt die herumliegenden Items ein und sichert das Spiel.

Déjà-Vu?

Sobald ihr den Raum verlasst, kommt euch eine Handvoll Untoter entgegen, denen ihr schnellstens das virtuelle Lebenslicht ausblasen solltet – danach folgt ihr dem Gang und betretet die nächste Tür links (na, kommt euch nichts bekannt vor?). Schiebt die Figur über die Risse im Boden und die Platten brechen ein, jetzt könnt ihr den Inhalt des Kruges näher betrachten. Folgt dem Gang bis ihr vor dem Tigerkopf steht, von dem ihr euch das blaue Auge kurz "ausleiht". Der Kopf dreht sich und ihr erhaltet ein 8-kantiges Adapter-Stück für das Drehrad. Sobald ihr das Auge wieder zurückgesteckt und stattdessen das rote genommen habt, gelangt ihr an Colt-Patronen. Bringt alle unnützen Items nun zum Speicherraum und legt sie in eine Item-Box.

Herrenhaus

Im roten Gang könnt ihr über einen Lift nach unten gelangen, hier wartet ein Raum voller Krabbeltiere. Sammelt den Libellen-Flügel vom Boden auf und folgt dann dem linken Gang.

Auch hier warten wieder Zombies auf euch, nach deren Ausschalten ihr euch um den Untersuchungs-Bericht kümmert, der auf dem Tisch liegt. Schaut durch die Röhre und verlasst den Raum wieder. Dieses Mal wählt ihr den rechten Gang und geht durch die Tür an seinem Ende. Hier findet ihr den Alexia Virus-Bericht. Anschließend geht ihr die Treppen hoch zum rechten Podium und benutzt hier den Puzzle-Würfel im Inventory-Modus. Merkt euch die Symbol-Frequenz und gebt diese im Computer ein, damit sich eine der Schubladen öffnet. Sobald ihr den Puzzle-Würfel hier hineingelegt habt, unterbricht euch eine weitere [cutscene], an deren Ende ihr Alfred den Ring von der Hand nehmt und ihn im Inventory-Modus untersucht. So erhaltet ihr den blauen Stein. Nachdem ihr mit dem Lift zurück Richtung Speicherraum gegangen seid, solltet ihr durch die rechte Tür nach draußen zum Kinder-Karussell. Es greift euch ein Mutant an, den ihr schnellstmöglichst erledigen solltet. Beim Karussell und im Wasser neben der Vase findet ihr zwei weitere Libellen-Flügel. Öffnet die Doppeltür (Déjà-Vu?) und geht die Treppen hoch. Hier findet ihr das Kampfmesser, das ihr einstecken solltet. Lauft jetzt zwischen den Marmorsäulen hindurch zur Treppen-Rückseite und benutzt das Messer.

Geschwisterliebe

[cutscene] Geht nun zum Speicherraum und schnappt euch den Colt nebst ausreichend Munition – anschließend fahrt ihr mit dem Kinder-Karussell-Lift nach oben (Kontakt mit den Kameras solltet ihr dabei tunlichst vermeiden). Mit dem kleinen Lift nahe den Fässern geht es nun eine Etage tiefer – hier könnt ihr auf dem Metall-Regal ein Blut-Serum finden. Sobald ihr dieses zu Claire bringt, wird eine weitere [cutscene] eingeleitet.

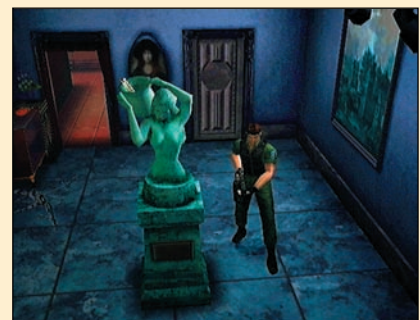
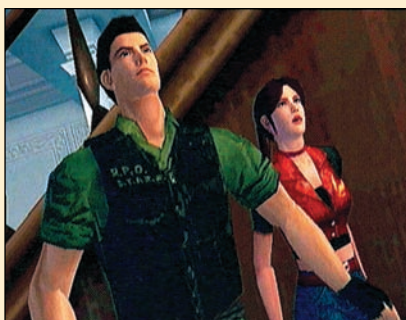
Ihr spielt nun wieder mit Claire – pepelt sie deshalb als erstes wieder mit eine paar Kräutern hoch. Sammelt alle herumliegenden Items auf und öffnet die Item-Box. Legt alle unnötigen Gegenstände ab, aber schnappt euch auf jeden Fall den Koffer (den ihr als Chris kurz vorher hier deponiert habt). Diesen könnt ihr mit Claires Dietrich öffnen, darin findet ihr etwas Munition (am besten gleich wieder in die Item-Box legen). Jetzt schnappt euch die Schrotflinte, eine zweite schlagkräftige Waffe und mindestens 4 Heilkräuter – aber denkt daran, dass alles, was ihr hier jetzt mitnehmt, später nicht mehr für Chris zur Verfügung stehen wird! Verschiebt den Schrank an der Wand und hängt die Schrotflinte an die dafür vorgesehene Halterung. Ein Geheimfach mit etwas Munition öffnet sich, schnappt euch die Items und nehmt die Schrotflinte wieder von der Wand. Verstaute sie in der Item-Box und öffnet die Tür weiter hinten.

Gefängniszellen

Verscheucht die aus der Wand brechenden Tentakel mit ein paar gezielten Pistolenschüssen – wenn ihr anschließend die Kommoden verschiebt, könnt ihr zwei nützliche Items finden. Geht dann durch die Tür am Ende des Ganges.

Erledigt die "eingesperrten" Zombies und geht danach die kleine Treppe zu der Kanone hoch. Lest die Sicherheits-Akte und dreht an der Kanone. Eine Glaskugel fällt heraus, die ihr an euch nehmt und unter die Steinfalle legt. Jetzt könnt ihr euch die ID-Karte schnappen (Vorsicht!). Geht nun durch die erste Tür links neben dem Gefängniseingang und benutzt die ID-Karte am Kartenleser. Wenn ihr jetzt den freigelegten Gang entlanglauft, kommt ihr direkt zur nächsten [cutscene].

Gleich darauf solltet ihr eine 180°-Kehrtwende vollführen und so schnell wie möglich die Flucht antreten. Falls ihr während dieser Flucht von der Axt des Umbrella-Mutanten erwischt wer-



det, solltet ihr solange Kräuter futtern, bis eure Energieleiste wieder im grünen Bereich ist. Nachdem ihr das Gittertor erreicht habt, rettet euch eine weitere [cutscene].

Alexia

[cutscene] Nun steckt ihr wieder mal in der Haut von Chris. Allerdings ist der folgende Kampf wesentlich einfacher, als er zuerst aussieht, ihr dürft Alexia jedoch auf keinen Fall berühren, da sie euch sonst auf der Stelle verbrennt. Also haltet Abstand und schießt mit dem Colt solange, bis sie nach ca. sechs gezielten Treffern endlich alle Viere von sich streckt. Bei näherer Untersuchung des Bodens findet ihr den roten Stein, den ihr (zusammen mit seiner blauen Variante) in das große Ashford-Familienbild über der Treppe einsetzt.

Der dritte Stein

Verlasst das Haus und geht zurück zum Speicherraum, hier nehmt ihr das 8-kantige Adapter-Stück und das 4-kantige Drehrad aus der Item-Box. Kombiniert beides miteinander und fahrt mit dem Lift am Ende der Halle nach unten. In dem Raum mit der Feuerlöscher-Ladestation fahrt ihr mit einem weiteren Lift nach oben und benutzt das 8-kantige Drehrad an der Konsole. Steigt anschließend in den Tank und hebt den Schlüssel vom Boden auf. [cutscene] Den Mutanten solltet ihr so schnell wie möglich erledigen, denn falls er euch verletzt, seid ihr vergiftet. Begeht euch jetzt zu der großen Eisfläche mit dem Kran (dort, wo die Spinne unter dem Eis heruntippelt) und aktiviert ihn mit dem soeben ergatterten Schlüssel. [cutscene]

Jetzt habt ihr zwei Möglichkeiten: Entweder erledigt ihr das eklige Biest mit schlagkräftigen Explosions-Waffen oder ihr flüchtet – allerdings nicht ohne vorher den auf dem Eis liegenden Ohrring eingesammelt zu haben. Sobald ihr diesen nämlich im Inventar-Bildschirm untersucht, findet ihr den

grünen (und letzten) Stein für das Ashford-Familienportrait. Kehrt in die große Halle zurück und setzt ihn an der entsprechenden Stelle ein – ein weiterer Geheimgang erscheint.

Geheimgang

Geht durch den Geheimgang und durch die nächste Tür – hier befindet sich ein Speicherraum, in dem ihr eine Schreibtisch-Schublade herausziehen und einen Schlüssel finden könnt. Laft jetzt zurück in den Generatorraum (mit der Item-Box) und schaltet den Strom für das Haus wieder ab. Jetzt könnt ihr die große Doppeltür der Halle mit dem soeben gefundenen Schlüssel öffnen und zu der Tigerkopf-Statue gehen. Da der Strom jetzt abgeschaltet ist, könnt ihr euch beide Augen herausnehmen und wieder durch den Geheimgang gehen. Die grüne Tür führt euch zu Alfreds Schlafzimmer – geht zur Statue an der Wand und untersucht sie genauer. Durch einen Geheimgang gelangt ihr so in ein weiteres Schlafzimmer, wo ihr den Deckel der Musik-Box schließt und das rote Auge mit der darauf befindlichen Ameise kombiniert. Jetzt könnt ihr die Musik-Platte herausnehmen und sie in die Musik-Box des gegenüberliegenden Zimmers einsetzen (vorher die darauf befindliche Ameise mit dem blauen Stein kombinieren, damit sich die Box öffnet). [cutscene]

Galerie

Durch die Leiter gelangt ihr ein weiteres Stockwerk nach oben – hier findet ihr neben allerlei Items ein Farbband. Verlasst den Raum durch die nächste Tür und verschiebt den Tisch in der Mitte, jetzt könnt ihr den Libellen-Körper aus der Ameisenfarm herausnehmen. Kehrt nun zum Geheimgang zurück und betretet die einzige noch verbliebene Tür, hier findet ihr den CODE: Veronica-Report. Betretet den Lift und lasst euch nach oben transportieren.

Hier drückt ihr den leuchtenden Knopf und könnt euch den letzten Flügel

schnappen. Verbindet jetzt alle Flügel mit dem Libellen-Körper, damit der Libellen-Schlüssel komplettiert ist. Hiermit fahrt ihr nun mit dem Lift zurück nach oben und geht dann die Treppe hoch – jetzt immer dem Gang folgen und in den nächsten Speicherraum spazieren. Rüstet euch mit allerhand schlagkräftigen Waffen und entsprechend vielen Heilkräutern und Erste-Hilfe-Sprays aus. Anschließend begeht ihr euch zu den Zellen.

Gefängniszellen

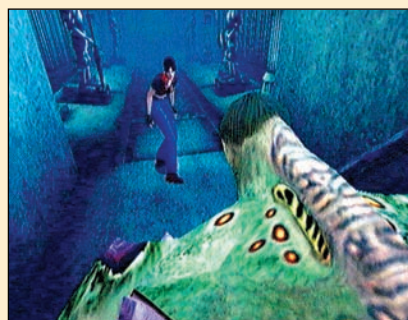
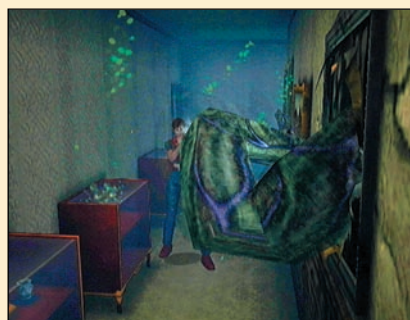
[cutscene] Ihr könnt Claire nicht befreien, deshalb nehmt die Sicherheits-Akte, die sie euch unter der Tür durchschiebt. Sobald ihr sie im Inventory-Modus genauer untersucht, findet ihr eine Sicherheits-Karte. Geht nun die Treppe am Ende des Ganges nach oben. Auf der Plattform angekommen, könnt ihr die verschlossene Tür mit dem Libellen-Schlüssel öffnen. Erledigt den einsam herumwankenden Zombie und steigt auf die Kontrollbrücke. Hier gebt ihr den Selbsterstörungs-Code ein, der (wie auch sonst?) folgendermaßen lautet: "VERONICA".

Das Finale

[cutscene] Wie sollte es auch anders sein – der Alarm geht an und die Selbsterstörungssequenz startet. Verlasst den Raum, draußen werdet ihr schon von einer weiteren [cutscene] erwartet. Feuert sofort danach auf Alexia, sonst erledigt sie Claire – und nach einer weiteren [cutscene] steht ihr vor der finalen Obermutation. Die Lösung ist einfach: Gebt alles, was ihr habt, heilt euch zwischendurch immer wieder mit Kräutern und Sprays und haltet ausreichend Abstand. Sobald sich die Elektrowaffe aufgeladen hat, gebt ihr Alexia damit den Rest!

Ende

Gratulation, ihr habt Resident Evil CODE: Veronica X überlebt!



TIPPS - ÜBERSICHT

Kein Weiterkommen im Spiel? Cheat gefällig? Tipp benötigt? In welchem Heft war jetzt noch mal die richtige Antwort abgedruckt? Habt ihr den Überblick verloren?

Kein Problem, denn hier findet ihr eine genaue Übersicht aller bisher veröffentlichten Tipps und Tricks der Ausgaben 2001.

SPIEL	TIPP-BESCHREIBUNG	AUSGABE	SEITE	SPIEL	TIPP-BESCHREIBUNG	AUSGABE	SEITE
PSone				FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	Player's Guide Teil 2	04-2001	70-74
007: DIE WELT IST NICHT GENUG	Gamebuster-Codes	01-2001	55	FIGHTING FORCE 2	Gamebuster-Codes	03-2001	58
007: DIE WELT IST NICHT GENUG	Player's Guide	01-2001	63-66	FINAL FANTASY IX	Gamebuster-Codes	04-2001	57-58
007 RACING	Gamebuster-Codes	02-2001	64	FINAL FANTASY IX	Item-Listen	02-2001	65-72
007 RACING	Cheats	04-2001	59	FINAL FANTASY IX	Player's Guide	04-2001	67-69
ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE	Tipps	08-2001	54	FINAL FANTASY IX	Tetra Master	03-2001	65-66
ACTION MAN: DESTRUCTION X	Gamebuster-Codes	03-2001	58	FINAL FANTASY IX	Tipps	01-2001	51
ALADDIN-NASIRAS RACHE	Gamebuster-Codes	04-2001	58	FORD RACING	Gamebuster-Codes	04-2001	58
ALONE IN THE DARK-THE NEW NIGHTMARE	Gamebuster-Codes	08-2001	56	FORD RACING	Cheats	04-2001	60
ALONE IN THE DARK-THE NEW NIGHTMARE	Player's Guide Teil 1	06-2001	55-58	FREESTYLE SCOOTER	Gamebuster-Codes	07-2001	52
ALONE IN THE DARK-THE NEW NIGHTMARE	Player's Guide Teil 2	07-2001	56-62	GAUNTLET LEGENDS	Gamebuster-Codes	05-2001	58
AQUA GT	Gamebuster-Codes	07-2001	52	GEKIDO-URBAN FIGHTERS	Gamebuster-Codes	05-2001	58
ARMY MEN-LOCK 'N' LOAD	Gamebuster-Codes	07-2001	52	GRANDIA	Gamebuster-Codes	05-2001	58
AZTEC	Gamebuster-Codes	02-2001	64	HBO BOXING	Gamebuster-Codes	05-2001	57
BLADE	Gamebuster-Codes	02-2001	64	HYDRO THUNDER	Tracks	08-2001	54
BLADE	Cheat	03-2001	59	INT. SUPERSTAR SOCCER PRO EVOLUTION 2	Gamebuster-Codes	07-2001	52
BLADE	Cheats	02-2001	55	IRON SOLDIER 3	CheatCard	04-2001	59-60
BOX CHAMPIONS 2001	Gamebuster-Codes	02-2001	64	IRON SOLDIER 3	Gamebuster-Codes	03-2001	57
BOX CHAMPIONS 2001	Boxer/Moves	05-2001	55	LEGEND OF DRAGOON	Gamebuster-Codes	04-2001	58
BOX CHAMPIONS 2001	Cheats	06-2001	51	LEGO ROCK RAIDERS	Passwörter	05-2001	55
BREATH OF FIRE IV (US)	Tipps	03-2001	59	MAT HOFFMAN'S PRO BMX	Gamebuster-Codes	08-2001	56
BUGS BUNNY: LOST IN TIME	Levelanwahl	08-2001	53	MAT HOFFMAN'S PRO BMX	Cheat	06-2001	51
BUZZ LIGHTYEAR STAR COMMAND	Gamebuster-Codes	05-2001	57	MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	Cheats	02-2001	55
C-12: FINAL RESISTANCE	Gamebuster-Codes	06-2001	52	MIKE TYSON BOXING	Cheats	02-2001	56
C-12: FINAL RESISTANCE	Player's Guide Teil 1	05-2001	68-70	MOORHUHN 2-DIE JAGD GEHT WEITER	Gamebuster-Codes	02-2001	63
C-12: FINAL RESISTANCE	Player's Guide Teil 2	06-2001	59-66	MORT THE CHICKEN	Cheats	02-2001	59
CASTROL HONDA VTR	Gamebuster-Codes	06-2001	52	NASCAR 2001	Fahrzeuge	01-2001	51
CHAOS BREAK	Gamebuster-Codes	05-2001	57	NBA HOOPZ	CheatCard	04-2001	59-60
CHICKEN RUN: HENNEN RENNEN	Gamebuster-Codes	02-2001	64	NBA LIVE 2000	Gamebuster-Codes	05-2001	57
CRASH BASH	Gamebuster-Codes	03-2001	58	NIGHTMARE CREATURES II	Gamebuster-Codes	04-2001	58
CRISIS BEAT	Expert-Mode	08-2001	54	ODDWORLD: ABE'S EXODUS	Cheats	08-2001	52
DANGER GIRL	Gamebuster-Codes	03-2001	57	PAC-MAN WORLD	Gamebuster-Codes	03-2001	58
DANGER GIRL	Cheat	01-2001	51	POINT BLANK 3	Gamebuster-Codes	06-2001	52
DARKSTONE	Gamebuster-Codes	05-2001	57	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Cheats	06-2001	51
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	Cheats/Tipps	03-2001	56	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Passwörter	08-2001	53
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	Filme	08-2001	53	RAYMAN 2	Gamebuster-Codes	01-2001	55
DISNEY'S EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA	Gamebuster-Codes	05-2001	58	READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2	Gamebuster-Codes	01-2001	55
DONALD DUCK QUACK ATTACK	Gamebuster-Codes	03-2001	57	READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2	Gamebuster-Codes	03-2001	57
DRIVER 2 V1.1	Gamebuster-Codes	02-2001	63-64	ROSWELL CONSPIRACIES	Gamebuster-Codes	08-2001	56
DRIVER 2	Player's Guide	01-2001	61-62	SHEEP	Gamebuster-Codes	03-2001	58
DUKE NUKEM: LAND OF BABES	Cheats	02-2001	56-57	SIMPSONS WRESTLING	Gamebuster-Codes	06-2001	52
DUNE 2000	Cheats	08-2001	52	SIMPSONS WRESTLING	Tipps/Charaktere	07-2001	51
DUNE 2000	Gamebuster-Codes	05-2001	57-58	SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING	Cheats	05-2001	56
FAMILIE FEUERSTEIN BEDROCK BOWLING	Gamebuster-Codes	04-2001	58	SPEC OPS	Gamebuster-Codes	01-2001	55
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	Gamebuster-Codes	05-2001	58	SPEC OPS: RANGER ELITE	Gamebuster-Codes	04-2001	58
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	Cheats	04-2001	56	SPEC OPS: STEALTH PATROL	Cheat	02-2001	59
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	Player's Guide Teil 1	03-2001	69-74	SPIDER-MAN	Cheats	04-2001	55

SPIEL	TIPP-BESCHREIBUNG	AUSGABE	SEITE	SPIEL	TIPP-BESCHREIBUNG	AUSGABE	SEITE
SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON	Gamebuster-Codes	01-2001	55	KESSEN	Player's Guide	03-2001	67-68
STAR WARS: DEMOLITION	CheatCard	02-2001	59-60	KESSEN	Tipps	01-2001	52
STAR WARS: DEMOLITION	Gamebuster-Codes	02-2001	63	KNOCKOUT KINGS 2001	AR2-Codes	08-2001	55
STAR WARS: DEMOLITION	Cheats	03-2001	60	KNOCKOUT KINGS 2001	CheatCard	04-2001	61-62
STAR WARS: EPISODE 1 – DIE DUNKL. BEDR.	Debug-Menü	08-2001	54	MDK 2: ARMAGEDDON	Player's Guide Teil 1	04-2001	63-66
STREET SKATER 2	Gamebuster-Codes	05-2001	58	MDK 2: ARMAGEDDON	Player's Guide Teil 2	05-2001	63-67
SUPERCROSS	Gamebuster-Codes	07-2001	52	MIDNIGHT CLUB: STREET RACING	AR2-Codes	07-2001	55
SUPERCROSS	Cheats	04-2001	56	MIDNIGHT CLUB: STREET RACING	CheatCard 1	03-2001	63-64
SYPHON FILTER 2	Cheats/Tipps	08-2001	54	MIDNIGHT CLUB: STREET RACING	CheatCard 2	03-2001	63-64
TEAM BUDDIES	CheatCard 1	03-2001	59-60	MOTO GP	CheatCard	01-2001	53-54
TEAM BUDDIES	CheatCard 2	03-2001	59-60	NBA STREET	CheatCard	08-2001	59-60
TEAM BUDDIES	Gamebuster-Codes	04-2001	58	NHL 2001	Tipps	05-2001	56
TECHNOMAGE	Gamebuster-Codes	07-2001	52	ONI	AR2-Codes	08-2001	55
TEST DRIVE OFF-ROAD 3 (US)	Cheats/Tipps	04-2001	60	ONI	CheatCard	05-2001	59-60
THE GRINCH	Gamebuster-Codes	02-2001	63	ONI	Tipp	04-2001	59
THE MISSION	Gamebuster-Codes	03-2001	57	ONIMUSHA WARLORDS	Tipps/Moves	08-2001	51
THE MUMMY	Gamebuster-Codes	03-2001	57	OPERATION WINBACK	CheatCard	06-2001	53-54
THE MUMMY	Cheats	06-2001	51	ORPHEN	Tipp	02-2001	60
TOMB RAIDER V-DIE CHRONIK	Gamebuster-Codes	02-2001	63	RAYMAN REVOLUTION	Cheats	02-2001	58
TOMB RAIDER V-DIE CHRONIK	Player's Guide Teil 1	01-2001	56-60	RC REVENGE PRO	Cheats	08-2001	52
TOMB RAIDER V-DIE CHRONIK	Player's Guide Teil 2	02-2001	73-78	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	CheatCard	02-2001	61-62
TRICK 'N SNOWBOARDER	Versteckte Charaktere	05-2001	56	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	Kostüme	01-2001	52
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CheatCard	02-2001	59-60	RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	Player's Guide Teil 1	08-2001	61-66
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	Spitzenkämpfer	03-2001	60	RUMBLE RACING	AR2-Codes	08-2001	55
URBAN CHAOS	Gamebuster-Codes	02-2001	63	RUMBLE RACING	CheatCard	06-2001	53-54
VAMPIRE HUNTER D	Gamebuster-Codes	05-2001	58	RUMBLE RACING	CheatCard	07-2001	53-54
VANASHING POINT	Gamebuster-Codes	05-2001	58	SHADOW OF MEMORIES	AR2-Codes	07-2001	55
WER WIRD MILLIONÄR?	Gamebuster-Codes	03-2001	58	SHADOW OF MEMORIES	Player's Guide	05-2001	75-78
WER WIRD MILLIONÄR?	Tipps	03-2001	59	SILENT SCOPE	CheatCard	02-2001	61-62
WOODY WOODPECKER RACING	Gamebuster-Codes	03-2001	57-58	SILPHEED-THE LOST PLANET	Cheat	07-2001	51
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	Gamebuster-Codes	08-2001	56	SKY ODYSSEY	AR2-Codes	07-2001	55
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	Cheats	07-2001	51	SMUGGLER'S RUN	AR2-Codes	07-2001	55
WWF SMACKDOWN! 2	Gamebuster-Codes	02-2001	64	SMUGGLER'S RUN	Cheats	02-2001	57
PlayStation2				SSX	Mallorca Board	08-2001	52
ARMY MEN: AIR ATTACK 2	Level freischalten	08-2001	52	SSX	Tipp	04-2001	55
ARMY MEN: SARGE'S HEREOS 2	CheatCard	05-2001	59-60	STAR WARS STARFIGHTER	CheatCard	04-2001	61-62
ATV OFFROAD FURY (US)	Tipps	04-2001	55	STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING	CheatCard	07-2001	53-54
C.A.R.T. FURY: CHAMPIONSHIP RACING	CheatCard	08-2001	57-58	STREET FIGHTER EX 3	CheatCard	03-2001	61-62
CRAZY TAXI	AR2-Codes	08-2001	55	SUMMONER	AR2-Codes	08-2001	55
CRAZY TAXI	CheatCard	08-2001	59-60	SUMMONER	Tipp	08-2001	51
CRAZY TAXI	Versteckte Fahrgäste	08-2001	52	SUPER BUST-A-MOVE	Cheats	02-2001	57
DEAD OR ALIVE 2	AR2-Codes	07-2001	55	TEKKEN TAG TOURNAMENT	AR2-Codes	08-2001	55
DEAD OR ALIVE 2	Moves Teil 1	03-2001	75-78	THE BOUNCER	AR2-Codes	08-2001	55
DEAD OR ALIVE 2	Moves Teil 2/Kostüme	04-2001	75-78	THE BOUNCER	Tipps/Outfits	08-2001	53
DEAD OR ALIVE 2	Tipps	01-2001	52	THEME PARK WORLD	Tipps	02-2001	58
DEAD OR ALIVE 2	Tipps	02-2001	57	TIGER WOODS PGA TOUR 2001	Tipps	08-2001	53
EXTERMINATION	Player's Guide	07-2001	63-66	UNREAL TOURNAMENT	CheatCard	01-2001	53-54
F1 RACING CHAMPIONSHIP	CheatCard	03-2001	61-62	UNREAL TOURNAMENT	Cheats	03-2001	55
FANTAVISION	Tipps	01-2001	52	UNREAL TOURNAMENT	Cheats/Tipps	02-2001	57
FIFA 2001	AR2-Codes	08-2001	55	X-SQUAD	AR2-Codes	07-2001	55
GAUNTLET DARK LEGACY	CheatCard	08-2001	57-58	X-SQUAD	Cheat	02-2001	60
GUN GRIFFON BLAZE (US)	Cheat	02-2001	60	X-SQUAD	Tipps	03-2001	55
GUN GRIFFON BLAZE	Player's Guide	05-2001	61-62	ZONE OF THE ENDERS	Cheats	07-2001	51
				ZONE OF THE ENDERS	Player's Guide	05-2001	71-74

ISCH MACH DISCH HACK



JETZT KRASS SCHNELLER, KONKRET MEHR DETAIL UND ULTRA FETT.

PlayStation®2



SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

mArk Liebold

PS2

Echte Snowboarder trinken Bier, sind tätowiert und haben einen Cadillac im Wohnzimmer stehen!



○ Wird man von einem Fotografen geknipst, gibt es nochmals Extrapunkte.



○ Je länger man den Handplant hält, desto mehr Punkte gibt es dafür.

Activision dreht auf. Das erst kürzlich gegründete Activision-O2-Branding wird in naher Zukunft um einen weiteren Fun-Sport-Titel erweitert. Nach Skate-Legende Tony Hawk und BMX-Guru Mat Hoffman gibt sich nun das Enfant terrible des internationalen Snowboard-Zirkus, Shaun Palmer, die virtuelle Ehre.

Shaun wer?

Shaun Palmer ist ein Ausnahmesportler. Neben seiner großen Leidenschaft, dem Snowboarding, beschäftigt sich der sechsfache X-Games-Goldmedaillengewinner in

seiner Freizeit noch mit Motocross, Downhill Mountainbiking und Extreme Skiing. Kein Wunder also, dass Activision ausgerechnet Shaun Palmer, die Lichtgestalt der Extremsportszene, für sich auf die Piste schickt. Schließlich muss heutzutage hinter jedem genialen Titel auch ein großer Name stehen.

Obwohl Shaun Palmer dem Fun-Sport-Spiel seinen Namen gibt, ist er nicht die einzige Snowboardgröße, die in Activisions neuem O2-Titel die verschneiten Abfahrten unsicher macht. Insgesamt zehn Fahrer, darunter Berühmtheiten wie Ross Powers,

Ingemar Backman oder der gerade einmal 15-jährige Vollprofi Shaun White stehen euch zur Auswahl. Jeder der Sportler verfügt zu Beginn seiner Karriere über unterschiedliche Qualitäten (Ollie, Spin, Speed, Landing, Balance, Stability). Diese können im Laufe des Spiels mit Hilfe von Sponsoren aufgebessert werden. Damit die Geldgeber auch brav in euren Schützling investieren, müsst ihr euer Können unter Beweis stellen. Auf jeder der acht Pisten gilt es, zahlreiche Aufgaben zu erfüllen. So müsst ihr beispielsweise ganz im Stile von Tony Hawk's Pro Skater verschiedene Gegenstände ein-



○ Die Balance ist bei den Grinds besonders wichtig!



○ Per Motorschlitten könnt ihr immer wieder zum Gipfel fahren.



○ Viele Rails führen euch in das Innere von Gebäuden.



○ Für den Soundtrack werden Bands wie Grand Theft Audio oder Static-X sorgen.

sammeln, Objekte zerstören, speziell vorgegebene Tricks stehen oder einfach nur den High-, Profi- und Hammerscore herausfahren. Pro erreichtem Ziel wird der Snowboarder dann mit einem Sponsor belohnt.

Gib dir die Kante!

Das grundlegende Spielprinzip von Shaun Palmer's Pro Snowboarder ist mit dem von Tony Hawk's Pro Skater identisch. Mittels der Actionbuttons seid ihr in der Lage, waghalsige Grabs, Flips und Grinds zu vollführen. Im Gegensatz zu den Rollbrettfahrern steht die wedelnde Fraktion festgeschnallt auf ihren Sportgeräten und hat dadurch logischerweise nicht die Möglichkeit, Kickflips, Blundslides und dergleichen auf die Piste zu zaubern. Erstaunlicherweise haben die Snowboarder aber dennoch weitaus mehr Tricks auf Lager als Tony und seine skatenden Kollegen. Ihr könnt auf sage und schreibe 25 Grab-, 24 Flip- und 13 Grindvarianten zurückgreifen, von den zahlreichen Jips, Bonks, Handplants und Specials ganz zu

schweigen. Die Fülle dieser möglichen Moves wurde erst durch die Überarbeitung des Trick-Systems möglich. Während altgediente Tony Hawk-Veteranen es gewohnt sind, bei Standardtricks ausschließlich eine Richtungstaste zu betätigen, müssen sie in Shaun Palmer's Pro Snowboarder ganze Buttonkombinationen beherrschen.

Egal, ob ihr nun ein Skate- oder Snowboard unter den Füßen habt, um im harten Alltag eines Extremsportlers zu bestehen, müsst ihr in der Lage sein, einzelne Tricks miteinander zu kombinieren. Backflips mögen zwar imposant aussehen, bringen aber bei weitem nicht so viele Punkte wie ganze Ketten mühevoll aneinander gereihter Moves.

Der Schatz der Erfahrung!

Für die Entwicklung von Shaun Palmer's Pro Snowboarder zeichnet sich UEP Systems verantwortlich. Die japanischen Softwarehersteller konnten bereits mit der bekannten Cool Boarders-Serie im Bereich

des virtuellen Snowboardings Erfahrungen sammeln. Diese kommt sowohl bei der visuellen Präsentation als auch beim Streckendesign zum Vorschein. Die acht Pisten sind extrem weitläufig und mit Rails, Ramps, Quarters, Halfpipes, Funboxes etc. geradezu vollgestopft. Auch Gebäude wie Liftstationen oder Hotels, die ebenso gnadenlos abgegründet werden können, fehlen nicht. Besonders auffällig ist das authentische Handling der Athleten. Je nach Untergrund lässt sich das Brett besser oder schlechter kontrollieren. Auf Betonflächen rutscht man beispielsweise relativ unkontrolliert umher, während im Tiefschnee die Steuerung unheimlich träge wird. Bleibt für Schneebrett-Fanatiker eigentlich nur zu hoffen, dass die kalte Jahreszeit bald kommt – und mit ihr Shaun Palmer's Pro Snowboarder.



○ Diese Weitsicht ist einfach nur grandios!

PLAY-DATEN

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

FERTIGGESTELLT

85%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Der erste Fun-Sport-Knaller für PS2 aus dem Hause Activision.

○ Hammerscore! Die Jips sind außerordentlich nützlich, da ihr mit ihrer Hilfe nahezu unendlich viele Tricks miteinander kombinieren könnt.

ESPN

X Games Skateboarding

Skateboarding is not a Crime - Konami möchte sich im Fun-Sport-Genre etablieren.

PS2



Das Tutorial bringt euch Schritt für Schritt die Skate-Basics bei.



Zum Ausführen der Tricks muss u.a. der linke Analogstick verwendet werden.

In den Abendstunden des 27. Juni 1999 schrieb Tony Hawk bei den fünften X-Games in San Francisco Geschichte. Am Ende einer 20-minütigen Halfpipe-Session mit den Kollegen Colin McKay, Andy MacDonald, Bob Burnquist und Bucky Lasek wuchs die Skate-Legende über sich selbst hinaus. Hawk bestieg mit einem sicher gestanden 900 endgültig den Rollbrett-Olymp.

Built to grind

Logischerweise wird Tony Hawk in ESPN X-Games Skateboarding aus dem Hause Konami nicht durch die Lüfte fliegen. Dafür stehen acht andere Vert- und Street-Fahrer zur Auswahl. Dazu gehören: Bob Burnquist, Lincoln Ueda, Colin McKay, Rick McCrank,

Chris Senn, Kerry Getz, Carlos de Andrada und Chad Fernandez. Wie, ihr kennt einen Großteil dieser Skater nicht? Kein Wunder, es ist der Rest, den die Tony-Hawk's-Pro-Skater-Serie für PSone übrig gelassen hat. Second-Hand-Skater?

Gemeinsamkeiten gibt's trotzdem: Jeder Rider wurde vom Scheitel bis zur Sohle von den original Sponsoren (Etnies, Hurley, The Firm etc.) ausgestattet. Zudem lässt sich das Skateboard-Setup individuell festlegen. Weiche Lenkung, schnelle Kugellager, andersfarbige Wheels – derartige Änderungen sind kein Problem.

Ollie this!

ESPN X-Games Skateboarding hebt sich vor allem in Hinblick auf die Spielmodi von der Konkurrenz ab. Man nutzt dabei die Lizenz des Mega-Events konsequent. Somit könnt ihr entweder am Street- oder auch am Vert-Contest teilnehmen. Jeder Wettkampf besteht aus drei 60 Sekunden langen Runs. Beim Arcade-Mode lässt sich erneut der Vergleich mit Tony Hawk's Pro Skater nicht vermeiden. Parallelen zum Karriere-Modus der PSone-Referenz sind deutlich zu erkennen. So müssen statt Preisgelder diverse Lizenzen zum Erreichen des nächsten Levels "erskatet" werden. Score Vs. (für zwei Personen), Score Attack, Free Skate und Practice runden letztendlich das Angebot an Spielvarianten ab.

Alles in allem zeigt der Titel gute Ansätze. In der uns vorliegenden Beta-Version gibt's

dennoch in punkto Grafik und Gameplay viele Ungereimtheiten. Hoffentlich legt sich Entwickler Konami bis zum Test in einer der nächsten Ausgaben noch mächtig ins Zeug.



Die Arcade-Level machen derzeit noch einen unfertigen Eindruck.



Linkin Park, Sum 41, Voodoo Glow Skulls usw. – der Soundtrack lässt keine Wünsche offen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Sport
Spieler	2
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	KCEO
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

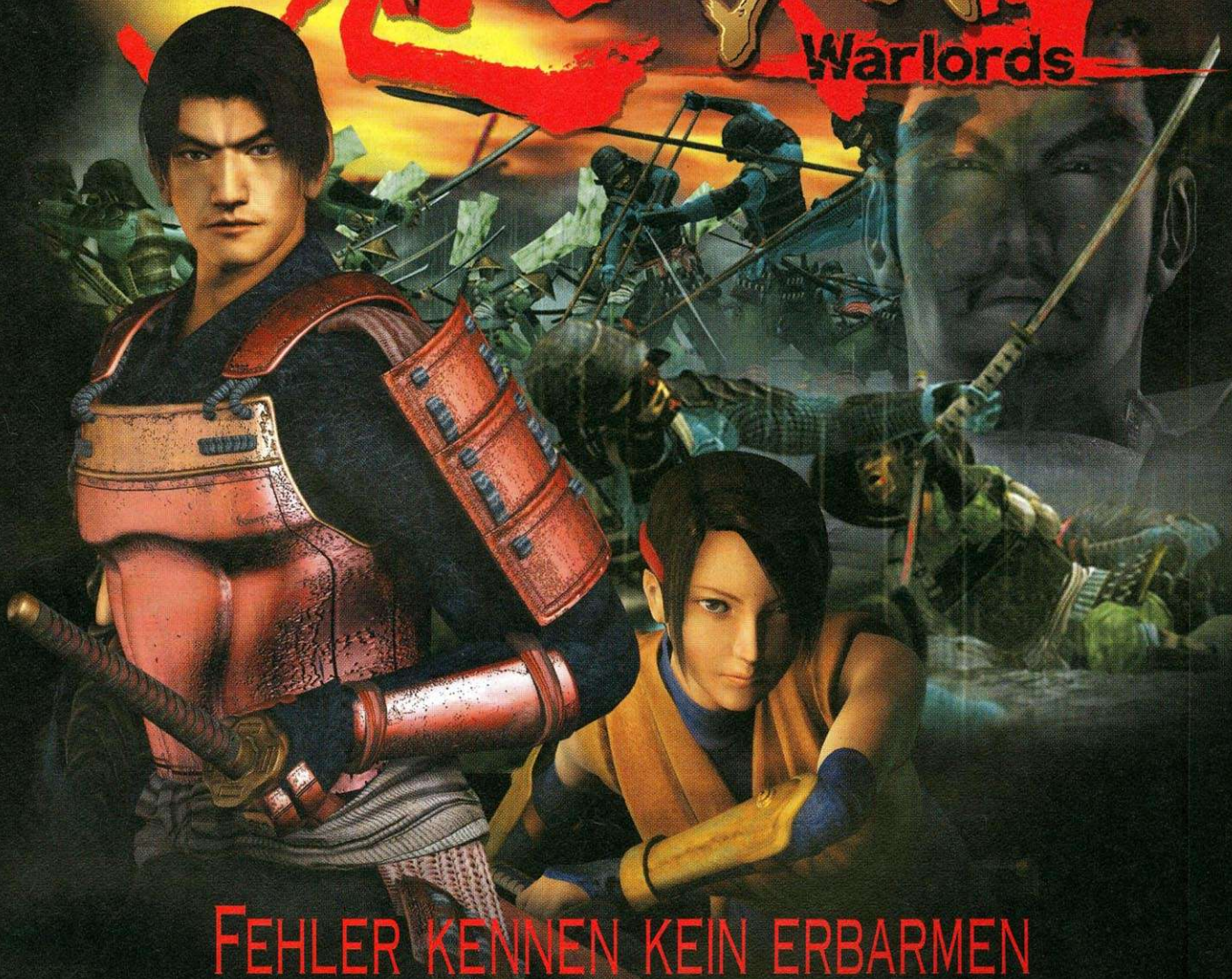
Konamis Skateboard-Titel steht noch etwas wacklig auf dem Brett. Es bedarf noch viel Übung!

“EIN GRAFIK-SPEKTAKEL
DER SONDERKLASSE”

PLAY THE PLAYSTATION MAGAZINE

ONIMUSHA

Warlords



FEHLER KENNEN KEIN ERBARMEN

EINE CAPCOM PRODUKTION NACH DER IDEE VON KEIJI INAFUNE SAMANOSUKE AKECHI NOBUNAGA ODA KAEDE "ONIMUSHA: WARLORDS"
TOUKICHIRO KINOSHITA YUKI MUSIK MAMORU SAMURAGUCH DREHBUCH FLAGSHIP GASTGESTALTER TAKESHI KANESHIRO
PRODUKTION KEIJI INAFUNE REGIE JUN TAKEUCHI AUSZEICHNUNGEN BEST OF SHOW AWARD, SIGGRAPH COMPUTER ANIMATION FESTIVAL

DEMNÄCHST AUCH IN EINER PlayStation®2 IN IHRER NÄHE

CAPCOM

WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

THIS IS FOOTBALL 2002

mArk Liebold

PS2

„Kohler köpft alles weg, der würde sogar eine Kiste Bier aus dem Strafraum köpfen.“



Die Animationen sind phänomenal. Bitte mehr davon!



Fußball ist kein Sport für Weichflöten und Lavendelpflücker.

Sony greift an! Bis jetzt dominierten EA-Sports-FIFA- und Konamis-ISS-Titel das Fußballgeschehen auf der PlayStation. Doch damit könnte es schon bald vorbei sein. Bereits im letzten Jahr bewies Sony auf der PSOne, dass ihre Fussball-Live-Serie allen Unkenrufen zum Trotz ein durchaus ernstzunehmender Gegner ist. Mit This is Football 2002, das nicht wie seine Vorgänger eingedeutscht wird, sondern erstmals den Originaltitel trägt, will sich Sony die Fußballvorratschafft auf der PlayStation2 sichern.

Traumfußball

This is Football 2002 lässt virtuelle Fußballträume wahr werden. Endlich gelingt es

einem Entwicklerteam, das eingängige, actionorientierte FIFA-Gameplay mit der anspruchsvollen Spielteufe von ISS zu kombinieren. Spektakuläre Torszenen, vollendete Dribbelkünste und gefürchtete Blutgrätschen gehören bei TIF 2002 ebenso zum Fußballalltag wie ausgeklügeltes Stellungsspiel, präzise Flankenläufe und versteckte Abseitsfallen. Trotz der simplen Spielmechanik seid ihr in der Lage, den Ball nach allen Regeln der Fußballkunst über den Rasen zu bolzen. Ein Druck auf den entsprechenden Button genügt und schon umtänzelt ihr leichtfüßig euren Gegenspieler oder legt euch das Rund etwas vor, um so beim Torsschuss mehr Druck hinter das Leder legen zu

können. Dies soll jedoch nicht bedeuten, dass sich TIF 2002 quasi von ganz allein spielt. Die Kontrahenten sind gewieft und die Pille jederzeit hart umkämpft. Selbst die kleinste Unachtsamkeit wird mit einem Ballverlust bestraft.

Artenvielfalt

Langeweile kommt mit TIF 2002 so schnell keine auf. Insgesamt neun europäische Ligen (England, Spanien, Frankreich, Italien, Deutschland, Schottland, Belgien, Portugal, European Super League) sowie acht internationale Cups (Welt, Europa, Afrika, Amerika, Südamerika, Asien-Ozeanien, World Club, Euro Club) sorgen für die nöti-



Ausgefranste Abtrittstellen auf dem Rasen verleihen dem Spielfeld erst das gewisse Flair.



Ist der Schiri für einen Moment unaufmerksam, bleiben böse Fouls und Schwalben ungeahndet.



○ Übermütige Keeper können mit einem eleganten Lupfer ausgetrickt werden.



○ Am einfachsten ist es, die Spieler direkt über die Buttonmarkierung anzuspielen.

ge Kurzweil. Dementsprechend groß ist auch die Riege der zur Auswahl stehenden Teams. 62 National- und über 200 Vereinsmannschaften, darunter auch außereuropäische Größen wie Sao Paulo oder Graz, geben sich die Klinke in die Hand. Zudem besteht die Möglichkeit, berühmterberühmte Clubs vergangener Tage, wie etwa die Stammelf des FC Bayern München der 70er Jahre, Schulmannschaften oder selbst zusammengestellte Teams in speziellen Ligen und Meisterschaften auf das Feld der Ehre zu führen. Aufgrund der FIFPro-Lizenz tragen alle Spieler ihre Originalnamen. Auf die korrekte Betitelung der Vereinsmannschaften muss man dagegen leider verzichten. Statt Schalke 04 läuft beispielsweise schlichtweg Gelsenkirchen auf dem Platz auf.

Referenzverdächtig

Im Gegensatz zu Electronic Arts und Konami ließ sich Sony bei der Entwicklung ihres ersten Fußballspiels für PS2 viel Zeit.

Und die Früchte dieser langwierigen Arbeit sind ein gleichermaßen optischer wie auch spieltechnischer Leckerbissen. Die Bewegungsabläufe der Athleten können sich ohne weiteres mit den qualitativ hochwertigen Animationen der FIFA-Protagonisten messen und übertreffen diese in Sachen Vielfalt bei weitem. Bestes Beispiel hierfür wären die Tackles. Je nachdem wo man seinen Gegenspieler beim Nachhaken und Grätschen trifft, wird dieser entweder mit einem oder zwei Beinen von den Füßen gerissen. Es kann aber auch passieren, dass er nach vorne fällt und frustriert auf seinen Knien landet. Die Gesichter sind besonders gut gelungen. Die virtuellen Fußballstars sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Bei kalten Witterungsverhältnissen könnt ihr sogar den Atem der Spieler erkennen.

In den Stadien herrscht reges Treiben. Überall auf den hohen Rängen der Fußballtempel tummeln sich die Zuschauer,

werfen Papierschnipsel auf das Spielfeld, schwenken ihre Fahnen oder entzünden zur Freude des Sicherheitspersonals bengalische Feuer. Bei gefährlichen Torsituationen, Fouls oder Freistößen springen sie von ihren Sitzen auf und beginnen lautstark ihrer Freude bzw. ihrem Unmut Luft zu machen.

This is Football 2002 hat auf jeden Fall das Potential, im ewigen Duell um die Gunst der Spieler seine direkten Konkurrenten FIFA und ISS ins Abseits zu drängen. Da dürfen wir gespannt sein!



○ Hoppla! Das wäre fast in die Hose gegangen!



○ So schön rund können virtuelle Fußballbälle sein!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fußballspiel
Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
Entwickler	Team Soho
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	September 2001

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Die perfekte Mischung aus FIFA und ISS!

mArk Liebold

ICO

PS2

Endlich lüftet Sony das Geheimnis um das streng gehütete Adventure-Projekt ICO.



○ Nur mit Schwung seid ihr in der Lage, den Fenstersims zu erreichen.



○ Schon mal so schönes Wasser auf der PS2 gesehen?

Der Sommer neigt sich dem Ende entgegen. Doch mal ehrlich, wer ist darüber wirklich traurig? Schließlich warten alle Publisher mit dem Release ihrer Hammertitel nur darauf, dass die Tage kürzer und die Nächte wieder länger werden. Trotz Kälte und Schnee steht uns ein wahrer PlayStation2-Frühling ins Haus. Besonders Sony hat für die kommenden Wintermonate noch eine ganze Menge vielversprechender Games in der Hinterhand. Während Spiele wie The Getaway, Twisted Metal Black oder Jak and Daxter in aller Munde sind, blieb ICO relativ unbe-

achtet – zu Unrecht. Zwar verfügt das Team um Routinier Kenji Kaido über keinerlei Videospielerfahrung, doch was man bis jetzt von ICO zu sehen bekam, ist beachtlich.

Schicksalhafte Begegnung

Ico ist ein unschuldiger Junge, doch das sehen die Dorfbewohner anders. Dem bemitleidenswerten Knaben hat Mutter Natur übel mitgespielt, denn er wurde mit zwei Hörnern, ähnlich denen eines Stiers, geboren. Für die Siedler ist er die Ausgeburt des Bösen, ein leibhaftiger Dämon. Sie

beschließen, die Missgeburt aus dem Weg zu schaffen, um so das drohende Unheil von der Gemeinde abzuwenden. Doch bringen sie ihn nicht einfach um. Stattdessen verschleppt der aufgebrachte Mob den Schandfleck des Dorfes in ein entlegenes Schloss und begräbt ihn dort bei lebendigem Leibe. Icos grausames Schicksal scheint besiegelt. Doch so schnell gibt der wackere Junge nicht auf. Mit der Kraft der Verzweiflung befreit er sich aus seinem steinernen Sarg, nur um mit Schrecken festzustellen, dass er noch immer ein Gefangener ist. Aus der Festung, dem gigantischen Kerker aus massivem Felsgestein, scheint es kein Entrinnen zu geben. Aber Ico fasst sich ein Herz und macht sich auf, einen Weg in die Freiheit zu finden.



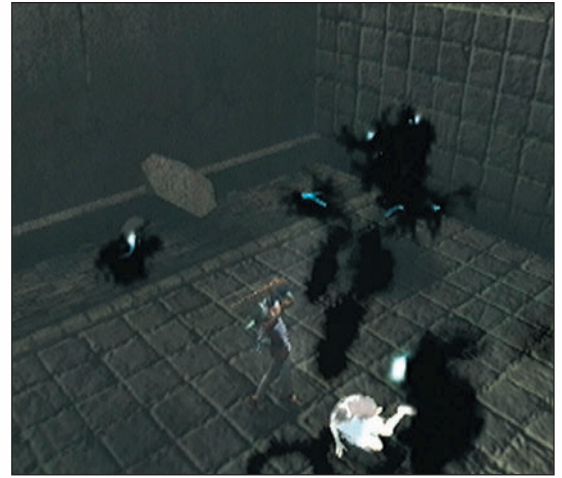
○ Die Interaktion der Charaktere sorgt für sehr viel Abwechslung.



○ Nur mit vereinten Kräften können die beiden Gefangenen entkommen.



○ Im Intro sieht man, wie Ico von seinen Häschern in die Festung verschleppt wird.



○ Mit aller Kraft versuchen die Schattenmonster, Yorda zu entführen.

Auf seinem Weg durch die gewaltigen Hallen trifft der gehörnte Held auf Yorda. Das bildhübsche Mädchen fristet ebenfalls ein Dasein in Gefangenschaft. Den beiden verlorenen Seelen ist sofort klar, dass sie nur entkommen können, wenn sie zusammenhalten. Von dieser Idee hält die bitterböse Hexe, die für Yordas Verbannung verantwortlich ist, jedoch rein gar nichts. Und so sendet sie ihre Kreaturen der Finsternis aus, das Paar aufzuhalten.

Ein Fall für zwei

Das grundlegende Spielprinzip von ICO ist recht simpel. Um aus der Festung herauszukommen, müsst ihr Rätsel lösen und euch mit schrecklichen Gestalten herumschlagen. Das Besondere dabei jedoch ist, dass ihr die Aufgaben nur als Team bewältigen könnt. Während Ico für die Muskelarbeit zuständig ist, kümmert sich die anmutige Schönheit um die auf Magie basierenden Obliegenheiten. Während ihr ausschließlich die Kontrolle über den männlichen Helden innehabt, trägt Yorda ihren Teil automatisch bei. Ihr müsst sie lediglich an der

Hand nehmen und an die entsprechende Stelle führen bzw. sie durch einen Zuruf dorthin lotsen. Auch bei Kletteraktionen und waghalsigen Sprungpassagen ist Ico darauf angewiesen, seiner schwächlichen Begleiterin zu helfen. Sollte es zu einer Konfrontation mit einem der Schattenwesen der dunklen Magierin kommen, ist es an dem geächteten Recken, diese in die Flucht zu schlagen. Hierfür setzt er entweder seine Hörner oder einen der herumliegenden Gegenstände ein.

Das Angebot an Rätseln ist groß. Sehr oft gilt es, Gegenstände einzusammeln und an anderer Stelle zu benutzen oder Schalter umzulegen. Viele Aufgaben bestehen aber auch darin, einen passablen Weg in den nächsten Schlosstrakt zu finden, was angesichts der gebrechlichen Yorda gar nicht so einfach ist. Kombinationsgabe und Ideenreichtum ist daher Grundvoraussetzung für jeden Spieler.

Märchenhafte Technik

Das Erstlingswerk des Sony-Inhouse-Teams setzt aus technischer Sicht schon jetzt

einen kleinen Meilenstein. Alleine die Größe der Räumlichkeiten mit ihren mannigfaltigen Texturen und der enormen Weitsicht zeigt, dass die PlayStation2-Hardware mehr kann, als ihre Spötter behaupten. Besonders ansprechend sind die Animationen der Charaktere. Es ist schon fast erschreckend, mit welcher Natürlichkeit sich die beiden Helden durch die Gemäuer bewegen. Aber auch mit optischen Effekten wird nicht gegeizt. Die spiegelnden Wasseroberflächen oder die aus schwarzen, sich ständig bewegenden Nebelschwaden bestehenden Schattenwesen sind ein absoluter Hingucker.



○ Trotz des actionlastigen Gameplays vermittelt ICO eine ruhige, fast schon friedlich wirkende Atmosphäre.



○ Die enorme Weitsicht und die vielfältigen Texturen sind atemberaubend.

PLAY-DATEN

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

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Bezaubernde Atmosphäre, abwechslungsreiches Spielprinzip und technisch nahezu perfekt – Adventurefans sollten sich ICO schon einmal vormerken.

HALF-LIFE (dt.)

PS2

Die Frage vieler kann nun endlich beantwortet werden: Ja, Half-Life (dt.) wird auf der PS2 erscheinen!



○ Schau mir in die Augen, Kleines!

Ursprünglich war der Megaseller von Valve und Gearbox Software auch für Dreamcast geplant. Aufgrund der veränderten Marktsituation wurde dieses Vorhaben allerdings eingestellt. Umso besser für PS2-Konsolisten. Diese können nun exklusiv auf Monsterjagd gehen, denn eine Konvertierung auf weitere Plattformen ist derzeit noch nicht bekannt. Das preisgekrönte Action-Spektakel konnte

auf dem PC über 50 Game-of-the-Year-Awards einheimsen und gehört noch immer zu den meistverkauften Spielen aller Zeiten. play konnte nun die verbesserte Form der PC-Variante für die PlayStation2 bewundern.

Oldie but Goldie

Ihr schlüpft in die Rolle von Gordon Freeman. Er ist ein junger Forscher, der in den



○ Eigentlich ist der Regierungstrupp auch auf euren Fersen. In solchen Situationen steht er euch zur Seite.

Laboratorien für anomale Materialien arbeitet. Tief im Inneren einer unbenutzten Raketenbasis befindet sich die staatliche Forschungseinrichtung Black-Mesa. Dort wird derzeit an einem streng geheimen Projekt gearbeitet. Da ihr eher die Tätigkeit des Handlangers in besagtem Institut habt, ist eure Ahnung über die laufenden Projekte ziemlich eingeschränkt. Als ihr an einem weiteren, normalen Arbeitstag eurer Tätigkeit nachgeht, passiert ein schreckliches Unglück. Eigentlich sollten nur einige anomale Materialien einer Routineprüfung unterzogen werden, doch was unterm Strich dabei herauskam, war die Zerstörung von Raum und Zeit. Durch ein Portal sind Horden von Kreaturen geschlüpft. Alles, was ihr hört, sind



○ Die Deathmatches werden, wie gewohnt, im Splitscreen ausgetragen.



○ An Explosionen, Feuer und Raucheffekten mangelt es wahrlich nicht.



○ Man sieht jede abgeschossene Patronenhülse wegfliegen. Das Gehirn der Aliens allerdings auch.



○ Die Gegner sind keineswegs dumm. Sie suchen während des Schusswechsels Schutz hinter Mauern.

Schreie, alles was ihr seht, ist die zerstörte Black-Mesa-Einrichtung. Wissenschaftler fliehen vor ihren Kollegen, weil diese zu Monstern mutiert sind. Um jede Ecke können Aliens lauern. Jetzt liegt es an euch, die Erde zu retten - aber dazu müsst ihr erst mal selbst überleben...

Dem Tode geweiht

Eure Hetzjagd führt euch durch verwüstete Büroräume, große Lagerhallen, dunkle Lüftungsschächte, zerstörte Raketenab-schussrampen oder unterirdische Eisen-bahntunnel bis nach oben ans Tageslicht. Um sich der Vielzahl an unterschiedlichen Kreaturen erwehren zu können, steht euch ein breitgefächertes Waffenarsenal zur Verfügung. So könnt ihr neben bekannten Waffen wie Brechstange, Revolver, Maschinengewehr und Schrotflinte auch auf futuristische Wummen wie Ionen- oder Strahlenkanone zurückgreifen. Außerdem werden noch organische Schießprügel das Vorankommen erleichtern. Sprengstoff und Laserminen sind ebenso verfügbare. Allerdings werdet ihr den Lauf nicht

nur auf verschiedene Alien-Rassen richten, denn die Regierung hat bereits einen Einsatztrupp Marines und Attentäter mit folgender Order entsandt: Niemand darf den Black-Mesa-Komplex lebend verlassen - euch eingeschlossen!

Die bessere Wahl

Gegenüber dem PC-Vorbild glänzen die dreidimensionalen Umgebungen mit viel mehr Detailreichtum, auch die Charaktere wurden mit zusätzlichen Polygonen aufgepeppt und sind gut animiert. Zu den weiteren Features zählen ausgebaute Gebiete der Forschungseinrichtung, ein neues Mannschaftsspiel - Half-Life: Decay - und zwei Deathmatch-Varianten. Für PC-Fanatiker, welche auf USB-Tastatur und -Maus schwören, bietet Half-Life (dt.) selbstverständlich den Support. Trotzdem wurde die Tastenbelegung des Dual-Shock2-Controllers nahezu perfekt in Szene gesetzt. Mit dem linken Analog-Stick steuert ihr euren Charakter geradeaus bzw. rückwärts und vollführt Ausfallschritte nach links und rechts. Mit dem rechten

Analog-Stick schaut ihr euch um. Das Steuercross dient zum Waffenwechseln und mit den Shoulder-Buttons wird geschossen, gesprungen und sich geduckt. Der Supersprung wird auf der Konsole mit doppelter Betätigung des Sprungbuttons ausgeführt. Eigentlich ist die Konvertierung von Half-Life (dt.) für die PlayStation2 ein potentieller Hitkandidat. Aufgrund der instabilen Framerate hat man stellenweise aber leider noch den Eindruck einer Dia-Show. Sollte dieses Problem bis zum Release im November behoben werden, dürfen wir uns auf einen weiteren Knaller im Action-Genre freuen. Auch diejenigen, die den Titel vom PC her kennen, dürfen getrost nochmals zugreifen, um die verbesserte Form des Action-Spiels kennen zu lernen.



○ Nicht bestätigt, aber dennoch vorstellbar. Wenn die PS2 online geht, können wir vielleicht mit einer Konvertierung von Counter-Strike rechnen.



○ Die Terrains sind weitläufig abgesteckt, unter anderm müßt ihr auch unter Wasser kämpfen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Vivendi Universal www.vup-interactive.de
Entwickler	Valve / Gearbox Software
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Mitte November

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Shooter - geladen mit viel Action und guter Story, konnte bereits auf dem PC mehr als überzeugen.

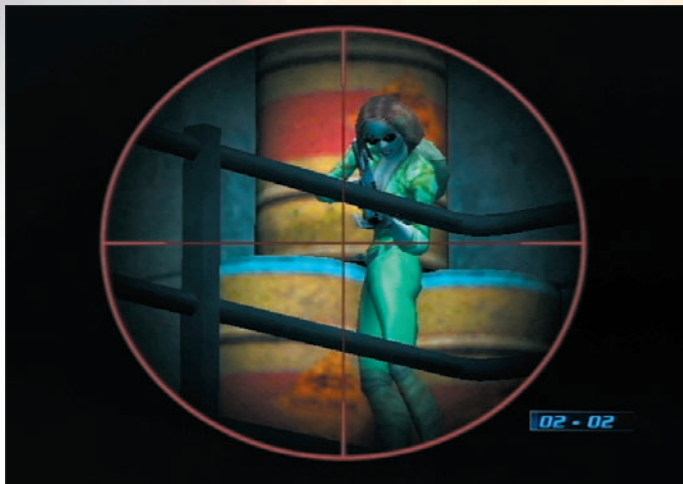
JAMES BOND

Agent im Kreuzfeuer

Heiko Ströbel

PS2

Die PSone ist nicht genug! Mein Name ist Bond, James Bond. Liebesgrüße von der PS2 - die Konsole stirbt nie!



○ Während der verschiedenen Spielabschnitte untermalen bekannte Bond-Klänge den Spielverlauf.



○ Bei den Racing-Abschnitten bleibt die Framerate konstant auf 60 fps. Nur in den seltensten Fällen sind kleine Ruckler zu bemerken.

EA konnte schon jeden seiner James Bond-Titel gewinnbringend vermarkten. Dies wird sich auch bei James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer nicht ändern. Als der Hersteller Ende Juli sein komplettes Portfolio im kalifornischen Redwood City (wenige Meilen von San Francisco entfernt) vorstellte, waren wir für euch natürlich vor Ort. Dieser Event nannte sich schlicht "EA Camp" und fand im Hauptsitz des weltgrößten Software-Herstellers statt. Dabei stach uns der 007-First-Person-Shooter besonders ins Auge. Doch was steckt hinter dem Erfolgsrezept? Ein

Grund dafür, warum der Geheimagent so beliebt ist, liegt unter anderem darin, dass Jung und Alt gerne in die Rolle des Spions im Auftrag Ihrer Majestät schlüpfen würden. Er ist gutaussehend, hat immer die besten Gimmicks, fährt rasante Nobelkarossen, besitzt ein gut ausgestattetes Waffenarsenal, und die ansehnlichsten Frauen fliegen ihm buchstäblich auch noch zu.

Around the World

Im Gegensatz zum PSone-Game Die Welt ist nicht genug basiert das PlayStation2-

Abenteuer nicht auf einem einzigen 007-Zelluloidstreifen. Die Entwickler kreierten in Zusammenarbeit mit der US-Filmfirma Metro-Goldwyn-Mayer eine komplett neue, PS2-exklusive Story. Eine Vielzahl von Szenarien aus unterschiedlichen Bond-Movies wurden hier vereint. Da der Geheimagent seine Gegenspieler rund um den Erdball jagt, verschlägt es den Spieler u.a. in die Schweizer Alpen, nach Rumänien, Süd-China, Hongkong, oder in eine Unterwasser-Basis. Noch nicht genug vom Agentenleben?



○ Für die Autohetzjagden zeichnen sich die Entwickler der Need-for-Speed-Reihe verantwortlich.



○ Feinde müssen schnellstmöglich abgeschossen werden, da sie ansonsten Alarm schlagen.



Die Pflanzen könnt ihr auch abernten - mit Blei!



Abgeschossene Kontrahenten fallen gut animiert zu Boden..

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer wird mit einem umfangreichen Multiplayer-Modus aufwarten, bei dem maximal vier Spieler gleichzeitig via Splitscreen ihre Gefechte austragen können. Natürlich gehört der beliebte Deathmatch-Modus mit dazu.

Retorten-Feinde

Den bösen Gegenpart mimt diesmal Meisterhirn Malprave, er ist der Kopf einer heranwachsenden Terroristen-Organisation. Diese Institution möchte am liebsten die ganze Welt unterjochen. Dank moderner Klon-Technologie besitzt der Oberschurke die Gabe, eine riesige Armee zu erschaffen. An euch liegt es nun, seine Pläne zu durchkreuzen. Während der Missionen trifft ihr auf zahlreiche Vertreter des anderen Geschlechts. Doch nicht immer werden die Schönheiten euch wohlgesonnen sein. Für etwas Erleichterung sorgt Qs Laboratorium. Wie gewohnt werdet ihr von ihm mit den verschiedensten Waffen, den unterschiedlichsten Gimmicks und den modifiziertesten Autos ausgestattet. So könnt ihr

beispielsweise auf einen Q-Laser oder eine Q-Brille zurückgreifen. Letztere ermöglicht es euch, verborgene Räume zu finden, welche ihr mit bloßem Auge gar nicht erkennen würdet.

Action pur

Sämtliche Territorien, in die es James Bond verschlägt, bieten zahlreiche Details. Jeder Level hält nicht nur einen Lösungsweg bereit, um ans Ziel zu gelangen. Zum Beispiel könnt ihr in draufgängerischer 007-Manier entweder mit der Tür ins Haus fallen oder nach einigen Sprungpassagen über den Lüftungsschacht lautlos das Gebäudeinnere betreten. Eure Feinde werden euch das Agenten-Leben nicht leicht machen, denn sie verstehen es gut, aus der Deckung anzugreifen. Casanova Bond ist aber nicht nur zu Fuß unterwegs. Gelegentlich setzt er sich auch schon mal hinters Steuer ausgefallener Sportwagen. Bei den Verfolgungsjagden gilt es, mittels Maschinengewehr und Raketenwerfer die Widersacher auszu-schalten. Außerdem müsst ihr im Wettlauf gegen die Zeit an verschiedenen Locations

vor den Schurken eintreffen. Des Weiteren steigt ihr auch in einen Panzer. Der Kampfkoloss ist mit einer schnellfeuernden Gattling-Gun und einem großkalibrigen Geschütz ausgestattet. Bei Einbruch der Dunkelheit wird zudem das Nachtsichtgerät automatisch eingeschaltet. Als Schauplätze für die Fahrzeug-Missionen dienen diverse Innenstadt-Szenarien. Mit dem neuesten Bond-Titel kommt eine Reihe Spannung, Unterhaltung und Abwechslung auf uns zu. Sollten sich nicht zuviel Abstriche in der PAL-Version ergeben, so könnt ihr den Ego-Shooter ohne Bedenken in Betracht ziehen.



Schön inszenierte Sonnenuntergänge lassen romantische Stimmung im Bleigewitter aufkommen.



Jede Menge Feinde - aber es fließt kein Blut! Allerdings trösten gute Spezialeffekte wie Rauchschwaden, Feuer und Qualm darüber hinweg.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts www.electronicarts.de
Entwickler	EA Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	22. November

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

PS2-Lizenz zum Töten: der vierte und wohl beste Bond-Titel auf einer Sony-Konsole.

TIME CRISIS II

Action im Zweierpack! Hier wird geballert, bis die Zeigefinger glühen.

Toni Opl

PS2



○ Schweres Geschütz: Mit der Uzi ist der Panzerwagen schnell zerlegt.



○ Volle Deckung: Rote Kreise markieren Schüsse, die garantiert treffen.

Im Oktober feierte Time Crisis II in Japan sein Spielhallendeüt. Überraschenderweise erblickte die Fortsetzung des erfolgreichen Lightgun-Shooters niemals das Licht der PSone, obwohl der Vorgänger bereits mit einer PlayStation-Portierung bedacht worden war. Fans der Serie, die sich über diesen Entschluss schwarz geärgert haben, werden verstehen, dass Sonys alte Dame nicht ansatzweise das Potential für eine angemessene Umsetzung gehabt hätte. In der PS2 allerdings fand Namco die perfekte Plattform für eine Heimversion, die dem Arcade-Original in allen Aspekten gerecht wird und dieses sogar übertrumpft.

Zusammen mit dem neu entwickelten G-Con2-Controller erlebt der passionierte Hobbyschütze wieder einmal pures Automaten-Feeling vor heimischem Bildschirm. Volle Deckung hinter der Couch!

Save the earth!

Kenner des Vorgängers werden sich ab der ersten Minute heimisch fühlen. Wie gewohnt nehmt ihr, mit Pad oder Knarre in der Hand, Horden schwer bewaffneter Gangstertypen aufs Korn. Als Mitglied einer geheimen Spezialeinheit gilt es diesmal, eine Bande von Terroristen daran zu hindern, einen Nuklearsatelliten ins Weltall zu schießen, mit dem das

subversive Gesocks die Regierungen erpresen und die Weltherrschaft an sich reißen will. Hierzu ballert ihr euch durch insgesamt drei Areale, die ihrerseits in drei Stages unterteilt sind. Auf dem Weg zum finalen und äußerst schwer bewaffneten Endboss begegnet ihr Hunderten seiner treuen Handlanger, die euch vom Wurfmesser bis zur Panzerfaust mit den unterschiedlichsten Waffen geradezu beharken. Wer hier nicht über ausgezeichnete Reflexe verfügt und durch Betätigen der entsprechenden Taste Deckung sucht, verliert in Windeseile ein Bildschirmleben nach dem anderen.

Dabei wurde seitens der Entwickler wieder extrem viel Wert auf eine filmreife und actiongeladene Inszenierung gelegt. Explodierende Tankklaster, aus allen Rohren feuernde Panzerwagen und übermächtige Kampfhubschrauber machen euch das Agentenleben schwer. Das Abenteuer entführt euch unter anderem auf ein Schnellboot, einen außer Kontrolle geratenen Zug und in das Versteck der Schergen in einem entlegenen Hafengebiet.

Doppelter Einsatz

Anders als im Vorgänger seid ihr nun allerdings nicht mehr alleine unterwegs, sondern zieht an der Seite eines zweiten Supercops, der euch beim Ausschalten der Widersacher mehr oder weniger tatkräftig unter die Arme



○ Als Alternative zum spaßigen i.LINK-Modus steht auch ein Splitscreen-Modus für zwei Spieler zur Verfügung. Hier muss man allerdings mit ziemlich kleinen Bildausschnitten vorlieb nehmen.



Die herannahende Rakete zieht euch bei zu langsamen Reflexen einen Scheitel.



Zielübungen: Auf dem Schießstand ballert ihr auf starre und bewegliche Ziele.

greift, in die Schlacht. Findet sich ein zweiter Pistolero vor dem Fernseher ein, so schlüpft dieser in die Haut des virtuellen Sidekicks. Beide Spieler verfolgen das Geschehen dann aus unterschiedlichen Kameraperspektiven und können sich gegenseitig Feuerschutz geben. Somit lässt sich Time Crisis II nicht nur in fünf unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, sondern auch aus zwei Blickwinkeln durchspielen.

Für ein solches Multiplayer-Game stehen euch zwei Möglichkeiten offen: zum einen der herkömmliche Splitscreen-Modus, der jedoch mit sehr kleinen Bildausschnitten aufwartet, sowie der geniale i.LINK-Modus, bei dem man in puncto Bildgröße keinerlei Einbußen hinnehmen muss. Extrem cool: Wer zwei Lightguns im häuslichen Waffenschrank gelagert hat, kann den Terroristen in allerbesten Desperado-Manier mit zwei Bleispritzen im Anschlag gegenüberreten.

Spezial-Ausstattung

Neben der im Gegensatz zur Arcade-Version deutlich verbesserten Grafik stechen

vor allem die vielen Zusatzfeatures ins Auge, welche der PS2-Fassung spendiert wurden. Wer sich im Story-Modus schon zur Genüge ausgetobt hat, kann seine Treffsicherheit in verschiedenen Mini-Games weiter verbessern.

Während auf dem Schießstand ein besonders ruhiges Händchen im Umgang mit der Waffe gefragt ist, kommt es bei "Quick & Crash" auf pfeilschnelle Reflexe und eine gute Hand-Augen-Koordination an, da hier innerhalb knapper Zeitlimits bestimmte Objekte abgeschossen werden müssen. Mit "Shoot Away 2" lädt Namco zu einer Partie Tontauben-Schießen ein und zollt damit dem ersten Automaten mit doppelläufiger Schrotflinte Tribut. Der Klassiker wurde 1:1 ins Spiel integriert und wartet sogar mit der originalen Spielstandsanzeige auf.

Darüber hinaus gibt es noch einige weitere Mini-Spielchen, die allerdings erst über den Story-Modus freigespielt werden müssen. Für genügend Abwechslung und Motivation ist also gesorgt.

DICKE WUMME – DIE G-CON2



Obwohl auch mit Joypad ausgezeichnet spielbar, kommt das richtige Flair erst mit einem dicken Schießisen in der Hand so richtig rüber. Deshalb wird analog zum Release des Spiels die G-Con2 erscheinen, die speziell für den Einsatz in Time Crisis II entwickelt wurde. Der Schießprügel wird mittels USB-Anschluss mit der Konsole verbunden und soll auch endlich mit modernen 100 Hz-Fernsehern kompatibel sein. Ob der Hightech-Knarre auch ein Fußpedal wie beim Spielhallen-Pendant beiliegen wird, ist bisher noch nicht bekannt. Gewiss ist aber, dass auf der Rückseite ein Steuerkreuz und an der Unterseite der Reload-Button, wo normalerweise das Magazin eingesteckt wird, prangen. Ob die G-Con2 im Set mit dem Spiel erscheint und wie viel man für den edlen Schießprügel hinlegen muss, steht ebenfalls noch in den Sternen. Besitzer der ersten G-Con können sich die Investition eventuell auch sparen, da sie laut Namco ebenfalls unterstützt wird.



Kopf einziehen: An manchen Stellen im Spiel nahen verschiedene Hindernisse wie dieser Signalmast. Hier müsst ihr auf Knopfdruck die Rübe einziehen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Lightgun-Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	Namco
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Oktober

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Der beste Konsolen-Lightgun-Shooter aller Zeiten.
Da kann nicht mal der Automat mithalten!



Heiko Strabel

MALICE

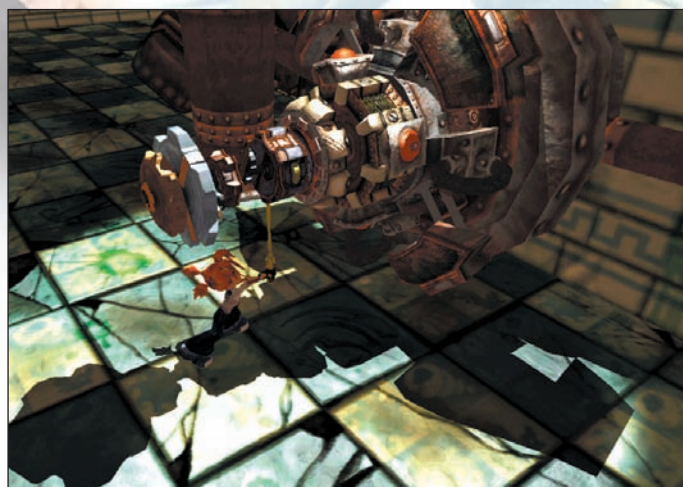
A Dark & Comic Fiery Tale

PS2

Kleine zierliche Mädchen sind kein Garant für friedliebendes Verhalten - Alice zeigt, wo der Hammer hängt!



○ Na, wenn das kein optimaler Merchandise-Charakter ist.



○ Im Clockwork-Maze-Level müsst ihr den Hammer auch mal als Schlüssel benutzen.

Erster Versuch – fehlgeschlagen! Jeder Konsolenhersteller kann eine Art Maskottchen vorweisen. So hat Nintendo seinen Mario, Sega hat Sonic, und für Sony könnte der ausschließlich in Japan bekannte Toro den Job übernehmen. Am 7. Januar dieses Jahres wurde die Xbox auf der Consumer Electronic Show in Las Vegas zum ersten Mal offiziell vorgestellt. Zum einen wurde Oddworld: Munch's Odyssey, dessen Vorgänger wir bereits von der PSone kennen, präsentiert. Zum anderen wurde Malice: A Dark & Comic Fiery Tale als

exklusiver Xbox Titel hervorgehoben. Dem entsprechend wurde das Ganze dann auch aufgezo-gen. Gerüchte gingen um, Microsofts Xbox habe in Malice ihren Charakter gefunden, der sich gut vermarkten und den Kampf gegen Mario und Co. aufnehmen könnte – weit gefehlt.

Große Versprechungen

Das englische Entwicklerstudio Argonaut Games unterzeichnete einen Vertrag mit Vivendi Universal für den Vertrieb von Malice. Vivendis Sierra Studios werden den Titel

nicht Xbox exklusiv vertreiben. Eine Veröffentlichung ist derzeit auch für die PS2 geplant, und eine weitere Konvertierung für den GameCube ist auch nicht ausgeschlossen.

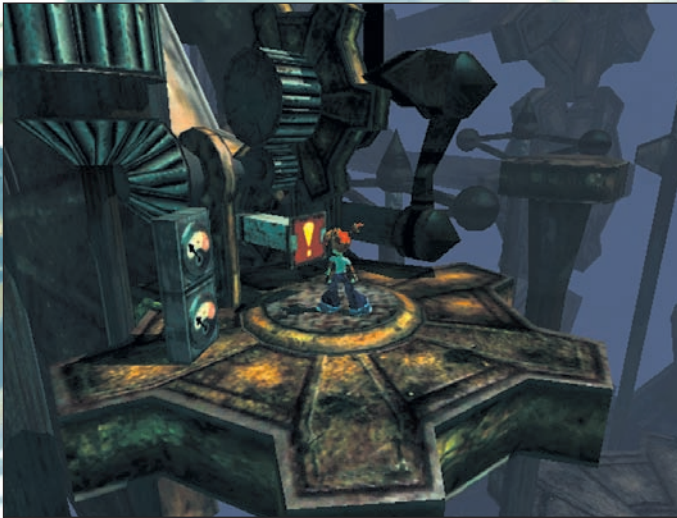
Die Arbeiten an der PlayStation2-Version haben schon begonnen. Insgesamt befindet sich der Titel bereits seit über zwei Jahren in der Mache. Das Spiel wurde allerdings so programmiert, dass die immense Power der Xbox voll ausgereizt wird; stellt sich nun die Frage: Wird es auf Sonys neuer Konsole irgendwelche Abstriche geben? Jez San,



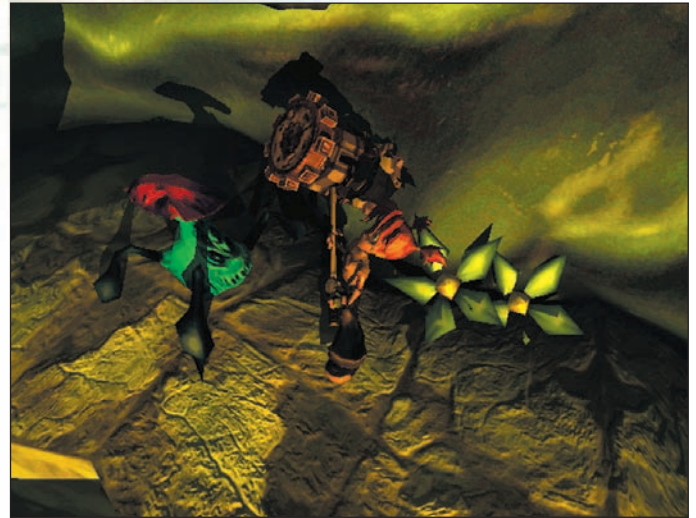
○ Der bronzene Roboter ist eine Wandelform von Alice, während ihres Abenteuers wird sie noch weitere erlernen.



○ Manche Runden erwecken, aufgrund der vielen Abflussrohre, den Eindruck eines Kanalisations-Level.



○ Beliebte Schalter-Tür-Rätsel sind ebenso wie Jump'n Run-Elemente vorhanden.



○ Mutierte Blattläuse?! Einfach die Hammermethode anwenden und platt machen.

Chief Executive von Argonaut Games sagt: "Malice ist ein High-End-Action-Adventure, das Rendering-Technologie und andere Neuerungen benutzt, die auf den neuesten Stand der Technik ausgerichtet sind. Jede Konsole bringt ihre Vor- und Nachteile mit sich. Was versprochen wird, ist, dass der Titel auf jeden Fall bis ans Limit beider Konsolen gehen wird."

Hölle auf Erden

Für Argonaut Games ist der dreidimensionale Bereich garantiert kein unbekanntes Terrain. Wer sich Nintendo-Fan nennt, der müsste wissen, dass die Hardwareabteilung der Firma den sogenannten Super-FX-Grafikchip entwickelte. Nintendo baute diesen in SNES-Module ein. Mittels dieses Chips war es erstmals möglich, 3D-Effekte zu erzeugen. Aus dem englischen Hause kam u.a. Starglider, eines der ersten Spiele auf diesem Sektor überhaupt.

Bei Malice übernimmt ihr die Kontrolle der kleinen ungestümen Alice. Diese hat unglücklicherweise in den Sümpfen eines furchteinflößenden Waldes unabsichtlich den bösaarti-

gen Feuertöten Malice Incarnate entfliehen lassen. Ein riesiger Höllenhund mit scharfen Zähnen und herausgequollenen Augen. Der unzurechnungsfähige Köter droht, die ganze Welt zu verwüsten. Bei seinem Tun hinterlässt er einen regelrechten Pfad der Zerstörung. Die Heldin muss sich nun durch 25 Stages kämpfen. Wobei sie im Laufe der Zeit verschiedene magische Fähigkeiten erlernt, welche auch bitter nötig sind, um der Kreatur Paroli bieten zu können.

Alice hat den Größten

Sämtliche Level bei Malice befinden sich in einer kompletten 3D-Welt. Die Grafik ist bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium überwältigend. Die Charaktere werfen ihren Schatten nicht nur auf den Boden oder an die Wand, sondern auch auf sich selbst. So findet ihr beispielsweise Schattenzüge von Alices Haaren in ihrem Gesicht. Zudem sehen diese atemberaubend realistisch aus. Die bisher gezeigten Areale strotzen nur so vor Detailreichtum, sind herrlich ausgeleuchtet und geben stellenweise eine düstere Atmosphäre wieder. Der Hauptcharakter

selbst besitzt ein comicartiges Aussehen und wurde hervorragend animiert. Neben verschiedenen Magieattacken kann Alice auch auf apokalyptische Waffen zurückgreifen. So besitzt die Protagonistin einen monströsen Hammer, der in einem solchen Ausmaß wohl noch nie in einem Videogame zu sehen war. Jez San merkte noch an: "Der Clockwork Hammer mag zwar schon groß sein, aber wartet ab, bis ihr erst einmal die Quantum Tuning Fork seht."

Da noch kein genauer Release für die PS2 bekannt gegeben wurde, werden wir wohl ungeduldig auf den Tag X warten müssen – denn ein Knaller wird dieses Action-Adventure auf jeden Fall.



○ Einer der Fieslinge, die sich euch in den Weg stellen werden.



○ Argonaut will die PS2-Hardware bis ans Limit bringen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Vivendi Universal www.vup-interactive.de
Entwickler	Argonaut Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	2002

FERTIGGESTELLT

25%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Malice wird mit ihrem exorbitanten Hammer auf der PS2 massiv einschlagen.

mArk Liebold

D.N.A.

Dark Native Apostle

PS2

Ein Kilogramm Plastiksprengstoff reicht bereits aus, um ein Mehrfamilienhaus in die Luft zu jagen.



Die harten Schatten vermitteln eine authentische Comicatmosphäre.



Für große Brocken bedarf es schon besonderer Taktiken.

Hudson Soft und Bomben gehören zusammen wie ein Weltwirtschaftsgipfel und Globalisierungsgegner. Nachdem Bomberman nun bereits seit über zehn Jahren die Konsolenwelt unsicher macht, widmet sich der japanische Softwarehersteller einem neuen, hochexplosiven Thema.

Bombenalarm!

DNA – Dark Native Apostle ist in der nahen Zukunft angesiedelt. Ihr schlüpft in die Rolle eines menschlichen Versuchskaninchens, welches der Genforschung bereits nützliche Dienste erwies. Im Körper des Probanden wurden auf Nanotechnologie basierende Implantate eingepflanzt. Durch diesen Eingriff seid ihr in der Lage, eine unbegrenzte Anzahl an körpereigenen Bomben zu gene-

rieren und eure physischen und psychischen Fähigkeiten mit Hilfe von Biochips aufzuwerten. Je nach Baustein verbessert sich beispielsweise eure Sprungkraft oder Laufgeschwindigkeit. Aber auch die Art der Bomben (Rauch, Blitz, Funken etc.) und ihre Wirkungsweise (Explosionsradius, -stärke, etc.) kann man mittels der Chips festlegen.

Zündstoff

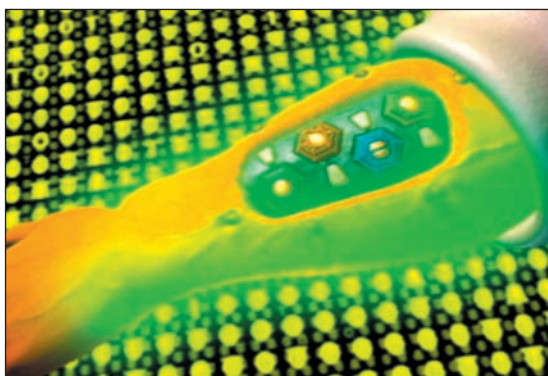
Euer Auftrag ist es, in die Laboratorien der mysteriösen Stray-Sheep-Organisation einzudringen und dort etwas Unfrieden zu stiften. Insgesamt umfasst das Spiel sieben Level, zu denen etwa stinkende Abwasserkanäle oder steril wirkende Kontrollzentren zählen. In diesen treiben allerhand aggressive Kreaturen ihr Unwesen. Widerliche Monster wollen dem Helden ebenso ans Leder wie genmanipulierte Übermenschen oder stählerne Wachroboter. Neben den Kampfeinlagen sorgen vor allem die vielen Sprungpassagen und Rätsel für die gewünschte Unterhaltung.

Der Grafikstil von DNA – Dark Native Apostle sticht besonders ins Auge. Die Charaktere erinnern stark an amerikanische Comicfiguren, deren Konturen durch schwarze Outlines nochmals hervorgehoben wurden. Dieses moderne Stilmittel kam schon bei Spielen wie Fur Fighters oder Whacky Races zum Einsatz und erweckt den Eindruck, dass die Protagonisten

gezeichnet sind. In Wirklichkeit jedoch handelt es sich um Polygonmodelle.



Übermäßiger Genuss von Partydrogen kann schwerwiegende Folgen haben!



Der linke Arm bietet Platz für vier Biochips.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	www.vid.de
Preis	Hudson Soft
Erhältlich ab	ca. 119,- DM
	Oktober

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Neuartige Spielidee mit interessanten Ansätzen, verpackt in ansprechender Grafik.

mArk Liebold

SKY GUNNER

PS2

Flieger, grüß mir die Sonne, grüß mir die Sterne
und grüß mir den Mond!



○ Combo: Mehrfachtreffer geben massiv Extrapunkte.



○ Der Grafikstil ist an japanische Mangas und Animes angelehnt.

Schon auf der PSone gab es viele Spiele aus dem Hause Sony, die, obwohl sie innovativ, originell und anspruchsvoll waren, niemals außerhalb Japans offiziell erschienen sind. Auf der PS2 scheint sich dieses traurige Schauspiel fortzusetzen. Jüngster Kandidat auf Sonys roter Liste ist der Shooter Sky Gunner.

Fliegeralarm!

Gunner sind Söldner der Lüfte. Die draufgängerischen Piloten verdienen ihr Geld in spektakulären Dog Fights, sind sich aber auch nicht zu schade, gegen Bezahlung Botendienste zu verrichten. Ziel und Copein, die Helden des Spiels, gehören der fliegenden Legionärgilde an. Diesmal haben sie jedoch einen ganz besonderen Auftrag. Sie müssen ihr Heimatstadt Reeve gegen die Angriffe des gefürchteten Luft-

piraten Ventre schützen. Dabei sind sie nicht auf sich alleine gestellt, denn Femme, eine mysteriöse Unbekannte aus dem benachbarten Örtchen Neige, sowie Polizeichef Hardy und seine Flotte, stehen ihnen zur Seite.

Wo ist mein Flugzeug?

Das Besondere an Sky Gunner ist zweifelsohne die Steuerung. Im Gegensatz zu bisherigen Spielen bleibt die Kamera nämlich nicht starr hinter dem eigenen Gefährt, sondern richtet sich an den Gegnern aus. Per Knopfdruck nimmt ihr feindliche Flieger bzw. bei größeren Maschinen markante Bauteile, wie etwa die Geschütztürme oder den Motor, ins Visier. Dreht das angepeilte Flugzeug nun ab, folgt die Kamera ihm und nicht euch. Jetzt gilt es schnell zu reagieren, den Steuerknüppel

herumzureißen und dem Marodeur mit ein paar Raketen- und Maschinengewehrsalven ordentlich einzuheizen. Anfangs ist diese neuartige Kameraführung etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach bereits wenigen Minuten hat man sich daran gewöhnt und genießt die Vorzüge, die sich für den Spieler daraus ergeben. Durch das dynamische Verhalten fällt es unheimlich leicht, sich dem Verhalten der Gegner anzupassen. Auch bei Angriffen auf gigantische Luftschiffe erweist sich der Perspektivenwechsel als Vorteilhaft, da man die Ziele stets im Auge behält und sich einfach nur daran ausrichten muss.

Ob Sky Gunner jemals bei uns erscheint, ist noch fraglich. Hoffen wir, dass Sony ein Einsehen haben wird!



○ Kaum ist das Ziel anvisiert, macht die Kamera auch schon einen Schwenk.



○ Kamikaze-Tiefflug: Bei niedriger Flughöhe ist extreme Vorsicht geboten!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Shoot'em up
Spieler	1
Hersteller	SCEJ
	www.playstation.com
Entwickler	SCEJ
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Winter 2001 (Japan)

FERTIGGESTELLT

75%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Innovativer Shooter, der sicherlich auch in deutschen Landen zu begeistern wüsste.

mArk Liebold

SYPHON FILTER 3

PSone

Gabe Logan ist zurück, und diesmal wird mit der verräterischen Agentur endgültig abgerechnet!



Das Leben eines gewöhnlichen ATF-Beamten ist nicht gerade einfach.



Die Ausstellungsräume dürften einigen Spielern wohl bekannt sein.

Ursprünglich war Syphon Filter 3 für die PlayStation2 geplant. Bei Sony entschied man sich letztendlich dann aber doch, dass der vorerst letzte Teil der erfolgreichen Agentenserie für die PSone erscheinen soll. Die Gründe hierfür liegen auf der Hand. Zum einen zählen die Prequels zu den meistverkauften PlayStation-Spielen – Käuferpotential wäre also zur Genüge vorhanden –, und zum anderen ist das Angebot an qualitativ hochwertiger, anspruchsvoller PSone-Software im Augenblick alles andere als rosig.

Die Wurzel des Bösen

Syphon Filter ist ein schrecklicher biologischer Kampfstoff. Die Agentur, ein geheim-

es Organ der amerikanischen Regierung, war damit betraut, die tödlichen Viren den Klauen einer verbrecherischen Terrororganisation zu entreißen und diese anschließend zu vernichten. Dank Gabe Logan und seiner Kollegin Lian Xing ging dieser Plan voll auf. Die führenden Köpfe der Agentur hatten jedoch andere Pläne. Sie verwendeten Syphon Filter für sich und verrieten dadurch ihr Vaterland. Leidtragende waren vor allem die beiden Agenten, die in dem korrupten Macht- und Intrigenspiel schamlos ausgenutzt wurden. Ein Untersuchungsausschuss befasst sich derzeit mit dem heiklen Thema. Gabe Logan und Lian Xing wurden vor die Kom-

mission zitiert, um dort Rede und Antwort zu stehen.

Zurück in die Zukunft

Während Gabe Logan und Lian Xing von dem Gremium fest an die Kandare genommen werden, erfährt der Spieler mehr über die Hintergründe des Komplotts. Zum Teil erlebt ihr Missionen der Prequels aus der Sicht anderer Charaktere. Aber auch vollkommen neue Einsätze warten auf das dynamische Agentenduo. So wird das Verhör auf spielerische Art und Weise rekapituliert.

In Syphon Filter 3 lassen die Entwickler allerdings nicht nur historische Einsätze wie-



Mit Schirm, Charme und Kanone! Gegen gepanzerte Gegner helfen nur gezielte Kopfschüsse.



Da sich Panzerfahrer nie an die SIFO halten, muss das Gesetz bei ihnen härter als gewöhnlich durchgreifen.



⊙ Den Dschungel von Costa Rica musste Gabe bereits in Syphon Filter durchforsten.



⊙ Die Infozeile gibt an, welches Körperteil ihr im Augenblick anvisiert.

der aufleben. Nach einigen Abstechern in die Vergangenheit findet ihr euch schnell in der Gegenwart wieder. Schließlich sind einige abtrünnige Mitglieder der Agentur noch immer auf freiem Fuß. Die Suche nach den Verrätern führt Gabe und Lian erneut um den gesamten Erdball. Zu ihren Einsatzgebieten zählen etwa das Hochland von Afghanistan, die Urwälder von Costa Rica oder der Grosstadttschungel Tokios.

Ein-Mann-Armee

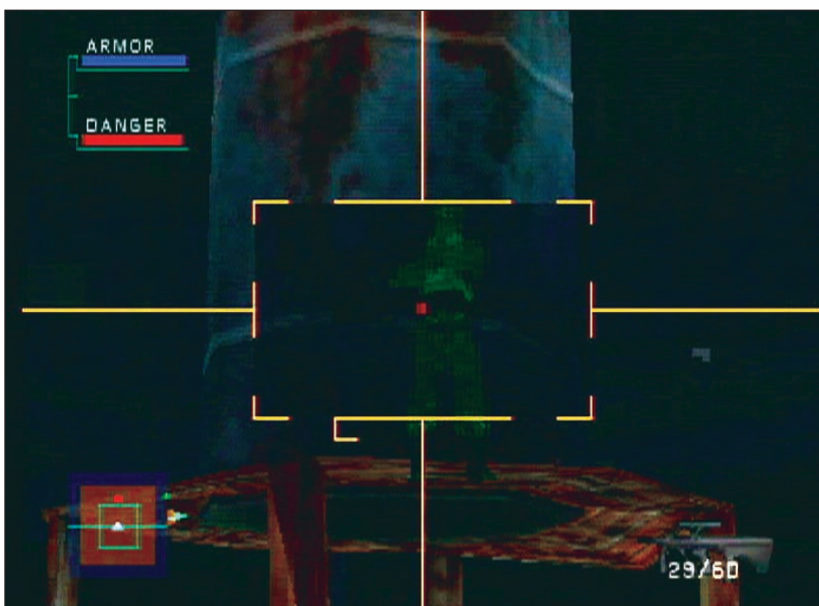
Syphon Filter 3 wird sich am ersten Teil der Serie orientieren, der im direkten Vergleich zu seinem Nachfolger weitaus actionlastiger ist. Statt endloser Schleichpassagen erwarten euch gnadenlose Feuergefechte. Damit man im Kampf auch bestehen kann, steht dem Spieler ein großes Waffenarsenal zur Verfügung. Neben altgedienten Schießweisen wie dem Granatwerfer oder dem Scharfschützengewehr haben Gabe und Co. auch auf zahlreiche neue Waffen

Zugriff. Darunter finden sich etwa Minen, eine Röntgenkanone oder eine vollautomatische Schrotflinte, mit der man auch Brand- und Explosivmunition verschießen kann. Spezialausrüstung wie ein Nachtsichtgerät oder ein Herzschlagdetektor, der euch vor herannahenden Schurken warnt, erleichtern das Agentendasein ungemein. Und dies ist auch wichtig, denn die Gegner sind unheimlich gerissen. Sie reagieren nun nicht nur auf die kleinsten Geräusche, sondern stellen sich auch tot, nur um euch anschließend mit gezücktem Messer in den Rücken zu fallen. Vorsicht ist also jederzeit geboten.

Agenten im Kreuzfeuer

Neben der Ein-Spieler-Option wird Syphon Filter 3 auch einen verbesserten Multiplayer-Modus sowie eine ganze Riege abwechslungsreicher Minigames bieten. In den Deathmatch-Duellen (Tag, Scavenger Hunt, Target Practice, Two-Player-Coopera-

tive) haben die Entwickler darauf geachtet, dass sich diese nicht zu eintönigen Schusswechseln aus nächster Nähe entwickeln. Zahlreiche Sniper-Positionen und verwinkelte Level sollen für die nötige Abwechslung sorgen. Die Minigames sind vollkommen unabhängig vom eigentlichen Spiel. Hier könnt ihr euch in Sturmangriffen üben, als Bodyguard verdient machen oder eure Fähigkeiten als Dieb verbessern.



⊙ Mit der Röntgenkanone könnt ihr durch feste Materie sehen.



⊙ Dank Restlichtverstärker könnt ihr auch Nachts auf die Jagd gehen.

PLAY-DATEN

System	PSone
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	SCEA
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	November 2001

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Endlich wieder geballte Action für die PSone - wir haben auch lange genug darauf gewartet!

...Sammlung ist nicht komplett?

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

play 10/00

play 11/00

play 12/00

play 01/01

play 02/01



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



Player's Guide

Tomb Raider - Die Chronik
Final Fantasy IX

play 03/01

play 04/01

play 05/01

play 06/01

play 07/01

play 08/01



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)



Player's Guide

Extermination
Alone in the Dark (Teil 2)



Player's Guide

Resident Evil
Code: Veronica (Teil 1)

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

play 12/99

play 04/00

play 08/00

play 12/00

play 04/01

play 08/01

pro Heft 6,90 DM =

+ Porto.

Inland: 3,- DM

ab 3 Hefte 4,40 DM

ab 4 Hefte 7,20 DM

Ausland: 12,- DM

ab 2 Hefte 16,- 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

Hol Dir den Mega-Fun für Dein Handy

Ringtones

TOP CHARTS:

- 1983 IN THE AIR TONIGHT (LIL KIM/ COLLINS)
- 1981 FOLLOW ME (UNCLE CRACKER) **NEU!**
- 1962 ANGEL (SHAGGY) **NEU!**
- 1979 LADY MARLENE (CH. AGUILERA)
- 1982 ADRIANO (BROTHERS KEEPERS) **NEU!**
- 1970 LET'S GET BACK TO... (S. CONNOR)
- 1972 MISS CALIFORNIA (D. THOMAS/PRAS)
- 1971 ANTE UP (M.O.P.) **NEU!**
- 1978 THE ROCK SHOW (BLINK 182) **NEU!**
- 1742 WHOLE AGAIN (ATOMIC KITTEN)
- 1950 IT'S RAINING MEN (GERI HALLIWELL)
- 1849 PLAYED-A-LIVE (SAFARI DUO)
- 1853 AMINO (DJ QUICKSLIVER)
- 1856 ANOTHER DAY IN PARADISE (BRANDY)
- 1945 BE ANGELO (JAM & SPOON)
- 1780 BUTTERFLY (CRAZY TOWN)
- 1821 CLINT EASTWOOD (GORILLAZ) **NEU!**
- 1952 COLD AS ICE (MOP) **NEU!**
- 1946 DANGER (MYSTICAL FEAT. NIVEA)
- 1857 DON'T LET ME BE... (B. SPEARS)
- 1928 DREAM ON (DEPECHE MODE)
- 1927 DREAM TO ME (DARIO G.)
- 1925 E.I. (NELLY)
- 1965 ELECTRIC AVENUE (EDDIE GRANT)
- 1910 HAB GEHÖRT (SAMY DELUXE)
- 1926 ICH LIEBE DEUTSCHLAND (V. MAEBK)
- 1769 IT WASN'T ME (SHAGGY)

1907 KUMBA YO (MITTERM. / G. BABES)

1575 LA PASSION (GIGI D'AGOSTINO)

1908 LIEB FICKEN (SOFAPLANET)

1944 ON THE MOVE (BARTEZZ)

1582 ONE MORE TIME (DAFT PUNK)

1957 PLAY (JENNIFER LOPEZ) **NEU!**

1964 SING (TRAVIS) **NEU!**

1779 SKIN (SYLVER)

1969 SO FRESH SO CLEAN (OUTKAST)

1923 SURVIVOR (DESTINY'S CHILD)

1859 TURN THE TIDE (SYLVER)

1820 UPTOWN GIRL (WESTLIFE) **NEU!**

1948 WHAT IT FEELS... (MADONNA)

1953 YOU ARE ALIVE (FRAGMA) **NEU!**

SOUNDTRACK:

1030 DAS LIED VOM TOD (FILM)

1125 SIMPSONS (TV)

1146 AXEL F. (FILM)

1169 GLSZ (FILM/TV)

1167 STAR WARS (SOUNDTRACK)

1764 DAS A-TEAM (TV)

1810 VOYAGER (SOUNDTRACK)

1811 NIGHTRIDER (SOUNDTRACK (TV)

1812 THE X-FILES (SOUNDTRACK (TV)

1813 DALLAS (SOUNDTRACK)

1815 MAGNUM SOUNDTRACK (TV)

1816 MUPPETS (MUPPET SHOW)

1819 MANNA MANNA (SESAMSTRASSE)

1168 JAMES BOND (SOUNDTRACK)

1812 SENDING ME THE MAUS (TV)

1758 AL BUNDY TITELMELODIE

1183 INDIANA JONES (FILM/TV)

Blink-SMS



Fette SMS blinken im Nokia-Display

Liebe und Sehnsucht

- 99296 Hier kommt ein SMS-BUSS!! Handy an die Wange drücken... SCHMATZ!
- 99349 FEHST MIR SO, MEIN KLEINER STERN!
- 99271 HAB DICH LIEB.
- 99279 Du bist MEIN STERN
- 99295 Es ist schön, dass es Dich gibt.
- 99348 ICH LIEBE DICH!
- 99291 Nur eine CHANCE VON DIR - und mein Leben haette wieder einen SINN!
- 99313 Haett ich Dich dann wuerd ich Dich...
- 99286 die ganze NACHT! ICH LIEBE
- 99281 Ich lieb Dich jeden Tag SO SEHR - doch heute lieb ich dich NOCH MEHR!
- 99358 2 2 1 0 ... PATSCH! Soeben hat Dich ein BUSSLER getroffen!
- 99358 Was ich auch tu, wo ich auch bin, DU gehst mir NIEMALS AUS DEM SINN.
- 99350 Keiner WILL dich, Keiner BRAUCHT dich, Keiner LIEBT dich MEHR als ICH
- 99323 Ich habe nicht ein ENGEL geglaubt - bis ich DICH getroffen hab!
- 99357 Ich BRAUCHE Dich, Ich WILL Dich, Ich LIEBE Dich.

- 99304 Fuer meine Kuschelemaus!
- 99359 ICH HAB DICH LIEB.
- 99290 Alle Wünsche werden KLEIN neben dem, BEI DIR zu sein.
- 99279 Mit Dir zu zweit im Mondenschein - LEISE, GLEUEKLICH und ALLEIN!
- Du bist mein Stern

Frech und Sexy

- 99315 Schau mal im Lexikon unter ARSCHLOCH nach. Da ist ein BILD VON DIR!
- 99273 MUELLTÖNNEN - PISSER!
- 99272 War? Wer bist Du denn?
- 99311 Hallo Du kleines Ferkel!
- 99274 LUST AUF SCHWEINEREIEN?
- 99274 SIM-Karte DEFECT!
- 99325 Tu was fuer's Vaterland - WANDRE AUS!
- 99317 Danke fuer die SMS, aber SEX waere mir lieber!
- 99268 Achtung! VIRUS im Handy!
- 99266 Tastatur wird in 5 MINUTEN gesperrt!
- 99342 AHOII! Bald komm ich Dich ENTERN!!!
- 99287 Hallo mein süßes Fröschchen
- 99336 DARF ICH AN DIR NASCHEN?
- Du nervst, GEH STERBEN!!!

Mailbox-DJ



reinören? 0190/754090

Sexy Sprüche

- 30001 0190 - kleine Französin
- 30046 Im Domina Studio
- 30109 Die SADO MASO Hilfezentrale
- 30132 Bondage Hotline
- 30294 Telefonsexklave
- Cooler Sprüche**
- 30025 Donalds R'nRoll Anrufbeantworter
- 30006 Der persönliche Auftragsdienst
- 30002 Nur 3 kleine Schritte
- 30079:Boahh... voll genervt!
- 30235 Caesars Palast
- 30242 Zickenalarm!
- 30320 Willkommen in der Matrix
- Übersinnlich**
- 30084 Satan!
- 30085 Dämon
- 30073 Sie sind verbunden mit Gott
- 30058 Papst - Das erste Gebot
- 30133 Hier spricht Der Tod

30134 Der siebte Sinn

30144 Hallelujah oder Verdamnis

Witziges

- 30080 Das Kettensagen Video
- 30030 Friedhofverwaltung
- 30081 Vollautomatischer Beichtstuhl
- 30049 Japanischer Telefon-Operator
- 30075 Stasi - Abhörstelle!
- 30092 Voll bekifft, Eyl!
- 30090 Charles Manson Hotline
- 30091 Jack the Ripper
- 30130 Katzenhasser-Hotline
- 30131 Krematorium
- 30282 Breit sein ist Alles!
- Musik**
- 30087 Britney
- 30055 M. Jackson
- 30089 No Angels - kein Anschluss...
- 30009 Bayerischer Anrufjodeler
- 30088 Eminem

LOGOS

- DU NERVEST, GEH STERBEN! 5830
- 5108
- 5028
- WAS GEHT? 4036
- 4019
- sexy & single 4136
- 5982
- 5710
- Area 51 5303
- 5079
- 5197
- 5332
- KISS ME 5038
- 70334
- 70697
- LICENSE TO PAAAAAY!!! 4126
- +666+ 5349
- 5305
- 4031
- EMINEM! 5764
- +AMBULANTER+ 4236
- KLONNEN KUSSEN BESSER! 5716
- 5681
- 5136
- 4016
- Myst 7273
- 5032
- 4235
- 5931

* LOGOS: Alle Nokia Modelle bis ab 3110, 3110, 3110, 9110, 9110 / Klingelton Nokia: Alle Modelle bis ab 3110, 402, 5110, 5130, 8110, 8000 Klingelton Sagen: Alle Sagen Modelle ab 930 / Klingelton Siemens: C25, S25, S35, S35, M35, S40 / Klingelton Alcatel: 300er und 500er Serie Bildmitteilungen nur für folgende Modelle: NOKIA 3210, 3310, 6210, 8210 und 8850! Blink SMS: Alle Nokia ausser 6210 7110 und 9er-Serie

CHECK UNSERE COOLE WEBSITE:
WWW.HANDYFUTTER.DE

Bildmitteilungen

- 61761 SEE YOU 61400 61093
- 61710 ICH LIEBE DICH 61188 61103
- 62006 Ich nicht Traure 61661 60974
- 62686 61764 61429
- 62508 61867 61973

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 Passwortwortabfrage	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	Erstellen bzw. Editieren neuer Strecken möglich
Sound	Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
Zubehör	Analog Controller Sony	Analog Controller neCon	Maus-Unterstützung
	Lenkrad	Analog Joystick	LightGun
	Link-Option	i.Link-Option	Keyboard
		Tanzmatte	Force Feedback

GRAFIK		74 %
SOUND		51 %
RATING		85 %

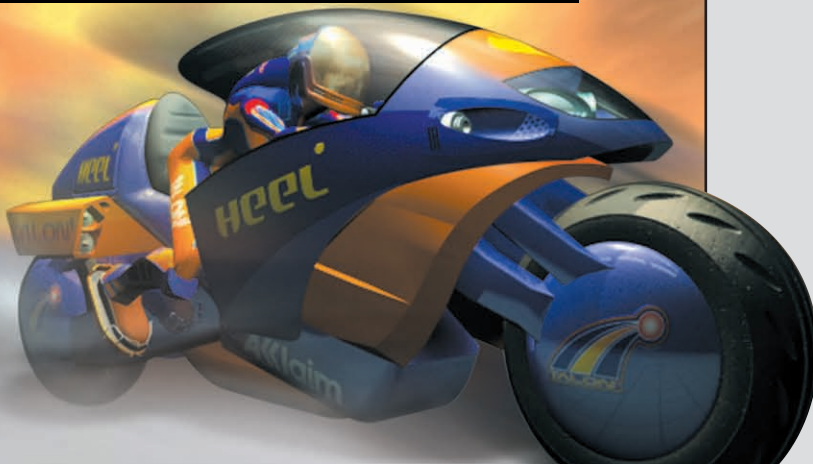
INHALT 09/2001

PLAYSTATION 2

Dark Cloud	108-109
Hype: The Time Quest	113
Rune: Viking Warlords	110-111
World Championship Snooker 2002	113
XG3: Extreme-G Racing	106-107

PSONE

Sheep, Dog'n'Wolf	114-115
The Italian Job	116
Tim & Struppi's Abenteuerreisen	117



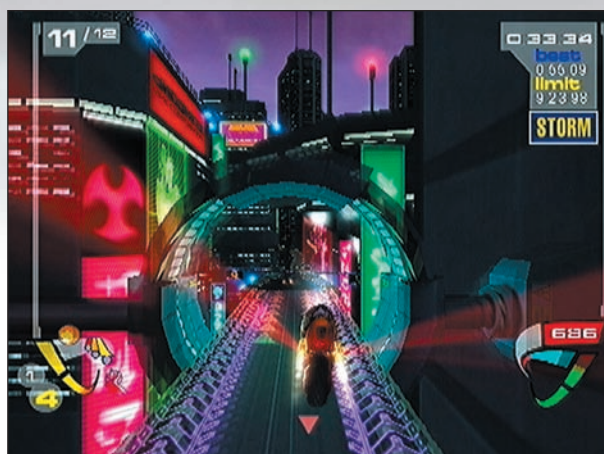
Dirk Gemeinhardt

XG3

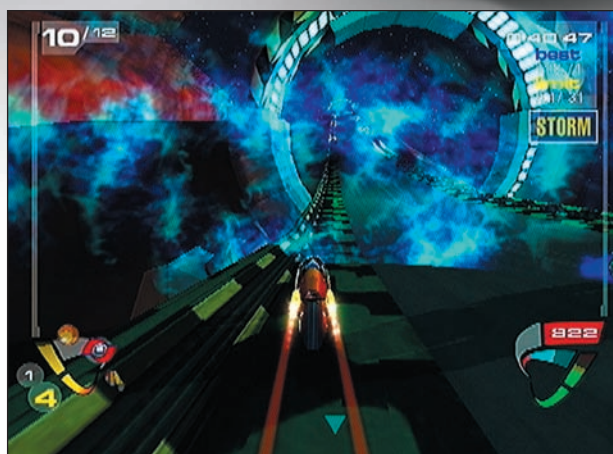
Extreme-G Racing

PS2

Die Schallmauer - was ist das? Gebt euch dem Rausch der Geschwindigkeit hin!



○ Sprungeinlagen verlangen viel Geschick und Augenmaß.



○ Mit unterschiedlichen Waffensystemen lassen sich die Verfolger abschütteln.

Acclaim trumpft zur Zeit regelrecht auf, besser gesagt das englische In-house-Team Cheltenham Studios. Nach der PlayStation2-Gurke RC Revenge Pro wird nun der Anschein erweckt, dass man mit dem Sony-Entwickler-Kit immer besser zurechtkommt. Bestes Beispiel: die Umsetzung des SEGA-Dreamcast-Smash-Hits Crazy Taxi, welche das Original um Längen übertrifft. Ein ähnliches Ziel verfolgt man mit XG3: Extreme-G Racing. In Nintendo-"Nebelwerfer"-64-Kreisen machte die futuristische Rennspiel-Reihe dem Namen alle Ehre. Insbesondere der gelungene erste Teil (von Probe Entertainment aus der Taufe gehoben) aus dem Jahre 1997 sorgte für Furore. So bleibt im Endeffekt nur die Fra-

ge offen, ob die Vorschusslorbeeren für das PlayStation2-Debüt ausreichen?

Neue Konsole...

..., neues Spiel? Als Ausgangsbasis für XG3: Extreme-G Racing dienen unverkennbar die beiden Nintendo 64-Vorgänger. Folglich haben die Entwickler das Hochgeschwindigkeits-(K)rad nicht neu erfunden, sondern an die Next-Generation-Konsolenverhältnisse angepasst; denn nach wie vor zieht der Spieler mit Hightech-Zweirädern seine Runden.

In der Anfangsphase unterscheiden sich die Maschinen der fünf anwählbaren Teams nur äußerlich. So gilt zumindest im ersten Rennen gleiches Recht für alle zwölf Teil-

nehmer. Turbo, Luftbremsen und Bordkanone – die technische Ausstattung entspricht dem Reglement. Dieser Zustand ändert sich jedoch von einer Minute auf die andere. Der Grund: Dank der hoch dotierten Preisgelder lassen sich die Maschinen individuell frisieren. Für leistungstärkere Motoren, durchschlagkräftigere Waffen oder stabilere Schutzschilde muss man jedoch tief in die Tasche greifen. Solche Investitionen sind fortlaufend notwendig, um sich bei allen Wettkämpfen unangefochten an der Spitze behaupten zu können.

Rasantes Muffensausen

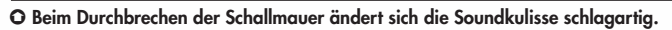
Bei den zehn Rundkursen ist ein flaves Gefühl in der Magengegend vereinzelt mit



○ Je höher der Cup, desto höher sind die Preisgelder dotiert.



○ 3,2,1 – gutes Timing ist für einen Schnellstart gefragt.



107

Heiko Strobel

DARK CLOUD

PS2

Was tun, wenn die halbe Welt vernichtet wurde? Ganz klar - als Bauleiter fungieren und alles rekonstruieren!



○ Ähnlich wie bei Breath of Fire könnt ihr hier auch Angeln gehen.



○ Mit einem Gruß aus Bayern - Angriff der Wolpertinger!

Vor langer Zeit existierten zwei Kontinente auf der Welt. Der eine Erdteil war im Osten, der andere befand sich im Westen. Auf der östlichen Seite war die Zivilisation weit vorangeschritten. Diese Computer-Kultur wurde erfolgreich von der Bevölkerung verwaltet. Das Dasein der Menschen im Westen war eher schlicht und harmonisch. Es herrschte eine Ausgewogenheit zwischen dem Natürlichen und dem Spirituellen. Jedes Reich pochte auf seine Traditionen und Kulturen. Daher wollten sich die beiden Länder auch partout nicht vereinigen.

Die Vernichtung

Eines Tages erschien der schwarze Dämon. Diese Übermacht zerstörte und tötete alles,

was ihm in den Weg kam. Niemand vermochte das Wesen aufzuhalten, weder die besten Ritter noch die stärksten Zauberer konnten ihm etwas anhaben. Die Leute nannten das Monster Dschinn. Nur wenige Menschen überlebten das Massaker. Das Mondvolk erschuf eine riesige Urne, um Dschinn darin zu versiegeln. Wie durch ein Wunder gelang dem Stamm sein Vorhaben - auf der Welt zog wieder Frieden ein. Viele Jahre vergingen und die grausame Geschichte war nur noch ein Märchen, das man sich erzählte. Doch immer noch sind die beiden Kontinente getrennt. Flag, General der Armee von Lagoon, der Republik des östlichen Staates, würde sich nur allzu gern als Herrscher des Nachbarlandes sehen.

Allerdings würde eine Eroberung zu viele Verluste mit sich bringen. Daher entschloss sich der Bösewicht, die Urne ausfindig zu machen und den darin befindlichen Dschinn wieder zum Leben zu erwecken - koste es, was es wolle!

Mitten im Nichts

Zeit spielt keine Rolle und so fand Flag schließlich das Gefäß mit dem schrecklichen Inhalt. Nach der Wiederbelebungs-Zeremonie akzeptierte der schwarze Dämon den General als Meister, und so war ein weiterer Untergang der Welt schon so gut wie besiegt.

In Nolon feierte man gerade ein Fest, als der Überfall von Dschinn begann. Wie



○ Bei erneutem Betreten eines Dungeons baut sich der Level komplett neu auf. Wege müssen also neu erkundet werden.



○ Sämtliche, bereits platzierte Gegenstände können später noch umgestellt werden - auch Seen und Bäume.



Das Gebäudeinnere wurde mit Liebe zum Detail programmiert.



Insgesamt kann eure Partie auf bis zu sechs Leute anwachsen.

durch ein Wunder überlebt Toan dieses Massaker. Als er wieder zu sich kommt, ist alles weg. Nichts existiert mehr in seinem Umfeld. Er erwacht inmitten einer kargen Landschaft, dort, wo vor kurzem noch sein Heimatdorf stand.

Ab diesem Zeitpunkt übernimmt ihr die Kontrolle des polygonreichen Jünglings. Just in diesem Moment erscheint der Feenkönig und klärt euch über die Geschehnisse auf. Er sagt euch, dass alles nur halb so schlimm sei, denn zuvor konnten sämtliche, auf der Erde befindlichen Gebäude, Lebewesen, Büsche, Seen etc. versiegelt werden. Allerdings ist das Siegel durch die gewaltige Magie des Dschinns in etliche Stücke zersprungen. Diese sogenannten Atlas beinhalten jeweils ein Bauteil und können durch den magischen Atlamillia-Stein absorbiert werden. Danach kann man sie wieder in die Ursprungsform zurückversetzen. Es liegt nun an euch, die zerstörte Welt wieder aufzubauen - vielleicht sogar in verbesserter Form.

Erst töten, dann planen

Eure Wege führen euch stets durch eine komplett dreidimensionale Spielwelt. Per Analogstick steuert ihr euren Helden durch die farbenfrohe, aber nicht immer mit Liebe zum Detail gestaltete Phantasiewelt. An-

fangs schreitet ihr durch düstere Höhlen, um darin die einzelnen Atlas aufzusammeln. Um die Orientierung nicht zu verlieren, hilft eine eingeblendete Karte, welche bereits erkundete Gänge anzeigt. In umherstehenden Schatzkisten findet ihr allerlei Goodies wie beispielsweise Brot, Wasser, verschiedene Modifikationen für eure Waffen oder Schlüssel, die zum nächsten Dungeon führen. Natürlich versperren euch unzählige Gegner den Weg zu den ersehnten Bauteilen. Während der Echtzeitkämpfe müsst ihr nicht nur auf eure Lebenspunkte achten, sondern auch auf die Schadenspunkte eurer Waffe. Ist diese erst einmal zerbrochen, kann sie nicht mehr repariert werden. Des Weiteren müsst ihr stets für genügend Nahrung und Wasser sorgen. Ist nichts Trinkbares in greifbarer Nähe, erleidet der Protagonist kontinuierlich Schadenspunkte. Sobald ihr einiges an Häusern, Straßen, Laternen, Brücken etc. gefunden habt, könnt ihr diese nach Belieben aufstellen. Wenn auch noch die Bewohner zum jeweiligen Haus gefunden wurden, kann man diese besuchen und sich nach der weiteren, gewünschten Einrichtung erkundigen. Auf diese Art und Weise baut ihr Stück für Stück der zerstörten Welt nach euren Vorstellungen wieder auf.



Nach und nach habt ihr die einzelnen Gebäude komplett restauriert.

FAZIT

Dark Cloud verknüpft vieles, was wir bereits aus anderen Spielen kennen, gekonnt miteinander. Zum einen gibt es Echtzeitkämpfe in der Art von Nintendos Zelda. Zum anderen kann man seine Waffen mit verschiedenen Elementen und Items modifizieren wie beispielsweise bei Vagrant Story. Zu guter Letzt übernimmt man auch noch die Planung von Ortschaften und baut diese auf. Trotz der bunten Mixtur, harmonisieren alle Elemente gut miteinander. In puncto Grafik ist stellenweise nerviges Flimmern zu bemängeln, die Soundkulisse hingegen unterstreicht den Spielablauf gekonnt. Mit mindestens 30 Stunden Spielspaß könnt ihr rechnen. Trotzdem solltet ihr vor dem Kauf einmal Probe spielen.

POSITIV

- leichtes Einfinden ins Spiel
- ausgeklügelte Joypad-Belegung
- gesunder Genre-Mix

NEGATIV

- leichtes Flimmern
- stellenweise langatmiger Handlungsablauf

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Dark Cloud	80%	09/01
2. Summoner	78%	05/01
3. Orphen	76%	01/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Action-RPG	Hersteller SCEE
	www.playstation.de	
Entwickler	Level-5	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	17. September 2001	

GRAFIK 74 %

SOUND 76 %

RATING **80 %**



mArk Liebold

RUNE

Viking Warlord

Und Loki sprach: "Hohn und Hass bringe ich den hohen Göttern und mische Bosheit ins Bier."

PS2



8 Stages und 21 Charaktere warten im Multiplayer-Modus.

Die Normannen kommen! Einst waren die Wikinger die Herrscher über die Weltmeere. Allein ihr Name vermochte Angst und Schrecken unter den Völkern der Alten Welt zu verbreiten. Mit ihren schnellen Drachenbooten fielen sie über Küstenstädte her, brandschatzten ganze Landstriche und hinterließen nichts als Tod und Zerstörung.

Die Faszination für das nordische Volk und ihre Mythologie ist nach wie vor groß. In Rune – Viking Warlord erhaltet ihr die Gelegenheit, selbst einmal zur Axt zu greifen, dem süßen Met zu frönen und Göttervater Odin zu huldigen.

Ragnarök, das Ende der Welt

Loki, Gott der Täuschung und Missgunst, sinnt auf Rache. Erst wenn Götter, Men-



Der Einsatz von Runenmagie ist meist sehr spektakulär in Szene gesetzt.

schen und Riesen zum letzten Gefecht auf dem Feld der Ehre zusammentreffen, wird er von Odin aus seinem Gefängnis entlassen. Loki sieht seine einzige Chance auf Freiheit darin, den Untergang der Welt selbst heraufzubeschwören. Der Sterbliche Conrack, Lokis treuer Diener, soll den Stein der Zerstörung ins Rollen bringen. Siedlung für Siedlung fallen dem Schwert des hörigen Vasallen zum Opfer. Der blutrünstige Barbar und seine Männer machen nicht einmal vor Frauen oder Kindern halt. Zu seinen Opfern zählt auch ein junger Krieger namens Ragnar. Doch Odin lässt den tapferen Nordmann nicht so einfach sterben.

Er gibt Ragnar Gelegenheit zur Rache, indem Conrack für seine Taten büßen soll. Und so wird der Totgeglaubte zum willigen Werkzeug Odins und zur letzten Hoffnung der gesamten Menschheit.

Erst schlagen, dann denken

Ragnars Abenteuer beginnt in Hel, der Unterwelt der nordischen Mythologie. In dem Höllenschlund landen die Seelen jener, die eines unehrenhaften Todes

gestorben sind. Dort hausen dementsprechend auch keine gewöhnlichen Wesen. Verfluchte Skelettkrieger, gepanzerte Zombies und flammende Höllenhunde durchstreifen das Totenreich. Doch Ragnar hat keine Angst, denn er folgt einer ganz einfachen Philosophie: Mit Gewalt kann man alles erreichen! Für komplizierte Rätsel und dergleichen hat der Wikinger nicht besonders viel übrig; ab und an einen Schalter umlegen ist gerade noch im Bereich des Annehmbaren. Stattdessen schwingt er lieber seine Waffen. Und davon gibt es in Rune: Viking Warlords eine ganze Menge. Bis zu 15 Schwerter, Äxe und Keulen säumen den Gürtel des Helden, ein Mordinstrument größer als das andere. Jeder Hieb hinterlässt sowohl an den Gegnern als auch an Ragnar selbst deutlich erkennbare Wunden. Trifft ein gezielter bzw. glücklicher Schlag den Körper des Kontrahenten, kann es passieren, dass ein Arm oder gar der Kopf abgetrennt wird. Metzelt ihr innerhalb eines bestimmten Zeitraums genügend Feinde nieder, verfällt der Waräger in einen Bluttausch. Für den Fall der Fälle hat der Spieler die Möglichkeit,



Durch den R3-Button könnt ihr euren Gegner ins Ziel nehmen.



○ Hat man keine Waffe zur Hand, kann man weit entfernt stehenden Gegnern auch abgetrennte Gliedmaßen und Köpfe entgegenschleudern.



○ Ragnar kann verlorene Lebensenergie zurückgewinnen, indem er Echten von der Wand futtert oder Met trinkt.

auf Runenmagie zurückzugreifen. Je nach Waffe seid ihr in der Lage, Blitze zu schleudern oder eurem Gegenüber die Lebensenergie abzusaugen.

Ragnar muss es nicht nur mit untoten Wikingern aufnehmen. Er sieht sich gefräßigen Goblins, schwer gepanzerten Zwergen und natürlich auch Cornacks Schergen gegenüber. Selbst einige Götter wollen dem tapferen Wikingern an den Kragen.

Verwahrlostes Nordland

Rune: Viking Warlords besticht nicht unbedingt durch herrliche Optiken. Obwohl die Protagonisten relativ detailliert ausgearbeitet sind, wirken die Umgebungsgrafiken klotzig. Dafür sind im Gegenzug die Echtzeitlichteffekte um so besser. Je nach Art der Lichtquelle, sei es nun der Schein einer Fackel oder das Glimmen eines Lavasees, erstrahlt das

Gewand des Kriegers in einem anderen Glanz.

Der Sound ist ein wahrer Ohrenschmaus und trägt beachtlich zu der dichten Atmosphäre des Spieles bei. Die stimmungsvolle Hintergrundmusik passt sich, genau wie die Geräuschkulisse, den Leveln an. So werden

in den Hallen von Hal beispielsweise die heroischen Klänge von den Schreien der gepeinigten Seelen untermalt, während in den eisigen Straßen von Thorstadt das Wolfsgeheul die Stille der Nacht zerreißt.



○ Na wer wird denn da gleich den Kopf verlieren?



○ Echt ätzend: Das Schild schützt zwar vor Schlägen, nicht aber vor den giftigen Ausdünstungen der Zombies.

FAZIT

Trotz seines simplen Hack'n Slay-Charakters gestaltet sich Rune: Viking Warlords dank der packenden Story und der Sprungpassagen dennoch als abwechslungsreich und mitunter auch sehr anspruchsvoll. Und obwohl das Spiel nicht gerade ein grafisches Novum ist, bereitet es mit seiner geradlinigen und gnadenlosen Action sowie der dynamischen Steuerung doch eine Menge Spaß, und darauf kommt es ja schließlich an. Sollte es irgendwann dann doch einmal langweilig werden, bietet Rune: Viking Warlords auch die Option, mit bis zu drei Freunden in dramatischen Split-screen-Duellen die Waffen zu kreuzen.

Ganz ohne Makel, von der Grafik einmal abgesehen, ist Ragnar's Abenteuer jedoch nicht. Den größten Wermutstropfen bilden die ständigen, mitunter sehr langen Ladezeiten, da sie den spannenden Spielverlauf arg ins Stocken bringen. Eingefleischte Wikingers-Fans lassen sich davon jedoch nicht abschrecken.

POSITIV

- simple, aber abwechslungsreiche Action
- spannende Story
- atmosphärische Soundkulisse
- komplett deutsch

NEGATIV

- ständige Ladezeiten
- klotzige Grafik

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Rune: Viking Warlord	75%	09/01
2. Warriors of Might and Magic	50%	05/01

PLAY DATEN

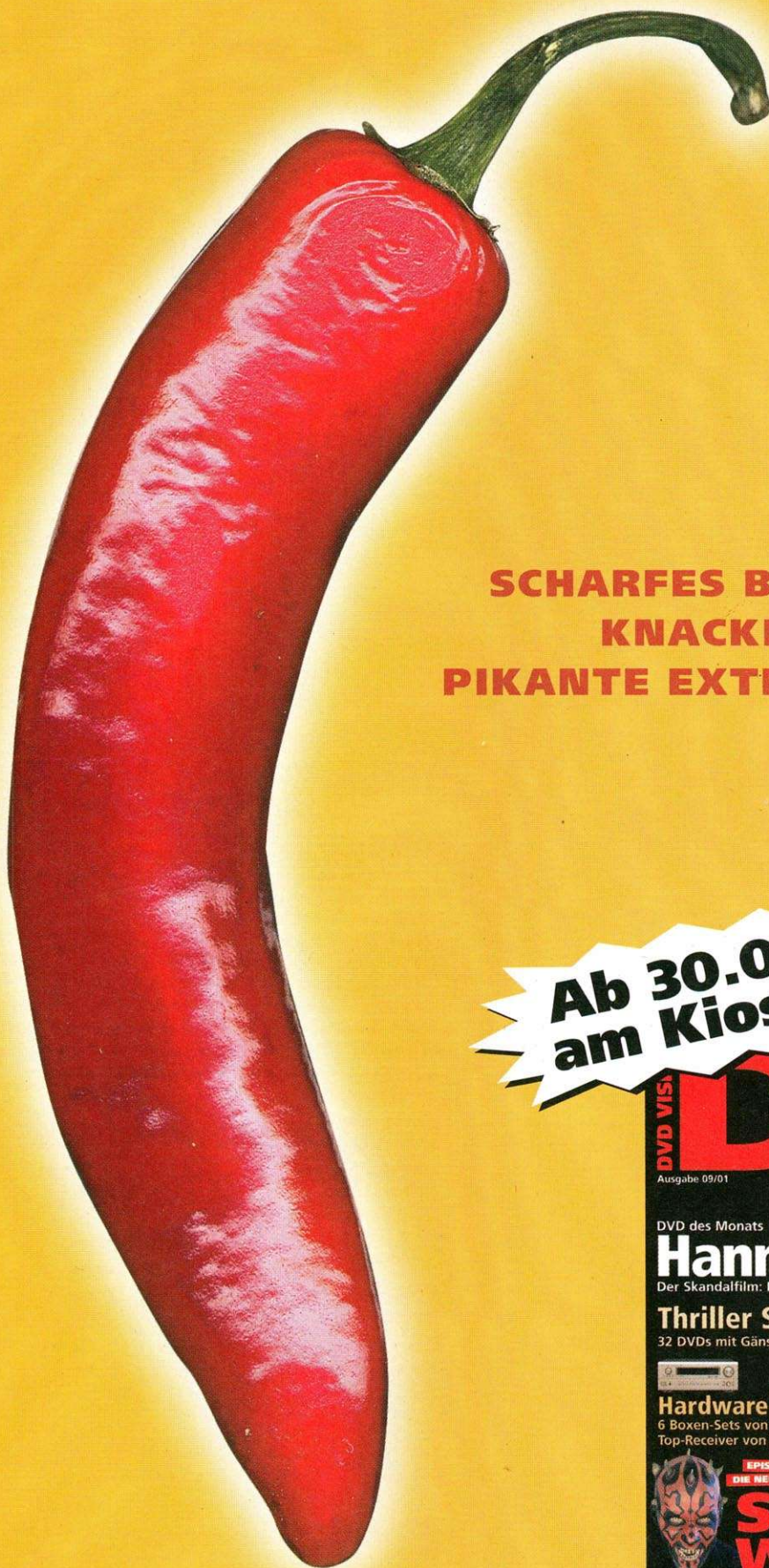
System	PlayStation2		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Take2 Interactive
			www.take2.de
Entwickler	Human Head Studios		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	August		

GRAFIK 68 %

SOUND 74 %

RATING **75 %**





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

**Ab 30.08.
am Kiosk!**

DVD VISION
Ausgabe 09/01

DVD des Monats
Hannibal
Der Skandalfilm: Mahlzeit, Dr. Lecter!

Thriller Special
32 DVDs mit Gänsehaut-Garantie

Hardware-Neuheiten
6 Boxen-Sets von 700,- bis 1400,- Mark
Top-Receiver von Denon, LG und Sherwood

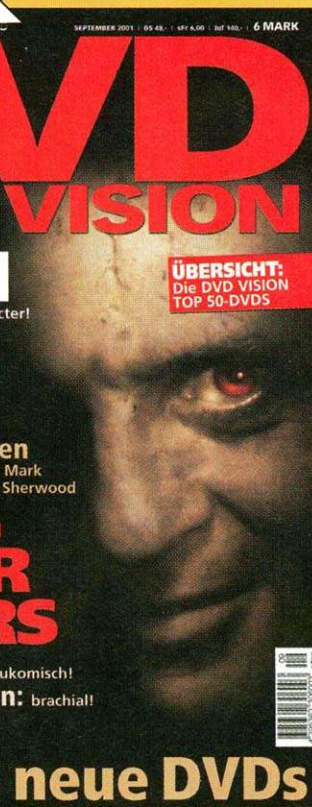
EPISODE 1
DIE NEUESTEN INFOS ZU
STAR WARS

Snatch: schrill, makaber, saukomisch!
T-2 Ultimate Edition: brachial!

DVD VISION-Testrekord:
Über 100 neue DVDs

ÜBERSICHT:
Die DVD VISION
TOP 50-DVDS

SEPTEMBER 2001 | 55.48,- | 1.997.4.00 | 107.140,- | 6 MARK



DVD VISION PEPPT EUER HEIMKINO AUF.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Toni Opl

PS2 Dank Codemasters dürfen Snooker-Fans nun auch auf der PlayStation2 zu Werke gehen. World Championship Snooker beinhaltet die weltbesten Snooker-Profis, im Karriere-Modus müsst ihr jedoch euren eigenen Spieler kreieren und euch vom Neuling zum absoluten Snooker-Profi hocharbeiten. Hierfür könnt ihr zu Beginn einige Probespielchen tätigen oder einen virtuellen Lehrmeister in Anspruch nehmen, der euch die grundlegenden Regeln erklärt und wichtige Tipps gibt. Danach wagt ihr euch an die Meisterschaft heran, die mit

verschiedenen Einzel-Events wie den British Open oder den Asian Masters aufwartet. Der Arcade-Modus hält die Optionen Schnelles Spiel, Einzelmatch, Turnier (für bis zu 16 Teilnehmer) sowie drei sogenannte Fun-Games bereit. Die Padbelegung gestaltet sich als benutzerfreundlich und intuitiv. Da man auf vielerlei Art die Kameraperspektive verändern kann, behält man stets den Überblick über den Tisch. Zudem erleichtert ein durchdachtes Zielsystem, das sowohl den vorausgerechneten Lauf der weißen wie auch der angespielten Kugel anzeigt, Anfängern das Einlochen der Bälle. Technisch sieht's allerdings düster aus. Unattraktive Hintergründe und Akteure, die sich im Schneckentempo über den Screen quälen, reizen die Fähigkeiten der PS2 nicht mal ansatzweise aus. Auch in puncto Ausstattung und Innovation können vergleichbare PSone-Titel weitaus mehr bieten. Fazit: Ein Randgruppentitel für eingefleischte Billard-Fans. Wer schon eine Snooker-Simulation sein Eigen nennt, kann auf dieses Produkt getrost verzichten.



Fortgeschrittene Spieler können die Zielhilfe auf Wunsch auch deaktivieren.



Schnarch: Die CPU-Gegner lassen sich elend viel Zeit.

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Billard-Simulation
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Blade Interactive Studios
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 48 %

SOUND 55 %

RATING 60 %

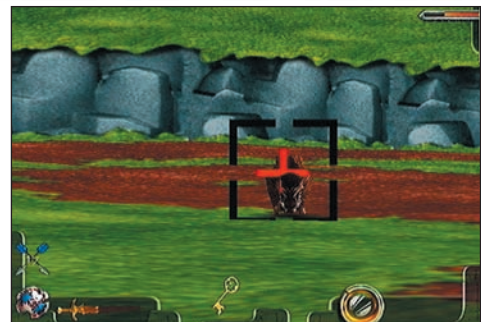


HYPE: THE TIME QUEST

mArk Liebold

PS2 In Hype: The Time Quest schlüpft ihr in die Rolle des wackeren Playmobil-Ritters Hype, der von seinem bösen schwarzen Widersacher zweihundert Jahre in die Vergangenheit versetzt wurde. Mit Hilfe von Gustus, einem Alchemisten und angehenden Hüter der Zeit, müsst ihr wieder in die Gegenwart zurückkehren, um Prinzessin Vibe aus den Klauen des garstigen Ritters zu befreien. Insgesamt gilt es, vier Zeitalter zu durchreisen. In jeder Epoche warten eine Menge Rätsel und unzählige Gegner auf euch. Letz-

teren könnt ihr dank Schwert, Armbrust und magischen Sprüchen schnell Einhalt gebieten. Die zu bewältigenden Aufgaben wären mit Sicherheit relativ leicht zu lösen, wenn denn immer klar ersichtlich wäre, was man denn zu tun hätte bzw. wie man an den Ort des Geschehens gelangen soll. Für die Zielgruppe von Hype: The Time Quest, vornehmlich jüngeren Alters, ist der Titel ungeeignet. Für sie wie für manch algedienten Videospieler ist das Spiel unterm Strich zu komplex, die Aufgabenstellungen zu unklar und die Steuerung zu hakelig.



Per Zielkreuz könnt ihr die Opfer eurer Armbrust genau aufs Korn nehmen.

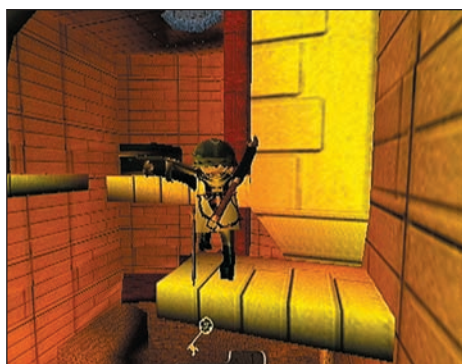
PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Render Ware 3
Preis	ca. 79,- DM
Erhältlich ab	September

GRAFIK 45 %

SOUND 67 %

RATING 37 %



Die Grafik entspricht dem typischen Playmobil-Stil und ist eher unspektakulär.



Wirklich herausragend sind die stimmigen Samples der talentierten Synchronsprecher.



Lämmer sind flauschig weich, dumm wie Brot und schmecken gegrillt besonders lecker!



○ Wolle Petri fährt neuerdings total auf Kopfsalat ab.



○ BBUUNNGGEEEE!!! Das Gummiband ist sehr dehnbar.

Ohne überzogene Keilereien und den bemitleidenswerten Verlierer am Ende wären Cartoons nur halb so schön. Zu den berühmtesten Streithähnen der großen Looney-Tunes-Familie zählen Roadrunner und Wile E. Coyote, Sylvester und Tweety sowie Foghorn und Leghorn. In unseren Gefilden eher weniger bekannt sind dagegen die wahnwitzigen Zwistigkeiten zwischen dem immer hungrigen Wolf Ralph und Hühnerhund Sam. Auslöser der Kleinkriege sind Ralphs klägliche Versuche, Schafe aus Sams Herde zu mopsen. Bis jetzt ist es ihm noch nie geglückt, ein schmackhaftes Lämmchen in seine Pfoten zu bekommen. Stattdessen geriet der Wolf bis jetzt immer nur auf schmerzhaft Weise mit dem bulligen

Wachhund zusammen. Doch dies könnte sich nun aufgrund eures Zutuns bald ändern.

What's up Doc?!

Bevor ihr euren animalischen Instinkten folgen und euch auf die Schafe stürzen dürft, werdet ihr zunächst von Daffy Duck mit den grundlegenden Spielmechanismen vertraut gemacht. Der vorwitzige Erpel ist nicht nur Ralphs Mentor, sondern auch der Gastgeber der großen Sheep, Dog'n'Wolf-Fernsehschow, in deren Rahmen das gesamte Spielgeschehen abläuft. In jedem der insgesamt 18 Level gilt es, jeweils ein Schaf zu stehlen. Die Stages sind in verschiedene Themenbereiche unterteilt. So pirscht sich Ralph durch

blühende Wald- und Wiesenlandschaften, frostige Gebirgszüge, modrige Schlossanlagen, verwinkelte Irrgärten oder orientalische Hafenstädte. Dort warten neben Sam und seiner blökenden Herde noch andere, nicht immer freundlich gesonnene Looney-Tunes-Charaktere auf euch. So trifft Ralph unter anderem Elmer Fudd, Marvin den Marsianer oder das rote Haarmonster Gosamer.

Metal Gear Wolf

Die Schafsjagd gestaltet sich äußerst ungewöhnlich und vor allem sehr innovativ. Um an die wolligen Tierchen heranzukommen, bedarf es einiger Hilfsmittel und vor allem einer Menge List und Tücke. Ein Tritt gegen



○ Verharret ihr als Busch getarnt zulange auf einer Stelle, beginnen die Schafe, die Blätter abzuknabbern.



○ Trotz Verkleidung müsst ihr erst den Tanzwettbewerb bestehen, um als vollwertiger Geist akzeptiert zu werden.



○ Gosamer ist zwar groß und stark, vor Sonnenlicht jedoch fürchtet er sich.



○ Nur der richtige Code entschärft die Mine.

einen der herumstehenden Briefkästen genügt und schon flattert ein nützliches Gimmick per Luftpost ins Haus. Zu Beginn des Abenteuers ist es meist etwas knifflig, die Gegenstände richtig einzusetzen und so ans gewünschte Ziel zu gelangen. Wenn man aber willig in die heitere Looney-Tunes-Welt abtaucht und nach einiger Zeit selbst wie ein Toon zu denken beginnt, ist es eigentlich ganz einfach.

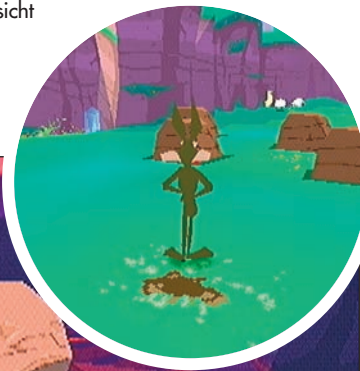
Zu den über 30 benutzbaren Gegenständen zählen etwa ein Gummiband, mit dessen Hilfe man sich von Klippen herablassen oder Katapulte basteln kann, eine Zeitmaschine oder ein kleiner ferngesteuerter Roboter. Ab und an hat man auch die Möglichkeit, sich in ein Schafskostüm zu zwängen und auf diese Weise sowohl den wachsamem Hütehund als auch die neugierigen Schnucken irrezuführen. Durch die Kombination verschiedener Hilfsmittel erhält Ralph neue Gimmicks. Beispielsweise einfach den Magneten an der Angelschnur befestigen und schon kann der Spieler von höher gelegenen Plattformen Minen oder schwere metallene Objekte bewegen. Unerlässlich sind verführerische Lockmittelfchen. Hält Ralph den flauschigen Biestern knackigen Kopfsalat oder das pheromonversetzte Duft-

wässerchen Blök Nr. 12 vor die Schnute, kommen sie auch schon angehopst.

Ganz ungefährlich ist der Beutezug trotz der vielen nützlichen Gerätschaften jedoch nicht. Sobald Ralph in Sams Blickfeld gerät, gibt es mächtig eins auf die Mütze. Aus diesem Grund ist es sehr wichtig, möglichst umsichtig zu Werke zu gehen. Zum Glück ist der schlaue Wolf in der Lage zu schleichen, sich hinter Felsbrocken zu verstecken oder in einen Busch zu springen und so als unauffälliges Gestrüpp die Gegend unsicher zu machen. Ist man bei den Schafen angelangt, ist der Level allerdings noch lange nicht abgeschlossen. Schließlich will das leckere Lämmchen in die Zielzone gebracht werden. Und dies erweist sich meist als weitaus aufwändiger und verzwickter als der eigentliche Weg zu den Schafen.

That's`all Folks!

Dank der Mitarbeit der Warner Brothers Studios gelang es dem Team von Lyon House, ein in jeglicher Hinsicht



○ In der Vergangenheit müsst ihr die Felsbrocken so verschieben, dass sie euch in der Gegenwart vor Sams Blick Deckung geben.

perfektes virtuelles Abbild des verrückten Looney-Tunes-Universums zu kreieren.

Die Animationen der Charaktere wurden nahezu identisch zu denen der gezeichneten Vorbilder übernommen und vermitteln zusammen mit den harmonisch auf die Situation abgestimmten Soundeffekten eine authentische Cartoonatmosphäre. Die versteckten und offensichtlichen Gags in Sheep, Dog`n`Wolf könnten 1:1 aus einem Zeichentrickstreifen des samstägliches Vormittagsprogramms stammen. Selbst nicht cartoonvorbelastete Spieler werden bei den sehr unkonventionellen Methoden von Ralph dem Wolf mehr als nur einmal aus Leibeskräften lachen müssen.



FAZIT

Sheep, Dog`n`Wolf ist kein gewöhnliches Spiel. Denn es bricht mit der gängigen PSone-Norm und bietet statt langweiligem Einheitsbrei der Marke 08/15 Abwechslung, Anspruch und eine ganze Menge Innovationen. Bei den vielen zu lösenden Aufgaben gibt es keine Hilfestellungen. Stattdessen müsst ihr euren Grips selbst anstrengen und eine ganze Menge Einfallsreichtum walten lassen. Aber es werden nicht nur die grauen Zellen, sondern auch die Lachmuskeln gefordert.

Nicht nur der Spielspaß wird bei Sheep, Dog`n`Wolf garantiert, auch aus technischer Sicht präsentiert sich die abwechslungsreiche Schafsjagd im besten Licht. Einzig die Kameraführung könnte etwas besser sein. Wer den schrägen Looney-Tunes-Humor mag und sich einer neuen spielerischen Herausforderung, die ab und an auch mal zu kleinen Wutausbrüchen führen könnte, gewachsen sieht, kann getrost zugreifen.

POSITIV

- authentisches Cartoonambiente
- innovative Spielidee
- sehr abwechslungsreich
- Bonuslevel

NEGATIV

- manchmal etwas frustrierend
- mitunter schlechte Kameraführung

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Steal`em up	Hersteller
		Infogrames
		www.infogrames.de
Entwickler	Infogrames Lyon House / Black Sheep	
Preis	ca. 79,- DM	
Erhältlich ab	September 2001	

GRAFIK 81 %

SOUND 76 %

RATING **85 %**





THE ITALIAN JOB

Toni Opl

PSone

Ein todsicheres Ding? Beileibe nicht. Vielmehr der riskanteste Goldraub aller Zeiten!



Die Polizei lässt sich oft nur sehr schwer abhängen.



Der mit Dynamit beladene Bus muss durch die Innenstadt bugsirt werden.

Ein gebranntes Kind scheut das Feuer – möchte man meinen. Nicht so Charlie Croker, der kurz nach seiner Entlassung aus dem Staatsgefängnis schon den nächsten und zugleich größten Coup seiner kriminellen Laufbahn plant. Er will mit seiner alten Gang in Turin Goldbarren im Wert von mehreren Millionen Dollar klauen. Doch schon während der Vorbereitungen in der englischen Hauptstadt muss er feststellen, dass die Flucht über die Alpen wesentlich komplizierter wird als der Überfall selbst. Glücklicherweise konnte Croker für dieses Vorhaben die besten Fahrer der europäischen Gangsterszene anheuern – nämlich euch!

Film ab!

In The Italian Job spielt ihr in 16 abwechslungsreichen Missionen die verschiedenen Abschnitte aus dem gleichnamigen Kultstreifen mit Michael Caine nach. Das Abenteuer startet im London der späten 60er Jahre, wo alle Vorkehrungen getroffen und sämtliche Komplizen engagiert werden müssen. Der zweite Akt entführt euch dann in die italieni-

sche Metropole, in der die riskante Aktion über die Bühne gehen soll. Teil drei des Abenteuers spielt schließlich in den Alpen, wo die atemberaubende Flucht ihren Höhepunkt erreicht. Jeder Einsatz wird mit einem von 13 unterschiedlichen Vehikeln durchgeführt, wobei der Fuhrpark vom klassischen Mini Cooper über diverse Sportwagen bis hin zu einem Hippie-Bus reicht.

Tot oder lebendig

Neben dem äußerst knappen Zeitlimit, das euch während jeder Mission im Nacken sitzt, ist die Polizei logischerweise euer größter Feind. Sind euch die aufdringlichen Cops lange genug auf den Fersen, so entziffern sie nach und nach euer Nummernschild und die Mission gilt als gescheitert. Fahrt ihr ihnen jedoch rechtzeitig davon, so bleibt euer Kennzeichen und damit ihr selbst weitestgehend unerkannt. Zu allem Überfluss versucht auch noch die Mafia, Croker einen Strich durch die Rechnung zu machen. Außerdem sollte man darauf achten, den eigenen Wagen nicht unnötig zu demolieren; denn ist dieser schrottreif, muss der Level ebenfalls neu begonnen werden.

FAZIT

Das Vorhaben, Reflections' Megahit Driver zu übertrumpfen, haben die Entwickler im Falle von The Italian Job leider nicht erreicht. Die Filmumsetzung sprüht zwar förmlich über vor Charme und guten Ideen, krankt aber letztlich an der mäßigen technischen Umsetzung. Neben der pixeligen und niedrig aufgelösten Grafik drücken vor allem die träge Spielgeschwindigkeit und das zähe Handling der Fahrzeuge entscheidend auf die Spielspaßbremse. Punkten kann der Titel hingegen in Sachen Abwechslung. Zwar sind die eigentlichen Missionen relativ schnell geknackt, doch vier weitere Mini-Games, darunter Checkpoint- und Zerstörer-Rennen, Stunt-Einlagen sowie diverse Fahrprüfungen, sorgen für Kurzweil. Genre-Fans, die schon die Driver-Serie und World's Scariest Police Chases bis zum Exzess gezockt haben, dürfen hier getrost zugreifen. Dem Otto-Normal-Rennspieler empfehlen wir allerdings eine ausgiebige Probefahrt.

POSITIV

- abwechslungsreiche Missionen
- zahlreiche Mini-Games
- ulkige (englische) Sprachausgabe

NEGATIV

- träge Spielgeschwindigkeit
- nur eine Perspektive
- kein Rückspiegel/ Blick nach hinten

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Codemasters
			www.codemasters.de
Entwickler	SCI		
Preis	ca. 89,- DM		
Erhältlich ab	September 2001		

GRAFIK 73 %

SOUND 74 %

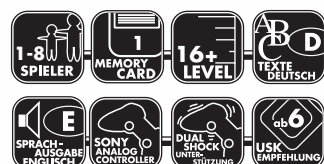
RATING **71 %**



Linksverkehr - für den Deutschen ein Graus.



Ein Checkpoint-Race über den Dächern Londons.



Heiko Strobel

TIM & STRUPPIS ABENTEUERERREISEN



Soundtechnisch vermag der Titel eine gute Atmosphäre zu vermitteln.

PSone Tim und Struppi, das abenteuerlustige Gespann aus der Feder von Hergé, kommt auch den vertracktesten Geheimnissen stets auf die Spur. Das Duo wird von Professor Calculus zur Präsentation seines neuen Fernsehapparates eingeladen. Dieser funktioniert natürlich nicht. Der kleine Hund Struppi ist dadurch so gelangweilt, dass er kurzerhand einschläft. In seinen Träumen erlebt er zusammen mit Tim verschiedene Abenteuer, die ihr nun mit wechselnden Charakteren in insgesamt 15 Runden bewältigen müsst. Meist geht es in Jump'n'Run-Manier zur Sache. Ihr müsst euch aber auch schon mal hinter Steuer von einem Auto, Jeep, Panzer, U-Boot oder Flugzeug klemmen. Zur Verteidigung kann der Reporter das Blitzlicht seiner Kamera oder Chloroformgeschosse anwenden. Im Grunde genommen geht es darum, sämtliche Struppi-Münzen einzusammeln, um 100 Prozent des Levels unter Dach und Fach zu bringen. Um eure Bildschirmleben braucht ihr euch keine Sorgen zu machen, denn wenn ihr den Löffel abgibt, werdet ihr zurück zum letzten Speicherpunkt versetzt. Ihr könnt solange weiterspielen, bis euch die Lust vergeht. Entweder durch das arge Geruckel, welches fast jede Stage begleitet, oder durch die vielen schlecht erkennbaren Hindernisse. Manchmal liegen Objekte am Boden und man weiß nicht, ob diese wirklich eine Barriere oder ein Teil der Hintergrundgrafik darstellen. Junge und junggebliebene Tim & Struppi-Fans sollten einmal probespielen.



Suspekt: Über die linke Wurzel würdet ihr stolpern, über die recht nicht.



Es besteht die Möglichkeit, noch weitere sechs Bonus-Level freizuspüren.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de		
Entwickler	Moulinsart Multimedia		
Preis	ca. 69,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 57 %

SOUND 63 %

RATING 60 %



IMPORTE OHNE und MODCHIP!



Auch für
PS-ONE!

69,99 DM

- Importe & ohne Chip spielen
- Bootmaster9000 einstecken & los gehts - kein löten
- Läuft mit jeder Playstation1 (auch mit der kleine PS-One und der SCPH9002)
- Garantie bleibt Erhalten!
- 100% KEIN LÖTEN!
- Deutsche Anleitung

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)	
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 Scarthox	29,99 DM
Modchipeinbau	49,99 DM
PlayStation defekt? Wir reparieren (fast)	
alles - einfach anrufen	

PLAYSTATION 2:

Neo 2.2 Modchip	49,99 DM
(Für	mit Anleitung)
Action Replay	99,99 DM
(Für Neo2.2 Modchip - Cheatmodul)	
Modchip&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 ...	99,99 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 mit Modchip ..	969,99 DM
3D Surround System	149,99 DM
RGB+Audio Kabel	19,99 DM
SVHS Kabel	19,99 DM
5fach Scarthox	29,99 DM
GT Force Feedback Lenkrad ???,?? DM	
PlayStation defekt? Wir reparieren (fast)	
alles - einfach anrufen	

KOMPLETTLÖSUNGEN:

(Wir führen über 550 Lösungshefte und Bücher!) Je Heft 14,99 DM: (Wenn nicht anders angegeben)

Abe's Exodius	Dracula Resurrection	Legacy of Kain: Soul	(PS 2)
Abe's Odyssey: Oddworld	Dragon Valor	Reaver	Shadowman
Alundra 1	Driver	Legend of Dragoon	Silent Hill
Alundra 2	Duke Nukem: Time to Kill	Legend of Legaia	Star Ocean 2
Atlantis 1 & 2	Eternal Ring (PS 2)	Martian Gothic	Star Wars: Dun.
Baphomets Fluch 1 & 2	Exhumed	Medal of Honor	Bedrohung
Blaze & Blade	Extermination	Medal of Honor	Suikoden
Breath of Fire 3	Fear Effect	Underground	Suikoden 2
Castlevania (Symphony of)	Fear Effect 2	MediEvil 1 & 2	Syphon Filter 1
Chase the Express	Final Fantasy 7+8 (19,99 DM)	Metal Gear Solid	Syphon Filter 2
Chronicles of the Sword	Final Fantasy 9 (19,99 DM)	Mission Impossible	Tekken Sammelband
Cold Blood	Frankenstein	Nightmare Creatures	Tenchu 2
Croc 2	Front Mission 3	Nightmare Creatures 2	Tombi 2
Crusaders of Might and Magic	Galerians	Onimusha	Tombraider 1, 2, 3, 4 & 5 (19,99 DM)
Die Welt ist nicht genug	Grandia	Orphen (PS 2)	Vampir Hunter D
Dino Crisis	Granstream Saga	Parasite Eve 2	Vandal Hearts
Dino Crisis 2	Koudelka	Sammelband	Vandal Hearts 2
Discworld 1 & 2	Legacy of Kain: Dark	Riven	Weg nach El Dorado, der
Discworld Noir	Omen	Saga Frontier 2	Wild Arms
		Shadow of Memories	X-Files

KOSTENLOSE (Sie zahlen keine Telefongebühren) BESTELLSHOTLINE:

0800 / 1001508

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

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

WWW.CHIPZ.DE

KLEINE KOSTPROBE GEFÄLLIG?



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

**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: (0049) 0 18 05-909088
(24Pf./Min.)

erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr
Fr. von 8-15 Uhr

Abo-Fax:

Fax: 0 18 05 - 90 90 89

auch über's Internet:

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

DAS MINIABO: Drei Ausgaben für 6 Mark

Ja, ich möchte play kennen lernen. Bitte schickt mir die drei nächsten Ausgaben zum Vorzugspreis von DM 6,-. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 75,- (Ausland zzgl. Versandkosten). Damit spare ich 10% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name/Vorname	
Straße/Postfach	
PLZ/Ort	
Telefon/Fax	
E-Mail-Adresse	Geburtsdatum
Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem CyPress Abo-Service meine neue Anschrift mitteilt.	
Ich wünsche folgende Zahlungsweise (bitte ankreuzen)	
☐ Bequem durch Bankabbuchung	Geldinstitut
Kontonummer	Bankleitzahl
☐ Gegen Rechnung	
Datum	1. Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)
Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt dieses Widerrufsrechtes ohne Begründung bei der „CyPress Abo-Service“ auf einen dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschriften widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt).	
Datum	2. Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

PSM091

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

playcharts

LESER TOP-5

schickte uns diesmal:



Tobias Ertel

19 Jahre, aus Eckental

1.	Resident Evil - Director's Cut	PSone
2.	Extermination	PlayStation2
3.	Gran Turismo 2	PSone
4.	Smuggler's Run	PlayStation2
5.	RE Code: Veronica	PlayStation2

...und was wird in der Industrie gespielt?

Michael Shelling

PR Manager
Westwood Studios

1.	Grand Turismo 3 A-spec	PlayStation2
2.	TOCA 2: Touring Car Championship	PSone
3.	Syphon Filter	PSone
4.	Madden 2001	PlayStation2
5.	Soul Calibur	Dreamcast



Händlercharts - www.amazon.de

1.	Gran Turismo 3 A-spec	PlayStation2
2.	Onimusha Warlords	PlayStation2
3.	Breath of Fire IV	PSone
4.	Red Faction	PlayStation2
5.	Harvest Moon - Back to Nature	PSone
6.	Digimon World	PSone
7.	Grandia	PSone
8.	NBA Street	PlayStation2
9.	Duke Nukem - Land of the Babes	PSone
10.	Gran Turismo 2	PSone

Amerika

1.	Twisted Metal Black	SCEA	PlayStation2
2.	NBA Street	EA	PlayStation2
3.	Dark Cloud	SCEA	PlayStation2
4.	Red Faction	THQ	PlayStation2
5.	Gran Turismo 2	SCEA	PSone

Japan

1.	Everybody's Golf 3	SCEJ	PlayStation2
2.	From TV Animation: One Piece Ground Battle	Bandai	PSone
3.	Final Fantasy X	Square	PlayStation2
4.	Summon Night 2	Banpresto	PSone
5.	Gran Turismo 3 A-spec	SCEJ	PlayStation2

play TOP 5

Der traurige Alltag: Tag für Tag rennt man ins Büro, nur um am Monatsende festzustellen, dass die sauer verdiente Kohle wieder nicht reicht. Doch wofür werfen wir immer unser dürftiges Redakteursgehalt aus dem Fenster? Hier unsere derzeit laufenden Ausgaben:

Sven

1. Cuba Libre
2. Diesel
3. Strafzettel
4. Musik in allen Farben und Formen
5. Toni Maccaroni

mArk

1. Dragon-Figuren
2. Stielhandgranaten
3. Kriegsfilme auf DVD
4. Panzermodellbausätze
5. Urankerngeschosse

Toni

1. Novitech-Tuning-Teile
2. Blaupunkt, Axton, Magnat...
3. Benzin (9 Liter auf 100 km!!!)
4. polizeiliche Verwarnungsgelder
5. Vollkasko und Haftpflicht

Dirk

1. Zug-Tickets nach Düsseldorf
2. Black-Label-Skateboard-Stuff
3. Dragon-Figuren
4. Tokyo-Marui-Soft-Air-Knarren
5. PlayStation-Dirigenten-Simulationen

Heiko

1. Ich verdien' hier leider nicht genug, um was rauszuschmeißen
2. Aber wenn dem so wäre, dann würde ich's momentan
3. in 'nen Kühlschrank und
4. 'nen Ofen investieren.
5. Reparaturen am Auto nehmen auch kein Ende.

Gunther

1. ... Sklaven haben doch gar kein Einkommen.
2. ... das hier darf ich nicht beim Namen nennen.
3. ... die Einkaufstipps der BPjS-Liste!
4. ... was nettes für Leute, die ich mag!
5. ... moment mal! Wir bekommen wirklich Geld?

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.

PLAY PLATINUM



PLAY PLATINUM

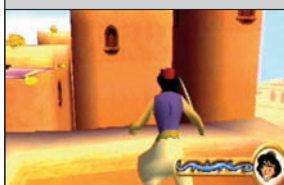
SPEC OPS: COVERT ASSAULT



Nachdem bereits die Vorgänger der Spec-Ops-Serie brutal langweilten, reiht sich dieses "Meisterwerk" nahtlos in die traurige Kompanie. Altbackene Grafik und langweiliges Gameplay kann selbst der günstige Preis nicht rechtfertigen.

Rating	★★
Hersteller	Take 2 Interactive
erhältlich	ab September
Preis	29.95 DM

ALADDIN: NASIRAS RACHE



Erfahrene Jump'n-Run-Spezialisten sollten sich zwar lieber nach etwas anspruchsvollerer Kost umsehen, doch für eine jüngere Zielgruppe sind Aladdins Abenteuer sehr gut geeignet. Obwohl der typische Disney-Charme sehr gut eingefangen wurde, wirkt die Grafik doch leider sehr detailarm.

Rating	★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	ab Oktober
Preis	49.99 DM

TROTZ STEIGENDEM PLAYSTATION2-FIEBER WOLLEN WIR ALL DIE PSone-FANS DA DRAUSSEN NICHT IM STICH LASSEN. AUF DIESEN SEITEN ERFAHRT IHR ALLES ÜBER DIE GROSSEN SPIELE FÜR DEN KLEINEN GELDBEUTEL.

WERTUNGSSCHLÜSSEL:

play Rating	100-85% = ★★★★★
play Rating	84-75% = ★★★★
play Rating	74-65% = ★★★
play Rating	64-55% = ★★
play Rating	54-00% = ★

ISS PRO EVOLUTION

Konami beschert uns Fußball in Reinform. Wer sich für einen hohen Realismusgrad begeistern kann, ist hier gut aufgehoben. Teamgeist, strategisches Handeln und viel Geduld sind das A und O bei dieser Konsolenkickerei. Der Einstieg in ISS Pro Evolution ist zwar nicht ganz einfach, doch sobald man das Gameplay beherrscht, kann man nicht mehr von dem Spiel ablassen.



Rating	★★★★
Hersteller	Konami
erhältlich	ab September
Preis	49.99 DM

SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON

Das beste und größte Spyro-Game ist die perfekte Unterhaltung für Jung und Alt. Von der knuddeligen Optik und den putzigen Charakteren darf man sich auf keinen Fall irritieren lassen. Wer sich nicht an dem niedrigen Schwierigkeitsgrad stört, erlebt ein nahezu perfektes Jump'n Run mit sehr viel Abwechslung. Spyro 3 sollte in keiner Videospielsammlung fehlen.



Rating	★★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	ab Oktober
Preis	49.99 DM

007: DIE WELT IST NICHT GENUG

Ganz im Gegensatz zu seinem Racing-Kollegen schlägt sich hier James Bond tapfer durch einen ansprechenden Ego-Shooter mit genialer Grafik, authentischem Sound und einfachem Handling. Durch das lineare Leveldesign ist die Spieldauer allerdings relativ kurz. Fans des schneidigen Agenten kommen trotzdem auf ihr Kosten.



Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	20. September
Preis	49.99 DM

CRASH BASH



Party-Spaß für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Vorsicht: Suchtgefahr!

Rating	★★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	ab Oktober
Preis	49.99 DM

Nach drei Jump'n Run Abenteuern legt Crash eine Pause ein und lädt uns stattdessen zu einem lustiges Party-Game ein. Bis zu vier Spielern können sich gegenseitig in vielen unterschiedlichen Mini-Games duellieren. Die abwechslungsreichen Level sorgen für langanhaltenden Spielspaß und geizen nicht mit Überraschungen. In insgesamt vier Welten geht es prinzipiell darum, durch das Besiegen jeglicher Gegenspieler eine bestimmte Anzahl von Pokalen, Juwelen und Edelsteinen zu

erhalten. Durch den schwungvollen Soundtrack wird die Stimmung zusätzlich angeheizt. Leider wurde es versäumt, den Comichelden auch im Spiel mit dem richtigen Namen zu versehen; daher wissen nur eingefleischte Fans, für welche Figur sie sich entschieden haben. Es fällt wirklich sehr schwer, den Controller aus der Hand zu legen, da Crash Bash ein enormes Suchtpotential besitzt. Spielt man alleine, übernimmt die CPU den Part der anderen drei Kontrahenten.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND



Bis auf wenige Ausnahmen orientiert sich das Spiel an der Historie.

Rating	★★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	ab Oktober
Preis	49.99 DM

Medal of Honor: Underground ist mehr als nur das erwartete Anhängsel, sondern ein eigenständiges Spiel, das durch eine tolle Story besticht. Der Ego-Shooter nimmt sehr viel Zeit in Anspruch. Schon der einfachste Schwierigkeitsgrad fordert euer ganzes Zocker-talent, was vor allem durch die hervorragende künstliche Intelligenz der Gegner bedingt ist. Zückt man beispielsweise den Fotoapparat, beginnen die Soldaten sofort vor der Kamera zu posieren, was immer wieder für einen Lacher gut ist.

Ansonsten sorgt die Gegnervielfalt für richtige Begeisterung. Fahrzeuge und Soldaten wirken sehr authentisch. Allerdings schmälern gelegentlich Slow Downs den Spielgenuss, wodurch ihr manchmal ins Hintertreffen geratet. Electronic Arts' Paradebeispiel für einen gelungenen Genrevertreter ist uneingeschränkt zu empfehlen. Besonders die einfache Steuerung ermöglicht es auch Anfängern' ohne Komplikationen schnell ins Spiel zu finden.

DINO CRISIS 2



Sexy Regina lässt's im zweiten Teil richtig krachen.

Rating	★★★★★
Hersteller	Virgin Interactive
erhältlich	ab September
Preis	49.99 DM

Dino Crisis 2 ist ein absoluter Pflichtkauf. Capcoms Survival Horror-Guru hat sich seit langem wieder einmal selbst übertroffen. Dino Crisis 2 ist mit Abstand das beste Spiel in diesem beliebten Genre. Anstatt sich an bisher auf dem Markt erschienenen Games zu orientieren, strotzt das Spiel förmlich vor Innovationen. Man versteht es einfach meisterlich, den Spieler für die gesamte Spielzeit zu fesseln. Da die Geschwindigkeit eindeutig auf atemberauben-

der Action liegt, sollte es eine Vielzahl von Konsolisten ansprechen. In audiovisueller Hinsicht gibt es nichts zu beanstanden. Alles wirkt wie aus einem Guss. Einfach perfekt. Die langjährige Erfahrung trägt zum Ende der PSOne-Ära nochmals ihre Früchte. Einziger Wermutstropfen ist die kurz bemessene Brutto-Spielzeit von ca. fünf bis sechs Stunden. Dino Crisis 2 bietet mehr Spannung und Unterhaltung als alle drei Jurassic Park-Filme zusammen.

PLAY PLATINUM

DAS DSCHUNGELBUCH GROOVE PARTY



Ideal, um seine Freundin vom Fitnessrad zu locken. Gerade in den hohen Schwierigkeitsstufen ist die lustige Tanzmattenhüpferei hervorragend zum Abnehmen geeignet.

Rating	★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	ab Oktober
Preis	49.99 DM

007 RACING



Hartgesottene James-Bond-Fans könnten vielleicht noch einen Blick auf dieses Machwerk riskieren, doch allen anderen sei lieber abgeraten. Wenn man nicht durch die öde Grafik in den Schlaf gewiegt wird, erledigt dies spätestens das Gameplay.

Rating	★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	ab 20. September
Preis	49.99 DM

NEED FOR SPEED: PORSCHE



Frei nach dem Motto "Masse statt Klasse" implementierte man zu viele Spielmodi, die bis auf wenige Ausnahmen nur langweilen und einen unausgereiften Eindruck hinterlassen. Die miserable Technik und das einfallslose Streckendesign liegen ebenfalls schwer im Magen.

Rating	★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	ab 20. September
Preis	49.99 DM

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% = ★★

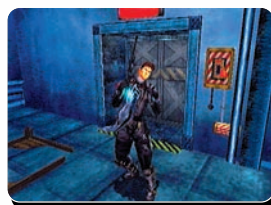
Die besten PlayStation2-Spiele

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. Rune: Wiking Warlords	Take2 Interactive	★★★	play 09/01
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
Future Racer			
1. XG3: Extreme-G Racing	Acclaim	★★★	play 09/01
Jump 'n Run			
1. Rayman Revolution	Ubi Soft	★★★★	play 01/01
2. Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	★★	play 02/01

Die besten PlayStation2-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Motorrad Racing			
1. Moto GP	SCEE	★★★★	play 02/01
2. ATV Off Road	SCEE	★★★★	play 08/01
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. Dark Cloud	SCEE	★★★	play 09/01
2. Summoner	THQ	★★★	play 05/01
3. Orphen	Activision	★★★	play 01/01
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

EXTERMINATION - PS2



Hauptcharakter Riley, der vom Spieler aus der Third-Person-Perspektive gesteuert wird und Grigman entgehen dem Tod bei einem Flugzeugabsturz nur knapp und finden sich inmitten von Trümmern und grausamen Aliens wieder. Während des gesamten Abenteuers soll sich der Spieler wie in einem waschechten Horror/SciFi-Movie fühlen.

Simpel und eingängig wurde die Steuerung ausgelegt und in grafischer Hinsicht weiß Extermination auch auf alle Fälle zu begeistern. Flüssige Animationen des Protagonisten, brillante Lichteffekte und filmreife Kameraeinstellungen sorgen für wahres Hollywood-Feeling.

DISCWORLD NOIR - PSone



Was die Scheibenwelt von Terry Pratchett betrifft, stellt die Discworld Noir Story eine willkommene Abwechslung zu den bisherigen Interpretationen auf der PlayStation dar – mit kniffligen Rätseln, überraschenden Wendungen im Verlauf der Geschichte und stark überzogenen Darstellern wie Detektiv Lewton und Baroness Carlotta nehmen sich die Briten eben nicht ganz so ernst.

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. Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames	★★★★	play 09/01
2. You don't know Jack	Take2 Interactive	★★★★	play 04/01
3. Crash Bash	SCEE	★★★★	play 12/00
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

KINO @ HOME

WUNDERBARE KINOWELT. DANK DES INTEGRIERTEN DVD-PLAYERS BEI DER PLAYSTATION2 KANN MAN DAS JOYPAD AUCH RUHIG MAL ZUR SEITE LEGEN, UM BEI EINEM NETTEN FILMCHEN ZU ENTSPANNEN. IN DEN FOLGENDEN MONATEN WERDEN WIR EUCH DAS MEDIUM DVD ETWAS NÄHER BRINGEN UND EINEN EINBLICK IN DAS RASEND WACHSENDE ANGEBOT AN HOCHKARÄTIGEN MOVIES VERSCHAFFEN. FILM AB!



SO BEWERTEN WIR

DVD-TEST

Unsere erste Testnote setzt sich aus drei Komponenten zusammen:

Story

Spannung bis zur letzten Sekunde oder gähnende Langeweile? Wir überprüfen, was diesen Film sehenswert macht.

Bild

Dropouts, Komprimierungsartefakte oder verwaschene Farben - eine brillante Bildqualität ist nicht immer selbstverständlich.

Ton

Akustische Effektorgie oder Lauschkiff? Dolby Digital ist nicht immer ein Garant für perfekten Klang.

DVD-EXTRAS

Die zweite Testnote bezieht sich voll und ganz auf die Ausstattung des Films. Dazu zählen unter anderem Filmtrailer, Making Of's, Dokumentationen, Audiokommentare und noch vieles mehr. Eine stattliche Menge an Bonusmaterial darf auf einer vernünftigen DVD nicht fehlen.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

STAR WARS EPISODE II ATTACK OF THE CLONES

Star Wars Debakel

George Lucas macht ernst. Der offizielle Titel des nächsten Star Wars-Films lautet „Attack of the Clones“. Fans der Classic Star Wars schlagen nach dem Episode 1-Debakel schon jetzt die Hände über dem Kopf zusammen. Mark „Luke Skywalker“ Hamill äußerte sich in einem Interview mit einem Bostoner Radiosender wie folgt über den Titel: „George könnte ihn auch –„Darth's Frühstück“ nennen und trotzdem würde ihn sich jeder anschauen.“ Da hat er wohl recht, aber ein bisschen mehr Gedanken hätte sich Meister Lucas schon machen können.

The Matrix 2

Traurige Nachrichten für alle Fans von Trinity und Neo. Produzent Joel Silver gab kürzlich bekannt, dass die Fortsetzung „The Matrix Reloaded“ nun doch nicht Weihnachten 2002 ins Kino komme, sondern erst im Sommer 2003.

DIE 3 FAUSTREGELN FÜR PERFEKTEN FILMSPASS

1. Das richtige Kabel!

Alles spricht von brillanten Farben und unglaublicher Bildschärfe, doch mit einer frisch erworbenen PS2 ist man leider noch weit davon entfernt. Der Konsolen liegt nämlich mal wieder nur ein handelsübliches AV-Kabel bei, mit dem die Bildqualität sehr bescheiden ausfällt. Man unterscheidet grundsätzlich zwischen drei Anschlussmöglichkeiten:

AV-Kabel

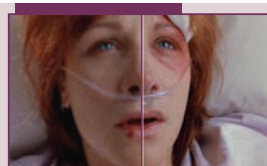
Video-Chinch ist zwar eine sehr verbreitete, aber auch sehr durchschnittliche Möglichkeit, ein Bildsignal zu übertragen.

S-Video-Kabel

Übertrifft in jedem Fall die Qualität des herkömmlichen AV-Kabels. Eine Trennung von Farbinformationen (Chrominance) und Helligkeit (Luminance) bietet mehr Bildschärfe.

RGB-Kabel

Schon ab ca. 20 DM kann man im Handel ein vollwertiges RGB-Kabel erwerben. Per 20 Pin-Euro-Startstecker wird man mit hervorragendem Kontrast und leuchtenden Farben verwöhnt. Allerdings verlangen sich auf der PS2 Film-DVDs standardmäßig noch nicht mit diesem Ausgabesignal.



2. Grünstich eliminieren!

Leider machte Sony dem RGB-Spaß einen Strich durch die Rechnung. Sämtliche Spiele werden ohne Probleme mit RGB-Signal dargestellt, doch greift der stolze Konsolenbesitzer zur Film-DVD, wird er von einem hässlichen Grünstich gepeinigt. Aus Gründen des Kopierschutzes hat Sony auf die Ausgabe von Filmen in RGB verzichtet. Doch auch hier kann mittlerweile Abhilfe geschaffen werden. Einige Fachhändler bieten bereits einen RGB-Umbau an, der zwar zum Garantieverlust eurer PS2 führt, aber völlig unkompliziert ist. Nicht ganz so solide, aber dennoch wirksam, ist das nützliche Region-X Paket von Big Ben, das wir im nächsten Punkt erläutern.

3. Weg mit dem Ländercode!

Nicht jede DVD aus jedem Land ist mit der PS2 kompatibel. Damit die Filmstudios die Veröffentlichung ihrer Werke besser kontrollieren können, sind die Film-DVDs mit einem sogenannten Regionalcode versehen. Auf diese Weise soll vermieden werden, dass beispielsweise US-Filme vor dem Kinostart in Deutschland bereits in europäischen Wohnzimmer die Runde machen. Diese Sperre umgeht eine raffinierte Kombination aus CD und dem MemoryCard-ähnlichen X-Key. Region-X nennt sich diese Wunderwaffe, mit der eure PS2 im Handumdrehen alle DVDs dieser Welt abspielt. Einfach den X-Key in einen der beiden MemoryCard-Ports stecken und die Software laden. Danach einfach den Regionalcode auswählen und ab geht die Post. Als besonderes Schmankerl ist Region-X sogar in der Lage, mittels seiner Software die bekannte „RGB-Grünstich-Problematik“ zu umgehen. Wer seine PS2 also ungern umbauen lassen will, hat hier eine interessante Alternative.



LÄNDERCODES



- 1 USA, Kanada
- 2 Japan, Europa, Südafrika und der mittlere Osten (inklusive Ägypten)
- 3 Südostasien und Ostasien (inklusive Hong Kong)
- 4 Australien, Neuseeland, Pazifische Inseln, Zentralamerika, Mexiko, Südamerika und die Karibik
- 5 Osteuropa (frühere Sowjetunion), Indien, Afrika, Nordkorea und die Mongolei
- 6 China
- 7 vorbehalten
- 8 spezielle internationale Aktivitäten (Fluggesellschaften, Kreuzschiffe, etc.)

TERMINATOR 2 - ULTIMATE EDITION

Kinowelt - USA 1991 - ca. 155min



Arnold ist wieder da! Die ultimative Terminator2-Box kann sich mit Fug und Recht als eine der am aufwendigsten produzierten DVDs bezeichnen.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

The Payne Movie

Max Payne ist zwar noch nicht für die PlayStation2 erschienen, doch dem sympathischen Anti-Held ist schon jetzt ein Platz auf der großen Leinwand sicher. Collision Entertainment sicherte sich die Rechte bei 3D Realms und wird wohl Dimension Films mit einer entsprechenden Umsetzung beauftragen. Allein in Deutschland verkaufte sich die PC-Version des Ausnahmestitels in der ersten Woche rund 80.000 Mal.



Simpsons im Kino

Homer Simpson wird bald mitsamt seiner Sippe sein Kinodebüt feiern - allerdings nicht wie angenommen in einem Spielfilm. Die munteren Einwohner von Springfield werden jeweils in einer kurzen Folge vor dem Hauptfilm zu sehen sein. Fox Home Entertainment plant außerdem einmal im Jahr eine DVD zu veröffentlichen, welche die dort gezeigten Episoden beinhalten wird.



Wilde Kerle

Maurice Sendak's "Wo die wilden Kerle wohnen" wird Universals nächstes großes Animationsprojekt. Der komplett im Computer entstehende Film wird von Eric Goldberg in Szene gesetzt, der sich bereits mit Pocahontas und zwei Sequenzen in Fantasia 2000 bei Disney seine Lorbeeren verdient hat.

Genre	Action
Regie	James Cameron
Bildformat	2.35:1 (anamorph)
Audio	deutsch 5.1 DD-EX, DTS-ES, englisch 5.1 DD-EX
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. 60,-DM

DVD-TEST 10

DVD-EXTRAS 10

DVD-DELUXE

Wie auch die amerikanische Version wird die DVD von einem edlen geprägten Metall-Case umgeben. Ein Prunkstück, dass in keiner Sammlung fehlen darf.

James Cameron wagte mit Arnold und einem enormen Budget eine Fortsetzung, die alle bis dato bekannten Special Effects in den Schatten stellte. „TERMINATOR-2: Tag der Abrechnung“ wurde ein phänomenaler Erfolg und schuf für Cameron die Basis für True Lies und Titanic und machte Arnold Schwarzenegger endgültig zum Superstar. Doch die Story enthielt einige Lücken. 1993 erschien eine verlängerte Fassung, die nur als US-Laserdisc erhältlich war und diese Lücken schloß. In Deutschland blieb diese

Fassung weitgehend unbekannt.

Nachdem Kinowelt Home Entertainment sich über seinen Canal+ Lizenzdeal auch die Rechte für T-2 (ehemals bei VCL) gesichert hatte, wurde die Münchner Zentrale von Anrufen der Fans überrollt, die wissen wollten, ob man auch hierzulande plane, die schon lange in den USA erschienene Ultimate Edition auf den Markt zu bringen. Und man war sich dort ziemlich schnell einig und sagte „JA“! Anfang Oktober erfüllt sich der Traum aller SciFi-Fans nun auch in Deutschland. Optisch präsentiert sich die 100 Mio. Dollar teure Produktion in Bestform. 10 Jahre Kühlschrank haben dem Film keine sonderlichen Qualitätseinbußen

beschert. Die Schärfe ist brachial und offenbart jetzt noch weit mehr Details, als es je in einer Heimversion zu sehen gab.

Die Disc bietet als Novum der deutschen DVD-Geschichte einen Kurzcheck der Bild-/und Töneinstellungen an, um T-2 bestmöglich wiederzugeben. Der eigens geschmiedete Terminator-THX-Trailer ist eine Wucht. Die Dolby EX-Spur in Deutsch und Englisch ist von herausragender Güte. Die 4 Surroundlautsprecher sind permanent mit Signalen versorgt und der Subwooferkanal sorgt in jeder Actionsequenz für Ausschläge auf der Pfaffenhofener Richterskala, wenn Arnold mit der Gatling eine Kaskade Polizeiwagen durchsiebt.

E Es gibt nur eine Handvoll Titel, die ein solch immenses und auch interessantes Zusatzmaterial enthalten. Es gibt Audio-Kommentare von zusammen 26 Darstellern und Beteiligten der Produktion und alle haben mehr oder weniger interessante In-

fos zum Film beizusteuern. Dutzende Videoclips zur Produktion, Making of und komplett (englische) Storyboards und Drehbuch sind in einem irrwitzigen Feuerwerk von Menüstruktur verknüpft, welches allein schon den Kauf rechtfertigt.



NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info



Ein Königreich...

„Ein Königreich für ein Lama“ wird am 15. November in Deutschland erscheinen. Disney konzipiert eine speziell auf den deutschen Markt zugeschnittene DVD, da bereits ein exklusives Interview mit Bully (Synchronstimme des Lamas Kusko) bestätigt wurde.



Episode 1.1

Ein findiger amerikanischer Fan hat sich die Arbeit gemacht und den Film erneut geschnitten. Diesmal allerdings ohne den kindgerechten Charakter Jar Jar Binks und deutlich actionlastiger. Obwohl er die Version auf seiner Webseite als Episode 1.1 angepriesen hatte, sah der eigentlich sonst so egozentrische George Lucas von einer rechtlichen Verfolgung ab, da die Verbreitung der VideoCD scheinbar zu gering ist.



Final Fantasy

Scheinbar waren die Animationskünstler bei Square Pictures nicht ausgelastet genug. Auf der Ende dieses Jahres erscheinenden DVD wird es unter anderem ein Remake des Michael Jackson-Videos „Thriller“ zu bestaunen geben.

DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER

20th Century Fox – USA 1990 – 114min



„Ich genoss seine Leber mit ein paar Faserbohnen und einem ausgezeichneten Chianti.“ – Dr. Lecter

Genre	Thriller
Regie	Jonathan Demme
Bildformat	1.85:1 (anamorph)
Audio	deutsch 5.1 DD, englisch 5.1 DD, spanisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. 55,-DM

Darauf haben nicht nur die Feinschmecker gewartet. Nachdem Hannibal zum Kinostart im Februar 2001 mächtig abräumen konnte, packt 20th Century Fox natürlich die Gelegenheit beim Schopf und versorgt alle Dr. Lecter-Fans mit dem Vorgänger zum diesjährigen Blockbuster. Das Schweigen der Lämmer erzählt von der ehrgeizigen FBI-Agentin Clarice Starling (Jodie Foster), die bei ihrer Suche nach dem Serienkiller „Buffalo Bill“ eine besondere Art der Ermittlung

einschlägt. In Zusammenarbeit mit dem in einer Nervenanstalt inhaftierten Hannibal „Der Kannibale“ Lecter (Anthony Hopkins) will sie dem Massenmörder auf die Schliche kommen.

Bild und Ton sind überdurchschnittlich, wenn auch nicht überragend. Vorbildlich ist die zweite DVD, auf der sich unter anderem endlos viele Teaser und Trailer, ein „Making Of“, Deleted Scenes und ein Trailer zu Hannibal befinden. An diesem perfekten Thriller führt kein Weg vorbei!

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 10

THE CELL

Kinowelt – USA 2000 – 105min



Raffiniert: Extravagantes Piercing verhindert vorzeitigen Samenerguss!

Genre	Thriller
Regie	Tarsem Singh
Bildformat	2.35:1 (anamorph)
Audio	deutsch 5.1 DD + DTS, englisch 5.1 DD
FSK	ab 18 Jahren
Preis	ca. 55,-DM

Jennifer Lopez übernimmt die Rolle der Kinderpsychologin Cathrin, die mittels einer neuartigen Technologie in die Gedanken und Träume anderer Menschen schlüpft, um diese beispielsweise aus einem Koma zu holen. Sie rechnete aber wohl kaum damit, in das Unterbewusstsein eines psychisch kranken Mörders zu tauchen. In einem spannenden Wettlauf mit der Zeit muss Cathrin in den Gedanken des Carl Stragher (Vincent D'Onofrio) nach dem Aufenthaltsort seines letzten Opfers

suchen. Regisseur Tarsem Singh zieht die Betrachter mit einer surrealen Bilderflut unweigerlich in den Bann eines Film gewordenen Werkes von Salvador Dalí. Eine brillante Bild- und Tonqualität tragen ihr Übriges dazu bei. The Cell wird in einem hochwertigen Pappschuber ausgeliefert, der in keiner Sammlung fehlen darf. Neben vielen Extras wie einem Kurzfilm oder einem Psychotest findet sich sogar ein Trailer des heiß ersehnten „Lord of the Rings“ auf dem Silberling.

DVD-TEST 9

DVD-EXTRAS 8

BOOKS OF SHADOW: BLAIR WITCH 2

Paramount – USA 2000 – 87min



Beim Betrachten der Videobänder wundern sich die Akteure über ihre sexuelle Freizügigkeit.

Genre	Horror
Regie	Joe Berlinger
Bildformat	1.78:1 (anamorph)
Audio	deutsch 5.1 DD + DTS
FSK	ab 18 Jahren
Preis	ca. 55,-DM

Man kann dem Blair Witch Projekt alles Mögliche nachsagen. Fakt ist allerdings, dass es einen riesigen Hype generiert hat und sich zum erfolgreichsten Independentfilm aller Zeiten gemauert hat. Anstatt mit Camcordern ist der Nachfolger jedoch in echtem Hollywoodstil in Szene gesetzt worden. Eine bunt gemischte Truppe beschließt, in die unheimlichen Wälder der Black Hills vorzustoßen, um dort ein aufregendes Zelt-Wochenende direkt an den Hausruinen des Kindermörders Rustin Parr zu verbringen.

Nach einer exzessiven Partynacht stellt die Gruppe fest, dass ihr gesamtes Lager inklusive Videokameras demoliert wurde. Es beginnt ein nervenaufreibender Tanz, der die Betroffenen an den Rand des Wahnsinns treibt.

Neben ordentlichem Bild und Ton wurde die DVD vor allem mit reichlich Extras ausgestattet. Vom Blick hinter die Kulissen über Musikclips bis zu einer Anleitung für satanische Rituale ist alles für den beherzten Blair Witch-Fan dabei.

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 10

TERMINE | Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

SEPTEMBER 2001		
Titel	Anbieter	vor. Release
... DENN ZUM KÜSSEN SIND SIE DA	Paramount	September
1492 – DIE EROBERUNG DES PARADIESES	Concorde	05. September
2 MÄNNER, 2 FRAUEN – 4 PROBLEME	Eurovideo	13. September
7 DAYS TO LIVE	Eurovideo	13. September
9 1/2 WOCHEN	20th Century Fox	06. September
ADVENTURES OF PAPYRUS	KiKi / Kinowelt	September
AMERICAN PSYCHO	Concorde	05. September
AUDREY HEPBURN – BOX-SET	Paramount	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	20. September
DAS FÜNFTE ELEMENT (NEUAUFLAGE)	BMG / UFA	03. September
DER EXORZIST – DIRECTORS CUT	Warner Home Video	September
DER FEIND IN MEINEM BETT	20th Century Fox	06. September
DER ZERRISSENE VORHANG	Universal Pictures	13. September
DIE BLECHTROMMEL	Arthaus	September
DIE HITCHCOCK-COLLECTION II: DIE VÖGEL, FRENZY...	Universal Pictures	September
DIE PHANTASTISCHE REISE	20th Century Fox	27. September
DIGIMON: DER FILM	MGM	27. September
DR. T AND THE WOMEN	Warner Home Video	September
DUELL: ENEMY AT THE GATES (Verleih)	BMG / UFA	18. September
DUMBO	Buena Vista	20. September
EDGAR WALLACE – DER HUND VON BLACKWOOD CASTLE	Kinowelt	September
EDGAR WALLACE – DER SCHWARZE ABT	Kinowelt	September
EDGAR WALLACE – NEUS VOM HEXER	Kinowelt	September
EIN SÜSSER FRATZ	Paramount	September
EY – MANN WO IS' MEIN AUTO	20th Century Fox	27. September
FAMILIENGRAB	Universal Pictures	13. September
FORRESTER – GEFUNDEN!	Columbia TriStar	11. September
FRENZY	Universal Pictures	13. September
GHANDI – SPECIAL EDITION	Columbia TriStar	06. September
GIRLS UNITED	Kinowelt	September
GRIPSHOLM	Arthaus	September
HANNIBAL (FSK 16 & 18)	BMG / UFA	03. September
HITLER: EINE BILANZ (Teil 1)	BMG / UFA	03. September
ICH, BEIDE UND SIE	20th Century Fox	06. September
IN CHINA ESSEN SIE HUNDE	Kinowelt	September
IN STÜRMISCHEN ZEITEN (Verleih)	Universal Pictures	September
JACOB'S LADDER – IN DER GEWALT DES JENSEITS	Arthaus	September
JETZT ODER NIE	Eurovideo	13. September
JOHNNY HANDSOME	Arthaus	September
KARATE KID COLLECTION (3er BOX)	Columbia TriStar	06. September
KILLER INSTINCT (Verleih)	Universal Pictures	September
KISS OF DEATH	20th Century Fox	06. September
LES MISÉRABLES	BMG / UFA	17. September
LIEBESLUDER	Highlight	06. September
LITTLE NICKY – SATAN JUNIOR (Verleih)	Kinowelt	September
LOVE AND SEX (Verleih)	Arthaus	September
LUCKY LUKE – DAISYTOWN	Kinowelt	September
MARNIE	Universal Pictures	13. September
MISSISSIPPI BURNING	20th Century Fox	06. September
MY BEST FRIENDS WEDDING	Columbia TriStar	06. September
MY FATHER'S DRAGON	KiKi / Kinowelt	September
PHILIPS TIERSTUNDE	KiKi / Kinowelt	September
PLANET DER AFFEN(6er BOX)	20th Century Fox	27. September
PLATOON – SPECIAL EDITION	20th Century Fox	27. September
POCKET DRAGONS	KiKi / Kinowelt	September
QUILLS (Verleih)	20th Century Fox	27. September
RAMBLIN ROSE	Arthaus	September
RED PLANET	Warner Home Video	September
ROBOCOP – DARK JUSTICE (Verleih)	ALLES FILM!	11. September
ROLLERBALL – SPECIAL EDITION	20th Century Fox	06. September
SABRINA	Paramount	September
SIMPSONS SEASON 1 BOX	20th Century Fox	27. September
SNATCH	Columbia TriStar	25. September
SORTED	Universal Pictures	September

SEPTEMBER 2001		
Titel	Anbieter	vor. Release
TAXI TAXI	BMG / UFA	17. September
THE WAY OF THE GUN (FSK 16 & 18)	Highlight	06. September
THIRTEEN DAYS (Verleih)	Kinowelt	September
TWEENIES – TIERISCHE FREUNDE	Universal Pictures	September
U2 – RATTLE & HUM	Paramount	September
UNDER CONTROL	Warner Home Video	September
VERGISS AMERIKA	Arthaus	September
VERSCHOLLEN – CAST AWAY	Universal Pictures	September
WIE EIN LICHT IN DUNKLER NACHT	20th Century Fox	06. September
WOMAN ON TOP	20th Century Fox	06. September
ZUSAMMEN IN PARIS	Paramount	September

OKTOBER 2001		
Titel	Anbieter	vor. Release
15 MINUTEN RUHM (Verleih)	Kinowelt	Oktober
A HARD DAY'S NIGHT	Arthaus	Oktober
AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON	Universal Pictures	18. Oktober
ASTERIX DER GALLIER	Kinowelt	Oktober
ASTERIX EROBERT ROM	Kinowelt	Oktober
ASTERIX UND CLEOPATRA	Kinowelt	Oktober
BLOODSPORT	Kinowelt	Oktober
BUFFALO BILL AND THE INDIANS	Kinowelt	Oktober

CHUCKY 2 – DIE MÖRDERPUPPE IST WIEDER DA	Universal Pictures	11. Oktober
CHUCKY 3	Universal Pictures	11. Oktober
CONVENT	Universal Pictures	Oktober
DAS AUGE – EYE OF THE BEHOLDER	Arthaus	Oktober
DAS GLÜCKSPRINZIP (Verleih)	BMG / UFA	09. Oktober
DER BLAUE ENGEL	BMG / UFA	08. Oktober
DER FUCHS VON PARIS	Kinowelt	Oktober
DER LETZTE KAMPF	BMG / UFA	22. Oktober
DER PATE COLLECTION (5er BOX)	Paramount	11. Oktober
DER STERN VON AFRIKA	Kinowelt	Oktober
DER UNHOLD	BMG / UFA	22. Oktober
DIE DOPPELTE NUMMER (Verleih)	Buena Vista	25. Oktober
DIE PURPURNEN FLÜSSE (Verleih)	BMG / UFA	30. Oktober
DISNEY'S GROSSE PAUSE	Buena Vista	25. Oktober
DO THE RIGHT THING	Universal Pictures	18. Oktober
EIN TICKET FÜR ZWEI	Paramount	04. Oktober
ENTFÜHRUNG INS ELFENREICH	KiKi / Kinowelt	Oktober
ES BEGANN IM SEPTEMBER	Concorde	10. Oktober
FAST FOOD, FAST WOMEN (Verleih)	Arthaus	Oktober
GEGEN JEDE REGEL (Verleih)	Buena Vista	11. Oktober
HIGHLANDER – ENDGAME	Highlight	18. Oktober
HILFE ICH BIN EIN FISCH	KiKi / Kinowelt	Oktober
HUNDE WOLLT IHR EWIG LEBEN?	Kinowelt	Oktober
JUNGLE FEVER	Universal Pictures	18. Oktober
LAUREL & HARDY – VERGISS DEINE SORGEN	Kinowelt	Oktober
LEBENSZEICHEN – PROOF OF LIVE (Verleih)	BMG / UFA	09. Oktober
LOVE AND SEX	Arthaus	Oktober
OVER THE TOP	Kinowelt	Oktober
PRICE OF GLORY	Kinowelt	Oktober
RAMBLIN ROSE – DIE LUST DER SCHÖNEN ROSE	Arthaus	Oktober
REINDEER GAMES (Verleih)	Kinowelt	Oktober
SCHNEEWITZEN	Buena Vista	25. Oktober
SILVER BULLET	Kinowelt	Oktober
SPIKE LEE COLLECTION: CLOCKERS, DO THE RIGHT...	Universal Pictures	Oktober
STAR TREK III – AUF DER SUCHE NACH MR. SPOCK	Paramount	Oktober
STAR WARS EPISODE I – DIE DUNKLE BEDROHUNG	20th Century Fox	25. Oktober
TANZ DER TEUFEL 2	Kinowelt	Oktober
TERMINATOR 2 – TAG DER ABRECHNUNG	Kinowelt	Oktober
THE DANCER	BMG / UFA	18. Oktober
THE FOG – NEBEL DES GRAUENS	Kinowelt	Oktober
THOMAS	Concorde	10. Oktober
DIE FANTASTISCHE LOKOMOTIVE	Concorde	10. Oktober
TURBULENCE 3 (Verleih)	BMG / UFA	30. Oktober
VERNASCHT!	Universal Pictures	Oktober

PLAY TIPP

Bereits im Handel

SCHULE



American Pie made in Germany! So lässt sich wohl am besten die lustige Teeny-komödie beschreiben, in der Jung-Regisseur Marco Petry seine Schulzeit aufarbeitet. Mit Bong und Bier durchleben „Schnubbi“ und seine Freunde haarsträubende Situationen mit durchgeknallten Lehrern und stressigen Freundinnen.

98min – BMG/UFA – ab 16 J.

SCHATTEN DER WAHRHEIT



Rätselhafte Dinge gehen in dem Haus von Norman (Harrison Ford) und Clair (Michelle Pfeiffer) vor. Bilder fallen ohne nachvollziehbaren Grund zu Boden, Türen öffnen sich, und das Badezimmer scheint ein merkwürdiges Eigenleben zu entwickeln. Regisseur Robert Zemeckis inszenierte einen Thriller der Superlative.

130min – 20th Century Fox – ab 12 J.

BLOOD IN BLOOD OUT



In einem nervenaufreibenden Drama erlebt man die Geschichte der Latino-Gang "Vatos Locos" Ende der 70'er Jahre in Los Angeles. Mit packenden Dialogen und monumentalen Aufnahmen gehört dieser Film in jede anspruchsvolle Sammlung.

173min – Buena Vista – ab 16 J.

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

Empörter PS2-Samurai



Moin, moin,
liebe play-Redaktion!
Ich möchte mal sagen, dass ich es nicht gerecht finde, ein geniales Spiel wie Onimusha Warlords im Nachhinein so zu verreißen. Ok, die PAL-Balken sind sch... und die Spielgeschwindigkeit lahm auch ein wenig. Trotzdem ist es ein geniales Game. Es stört kaum den Spielspaß, wenn man nicht die NTSC-Version kennt. Ich hab' mich auf dieses Spiel schon seit der Veröffentlichung der ersten Screenshots gefreut. Trotzdem seid Ihr die derben auf dem Markt. Deswegen: Haut rein!
Nils, Hamburg



Die Abwertung hat seine Gründe. Electronic Arts bzw. Capcom Eurocom hat uns bis heute noch kein PAL-Testmuster zukommen lassen. So musste play damals zum Test notgedrungen auf die amerikanische NTSC-Version von Onimusha Warlords zurückgreifen. Wir kennen zudem die PAL- und NTSC-Version (sowohl die US-Fassung als auch das japanische Original). Es ist unsere Pflicht, auf derart gravierende Unterschiede hinzuweisen und gegebenenfalls darauf zu reagieren.

Halbgarer Kritiker



Hi play-Team,
zuerst möchte ich mal ein großes Lob für euer doch sehr gut gelungenes Magazin aussprechen. Bis vor kurzem seid ihr, was Bewertungen anging, meine absoluten Favoriten gewesen. Naja, bis auf den einen Beitrag zu Onimusha Warlords in Ausgabe 08/01. Ich bin der Meinung, dass ihr zu hart mit der PAL-Version umgegangen seid. Ich habe mir das Spiel vor vier Tagen gekauft.

Ich hatte aufgrund eures Beitrags arge Bedenken, das Geld in das Spiel zu investieren. In eurem Beitrag steht unter anderem, dass das Spiel langsamer laufen würde bzw. die Akteure träge agieren! Ich habe die NTSC-Version selber nicht gespielt, sondern nur gesehen, aber ich finde absolut nicht, dass das Spiel langsam läuft bzw. die Figuren sich zu träge bewegen. Ich finde, dass 10 Prozent Abzug „nur“ wegen der PAL-Balken zu viel ist, da die Videosequenzen ja bis zu einem gewissen Grad nicht zum eigentlichen Spielspaß beitragen. Sicher ist es ärgerlich, dass Capcom so geschlampt hat (...).

Manuel Frühbeck, e-Mail



Was willst du uns mit deinem Brief bloß sagen? Im Endeffekt kannst du nur bei der PAL-Version von Onimusha-Warlords mitreden. Über die NTSC-Fassung nur mal das Auge streifen lassen reicht nicht aus, um sich ein aussagekräftiges Urteil zu bilden. Wir haben einen direkten Vergleich, d.h. mit zwei Fernsehapparaten nebeneinander, angestellt. Es wurde die PAL- bzw. NTSC- Variante in vielerlei Hinsicht genau unter die Lupe genommen. Außerdem hat sich der 10-Prozentpunkte-Abzug aus verschiedenen Kriterien zusammengesetzt. Nicht nur die dicken PAL-Balken, sondern auch das zusammengestauchte Bild, die schlechte Qualität der CG-Sequenzen samt Ruckeleinlagen und die langsamere Spielgeschwindigkeit haben die play-Alarmglocken schellen lassen.

Poesie von der Waterkant



Seid begrüßt ihr tolldreisten Rächer!
Mit Wohlwollen betrachte ich eure Lossagung vom ehrlosen Herrscher

aus dem Land der aufgehenden Sonne. Ihr habt dem ruchlosen Onimusha Warlords den Garaus gemacht. Als Lohn dafür sei euch meine Gefolgschaft angetragen. Der Dank tausendköpfiger Schar soll den play-Renegaten gewiss sein und so den Treueschwur erneuern.

Jetzt zur Prosa: Ihr seid das einzige Magazin gewesen, das den Mut hatte, ihre Wertung bei Onimusha Warlords auf 73 Prozent zu korrigieren. Dafür muss ich euch ein Extra-Lob aussprechen. Wer hat heutzutage noch die Courage, einen Fehler einzugestehen? Der Spieler merkt es ja doch früher oder später, oder? Gibt es vielleicht Spieler, die belogen werden wollen? Ich gehöre jedenfalls nicht dazu!

Macht weiter so und gehabt euch wohl!

Andy Schlapp, Bremen



Was für eine Dichtung! Sowohl Marcel Reich-Ranicki als auch der Rest vom literarischen Quartett wären sicherlich stolz auf dich. Wir bereuen diese Onimusha-Warlords-Entscheidung keineswegs. Wir haben den Lesern klar gemacht, dass Abweichungen in punkto Qualität zwischen der PAL- und NTSC-Fassung existieren. Somit kauft man nicht die Katze im Sack. 120 DM für ein PlayStation2-Spiel ist ja bekanntlich auch kein Pappenstil.

Importierte 60 Hz



Hi Leute!
Ich möchte euch zur Abwertung von Onimusha gratulieren. Ich bin sehr froh, dass ihr das ganze deutlich präsentiert habt, da man die Haltung einiger Hersteller, was die PAL-Konvertierungen angeht, zu recht als unverschämte deklarieren kann. Da ärgert es besonders, dass Sony dem

Einzelhandel resolut verbietet, Importkonsolen zu verkaufen. (...)

Das alles müsste nicht sein, wenn wenigstens ein 60-Hz-Modus in die schlechten PAL-Umsetzungen integriert würde. Diese Methode würde viele Zocker zufrieden stellen und ist technisch das Beste, was uns wiederfahren kann. Und ich als absoluter PS2-Fan muss da doch manchmal neidisch ins Dreamcast-Lager gucken, wo diese Technik bei vielen Spielen angeboten wird.

Phil Pecek, e-Mail



Die Abwertung von Onimusha Warlords war auf jeden Fall ein Schritt in die richtige Richtung. Es ist doch logisch, dass Sony die Einfuhr von Importprodukten unterbinden möchte. Man möchte hierzulande ja auch noch ein Geschäft machen.

Bis auf wenige schwarze Schafe nehmen viele Entwickler das PAL-Territorium ernst. Siehe Sony Computer Entertainment, die in technischer Hinsicht eine sehr gute PAL-Version von Extermination oder Grant Turismo 3 A-spec anfertigten. Bloß: Wer bereits bei der PAL-Umsetzung knausert, wird bestimmt keine Zeit und auch kein Geld in eine 60 Hz-Option investieren.

Zocker, vereinigt euch!



Hi play-Team,
Erst mal die obligatorischen Glückwünsche an euer Mag. Macht weiter so! Nun zu meinem Anliegen: Ich finde, es ist eine gute Idee, dass ihr zusammen mit dem GIGA-Games-Team einen Aufruf startet, um ausgefallene Spiele wie Mosquito Ka in unsere Gefilde zu holen. Das Spiel interessiert mich nicht wirklich, aber es geht ums Prinzip. Es sollen schließlich auch mal die Europäer in den Genuss von exotischen und außergewöhnlichen Spielen kommen, oder? So eine Aktion sollte man auch wegen den vielen schlechten PAL-Umsetzungen starten. Ich habe keine Lust mehr auf fette PAL-Balken, langsame Spielgeschwindigkeit oder Synchronisationen, von denen es einem graust.

Zu Gran Turismo 3 A-spec: Keiner will nervötende Techno-Mucke im Geschwindigkeitsrausch hören. Viel besser wären da zum Beispiel Tool, Deftones, Judas Priest oder Cradle of Filth.

Christian Langmann, Jena.



Unser Aufruf das „Stick'n Suck“-Spiel Mosquito Ka nach Europa zu holen, fand immensen Anklang. Mehr als 4000 Zuschriften und e-Mails trudelten bis zum Redaktionsschluss bei play und Giga Games ein. Es ist ein Indiz, dass sich viele Spieler auch mal eine exotische Software-Delikatesse in ihr Laufwerk legen wollen.

Eine Unterschriftenaktion für bessere PAL-Spiele zu starten, ist nahezu unmöglich.

An wem sollen die ganzen Zuschriften gesendet werden? Etwa an alle Entwickler? Nicht zu vergessen: Jedes Spiel, das zuerst als NTSC-Titel erscheint, ist ein potentieller Kandidat für eine PAL-Gurke.

PAL-Schelte



Hi Leute,
bevor ihr jetzt schon anfangt zu lachen, solltet ihr wissen, dass die Lage sehr ernst ist. Offensichtlich scheint der PAL-Markt wirklich nur ein Zubrot für Sony zu sein. Schlechte Anpassungen, wie Onimusha Warlords, oder der schei... Soundtrack von GT3 sind für mich bedenklich. Bei diesen Spielen sprach in der Vergangenheit jeder von Hoffnungsträgern der Konsole. Bei dem ganzen Geld, was die investieren, könnte man immerhin eine vernünftige Konvertierung erwarten. Aber nein! Man glaubt, dass wir uns hier mit jedem schei...Schrott zufrieden geben würden. Man verwehrt uns hervorragende Titel.

Wie in Satans... ähhh Gottesnamen will Sony diesen Verkaufspreis der Konsole rechtfertigen, wenn wir im Vergleich zu den anderen Zockern auf diesem Planeten verarscht werden (...)

Teckno Killer Nana, e-Mail



Zuerst muss man klarstellen, dass nicht Sony hinter der verhunzten PAL-Version von Onimusha Warlords steckt, sondern die Entwickler von Capcom. Wir sind schon mal gespannt, wie die spielbare Demo von Devil May Cry, welche Resident Evil Code: Veronica X beiliegt, umgesetzt wurde. Spätestens am 13. September, der Veröffentlichung des jüngsten Resident-Evil-Abenteuers, wissen wir mehr darüber.

Was Gran Turismo 3 A-Spec betrifft: Die Änderungen des Soundtracks beruhen auf lizenzrechtlichen Gründen. Deshalb gibt es hörbare Unterschiede zwischen der Euro- und US-Version der GT3-Playlist. Diese Tatsache hat in keiner Weise etwas mit einer schlechten PAL-Anpassung zu tun.

Rock on!



Hi play!
Also ich muss wirklich sagen, euer Mag ist einfach das Beste! Aber deswegen schreibe ich euch natürlich nicht. Denn: Ihr hattet ja in der Ausgabe 08/01 das PS2-Spiel Moderngroove vorgestellt! Und ich fand, die Aussagen „Drogen...ähhh Technoszene“ und „Kuck ma Cheech! Ich kann die Farben schon riechen...“ echt zu hart! Ich selber fühle mich ja nicht damit angesprochen, aber ihr müsst doch bestimmt 'ne menge Mails deswegen bekommen haben, oder? Ich meine, ihr könnt die von der Technoszene nicht einfach so fertig machen, weil es

nicht euer Music-Style ist!

Steven Kaminsky, e-Mail



Beschwerden gab's zur Genüge. Der ganze Love-Parade-Tross hat auf der Strecke vom Berliner Tiergarten hin zur Siegessäule einen Umweg über Höchberg gemacht und vor unserer Tür eine Demo veranstaltet.

Grundsätzlich bevorzugt die play-Redaktion „handgemachte“ Musik mit Gitarre, Bass, Schlagzeug und Gesang. Musik aus der Konserve, womöglich noch mit Playback-Statisten am Mikrofon, ist überhaupt nicht unser Ding. Dennoch versuchen wir selbst in dieser Richtung objektiv bei Wertungen zu bleiben.

Pin-up-Girl



Moin!
Wir, zwei Hardcore-play-Leser der zweiten Stunde, haben uns mal gedacht, wir löchern den armen play-Mail-Redakteur, den ihr zum Leserbrief beantwortet in die Katakomben des Cypress-Verlag-Hauses gesteckt habt, mit einer Frage.

(...) Wir haben ja nun wirklich nichts gegen euer play-Zeichen, aber manchmal stört es einfach! So geschehen auf Seite 10 der letzten play-Ausgabe (08/01) bei dem „leckeren“ Bild von Final Fantasy: Die Mächte in Dir. Euch ist da nämlich euer Logo ein wenig ins Bild gerückt. Außerdem würden wir gerne anregen, eben dieses Bild als Poster der nächsten Ausgabe beizulegen oder wenigstens zu schreiben, woher ihr dieses Bild bekommen habt (jetzt, wo die Mone weg ist).

Zum Schluss (und wahrscheinlich viele „bla bla bla“ später) würden wir noch gerne was zu eurem Leserforum im Allgemeinen loswerden: Alle, die finden, dass ihr diesen The Bouncer-Käufer (was eigentlich schon alles sagt) zu hart gedisst habt, sollen sich doch bitte in eine andere Zeitschrift kaufen. Ansonsten wäre es noch nett, wenn ihr bei E-Mails auch die Adressen angeben würdet, damit man Leute, die es wirklich verdient haben, nochmal gesondert dissen kann.

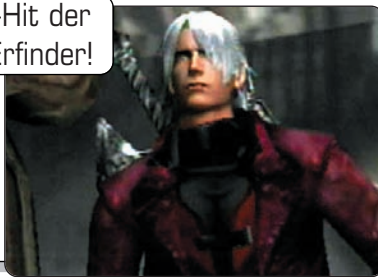
Felix und Tobi, e-mail



Woher wir dieses Bild haben, bleibt unser Geheimnis, das wird um keinen Preis der Welt verraten. Auch ein Poster mit einer splitterfasernackten Dr. Aki Ross aus Final Fantasy: Die Mächte in Dir wird es nicht geben. Das würde mächtig Ärger riechen. Folglich würde es sich der Produzent des Final-Fantasy-Films, Mr. Sakaguchi, es sich selbst nicht nehmen lassen, uns den Kopf abzureißen. Zudem bedauern wir es sehr, dass das play-Logo in das Bild hineingerutscht ist. Muss wohl ein „Versehen“ gewesen sein. Auch wenn es euer größter Wunsch ist, werden wir niemals die kompletten Adressen unserer Leser veröffentlichen.

Devil May Cry

Der neue PS2-Hit der Resident-Evil-Erfinder!



Formel 1 2001

Das PS2-Highlight zum Saisonfinale!



Welt-exklusiv...



... die Mega-Überraschung in der nächsten play!

Live-Bericht von der europäischen Spielemesse!

ECTS 2001

PS2

Ace Combat 4: Distant Thunder, WWF SmackDown! Just bring it, Deus Ex, wipEout Fusion, Twisted Metal: Black, This is Football 2002, Shadowman: 2econd Coming, Baldurs Gate: Dark Alliance, Grand Theft Auto 3, Time Crisis 2...

PSone

FIFA 2002, Power Diggerz, Dancing Stage. Disney Mix, Hot Wheels Extreme Racing, Spider-Man Enter: Electro, X-Men: Mutant Academy 2, Atlantis: The Lost Empire, Championship Surfer, Castlevania Chronicles, Aero Dive...

**kompetent und informativ
wie immer**

play 10/01

**ist ab 26. September
überall erhältlich**

SO ERREICHT IHR UNS

ANSCHRIFT DER

REDAKTION:

CyPress GmbH

Redaktion:

play

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Fax: 09 31 - 406 91 23

E-Mail:

contact@cypress.de

SPIELE-TIPPS

CyPress-Hotline:

jeden Dienstag von 18-21 Uhr

Tel.: 09 31-406 91 70

TIPPS-HOTLINE FÜR

NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69

3,63 DM/Minute - 24h täglich

ANSCHRIFT DES ABONNENTEN-SERVICES:

play

CyPress Abo-Service

Deutschland:Heuriedweg 19

D-88131 Lindau

Österreich:Postfach 4

A-6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz:Gaiserwald Strasse 14

CH-9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer:

Tel.: (0049)-0 18 05-90 88

(24 Pf./Min.)

erreichbar:

Mo.-Do. von 8-18 Uhr

Fr. von 8-15 Uhr

Abo-Fax:

Fax: (0049)-0 18 05-90 89

Abo-E-Mail:

abo@cypress.de

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION: Toni Opl, Dirk Gemeinhardt, mÄrk Liebold,

Heiko Strobel, Gunther Hruby

LAYOUT: Frank Bogen, Alex Maric, Diane Feininger

TEXTKORREKTUR: Rabea Schmiedehausen

TITEL: Activision, 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 THANKS: BREACH, CUBA LIBRE GENTLEMAN

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:

asv vertriebs gmbh

Tel.: 040 / 34 72 35 49

Fax.: 040 / 34 72 40 41

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 Bregenz, (BLZ 12000) Kto. 501-326674/00

Schweiz: nur an PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindungen:

Cypress GmbH

Commerzbank AG, Würzburg (BLZ 790 400 47) 094 072 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

PDF-Produktion: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten

Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser

Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,

Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-

drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur

Gebührenerzahlung 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 2/01) 50.869 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 7
Fax. 0821 259 37 7

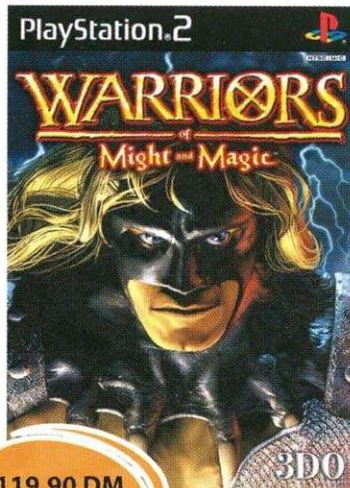
Nürnberg
STAGE 1
Glogauer Str. 30/38
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

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

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



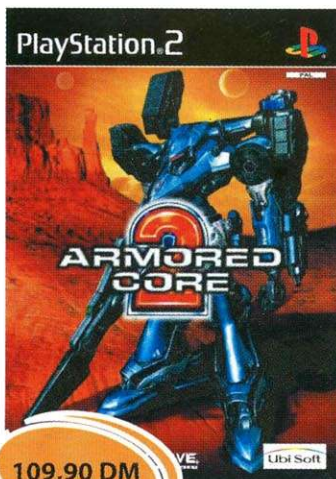
Besucht unseren Online-Shop
mit aktuellen News, Infos
und Sonderangeboten
<http://www.maro-gmbh.com>



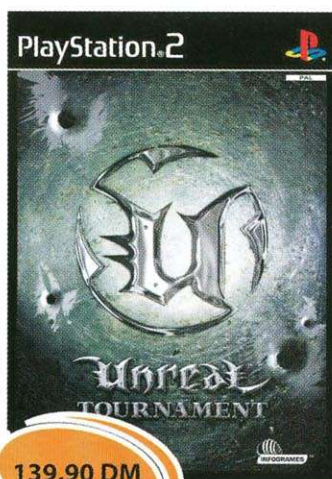
119,90 DM



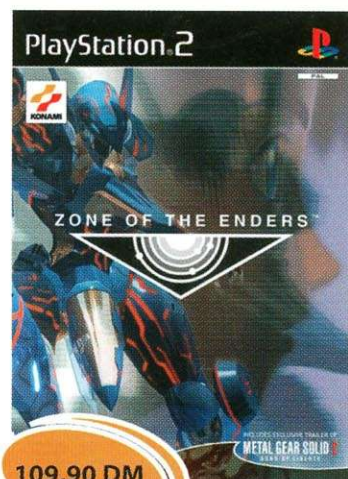
119,90 DM



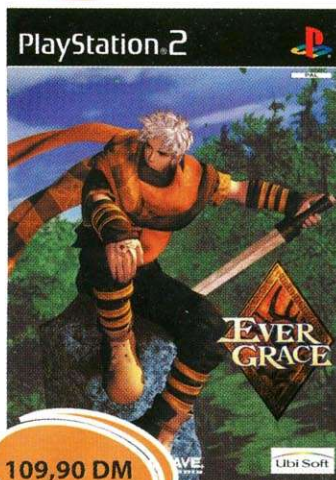
109,90 DM



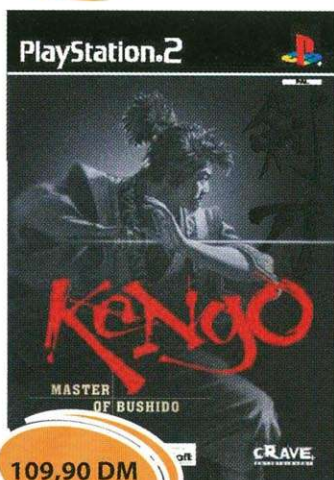
139,90 DM



109,90 DM

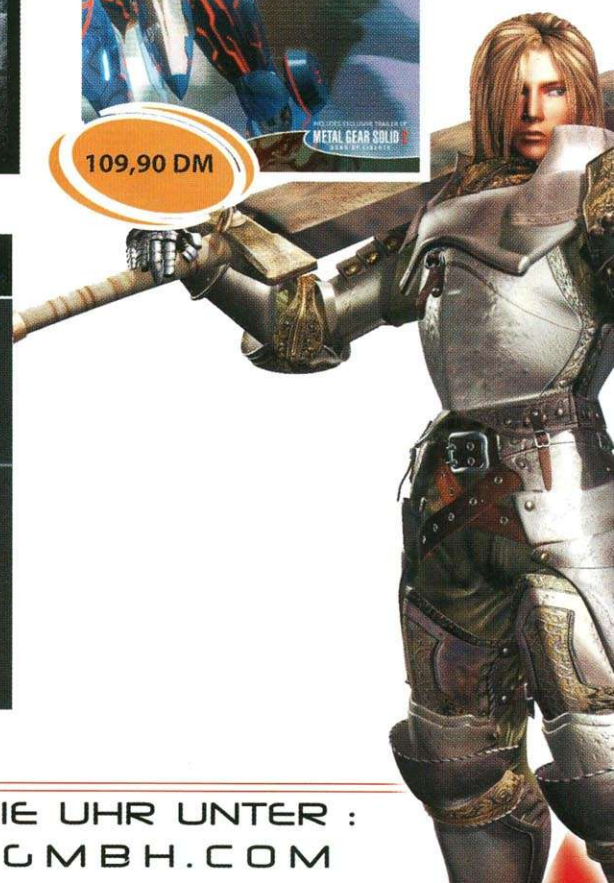


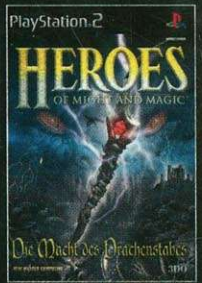
109,90 DM



109,90 DM

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





*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

