

100% unabhängig!
100% PlayStation!

REPORTAGE:

DEUS EX HILFT DER PS2 IN
NEUE GAMEPLAY-SPHÄREN!

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

10-2001
DM 6,90

play THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

DIE NEUE SKANDALSERIE!

WIE DEUTSCHE VIDEOSPIELER
ÜBERS OHR GEHAUEN WERDEN

UNDERCOVER

PS2
PREVIEW

DEVIL MAY CRY

GENIALER GOTHIC-HORROR
DER RESIDENT-EVIL-MACHER!

PSone
PREVIEW

TONY HAWK 3

DAS TRENDSPORT-SPEKTAKEL
DOCH FÜR DIE PSone!



SOUL CALIBUR

über
200 Tipps
&
Tricks

NEU! ERSTE FAKTEN ZU
NAMCOS EDELPRÜGLER!

KOMPLETTLÖSUNG ZU SHEEP, DOG'N'WOLF und vieles mehr!
CHEATS - GAMEBUSTER - XPLODER CODES - CHEATCARDS u.v.m.



10

4 394449 806900 CyPress



"MIT NEUEN KRÄFTEN AUSGESTATTET,
WIRD RAZIEL OHNE PROBLEME DEN
PLAYSTATION-2-GIPFEL STÜRMEN.
EINSCHÄTZUNG: SUPER."
(PLAYZONE 02/2001)



"SOWOHL GRAFISCH ALS AUCH
SPIELERISCH HERAUSRAGENDES
FANTASY-ABENTEUER MIT STARKER
HANDLUNG." (OPM 01/2001)



"POSGOTH LEBT! ES WARTET
EIN ECHTER SUPERHIT AUF UNS."
(PLAYPLAYSTATION 01/2001)



"SOLLTE DIE SPIELBARKEIT MIT GRAFIK
UND ATMOSPHERE GLEICHZIEHEN,
ERWARTET UNS EIN TOP-ACTION-
ADVENTURE MIT DICHTER STORY."
(OPM2 002/2001)

ÜBERLASSE DAS SCHICKSAL
NICHT DEM ZUFALL.
RAZIEL IST ZURÜCK, UM DER
VERGANGENHEIT EINE
ZUKUNFT ZU GEBEN.



SOUL REAVER 2™

THE LEGACY OF KAIN SERIES



PlayStation®2



EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.com

DER KULT-FILM MIT DER 60ER JAHRE

The Italian Job

*Gewinn mit Deiner Kiste.
Oder ende in einer.*

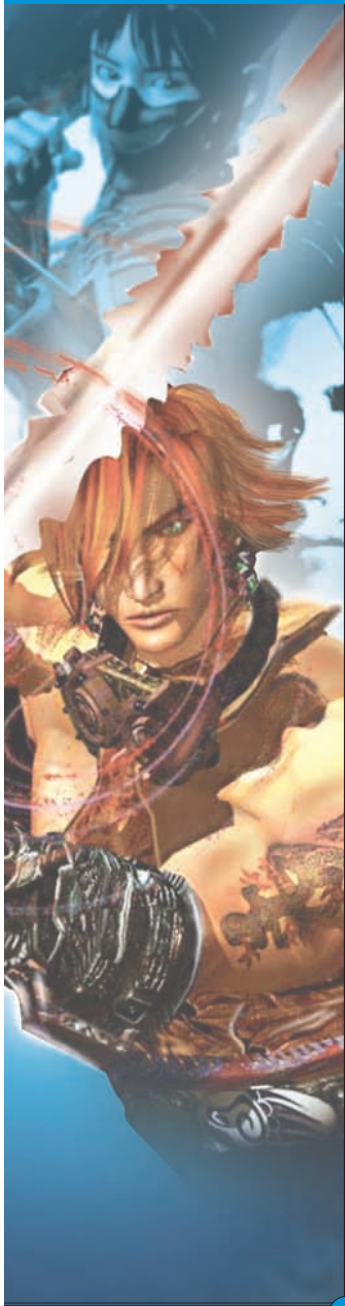


Millionen im Kofferraum, Mafiosi im Rücken – da ist Bleifuß angesagt! Am Steuer legendärer Schlitten wie Aston Martin DB4, Jaguar E-Type oder Austin Mini Cooper sammelst Du Deine Gang ein, schnappst Dir das Gold und kickst die Carabinieri von der Straße. Quer durch London, Turin und über die Alpen wie beim gleichnamigen Kult-Film der 60er Jahre. Ein Action-Racer, der zum Besten gehört, was für die PS 1 entwickelt wurde und spielerisch sogar PS 2-Games abhängt.



www.sci.co.uk

"The Italian Job" and "The Italian Job Software" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Italian Job Software © 2001 SCI (Sales Curve Interactive) Limited. The Italian Job © 2001 Paramount Pictures. Mini and the Mini logo are trademarks of BMW AG and are used under license by SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. © 2001 BMW AG. All Rights Reserved. Published by SCI Ltd. Developed by Pixelogic.



Herbstwind!

Während die Temperaturen draußen immer mehr in den Keller sinken, wird es bei uns immer heißer. Schon in diesem Monat wurde die Redaktion von einer mittelgroßen Spielewelle überschwemmt. Doch der Sturm hat erst begonnen. Ihr solltet schon einen verdammt großen Geldbeutel mitbringen, wenn ihr alle anstehenden Highlights euer Eigen nennen wollt. Ein turbulenter Herbst steht uns bevor.

Das noch in diesem Jahr erscheinende Devil May Cry sorgte dafür, dass Dirk für einige Tage komplett der Außenwelt entsagte. Was er auf seinem Trip als „cooler“ Schwert- und Schrotflintenschwinger alles erlebt hat, kann man ab Seite 34 nachlesen. Weniger cool ging es bei Sven zur Sache. Bei 45° im Schatten kämpfte er sich durch die texanische Prärie und mehrere Fluglinien, um dem legendären Spieledesigner Warren Spector und seinem Team einen Besuch in Austin abzustatten. Das dort gezeigte Deus Ex war allerdings ein großzügiger Ausgleich für alle Strapazen.

Eine ganz besondere Überraschung erwartet diesmal Monat unsere gewaltige Zahl an Abonnenten. Als kleines Dankeschön für eure Treue könnt ihr euch diesen Monat über eine Demoversion des Fußball-Krimis TIF 2002: This is Football freuen. Dies wird natürlich nicht das letzte Goodie für euch gewesen sein. Das nächste „Zuckerli“ steht bereits in den Startlöchern.

Soul Reaver 2-Fans sollten übrigens unbedingt einen Blick auf die neueste Version dieses Ausnahmetitels werfen. Auf Seite 40 erfahrt ihr, warum sich Raziel nun zur absoluten PS2-Elite zählen darf.

Rock on!
the play-team





DEVIL MAY CRY

Nur die Harten kommen
in den Garten!

34-39



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Der dritte Teil nun
doch für PSone!

78-79, 89



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Dieses Game spielt man
nicht, man erlebt es!

46-47



TIF 2002: THIS IS FOOTBALL

Stößt Sony die
Konkurrenz vom
Fußballthron?

96-97

DEUS EX

Zu Anspruchsvoll für
Konsolenspieler?

22-25

PLAY UNDERCOVER - STIEFKIND PAL



Warum Deutsche immer
das Nachsehen haben!

28-31

F1 2001

Glücklicher
Neustart!

94-95



KOMPLETT- LÖSUNG

SHEEP, DOG 'N' WOLF
(TEIL 2)

69-74



PLAY COVER

SOUL CALIBUR 2 ...20-21

play

10-01

SPECIALSCREEN

Deus Ex	22-25
Play Undercover: Stiefkind PAL	28-31
Soul Calibur 2	20-21

PRESCREEN

PlayStation2	
AirBlade	80-81
Baldur's Gate: Dark Alliance	46-47
Blood Omen II	42
Devil May Cry	34-39
Dropship	52-53
ESPN International	
Winter Sports 2002	84-85
Giants: Citizen Kabuto	76-77
GTA 3	48-49
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	40-41
MotoGP 2	86
NHL Hitz 2002	88
Pro Evolution Soccer	87
Silent Hill 2	44-45
Terminator	58
Time Splitters 2	56-57
Tony Hawk's Pro Skater 3	78-79
Top Gun: Combat Zones	54-55
WWF SmackDown 3: Just bring it!	82-83

PSone	
Tony Hawk's Pro Skater 3	89

RUBRIKEN

Editorial	5
Hefte nachbestellen	118
Impressum	130
Next play	130
play Abonement	32, 90
play Charts	119
play DVD	124-127
play Hits	122-123
play Mail	128-129
play News	8-15
play Platinum	120-121
Was kommt wann?	20-21
Wertungssystem	91

TESTSCREEN

PlayStation2	
Age of Empires II: The Age of Kings	106-107
Alone in the Dark: The new Nightmare	98-99
Dave Mirra Freestyle BMX 2	111
Ephemeral Fantasia	114
F1 2001	94-95
Hidden Invasion	114
NFL Madden 2002	112
NFL QB Club 2002	112
NHL 2002	110
Project Eden	108-109
Spy Hunter	102-103
Thunderhawk: Operation Phoenix	104-105
TIF 2002: This is Football	96-97
Twisted Metal: Black	92-93

PSone	
Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt	118
Spiderman 2: Enter Electro	116-117
X-Men Mutant Academy 2	115

PLAYTIPPS

play Tipps	59-74
Action Replay Codes PS2	67
Cheat Cards	63-66
Gamebuster- und Exploder-Codes	68

Player's Guide	
Sheep Dog 'n' Wolf (Teil 2)	69-74

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	106-107
AirBlade	80-81
Alone in the Dark: The new Nightmare	98-99
Armored Core 2	67
Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt	118
Baldur's Gate: Dark Alliance	46-47
Batman: Gotham City Racer	68
Blood Omen II	42
Bloody Roar 3	62
Casper - Friends Around The World	68
Crash Bash	68
Dark Cloud	61
Dave Mirra Freestyle BMX 2	111
Deus Ex	22-25
Devil May Cry	34-39
Digimon World	68
Dropship	52-53
Ephemeral Fantasia	114
ESPN International Winter Sports 2002	84-85
ESPN NBA 2Night	62
Extermination	67
F1 2001	94-95
Fear Effect	60
Giants: Citizen Kabuto	76-77
GTA 3	48-49
Hidden Invasion	114
Hugo - Das Geheimnis des kukanianischen Sonnensteins	59
Le Mans 24 Stunden	61
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	40-41
Megaman X5	60
MotoGP 2	86
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	62
NFL Madden 2002	112
NFL QB Club 2002	112
NHL 2002	110
NHL Hitz 2002	88
Pro Evolution Soccer	87
Project Eden	108-109
Resident Evil: Code Veronica X	63-64
Rollcage Stage 2	60
Sheep, Dog 'N' Wolf	59, 69-74
Silent Bomber	68
Silent Hill 2	44-45
Silphed: The lost Planet	67
Simpsons Vrestling	59
Soul Calibur 2	20-21
Spiderman 2: Enter Electro	116-117
Spy Hunter	102-103
Terminator	58
Thunderhawk: Operation Phoenix	104-105
TIF 2002: This is Football	96-97
Time Splitters 2	56-57
Tony Hawk's Pro Skater 3	78-79, 89
Top Gun: Combat Zones	54-55
Twisted Metal: Black	65-66, 92-93
Wild Wild Racing	60
WWF SmackDown 3: Just bring it!	82-83
XG3: Extreme-G Racing	63-64
X-Men Mutant Academy 2	60, 115



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PLAYNEWS 10

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS WESKER'S REPORT!



Hurra! Auch in Europa wird es die interessante DVD mit garantiert hohem Sammlerwert geben. Wie bereits in Japan und den USA geschehen, findet diese Aktion nun auch in Europa statt. Capcom Europe wird Wesker's Report sogar für den deutschen Markt lokalisieren. Ebenfalls befindet sich der Movie in einem separaten DVD-Case. Auf dem Datenträger befinden sich filmische Infos über den Verbleib von Albert Wesker sowie eine interessante Gesprächsrunde der Resident-Evil-Macher. Der Vertriebspartner von Capcom konnte play allerdings noch keine genauen Details geben, wann und auf welchem Weg Wesker's Report an den Mann gebracht wird.

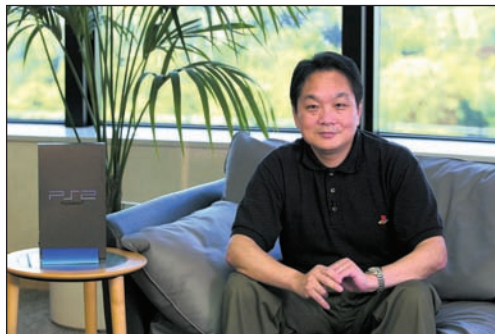
BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

KUTARAGI RISKIERT DICKE LIPPE

Dass der PlayStation-Vater gerne auf den Putz haut, ist bekannt. Doch diesmal treibt er es auf die Spitze. Der President und CEO von Sony Computer Entertainment Inc. ist der Meinung, dass die gescheiterte 3DO-Konsole des Visionärs Trip Hawkins bereits 1995 mehr im bzw. auf dem Kasten hatte als Microsofts Xbox. Außerdem erzählte der 51-jährige Japaner, dass Sony an einem Performance-Analyzer für PlayStation2 arbeitet. Anders als bei der PSone wird das Tool allerdings nur vermietet.



TEKKEN 4 ERSCHEINT IM NOVEMBER

Überraschung! Aller Voraussicht nach wird Namco das Beat'em-Up-Aushängeschild noch in diesem Jahr auf den Markt bringen. In Japan erscheint der vierte Teil Mitte November. Natürlich wird die Heimversion über ein üppiges Angebot an Spielmodi verfügen. Ein PAL-Release in der ersten Jahreshälfte steht somit zur Debatte.



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Jimmy Patterson meldet sich an der PlayStation2-Front zurück. Der Held des ersten Teils operiert zum zweiten Mal hinter den feindlichen Linien. Auf der ECTS in London konnte Medal of Honor: Frontline erstmals angespielt werden. Im Auftrag des OSS muss der US-Pilot das deutsche Strahlenflugzeug Horten HO-IX stehlen. In den fünf Missionen, aufgeteilt in 15 Sub-Aufträge, bekommt Patterson von anderen Personen Rückendeckung. Mit dem ersten Feindkontakt ist jedoch erst im nächsten Jahr zu rechnen.



2001

dts-SOUND IN PS2-SPIELEN!

Electronic Arts hat den Dreh herausgefunden. NHL 2002 und SSX Tricky sind die ersten Spiele, bei denen das Tonformat Digital Theatre Sound Verwendung findet. Könnte man vormals nur in Intro- und Zwischensequenzen dieses Format wiedergeben, ist diese Technologie nun in Echtzeit im Spiel möglich. Einen Wermutstropfen gibt's dennoch: Um den dts-Raumklang in vollen Zügen genießen zu können, ist ein Heimkino-Setup unumgänglich, d.h. man benötigt einen dts-Receiver sowie fünf Lautsprecherboxen plus einen Subwoofer.

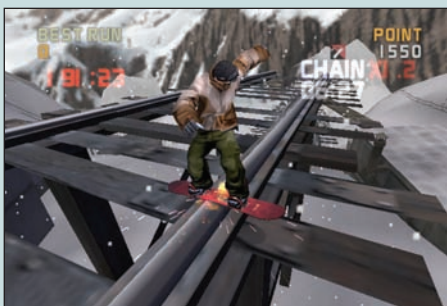
UPDATE: THE THING

Computer Artworks arbeitet eifrig an einem PlayStation2-Sequel zu John Carpenters Horrorfilm „The Thing“ (1982). Die Story findet drei Monate nach dem Movie-Showdown statt. Der abenteuerlustige Konsolist übernimmt dabei die Kontrolle über mehrere Charaktere gleichzeitig. Als Ingenieur, Soldat oder Sanitäter löst man gemeinsam im Team diverse Problemstellungen. Da „monströse“ Bedrohungen an jeder Ecke lauern, besteht Gefahr, dass die Mitglieder infiziert werden und weitere Kameraden mit in den Tod reißen. Dieser Aspekt verleiht dem im Frühjahr 2002 erscheinenden Action-Adventure erst die nötige Würze.



ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING 2002

Konamis Snowboard-Spiel ist mehr als nur ein Sequel. War der letztjährige Vorgänger noch eine reinrassige Snowboard-Simulation, bestimmen spektakuläre Tricks das Gameplay von ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002. Auch die rund 20 Kurse (Alpen, Skandinavien, Japan, Kanada, Neuseeland, Colorado und Alaska) werden größer und weitverzweigter sein. Als Spielmodi stehen diesmal Slopestyle, Halfpipe, Big Air und Boardercross zur Auswahl. Im 15-köpfigen Fahrerfeld befinden sich u. a. die Pros Peter Line, Todd Richards und Tina Basich.



CURSE: THE EYE OF ISIS

Asylum Entertainment (Sabrina The Teenage Witch – A Twitch in Time) entwickelt derzeit ein ausgefallenes Spielprinzip für das Survival-Horror-Spiel. Für Ende 2002 angekündigt, spielt die Kameraführung eine wichtige Rolle. Werden die Umgebungen in der Third-Person-Perspektive abgeklappert, wechselt das Geschehen bei Kämpfen in eine Ego-Ansicht. Thematisch steht die viktorianische Epoche im Vordergrund. Protagonist Darien Dale muss sich auf die Socken machen, um einen skrupellosen Antiquitäten-Händler zu finden, der diverse Relikte aus dem British Museum auf die unfeine englische Art „eingekauft“ hat.



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.dl DM	249,00
Lösungshefte f. PSX-Spiele ab	kpl.dl DM	9,95
Memory Cards ab	dl DM	19,95
X-Ploder CDX 9000 ohne XKey	kpl.dl DM	39,00
Black & White*	kpl.dl DM	79,95
Breath of Fire 4	dl DM	49,00
Castlevania Chronicles*	kpl.dl DM	59,00
Dancing Stage Disney Mix*	kpl.dl DM	79,95
Dino Crises 2	dl DM	49,00
Disney's Goofy's Funhouse	kpl.dl DM	59,00
Europa Raser	kpl.dl DM	69,95
FIFA 2002*	kpl.dl DM	89,95
Hidden & Dangerous*	dl DM	39,00
Kirikou*	dl DM	59,00
Marlian Gothic: Unification	dl DM	29,95
Medal of Hon. Underground	kpl.dl DM	49,00
Miss Spider's Teaparty	dl DM	59,00
NBA Live 2002 Gold*	dl DM	69,95
Necronomicon	kpl.dl DM	79,00
One Piece Mansion*	kpl.dl DM	49,00
Power Diggerz	dl DM	59,95
Sheep Dog'n Wolf	dl DM	69,00
Spiderman 2	kpl.dl DM	69,95
Syphon Filter 3*	dl DM	79,95
The Italian Job*	dl DM	79,95
Tim & Struppi	kpl.dl DM	69,00
Wer wird Millionär Junior?	kpl.dl DM	69,95
X-Men: Mutant Academy 2	dl DM	59,00

Playstation 2

Playstation Racing Pack	kpl.dl DM	869,00
Playstation 2 + Dual Shock	kpl.dl DM	799,00
Controller Dual Shock	kpl.dl DM	59,00
Fernbedienung Orig. SONY	kpl.dl DM	49,95
Memory Card 8 MB	kpl.dl DM	89,00
Multitap	kpl.dl DM	99,00
Age of Empires II*	dl DM	99,95
Alone in the Dark: New Night.*	dl DM	129,00
Baldur's Gate Dark Alliance*	dl DM	109,00
Bundesliga Manager X*	kpl.dl DM	99,95
Dark Cloud	kpl.dl DM	109,95
DNA*	kpl.dl DM	99,95
Duke Nukem: D-Day	dl DM	99,00
Evil Twin	kpl.dl DM	109,95
FIFA 2002*	kpl.dl DM	109,95
Fußball Manager	kpl.dl DM	99,95
Giants	kpl.dl DM	99,95
GTA 3*	kpl.dl DM	109,00
Half Life* (dt.)	kpl.dl DM	109,00
Hidden Invasion	dl DM	109,00
Legacy of Kain Soul Reaver 2*	kpl.dl DM	109,95
Madden NFL 2002	kpl.dl DM	109,95
Max Payne*	dl DM	109,00
NHL 2002*	kpl.dl DM	109,95
Onimusha - Warlords	kpl.dl DM	109,00
Project Eden	dl DM	109,00
R.E. Code Veronica X	kpl.dl DM	109,95
Red Faction	kpl.dl DM	109,95
Rune	kpl.dl DM	99,00
Silent Hill 2*	kpl.dl DM	109,95
Silent Scope 2*	kpl.dl DM	109,00
Smugglers Run 2*	dl DM	109,00
This is Football 2002	dl DM	109,95
Thunderhawk: OP Phoeer	kpl.dl DM	109,00
Time Crises*	kpl.dl DM	109,95
Twisted Metal: Black	dl DM	109,95
Unreal Tournament	kpl.dl DM	119,95
Winbeck - Covert OP	kpl.dl DM	109,95
WWF Smackdown!*	dl 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.under.wwww.kudak.de

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

MACHT WORT

Die Darbietungen bei der diesjährigen ECTS 2001 waren eher traurig gewesen. Der Glanz der sowohl größten als auch wichtigsten Spielemesse in Europa ist verblasst. Die ECTS war heuer eine große Messe, jedoch ohne große Namen. Anscheinend hatten es einige Firmen nicht mehr nötig, ihre Spiele der breiten Masse vorzustellen. Selbst der Umzug ins ExCel-Messegelände an der Themse war nicht Anreiz genug. Aus der Electronic Consumer Trading Show wurde eine Schau der Eigenbrötler. Ums auf den Punkt zu bringen: Die vielen kleinen Veranstaltungen stahlen im wahrsten Sinne des Wortes der Show die Schau.

Das Groteske: Genau diese Unternehmen zeigten als erstes mit dem Finger auf die ECTS-Organisatoren. Forderungen nach einer Umstrukturierung, ja sogar einer Neugestaltung machten die Runde. Doch sollten sich diese Kritiker nicht an die eigene Nase fassen? Sind diese Leute nicht die Auslöser für die missliche Lage?

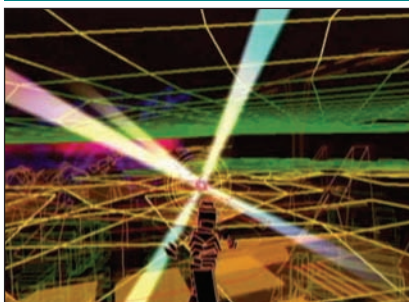
Der Software-Standort Europa hat es mitunter schwer genug, international Anerkennung zu finden. In diesem Fall stellt Capcom Eurosoft das wohl traurigste Beispiel dar. Mit viel Herzblut versucht die Europa-Niederlassung dem Mutterkonzern in Japan zu erklären, dass das PAL-Territorium längst keine dritte Wahl mehr ist. Doch wie soll man bei all diesen Umständen erfolgreiche Überzeugungsarbeit leisten? Warum sollten die Verantwortlichen in Fernost Unmengen von Geld in einen Markt fließen lassen, hinter dem nicht einmal die lokale Branche geschlossen steht? Eine heikle Situation, bei welcher der Kunde zumeist der Leidtragende ist – den Letzten beißen eben immer die Hunde. (DiGgler)



ELECTRONIC CONSUMER TRADING SHOW 2001



SEGA-Delphin Ecco schwimmt in PS2-Gewässern.



Skuriles Shoo'em Up: Rez.

Stell dir vor, es ist ECTS und keiner geht hin! Europas größte Spielemesse, die Electronic Consumer Trading Show, öffnete vom 1. bis 4. September ihre Pforten. In diesem Jahr war die Veranstaltung mehr eine Pflicht als eine Kür. Viele Aussteller sagten bereits im Vorfeld ihre Teilnahme ab. Dafür gingen in diesen Tagen viele Hausmessen diverser Softwarehersteller über die Bühne.

So fanden die interessantesten Ereignisse am Rande der ECTS statt. Sony Entertainment gewährte z.B. erste Einblicke in die kommenden SEGA-Titel (PS2), die Ende des Jahres bzw. Anfang

2002 herausgebracht werden. **Ecco the Dolphin: Defender of the Future**, das Musik-Ballerspiel **Rez** und das Action-Adventure **Headhunter** wurden näher vorgestellt. Beim Event von Electronic Arts konnte man erstmals **Medal of Honor: Frontline** anspielen. Peripherie-Gigant Logitech kündigte ein neues **Force-Feedback-Lenkrad** (September) für PlayStation2 an. Man kann das Plastik-Steuer nun nicht nur am Tisch montieren, sondern auch zwischen die Beine nehmen. Schlussendlich wird im Dezember ein kabelloser Logitech-Controller für PS2 erscheinen.

WEB-INFO: <http://www.ects.co.uk>



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

War die PSone-Umsetzung noch ein Schuss in den Ofen, könnte die PS2-Version ein Volltreffer werden. Das mit Auszeichnungen überhäufte PC-Spiel nach einem Roman von Tom Clancy handelt von einer Anti-Terror-Einheit, die an politisch brisanten Brennpunkten auf dem ganzen Erdball eingesetzt wird. Der Spieler übernimmt sowohl die Einsatzplanung als auch die Führung der in kleinere Kommandos aufgeteilten Truppe. Ob sämtliche PC-Add-on-Packs beim taktischen PS2-Ego-Shooter enthalten sind, steht noch nicht fest. Release: März 2002.

MBX

Die Entwickler von EA Big, dem neuen Fun-Sport-Label aus dem Hause Electronic Arts, arbeiten an einem neuen Titel. Außer SSX Tricky befindet sich ein Mountainbike-Spiel mit dem Namen MBX in der Mache. SSX-Producer Steve Rechtshaffner verriet unlängst in einem Interview: „Falls wir ein Mountain-Bike-Spiel machen, wird es viele verschiedene Elemente beinhalten. Dabei werden Downhill, BMX und viele anderen Radsport-Arten ihren Einfluss ausüben.“



UPDATE: WIPEOUT FUSION

Entwickelt vom SCEE-Studio Liverpool nimmt der Future-Racer Form und Gestalt an. Gegen Ende des Jahres soll Wipeout Fusion fertiggestellt sein. Der fünfte Teil findet im Jahr 2150 statt. Die 16 besten Piloten tragen ihr Kräfteressen auf 45 halbsbrecherischen Strecken aus. Dabei haben sich die Macher vor allem in Hinblick auf die Steuerung an Wipeout 2097 (PSone, 1996) orientiert. Gleiches gilt für den Soundtrack. Ohrwürmer sind vorprogrammiert.

STREET HOOPS

Electronic Arts macht's vor – Activision macht's nach: Black Ops Entertainment zeichnet sich für diese Street-Basketball-Variante verantwortlich. Prahl das Spiel aus der EA-Big-Reihe mit der NBA-Lizenz, so statten hingegen verschiedene Klamottenhersteller (Sean John, Ecko Unlimited, Southpole usw.) die Ballkünstler aus. In den Hinterhöfen von zehn US-Metropolen wird auf Punktejagd gegangen. Mit den Modi World Tournament, King of the Court, Multi-Player-Mode und Half-Court dürften keine Wünsche mehr offen bleiben. Mit dem Tip-off ist allerdings erst im nächsten Jahr zu rechnen.



Mitmachen und Mega-Preise gewinnen! Online-Gewinnspiel unter www.dakar-rally.de

AKKlaim®

www.AKKlaim.de

Preise im Gesamtwert von ca. 100.000,00 DM

1. Preis: 1 Mitsubishi Pajero Pinin und eine CREATIVE Jukebox
2. Preis: 1 KTM Adventure LC4
3. Preis: 1 Woche zum Wüsten-Training mit Jutta Kleinschmidt sponsored by LUK



PlayStation 2

and „PlayStation 2“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2001. Ende der Aktion 15. Oktober 2001.

PS2-ONLINE-TESTS IN ENGLAND

Jetzt geht's los! Der Senior Vice President der R&D-Abteilung von SCE, Phil Harrison, kündigte an, dass im kommenden November/ Dezember die ersten PlayStation2-Online-Testläufe in Zusammenarbeit mit der britischen Telefongesellschaft Telegate Communications anlaufen werden.



BLACK & WHITE

Einmal im Leben Gott sein – die Erfüllung dieses Wunsches rückt immer näher. Der kreative Kopf hinter Black & White, Peter Molyneux, erklärte die Änderungen gegenüber der PC-Version. So wird die Steuerung auf die Funktionen des DualShock-2-Controllers maßgeschneidert sein. Man spielt nun aus der Sicht der Kreaturen, die nicht mit einer Pixel-Hand, sondern direkt mit dem Analogstick gesteuert werden. Die Eigenschaften müssen den Fabelwesen nicht beigebracht werden. Der Spieler nimmt die Erziehung selbst in die Hand. Der Release der Göttersimulation ist für Juni 2002 geplant.



SEGA SPORTS SUMMIT

Auf der gleichnamigen Veranstaltung in der amerikanischen Ostküstenmetropole New York ließ SEGA die Katze aus dem Sack. Für PlayStation2 erscheinen in den nächsten Monaten zahlreiche Titel des SEGA-Sports-Portfolios. Dazu gehören NBA 2K2, NHL 2K2, NFL 2K2 und Virtua Tennis 2. Bei allen Spielen muss der Sony-Konsolist allerdings auf eine Online-Funktion verzichten. Zudem gab SEGA bekannt, rund 20 Millionen US-Dollar für die Werbung dieser Titel auszugeben. Die Produkte sollen beispielsweise beim NFL-Super-Bowl Ende Januar 2002 angepriesen werden.

INTERNATIONALE FUNKAUSSTELLUNG

Alle zwei Jahre wieder: Die Internationale Funkausstellung 2001 in Berlin, die vom 25. August bis zum 2. September stattfand, stand ganz im Zeichen von PlayStation2. Dabei ließ Sony Computer Entertainment Deutschland die Katze aus dem Sack. Im Herbst 2001 kommt das **Linux-Kit** für PlayStation2 auf den deutschen

Markt. Im Lieferumfang enthalten sind: Festplatte, 100-Mbit-Breitbandadapter, Linux DVD, VGA-Adapter sowie USB-Tastatur und -Maus. Das Paket ist ausschließlich im Online-Shop www.playstation.com erhältlich. Außerdem steht ab Dezember das **LCD-Display** für PSone in den Läden. Im Fünf-Zoll-Flachbildschirm sind Stereo-Lautsprecher integriert, die z.B. auch an andere Geräte, wie etwa Camcorder, angeschlos-

sen werden können. Mit dem dazugehörigen Stromadapter ist nun auch das Zocken im Pkw möglich. Die bei 30 SCED-Handelspartnern stattfindende GT3-Racing-Tour machte auch auf der IFA halt. Die Messebesucher konnten u.a. gegen die zwölf besten Gran-Turismo-3-Fahrer Deutschlands antreten. Die Gewinner qualifizierten sich für das Finale, das im Rahmen der Internationalen Automobilausstellung (IAA) abgehalten wird.



Sonys umfangreiches Linux-Kit für PlayStation2.

PSone mit TFT-Monitor samt Lautsprecher.



WEB-INFO: <http://www.ifa-berlin.de>

JAPAN News



ASCII

Japanische Beat'em-Up-Fans haben Grund zum Jubeln. Hardware-Hersteller ASCII bringt für Capcom vs. SNK für PlayStation2 spezielle Joypads bzw. Arcade-Sticks heraus. Als Gimmick liegen Sammelkarten mit den Special-Moves der Charaktere bei. Zum Preis von 3 200 Yen (ca. 64 DM) kann man den Controller in den Farben Rot (Capcom) und Schwarz (SNK) erwerben. Der ebenfalls in beiden Kolorierungen erhältliche Arcade-Stick schlägt mit 6 500 Yen (ca. 130 DM) zu Buche.



FINAL-FANTASY-KREDITKARTEN

Das Plastikgeld von MasterCard und VISA wird zumindest in Japan teilweise mit Final-Fantasy-Motiven geziert sein. Die Kreditkarten bringen die Firmen gegen Ende des Jahres heraus. In Zusammenarbeit mit Squares Internet-portal PlayOnline, möchte man neue Kunden gewinnen. Einerseits soll die jährliche Kartengebühr wegfallen, andererseits sollen die Karteninhaber beim Benutzen von PlayOnline mit Gimmicks (z.B. T-Shirts) bedacht werden.

Release - Oktober

PLAYSTATION2

Gamera 2000

Irem Best: R-Types Hunter X

Irem Best: R-Type Delta

Bahbapapa

Sloter Mania Core

PSone

The Yamanote Line: Train Simulator Real

Seigi no Mikata

Pachislot: King of Beast

Shin Sangoku Musou 2

King's Field IV

GUN SURVIVOR 2 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



Ist Gun Survivor 2 besser als der PSone-Vorgänger?



Der Kampf gegen die Zeit erhöht den Schwierigkeitsgrad.

Für Lightgun-Pistoleros brechen rosigte Zeiten an. Capcom setzt in Zusammenarbeit mit Namco den Spielhallen-Hit Gun Survivor 2 Resident Evil Code: Veronica für PlayStation2 um. Dabei kommt natürlich die Gun-Con 2 zum Einsatz. Mit dem Steuerkreuz werden die Protagonisten durch die Areale bewegt, während man gleichzeitig dabei den Untoten

das verfaulte Fell über die Ohren zieht. Als Charaktere stehen Claire Redfield und Sidekick Steve Burnside zur Auswahl. Im Coop-Mode übernehmen zwei Spieler von Anfang bis zum Game Over jeweils einen der beiden Resident-Evil-Helden. Speziell für die PlayStation2-Version wurde der Dungeon-Mode kreiert. Hierbei müssen verschie-

dene Missionsziele, wie etwa „Töte alle Gegner!“, „Besiege den Boss und flüchte!“ oder „Sammle alle Juwelen in dieser Stage!“ erfüllt werden. Natürlich ist auch der Arcade-Mode mit in den Titel integriert. Gun Survivor 2 Resident Evil Code: Veronica erscheint zuerst im November in Japan als einzelnes Spiel bzw. im GunCon 2-Bundle. Mit einer PAL-Veröffentlichung ist im nächsten Jahr zu rechnen.

WEB-INFO:

<http://www.namco.co.jp/home/aa/english/gunsurvivor2/>

IRON STORM

Im Westen nichts Neues! 1964, die Wirren des 1. Weltkriegs halten immer noch an. 50 Jahre Gewalt und Schrecken – allerdings nicht ohne Hintergedanken. Ein skrupelloses Konsortium macht mit den Kriegsoffern Geld, d.h. je länger der Konflikt dauert, desto mehr steigen die Firmenaktien in die Höhe. Wer möchte da schon die Ertrags-

quelle versiegen lassen? Das Alptraumszenario des Ego-Shooters bedient sich verschiedener Elemente aus den beiden Weltkriegen und dem Vietnam-Krieg. Entwickler Wanadoo hat sich für die Gestaltung der fiktiven Fahrzeuge, Waffen und Locations von historischen Originalen inspirieren lassen. Erscheinungstermin: 2002.



CRASH

Rage Software (Wild Wild Racing, PS2) lässt's Krachen. Mit spektakulären Karambolagen versucht man die PS-starken Gegner reif für den Schrottplatz zu machen. Der Kampf bis auf die letzte Zylinderringdichtung findet z.B. in einem American-Football-Stadion, einer Eis-Speedway-Bahn oder auf der offenen Straße statt. Crash, welches mit unzähligen Single- und Multi-Player-Modi aufwartet, soll für PlayStation2 noch diesen Herbst erscheinen.



DE LA SOUL IN PARAPPA THE RAPPER

Me, Myself and I! Ab Dezember 2001 treibt Schlappohr PaRappa auch auf PAL-PlayStation2-Geräten sein rhythmisches Unwesen. Während der zweidimensionale Grafikstil von Parappa the Rapper (PSone, 1997) und UmJammer Lammy (PSone, 1999) beibehalten wird, dröhnen überraschenderweise die Hip-Hop-Beats von De la Soul passend zum Musikspiel aus den Lautsprechern. Masya Matsuura, der Schöpfer des Hunde-Rappers, spendierte den US-Interpreten sogar einen Auftritt im Spiel.



CONFLICT: DESERTSTORM

Wie es der Name schon sagt, kann der Spieler Saddam Hussein den Marsch blasen. Entwickler Pivotal Games (früher bekannt als Pumpkin Studios) zieht dabei mit vier Mitgliedern der britischen Spezialeinheit SAS und des US-amerikanischen Eliteteams Delta Force ins Gefecht. Für die nötige Spannung wird sicherlich

gesorgt sein, da die Macher mit WarZone 2001 vor über zwei Jahren einen Taktik-Kracher par excellence für PSone schufen. In mehr als 15 Missionen muss der Spieler im PS2-Golfkrieg Geiseln befreien, irakische Anlagen sabotieren und feindliche Soldaten liquidieren. Kriegsbeginn: April 2002.



PSone-NEWS

WORMS WORLD PARTY

Da ist der Wurm drin! Das sarkastische Strategiespiel nähert sich seiner Fertigstellung. Erneut kriegen sich die rosa-farbenen Kriechtiere vor einer zweidimensionalen Kulisse in die Wolle. Unzählige verrückte Waffen und Items lassen die

Schadenfreude ins Unermessliche steigen. Eine ausgewogene Mischung aus Ein- und Mehr-Spieler-Modi garantiert stundenlangen Spielspaß, zumal die ausgefuchste KI der Gegner nicht zu unterschätzen ist. Release: Ende 2001.



PSONE-PREISENKUNG

Sony Computer Entertainment in Japan hat den Preis der PSone von 13.000 Yen (ca. 240 DM) auf 9.980 (ca. 180 DM) Yen gesenkt. Im gleichen Atemzug wurde die neue Low-Budget-Spielreihe PSone Books angekündigt. Im Line-up befinden sich u.a. PaRappa The Rapper, Gran Turismo, Ace Combat und Ace Combat 2. Ob die Entscheidungen den deutschen Markt betreffen, bleibt abzuwarten.



ALL YOUR RPG's
0700 70 77 77 00
www.ACME-online.nl

Tales of Destiny II



Rollenspiele

PlayStation

Arc the Lad Collection
Brave Fencer Musashi
Chrono Cross
Dragon Warrior 7
Final Fantasy Anthology
Final Fantasy Chronicles
Final Fantasy Tactics
Hoshigami
Legend of Mana
Lunar 2: Eternal Blue
Persona 2
RPG-Maker
Saiyuki: Journey West
Tales of Destiny II
Torneo: Last Hope
Wild Arms 2nd Ignition
Xenogears

Dreamcast

Phantasy Star Online V.2



ACME the game company - Vaals

Ab einem Bestellwert von DM 100,00 liefern wir versandkostenfrei zzgl. DM 7,00 Packnahmegebühr. Derunter berechnen wir eine Versandkartenguthabepauschale i. H. von DM 11,00. Kreditkartenbestellungen werden Versandkostenfrei geliefert. Annahmeverweigerungen werden mit den entstehenden Kosten i.H. von DM 30,00 berechnet. Es gelten unsere AGB.

USA
News

WESKER'S REPORT

Amerikanische Resident-Evil-Fans sind zu beneiden: Für schlappe 9,95 US-Dollar bietet Capcom U.S.A. die DVD „Wesker's Report“ an. Die Dokumentation, die anfangs nur den Käufern von Resident Evil Code: Veronica X vorbehalten war, kann man ab sofort unter www.capcom.com online bestellen. Der Betrachter erfährt mehr über den Verbleib von Albert Wesker. Außerdem plaudern die Resident-Evil-Macher aus dem Nähkästchen. Das große Manko: Die DVD wird nur innerhalb der USA versandt.



FINAL FANTASY X

Nun ist es amtlich: Square Electronic Arts bringt den zehnten Teil des Rollenspiels im Januar 2002 auf den Markt. Einen Monat früher als angenommen. Die US-amerikanische Version des PlayStation2-Debütanten wartet mit englischer Sprachausgabe und Bildschirmtexten auf. Final-Fantasy-X-Held Tidus wird von Arnold Taylor (Walla in „Futurama“) gesprochen. Hedy Burress leiht Magierin Yuna („Gideon's Crossing“, TV-Serie) ihre Stimme.

Release - Oktober

PLAYSTATION 2

Syphon Filter 3
No One Lives Forever
Kinetica
Devil May Cry
GTA 3
Giants: Citizen Kabuto
PSone
Castlevania Chronicles
Dragon Warrior VII
Arc The Lad Collection
Hoshigami:
Ruining Blue Earth

SEA-MONKEYS

Ende der 70er-Jahre fand man in Comic-Heften des Öfteren Annoncen zu den Sea-Monkeys vor. Die Werbetreibende versuchte damals zu vermitteln, dass man kleine Lebewesen in einem Aquarium aufziehen könnte. Im Endeffekt handelte es sich um Mini-Salzkrebse. Der englische Entwickler Creature Labs hat sich des Themas angenommen, nachdem die Sea-Monkeys rund 20 Jahre in der Versenkung verschwunden waren. Die Tamagotchi-ähnliche Simulation soll noch in diesem Jahr erscheinen.



MR. DRILLER G

Go! Driller No. 1!. Susumu! Neben Pac-Man und Dig Dug ist Mr. Driller die dritte Kullfigur von Namco. Im Gegensatz zum Original (PSone, 2000) kann man zwischen sechs verschiedenen Charakteren wählen, um sich ins Erdinnere zu bohren. Sie unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten und in der Geschwindigkeit. Für den nötigen Suchtfaktor sorgen sowohl der Arcade-Mode als auch weitere, extra für die Heimversion entwickelte Spielmodi.



NEWS-MIX

INSIDE TEKKEN 4

Interessante Einblicke gewährt das Tekken-4-Arcade-Kit. Sehr schön sind die verschiedenen Bauteile zu erkennen. Insbesondere das System 246

Board. Wie bekannt ist, stimmt die Spielhallen-Technik mit der PlayStation2-Hardware nahezu überein. Deshalb kommen die Ähnlichkeiten beim Coin-op auch in puncto Con-

troller- und Memory-Card-Port nicht von ungefähr. Obwohl eine besondere Memory Card bei Namcos Tekken 4 verwendet wird, befindet sich das Beat'em Up auf einer DVD.



SONY FORDERT KÜRZERE SPIELE

Die Väter der PlayStation2 wollen auch bei der Entwicklung von Spielen den Ton angeben. Stellte man noch im letzten Jahr zur E3 fest, dass viele Software-Studios viel zu langatmige Titel produzieren, wird jetzt richtig Druck gemacht. Sony möchte Games mit einem ansprechenden Look und kürzerer Dauer, um der Nintendo- und Xbox-Konkurrenz trotzen zu können. Obendrein lassen sich damit Kosten reduzieren, da groß angelegte Projekte eine Menge Geld verschlingen.

ACTIVISION SETZT AUF SUPERHELDEN

Nach Spider-Man, X-Men und Blade stockt Activision das Portfolio weiter auf. In Übereinkunft mit Marvel Enterprises werden Games zum Thema „Die fantastischen Vier“ und „Iron Man“ entwickelt. Ein Grund für diese Entscheidung dürften die geplanten Verfilmungen der beiden Marvel-Comics von New Line Cinema bzw. Twentieth Century Fox sein. Obwohl noch kein Erscheinungstermin feststeht, müssen beide Titel ihrem Namen alle Ehre machen. Denn: Acclaims Fantastic Four (PSone, 1997) und Iron Man X-O ManOWar in Heavy Metal (PSone, '96) waren ein Flop.

IN & OUT

IN

- Tokyo-Marui-Softairs
- Devil May Cry (jap.)
- Resident-Evil-Remakes
- Commodore-Amiga-Emulatoren
- „Wirtshaus-im-Spessart“-Videos

OUT

- Internationaler Terrorismus
- lecker Pizza zu Wucherpreisen
- abstürzende PS2-Testversionen
- ausgebuchte Last-Minute-Reisen
- im Stich gelassene Messen

HARDWARE-NEWS 10/01

NACHDEM VIELE THIRD-PARTY-HERSTELLER IHR ZUBEHÖR-PULVER SCHON VERSCHOSSEN HABEN, STARTET NUN SONY EINE KLEINE HARDWARE-OFFENSIVE. HIER DIE OFFIZIELLEN PS2-SCHMUCKSTÜCKE

BLAUER BALLERMANN



Zum Auftakt des ersten PS2-Lightgun-Shooters, Time Crisis 2, liefert Sony gleich die passende Bleispritze mit. Die von Namco entwickelte GunCon2 Lichtpistole orientiert sich in puncto Design an der offiziellen Dreamcast-Lightgun und fällt damit etwas kompakter und handlicher aus als das Vorgängermodell. Durch ihr geringes

Gewicht liegt die Wumme gut in der Hand, die solide Verarbeitung und die hohe Treffgenauigkeit sorgen für ein dauerhaftes Spielvergnügen. Der Anschluss erfolgt über USB- und Chinch-Stecker. Zudem befinden sich eine Reihe neuer Funktionstasten an der Knarre. So können Couch-Pistoleros nun auch stilecht durch einen Druck auf den Magazineinschub nachladen und in kommenden Baller-Titeln ihren Spielhelden mit dem digitalen Steuerkreuz auf der Rückseite durch die polygonale Welt lenken. Mit einem echten Rückstoß wie in der Spielhalle kann die Gun allerdings nicht aufwarten. Wichtigstes Feature: Die GunCon2 funktioniert nun endlich auch mit einer Reihe von 100Hz-Fernsehern. Eine Liste mit den entsprechenden Geräten werden wir in der nächsten Ausgabe abdrucken.



Produkt	GunCon2 Lightgun
Hersteller	SCEE
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	31. Oktober
Preis	ca. 69 DM (nur Gun) ca. 169 DM (im Bundle mit Time Crisis 2)

LUXUS-AUSFÜHRUNG

Für einen noch bequemeren DVD-Genuss mit der PlayStation2 ist seit kurzem endlich die offizielle DVD-Fernbedienung aus dem Hause Sony zu haben. Der Vorteil gegenüber den Konkurrenzprodukten: Auf dem flachen Infrarot-Geber findet man viele Funktionstasten, die auf bisher erhältlichen Fernbedienungen nicht vorhanden sind, wie beispielsweise der direkte Zugriff auf die Kamerawinkel, Repeat- und Programmier-

funktionen sowie verschiedene Spulgeschwindigkeiten. Im Lieferumfang enthalten ist neben dem Signalempfänger, der in einen der beiden Joypad-Ports gesteckt wird, eine CD mit den erforderlichen DVD-Treibern 2.10E. In der Praxis ergeben sich jedoch zwei entscheidende Nachteile: Zum einen müssen die neuen Treiber, die ganze 2 MB kostbaren Speicherplatz einnehmen, auf die Memory Card kopiert werden. Zum anderen verfügt der Empfänger über keinen durchgeschliffenen Controller-Port, womit euch lästiges Umstöpseln nicht erspart bleibt. Unterm Strich trotzdem die sinnvollste Fernbedienung auf dem PS2-Markt.



Produkt	DVD-Fernbedienung
Hersteller	SCEE
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	59,- DM

SCHICKES HANDTÄSCHCHEN

Für all diejenigen, die ihre Konsole des Öfteren mit sich herumtragen müssen, bietet Sony eine speziell für die PlayStation2 konstruierte Tragetasche an. Zur Ausstattung zählen ein großes gepolstertes Hauptfach für

die Konsole selbst sowie zwei, mit mehreren Halterungen versehene Seitenfächer für mehrere Spiele, zwei Controller, Kabel, Memory Cards und andere Kleinteile. Weiterhin fallen der gepolsterte Trageriemen, die hochwertige Verarbeitung und das schicke Design positiv auf. Mit knapp 70 Mark zwar nicht ganz billig, dafür ist euer bestes Stück auch auf Reisen exzellent aufgehoben.

Produkt	PS2-Tragetasche
Hersteller	SCEE
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	69,- DM

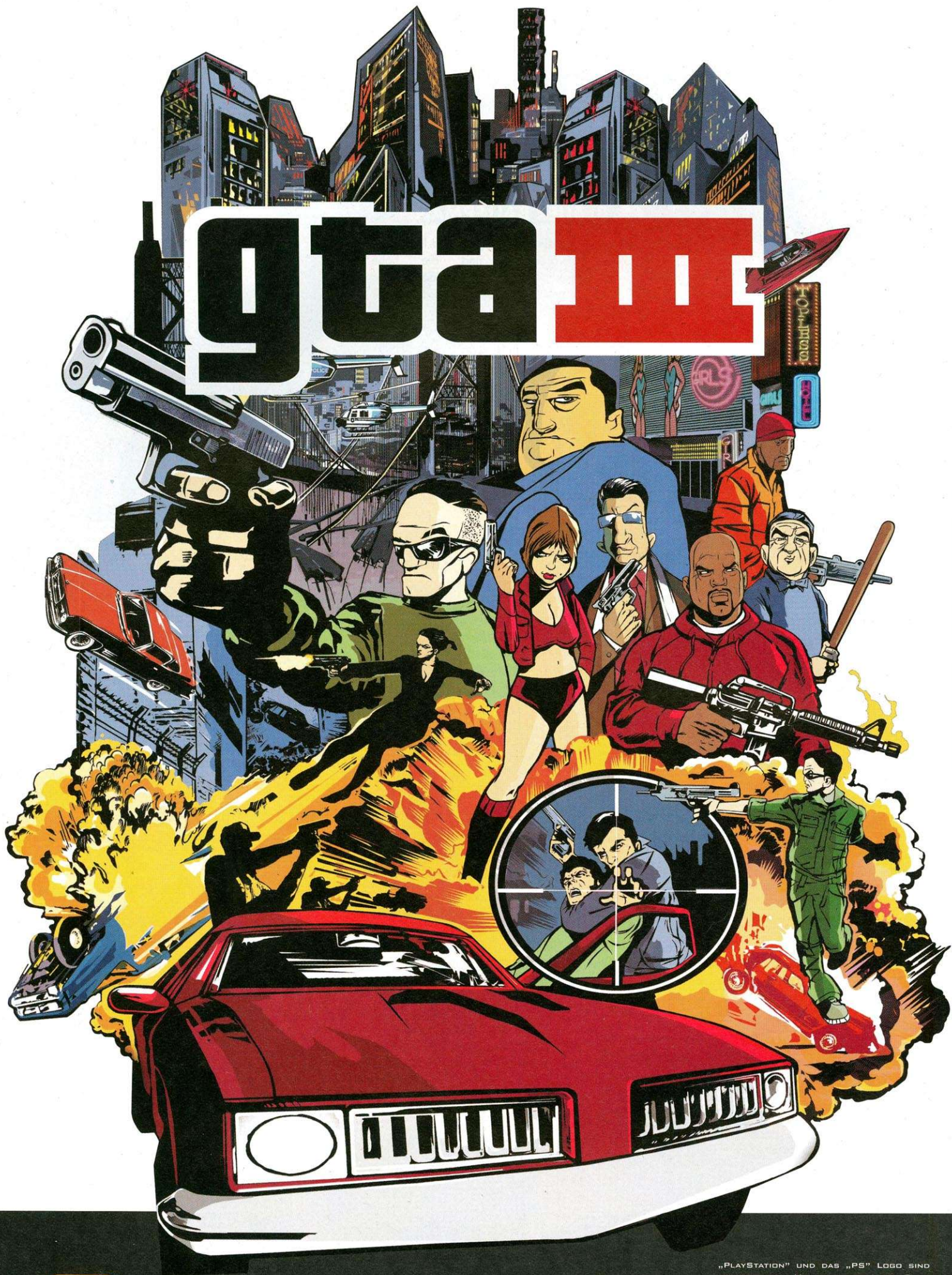


Bei der Angabe der Bestell-Hotline für den Lenkradständer Driftmaster Evo-I hat sich in der letzten Ausgabe ein kleiner Fehler eingeschlichen. Hier die richtigen Telefonnummern:

**Tel.: 0241/90 05 624
0241/90 05 625**



GTA III



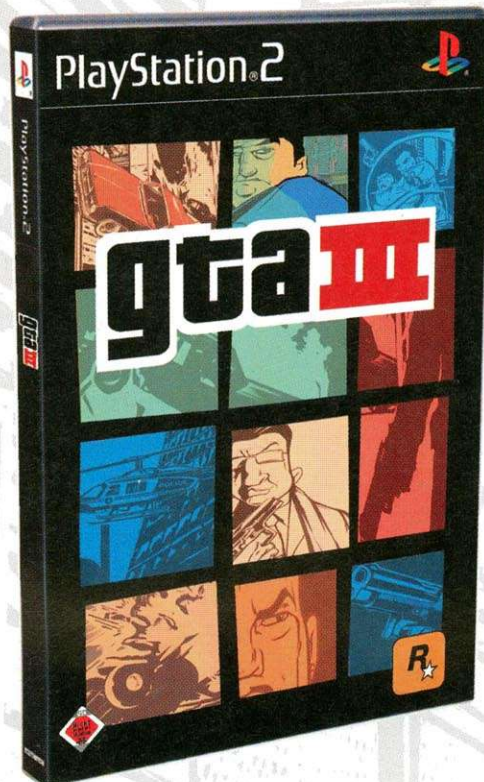
PlayStation®2



„PLAYSTATION“ UND DAS „PS“ LOGO SIND
EINGETRAGENE MARKENZEICHEN DER SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ROCKSTAR
GAMES UND DAS ROCKSTAR GAMES LOGO
SIND EINGETRAGENE MARKENZEICHEN VON
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE, INC. © 2001.
ALL RIGHTS RESERVED.

„ÄUßERST KOMPLEXE GANGSTER-ACTION IN
RIESIGER 3D-STADT - DAS KÖNNTE
NEUE MASSTÄBE SETZEN“
BRAVO SCREENFUN 9/2001

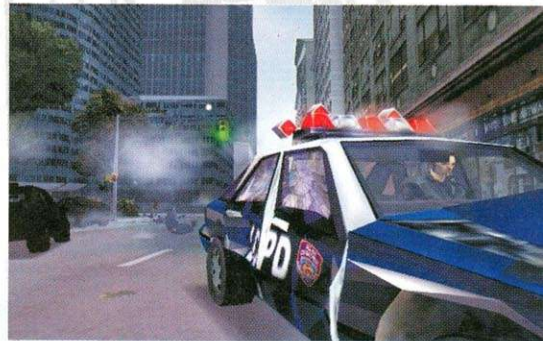
„ÜBERRAGENDER TITEL MIT GUTER GRAFIK UND
GENIALER SPIELMECHANIK - EIN IDEALER COUP
FÜR HOBBY-GANGSTER.“
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 10/2001



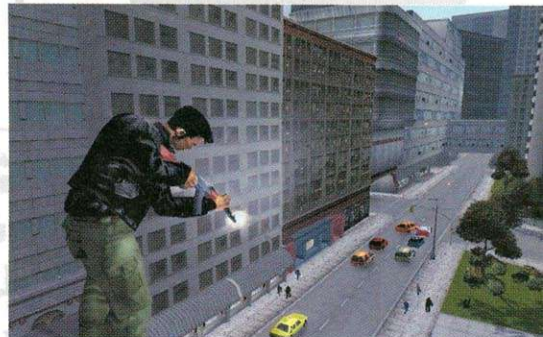
„SENSATIONELLES GANGSTER-EPOS MIT SCHIER
GRENZENLOSEN AKTIONSMÖGLICHKEITEN.
KRIMINELL SCHÖN UND UNERLAUBT SPASS!
GTA3 SCHEINT TATSÄCHLICH DER ERWARTETE
MEGA-KNALLER ZU WERDEN.“

DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION 2-MAGAZIN 10/2001

„GANZ KLAR: GTA III WIRD EINES DER BESTEN
SPIELE DES JAHRES. ERSTEINDRUCK: SUPER.“
PLAYZONE 10/2001



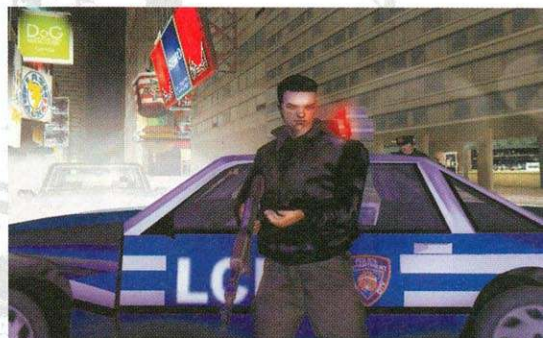
■ EIN MEILENSTEIN: GTA
ERSTMALS KOMPLETT IN 3D



■ RIESIGE STADT, UNGLAUBLICH
REALISTISCH UND DETAILLIERT



■ MEHR ALS 40 FAHRZEUGE -
AUTOS, ZÜGE, BOOTE...



■ STARKER SOUNDTRACK VON
MOVING SHADOW, GREEN-
SLEEVES, LUCIANO PAVAROTTI,
GIORGIO MORODER UVM.



LIBERTY CITY YELLOW CAB
ZU GEWINNEN:
UNTER 0190/092828
(96 Pf. PRO ANRUF) ODER
WWW.GTA3.DE



AUCH
COOL.
JETZT
ÜBERALL
AUF DVD.

WWW.GTA3.DE

PLAYSTATION2

DEVIL MAY CRY

Electronic Arts



Wer Dino Crisis 2 und die Resident-Evil-Saga liebt, wird den Titel vergöttern. Als PS2-Exorzist müsst ihr den Teufel wieder in die Hölle zurückschicken. Je spektakulärer man mit den Waffen umgeht, desto besser fällt unterm Strich das Gesamtergebnis am Ende einer Stage aus. Eine geballte Ladung Action ist hier geboten. Und erst die Grafik!

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Virgin Interactive



Das RPG basiert auf dem neuesten Regelwerk des bekannten „Pen&Paper“-Rollenspiels Dungeons&Dragons. Grafisch wird der Titel ein Highlight und gepaart mit dem exzellenten Sound werdet ihr, ohne es zu wollen, tief in die Spielwelt Baldur's Gate abtauchen und dort als Zwerg, Ranger oder Zauberin kämpfen.

TIME CRISIS II

SCEE



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 Spezialeinheit gilt es diesmal, Terroristen daran zu hindern, einen Nuklearsatelliten ins Weltall zu schießen.

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.

OKTOBER 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS	Konami	Strategie	26. Oktober
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Acclaim	Sport	Anfang Oktober
D.N.A. - DARK NATIVE APOSTLE	Virgin Int.	Action-Adventure	Oktober
ENDGAME	Empire Int.	Shooter	Oktober
F1 2001	EA	Rennspiel	4. Oktober
GIANTS: CITIZEN KABUTO	Virgin Int.	Action-Adventure	Oktober
GTA 3	Take2 Int.	Rennspiel	Oktober
HYPE THE TIME QUEST	Ubi Soft	Adventure	11. Oktober
JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD	Virgin Int.	Simulation	Oktober
MADDEN NFL 2002	EA	Sport	11. Oktober
MAX PAYNE	Take2 Int.	Action	Ende Oktober
MSX	Infogrames	Sport	17. Oktober
MX RIDER	Infogrames	Rennspiel	17. Oktober
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	Acclaim	Sport	Anfang Oktober
NHL 2002	EA	Sport	25. Oktober
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	Infogrames	Rennspiel	25. Oktober
RUNE: VIKING WARLORD	Take2 Int.	Action	Anfang Oktober
SMUGGLERS RUN 2	Take2 Int.	Action	Oktober
SPY HUNTER	Konami	Action	5. Oktober
TIME CRISIS 2	SCEE	Shooter	31. Oktober
TWISTED METAL: BLACK	SCEE	Car Combat	Oktober
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002	Take2 Int.	Sport	Oktober

NOVEMBER 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER	Acclaim	Rennspiel	Ende November
AIRBLADE	SCEE	Fun-Sport	November
ARCTIC THUNDER	Konami	Rennspiel	November
B.A.S.S. STRIKE	THQ	Angel-Simulation	Ende November
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	Virgin Int.	Action	November
BATMAN VENGEANCE	Ubi Soft	Action	8. November
BEN HUR	Virgin Int.	Rennspiel	November
BOMBERMAN 2001	Virgin Int.	Action	November
BURNOUT	Acclaim	Rennspiel	Ende November
CONFLICT ZONE	Ubi Soft	Strategie	15. November
CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTEX	Vivendi Universal	Jump 'n Run	Mitte November
DEVIL MAY CRY	EA	Action	29. November
DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK	Vivendi Universal	Action-Adventure	Mitte November
DISNEY'S TARZAN	Ubi Soft	Action	22. November
DRAKAN II	SCEE	Action-Adventure	November
DROPSHIP	SCEE	Action	November
ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE	SCEE	Adventure	November
ESPN X GAMES SKATEBOARDING	Konami	Sport	30. November
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES	Ubi Soft	Adventure	15. November
FIFA 2002	EA	Sport	8. November
HALF-LIFE (dt.)	Vivendi Universal	Action	Mitte November
HERDY GERDY	Eidos	Action-Adventure	November
JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER	EA	Action	29. November
KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL	SCEE	Adventure	November
LEGENDS OF WRESTLING	Acclaim	Sport	Ende November
LOTUS EXTREME CHALLENGE	Virgin Int.	Rennspiel	November
MASTER RALLYE	Virgin Int.	Rennspiel	November
MAXIMO	EA	Action-Adventure	November
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Action/Racing	November
MOTOR MAYHEM	Infogrames	Rennspiel	14. November
MTV SPORTS: PURE RIDE 2	THQ	Sport	Ende November
NASCAR HEAT	Infogrames	Rennspiel	November
NBA LIVE 2002	EA	Sport	15. November
NHL HITZ 2002	Konami	Sport	November
NO ONE LIVES FOREVER	Vivendi Universal	Ego-Shooter	Ende November
OPEN KART	Virgin Int.	Rennspiel	November
PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	Sport	November
RAYMAN M	Ubi Soft	Action-Multiplayer	15. November
ROBOCOP	Virgin Int.	Action	November
RUN LIKE HELL	Virgin Int.	Action-Adventure	November
SALT LAKE CITY 2000	Eidos	Sport	November
SILENT HILL 2	Konami	Adventure	23. November
SHADOWMAN: 2COND COMING	Acclaim	Adventure	Ende November
SILENT SCOPE 2	Konami	Action	16. November
SIMPSONS ROAD RAGE	EA	Fun-Racer	November
SOUL REAVER 2	Eidos	Action-Adventure	November
SPLASHDOWN	Infogrames	Funsport	9. November

NOVEMBER 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
SUNNY GARCIA CHAMPIONSHIP SURFER	Ubi Soft	Action	8. November
SSX TRICKY	EA Sports Big	Funsport	22. November
STUNT GP	Virgin Int.	Rennspiel	Oktober
TENNIS MASTER SERIES	Virgin Int.	Sport	November
TOP GUN: COMBAT ZONES	Virgin Int.	Action	November
WER WIRD MILLIONÄR: 2. EDITION	Eidos	Quiz	November
WIPEOUT FUSION	SCEE	Rennspiel	November
WRC 2001 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SCEE	Rennspiel	November
WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	Sport	Anfang November

3. & 4. Quartal 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
7 BLADES	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER	SCEE	Flugsimulation	4. Quartal
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	4. Quartal
CAPCOM VS. SNK 2	EA	Beat 'em Up	6. Dezember
COOL BOARDERS 2001	SCEE	Sport	4. Quartal
DARK SUMMIT	THQ	Action-Adventure	Anfang Dezember
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sport	Dezember
EVERYBODY'S GOLF 3	SCEE	Sport	Dezember
F1 WORLD GRAND PRIX	VideoSystem	Sport	3. Quartal
F-355 CHALLENGE	SCEE	Rennspiel	4. Quartal
HEADHUNTER	SCEE	Adventure	4. Quartal
ICO	SCEE	Adventure	4. Quartal
JACK AND DAXTER: THE PRECURSOR OF LEGACY	SCEE	Adventure	Dezember
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	Konami	Strategie-Action	Dezember
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	4. Quartal
MONSTER AG	SCEE	Action	4. Quartal
MOTO GP 2	SCEE	Rennspiel	Dezember
PARAPPA THE RAPPER 2	SCEE	Musikspiel	Dezember
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	Activision	Sport	4. Quartal
SPACE CHANNEL 5 - V1	SCEE	Dancing	4. Quartal
SPACE CHANNEL 5 - V2	SCEE	Dancing	4. Quartal
SPIN (ARBEITSTITEL)	SCEE	Racing	4. Quartal
SUPERCAR STREET CHALLENGE	Activision	Rennspiel	4. Quartal
TETRIS WORLDS	THQ	Geschicklichkeit	Ende Dezember
THE GETAWAY	SCEE	Action	4. Quartal
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Activision	Sport	4. Quartal
VAMPIRE NIGHT	SCEE	Shooter	4. Quartal
VIRTUA FIGHTER 4	SCEE	Beat 'em Up	4. Quartal
ZOMBIE REVENGE	Acclaim	Action	4. Quartal

PSone

Oktober 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
CHAMPIONSHIP SURFER	Ubi Soft	Sport	Oktober
HIDDEN & DANGEROUS	Take2 Int.	Action	Ende Oktober
JUNIOR SPORTS FUßBALL	Infogrames	Sport	27. Oktober
LUCKY LUKE IM WESTERNFIEBER	Infogrames	Jump'n Run	30. Oktober
MEN IN BLACK: CRASHDOWN	Infogrames	Ego Shooter	12. Oktober
POWER DIGGERZ	Virgin Int.	Bagger Sim.	Oktober
PYJAMA SAM: SÜßIGKEITEN KRIEGEN SAURES	Infogrames	Funspiel	27. Oktober
ROCKET POWER: TEAM ROCKET RESCUE	THQ	Action	Mitte Oktober
THE ITALIAN JOB	Codemasters	Rennspiel	5. Oktober
WER WIRD MILLIONÄR: JUNIOR	Eidos	Quiz	Oktober
WER WIRD MILLIONÄR: 2. EDITION	Eidos	Quiz	Oktober

3. & 4. QUARTAL 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
ATLANTIS: DAS GEHEIMNISS DER VERLORENEN STADT	SCEE	Adventure	1. November
CASTLEVANIA CHRONICLES	Konami	Action-Adventure	November
E.T. INTERPLANETARY ADVENTURE	Ubi Soft	Adventure	November
FIFA 2002	EA	Sport	2. November
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	November
GUNFIGHTER, THE LEGEND OF JESSE JAMES	Ubi Soft	Action	November
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	EA	Adventure	16. November
NBA LIVE 2002	EA	Sportspiel	2. November
ONE PIECE MANSION	EA	Denkspiel	15. November
POWER RANGERS: TIME FORCE	THQ	Action	Ende November
SCOOBY-DOO AND THE CYBER CHASE	THQ	Sport	Ende November
SCOOTER RACIN'	Ubi Soft	Rennspiel	Dezember
SCRABBLE	Ubi Soft	Puzzle	November
SESAME STREET SPORTS	Ubi Soft	Edutainment	November
SNOOPY MANIA	Infogrames	Sport	23. November
SPEC OPS 1.75	Take2 Int.	Action	3. Quartal
SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPER SPONGE	THQ	Action	Ende November
SYPHON FILTER 3	SCEE	Action-Adventure	1. November
TONY HAWKS PRO SKATER 3	Activision	Sport	4. Quartal
V.I.P.	Ubi Soft	Action-Adventure	November

PLAYSTATION2

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Virgin Interactive



Giants: Citizen Kabuto entführt euch auf einen fremden Planeten. Auf der kleinen Welt tobt seit geraumer Zeit ein mächtiger Konflikt zwischen den Völkern des Inselreiches. Eure Hauptaufgaben bestehen darin, eure verschollenen Jungs aufzustöbern und das Volk der Smarties vor gefräßigen Rippenn und dergleichen zu beschützen.

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.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Activision



Obwohl sich Neversoft für die Umsetzung nicht mehr verantwortlich zeichnet, wird die PSone-Fassung dennoch alle neuen Gameplay-Features, wie beispielsweise den „Revert“, beinhalten. Anstatt Geldscheine gilt es diesmal, spezielle Münzen aufzustöbern, mit denen sich die Fähigkeiten des Charakters aufwerten lassen.

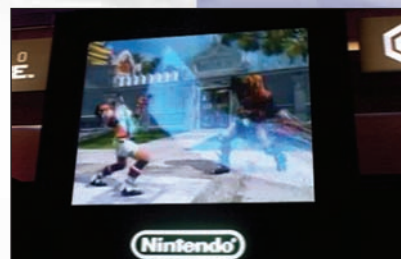
SOUL CALIBUR

Dirk Gemeinhardt
Frank Michaelis

WELCOME BACK TO THE STAGE OF HISTORY! NAMCOS LEGENDÄRES PRÜGELSPIEL KEHRT IN DIE PLAYSTATION-ARENA ZURÜCK.



○ Jeder Charakter kann in acht statt vier Richtungen (Soul Blade) bewegt werden.



○ Präsentation von Soul Calibur 2 zur Space World 2001 in Tokio.

The Legend will never die!

Lässt man sowohl das bahnbrechende Erstlingswerk Soul Edge (PSone) als auch den Nachfolger Soul Calibur (Dreamcast) Revue passieren, haben beide Titel für massig Gesprächsstoff gesorgt. Aus lizenzrechtlichen Gründen musste für den US-/ PAL-Markt Soul Edge in Soul Blade umbenannt werden. Um zudem Scherereien mit der britischen Behörde BBFC (British Board Of Film Classification) aus dem Weg zu gehen, erfuhr das Nunchaku des 32-Bit-Fighters Li Long notgedrungen eine optische Veränderung.

Kaum zu glauben: Die Veröffentlichung des Nachfolgers half Namco aus einem wirtschaftlichen Tief heraus. Als das mit vielen Vorschusslorbeeren bedachte Soul Calibur für Dreamcast die Nippon-Zocker in Ekstase verfallen ließ, stieg der Aktienkurs um 16 Prozent. Ferner füllten die von August bis Mitte Dezember '99 ca. eine Million weltweit verkauften Exemplare den Namco-Geldsäckel.

You Win!

Erfreulicherweise steckt erneut das eingespielte Soul-Calibur-Team hinter der jüngsten Instanz der Polygon-Keilerei. Viele am Projekt beteilig-

PS2 Das zweite Beat'em-Up-Aushängeschild von Namco neben der erfolgreichen Tekken-Reihe feiert sein Comeback! Das Verrückte daran: Ende August wurde der Soul-Calibur-2-Schleier auf der Nintendo-Hausmesse Space World 2001 in Tokio gelüftet. Man band dabei den „Big N“-Jüngern regelrecht einen Bären auf; denn bei der Weltpremiere wurde dem Publikum die PlayStation2-ähnliche Spielhallen-Version vorgeführt.

Round Three!

Aus diesem feierlichen Anlass können PlayStation2-Besitzer eigentlich schon jetzt die Sektorkorken knallen lassen. Im Normalfall er-

scheint Soul Calibur 2 (der Startschuss fiel im Herbst 2000) für die 128-Bit-Konsole nach Fertigstellung des Coin-ops. Ähnlich wie Hudsons Bloody Roar 3 basiert das Spiel auf der System-246-Technik. Diese Platine stimmt mit der PlayStation2-Hardware in vielen Punkten überein. Hiroshi Yoshizumi, zuständig für das Public-Relation-Ressort bei Namco, verriet play in einem Gespräch am Rande der Space World 2001: „Wir arbeiten gerade an der Arcade-Version, die auf dem System-246-Board läuft. Sie wird zuerst veröffentlicht. Erst dann beginnen wir mit der Umsetzung der Heimversionen. Soul Calibur 2 wird 2002 auf den Markt kommen.“

STAGE OF HISTORY





○ Das Schlagrepertoire wird für Soul Calibur ausgebaut. Die Moves „Avoid“ und „Break“ sollen das Spiel interessanter gestalten.



○ Die blonde Kämpferin ist nicht die Griechin Sophitia, sondern der verblüffend ähnliche, neue Charakter Cassandra.

te Mitarbeiter haben grandiose Referenzen, wie etwa Tekken 2, Tekken 3 und Soul Edge Ver. II vorzuweisen. Der große Erfahrungsschatz zahlte sich bereits beim Dreamcast-Debüt aus: Grafisch ist die Konsolenfassung des gekenterten SEGA-Flagschiffs dem antiquierten Automaten (System-12-Board) haushoch überlegen.

Traditionen werden dennoch gepflegt: Größtenteils ist das Aufgebot der Next-Generation-Prügelknaben eine Reminiszenz an Soul Edge/ Soul Blade. „Auf jeden Fall werden Mitsurugi, Taki, Voldo, Cervantes, Siegfried, Nightmare, Astaroth, Kilik, Yoshimitsu, Ivy und Xianghua mit dabei sein. Ob

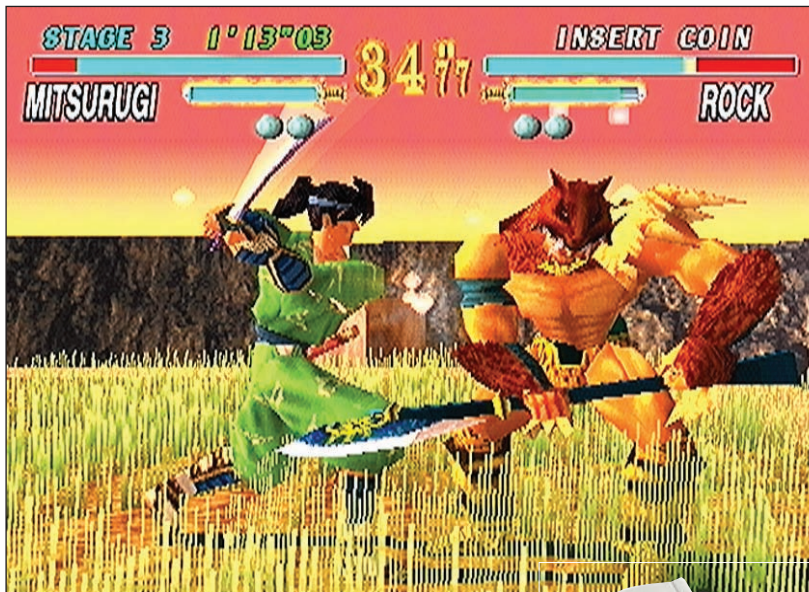
weitere Kämpfer aus Soul Calibur einen Auftritt haben werden, kann ich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen. Wir planen jedoch rund 20 Kämpfer einzubauen“, verrät H. Yoshizumi. Im Gespräch sind weiterhin die feminine Kriegerin Wovana, ein Akteur aus Korea sowie ein Franzose mit Rapier als Waffe.

Out of the Ring!

Momentan sind 30 Prozent von Soul Calibur im Kasten. Trotz der frühen Entwicklungsphase sind die ersten Details zum Gameplay bekannt. Erstmals kann der Gegner nicht durch „Ring Outs“ aus dem Ring

befördert werden. Analog zum „großen Bruder“ Tekken 4 begrenzen stattdessen die berühmt-berüchtigten Wände alle Austragungsorte. „Die Level sind diesmal viel größer als vorher und besitzen mehr Details. Wir haben z.B. eine riesige Bibliothek eingebaut, die von Büchern und Mauerwerk umgeben ist. Das Gelände ist nicht mehr flach, sondern uneben“, so der Namco-PR-Mann.

Passend zum Untergrund (Gras, Beton, Wasser etc.), auf dem die Protagonisten ihr Kräftemessen austragen, kommt man in den akustischen Hör Genuss der dazugehörigen Sound-Effekte. Ein weiteres Novum: Man darf sich bei den zynischen Kommentaren der Gewinner an einer englische Sprachausgabe erfreuen. Dieses Feature soll logischerweise nur die PAL bzw. US-NTSC-Variante aufwerten.



○ Oldie but Goldie – Soul Blade für PSone (1997)



○ Ernie und Bert? Nein, das sind der Chef-Entwickler und Producer von Soul Calibur.

JULI 1998

Soul Calibur (Coin-op)

SEPTEMBER 1999

Soul Calibur (Dreamcast)

SEPTEMBER 1999

Shenhua's Story (Minigame) VMU für Dreamcast

NOVEMBER 1999

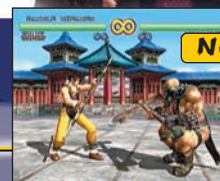
Soul Calibur (Dreamcast)

2002

Soul Calibur 2 (Coin-op, Playstation2, Gamecube, Xbox)

AUGUST 1999

Soul Calibur (Dreamcast)



„DE-US EX“ MA-CHI-MA, Göttergestalt, die durch eine mechanische Vorrichtung erschien und den Konflikt löste; plötzlich erscheinender Helfer, überraschende Lösung von Konflikten

[lat., „der Gott aus der Maschine“]



○ Es liegt was in der Luft, ein frischer Bratwurstduft...



Viele Menschen leben immer noch in dem Irrglauben, dass Konsolenspiele sehr viel oberflächlicher sind als ein ordentlicher PC-Titel. Doch damit ist jetzt endgültig Schluss, da eines der absoluten PC-Flaggschiffe in Sachen Spieltiefe Kurs auf die PlayStation2 nimmt. Bei seiner Erscheinung, im Juni 2000, konnte Deus Ex satte 30 Auszeichnungen aus aller Welt einheimen und ein Ende ist noch nicht in Sicht, da die PS2-Version

abermals überarbeitet wurde und nun die wohl ausgereifteste Fassung des Cyberpunk-Abenteuers vorliegt.

Von Staub zu Gold

Die ursprüngliche Idee hatte Studiochef Warren Spector schon im Jahr 1994. Damals arbeitete er nebenbei an einem Projekt namens Troubleshooter, das eine Mischung aus Half-Life und Rainbow Six werden sollte. Doch die Idee wurde zu kom-

plex und auf Eis gelegt. Erst nachdem John Romero von Ion Storm Spector angeboten hatte, das Spiel seiner Träume zu verwirklichen, wurde der Staub von den Troubleshooter-Dokumenten geblasen. Er setzte sich mit seinem Team zusammen und kreierte in einer mühevollen Planphase das Konzept und die Grundlagen zu Deus Ex. Allein dieser Prozess nahm fast zweieinhalb Jahre in Anspruch.

Warren Spector versetzt die Spieler in eine

Harvey Smith — Project Leader



play: Wo lag die größte Schwierigkeit, Deus Ex von dem PC auf die PS2 zu verfrachten?

H. Smith: Die größte Herausforderung war ohne Zweifel die Speicherverwaltung der PS2. 32MB Hauptspeicher ist im Vergleich zum PC sehr minimalistisch. Alleine der Level der ersten Mission hatte über 97 MB. Wie sollten wir diese Daten-Monster in eine zierliche Konsole quetschen? Zum Glück haben wir aber sehr talentierte und kreative Programmierer, die es tatsächlich fertig brachten, die gesamte Welt von Deus Ex

direkt von der DVD zu streamen. Im Grunde spürt der Spieler keine einzige Ladepause.

play: Gibt es für Sie eine Art Trend, dem die Videospielindustrie folgen sollte?

H. Smith: Aktion und Reaktion sollten nie voraussehbar sein. Viele Spiele lassen einfach nur ihre Skripte ablaufen, bei denen es keine Veränderungen gibt, wenn sich bestimmte Voraussetzungen verschieben. Es sollte viel mehr wirklich simuliert werden oder zumindest ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Skript

und Simulation geschaffen werden.

play: Dies scheint genau eurer Philosophie beim Entwickeln von Spielen zu entsprechen, oder?

H. Smith: Wir legten uns genaue Richtlinien fest, wie unsere Spiele aussehen sollten. Bei uns wirst du beispielsweise nie einen leeren Raum entdecken, da wir immensen Wert auf eine reichlich detaillierte virtuelle Welt legen. Ein weiteres Grundprinzip unseres Teams ist, dem Spieler immer mehrere Möglichkeiten einzuräumen, um an sein Ziel zu gelangen.



○ Dank des überarbeiteten Interface behält man auch bei Straßenschlachten einen kühlen Kopf.



○ Deus Ex hat eine Unmenge an Waffen und Ausrüstungsgegenständen zu bieten.



○ Nein, dies ist kein Gastauftritt von Solid Snake.

Bill Money — Associate Producer

play: Wird man als PC-Entwickler automatisch zum Konsolenhasser?

B. Money: (lacht) Ganz im Gegenteil. Fast alle Teammitglieder sind schon immer leidenschaftliche Konsolenspieler gewesen. Warren ist zur Zeit nahezu verwachsen mit seinem Gran Turismo 3 und lässt nur in den

seltesten Fällen das Lenkrad los. Und von Seiten der Entwicklung ist es in erster Linie ein großer Vorteil, da sich die Hardware nicht permanent ändert.

play: Also wolltet ihr schon immer auf Videospielsystemen programmieren?

B. Money: Ganz ehrlich, als Entwickler kann man es sich einfach nicht

mehr leisten, nur auf eine Plattform zu setzen. Dafür ist der Markt viel zu vielschichtig geworden. Allerdings ist die Zeit auch erst jetzt Reif geworden, um all unsere Ideen auch in die Tat umsetzen zu können, denn die Konsolen-Hardware ist unglaublich leistungsfähig geworden.



○ Keine Synthesizerklänge, sondern echte Instrumente: In diesem Studio wurde der Soundtrack zu Deus Ex aufgenommen.

nicht allzu weit entfernte Zukunft. Die Kluft der Zwei-Klassen-Gesellschaft ist unüberbrückbar geworden. Umweltkatastrophen stehen genauso an der Tagesordnung wie Epidemien, Drogenmissbrauch und das schreckliche Treiben mordhungriger Terroristen. Gewürzt wird diese lustige Mischung mit allerhand Korruption, Lügen und Konspirationen im Akte X-Format.

Inmitten dieses Geschehens schlüpft man in die Rolle des UNATCO-Agenten J.C. Denton. Im dunklen Matrix-Look begeben ihr euch mit ihm auf eine spannende Reise durch das Verschwörernetz der „Majestic 12“ und verbessert Mission für Mission eure Fähigkeiten. Stückchenweise erhält Denton kleine Puzzleteile, die ein unheilvolles Gesamtbild verkünden.

Multiple Choice

Die erste Mission beginnt mit einem Einsatz in

New York. Die Terrororganisation NSF hat einen Anschlag auf eine Lieferung wichtiger Medikamente verübt. Ein Teil der Attentäter konnte gefasst werden, der Rest hat sich in den Ruinen der Freiheitsstatue verschanzt. Kurz nach unserer Ankunft treffen wir auf unseren Bruder Paul, der ebenfalls bei der UNATCO tätig ist und zeitweise wegen eines gescheiterten Auftrags in Hong Kong hierher transferiert wurde. Nach einer knappen Einweisung erfahren wir, dass ein weiterer Agent im Inneren der Statue festgehalten wird. Der Auftrag lautet, diesen Kameraden zu befreien und den Boss der Terroristen zur Strecke zu bringen. Allerdings sollen wir den Anführer am Leben lassen, damit er sofort verhört werden kann.

Je nach Geschmack darf sich J.C. Denton noch eine von drei Waffen aussuchen, die

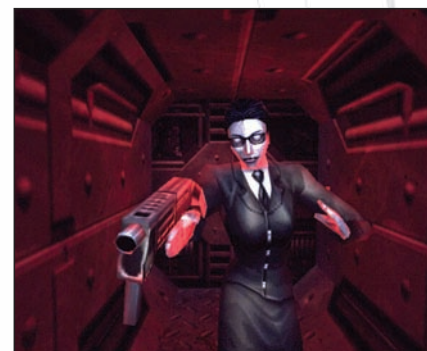
er zusätzlich auf dieser Mission verwenden will. Scharfschützengewehr, Mini-Armbrust oder Raketenwerfer stehen zur Auswahl, um die sonst noch magere Ausrüstung zu verstärken. Hier entfaltet sich zum ersten Mal die wahre Stärke von Deus Ex. Der Spieler hat keinen vorgegebenen Pfad oder Vorschriften, wie er das Missionsziel erreichen soll. Entweder man versucht mit der Tür ins Haus zu fallen und per Feuerkraft die Aufgabe zu lösen oder man bewegt sich eher auf leisen „Solid Snake“-Sohlen, d. h. versucht Wachen hinterrücks und geräuschlos auszuschalten, sich durch Sicherheitssysteme zu hacken und jede Menge alternative Routen zu finden. Es gibt immer mehrere Wege zum Ziel.

Erfahrungswerte

Spector und sein Team verstanden es ebenso, die jahrelangen Erfahrungen im Rollenspielbereich geschickt einzusetzen. Agent Denton verfügt über ein ausgefeiltes Talentsystem. Darunter fallen zunächst grundlegende Fähigkeiten wie Schwimmen, Klettern, Umgang mit bestimmten Waffen etc., darüber hinaus stecken in unserem Helden aber auch noch



○ Ein neues Partikelsystem sorgt für aufregende Explosionen.



○ Frauen wollen immer nur das eine...

Warren Spector — Studiochief



Spieler an der von uns erschaffenen Geschichte beteiligen. Der Dialog zwischen Benutzer und Ent-

play: Was treibt Sie immer noch an, nach so langer Zeit im Business noch weitere Spiele entwickeln zu wollen?

W. Spector: Ich fühl' mich noch gar nicht wie ein Dinosaurier (lacht). Aber das Spannendste und für mich auch Wichtigste ist, den Prozess zu verfolgen, in welcher Art und Weise sich die

wickler ist faszinierend. Außerdem gibt es noch viele Geschichten zu erzählen.

play: Wie schätzen Sie die Zukunft ein? Wird es durch bessere Hardware auch bessere Spiele geben?

W. Spector: Es ist leicht zu sagen, dass wir goldenen Zeiten entgegenblicken, wo das Enterprise-Holo-Deck zur Realität wird und sich die Lücke zwischen Realität und Simulation fast komplett schließt. Aber das ist ein bisschen zu viel „Star Trek“ für mich. Ich setze meine Ziele bei weniger weit entfernten Distanzen. Ich bin davon überzeugt, dass wir alle viele Fortschritte machen werden, wenn sich die gesamte Industrie wieder etwas mehr den emotionalen Inhalten ihrer Arbeit

widmet, als es bis jetzt der Fall ist.

play: Welche anderen Spiele haben Sie maßgeblich in ihrer Arbeit beeinflusst?

W. Spector: Nun, die zwei letzten Games, die mich ohne Zweifel inspiriert haben, waren Mario 64 und Half-Life. Mario ist einfach ein Paradebeispiel dafür, was passiert, wenn man den Spielern eine begrenzte Anzahl an Möglichkeiten vorgibt und diese dann beliebig und nach freier Laune kombiniert werden, um die Spielwelt immer ein Stückchen mehr zu erkunden. In einer Zeit, in der ich arg mit meinem Genre „Immersive Simulation“ haderte, wurde mir von Half-Life komplett der Kopf verdreht und der Glaube an lebendige 3D-Welten wiedergegeben.



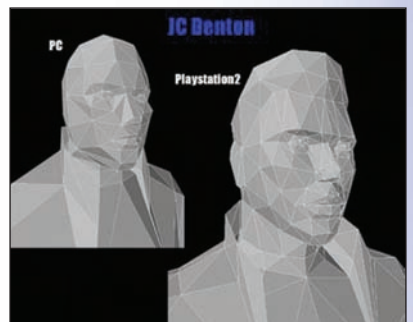
Wandspiegel reflektieren korrekt das Geschehen.

jede Menge biomechanischer Implantate: sogenannte Nanotech. Dazu zählen beispielsweise die Fähigkeiten, in der Nacht zu sehen oder auch per Radarsystem (welches auf die Netzhaut des Auges projiziert wird) zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Diese und noch viele Begabungen mehr können im Verlauf der Handlung weiter gesteigert werden. Wie im echten Leben kann der Spieler allerdings niemals in jedem Attribut meisterliche Leistungen erreichen. Es kommt immer auf die Handlungsweise unseres Protagonisten an. Sei es als blutrünstiger Rachengel, kühler Taktiker oder

charismatischer Manipulator, jeder, der von dem brillanten Gameplay gepackt wurde, wird das Spiel auf eine andere Art erleben. Deus Ex bietet die Vielfalt eines Schweizer Taschenmessers.

1:0 für PS2

Gegenüber der PC-Version wurden viele Feinheiten verbessert. Vor allem fällt die überarbeitete Grafik sofort ins Auge. Figuren und Umgebung wurden gehörig mit Polygonen aufgestockt und wirken deutlich detaillierter. Die teilweise kantigen Bewegungen der Charaktere wurden durch



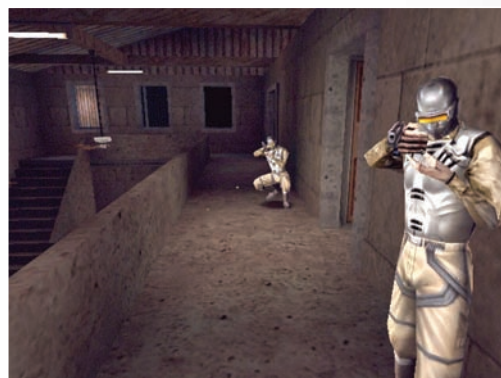
○ J.C. Denton im Vergleich: Der PS2-Agent wirkt deutlich detaillierter.

neue geschmeidige Motion-Capture-Animationen ersetzt und mit frischen Texturen versehen.

Auf dem PC wurden Intro und Abspann noch in der Spielegrafik dargestellt. Für die PlayStation2-Fassung renderte man extra neue Filmsequenzen, die jetzt in Kinoqualität präsentiert werden. Selbiges gilt für die musikalische Untermalung und Soundeffekte, die in feinstem Dolby Digital 5.1 über die Anlage breiten werden. Angepasst an die Eingabemöglichkeiten einer Konsole, änderten die Entwickler ebenfalls das Interface und die eigentliche Steuerung ab. Trotz der vielen Möglichkeiten behält der Spieler stets die Kontrolle über das Geschehen und muss sich nicht durch endlose Auswahlcreens drücken. Eine automatische Zielvorrichtung wird auch den schlimmsten Grobmotoriker (A: gut) beim Treffen unterstützen. Alles in allem deutet sich hier tatsächlich ein Spiel an, das zwar in dieser Form Konsoleneuland betritt, aber dennoch die Videospielfraktion begeistern wird.



○ Sämtliche Gegner verfügen über unterschiedliche Trefferstellen, wobei der Kopf natürlich die effektivste ist.



○ Die künstliche Intelligenz der Gegner und NPCs wurde nochmals optimiert.

Warren Spector – Bücherwurm und Designer-Legende



Köpfe gestalten ihre Zeit. Köpfe prägen ihre Umgebung. Köpfe sind für ihre Zeitgenossen und für die nächsten Generationen Orientierung und Messlatte, aber auch geistiger Reibebaum oder einfach gute Erinnerung. Warren Spector ist ohne Zweifel einer dieser Köpfe. Seit 18 Jahren schickt er Millionen von Spielern immer wieder in neue fantastische Welten und baute sich so systematisch seinen Ruf als Designer-Legende auf.

Dabei startete Sectors Karriere zunächst eher unscheinbar und fernab von Computer- und Videospielen. 1983 wurde er für einen Hungerlohn bei Steve Jackson Games eingestellt und arbeitete dort an einigen klassischen Rollen- und Brettspielen mit. Doch schon 1987 kam die erste große Chance bei der „Paper & Pen“-Legende TSR, die vor allem mit ihrer Dungeons & Dragons-Serie enormen Erfolg erzielten. Spector entwickelte an Projekten mit wie Top Secret, AD&D 2nd Edition oder dem aufwändigen Brettspiel Buck Rogers: Battle for the 25th Century.

Im Jahr 1989 kamen ihm allerdings die ersten Zweifel auf: „Ich stand in meinem Büro und dachte über die Grundlagen eines neuen Rollenspielsystems nach. In einer Hand hielt ich einen 20-seitigen, in der anderen einen 100-

seitigen Würfel. Im selben Moment wurde mir klar, das dieses Business an seinem Limit ist. Wir bewegten uns auf einem Plateau.“ Auf einer Sciencefiction Convention traf er schließlich zum ersten Mal Richard „Lord British“ Garriott, der dort das PC-Rollenspiel Ultima V präsentierte. Völlig überrumpelt von den Möglichkeiten, die dieses Medium für seine Ideen bieten könnte, traf Warren Spector bereits im Inneren eine Entscheidung: Seine Zeit war gekommen.

Der richtige Schritt

Schon wenige Wochen später klingelte ihn sein alter Arbeitskollege Denis Loubet an, der ihm damals bei Steve Jackson Games zur Seite stand. Es lockte ein Angebot, als Produzent bei dem amerikanischen Entwickler Origin zu starten. Trotz heftiger finanzieller Einbußen entschloss sich Spector, den Job anzunehmen. Die Arbeit begann mit einem Spiel namens Space Rouge. Er nahm sich dort des gesamten Plots sowie der Dialoge an. Gleich danach begann die Zusammenarbeit mit Richard Garriott an Ultima VI: „Das waren unglaublich wertvolle Lehrstunden. Es forderte mir sehr viel mehr ab, als jedes von mir entwickelte Pen & Paper-Spiel.“

Als nächstes schloss er sich dem Team von Chris Roberts an, das gerade fleißig an Wing Commander werkelte. Ungefähr zur selben Zeit begannen auch die Arbeiten an seinen ersten eigenen Konzepten: Bad Blood und Ultima World of Adventures: Martian Dreams.

Nach diesem erfolgreichen Blitzeinstieg schien ihn nichts mehr stoppen zu können. Mit der Ultima Underworld-Serie bereicherte er beispielsweise 1992/93 die PC-Welt mit einem der besten und vor allem ersten 3D-Rollenspiele aller Zeiten. Das darauf folgende Sci-Fi Epos System Shock ist immer noch Messlatte für alle Konkurrenten, die sich in diesem Genre behaupten wollen. Doch das Business wurde härter und Spector entschloß sich, Origin den Rücken zu kehren. Seine neuen Arbeit-

geber hießen Looking Glass und schließlich Ion Storm. Studioboss John Romero bot ihm dort an, das Spiel seiner Träume zu entwickeln – Deus Ex. Doch welche Träume verfolgt Warren Spector jetzt?

Manifest

Da er schon immer ein großer Fan von wirklich guten Geschichten war, hat diese Eigenheit auch in seinen Spielen Einzug gehalten und sich dadurch als treibende Kraft entwickelt. „Eine Erzählung besteht für mich aus vielen Ebenen. Da hätten wir den gesamten Spannungsbogen, der von Elementen wie großen Ereignissen, rasantem Tempo und überraschenden Wendungen immer auf der Höhe gehalten werden muss. Dies war schon immer die Basis einer linearen Erzählung. Die wirklichen Macher sind allerdings die kleinen feinen Fäden, die immer wieder neue Ereignisse zusammenspinnen, um am Ende das letzte Puzzlestück



in das Gesamtbild zu setzen. Du wirst nie einen Spieler treffen, der dir über die große Story etwas erzählt, sondern von den vielen coolen kleinen Szenen berichtet, die ihn dort hinbrachten.“

Gemäß diesem „Manifest“ bewegt sich der Designer seit Anbeginn seiner Karriere und wird wohl auch in Zukunft nicht davon abweichen. Unter dem Begriff „Immersive Simulation“ ist er bestrebt, viele Genres geschickt unter einem Hut zu vereinen. Seien es Rollenspiel-, Ego-Shooter- oder Adventure-Elemente, am Ende erlebt der Spieler eine perfekte Spielwelt.

Spector's beeindruckendes PC-Portfolio

Space Rouge	1989	Origin
Wing Commander	1990	Origin
Bad Blood	1990	Origin
Ultima VI: The False Prophet	1990	Origin
Wing Commander: Secret Missions 1	1990	Origin
Wing Commander: Secret Missions 2	1990	Origin
Wing Commander 2	1991	Origin
Ultima Underworld: The Stygian Abyss	1992	Origin
Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds	1993	Origin
Ultima VII: Serpent Isle	1993	Origin
Ultima VII: The Silver Seed	1993	Origin
Privateer: Rightous Fire	1993	Origin
System Shock	1994	Looking Glass
Dragonsphere	1994	Microprose
Wings of Glory	1994	Origin
Crusader: No Remorse	1995	Origin
CyberMage: Darklight Awakening	1995	Origin
Terra Nova: Strikeforce Centauri	1996	Looking Glass
Thief: The Dark Project	1998	Looking Glass
Deus Ex	2000	Ion Storm





MANCHE SAG



PlayStation®2



the Core logo and related characters are all trademarks of Core Design, Ltd. ©2001 Core Design, Ltd. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are all registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association.



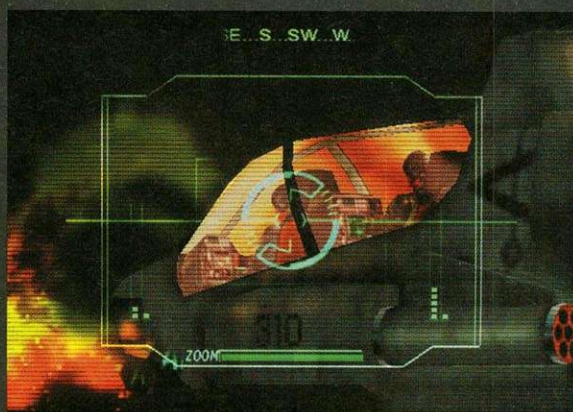
**EN HUBSCHRAUBER DAZU.
ABER DIE HABEN JA AUCH KEINE AHNUNG.**



Eine Welle tödlicher terroristischer Anschläge an verschiedenen Orten der Welt verunsichert Politiker und internationale Organisationen. Ein globaler Sicherheitsrat beschließt den Einsatz einer Spezialeinheit zur Bekämpfung der Terroristen. Operation Phoenix.



Thunderhawk: Operation Phoenix ist ein Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint: wendige, leicht zu steuernde Kampfhubschrauber, authentische moderne Waffentechnologie, riesige, detaillierte Schauplätze und aufregende Szenarien.



Modernste Waffentechnologie sichert den Erfolg: AWACS-Unterstützung, Nachtsicht, Hell-Fire-Missiles, Shockwave-Bomben und vieles mehr. Multiplayer-Support für rasante Deathmatches.

Thunderhawk
★ OPERATION PHOENIX ★

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

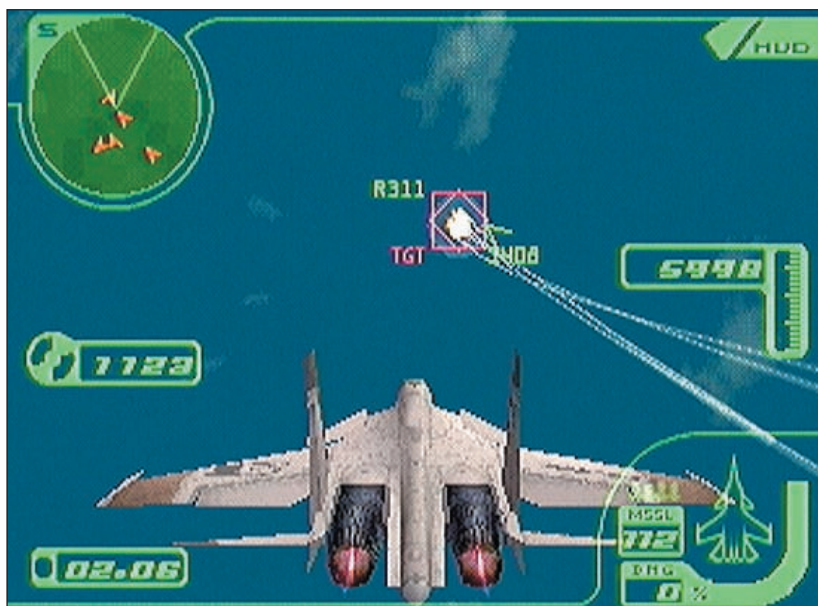
☆☆ top secret ☆☆☆ geheim ☆☆☆ vertuscht ☆☆☆ undercover ☆☆☆

Ist der PAL-Zocker ein gebranntes Kind, wenn nicht sogar der große Verlierer? Oder wird die PAL-Suppe nur heißer gekocht, als sie gegessen wird? Es wird ausgesprochen viel über das heikle Thema PAL geredet – doch was stimmt letzten Endes wirklich?

play Undercover! Zum Auftakt der mehrteiligen Serie, in der wir prekäre Themen der Videospielbranche aufgreifen, wird in dieser Ausgabe anhand knallharter Fakten und leicht verständlicher Beispiele dokumentiert, warum diese drei Buchstaben immer öfter im Kreuzfeuer der Kritik stehen, Kopfzerbrechen bereiten und PlayStation-Besitzer in ihrer Euphorie bremsen.



—STIEFKIND_PAL—



○ Das wohl größte PAL-Verbrechen überhaupt: Ace Combat 3: Electrosphere!

Technisches Dilemma

Das Geschrei ist jedes Mal groß: Dicke schwarze Balken „schmücken“ das obere und untere Ende des Fernsehbildschirms. Glauben die einen noch an eine kinoreife Präsentation, haben die anderen den Braten längst gerochen – abermals ist eine PAL-Umsetzung in die Hose gegangen. Die Entwickler in Fernost oder Übersee geben meist keinen Pfifferling darauf, das Spiel unserer TV-Norm anzupassen. Statt der 625 Bildzeilen (PAL) wird die Mattscheibe mit den 525 Bildzeilen des NTSC-Standards nur teilweise ausgefüllt. Das Ende vom Lied: Ein vertikal zusammengequetschtes Bild und zwei bis zu 50 Bildzeilen große PAL-Balken streuen Salz in die Wunden. So liegen Namcos Ridge Racer V,

Tekken, Tekken 2 oder Capcoms Onimusha Warlords noch vielen Konsoleros schwer im Magen. Desgleichen wird beim Spieltempo viel Schindluder getrieben. Egal ob für PSone oder PlayStation2 – beispielsweise ticken in allen Resident-Evil-Teilen die Uhren anders. Genauer gesagt 16,667 Prozent langsamer. Auch zwischen den europäischen und japanischen Versionen des Tekken-Quartetts liegen Welten. Ausnahmslos beruhen diese Einbußen auf den ungleichen **Bildwiederholraten** von PAL (50 Hz) und NTSC (60 Hz). Reißen sich die Macher beim Anfertigen des PAL-Produkts kein Bein heraus, kann man zumindest im Direktvergleich den Unterschied mit dem bloßen Auge wahrnehmen.



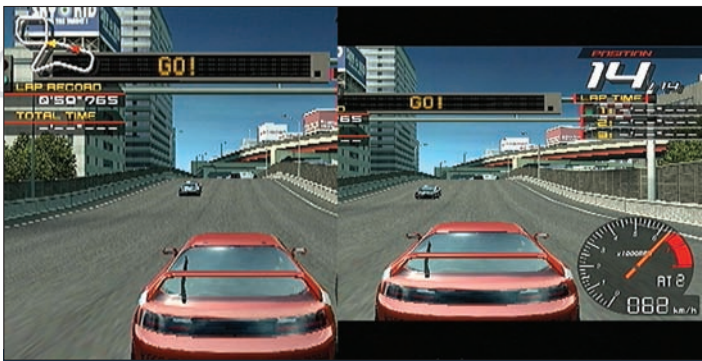
○ ATV Offroad (PS2): Das Fahrverhalten der PAL-Quads ist nicht mit dem der NTSC-Vehikel zu vergleichen.



○ Indizierungsängste: Red Faction musste erheblich Federn lassen.

Ungekürzte Fassung?

PAL-Balken und Geschwindigkeitseinbußen zählen zu den offensichtlichsten Konvertierungssünden. Vom gewöhnlichen Konsolisten oft unbemerkt bleiben dagegen Veränderungen an grundlegenden Spielmechanismen oder Handlungssträngen. Es reicht anscheinend nicht, dass Videospielboliden aufgrund schlampiger Anpassung träge auf die Steueranweisungen ihrer Piloten reagieren. Manchmal schrauben die ach so findigen Entwickler nämlich am digitalen Fahrwerk herum. Das Resultat des PAL-Feintunings: ein verschlimmbessertes Fahrverhalten wie etwa in ATV Offroad (PS2). Eingriffe in die Story sind zwar selten, dafür umso störender. Traurigstes Beispiel hierfür



○ Leider keine Ausnahme: Der Direktvergleich der NTSC- und PAL-Version zeigt, wie massiv die PAL-Balken bei Ridge Racer V sind.

COVER

○ Anstatt die **Framerate** zu optimieren, nutzte Namco die übrig gebliebenen Ressourcen, um mit Hilfe des **Anti-Aliasing** die Treppeneffekte der NTSC-Version von Tekken Tag Tournament (PS2) zu beseitigen.



lieferte Namco mit Ace Combat 3: Electrosphere. Anstatt wie in Japan auf zwei CDs erschien das Spiel bei uns auf nur einer Datenscheibe. PAL-Konsoleros mussten gänzlich auf die spannende Hintergrundgeschichte verzichten. Ähnlich nachteilig auf die Atmosphäre wirken sich schlampige Übersetzungen von Bildschirmtexten und Sprachausgaben aus. Und davon gibt es bei uns leider genügend. Selbst Big-Budget-Titel wie Metal Gear Solid (PSone) blieben davon nicht verschont. Das größte PAL-Verbrechen besteht jedoch nicht in verhunzten Übersetzungen oder fehlenden Spielmodi, sondern darin, deutschen Zockern Videospiele einfach vorzuenthalten. Vor allem Squaresoft-Titel stehen bei dem europäischen Vertriebspartner Sony aus unerfindlichen Gründen auf der schwarzen Liste. Zweit- und drittklassige Games stapeln sich in den

Verkaufsregalen en masse. Das Recht auf Perlen wie Brave Fencer Musashi, Parasite Eve, Einhänder oder Final Fantasy Tactics bleibt PAL-Spieler hingegen verwehrt.

Ärger am Rande

Inhaltliche Änderungen, die nichts mit der Willkür mancher Programmierer, sondern mit der prekären Rechtslage in Deutschland zu tun haben, können ebenfalls den Spielspaß trüben. Die Rede ist vom freiwilligen Herauskürzen explizierter Gewaltdarstellungen. Solange dies in einem angemessenen Rahmen stattfindet, mag es ja noch erträglich sein; auch wenn wie etwa bei Resident Evil 3: Nemesis die Atmosphäre darunter leidet. Es darf allerdings nicht auf Kosten des Gameplays gehen; so geschehen bei Red Faction für PS2. Deutsche Revolutionäre mussten beobachten, wie die leblosen Körper



○ Bei uns leider nie erschienen: Brave Fencer Musashi und Parasite Eve (beides PSone).

GLOSSAR

ALIASING

Im Bereich der Computergrafik ein unerwünschter Effekt, der sich durch ein gezacktes oder stufenartiges Erscheinungsbild von Kurven und diagonalen Linien bemerkbar macht. Die Ursache dafür liegt in der zu geringen Bildschirmauflösung.

ANTI-ALIASING

Eine Software-Technik, die das gezackte oder stufenartige Erscheinungsbild von Kurven und diagonalen Linien, das durch eine zu geringe Auflösung des Bildschirms bedingt ist, durch spezielle Glättungsverfahren entschärft.

FRAMERATE (BILDWIEDERHOLRATE)

Beschreibt, wie oft ein Bild pro Sekunde von dem Programm berechnet wird. Die Geschwindigkeit wird mit fps (frames per second) angegeben. Um einen flüssigen Ablauf zu gewährleisten, müssen mindestens 25 Bilder pro Sekunde gezeigt werden. Je höher dieser Wert ist, desto realistischer sind die Bewegungen auf dem Bildschirm.

HERTZ

Kurzzeichen Hz. Die Maßeinheit der Frequenzmessung. Ein Hertz (eines periodischen Ereignisses, z.B. eine Wellenform) entspricht einer Schwingung pro Sekunde.

NTSC

Steht für National Television Standards Committee und ist der amerikanische sowie japanische Fernsehstandard. Ein NTSC-Bild besteht aus 525 Linien bei einer Frequenz von 60Hz.

PAL

Phase Alternating Line ist der führende Fernsehstandard in Europa. PAL hat eine Auflösung von 625 Bildzeilen bei einer Frequenz von 50 Hz.

PAL60

Bei PAL60 sind die Vorteile der NTSC- und PAL-Fernsehnorm miteinander vereint. Die höhere Zeilenzahl und Farbbrillanz von PAL mit den 60Hz des NTSC-Standards.

RGB

Die drei Lichtfarben Rot, Grün und Blau stehen hinter der Abkürzung RGB. Das RGB-Farbmodell wird zur Darstellung von Bildpunkten auf Computer- und Fernsehschirmen verwendet. Je nach Intensität der einzelnen Werte lassen sich damit alle Farben erzeugen.



○ Dank der graugrünen Sprachausgabe entwickelte sich Crusaders of Might and Magic (PSone) zu einer Lachnummer.

Aus der Sicht von Sony...

play im Gespräch mit Sascha Appel, Software Manager SCED



play: Welchen Stellenwert besitzt für SCED die PAL-Anpassung von Spielen?

S. Appel: Der Stellenwert für die PAL-Anpassung ist natürlich auf höchstem Level, jedoch kann SCED als auch SCEE diese Anpassung nicht zu 100 % beeinflussen.

play: Wie wichtig ist SCE der PAL-Markt in Bezug auf eine einwandfrei angepasste PAL-Software?

S. Appel: Natürlich ist SCED daran interessiert, dass die Gamer eine bestmögliche PAL-Anpassung gegenüber der original Japan-Version (siehe GT3 oder auch Ridge Racer V) erhalten. Jedoch ist zu beachten, dass viele Top-Produkte aus dem eigenen Hause kommen (This is Football 2002, WRC, Wipeout Fusion, Dropship uvm.), und zwar in Top-PAL-Qualität.

play: Hat SCED Einfluss auf die Umsetzungen eigener Titel oder werden alle Arbeiten in England bzw. bei den Entwicklern vor Ort (Japan/USA) erledigt?

S. Appel: Es ist so, dass SCED bzw. das Produktmanagement lange vor dem Release erste Informationen über jeden Softwaretitel erhält und dementsprechend auch mit der Zentrale Verbesserungen bespricht.

play: Hat SCED (SCEE) als Vertriebspartner Einfluss auf die Umsetzung von Titeln aus dem Hause Namco, Squaresoft und Sega?

S. Appel: SCED hat bei diesen Titeln keinen Einfluss, was den Spieleinhalt anbelangt. Jedoch durchlaufen natürlich auch diese Titel die technische Qualitätssicherung von SCEE.

play: Wer hat einschneidende Änderungen in Handlung und Spielverlauf, wie damals etwa bei Ace Combat 3: Electrosphere, zu verantworten? Wie denkt SCED (SCEE) jetzt über solche Veränderungen?

S. Appel: In diesem Fall hat Namco diese Entscheidung getroffen.

play: Wird SCED (SCEE) in Zukunft ein Augenmerk darauf legen, dass auch die PAL-Titel von Third-Party-Herstellern, die unter Vertrag mit SCEE stehen, den gleichen qualitativen Standard wie die hauseigenen Umsetzungen aufweisen?

S. Appel: Es ist so, dass zwischen SCEE und den jeweiligen 3rd Party's sehr guter Kontakt herrscht und natürlich auch hier auf sehr hohe technische Qualität geachtet wird. Der Inhalt wird von SCEE nicht beeinflusst, so lange er nicht gegen geltendes Recht verstößt.

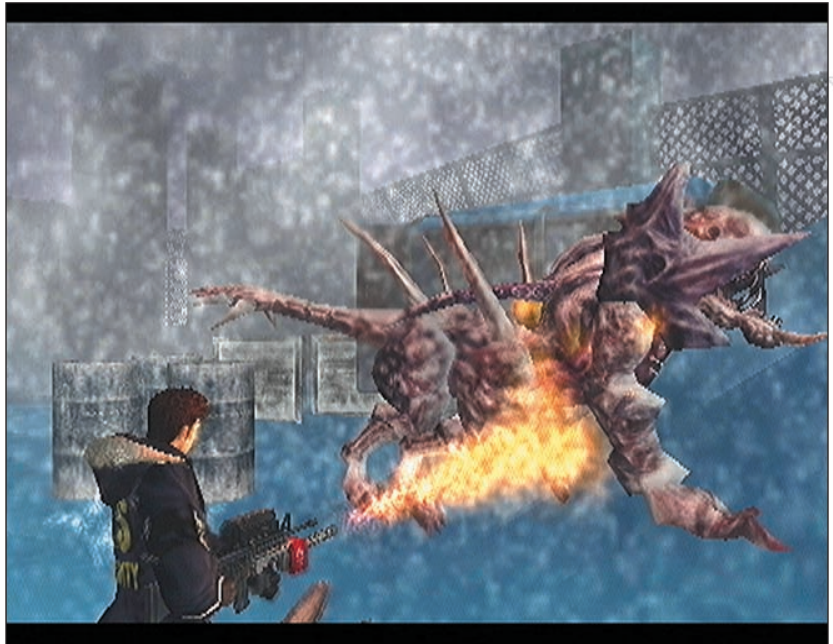
play: Wie hoch setzt SCEE beim Approval im Hinblick auf PAL-Anpassung generell die Messlatte? Man denke hier beispielsweise an das im Vorfeld als PS2-Aushängeschild gehypte Onimusha Warlords.

S. Appel: Die Q&A von SCEE achtet darauf, dass ein einwandfreier Spielverlauf gewährleistet ist, aber über die Anpassung der PAL-Version entscheiden die Entwickler selbst. SCED als auch SCEE haben darauf keinen Einfluss.

play: Wie denkt SCE darüber, dass Toptitel aus Fernost aufgrund der schlechten PAL-Anpassung (z.B. Einbußen von 16,667% der Spielgeschwindigkeit) nicht dem sehr hohen, allseits gewünschten PS2-Standard gerecht werden?

S. Appel: Wie schon gesagt liegt die PAL-Anpassung in der Verantwortung der Entwickler. Doch in der Vergangenheit hat man bewiesen (Sky Odyssey, Dead or Alive 2), dass eine 50/60 Hz-Option eingebaut werden kann - oder wie bei GT3, ein perfekte PAL-Anpassung nach Europa gekommen ist.

play: Vielen Dank für das Gespräch



○ In Extermination (PS2) stören nur kleine PAL-Balken. Ansonsten ist das Spiel perfekt angepasst.



○ Lobenswert: In Red Faction wurden sogar Schilder ins Deutsche übersetzt.



○ Eine der wenigen wirklich gut angepassten Namco-Spiele: Ridge Racer Type 4

top secret ☆☆☆ geheim ☆☆☆ vertuscht ☆☆☆ undercover ☆☆☆

„IN DER VERGANGENHEIT HAT MAN BEWIESEN, DASS EINE 50/60 HZ-OPTION EINGEBAUT WERDEN KANN.“

Sascha Appel, SCED

getöteter Soldaten nach wenigen Sekunden langsam verschwinden. Die Stealth-Missionen der Originalversion setzten es jedoch voraus, die Leichname vor den Augen der Wachmannschaften zu verbergen. Dieses wichtige Feature wurde uns komplett vorenthalten.

Ursprung allen Übels

Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, dass der PAL-Markt von japanischen Videospielfunktionären einfach nicht als wichtig erachtet wird. Im Land der aufgehenden Sonne sind Abverkäufe in mehrfacher Millionenhöhe keine Seltenheit. Der PAL-Markt ist einfach nicht so lukrativ; warum also viel Geld, Arbeitskräfte und Zeit investieren? Der Mehrkostenaufwand ist vielen japanischen Entwicklern und Publishern schlichtweg zu groß. Die einzige Ausnahme bildet hierbei Sony, die mit Gran Turismo 3 A-spec oder Extermination deutlich gezeigt haben, wie eine anständige Konvertierung auszusehen hat.

Eine etwas andere Einstellung vertreten dagegen westliche Entwickler. Liegt das an mehr Know-how oder einfach nur einem besseren Verständnis für die internationalen Märkte?

Spiele aus amerikanischen Studios weisen weniger Mängel auf, die auf eine halbherzige PAL-Anpassung zurückzuführen wären.

Kann es aber sein, dass wir wirklich zu Stiefkindern der fernöstlichen Videospieldkultur abgestempelt werden? Die Videospieldbranche ist ein umkämpfter Markt, in dem hart kalkuliert wird, aber wir zahlen für unsere Games genauso viel wie ein japanischer oder amerikanischer Zocker, wenn nicht sogar noch mehr! Es gibt Möglichkeiten, ein NTSC-Spiel relativ preiswert und ohne großen Zeitaufwand anständig der PAL-Norm anzugleichen, man muss nur wissen wie!

Abseits der Norm

Immer lauter werden die Forderungen nach einer 50/60-Hz-Option. Insbesondere PlayStation2-User äußern den Wunsch, mit den Kontrahenten aus dem SEGA-Dreamcast-Lager gleichziehen zu können. Doch die Welle der Entrüstung wogte umsonst. Sony Computer Entertainment Europe lockerte bereits im Sommer 2000 die Daumenschrauben der strengen Programmier-Guidelines. Kursierende Gerüchte, SCEE poche nach wie vor auf 50 Hz in PAL-Spielen, sind eine Farce. Allerdings wartet nur ein



○ Moderne TV-Geräte sind NTSC-kompatibel. Ältere Fernsehmodelle hingegen können meist weder das Farbsignal noch die Bildwiederholungsrate wiedergeben.

„ES IST EIN ALTBEKANNTES PROBLEM, ABER CAPCOM IST IN DIESEM FALL SCHULDIG“

David Miller, Capcom Eurosoft



○ Optimaler Spielspass dank 50/60Hz-Option: Fur Fighters und Sky Odyssey beweisen es.



geringer Bruchteil PS2-Games mit dem 50/60-Hz-Feature auf, wie etwa Dead or Alive 2, Alone in the Dark: A new Nightmare oder Fur Fighters: Viggo's Revenge. „Die 50/60-Hz-Option kann nun von den Entwicklern für PSone und PlayStation2 verwendet werden. Ursprünglich wurden die Entwickler von dieser Vorgehensweise abgehalten, da viele PAL-Fernseher keine 60 Hz verarbeiten konnten“, so Phil Harrison, Senior Vice President Development, SCE. Einen kleinen, aber feinen Unterschied gibt es dennoch: SEGA setzt für ein Vollbild mit 60 Hz das PAL60-Signal ein (vergleichbar mit der „NTSC-Playback-on-PAL-TV“-Funktion bei Videorecordern), welches auch viele ältere Fernsehapparate mühelos verkraften. Sony beschränkt sich Hardware-bedingt in diesem Fall auf den normalen NTSC-Standard. Allerdings ist hier ein NTSC-tauglicher Fernseher und/ oder ein RGB-Kabel notwendig.

Selbst ist der Mann...

..., der sich helfen kann! Zweifelsohne stellt die 50/60-Hz-Option eine überaus galante Lösung des Problems für Sonys Next-Generation-Konsole dar. Obwohl ebenfalls für die gute, alte PSone seit kurzem erlaubt, macht kein Hersteller davon Gebrauch. Frustrierte 32-Bit-Konsolisten werden regelrecht in die Enge getrieben, um einen anderen Ausweg zu

finden. Obwohl der Garantiesanspruch des Gerätes verfällt, steht seit Jahren der Modchip hoch im Kurs, denn mit ein paar Lötpunkten kann man die spartenreiche Welt der Import-Spiele uneingeschränkt genießen.

Diverse Schummelmodule und -CDs (Action-Replay, X-Ploder usw.) bewirken ähnliche Wunder. Ohne Modifikationen an der Hardware vornehmen zu müssen, wird eine 50-Hz-PAL-Version mit Balken zur 60-Hz-NTSC-Version ohne Balken. Ein mehrstelliger Hexadezimal-Zahlencode reicht aus, um schätzungsweise zwei Drittel aller im Handel erhältlichen PSone-Titel vom Joch halbherziger PAL-Umsetzungen (PAL 2 NTSC) zu befreien. Der Weisheit letzter Schluss ist die Anschaffung von Import-Konsolen samt den dazugehörigen Spielen. Vorausgesetzt man hat das nötige Kleingeld, kann man sich den Spielgenuss in Reinkultur, sprich ohne Schönheitsfehler, ins heimische Wohnzimmer holen. Ein Luxus, der zwar einen stolzen Preis hat, sich für Freaks aber auszahlt.

Unterm Strich gesehen, sollte man, unabhängig aller angeführten Gesichtspunkte, eines nie vergessen: Nichts ist schöner, als eine Softwareperle in ihrem Originalzustand bewundern zu können. Ob sich die Entwickler einmal am eigenen Schopf packen und uns PAL-User in Zukunft nicht stiefmütterlich behandeln, bleibt dennoch die große Frage.

Capcom packt aus!



play im Gespräch mit David Miller,
Marketing Director,
Capcom Eurosoft

play: Was denkt Capcom Eurosoft über die misslungenen PAL-Umsetzungen von Animusha Warlords und Resident Evil Code: Veronica X?

D. Miller: Wir sind mit den technischen Umsetzungen nicht glücklich. Wir wären besser beraten, wenn wir

keine PAL-Balken und gelegentlich Slowdowns in den Spielen hätten. Aber wir arbeiten an dieser Sache. Es ist ein altbekanntes Problem, aber Capcom ist in diesem Fall schuldig. Das trifft ebenso auf andere Firmen zu. Der nächste Release nach Devil May Cry wird Maximo sein. Wir hoffen, dass man bei Letztgenannten deutliche Verbesserungen vorfinden wird.

play: Sind die Probleme nur auf die japanischen Capcom-Entwickler oder auf alle Capcom-Studios zurückzuführen.

D. Miller: Ich denke, es liegt an den Arbeitsabläufen, da zwischen der Entstehung der Japan- und der PAL-Version eine gewisse Zeit verstreicht. Ein Großteil des verantwortlichen Teams arbeitet dann bereits an einem neuen Projekt. So ist es schwer, eine gute Anpassung zu erstellen, weil man die volle Unterstützung des Entwickler-Teams benötigt. Ich denke, die beste Lösung ist es, von Anbeginn global zusammenzuarbeiten. Maximo wird zum Beispiel in den USA entwickelt. Dort wird mit der Arbeit an der PAL-Konvertierung viel eher begonnen. Demnach hat man mehr Zeit, sich den technischen Angelegenheiten zu widmen.

Leider richten die japanischen Entwickler ihre Produkte auf dem heimischen Markt aus. Dann kommt als nächstes der US-Markt; Europa bildet das Schlusslicht. Capcom ist erst seit wenigen Monaten ein Publisher in Europa. Ich versuche den Entwickler-Teams zu erklären, wie wichtig der europäische Markt ist und wie die europäischen Videospieler über die Vorfälle denken.

Im Oktober werden wir bei Capcom in Osaka vorsprechen. Dort möchte Capcom Eurosoft den japanischen Kollegen klar machen, wie die derzeitige Lage in Europa ist und was die Fachpresse und die Spieler über PAL-Capcom-Produkte denken.

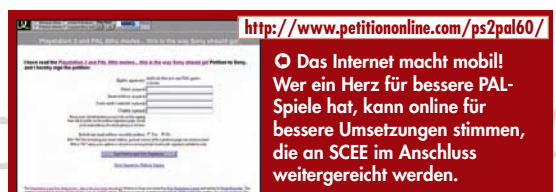
play: Warum lässt sich Capcom nicht länger Zeit mit einer Umsetzung? So würde die PAL-Version doch deutlich besser ausfallen?

D. Miller: Es ist nicht nur eine Frage der Zeit, sondern auch eine Frage der Ressourcen, d. h., ob das Team noch zur Verfügung steht oder bereits an einem anderen Projekt arbeitet. Im Idealfall würden wir das Spiel verschieben. Leider fließen aber noch andere Faktoren in einen Veröffentlichungstermin mit ein, z.B. legen Marketing-strategische Entscheidungen einen Release fest. Unsere einzige Möglichkeit als europäischer Publisher ist es, den Entwicklungs-Team zu verdeutlichen, dass ein früher Beginn der PAL-Anpassung von Vorteil ist. Wir hoffen, dass das für alle Capcom-Titel, die im nächsten Jahr erscheinen, zutrifft. Capcom Eurosoft gibt diesbezüglich das Beste.

play: Noch eine abschließende Frage. Wird Devil May Cry PAL-Balken haben?

D. Miller: Ja, das Spiel hat PAL-Balken.

play: Vielen Dank für das ausführliche und überaus offene Gespräch.



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)



**ABOBESTELLUNG
JETZT AUCH
PER SMS MÖGLICH!**

WIE? GANZ EINFACH:
Gebt **PLAY P** ein und schickt die
SMS an Tel. 72866

WICHTIG! Zwischen **PLAY** und **P** ein Leerzeichen lassen.
ACHTUNG! Dieser Service ist nur in Deutschland und der
Schweiz verfügbar. Für e-plus Kunden besteht die
Möglichkeit der SMS-Bestellung erst ab 01.11.01!

**Füll aus und
schicke oder faxe an:**
play

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19
88131 Lindau

Österreich: Postfach 4
6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Strasse 14
9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer:

Telefon: 0 18 05 – 90 90 88 (24P./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

per SMS



WICHTIG: Zwischen **PLAY** und **P**
ein Leerzeichen lassen

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). Bitte beachte bei Bestellungen per SMS auch die AGBs unseres SMS-Providers unter www.synapsy.com.

PS 1001

Datum

2. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

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

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

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

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

FERTIGGESTELLT



Eine grobe Einschätzung soll euch über den
 derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.

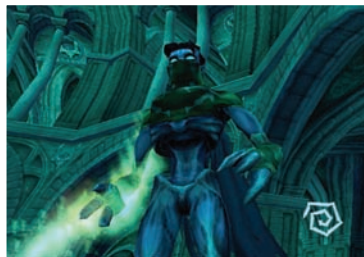
INHALT 10/2001

PLAYSTATION2

AirBlade	80-81
Baldur's Gate: Dark Alliance.....	46-47
Blood Omen II.....	42
Devil May Cry.....	34-39
Dropship.....	52-53
ESPN International Winter Sports 2002	84-85
Giants: Citizen Kabuto	76-77
GTA 3.....	48-49
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	40-41
MotoGP 2	86
NHL Hitz 2002.....	88
Pro Evolution Soccer	87
Silent Hill 2	44-45
Terminator	58
Time Splitters 2	56-57
Tony Hawk's Pro Skater 3	78-79
Top Gun: Combat Zones	54-55
WWF SmackDown 3: Just bring it!.....	82-83

PSONE

Tony Hawk's Pro Skater 3	89
--------------------------------	----



○ Legacy of Kain: Soul Reaver 2



○ Baldur's Gate: Dark Alliance



○ GTA 3



○ Tony Hawk's Pro Skater 3 (PSone)

DEVIL MAY CRY

Dirk Gemeinhardt
Frank Michaelis

Teufel können womöglich nicht nur wie Schlosshunde heulen, sondern auch die Kassen klingeln lassen. An Devil May Cry besteht im Land der aufgehenden Sonne derzeit mehr Interesse als an den frivolen Mädchenschlüpfer-Automaten. Nicht ohne Grund: Nach dem Nippon-Kassenschlager Onimusha Warlords hat Capcom am 23. August zum nächsten PlayStation2-Paukenschlag ausgeholt.



Dummer Zufall oder eine göttliche Eingebung? Devil May Cry ist kein gewolltes PlayStation2-Kind, sondern ein Versehen. Ursprünglich arbeitete man an einem „echten“ vierten Teil der Resident Evil-/ Biohazard-Reihe für die Next-Generation-Konsole aus dem Hause Sony. Shinji Mikami, Schöpfer der Horrorgeschichten aus Raccoon City und Executive Producer von Devil May Cry, bringt es auf den Punkt: „Ja, wir begannen mit dem Szenario von Biohazard 4 Anfang 2000. Doch als wir die Charaktere, Gegner und Stages entwickelten, entfernten wir uns immer mehr von der Biohazard-Thematik. Es entstand ein neues Spiel - Devil May Cry.“ S. Mikami ist jedoch nicht der einzige Capcom-Veteran, der beim neuen Projekt



○ Sämtliche Zwischensequenzen werden mittels Spielgrafik in Szene gesetzt.

mitwirkt. Zum „Team Little Devil“ gehört ebenfalls Hideki Kamiya (Director). Viele Zocker sehen in dem trinkfesten Japaner einen Buh-Mann, da er 1997 die erste, zu ca. 70 Prozent fertiggestellte Version von Resident Evil 2 (bekannt als Resident Evil 1.5) auf Eis legte. Man höre und staune: Es ist das erste Mal seit vier Jahren, dass die beiden Genies mit vereinten Kräften an einem Strang ziehen.

Im Auftrag des Teufels

Shinji Mikamis Faible für reißerische Action-Knaller aus der Traumfabrik Hollywoods kennt wahrlich keine Grenzen. Spätestens seit dem Intro von Resident Evil Code: Veronica X wissen wir über seine Schwäche bestens Bescheid. Eine Filmsequenz aus John Woos „Face/ Off: Im Körper des Feindes“ war Vorlage für das

fulminante CGI-Video.

Unter Mikamis Fittichen treibt es Devil May Cry auf die Spitze. Es ist geradezu eine Hommage an alle einschlägigen Blockbuster des US-amerikanischen Kinos. Aus Überzeugung lässt man sich von Anfang an nicht in eine bestehende Genre-Ecke drängen. Stattdessen wurde eine neue Spielgattung aus der Taufe gehoben: das Stylish-Hard-Action-Game.

„Im Film ist man nur Zuschauer. In einem Spiel bestimmt man selbst die Art seiner Handlung. In einem Film gibt es jede Szene nur einmal, in Devil May Cry erlebt man die Action immer wieder aufs Neue und so oft man will“, erklärt Maestro Mikami im Gespräch mit play.

Ein richtiger Teufelskerl

Atypisch ist, wie der Plot zu Papier gebracht wurde. Engagierte man für die Resident-Evil-Serie und Onimusha Warlords noch Flagship Inc., die Firma des Ex-Capcom-Mitarbeiters Yoshiki Okamoto (Resident Evil 1.5, Streetfighter II, Final Fight), ging die Story diesmal auf das Konto einer internen „No Name“-Gruppe von Capcom.

Doch, wovon handelt Devil May Cry eigentlich? Eine Legende besagt, dass der



○ Die Hölle auf Erden: Dante kann auf drei Schusswaffen zurückgreifen.



Antonio Gaudi (1852 – 1926)

Antonio Gaudi wurde 1852 in Reus bei Tarragona in Spanien als Sohn eines Kupferschmieds geboren. Von 1874 bis 1878 absolvierte er ein Architekturstudium in Barcelona. Am 15.3.1878 erhielt Gaudi dort sein Architekturdiplom, das ihm seine Professoren nur widerwillig mit einer schlechten Zensur aushändigten. Offensichtlich fand Gaudi mit seinen für damalige Verhältnisse bizarren Vorstellungen von gelungener Architektur an der Universität keine Bewunderer. Er ignorierte traditionelle Grundsätze der Architektur und setzte seine eigenen Vorstellungen um. Gaudi baute Häuser, Paläste und Parks, die er so gestaltete und konstruierte als wären sie Teil der Natur. Die Arbeiten des spanischen Architekten sind von seinem fantasievollen Baustil geprägt. Für gotische Elemente und Jugendstil hatte Gaudi ein besonderes Faible. Die letzten 12 Jahre seines Lebens arbeitete Gaudi an der riesigen Kirche La Sagrada Familia. Am 10.6.1926 starb Gaudi nach einem Unfall mit einer Straßenbahn in Barcelona. Er wurde in der Krypta der bis heute unvollendeten Sagrada Familia beigesetzt.



○ Casa Batlló, Barcelona.



○ Sagrada Família, Barcelona.



○ Casa Astorga, Barcelona.

Devil-May-Cry-Werbung



◉ 89/ 59/ 85? Otaha und ihre zwei schlagkräftigen Argumente.

Otaha ist ein in Japan bekannter Medienstar. Das 20-jährige Fotomodel (Masse: 89/ 59/ 85) taucht fast jeden Tag im japanischen Fernsehen auf und zielt die Cover auflagenstarker Life-Style- und Mode-Zeitschriften. Ende Juni hat Otaha für Capcom einen Devil-May-Cry-TV-Spot aufgenommen und stand anschließend Model für Print-Anzeigen des PlayStation2-Hits.

play: Wie sind die Arbeiten verlaufen?

Otaha: Ungewöhnlich, ich musste mit zwei Pistolen und einem Schwert posieren. Normalerweise mache ich so etwas nicht (lacht).

play: Was ist das für eine Art TV-Spot?

Otaha: Düster, sexy und viel Action (lacht). Es ist schwierig, das Thema eines Spiels mit der Realität zu verschmelzen. Doch ich denke, wir haben einen hervorragenden Spot gedreht.



◉ Otaha, das DMC-Teufelchen.

play: Wie war die Foto-Session?

Otaha: Ich bin sehr zufrieden. Es war das erste Mal, dass ich für ein Videospiel Fotos gemacht habe. Devil May Cry ist sehr populär in Japan und es ist aufregend, bald von Millionen Menschen in den Zeitschriften gesehen zu werden.

play: Haben Sie Devil May Cry schon spielen können?

Otaha: Ja. Ich finde es gut, dass man keine Anleitung lesen muss. Ich hatte nicht viel Zeit, mir das Spiel genau anzuschauen, war aber überrascht, wie einfach es ist. Besonders mag ich es, wie ich die Gegner erst mit dem Schwert, dann mit den Pistolen angreife.

play: Was denken Sie über den Helden Dante?

Otaha: Dante ist mein Traummann: groß, hat eine gute Stimme, eine coole Frisur und beschützt die Schwachen (lacht).



◉ ... lass mich dein Sklave sein!



◉ Was für eine Grafikpracht! Alle Locations sind dreidimensionale Meisterwerke.



◉ Abgetaucht: Unter Wasser wird in den Ego-Shooter-Mode gewechselt.

einem großen Abenteuer zu sein, bis eines Abends die mysteriöse Trish buchstäblich mit der Tür ins Haus fällt. Sie macht ihm auf eindrucksvolle Weise klar, dass die Hölle erneut zum Angriff bläst. Auf Mallet Island soll das Tor zur Oberwelt geöffnet werden. Trish kennt überraschenderweise Dantes Geheimnis: In seinen Adern fließt das Blut von Sparda...

Tanz der Teufel

Devil-May-Cry-Hauptdarsteller Dante ist Popmusiker David Bowie wie aus dem Gesicht geschnitten. Allerdings hat der

"Dante ist mein Traummann: groß, hat eine gute Stimme, eine coole Frisur und beschützt die Schwachen".

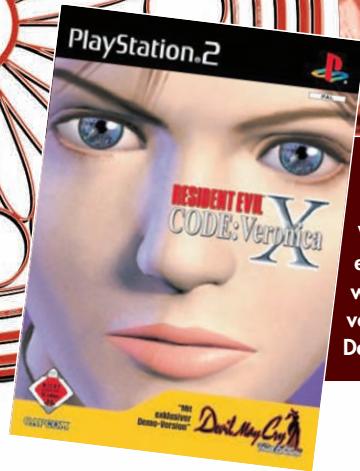
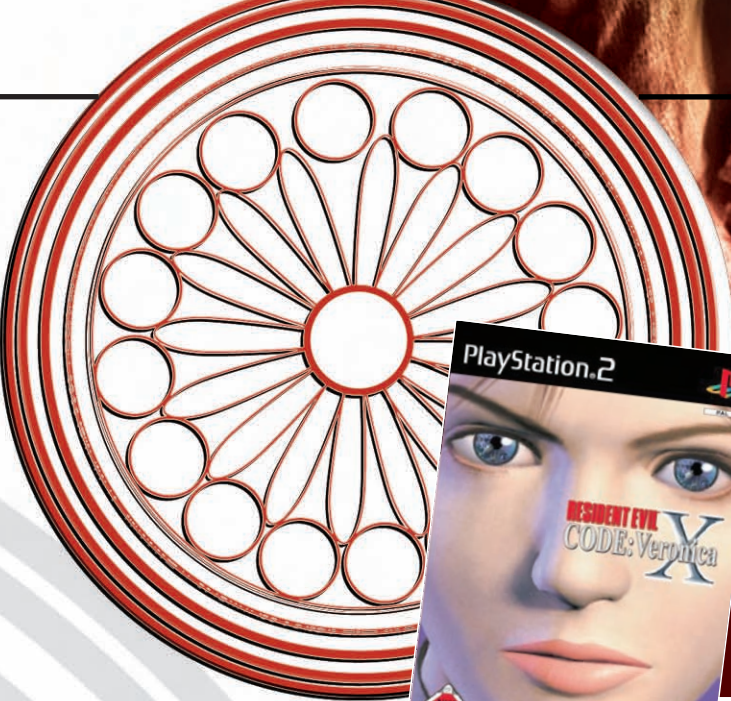
Teufel Sparda vor über 2000 Jahren den Mächten des Bösen entgegentrat. Mit der Kraft seines Schwertes schützte er die Menschheit vor einer dunklen Bedrohung. Jedoch geriet diese Tat über die Zeit hinweg in Vergessenheit.

Eine Stadt, irgendwo in der Gegenwart: Dante, ein Spezialist für Dämonen-austreibung, weiß noch nichts von seinem bevorstehenden „Glück“, Hauptfigur in

Videospielcharakter nur äußerlich etwas mit dem „Chamäleon“ gemein. Denn: Statt an einem sonnenüberfluteten Morgen neben Ex-Topmodel Iman aufwachen zu können, ist die stockfinstere Nacht sein Zuhause. Die Frage, ob Dante der Resident-Evil-4-Held war, beantwortete Mikami spontan: „Nicht ganz, ursprünglich wollten wir einen Helden, der unter den Folgen eines Umbrella-Angriffs leidet und mutiert ist.“



◉ Verdammt cool Kämpfen will gelernt sein.



Devil-May-Cry-Demo

Seit dem 13. September steht Resident Evil Code: Veronica X in den Läden. Auch der PAL-Version liegt eine spielbare Demo-Disc von Devil May Cry bei. So wird der Appetit auf die leckere Vollversion, die voraussichtlich am Nikolaus-Tag (6. Dezember) in Deutschland erscheinen wird, angeregt.

Ferner besitzt der besagte Ausdruck „Hard-Stylish-Action-Game“ seine Daseinsberechtigung. Unterteilt in 23 Level und 12 Secret Missions, muss der PlayStation2-Exorzist nur eines machen: Aufsehen erregend kämpfen und dabei lässig aussehen. Je spektakulärer man mit den Waffen umgeht, desto besser fällt unterm Strich das Gesamtergebnis am Ende einer Stage aus.

„Devil May Cry soll cool sein. Ich wollte ein Spiel entwickeln, in dem der Held cool ist. Es gibt Szenen, in denen Dante mit zwei Pistolen herumballert. Von überall greifen Gegner an, man wirft sie mit dem Schwert in die Luft und schießt nach oben in sie hinein“, so Shinji Mikami über die Kernabsicht von Devil May Cry.

Biblisches Teufelszeug

Apropos Gegner! Die Kinnlade klappt nach unten, wenn man sich mit dem facettenreichen PlayStation2-Ensemble des Hor-

ror-Kabinetts näher beschäftigt. Bestes Beispiel ist die Fliegen-ähnliche und Larvenspeiende Gestalt Beelzebub. Capcom hat diesbezüglich die Recherche-Hausaufgaben sehr gut gemacht. Die Geschichte des Beelzebubs geht auf den bis weit ins Mittelalter verehrten orientalischen Gott Baal-zebub (Herr der Fliegen) zurück. Aus Baal-zebub wurde später im Christentum der Beelzebub (Quelle: Neues Testament, Matthäus 12, 24-27).

Shinji Mikami treibt es aber hinsichtlich Authentizität noch bunter: Seine Begeisterung für den spanischen Architekten Antonio Gaudi (siehe Kasten) wirkt sich charismatisch auf das Gamedesign aus. Das Gros der Außenfassaden, Innenräume und Grundrisse stimmt mit Gaudis Baustil überein. „Wir benötigten viele Vorlagen für die Texturen“, fügt Mikami hinzu, „Mauerwerk, Säulen, Steintüren und Skulpturen - deshalb reiste Mr. Tazaki für zwei Wochen nach Europa. Er fotografierte Schlösser und



○ Dehilen Level-Bossen zwackt Dante z.B. mit Weihwasser mehr Lebensenergie ab.

alte Gebäude in Spanien und England. Anhand dieser Fotos modellierte er die Texturen in Devil May Cry.“

Den Teufel an...

...die Wand gemalt: Nicht nur die Bitmap-Tapeten zelebrieren das PlayStation2-Potential. Capcom hat vermutlich einen Pakt mit dem Teufel geschlossen, da jedes noch so kleine Objekt aus Polygonen besteht. Daher stößt Devil May Cry mit der Inszenierung der 3D-Welt in neue Sphären vor. „In Onimusha Warlords kamen vorgerenderte Hintergründe zum Einsatz. Wir wollten einen anderen Weg gehen. Biohazard



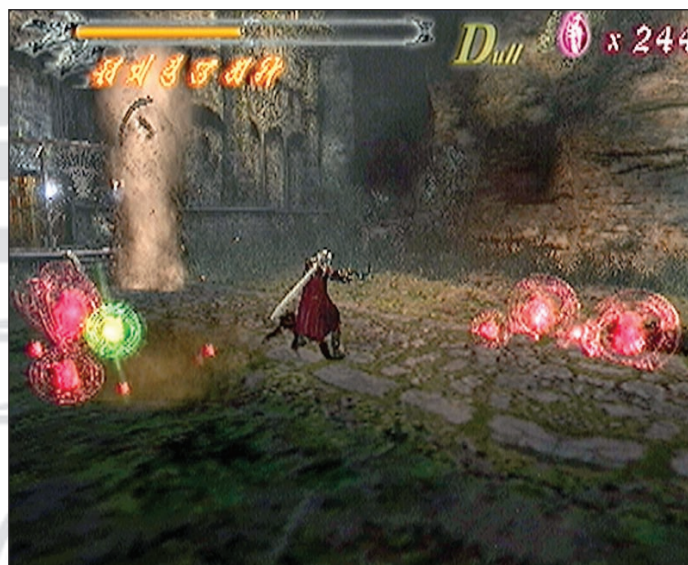
○ Beißt Dante in der Anfangsphase zu oft ins Gras, kann zwischen einem Normal- und Easy-Mode gewählt werden. Bei Letztgenanntem wird lediglich das Kämpfen vereinfacht.



○ Leicht verdauliche Rätselkost: Gelegentliche Puzzels lassen sich, ohne groß ins Grübeln zu kommen, lösen.



Die montäne Architektur lässt das Öfteren die Kinnlade herunterklappen.



Dante muss so viele Orbs wie möglich aufsammeln. Er kann damit Türen öffnen, seine Waffen up graden oder Items kaufen.



play: Was denken Sie über die Leistung der PlayStation2? Wenn man Biohazard: Code Veronica Complete Version (PS2) mit Devil May Cry vergleicht, sind das zwei verschiedene Welten. Die beiden Spiele unterscheiden sich grafisch sehr.

Mikami: Biohazard: Code Veronica Complete Version ist nur eine Umsetzung. Devil May Cry haben wir von Null programmiert. Wir haben viele Tools nur für Devil May Cry entwickelt, die bei keinem anderen Spiel zum Einsatz kamen. Das war ein hartes Stück Arbeit.

play: Warum sieht Biohazard: Code Veronica Complete Version auf der PlayStation2 schwächer aus als auf dem Dreamcast?

Mikami: Wie ich schon sagte, handelt es sich um eine Umsetzung. Der Programm-Code ist bei weitem nicht optimiert. Wir wollten unbedingt zum fünften Jahrestag von Biohazard fertig sein, deshalb auch der Anhang „Complete Version“.

play: Hätten Sie das Spiel optimieren

Im Gespräch mit Shinji Mikami, Executive Producer, Capcom

„Die Routinen in „Code Veronica“ (PS2) waren nicht ausgereift, vieles war improvisiert.“

können, wenn Sie mehr Zeit gehabt hätten?

Mikami: Nein, besser nicht (lacht).

play: Warum?

Mikami: Ich hätte meinem Team gesagt, sie sollten alles neu programmieren. Die Routinen in „Code Veronica“ (PS2) waren nicht ausgereift, vieles war improvisiert.

play: Wenn Sie ihr Wissen und die Routinen von Devil May Cry verwenden würden, wie würde „Code Veronica“ dann aussehen?

Mikami: Sie würden es nicht wiedererkennen.

play: Wäre der Unterschied so groß?

Mikami: Ja, wir machen so viele Fortschritte. Jeden Tag entdecken wir neue Wege, die PlayStation2 besser zu nutzen. Wir haben so viel Material und Ideen, wir könnten gleich noch ein paar weitere Devil-May-Cry-Episoden machen.

play: Werden die neuen Routinen auch in anderen Entwicklungen verwendet oder bleiben sie bei Devil May Cry?



Mikami: Nein, wir teilen unser Wissen natürlich untereinander. Viele Dinge, die wir bei Devil May Cry gelernt haben, kommen in Neuentwicklungen zum Einsatz.

play: Welche sind das im einzelnen?

Mikami: Es ist noch zu früh, jetzt darüber zu sprechen. Doch wir verwenden vieles aus Devil May Cry für eine andere große Serie.

play: Sie reden von Biohazard 4?

Mikami: Ja, daran wird u.a. gearbeitet. Es ist nur deprimierend, wie uns die Zeit davonläuft (lacht).

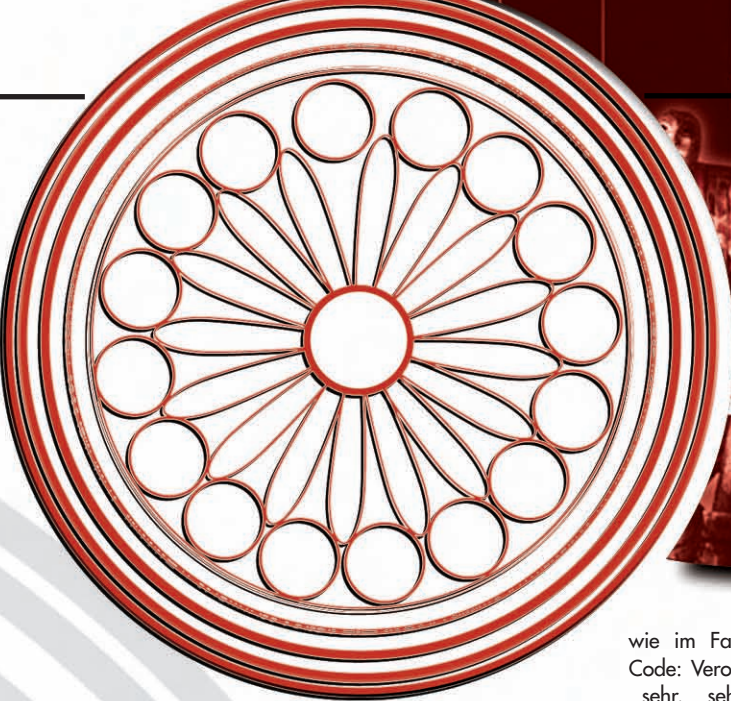
play: Biohazard 4 wird grafisch noch besser aussehen als Devil May Cry?

Mikami: Davon können Sie ausgehen.

play: Werden Sie viele Routinen von Devil May Cry in einem neuen Biohazard verwenden?

Mikami: Oh ja, allerdings wird vieles überarbeitet und manches von Grund auf neu entwickelt. Was ich bis jetzt gesehen habe, ist einfach umwerfend.





○ Manche Gegner füllen einen ganzen Bildschirm aus.

Code: Veronica Complete Edition hat mir in diesem Punkt sehr gut gefallen. Geschwindigkeit, Dynamik und Tempo lassen sich nur mit Polygon-Hintergründen realisieren, die mit Kamerabewegungen inszeniert werden“, so Shinji Mikami. Devil May Cry ist für die PlayStation2-Hardware maßgeschneidert. Es fand weder eine System-Odysee, siehe Onimusha-Warlords, noch eine dreiste PS2-Umsetzung

wie im Fall von Resident Evil Code: Veronica X statt. „Es war sehr, sehr schwer. Genau genommen hatten wir noch nie solche Schwierigkeiten, eine Hardware zu programmieren. Die PlayStation2 ist komplex und auf den ersten Blick undurchschaubar. Doch wenn man sie einmal beherrscht, lassen sich unglaubliche Dinge realisieren. Unsere Mühen haben sich gelohnt, denn wir können mit Stolz behaupten, mittlerweile die ausgereiftesten PS2-Tools in der Branche zu haben“, erläutert der Devil-May-Cry-Vater mit geschwellter Brust.

Teuflich gut!

Bravissimo, Capcom! Derart müssen Videospiele konzipiert sein – auch, wenn man spätestens nach sieben bis neun Stunden den Abspann über die Mattscheibe flimmern sieht. Wer Dino Crisis 2 mag und die Resident-Evil-Saga liebt, wird Devil May Cry vergöttern. Dieses Software-Highlight wird nicht nur gespielt, man lebt jede einzelne Spielminute exzessiv. Selbst bornierte PlayStation2-Atheisten werden



○ Wird's brenzlig, zeigt Dante auf Button-Druck, dass das Blut eines Teufels in seinen Adern fließt.

durch die überragenden Qualität bekehrt. Ob die PAL-Teufel lachen oder weinen, wird sich dagegen in einer der kommenden Ausgaben herausstellen. Vorausgesetzt, die europäische Niederlassung von Capcom bekommt es diesmal gebacken, play eine Testversion vor dem Release zu schicken. Bis dahin: Let's rock, Baby!



○ Echtzeiteffekte rücken die tollen Texturen erst ins rechte Licht.



○ Das Gameplay ist sehr geradlinig, bereitet aber einen Heidenspaß.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Capcom
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	6. Dezember

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Da bleibt einem die Spucke weg! Ein neuer Spiele-Stern strahlt hell am PS2-Himmel!

Sven Liebold

SOUL REAVER 2

Wie der Phönix aus der Asche: Raziels zweites Abenteuer sorgt für staunende Gesichter.



○ Raziel wird nach seinem Ableben zum letzten aktivierten Checkpoint transportiert.



○ Massenschlachten sind bei Soul Reaver 2 nichts Ungewöhnliches.

PS2 Nur etwa 40km außerhalb von San Francisco befindet sich in einer verträumten Wohngegend das Hauptquartier von Crystal Dynamics. Wir besuchen die Entwickler vor Ort, um uns ein Update über das nun fast fertiggestellte Soul Reaver 2 abzuholen. Nachdem sich die Journalisten erwartungsvoll vor dem riesigen Präsentationsfernseher platziert hatten und die DVD von Studiochef Andrew Bennett gestartet worden war, glaubten wir nach wenigen Minuten unseren Augen nicht zu trauen. Die derzeitige Version von Soul Reaver 2 ist qualitativ mit gigantischen

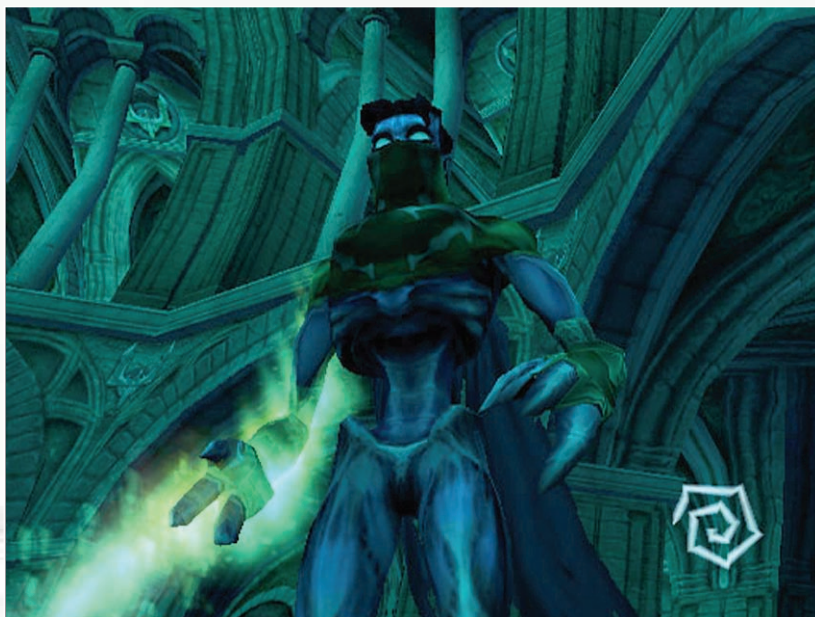
Schritten über sich hinaus gewachsen und kann sich auf grafischer Seite ohne weiteres mit der absoluten PS2-Elite messen.

Optischer Frontalangriff

Verbrachte man im ersten Teil die meiste Zeit damit, in dunklen Hallen und Gemäuern umherzuirren, ermöglicht die neue Hardware nun endlich auch einen Ausflug in die Natur der unheimlichen Welt von Nosgoth. Raziel stapft durch dichte, fast dschungelähnliche Wälder. Man kann dabei immer wieder beobachten, wie sich die Sonnenstrahlen bemühen, durch die

Baumkronen zu dringen, und schließlich als hauchdünner Strahl auf den Boden treffen. Benett führt uns an eine Lichtung, in deren Zentrum ein See liegt, der von einigen Wasserfällen umgeben ist. Als Zuschauer glaubt man schon fast die Wassergischt spüren zu können – einfach atemberaubend.

Mit einem großen Satz springt Raziel in die Mitte des beschriebenen Sees, um die Unterwasserwelt zu erkunden. Crystal Dynamics setzt hier neue Maßstäbe und kreierte die bislang wohl realistischste Darstellung des feuchten Nass. Pflanzen und Korallen wiegen sich im ruhigen Takt der Strömung, während allerlei Fischarten den Vampir neugierig umkreisen oder gar angreifen. Die gesamte Optik wurde der Sicht unter Wasser entsprechend zusätzlich mit einem leichten Unschärfefilter versehen und perspektivisch etwas verzerrt. Als Sahnehäubchen gibt es wie beim Vorgänger die beliebten Blubberbläschen zu bestaunen, die durch den Sog von Raziels graziösen Schwimmbewegungen entstehen



○ Soul Reaver 2 hat ca. zehnmal mehr Texturen als der Vorgänger.



○ Nosgoth-Kenner werden sich über diesen Anblick besonders freuen.



○ Eine wahre Augenweide: Die Unterwasserabschnitte sind atemberaubend.



○ Die Gegnervielfalt ist deutlich größer als beim Vorgänger.

und langsam nach oben steigen. Blickt der Hobbytaucher vom Grund des Gewässers nach oben, sieht er sogar die Wasseroberfläche, auf der sich dynamisch kleine Wellen kräuseln.

Köpfchen statt Blöckchen

Viele von euch werden sich bestimmt schmerzlich an die vielen Denksportaufgaben des Vorgängers erinnern, die nahezu allesamt in Verbindung mit dem Schieben und Aufschichten von Steinblöcken standen. Kaum hatte man einen Raum betreten, beschlich den Spieler sofort der Gedanke: „O.k., welchen Block muss ich jetzt wo hinschieben?“ Zwar waren diese Aufgaben immer sehr innovativ gestaltet, hatten aber dann doch irgendwann einen monotonen Beigeschmack. Crystal erkannte diese Problematik und polierte die Spielmechanik deshalb gründlich auf.

Raziel ist nun in der Lage, deutlich mehr Combos und geschickte Ausweichmanöver auszuführen. Dadurch ergeben sich im Zusammenspiel mit dem gewieften Verhalten der Gegner spannende Duelle, die vor-

zugsweise mit einem der vielen brutalen „Fatalities“ enden. Ob Kopf ab, Oberkörper ab oder die klassische Pfählnummer, der Vampirkrieger kann aus einem großen Repertoire schöpfen, um dem Kontrahenten den Gnadenstoß zu verpassen. Allerdings ist es leider nicht mehr möglich, seine Opfer an Wände mit befestigten Speeren oder ähnlich spitzem Gerät zu werfen.

Massenschlachten

Konnte man im ersten Teil noch vielen Kämpfen aus dem Weg gehen, ist der Spieler nun oft gezwungen, sich den leidigen Gefahren zu stellen. Mit Hilfe von plötzlich auftauchenden Energiebarrieren wird man beispielsweise in einem Gang festgehalten, in dem sich allerlei Dämonenbrut tummelt. Die „Demon-Barrieres“ lösen sich erst dann wieder auf, wenn man sich aller Feinde entledigt hat. Bis zu 12 Angreifer gleichzeitig können versuchen, Raziel in die Mangel zu nehmen.

Seitens der Rätsel legten die Entwickler den Schwerpunkt auf das Zusammenspiel von bestimmten Objekten und Raziels 16 unterschiedlichen Energieschwertern – „Reaver“

genannt. Obendrein müssen nun bestimmte Artefakte und Gegenstände gefunden werden, um an anderer Stelle von ihnen Gebrauch zu machen.

In der nächsten Ausgabe werden wir Soul Reaver 2 endlich auf den Prüfstand stellen. Die von uns bereits angespielte deutsche Version überzeugte aber zumindest schon jetzt mit einer hervorragenden Lokalisierung.



○ Im fertigen Spiel wird euch ein Kompass bei der Orientierung unterstützen.



○ Das Render-Intro wird wieder von der Firma Glyph X erstellt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Crystal Dynamics
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Soul Reaver 2 kitzelt die PS2-Hardware an noch unberührten Stellen.

Sven Liebold

BLOOD OMEN 2

Neues aus Nosgoth: Kains Abenteuer nehmen endlich konkrete Formen an.



○ Die Levelarchitektur muss sich nicht hinter Soul Reaver 2 verstecken.



○ Blut muss fließen! Kain braucht den leckeren Saft zum Überleben.

PS2 Was bei unserem ersten Besuch im Frühjahr bei Crystal Dynamics noch auf wackligen Beinen stand, präsentiert sich nun weitaus fortgeschrittener. Blood Omen 2 ist der Nachfolger des älteren PSone Action-RPG Blood Omen: Legacy of Kain und führt die Geschichte nahtlos fort. Kain möchte die Macht über ganz Nosgoth an sich reißen und fordert die edlen Seraphin-Ritter zum Duell gegen ihn und seine Vampirarmee. In einer bitteren Schlacht erliegt Kain den Seraphin und fällt in ein 200-jähriges Koma. Als der besiegte Blutsauger erwacht, findet er sich an einem fremden Ort wieder: ohne Gefolgschaft, vieler seiner vampirischen Fähigkeiten beraubt und seines mächtigen Schwerts Soul Reaver.

Blut muss fließen...

Er macht sich auf die Suche nach seinen alten Gefolgsleuten und sie führt ihn in Nosgoths Hauptstadt: Meridian. Von dort

versucht Kain seine ursprünglichen Fähigkeiten zurückzuerlangen. Doch die Zeiten haben sich geändert, denn die Stadt wird jetzt von den Rittern regiert. Diese haben sich die Glyph-Technologie angeeignet, die einer Art magischer Elektrizität entspricht. In einer dunklen Steampunk-Umgebung gilt es fortan, Aufträge aller Art zu erledigen. Da Kain allerdings im Gegensatz zu Raziel ein lebender und atmender Vampir ist, benötigt der finstere Krieger dringend das Blut der anderen. Dabei ist es ihm völlig egal, bei wem er das Fass ansticht. Angezapft werden sowohl unschuldige Passanten als auch die Ritter selbst. Allerdings sollte man aufpassen, dass Kain nicht zuviel Aufsehen erregt, da man sich sonst ganz schnell einer Übermacht an Seraphin gegenüber sieht.

Geistreich und brutal

Die vielen Aufgaben und Rätsel sind um

einiges vielschichtiger als bei Soul Reaver. Per Schalter muss beispielsweise die Glyph-Energie durch Leitungen gejagt und über mehrere Räume deren Verlauf beobachtet werden. Richtig interessant wird es, wenn Kain seine Fähigkeiten zurückerlangt, das „Dark Gift“. Er ist dann in der Lage, riesige Sprünge über Häuserdächer zu vollführen oder auch beispielsweise in die Seelen geistig Schwacher einzudringen und diese zum eigenen Nutzen fernzusteuern. Das bald erscheinende Soul Reaver 2 wird übrigens eine spielbare Demo des etwas anderen Action-Adventures beinhalten.



○ Schau mir in die Augen, Kleine...



○ Eine neuartige Kampfmechanik sorgt für spannende Duelle.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Chrysal Dynamics
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Dezember

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Die ausgeklügelte Spielmechanik lässt auf einiges hoffen.

PROJECT

EDEN

**DU HAST EIN TEAM.
SEINE STÄRKE: DEIN KOPF.
SEINE SCHWÄCHE: DEINE NERVEN.**



AMBER

CARTER

MINOKO

ANDRÉ

Gigantische Mega-Citys, hoffnungslos überfüllt mit Millionen von Menschen. Sie kämpfen nicht ums Leben, sondern ums Überleben. Mit allen Mitteln. Du kämpfst mit. Deine Waffen: ein vierköpfiges Team aus Spezialisten. Kombiniere die Stärken des Einzelnen mit denen der anderen. Handle taktisch. Unterstütze den Teamgeist. Gewinn das Vertrauen Deines Teams. Sonst verlierst Du am Ende mehr als nur Leben. Eine Eidos Interactive Production



In den Hauptrollen: Du als Carter, Du als Amber, Du als Minoko und Du als André.

Project Eden © 2001 Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. Project Eden is a Trade Mark of Core Design Limited.



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



Sven Liebold

SILENT HILL 2

Endspurt! Wir spielten für euch eine fast fertig-gestellte Version des Horror-Schockers.



○ Metzger Pachulke auf dem Weg zur Arbeit.



○ Der Radio warnt vor sich nähernden Bestien.



In der nächsten Ausgabe ist es soweit. Dann können wir endlich das düstere Adventure auf den Prüfstand stellen. Um euch schon jetzt einen kleinen Vorgeschmack zu liefern, machen wir uns persönlich auf den Weg durch die nahezu vollendeten Straßen von Silent Hill 2 - das letzte Update vor dem großen Test im nächsten Monat.

Der Tanz beginnt

Angekommen im Startmenü, kann sich der Spieler zwischen jeweils drei Schwierigkeitsgraden in den beiden Kategorien Action und Rätsel entscheiden. Wir entscheiden uns zweimal für den „Normal“-Weg und finden uns in einer verdreckten Rastplatztoilette wieder.

Nach einer kurzen FMV-Zwischensequenz fährt die Kamera neben einem leckeren Urinal bis hinter unseren Hauptakteur James Sunderland, der sich selbst im Spiegel betrachtet. Dort wartet man zunächst darauf, dass die Kamerafahrt weitergeht. Bis man kurz danach herausfindet, dass James bereits mit dem Joypad durch den Raum bewegt werden kann. Der Wechsel zwischen FMVs und Spielgrafik ist dank der unglaublich realistischen Optik nahezu übergangslos und sorgt immer wieder für „Aha-Effekte“.

Briefe aus dem Jenseits

Eigentlich wollte James nie mehr in das beschauliche Städtchen Silent Hill zurückkehren, da er dort viel zu viele schöne Momente

mit seiner vor drei Jahren an einer schrecklichen Krankheit verstorbenen Frau Mary erlebt hatte. Doch vor kurzem bekam er rätselhaft Post. Einen Brief, der wie es scheint, von seiner Gattin verfasst worden war. „In meinen endlosen Träumen sehe ich diese Stadt. Silent Hill. Du hast versprochen, irgendwann mit mir wieder dorthin zu fahren. Du hast es nie getan. Nun, jetzt bin ich alleine hier... an unserem besonderen Ort... wo ich auf dich warte.“ James ist sich absolut sicher, dass es Marys Handschrift auf dem Papier ist. Aber wie kann das möglich sein?

Auf einer Aussichtsplattform mit Blick auf den beschaulichen Lake Toruca muss er sein Auto abstellen, da die Straße durch ein großes geschlossenes Tor blockiert wird. Auf einem



○ An Speicherpunkten kann der Spielstand gesichert werden.



○ Erst nach mehreren Schüssen gehen die Kreaturen zu Boden.



○ Aufwändige Texturen, so weit das Auge reicht.



○ ... man kann es eben schlecht in Worte fassen.

schmalen Feldweg durch neblige Wälder beschließt er, zu Fuß die Stadt zu erreichen.

Nebel des Grauens

Bereits im ersten Teil arbeiteten die Entwickler mit einer Art Nebelwand. Damals behalf man sich damit aber, um das Aufpoppen von Polygon-Fassaden in den Straßenzügen zu kaschieren. Im Sequel verfolgen sie andere Ziele. Ohne zu übertreiben, hat man Nebel noch nie in dieser Perfektion über eine Konsole schweben sehen. Der undurchsichtige Dampf ist nämlich nicht zweidimensional, wie gewohnt, sondern zieht sich voluminös durch die virtuelle Stadt bzw. den Wald, der zu dieser hinführt. Immer wieder lösen sich einzelne Schwaden und kräuseln unheilvoll über den Boden. Man glaubt ständig, irgendwelche Fratzen in dem Dunst erkennen zu können. Sieht Dinge, die gar nicht da sind. Einfach furchteinflößend.

Here comes the pain

James erinnert sich an einen Ort, an dem Mary und er viel Zeit verbracht haben:

den Rosewater Park. Ausgerüstet mit einer Landkarte machen wir uns auf den Weg zu dem lauschigen Plätzchen. Nach einem langen Fußmarsch durch den Wald erreichen wir die ersten Straßenausläufer. Schon nach wenigen Metern zieht sich eine enorme Blutspur über den Asphalt, die wir natürlich weiterverfolgen. Hinter einem Holzverschlag hören wir ein eigenartiges lautes Geräusch. Richtig, das bekannte Radio aus dem Vorgänger ist auch wieder mit von der Partie. Nähert sich eine Kreatur, wird das Rauschen lauter. Entfernt sie sich, klingt der Lautstärkepegel ab.

Es hatte auch seinen Grund, dass wir das Geräusch so klar hörten, denn nur einen Schritt entfernt nähert sich der erste Kontakt zur kranken und verdrehten Welt von Silent Hill. Man kann diesen Anblick nur schwer in Worte fassen. Etwas „menschenähnliches“ wankt auf uns zu und bespritzt unseren Hauptakteur mit einer seltsamen Flüssigkeit aus einer noch seltsameren Körperöffnung. Über den Ursprungsort

dieser Substanz zerbrechen wir uns mal lieber nicht den Kopf. Stattdessen greift James zu einem dicken, mit Nägeln versehenen Kantholz. Den Rest kann man sich ja denken.

Silent Hill 2 weckt tatsächlich ein unbehagliches Gefühl, das weit über den Begriff Angst hinausgeht. Mit den vielfältigsten Stilmitteln sorgen die Entwickler für permanente Gänsehaut, die auch nach Abschalten der PS2 noch lange anhält. Der Spieler wird mit den dunkelsten und krankhaftesten Fantasien konfrontiert, die einfach nicht von dieser Welt zu sein scheinen. Absolut nichts für schwache Gemüter!



○ Silent Hill schwimmt in einem Nebelmeer.



○ James ärgert sich über den Pauschalurlaub.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	Konami TYO
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	24. November

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★★ — potenzieller Hitkandidat

Wir wollen dieses Spiel und wir wollen es jetzt!

BALDUR'S GATE

Dark Alliance

Heiko Strobel

Reisen, ohne etwas dafür zu bezahlen - Baldur's Gate versetzt euch direkt auf den Kontinent Faerûn.



◯ Trotz der detaillierten Grafik ist kein Flimmern vorhanden.



◯ Im Zwei-Spieler-Modus findet ihr genau dieselbe Handlung vor.

PS2 Der Titel ist in den Forgotten Realms, der wohl bekanntesten Welt der Dungeon&Dragon-Reihe, angesiedelt. Auf diesem schon seit den 70er-Jahren bestehenden „Pen&Paper“-Rollenspiel beruht die Grundlage aller bereits erhältlichen PC-Kollegen. Seit Juni steht nun die dritte, neu überarbeitete Version des klassischen Rollenspiels in unseren Regalen. Baldur's Gate: Dark Alliance basiert somit als erster Konsolentitel auf dem neuen Regelwerk.

RPG-typisch

Drei verschiedene Abenteuertypen stehen zur Auswahl. Ihr müsst euch zwischen

einem Zwergkrieger, einer Elfenzauberin oder einem menschlichen Ranger entscheiden. Jeder Charakter besitzt zu Beginn andere Grundwerte. Die Attribute Stärke, Intelligenz, Weisheit, Ausdauer, Konstitution und Charisma könnt ihr im Verlaufe des Spiels noch aufrüsten. Der Zwerg strotzt allerdings anfangs schon vor Kraft, die Zauberin ist hochintelligent und der Ranger ist eine Art Allrounder. Nach jedem Levelanstieg besteht zudem die Möglichkeit, seinen Helden auf bestimmte Fähigkeiten zu spezialisieren. So besitzt der starke Krieger vor allem Nahkampf-Skills, die Magiebegabte diverse Zaubersprüche und der Ranger

hauptsächlich Fernkampffertigkeiten, die ausgebaut werden wollen.

Jede Menge Erfahrungspunkte werden benötigt, um eine Stufe emporzuklettern. Diese erhaltet ihr sowohl durch das Abschlagen verschiedener Monster und Verbrecher, die zu Genüge vertreten sind, als auch durch das Lösen diverser Quests.

Verlaufen ist nicht

Hauptziel in der Hafenstadt Baldur's Gate ist es, eure entführte Schwester aus den Fängen einer Diebesgilde zu befreien. Dabei wandert ihr durch insgesamt 30 Level, die sich über drei Akte erstrecken. So durch-



◯ Beim Einsatz von Magie auf eine Horde von Feinden geht die Frame-rate derzeit noch kurz in die Knie.



◯ Der Soundtrack ist ebenso wie die Grafik vom Feinsten und lässt euch tief ins Spielgeschehen abtauchen.



○ Um mit der Steuerung vertraut zu werden, hat man bei Spielbeginn die Möglichkeit ein Tutorial zu durchschreiten.

quert ihr die komplette Kanalisation des Ortes, marschiert über die windigen Gipfel des Sunset Mountain und durchschreitet das tödliche Sumpfland von Chelimber. Dabei verstrickt sich das Eine mit dem Anderen: Als ihr euch in der Hafenkneipe nach der Räuberbande erkundigt, die eure Schwester entführt hat, werdet ihr gleich darum gebeten, dem Rattenproblem im Keller ein Ende zu setzen. Mit der Zeit erscheinen Gäste in besagter Bar, wovon fast jeder eine weitere Sidequest bereithält. Leider sind die Wege ziemlich linear, so dass ihr eigentlich gar keine Aufgabenstellung verpassen könnt. Jeder Gang führt letztendlich zu einem Ziel. Entweder erwartet euch am Ende ein kleinerer Endgegner oder ihr findet einen Hebel vor, der darauf wartet, betätigt zu werden. Einfach wird es keineswegs, sich durch die düsteren Gänge und Gruben zu schlagen. Anfangs besitzt der Held gerade mal einen Dolch und seine dürftige Garderobe ist auch kein großer Schutz vor härteren Angriffen. Hat man das nötige Kleingeld

beisammen, so kann man sich bessere Ausrüstungsgegenstände bei Bartley, dem Händler, kaufen. Mit einem Quäntchen Glück könnt ihr auch gute Accessoires auf dem Schlachtfeld oder in Truhen finden.

Eine wahre Pracht

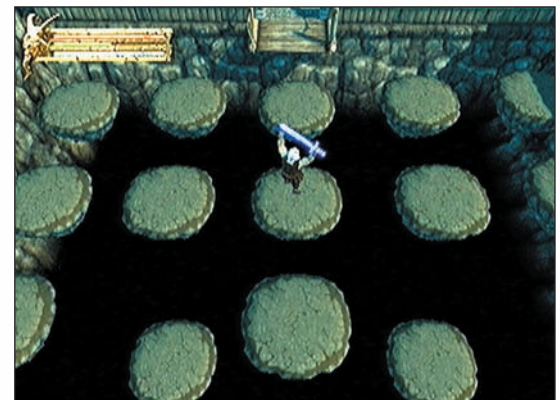
Die komplette 3D-Welt ist ausnahmslos perfekt in Szene gesetzt. In der detaillierten Umgebung wurden nahezu alle Objekte animiert. So werden dunkle Gänge von lodernden Fackeln in Echtzeit erleuchtet. Dazu kommt, dass der geworfene Schatten bei zwei Lichtquellen dementsprechend doppelt am Boden zu sehen ist. Durch verschiedene Zaubersprüche erstrahlt die Umgebung in unterschiedlichen Farben. Durchschreitet man Wasser oder springt sogar ins feuchte Nass, werden authentische Wellen erzeugt, deren Wogen sich langsam und sanft wieder glätten. Glänzende Oberflächen, wie Metall oder Eis, verwenden Environment Mapping, um die Welt reflektieren zu lassen - genauso wie es im

realen Leben auch sein würde.

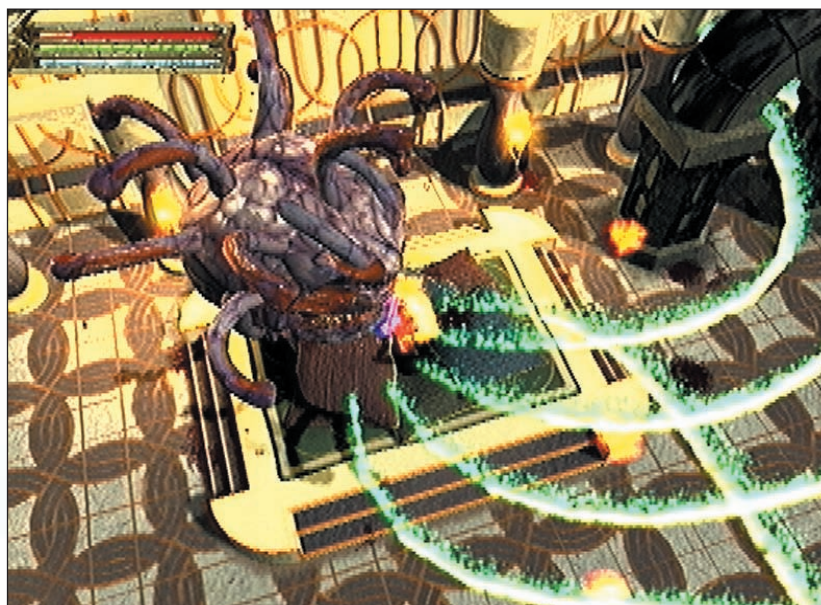
Grafisch ist der Titel ohne Übertreibung ein Meisterwerk, das Gameplay hingegen bietet noch einige Mankos. Der Weg läuft leider viel zu linear ab und die Kämpfe sind nicht ausgewogen. Bei manchem Endgegner bedarf es keinerlei Anstrengung, um sie zu besiegen, bei dem ein oder anderen Standard-Kontrahent hingegen wird euch das Lachen schon mal vergehen. Wir müssen abwarten, ob die Entwickler von Snowblind Studios Baldur's Gate: Dark Alliance bis zum Release im Oktober noch den restlichen Feinschliff angegediehen lassen.



○ Netter Blickfang! Wenn man den Helden keine Rüstung anzieht, so haben sie auch wahrhaftig keine an - allerdings nicht ratsam!



○ Stellenweise müsst ihr eure Sprungkünste unter Beweis stellen.



○ Waffen oder Rüstungen mit magischen Fertigkeiten sind von einer blauen Aura umgeben.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	RPG
Spieler	1-2
Hersteller	Virgin Interactive www.vid.de
Entwickler	Snowblind Studios/ Black Isle Studios
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Oktober

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Baldur's Gate: Dark Alliance wird neue Maßstäbe für zukünftige Rollenspiel-Titel setzen!

Toni Opl

GTA 3

Leben und sterben lassen. Hast Du das Zeug zum skrupellosen Mafiaboss?



○ Von erhöhten Positionen aus lassen sich Zielpersonen leichter liquidieren.



○ Des Nachts wird Liberty City von den vielen Leuchtreklamen erhellt.



Als Vorbild dienten Filme wie „Goodfellas“, „Der Pate“ oder „Scarface“. Filme, in denen die Hauptdarsteller auf den finsternen Pfaden des Verbrechens entlangschreiten. Filme, die von Gewalt und Kriminalität erzählen. Von Mord, Totschlag und Erpressung. GTA3 ist das spielerische Äquivalent dieser Streifen – der virtuelle Komplize sozusagen.

Play it Bogart!

Eure Hauptaufgabe besteht, wie in den beiden Vorgängern für die PSone, darin, vom kleinkarierten Gelegenheitsgauner zum König der Unterwelt aufzusteigen. Dabei ist absolut jedes Mittel recht. Über Leichen zu gehen ist zwar nicht dringend erforderlich, erleichtert die Sache jedoch ungemein. Und Liberty City bietet beinahe

endlos viele Möglichkeiten, Leute um die Ecke zu bringen und zwiespältige Geschäfte abzuwickeln.

Entgegen den Prequels werden die Aufträge nun nicht nur telefonisch oder per Pager übermittelt, sondern auch stilecht von Mann zu Mann besprochen. Eine Unmenge an Cut-Scenes sollen dem Spieler das Gefühl vermitteln, immer tiefer in den Sumpf des Verbrechens hinabzugleiten – und im Gegenzug die subversive Karriereleiter emporzuklettern.

Ehe man sich's versieht, steckt man im Teufelskreis von Fahrzeugdiebstählen, Drogendelikten, Zuhälterei, Waffenschiebereien und Bombenanschlägen fest. Wobei dies nur die Spitze des kriminellen Eisbergs ist. Besonders makaber gestaltet sich beispielsweise die Mission rund um einen mit Dy-

namit vollgestopften, in der Fußgängerzone abgestellten Eiswagen. Doch das nur am Rande...

Gut oder böse?

Eine rein rhetorische Frage, wie wir meinen. Zwar kann man GTA3 laut Aussage von Rockstar Games Producer Jeronimo Barrera beenden, ohne einem Menschen auch nur ein Haar zu krümmen, doch wer zur Hölle will das schon? Schließlich offenbaren sich einem derartige spielerische Möglichkeiten nicht alle Tage.

Trotzdem haben die Entwickler unzählige Side-Missions eingebaut, in denen ihr den „scheinbarmherzigen“ Samariter raushängen lasst. So könnt ihr euch unter anderem als Taxifahrer, Rettungssanitäter, Police-Officer oder Stunt-Driver durchs Leben schlagen.



○ Watch ya back: Wer nicht aufpasst, wird von feindlichen Gangs einfach über den Haufen gefahren.



○ Klaut ihr einen Polizeiwagen, so könnt ihr selbst auf die Jagd nach Verbrechern gehen.



○ Reichhaltiges Arsenal: Neben der AK-47 gibt es eine Reihe weiterer Schusswaffen wie Flammenwerfer und Bazookas.



○ Eine automatische Zielhilfe erleichtert es, ungebetene Gäste loszuwerden. Nettes Detail: Den vorbeidonnierenden Zug spürt man mittels Dual-Shock.

Was allerdings a) wesentlich mühseliger ist, als für gut betuchte Auftraggeber einfach ein paar Leute über den Haufen zu pusten, und b) ebenfalls nicht ganz astrein ist, denn schließlich rücken Yellow-Cab-Driver und Co. ihre Vehikel nicht unbedingt freiwillig raus. Doch selbst beim harmlosen Autoklau heißt es „Augen auf!“. Wird man von einem neugierigen Passanten erwischt, klingelt dieser eventuell an einer nahegelegenen Telefonzelle kurz bei den Bullen durch. Wie lange die Donut-Patrol dann bis zum Tatort braucht, hängt vorwiegend von der Tageszeit und der Gegend ab. Das Gangster-Einmaleins be-

sagt: Je später die Nacht und je ungastlicher die Nachbarschaft, desto fragwürdiger ist es, ob die Cops ihre fetten Hintern überhaupt in den Einsatzwagen wuchten. Deshalb trauen sich zu fortgeschrittener Stunde auch keine rechtschaffenen Bürger mehr auf die Straße. Gangs kontrollieren die Stadt.

Brave new world

„Auf der PlayStation2 konnten wir unsere Vision von Grand Theft Auto endlich hundertprozentig verwirklichen.“ Bereits beim ersten Schritt im komplett dreidimensionalen Liberty City wird klar, was Jeronimo Barrera mit diesem Statement ausdrücken will. DMA und Rockstar Games ist es tatsächlich gelungen, eine eigene kleine Welt zu erschaffen. Komplett mit regem Straßenverkehr, belebten Fußwegen, wechselnden Wetterverhältnissen und typischen amerikanischen Stadtteilen. Dazu wechseln sich im halbstündlichen Rhythmus Sonne und Mond am Firmament ab.

Ebenso beeindruckend gestaltet sich das Schadensmodell der unzähligen Fahrzeuge, die man sich unter den Nagel reißen kann.

Wer wie ein Henker fährt, riskiert schnell verbeulte Karosserien, splitternde Scheiben und klappernde Türen, die aus ihrer Arretierung springen. Spätestens, wenn die ersten schwarzen Rauchwolken und Flammen aus der Motorhaube dringen, sollte man die Karre einfach am Straßenrand stehen lassen. Ansonsten... BOOOOOM!

Um wirklich alle kleinen und feinen Details dieses Titels in Worte zu fassen, könnte man wahrscheinlich ein ganzes Heft füllen. Fakt ist: Nie zuvor gab es ein derart breit gefächertes Spielprinzip. Und niemals zuvor hat es derart viel Spaß gemacht, einfach nur durch die Gegend zu schlendern und seinem nervösen Zeigefinger freien Lauf zu lassen.



○ Mit der Zeit fahren die Bullen härtere Geschütze auf, bis auch FBI und Army aufkreuzen.



○ How low can you go? Leoparden-Sitzbezüge und dicke Plüschwürfel - der Lowrider verfügt sogar über eine Hydraulik, mit der ihr den stylischen Wagen hüpfen lassen könnt.



○ Keep on rollin': Während der Autofahrt könnt ihr mit der L3-Taste die verschiedenen Radiosender durchschalten.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Take2 Interactive www.take2.de
Entwickler	DMA Design/ Rockstar Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	26. Oktober

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Selten gab es eine derart uneingeschränkte spielerische Freiheit. Ein Action-Knaller der Superlative!

ALONE IN THE DARK™

THE NEW NIGHTMARE

Believe in the Light and you will be strong in the Dark.

Bruno Bonnel presents Edward Carnby and Aline Cedrac in an Infogrames Production and a Darkworks Game "Alone in the Dark".

In Association with Spiral House Ltd., Sound by: Miles Soundsystem, Story based on the "Cthulhu-Myth" by H.P. Lovecraft

www.aloneinthedark.com



Maniac 7/01



OPM 7/01



playPlayStation
6/01



Players 7/01



PlayStation2
7/01



PS Gamer



PSG 6/01



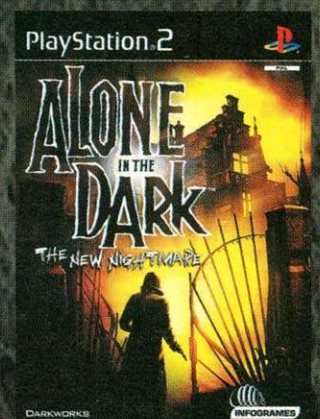
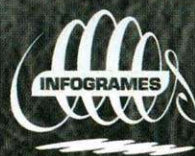
Bravo
ScreenFun Nr.6

© INFOGRAMES 2001 Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES, developed by Darkworks. Adapted and converted for the PS2 by Spiral House Ltd.
"PlayStation2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Piesker.Krüger, Werbeagentur GmbH

PlayStation 2

"DER BRILLANTE
HORROR-SCHÖCKER
FÜR PS2" OPA 10/01

DARKWORKS
VIDEO GAME DEVELOPMENT STUDIO



mArk Liebold

DROPSHIP

**Ich liebe den Geruch von Napalm am Morgen.
Es riecht irgendwie wie... wie Sieg!**



○ Der Funkverkehr sorgt für eine authentische Atmosphäre.



○ Jetzt noch Wagners „Ritt der Walküren“ und die Szene wäre perfekt.

PS2 Sie kamen aus dem Himmel! Luftlandetruppen zählen zu den flexibelsten Einheiten des Militärs. Getreu dem Motto: „Schnell rein, schnell wieder raus!“ bewies diese Waffengattung schon auf unzähligen Schlachtfeldern ihre Effizienz. Ihr strategischer Wert ist unersetzbar. Dropship nimmt sich dieses Themas an, wobei vor allem Filme wie Apocalypse Now, Aliens: Die Rückkehr oder Starship Troopers den Entwicklern als Vorbild dienten.

Die Gelbe Gefahr

Wir schreiben das Jahr 2050. Der Weltfrieden ist zum Greifen nahe. Nur noch ein

paar vereinzelte Terrorgruppen und machthungrige Schmalspur-Diktatoren widerstreben dem Traum einer geeinten Menschheit. Besonders in China steht man den Ideen der Vereinten Nationen alles andere als aufgeschlossen gegenüber. Sowohl der UNO als auch der NATO sind die Hände gebunden. Aus diesem Grund wurde die United Peace Force ins Leben gerufen. Ihr Auftrag: Aggressoren, die den Frieden bedrohen, muss mit allen Mitteln Einhalt geboten werden!

Das Friedenskörps zeichnet sich nicht unbedingt durch seine Größe, dafür aber durch seine Flexibilität aus. Durch den Einsatz von

hochmodernen Transportflugzeugen ist die UPF in der Lage, ihre Truppenverbände blitzschnell in die Krisengebiete zu entsenden. In Dropship schlüpft ihr in die Rolle eines dieser Piloten dieser Landungsschiffe. Eure Aufgabe besteht allerdings nicht nur darin, euch mit logistischen Problemen herumzuschlagen. Luftkämpfe und Bodenmissionen stehen ebenso auf dem Einsatzplan wie Transportflüge.

Der Adler ist gelandet

Je nach Mission nehmt ihr entweder auf dem Pilotsitz eines Flugzeuges platz oder klemmt euch hinter das Lenkrad eines Pan-



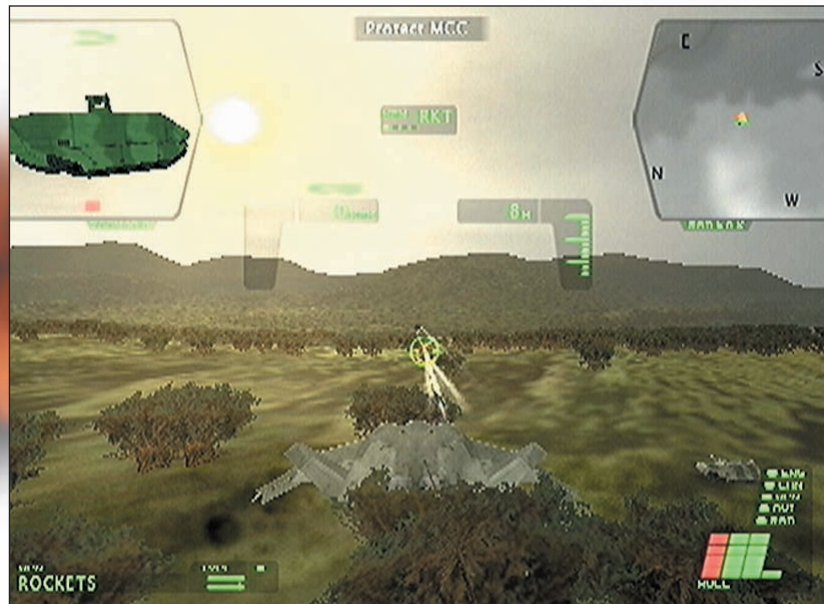
○ Optional könnt ihr die Kamera am anvisierten Feind ausrichten.



○ Während der Co-Pilot fährt, übernehmt ihr die Waffenkontrolle.



Das Landen erfolgt automatisch. Ihr müsst nur vorsichtig in die Nähe der Markierung fliegen.



Taktische Kriegsführung in Perfektion! Terroristen planen einen Hinterhalt, doch aus dem Schutz der Bäume heraus gibt das Dropship dem UPF-Panzerwagen Rückendeckung.

zerwagens. Das Handling der Vehikel ist bis ins letzte durchdacht, wobei sich die Joypad-Belegung je nach Fahrzeug etwas verändert. Grundlegend werden sowohl die Dropships als auch die Jeepvarianten mit dem Analogstick gesteuert, wobei ihr damit gleichzeitig eine Zoomfunktion aktivieren könnt.

Im Gegensatz zum APC (Armored Personal Carrier) - hier benutzt ihr die Action- und Shoulderbuttons lediglich zum Beschleunigen, Bremsen sowie für die Auswahl und Aktivierung der Waffen - ist die Steuerung der Landungsschiffe um einiges komplexer. Die Jets können ähnlich einem Hubschrauber auf der Stelle fliegen. Um in den Flugmodus zu wechseln, genügt ein Doppeldruck auf den Schub-Button. Durch das zweimalige Betätigen der Gegenschubtaste hingegen gelangt ihr wieder in den Schwebeflug. Zudem sind einige Knöpfe mehrfach belegt. Die L1- und R1-Taster etwa dienen eigentlich der Ziel- und Sekundärwaffenauswahl. Drückt man jedoch beide zur

gleichen Zeit, gleitet das Dropship langsam nach oben.

Möchten Sie mehr wissen?

Dropship besticht nicht nur durch eine ansprechende visuelle Präsentation, sondern vor allem durch sehr viel Abwechslung und Dynamik. Das Spiel ist in vier Kampagnen aufgeteilt. Diese führen euch nach Nordafrika, Kolumbien, Kasachstan und ins Südchinesische Meer. Jede Einzelmission ist in mehrere Teilbereiche untergliedert. So gilt es etwa zunächst, die Raketenstellungen eines Terroristencamps auszuschalten, bevor man mit dem Absetzen eines Sonderkommandos beginnen kann. Im Anschluss ist es eure Aufgabe, den UPF-Soldaten, die sich am Boden um die überlebenden Unruhestifter kümmern, aus der Luft Rückendeckung zugeben.

Nicht minder unterhaltsam gestalten sich die Boden-Einsätze. Einmal muss der Spieler beispielsweise vor paramilitärischen Verbänden fliehen, nur um im nächsten Missi-

onsabschnitt in den Geschützturm des Panzerwagens zu klettern, um die heranrückenden Feinde mit den Bordkanonen auf Distanz zu halten. Solange ihr die Waffen glühen lasst, übernimmt euer Co-Pilot das Steuer des Jeeps.

Einige Missionen erfordern den Einsatz eines besonderen Dropship- bzw. APC-Typus. Die Landungsschiffe der Lifter-Klasse dienen vornehmlich dem Transport von Truppen und Fahrzeugen, wohingegen die Defender-Bauweise speziell für die Bekämpfung von Luft- und Bodenzielen ausgelegt ist. Vertreter dieser Dropship-Variante verfügen dementsprechend über eine bessere Bewaffnung, Panzerung und höhere Endgeschwindigkeit.



Dank der Zoomfunktion könnt ihr auch weit entfernte Ziele aufs Korn nehmen.



Via Raketenkamera kann man die Projektile bis ins Ziel verfolgen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de Camden Studios
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

85%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Anspruch, Action, Abwechslung — Dropship wird eines der Spiele-Highlights des kommenden Winters!

Toni Opl

TOP GUN

Combat Zones

Virgin Interactive geht mit der F-14 Tomcat auf Abfangkurs.



○ Mit dem rechten Analog-Stick lässt sich die Kamera um den eigenen Fighter rotieren.



○ Lock-on: Sobald ein Ziel erfasst ist, gibt es für den Gegner kein Entrinnen mehr.

in dem in den Hauptrollen Tom Cruise und Kelly McGillis agierten. Warum man sich deshalb die teure Konzession überhaupt sicherte, ist mehr als fraglich. Auf der anderen Seite können wir vielleicht froh sein, nicht die Handlung des damaligen Blockbusters nachspielen zu müssen. Schließlich sind sture Filmumsetzungen schon des Öffnen gefloppt.

Top Gun: Combat Zones versetzt euch in die Lage eines unbekannten Kampfpiloten der U.S. Navy, der kurz vor seinem ersten wirklichen Einsatz steht. Bevor ihr jedoch eure Abkommandierung in das erste von drei zu säubernden Krisengebieten erhaltet, müsst ihr in einigen knallharten Trainingsmissionen beweisen, für den Ernstfall bestens gerüstet zu sein.

Die Übungen vermitteln die Grundlagen der komplexen Steuerung sowie den Umgang mit den verschiedenen Waffensystemen, mit denen man diverse Luft- und Bodenziele innerhalb eines knappen Zeitli-

PS2 Ernsthafte Flugsimulationen sind im Konsolenbereich noch immer Mangelware – und werden es in absehbarer Zeit wohl auch bleiben. Actionfans hingegen kommen in diesem Bereich seit jeher deutlich besser weg. Sei es mit der Ace Combat-Reihe (PSone) von Namco oder Konamis grandiosem Airforce Delta für SEGAs Dreamcast. Auch auf der PlayStation2 begibt man sich zunächst in bester Arcade-Manier in die Lüfte. Während Ace Combat 4: Distant Thunder im Hangar der Entwickler noch zusammengeschrubt wird, heizt Virgin Interactive die Triebwerke für Top Gun: Combat Zones schon gewaltig vor. Schließ-

lich heißt es bereits in zwei Monaten: „Ready for takeoff!“

Der Schein trügt

Trotz der offiziellen Filmlizenz orientiert sich Top Gun: Combat Zones nur entfernt an Paramounts Leinwand-Klassiker „Top Gun“,



○ Anrückende Nachschub-Züge müssen zerstört werden, ehe sie ihren Zielort erreichen.



○ Um die Bombardierung von Gebäuden zu erleichtern, schaltet die Kamera automatisch um.



mits ausschalten muss. Erst dann werdet ihr in den ersten sechs Kampfeinsätzen auf den Feind losgelassen.

Afterburner

Insgesamt 36 Missionen in Kalifornien, Südostasien, der Golfregion und im nördlichen Russland stellen euch vor immer neue Herausforderungen. So gilt es beispielsweise, alliierten Einheiten Geleitschutz durch besetztes Gebiet zu geben, gegnerische Stützpunkte zu bombardieren, strategisch wichtige Objekte wie etwa Ölfelder oder Bohrinseln zurückzuerobern und natürlich jede Menge gnadenloser Dog-Fights zu bestehen. Gnadenlos deshalb, da die aufrührerischen Armeen oft in brachialer Überzahl attackieren. Während Panzer, Kampfschiffe und Geschütztürme auf dem Boden aus allen Rohren feuern, nehmen euch in der Luft Hubschrauber, Kampfbomber und die gefürchteten MiGs unter Beschuss. Anfangs steht euch lediglich die gute alte F-14 Tomcat zur Verfügung, im Verlauf des Spiels dürft ihr allerdings in die Cockpits von sieben weiteren Fliegern steigen. Mit von der Partie sind unter anderem die F-18

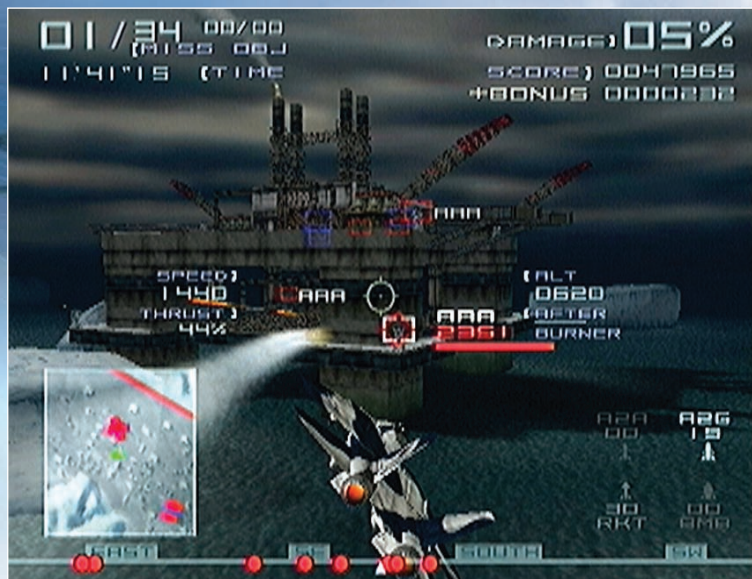
Hornet, die F-22 Raptor, die F-4 Phantom, der Osprey-Helikopter sowie ein Harrier. Zwar bleibt das Steuerungsprinzip von Jet zu Jet gleich, in puncto Agilität und Höchstgeschwindigkeit legen diese jedoch recht unterschiedliche Flugeigenschaften an den Tag. Die Bewaffnung fällt hingegen stets identisch aus: Jeder Fighter verfügt über ein durchschlagendes Bord-MG, Luft-Luft- sowie Luft-Boden-Raketen und, abhängig vom jeweiligen Einsatz, eine Ladung Bomben für die Zerstörung massiver Gebäude.

Danger Zone

Auf dem Weg zum Elite-Piloten erweist sich zunächst die anspruchsvolle Steuerung als das größte Hindernis. Diese erfordert einige Stunden intensiven Flugtrainings, bis man nicht mehr alle fünf Minuten unfreiwillig an einer Canyon-Wand zerschellt. Optisch erwartet uns ein zweischneidiges Schwert. Nette Partikeffekte wie aufsteigender Rauch, Explosionen und Kondensstreifen werden von einer dicken Nebel-

wand getrübt, die den Horizont „ziert“. Die Bodentexturen sehen „von weit oben“ ebenfalls sehr realistisch aus, pixeln im extremen Tiefflug aber stellenweise unschön auf. Polygonale Gebäude wie auch die verschiedenen Kampfjets selbst wurden gelungen inszeniert.

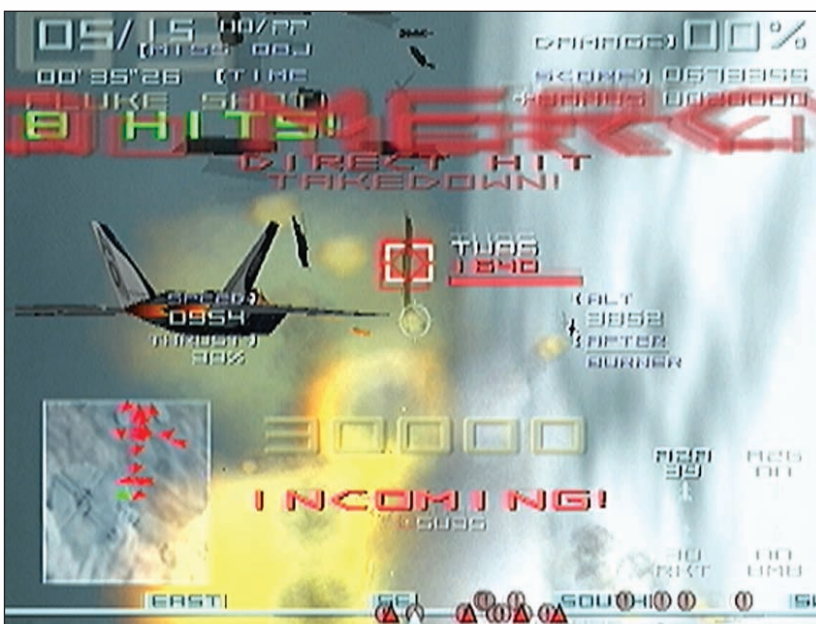
Insgesamt könnte die Grafik jedoch noch einen gewissen Feinschliff vertragen, was auch für den momentan völlig überhöhten Schwierigkeitsgrad gilt. Ein vereinfachtes Steuerungsschema für Neueinsteiger wäre unter Umständen ebenfalls von praktischem Nutzen. Hoffen wir, dass die angesprochenen Features auf der Checkliste der Entwickler zu finden sind.



○ **Fliegeralltag:** Eine vom Feind besetzte Bohrinsel muss zurückerobert werden. Dabei sollte man Schüsse auf verbündete Einheiten tunlichst vermeiden.



○ Beim Extrem-Tiefflug durch Häuserschluchten ist stellenweise „Milimeterarbeit“ gefragt.



○ Bei den zahlreichen Dog-Fights ist oftmals richtig die Hölle los. Orientierungsprobleme sind da keine Seltenheit.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action/ Shooter
Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Titus Software
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Gelungener Mix aus Simulation und Action. Dem Gameplay fehlt es jedoch etwas an Abwechslung.

Heiko Strobel

TIME 2 SPLITTERS

Beim zweiten Anlauf stehen die Entwickler nicht unter Zeitdruck.



○ Das Waffenarsenal wird um einige Wummen erweitert.



○ Die Fackeln leuchten das Dunkel des Stollen aus.

PS2 Es ist eben doch nicht immer das Gelbe vom Ei, einer der Ersten zu sein. So auch im Falle von Free Radical Designs TimeSplitters. Der Ego-Shooter wurde mit Ach und Krach fertiggestellt, um pünktlich zum PlayStation2-Launch, im November letzten Jahres, in den Regalen zu stehen. Dass der Titel durchaus Potential hat, wurde niemals angezweifelt, aber ein paar Monate mehr Entwicklungszeit hätten den ein oder anderen Fehler doch beseitigen können.

Das größte Manko war wohl der Story-Modus, in welchem man absolut keine Information über die bevorstehende Aufgabe erhalten hat. Man wusste nicht, warum ein

Objekt aufgesammelt werden muss oder weshalb sich die außerirdischen TimeSplitters überhaupt ins Geschehen einmischen. Ein weiterer Knackpunkt war der hohe und zugleich unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Ferner war es dem Spieler nicht vergönnt, mit seinem Charakter zu springen. Der Spielspaß war eindeutig in den Multiplayer-Duellen zu finden, denn diese liefen zudem mit stabiler Framerate.

Das war klar!

Man musste sich den Einzel-Spieler-Modus als Hauptangriffspunkt vorknüpfen, um eine komplexe, tiefgründige und verlockende Solo-Spieler-Kampagne zu

erschaffen. Zitat David Doak, Managing Director von Free Radical Design: „Mit TimeSplitters haben wir gerade mal gewusst, wo sich unsere Füße befanden. Jetzt sind wir auch in der Lage, zu gehen, und können den Leuten zeigen, was wir tatsächlich drauf haben – TimeSplitters 2 wird ein herausragendes Spiel.“ Zum einen werden diesmal ein Intro sowie ein Abspann implementiert werden. Zum anderen wurde versprochen, dass zahlreiche gut animierte Zwischensequenzen den Spielverlauf unterstreichen sollen. Außerdem soll die Möglichkeit bestehen, neben dem Singleplayer-Modus in Kooperative mit einem Freund die umfangreichere



○ Charakter- und Leveldesign können überzeugen.



○ In den Landschaften gibt es viel mehr Objekte zu bestaunen.



◉ Durch traumhaft inszenierte Berglandschaften müßt ihr euch ebenso kämpfen wie durch Bürogebäude.



◉ Jeder Charakter wird sich euch gegenüber anders verhalten. Manche gehen schnell in Deckung, andere rollen sich ab und schalten sofort auf Offensive.

Story-Variante zu spielen. Die Gebiete im Sequel werden ebenfalls viel weitläufiger abgesteckt sein.

Alles wird gut

Hat man den Shooter, beispielsweise im einfachen Schwierigkeitsgrad, gemeistert und versucht es aufs Neue im nächst höheren, so kann der Spieler mit keinen Vorteilen rechnen. Denn mit jedem Versuch, erneut einen Level zu bewältigen, verändert sich dessen Aufbau. Auch befindet sich die Gegnerschar, genauso wie verschiedene Objekte, nicht an derselben Stelle wieder. Es ist also jedes Mal wieder Vorsicht geboten.

Die alte Game-Engine wurde deutlich aufgemotzt, um keine Einbußen bei den größeren Arealen und den detailreicheren Hintergründen zu haben. Des Weiteren wurde ein vollständig neues Animationssystem programmiert, das den zahlreichen Charakteren realistischere Bewegungen verleihen wird. Eine Vielzahl an Kontrahenten werden euch im Sequel das Leben erneut zur Hölle machen. Insgesamt wird der Titel mit

etwa 90 neuen, unterschiedlichen Figuren aufwarten. Jede, egal ob spielbar oder nicht, wurde mit modernen Gesichtsanimationen versehen. So sind Augen und Lippen animiert, ja sogar die Zähne glänzen mit etlichen Polygonen in strahlendem Weiß. Ebenso wurden die Kinematik (Die Lehre der Bewegung) und die künstliche Intelligenz auf Vordermann gebracht.

Ziel: konstante 60FPS!

Das Grundprinzip des Zeitreisens zwischen verschiedenen Epochen wurde beibehalten. So ballert ihr 1850 im Wilden Westen herum und kämpft euch 1960 durch die Länder des Kalten Krieges. Grafikeffekte wie Rauch, Feuer und Explosionen werden realistisch dargestellt. Nicht zuletzt dem Spaßfaktor in den Multiplayer-Duellen soll dieses knallige Farbenspektakel zugute kommen. Die stabile Framerate des Originals soll keine Einbußen davontragen, und deswegen können wir uns auf weitere, ruckelfreie Splitscreen-Gefechte freuen.

Dank des versprochenen i.Link-Features ist es in Zukunft auch möglich, mehrere PS2s mittels eines Firewire-Kabels miteinander zu verbinden. Auch der Einsatz des Map-Editors ist euch natürlich wieder überlassen. Diesmal steht euch dabei eine noch größere Auswahl an Gebäuden und anderen Utensilien zur Verfügung.

Alles im allem erwartet uns mit TimeSplitters2 eine rundum erneuerte Form des Ego-Shooters. Leider wird es noch eine Weile dauern, bis wir den Titel in Händen halten können, denn eine Veröffentlichung ist erst im 1. Quartal 2002 geplant.



◉ Wie viele PS2s insgesamt miteinander verlinkt werden können, steht derzeit noch nicht fest.



◉ Verruchte Minenarbeiter proben den Aufstand.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-4
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Free Radical Design
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	1. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Gründlich überarbeiteter Ego-Shooter – diesmal sogar mit Story!

Heiko Strobel

TERMINATOR

I'll be back! Infogrames bringt uns die Kampfmaschine T-800 auf die PlayStation2.



Die Grafikeffekte sehen derzeit schon genial aus.



Gefallener Engel: Die Metropole L.A. liegt in Schutt und Asche.

PS2 Offizielle Lizenzen sind begehrt in der Industrie. Klar, dass jeder Hersteller gerne ein paar davon hätte. Infogrames machte laut Angaben des amerikanischen Film-Fachblattes Variety 10 Millionen Dollar locker, um die Lizenzrechte für die bisherigen sowie zukünftigen Terminator-Titel zu halten. Die Spielefirma Ocean hatte zuvor die Rechte an den besagten Movies, allerdings wurden diese vom französischen Hersteller 1996 aufgekauft, somit ist der Vertrag im wesentlichen eine Aktualisierung des alten Abkommens.

Film ab!

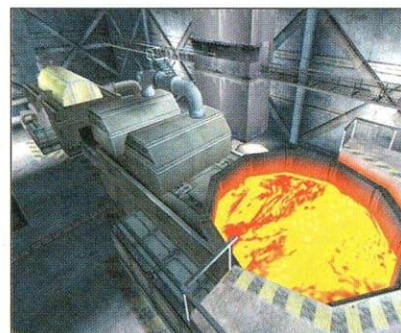
Im Jahre 2029 ist die Welt nach einem Atomkrieg komplett zerstört – dennoch hat

der Krieg kein Ende gefunden. Das hochintelligente Computersystem Skynet hat sich vorgenommen, die ganze Menschheit auszurotten. John Connor, Anführer einer Widerstandsgruppe ist Ziel Nr.1. Um ihn zu beseitigen, schickt Skynet einen Terminator zurück in das Jahr 1984. Dieser brutale, gefühllose Cyborg-Killer soll die Mutter von Connor umbringen, ehe er das Licht der Welt erblickt. Kyle Reese, ein Freund Johns, wird ebenso in die Vergangenheit geschickt. Er soll die völlig ahnungslose Mutter, Sarah Connor, beschützen. Ein actiongeladener Kampf zwischen Mensch und Killermaschine beginnt.

Bekannte Story

Der Action-Titel nimmt sich die Story des gleichnamigen Films als Grundstein für ein neues PS2-Spektakel. So wird der Spieler in der Vergangenheit genauso wie in der Zukunft agieren müssen. Eigene Visionen einer post-apokalyptischen Gesellschaft wurden mit integriert. Zusätzliche Charaktere und unterschiedliche, frei erfundene Elemente werden den Titel ebenso anreichern. Eure Wege führen euch durch eine Vielzahl an unterschiedlichen Schlachtfeldern. So durchquert ihr beispielsweise Hightech-Forschungs-Laboratorien, Waffenfabriken, ja sogar den Gebäude-Komplex von Skynet höchstpersönlich. Euren Charakter steuert ihr aus der Third-Person-Perspektive durch die zahlreichen dreidimensionalen Stages.

Terminator ist derzeit noch in einem zu frühen Entwicklungsstadium, um große Prognosen abzugeben. Wir werden euch allerdings auf dem Laufenden halten.



Arnie? Bist du da noch drin?

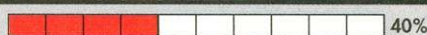


Kruppstahl ade! So sieht der Elite-Krieger in der Zukunft aus.

PLAY-DATEN

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

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

„Den Selbstlader dort, Kaliber 12. Das 45er Long-Slide mit Laserzielvisier“ – Arnie kommt auf die PS2.

ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN

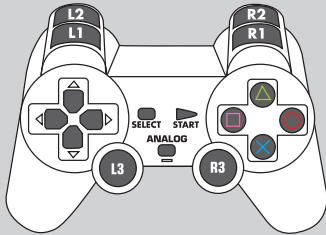
Gunther Hruby

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.

Hugo - Das Geheimnis des kikirianischen Sonnensteins

PSone

Passwörter

Level 01

Anwählbar

Level 02

X □ △ X X L2 ○ □ □ ○

Level 03

L2 R2 R1 ○ R1 □ X ○ L2 □

Level 04

△ L2 L1 ○ L2 R2 L2 R1 X R1

Level 05

○ L1 X X □ X L1 △ △ □

Level 06

R1 X □ ○ L1 □ △ ○ L2 R1

Level 07

○ □ △ X ○ L1 R2 L2 □ X

Level 08

X □ R2 R1 R2 X ○ R1 R1 △

Level 09

L2 R2 R1 L1 L2 L1 ○ X X X

Level 10

□ L1 X X □ □ L2 L1 X △

Level 11

△ L1 △ □ L2 R2 □ R1 R2 △

Level 12

R1 X ○ R1 R2 R1 □ ○ △ L2

Simpsons Wrestling

PSone

Cheat-Mode

Gebt folgendes im Start-Screen ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Big Ape Arena aktivieren

Gebt folgendes im Start-Screen ein:

○, R2, R1, ○, R2, R1



Funny Credits

Gebt folgendes im Start-Screen ein:

○, L1, ○, L1, ○, R1, ○, R1

Big Arm Mode

Gebt folgendes im Start-Screen ein:

○, L1, ○, R1, ○, L2, ○

Den Spielfortschritt anzeigen

Gebt folgendes im Start-Screen ein:

□, ○, L1, R1



INHALT 10/2001

PSone

Fear Effect	60
Hugo - Das Geheimnis des kikirianischen Sonnensteins	59
Megaman X5	60
Rollcage Stage 2	60
Sheep, Dog 'N' Wolf	59
Simpsons Wrestling	59
X-Men: Mutant Academy 2	60

PlayStation2

Bloody Roar 3	62
Dark Cloud	61
ESPN NBA 2Night	62
Le Mans 24 Stunden	61
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	62
Wild Wild Racing	60

CheatCards PS2

Resident Evil: Code Veronica X	63-64
Twisted Metal: Black	65-66
XG3: Extreme-G Racing	63-64

Gamebuster-/Xploder-Codes

Alone in the Dark - The new nightmare	68
Batman: Gotham City Racer	68
Casper - Friends Around The World	68
Crash Bash	68
Digimon World	68
Silent Bomber	68

Action Replay Codes PS2

Armored Core 2	67
Extermination	67
Silphed: The lost Planet	67

Player's Guides

Sheep, Dog 'N' Wolf	69-74
---------------------	------------

Sheep, Dog 'N' Wolf

PSone

Level erfolgreich abschließen

Mit dem folgenden Cheat könnt ihr den jeweils aktuellen Level, in dem ihr euch mit Ralph befindet, einfach erfolgreich beenden. Gebt folgende Tastenkombination ein, ohne zu pausieren:

○, □, △, □, △, ○, ○

Das Spiel beendet den Level und ihr gelangt zurück zu Daffy. Der nächste Level wird nun anwählbar.

Rollcage Stage 2

PSone

PLATINUM

Spiegelstrecken

Gebt folgendes als Passwort ein:

**I.AM.THE.MIRROR.MAN.,00000
00000!**

Alle Fahrzeuge aktivieren

Gebt folgendes als Passwort ein:

WHEELS.,METAL.,ITS.....THE.BIN!

Den Mega-Speed-Mode aktivieren

Gebt folgendes als Passwort ein:

LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

Alle Strecken aktivieren

Gebt folgendes als Passwort ein:

**NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACIN
G.147**



X-Men: Mutant Academy 2

PSone

Gebt folgende Tastenkombination im Hauptmenü, während ihr die Option „Arcade“ markiert habt, ein:

Select, **O**, R2, L1, R1, L2

Ein kurzer, leiser Schrei bestätigt die richtige Eingabe. Neben den ganzen Goodies, die sich im Cerebro-Mode verstecken, erhaltet ihr nun auch die verborgenen Charaktere. Tipp: Markiert in der Charakterauswahl Magneto, oder Cyclops. Mit der L1-Taste kommen hier Xavier sowie Spider-Man zum Vorschein.



Fear Effect

PSone

PLATINUM

Unverwundbarkeit

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt anschließend die folgende Tastenkombination:

L1, **Δ**, **O**, **O**, **O**, **O**, **Δ**, **□**, **O**, **□**



Maximale Munition

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt anschließend die folgende Tastenkombination:

L1, **Δ**, **O**, **O**, **O**, **O**, **Δ**, **□**, **O**, **Δ**

Schneller mit Schusswaffen neutralisieren

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt anschließend die folgende Tastenkombination:

L1, **Δ**, **O**, **O**, **O**, **O**, **Δ**, **□**, **O**, R1

Schneller ohne Schusswaffen neutralisieren

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt anschließend die folgende Tastenkombination:

L1, **Δ**, **O**, **O**, **O**, **O**, **Δ**, **□**, **O**, L1

Experten-Modus

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt anschließend die folgende Tastenkombination:

O, **O**, **O**, **Δ**, **O**, **O**, **O**, **□**, **O**, **O**

Puzzle sofort lösen

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt anschließend die folgende Tastenkombination:

L1, **Δ**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**



Megaman X5

PSone

X Busters Super Nova Armor

Markiert in der Charakterauswahl Megaman X. Gebt nun folgendes ein:

O, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**

Als Bestätigung ertönt ein kurzer Jingle.

Betätigt dann die O-Taste. Ihr beginnt nun das Spiel mit der Super Nova Armor.



Zeros Black Armor

Markiert in der Charakterauswahl Zero. Gebt nun folgendes ein:

O, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**

Als Bestätigung ertönt ein kurzer Jingle.

Betätigt dann die O-Taste. Ihr beginnt nun das Spiel mit der Zero Black Armor.

Wild Wild Racing

PlayStation2

Geheimstes Geheim-Menü

Klickt euch in das Hauptmenü und von hier aus in die Optionen. Haltet nun die **□**-Taste gedrückt und gebt folgendes ein:

O, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**

Nun erscheint als weiterer Menüpunkt die Option „Geheim“. Klickt zurück ins Hauptmenü und wählt „Einzelspieler“.

Gebt als Namen **NORTHEND** ein.

Daraufhin schreit eine Stimme „Wild, Wild, Racing!“. Klickt zurück in die Optionen, wählt die Sektion „Geheim“ und benutzt hier unter dem Punkt „Streng Geheim“ die Cheats.



Dark Cloud

PlayStation2

Kisten, überall Kisten

Sicher ist euch beim Rundgang durch euer Dorf schon die ein oder andere Schatzkiste aufgefallen. Diese stehen mal in einem Gebäude, mal außerhalb eines neu platzierten Gebäudes. Wenn ihr aus einem Dungeon wieder ins Dorf zurückkehrt, dann sucht erneut jeden Winkel ab, denn oft erscheinen weitere Kisten mit wertvollen Extras.



Geht unter die Leute

Wenn ihr schon nach Kisten sucht, dann sprecht auch mit den Bewohnern. Sie äußern nicht nur Wünsche, sondern geben euch auch wertvolle Tipps zu Kämpfen, Waffen oder anderen Dingen. Manchmal schenken sie euch sogar etwas.

Die richtige Ausrüstung

Viele Sachen, die ihr im Dorf oder in einem Dungeon findet, haben gemessen an ihrem Verkaufswert einen sehr geringen Nutzen. Bestes Beispiel ist der Schatztruhen Schlüssel, mit dem ihr große Kisten aufmacht. Zwar könnt ihr mit ihm die Falle einer Truhe umgehen, doch im Laden bekommt ihr für ihn satte 400 Geldeinheiten. Für so einen Betrag kann man das Risiko einer Falle schon auf sich nehmen. Aber auch Angelköder, pochende Kirschen oder klebrige Pfirsiche solltet ihr verkaufen, je nachdem, mit welchen Gegnern ihr euch im aktuellen Dungeon herumschlagen müsst. Gegengifte solltet ihr beispielsweise immer behalten, wenn ihr es mit giftigen Feinden zu tun habt. Für die Kohle rüstet ihr euch primär mit Wasser, Brot, Fluchtpulver und, ganz wichtig, genügend Reparaturpulver aus. Bewährt hat sich auch Dran's Feder, mit der ihr schneller rennen könnt.

Spring in die Luft

Anfangs habt ihr mit den Gegnern noch leichtes Spiel, doch schon im zweiten Dungeon, dem Eulenwald, begegnen euch ziemlich gemeine Kerle. Wie beispielsweise die Zwerge mit den

Wochentagen als Namen. Gegen die geht ihr am besten wie folgt vor: Fixiert sie und lasst sie langsam auf euch zukommen. Währenddessen haltet ihr die Angriffstaste gedrückt. Wenn ihr seht, dass sie zum Schlag ausholen, lasst die Taste los, Toan springt daraufhin in die Luft und macht Montag, Dienstag, Mittwoch oder wen auch immer mit einem Hieb den Garaus. Auch bei anderen Gegnern wie der Hexe ist diese Attacke von Nutzen.

„Fallen“ richtig nutzen

Hin und wieder trifft ihr auf leuchtende Felder auf dem Boden, die euch beim Darüberlaufen etwas Gutes oder Schlechtes zufügen. Da oft auch der Zauber „Aufnahme der Waffe jetzt voll“ ausgesprochen wird, solltet ihr vor dem Berühren des Feldes die Waffe auswählen, die am wenigsten „Aufnahme“ hat. Mit einem Mal ist die „Aufnahme“-Leiste voll und ihr könnt aufrüsten. Das Risiko von Geldverlust oder gesunkenen WP müsst ihr in Kauf nehmen.



Tipps für den Kampf gegen Dran

Bevor ihr Drans Höhle betretet, seid euch sicher, genug Brot und Reparaturpulver bei euch zu haben. Sehr nützlich ist auch ein Krafttrunk, der euch Stärke verleiht. Während Dran umherfliegt, wechselt ihr zu Xiaou. Stellt euch an den Rand und schaltet mit R2 in die Egoperspektive. Wenn ihr seht, dass Dran einen Feuerball auf euch abfeuert, dann drückt schnell zweimal die O-Taste (einmal, um in die Normalansicht zu wechseln, ein zweites Mal, um Dran anzuvisieren) und schießt mit der Schleuder. Dran geht zu Boden. Nun wählt ihr wieder Toan, trinkt evtl. den Krafttrunk, rennt zu Dran und haut ihm eins über. Dann rennt ihr wieder zum Rand und wiederholt das ganze. So dürftet ihr den ersten Endgegner schnell knacken.

Le Mans 24 Stunden

PlayStation2

Alle Meisterschaften aktivieren

Startet das Spiel und wählt die Option Meisterschaft. Klickt euch so lange durch die Menüs, bis ihr einen Namen eingeben dürft. Benutzt folgendes als Eintrag: **NUMBAT**



Bestätigt, indem ihr die Option „End“ benutzt. Klickt nun die ganzen Optionen zurück. Im Auswahlscreen für die Meisterschaften sind nun alle aktiviert und somit anwählbar.

Alle Strecken

Startet das Spiel und wählt die Option Meisterschaft. Klickt euch so lange durch die Menüs, bis ihr einen Namen eingeben dürft. Benutzt folgendes als Eintrag: **SPEEDY**

Alle Fahrzeuge

Startet das Spiel und wählt die Option Meisterschaft. Klickt euch so lange durch die Menüs, bis ihr einen Namen eingeben dürft. Benutzt folgendes als Eintrag: **ACO**

Le Mans Mode aktivieren

Startet das Spiel und wählt die Option Meisterschaft. Klickt euch so lange durch die Menüs, bis ihr einen Namen eingeben dürft. Benutzt folgendes als Eintrag: **WOMBAT**

Endcredits betrachten

Startet das Spiel und wählt die Option Meisterschaft. Klickt euch so lange durch die Menüs, bis ihr einen Namen eingeben dürft. Benutzt folgendes als Eintrag: **HEINEY**



MX 2002 featuring Ricky Carmichael

PlayStation2

Jede Menge Tricks haben die Entwickler ins Spiel eingebaut. Hier findet ihr eine Liste aller Luftmanöver.

Vom Motorrad absteigen

Drückt einfach:
L1 + L2 + R1 + R2

Überschlag aus dem Stand

Bremst euer Bike komplett ab, drückt dann folgende Tasten gleichzeitig:
L1 + X + Analogstick

In der Luft das Bike herumdrehen

Richtig schöne Luftmanöver beginnen mit der richtigen Drehung. Bewegt einfach den Analogstick, um euch um die eigene Achse zu drehen.



Die folgenden Moves werden ausgeführt, während ihr euch mit dem Motorrad in der Luft befindet. Wichtig: Ihr müsst dabei eine der „Trick-Tasten“ (L2 bzw. R2) gedrückt halten. Die Tricks beziehen sich auf die Grundsteuerung des Spiels.

Heart Breaker

Haltet den Analogstick solange nach unten gedrückt, bis ihr einen kompletten Looping rückwärts hingelegt habt.

Suicide Flip

Haltet den Analogstick so lange nach oben gedrückt, bis ihr einen kompletten Looping vorwärts hingelegt habt.

Stoppie

Haltet den Analogstick nach oben, sowie die Bremse gedrückt.

Wheelie

Haltet den Analogstick nach oben gedrückt und gebt Gas mit der X-Taste.

Bar Hop	△, △
Can Can	□, □
Cat Nac	X, O, O
Catwalk	□, △
Cliff Hanger	O, △
Coffin	△, O
Cordova	O, △, △
Disco Can	□, □, □
Heart Attack	X, △
Heel Clicker	△
Helicopter	X, △, △
Indian Air	X
Kiss Of Death	O, O
La-Z-Boy	O, X
McMetz	△, △, △
Mulisha Air	X, □
Nac Nac	□
No Hander	O
Nothing	O, □
Pendulum	□, O
Rocket Air	X, O
Rodeo Air	△, X
Saran Wrap	△, □
Seat Grab	X, X
Superfly	X, X, △
Superman Indian	X, X, X
Surfer	□, △, △
Switchblade	□, X

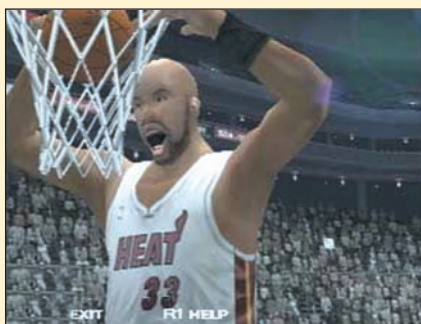
ESPN NBA 2Night

PlayStation2

Betätigt im Hauptscreen mit den Optionen „Exhibition“, „Season“, „Playoffs“ und „NBA2Night“ die △-Taste, um das Menü aufzurufen. Hier wählt ihr die Option „Cheat“ an. Gebt nun folgendes ein:

BIGHEAD

Beachtet, dass die Eingabe mit großen Buchstaben erfolgen muss. Bestätigt durch die Option „End“. In der Rubrik „Cheat Codes“ wird nun der Bighead-Mode an- und abschaltbar zur Auswahl gestellt.



Bloody Roar 3

PlayStation2

Im Spiel verstecken sich einige Charaktere sowie Modi. Allerdings müsst ihr euch ein wenig anstrengen, um diese Extras zu erhalten.

Kohryu

Spielt den Arcade-Mode durch, ohne ein Continue zu gebrauchen. Ab der fünften Stufe tritt er als Gegner an. Besiegt ihn, um ihn in der Charakterauswahl zu erhalten.

Uranus

Spielt den Arcade-Mode durch, ohne ein Continue zu gebrauchen, bis ihr Uranus gegenübersteht. Siegt ihr, wird er als weiterer Charakter in der Auswahl anwählbar.



No-Blocking-Mode

Belegt den ersten Platz im Arcade-Mode

Expert-Mode

Spielt den Arcade-Mode einmal durch, ohne ein einziges Continue zu verbrauchen.

One-Hit-Knockdown-Mode

Belegt den ersten Platz im Sudden-Death-Mode.

High-Speed-Mode

Gewinnt 100 Kämpfe mit einem Charakter.

Low-Speed-Mode

Spielt mit allen Charaktern im Arcade-Mode, so dass jeder in den Punkten steht.

One-Fall-Mode

Gewinnt 20 Runden im Survival-Mode.



CHEAT CARDS

PlayStation2

CheatCard aussagen und in die DVD-Box legen...

XG3: Extreme-G Racing

play CheatCard page 1

Der Realitätsverlust auf Acclaims Hochgeschwindigkeitsstrecken stellt sich nicht schnell genug ein? Ihr wollt rascher ans Ziel kommen? Kein Problem. Benutzt einfach die folgenden Cheats.

Gebt die jeweiligen Tastenkombinationen im genannten Menü ein.

Megaschild

Gebt im Hauptmenü (alternativ im Pausebildschirm) folgende



Tastenkombination ein: L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Es erfolgt die Meldung „**Spieler X Cheat Megaschild An**“. Eine erneute Eingabe deaktiviert den Cheat wieder. Beachtet, dass der Code nur Gültigkeit für das jeweils nächste Rennen hat. Ihr müsst ihn also jedesmal neu eingeben.

Unendlich Munition

Gebt im Hauptmenü (alternativ im Pausebildschirm) folgende Tastenkombination ein: L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1.



Es erfolgt die Meldung „**Spieler X Cheat Unendlich Munition Ein**“. Eine erneute Eingabe deaktiviert den Cheat wieder. Beachtet, dass der



>>>>>

Resident Evil: Code Veronica X

play CheatCard page 1

Ego-Perspektive und Battle-Mode

Schließt das Spiel einmal auf den Schwierigkeitsstufen „Easy“ oder „Normal“ ab. Das Ranking ist völlig egal. Der Battle-Mode wird automatisch auf der Memory Card verewigt. Ihr erhaltet nun die Option, den Battle-Mode in einer Ego-Perspektive zu absolvieren. Achtet jedoch darauf, dass viele Gegner in der Ego-Perspektive erst später erkennbar sind. Hier ist also volle Konzentration gefragt.

Steve Burnside im Battle-Mode

Besorgt euch die goldenen Pistolen (Gold Lugers) aus dem Keller des Büros auf der zweiten CD. Die korrekte Kombination hier lautet: rot-grün-blau-braun

Mehr Charaktere im Battle-Mode

Wer fleißig im Battle-Mode tobt, kann

folgende Charaktere erspielen. Voraussetzung hierfür ist es, den richtigen Charakter zu verwenden. Spielt man mit Chris durch, erhält man Albert Wesker. Spielt man mit Claire durch, erhält man Claire im alternativen Outfit.

Raketenwerfer mit geradlinigen Geschossen im Battle-Mode

Versucht mit Chris, Steve Burnside, Albert Wesker sowie beiden Claires ein „A-Ranking“ einzustreichen. Der Raketenwerfer taucht dann im Inventar während des nächsten Battle-Modes auf.

Raketenwerfer

Um dieses praktische Gerät im regulären Spielverlauf zu bekommen, müsst ihr unter folgenden Bedingungen durchspielen.

- kein einziges Mal speichern
- keine First-Aid-Sprays verwenden

- keine „Retries“, also Neuversuche
- Steve retten
- Rodrigo die Medizin geben
- unter 4 Stunden 30 Minuten durchspielen
- A-Ranking einstreichen

Der Raketenwerfer befindet sich dann in der ersten Items-Kiste im nächsten Spiel.

Allgemeine Tipps zum Spiel

Richtig speichern

Achtet immer auf eure Farbbänder und versucht, zu strategisch günstigen Zeitpunkten zu speichern (also vor einem Endgegner oder nach einem besonders harten Kampf). Geht zudem sparsam mit den Bändern um, denn wer keine mehr hat, kann logischerweise auch nicht mehr seinen Spielstand sichern.

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2

✂ CheatCard aussägen und in die DVD-Box legen...

XG3: Extreme-G Racing

play

CheatCard page 2



Code nur Gültigkeit für das jeweils nächste Rennen hat. Ihr müsst ihn also jedesmal neu eingeben.

Doppeltes Preisgeld

Gebt im Hauptmenü (alternativ im Pausenbildschirm) folgende Tastenkombination ein:

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

Es erfolgt die Meldung „**Spieler X Doppeltes Preisgeld**“. Beachtet, dass der Code nur Gültigkeit für das jeweils nächste Rennen hat. Ihr müsst ihn also jedesmal neu eingeben.

Siegesgarantie

Gebt im Hauptmenü (alternativ im Pausenbildschirm) folgende Tastenkombination ein:

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



Es erfolgt die Meldung „**Spieler X Cheat Siegesgarantie**“. Beachtet, dass der Code nur Gültigkeit für das jeweils nächste Rennen hat. Ihr müsst ihn also jedesmal neu eingeben.



Alle Strecken verfügbar

Gebt im Hauptmenü (alternativ im Pausenbildschirm) folgende Tastenkombination ein:

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

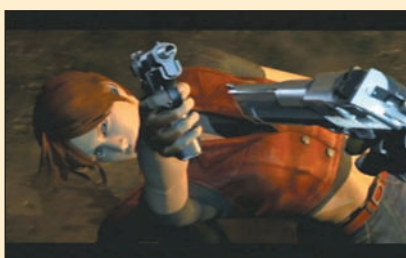
Es erfolgt die Meldung „**Spieler X Cheat Alle Strecken verfügbar**“.

Es reicht aus, den Code einmal einzugeben. Die Strecken bleiben freigeschaltet.

Resident Evil: Code Veronica X

play

CheatCard page 2



Gegner erledigen

Immer die Munitions-Vorräte im Auge behalten – ihr solltet niemals unnötig Munition verschwenden. Wenn ihr auf einen Zombie feuert, gebt ihm anschliessend auch den Rest – denn sobald ihr den Raum wieder verlasst, „regenerieren“ sich die Gegner. Manche Widersacher könnt ihr nicht töten. Flüchtet dann lieber!

Informationen sammeln

Nehmt euch die Zeit, aller herumlie-

genden Tagebücher, Notizen und Memos aufzusammeln und durchzulesen – oft finden sich hier wichtige Hinweise für das spätere Spiel. Meist sind diese Hinweise noch in einer anderen Farbe gehalten. Zudem erfahrt ihr so noch mehr Details über die spannende Geschichte.

Pflanzen mischen

Rote Pflanzen solltet ihr sobald wie möglich mit der grünen Variante kombinieren. Dadurch erhöht sich die Wirkung der grünen Pflanzen, so dass ihr schon mit einer Portion komplett geheilt seid. Mischt ihr noch ein blaues Kraut hinzu, erhaltet ihr den perfekten Überlebenscocktail – und heilt euch von schweren Vergiftungen.

Die richtigen Waffen

Spart zusätzliche Munition, indem ihr euer Waffenrepertoire auf die unterschiedlichen Gegner abstimmt. Einer

Zombiehorde begegnet ihr z.B. am besten mit der Schrotflinte oder der regulären Pistole – Endgegner verlangen dagegen nach durchschlagkräftigen Explosions-Pfeilen oder Granatwerfer-Munition. Verschwendet keine Erste-Hilfe-Sprays – sie stellen eure komplette Gesundheit wieder her und sollten deshalb erst dann von euch eingesetzt werden, wenn euer Charakter beinahe überhaupt keine Lebensenergie mehr besitzt.

Kettenreaktion

Falls mehrere Zombies in der Nähe explosiver Fässer herumstehen, genügen oft schon ein bis zwei Schüsse mit der Standard-Pistole. Dann werden diese meist von der Wucht der Explosion getötet. Manchmal liegen sie allerdings einfach regungslos am Boden und warten nur, bis ihr ihnen näher kommt – geht also vorsichtig an den Unholden vorbei.

CHEAT CARDS

PlayStation2

CheatCard aussägen und in die DVD-Box legen...

Twisted Metal: Black

play CheatCard
page 1

Wichtig: Damit die Codes auch funktionieren, muss die Belegung des Spielpads auf der Einstellung "Classic" stehen (Optionen/Controls/Padeinstellungen).

Unverwundbar

Haltet während eines normalen Einsatzes ohne zu pausieren die Schultertasten L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Gebt, während ihr diese Tasten gedrückt haltet, folgendes sehr schnell auf dem normalen Steuerkreuz ein: **○, ○, ○, ○**.

Bei richtiger Eingabe erscheint die Meldung „**Invulnerability On**“ oben in der Mitte des Screens. Eine erneute Eingabe deaktiviert den Code wieder.

God Mode

Haltet während eines normalen Einsatzes ohne zu pausieren die Schultertasten L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Gebt, während ihr diese Tasten gedrückt haltet, folgendes sehr

schnell auf dem normalen Steuerkreuz ein: **○, X, ○, ○**.

Bei richtiger Eingabe erscheint die Meldung „**God Mode**“ oben in der Mitte des Screens. Eine erneute Eingabe deaktiviert den Code wieder.



Killer Waffen

Gegner mit nur einem Schlag neutralisieren? Kein Problem! Haltet während eines normalen Einsatzes ohne zu pausieren die Schultertasten L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Gebt, während ihr diese Tasten gedrückt haltet, folgendes sehr schnell auf dem normalen Steuerkreuz ein: **X, X, ○**.



Bei richtiger Eingabe erscheint die Meldung „**Killer Weapons On**“ oben in der Mitte des Screens. Eine erneute Eingabe deaktiviert den Code wieder.

Mega Waffen

Haltet während eines normalen Einsatzes, ohne zu pausieren die Schultertasten L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Gebt während ihr diese Tasten gedrückt haltet, folgendes sehr schnell auf dem normalen Steuerkreuz ein: **X, X, △**.

Bei richtiger Eingabe erscheint die Meldung „**Mega Guns On**“ oben

>>>>>

Twisted Metal: Black

play CheatCard
page 3

Nachschub sichern!

Merkt euch Stellen im Spiel, an denen ihr effektive Waffensysteme und energispendende Pakete vorfindet. Aufgenommene Goodies werden immer wieder neu nachgeliefert. Verlegt ihr also beispielsweise euren Kampfradius nahe an einen Verbandkasten (Lebensenergie), habt ihr immer wieder die Möglichkeit, erlittenen Schaden sehr schnell auszugleichen – sehr praktisch!

Sprengexperten umgehen

In den Arenen rennen überall Sprengexperten und rachsüchtige Wider-



sacher herum. Diese haben nichts Besseres zu tun, als auf euer Vehikel zu klettern und euch eine Sprengladung zu verpassen. Haltet immer einen Sicherheitsabstand zu ihnen ein.

Kameraperspektive verändern

Haltet während des Spiels einfach die Select-Taste gedrückt und benutzt auf dem normalen Steuerkreuz die Tasten **△** und **□**, um die Kameraperspektive zu verändern.

Waffenanzeige ändern

Haltet während des Spiels einfach die Select-Taste gedrückt und benutzt auf dem normalen Steuerkreuz die Taste **X**, um die Anzeige der Waffen zu verändern.

Wie schaltet man Axel frei?

Wählt den Story-Mode. Wählt auf eurem Weg den "Freeway". Sucht in diesem Gebiet das Stadium. Fahrt



hier an den Zuschauertribünen entlang und schaut euch rings um das Stadium genau um. Ihr seht von hier aus die Baustellenkräne.

Versucht, mit einer genau gezielten "Homing Missile" die orangefarbenen Kontrollkästen zu vernichten. Alternativ könnt ihr in einem Bogen zur nahen Baustelle fahren und versuchen, von hier aus die Kästen unter Beschuss zu nehmen.

Wie schaltet man Yellow Jacket frei?

Im Level "Zorko Brothers Scrap Salvage" seht ihr von Zeit zu Zeit

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2



CheatCard aussägen und in die DVD-Box legen...

Twisted Metal: Black

play

CheatCard
page 2



in der Mitte des Screens. Eine erneute Eingabe deaktiviert den Code wieder.

Waffen für Energie

Ihr habt die Möglichkeit, sobald ihr zu arg in Bedrängnis geratet, Waffen für Lebensenergie einzutauschen. Haltet während eines normalen Einsatzes ohne zu pausieren die Schultertasten L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Gebt, während ihr diese Tasten gedrückt haltet, folgendes sehr schnell auf dem normalen Steuerkreuz ein Δ , X, $\square$, O.

Bei richtiger Eingabe erscheint die Meldung „Weapons for Health“ oben in der Mitte des Screens. Eine erneute Eingabe deaktiviert den Code wieder.

Alternative Ansicht

Haltet während eines Spiels die Tasten Select + $\bigcirc$ gedrückt.

Spezial-Attacken

Springen

L1 + R1

Frostattacke

$\bigcirc$, $\bigcirc$, $\bigcirc$

Landmine

$\bigcirc$, $\bigcirc$, $\bigcirc$

Charge-Mine

$\bigcirc$, $\bigcirc$, $\bigcirc$ (gedrückt halten)

Unsichtbar

$\bigcirc$, $\bigcirc$, $\bigcirc$, $\bigcirc$

Schutzschild

$\bigcirc$, $\bigcirc$, $\bigcirc$, $\bigcirc$

Back-Feuer

$\bigcirc$, $\bigcirc$, $\bigcirc$ + Feuerknopf

Aller Anfang ist schwer – besonders in diesem Autoverschrottungs-Marathon.

Deckung suchen!

Klingt zwar unehrenhaft, aber wer will schon den Heldentod im Spiel sterben? Sucht die jeweilige Kampfarena immer nach möglichen Verstecken und Deckungsmöglichkeiten ab. Aus einem sicheren Unterschlupf ballert es sich wesentlich sicherer auf die Gegner als in offenen Gelände.



Twisted Metal: Black

play

CheatCard
page 4

eine große Transportmaschine am Himmel. Schießt diese mit einer „Homing Missile“ ab. Schaut euch unterhalb der Absturzstelle um. Ihr könnt in den Rumpf des Wracks hineinfahren. Fahrt ein Stück entlang und sucht die kleine Halle mit dem runden Sockel.

Hier befindet sich eine Steuerkonsole. Zerschießt sie, und der Charakter ist verfügbar.

Wie schaltet man Warthog frei?

Im Level „Suburb“ befindet sich auf einem Hügel ein Vergnügungspark. Fahrt dort hinauf. Vor dem Eingangstor mit dem Clown biegt ihr nach links ab.

Ihr seht schon von Weitem einen Hügel sowie Rauch, der von einem fernen Schornstein aufsteigt. Gebt Vollgas und versucht, auf dem Dach gegenüber zu landen. Benutzt die Rauchwolke als Zielpunkt. Ihr landet

und fällt hier durch das Dach. Sucht die kleine Steuerkonsole und vernichtet diese. Die Belohnung: Der Bonus-Freak Warthog wird nun verfügbar sein!

Wie besiegt man Minion?

Mit brachialer Waffengewalt. Versucht, in Auseinandersetzungen mit ihm stets in Bewegung zu bleiben und setzt alle schweren Waffensysteme ein, die euch zur Verfügung stehen.

Ihr habt die Möglichkeit, in dem Stadion, in welchem ihr antretet, auf den Zuschauertribünen entlang zu fahren. Hierdurch bestehen bessere Chancen, Minions Attacken zu entgehen. Um ihn zu knacken, müssen erst seine Schutzmechanismen neutralisiert werden. Wundert euch also nicht, falls anfangs seine Energieleiste unverwundlich erscheint – er ist verwundbar!

Wie besiegt man Warhawk?

Der Warhawk ist wirklich eine harte Nuss. Ihr tretet stets auf einem Dach gegen ihn an. Bleibt in Bewegung und nutzt alle Gegenstände. Achtet darauf, nicht versehentlich vom Dach zu stürzen.

Sobald der Warhawk zum Tanken ansetzen will, ist er verwundbar. Schafft ihr es, einen Tanklastern im richtigen Moment in die Luft zu sprengen, sorgt so eine Explosion für zusätzlichen Schaden bei eurem Widersacher.



Action Replay 2 Codes für PlayStation2

Ein Action Replay 2 ist eine Software-CD, die im Zusammenspiel mit einer speziellen Memory Card Manipulationen an einem Spiel zulässt. Die Codes, die ihr hier findet, funktionieren ausschließlich mit einem Action Replay 2. Ihr benötigt dieses also, um sie anzuwenden.
Die folgenden Codes wurden freundlicherweise von der Fa. BigBen interaktive zur Verfügung gestellt. Mehr Information 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.

Silpheed: The lost Planet

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

.....EC86FC70 14384160
Alle Waffen
.....4CBE7454 1456B00C
Gigantischer Score
.....1D639F28 14BE598C
.....1D639F34 14BE598C
Unbegrenzt Gesundheit
.....0CBE75FC 1456E79E
.....4CBE75FC 1456E79F

Armored Core 2

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

.....EC87A2E8 1456E60A
Alle Missionen beendet
.....3CAE102C 1456E7A6
.....1CAE10F8 1654E5A7
.....1CAE10FC 1654E5A7
.....1CAE1000 1654E5A7
.....1CAE1004 1654E5A7
.....1CAE1008 1654E5A7
.....1CAE100C 1654E5A7
.....1CAE1010 1654E5A7
.....1CAE1014 1654E5A7
.....1CAE1018 1654E5A7
.....1CAE101C 1654E5A7

Credits erhöhen

.....1CAE1028 17E9C70C
Gegner stirbt nach einem Treffer

(Challenge-Modus)

.....4CBE777C 1456E7A5
Temperatur immer auf 0
.....4CBE3F36 145624DE

Unbegrenzte Gesundheit

(Challenge-Modus)

.....4CBE3C9C 145653CD

Unbegrenzte Gesundheit

(Beide Spieler im Mehrspieler-Modus)

.....4CBE777C 1456E7A5
.....4CBE3C9C 145653CD

Unbegrenzte Gesundheit

(Spieler 2 im Mehrspieler-Modus)

.....4CBE777C 1456E7A5

Unbegrenzte Gesundheit

(Spieler 1 im Mehrspieler-Modus)

.....4CBE3C9C 145653CD

Unbegrenzte Munition 1

(Challenge-Modus)

.....3CBE4760 1456E751

Unbegrenzte Munition 1

(Spieler 1 im Mehrspieler-Modus)

.....3CBE4760 1456E751

Unbegrenzte Munition 1

(Spieler 2 im Mehrspieler-Modus)

.....3CBE7E40 1456E751

Unbegrenzte Munition 2

(Challenge-Modus)

.....3CBE47E0 1456E7AD

Unbegrenzte Munition 2

(Spieler 1 im Mehrspieler-Modus)

.....3CBE47E0 1456E7AD

Unbegrenzte Munition 2

(Spieler 2 im Mehrspieler-Modus)

.....3CBE7EC0 1456E7AD

Unbegrenzter Boost

(Challenge-Modus)

.....4CBE3CA0 14564285

Unbegrenzter Boost

(Spieler 1 im Mehrspieler-Modus)

.....4CBE3CA0 14564285

Unbegrenzter Boost

(Spieler 2 im Mehrspieler-Modus)

.....4CBE7780 14564285

Extermination

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

.....EC8D348C 1456E60A
0% Infiziert

.....4C18B37E 1456E7A5

.....4C18B38C 1456E7A5

99 Booster Type A

.....3C18BB2D 1456E788

99 Booster Type B

.....3C18BB2A 1456E788

99 MTS Vac.

.....3C18BB2C 1456E788

99 Recovery Type A

.....3C18BB26 1456E788

99 Recovery Type B

.....3C18BB27 1456E788

Alpha Keycard

.....3C18BB2B 1456E7A6

Beta Keycard

.....3C18BB30 1456E7A6

Crowbar

.....3C18BB2F 1456E7A6

Dog Tag Unit

.....3C18B80E 1456E7A6

Dog Tags

.....3C18BB39 1456E7A6

.....4C18BB36 1456E6A6

.....1C18BB3C 1355E6A6

.....1C18BB40 1355E6A6

.....1C18BB44 1355E6A6

Flammenwerfer

.....3C18B810 1456E7A6

Full Auto

.....3C18B817 1456E7A6

Garys Bombe

.....3C18BB34 1456E7A6

Granatwerfer

.....3C18B80A 1456E7A6

Granatwerfer 6-fach

.....3C18B80B 1456E7A6

Metal Plate 1

.....3C18BB35 1456E7A6

Metal Plate 2

.....3C18BB32 1456E7A6

Program Disk

.....3C18BB33 1456E7A6

Rogers Messer

.....3C18BB38 1456E7A6

Shotgun

.....3C18B80D 1456E7A6

Snow Truck Key

.....3C18BB31 1456E7A6

Tactical Grip

.....3C18B80C 1456E7A6

Train Key

.....3C18BB2E 1456E7A6

Ultimate Launcher A

.....3C18B818 1456E7A6

Ultimate Launcher B

.....3C18B819 1456E7A6

Ultimate Launcher C

.....3C18B816 1456E7A6

Unbegrenzte Batterie Power

.....4C18BB56 1456E7C9

Zoom Scope

.....3C18B814 1456E7A6

Nicht Nachladen (Nato Ammo)

.....4C18B806 1456E5D6

Unbegrenzt Granaten

.....4C18BB4E 1456E404

Unbegrenzt Napalm

.....4C18BB52 1456E404

Unbegrenzt Rockets

.....4C18BB58 1456E781

Unbegrenzte Gesundheit

.....4C18B376 145625DD

.....4C18B4FE 145625DD

Unbegrenzte Munition - Nato

.....4C18BB5C 1456E404

Unbegrenzte Munition - Shotgun

.....4C18BB50 1456E404

Unzerstörbar

.....4C18B158 1456E6A8

GAMEBUSTER- UND XPLODERCODES

Diese Codes wurden mit dem Xploder herausgefunden, sollten aber auch auf dem Gamebuster funktionieren. Ihr findet den Xploder und Gamebuster in jedem gutsortierten Fachhandel. Die folgenden Codes wurden freundlicherweise von der Fa. Fire International (Blaze) zur Verfügung gestellt. Mehr Infos & News rund um den Xploder findet ihr auf der Homepage www.blaze.de.

Digimon World

PAL2NTSC742C D26C D2F2
342C D272 C254
 Y-Fix742C B0C0 F098
842C B0C0 F088
 Digimon wird müde, somit kann
 gespeichert werden
 (Drückt L1 + L2 + R1 + R2)
3436 C9DB 7103
 Viele Gegner werden schnell besiegt
 (aber nicht alle)
 Version 1 (nur eine Version verwenden!)
B420 FBBF 95A5
1433 C090 7C4C
 Version 2 (nur eine Version verwenden!)
7435 0F43 5A6E
8435 0F47 5AE2
 Spielzeit immer auf 0:0
8436 C99D 7149
 Zeit angehalten
742B 9F1B 272F
042B 9F15 0373
 Zeit läuft rückwärts
742B 9F19 036E
842B 9F19 FC7F
 Alter im Profil modifizieren
3013 FC02 00??
 Gewicht im Profil modifizieren (ersetzt
 die Fragezeichen mit dem gewünschten Wert)
3013 FBFA 00??
 Aktueller Zustand:
 Unendlich Leben
8433 C0C0 6C1F
 Maximales Glück
3436 F030 7A40
 Maximale Disziplin
3436 F032 7A42
 Virus immer auf 0
3436 F004 8AF8
 Parameter:
 Maximale Lebensenergie
8433 C315 58C7
 Unendlich Lebensenergie
8433 C311 58C3
 Maximale Magiepunkte
8433 C317 58C9
 Unendlich Magiepunkte
8433 C313 58C5
 Maximaler Angriff
8433 C305 6C3F
 Maximale Abwehr
8433 C307 6C31
 Maximaler Speed
8433 C301 6C3B

Maximaler I.Q.

.8433 C303 6C3D
 Alle Karten besitzen
B434 0BC1 A147
1430 8074 C37A

Silent Bomber

Alle Charaktere .8428 66E0 D51C
 Unbegrenzt Gesundheit
8428 6D4B 4F7F
8428 6D49 0F7B
 Unverwundbar
8428 6810 0CB8
 Spielzeit auf 0:00:00
8428 66F0 1AE2

Alone in the Dark - The new nightmare

Die Möglichkeit durch Wände und
 Gegner zu gehen zuschalten
 (Drückt Select + O) .7428 DB09 32C6
8427 F2EE 8E5C
 Die Möglichkeit durch Wände und
 Gegner zu gehen wieder abschalten
 (Drückt Select + O) .7428 DB09 3296
8427 F2EE A25C
 Abschnitt neu laden
 (Sollte es Probleme mit den beiden zuvor genannten
 Codes geben, ist das sehr praktisch)
 (Drückt + L1)7428 DB09 36D6
8426 8FF3 D39D
9428 DB09 36D6
8426 8FF3 E7ED

Casper - Friends Around The World

PAL2NTSCD001 667C 0008
3001 667A 0040
 Y-FixD001 1004 0010
8001 1004 0000
 Alle Level verfügbar
300D E44D 000A
 Unbegrenzt Lebensenergie
D20D E480 000A
300D E480 000A
 Unbegrenzte Geisterkraft
 (Ghostly Power) . . .D005 A8AA AF82
8005 A8A8 0000
 Unbegrenzt Continues
D007 1EE0 FFFF
8007 1EE8 0000
 Lebensanzahl nimmt nicht ab
D005 3F0C FFFF

.8005 3F14 0000
 Mit 40 Kristallen starten
D00D E452 0000
300D E452 0028

Crash Bash

PAL2NTSCD003 2DB0 0008
3003 2DAE 0040
 Y-FixD003 4668 0010
8003 4668 0000
 Spieler 1 benötigt nur einen Pokal
 zum SiegD005 C4BC 0000
3005 C4BC 0002
 Die anderen Spieler gewinnen
 keine Pokale . . .E005 C4BD 0001
3005 C4BD 0000
E005 C4BE 0001
3005 C4BE 0000
E005 C4BF 0001
3005 C4BF 0000
 Mehr Zeit (Drückt L1)
D007 0B7A FBFF
3009 79B6 0002
 Weniger Zeit (Drückt L2)
D007 0B7A FEFF
8009 79B4 0100
D007 0B7A FEFF
3009 79B6 0000

Batman: Gotham City Racer

PAL2NTSC7420 6228 0E9E
3420 6256 1E30
 Y-Fix7420 0CA0 686C
8420 0CA0 687C
 Timer anhalten
7421 D193 BB7B
0421 D193 BBAB
 Unbegrenzte Turbos und Geld
7421 8E66 E9A1
0421 8E66 E830
 Spezialwaffe . . .7421 67BF 21EE
0421 67BF 2111
 Kein Schaden durch Wände und
 Fahrzeuge
 (manchmal profitieren auch die Gegner davon)
7421 B82A E2A2
0421 B82A E25A
 Kein Schaden durch Feuerwaffen
7421 BBAB E521
0421 BBAB E5D9
 Kein Schaden durch Minen
7421 BABE D41C
0421 BABE D4E4

Player's Guide

Gunther Hruby

SHEEP, DOG 'N' WOLF

Teil 2

Nachdem wir euch sicher durch die ersten fünf Level der Schafs- und Hirtenhundjagd geführt haben, findet ihr hier den jeweiligen Lösungsweg für Level sechs bis fünfzehn vor. Zusätzlich zeigen wir euch die Hinweise sowie die Lösung der beiden versteckten Bonuslevel auf.

LEVEL 6



Wolf auf Eis. Eine verschneite Landschaft erwartet euch. Schaut euch am Startpunkt genau um. Hier befinden sich zwei Mailboxen.

Eine ist per pedes und Doppelsprung erreichbar, die andere ist auf einer Plattform positioniert. Um an diese zu gelangen, muss der Schneeball, der „zufälligerweise“ herumliegt, so lange bewegt werden, bis er auf die richtige Größe angewachsen ist. (Tipp: Beachtet die schon vorhandenen Bahnen, die sich im Schnee befinden.) Sollte die Höhe, um die obere Mailbox per Sprung zu erreichen, noch nicht passen, muss der Schneeball zusätzlich ein klein wenig nach rechts gerollt werden. Bestellt euch dann an der Mailbox ein Schafskostüm. Dieses wird auf der Eissäule gegenüber abgelegt.

Rollt die Schneekugel zur Säule hinüber und benutzt zuerst die Aussparung im Eis, um auf die nun noch größere Kugel zu gelangen. Schnappt das Kostüm und marschiert zur nächsten Mailbox. Bedient sie. Der angelieferte Minendetektor wird in einer Versenkung abgesetzt. Springt mit Ralph dort hinein, schnappt den Detektor und rutscht hinunter in die erste Halle.

Hier sowie im nächsten Gang müssen zwei Minen entschärft und eingesammelt werden. Legt die erste Mine dann in der ersten Halle links neben die linke Eisswand (diese ist bereits durch ihr Scherbenmuster gekennzeichnet). Schiebt den Eiswürfel, der sich rechts befindet, rings herum durch den Raum und löst mit ihm die ausgebrachte Mine aus. Schiebt nun den Eiswürfel an die nächste, noch intakte kleine Wand heran. Lauft mit Ralph geradeaus, zur

Mitte der Halle. Hier befinden sich bereits Risse im Boden. Legt hier die zweite Mine ab und löst durch Verschieben des Eiswürfels auch hier eine Explosion aus.

Durch das nun entstandene Loch gelangt ihr hinunter, und es kann die Stechuhr bedient werden. Springt wieder heraus und entschärft erneut die wieder aufgetauchten Minen. Schaut euch hinten im Gang, in welchem sich die Eissäule befindet, um. Legt eine Mine vor der gesplitterten Eisswand ab und schiebt die Eissäule in ihr Radarfeld hinein. Nach der Explosion ist der weitere Weg frei. Bewegt die Eissäule einmal nach oben, dann nach rechts. Platziert eine Mine an der nächsten Wand, die mit einem Scherbenmuster gekennzeichnet ist und löst erneut eine Explosion mit der Eissäule aus. Erneut wird die Säule nach oben geschoben. Hier bleibt sie auf einem Schalter stehen, der einen Ausgang weiter oben geöffnet hält. Allerdings muss zuvor noch ein Durchgang, auf der linken Seite, freigesprengt werden. Verschiebt die Säule in dieser Reihenfolge: links, runter, links, Bombe auslegen, Säule nach oben schieben. Der Weg zur Sprungpassage, die aus der Höhle führt, ist nun freigeräumt. Allerdings muss die Eissäule wieder auf den Bodenschalter geschoben werden. Benutzt folgende Reihenfolge: runter, rechts, hoch, rechts, runter, rechts, runter, links, hoch. Nun wird der Schalter permanent gedrückt, und ihr müsst nur noch mit Ralph über die Säulen nach oben springen und den Ausgang benutzen. Ihr befindet euch nun wieder an der Stelle, an welcher Ralph den Schneeball herumrollen musste. Schaut euch um und betretet das Gebiet hinter dem Zaun. Hier befinden sich getarnte Minen. Packt also den Minendetektor aus und bahnt

euch den Weg vorsichtig durch den Schnee.

Gefahrlos lauft ihr mit Ralph in der folgenden Reihenfolge: hoch, links, hoch, rechts, hoch, rechts, hoch. Ihr verlasst das Gebiet nicht durch die breite, sondern durch die schmale Aussparung im Zaun, auf der linken Seite. Schafskostüm auspacken und anlegen! Betretet Sams Wirkungskreis und lockt mit Blöcken eines der Schafe in eure Nähe. Springt nun jedes Mal, sobald sich Sams Blick auf der Anzeige nach rechts bewegt, ein Stück zum Zaun hin. Achtet darauf, dass euer Opfer stets in eurer Nähe bleibt. Versucht eine gerade Linie einzuhalten, die aus Sams Blickfeld hin zur kleinen Öffnung des Zauns, leicht links an dem Hinweisschild vorbei, führt.

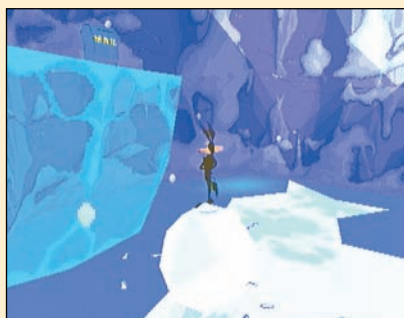
Gut, dass Ralph im Schnee des Minenfeldes eine Spur hinterlassen hat. Folgt seinen Abdrücken, um unbeschadet durch das Feld zurückzugelangen. Ruft mit der L1-Taste ein leeres Feld im Inventar auf, um Ralph vom Schafspelz zu befreien. Schnappt das Schaf und marschiert auf euren eigenen Spuren durchs Minenfeld hindurch. Aber langsam!

Gegenüber schleppt ihr eure Beute in die Höhle hinein. Stellt das Schaf auf dem ersten Eiswürfel ab und schiebt diesen auf der Eisbahn in der Mitte entlang. Laft mit Ralph an den Rändern der Höhle nach hinten und verschiebt auch hier den Eiswürfel.

Nun kann Ralph sein Opfer bequem über die Stege erreichen und weiter schleppen.

Tipp: Versucht erst gar nicht, mit Ralph auf den mittleren Stegen zu laufen, ihr stürzt garantiert in die Tiefe.

Im nächsten Abschnitt setzt ihr das Schaf vor dem ersten Tor ab. Neben diesem kann Ralph mit einem Doppelsprung





weitergelangen. Benutzt den Schalter auf der anderen Seite, um das Tor hier zu öffnen. Verkleidet Ralph erneut als Schaf und blökt so lange, bis der Wolllieferant angelockt wird.

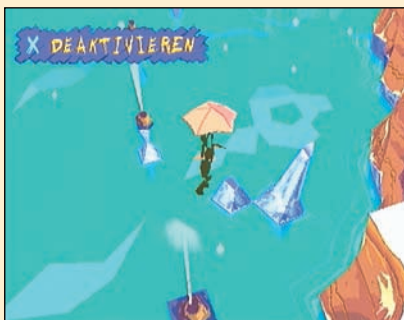
Geht weiter und schiebt den linken Eiskwürfel auf den linken Schalter. Das Schaf wird auf den rechten Schalter positioniert. Hierdurch öffnen sich zwei Tore. Ralph kann nun dort (nahe des Zielpunktes) einen weiteren Eiskwürfel zum Schaf zurückschieben. Stellt euer Opfer auf diesen Eiskwürfel, schiebt ihn wieder zurück und setzt Ralph schnell auf den Schalter, den bisher das Schaf bediente. Das Opfer landet durch diese Aktion hinter dem letzten Tor. Ralph kann mit einem gewagten Doppelsprung, an der Seite, hinaufgelangen und ihr braucht nur noch den Wolllieferanten in den Zielkreis zu schleppen.

LEVEL 7



Lasst euch vom Startpunkt aus gesehen vom ersten Luftstrudel einsaugen. Ihr landet hierdurch auf der zweiten Insel. Schaut euch um und benutzt den Geysir, um auf den oberen Bereich gedrückt zu werden. Hier überwindet ihr einige Fallen (Timing beachten) und rollt den Felsen auf eines der Löcher, um weiter hinten einen Regenschirm an der Mailbox zu bestellen (ruft die Karte zur besseren Orientierung auf).

Lauft zurück zum Hinweisschild, das sich links befindet. Spannt euren Regenschirm auf und aktiviert ihn. Mit Hilfe der Luftströme der Geysire schwebt ihr nun nach hinten zu Sams Wachbereich. Beachtet, dass ihr mit der $\square$ -Taste den



Regenschirm auf- und zuklappen könnt. Dies bewirkt ein längeres Verbleiben in der Luft. Mit genauen Steuern habt ihr auch die Möglichkeit, in jedem Auftrieb zu verweilen und die Kameraperspektive erst so zu drehen, dass ihr stets den besten Überblick für den nächsten Flugabschnitt erhaltet. Also, überhastet diesen Abschnitt nicht.

Bei Sam angekommen, benutzt ihr die Geysire mit eurem Regenschirm. Versucht schrittweise in den Strudel hinter Sam zu schweben. So gelangt ihr sicher ins Schafsareal. Schnappt eines der Wollträger und benutzt den Strudel links neben der durchsichtigen Wand. Laft nach hinten, stellt das Schaf in der Landschaft ab und bestellt einen Fön an der Mailbox (ruft die Karte auf).

Lasst euch neben der Mailbox einsaugen. Schnappt den Fön und laft weiter. Ihr findet einen Felsen vor. Dieser muss zum Strudel, der etwas weiter hinten an der Wand herrscht, geschoben werden. Die Öffnung, die bisher vom Felsen verdeckt wurde, saugt euch nun automatisch zur Mailbox zurück. Schaltet in die Egoperspektive und sucht die Felswand rechts des Krans ab. Hier findet ihr eine Höhle. Klettert mit Ralph gegenüber (links des Krans) hinauf und springt hier mit Hilfe des Regenschirms, von der höchsten Stelle aus, hinüber. Genaues Timing und heftiges Betätigen der $\square$ -Taste bringen Ralph ans Ziel. Betätigt die Stechuhr in der Höhle.

Versucht mit dem Regenschirm zurück zur Mailbox zu springen. Das erfordert ein genaues Timing. (Sollte Ralph hier ins Wasser fallen, müsst ihr die gesamte Schwebestrecke durch Sams Gebiet erneut absolvieren.)

Das an der Mailbox geparkte Schaf wird einfach bis oberhalb des Wassers transportiert. Springt in der Nähe des Krans hinunter. Ihr gefriert zu Eiskwürfeln und werdet vom Kran an Land gehievt. Ralph kann sich mit Zappeln aus seinem Eisgefängnis befreien. Benutzt den Fön, um das Schaf aus dem Eiskwürfel herauszuschälen. Sammelt vorne am Beet noch die fünf Salate ein.

Betrachtet das Gebiet zum Zielpunkt genau. Der linke Pfad wartet mit aus der

Wand dampfenden Geysire auf. Ralph kann mit genauen Doppelsprüngen über diese gelangen. Auf der rechten Seite befinden sich Ansaugstrudel. Hier kann Ralph nach und nach den Felsen verschieben. Das bewirkt das Abschalten der jeweils gegenüberliegenden Fallen. Springt zuerst mit Ralph auf die rechte Seite hinauf und deaktiviert mit dem Felsen die erste Falle. Laft zurück, benutzt den linken Pfad und springt über die zwei der drei noch aktiven Geysire. Haltet vor dem dritten aktiven Geysir (der vierte in der Reihe). Legt nun zwischen dem dritten bis zum ersten aktiven Geysir drei Salate aus. (Der letzte Geysir ist später irrelevant, da er vom Felsen deaktiviert bleibt.) Die letzten beiden Salate werden vor dem ersten aktiven Geysir ausgelegt. Die Zeit, die das Schaf hier zum Fressen benötigt, reicht Ralph, um auf die rechte Seite zu gelangen und am Felsen in Position zu gehen. Parallel zum Marsch des verfressenen Schafs schiebt ihr mit Ralph dann den Felsen auf der rechten Seite von Falle zu Falle, um dem Schaf ein sicheres Geleit zu geben. Lasst den Felsen an der vierten Falle stehen und springt mit Ralph einfach hinten hinüber. Holt die Beute ein und betretet den Zielpunkt.

LEVEL 8



Klettert mit Ralph die Pflanzen hinauf. Bestellt euch an der Mailbox einen Zauberchronometer sowie Baumsamen. Sammelt die Gegenstände ein. Benutzt den Zauberchronometer, um in die Vergangenheit zu gelangen. Pflanz hier den Samen ein und kehrt in die Gegenwart zurück.

Klettert den nun gewachsenen Baum hoch und springt von der höchsten Stelle mit einem Doppelsprung auf die Wippe. Hierdurch wird Ralph auf die gegenüberliegende Seite geschleudert. Drüben bei den Felsblöcken wird der Zauberchronometer erneut aktiviert. Laft ein wenig herum, und ihr werdet von einem Drachen angegriffen. Haltet euch in der Nähe des Zeitstrudels auf und versucht

den Drachen mit in die Gegenwart zu locken.

In der Gegenwart angekommen nimmt sich Sam sehr fürsorglich des fliegenden Reptils an. Zu Deutsch, der Drache bezieht Prügel und hat keine Zeit mehr, sich um Ralph zu kümmern. Zurück in die Vergangenheit. Schiebt die vier runden Felsen bis zum Anschlag auf den vier langen Bahnen entlang. In der Gegenwart schleicht ihr nun an diesen entlang. Nach dem vierten müsst ihr eine gedachte Linie (resultierend aus der Anordnung der vier Felsen) weiterschleichen, bis ihr außerhalb von Sams Blickfeld gelangt.

Schleicht in den Schatten der Felswand rechts des Hüters hinein. Jetzt könnt ihr mit etwas Geschick und dem richtigen Schleichschritt das Schaf, rechts neben Sam, stehlen. Sucht mit eurer Beute weiter hinten die Wippe und setzt das Schaf daneben ab. Geht zum Fluss und schwimmt auf die Plattform, auf der nicht der Stier herumwütet.

Hier befindet sich ein Baum. Geht in die Vergangenheit, sammelt den Samen ein. Allerdings erwartet euch hier ein roter Teufel. Auch gut, denn dieser kommt in der Gegenwart gerade recht, um den Stier, der total auf rote Sachen abfährt, zu beschäftigen. Lockt den roten Zeitgesellen also in die Gegenwart herüber und sorgt dafür, dass er ein Date mit dem Stier erhält.

Schwimmt in der Gegenwart zur Wippe zurück. Lasst das Schaf und die Wippe erst einmal links liegen und schleicht auf dem bekannten Weg an Sam vorbei. Marschier zurück zum Startpunkt. Pflanz hier den Samen in der Vergangenheit ein. In der Gegenwart kann der nun kräftige Baum benutzt werden, um die Stechuhr auf der Plattform, oberhalb des Startgebietes zu erreichen. Zurück zum Schaf und der Wippe (Schleichtour bei Sam glücklich überstanden?). Wieder einmal ist eine Zeitreise angesagt. Pflanz den Samen ein und verschiebt den einzelnen Felsen. In der Gegenwart wird aus dem Felsen eine Plattform, die es euch ermöglicht, euer Schaf auf der Wippe zu positionieren. Der Baum bietet eine Klettertour, durch die ihr die Plattform oberhalb

erreicht. Hier wird der Fels hinunter auf die Wippe geschoben, was das Schaf dem Zielkreis ein wenig näher bringt. Sobald das Schaf am Zielkreis ist, schwimmt ihr hinüber. Nachdem der Stier noch immer dem roten Teufel hinterherjagt, braucht ihr den Wolllieferanten nur noch ins Ziel zu zerren.

LEVEL 9



In diesem Level trifft ihr auf einen neuen Minentyp: unangenehmen Zeitminen. Ihr habt keine Chance, diese zu entschärfen. Sobald der angezeigte Countdown abgelaufen ist, fliegen sie Ralph um seine Schlappohren. Viele der Zeitminen, die ihr im Level antrefft, weisen völlig unterschiedliche Zeitlimits auf. Allerdings beendet ihr den jeweiligen Countdown, sobald ihr das Wirkungsfeld verlasst. Beachtet diesen Umstand!

Vom Startpunkt aus macht ihr gleich Bekanntschaft mit ihnen. Es gilt, einige kleine Plattformen mit einem Gemisch aus altbekannten Minen und ihren Radarfeldern sowie dem neuen Minentyp zu überwinden. Beachtet die Einflusssringe der Sprengladungen und springt mutig drauflos.

Bestellt dann an der ersten Mailbox ein Gummiband. Hechtet die Anhöhe hinauf und schaltet, am Rand stehend, in die Egoperspektive. Hier seht ihr auf einem Steg unterhalb die zweite Mailbox. Allerdings wird diese von einem ungemütlichen Krokodil bewacht.

Befestigt das Gummiband am Baum oberhalb, springt hinunter und haltet euch an den Pflanzen auf dem Boden fest. Rennt bis zur Mailbox und gebt

eure Bestellung auf. Mit ein wenig Glück kann Ralph zurückschnalzen, bevor er im Schlund des Krokodils landet. Die angeforderte Ladung, in Form einer Fernbedienung, wird auf einer parallel verlaufenden Plattform abgesetzt.

Bevor ihr das Gummiband am nächsten Baum befestigt, entschärft ihr noch in gewohnter Weise die Mine. Springt dann hinab und sackt die Fernbedienung ein. Macht euch auf den Weg über den Berg.

Wieder einmal lauft ihr Daffy über den Weg. Der Erpel ist etwas außer sich, da schon wieder Entenjagd angesagt ist. Aber einen richtigen Wolf interessiert das nicht weiter. Schaut beim Übergang zur Plattform mit dem Hinweisschild auf die Jagdsaison nach. Dieser Übergang wird mit der im Inventar befindlichen Bombe vermint. Am nächsten Hinweisschild findet ihr einen hilfreichen, fernsteuerbaren Roboter vor. Nehmt diesen und stellt ihn auf die Wippe. Ralph befördert ihn nun mit dem entsprechenden Gegengewicht in die Nähe der dritten Mailbox. Holt die Fernsteuerung aus dem Inventar und steuert den Roboter auf die kleine Holzplattform.

Ralph benutzt nun den Schalter bei der Wippe, um den Kleinen nach oben zu befördern. Hier wird die Mailbox bedient, die prompt ein Hasenkostüm zu Tage fördert. Rennt dann mit Ralph in Sams Fäuste. Durch den Rücksetzpunkt sollte der Roboter wieder an der ursprünglichen Stelle aufzufinden sein (ihr spart euch somit, ihn zurückzusteuern). Mit dem Roboter unterm Arm geht es zurück zum ersten Kletterpunkt. Dort seht ihr eine Holzlatte, die zur Stechuhr des Levels führt. Schleppt den Roboter in die beste Position und steuert den Blechkameraden hinüber. Bedient die Stechuhr hier.

Wer sich Arbeit sparen will, rennt mit Ralph erneut in Sams Rechte. Hierdurch wird der Roboter erneut am Hinweisschild zurückgesetzt. Es wird Zeit, das Hasenkostüm überzustreifen und ganz gemütlich an Sam vorbeizuhoppeln. Erpel Daffy denkt, er kann euch foppen und will das vorhandene Schild mit der ausgeschriebenen Entenjagd in eines für die Hasenjagd umtauschen.

Denkste! Die ausgebrachte Mine hält ihn davon ab. Habt ihr mit Hilfe des Hasenkostüms den Weg an Sam vorbeigeschafft, erklimmt ihr hinten am Felsen das Gestrüpp und klettert mit einem gewagten Doppelsprung auf den Gipfel. Hier befindet sich der Zielpunkt. Allerdings fehlt uns noch das Beuteschaf. Befestigt kurzerhand das Gummiband an dem vorhandenen Baum und schaltet



die Fernbedienung ein. Steuert den Roboter zu den gesicherten Salatköpfen. Der Alarm wird ausgelöst, und Sam stürmt heran. Das ist der Zeitpunkt, die Fernbedienung schnell ins Inventar zurückzustecken und mit der Gummibandsicherung nach unten zu springen. Krallt euch an der Bodenbepflanzung fest und hangelt euch bis zum nächstmöglichen Schaf vor. Macht Beute und bringt diese sicher in die Zielmarkierung.

LEVEL 10



Beachtet im Gelände, dass die automatischen Kanonen Ralph nicht erkennen, wenn er sich in den vorhandenen Schatten bewegt. Bestellt zuerst an der Mailbox einen Pot Honig. Laufen dann im Schatten ein wenig nach vorne. Ihr findet unterhalb des Geländes mit den parallel hin- und herfahrenden Zügen eine Kanone. Diese kann Ralph benutzen.

Das Ziel ist es, die einzelnen Bienen, die sich rings um Ralphs Herde aufhalten, so mit gezielten Schüssen zusammenzutreiben, dass sie nur noch einen Stock vorfinden. Beginnt einfach, mit der Kanone in die Richtung der Herde zu schießen. Mit ein wenig Übung trifft ihr bald den mittleren Bienenstock. Die Tierchen verlassen ihr Zuhause und nisten sich im rechten Stock ein.

(Stechuhr: Wenn ihr die Umleitungsrohre verschiebt, richtet doch eines zwischendurch so ein, dass ihr die Felsbrocken an der Wand, rechts des Burgtors, zerschießt. Hier hinten befindet sich die Stechuhr.) Ralph muss nun zwei der Umleitungsrohre ausrichten. Laufen geradeaus in Schussrichtung und zieht hier die Umleitung, so dass sie genau nach unten zum Bildrand gerichtet wird. Hier wird das Gegenstück so positioniert, dass die Kugel der Kanone zuerst nach unten und dann nach rechts aus dem Bild geleitet wird. Zurück zur Kanone und Feuer frei! Diesmal wird der rechte Bienenstock in Mitleidschaft gezogen.

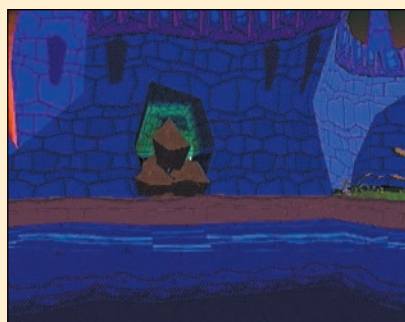
Den Tierchen bleibt nichts anderes übrig, als sich im letzten verbleibenden, linken

Stock niederzulassen. Laufen mit Ralph vorsichtig, am Burggraben entlang, zur Wippe. Stellt den Honigtopf auf diese und löst aus. Der Honigpot landet vor Sams Füßen und der klebrige Nektar sickert in die Erde rings um ihn. Schiebt jetzt die Umleitung, die am nächsten zu Sam steht, auf den Schalter. Dieser öffnet das Tor zur Linken. Durch das nun offene Tor wird die Umleitung von oben links nach rechts auf den äußersten Punkt geschoben. Schiebt die Umleitung, die bisher den Schalter für das Tor betätigte, ganz nach unten und laufen zur Kanone. Auf dem Weg kann gleich die Umleitung, die noch zuvor verwendet wurde, etwas nach oben verschoben werden (ansonsten steht sie im Weg). Feuer! Schon wird der letzte Bienenstock aufgemischt, und die Tierchen fallen über Sam her.

Eine gute Gelegenheit für Ralph, sich in aller Ruhe ein Schaf zu schnappen und über die Zugbrücke in die Burg zu gelangen. Stellt das Schaf auf einen der beiden Schalter und Ralph auf den anderen, um das Tor zu öffnen. Lasst eure Beute stehen und laufen durch die Halle zum Zielkreis. Hier befinden sich zwei Hinweisschilder.

Kurz darauf betritt Gossamer die Szene. Der rote Teufel ist ein hartnäckiger und wirklich nervender Gegner. Eure Aufgabe besteht nun darin, ihn durch schnelles kreisförmiges Rennen schwindelig zu machen. Fällt er um, zeigt euch eine Anzeige, wie lange ihr Zeit für die kommende Aktion habt. Positioniert das Schaf auf dem jeweiligen Schalter und wartet, bis das entsprechende Schaufelrad herangefahren ist. Nun müsst ihr Ralph springend von Schaufel zu Schaufel steuern, bis der Kristall darüber aktiviert wird. Dieser beleuchtet dann einen Teil der Plattform und vertreibt den roten Teufel aus diesem Bereich.

Die gesamte Prozedur gilt es dreimal zu wiederholen. Allerdings verringert sich das Zeitfenster bei jeder Aktion. Habt ihr das glücklich hinter euch gebracht, bietet sich die Gelegenheit, den Zielkreis zu erreichen. Ein Tipp am Rande: Springt ihr zu nahe an den Gegner über seine Windkreise heran, wird Ralph unsanft



zusammengestaucht. Laufen dann im Zickzack-Kurs weg und beginnt sofort mit dem Rennen, sobald Ralph wieder aufklappt. Übrigens, Ralph kann im Renn-Modus auch in der Luft herumlaufen, allerdings nicht sehr lange.

LEVEL 11



Neuer Level, neues Schaf, neues Glück! Zum ersten Mal gilt es, Gegenstände zu kombinieren. Gebt in gewohnter Weise eine Bestellung an der Mailbox auf. Sammelt den Magneten und die Angelrute ein. Benutzt die Kanone, um das Krokodil im Graben zu neutralisieren.

Das betäubte Krokodil wird als Trampolin über den Matschfluss hinüber zu Daffy missbraucht. Der Erpel erklärt euch die Zusammenhänge, wie ihr genau im Inventar Gegenstände miteinander kombiniert. Befestigt den Magneten also an der Angelrute. Setzt die Kanonenkugel mit Hilfe der kombinierten Magnetangel auf den Schalter und ihr gelangt weiter. Hier müsst ihr die Zeitminen mit Hilfe des Magneten von oberhalb zur Explosion bringen. Sammelt den Salat ein. Kombiniert die Angelrute mit dem Salat und lockt mit der Salatangel eines der Schafe zum Schalter. Sucht ein weiteres Schaf und lockt dieses mit der Salatangel durch die untere Türe (Ralph bewegt sich dabei immer noch oben auf der Plattform). In diesem Bereich müsst ihr das Schaf geschickt anlocken, damit es nicht über den Steg in die Tiefe fällt. Sobald es auf der kleinen Holzplattform steht, kann Ralph auf dem Laufband oben dafür sorgen, dass der Aufzug hinauffährt.



Stellt das Schaf auf das nächste Laufband und legt einen Salatkopf so daneben, dass der nächste Aufzug von Ralph benutzt werden kann. Springt mit ihm schnell hinauf. Bestellt eine Fernbedienung an der Mailbox und schnappt den Roboter. Springt mit ihm hinunter. Sammelt den Salat ein, stellt das Schaf auf die Holzplattform und positioniert den Roboter auf dem Laufband. Ralph und das Schaf werden nun nach oben transportiert.

Den Roboter holt ihr mit einer kombinierten Magnetangel ein (sobald dieser an der Angel klebt, lauft ihr nach links). Im nächsten Raum wird der Roboter auf das Laufband gesetzt und Ralph lässt sich mit dem Schaf hinüberfahren. Sollte das dumme Schaf probieren, den Schalter zu erreichen, wird es mit einem Salat auf der Plattform bei Laune gehalten.

Drüben angekommen sorgt Ralph auf dem Laufband und mit der Fernbedienung in der Hand dafür, dass auch der kleine Metallgeist übergesetzt wird. Sind die drei auf der rechten Seite angelangt, schiebt ihr die Holzplattform noch in die Mitte vor den Schalter. Im nächsten Raum wird der Roboter dazu eingesetzt, die beweglichen Plattformen so zu positionieren, dass Ralph mit dem Schaf nach oben gelangt. Lauft mit dem Schaf nach links und steuert den Roboter, der noch unten steht, parallel hinüber. Die kombinierte Magnetangel sorgt dafür, dass Ralph den Roboter auf die Holzplattform vor dem Schalter absetzen kann.

Löst mit der Fernbedienung und dem Roboter den Schalter aus, nachdem ihr Ralph und das Schaf auf den Holzaufzug gestellt habt. Die Fahrt geht nach oben. Alles, was noch zu tun ist, ist, das Beutetier sicher in den Zielkreis zu transportieren.

LEVEL 12



Bestellt euch an der Mailbox eine Gespensterpumpe. Der zweite Gegenstand wird im Labyrinth abgelegt. Um die Gespensterpumpe effektiv zur

Geistersaugerei einsetzen zu dürfen, müsst ihr immer fünf ausgelegte Batterien einsammeln.

Sucht das aufblasbare Schaf mit Hilfe der Pumpe. Im Labyrinth findet ihr eine weitere Mailbox vor. Bestellt hier ein Gespensterkostüm und sammelt es ein. Bevor ihr in den nächsten Abschnitt gelangt, gilt es, wie auf dem Hinweisschild zu lesen ist, das Kostüm überzustrreifen.

Nun habt ihr die undankbare Aufgabe, allen Tanzschritten der Geister zu folgen. Nach dem Tanz bestellt ihr euch an der Mailbox, in Sams Gebiet, eine Fernbedienung. Benutzt die Wippe, um den eingesammelten Roboter in Sams Nähe zu schleudern. Besorgt euch hier einen Salatkopf und lockt ein Schaf zur mobilen Plattform.

Ralph wird auf den Schalter gestellt und das Schaf somit nach oben transportiert. Schleicht mit Ralph aus Sams Areal heraus. Allerdings wird er von den Gespenstern gefangen genommen. Steuert den Roboter und besorgt den Schlüssel zu Ralphs Gefängnis. Tauscht dann das gesicherte Schaf mit dem aufblasbaren Dummy aus. Der Trick dabei ist, dass ihr warten müsst, bis alle Gespenster wegschauen.

Positioniert den Roboter (inklusive Salatkopf) auf der beweglichen Plattform. Das Schaf sowie der Roboter werden jetzt zum Zielkreis gesteuert. Damit Ralph auch zurückgekommen, muss der Roboter zurückgefahren werden, und Ralph kann auf der Plattform zum Ziel gelangen.

LEVEL 13



Bestellt an der ersten Mailbox einen Ventilator. Um diesen zu erreichen, muss das Krokodil mit Hilfe der Steinschleuder schachmatt gesetzt werden. Benutzt das betäubte Krokodil als Absprung. Bestellt an der zweiten Mailbox einen Minendetektor. Dieser wird jedoch in einem Piranha verseuchten Becken abgesetzt. Schnappt das Steinschaf neben der Schleuder und stellt es neben dem Schalter am Beckenrand ab. Springt über die großen Holzkisten auf die klei-

ne, abgesetzte Kiste. Aktiviert den Ventilator und schiffst zum Steg hinüber. Hier springt ihr mit Ralph hinaus und setzt das Steinschaf so auf den Schalter, dass die hochfahrende Plattform die Beutekiste anhebt. Nehmt die Kiste und zerschmettert sie mit Hilfe der Steinschleuder. Bestellt an der dritten Mailbox ein aufblasbares Schaf. Mit Hilfe des Minendetektors könnt ihr diese Lieferung einsammeln. Stellt das Steinschaf auf den Schalter neben dem Tor, um in Sams Gebiet zu gelangen. Schnappt ein Schaf in dem Augenblick, in welchem Sam am anderen Ende steht. Positioniert das aufblasbare Schaf zwischen den beiden verbleibenden. Legt mit Salat einen Pfad zur Plattform und betätigt den Aufzug, sobald sich ein Schaf dorthin durchgefressen hat. Folgt mit Ralph. Benutzt das Floß sowie den Ventilator, um auf die andere Seite der Insel (in Richtung des Piratenschiffs) zu gelangen. Sucht dann am Kai mit dem Minendetektor nach Goldmünzen. Mit diesen Münzen überlistet ihr den Piraten, indem ihr einfach einen Pfad zur Zelle legt. Schießt das Schaf dann mit der Kanone in das Ziel, das sich im Segel befindet.

LEVEL 14



Ihr startet in einem Abschnitt, in welchem Daffy euch erklärt, wie ihr den Zug, der permanent herumfährt, stoppen dürft. Der Zug sowie seine Haltezeiten bilden auch den Schlüssel zur Lösung des Levels.

Stoppt den Zug, springt auf und fährt zwei Haltestellen weiter. Stellt die Ampel auf rot, schiebt den Felsbrocken ein wenig in Richtung der Gleise und bestellt an der Mailbox ein Schafskostüm. Sobald der Zug eintrifft, benutzt ihr den letzten Wagen als Sprungmöglichkeit, um an das Kostüm zu gelangen. Schiebt den Felsbrocken auf den Wagen und fährt mit dem Zug zu Sams Abschnitt. Springt neben der Schleuder ab und stellt die Ampel auf rot. Befördert den Felsen per Schleuder nach drüben. Lockt Sam mit dem Schafskostüm und Blöken

an, bevor der Zug eintrifft. Das Ziel ist es, Sam auf die andere Seite zu locken, so dass er durch den Zug vom Schaf getrennt wird. Versucht ihn neben den Schalter der Schleuder zu locken. Sobald der Zug eintrifft und Sam vom Schaf getrennt wurde, löst der Hirtenhund den Schalter aus. Ralph wird hinübergeschleudert. Schnappt das Schaf, stellt es auf die Wippe und benutzt den Felsen, der noch auf dem Zug liegt, als Gegengewicht. Das Schaf wird in den Zug befördert, landet auf dem Schalter des Wagens und der Zug fährt ab. Flüchtet mit Ralph über die Felswand zur Straße. Hier wartet ein alter Bekannter. Der Roadrunner. Um das Rennen mit ihm zu gewinnen, müsst ihr dafür sorgen, dass er vor dem vorbeifahrenden Zug stoppt. Ralph kann dann die Rampe neben dem Felsen benutzen. Am Bahnhof (bei Daffy) wird Sam mit dem Felsen sowie der Schleuder außer Gefecht gesetzt. Schleudert euch dann mit dem Schaf in den Zielkreis hinein.

LEVEL 15



Marvin der Marsianer bittet euch, seine entflohenen Instant-Marsianer einzufangen. Hierzu verfrachtet er Ralph in den Weltraum.

Schnappt euch die Falle sowie die Fernbedienung. Legt die Falle jeweils an der Bodenmarkierung, die wie eine Steckdose aussieht, aus. Benutzt die Fernbedienung, sobald ihr einen der Entflohenen in die Nähe einer Falle getrieben habt. Beachtet unbedingt die Hinweisschilder im Abschnitt. Denn die Schwerkraft ist in einigen Bereichen völlig auf den Kopf gestellt. Mit den Felsen blockiert ihr die Fluchtwege der Marsianer. Benutzt die Verkleinerungsmaschine, um unterhalb der Laserstrahlen hindurchzuschlüpfen. Sobald ihr für Marvin seine zehn Genossen zurückgebracht habt, werdet ihr mit einem schwarzen Schaf belohnt. Zuhause angekommen, braucht ihr diese nur noch ins „Lucky Goal“ zu verfrachten. Dann...

Aber seht selbst, denn wir wollen nicht zuviel verraten.

The End?

Nein! Es gilt noch, zwei Bonuslevel zu absolvieren. Die entsprechenden Hinweise können in Form von Bonuspunkten eingetauscht werden. Diese dürft ihr jedoch auf eurem Haben-Konto belassen, denn hier lest ihr, wie sie lauten, und vor allem, wie ihr in die Level gelangt.

BONUSLEVEL 1 „HERBST“



Der Hinweis lautet: „Um zum versteckten Level 'Herbst' zu gelangen, gehe in die Halle 'Herbst'. Dort musst du in den dunklen Teil der schwarzen Mauer springen. Folge dann dem Weg, bis du die Tür entdeckst, die zu einem Level führt.“

(Stellt euch genau vor die Türe zu Level 4. Dreht euch 90° Grad nach rechts und lauft geradeaus auf die Wand zu. Mit einem Doppelsprung, direkt gegen die Wand, gelangt ihr in einen bisher unsichtbaren Gang hinein. Dieser führt zu Level B1.)

Holt euch das Gummiband an der ersten Mailbox ab und schleudert euch mit seiner Hilfe (an den beiden Bäumen befestigen) übers Wasser zur zweiten Mailbox. Bestellt euch hier einen Ventilator. Schwimmt zurück zum Floß und treibt dieses mit Ventilatorantrieb zum Ufer hinüber. Schleicht oben beim Stier vorbei und befestigt das Gummiband am oberen Baum. Lockt den Stier an und springt im richtigen Moment hinunter. Der Stier, der euch wild hinterherjagt, wird hierdurch neutralisiert. Ralph hingegen gelangt dank des Gummibandes zurück, schnappt sich den Busch in der Ecke und kann nun mit dem Floß zu Sams Gebiet schippern. Benutzt den Busch als Tarnung, um den Salat einzusammeln. Lockt eines der Schafe mit dem Salat zum Schalter. Ralph gelangt durch diese Hilfe die Plattform hinauf. Mit dem Gummiband und einem Salat kann sich Ralph jetzt ein Schaf vom Felsvorsprung aus schnappen. Mit Hilfe des Schafs aktiviert ihr die

Schalter sowie die Tore und benutzt die Schleuder, um erst das Schaf und dann euch ins Ziel zu schießen.

BONUSLEVEL 2 „GESTERN UND HEUTE“



Der Hinweis lautet: „Um zum versteckten Level 'Gestern und Heute' zu gelangen, musst du durch die Tür zum 'Gestern und Heute'-Level auf der anderen Seite gehen.“

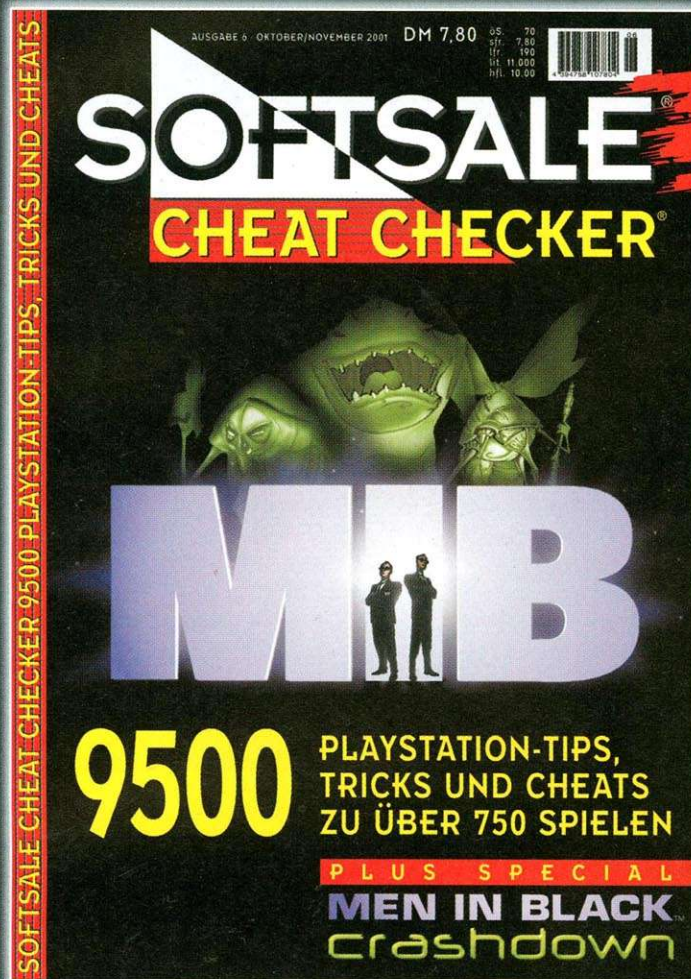
(Stellt euch hinter die Eingangstüre von Level 8. Es leuchtet die Anzeige von Level B2 auf.)

Holt die Zeituhr an der Mailbox, geht in die Vergangenheit und klettert dort die Felswand mit dem Efeu hinauf. Springt die Plattformen entlang, holt den Samen und pflanzt diesen am Startpunkt ein. Kehrt in die Gegenwart zurück. Klettert den Baum hoch und benutzt die zweite Mailbox. Kehrt in die Vergangenheit zurück, klettert die Wand hinauf und verschiebt den Felsen. Mit seiner Hilfe gelangt ihr an den Samen bei dem Lavastrom, der wie ein Wasserfall aussieht. Holt nun in der Gegenwart das Gummiband ab (auf die gleiche Weise, wie der Samen erreicht wurde). Schwimmt hinüber. Pflanz den Samen in der Vergangenheit ein und benutzt den Baum in der Gegenwart, um die höchste Plattform zu erreichen. Holt den nächsten Samen in der Vergangenheit. Nach der letzten Pflanzung wird Sams Gebiet in der Gegenwart erreichbar. Sammelt den Salat ein. Holt aus der Vergangenheit einen Samen zurück und benutzt ihn unterhalb des Felsens. In der Gegenwart wird nun der Zielkreis erreichbar. Marschiert durch die Höhle. Mit dem Gummiband und einem Salat bewaffnet, lockt ihr ein Schaf an und bringt es zum Zielkreis.

... Puh! Wischt euch den Schweiß von der Stirn, lehnt euch zurück und klopft euch kräftig auf die Schulter!

Herzlichen Glückwunsch!
Sheep, Dog 'N' Wolf ist erfolgreich abgeschlossen!

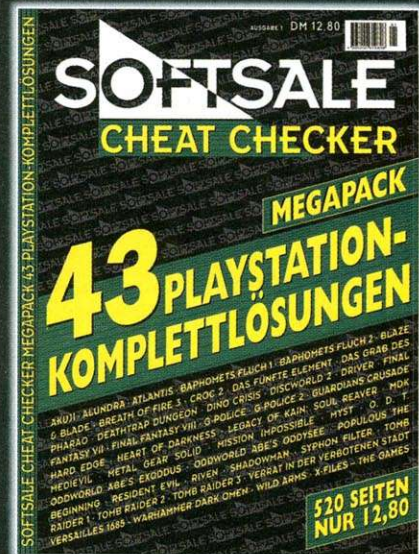
MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!



**NEU
AM KIOSK!**

**SOFTSALE
CHEAT CHECKER
PLAYSTATION NR. 6**

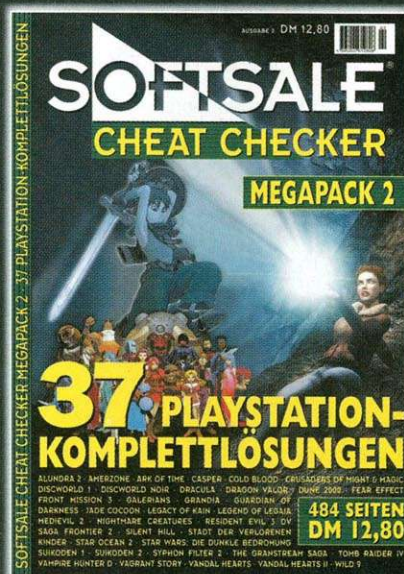
**9500 TIPS, TRICKS UND CHEATS
ZU ÜBER 750 SPIELEN
7,80 DM**



**SOFTSALE
CHEAT CHECKER
MEGAPACK NR. 1**

**43 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
AUF 520 SEITEN.
IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
VERGRIFFEN, BEI UNS
NOCH LIEFERBAR.
12,80 DM zzgl. PORTO**

**SOFTSALE
CHEAT CHECKER
MEGAPACK NR. 2
37 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
AUF 484 SEITEN.
IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
VERGRIFFEN, BEI UNS
NOCH LIEFERBAR.
12,80 DM zzgl. PORTO**



Portokosten bei VORKASSE:
(bitte nur Euroschecks verwenden) 3,90 DM,
bei NACHNAHME 5,90 DM + 3,00 DM NN-Gebühr.

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416
ONLINE-SHOP: WWW.SOFTSALE.DE

GIANTS

Citizen Kabuto

mark Liebold

Ein Planet, drei Gegner, keine Gefangenen.



○ Nichts und niemand kann Kabuto aufhalten!



○ Fünf Wummen sind besser als eine.

PS2 Die Zeiten, in denen PlayStation-Besitzer neidisch ins PC-Lager blickten, sind vorbei. Die Technik der PS2 ermöglicht es Entwicklern, die grafisch opulenten Computerspiele nun auch Konsolisten zugänglich zu machen. Bis jetzt hielten schon einige Umsetzungen erfolgreicher PC-Titel auf Sonys Next Generation-Plattform Einzug; darunter etwa Unreal Tournament oder Rune: Viking Warlords.

Die Wurzeln von Giants: Citizen Kabuto sind ebenfalls im Heimcomputerbereich zu finden. Im Dezember des letzten Jahres erschienen, konnte das Spiel dank seines

innovativen Gameplays, der überragenden Grafik und des tiefschwarzen Humors Höchstwertungen sowie zahlreiche Auszeichnungen einheimen.

Unruhestifter

Giants: Citizen Kabuto entführt euch auf einen fremden Planeten. Auf der kleinen unscheinbaren Welt tobt seit geraumer Zeit ein mächtiger Konflikt zwischen den Völkern des Inselreiches. Die kleinen Smarties werden von den bösen Sea-Reapers tyrannisiert, während diese wiederum ständigen Reibereien mit dem Riesen Kabuto ausgesetzt sind. Zu allem Über-

fluss taucht eines Tages wie aus heiterem Himmel auch noch eine Bande schwerbewaffneter Raumfahrer auf.

Die Meccaryns sind ein hochtechnisiertes Völkchen mit einer Vorliebe für Waffen und hochprozentige Drinks. Der Trupp der Invasoren besteht eigentlich nur aus fünf Mitgliedern. Aber anstatt zusammen auf Erkundungstour zu gehen, ziehen es Baz, Tel, Reg, Gordon und Bennet vor, jeder für sich alleine loszuziehen – ein fataler Fehler.

Fünf Freunde

Zu Beginn des Abenteuers übernimmt ihr die Kontrolle über Baz, den vermeintlich-



○ In Delphis Kampagne sorgen Speederbike-Rennen für die nötigen Kurzweil.



○ Das Energieschild schützt Baz vor feindlichen Angriffen.



Die schöne Heldin mag zwar nett aussehen, doch das ist sie nicht.



Eliminierte Gegner hinterlassene Energiekugeln, die eure Lebenskraft auffrischen.

chen Anführer der Meccs. Eure Hauptaufgaben bestehen zunächst darin, eure verschollenen Jungs aufzustöbern und das Volk der Smarties vor gefräßigen Rippren und dergleichen zu beschützen. Hierfür steht euch anfangs nur ein mickriger Energieblaster zur Verfügung. Dies ändert sich jedoch recht schnell. Nach und nach findet bzw. erwirbt man in den Smartie-Shops neue Waffen (Maschinengewehre, Scharfschützengewehre, Raketenwerfer etc.). Zudem erhöht jedes dazugestoßene Teammitglied die Feuerkraft um ein Vielfaches. Während der Spieler durch die Landschaft stapft, folgen die anderen Meccs automatisch und nehmen jedes anvisierte Ziel mit unter Beschuss. Schwer passierbares Gelände überfliegt ihr einfach mit Hilfe eures Raketenrucksacks.

Im späteren Verlauf des Spiels wird das sehr actionbetonte Geschehen durch Echtzeitstrategieelemente ergänzt. So kann man beispielsweise Smarties anweisen, Gebäude und Abwehranlagen zu errich-

ten, in denen dann Waffen und Ausrüstungsgegenstände produziert werden.

Drei in einem

Die Meccaryns sind jedoch nicht die einzigen, die in Giants: Citizen Kabuto aktiv zur Tat schreiten. Nachdem man die Meccs-Kampagne erfolgreich abgeschlossen hat, treten zunächst die Sea Reaper und anschließend sogar Kabuto selbst in Aktion. Delphi, vom Volk der Sea Reaper, ist im Gegensatz zu Baz und seinen Kameraden weder mit schweren Taschengeschützen noch mit Energieschilden oder gar Sprungmodulen ausgerüstet. Stattdessen verlässt sich die verstoßene Tochter der mächtigen Königin Sappho vielmehr auf ihre magischen Kräfte und archaische Waffen wie Schwerter oder Bögen. Brutal und primitiv wirkt dagegen die Vorgehensweise von Kabuto. Mit reiner Muskelkraft verprügelt und entbeint er eure Gegner, die im Falle des Giganten nicht gerade klein ausgefallen sind. Klassische Wrestlingmoves sind hierbei besonders effektiv. Sollte euch doch ein-

mal ein menschengroßer Winzling oder gar ein zwergenhafter Smartie über den Weg laufen, so könnt ihr ihn einfach genüsslich verspeisen.

PC ade?

Technisch steht die PS2-Version dem PC-Original in nichts nach, ganz im Gegenteil. Den Spielfiguren wurde eine Extraportion Polygone spendiert, und auch auf PS2-typische Lichteffekte muss man nicht verzichten. Besonders die farbenfrohen Landschaften und die enorme Weitsicht zeigen, dass die schwarze Kiste durchaus in der Lage ist, hochwertige Grafiken auf den Bildschirm zu zaubern.



Nicht sein Mundgeruch, sondern seine schiere Größe schlägt die Sea Reaper in die Flucht.



Mit Hilfe eines Stealth Busches kann sich die Mecc-Bande verstecken.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Planet Moon Studios
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Oktober 2001

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ —Hervorragend

Witziges Actionspektakel, bei dem auch Strategen auf ihre Kosten kommen.

Tony Hawk's PRO SKATER 3

Bleibt der unangefochtene Fun-Sport-Champion auch auf der PS2 konkurrenzlos?



○ **Multitasking:** Bei dieser Aufgabe betätigt ihr euch als rollender Fernsehtechniker.



○ **For the money and the fame:** Für Tricks vor der Linse der Fotografen erntet man zusätzliche Punkte.



könnt ihr „Darkside Disasters“, „Varial Handplants“ und ähnliche Verrenkungen zum Besten geben. Die Überraschung: Auch Lip-Tricks lassen sich miteinander kombinieren oder mit dem „Revert“ beliebig erweitern. Die Möglichkeiten erscheinen beinahe endlos.

PS2 Pech für den König der Lüfte: Trotz eines sauber gestandenen Neunhunderters beim Best-Trick-Contest der vergangenen ESPN X-Games in Philadelphia blieb Tony Hawk der Platz auf dem obersten Siegerpodest verwehrt. Diesen sicherte sich – nach einigen heftigen Rangeleien mit der Jury bezüglich der eigentlich abgelaufenen Zeit – der Newcomer Matt Dove mit einem nicht minder spektakulären Varial 720. Nichtsdestotrotz ist und bleibt Tony eine Legende, die sich zusammen mit einigen Skater-Kollegen nunmehr schon zum dritten Mal in einem Videospiel digital verewigt. Nachdem endlich eine spielbare Beta-Version bei uns eingetrudelt ist, konnten wir Tony Hawk's

Pro Skater 3 natürlich voller Erwartung unter die Lupe nehmen.

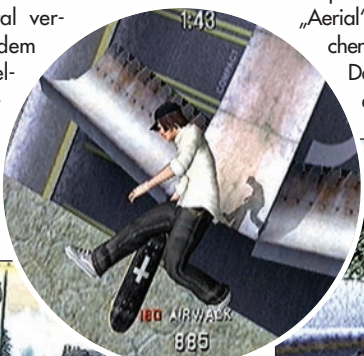
Expandiert

Hatten wir vormalig noch berichtet, es gäbe nur einen neuen Trick, so müssen wir diese Aussage nun revidieren. Auf verschiedene Arten können Einzelmanöver nun zu immer längeren Kombinationen aneinander zu reihen. Wichtigstes Feature ist der „Revert“: eine schnelle 180 Grad-Drehung beim Wiedereintauchen in eine Rampe, die mittels L2- oder R2-Button ausgeführt wird. Dieser Move bietet dem Spieler die Gelegenheit, einen geglückten „Aerial“ (Vert-Manöver) mit jedem erdenklichen Trick zu verbinden.

Darüber hinaus wurde die Anzahl der Lip-Tricks deutlich erweitert. So

Old-School

Ein weiterer neuer Bestandteil sind sogenannte Flatland-Tricks. Moves, die ohne Rail, Curb oder Rampe auf ebener Fläche bewerkstelligt werden. Im Grunde handelt es sich hierbei um Erweiterungen des Manuals, die allerdings deutlich schwerer auszuführen sind. Sobald die Special-Leiste vollständig gefüllt ist, vermögen Tony & Co. mit der richtigen Tastenkombination allerlei Freestyle-Zaubereien aufs Parkett zu legen. Genügend Geschwindigkeit vorausgesetzt, können auch Flatland-Tricks in ellenlange Vert-Street-Combos integriert werden. Wie man sieht, wurde das Trick-Angebot



○ Die Areale wurden wieder so angelegt, dass endlose Kombinationen möglich werden.



○ Der arme Junge klebt mit der Zunge an dem gefrorenen Mast fest. Ihr müsst ihn befreien...



⊙ Waghalsige Verrenkungen: Das Repertoire der Lip-Tricks wurde enorm erweitert. Außerdem lassen sich diese nun auch untereinander kombinieren.

stark ausgedehnt, was auch auf das individuelle Repertoire jedes Pro-Skaters zutrifft. Bestes Beispiel ist wohl Neuzugang Bam Margera. Der durchgeknallte Star der TV-Serie „MTV: Jackass“ springt bei einem seiner Signature-Tricks hoch in die Luft, knallt sich sein Board kräftig gegen den Schädel, landet sicher wieder auf dem Brett und nennt diese Vorstellung dann folgerichtig „The Jackass“. Abgedreht!

Horror-Trip

Einer gründlichen Überarbeitung wurde auch das Level-Design samt der verschiedenen Aufgaben unterzogen, die es im Karriere-Modus zu erfüllen gilt. So müsst ihr im utopischen Örtchen „Suburbia“ beispielsweise einer mysteriösen Gestalt helfen, die sich aus ihrem eigenen Geisterhaus ausgesperrt hat. Zum Dank gewährt einem das Spukwesen Zutritt zu den verhexten Gemäuern, wo sich in einem versteckten Areal etliche bisher verborgene Rampen befinden. Überhaupt hält jeder Spot mehrere geheime Abschnitte bereit, die erst durch das Auslösen bestimmter Mechanismen zugänglich werden.

Wer jetzt befürchtet, all das hätte nur noch

recht wenig mit Skateboarding zu tun, kann beruhigt sein. Denn die bewährten Missionsziele wie das Überbieten bestimmter Highscores, das Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E sowie die Hatz nach dem versteckten Tape stehen auch in Teil 3 noch immer auf dem To-Do-Zettel.

Generalüberholung

Bei all den spielerischen Innovationen wurde natürlich auch der grafische Aspekt nicht außer Acht gelassen. So glänzen die Charaktere nun mit wirklich butterweichen Animationen und realitätsgetreuen Gesichtstexturen. Hinzu kommt eine hohe Framerate, die zwar manchmal leicht in die Knie geht, in der finalen Version jedoch völlig konstant bleiben soll. Die weitläufigen, detaillierten Umgebungen sorgen vor allem wegen der vielen animierten Objekte für eine wesentlich lebendigere Atmosphäre als in den Vorgängern. Das Hauptmenü in Form eines virtuellen Skate-Shops weiß ebenfalls schon jetzt zu gefallen. Hinsichtlich der Multiplayer- und Online-Modi gibt es noch keine neuen Informationen. Diese Optionen waren in der vorliegenden Version leider noch inaktiv.



⊙ Mit einem scharfen Auge lassen sich immer neue Lines, wie hier über die ausgefahrene Leiter des Feuerwehrautos, entdecken. Kombinationsgabe ist gefragt.



SKATE AND DESTROY



⊙ Das Zentrum L.A.s in seiner ganzen Pracht.



⊙ Grinded man jedoch an den Earthquake-Rails, ...



⊙ ... löst man ein verheerendes Erdbeben aus.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Sport
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
	www.activision.de
Entwickler	Neversoft
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Mehr Tricks, neue Locations, abgedrehte Levelziele und astreine Optik – beste Voraussetzungen für Tony Hawk's PS2-Debüt.

AIRBLADE

Trendsport der Zukunft: Energiefelder statt Gummirollen und Kugellager.



○ **Mysteriöser Selbstmord:** Frau entbeinte sich selbst!



○ **Wachen schaltet man aus,** indem man sie mit einem Trick gezielt trifft.

PS2 Criterion Games sind kein unbeschriebenes Blatt. Das Entwicklerstudio konnte bereits mit Spielen wie Suzuki Alstare Racing für Dreamcast oder Deep Fighter für PC reichlich Erfahrung im Computer- und Videospielsektor sammeln. Seit der E3 im Mai diesen Jahres steht Criterion Games im Rampenlicht der Videospielbühne. Der Grund: AirBlade, ihr jüngstes Werk, ist ein optischer Leckerbissen sondergleichen.

Aus Alt mach Neu

Für ihr PlayStation2-Debüt griffen die Engländer ein bereits bestehendes Spielkonzept erneut auf. Trickstyle erschien seiner-

zeit für drei Plattformen (Dreamcast, N64, PC), konnte jedoch nicht ganz überzeugen. Aber keine Sorge, AirBlade ist kein Aufguss des halbgenen Racers. Die Entwickler bedienten sich ausschließlich der Thematik sowie ein paar grundlegender Spielelemente. Ähnlich wie in dem Dreamcast-Spiel gleitet ihr auf einem Hoverboard durch futuristische Städte. Jedoch geht ihr dabei nicht auf die Jagd nach der besten Rundenzeit, sondern versucht a la Tony Hawk's Pro Skater waghalsige Tricks zu stehen, Punkte zu sammeln und kleine Aufgaben zu erledigen.

Zurück in die Zukunft

Der grundlegendste Unterschied von AirBlade zu artverwandten Spielen liegt in

der Story. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Funsport-Titeln erlebt man in Airblade nämlich ein wirkliches Abenteuer. Der talentierte Jungwissenschaftler Oscar hat eine revolutionäre Entdeckung gemacht. Mit Hilfe von Magnetfeldern ist es ihm möglich, schier unendlich viel Energie zu erzeugen. Leider ist der Präsident der GCP Corporation darüber alles andere als erfreut, da dies das Ende des Wirtschaftsimperiums bedeuten könnte. Aus diesem Grund gibt er die Order, Oscar zu entführen und besagte Erfindung zu zerstören. Die GCP-Handlanger sind jedoch nur in der Lage, das halbwüchsige Genie dingfest zu machen, aber Oscars bester Freund Ethan konnte sich glücklicherweise



○ **In den digitalen Adern dieser Stadt** pulsiert das Leben!



○ **Jeder AirBlader verfügt über ein eigenes Trickkontingent.**



○ Insgesamt stehen euch fünf Spielcharaktere zur Auswahl.



○ Mit genügend Schwung gelangt man zu ansonsten unerreichbaren Plattformen und Rails.

mit einem Hoverboard, das mit den neuartigen Energiezellen angetrieben wird, davonmachen.

Go Ethan!

Eure Aufgabe ist simpel: Es gilt, Oscar aus den Klauen des GCP-Konzerns zu befreien. Hierfür muss Ethan einerseits die Spur der Kidnapper aufnehmen und andererseits aber gleichzeitig dafür sorgen, dass ihm selbige nicht auf die Pelle rücken. So rast der Spieler durch die futuristischen Städte, stets darauf bedacht, Wachmänner, Überwachungskameras, Suchscheinwerfer, Fahndungsplakate und dergleichen aus dem Weg zu räumen. Dank eures Hoverboards könnt ihr Tricks aller Art vollführen. Standard-Skateboard-Moves wie Kickflip, Airwalk, Tailslide oder Nose Grab zählen ebenso zu eurem Stunt-Repertoire wie eine ganze Riege neuartiger Tricks. Je nach Sprunghöhe (Ground, Air, Big Air) variieren die Moves voneinander. Ethan kann aber noch mehr:

Befindet er sich direkt neben einem Laternenpfahl oder einer Querstange, kann er sich an dieser festhalten und ähnlich einem Barrenturner herumschwingen. Auf diese Weise sammelt man nicht nur Punkte, sondern erreicht auch höher gelegene Plattformen und neue Levelabschnitte.

Neben dem Story Mode bietet Air Blade noch neun weitere Spieloptionen, darunter fünf Multiplayer-Varianten. Das Ziel im Score- und Stunt-Attack ist es, möglichst viele Punkte zu ergattern bzw. spezielle Trickvorgaben zu erfüllen. Ausschließlich für zwei oder mehr Spieler sind der Ribbon Tag-, Show Off- und Party-Mode ausgelegt.

Neue Grafikwelten

Das Gameplay von Air Blade ist nicht unbedingt innovativ, grafisch jedoch hebt sich das Spiel vom Rest der Funsport-Masse ab. Dank der RenderWare-Engine, einer vorgefertigten Grafik-Routine, die auch bei vielen anderen Entwicklerteams Verwen-

dung findet, wirkt die Welt von Air Blade realistischer denn je. In den großflächig angelegten Leveln – die kleinste Stage umfasst immerhin ein Gebiet von 250x250m – floriert das Leben. Überall in den Straßen und auf den hoch gelegenen Aussichtsplattformen tummeln sich Menschen. Die Level vermitteln mit ihren verschiedenen Ebenen, den zahlreichen Treppen, Stufen und Abgründen ein perfektes Großstadtambiente. Das modische bewusste Auftreten der Charaktere sowie die funky Beats der Hintergrundmusik runden die futuristisch-poppige Atmosphäre gekonnt ab.



○ Im Ribbon-Tag-Modus gilt es, seinen Freund schnellstmöglich zu fangen.



○ Auch bei den Spin Moves hat man viele Variationsmöglichkeiten.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Sport
Spieler	1-8
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de Criterion Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

85%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Technisch revolutionäres Funsportspektakel mit futuristischem Charakter.

Dirk Gemeinhardt

WWF SMACKDOWN!

Just Bring It

Ladies and Gentlemen. Let's get ready to rumble...!



Die Animationen der Protagonisten sind eine Augenweide.



Echtzeit-Lichteffekte werden nicht nur im Ring verwendet.

PS2 Der Erfolg spricht für sich: WWF SmackDown! und WWF SmackDown! 2: Know your Role traten innerhalb weniger Monate zum PSOne-Triumphzug an. Die TV-gerechte Präsentation, die sich an die gleichnamige Wrestling-Soap-Opera anlehnt, verwies die Konkurrenz prompt auf die hinteren Plätze. Zudem klingelten bei Publisher THQ die Kassen. Weltweit wanderten beide Titel millionenfach über die Ladentheke.

Do you smell..

... what Yukes is cooking? Auch beim dritten Teil, der ausschließlich für PlayStation2 erscheint, kann das Entwickler-Team alle Register ziehen. Wie bekannt können die Japaner mit dem Firmen-Stammsitz in der Hafenstadt Yokohama (südöstlich von Tokio) auf einen großen Erfahrungsschatz in punc-

to Wrestling-Games zurückgreifen. So etablierte man sich gleich zu Beginn der PlayStation-Ära mit der Toukon-Retsuden-Reihe im Land der aufgehenden Sonne. In gewisser Hinsicht dürften nun viele Träume in Erfüllung gehen; da Yukes bei beiden SmackDown!-Versionen an die PSOne-Grenzen des technisch Machbaren stieß. Ein Fleck auf der blütenweißen Wrestling-Weste stellte mitunter die fehlende Sprachausgabe dar. Bis auf die eintönige Geräuschkulisse des freudetrunkenen Bitmap-Publikums war nichts zu hören. Dass das fachkundige Palaver eines Kommenta-

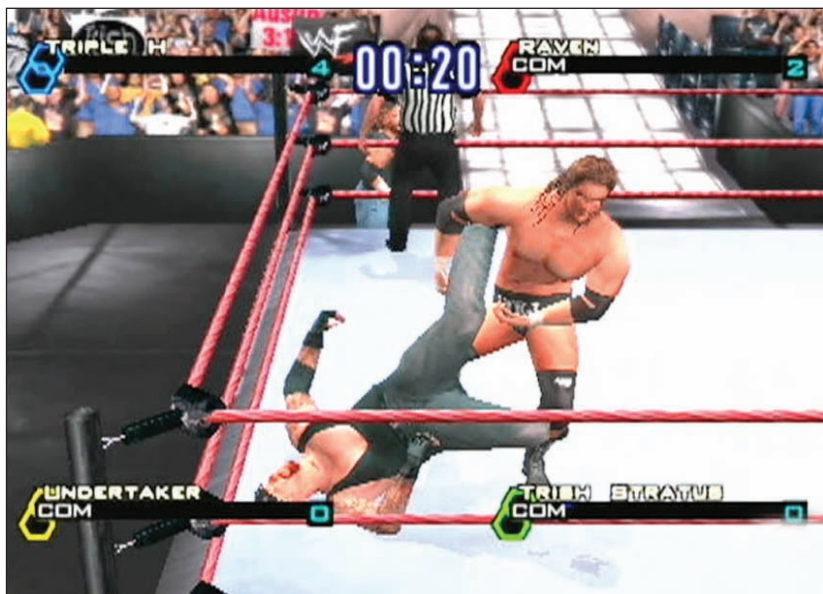
toren-Gespanss fehlte, stieß vielen WWF-Puristen besonders sauer auf. Mit dem Plattform-Wechsel hält neuerdings das Full-Voice-Commentary-System Einzug in die PlayStation2-Arena. Mittels der „Live“-Berichterstattung hat das ganze Geschehen vor und hinter den Kulissen nun deutlich mehr Pfiff.

Wrestlemania!

Abermals geben sich bei WWF SmackDown! Just Bring It die Superstars der in den frühen 60er-Jahren von Vince McMahon Senior gegründeten Liga die Klinke in die Hand.



Manche WWF-Charaktere sind nun im Besitz von zwei verschiedenen Finishing-Moves.



Wortgewandt: Bei den Matches greifen die Ringrichter nun auch verbal ein.



Der Showact vor dem Kampf hat nun mehr Stellenwert.



Auch im Backstage-Bereich fliegen beim dritten Teil die Fetzen.

Mehr als 35 muskelbepackte Akteure warten nur darauf, ihren Gegner um den Turnbuckle wickeln zu können. Zum Aufgebot gehören klangvolle Namen, wie etwa Chris Jericho, Kane, Stone Cold Steve Austin, Triple H, The Undertaker, der McMahon-Clan usw.. Als Zugpferd ist natürlich auch der frischgebackene Filmstar aus „Die Mumie kehrt zurück“, Dwayne Douglas Johnson, den meisten als The Rock bekannt, mit von der Partie.

Zudem verfügt jeder Gladiator der Neuzeit über seine persönliche Intro-Sequenz. Die Darstellungsweise stimmt mit den zwei PSone-Prequels überein, da Yukes immer noch auf eine Mischung aus FMV-Filmchen (Titantron-Movies) und In-Game-Cut-Scenes setzt.

Beyond the Mat

Neue Rekorde werden unweigerlich durch das üppige Angebot an Spielmodi aufgestellt. Hinter den acht möglichen Auswahlpunkten verbergen sich sage und schreibe 78 verschiedene Match-Arten. Wer schon

immer mal beim Six-Man-Tag-Match oder den anderen 29 neu hinzugefügten Veranstaltungen die Gegner im wahrsten Sinne des Wortes aufs Kreuz legen wollte, ist bei WWF SmackDown! Just Bring It an der richtigen Stelle.

Ferner können die schwitzenden Fleischberge im weitläufigen Backstage-Bereich eine kräftige Tracht Prügel beziehen. In den interaktiven Arealen werden im Notfall diverse Gegenstände aufgehoben bzw. zu Kleinholz verarbeitet und letzten Endes als „verlängerter“ Arm eingesetzt. Entsprechend dem TV-Pendant findet an diesen Locations der legendäre Small-Talk statt, d.h. schneller als gedacht können sich zwei WWF-Recken nach einem heißen Wortgefecht in die Wolle kriegen.

WWF - In your House

Um der Fernsehsendung „SmackDown!“ noch ein Stückchen näher zu kommen, pocht Yuke auf eine facettenreiche Gestaltung der Schauplätze. Um den Funken von

der virtuellen Halle in die heimische gute Stube überspringen zu lassen, sollen pyrotechnische Effekte und eine gigantische Leinwand, auf der nicht die Bouts, sondern auch die besagten Titantron-Videos gezeigt werden, für die nötige Stimmung sorgen. Es kommt aber noch besser: Verlagert sich das theatralische Gerangel vom Ring über die Absperrung in die vorderen Besucherreihen, schreiten Security-Leute ein. Die Männer in den gelben T-Shirts drängen das mit Schildern und Fahnen ausgestaffte Publikum rigoros auf den vorderen Rängen zur Seite.



Michael Cole und Tazz geben zu jedem Kampf ihren qualifizierten Senf ab.



Beim Betrachten der Polygon-Modelle werden Erinnerungen an beide PSone-Versionen wach.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Wrestling
Spieler	1-8
Hersteller	THQ
Entwickler	Yukes
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Der King of the Ring meldet sich mit Pauken und Trompeten zurück!

Dirk Gemeinhardt

ESPN

International Winter Sports 2002

Die Spiele sind eröffnet! Konami möchte nach dem Wintersport-Gold greifen.



Der Schein trügt: Der Eisschnelllauf ist eine der anspruchsvollsten Disziplinen.



In den Kurven wirken enorme Fliehkräfte auf die Vierer-Bob-Crew.

PS2 Olympia 2002 und Konami ist nicht dabei! Wenn am 8. Februar 2002 das olympische Feuer in Salt Lake City (USA) entfacht wird, hat die US-amerikanische und europäische Konsolengemeinde das Nachsehen. Ähnlich wie bei der japanischen Version von ESPN International Track & Field, Ganbare Nippon! Olympic 2000, erfreut man sich ausschließlich in Fernost an einem offiziellen PlayStation2-Spiel aus dem Hause Konami zum Sportereignis des Jahres.

Weshalb eigentlich? Der olympische Geist..., äh die Lizenz gehört in der westlichen Hemisphäre dem Publisher Eidos Interactive. Folglich darf Salt Lake 2002, entwickelt von Attention to Detail (auch: Sydney 2000, PSone), als einziges Produkt mit den fünf Olympia-Ringen auf Kundenfang gehen.

Go for Gold!

Konami Computer Entertainment Osaka (KCEO), unter anderem für die systemüber-

greifende International-Superstar-Soccer-Reihe bekannt, hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Stein des Anstoßes war die miserable Qualität von Nagano Winter Olympics '98 für Sonys graue CD-Schleuder. Zu unfertig, zu undurchdacht, zu unspielbar – all diese Kritikpunkte mussten sich die japanischen Sportspiel-Experten damals zu Recht gefallen lassen.

Deshalb bekommt der Next-Generation-Nachfolger ESPN International Winter Sports 2002 hauptsächlich in puncto Gameplay ein Facelifting verpasst. Trotz des frühen Entwicklungsstadiums der uns vorliegenden, eingeschränkt spielbaren Preview-Version zeichnet sich stellenweise ein neues Bild ab. Man hat sich nämlich in einigen Bereichen am jahrelang bewährten International-Track-&Field-Konzept ein maßgebliches Beispiel genommen.

Frostiger Zehnkampf

Dessen ungeachtet findet man eine Vielzahl altbekannter Events vor. Dabei handelt es sich zumeist um die typischen Königsdisziplinen des Wintersports, allen voran der Abfahrtslauf, die schnellste und aufregendste Variante im Ski Alpin. Totale Körperbeherrschung muss der PlayStation2-Athlet beim Slalom beweisen. Für den filigranen Tanz um die roten und blauen Fahnenstangen bedarf es viel Training. Obwohl auf zwei Brettern tendiert der Ski-Akrobatik-Wettkampf in eine vollkommen andere Richtung. Der Teilnehmer muss eine Buckelpiste in Bestzeit meistern und zugleich die



Unter Verwendung der L1- und R1-Buttons wedelt der Skifahrer grazil den Buckelpisten-Abhang hinunter.



○ Tiefe Einblicke sind beim Eiskunstlauf keine Seltenheit.

Punktrichter mit akrobatischen Sprung-einlagen überzeugen.

Eine weitere Attraktion ist das Skispringen von der 90m- und 120m-Schanze. Um selbst beim Übersegeln des kritischen Punktes mit einer Telemark-Landung brillieren zu können, hält man die Skier mit den beiden Analog-Sticks in der Waage. Snowboarden in der Halfpipe weckt Erinnerungen an ESPN International Track & Field (PS2). Ähnlich wie beim Reckturnen beruht das Spielprinzip auf der Eingabe von Button-Kombinationen. Die Sportereignisse im Freien werden mit dem Bobfahren abgerundet. In erster Linie entscheidet hier der reibungslose Ablauf während der Startphase über den Ausgang des Rennens im Eiskanal.

Der 500m-Eisschnelllauf wird unter dem Dach der Sportarena ausgetragen. Es ist die einzige Veranstaltung, welche die Tasten des DualShock2-Controllers auf ihre Belastbarkeit testet. Im Gegensatz dazu geht's beim Curling weniger hektisch zu; denn nur mit einem ruhigen Händchen lässt

sich der runde Stein über die gekehrte Eisfläche ins Ziel bugsieren. Der Eiskunstlauf kommt einer Stage des Tanzspiels Dancing Stage: Euromix gleich. Rittberger, Lutz, Toe-Loop usw. – im Einklang zur Musik schwebt man förmlich über das Eis.

Auf dünnem Eis

Leider lassen sich so gut wie keine Aussagen über die Modi treffen. Da ESPN International Winter Sports 2002 noch weit von der Fertigstellung entfernt ist, lassen sich lediglich die Hälfte aller sechs Spielvarianten auswählen. PlayStation2-Sportskanonen können beim Endprodukt voraussichtlich eine Entscheidung ganz nach Belieben zwischen dem Olympic Mode, Vs.-Mode, Championship Mode Man, Championship Mode Woman, Combined Mode und Situation Mode treffen. Wenigstens stehen die sieben, an den Wettkämpfen teilnehmenden Nationen fest. Japan, USA, Großbritannien, Deutschland, Italien, Frankreich und Australien wollen nach dem Edelmetall greifen.



○ Die Animationsphasen der Akteure wissen zu gefallen.

WAS WURDE EIGENTLICH AUS... WINTER GAMES



Zocker-Veteranen weinen dem Wintersport-Evergreen immer noch eine Träne nach. Unter anderem für die beiden Commodore Heim-Computer C-64 und Amiga und auf den Videospiel-Konsolen Atari 2600, Atari 7800 sowie NES herausgebracht, war Winter Games ab 1985 auf fast allen Systemen ein Senkrechtstarter. Die Sucht, in den Disziplinen Hot Dog, Biathlon, Speed Skating, Ski Jumping, Figure Skating und Bob Sled einen Rekord aufzustellen, war zur damaligen Zeit ein Ritual, das fast jeden Nachmittag (von ein bis acht Spielern) nach der Schule zelebriert wurde. Egal ob Competition Pro, Quickshot II oder Speedking – der Joystick-Verschleiß war aufgrund des ständigen Hin- und Herrüttels enorm.



Entwickler Epyx hatte noch andere Hits. Die beiden Summer-Games-Teile, World Games und California Games, schlugen Mitte der 80er-Jahre wie eine Bombe ein. Nicht zu vergessen: Impossible Mission, die Street-Sports- oder Pitstop-Serie. Die 1981 gegründete Firma hatte in ihrer Blütezeit bis zu 200 Mitarbeiter. Der Umsatz betrug jährlich neun bis zehn Millionen US-Dollar. Allerdings ging Epyx 1989 Bankrott. Sowohl die vorherrschende Software-Piraterie als auch die Fehlentscheidung, auf das Handheld Atari Lynx ('89) zu setzen, kostete dem Unternehmen Kopf und Kragen. Epyx wurde letztendlich von der Bridgestone Multimedia Group aufgekauft, später an die Atari Corp. weitergereicht, welche wiederum 1998 bei Hasbro Int. eingegliedert wurde. Nun ist Infogrames im Besitz der Epyx-Lizenz.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportsimulation
Spieler	1-2
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	KCEO
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Anfang 2002

FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Ein Sportspiel mit einigen guten Ansatzpunkten. Derzeit fehlt jedoch noch das gewisse Etwas.



Namcos Steckenpferd neben der Ridge-Racer-Reihe. Erlebt den Motorrad-Grand Prix hautnah!



Das Lastwechsel-Verhalten der Motorräder wird exakt simuliert.



Der Realismusgrad wird auch in Teil 2 sehr hoch sein.

PS2 Motorsportfans wird's freuen: Namco arbeitet am zweiten MotoGP-Teil. Diesmal ist die Zweirad-Simulation vom Bautenzug bis zur Scheibenbremse auf die PlayStation2-Hardware abgestimmt. Während Moto GP 2 für das PlayStation2-verwandte System 246 Board entwickelt wird, diente die System-22-Platine als Grundlage für GP500 (Coin-op) bzw. Moto GP (PS2). Es kommt aber noch besser: Aller Voraussicht nach heulen die Motoren des Zweirad-Spektakels zuerst in Europa, dann in den USA und zuletzt in Japan auf!

Globale Kursvielfalt

Wie der Name bereits verrät, kann Namco für Moto GP 2 abermals auf die offizielle

Lizenz der FIM Road Racing World Championship zurückgreifen. Offensichtlich haben sich die Japaner die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen. So wird der Umfang bei dem im Frühjahr erscheinenden Titel größer ausfallen. Bestes Beispiel ist sicherlich das Angebot an Rennstrecken. Zu den fünf MotoGP-Tracks (Suzuka, Motegi, Paul Ricard, Jerez und Donington) gesellen sich noch fünf weitere hinzu. Man darf nun zusätzlich in Assen, Le Mans, Catalunya, Mugello und auf dem Sachsenring die 125ccm, 250ccm oder 500ccm-Maschinen auf Hochtouren bringen.

Ferner versprechen die Entwickler sechs verschiedene Spielvarianten, wobei der World-Championship-Modus erneut im

Mittelpunkt steht. In Anbetracht dessen fällt die Gesamtspieldauer dank der zehn vorhandenen Rundkurse jetzt deutlich länger aus.

Echte Rennatmosphäre

Auf den ersten Blick stechen die grafischen Verbesserungen ins Auge. Vor allem abseits der Asphaltstrecke hat sich im Vergleich zu Moto GP sehr viel getan. Zuschauer, Tribünen und Landschaften – Namco schenkt dem Randgeschehen noch mehr Beachtung. Gleiches gilt für alle Fahrzeuge und Piloten: Die Polygon-Modelle wirken detailverliehter. Allerdings hat man es immer noch nicht auf die Reihe bekommen, kreisrunde Reifen zu kreieren. Die Pneus erinnern unweigerlich an ein gummiertes Achteck mit Profil.



Kein Zuckerschlecken: Die hohe künstliche Intelligenz der CPU-Gegner verzeiht keine Fahrfehler.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
	www.namco.com
Entwickler	Namco
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Frühjahr 2002

FERTIGGESTELLT

50%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Namco wird es sich gewiss nicht nehmen lassen, den Vorgänger zu überbieten.

Dirk Gemeinhardt

PRO EVOLUTION SOCCER

König Fußball meldet sich zurück! Doch Konami wird es in dieser Saison nicht leicht haben.



○ Bei Frei- und Eckstößen gibt es keine Schusshilfe.



○ Gelbe Karte: Bei Regelverstößen fackelt der Schiri nicht lange herum.



Der Titelkampf um das beste Fußballspiel für PlayStation2 ist in vollem Gange. In dieser Saison gestaltet sich der Kampf um die Tabellenspitze besonders spannend. Es wird einen offenen Schlagabtausch zwischen Sonys TIF: This Football 2002, Electronic Arts' FIFA 2002 und Konamis Pro Evolution Soccer geben. Ein Gewinner steht jetzt schon fest: Fans der schönsten Nebensache der Welt kommen durch das Kopf-an-Kopf-Rennen auf ihre Kosten.

Fußball vor...

Japan und Fußball – bei dieser Kombination runzeln wahre Fußball-Enthusiasten

von Haus auf die Stirn. Während die Nippon-Elf sich auf die Fußball-WM im eigenen Land vorbereitet, sind die Kicker von Konami bereits in Topform. Trotz des Umzugs vom ISS-Pro-Evolution-Sportplatz in die neue Pro-Evolution-Soccer-Wettkampfarena laufen die 53 National- und 35 Vereinsmannschaften in alter Frische auf dem Spielfeld auf.

Lässt man die vier Spielmodi im Allgemeinen außen vor, wird erneut Fußball der Marke Rasenschach geboten. Jeden Ballgewinn, jedes Tor und jeden Punkt müsst ihr euch innerhalb der zwei Halbzeiten redlich verdienen. Somit kann man keine einzige Begegnung auf die leichte Schul-

ter nehmen. Denn schneller als gedacht, zappelt die Kulle im eigenen Netz.

... noch ein Tor!

Gleich nach dem Anstoß findet man am anspruchsvollen Spielprinzip gefallen. Zudem ist das realistische Flugverhalten des Leders nach wie vor eine Klasse für sich. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit sollte es somit kein Problem sein, den Ball bei Standardsituationen im Stile des englischen Superstars David Beckham zu liebkosen.

Unschön hingegen ist die Präsentation. Trotz acht brodelnder Hexenkessel will der Funke ins heimische Wohnzimmer nicht überspringen. Grund dafür ist mitunter die Tristesse in den Fußballtempeln, welche bis auf den letzten Grashalm originalen Bauwerken nachempfunden wurden. Demnach befindet sich z.B. im fiktiven Münchner Olympiastadium die Stimmung auf dem Nullpunkt. Kein Wunder, dass Kaiser Franz mit seinen Bayern ein neues Zuhause sucht.



○ 0:1 - Die Gesichter der Spieler sprechen Bände.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportsimulation
Spieler	1-8
Hersteller	Konami
Entwickler	www.konami-europe.com
Preis	KCEO
Erhältlich ab	ca. 119,- DM
	November

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Ein Knaller an die Latte! Nur der Budenzauber fehlt im Moment noch etwas.

NHL HITZ 2002

Toni Opl

Flammende Spieler, geballte Fäuste - hier werden nicht nur die Regeln gebrochen.



◉ Im mittelalterlichen Schloß-Stadion spielen die Gastgeber stilecht mit Ritterhelm.



◉ Ist das gegnerische Team "on fire", kassiert man ein Tor nach dem anderen.

PS2 Dass actionlastige Sportspiele mindestens genauso unterhaltsam sind wie realitätsgetreue Simulationen, hat seinerzeit schon Wayne Gretzky's 3D Hockey auf Nintendos 64-Bitter eindrucksvoll bewiesen. Nach nunmehr vier Jahren wagt sich Arcade-Spezialist Midway erneut aufs Eis. Das Ergebnis: ein schnelles, einsteigerfreundliches und beinhartes Eishockey-Game, in dem die Regeln nicht so ganz ernst genommen werden.

He's on fire!

Ganz in bekannter Midway-Tradition – man erinnere sich an Titel wie NBA Jam oder NFL Blitz – gehen die Akteure auch in NHL Hitz 2002 nach mehreren spektakulären Aktionen in Flammen auf und können daraufhin härter schießen, genauer passen und die Gegner mit noch brutaleren Bodychecks geradezu niedermetzeln.

Geraten zwei Gegenspieler zu oft aneinander, werden die Meinungsverschiedenheiten zudem mit einer handfesten Schlägerei aus der Welt geschafft.

Trotz der verkleinerten Mannschaften, in denen jeweils drei Feldspieler und ein Goalie agieren, kann NHL Hitz 2002 sowohl die NHL- als auch die NHLPA-Lizenz vorweisen. Daher sind alle Original-Teams und -Spieler der amerikanischen Liga vertreten.

Dank eines Player-Editors können allerdings auch eigene Mannschaften erstellt werden. Acht unterhaltsame Mini-Games vermitteln nicht nur die Eishockey-Basics, sondern dienen auch dem Aufwerten eurer Sportler.

Zweckentfremdet

Zu den 30 enthaltenen, herkömmlichen Stadien gesellen sich 32 utopische Arenen, die unter anderem im fernen Ägypten, im Innenhof eines mittelalterlichen Schlosses

oder auf einem gruseligen Friedhof angesiedelt sind. Auffälligstes grafisches Merkmal sind hierbei die komplett polygonalen Zuschauer, die auf das Spielgeschehen tatsächlich reagieren. So springen diese im Verlauf einer hitzigen Begegnung aufgeregt von ihren Sitzen und trommeln gegen die Glasbande, werfen voller Begeisterung ihre Mützen und Caps aufs Spielfeld oder verlassen bei einem allzu langweiligen Match enttäuscht das Stadion. Für die nötige Atmosphäre ist also mehr als gesorgt. Bleibt nur zu hoffen, dass auch das Gameplay letztlich überzeugen kann.



◉ Die Mini-Games sind nicht nur unterhaltsam, sondern werten die Attribute eurer Spieler auf.



◉ Selbstverständlich darf in NHL Hitz 2002 auch ordentlich geprügelt werden. Der Loser muss vom Eis.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel
Spieler	1-6
Hersteller	Konami
Entwickler	www.konami-europe.com Midway/ Black Box Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November 2001

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Das erste Arcade-Hockey für die PS2. Spielerisch bis jetzt aber noch hinter der PSone-Konkurrenz.

TONY HAWK'S Pro Skater 3

PSone oder PlayStation2 - Neversoft oder Shaba Games? Wer legt den besseren Run hin?



Wieder gibt es zahlreiche versteckte Gaps zu entdecken.



Bam Margera mit einem seiner masochistischen Specials.

PSone

Eingeschworene PSone-User dürfen aufatmen: Der lang erwartete dritte Teil der Tony Hawk-Reihe wird entgegen aller Spekulationen nun doch auf Sonys „alter Dame“ erscheinen. Pläne, eine aufgebohrte Low-Budget-Version von Teil 2 unter dem Namen Tony Hawk's Pro Skater 2.5 zu veröffentlichen, wurden demnach verworfen.

Rollentausch

Obwohl sich die Spezialisten von Neversoft für die Umsetzung nicht mehr verantwortlich zeichnen, wird die PSone-Fassung dennoch alle neuen Gameplay-Features, wie beispielsweise den „Revert“, beinhalten (siehe hierzu PreScreen Seite 78,79). Ebenso sollen sich in puncto Spielmodi und Levelanzahl keine Änderungen ergeben.

Wie in der PS2-Version müssen keine Geldscheine mehr aufgesammelt werden, mit denen man Eigenschaften und Ausrüstung des Boarders verbessern kann. Vielmehr gilt es, spezielle Münzen aufzustöbern, mit denen sich die Fähigkeiten des eigenen Charakters aufwerten lassen. Hochwertigere Boards können nicht mehr eingekauft, sondern in den verschiedenen Spots direkt gefunden werden. Zu den enthaltenen Örtlichkeiten zählen unter anderem Skater Island (der größte Skatepark der amerikanischen Ostküste), die Innenstadt von Paris sowie die Straßen von Rio de Janeiro. Kanada, Suburbia, Los Angeles und Tokio stehen ebenfalls auf dem Reiseplan.

Geringe Abstriche wird man allerdings dennoch in Kauf nehmen müssen – und das nicht nur in grafischer Hinsicht. So sind in den verschiedenen Locations keine anderen Skater unterwegs. Ob diese zusammen mit weiteren animierten Objekten noch integriert werden, bleibt in Anbetracht der eingeschränkten Leistungsfähigkeit der PSone abzuwarten. Auch die Architektur mancher Spots scheint der des PS2-Vorbilds nicht ganz gerecht zu werden. Bestes Beispiel hierfür ist das Geisterhaus im Suburbia-Level, das auf der PlayStation2 nach dem Auslösen eines bestimmten Mechanismus „befahrbar“ wird. Auf der PSone befindet sich das Spukgebäude außerhalb der Spielfläche und dient somit nur noch als schicke Hintergrundgrafik. Ansonsten sollte jedoch

nichts schief gehen, da die Entwickler von Shaba Games bereits mit Grind Session Erfahrungen im Skateboard-Bereich sammeln konnten.



Der alte Styler mit einem gewagten Combo.



Gelinkt: Mit dem Revert lassen sich Vert-Tricks mit anderen Manövern verbinden.

PLAY-DATEN

System	PSone
Genre	Fun-Sport
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Entwickler	Shaba Games
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	4. Quartal 2001

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Ob der Wechsel von Neversoft zu Shaba Games so geschickt war? Hoffen wir das Beste!

KLEINE KOSTPROBE GEFÄLLIG?

**ABOBESTELLUNG
JETZT AUCH
PER SMS MÖGLICH!**

WIE? GANZ EINFACH:
Gebt **PLAY M** ein und schickt die
SMS an Tel. 72866

WICHTIG! Zwischen **PLAY** und **M** ein Leerzeichen lassen.
ACHTUNG! Dieser Service ist nur in Deutschland und der
Schweiz verfügbar. Für e-plus Kunden besteht die
Möglichkeit der SMS-Bestellung erst ab 01.11.01!

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 Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt).

DAS MINIABO: Drei Ausgaben für 6 Mark

play

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19
88131 Lindau

Österreich: Postfach 4
6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Strasse 14
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

per SMS:

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

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 Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt). Bitte beachte bei Bestellungen per SMS auch die AGBs unseres SMS-Providers unter www.synapsy.com .	
Datum	2. Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

PLAY M
per SMS an 72866

WICHTIG! Zwischen **PLAY** und **M**
ein Leerzeichen lassen

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

PSM101

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:

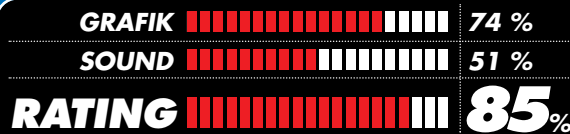
Zu einer guten Soundwertung gehört nicht nur eine atmosphärische, zur jeweiligen Thematik passende Hintergrundmusik, sondern auch authentisch klingende Soundeffekte sowie die Unterstützung von HiFi-Anlagen mit Dolby Surround.

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 Passwort	Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB
	Anzahl der Level bzw. Strecken	Sprache der Bildschirmeinblendungen	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 neGcon	Maus-Unterstützung
	Lenkrad	Analog Joystick	LightGun
	Link-Option	i.Link-Option	Keyboard
		Tanzmatte	Force Feedback



INHALT 10/2001

PLAYSTATION2

Age of Empires II: The Age of Kings	106-107
Alone in the Dark: The new Nightmare	98-99
Mirra Freestyle BMX 2	111
Ephemeral Fantasia	114
F1 2001	94-95
Hidden Invasion	114
NFL Madden 2002	112
NFL QB Club 2002	112
NHL 2002	110
Project Eden	108-109
Spy Hunter	102-103
Thunderhawk: Operation Phoenix	104-105
TIF 2002: This is Football	96-97
Twisted Metal: Black	92-93

PSONE

Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt	118
Spiderman 2: Enter Electro	116-117
X-Men Mutant Academy 2	115

Heiko Strobel

TWISTED METAL BLACK

Eine kranke, düstere Welt mit abgedrehten Freaks, die sich hinterm Steuer absolut gar nichts schenken.



Die Grafikeffekte sind vom Feinsten und gut in Szene gesetzt worden.



Pro Level stehen euch drei Bildschirm-Leben zur Verfügung.

PS2 Die Twisted-Metal-Serie hatte ihren Ursprung 1996 auf der PSone und brachte das Genre Car-Combat hervor. Seither gab es drei Sequels auf Sonys 32-Bitter. Die von 989 Studios entwickelten Teile drei und vier wurden in Deutschland niemals veröffentlicht. Diesmal zeichnen sich die Programmierer der ersten beiden Folgen wieder verantwortlich. Mit Twisted Metal: Black bekommen wir nun den fünften und neuesten Ableger des abgedrehten Autozerstörungs-Spektakels; allerdings wird jetzt eine Liga höher gespielt – denn der Playground ist die Playstation2.

Wahnsinn pur

Anfangs könnt ihr unter zehn psychopathischen Fahrern auswählen. Im Spielverlauf

könnt ihr die Anzahl dann auf insgesamt 15 geistesranke Charaktere hochschrauben. Alle Straßenrowdys haben natürlich ihre eigenen außergewöhnlichen Karossen. Jedes Vehikel hat vollkommen andere Eigenschaften. Der Truck Darkside beispielsweise ist stark gepanzert und kann schon mal ein paar Treffer wegstecken, dafür ist er in der Endgeschwindigkeit ziemlich unterlegen und auch nicht so agil. Mr. Grimm auf seinem Motorrad hingegen ist flink wie ein Wiesel, hat aber eine schlechte Verteidigung. Zudem verfügen alle Polygon-Boliden über einen speziellen Move. Der Iceltruck von Sweet Tooth verwandelt sich z.B. in einen Roboter und lässt eine Salve Raketen auf sein Gegenüber los, Agent Stone schaut bei seiner Spezial-

angriff eine Turret-Gun.

Das leicht verständliche Grundprinzip während jeden Einsatzes ist schnell erklärt: Nur einer darf überleben – ihr! Um dieses Ziel aufrecht zu erhalten, kann man auf ein breit gefächertes Angebot an Waffen zurückgreifen. Das MG ist als Standard-Waffe stets verfügbar, diverse Raketentypen, Brandbomben, Flatterminen usw. müssen zuvor aufgesammelt werden. Die verschiedenen Power-Ups sind querbeet über das ganze Schlachtfeld verstreut.

Einfach irre

Der Story Mode stellt das Hauptaugenmerk des Titels dar. Calypso, ein mysteriöser Mann aus der Unterwelt, hat sich die übelsten und verrücktesten Insassen einer Irrenanstalt ausgesucht, um sie bei einem



Ladestationen bringen eure Boliden wieder auf Vordermann.



Bei den Deathmatches ruckelt die Framerate auch nur ab und an.



Minion ist ein harter Brocken, strategische Vorgehensweise ist bei diesem Gegner erforderlich.



Durch bestimmte Steuerkreuz-Bewegungen können weitere Zusatzwaffen aktiviert werden.



Interaktive 3D-Welt: Entscheidet ob, die Strüflinge auf dem elektrischen Stuhl geröstet werden oder nicht – natürlich wollt ihr das!

Car-Combat-Tournament namens Twisted Metal gegeneinander antreten zu lassen. Der Bösewicht verspricht dem Sieger, ihm einen individuellen Wunsch zu erfüllen. Jeder Teilnehmer hat einen anderen Ansporn, mit von der Partie zu sein. Ob aus Rache oder einem anderen Beweggrund - alle wissen, dass Calypso den Wunsch erfüllen kann. Insgesamt müsst ihr euch durch acht Stages kämpfen, bis ihr letztendlich zum Final Fight gelangt. Nach jeder Runde erfahrt ihr mehr über das Motiv des jeweiligen Irren.

Auch für den Multiplayer-Spaß wurde gesorgt. Zum einen stehen Deathmatch-Duelle für bis zu vier Personen via Split-screen bereit, zum anderen könnt ihr in Kooperation mit einem Freund im Team agieren und gegen CPU-Schurken antreten. Zu guter Letzt besteht noch die Möglichkeit, unter denselben Voraussetzungen gegeneinander anzutreten: Sieger ist, wer keine Autos mehr hat.

Dunkles Erzeugnis

Sämtliche Schauplätze sind komplett dreidimensional konstruiert worden und vermitteln in absolut jeder Runde einen schaurigen, düsteren und verschrobenen Eindruck. Zwar ist die Weitsicht nicht extrem ausgefallen, doch die Kontrasten werden rechtzeitig erkannt. Zudem ist ein Radar eingeblendet, welches euch über den Standort der Widersacher informiert. Das flüssige Gameplay wird durch knallende Raketen und Reifengequietsche bestens untermalt. Der Soundtrack rundet das Ganze noch etwas grotesker ab. Insgesamt stehen für euch 21 meist weitläufige Areale zum Zerstören bereit. Einige davon sind ausschließlich für Deathmatch-Duelle ausgelegt worden. Außerdem könnt ihr in den interaktiven 3D-Landschaften fast alles demolieren. Fensterscheiben, Häuser, Wassertürme, Bäume – nichts ist vor euch und euren Kanonen sicher.

FAZIT

Incognito Inc. bringt mit Twisted Metal: Black frischen Schwung in das angestaubte Car-Combat-Genre. Die futuristischen Gladiatoren sind zurück und lassen euch das Blech nur so um die Ohren fliegen. Der Schwierigkeitsgrad ist auf „mittel“ schon recht hart und nur sehr schwer zu knacken. Die schlaun Gegner machen sich obendrein erst mal aus dem Staub, wenn sie nicht mehr über genug Energie verfügen. Ist man über die Steuerung Herr geworden, so können Verfolgungsjagden ohne Problem aufgenommen werden. Der ohnehin schon vorhandene Spielspaß wird in den Multiplayer-Partien noch deutlich angehoben, denn auch hier bleibt die Framerate meist stabil. Für Freunde wilder Rasereien und bleihaltiger Luft ist der Titel ein Muss. Andere sollten vorher bei einem Probespiel ein paar Vehikel im Geschäft zerlegen.

POSITIV

- stabile Framerate
- gute PAL-Anpassung
- abgedrehte, düstere Areale

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action/ Car-Combat
Hersteller	SCEE
Entwickler	Incognito Inc.
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	28. September

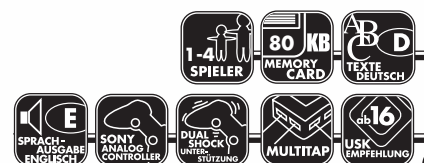
GRAFIK 76 %

SOUND 79 %

RATING **82 %**



Nach erfolgreichem Abschuss seht ihr kurzzeitig die brennenden Körper eurer Feinde umher rennen.



F1 2001

Nach einem überhasteten Frühstart rollt Electronic Arts wieder in Startposition.



○ Licht und Schatten wechseln sich gekonnt ab.



○ In den Fahrprüfungen darf man sich solche Ausrutscher nicht erlauben.

PS2 Eine Sensation: Deutschland sieht rot! Bereits vier Runden vor Ende der laufenden Formel 1-Saison war diese rein rechnerisch auch schon entschieden. Schumi hat in Budapest richtig Gas gegeben und mit professioneller Gelassenheit und Präzision die Meisterschaft nach Hause gefahren. Eine Leistung, zu der bisher nur Nigel Mansell im Jahre 1992 fähig war. Und dank des zweitplatzierten Teamkollegen Rubens Barrichello brachte Ferrari auch die Konstrukteurs-Meisterschaft vorzeitig unter Dach und Fach. Wider Erwarten blieb die Saison jedoch spannend. Beim Chaosrennen von Spa, das überschattet war vom Crash des Prost-Piloten Luciano Burti, konnte Michael Schumacher. Erneut als Erster über die Ziellinie gehen. Damit landete

er zum 52. Mal in seiner Karriere auf dem Treppchen und hält nun den Weltrekord. Spitzenleistung!

Geglückter Neustart

Mit EAs neuestem Formel 1-Machwerk könnt ihr die 2001er Saison allerdings nochmals ganz von vorne aufrollen. Die Jungs von EA Sports haben sich nach ihrem ersten PS2-Frühstart samt Wertungscrash in die Werkstatt verzogen und einen deutlich leistungsfähigeren F1-Boliden zusammengeschraubt. Selbstverständlich sicherte man sich im Vorfeld die dringend benötigte FIA-Lizenz, womit sämtliche Fahrer, Teams und Strecken der aktuellen Meisterschaft in F1 2001 enthalten sind.

Doch nicht nur das! Selbst den überraschenden Rausschmiss des Ex-Jordan-Fahrers

Heinz-Harald Frentzen hat man bei der Mannschaftsaufstellung bedacht. Folgerichtig startet er auch im Spiel für das Prost-Team. Darüber hinaus kämpfen die beiden BMW-Williams-Fahrer Juan Pablo Montoya und Ralf Schumacher mit ihren starken Wagen verbissen um den Sieg. Das „Bruderduell“ könnt ihr also auch in virtueller Form wieder aufleben lassen.

Ohne Fleiß kein Preis

Entgegen vielen bisher erhältlichen Genre-Vertretern bekommt der passionierte Rennfahrer in F1 2001 nicht alle Features von Anfang an serviert, sondern muss sich die meisten Bestandteile des Spiels erst selbst „verdienen“. Deshalb könnt ihr zunächst nur auf die Option „Schnelles Rennen“ zugreifen, wo ihr



○ Ein böser Crash: Der Streckenposten schwenkt sofort die gelbe Flagge.



○ Die Hügellandschaft Österreichs glänzt mit perfekten Kurven!

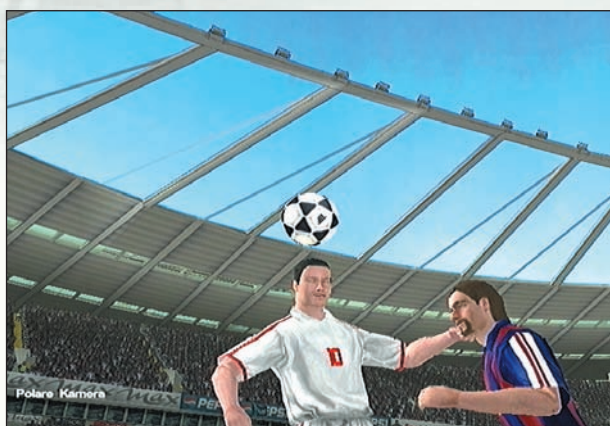


mArk Liebold

TIF 2002

This Is Football

„Wenn man Beckham flanken lässt, egal wie, ist ein Fehler passiert.“ (Günther Netzer)



○ Liebe zum Detail: Bei Kopfbällen schließen die Sportler sogar ihre Augen.



○ Mit etwas Glück könnt ihr den Ball ins obere Eck schnibbeln.

PS2 Football is coming home! England ist die Fußballnation schlechthin. Spätestens nach der desolaten Leistung unserer Nationalmannschaft und der daraus resultierenden 1:5 Packung gegen England am 1. September sollte dies auch dem letzten deutschen Stammtisch-Trainer klar geworden sein. Binnen 90 Minuten demonstrierte die Mannschaft um Sven-Göran Eriksson „Tante Käthes“ Elf nach allen Regeln der Fußballkunst - eine gnadenlose Standortbestimmung des deutschen Fußballs.

Doch damit nicht genug: Selbst auf virtueller Ebene zeigt ab sofort ein englisches Team, wo der Fußballhammer hängt.

Zeichen der Zeit

Vorbei sind die Zeiten des Kick'n Rush oder des typischdeutschen Klein-klein-Gebolzes. Waren diese Spielweisen einst noch richtungsweisend, so sind sie heutzutage veraltet und stehen höchstens noch bei ländlichen B-Jugend-Mannschaften und DFB-Funktionären auf dem Trainingsplan. Zeitge-

mäßer Fußball zeichnet sich durch exzellentes Passspiel, perfekte Raumaufteilung, Angriffe über die Flügel und raffiniert gestellte Abseitsfallen aus.

Die Entwickler von This is Football 2002 haben die Zeichen der Zeit erkannt. Moderner Fußball wird nun nicht mehr ausschließlich in Sportpalästen und Fußballtempeln, sondern auch auf der PS2 zelebriert. Jedoch orientierte sich Team Soho nicht ausschließlich am derzeitigen europäischen Fußballstandard, auch Konkurrenzprodukte wurden genauestens unter die Lupe genommen. Das Ergebnis: TIF 2002 vereint alle positiven Aspekte der beliebten FIFA- und ISS-Serie. Auf Action wird ebensoviel Wert gelegt wie auf Abwechslung und Anspruch.

Angriff ist...

Sowohl was Ballbeherrschung als auch spielerisches Können angeht, machen die TIF-Kicker



○ Erstklassige Animationen, herrliche Stadionatmosphäre... - bei TIF 2002 stimmt einfach alles!



○ Dank der Option, sich den Ball etwas vorlegen zu können, sind Flankenläufe kein Problem.



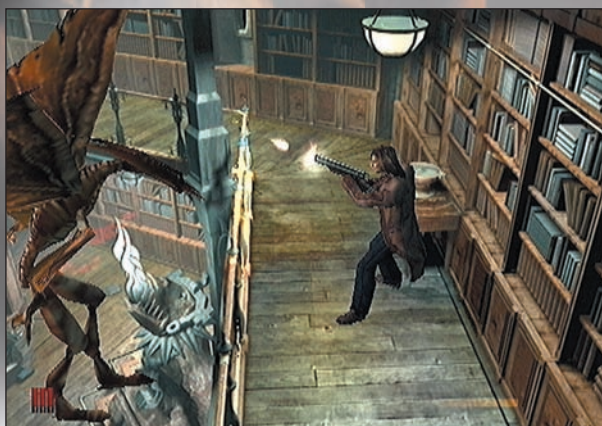
97

mArk Liebold

ALONE IN THE DARK

The new Nightmare

**Du hast Angst vor der Dunkelheit?...
Dann blättere lieber schnell weiter!**



Die Helden müssen sich mit mächtigen Monstern herumschlagen.



Um die kniffligen Rätsel zu lösen, muss der Spieler richtig nachdenken.



Das Grauen kehrt zurück! Bereits im Mai für PSOne erschienen, verbreitet Alone in the Dark: The new Nightmare nun auch unter PlayStation2-Besitzern Angst und Schrecken. Geistiger Vater der Horrorserie, die bereits in die vierte Runde geht, ist der Schriftsteller H.P. Lovecraft. Sein Cthulhu-Universum diente schon den Vorgängern als Grundlage und bildet auch in Alone in the Dark: The new Nightmare die Basis für ein schauriges Videospielabenteuer sondergleichen.

Eine Insel...

Der Detektiv Edward Carnby hat nur ein Ziel vor Augen: Er möchte den mysteriösen Tod seines Freundes Charles Fiske aufklären. Seine Recherchen sind ins Stocken geraten, doch was er bis dato herausfinden

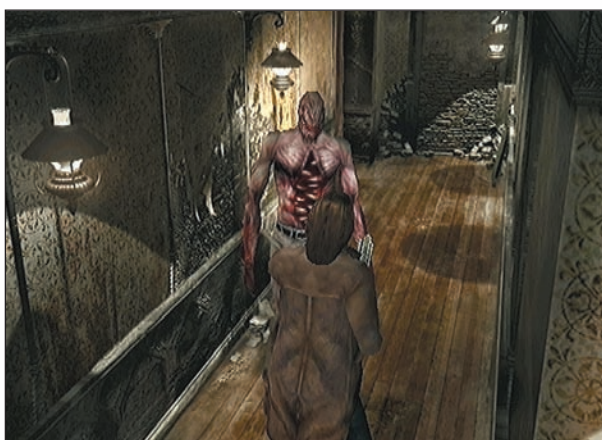
konnte, lässt nur eine Schlussfolgerung zu: Die Antwort auf seine Frage findet er dort, wo auch der leblose Körper seines Kollegen gefunden wurde... auf Shadow Island. Edward Carnby ist allerdings nicht der Einzige, der Interesse an der geheimnisvollen Insel zeigt. Die studierte Anthropologin Aline Cedrac hat den Wunsch, dem skandalumwitterten Forscher Alan Morton, dem Hausherrn des verlassen Eilandes, einen Besuch abzustatten. Noch ahnen der Privatschnüffler Carnby und die zart besaitete Wissenschaftlerin nicht, dass sie im Begriff sind, das größte Abenteuer ihres Leben zu bestehen.

... zwei Schicksale

Das Abenteuer beginnt turbulent. Sturm und Regen bringen die Chartermaschine der bei-

den vermeintlichen Helden ins Trudeln. Nur der Absprung mit dem Fallschirm kann das Leben von Aline und Edward noch retten. Doch ganz so einfach wird es dem ungleichen Paar nicht gemacht. Ungünstige Winde und das Dunkel der Nacht trennen die beiden voneinander. Die Anthropologin landet auf dem Dach des stattlichen Herrenhauses der Familie Morton, während Edward in einem nahegelegenen Wäldchen wieder Boden unter die Füße bekommt.

Ihr habt die Wahl, euch entweder mit dem hartgesottenen Detektiv oder mit der wissbegierigen Wissenschaftlerin ins Abenteuer zu stürzen. Das Besondere dabei ist, dass sich die beiden Handlungsstränge, obwohl sie parallel ablaufen und sich die Charaktere via Funkkontakt Informationen zukommen lassen, vollkommen voneinander unterscheiden.



Neben Schattenmonstern treiben auf Shadow Island auch zombiartige Kreaturen ihr Unwesen.



Umständlich: Statt mit dem rechten, kontrolliert man in der PS2-Version den Oberkörper mit dem linken Analogstick.



Metzgermeister, ein Beruf mit Zukunft!



Wichtige Gegenstände und Schalter blitzen und funkeln im Schein der Taschenlampe.

Dies liegt vor allem daran, dass die zwei Protagonisten ihre eigene Ziele verfolgen und aufgrund ihres Hintergrundwissens und ihrer Erfahrung auch individuell agieren.

Carnby, übernehmen sie!

Auf der Insel gehen unheimliche Dinge vor sich. Grausige Wesen lauern in den Schatten, stets darauf wartend, ein unschuldiges Opfer zu verschlingen. Doch die bizarren Monster stellen nicht die einzigen Probleme dar, mit denen sich der Schnüffler und seine Begleiterin konfrontiert sehen. Zahlreiche knifflige Aufgaben hindern euch an eurem vorankommen. In der Rolle von Carnby müsst ihr vor allem klassische Detektivarbeit leisten. Um so manch vertracktes Rätsel zu lösen, müssen Dokumente genauestens studiert und die daraus gewonnenen Informationen miteinander kombiniert werden. Aline dagegen ist Wissenschaftlerin. Deshalb schlägt sie sich des Öfteren mit Schalttafeln und Gerätschaften herum. Einer ihrer Hauptaufgaben besteht darin, eine Art Energiebohrer zusammenzu-

setzen, dessen Einzelteile über die halbe Insel verstreut liegen.

Nichts für schwache Nerven

Die Atmosphäre von Alone in the Dark: The new Nightmare ist wahrlich furchteinflößend. Und dies liegt nicht zwingend an den mystischen Ungetümen, die euch aus den Schatten heraus angreifen. Der Mantel der Finsternis taucht das gesamte Geschehen in ein unheimliches Zwielflicht. Glücklicherweise sind Edward und Aline mit Taschenlampen ausgerüstet. Diese bringen zwar Licht ins Dunkel und verschrecken so manch garstige Kreatur, locken im Gegenzug allerdings aggressive Schattenwesen an. Denn wo Licht ist, da ist auch Leben, und wo Leben ist, da gibt es auch etwas zu fressen! Meist hilft da nur der Griff zur Waffe. Davon gibt es auf der Insel reichlich. Neben herkömmlichen Pistolen und Gewehren steht euch auch ein ganzes Arsenal ungewöhnlicher Feuerwaffen wie etwa eine Plasmafackel zur Verfügung.

FAZIT

Alone in the Dark: The new Nightmare für PS2 ist inhaltlich mit der PSone-Version (Test siehe play 06/01) identisch. Die spannende Story ist nicht minder fesselnd und auch die Schreckmomente sorgen für ausreichend Gänsehaut.

Leider hat man sich bei der PS2-Umsetzung in technischer Sicht nicht sehr viel Mühe gegeben. Zwar verfügen die Charaktere jetzt über einen in Echtzeit berechneten Schatten, aber unterm Strich hätte man grafisch durchaus etwas mehr erwarten können. Vor allem die kleinen Ladezeiten während der Perspektivenwechsel haben auf einer High-End-Konsole nichts zu suchen. Die PS2 ist ihrer kleinen Schwester technisch weitaus überlegen, und dies sollte man nicht nur durch eine höhere Auflösung zum Ausdruck bringen.

Wirklich lobenswert ist die 50/60Hz-Option, wobei jedoch 50Hz-User wieder einmal die angeschmierten sind. In diesem Modus leidet die Spieldynamik nämlich durch kleine Slowdowns. Auf 60Hz wird der Betrachter jedoch mit Vollbild und flüssigen Grafiken verwöhnt. So soll es sein!

POSITIV

- 50/60Hz-Option
- hoher Angstfaktor
- stimmige Atmosphäre
- fesselnde Story
- zwei separate Handlungsstränge

NEGATIV

- lieblos umgesetzt
- nur hochauflösendere Grafik als auf PSone
- vertauschte Belegung der Analogsticks

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in
1. Alone in the Dark: The new Nightmare	86%	10/01
2. Resident Evil Code: Veronica X	83%	08/01
3. Onimusha Warlords	73%	06/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Survival Terror	Hersteller	Infogrames
Entwickler	www.infogrames.de		
Preis	DarkWorks / Spiral House		
Erhältlich ab	ca. 119,- DM		
	sofort		

GRAFIK 82 %

SOUND 81 %

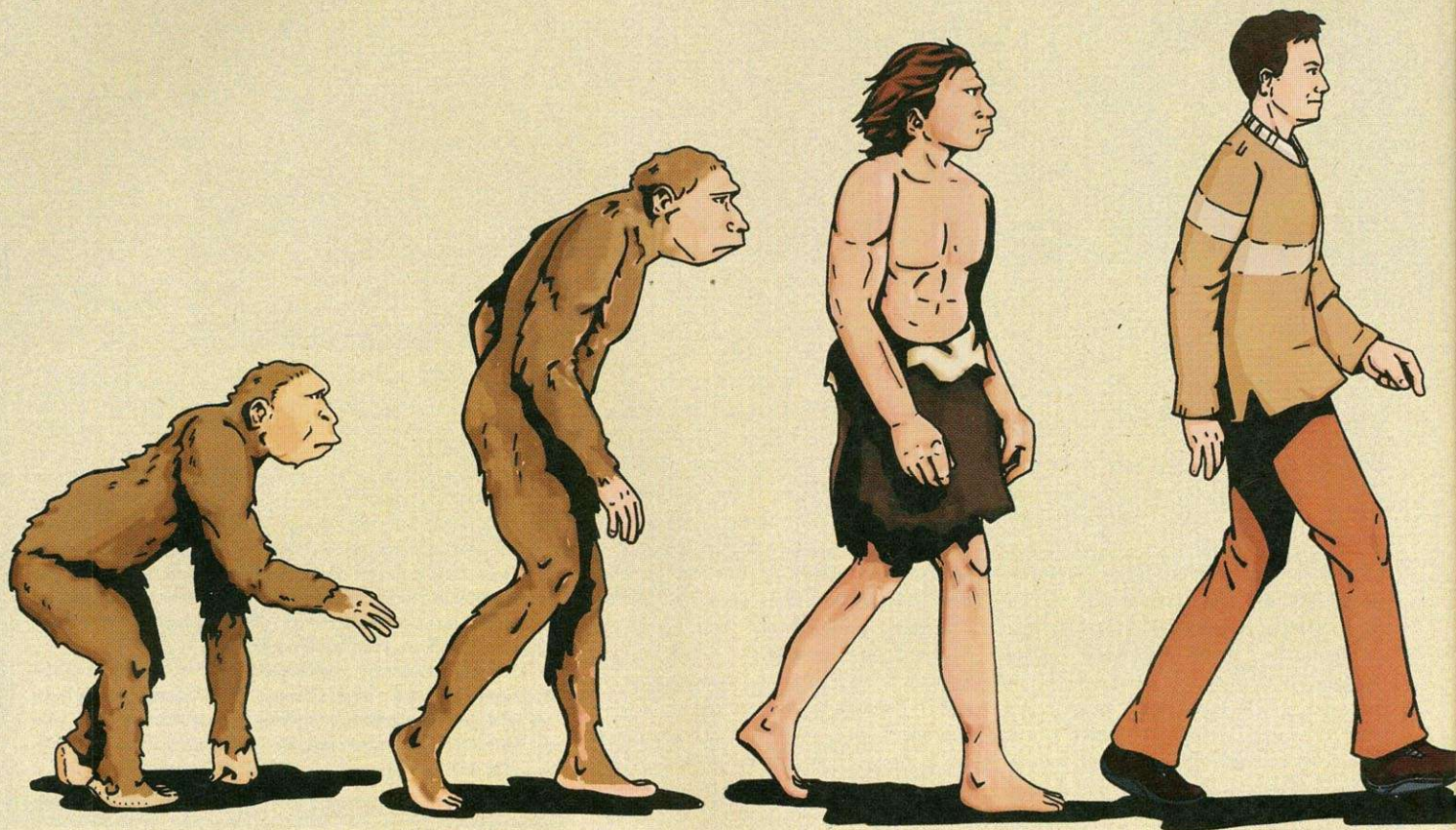
RATING 86 %



Bei einigen Gegnern bedarf es einer besonderen Vorgehensweise.



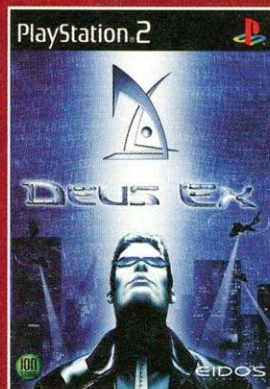
**Vor 4,5 Millionen Jahren
lernte der Mensch aufrecht zu gehen.**



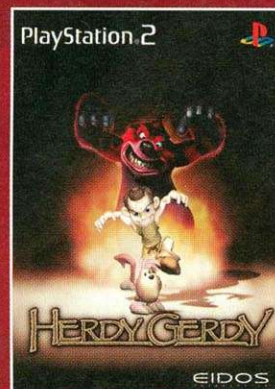
**Du wirst nur noch spielen.
Denn jetzt kommen sechs
absolute Konsolen-Highlights
von Eidos.**

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

PlayStation®2

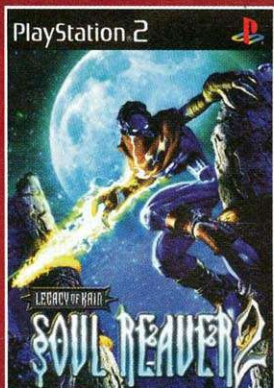
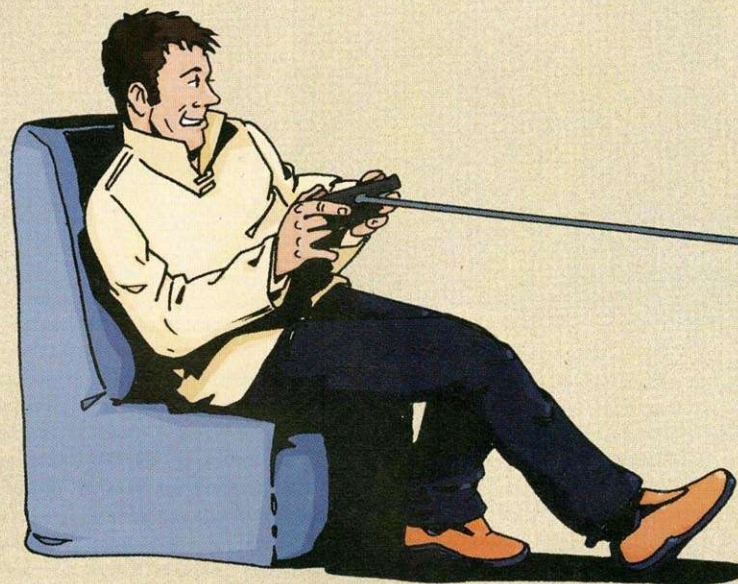


Deus Ex
Eine Verschwörung von
globalem Ausmaß. Eine
filmreife Handlung. Und
du mittendrin.



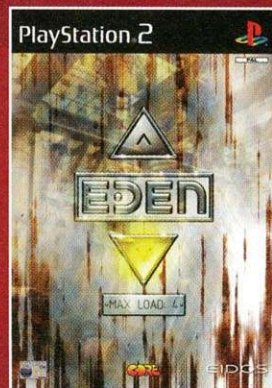
Herdy Gerdy
In einer zauberhaften
Welt mit über 200 liebe-
vollen Cartoon-Charak-
teren erlebst du phan-
tastische Abenteuer!

Um dann festzustellen,
dass sitzen doch geiler ist.



Soul Reaver 2

Endlich ein neues Kapitel der fesselnden Vampir-Thriller-Saga. Mit viel Action. Raziel is back!



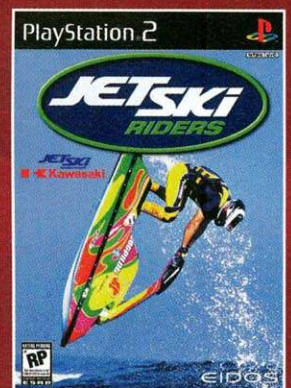
Project Eden

Hier geht's um Teamwork: Führt eine Gruppe von vier Anti-Terror-Agenten durch die Hölle von Eden.



Thunderhawk

Der absolut ultimative Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint.



Jetski Riders

Fahr Rennen oder spektakuläre Tricks auf den realistischsten Wellen, die es je gab.

SPY HUNTER

Super-Agent mit Super-Auto im Kampf gegen einen wahnsinnigen Super-Schurken.



○ In Monte Carlo mischt ihr kurzzeitig bei einem F1-Rennen mit.



○ Die „Four Horsemen“ werden von einem Schutzschild umgeben.

PS2 Immer das gleiche Spiel: Überall auf Erden herrscht Frieden, kleinere Konflikte hier und da mal ausgenommen. Doch der Kopf eines skrupellosen Verbrechersyndikats genannt „NOSTRA“ hegt den teuflischen Plan, die Weltherrschaft an sich zu reißen und die Menschheit zu unterjochen. Mit einem neuentwickelten Satellitensystem namens „The Four Horsemen“ will der Aggressor einen elektromagnetischen Impuls auf die Erde abfeuern, der die Stromversorgung des ganzen Erdballs binnen weniger Minuten komplett lahm legen soll. Die Folge: ein globales Chaos, in dem der Gei-

stesranke das Zepter der Tyrannei ergreifen will.

Schlecht kalkuliert

Genau wie vor 18 Jahren, als der Spy Hunter zum ersten Mal in der Spielhalle auf Verbrecherjagd ging, hat NOSTRA auch diesmal die Rechnung ohne die IES gemacht. So entsendet die „International Espionage Section“ erneut einen Geheimagenten, der die finsternen Mächschaften der kriminellen Organisation verhindern und die Trägerraketen der Four Horsemen noch vor dem Start ins All vernichten soll. Einzige Waffe: ein hochtechnisiertes, mit durchschlagenden Verteidi-

gungssystemen ausgestattetes Wunderauto, welches der bis an die Zähne bewaffneten NOSTRA-Armee Paroli bieten soll.

Bevor ihr euch mit dem G-6155 Interceptor allerdings ins streng bewachte Hauptquartier der Terroristen im Mittleren Osten einschleichen könnt, müssen zunächst alle weiteren Basen und Stützpunkte des Syndikats zerstört werden. Ein haarsträubendes Abenteuer rund um den Globus beginnt...

Gefährliche Weltreise

Die insgesamt 14 abwechslungsreichen Missionen entführen euch in aller Herren Länder, wie Frankreich, Italien, die USA, Kolumbien



○ In den Wasserstraßen Venedigs tanzt der Bär. ISS-Hubschrauber versorgen euch während eines Gefechts mit nützlichen Upgrades.



○ In geheimer Mission: Nur mit dem zeitlich begrenzten Stealth-Upgrade könnt ihr euch unbemerkt in die feindliche Basis einschleichen.



○ Sind die Hühner platt wie Teller, war der Intercepter schneller! Dies ist nur eine Variante der verschiedenen Multiplayer-Games.



○ Yellow Submarine: Mit der EMP-Kanone setzt ihr das Atom-U-Boot außer Gefecht, bevor es den aus dem Hangar entkommen kann.

und auch Deutschland. Überall dort, wo NOSTRA seine dreckigen Finger im Spiel hat, kommt der Intercepter zum Einsatz.

So gilt es beispielsweise, in den Kanälen Venedigs eine Langstreckenrakete zu zerstören sowie ein mit nuklearen Sprengköpfen bestücktes Atom-U-Boot außer Gefecht zu setzen. In den Sümpfen Panamas hingegen fungiert ihr als Geleitschutz und müsst einige Soldaten der IES durch feindliches Territorium eskortieren. Im monegasischen Monte Carlo mischt ihr sogar kurzzeitig bei einem gerade stattfindenden Formel 1-Rennen mit, wo abseits der Rennstrecke eine Bombe entschärft werden muss.

Um einen Einsatz erfolgreich abzuschließen, genügt es bereits, jeweils das primäre Missionsziel zu erreichen. Wollt ihr euch jedoch den Zugang zu den späteren Leveln sichern, so muss stets auch eine bestimmte Anzahl der sekundären Aufgaben erledigt werden. Diese bestehen unter anderem aus dem

Zerstören von NOSTRA-Versorgungs-Trucks, dem Deaktivieren

feindlicher Kommunikationsanlagen sowie der generellen Vermeidung ziviler Opfer.

Super Pursuit Mode

Ähnlich wie David Hasselhofs sprechendes Auto „KITT“ aus der TV-Serie Knight Rider wurde der Intercepter mit allerlei hilfreichen Gadgets ausgestattet, um im Kleinkrieg mit der NOSTRA-Organisation bestehen zu können. Das reichhaltige Arsenal bietet vom Bord-MG über Raketenwerfer und Railgun bis hin zum Flammenwerfer jede Menge explosiver „Spielereien“, mit denen man den attackierenden Panzern, Hubschraubern und Kampffjets gehörig einheizen kann. Ist der Munitionsvorrat einmal aufgebraucht, so hilft nur der IES-Service-Truck, der in einigen Missionen auf euch wartet. Führt man in diesen hinein, werden sowohl die Waffensysteme als auch die Schutzschilde wieder voll aufgeladen. Wirklich einzigartig ist jedoch die Verwandlungsfähigkeit des Hightech-Vehikels. Sobald der Intercepter mit Wasser in Berührung kommt, erfolgt automatisch die Transformation in ein Rennboot mit Düsenantrieb. Nimmt der Intercepter durch geg-

nerische Angriffe zu viel Schaden, vollzieht sich eine weitere Umwandlung: Hierbei wird die Außenhülle des Autos abgesprengt, wodurch ein kaum gepanzertes, aber schnelles und wendiges Motorrad zum Vorschein kommt. Selbstverständlich braucht auch das futuristische Zweirad Wasser nicht zu scheuen. In diesem Fall kommt das vierte „Gesicht“ des Interceptors, ein Jet-Ski, zum Vorschein.

FAZIT

Spy Hunter zählt zu den wenigen wirklich gelungenen Neuaufgaben alter Klassiker. Ohne das traditionelle Gameplay des Automatenvorläufers aus dem Jahre 1983 grundlegend zu verändern, gelang es Midway, viele innovative Spielelemente im Remake unterzubringen. Einher geht das Ganze mit einer soliden technischen Aufmachung, die nur gelegentlich in puncto Framerate und Grafik-Fehler kleinere Schwächen aufzeigt. Wenn auch nicht übermäßig aufwändig designt, lassen die verschiedenen Locations doch die nötige Abwechslung und eine entsprechende Atmosphäre aufkommen. Besonders gut ist auch die umfangreiche Tastenbelegung ausgefallen, die nach kurzer Eingewöhnungsphase ein intuitives, arcade-lastiges Spielgefühl vermittelt. Einzig der Umfang ist mit 14 Missionen etwas knapp bemessen. Nach der Zerstörung der „Four Horsemen“ kann man sich jedoch ans Freischalten der vielen enthaltenen Cheats oder den Zwei-Spieler-Modus heranwagen.

POSITIV

- actiongeladenes Gameplay
- abwechslungsreiche Missionen
- durchdachte Steuerung

NEGATIV

- keine Lokalisierung
- geringer Umfang
- gelegentliche Grafikfehler

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action/ Rennspiel	Hersteller	Konami
		www.konami-europe.de	
Entwickler	Midway		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	Oktober 2001		

GRAFIK 76 %

SOUND 78 %

RATING **80 %**



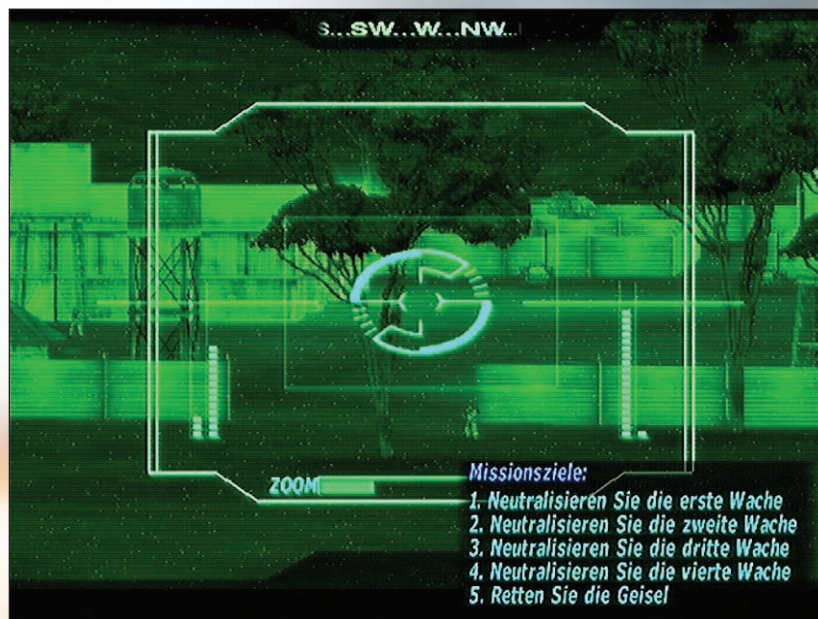
○ Mit dem Infrarot-Scanner werden für das Auge unsichtbare Laserbarrieren erkennbar.

Toni Opl

THUNDERHAWK

Operation Phoenix

**Krieg, Terrorismus und Gewalt:
Ein Kampfhubschrauber sorgt für Frieden auf Erden.**



Stealth-Mission: Ohne viel Aufsehen räuchert ihr nachts ein feindliches Gefangenenerlager aus.

PS2 Ganze acht Jahre sind vergangen, seitdem der Thunderhawk seine ersten Runden auf SEGAs Mega-CD drehte. 1995 sorgte der Kampfhubschrauber dann in der Fortsetzung auf PSone und Saturn für den globalen Frieden. Doch jetzt rufen verstärkte terroristische Aktivitäten den AH-74 Apache erneut auf den Plan. Als Schlachtfeld diente Core Design diesmal allerdings die PlayStation2.

Weltweiter Terror

Einflussreiche Politiker und bedeutende

Wirtschaftsbosse sind gleichermaßen verunsichert. In letzter Zeit häufigen sich Anschläge skrupelloser, unbekannter Gruppierungen auf zivile wie auch militärische Einrichtungen rund um den Erdball. Da die nationalen Armeen der wachsenden Bedrohung nicht mehr Herr werden, beschließt man die Mobilmachung einer Spezialeinheit, genauer gesagt eines einzigen High-tech-Helikopters, der dem ganzen Spuk ein Ende bereiten soll. Die Operation „Phoenix“ wird ins Leben gerufen...

Vier Kampagnen, die ihrerseits in insgesamt 26 Einzelmisionen untergliedert sind, entführen euch ins bergige Osteuropa, in die endlose Schneelandschaft Alaskas, in die Wüste Afrikas und zu den Ölfeldern



Sandkasten-Spiel: Die Missions-Briefings bereiten euch auf den Einsatz vor.

des Mittleren Ostens. Die verschiedenen Einsätze selbst konfrontieren euch hierbei stets mit neuen Aufgaben. Mal gilt es, einen simplen Erkundungsflug zu absolvieren, mal müssen vom Feind besetzte Militärbasen zurückerobert oder anrückende Nachschubkonvois zerstört werden. Besonders spektakulär gestaltet sich der Angriff auf einen fahrenden Zug, in dem sich neben mehreren Geiseln auch eine Atombombe befindet, oder die Vernichtung eines gigantischen Radarschiffes.

Taktische Kriegsführung

Auch die weniger brisanten Einsätze sorgen zuweilen für Schweißperlen auf der Stirn des Spielers und setzen darüber hinaus auch ein gewisses strategisches Vorgehen voraus. Wer wie ein wildgewordener Aushilfs-Rambo einem mit geheimen Dokumenten fliehenden Hubschrauber hinterherjagt, wird von gegnerischen Luftabwehr-Stellungen binnen weniger Sekunden mit ferngelenkten Raketen und Flak-Feuer vom Himmel geholt.

Daher ist es schon vor einer Mission unheimlich wichtig, die richtige Bewaffnung am



Die Sendeturme müssen schleunigst zerstört, das Schiff selbst sollte aber verschont werden.



Der Erfolg einer Mission hängt maßgeblich von der mitgeführten Bewaffnung ab.



Bei der Bombardierung eines Zielobjekts schaltet die Perspektive automatisch um.



○ Kontrollflug: Vom Cockpit aus überwacht ihr die Landung des verbündeten Rettungshubschraubers.



○ Die Raketen-Kamera eignet sich bestens, um einen Überblick über feindliches Gebiet zu erhalten.

AH-74 zu installieren. Manche Aufträge lassen sich mit dem Bord-MG, einer Handvoll Homing-Missiles und der richtigen Taktik relativ leicht erledigen, auf einigen Flügen ist das Mitführen von Spezial-Equipment allerdings unerlässlich. Wenn eine feindliche Landebahn zerstört oder Schiffe und U-Boote versenkt werden müssen, sollte der Chopper unbedingt mit Anti-Rollfeld-Geschossen und Torpedos bestückt sein.

Hat man das Einsatzziel erreicht, wird die Mission jedoch nicht direkt abgebrochen. Vielmehr müsst ihr euch selbst den Weg aus feindlichem Gebiet bahnen – möglichst ohne dem Gegner dabei noch in die Arme zu laufen.

Fire and forget

Unerfahrene Kampfpiloten können sich vor dem „Ernstfall“ auf einem speziellen Trainingsgelände mit der Steuerung des moder-

nen Fluggeräts sowie dem Gebrauch der Verteidigungssysteme vertraut machen. Die umfangreiche Tastenbelegung bezieht absolut jeden Button des Controllers ins Spielgeschehen ein, was nach einer kurzen Eingewöhnungsphase intuitiv vonstatten geht.

Mit Hilfe verschiedener Kameraperspektiven behält man in der Hitze des Gefechts stets den nötigen Überblick. So könnt ihr zwischen zwei Cockpit- und einer Außenansicht umschalten, mit dem rechten Analog-Stick aus den Seitenfenstern des Helikopters blicken oder die virtuelle Linse stufenlos um diesen rotieren lassen. Um einen schnellen Blick über das Heck schweifen zu lassen, genügt ein kurzer Druck auf die L3-Taste. Das Airborne Warning And Control System, kurz AWACS, versorgt euch zudem jederzeit mit Satellitenfotos vom Einsatzgebiet.

Die Gestaltung der Landschaften ist den „Core Designern“ gut gelungen, obwohl in

den kargen Wüsten- und Steppenlandschaften logischerweise wenig Vegetation und Oberflächenbebauung auszumachen ist. Ein Augenschmaus, der leider nur aus nächster Nähe betrachtet werden kann, ist die Detailfülle sämtlicher Fahr- und Flugzeuge (inkl. Piloten), die jeweils aus ca. 2.000 Polygonen modelliert wurden. Last but not least sorgt die stabile Framerate für einen reibungslosen Ablauf des Kriegsgeschehens. Feuer frei!

FAZIT

Trotz der gelungenen Präsentation und dem zufriedenstellenden Umfang merkt man auch diesem Titel deutlich den Zeitdruck an, unter dem die Entwickler standen. Geplante Features wie verschiedene Multiplayer-Varianten fielen leider dem Rotstift zum Opfer. Auch sonst gibt es nur einen einzigen Spielmodus. Dafür wird man mit abwechslungsreichen Missionen sowie einer anspruchsvollen Steuerung entschädigt. Grafisch bewegt sich Thunderhawk auf gehobenem Niveau, wenngleich viele Details an Fahrzeugen und Einheiten aus der Luft nicht gleich ersichtlich sind und Explosionen durchaus spektakulärer hätten ausfallen dürfen. An den Soundeffekten sowie an der Hintergrundmusik bleibt nichts zu meckern, allerdings wäre häufigerer Funkverkehr für eine noch dichtere Atmosphäre wünschenswert gewesen. Action-Fans dürfen dennoch bedenkenlos zugreifen.

POSITIV

- umfangreiches Waffenarsenal
- authentische, anspruchsvolle Steuerung
- abwechslungsreiches Missionsdesign

NEGATIV

- kein Multiplayer-Support
- häufige Ladepausen
- keine zusätzlichen Spielmodi

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action/ Shooter	Hersteller	Eidos Interactive www.eidos.com
Entwickler	Core Design Ltd.		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK ■■■■■■■■■■ 79 %

SOUND ■■■■■■■■■■ 78 %

RATING ■■■■■■■■■■ **80 %**



○ Gegnerische Helicopter tauchen oft unvermittelt auf, sind jedoch auch schnell weggepustet.

Heiko Strobel

AGE OF EMPIRES II

The Age of Kings

Seid König auf der PlayStation2 - regiert, befiehlt und herrscht über eines von 13 Völkern!



○ Nur in der Gruppe sind wir stark.



○ Die Auflösung ist so niedrig, dass nicht mal ein Weltwunder draufpasst.

PS2 Die PS2 wird in Zukunft zum Schlachtfeld historischer Kämpfe umfunktioniert: Konami bringt uns den Echtzeit-Strategie-Hit Age of Empires II: The Age of Kings. Trotz der in Entwicklung befindlichen Xbox erscheint eines der erfolgreichsten Microsoft-Spiele auf einer Konkurrenz-Konsole. Warum eigentlich? Der Gates-Konzern schloss vor ca. drei Jahren mit Konami ein Abkommen diesbezüglich. Manchmal erhofft sich der Konsolist eine perfekte 1:1-Umsetzung vom PC auf die

PlayStation2, die wir im Falle von Age of Empires II: The Age of Kings auch geboten bekommen. Allerdings wird der Titel für verwöhnte Grafikfetischisten gewissermaßen ein Rückfall sein, da an der zwei Jahre alten Optik des PC-Vorbildes nichts verändert wurde. Ihr dürft also nicht mit aufpolierten Polygon-Charakteren rechnen. Auch werden hier keine Licht- oder Partikeleffekte zu sehen sein. Environment Mapping und andere Spielereien, wozu die PS2 sonst noch fähig wäre, werden hier unter Garantie nicht zum Einsatz gebracht. Im Wasch-

maschinen-Jargon würde man sagen: Sonys schwarzer Kasten läuft auf Schongang.

Geschichtsstunde

Den meisten PC-Strategen gefällt vor allem der historische Tiefgang, den der Titel bietet. Anhand von fünf Kampagnen können die Lebensgeschichten von William Wallace, Johanna v. Orleans, Saladin, Dschingis Khan und Barbarossa nachgespielt werden. Wobei jede Person einen anderen Schwierigkeitsgrad darstellt. Werdet ihr beim Schotten William Wallace noch langsam in



○ Neben Fischkuttern für die Nahrungsbeschaffung könnt ihr auch Kriegsgaleeren produzieren.



○ Während der Missionen könnt ihr euch auch mit einem anderen Mitspieler verbünden.



○ Jedes Volk hat seine Spezialeinheit. Franken haben z.B. exzellente Axtwerfer, die Japaner hingegen Samurai.



○ Mönche können eure verwundeten Krieger heilen, außerdem verstehen sie es, feindliche Truppen zu bekehren.

die Materie eingeführt, so müsst ihr im Dschingis-Khan-Abschnitt schon einiges auf dem Kasten haben, um dort zu bestehen. Insgesamt können sich die Missionen über fünf Epochen hinweg ausdehnen, angefangen im Mittelalter über die Feudal-, Ritter- und Imperialzeit bis hin zur post-imperialen Zeit. Jede Entwicklungsphase bringt andere Vorteile mit sich. Im Mittelalter kannte man beispielsweise noch keine Armbrustschützen, in den folgenden Zeitaltern sind diese aber gang und gäbe. Seid ihr in der Entwicklung weit vorangeschritten, so könnt ihr auch schwer zerstörbare Steinwälle, Burgen und sogar Weltwunder errichten. Insgesamt existieren 13 unterschiedliche Völker, die sich architektonisch voneinander abheben. Der westliche Kulturkreis (Franken, Briten und Kelten) baut Siedlungen und Burgen, der östliche (Byzantiner, Perser, Sarazenen und Türken) prächtige Paläste und verschörkelte Stadtmauern. Die Asiaten (Chinesen, Mongolen und Japaner) errichten Samurai-Festungen mit Pagodendächer.

Nichts gibt's umsonst...

... und das war auch damals schon so. Zu Beginn einer jeden Mission steht euch lediglich das Dorfzentrum mitsamt ein paar Dorfbewohnern zur Verfügung. Von

nun an gilt es, schnellstmöglich Rohstoffe aufzutreiben und die Wirtschaft anzukurbeln. So setzt ihr eure Bauern ausschließlich zur Beschaffung von Nahrung, Holz, Stein und Gold ein. Jedes Gebäude, das ihr errichtet, kostet euch etwas von dem eingesammelten Gut. Um Milizen zu rekrutieren, ist beispielsweise eine Kaserne vonnöten. Voraussetzung für solch einen Bau ist ein Rohstoffvorrat von 175 Holz. Spätere Bauten können auch mit 1000 Nahrung und 800 Gold zu Buche schlagen. Diverse Waffen- bzw. Soldaten-Upgrades werden euch auch nicht geschenkt. Um produzieren zu können, müssen zu jeglichem Produktionsablauf von vornherein Güter eingeholt werden. Nebenbei dürft ihr die eingeblendete Karte nicht außer Acht lassen, denn jederzeit kann der Feind einmarschieren. Ständig ist Obacht geboten.

Der Spielspaß bei Echtzeit-Strategie-Spielen ist hauptsächlich in den Multiplayer-Duellen zu finden. Es kann gegen einen Freund oder bis zu drei CPU-Gegner angetreten werden. Via i.LINK besteht die Möglichkeit, zwei PlayStation2-Geräte miteinander zu koppeln. Leider können bei solchen Kämpfen keine zusätzlichen, computergesteuerten Kontrahenten mit dazugeschaltet werden.

Des Weiteren könnt ihr eine USB-fähige Maus bzw. -Tastatur an eure Konsole anschließen. Zwar lässt sich euer Heer auch per DualShock2 bedienen, doch lange nicht so flüssig und einfach wie mit den PC-typischen Eingabegeräten – und Schnelligkeit ist das A und O bei Strategiespielen.

FAZIT

Age of Empires II: The Age of Kings macht auf der PS2 fast soviel Spaß wie auf dem PC. Aufgrund der niedrigen Auflösung büßt man leider etwas an Übersicht ein. Ist zudem keine USB-taugliche Maus oder Tastatur zur Hand, wird der Spielspaß etwas gebremst, da mit dem DualShock2 leider zuviel Zeit verloren geht. Ansonsten ist alles so, wie man es vom PC her kennt. Die Grafik haut heutzutage niemanden mehr vom Hocker, aber das ist in diesem Genre auch eher zweitrangig. Echtzeit-Strategie bedeutet, ständig in Aktion zu sein: Rohstoffe abbauen, die Karte erkunden, Gebäude errichten und Soldaten sowie Waffen herstellen! Gleichzeitig die Siedlung bzw. Stadt vor Einbruch sichern, ins nächste Zeitalter voranschreiten, sämtlichen produzierten Teilen oder Armeen neue Upgrades gönnen und letztendlich den Gegner platt machen. That's the spirit! Trotz des großen Namens sagt das Genre nicht jedermann zu. Vorher sollte mal eine Kampagne angespielt werden.

POSITIV

- USB-Maus und Keyboard Support
- wochenlange Spielspaß-Garantie

NEGATIV

- zu geringe Auflösung
- nur zwei Konsolen können miteinander verlinkt werden
- keine Innovationen

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Ring of Red	80%	06/01
2. Kessen	78%	12/00
3. Age of Empires II: The Age of Kings	73%	10/01

PLAY DATEN

System			PlayStation2
Genre	Echtzeit-Strategie	Hersteller	Konami
			www.konami-europe.com
Entwickler	Microsoft		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	Oktober 2001		

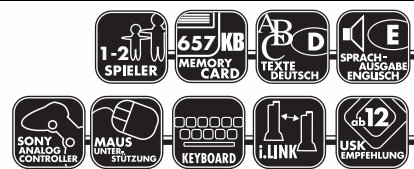


○ Feindlichen Burgen ist nur sehr schwer mit normalen Waffen beizukommen, ein paar Katapulte oder Trebuchets wirken da wahre Wunder.

GRAFIK 67 %

SOUND 74 %

RATING **72 %**



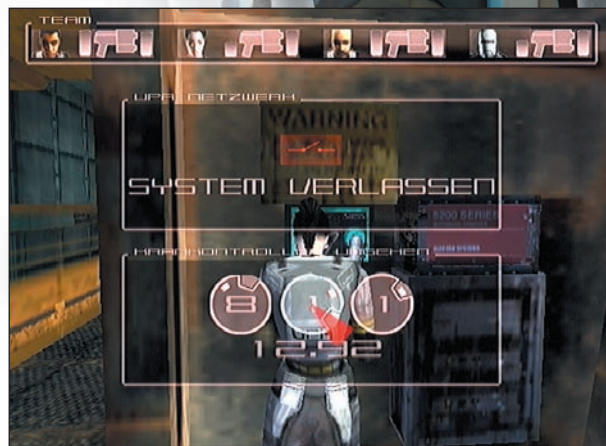
Toni Opl

PROJECT EDEN

„... denn alles was entsteht, ist wert, dass es zugrunde geht.“ (Goethes Faust)



Die durchgeknallten Totenköpfe verstecken sich überall.



Kleine Geschicklichkeitstests lockern das Spielgeschehen auf.



Glaubte man vor kurzem noch, Core Design könne nur Lara Croft auf die virtuellen Sprünge helfen, werden wir nun eines Besseren belehrt. Mit Project Eden beweist das Entwicklerteam um Lead Programmer Gavin Rummery eindrucksvoll, dass ein Spielprinzip auch ohne knallenge Hotpants und üppige Oberweite funktionieren kann. Das Rezept: eine bunt gemischte Kampftruppe, eine Erfurcht einflößende Sciencefiction-Szenerie, beinharte Rätsel und eine ausgeklügelte, packende Story. Wohl bekomm's!

Der Garten Eden...

... hat mit dem Schauplatz des gleichnamigen Projekts kaum etwas gemeinsam - außer im ironischen Sinn. Wir befinden uns in ferner

Zukunft, wo aufgrund des unkontrollierten Bevölkerungswachstums riesige Mega-Cities gen Himmel ragen. Während in den Spitzen der Wolkenkratzer die Reichen und Schönen ihr Leben genießen, fristet man in den unteren Bereichen der Stadt ein erbärmliches Dasein. Je tiefer man in den Untergrund vordringt, desto elender werden die Zustände - der perfekte Nährboden für Wahnsinnige und Kriminelle. Düstere Alltag.

Doch es braut sich noch größeres Unheil in der Millionen-Metropole zusammen. Alles fängt mit dem rätselhaften Verschwinden einer Gruppe von Technikern an, die Energie- und Computerausfälle in einer Fleischfabrik überprüfen sollten. Einziger Zeuge des Vorfalles ist ein Wachmann, der Schüsse und Schreie gehört hat, aber zu feige war,

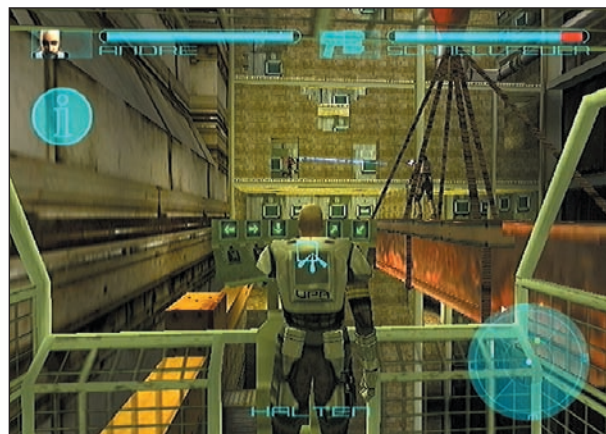
selbst einzugreifen. An diesem Punkt beginnen eure Ermittlungen...

Law and order

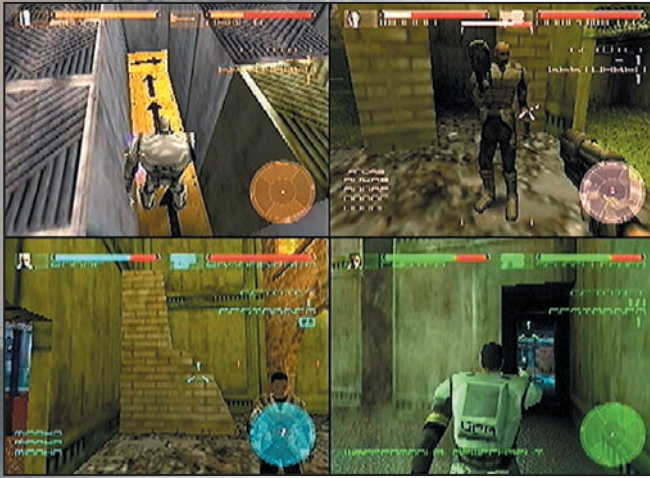
Angelehnt an diverse Blockbuster wie „Judge Dredd“, „Das fünfte Element“ oder „RoboCop“ übernimmt der Spieler die Kontrolle über eine Einsatztruppe der Urban Protection Agency, die zur Aufklärung der Vorfälle ins Gebäude der Real Meat Corporation geschickt wird. Das Besondere: Ihr schlüpft nicht nur in die Rolle eines der vier Spezial-Cops, sondern könnt die Teammitglieder unabhängig voneinander durch die virtuelle Unterwelt steuern. Jede Taste des Digitalkreuzes steht für einen der Gesetzeshüter, zwischen denen jederzeit umgeschaltet werden kann. Um nicht alle Charaktere einzeln von A



Abgrund, fertig, los! Hier ist vor allem Timing gefragt.



Carter balanciert auf dem Stahlträger, Andre übernimmt die Steuerung.



○ Deathmatches machen dank der interaktiven Level einen Heidenspaß.



○ Roboterdeame Amber ist gegen Feuer und Elektrizität resistent.

nach B bugsieren zu müssen, genügt ein Druck auf den Befehls-Button und die Kollegen marschieren euch gehorsam hinterher. Bei der Ausübung eurer Pflicht habt ihr die Wahl zwischen der Tomb Raider-typischen Third-Person-View oder der Ego-Perspektive. Beide Varianten haben während der Mission ihre Vor- und Nachteile. Daher ist es vielerorts ratsam, den Kamerawinkel zu wechseln, um stets ein Maximum an Überblick und Kontrolle zu behalten. Einen Hauch realistischer wirkt der Future-Trip natürlich aus der Ego-Ansicht.

Vier gewinnt

Schnell muss die Gruppe feststellen, dass aus dem anfänglichen „Kontrollgang“ ein lebensbedrohlicher Einsatz wird. Ermordete Wärter, grauenhaft mutierte Lebewesen, die Totenkopfbande, eine unbekannte Droge – all das zieht das Quartett immer tiefer in die urbanen Abgründe hinab und den Spieler ins Geschehen hinein.

Unzählige Situationen, in denen man sich die verschiedenen

Fähigkeiten der UPA-Polizisten geknnt zu Nutze machen muss, bringen das Hirn teilweise mächtig zum Kochen. So ist der Anführer Carter als einziger bevollmächtigt, Zeugen zu vernehmen. Die 20-jährige Minoko gilt als Computer-Spezialistin, die sich in jedes System „hacken“ kann. Ex-Techniker Andre ist hingegen für Reparaturen an elektrischen Systemen verantwortlich, während der weibliche Cyborg Amber in lebensbedrohlicher Umgebung agieren kann. Um voranzukommen, benötigt ihr die richtige Person mit dem passenden Equipment am richtigen Ort. Teamwork ist oberste Priorität. Sollte ein Officer im Kampf ums Leben kommen, wird dieser am zuletzt passierten Re-Gen-Point anhand seiner gespeicherten DNS einfach wiederhergestellt.

Wer Zeit sparen möchte, kann der Unterwelt auch mit bis zu drei weiteren Joypad-Detectives gemeinsam den Kampf ansagen. Überaus praktisch: Die Mitspieler können jederzeit ins Geschehen ein- und auch wieder aussteigen, das Bildformat (Vollbild, 2-fach- oder 4-fach-Splitscreen) schaltet hierbei automatisch um. Für Abwechslung sorgt zudem der enthaltene Arena-Modus, in dem bis zu vier

Kombattanten die Hightech-Wummen sprechen lassen können. Zur Auswahl stehen das klassische Deathmatch, ein Team-basierendes Capture The Flag und ein aberwitziges Wettrennen mit ferngesteuerten Mini-Panzern.

FAZIT

Core Designs experimenteller Cocktail aus Action-Adventure und Ego-Shooter ist vor allem für Genre-Einsteiger ein schwer zu schluckendes Gebräu. Ohne ein gewisses Maß an Kombinationsgabe und Spielerfahrung werden Rekruten recht schnell den Dienst quittieren. Versierte Sci-Fi-Fans geraten hingegen nicht nur wegen der genialen Kulisse in Verückung. Wer sich gerne in Ventilationssystemen, endlosen Aufzugsschächten und verlassenen Bauten fernab von Sonnenlicht und Frischluft herumtreibt, liegt mit Project Eden genau richtig. Da sich die Musik auf kalte, düstere Klänge beschränkt, wird das futuristische Ambiente superb unterstrichen. Optisch geht's stellenweise etwas kantig und stark flimmernd, dafür aber glaubwürdig und abwechslungsreich zur Sache. Die deutsche Synchro ist gut gelungen, die anwählbaren englischen Originalstimmen klingen jedoch überzeugender. Mit ca. 20 bis 30 Stunden Spielzeit steht euch ein anspruchsvolles, komplexes und spannendes Abenteuer bevor. Rührt euch!

POSITIV

- geniale Sci-Fi-Kulisse
- knackige Rätsel
- viele innovative Ideen

NEGATIV

- schwer zugänglich
- starkes Grafikflimmern
- niedrige Gegner-KI

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Project Eden	82%	10/01
2. X-Squad	72%	01/01
3. Oni	68%	03/01

PLAY DATEN

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

GRAFIK 78 %

SOUND 80 %

RATING **82 %**



○ Verstärkung: Weitere Spieler können jederzeit ins laufende Abenteuer einsteigen.

NHL 2002

mArk Liebold

Du denkst, du bist hart? Dann schnapp dir den Schläger und beweise es!



○ Kleine Symbole neben den Spielernamen zeigen, ob es sich um einen guten Schützen oder Bodychecker handelt.



○ Im Breakaway-Modus zoomt die Kamera näher an das Spielgeschehen heran.



Die ersten PlayStation2-Spiele können getrost als Testobjekte angesehen werden. Auch die Titel aus dem Hause EA bilden da keine Ausnahme. Inzwischen weiß man jedoch um die Fähigkeiten der Next-Generation-Konsole, wie EA Sports mit NHL 2002 eindrucksvoll vor Augen führen.

Holiday on Ice...

Die Anzahl der Teams (30 NHL-, 4 Allstar-, 20 Nationalmannschaften) und Spielmodi (Saison, Playoffs, Turnier, Shootout) sind mit denen von NHL 2001 identisch. Dabei versteht es sich von selbst, dass sämtliche Teamroster auf dem neuesten Stand sind; schließlich handelt es sich um einen EA-Sports-Titel. So hält nun beispielsweise der tschechische Nationaltorwart Dominik Hasek den Kasten nicht mehr für die Buffalo Sabres, sondern für die Detroit Red Wings sauber. In Bezug auf Gameplay und Features bestehen zwischen NHL 2002 und der Vorjahresversion gravierende Unterschiede. Allen voran die stabile Framerate und die daraus resultierende Spieldynamik fallen sofort

positiv auf. Wo in der letzten Saison noch bei jedem Linienwechsel der Spielfluss ins Stocken geriet, flitzen die Kufencracks nun mit atemberaubender Geschwindigkeit über die spiegelnde Eisfläche.

Die Breakaway-Kamera ist ein neues Feature. In besonders spannenden und actiongeladenen Situationen (spektakuläre Parade, harter Bodycheck etc.) wechselt die Perspektive und ihr könnt das Geschehen aus nächster der Nähe und in Zeitlupe Revue passieren lassen.

... aber mit Puck

Damit das langwierige Saisongeschehen auf Dauer nicht öde wird, implementierte EA Sports das Trading-Card-System. Dieses kam bereits in der Madden-Serie zum Einsatz. Erfüllt ihr während einer Begegnung vorgegebene Ziele, wie etwa „ein Tor nach einem Abpraller erzielen“ oder „ein Spiel zu null gewinnen“, erhaltet ihr dafür eine bestimmte Anzahl an Punkten. Mit diesen kann man digitale Trading Cards erwerben. Mit Hilfe der Sammelkarten seid ihr in der Lage, die Fähigkeiten eurer Spieler für einen kurzen

Zeitraum zu verbessern oder Cheats und neue Torfeerszenen freizuschalten.



FAZIT

Mit NHL 2002 werden digitale Eishockeyträume Realität. Die Begegnungen zwischen den NHL-Teams können an Schnelligkeit, Härte und Dynamik kaum noch überboten werden. Genau so muss Eishockey sein!

Die technische Präsentation ist nicht minder beeindruckend. Verbesserte Animationen und Texturen lassen die Feldspieler nun noch realistischer aussehen. Das Zusammenspiel der Hockeycracks ist beispielhaft. Fast könnte man glauben, wirklich in einer Eishockeyarena zu sitzen. Dies liegt aber auch an der grandiosen Stadionatmosphäre. Erstmals in der Geschichte der NHL-Serie ist auch der Kommentar gelungen. Michael Leopold und Rick Amann sorgen mit ihrem Fachwissen und der einen oder anderen spitzfindigen Bemerkung für eine ansprechende Untermauerung des Spielgeschehens.

Einziger Negativ-Punkt sind die langen Ladezeiten. Diese sind jedoch leicht zu verschmerzen.

POSITIV NEGATIV

- keine Slowdowns
- hohe Spielgeschwindigkeit
- dynamisches Gameplay
- atmosphärische Soundkulisse
- Trading-Card-System
- lange Ladezeiten

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Eishockeyspiel	Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	Mai 2001		

GRAFIK 87 %

SOUND 84 %

RATING 89 %



○ NHL 2002 ist das erste PS2-Spiel, das über dts-Sound (Digital Theater Systems) verfügt.



Toni Opl

Dave Mirra FREESTYLE BMX 2002

Der „Miracle Boy“ gibt sein PlayStation2-Debüt. Überflieger oder Plattfuß?



○ Luc-E stilecht mit gelbem Bike! Kombinationen verschiedener Tricks füllen das Punktekonto.



○ Freizeitparadies: ein riesiger Vergnügungspark.

PS2 Verkehrte Welt: Während sich Tony Hawk auf der PSone mit spielerischer Leichtigkeit an die Spitze des Fun-Sport-Genres skatete, fiel es seinen BMX-Kollegen Mat Hoffman und Dave Mirra deutlich schwerer, sich als Videospielcharaktere zu etablieren.

Harte Realität

Z-Axis musste schnell feststellen, dass die komplexe Physik eines BMX-Rades nicht so einfach virtuell umzusetzen ist. Erst der „Maximum Remix“ verlieh dem mäßigen Dave Mirra Freestyle BMX dank zusätzlicher Features und Bonus-CD den nötigen Kaufanreiz. Auf der PS2 gelobte man jedoch von Anfang an Besserung. Neben Grafik und Sound sollte vor allem das Handling in den Fortsetzungen deutlich authentischer ausfallen. Dieses hochgesteckte Ziel hat man leider wieder nicht

erreicht. Genau genommen hat sich die Rad-Physik betreffend rein gar nichts gegenüber dem Vorgänger getan. Der Rest wurde mehr oder weniger zufriedenstellend aufpoliert, das eigentliche Spielprinzip und die Steuerung eins zu eins vom Original übernommen.

Alles dreht sich...

... um Respekt! Zumindest im Karriere-Modus steht das eigene Ansehen bei den konkurrierenden Bike-Profis an vorderster Stelle. Um sich Achtung unter den Gleichgesinnten zu verschaffen, gilt es, in jedem Level gleich mehrere Aufgaben nacheinander zu erledigen. Während man anfangs meist nur ein Obstacle grinden oder bestimmte Objekte über den Haufen fahren muss, sind für die späteren Prüfungen haarsträubende Trickkombinationen gefragt. Außerhalb des Karriere-Modus bietet sich euch die Chance für eine Einzel-Session und den sogenannten „Free Ride“. In Sachen Multiplayer gibt es die aus den Vorgängern bekannten Variationen wie „Best Run“ oder „Longest Grind“.

Darüber hinaus können sich Hobby-Konstrukteure mit dem neuen Park-Editor ihren ganz individuellen Traumspot erstellen. Als kleines Schmanke! lassen sich im Karriere-Modus nicht nur bessere Bikes und Original-Klamotten von diversen Sponsoren erspielen, sondern auch jede Menge zusätzlicher Bauteile für den Park-Editor.



○ Manchmal begegnet ihr anderen Bikern.

FAZIT

Trotz aller Bemühungen seitens der Entwickler merkt man diesem Titel eines gewaltig an: den Termindruck! Hieraus ergeben sich beinahe die gleichen Schwächen wie beim PSone-Vorgänger. Die Bike-Physik wurde kaum überarbeitet, die ungenaue Steuerung sorgt in Verbindung mit der hektischen Kameraführung und dem zu hohen Spieltempo stellenweise noch immer für ein chaotisches Gameplay. Lange Trick-Combos wie in Tony Hawk sind nur in der Theorie möglich. Auch in allen anderen Aspekten wird lediglich Mittelmaß geboten. Die Grafik könnte für PS2-Verhältnisse deutlich detaillierter und ausgereifter sein, der Soundtrack ist mit einem Mix aus älteren und aktuellen Titeln eine durchwachsene Angelegenheit. Beachtenswert sind hingegen die weitläufigen, abwechslungsreichen Areale und das umfangreiche Treckrepertoire der polygonalen Stuntmen. Für eine vollwertige PS2-Fortsetzung hatten wir allerdings erheblich mehr erwartet.

POSITIV

- weitläufige Areale
- umfangreiches Trickrepertoire

NEGATIV

- unpräzise Steuerung
- hektische Kameraführung
- kantige, karge Optik

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Fun-Sport	Hersteller	Acclaim Entertainment
			www.acclaim.de
Entwickler	Z-Axis		
Preis	ca. 109,- DM		
Erhältlich ab	05. Oktober 2001		

GRAFIK 68 %

SOUND 73 %

RATING **72 %**



Sven Liebold

MADDEN NFL 2002

PS2 Letztes Jahr konnte in Amerika Madden NFL 2001 zum Verkaufsstart der PS2 mächtig abräumen. Schon damals präsentierte uns Electronic Arts eine fast perfekte Football-Simulation, die einer Fernsehübertragung beängstigend nahe kam. In diesem Jahr setzen die Entwickler von Tiburon noch eins oben drauf.

Was dem Betrachter sofort ins Auge fällt, sind die wahnsinnig realistischen Animationen, die nun im Vergleich zum Vorgänger noch um einiges dynamischer wirken. Wenn die Polygon-Gladiatoren krachend aufeinander knallen, kann man den Unterschied zwischen Videospiel und Realität fast nicht mehr ausmachen.



○ Auch Frankfurt Galaxy tummelt sich im Team-Roster.

Darüber hinaus spendierte man dem neuen Madden neben den obligatorischen Turnieren. Auch eine Vielzahl an neuen Spielmodi. Vor allem der sich über 30 Jahre erstreckende Franchise-Mode sollte für lange Zeit beschäftigen. Einzig der Kommentar von John Madden und Pat Summerhall ist nicht immer unbedingt passend zum Spiel und könnte etwas abwechslungsreicher sein. Obwohl es sich bei diesem Sport eher um eine Randgruppenerscheinung handelt, sollte man ruhig mal einen Blick riskieren. Zumal der Easy-Play-Mode Anfängern einen schnellen Einstieg ermöglicht. Football-Begeisterte sollten schon mal den Helm zurechtrücken und den nächsten Verkäufer tackeln.



○ Animation und Grafik sind exzellent.



○ Zielgenaues Werfen und Fangen sind das A und O beim Football.



PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Tiburon		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	Oktober		

GRAFIK ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 89 %

SOUND ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 87 %

RATING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 88 %



Sven Liebold

NFL QB CLUB 2002

PS2 Acclaims PS2-Football-Spiele haben eine lange Tradition. Besonders auf dem Nintendo 64 galten die NFL QBs als absolute Referenz. Leider machten die Entwickler aber den Fehler, genau dasselbe Spiel fast 1:1 auf Sonys neue Konsole umzusetzen. Denn diesmal steht Sportgigant Electronic Arts bereits auf dem Spielfeld, die ja schon im letzten Jahr mit Madden NFL 2001 den absoluten Referenztitel in diesem Genre aufs Grün legten.

NFL QB 2002 ist mit Sicherheit kein schlechtes Spiel, doch es fehlt einfach an dem technischen und spielerischen Fein-

schliff. Unübersichtliche Kameraführung und die kaum erkennbare Markierung der aktiven Spieler führen oft zu Verwirrung. Die Menüführung der Taktiken ist auch nicht optimal ausgefallen und das Verhalten der Gegner fast immer abschätzbar.

Einziges Highlight ist die exklusive Quarterback-Challenge-Lizenz. Bei diesem Event messen sich die besten Teamführer in einem lustigen Wettbewerb, in Disziplinen wie Präzisionswerfen, Hindernislauf und ähnlichen Geschicklichkeitsprüfungen. Acclaims NFL-Variante ist aber eben meilenweit von dem Gameplay eines Madden NFL 2002 entfernt.



○ Die Quarterback-Challenge sorgt für kurzweilige Unterhaltung.



○ Bei Acclaims Football sind alle 31 NFL-Teams und über 1500 virtuelle Spieler vertreten.



○ Leider fehlt dem gesamten Spiel die nötige Portion Feinschliff.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Acclaim
			www.acclaim.de
Entwickler	Acclaim Studios Austin		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	Oktober		

GRAFIK ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 78 %

SOUND ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 70 %

RATING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 65 %





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

**Ab 27.09.
am Kiosk!**

DVD VISION
Ausgabe 10/01

**MÄCHTIG!
UNSERE DVD DES MONATS**

STAR WARS
Episode I - Die dunkle Bedrohung

DIE TOP-HIGHLIGHTS
Der Exorzist - Neue Fassung
Duell - Enemy at the Gates
Der Pate - DVD Collection
Little Nicky - Satan Junior

NEUE CODE-1-DVDS
The Mexican, Exit Wounds,
3000 Miles to Graceland

PLUS: IFA-SPECIAL
Alle Hardware-Neuheiten

SCHON GETESTET!

FORREST GUMP

**ÜBER-
SICHT:
Die TOP-
50-DVDS**

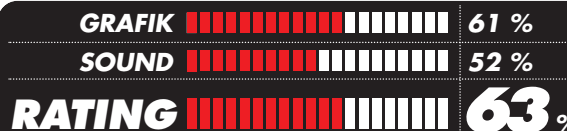
OKTOBER 2001 | 05.28 | UFF 6.00 | NE 180 | 6 MARK

DVD VISION PEPPT EUER HEIMKINO AUF.

HIDDEN INVASION

kannter Fighting-Force-Manier schlägt ihr euch durch die Horden von Kontrahenten. Insofern euch die liegen gelassenen Wunden eurer Opfer nicht zusagen, können auch die herumstehenden Kisten zu Wurfgeschossen umfunktioniert werden. Hidden Invasion ist zwar eine nette Abwechslung zu Genrekollegen – mehr aber auch nicht. Durchschnitt!

System	PlayStation2		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Virgin Interactive www.vid.de
Entwickler	TOKA / Conspiracy Ent.		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	Ende September		



⊕ Die Kamera schwenkt oft herum, dadurch ist nicht immer die optimale Übersicht garantiert.

EPHEMERAL FANTASIA

kann sich auch hier kein Einwohner an die ständig wiederkehrende Zeitschleife erinnern – außer der Protagonist. Ihr müsst also innerhalb der besagten fünf Tage alles richtig machen und vor allem in den Dialogen immer die richtigen Antworten geben. Jedoch sind die Handlungswege meist unlogisch und nur sehr schwer nachvollziehbar. Zudem nerven das ständige Flimmern und die häufigen Ladezeiten gewaltig. Auch kann die Grafik in keiner Weise überzeugen. Die Kämpfe sind zwar flüssig und das Kampfmenü leicht bedienbar, aber dennoch unausgeglichene. Ein niedliches Karnickel richtet weitaus mehr Schaden als ein bedeutend größeres Monster an! Wo gibt es denn sowas?

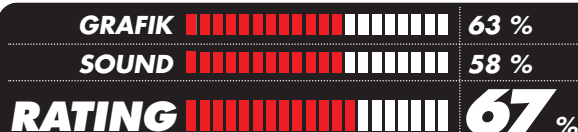


Stets werden Kompass und Uhr eingeblendet, um bei Verabredungen pünktlich zu erscheinen.



❶ Das Gitarren-Feature, welches für manchen Spieler Kaufgrund gewesen wäre, wurde in den westl. Versionen weggelassen.

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



X-MEN

Mutant Academy 2

Heiko Strobel

Der glatzköpfige Professor Xavier schickt seine Mutanten erneut in den Ring.



○ Diesmal können Combo-Attacken in der Luft ausgeführt werden.



○ Das Kampfsystem basiert auf dem Street-Fighter-Prinzip.

PSone

Zu den derzeit bekanntesten Comic-Helden gehören wohl eindeutig die X-Men. Marvel brachte 1963 das erste Comic des Heldenteams auf den Markt. Die aus der Feder von Stan Lee und Jack Kirby stammende Truppe wurde nach sieben Jahren aufgrund einer zu geringen Leserschaft beinahe wieder abgesetzt. 1975 reformierten Roy Thomas und Len Wein die Idee und brachten die X-Men als internationales Mutanten-Team zurück. Dieses Konzept fand größeren Anklang bei der Bevölkerung. Anhand des Spielfilmes, welcher vergangenes Jahr die Kinokassen sprengte, wurde auch dem letzten Unwissenden die Existenz der Mutanten-Gruppe näher gebracht.

Alles beim Alten

Wie bereits im Prequel stehen euch auch im zweiten Teil der Mutant Academy vier

Spielmodi zur Verfügung. Im Academy-Modus könnt ihr Trainingseinheiten absolvieren. Entweder schlagt ihr blind auf euer Gegenüber ein oder durchläuft das achtstufige Academy-Training von Prof. X, angefangen bei Standard- über Spezial- bis hin zu Combo-Attacken. Im Survival-Modus steht euch lediglich ein gefüllter Lebensbalken pro Runde zur Verfügung. Mit diesem gilt es, sich durch eine schier unendliche Schar von Kontrahenten zu schlagen. Ein Zwei-Spieler-Modus ist für Duelle gegen einen Freund vorhanden. Des Weiteren müssen im Arcade-Modus zehn Gegner besiegt werden, um neue Outfits, Outros oder Bilder freizuschalten.

Frischfleisch

Die ursprüngliche personelle Besetzung wurde gänzlich vom Vorgänger übernommen. So sind unter anderem Cyclops, Wolverine, Gambit, Toad und Magneto auch diesmal wieder mit von der Partie. Allerdings gesellen sich auch sechs neue polygonale Haudegen hinzu. Havok, Nightcrawler, Rogue und Forge können bei Spielstart sofort angewählt werden, Psylocke und Juggernaut müssen hingegen erst freigespielt werden. Jeder Charakter steigt in seinem Original-Dress in den Ring und kämpft mit den für ihn typischen Mutantenkräften. Jeder Fighter kann auf drei verschiedene Spezialattacken zurückgreifen – sofern der jeweilige Statusbalken aufgeladen ist.



○ Als Schmankerl werden auch Prof. X und Spider-Man als Secret-Charaktere verfügbar.

FAZIT

Paradox Development bringt mit X-Men: Mutant Academy 2 eine überarbeitete Version des Vorgängers. Die farbenfrohe Grafik ist hierbei unangetastet geblieben. Zweidimensionale Kämpfe werden auf dreidimensionalen Umgebungen ausgetragen. Knallige Lichteffekte unterstreichen den Spielablauf gekonnt. Neuerungen im Kampfsystem gestalten den Prügler zwar etwas umfangreicher, doch letzten Endes kann die Keilerei nur sechs neue Charaktere sowie Kampfarenen vorweisen. Für Besitzer des Prequels ist der Titel aufgrund der dürftigen Überarbeitung kein Pflichtkauf, alle anderen können nach ein paar Testkämpfen im Geschäft zugreifen.

POSITIV

- viel freispielfähiges Bonusmaterial
- optisch ansprechend
- zugängliche Steuerung

NEGATIV

- wenig Neuerungen im Vergleich zum Prequel
- teilweise schwere, kaum ausführbare Combos

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Beat'em Up	Hersteller	Activision
		www.activision.de	
Entwickler	Paradox Development		
Preis	ca. 59,- DM		
Erhältlich ab	September 2001		

GRAFIK 79 %

SOUND 78 %

RATING 80 %

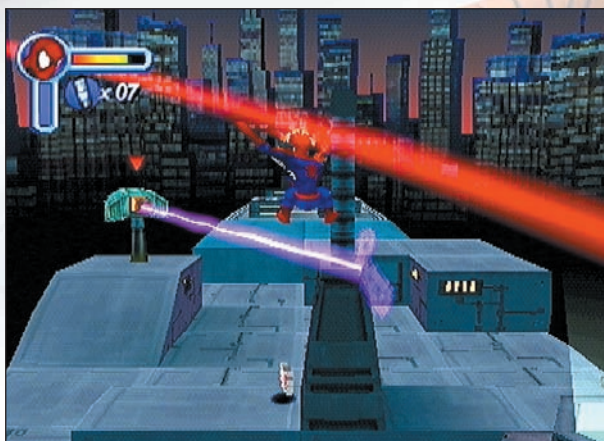


mArk Liebold

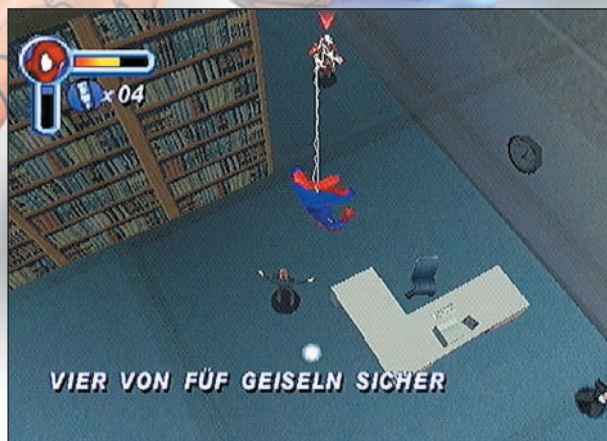
SPIDER-MAN

Enter Electro

Manche Menschen haben Angst vor Spinnen. Vor Peter Parken müssen sich jedoch nur Gangster fürchten.



○ Droht Gefahr, schlägt Spider-Mans Spinnensinn Alarm.



○ ICH KOMME! Das Ejakulat traf ihn mitten ins Gesicht!

PSone

Spider-Man ist wieder da! Nach einem Jahr Pause kehrt der beliebte Superheld erneut auf die PSone zurück. Für Spider-Man 2: Enter Electro zeichnet sich jedoch nicht wie beim Vorgänger Neversoft Entertainment, sondern das New Yorker Entwicklerstudio Vicarious Visions verantwortlich.

Auf ein Neues!

Kaum hat die Spinne die Pläne des Doctor Octopus und seiner Helfer vereitelt, droht auch schon das nächste Unheil. Die bezaubernde Dr. Watts hat eine Maschine entwickelt, die es Menschen erlaubt, mit Hilfe ihrer eigenen Körperenergie ungeheure Kräfte zu entwickeln. Der böse Electro ist ganz

darauf versessen, das Bio-Nexus-Gerät in die Finger zu bekommen, denn in seinen Händen würde der mysteriöse Apparat zu einer tödlichen Waffe werden. Natürlich kann Spidey dies nicht zulassen. Und so macht er sich auf, dem energiegeladenen Bösewicht das Handwerk zu legen. Das heroische Vorhaben entpuppt sich jedoch als weitaus gefährlicher als zunächst angenommen. Electro treibt nicht alleine sein Unwesen. Der Verbrecherkönig hat eine ganze Riege subversiver Elemente um sich gesammelt, die allesamt dem sympathischen Fassadenkletterer das blau-rote Kostüm über die Ohren ziehen wollen. Neben gewöhnlichen Schlägern und Kleinkriminellen halten noch weitaus gefährlichere Schurken dem Rädelsführer die Stange. So trifft ihr im

Laufe des Abenteuers auf bekannte Bösewichter wie etwa den Sandman, Hammerhead, Shocker oder die Echse.

Mach mir die Spinnel!

Spider-Man hat seit seinem ersten PSone-Auftritt vor einem Jahr nichts dazugelernt. Mittels der Action-Buttons springt ihr in die Höhe, prügelt eure Gegner windelweich oder betätigt den Netzspinner am Unterarm des Superhelden. Die synthetische Netzflüssigkeit ist vielseitig verwendbar. So seid ihr nicht nur in der Lage, euch von Hausdach zu Hausdach zu schwingen. Je nach Wunsch könnt ihr Netzbälle verschießen, einen schützenden Schild formen, Spideys Fäuste mit Hilfe der stahlharten Fasern verstärken, die fiesen



○ Mittels verschiedener Seren könnt ihr eure Netzfäden vereisen oder elektrisch aufladen.



○ Der Spinnenkompass zeigt an, in welche Richtung ihr euch bewegen müsst.



○ Um das Flugzeug zu stoppen, bedarf es einer Menge Netzflüssigkeit und Geduld.



○ Peter Parker kann sich sowohl mit den Fäusten als auch mit den Füßen zur Wehr setzen.

Ganoven einspinnen oder selbige zu euch heranziehen. Dank einer Zielfunktion könnt ihr sicher gehen, dass eure Angriffe immer ins Schwarze treffen.

Die Fähigkeiten von Spider-Man Peter Parker beschränken sich allerdings nicht nur auf das Versprühen von künstlichen Spinnennetzen. Dem Biss eines radioaktiven Krabbeltiers hat der Fotoreporter zu verdanken, dass er ohne jegliche Hilfsmittel an Wänden und Decken entlangklettern kann. Diese Gabe befähigt euch von allen Seiten an die ahnungslosen Großstadterroristen heranzuschleichen oder Alarmanlagen und Hindernisse zu umgehen.

Die Jagd nach Electro und seinen Kumpen verschlägt Spider-Man an die unterschiedlichsten Schauplätze. Die Dächer Manhattans sind vor euch ebenso wenig sicher wie abgelegene Flughäfen, streng bewachte Lagerhäuser oder Hightech-Laboratorien. In jedem der Level gilt es, eine der zahlreichen Aufgaben zu erledigen. So muss man beispielsweise ein außer Kontrolle geratenes Flugzeug stoppen oder das Sicherheitssystem eines Forschungszentrums lahm legen. Oft genügt es hierfür, einfach einen Schalter umzulegen oder ein be-

stimmtes Objekt zu zerstören. Ab und an sind jedoch auch der Verstand, Fingerspitzengefühl und das richtige Timing gefragt. Geschickte Spieler erhalten Boni in Form von Comiczeichnungen, Storyboards oder neuen Kostümen. Letztere dienen nicht nur der Verschönerung des Charakters, sondern verfügen über besondere Schutzfunktionen.

Pfui Spinne!

Technisch unterscheidet sich Spider-Man 2: Enter Electro nicht im geringsten vom Prequel. Das Spiel vermittelt eine authentische Comicatmosphäre, was nicht zuletzt auf die gelungene Soundkulisse zurückzuführen ist. Die Grafik ist für PSOne-Verhältnisse noch immer relativ gut, wenn auch etwas schlicht. Leider werden die positiven Aspekte von der hakeligen Steuerung und der katastrophalen Kameraführung zunichte gemacht. Scheinbar vollkommen unkontrolliert wechselt der Blickwinkel von einer Sekunde auf die andere. Dies ist vornehmlich in engen Räumen und bei hektischen Kämpfen extrem störend. Schnell verliert man so die Orientierung und endet mit herausgerissenen Spinnenbeinchen in irgendeiner dunklen Ecke.



○ Kleine Geschicklichkeitsspiele lockern das Geschehen auf.

FAZIT

Ausgesprochen! Wirkliche Neuerungen bietet Spider Man 2: Enter Electro im direkten Vergleich mit seinem Vorgänger nicht. Die Rätsel und Actionsequenzen ähneln dem ersten Teil zu sehr, als dass wirkliche Abwechslung aufkommen könnte. Es fehlen die Innovationen, ein paar neue Ideen, der frische Wind, der jeden Nachfolgetitel umwehen sollte. Zudem weist das Game zu viele technische Mankos auf. Die Kombination aus schlechter Kameraführung, ungenauer Steuerung und unausgewogenem Schwierigkeitsgrad bringen selbst den ausgeglichsten Spieler nach einiger Zeit auf die Palme. Wer bereits Spider-Man in seinem Regal stehen hat und kein wirklich eingeschworener Spidey-Fan ist, kann sein Geld getrost sparen.

POSITIV

- atmosphärisches Comicambiente
- viele versteckte Extras

NEGATIV

- schlechte Kameraführung
- hakelige Steuerung
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- monotones Gameplay

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Spider-Man	85%	10/00
2. MediEvil II	85%	04/00
3. Spider-Man 2: Enter Electro	62%	10/01

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Action-Adventure	Hersteller
		Activision
		www.activision.de
Entwickler	Vicarious Visions	
Preis	ca. 79,- DM	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK 79 %

SOUND 78 %

RATING **62 %**



○ Herumstehende Kisten oder explosive Flaschen helfen euch beim Kampf gegen die Gangster.



...Sammlung ist nicht komplett?

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

play 11/00	play 12/00	play 01/01	play 02/01	play 03/01
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	Player's Guide Final Fantasy IX Kessen 2 Fear Effect: Retro Helix (Teil 1) Dead or Alive 2 - Moves (Teil 1)
play 04/01	play 05/01	play 06/01	play 07/01	play 08/01
Player's Guide Final Fantasy IX (Geheimnisse) Fear Effect: Retro Helix (Teil 2) Dead or Alive 2 - Moves (Teil 2) MDK 2 - Armageddon (Teil 1)	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 09/01				
Player's Guide Resident Evil Code: Veronica (Teil 2) Flucht von Monkey Island Gran Turismo 3 A-spec Onimusha Warlords Sheep Dog 'n' Wolf (Teil 1)				

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 ☐
play 01/00 ☐	play 05/00 ☐	play 09/00 ☐	play 01/01 ☐	play 05/01 ☐	play 09/01 ☐

pro Heft 6,90 DM =

außer play 01/01 (mit Video) Heft 8,90 DM =

Gesamtbetrag:

+ 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

ATLANTIS

Das Geheimnis der verlorenen Stadt

PSone Auch wenn man Disneys neuestes Leinwand-Spektakel noch nicht gesehen hat, lohnt sich ein Abstecher ins versunkene Atlantis auf der PSone allemal. Begleitet den Filmhelden Milo und seine Freunde auf ihrer gefährlichen Reise in die sagenumwobene Stadt. Das Abenteuer beginnt in Mr. Whitmores Herrenhaus, wo Milo erste Instruktionen für die gewagte Expedition entgegennimmt. Ein ausführliches Tutorial vermittelt hier auch den jüngsten Zocker-Semestern die Steuerung und die Verwaltung der

Ausrüstungsgegenstände. Im Verlauf des Spiels gelangt ihr dann an viele, an das Zelluloid-Vorbild angelehnte Örtlichkeiten. Verschiedenste Kreaturen wie Felsen- und Lava-monster, gefährliche Krabben, atlantische Tiger, Jetis, Echsenkrieger und Steinwächter erschweren die Erkundungstour.

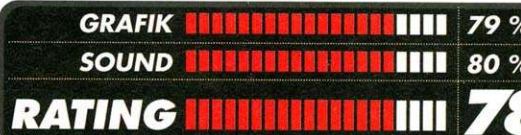
In Sonys kindgerechter Mixtur aus Action-Adventure und Jump 'n Run wechseln sich simpel gestrickte Rätsleinlagen und knifflige Sprungpassagen ab. Zahlreiche Mini-Games wie der Bumerang-Schießstand oder der Kampf mit einem Unterwassermonster lockern das Spielgeschehen auf und sorgen für Abwechslung. Aus dem Comic-haften Grafikstil, der guten Synchronisation und der dichten Soundkulisse ergibt sich eine nahtlos gelungene Präsentation, die ein cineastisches Vergnügen garantiert. Einzige Steuerung hätte (vor allem in den Sprungpassagen) einen Tick präziser und direkter ausfallen dürfen. Ansonsten gib'ts – auch in puncto Umfang – nichts zu bemängeln. Aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrades werden sich geübte Abenteurer allerdings schnell unterfordert fühlen. Für Kids eben!



Gelegentlich müssen Milos Freunde eingreifen.

PLAY DATEN

System	PSone	
Genre	Action-Adventure	Hersteller
Entwickler	Disney Interactive/ Eurocom	
Preis	ca. 59,- D	
Erhältlich ab	01. November 2000	



Der Kampf gegen den gefräßigen Leviathan.

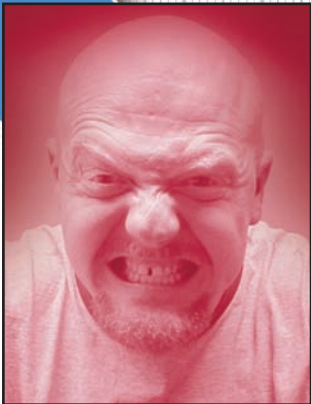


playcharts

LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

David „Red“ Shaffer
27 Jahre, aus Gerbrunn



1.	Syphon-Filter-Serie	PSone
2.	Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone
3.	Dino-Crisis-Serie	PSone
4.	Metal Gear Solid	PSone
5.	Medal of Honor: Underground	PSone

...und was wird in der Industrie gespielt?

Stephan Mathé

Product Manager,
Eidos Interactive



1.	Commandos 2 - Men of Courage	PC, PS2
2.	Guitar Freaks	PSone
3.	Virtua Tennis	Dreamcast
4.	Max Payne	PC
5.	Jetski Riders	PS2

Händlercharts - www.amazon.de

1.	Resident Evil Code Veronica X	PlayStation2
2.	Gran Turismo 3 A-spec	PlayStation2
3.	Breath of Fire 4	PSone
4.	XG3: Extreme-G Racing	PlayStation2
5.	Onimusha Warlords	PlayStation2
6.	Gran Turismo 2	PSone
7.	Red Faction	PlayStation2
8.	Harvest Moon: Back to Nature	PSone
9.	Final Fantasy VII	PSone
10.	Final Fantasy VIII	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.	Jikkyou Powerful Pro Baseball 8	Konami	PlayStation2
2.	Devil May Cry	Capcom	PSone
3.	Parappa the Rappa 2	Sony	PlayStation2
4.	Everybody's Golf 3	Sony	PSone
5.	Beatmania II DX 5th Sstyle: New songs collection	Konami	PlayStation2

play TOP 5

PlayStation2 hin, PSone her - ab und an hat auch der gemeine Redakteur eine Abwechslung zur ständigen Zockerei nötig. Da kommt die DVD-Funktion der PS2 gerade recht. Deshalb verraten wir euch diesmal die Blockbuster, für die wir zur Zeit gerne den Controller aus der Hand legen

Sven

1.	The Exorcist - Director's Cut
2.	The Black Hole
3.	Transformers - The Movie
4.	Snatch
5.	The Doors

mArk

1.	Fight Club
2.	Der schmale Grat
3.	Der Soldat James Ryan
4.	Sleepy Hollow
5.	Der 13. Krieger

Toni

1.	The Matrix
2.	Pitch Black
3.	Tron
4.	Snatch
5.	Gladiator

Dirk

1.	Full Metal Jacket
2.	Spawn -The ultimate Collection
3.	08/15, Teil 1-3
4.	Alien Legacy
5.	Bang Boom Bang

Heiko

1.	Rocky.
2.	Rocky II
3.	Rocky III
4.	Rocky IV
5.	Rocky V.

Gunther

1.	indiziert
2.	Stacy-Valentine-Filme
3.	Silvia-Saint-Filme
4.	beschlagnahmt
5.	beschlagnahmt

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

COLIN MCRAE RALLY



Acht Kurse mit jeweils sechs Etappen voller heimtückischer Haarnadelkurven und gewiefte Kontrahenten – 1998 war das große Jahr für den Rallye-Fahrer Colin McRae auf PSone. Jede Etappe ist eine Klasse für sich. Der Kampf gegen die Zeit eine Herausforderung. Ein Muss zum Preis von ca. 30 DM.

Rating	★★★★
Hersteller	Codemasters
erhältlich	sofort
Preis	29,99 DM

BUGS BUNNY AUF ZEITREISE



Die Macher des Jump'n Runs orientierten sich für das Spiel größtenteils an den Cartoons der Bugs Bunny – Road Runner Show. Dies merkt man besonders am äußerst liebevollen Design der einzelnen Level. Die Grafik und Animationen sämtlicher Charaktere sind eine wahre Pracht und wurden tadellos umgesetzt.

Rating	★★★★
Hersteller	Infogrames
erhältlich	sofort
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% = ★

RIDGE RACER TYPE IV

Namcos Rennspiel-Serie genießt seit Jahren in PlayStation- und Arcade-Kreisen hohes Ansehen. Teil 4, der im April 1999 für den grauen 32-Bit-Kasten erschien, bietet einen riesigen Fuhrpark mit fiktiven Automarken. Die für PSone-Verhältnisse sensationelle Grafik, sprich die Gestaltung der Vehikel und Rundkurse, sticht ins Auge. Der Soundtrack ist digitaler Balsam für die Ohren.



Rating	★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

CRASH TEAM RACING

Fun-Racer-Fans kommen an dem Top-Titel der Crash-Bandicoot-Erfinder, "Naughty Dog", nicht vorbei. Die Grafikpracht, die dieser Titel auf den heimischen Bildschirm zaubert, lässt im ersten Moment kaum auf die gute alte PSone schließen. Der Schwierigkeitsgrad bleibt durch alle Stages hinweg ausgewogen und fair. Letzten Endes wird sogar Namcos neGcon-Pad unterstützt.



Rating	★★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

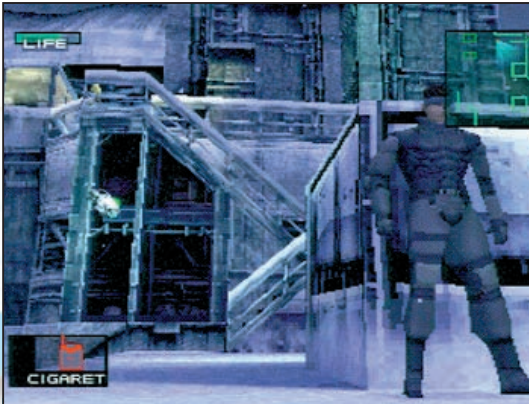
MOTO RACER WORLD TOUR

Für alle fanatischen Motorrad-Fans ist Moto Racer World Tour die absolut erste Wahl. Trotz des relativ hohen Anspruchs in Sachen Handling bzw. Kontrolle der Bikes hat man sich nach konzentriertem Üben relativ flott eingespielt. Genaue Streckenkenntnis ist hier unabdingbar. Hat man den Dreh rausgefunden, bereitet Motor Racer World Tour einen Heidenspaß.



Rating	★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

METAL GEAR SOLID



○ Beide Spiele fesseln stundenlang an das Joypad. Metal Gear Solid ist die absolute PSone-Referenz.

Rating	★★★★★
Hersteller	Konami
erhältlich	sofort
Preis	59,99 DM

Leider existiert für Deutschland noch kein genauer Erscheinungstermin des PS2-Highlights Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Um für das bevorstehende Abenteuer bestens gewappnet zu sein, veröffentlichte Konami vor geraumer Zeit die PSone-Spiele Metal Gear Solid und Metal Gear Solid: Special Missions in einer schicken Kartonbox. Agent Solid Snake muss innerhalb von 24 Stunden die Entsorgungsanlage für Atomwaffen auf Shadow Moses Island im Fox-Archipel in Alaska infil-

trieren. Sein Auftrag: Die Befreiung des DARPA-Chefs Donald Anderson und Arm-Tech-Präsidenten Kenneth Baker. Beide werden von Terroristen festgehalten. Zudem soll das Ex-Mitglied der Fox-Hound-Spezialeinheit unterbinden, dass die Geiselnehmer zum atomaren Gegenschlag ausholen. Solid Snake geht bei den Special Missions ins Trainingslager. In rund 300 Levels darf er Geschick, Spürsinn und taktisches Kalkül unter Beweis stellen.

APE ESCAPE



○ Eine Lampe auf dem Kopf zeigt den Gemütszustand der Affen an. Bei Rot geraten die Kreaturen in Rage.

Rating	★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

Sonys Jump'n-Run-Eigengebräu befand sich sage und schreibe dreieinhalb Jahre in der Entwicklung. Heraus kam ein innovativer PSone-Titel, der die Analog-Sticks des Dual-Shock-Controllers konsequent ausnutzt. Umso abgedrehter ist deshalb die Story: Ein zerstreuter Professor steht kurz vor der Fertigstellung einer Zeitreise-Maschine. Doch die Pläne des Akademikers werden durchkreuzt. Affe Specter ist mit seinen Artgenossen aus dem Zoo ausgebrochen und in das Labor eingedrungen, um in der Vergangenheit

die Geschichte ganz nach ihrem Gusto zu verändern. Spike, ein Freund des Professors, und sein Kumpel Buzz wollten eigentlich der Testphase beiwohnen, werden jedoch genauso wie alle Affen vom Sog der Zeitmaschine erfasst. Man übernimmt die Kontrolle über Spike. Ziel des Spiels ist es, in mehr als 25 Levels alle Affen einzufangen und in die Gegenwart zurückzuschicken. Mit Kescher, Laserschwert, Affenradar usw. rückt man den Tieren auf die Pelle.

SILENT HILL



○ Harry Masons Lieblingswaffe ist das Stahlrohr. Silent Hill wartet mit mehreren Alternativ-Enden auf.

Rating	★★★★★
Hersteller	Konami
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

Der Survival-Horror-Hit aus dem Hause Konami hat nichts von seinem schaurig-schönen Glanz verloren. Harry Mason zieht es vor, Urlaub zur späteren Jahreszeit zu machen. Diesmal haben er und seine Tochter Cheryl beschlossen, nach Silent Hill zu fahren. Aufgrund einer Autopanne erreichen sie den Stadtrand erst tief in der Nacht. Cheryl schläft tief und fest auf dem Rücksitz, als eine Polizistin auf einem Motorrad an ihnen vorbeidonnert. Nur einen Moment später sieht Harry, wie das

Zweirad nach einem Überschlag neben der Straße liegt. Doch niemand ist zu sehen. Uplötzlich taucht vor seinem Wagen ein Schatten auf. Vor lauter Panik verzieht der Familienvater das Lenkrad. Das Fahrzeug schleudert über die Straße in den Graben. Als Harry endlich das Bewusstsein wiedererlangt, ist seine kleine Tochter wie vom Erdbeben verschluckt. Wohin ist Cheryl verschwunden? Instinktiv macht sich Harry Mason auf den Weg nach Silent Hill...

PLAY PLATINUM

TEKKEN 3



Heihachi Mishima und seine Mannen laden erneut zum dritten King of the Iron Fist Tournament ein. Seit dem letzten Turnier sind 15 Jahre vergangen. Unzählige Kämpfer und Modi geben Anlass für viele ausgiebige Fight-Stunden.

Rating	★★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

EAGLE ONE HARRIER ATTACK



Als Harrier-Pilot im Dienste des United States Marine Corps muss man Hawaii von einer skrupellosen Terrorbande befreien. Der Weg bis zur endgültigen Befreiung der polynesischen Inselkette ist lang, beschwerlich, aber abwechslungsreich.

Rating	★★★★
Hersteller	Infogrames
erhältlich	sofort
Preis	29,99 DM

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2



Action-geladene Hub-schraubersimulation in 3D-Umgebung. 26 abwechslungsreiche Missionen an den diversen Brennpunkten einer imaginären Erde fordern PSone-Piloten ihr ganzes Können ab. Ein Chopper-Spaß für wenig Geld.

Rating	★★★
Hersteller	Eidos Interactive
erhältlich	sofort
Preis	29,99 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. Thunderhawk: Operation Phoenix	Eidos	★★★	play 10/01
Action-Adventure			
1. MDK 2 Armageddon	Interplay	★★★★	play 04/01
2. Fur Fighters	Acclaim	★★★★	play 06/01
3. Project Eden	Eidos	★★★★	play 10/01
Adventure			
1. Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	★★★	play 07/01
2. Shadow of Memories	Konami	★★★	play 04/01
American Football			
1. Madden NFL 2002	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
2. Madden NFL	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NFL QB Club 2002	Acclaim	★★	play 10/10
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
Car Combat			
1. Twisted Metal: Black	SCEE	★★★★	play 10/01
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 2002	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
2. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. ESPN National Hockey Night	Konami	★★	play 06/01
F1 Racing			
1. F1 2001	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
2. F1 Racing Championship	Video System	★★★★	play 03/01
3. Formel Eins 2001	SCEE	★★★★	play 05/01
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. TIF 2002: This is Football	SCEE	★★★★	play 10/01
3. ISS International Superstar Soccer 2000	Konami	★★★★	play 12/00

Die besten PlayStation2-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
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
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. Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames	★★★★	play 10/01
3. Onimusha Warlords	Electronic Arts	★★★★	play 06/01
sonstige Sportarten			
1. Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	★★★★	play 03/01
2. All-Star Baseball 2002	Acclaim	★★★	play 05/01
Strategie			
1. Ring of Red	Konami	★★★	play 06/01
2. Kessen	Electronic Arts	★★★	play 12/00
3. Age of Empires II: The Age of King	Konami	★★★	play 10/01

NHL 2002 - PlayStation2



Mit NHL 2002 werden digitale Eishockeyträume Realität. Verbesserte Animationen und Texturen lassen die Feldspieler nun noch realistischer aussehen. Das Zusammenspiel der Hockeycracks ist beispielhaft. Fast könnte man glauben, wirklich in einer Eishockeyarena zu sitzen. Michael Leopold und Rick Amann sorgen mit ihrem Fachwissen und der einen oder anderen spitzfindigen Bemerkung für eine ansprechende Untermalung des Spielgeschehens. Einziger Negativ-Punkt sind die langen Ladezeiten.

FINAL FANTASY IX - PSOne



Mit dem letzten Final-Fantasy-Titel für die PSOne haben sich die Entwickler von Square noch einmal selbst übertroffen. Eine erstklassige Story mit vielen Subplots verleiht dem Epos den nötigen Tiefgang. Durch den persönlichen Touch, den alle Charaktere durch detailverliebte Animationen erhalten haben, werden alle möglichen Gefühlsschwankungen ausgelöst. Zudem legt die Hintergrundgrafik sowie der Soundtrack eine unbeschreibliche Atmosphäre an den Tag.



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. X-Men Mutant Academy 2	Activision	★★★	play 10/01
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

GEWINNSPIEL

Auch ohne Schutzgeld-Gebühr

Der Pate kommt als Box-Set. Alle drei Teile, zusammen mit einer Menge Bonusmaterial, werden am 11. Oktober die Regale eures DVD-Händlers schmücken. Wir haben zwar noch keinen Test in dieser Ausgabe, dafür aber das Gewinnspiel zum Film. play verlost in Zusammenarbeit mit Paramount Home Entertainment drei Mafia-Pakete.

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1 original Soundtrack zum Film
- 1 original Filmplakat
- 1 Weinflasche, vom Weingut des Meisterregisseurs Francis Ford Coppola höchstpersönlich.

Um teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten: Welcher Hollywood-Star war in jedem der drei Teile zu sehen?

- A: Al Pacino
B: Robert Duvall
C: Robert de Niro

schickt eure Antwort mit der Lösung an:
Cypress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Spaghetti
Max-Planck-Str.13
97204 Höchberg
Einsendeschluss ist der
20. Oktober 2001

Die drei schnellsten
Einsendungen
erhalten jeweils eine
Flasche des Weines.



IN KURZE ERHALTLICH!

STAR WARS - EPISODE 1: DIE DUNKLE BEDROHUNG

Am 25. Oktober ist es soweit. Obwohl die Meinungen über diesen Film auseinander gehen, steht eines felsenfest: An dieser DVD kommt niemand vorbei.

20th Century Fox versorgt alle Fans mit einer vollgepackten Doppel-DVD, die auch den hartgesottensten „Wookiee-Kostüm-Näher“ zufrieden stellen

müsste. Die offizielle Ankündigung lässt einem auf jeden Fall das Wasser im Munde zusammenlaufen. Ach ja... Jar Jar ist aber immer noch im Film.

- Der Film in Dolby Digital 5.1 EX mit THX-Zertifizierung
- Englische Tonspur ebenfalls in 5.1 EX
- Audio-Kommentar mit George Lucas, Rick McCallum, Ben Burtt, Scott Squires, John Knoll, Dennis Muren und Rob Coleman
- Sieben komplett fertig gestellte und anamorphe Deleted Scenes, ebenfalls in Dolby Digital 5.1
- „The Beginning“, eine einstündige Doku über Entstehung und Dreharbeiten, die aus 600 Stunden Filmmaterial zusammengestellt wurde

Behind the Scenes
Storyline

Behind the Scenes
Design

Behind the Scenes
Kostüme

Behind the Scenes
Visual Effects

Behind the Scenes
Kampfszenen

• Teaser und Trailer

• Sieben TV-Spots

• Bildergalerie mit Postern und Werbematerialien sowie unveröffentlichte Bilder von Cast & Crew

• 12 Episoden der „Lynne“-Tagebücher, einer preisgekrönten Internet-Dokumentation

• Vergleich der ersten Animationen bis zum fertigen Film mit Multi-Angle-Funktion



DER PATE - DIE MAFIA-BOX

Die „Der Pate“-Box enthält neben den drei Filmen eine Bonus-DVD mit mehreren Stunden Zusatzmaterial.

- 73 Minuten Dokumentation „Die Pate-Familie“
- Über 40 bisher unveröffentlichte Szenen
- 25 Jahre „Der Pate“ - ein Rückblick • Casting Screen Tests • Foto-Galerie
- Interviews - Die Transformation vom Buch zum Film
- Coppola vergleicht das Buch mit Filmszenen
- Der Stammbaum der Familie Corleone
- Zeitachse zur Familie Corleone • Kostüm- und Produktionsfeaturette
- Behind-the-Scenes Audioaufnahmen mit Schauspielern und der Crew
- Bilder von der Premiere - Ausschnitte von der Oscar-Verleihung
- Hommage an „Der Pate“ • „Die Spornos“ • Kino-Trailer



SNATCH

Columbia TriStar - GB 2000 - 99min



Schweine und Diamanten. In einer turbulenten Achterbahnfahrt berichtet Regisseur Guy Ritchie im Videoclip-Format über das Gangstermilieu.

snatch	Genre	Komödie
	Regie	Guy Ritchie
	Bildformat	1.85:1 (anamorph)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. 50,-DM

DVD-TEST **9**

DVD-EXTRAS **10**

„ONE-PUNCH“ MICKEY



Brad Pitt spricht in Snatch einen absolut verwegenen Zigeunerndialekt, den selbst Engländer in der Originalfassung nicht verstehen konnten. Zum Glück gibt es aber für diese Passagen Untertitel. Der Ausnahmeschauspieler demonstriert erneut seine enorme Verbundenheit zu den Rollen die er spielt.

Wer bekommt den überdimensionalen Diamanten? Und vor allem, wer hat ihn gerade? Um diese und noch eine Menge anderer Probleme geht es in Guy Ritchies zweitem Werk nach „Bube, Dame, König, grAs“. Erneut gelang es dem Londoner Regisseur und Popqueen-Madonna-Popper, einen waschechten „Männerfilm“ in Szene zu setzen: derbe Sprüche, jede Menge fäkale Fachausdrücke, Wetteinsätze, Boxkämpfe, harte Kerle und einige Jungs, die lediglich glauben, hart zu sein.

In Verbindung mit der

fulminanten Schnitt- und Kameraarbeit wirkt Snatch beinahe wie ein knapp 100-minütiges Musikvideo. Das Ergebnis: eine rasante Erzählweise, bei der kein Auge trocken bleibt.

Snatch war Ritchies bis dato teuerster Film. Logisch, könnte man meinen, denn es steht ja auch mit Brad Pitt ein Hochkaräter auf der Besetzungsliste. Falsch gedacht! Mr. Pitt war von „Bube, Dame,...“ so begeistert, dass er den Jungregisseur selbst um eine Rolle in seinem nächsten Film gebeten hatte. Der Hollywoodstar verzichtete sogar freiwillig auf seine 20 Millionen Dollar Standardgage und begnügte sich mit einer wesentlich geringeren Summe. Wer hätte das gedacht?

Beinahe genauso erstaun-

lich ist der Aufwand, der mit dieser DVD-Umsetzung betrieben wurde. Die superb bestückte englische Doppelscheibe wurde lobenswerterweise eins zu eins für den deutschen Markt übernommen. Mit dieser Flut an zusätzlichem Material ist es dem Filmfreak möglich, locker und leicht unterhaltsame vier Stunden mit dem Silberling zu verbringen.

Einziges Manko ist die im Vergleich zur englischen Tonspur etwas undynamische deutsche Lokalisierung. Es fehlt irgendwie der letzte Kick, was vor allem in den zahlreichen Schießereien zu Tage kommt. Ansonsten lässt die DVD kaum Wünsche offen. Für Sammler ein Muss, für alle anderen ein Geheimtipp.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Arme Indy-Fans

In einem Interview mit dem französischen Magazin „Télé 7 Jour“ gab George Lucas bekannt, dass sich die Arbeit an „Indiana Jones 4“ noch weiter verzögern wird. Er scheint wohl mit „Star Wars“ derart beschäftigt zu sein, dass wohl frühestens 2006 mit einer Rückkehr des schlagkräftigen Archäologen zu rechnen ist. Schade eigentlich!

Yeah, Baby, yeah!

„Austin Powers“ geht in die dritte Runde. Der smarte Geheimagent im Auftrag ihrer Majestät wird diesmal gegen den Bösewicht Goldmember antreten. Michael Myers übernimmt dabei nicht nur die Rolle von Powers sondern ebenso die von Dr. Evil, Fat Bastard und Goldmember. Dass er tatsächlich in der Lage ist, all diesen Charakteren unterschiedlichen Charme einzuhacken, haben wir ja bereits im letzten Teil erlebt. „Austin Powers: Goldmember“ soll im Sommer 2002 starten.



Verspätete Lara

Tomb-Raider-Fans müssen sich wohl noch etwas in Geduld üben, bevor sie die gut ausgestattete DVD auch bei uns erwerben können. Erst zum 22. März 2002 soll die Code-2-Scheibe in den Läden stehen. Für alle Ungeduldigen gibt es allerdings ab 21. Dezember, ohne Extras und Schnörkel, die Verleihversion in der Videothek. Vier Monate Distanz zwischen Verkaufs- und Mietversion sind zugegebenermaßen schon sehr unver-schämt.



EXTRAS

Für witzige Unterhaltung nach dem Hauptfilm sorgen z.B. 24 Minuten „kleine Häppchen“ mit Interviewauszügen, ein gut 25-minütiges „Making Of“, ein kurzer Blick hinter

die Kulissen, sechs entfallene Szenen und der Regiekommentar. Das Beste daran: alles ist untertitelt. Die Boni der englischen Doppel-DVD wurden komplett auf eine Disc gepackt.



NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Galaxy Defenders

Die Dreharbeiten zu „Men in Black 2“ sind bereits in vollem Gange. Trotz immenser Gageforderung von Tommy Lee Jones entschlossen sich die Warner Studios nun doch, Agent K wieder zu rekrutieren. Die SFX-Gurus von ILM kümmern sich erneut um die computergenerierten Aliens und sonstige Effekte aller Art. Nach Aussage des Regisseurs Barry Sonnenfeld wird es sehr viel mehr Kontakt mit Außerirdischen geben als beim Vorgänger.

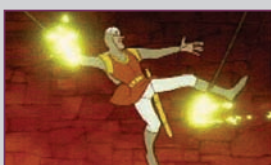


James Bond - Monsterbox

Ab dem 1. November wird es ernst für alle Martini-trinker. Alle 19 James-Bond-Filme in einer Box – das gab's noch nie! Das versüßt vor allem die Wartezeit auf den zwanzigsten Bond-Streifen, in dem angeblich ja auch Ur-Agent Sean Connery als der Vater von 007 agieren soll. Wer gerade ca. 650 DM übrig hat, sollte schon mal Platz im Regal machen.

Dirk is back!

Gary Oldmen und Animations-Legende Don Bluth bestätigten die Arbeit an einem neuen Dragon's Lair-Film. Auf einer Convention in den vereinigten Staaten gaben die beiden bekannt, dass man einen Kinostart im Jahr 2003 anvisiert. Dragon's Lair war der erste „interaktive“ Zeichentrickfilm, der von der Spielhalle über beinahe jedes System geisterte. Sogar für die PlayStation2 sind beide Abenteuer des Ritters Dirk auf DVD erhältlich.



HANNIBAL

BMG – USA 2000 – 126min



Tata! Ein echter Gourmet hat sein Besteck immer am Mann.

Genre	Thriller
Regie	Ridley Scott
Bildformat	2,35:1 (anamorph)
Audio	Deutsch 5.1 DD & 6.1 dts, Englisch 5.1 DD & 6.1 dts
FSK	ab 18 Jahren
Preis	ca. 55,-DM

„Die Zeit der Muße ist vorbei“, schreibt Hannibal und kehrt zurück. Wer jedoch „Schweigen der Lämmer II“ erwartet, wird enttäuscht sein. Wer hingegen „Hannibal“ seinen Status als eigenständigen, durchgestylten Film lässt, dürfte sich gut unterhalten fühlen. Ridley Scotts Interpretation besticht vor allem durch einen ruhigen Erzählfluss und ausgefeilte Ästhetik. Die DVD wird allerdings in zwei Versionen angeboten. Die geschnittene 16er-Fassung ist zwar etwas billiger, jedoch ohne Bonus-DVD und eben um fast zwei

Minuten gekürzt. Echte Briesliebhaber werden sicherlich nicht auf das leckere Finale in seiner ganzen Pracht verzichten wollen, das übrigens auch im Kino einige empfindliche Mägen zum Rebellieren brachte. Also brav nach der 18er-Version fragen! Ausgestattet mit reichlich Bonusmaterial, wie Audio-kommentar, verschiedene Interviews, Trailer und Spots, „Making Of“ etc., sollte die edle DVD in keinem Regal fehlen. Allein der noble Pappschuber im Tagebuch-Look ist seinen Preis wert.

DVD-TEST 10

DVD-EXTRAS 10

LITTLE NICKY – SATAN JUNIOR

Kinowelt – USA 2000 – 87min



Popeyes is fuckin' awesome! Bulldogge Beefy erklärt, wie man Nahrung zu sich nimmt.

Genre	Komödie
Regie	Steven Brill
Bildformat	1,85:1 (anamorph)
Audio	Deutsch 5.1 DD & dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 50,-DM

Die Hölle steht Kopf. Nachdem der Teufel (Harvey Keitel) offiziell seinen drei Söhnen verkündet, dass er noch keine Lust hat, in den Ruhestand zu gehen, stimmt dies zumindest zwei der Anwärter auf den Höllen-thron richtig mies. Die beiden Brüder Adrain und Cassius beschließen daraufhin, in die Welt der Menschen aufzusteigen, um aus der Erde ihre private Unterwelt zu machen. Leider hat sich jedoch durch die Flucht der beiden das Höllenfeuer in Eis verwandelt, so dass keine neuen Seelen mehr „verarbeitet“ werden

können. Adam Sandler übernimmt die Rolle des dritten Sohnes Nicky, der nun auf die Erdoberfläche reisen und seine Brüder zurück in ihre heiße Heimat verfrachten soll. Mit nettem Scheitel, einem unüberhörbaren Sprachfehler und fragwürdigem Klamottengeschmack erkennt man den US-Komiker fast nicht wieder. Nebenbei sorgen jede Menge Kurzauftritte bekannter Showgrößen wie Quentin Tarantino, den Harlem Globetrotters oder gar Meister Ozzy Osbourne für kurzweilige Unterhaltung.

DVD-TEST 9

DVD-EXTRAS 8

TIGER & DRAGON

Kinowelt – CHN 2000 – 115min



Alle tanzen mit: China im Breakdance-Fieber.

Genre	Drama
Regie	Ang Lee
Bildformat	2,35:1 (anamorph)
Audio	Deutsch 5.1 DD & dts, Mandarin 5.1 DD & dts
FSK	ab 18 Jahren
Preis	ca. 55,-DM

Eine wunderschöne, exotische Mischung aus Peking Oper, Romanze und Action. Erzählt wird die tragische Geschichte zweier Liebespaare, die aus traditionellen Gründen wie Ehre und Schicksal nicht zueinander finden. Ang Lees Umsetzung von Wang Du Lus' Roman wurde zu einem Martial-Arts-Epos, das in Ausführung und Präsentation seinesgleichen sucht. Natürlich haben Asienfilme immer ihre eigene exotische Atmosphäre. Die Gesetze der Schwerkraft werden missachtet, während die Akteure, dank der

exzellenten Kameraführung, mühelos durch die Botanik fliegen. Übrigens setzte derselbe Choreograf, der auch schon die Schauspieler in The Matrix aus der Reserve lockte, die atemberaubenden Kämpfe in Szene.

Bild und Ton geben nur geringen Anlass zur Kritik und im reichhaltigen Bonusmaterial darf lange gestöbert werden. Alles in allem eine solide Scheibe, die nicht nur für „Eastern-Fans“ interessant ist. Der aufwändig gestaltete, geschmackvolle Pappschuber macht sich gut in jeder Sammlung.

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 10

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

SEPTEMBER 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
15 MINUTEN RUHM (Verleih)	Kinowelt	Oktober
A HARD DAYS NIGHT	Arthaus	Oktober
AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON	Universal Pictures	18. Oktober
ARISTOCATS	Disney	04. Oktober
ASTERIX DER GALLIER	Kinowelt	Oktober
ASTERIX EROBERT ROM	Kinowelt	Oktober
ASTERIX UND CLEOPATRA	Kinowelt	Oktober
BEN HUR	Warner Home Video	25. Oktober
BLOODSPORT	Kinowelt	Oktober
BUFFALO BILL AND THE INDIANS	Kinowelt	Oktober
CARRIE	20th Century Fox	11. Oktober
CHUCKY 2 – DIE MÖRDERPUPPE IST WIEDER DA	Universal Pictures	11. Oktober
CHUCKY 3	Universal Pictures	11. Oktober
COLD HEART	Paramount Home Ent.	18. Oktober
CONVENT	Universal Pictures	Oktober
DANGEROUS CONNECTION (Verleih)	Warner Home Video	12. Oktober
DAS AUGE – EYE OF THE BEHOLDER	Arthaus	Oktober
DAS GLÜCKSPRINZIP (Verleih)	BMG / UFA	09. Oktober
DEAD END (Verleih)	VCL	Oktober
DER BLAUE ENGEL	BMG / UFA	08. Oktober
DER FUCHS VON PARIS	Kinowelt	30. Oktober
DER KRIEGER + DIE KAISERIN	Warner Home Video	04. Oktober
DER LETZTE KAMPF	BMG / UFA	22. Oktober
DER LETZTE MOHIKANER	Warner Home Video	25. Oktober
DER LÖWE VON OZ UND DIE MAGISCHE BLUME	KiKi / Kinowelt	Oktober
DER PATE – BOX-SET	Paramount Home Ent.	11. Oktober
DER STERN VON AFRIKA	Kinowelt	30. Oktober
DER UNHOLD	BMG / UFA	22. Oktober
DIE DOPPELTE NUMMER (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	25. Oktober
DIE PURPURNEN FLÜSSE (Verleih)	BMG / UFA	30. Oktober
DISNEYS GROBE PAUSE	Buena Vista Home Ent.	25. Oktober
DO THE RIGHT THING	Universal Pictures	18. Oktober
DRACULA (Verleih)	Paramount Home Ent.	18. Oktober
EIN TICKET FÜR ZWEI	Paramount Home Ent.	04. Oktober
EINS, ZWEI, PIE – WER DIE WAHL HAT, HAT DIE QUAL	VCL	Oktober
ENTFÜHRUNG INS ELFENREICH	KiKi / Kinowelt	Oktober
ES BEGANN IM SEPTEMBER	Concorde Home Ent.	10. Oktober
FAST FOOD, FAST WOMEN (Verleih)	Arthaus	Oktober
GEGEN JEDE REGEL (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	11. Oktober
GEGEN JEDEN VERDACHT (Verleih)	VCL	Oktober
HIGHLANDER – ENDGAME	Highlight	18. Oktober
HILFE! ICH BIN EIN FISCH	KiKi / Kinowelt	Oktober
HUNDE WOLFT IHR EWIG LEBEN?	Kinowelt	30. Oktober
IMAX: BLUE PLANET	Warner Home Video	25. Oktober
IMAX: DREAM IS ALIVE – EIN TRAUM WIRD WAHR	Warner Home Video	25. Oktober
IMAX: T-Rex – ZURÜCK IN DIE URZEIT	Warner Home Video	25. Oktober
JUNGLE FEVER	Universal Pictures	18. Oktober
LAUREL & HARDY – VERGISS DEINE SORGEN	Kinowelt	16. Oktober
LEBENSZEICHEN – PROOF OF LIFE (Verleih)	BMG / UFA	09. Oktober
LEGION OF THE DEAD (Verleih)	VCL	Oktober
LOVE AND SEX	Arthaus	Oktober
MISS UNDERCOVER	Warner Home Video	11. Oktober
OLIVER & CO.	Buena Vista	04. Oktober
OVER THE TOP	Kinowelt	Oktober
PHILLIPS TIERSTUNDE	KiKi / Kinowelt	Oktober
PLANET DER AFFEN (6er BOX)	20th Century Fox	11. Oktober
PRICE OF GLORY	Kinowelt	30. Oktober
RAMBLING ROSE – DIE LUST DER SCHÖNEN ROSE	Arthaus	Oktober
SCHNEEWITZEN	Buena Vista Home Ent.	25. Oktober
SCHREI WENN DU KANNST	Warner Home Video	25. Oktober
SILVER BULLET	Kinowelt	Oktober
SPIDERS 2	Paramount Home Ent.	11. Oktober
SPIKE LEE COLLECTION: CLOCKERS, DO THE RIGHT...	Universal Pictures	Oktober
STAR TREK III – AUF DER SUCHE NACH MR. SPOCK	Paramount Home Ent.	Oktober
STAR WARS EPISODE I – DIE DUNKLE BEDROHUNG	20th Century Fox	25. Oktober

SEPTEMBER 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
TERMINATOR 2 – TAG DER ABRECHNUNG	Kinowelt	02. Oktober
THE DANCER	BMG / UFA	18. Oktober
THE FOG – NEBEL DES GRAUENS	Kinowelt	Oktober
THOMAS, DIE FANTASTISCHE LOKOMOTIVE	Concorde Home Ent.	10. Oktober
TOY STORY (2er Box)	Disney	04. Oktober
TRAFFIC – DIE MACHT DES KARTELLS (Verleih)	Warner Home Video	25. Oktober
TURBULENCE 3 (Verleih)	BMG / UFA	30. Oktober
VERNASCHT!	Universal Pictures	25. Oktober
WEREWOLF VON TARKER MILLS	Kinowelt	16. Oktober

NOVEMBER 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
ALASKA.DE	Arthaus	November
BAIT – FETTE BEUTE	Warner Home Video	November
BREAKING OUT (Verleih)	VCL	November
BRENDAN TRIFFT TRUDY	Universal Pictures	November
BRUCE LEE: DER WEG EINES KÄMPFERS	Warner Home Video	November
CHAPLIN	Kinowelt	November
DAS LETZTE EINHORN	Concorde Home Ent.	07. November
DEEP STAR SIX	Kinowelt	November
DER BARBIER VON SIBIRIEN (Verleih)	Arthaus	November
DIE ABENTEUER VON SANTA CLAUS	Universal Pictures	November
DIE DREI MUSKETIERE	Kinowelt	November
DIE GESTOHLENE WEIHNACHTSGESCHENKE	Warner Home Video	November
DIE PROPHEZEIUNG	BMG / UFA	19. November
DIE TOLLKÜHNEN FLIEGER	Universal Pictures	November
DIE VIER MUSKETIERE	Kinowelt	November
DIE WONDER BOYS	Concorde Home Ent.	07. November
DINOSAURIER – DELUXE EDITION	Buena Vista Home Ent.	15. November
DR. SCHIWAGO	Warner Home Video	November
EIN AUSGEKÖCHTES SCHLITZOHHR	Universal Pictures	November
EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA	Buena Vista Home Ent.	15. November
EINE LAUSIGE HEXE – ZAUBERN WILL GELERNT SEIN	KiKi / Kinowelt	November
EINE NACHT BEI MAC COOLS (Verleih)	BMG / UFA	06. November
EINSAM IN MANHATTAN (Verleih)	VCL	November
EXIT WOUNDS	Warner Home Video	November
FAMILY MAN (Verleih)	Kinowelt	November
FAST FOOD, FAST WOMEN	Arthaus	November
HER MIT DEN KLEINEN ENGLÄNDERINNEN	Kinowelt	November
KINDERTRANSPORT – IN EINE FREMDE WELT	Warner Home Video	November
LOST SOULS – VERLORENE SEELEN	Kinowelt	November
LUCKY NUMBERS (Verleih)	BMG / UFA	20. November
MURDER BY DECREE – MORD AN DER THEMSE	Kinowelt	November
MOUNTAINS OF MOON – LAND DER SCHWARZEN SONNE	Arthaus	November
POKEMON 3 – IM BANN DES UNBEKANNTEN	Warner Home Video	November
PRIMARY SUSPECT (Verleih)	VCL	November
ROBBIE – DAS RENTIER	Universal Pictures	November
SPOT	Warner Home Video	November
SUGAR AND SPICE (Verleih)	Kinowelt	November
THE KID – IMAGE IST ALLES	Buena Vista Home Ent.	15. November
THE DOORS	Arthaus	November
TIGER & DRAGON – DER BEGINN EINER LEGENDE	Arthaus	November
TRAUMPAARE – DUETS (Verleih)	VCL	November
WAS FRAUEN WOLLEN	Warner Home Video	November
WEM DIE STUNDE SCHLÄGT	Universal Pictures	November

DEZEMBER 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
DIE SCHMALSPURGANOVEN	Concorde Home Ent.	05. Dezember
DER SIZILIANER	Kinowelt	Dezember
FLASH GORDON	Kinowelt	Dezember
KANAK ATTACK	Concorde Home Ent.	05. Dezember
LAUREL HARDY: ONE GOOD / COUNTY HOSPITAL / ...	Kinowelt	Dezember
LITTLE NICKY – SATAN JUNIOR	Kinowelt	Dezember
PEARL HARBOR	Buena Vista Home Ent.	15. Dezember
SHAKA ZULU	Arthaus	Dezember

PLAY TIPP

Bereits im Handel

BATTLEFIELD EARTH



Ein unglaublich schlechter Film, den man alleine wegen seines Thrash-Faktors besitzen muss. Der sonst brillante John Travolta mimt einen außerirdischen Invasoren general, der eine schlechte Mischung aus einem Klingonen und Gene Simmons darstellt. Scientology verträgt sich eben nicht mit einem gesunden Menschenverstand.

114min – Warner – ab 16 Jahren

KALIFORNIA



Ein Schriftsteller erkundet die Tatorte verschiedenster Massenmörder. Auf seiner Reise nimmt er ein Pärchen mit, um Spritkosten zu sparen. Doch im Laufe der Zeit wird klar, dass die Mitfahrer etwas anderes beabsichtigen. Brad Pitt in psychopathischer Höchstform!

114min – MGM – ab 18 Jahren

WILDE KREATUREN



Vom Hong Kong-Polizisten zum Zoo-Direktor. John Cleese und der Rest der verbleibenden Komikertruppe Monty Python demonstrieren brillanten englischen Humor, bei dem kein Auge trockenbleibt. Wer „Ein Fisch namens Wanda“ mochte, wird diesen Film lieben.

89min – Columbia TriStar – ab 12 Jahren

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

Final Fantasy Critics



Servus play-Redaktion!

(...) Da ja „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“ sehr stark kritisiert wird, muss ich einfach meinen Senf dazu geben. Als großer Fan von Final Fantasy habe ich mir den Film angeschaut und er war einfach genial. Die Personen, die Umgebung, alles wurde perfekt gemacht. Die Arbeit hat sich sichtlich gelohnt. Einfach überwältigend. Dann behaupten böse Zungen, dass die Figuren leblos seien. Einspruch! Die Figuren wurden so gut gemacht, dass ich glaube, dass einige im Kino gar nicht wussten, dass es nur computeranimierte Figuren sind. Auch in puncto Story kann mich der Film überzeugen. Die Story ist deshalb genial, da sie einige Parallelen zu der Spiele-Saga hat. Man erinnere sich an den Planet Gaya. Oder diese Träume? Kommt mir doch bekannt vor. Der Planet hat eine Seele? Na, kommt die Erleuchtung? Schon allein das Ende zählt sich aus. Den Film muss man sich ansehen. Ich werde mir die DVD sicher zulegen. (...)

Christian K., Österreich



Moin, liebe play-Redaktion!

Mit eurer Meinung zu „Final Fantasy - The Movie“ sprecht ihr mir aus der Seele. Ich verstehe einfach nicht, wieso der Film so schlecht läuft. Und auch die Leute, die den Film gesehen haben, finden ihn zumeist nicht so toll. Die Technik wird natürlich hochgelobt, aber die Story ist wenig beliebt. So dachte ich, bis ich euren Kommentar zur spannenden Story gelesen hatte, ich wäre der einzige „Depp“, der den Film auch inhaltlich gut fand.

Das Problem ist einfach, dass die meisten durch die Grafik von der Geschichte abgelenkt werden. In keiner Kritik wird die enge inhaltliche Verknüpfung mit FF VII erwähnt (Makro = Spirit), sondern nur die Arbeit der Animationskünstler gelobt. Und selbst FF-

Fans sind teilweise von dem Film enttäuscht. Natürlich ist er anders als die Spiele. Wer will schon zwei Stunden lang so viele Monsterkämpfe und GF sehen? Ich hoffe, Square wird nicht durch die schlechten Einspielergebnisse abgeschreckt und wagt sich irgendwann wieder an eine Verfilmung des Themas FF. Und in noch einem Punkt kann ich euch zustimmen. Ich gehöre selbst zu den Unglücklichen, die Jurassic Park III gesehen haben, und auch ich verstehe nicht, wieso solch ein Film (trotz der miesen Story) so viel erfolgreicher läuft als FF.

Alex aka -[EFF]-AKM, e-Mail



Hi play-Team!

Ever Mag schrammt jedes Mal knapp an der Perfektion vorbei. Doch jetzt wird's ernst: Es geht um euer „Machtwort“ aus der Ausgabe 09/01. Ihr schreibt darin, dass ihr es nicht versteht, warum ein Film wie Final Fantasy so wenig Erfolg in den USA hat – trotz endgültiger Grafik und superspannender Story. Ich gebe zu, dass man bei der genialen Grafik nach wenigen Minuten glatt vergisst, dass das keine echten Schauspieler sind. Von einer Story kann ich jedoch nur wenig berichten. Anscheinend waren die Leute von Squaresoft nicht in der Lage, eine gute Story in 100 Minuten zu erzählen, da sie sonst immer in einem FF-Spiel 30 - 40 Stunden zur Verfügung haben. Die Situation war unzureichend erklärt und für SF-Verhältnisse äußerst banal.

(...) Fazit: „Final Fantasy – Die Mächte in Dir“ ist eher ein mittelmäßiges Anime mit viel Action, das den Namen nicht verdient und mich daher auch enttäuscht hat. Tip an Square: Hör auf mit dem Scheiß; bleibt bei den Spielen!

Ronald Gantner, Ludwigshafen



Wie man sieht, gehen die Meinungen bezüglich Film gewordener Videospiele doch sehr weit auseinander. Selbst im Lager einge-

schworener Fans der Serie. Aus den vielen negativen Reaktionen lässt sich schließen, dass die breite Masse für eine solche Art der Unterhaltung eben noch nicht bereit ist beziehungsweise mit dem Thema Final Fantasy recht wenig anfangen kann. Leider! Dass der Schuster (Square) bei seinen Leisten (Videospiele) bleiben sollte, sehen wir völlig anders. Solange es noch immer reale Schauspieler gibt, ist gegen ein computergeneriertes Filmerlebnis überhaupt nichts einzuwenden. „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“ rockt! Basta!

PAL-Schelte, die 2.te



Hi play-Team!

(...) Traurig, aber den Umständen entsprechend lässt zur Zeit ein überlegener PreScreen-Teil den TestScreen-Teil fast untergehen bzw. zur Nebensache werden. Schade! Ich hoffe, die Entwickler werden diesen Makel ab Winter zu beseitigen wissen. Nun bin ich eigentlich schon bei meinem Hauptanliegen gelandet, nämlich der schwachen europäischen Vermarktung bzw. Konvertierung der Spiele. Das Thema ist ja nicht mit der PS2 geboren, schon zu Zeiten der guten alten PSone vermochte so manche PAL-Version einem graue Haare wachsen zu lassen. Da ich die Mails der neuen Ausgabe bereits gelesen habe, dachte ich mir, ich muss auch meinen Senf dazu geben, wobei ich speziell Onimusha noch nicht gespielt habe. Mir ist bei einigen Spielen die miese Übersetzung aufgefallen, die Geschwindigkeit der Beat'em Ups ist lächerlich (auf der PSone war Tekken3 NTSC Pflicht), PAL-Balken sind nicht mehr wegzudenken. Der Release von MGS2 oder FF X rückt (zumindest in Europa) in weite Ferne, was wohl auf anständige Konvertierungen hoffen lässt, mich aber dennoch verärgert. Bei euren Antworten

auf die Leserbriefen ist mir eine ins Auge gestochen: Importierte 60Hz, von Phil Pecek. Zitat: „Es ist doch logisch, dass Sony die Einfuhr von Importprodukten unterbinden möchte. Man möchte hierzulande ja auch noch ein Geschäft machen.“

Sony wirft uns „billige“ PALs vor die Nase und wir sollen es fressen, so auf die Art, die Europäer müssen nehmen, was sie kriegen können! Klar, Sony ist zwar nicht für die Entwicklung der PAL-Konvertierungen verantwortlich, aber uns dann den Import von NTSC-Versionen „zu verbieten“ ist doch wohl die Höhe. Ist der europäische Markt tatsächlich so klein und unwichtig, dass Entwickler von qualitativ hochwertigen PAL-Versionen absehen können? Ich meine, damit schneidet sich die Industrie doch ins eigene Fleisch, wenn sie die (europäischen) Kunden derart vergault. (...)

Songoku, e-Mail



Hallo play!

Ich finde es gut, dass ihr auf minderwertige PAL-Umsetzungen hinweist und auch die Sache mit der Moskito-Petition war schwer in Ordnung. Könnt ihr vielleicht so etwas mal mit Xenosaga wiederholen? Oder vielleicht mit Sony, damit deren illegales Treiben endlich aufhört? Ich spreche von der Importsperre in der PS2; denn das verstößt gegen unsere Grundrechte. Wir europäischen Zocker müssen uns endlich dagegen wehren! Die Firmen tanzen uns auf der Nase rum, aber das dürfen wir uns nicht mehr länger gefallen lassen. Wenn ich daran denke, dass z.B. Baldur's Gate, Soul Reaver 2, Metal Gear Solid 2 oder Final Fantasy X als erbärmliche PAL-Version enden könnten, wird mir schlecht. Ich möchte mir lieber die NTSC-Versionen kaufen und spielen. Und nicht nur aus diesem Grund. Die US-Version von Soul Reaver 2 hat ein absolut gigantisches Cover-Motiv, während wir ein absolut langweiliges Bild kriegen (beide zu sehen bei www.amazon.com). Wo bleibt da die Gerechtigkeit? (...)

Michael Hambsch, e-Mail



Der Auftakt unserer play Undercover-Serie auf den Seiten 28 bis 31 sollte viele Fragen bezüglich des hitzigen Themas „miese PAL-Umsetzungen“ beantworten und verdeutlichen, welche Firmen mit den deutschen Zockern Schindluder treiben und wer sich beim Anpassen an die deutsche TV-Norm entsprechend Mühe gibt. Bleibt nur zu hoffen, dass einige Leute ihre Software-Politik überdenken und von euch aufgezählte wie auch viele andere potenzielle Spiele-Highlights nicht als schlampige PAL-Konvertierungen auf dem europäischen Markt landen. Die Beschwerde bezüglich des Cover-Motivs von Soul Reaver 2 kommt vielleicht etwas verfrüht. Betrachtet man das angelegte Europa-Cover genauer, so fehlen darauf noch das Eidos-Logo und andere Schriftzüge. Es muss sich daher also nicht unbedingt um das endgültige Motiv handeln. Generell stimmt's aber schon.

Manchmal fängt die Benachteiligung des PAL-Users schon bei der Verpackung an.



Links das US-Cover, rechts das vorläufige Europa-Motiv.

Konsolen-Beziehungen



Hi play-Team!

Zuerst möchte ich euch zu eurem gelungenen Magazin gratulieren. Leider kommt es sehr oft zu falschen Aussagen, wenn ihr eine Bemerkung über SEGAs Dreamcast macht. Absicht?! Wie jetzt wieder geschehen in dem Stunt GP-Bericht, in dem ihr anmerkt, das Spiel wäre fürs Dreamcast gecancelt worden. Das ist falsch, denn Stunt GP fürs DC ist bereits seit längerem erhältlich! Also wenn ihr schon auf andere Konsolen Bezug nehmen wollt, solltet ihr euch richtig informieren und den Lesern keine Unwahrheiten erzählen! Ansonsten macht weiter so!

Thorsten Kaufmann, e-Mail



Hast recht! Bei Stunt GP ist uns tatsächlich ein Fehler unterlaufen. Mit Absicht drucken wir falsche Angaben jedoch nicht ab – ganz egal in welcher Hinsicht. Und im Fall Dreamcast handelt es sich eher ums Gegenteil. Wir alle sind neben PSone- und PlayStation2-auch fanatische Dreamcast-Zocker der ersten Stunde und bedauern das vorzeitige Aus von SEGAs Flaggschiff zutiefst. Nur weil wir ein PlayStation-Magazin sind, „hassen“ wir noch längst keine anderen Systeme. Egal ob Dreamcast, N64 oder PC. Es schadet nie, über den Tellerrand hinauszublicken!

Was geht ab?



Tag, alle zusammen!

Ich muss hier mal über eure Ausgabe 09/2001 meckern. Wieso muss bei den Tipps und Tricks so ein dermaßen langer Guide über GT3 sein? Die Leute, die sich dieses Game kaufen, wissen doch eh Bescheid, was bei GT abgeht. Meint ihr, denen noch erklären zu müssen, wie man ein Auto „tunt“? Ich glaube wohl kaum. Es ist meine Meinung, dass, wenn ich mir GT3 kaufe, ich die Serie kenne. Davon ist zumindest auszugehen. Aus 'nem anderen Grund würde ich es mir ja nicht kaufen. Es sei denn, ich finde irgendwo 'ne PS2 + GT3. Dann würde das Sinn machen, hier nachzuschauen. Ansonsten macht weiter so wie bisher. Euer Heft ist, bis auf diesen einen Schnitzer, ganz hervorragend.

Abadon, e-Mail



Mit Verlaub: Den Player's Guide zu GT3 als „Schnitzer“ zu bezeichnen, ist schon ganz schön dreist! Die Leute, die sich dieses Game kaufen, wissen eh Bescheid, was bei GT abgeht? Woher willst du das wissen? Wenn du ein derart fundiertes Fachwissen bezüglich der GT-Serie besitzt – bitteschön! Wir denken allerdings, dass nicht jeder Eigentümer einer PS2 zwingend ein Crack in Sachen Gran Turismo ist, geschweige denn die Vorgänger schon bis zum Exzess gezockt hat. Der Guide richtet sich an Einsteiger, die für eine kleine Starthilfe vielleicht ganz dankbar sind. Ist übrigens auch auf alle anderen Player's Guides übertragbar. Oder weißt du bei jedem Spiel schon von vorn herein, was abgeht?

Haushaltsdebatte



Hallo play-Team!

Ich besitze jetzt seit 8 Monaten eine PS2. Damals habe ich Sony noch verstanden, auch für die Software einen Preis anzusetzen, der für die Anfangszeit gerecht erschien. Doch schon bald änderte sich meine Meinung. Spätestens dann, als man von einer regelrechten Flaute sprechen konnte, was die Spielumsetzungen betraf. Viele Grafikpannen und wenige Innovationen spornen einen bei einem Preis von 120 Mark nicht gerade zum Kauf an. Ich frage mich, wie da überhaupt Spiele verkauft werden. Man traut sich kaum noch, Spiele zu kaufen, die nicht auf über 85% Spielspaß kommen, weil man Angst hat, so viel Geld zum Fenster hinauszuschmeißen. Es kommen zum Teil Spiele heraus, die bei gleicher Qualität auf der PSone für 80 Mark oder weniger erhältlich sind. Zu dem Preis würden sich einige Spiele der PS2 bestimmt besser verkaufen. Für FFX oder GT3 ist der jetzige Preis vielleicht angebracht, aber für Heroes of Might and Magic oder City Crisis würde ich nicht so viel hinlegen. Da aber im Moment weder Platinum-Versionen noch Vergünstigungen geplant sind, ist es auch nicht verwunderlich, dass die Deutschen mit nur durchschnittlich zwei Spielen pro Konsole auskommen. Dürfen die Spieler in aller Welt mit einer Preissenkung in nächster Zeit rechnen?

Sjard Hönsch, e-Mail



In Bezug auf die Reduzierung des Hardware-Preises bleibt die Situation in Deutschland noch immer verschleiert. Eine Preissenkung der PS2 in naher Zukunft ist denkbar. Wann und in welchem Ausmaß steht allerdings noch in den Sternen. Bei Spielen kann man hingegen schon erste Reduzierungen seitens der Hersteller (Bsp.: Take2 Interactive) feststellen. So gehen Smuggler's Run und Midnight Club: Street Racing offiziell für knapp 50 und Oni für knapp 60 Marker über die Ladentheke. Zudem werden in Japan bereits erfolgreiche Spielehits wie Ring of Red unter dem „Best Series“-Label zu einem günstigeren Preis neu aufgelegt. Wir können also auch in unseren Ländern auf eine Art „Platinum-Serie“ für die PS2 hoffen.

Im Test! Crime zur PS2-Prime-Time!

GTA 3



Silent Hill 2

Im Test! Krank oder einfach nur genial?



Im Test! Sonys grandioser Agenten-Hit!



Syphon Filter 3

Im Test! Das Game der Resident-Evil-Macher

Devil May Cry

PS2

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer, Simpsons Road Rage, FIFA 2002, Legacy of Kain: Soul Reaver 2, Baldur's Gate: Dark Alliance, Shadowman: 2econd Coming, WWF SmackDown! Just Bring it, Half-Life (dt.)...

PSone

Harry Potter und der Stein der Weisen, Tony Hawk's Pro Skater 3, One Piece Mansion, Hidden & Dangerous, Power Diggerz, Men in Black: Crashdown, Wer wird Millionär: 2. Edition, Castlevania Chronicles, FIFA 2002...

JUBILÄUM!

50

AUSGABEN!

kompetent und informativ wie immer

play
11/01

ist ab 24. Oktober 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 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 90 89

Abo-E-Mail:
abo@cypress.de

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRETER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhardt

REDAKTION: Toni Opl, mArk Liebold,
Heiko Strobel, Gunther Hruby

LAYOUT: Fränk Bogon, Alex Maric

TEXTKORREKTUR: Rabea Schmiedehausen

TITEL: Namco, 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: Moritz, Frank Michaelis, Trinity, P. Thierolf, Mephiston.

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 40 41

Fax.: 040 / 34 72 35 49

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) 694 072 00

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im

In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit

möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag

zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein

Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,

97064 Würzburg

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

Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 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.

PSX - PS2 - DREAMCAST - GAMEBOY ADVANCE - PC CDROM - ANIMES - DVD VIDEOS

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

(c) 2001 Setrox Interainment / www.setrox.de



MARRO

V I D E O S P I E L E

MARRO

Stuttgart
Marienstr. 23
70178 Stuttgart

Telefon :
0711 221 422

MARRO

Ulm
Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
(auch Versand)

Telefon :
0731 6020 755

MARRO

Reutlingen
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
(auch Versand)

Telefon :
07121 320 014

MARRO

Augsburg
Göggingerstr 91
86119 Augsburg

Telefon :
0821 259 3770

STAGE 1

Nürnberg
Glogauerstr. 30
Frankencenter
90473 Nürnberg

Telefon :
0911 800 2886

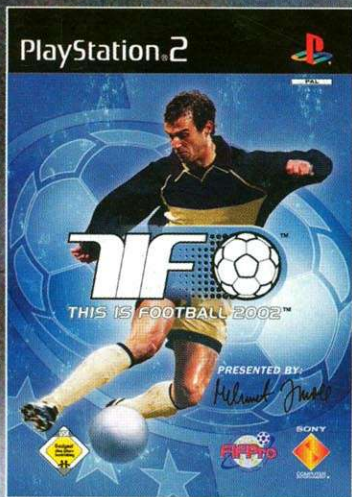
PLAY FAIR

Hamburg
Wandsbekker-
Marktstr. 145
22041 Hamburg

Telefon :
040 689 14836

Wir freuen uns auf Ihren Besuch !
An- und Verkauf von gebrauchten Videospielen und DVD's in unseren Filialen !

PlayStation 2



ES KANN NICHT NUR EINEN GEBEN.

Schlüpf in die Haut der Fußballgötter. Lass dich von der Gänsehautatmosphäre der legendären Arenen mitreißen und von den Schlachtgesängen der Fans nach vorne peitschen. Bei This is Football 2002 hast du eine Stammplatzgarantie in 320 Club- und Nationalteams. In 33 Wettbewerben kannst du dich mit 5000 Spielerpersönlichkeiten messen. Und das absolut realistische Face Modelling lässt dich mit 200 Stars verschmelzen. Auch wenn du im Fußball schon alles erreicht hast, hier findest du den ultimativen Kick.



PlayStation 2
THE THIRD PLACE



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



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. The names and brands of FIFA and its Member Associations are trademarks of FIFA and/or its Player Associations. is a trademark of the International Association of Football Players Unions.