

50
AUSGABEN

play THE PLAYSTATION

AKTUELL:

RTL SKISPRINGEN FÜR PSone

100% unabhängig! 100% PlayStation!

Gesamtheit	54,05
Schweden	7,9000
Island	165,178
Italien	8700,17
Tschechien	140,000
Belgien	145,878

11-2001
DM 6,90

play

THE PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

30.000,-DM
JUBILÄUMS
GEWINNSPIEL
10xPS2

UNDERCOVER

DIE NEUE SKANDALSERIE!

Die Terrorismus-Tragödie
Die Folgen in der Videospielinindustrie

PS2
TEST

GTA 3 GRAND THEFT AUTO

ENDLICH IM GANGSTER-TEST!
DAS PERFEKTE VIDEOSPIEL?

PS2
TEST

HALF-LIFE (dt.)

IM TEST: DIE PC-LEGENDE JETZT
AUF PLAYSTATION2



SILENT HILL 2

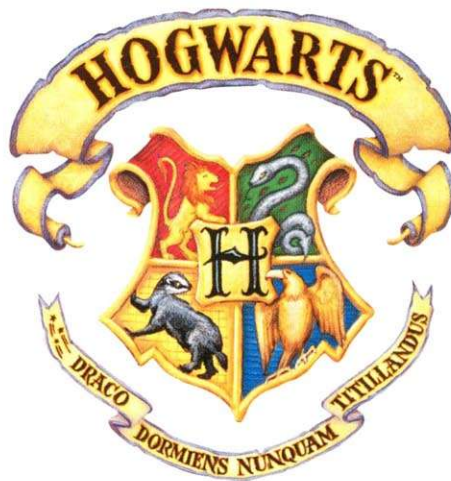
über
200
Tipps
&
Tricks

**NEU! DER GROSSE TEST DES SCHAURIGEN
PLAYSTATION2-ABENTEUERS!**

KOMPLETTLÖSUNG ZU PROJECT EDEN (Teil1) und vieles mehr!
CHEATS - GAMEBUSTER - XPLORER CODES - CHEATCARDS u.v.m.



Schüler gesucht.



Anmeldung ab 16. November 2001.



www.electronicarts.de

www.harrypotter.com



© 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.
HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros.
WBIE LOGO: TM & © Warner Bros.
(s01)

© 2001. PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo and GameBoy are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc.



Geschafft!

50 Ausgaben play PlayStation liegen hinter uns. Grund genug für uns, die Korken knallen zu lassen und zusammen mit unseren Lesern und der Industrie kräftig zu feiern. Ein langer Weg liegt hinter uns, der sowohl seine guten Momente hatte, als auch mit arg spitzen Steinen übersät war. Dieses Jahr war für alle Beteiligten in dieser Branche definitiv eines der härtesten. Seien es Hersteller, Entwickler oder ganze Verlage. Wir salutieren deshalb vor all unseren Kollegen und Mitbewerbern, die immer noch bei uns sind und den gerade beginnenden PS2-Boom miterleben dürfen.

Diesen spürten wir übrigens am eigenen Leibe. Nach den schrecklichen Ereignissen vom 11. September tat sich in unserer Industrie erst einmal gar nichts. Erst über drei Wochen danach nahm das Tagesgeschäft einen halbwegs „normalen“ Lauf. Die Redaktion wurde daraufhin förmlich überschwemmt von Testmustern. Es hat zwar gut ein Jahr gedauert... Doch jetzt sind sie da! Die herausragenden Spiele, auf die alle Fans gewartet haben. Sei es ein GTA3, Silent Hill 2 oder Half-Life - endlich beweisen die Entwickler, dass sie die komplizierte Hardware in den Griff bekommen und ungeahnte Qualitäten aus dem schwarzen Wunderkasten kitzeln.

Doch die zweite Welle steht uns schon bevor. Im nächsten Monat wird es weitere Highlights vom Himmel regnen. Ein Softwaresegen, der die kalten Wintertage mächtig aufheizen wird. Wir freuen uns schon jetzt auf Soul Reaver 2, Tony Hawk 3, WRC, Jak & Daxter und wie sie alle noch heißen.

Genug der langen Worte. Freut euch auf eine prall gefüllte Ausgabe und unseren riesigen Gabentisch, den wir ab Seite 28 für euch ausgebreitet haben! Vielen Dank für eure Unterstützung und ein Hoch auf die nächsten 50 JAHRE!

We are here to stay!
the play-team



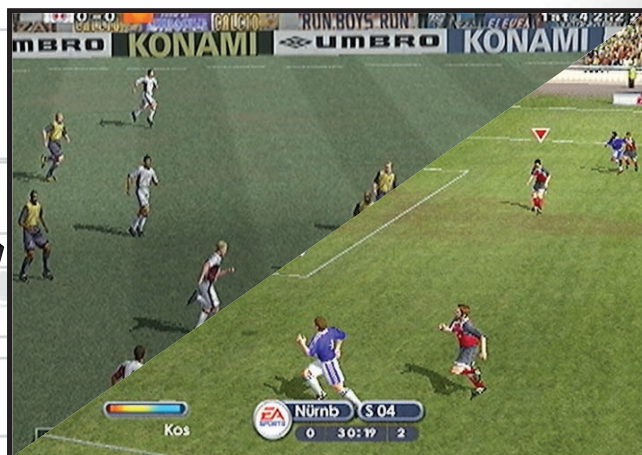
GEWINNSPIEL

**50
AUSGABEN**

Feiert mit
uns und gewinnt
Preise im Wert
von über 30.000.- DM



28



**FIFA 2002 vs.
PRO EVOLUTION SOCCER**

Kampf der Fußballtitane!

98



**GTA 3
GRAND THEFT AUTO**

Geständnisse eines
Schwerverbrechers.

88



HALF-LIFE (dt.)

Besser als auf dem PC!
Half-Life in Höchstform!

94



**CRASH BANDICOOT:
DER ZORN DES CORTEX**

Der beliebte Wirbelwind
nun auch für PS2

84

**KOMPLETT-
LÖSUNG**

PROJECT EDEN
(TEIL 1)

68



**PLAY UNDERCOVER -
WTC TERROR**

Die Reaktion
der Entwickler,
die Folgen für den
Konsumenten!

22



PLAY COVER

SILENT HILL 276

PRESCREEN

PlayStation2	
18 Wheeler American Pro Truck	40
Ace Combat 4: Distant Thunder	36
Driven	43
DTM Race Driver	46
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	52
Guilty Gear X	55
Kessen II	49
No One Lives Forever	50
Parappa the Rapper 2	42
Rayman M	44
Run Like Hell	54
Tenchu 3	51
Vampire Night	48
PSone	
RTL Skispringen	58

PLAYTIPPS

play Tipps	59
Action Replay Codes PS2	65
Cheat Cards	61
Gamebuster- und Exploder-Codes	63
Player's Guide	
GTA 3	73
Project Eden (Teil 1)	68

RUBRIKEN

Editorial	3
Hefte nachbestellen	119
Gewinnspiel – 50 Ausgaben play	28
Gewinnspiel – Dinosaurier / The Kid	126
Gewinnspiel – Terminator 2	126
Impressum	130
Next play	130
play Abonnement	34, 87
play Charts	121
play DVD	126
play Hits	124
play Mail	18
play News	6
play Platinum	122
Was kommt wann?	16
Wertungssystem	75

SPECIALSCREEN

Jamma 2001	26
play Undercover: WTC Terror	22

TESTSCREEN

PlayStation2	
Airblade	112
Burnout	110
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	84
Die Mumie kehrt zurück	86
FIFA 2002	100
Giants: Citizen Kabuto	82
GTA 3	88
Half-Life (dt.)	94
Klonoa 2: Lunatea's Veil	116
Lotus Challenge	107
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	115
MX Rider	114
NHL Hitz 2002	106
Paris-Dakar Rally	118
Portal Runner	119
Pro Evolution Soccer	98
Silent Hill 2	76
Simpsons Road Rage	109
Test Drive Off.Road: Wide Open	108
Time Crisis 2	92
Top Gun: Combat Zones	104
Victorious Boxers	118
PSone	
Castlevania Chronicles	120

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: Geiseralp 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

18 Wheeler American Pro Truck	40
Ace Combat 4: Distant Thunder	36
Airblade	112
Breath of Fire 4	63
Burnout	110
Castlevania Chronicles	120
Cold Blood	64
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	84
Dave Mirra Freestyle BMX 2	61
Dead or Alive 2	65
Die Mumie kehrt zurück	86
Driven	43
Driver 2	60
DTM Race Driver	46
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	52
Everybody's Golf 2	64
FIFA 2002	100
Giants: Citizen Kabuto	82
Gran Turismo 3: A-spec	60, 65
GTA 3	73, 88
Guilty Gear X	55
Half-Life (dt.)	94
Heart of Darkness	64
Hercules	59, 64
Kessen II	49
Klonoa 2: Lunatea's Veil	116
Lotus Challenge	107
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	115
MX Rider	114
NHL Hitz 2002	106
No One Lives Forever	50
Parappa the Rapper 2	42
Paris-Dakar Rally	118, 60
Portal Runner	119
Pro Evolution Soccer	98
Project Eden	68
Rayman M	44
RTL Skispringen	58
Rumble Racing	65
Run Like Hell	54
Silent Hill 2	76
Simpsons Road Rage	109
Tenchu 3	51
Test Drive Off.Road: Wide Open	108
Thunderhawk: Operation Phoenix	61
Time Crisis 2	92
Tony Hawk's Pro Skater 2	60
Top Gun: Combat Zones	104
Vampire Night	48
Victorious Boxers	118
Wacky Races	60



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PLAYNEWS

11

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

PLAYSTATION2 AB SOFORT FÜR

599
DM



Hurra! Zum 28. September hat Sony Computer Entertainment Deutschland den empfohlenen Verkaufspreis der PlayStation2 gesenkt! Damit ist die 128-Bit-Konsole um 270 DM billiger geworden (früher 869,- DM). Im königsblauen PS2-Karton sind enthalten: eine PlayStation2 mit integriertem DVD-Player, ein DualShock2-Controller, ein AV-Kabel samt Scart-Adapter und ein Netzstecker. Darüber hinaus können Rennspiel-Freunde für 669,- DM (unverb. Preisempf.) das GT3-Paket, also PlayStation2 mit Gran Turismo-3-A-spec, erwerben. Wer jetzt nicht zugreift, ist selber schuld!!!

BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

DYNASTY WARRIORS 3

... heißt im Land der aufgehenden Sonne Shin Sangoku Musou 2. Überraschenderweise hat Koeis feudales Action-Spiel den Horror-Schocker Silent Hill im Hinblick auf die Verkaufszahlen in die Schranken gewiesen. Mit mehr als 350.000 Exemplaren innerhalb weniger Tage steht Dynasty Warriors 3 auf Platz 1 der Nippon-Charts. Ob der Titel auch bei uns die PlayStation2-Hitparaden anführen wird, werden wir wohl erst im nächsten Jahr wissen.



TONY-HAWK-3- SOUNDTRACK



Activision hat einen Deal mit Maverick Records über den Soundtrack von Tony Hawk's Pro Skater 3 unter Dach und Fach gebracht. Die 13 Songs aus den Richtungen Punk, Hip-Hop und Modern Rock entsprechen den musikalischen Vorlieben des Ausnahme-Skaters. „Da ich ein großer Musik-Fan bin, ist es für mich nicht schwer, einen Soundtrack zu gestalten, der auf einem Videospiel basiert“, so Hawk. Zu den Bands gehören z.B. Sum 41, NOFX und Pennywise. Die Audio-CD erscheint in Deutschland am 15. Oktober zum Preis von ca. 40 DM.

COLIN MCRAE 3.0

Drückt Codemasters kräftig aufs PlayStation2-Pedal? 40 Software-Ingenieure schrauben bereits am Next-Generation-Fahrwerk. Die Dreckschleudern sollen im Laufe des nächsten Jahres mächtig Staub aufwirbeln. Dabei soll der Schwerpunkt des Gameplay's noch mehr auf der Person des Ausnahme-

Rennfahrers Colin McRae und seinem Beifahrer Nicky Grist liegen. Deshalb arbeitet Codemasters eng mit beiden Piloten und dem Ford-Team zusammen. Das Schadensmodell aller Rallye-Karos soll noch realistischer ausfallen, sprich bei Unfällen bleibt es nicht nur beim Blechschaden.



2001

KENGO 2

Bereits Anfang des nächsten Jahres soll (in Japan) der zweite Teil der Schwertkampf-Saga für PlayStation2 in den Läden stehen. Entwickler Genki wird konsequent auf Kengo: Master of Bushido (erschienen 2001) aufbauen. Als Neuerung sollen unter anderem nun Gruppenkämpfe möglich sein. Außerdem soll Kengo 2 mit einem überarbeiteten Trainingsmode und mehr als 30 spielbaren Charakteren aufwarten. Der berühmte Anime-Künstler Katsuya Teraoka (Blood: The Last Vampire) überwacht zudem aus der Sicht des Designs den Produktionsablauf. Ein PAL-Release in 2002 ist so sicher wie das Amen in der Kirche.

THE SHADOW OF ZORRO

Cryo Interactive (Au weia!) und In Utero (Evil Twin, PS2) wollen bereits im November den Titel veröffentlichen. In The Shadow of Zorro bekommt es der berühmte Latino-Degenheld mit dem Gesetzeshüter der neu gegründeten Stadt Los Angeles zu tun. Zorro kommt der Kerl bekannt vor und möchte folglich dessen wahre Identität herausfinden. Unterteilt in sieben Kapitel muss der Spieler im Action-Adventure nicht nur den Armen und Unterdrückten helfen, sondern auch Spionageaufgaben erfüllen und Personen (Frauen?) retten.

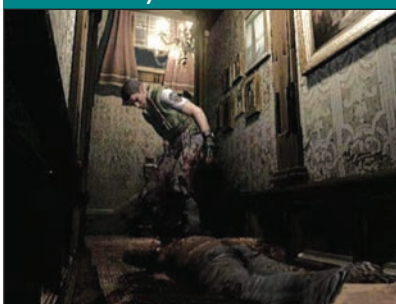
SAMURAI

Nachdem sich Activision die Rechte an der Tenchu-Reihe gekrallt hat, hat der Entwickler der ersten beiden Teile (für PSone), Acquire, die Fliege gemacht. Man ist jedoch dem Genre treu geblieben. Das Herz von Acquire schlägt neuerdings für den Titel Samurai, der im Frühjahr zuerst in Japan erscheinen wird. Meuchelnde Schattenkrieger, scharfe Katanas und spannende Kämpfe – der Titel soll alles bieten, was ein gutes Ninja-Spiel ausmacht.

KEIN RESIDENT EVIL FÜR PLAYSTATION2?!



Resident-Evil-Erfinder S. Mikami und "Mr. Nintendo" S. Miyamoto.



Resident Evil (Remake) für Nintendo GameCube.

Zumindest in absehbarer Zeit können wir uns nicht wegen eines nervenzerreißenden, neuen Resident-Evil-Teils in die PS2-Hose machen. Denn: Mitte September hat Capcom mit Nintendo eine Übereinkunft getroffen, sechs Resident-Evil-Spiele exklusiv für die GameCube-Konsole, zu entwickeln.

Bereits am 22. März 2002, dem sechsten Geburtstag der Survival-Horror-Serie, wird ein von Grund auf neu programmiertes Remake des ersten Teils in Japan erscheinen. Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis und Resident Evil Code: Veronica X werden dagegen „nur“ konvertiert. Der Hammer: Auch Resident Evil 0 und Resident Evil 4 werden ausschließlich für Nintendo's Zauberwürfel erscheinen. Ein Capcom-Sprecher signalisiert Entwarnung: „Es ist keine Abmachung für die Ewigkeit. Der Deal bedeutet keine dauernde Bindung. Die Übereinkunft beruht auf sechs Resident-Evil-Spielen für den GameCube (...).“

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

COMPUTER KUDAK



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

Playstation 1

PS One + Dual Shock	kpl.dt DM	249,00
Lösungshäfte f. PSX-Spiele ab	kpl.dt DM	9,95
Memory Cards ab	dt DM	19,95
X-Ploder CDX 9000 ohne XKey	kpl.dt DM	39,00
Atlantis - The Lost Empire*	kpl.dt DM	59,00
Black & White*	kpl.dt DM	79,95
Castlevania Chronicles*	kpl.dt DM	59,00
Dino Crises 2	dt DM	49,00
Disney's Goofy's Funhouse*	kpl.dt DM	59,00
FIFA 2002*	kpl.dt DM	89,95
Harry Potter*	kpl.dt DM	89,95
Hidden & Dangerous*	kpl.dt DM	29,95
Junior Sports Football	dt DM	59,95
Kick Off 2002*	dt DM	29,95
Lucky Luke im Westernflieger*	kpl.dt DM	59,95
Martian Gothic: Unification	dt DM	29,95
Men in Black Crashdown	kpl.dt DM	59,95
Metal Gear Solid	kpl.dt DM	39,95
NBA Live 2002*	kpl.dt DM	69,95
Necronomicon*	kpl.dt DM	79,00
Power Diggerz*	dt DM	59,95
RTL Skispringen 2002*	kpl.dt DM	59,00
Spyro 3	kpl.dt DM	49,00
Syphon Filter 3*	dt DM	79,95
The Italian Job	dt DM	79,95
V.I.P.*	dt DM	59,00
Wer wird Millionär Junior?	kpl.dt DM	69,95
Wer wird Millionär 2?	kpl.dt DM	69,95

Playstation 2

Playstation 2 + Dual Shock	kpl.dt DM	599,00
Playstation Racing Pack	kpl.dt DM	669,00
Controller Dual Shock	kpl.dt DM	59,00
Fernbedienung Orig. SONY	kpl.dt DM	49,95
Memory Card 8 MB	kpl.dt DM	89,00
Multitap	kpl.dt DM	99,00
Age of Empires II*	kpl.dt DM	109,00
Atlantis 3 - Die Neue Welt*	kpl.dt DM	89,00
Baldur's Gate Dark Alliance*	dt DM	109,00
BASS Strike*	dt DM	109,95
Bundesliga Manager X	kpl.dt DM	99,95
Burnout*	dt DM	109,00
Conflict Zone*	dt DM	109,00
Devil May Cry*	kpl.dt DM	109,95
DSF Fußballmanager 2001*	kpl.dt DM	109,95
Duke Nukem: D-Day*	dt DM	99,00
FIFA 2002*	kpl.dt DM	109,95
GTA 3	kpl.dt DM	99,95
Half Life*	kpl.dt DM	109,00
Hidden Invasion	dt DM	109,00
Jak & Daxter*	dt DM	109,95
Legacy of Kain Soul Reaver 2*	kpl.dt DM	109,95
Legends of Wrestling*	dt DM	109,00
Madden NFL 2002	dt DM	109,95
NBA Live 2002*	kpl.dt DM	109,95
NHL 2002	kpl.dt DM	109,95
No One Lives Forever*	dt DM	109,95
Project Eden	dt DM	109,00
Rayman M.*	dt DM	109,00
Rune	kpl.dt DM	99,00
Shadowman 2*	dt DM	109,95
Silent Hill 2*	kpl.dt DM	109,95
Thunderhawk: OP Phoenix	kpl.dt DM	109,00
Time Crises 2*	kpl.dt DM	109,95
Tony Hawk's Pro Skater 3*	dt DM	109,95
World Champ. Snooker 2001	dt DM	109,95
World Rally Champ. 2001*	dt DM	109,95
WWF Smackdown! Just Bring It*	dt DM	109,95

Ihre Vorteile

TOP -PREISE

Original deutsche Versionen mit Garantie
Versandkosten DM 6,40 + NN
Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen
Keine Nachnahmegebühr bei Lastschrift
Inkl. Schnellservice + Sicherheitsverpackung
Kostenlose Systempreislisen
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Web, Fax und Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele für PSone, PS2, N64, Dreamcast, GB Color + GB Advance, PC und DVD's ab Lager
Streetdays unter www.kudak.de

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

MACHT WORT

Was ist nur mit der deutschen Fußball-Nationalmannschaft los? Gerade einmal ein lächerliches 0:0 gegen Finnland, von der Schlappe gegen England ganz zu schweigen. Hohn und Spott sind uns bei der Weltmeisterschaft in Japan/Korea jetzt schon gewiss. Machen wir uns keine Illusionen, König Fußball regiert in Deutschland längst nicht mehr! Und man braucht kein Günther Netzer zu sein, um zu erkennen weshalb: Uns fehlt schlichtweg der Nachwuchs!

Die Zeit, in der Schulkinder die Pausen zwischen den Stunden nutzten, um mit plattgetretenen Getränkedosen auf Torjagd zu gehen, sind schon längst vorbei, die Tage der Jugendlichen, die sich jeden Nachmittag auf dem Bolzplatz um die Ecke um den Ball balgten, lange gezählt. Legendäre Revierderbys interessieren allenfalls noch alteingesessene Fußballveteranen, deren Durchschnittsalter schon lange jenseits der 30 liegt.

Seien wir realistisch, dem Großteil unserer Jugend geht Fußball schlichtweg am Arsch vorbei. Statt Paninibildchen großer Fußballstars werden auf den Schulhöfen nun Pokemon-Karten getauscht. Und die Kids, die noch etwas Interesse für Fußball zeigen, treten das Leder meist lieber über Bildschirme und LCD-Displays anstatt über die Trainingsplätze der Jugendmannschaften.

Fußball ist schon lange kein Volkssport mehr, sondern verkommt mehr und mehr zu einem Altherrenhobby. Und bei aller Liebe zum Videospiel hin oder her, wir dürfen das nicht zulassen!



TOKYO GAMES SHOW ATUMN 2001



Virtua Fighter 4 für PS2.



Das offizielle TGS-Poster.

Die wichtigste Spielemesse im asiatischen Raum öffnet vom 12. bis zum 14. Oktober ihre Pforten. Das Motto „Let's play together“ trifft in diesem Jahr den Nagel auf den Kopf. Neben einem gigantischen Aufgebot an neuer PlayStation2-Software werden auch Titel für Nintendos GameCube und Microsofts Xbox vorgestellt. Mit ca. 170 Games wird ganz deutlich Sonys Vormachtstellung gezeigt. Bereits angekündigt wurde ein neuer Trailer zu Metal

Gear Solid 2: Sons of Liberty. Das Video zeigt Auszüge aus dem Spiel. Am Stand von SEGA wird Videospiel-Altmeister Yu Suzuki persönlich den Tekken-4-Killer in spe, Virtua Fighter 4, präsentieren. Squaresoft kündigte das Rollenspiel Kingdom Hearts für PS2 an. Ob Namco einen neuen Ridge-Racer-Teil vorstellt, ist noch nicht vorherzusehen. Auch Capcom lässt sich nicht lumpen: Zum ersten Mal wird Onimusha 2 der breiten Masse vorgestellt.

WEB-INFO: <http://www.cesa.org.jp>



MOTO-GP-2-UPDATE

Die Entwicklung des ultra-realistischen Motorradspiels befindet sich auf der Zielgerade. Vor allem optisch wird sich der zweite Teil vom Original (erschienen 2001) abheben. Zahlreiche Kameraperspektiven und stimmungsvoller Detailreichtum werten Moto GP 2 gehörig auf. Beispielsweise befinden sich bei starken Regenfällen auf der Mattscheibe Pixel-Wasserspritzer. Sollte kein Sand ins Getriebe kommen, werden sich aller Voraussicht nach die PS2-Fahrer im Frühjahr 2002 steil in die Kurve legen.



OUTCAST 2: THE LOST EMPIRE

Dass immer mehr PC-Entwickler mit der PS2 liebäugeln, weiß man spätestens, seitdem Deus Ex (Ionstorm Studios) für die schwarze 128-Bit-Kiste in der Mache ist. Nach vor der Computer-Version wird die PS2-Variante von Outcast 2: The lost Empire erscheinen. Das PC-Action-Adventure fesselte 1999 die Spieler an den Monitor. Aus technischer Sicht basiert die Grafik-Engine mit dem Namen Himalaya nicht auf der Voxel-Technik (volumetrische Pixel), sondern verwendet Polygone. Auf einen Erscheinungstermin wollte sich der belgische Entwickler Appeal bis dato noch nicht festlegen.



MONKEY BALL

Nach den hundsmiserablen Verkäufen des Nintendo-Zauberwürfels GameCube und den noch schlimmeren Absatzzahlen des Startitels Monkey Ball hat sich SEGA entschlossen, das Spiel für PS2 herauszubringen, so dass auch die breite Masse in den Genuss des Geschicklichkeitsspiels kommen kann. Seinen Ursprung hat Monkey Ball als Coin-op in den Nippon-Spielhöhlen. Dort muss man mit einem Bananen-förmigen Controller einen Affen, der sich in einer Kugel befindet, durch verschiedene Welten bugsieren. Ein Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest. Die Mitte Oktober stattfindende Tokyo Game Show wird diesbezüglich Klarheit schaffen.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Noch schwer liegt sportiven PS2-Besitzern UEFA Challenge von Infogrames im Magen. Nun versucht sich Take 2 Interactive (Entwickler: Silicon Dreams) an einem Fußballspiel mit UEFA-Lizenz. Das im englischen Oxford ansässige Entwicklerstudio hat bereits einige virtuelle Balltreterei (z.B. für PSone und Dreamcast) mit mäßigem Erfolg entwickelt. Es sollen alle 32 europäischen Top-Mannschaften mit ihren original Trikots vertreten sein.





NEW RAVE RACER

Namco scheint zur Zeit gerne alte Klamotten aus der Kiste zu holen. In der Chronologie folgt der Arcade-Titel nach Ridge Racer, Ridge Racer 2 und Ridge Racer R. Da das Spiel auf dem System-246-Board läuft, ist eine PS2-Fassung nur eine Frage der Zeit. Ob der Nachfolger genauso wie das Original nur vier Strecken beinhalten wird, ist fraglich. Da Namco immer wieder für eine Überraschung gut ist, sollte man die Herbstausgabe der Tokyo Game Show abwarten.

METAL GEAR SOLID 2 PREMIUM PACKAGE



Alle Gegenstände des Premium Packages im Überblick.



In den USA tritt Solid Snake zuerst in Aktion.

WEB-INFO: <http://www.konami.co.jp>



ALPINE RACER 3

Nichts ist unmöglich – Namco! Zwar gehört dieser Slogan zu einer japanischen Automarke, dennoch trifft er auch auf den Spielhallen-Spezialisten zu. Da fast alle Namco-Titel für das System-246-Board entwickelt werden, wird auch das Wintersport-Coin-op (Ski, Snowboard, Ski-Boarding) ein PlayStation2-Gastspiel geben. Namco veröffentlicht derzeit so gut wie alle Automaten als Videospiel-Fassung. Die besten Beispiele sind Tekken 4, Soul Calibur 2 und Vampire Night. Mit einem Release ist im nächsten Jahr zu rechnen.

Obwohl sich Metal-Gear-Solid-Mastermind Hideo Kojima seit der Electronic Entertainment Expo (E3) bezüglich des kommenden PS2-Krachers in Schweigen hüllt, gibt's Neuigkeiten aus dem Umfeld. In Japan erscheint zum Release des jüngsten Solid-Snake-Abenteuers am 29. November das Premium Package von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty zeitgleich mit der normalen Version. Ein ähnliches Schmankerl bot Konami ebenfalls den Nippon-Zockern bei der Veröffentlichung von Z.O.E – Zone of the Enders an. Der Kaufpreis des Premium Packages beträgt 9.800 Yen (ca. 200 DM). Darin enthalten sind: ein 72-seitiges Booklet, eine „Behind the Scenes“-DVD und eine Miniaturfigur von Solid Snake aus Metall.

Obwohl es seitens der deutschen Konami-Vertretung noch keine Bestätigung gibt, ist eine Veröffentlichung hierzulande denkbar. 1999 kam ebenfalls eine herrlich ausgestattete Großpackung des PSone-Hits Metal Gear Solid heraus.

ALL YOUR RPG's
0700 70 77 77 00*
www.ACME-online.nl
 *0,24 DM pro Minute



Rollenspiele

PlayStation

Arc the Lad Collection
 Chrono Cross
 Dragon Warrior 7
 Final Fantasy Anthology
 Final Fantasy 5 + Final Fantasy 6
 Final Fantasy Chronicles
 Final Fantasy 4 + Chronotiger
 Final Fantasy Tactics
 Hoshigami
 Lunar 2: Eternal Blue
 Persona 2
 RPG-Maker
 Saiyuki: Journey West
 Tales of Destiny
 Tales of Destiny II
 Wild Arms 2nd Ignition
 Xenogears

Dreamcast

Phantasy Star Online V.2
 Shen Mue 2



*Hintbook und Uhr separat erhältlich



Dragon Warrior 7 war 2000 das erfolgreichste Rollenspiel in Japan!



ACME the game company - Vaals

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

USA
News



KALORIENBOMBE
PS2

Nachdem bereits im letzten Jahr das Gewinnspiel von Sony Computer Entertainment America in Kooperation mit dem Süßwarengiganten Hershey (Reese's Peanut Butter Cups, Kit Kat) den US-Konsumenten schmeckte, wird in diesem Jahr erneut eine Aktion gestartet. Rechtzeitig zu Halloween (Ende Oktober) gibt es PSone-/PlayStation2-Sachpreise im Wert von ca. 1 Million US-Dollar (ca. 2,2 Millionen DM) bei der Promotion-Tour zu gewinnen.



FEAR EFFECT

In einem ganz frühen Entwicklungsstadium befindet sich der dritte Teil von Kronos Digital Entertainments Action-Adventure. Das in San Francisco ansässige Unternehmen zeichnete sich bereits für Fear Effect bzw. Fear Effect: Retro Helix verantwortlich. Ob die Charaktere der beiden PSone-Teile (Deke, Glas, Rain, Hana usw.) wieder ein Gastspiel bekommen, steht zur Zeit noch nicht fest. Mit einem Release ist im Laufe des nächsten Jahres zu rechnen.

Release - November

PLAYSTATION2

Metal Gear Solid 2:
Sons of Liberty (Konami)

James Bond 007:
Agent under Fire (EA)

SSX Tricky (EA)

Vampire Night (Namco)

SOCOM:
US Navy Seals (SCEA)

PSone

Syphon Filter 3 (SCEA)

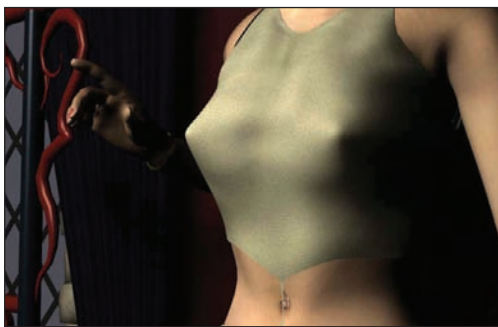
Dragon Warrior VII (Enix)

Arc the Lad:
Collection (Working Designs)

Twisted Metal:
Small Brawl (SCEA)

NBA Live 2002 (EA)

STUNTMAN



Der Stuntman kann sogar über ganze Gebirge springen.



Auf Evil Knievels Spuren...

Das neue Spiel der Driver-Macher ist in aller Munde. Mit tollen, besonders spektakulären Bildern macht man den draufgängerischen PS2-Konsolisten den Mund wässrig. Es werden vollmundige Versprechungen abgeliefert, doch seit der E3 hat man nichts Spielbares mehr in die Hände bekommen.

Was ist los mit dem neuen, über den grünen Klee gelobten Titel von Reflections? Sollte das innovative Spielprinzip wirklich vollkommen in die Tat umgesetzt werden, und nicht wie Driver 2: Back on the Streets zur Ruckelorgie verkommen, steht einem Erfolg nichts im Weg. Denn: Das Spielprinzip

klingt vielversprechend. Als Stuntman-Anfänger verdient man seinen Lebensunterhalt bei Low-Budget-Produktionen. Je besser man sich anstellt und je mehr man seine eigenen Knochen hält, desto besser fallen die zukünftigen Job-Angebote aus. Die Krönung stellen letzten Endes die ertragreichen Engagements als Double bei diversen Blockbustern dar.

WEB-INFO: <http://www.infogrames.de>

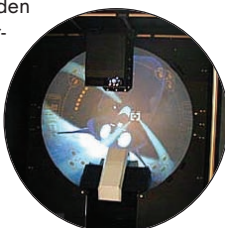
GRANDIA XTREME

Laut Entwickler GameArts (Silphed: The Lost Planet, PS2, 2001) wird das PS2-Rollenspiel das Dreamcast-Pendant (heißt Grandia 2) optisch um Längen übertreffen. Weitere Neuerungen sollen vor allem die Kämpfe spannender und abwechslungsreicher gestalten. So kann man nun die Attacke der Party-Mitglieder zu einem geballten Angriff (ähnlich Squares Chrono Trigger) vereinen. Außerdem lassen sich Kommandos auf Buttendruck widerrufen und können wiederum durch einen anderen Befehl ersetzt werden. Letzten Endes lässt sich die Welt mit den Shoulder-Buttons drehen. PAL-Release: 2002.



STAR BLADE:
OPERATION BLUE PLANET

Namco und die berühmt-berüchtigte System-246-Platine werden PS2-Besitzer noch mehr Spiele beschern. Da die Spielhallen-Hardware in fast allen Punkten mit dem PlayStation2-Innenleben übereinstimmt, wird womöglich auch Star Blade: Operation Blue Planet für die Next-Generation-Konsole erscheinen. Alteingesessene PSone-Veteranen werden sich vielleicht noch an die Vorgänger Star Blade Alpha (PAL-Release: Februar 1996) und Star Ixiom aus dem Jahr '99 erinnern. Namco stellte auf der Automatenmesse Jamma 2001 den neuesten Teil des 3D-Weltraumshooters vor.



SK8

Richtige Männer fahren Skateboard, alle anderen rutschen auf ihren Inline-Skates über den City-Asphalt. Rage (Wild Wild Racing, PS2, 2000) entwickelt derzeit ein Spiel für das letztgenannte Klientel. Dabei sollen die beiden World Champions Cesar Mora und Fabiola Da Silva sowie der Inline-Skate-Star Jon Julia als namhafte Zugpferde für SK8 dienen. Als Locations für die Fun-sport-Art auf acht Rollen müssen unter anderem Skate Parks, Street-Bereiche und Einkaufszentren herhalten. Release: 4. Quartal 2002.



NEUE FINAL-FANTASY-SERIE

Lieber heimlich als unheimlich: Eigentlich rührt Square bereits bei der Ankündigung eines neuen Final-Fantasy-Teils gehörig die Werbetrommel. Ein anderes Bild ergab sich bei der Ankündigung der Videospiel-Umsetzung der Final-Fantasy-Anime-Reihe „Final Fantasy: Unlimited“. TV Tokyo strahlt die Serie seit dem 2. Oktober (Sendezeit: jeden Dienstag von 18.30 bis 19.00 Uhr) aus. Ähnlich wie das gefloppte Kino-Spektakel „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“ spielen die Fernsehfolgen auf dem blauen Planeten. Ob die Sendung in Deutschland ausgestrahlt wird und die dazugehörigen Spiele in den USA und Europa erscheinen, wird sich in den nächsten Wochen und Monaten zeigen.





SOUL-CALIBUR-2-UPDATE

Ähnlich wie bei Tekken 4 serviert Namco die Infos zum kommenden Beat'em Up nur in kleinen Portionen. Nachdem die Rückkehr der Soul Blade-Helden (PSone, 1997) Mitusurugi & Co. bereits zu Beginn bestätigt wurde, geben die Macher mehr Geheimnisse über die neuen Charaktere preis. Hwang Sung Kyung und Hong Yung Sung sind Mitglieder der sogenannten Costal Defense Force. Dass Cassandra der drallbusigen Sophitia ähnelt, ist kein reiner Zufall; denn beide sind Schwestern. Von Talim ist momentan nur der Name bekannt.

OKAGE: THE SHADOW KING

Zum Totlachen! Das Sony-eigene RPG bringt frischen Wind ins gestaute Genre. Am besten mit Tim Burtons „A Night before Christmas“ zu vergleichen, sorgt die Rollenspiel-Satire für eine willkommene Abwechslung. Der Konsolist kämpft dabei nicht gegen Zauberer, Drachen und sonstige Fabelwesen. Stattdessen hat man es mit wilden Kühen und Menschen-fressenden Zwiebeln zu tun. Originell ist auch die Story: Ein Junge macht mit einem bösen Geist einen Deal, um seine Schwester von einem Fluch zu befreien – sie spricht nun ein vollkommen unverständliches Kauderwelsch.

JACKIE CHAN ADVENTURES

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



SALT LAKE 2002

Die PS2-Spiele sind eröffnet! Da sich Eidos Interactive die Rechte für die nächsten sechs Jahre sicherte, ist Salt Lake 2002 das einzige Videospiel mit der offiziellen Olympia-Lizenz. Entwickelt von den Briten Attention to Detail (Rollcage-Reihe, PSone), sollen sechs Disziplinen (Abfahrtslauf der Männer, Slalom der Frauen, Zweimann-Bob, Trickski der Frauen, Skispringen 120m-Schanze und Snowboard-Parallel-Slalom der Männer) den olympischen Geist verbreiten. Das virtuelle olympische Feuer wird Anfang des nächsten Jahres pünktlich zu den 19. Winterspielen entfacht.

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PS 2

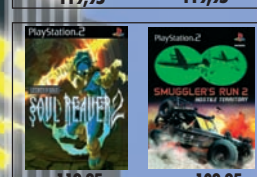
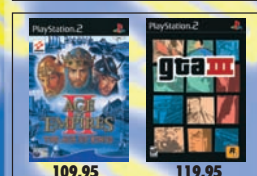
Grundgerät	599,00
Force Feedback Lenkrad	249,95
Fernbedienung Sony	59,95
Alone in the Dark	129,95
ATV Offroad	119,95
Capcom vs. Snc 2	119,95
Crash Bandicoot Zorn des... ..	109,95
Dark Cloud	119,95
Drop Ship mitte Nov.	119,95
Extreme G	109,95
Extermination	119,95
Fifa 2002 Nov.	119,95
Giants	109,95
Halbe Life (dt.)	119,95
Hidden Invasion	109,95
Jak&Dexter Dez.	119,95
James Bond Agent im ... Nov.	119,95
Lotus	109,95
Madden NFL 2002	119,95
MTV Music Generator	119,95
NBA Street	119,95
NHL 2002	119,95
No one lives for ever uk Dez.	119,95
Pro Evolution Soccer ende Nov.	109,95
Projekt Eden	119,95
Red Faction uncut	129,95
Rune	109,95
Run Like Hell Dez.	109,95
SSX Tricky	119,95
Star Trek Shatterd Universe	119,95
Shadowman 2 ende Nov.	119,95
Splashdown	129,95
Tekken 3	89,95
Thunderhawk	119,95
Time Crisis 2+ Gun	169,95
Top Gun	109,95
Tony Hawk 3	119,95
Wer wird Millionär 2	119,95
Winback	119,95
Wipe Out Fusion Nov.	119,95
WWF Smackdown! 3	119,95
Z. O. E.	89,95

PLAYSTATION

PS ONE	249,95
Arc The Lad Collection	199,95
Black & White	89,95
Dino Crisis 2	49,95
Digimon	89,95
Fifa 2002 Nov.	99,95
Final Fantasy IX	49,95
Final Fantasy Chronicles	179,95
Harry Potter	99,95
Hoshigami	149,95
Lunar 2	189,95
Persona 2	149,95
Saiyuki	149,95
Syphon Filter 3	89,95
Tales Of Destiny 2	149,95

DVD

Dungeons&Dragons	59,95
Die Mumie 2 Nov.	54,95



Final Fantasy	i.V.
Star Wars Episode 1	59,95
Tiger&Dragon Nov.	39,95

DREAMCAST

Grundgerät	239,95
Head Hunter	89,95
Shen Mue 2	i.V.
Sonic Adventure 2	89,95
Virtual Tennis 2 Nov.	89,95

NINTENDO 64

Paper Mario	139,95
Mario Party 3	119,95

GAMBOY ADVANCE

Grundgerät	249,95
------------------	--------

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM

ODER GREIFT ZUM TELEFON!

WIR AKZEPTIEREN AUCH: MasterCard VISA

24 Stunden Online-Shopping
www.primalgames.com

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesigen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

PRIMAL GAMES

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme + 4,95 DM Porto + Post-NH & Zahlungsgebühr, Kreditkartenzahlung 4,95 DM Porto. Preisänderungen vorbehalten. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

JAPAN News



TGS SPRING 2002 ADE!

Die Computer Entertainment Software Association sah sich aufgrund der rückläufigen Besucherzahlen gezwungen, die Frühlingsausgabe der wichtigsten und größten Videospielemesse im asiatischen Raum zu streichen. Während im Herbst 1999 die Tokyo Game Show 163.866 Besucher aufweisen konnte, waren es im Herbst 2000 lediglich 130.000 Besucher. Folglich wird es im nächsten Jahr nur noch einmal heißen: „Konijwa, die Tore zur Tokyo Game Show sind eröffnet“.



FLIEGT SAKAGUCHI RAUS?

Hironobu Sakaguchi ist zwischen die Fronten geraten. Nach dem Square in diesem Jahr immer mehr Miese macht, schiebt man dem Final-Fantasy-Vater nun den größten Teil der Schuld in die Schuhe. Sakaguchi soll demnach auf einen weniger einflussreichen Posten versetzt worden sein. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man sogar, dass Hironobu Sakaguchi das Unternehmen verlassen und seine eigene Firma gründen wird.

Release - November

PLAYSTATION2

Bravo Music Christmas Edition (SCEI)

Adventure of Tokyo Disney (Konami)

Choro Q High Grade 2 (Takara)

Dream Audition Super Hit Disc 2 (PCCWJ)

Busin: Wizardy Adventure (Atlus)

PSone

Happy Jogging in Hawaii (Twilight Express)

Zanac X Zanac (Compile)

DX Game of Life IV (Takara)

Mermaid's Season (Game Village)

Mermaid's Season (Atlus)

MICHAEL JORDAN FLIEGT WIEDER!

Nachdem „Air Jordan“ bei den Washington Wizards voraussichtlich ab dem 30. Oktober wieder auf Punktejagd geht, ist das Videospiel-Schicksal des Weltstars besiegelt. Nachdem man mit dem 38-jährigen in den Jahren zuvor nur bei EAs NBA-Live-Serie zum Slamdunk ansetzen konnte, dribbelt der Ausnahmesportler nun auch bei NBA 2K2 über das Spielfeld. SEGAs Basketball-Titel aus der umfassenden 2K-Reihe wird Anfang 2002 für PlayStation2 erscheinen.



幻想水滸伝



SUIKODEN III

Konamis Vorzeige-Rollenspiel geht in die dritte Runde. Nach den zwei PSone-Auftritten soll nun die PlayStation-Welt bevölkert werden. Unter dem Namen Genso Suikoden III soll das RPG bereits im Dezember in Japan erscheinen. Anstatt mit zweidimensionalen Sprite-Figuren in dreidimensionalen Locations verschiedene Abenteuer bestreiten zu müssen, wartet Suikoden III mit einer polygonalen Welt auf. Die Szenario-Daten sollen dreimal so groß wie die von Suikoden II sein.

Voraussichtlicher PAL-Erscheinungstermin: 2002.

PSone-NEWS

FIFA 2002

Ruckelorgie par excellence! Man merkt, dass sich bei Electronic Arts alles um die Next-Generation-Konsolen dreht. Die exklusive FIFA-Lizenz, die es gestattet, so gut wie alle Vereins- und Spielernamen zu verwenden, kann über dieses Dilemma nicht hinwegtäuschen. Rote Karte für FIFA 2002! Anpfiff zur drittklassigen Begegnung ist im November.

PLAYSTATION-HANDHELD

Do it yourself! Der findige Heimwerker Ben Heckendorn hat sich ein PSone-Handheld gebaut. Der talentierte Bastler konstruierte bereits vor wenigen Monaten eine portable Version der Atari-2600-Konsole. Ein Sony-Camcorder-Akku liefert ausreichend Strom, damit sich das CD-ROM-Laufwerk dreht – allerdings nur für anderthalb Stunden. Der in Wisconsin lebende Freak spendierte der Westentaschen-Konsole alle technischen Features, die man fürs Zocken unterwegs benötigt. Kein Spaß ist der geschätzte Preis des Einzelstücks.

Die „PSP“ schlägt mit rund 400 US-Dollar, also ca. 860 DM zu Buche.



SCRABBLE

Die Brettspielumsetzung für PSone mit einem hohen Suchfaktor. Die Engländer RuneCraft (u.a. Risiko, 1997) stellten bereits die digitale Fassung vor zwei Jahren auf die Beine. In den USA wurde Scrabble im November 1999 veröffentlicht. Diese Tatsache tut allerdings dem Spielprinzip keinen Abbruch. Bis zu vier Spieler können in drei Modi zeigen, ob sie genügend Buchstaben-Suppe gegessen haben.

Erscheinungstermin: 22. November.



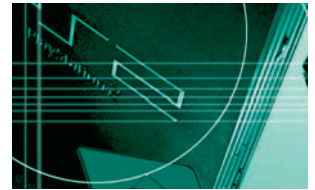
GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES

Wat, wer bist du denn? Rebellion, auch verantwortlich für The Mummy und Tom Clancy's Rainbow Six (beides PSone), arbeitet zur Zeit an einem Western-Ego-Shooter. Aufgeteilt in Story-, Arcade und Mini-Game-Mode, streckt der Pistolenheld seine Gegner nicht mit der Lightgun, sondern mit dem Joypad nieder. Als Erscheinungstermin ist der 29. November 2001 angepeilt.

NEWS-MIX

ALONE-IN-THE-DARK-FILM

So soll sich auch die Story des kommenden Kinofilms an den PSone-/ PlayStation2-Hit Alone in the Dark: The new Nightmare (Entwickler: das französische Studio DarkWorks) anlehnen. Damit die Protagonisten des vierten Teils des Survival-Horror-Spiels, Edward Carnby und Aline Cedrac, bei ihrem Leinwanddebüt glaubwürdig wirken, steckt Dimension Films (u.a. „Scream“-Trilogie) hinter dem Projekt.

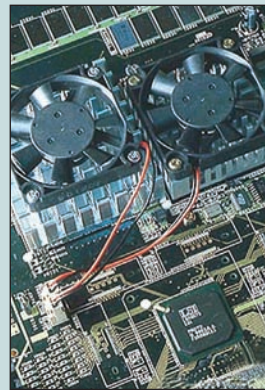


UMWELTFREUNDLICHERE PS2

Klebt bald der Umweltengel auf dem PS2-Gehäuse? Sony hat einige Modifikationen an der PlayStation2-Hardware vorgenommen. Die neuen Typen verbrauchen 20 % weniger Strom und bestehen aus mehr recyclebaren Materialien als bisher. In den nächsten Jahren soll ebenfalls der Ausstoß giftiger Gase, die bei der Herstellung entstehen, verringert werden.

NEUER PS2-PROZESSOR!

Sonys Next-Generation-Konsole hat nicht nur was im Kasten, sondern auch was auf dem Kasten. Toshiba, der Hersteller der Emotion Engine, bringt im März 2002 den Mikrochip TMPR7901 heraus, der auf dem PS2-Herz basiert. Dieser Prozessor soll in Drucker eingebaut werden und bei Netzwerk-Systemen Verwendung finden. Mit der Massenproduktion wird aller Voraussicht nach im Juni 2002 begonnen. Man möchte in jedem Monat eine Gesamtmenge von 100 000 Einheiten produzieren.



NAMCO UND SEGA KOOPERIEREN

Die beiden Videospielfirmen werden zukünftig sehr eng zusammenarbeiten. Beide (A: FF) Unternehmen werkeln an einem neuen Arcade-Board, das sowohl die Naomi- als auch die System-246-Platine als derzeitigen Standard ablösen wird. Man verspricht sich dadurch einen Marktanteil von ca. 90%. Man möchte auch mehr Spiele gemeinsam entwickeln. Deshalb wird man das Fachwissen, die Patente und Technologien untereinander austauschen. Ferner wollen Namco und SEGA das von Sony entwickelte Breitband-Netzwerk mit ihrer Software kombinieren.

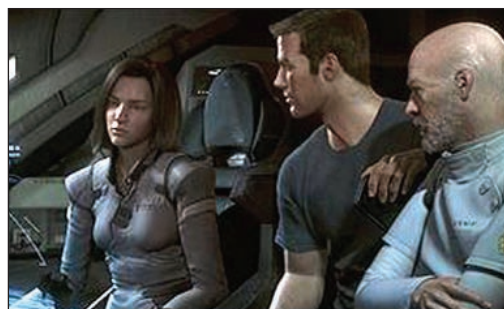
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER 2

Obwohl Teil 1 noch längst nicht erschienen ist, wurde bereits der Nachfolger zu Shaun Palmer's Pro Snowboarder angekündigt (Release: 4. Quartal '01). Activision akquirierte Anfang Oktober Treyarch Invention, die zudem an der Filmumsetzung von Steven Spielbergs „Minority Report“ arbeiten (Release: Sommer 2002). Treyarch Invention machte sich in der Vergangenheit mit den SEGA-Dreamcast-Umsetzungen von Spider-Man und der Tony-Hawk's-Pro-Skater-Serie einen Namen.



SQUARE IN DER KRISE

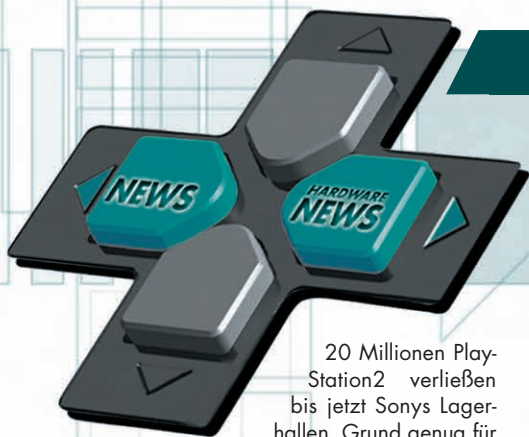
Alarmstufe Rot bei den Machern von Final Fantasy! Das Prestige-Projekt „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“ hat ein großes Loch in die Haushaltskasse von Square gerissen. Statt des erwarteten Einspielergebnisses in den USA von 80 bis 90 Millionen US-Dollar (ca. 200 Millionen DM), lassen sich die Einnahmen auf knapp 30 Millionen US-Dollar (ca. 66 Millionen DM) beziffern. Square gab bekannt, dass man deshalb keine weiteren Filme produzieren wird. Das gesammelte Know-how soll stattdessen gegen bare Münze an die Traumfabrik Hollywood veräußert werden.



IN & OUT

- IN**
- PlayStation2 für 599 DM (!!!)
 - Mario Kart Super Circuit (GBA)
 - www.gina-wild.de
 - Terminator 2: Special Edition (DVD)
 - "Extra-"Future

- OUT**
- RTL II Popstars (2. Staffel)
 - 238 DM teure Strafzettel
 - Softair-Kopfschüsse
 - „...kommt daher.“
 - DFB-Elf



20 Millionen PlayStation2 verließen bis jetzt Sonys Lagerhallen. Grund genug für den Unterhaltungsmedien-Giganten die Sektkorken knallen zu lassen. Auch die Endkonsumenten sollen von diesem feierlichen Ereignis etwas haben. Aus diesem Grund bringt Sony eine limitierte Sonderausgabe der PlayStation2 auf den Markt. Insgesamt 10.000 Konsolen in den fünf Farben Weiß, Blau, Rot, Gelb und Silber sollen laut Hersteller unters Volk gebracht werden.

Diesmal werden nicht nur Japaner von dieser Sonderaktion profitieren. Auch amerikanische und europäische Zocker können eine der limitierten Konsolen erstehen. Die drei Regionen sollen von jeder Farbe je 666 Stück erhalten. Die aufwändig lackierten Konsolen können ab 08.11.2001 unter www.playsta-

HARDWARE-NEWS 11/01

VOR DEM WEIHNACHTSGESCHÄFT GEBEN SICH ALLE HARDWARE-HERSTELLER BESCHIEDEN, SEHR ZUM ÄRGER VIELER ZOCKER. DENNOCH KONNTEN WIR AUCH DIESEN MONAT EINIGE GANZ BESONDERE LECKERBISSEN FÜR EUCH AUFTUN.

SAMMLERSTÜCK



tion.com vorbestellt werden; die Auslieferung erfolgt ab dem 21.12.2001. In Japan wird das gute Stück 50.000 Yen (ca. 890 DM) kosten. Wie viel europäische Sammler auf den Tisch legen müssen, ist noch nicht bekannt.

Produkt	PS2 Limited Edition
Hersteller	SCEE
Bezugsquelle	www.playstation.com
erhältlich ab	08.11.2001
Preis	noch nicht bekannt

FETTVERBRENNER

Hoch von der Couch und weg mit den Pfunden! Thrustmaster bietet für alle Beat'em Up- und Box-Fans die ultimative Hardware an. Die Fighting Arena besteht aus einer Matte und vier Paar Infrarotsensoren. Die Matte übernimmt die Funktion des D-Pads. Ein Schritt nach links und euer virtuelles Gegenstück tut es euch auf dem Bildschirm gleich. Die vier Sensoren fragen dagegen die Bewegungen eures Oberkörpers ab und geben diese als digitale Informationen an die PlayStation2 weiter. Setzt ihr etwa zu einem Tritt

in die untere rechte Ecke an, kommt dies einem Druck auf den X-Button gleich. Auf diese Weise kann man im wahrsten Sinn des Wortes in die Rolle seines favorisierten Beat'em Up-Charakters schlüpfen. Ganz billig ist der Spaß jedoch nicht. Die Fighting Arnea von Thrustmaster schlägt mit satten 219,- DM zu Buche.



Produkt	Fighting Arena
Hersteller	Thrustmaster
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	219,- DM

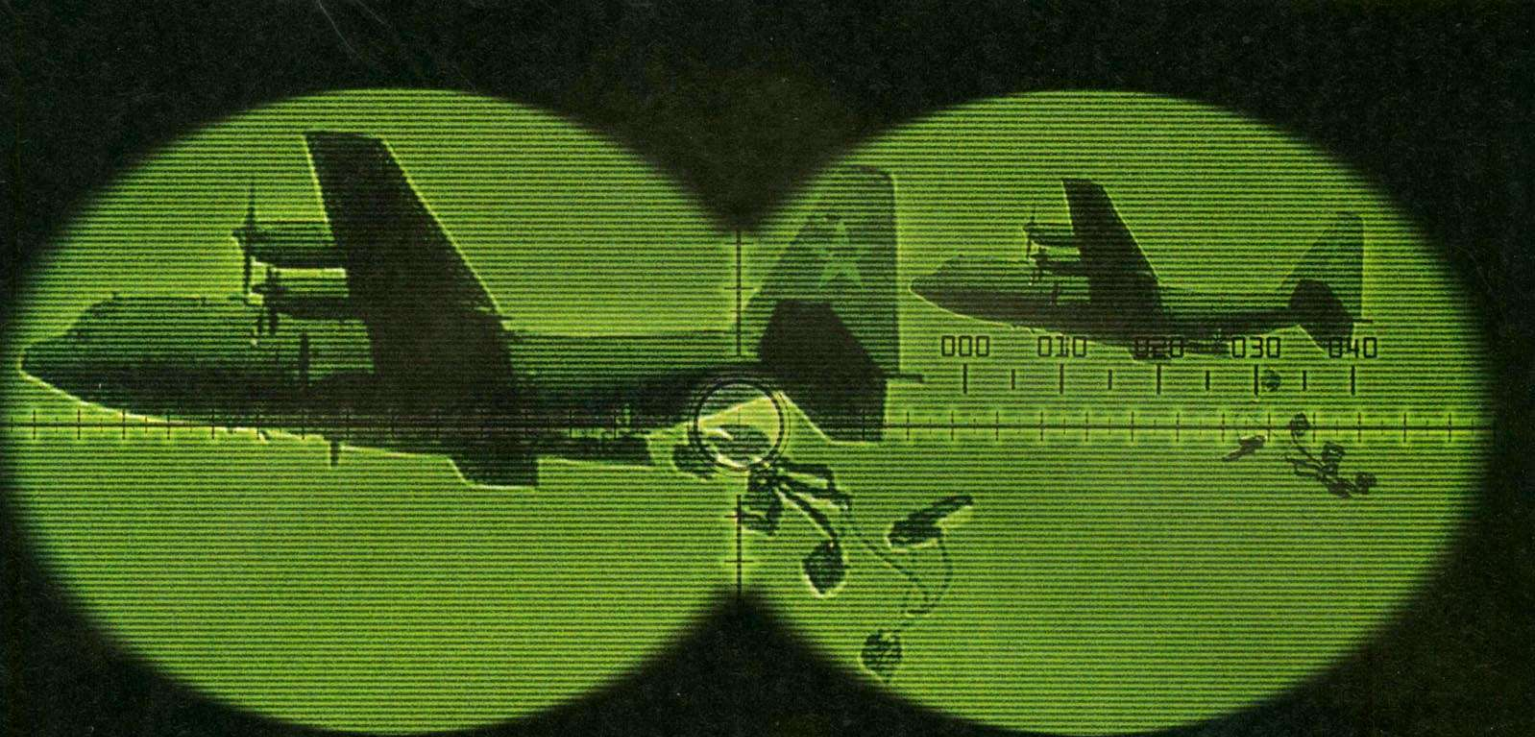
EINSTEIGERHILFE

Nach der Preissenkung der PlayStation2 auf schlappe 599,- DM kommt das PS2 Starter Kit aus dem Hause Madcatz wie gerufen. In dem praktischen Pack finden alle PS2-Newcomer einen Dual Force 2X Controller, eine Phaser DVD-Infrarotfernbedienung sowie ein zwei Meter langes Verlängerungskabel für das Joypad. Der Dual Force 2X Controller ist in der Lage, zwischen einem analogen und

digitalen Modus zu wechseln. Zudem verfügt das transparentschwarze Pad über eine Turbo-Funktion. Welchen tatsächlichen Nutzen man daraus ziehen soll, ist uns allerdings unklar. Die Fernbedienung ist zwar ein kleines Raumwunder, aber leider liegen dadurch auch die Tasten sehr eng beieinander. Wirklich lobenswert ist der durchgeschliffene Infrarotempfänger. Betrieben wird der Phaser mit einer Knopfzellenbatterie. Diese ist zwar relativ teuer, verspricht aber auch eine lange Lebensdauer.

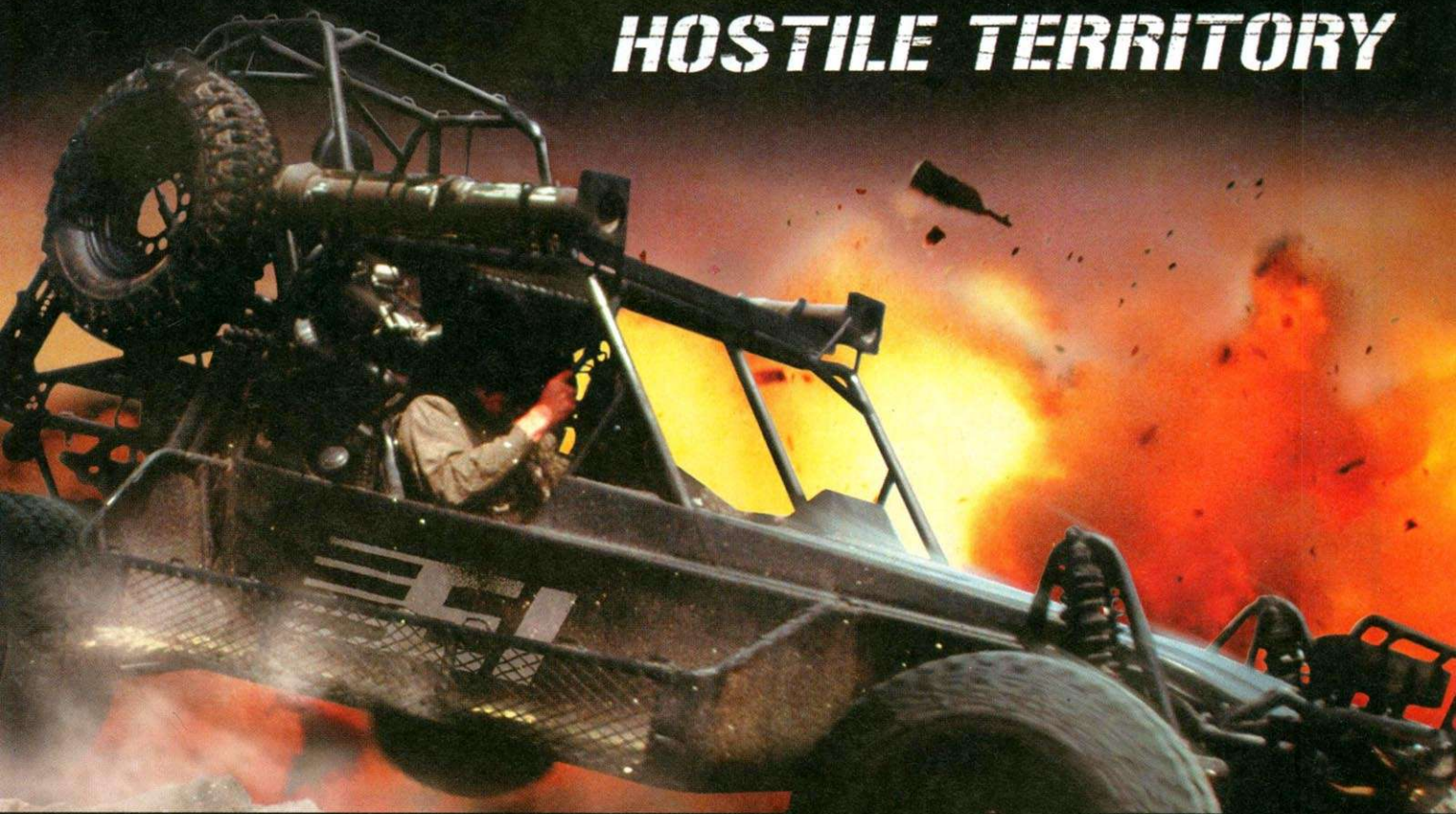


Produkt	PS2 Starter Kit
Hersteller	NBG / Madcatz
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	89,- DM



SMUGGLER'S RUN 2

HOSTILE TERRITORY



*Die Fortsetzung des Kult-Renners:
Neues Terrain, neue Fahrzeuge,
noch mehr Action und Zwischen-
sequenzen in Spielfilm-Qualität.
Gib Vollgas, sonst schnappt dir
ein anderer deine Aufträge weg!*



PlayStation®2



www.smugglersrun2.de

„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.

PLAYSTATION2

HALF-LIFE

VIVENDI UNIVERSAL



Vivendi Universal bringt uns mit Half-Life den langersehnten Shooter endlich auf unsere PS2. Im Gegensatz zur PC-Version, glänzt der Titel auf der PlayStation2 mit weitläufigeren Arealen, besser animierten Charakteren, einer besseren Auflösung und zwei neue Multiplayer-Modi. Für Maus- und Tastatur Support wurde gesorgt.

SIMPSONS ROAD RAGE

EA



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

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

VIRGIN INTERACTIVE



Das RPG basiert auf dem neuesten Regelwerk des bekannten „Pen&Paper“-Rollenspiels Dungeon&Dragon. 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 Zauberer erscheinen.

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.

NOVEMBER 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER	Acclaim	Rennspiel	Ende November
AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS	Konami	Strategie	2. November
AIRBLADE	SCEE	Fun-Sport	7. 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
CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTEX	Vivendi Universal	Jump 'n Run	Mitte November
DEVIL MAY CRY	EA	Stylish-Action	29. November
DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK	Vivendi Universal	Action-Adventure	Mitte November
DISNEY'S TARZAN	Ubi Soft	Action-Adventure	29. November
DRIVEN	Ubi Soft	Rennspiel	15. November
ENDGAME	Empire Int.	Shooter	November
FIFA 2002	EA	Sport	8. November
GIANTS: CITIZEN KABUTO	Virgin Int.	Action-Adventure	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
JIMMY WHITES CUEBALL WORLD	Virgin Int.	Simulation	November
KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL	SCEE	Adventure	7. November
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2	Eidos	Action-Adventure	November
LEGENDS OF WRESTLING	Acclaim	Sport	Ende November
LOTUS EXTREME CHALLENGE	Virgin Int.	Rennspiel	November
MASTER RALLYE	Virgin Int.	Rennspiel	November
MOTOR MAYHEM	Infogrames	Rennspiel	14. November
MTV SPORTS: PURE RIDE 2	THQ	Sport	Ende November
NBA LIVE 2002	EA	Sport	15. November
NHL HITZ 2002	Konami	Sport	9. November
TEST DRIVE OFF ROAD WIDE OPEN	Infogrames	Rennspiel	9. November
OPEN KART	Virgin Int.	Rennspiel	November
PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	Sport	23. November
RAYMAN M	Ubi Soft	Action-Multiplayer	29. 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	29. November
SPLASHDOWN	Infogrames	Funsport	8. November
SUNNY GARCIA CHAMPIONSHIP SURFER	Ubi Soft	Action	29. November
SSX TRICKY	EA Sports Big	Funsport	22. November
STUNT GP	Virgin Int.	Rennspiel	November
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	Future Racer	November
WRC 2001 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SCEE	Rennspiel	28. November
WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	Sport	Anfang November

3. & 4. QUARTAL 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
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
DRAKAN II	SCEE	Action-Adventure	4. Quartal
DROPSHIP	SCEE	Action	4. Quartal
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportsimulation	Dezember
ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE	SCEE	Action-Adventure	4. Quartal
EVERBODY'S GOLF 3	SCEE	Sport	Dezember
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES	Ubi Soft	Adventure	06. Dezember
F1 WORLD GRAND PRIX	VideoSystem	Sport	3. Quartal
F-355 CHALLENGE	SCEE	Rennspiel	4. Quartal
HEAD HUNTER	SCEE	Adventure	4. Quartal
ICO	SCEE	Adventure	4. Quartal

3. & 4. QUARTAL 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
JACK AND DAXTER: THE PERCURSOR OF LEGACY	SCEE	Adventure	Dezember
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	Konami	Strategie-Action	Dezember
MONSTER AG	SCEE	Action	4. Quartal
MOTO GP 2	SCEE	Rennspiel	Dezember
NO ONE LIVES FOREVER	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal
PARAPPA THE RAPPER 2	SCEE	Musikspiel	Dezember
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	Activision	Sport	4. Quartal
SPACE CHANNEL 5 - V.1	SCEE	Dancing	4. Quartal
SPACE CHANNEL 5 - V.2	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

1. & 2. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
ANTZ RACING	Empire Int.	Fun-Racer	1. Quartal
BRITNEY SPEARS: MAKE ME DANCE!	THQ		Ende April
CONFLICT ZONE	Ubi Soft	Strategie	Januar
ESPN X GAMES SKATEBOARDING	Konami	Sport	1. Quartal
FINAL FANTASY X	SCEE	RPG	2002
GHOSTMASTER	Empire Int.	Simulation	2. Quartal
GRANDIA XTREME	Ubi Soft	RPG	2002
JADE COCOON 2	Ubi Soft	RPG	2002
MAXIMO	EA	Action-Adventure	Februar
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	2002
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Rennspiel	2002
NASCAR HEAT	Infogrames	Rennspiel	Februar
POLICE 24/7	Konami	Action	Februar
SPACE RACE	Infogrames	Funracer	Februar
THE LEGEND OF ALAND'AR	Ubi Soft	RPG	2002
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Ubi Soft	Action	März
TROPHY BASS 5	Vivendi Universal	Simulation	2002
V-TENNIS	Infogrames	Sport	Februar
WORLDS SPORT CARS	Empire Int.	Rennspiel	2. Quartal
WORMS BLAST	Ubi Soft	Action	Januar
WTA TOUR TENNIS	Konami	Sport	Januar

PSone

November 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
ATLANTIS: THE LOST EMPIRE	SCEE	Adventure	1. November
BDFL MANAGER 2002	Codemasters	Sport	1. November
CASTLEVANIA CHRONICLES	Konami	Action-Adventure	9. November
E.T. INTERPLANETARY ADVENTURE	Ubi Soft	Adventure	November
FIFA 2002	EA	Sport	2. November
NBA LIVE 2002	EA	Sport	15. November
GUNDAM BATTLE ASSAULT	Infogrames	Beat em Up	30. November
GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES	Ubi Soft	Action	22. November
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	EA	Action-Adventure	16. November
ONE PIECE MANSION	EA	Denkspiel	15. November
POWER DIGGERZ	Virgin Int.	Bagger Sim.	November
POWER RANGERS: TIME FORCE	THQ	Action	Ende November
POWERPUFF GIRLS: DIE TORTEN TRAGÖDIE	Ubi Soft	Action	22. November
PYJAMA SAM: SÜBIGKEITEN KRIEGEN SAURES	Infogrames	Funspiel	30. November
SCOOBY-DOO AND THE CYBER CHASE	THQ	Sport	Ende November
SCRABBLE	Ubi Soft	Puzzle	22. November
SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPER SPONGE	THQ	Action	Ende November
SYPHON FILTER 3	SCEE	Action-Adventure	November
V.I.P.	Ubi Soft	Action-Adventure	29. November

3. & 4. QUARTAL 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
GOOFY'S FUN HOUSE	Ubi Soft	Action	13. Dezember
SESAME STREET SPORTS	Ubi Soft	Edutainment	13. Dezember
SNOOPY MANIA	Infogrames	Sport	23. November
SPEC OPS 1.75	Take2 Int.	Action	3. Quartal
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Activision	Sport	4. Quartal

3. & 4. QUARTAL 2001

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
SCOOTER RACIN'	Ubi Soft	Rennspiel	17. Januar
DEXTER' LABORATORY MADRATES LABOR	Ubi Soft	Action	2002

PLAYSTATION2

JAMES BOND 007 AGENT IM KREUZFEUER

EA



EA bringt uns mit dem neuesten Titel der Agenten-Reihe, ein Action-Spiel das nicht auf der Grundlage eines Bond-Filmes basiert. Es wurden verschiedene Elemente aus einigen Kinostreifen genommen und eine komplett neue Story entwickelt. Mit viel Action geht es zu Fuß, am Lenkrad eines Autos oder am Steuer eines Panzers zur Sache.

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 zeigt, 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.



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@playstation.com

Fremdgänger



Sehr geehrtes play-Team, als ich neulich einen Bericht in einer anderen Spiele-Zeitschrift über die Resident Evil Zero-Version für den Nintendo Gamecube entdeckte, fielen mir sämtliche Augen aus dem Kopf (... doch nicht mehr als zwei, oder? Anm.d.R.). Was ich da zu sehen bekam, war schlicht und ergreifend Wahnsinn! Die Freude legte sich aber unmittelbar nach der Aussage, dass kommende Resident Evil-Versionen angeblich nur noch für NINTENDO (!) erstellt werden sollen. Es kann doch wohl nicht gehen, dass die stets treuen PlayStation-Fans (die unter anderem zum Erfolg von CAPCOM erheblich beigetragen haben) nun einfach so sitzen gelassen werden? Devil May Cry und Onimusha sind zwar nette Spiele, dennoch gehöre ich zu der Liga, die sich die PS2 in voller Erwartung der kommenden Dinge in puncto Resident Evil zulegt. Ich kann nur hoffen, das CAPCOM sich diesen Schritt wirklich zehn mal überlegen wird und zur Vernunft kommt. Mag ja sein, dass der NINTENDO-Gamecube 'ne Ecke mehr auf dem Kasten hat, dennoch finde ich die Aussage von Shinji Mikami, dass die Firmenphilosophie von Nintendo mit der von CAPCOM sehr im Einklang stünde, einen dürftigen Entscheidungsgrund (oder war doch mal wieder das geliebte „Geld“ am Entscheidungsprozess beteiligt)?

Axel Smeets, Viersen



Tja, unser Beileid ist mit allen Resident Evil-Fans da draußen, aber diese Meldung ist korrekt. Wie du auch in unseren News auf Seite 7 nachlesen kannst, hat sich Capcom tatsächlich dafür entschieden, in Zukunft die Zombies auf Nintendos neuer Konsole tanzen zu lassen. Etwas relativierend ist jedoch die Tatsache, dass sich dieser Deal lediglich

über sechs Resident Evil-Games erstreckt. Es werden die ersten drei Teile plus Code Veronica für den Game Cube umgesetzt. Das lässt gerade mal Raum für zwei neue Spiele. Resident Evil 0 und 4. Es hat auch irgendwann mal geheißsen, dass Code Veronica eine exklusive Dreamcast-Sache sei. Am Ende ist es nun doch auf der PS2 erschienen und für den Game Cube bereits geplant. So ärgerlich die Sache im Moment ist: Die Zeit wird alle Wunden heilen.

Fragen über Fragen



Liebes play-Team,

1. Was ist zur Zeit das absolute HighEnd-Kabel für die PS2 - also das Kabel, das sowohl beim DVD-als auch beim Spiel-Betrieb die bestmögliche Bildqualität liefert? Oder muss ich mir, um wirklich das Maximum an Qualität zu erreichen, zwei Kabel anschaffen und umstöpseln?

2. Was hat es mit den verschiedenen Modellnummern bzw. Modellreihen der PS2 auf sich? Ich kann mich erinnern, dass bei der alten PlayStation die verschiedenen Baureihen merkbare Unterschiede hatten (z.B. die Chinch-Eingänge an den älteren Modellen). Gibt es zwischen den einzelnen PS2-Baureihen ähnliche Unterschiede (bspw. DVD-Treiber-Version, Festplattenanschluss intern/ extern, sonstige Abweichungen bei den Schnittstellen)?

3. Was genau ist dran an den Gerüchten bzgl. der PS2-Preissenkung? Liegen euch verlässliche Infos dazu vor, wann es voraussichtlich soweit sein wird?

Thorsten Rinkenberger, Duisburg



1. Das Zauberwort heißt RGB-Kabel. Ob das nun ein herkömmliches Teil aus dem Video-

spielladen ist oder die goldadrigte Diamant-Platin-Version aus dem Hi-Fi-Shop. Leider siehst du dich dann aber mit dem Grünstich-Problem bei Film-DVDs konfrontiert, das du nur mit einem zweiten S-VHS Kabel in den Griff bekommst. Die andere Variante ist, du besorgst dir ein Region-X Modul und umgehst damit die RGB-Sperre. Damit wird dir dann auch das lästige Umstecken erspart.

2. Das ist ein ganz normaler Produktionsprozess. Immer wenn ein neues Modell auf den Markt kommt, wurden Verbesserungen in der Verarbeitung vorgenommen. Dies kann aus Spar-, aber auch aus technischen Gründen passieren. Bei der neuesten PS2-Version wurde beispielsweise die Hauptplatine erheblich verkleinert, um Kosten zu sparen und die Produktion zu optimieren.

3. Dieses Thema hat sich nun ja in Wohlgefallen aufgelöst. Wir hatten die Information natürlich schon lange vor dem großen Tag. Leider kam die letzte play ein paar Tage zu früh auf den Markt, denn sonst hätten ihr diese Neuigkeiten dort bereits lesen können. Den Kollegen in Neu Isenburg war dieser Zeitpunkt für eine Bekanntgabe allerdings zu früh. Leider.

Tacheles!



Hi there, eurem „Undercover“-Artikel kann ich nur beipflichten. Aber diese Unstimmigkeiten existieren schon, seit es amerikanische und japanische Konsolen auch in Deutschland gibt. Mein Mega Drive hatte beispielsweise einen 60-Hz-Schalter, mit dem man bei bestimmten Spielen ruckelige Grafik und „leiernde“ Musik beheben konnte. Ergo ist das ganze Drama seit zig Jahren auch den Vertriebsfirmen in Deutschland bekannt. Sei es eine eigene Tochterfirma oder eben ein anderer Vertriebspartner. Und dieses „Geschwafel“ von

Capcom Deutschland ist ja wirklich die Frechheit sondergleichen. Peinlich, dass so etwas bei Vorzeigespielen passiert. Warum bieten die Firmen denn nicht für Freunde von Originalversionen eine entsprechende Importmöglichkeit. Es kann doch nicht so schwer sein, gerade weil ja bei PS2-Titeln jede Spiele-DVD eine eigene Codierung besitzt, Originalversionen anzubieten, die ja bekanntermaßen nur von einem kleinen Teil der Spieler gekauft werden (Sprachbarriere, kein 60-Hz-Fernseher etc...). Wer 120,- DM für ein Spiel aufruft, sollte außerdem folgende Optionen zwingend in die Spiele einbauen: BILDschirmJUSTAGE (Unter PAL-RGB wandert das Bild schon seit Jahren nach links!), 60-Hz-Modus (Wer den nicht nutzen kann, spielt eben unter 50 Hz...) und für Rennspiele unbedingt das neGcon wieder einsetzen! Wer nämlich 250,- DM für ein Vollplastiklenkrad von Logitech (Aus dem PC-Lager gibt es aber wirklich bessere und günstigere Alternativen aus Metall...) ausgibt, der weiß, wie komfortabel Namcos Eingabegerät in Wirklichkeit ist. Rennspiele mit 'nem Stick zu spielen, das ist es nicht!

Für die GVV, die ja erfolglos Sonys und Konamis Importstop überprüft und mit dem Frankfurter Zoll jede Privatbestellung aufhält, um sie dann doch noch ausliefern zu müssen, gibt es eigentlich wichtigere Dinge zu regeln, als uns Videospieler das Hobby zu erschweren. Zum Beispiel Tausende von Internet-Seiten, auf denen für jedes System „Ripps“, „Cracks“ oder gar „Complete Games“ zum Download bereitstehen, warten nur darauf, von der GVV gefunden zu werden. Ich als Spielefreak lass' mich doch lieber namentlich bei Sony registrieren, damit ich die Möglichkeit erhalte, Importspiele weiterhin zu kaufen und dann endlich auf ALLE PAL-Versionen zu verzichten. Weil, es ist schließlich MEIN Geld, das ich für Spiele ausbebe. Und während die GVV über ihre rechtlichen Aufgabe über weltweit unterschiedliche „Qualitätsmaßstäbe“ sinniert, sollten Softwarehäuser und deren Vertriebspartner über diese vermeintlich gute PAL-Qualität einmal nachdenken. Erwachsene Spieler haben nämlich einen sehr hohen Anspruch und lassen sich nicht weiterhin vereinnahmen und sich das teuer verdiente Geld aus der Tasche ziehen! Schon gar nicht für Produkte, die in ihrer Qualität im Vergleich zu NTSC-Versionen keine Chance haben. Ob nun gekürzt, geändert oder einfach nur schlampig für PAL konvertiert: So darf es nicht weitergehen. Wenn Spiele einen Preis von 50,- DM hätten, dann könnte man in Ausnahmen mit PAL-Balken leben oder auch damit, dass zwischen Knopfdruck und Aktion auf dem Bildschirm eine kleine Denkpause entsteht (Tekken... und zwar alle drei Teile!!!). Aber für 120,- DM erwarte ich entsprechende Leistungen und nicht, dass z. B. nur bei der deutschen Version von „Zone of the Enders“ ein selbstlaufendes DVD-Video von „MGS2“ beigelegt wird und der Rest Europas das spielbare Demo geliefert bekommen. Da hatte Konami wohl schon im

Vorfeld Angst, dass die BPJS auf dieses noch gar nicht erschienene Spiel aufmerksam wird und zur Veröffentlichung dann eine Indizierung ausspricht. Und nachdem Capcom Deutschland jetzt schon zugibt, dass bei „Devil May Cry“ ebenfalls PAL-Balken-verseucht ist, kann ich ja jetzt getrost die US-Version bestellen... Die hab' ich dann früher, dann ärgere ich mich nicht darüber, dass Dante so durchs Bild schleicht und irgendwie 10 Kilo schwerer wirkt.

Dirk Lübke, Osnabrück



Dem ist wohl nicht mehr viel hinzuzufügen.

Hannibal will nicht!



Hallo ihr Lieben!
Ich hätte da mal 'ne Frage bezüglich Eures DVD-Testteils: Wenn man sich wie ich im Chatroom „Wir über 30“ aufhält, lässt es sich nicht vermeiden, dem hohen Alter Tribut zu zollen und den vergifteten Fingern nach ein paar Stunden Zockens eine Pause zu gönnen. Wie tut man das? Man schaut sich einen Film auf DVD an. Leider besitze ich nun schon zwei Filme (einer davon ist „Hannibal“), die zum Zeitpunkt des Layerwechsels „abstürzen“, d.h. die PS2 versagt komplett den Dienst. Und das, obwohl auf dem Hannibal-Cover großspurig „PS2-kompatibel“ geschrieben steht!! Wäre es zuviel verlangt, solcherlei Dinge im Test zu erwähnen, oder schaut ihr euch die Filme wie ich auf „nem „reinrassigen“ DVD-Player an? Mich lässt so was kalt, im Alter hat man ja mehr Kohle wie in jungen Jahren (wer's glaubt...). Aber im Ernst: Ich könnt' mir vorstellen, dass es viele User gibt, die sichtlich enttäuscht diese Scheiben als Mobile oder Taschenspiegel zweckentfremden. Oder steh' ich mit dem Problem alleine da???

Dieter Vollmer, Rottenburg



So Leid es uns tut, aber scheinbar stehst du wirklich alleine mit diesem Problem da. Auf unseren PS2s versagte der gute Dr. Lecter kein einziges Mal den Dienst. Viele von uns haben den Film auch privat gekauft und konnten selbst auf der heimischen Konsole keine Fehler finden. Vielleicht handelt es sich einfach um einen Defekt in deiner PlayStation2? Wir empfehlen dir, deinen Händler aufzusuchen und deine Konsole mal auf Herz und Nieren prüfen zu lassen.

Südkurvenstimmung



Hallohallöle!
Wenn ich mir an dieser Stelle eine kleine Frage erlauben darf: Welcher elende Teufel hat euch denn bei der Bewertung von TIF 2002 geritten? 86%!?! Sorry, aber das Spiel ist scheiße

(Entschuldigt die Wortwahl, aber anders kann man seinen Frust über 120 verlorene Mark nicht ausdrücken)! Die Präsentation ist ja ganz o.k., mal abgesehen davon, dass der Sound ziemlich mies abgemischt ist, kein Vergleich zu FIFA, doch auf dem Feld (dort wo bekanntlich das Spiel entschieden wird) sieht es ziemlich übel aus: Die KI der 21 computergesteuerten Fußballer auf dem Feld ist erschreckend schwach, die Gegner spielen megalangweilig (immer schön gerade nach vorn) und meine Abwehrrecken fallen auch noch drauf rein. Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich in erster Linie darin, wie der Spieler benachteiligt wird; auf hohen Schwierigkeitsstufen kommt beinahe kein Pass mehr an und meine Spieler sind alle viel langsamer als die CPU-Spieler, auch wenn ich mit Owen gegen Matthäus kämpfe. Und wenn jetzt einer von euch auf die Idee kommt, mich als unfähig zu bezeichnen, dann gib's was auf die Ohren, denn so schlecht kann ich nicht sein, wie meine Mannschaft teilweise agiert.

Des Weiteren gibt es noch andere Dinge die mich tierisch nerven: 1. Warum kann man während der Saison immer noch keine Transfers machen? So etwas gehört einfach in ein Fußballspiel! 2. Warum kriegt man für jede Schwalbe gelb? Ich dachte, das sei nur im Strafraum der Fall! 3. Und das ist das Schlimmste: Warum zum Teufel muss ich mir jedes Mal beim Laden Mehmet Scholls dumme Fresse ansehen? Glauben die, dass deshalb auch ein paar Frauen das Spiel kaufen? Ich hasse den Typen und sein ganzes Team!!!!!!

Saschi, per E-Mail



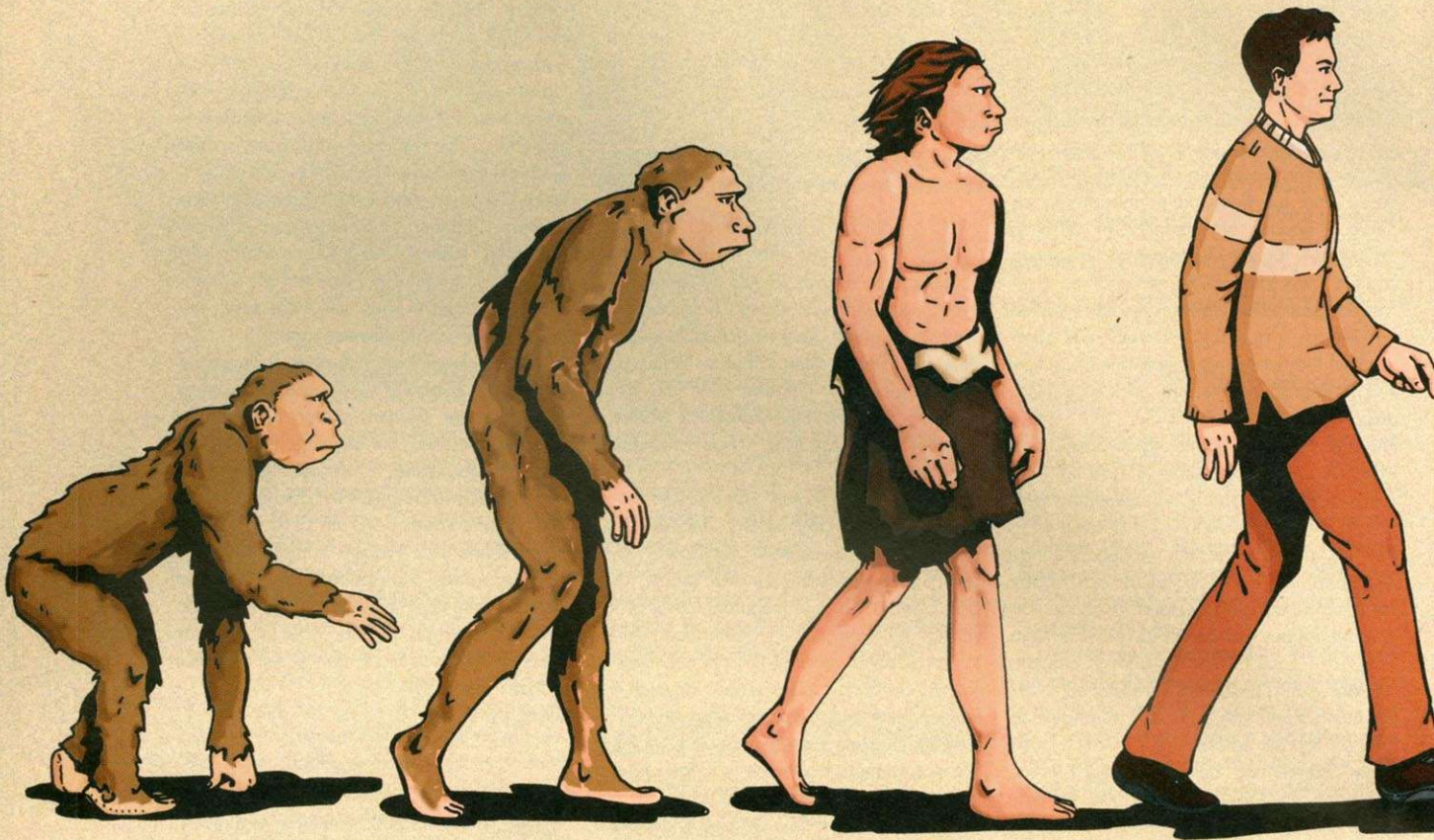
Es ist wirklich interessant, dass du TIF 2002 mit FIFA vergleichst, dem Fußballspiel, das nicht gerade für seine spielerische Tiefe bekannt ist. Sicherlich hat TIF 2002 seine Schwächen, wie etwa die Abwehr; darauf sind wir im Test allerdings auch eingegangen.

Die TIF-KI ist also sehr viel schlechter als die der FIFA-Kicker? Wenn wir uns recht entsinnen, waren die FIFA-Keeper die wohl größten Fliegenfänger der virtuellen Fußballgeschichte - was man von den TIF-Goalies nicht behaupten kann -, und selbst für halbgare Profis stellt die höchste Schwierigkeitsstufe keine Herausforderung mehr dar. Deiner eigenen Aussage nach sieht es bei TIF 2002 hingegen ganz anders aus. Und dass Pässe nicht mehr wie von selbst zu den Mitspielern fliegen, ist nicht unfair, sondern nur eine logische Weiterentwicklung.

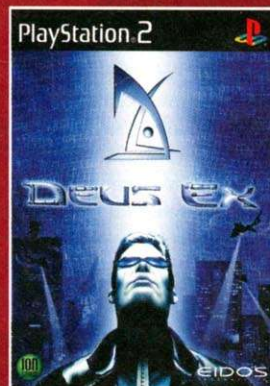
Wenn du keinen Traum-, sondern Lehrbuchfußball möchtest, dann solltest du nicht FIFA oder TIF 2002 spielen, sondern auf ISS bzw. Pro Evolution Soccer umsteigen. Aber beschwer' dich dann bloß nicht über weniger Spielmodi, fehlende Lizenzen oder die qualitativ schlechtere Stadionatmosphäre.

Ach ja... wer mag den deutschen Rekordmeister schon wirklich?

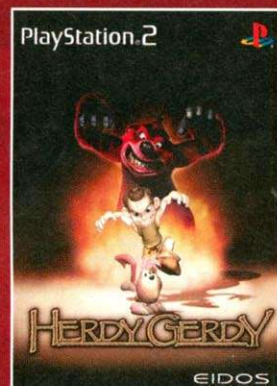
**Vor 4,5 Millionen Jahren
lernte der Mensch aufrecht zu gehen.**



**Du wirst nur noch spielen.
Denn jetzt kommen sechs
absolute Konsolen-Highlights
von Eidos.**



Deus Ex
Eine Verschwörung von
globalem Ausmaß. Eine
filmreife Handlung. Und
du mittendrin.

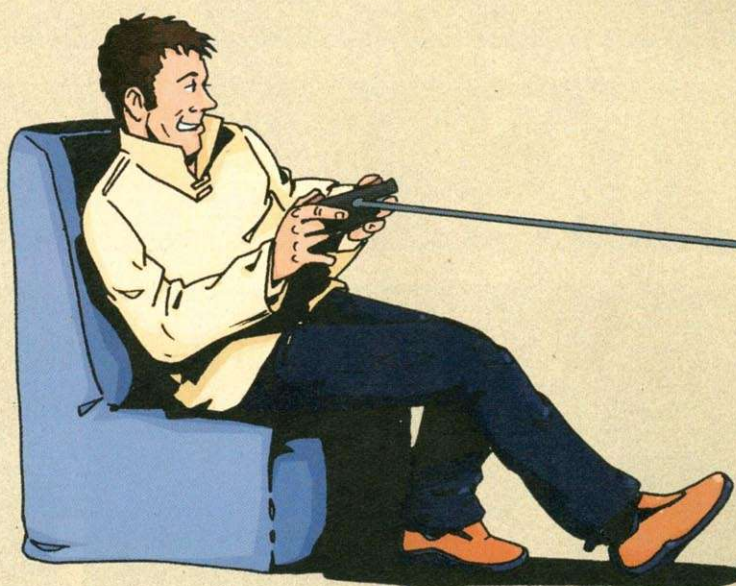


Herdy Gerdy
In einer zauberhaften
Welt mit über 200 liebe-
vollen Cartoon-Charak-
teren erlebst du phan-
tastische Abenteuer!

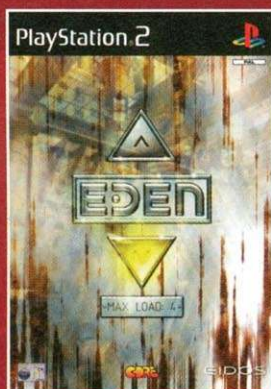
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

PlayStation®2

Um dann festzustellen,
dass sitzen doch geiler ist.



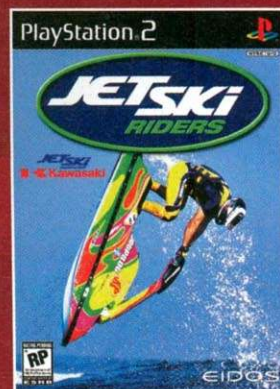
Soul Reaver 2
Endlich ein neues Kapitel der fesselnden Vampir-Thriller-Saga. Mit viel Action. Raziel is back!



Project Eden
Hier geht's um Teamwork: Führe 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.

Dirk Gemeinhardt

Dienstag, 11. September 2001: Die Attentate auf die Vereinigten Staaten von Amerika lösten unzählige Kettenreaktionen aus. Insbesondere der Anschlag auf das World Trade Center in Downtown Manhattan zog seine Kreise. Die erschütternden Ereignisse überschatteten seitdem viele Dinge des alltäglichen Lebens. Selbst die in diesen Tagen so nebensächlich gewordene Unterhaltungsbranche wurde von dem Schicksalsschlag in Mitleidenschaft gezogen.



WTC: TERRORANGRIFFE VERÄNDERN DIE VIDEOSPIELE-WELT



Spiderman: The Movie. Die Hochhaus-Thematik gehört zur Spinne wie sein rot-blaues Kostüm.

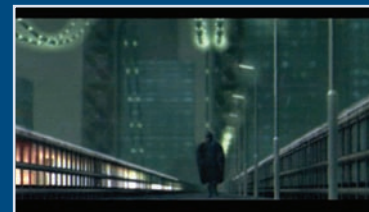
(R)ausnahmenezustand

Die „Kriegserklärung gegen die zivilisierte Welt“, so verurteilte Bundeskanzler Gerhard Schröder den Terrorakt, war auch für die Videospielindustrie ein Schlag ins Gesicht. Seitdem ticken die Uhren bei den Entwicklern in Europa, den USA und Japan anders. Derzeit macht man sich ernsthafte Gedanken, wie sich in naher Zukunft der Werdegang der Videospiele gestalten wird. Konami handelte als eines der ersten Unternehmen. Der kommende PlayStation2-Mega-Hit **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** wurde umgehend überarbeitet. Eine Szene, die das World Trade Center im

Hintergrund zeigt, wurde retuschiert. Am 19. September teilte das renommierte Software-Haus mit, dass man dennoch an der Story festhalte. Grund dafür: Im Mittelpunkt des neuen Solid-Snake-Abenteuers steht das Streben nach Frieden. Da die Modifikationen der fast zu 100 Prozent fertiggestellten Version rein kosmetischer Natur sind, erscheint der Titel pünktlich im November in den USA und Japan.

Ground Zero

Am Schlimmsten erwischte es Rockstar Games. Dem im Süden Manhattans ansässigen Spielehersteller liegt die



Verrückte Welt: New Yorks Washington Bridge steht bei der spielbaren Demo Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty im Mittelpunkt.

Tragödie am schwersten im Magen. „Im Anbetracht dessen, was in der letzten Woche passierte, glauben wir, dass es angebracht ist, den Inhalt unserer Spiele zu ändern (...) Als Resultat dieser unglücklichen Ereignisse werden wir die Erscheinungstermine unserer Produkte verschieben.“, so Paul Eibeler, President of Take 2 Interactive, am 19. September 2001.

Gleich mit drei Spielen des PS2-Portfolios sind die New Yorker unfreiwillig ins Fettnäpfchen getreten. Besonders makaber sind die Umstände bei **Smuggler's Run 2: Hostile Territory** (Entwickler: Angel Studio, San Diego). Hierbei muss man gleich zu Spielbeginn Waffen an das Taliban-Regime in Afghanistan verschieben. Des Weiteren ist auch die Crime-Simulation **GTA 3** von der Gewalttat betroffen. Die Großstadt-Kulisse von Liberty City hat zu viele Gemeinsamkeiten mit dem Big Apple. Beispielsweise fliegen andauernd Passagierflugzeuge über die Wolkenkratzer der virtuellen Ostküstenmetropole.

Das unglückliche Software-Trio erscheint demnach logischerweise zu einem späteren



COVER



○ Bomber hehhe! von Fujicom wird vorerst nicht in Japan erscheinen. Hobby-Sprengmeister müssen sich aufgrund des heiklen Themas noch etwas gedulden!



○ Take 2 Interactives City Crisis (Entwickler: Syscom Entertainment) wurde Wochen vor dem Attentat veröffentlicht.

Zeitpunkt. Hinzu kommt die Tatsache, dass der ganze Betrieb bei Rockstar Games für vier Werktage brach lag. In dieser Zeit war man im Hinblick auf alle Kommunikationsmittel von der Außenwelt restlos abgeschnitten.

Globale Kondolenz

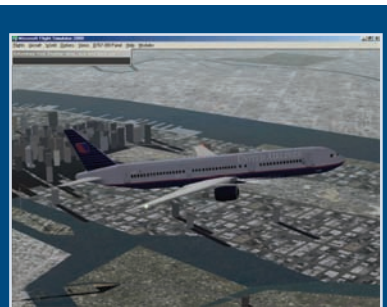
„Aus Respekt vor den Opfern, deren Familien und unseren Mitbürgern verschieben wir die Einführung und nehmen einige Änderungen am Spiel vor“. Mit diesen Worten erklärte Ron Doornik, Präsident und COO von Activision den verspäteten Release von **Spider-Man 2: Enter Electro** für PSone. Die urbane Architektur, in der New Yorks bekanntester Wandkrabber seine Netze spinnt, erinnert stellenweise an die Türme des World-Trade-Center-Komplexes.

Was mit **Spider-Man: The Movie** (PlayStation2) passieren wird, bleibt abzuwarten. Denn der dazugehörige Film muss der traurigen Situation angepasst werden. Im gesamten Streifen spielt die Skyline von Manhattan mit den charakteristischen Twin Towers eine große Rolle. Columbia-Pictures' Zelluloid-Interpretation des Marvel-Comics befindet sich in der

Post-Produktion. Die Anpassung kann Monate dauern, so dass die „Spidey“-Geschichte später als geplant (Mai 2002) in den Kinos anläuft.

Mit Samthandschuhen

Nicht sonderlich überraschend: Am 25. September stand kein **Syphon Filter 3** in den US-amerikanischen Regalen. Obwohl der PSone-Hoffnungsträger längst fertiggestellt ist, hält Sony Computer Entertainment America das Game zurück. Die Marketing-Kampagne und das Promotion-Material müssen in einigen Bereichen neu



○ Microsoft Flight Simulator (PS). Fachleute behaupten, dass die Simulation alles bietet, um ein richtiges Flugzeug steuern zu können.

„Einschneidende“ Maßnahmen

Wenn Videospiele, der Schere zum Opfer fallen, ist das Geschrei immer groß. Der Tenor ist dabei immer gleich: Man möchte den Titel in seiner vollen Pracht ohne jegliche Einschränkungen genießen. Doch diesmal ist eine Zensur berechtigt:

METAL GEAR SOLID 2

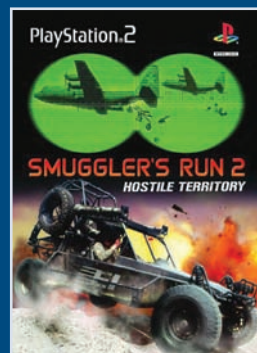


Im Fall von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty kann man vorab Entwarnung geben. Konamis verheißungsvolles Action-Adventure war so gut wie fertiggestellt, als in New York, Washington D.C. und Pennsylvania die Unglücke passierten. Man konnte somit nicht mehr ein ganzes Spiel über den Haufen schmeißen. Geschweige

denn, noch großartig auf die Ereignisse reagieren.

Im Klartext: Das Spielprinzip, die Personen und Orte bleiben in jeglicher Hinsicht unangetastet. Es handelt sich hierbei um klitzekleine Änderungen, die den Konsumenten in der Endversion wahrscheinlich gar nicht auffallen und den Spielspaß in keiner Weise trüben werden.

SMUGGLER'S RUN 2



Sehr großer Handlungsbedarf ist bei Rockstar Games' Smuggler's Run 2: Hostile Territory (Entwickler: Angel Studios) angesagt. Es gibt einige Beweggründe und logische Zusammenhänge, warum Teil 2 des ausgefallenen Rennspiels grundlegend überarbeitet werden muss:

Vor allem die Tatsache, dass in den Missionen

an die afghanische Taliban-Regierung unter dem illegalen Deckmantel der Verschwiegenheit Waffen ausgeliefert werden müssen, ist Grund genug, die Game Designer nochmals auf den Plan zu rufen.

Wie bekannt ist, stecken die Taliban mit dem mutmaßlichen Drahtzieher der Attacken in den USA, Osama bin Laden, unter einer Decke.

Selbst von den schrecklichen Ereignissen zu tiefst bestürzt, handelt Rockstar Games mit der nötigen Entschlossenheit. Das neue Smuggler's Run 2: Hostile Territory wird sich in puncto Story und Missionsaufbau vom alten, nahezu fertiggestellten Original-Konzept merklich distanzieren.

Der Schock sitzt insbesondere der US-Bevölkerung nach wie vor noch tief in den Knochen – und daran wird sich so schnell auch nichts ändern. Zudem würde momentan man auf die geschmacklosen Darstellungsweisen überaus empfindlich reagieren.



○ Syphon Filter 3



○ Spider-Man 2



○ Propeller Arena



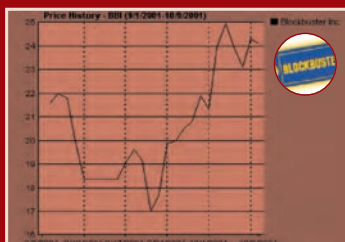
○ Dieses Szenario hat dazu beigetragen, dass Twisted Metal: Black für PlayStation2 in Europa erst später an den Start geht.



○ Zurück in den Hangar: Bei Propeller Arena für Dreamcast könnte man mit dem Mikrophon virtuellen Funkkontakt halten.

VIDEOSPIELEBOOM?

Die amerikanische Home Entertainment-Branche erlebt derzeit einen ungewöhnlichen Boom. Aufgrund der Terror-Anschläge bleiben die Amerikaner lieber in ihren eigenen vier Wänden als sich außer Haus zu amüsieren. Stattdessen pilgern die verängstigten Bürger in die Videotheken, um sich dort mit den neuesten Verleih-DVDs und -Videospielen einzudecken. Besonders Blockbuster, die größte Videotheken-Kette der Welt, profitiert von der terrorgeplagten Kundschaft. Nach dem allgemeinen Börsen-einbruch schnellte nach der Wiedereröffnung selbiger innerhalb weniger Tage der Aktienkurs des Home-Entertainment-Riesen in die Höhe.



○ GTA 3 spielt in einer virtuellen City, die New York sehr ähnelt.

konzeptioniert werden.

„Nach einer gründlichen Prüfung haben wir festgestellt, dass die Aussage von Syphon-Filter-3 samt der dazugehörigen Promotion in dieser dramatischen Zeit unpassend ist“, erläutert Ami Blaire, Director of Product Marketing, SCEA.

Ohne großen Rummel zu veranstalten, haben darüber hinaus die Kollegen Sony Computer Entertainment Europe angemessene Maßnahmen getroffen. Plausibel sind sowohl die Aufschübe von **Dropship** als auch **Twisted Metal: Black**. Bei letztgenanntem Produkt kracht ein vollbesetzter Urlaubsflieger in ein Gebäude –

zu starker Tobak für die sensibilisierte Gesellschaft.

Pietät zeigte Namco bei der japanischen TV-Werbung von **Ace Combat 04: Shattered Skies**. Einen Tag, nachdem die zwei Boeing-767-Maschinen als Werkzeuge der Terroristen Unheil über die New Yorker Bevölkerung brachten, stoppte man die Ausstrahlung der Fernseh-Spots. Zu sehen waren Kampfjets, die in einen Dogfight verwickelt sind.

Kadokawa Shoten Publishing (Lunar: Silver Star Story Complete, PSone) hat den Titel **Buile Baku**, der ursprünglich am 29.11.01 in Japan erscheinen sollte, aufgrund der momentanen Ereignisse vorerst auf Eis gelegt. Buile Baku ist ein Action-Puzzle, in dem einige Hochhäuser explodieren. Auf dem Packshot war außerdem ein einstürzender Wolkenkratzer abgebildet.

Geteiltes Leid...

... ist halbes Leid. Nicht nur PlayStation2-Produkte wurden durch die Anschläge beeinflusst. SEGA Europe hat z.B. den Release von **Propeller Arena** auf das nächste Jahr verschoben. Die Action-Flugsimulation soll frühestens im kommenden Januar ausgeliefert werden. Demzufolge wird auch das Cover-Motiv neu gestaltet werden. Genau wie in der USA- und Japan-Version wird es Umgestaltungen geben. Propeller Arena hat zwar inhaltlich nichts mit Terrorismus zu tun, aber man



○ Flight Simulator 2002



○ Twisted Metal Black



○ Smuggler's Run 2: Hostile Territory war im negativen Sinne ein Trendsetter. Man verfrachtete die heikle Taliban-Thematik in ein Videospiel.

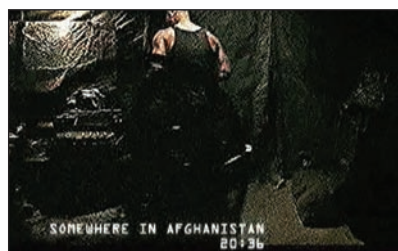
kann jedoch Situationen nachstellen, die an die grausamen Bilder des 11. Septembers erinnern, so ein SEGA-Sprecher. Ebenfalls für die Konsole mit dem roten bzw. blauen Kringel geplant hat es **Bomber hehhe!** getroffen. Als Sprengmeister muss man verschiedene Bauwerke dem Erdboden gleich machen. Ob das Game jemals erscheinen wird, ist fraglich. Ferner zog Microsoft aus dem traurigen Geschehen die Konsequenzen. Man zeigte den **Flight Simulator 2002** (PC) nicht auf der World PC Expo im September Tokio. Zudem werden das World Trade Center, die Boeing 747 sowie alle Objekte, die an die Gräueltat erinnern, herausgekürzt. „Wir würden niemals so etwas in eine neue Flight-Simulator-Version einbauen. Die ist ein unglücklicher Zufall. Wir bedauern die Aufregung, die wir eventuell verursacht haben. Es war gewiss nicht unsere Absicht gewesen. Das ist eine schreckliche Katastrophe“, entschuldigte sich Microsoft-Sprecher Matt Pilla am 14. September.

Vorsichtsmaßnahme

Nach dem Desaster handelte auch der Handel rasch auf eigene Verantwortung. Die britischen Virgin-Megastores-, Woolworth- und HMV-Ladenketten räumten allen Flight-Simulator-Artikel von Microsoft

aus den Regalen. Man hatte die Befürchtung, dass die Terroristen damit ihre Flugkünste verbessert haben könnten. „Es ist nicht die Aufgabe von HMV, als Kontrollinstanz über allen Produkte zu stehen, die man verkauft. Aber aufgrund der außergewöhnlichen Umstände prüfen wir gerade, ob wir diesen Titel in Zukunft noch führen werden“, erklärt ein HMV-Sprecher.

Woolworth hat nicht nur zwei Varianten des Microsoft Flight Simulators aus dem Angebot genommen. Daneben wurde auch **City Crisis** von Take 2 Interactive vorerst entfernt. Die Hauptaufgabe der Action-lastigen Rettungshubschrauber-Simulation besteht mitunter darin, in Not geratene Menschen von brennenden Hochhaus-Dächern zu retten.



○ Die Smuggler's-Run-2-Zwischensequenz zeigt, wie sich Waffenschieber an Staatsgrenze zwischen Afghanistan und Tadschikistan treffen.

ZUFÄLLE DER MAKABEREN ART



THE COUP

Für ihr viertes Album hatte sich die Rap-Combo The Coup ein provokantes Cover ausgedacht: das explodierende World Trade Center im Hintergrund, davor Band-Mitglied Raymond „Boots“ Riley mit Fernzündung für eine Bombe. Doch die Fiktion wurde vom grausamen Wirklichkeit eingeholt. Aus diesem Grund zog die Plattenfirma 75 Ark Entertainment das CD-Motiv zurück. Das Bild war bislang auf der Internetseite der Musikfirma zu sehen, wurde aber inzwischen entfernt. Ferner forderte das Label die Fans auf, die weitere Verbreitung des Bildes zu verhindern. „Unsere Gedanken und Gebete sind mit jedem, der von dieser Tragödie betroffen ist.“, teilte das in New York und San Francisco ansässige Unternehmen mit.

DREAM THEATER



Wea/ Elektra Entertainment änderte wegen der Zwischenfälle das Cover der Progressiv-Metaller Dream Theater. Live Scenes From New York enthält das komplette Konzert, das die wegweisende Band im August 2000 im ausverkauften Roseland Ballroom im heimischen New York aufführten. Auf der eigentlichen CD-Hülle waren ursprünglich die Twin Tower des World Trade Centers in Flammen abgebildet. Das jetzige Bild des Tonträgers besteht nun aus der ursprünglichen Collage aus Fotos und der Abkürzung N.Y (goldener Schriftzug).

Frank Michaelis

AUTOMATEN-MESSE JAMMA 2001

JAMMA

FREISPIEL: AUF DER 39. JAMMA-MESSE WURDEN DIE NEUESTEN AUTOMATEN VORGESTELLT.

Vom 20. - 22. September fand in Japan die JAMMA-Messe statt, auf der Namco, Sega, Konami & Co. ihre neuesten Automaten enthüllten. Die rund 30.000 Besucher drängelten sich durch die Messehallen in Tokyo Big Sight, vorbei an System 246-Platinen, NAOMI 2-Gehäusen und exotischen Bemani-Konstruktionen.



Der Robo-Prügler Virtua On Force von Hitmaker wurde leicht überarbeitet.



In Konamis Tsurugui wirbelt ihr mit einem Schwert vor dem Automaten herum.

MESSE Eine Überraschung gleich zu Beginn: Kein neues Ridge Racer, sondern einen Tokyo Xtreme Racer-Klon lieferte Namco ab. Midnight Bay führt euch ins dichte Tokioter Strassen-Netz, wo ihr euch wie im Genki-Racer Duell gegen andere Wagen liefert. Die innovationslose Bleifuss-Raserei kommt zwar mit Comic-Lizenz, doch trotz System246-Power mit technischen Macken daher. Zwanzig

Wagen, von Polizei-Kutsche bis Phantom-Sportflitzer, brettern über den Asphalt. Kollisionen mit anderen Fahrern oder der Leitplanke lassen eure Energie sinken. Ebenso, wenn ihr zu lange die Rücklichter eures Kontrahenten seht.

Spas mit Anna

Spiel, Satz und Sieg: In Namco's Smash Court Pro hetzt ihr als Anna Kournikova,

Goran Ivanisevic oder Magdalena Maleeva hinter der gelben Filzkugel her. Zwei System 246-Automaten lassen sich vernetzen und ermöglichen 4-Spieler-Duelle. Im Gegensatz zu Segas Virtua Tennis 2K2 ist es etwas schwerer, den Ball übers Netz zu schmettern. Grafisch liegen beide auf derselben Stufe.

Surfin USA: In Samurai Surf von Namco schwingt ihr euch auf ein großes Surfbrett, das vor dem Automaten montiert ist. Durch Gewichtsverlagerung haltet ihr euren Polygon-Wellenreiter auf Kurs und braust über meterhohe Brecher.

Sega Rosso, die Entwickler von Sega Rally 2, zieht es wieder hinaus auf die Straße. Initial D Arcade Stage ist ein Rennspiel auf NAOMI2-Basis, das jedoch dringend in die nächste Werkstatt fahren sollte. Statt Grafikpracht sorgen unscharfe Texturen sowie verpixelte Häuser, Bäume und Laternen auf den vier Tracks für Stirnrunzeln. Technisch enttäuschend und spielerisch nahezu belanglos rast man gegen bis zu vier Konkurrenten über die tristen Pisten.



Treasures Vertikalshooter Ikaruga ist der Nachfolger von Radiant Silvergun und protzt dank NAOMI-Hardware mit Edelgrafik.



Bleihaltige Luft: Lupin 3rd ist das neueste Light Gun-Ballerspiel von Wow Entertainment.

DER GANZ NORMALE WAHNSINN



In Japan findet man fernab der Prügel- und Rennspiele die verrücktesten Automaten der Welt. Auch auf der JAMMA waren durchgefallene Spielideen an jeder Ecke zu finden. Taito zeigte eine Box-Maschine, bei der man



mit eisernen Fäusten gegen Schaumstoffpolster schlägt. Bei Namcos Samurai Surf balancierte man auf einem riesigen Surfbrett. Mit einer ferngesteuerten Plastik-Maus versenkte man Tischtennis-Bälle, mit einer



Krake schob man Geldstücke in einer Vitrine herum und auf einem mit Wasser gefüllten Becken navigierte man kleine Boote ins Ziel - über PlayStation2-Umsetzungen würden wir uns freuen!



Gib Gummi!

Auf Achse: Sega-AM2 liefert mit King of Route 66 den Nachfolger zum Trucker-Rennspiel 18 Wheeler ab. Ihr klemmt euch hinter ein riesiges Lenkrad und donnert mit einem tonnenschweren Truck querbeet durch die USA. Immer im Nacken: ein hartnäckiger Verfolger und ein enges Zeitlimit. Neu ist eine CB-Funk-Einrichtung. Brüllt „Nitro!“ ins CB-Funkgerät und schon winkt ein Geschwindigkeits-Boost. In den 16 Stages haltet ihr Ausschau nach versteckten Abzweigungen, um schneller ans Ziel zu kommen. Virtua Fighter 4 war ebenfalls am Sega-Stand zu bewundern, steht aber auch schon seit einigen Wochen in der Arcade. Weg mit den Samba de Amigo-Rasseln und her mit der Schellentrommel: In Shakatto Tambourine Power Up schüttelt ihr ein Tamburin, ein unter Messdienern weit verbreitetes Instrument, im Takt aktueller J-Pop-Hits und Disco-Hymnen.

Meisterdieb Lupin ist derzeit in der gleichnamigen Anime-Serie auf MTV zu bewundern. In Wow Entertainment's Lupin 3rd - The Shooting packt der Gauner hingegen die Lichtpistole aus und ballert sich in bester

Time Crisis 2-Manier durch die 3D-Level. Auch Verfolgungsjagden im Auto stehen auf dem Plan. Grafisch liegt der Shooter im Mittelfeld, obwohl er sich bei den Besuchern großer Beliebtheit erfreute.

Clevere Blechhaufen

Im Mech-Roboter-Prügler Virtua On Force, dessen Vorgänger bereits auf dem Dreamcast in Japan erhältlich ist, bietet Hitmaker eher kosmetische Änderungen: Vier-Spieler-Duelle, verbesserte Zielerfassung und Speicherung der Charakter-Daten auf einer „VO4 Pilot License Card“ sind die Hauptänderungen der taktisch geprägten Blech-Prügelei. Genial: Der NAOMI-Automat analysiert eure Angriffstaktik, speichert sie auf der Card und lässt die Computer-Gegner entsprechend reagieren.

Konami zeigte das irre Samurai-Schwertkampfspiel Tsurugui. Ihr steht mit einem Schwert, das über Bewegungssensoren verfügt, vor dem Monitor. Taucht ein Ninja oder Samurai auf dem Bildschirm auf, schlägt ihr wild um euch. Je nach Position des Schwertes trifft ihr die Gegner und jagt sie in die Flucht.

Innovativ war auch der Pistolenshooter Jurassic Park 3. Der Automat erkennt die Position, in der ihr mit der Licht-Knarre zielt und lässt die Dinos entsprechend ausweichen. Weiterhin gab es bei Konami natürlich die neuesten Bemani-Automaten wie Guitar Freaks 6th Mix, Dance Dance Revolution 6th Mix, Drum Mania 5th Mix und Pop'n Music 7.



○ Advantage Namco: Die Tennis-Simulation Smash Court Pro Tournament ist Namcos Antwort auf Tennis 2K2 von Sega.



○ Neben Tekken 4 stand der Weltraum-Shooter Star Blade: Operation Blue Planet bei Namco im Mittelpunkt.



○ Freude am Fahren? In Segas langweiligem Initial D Arcade Stage habt ihr als Fußgänger mehr Spaß.

A large, stylized graphic with the number '50' in a bold, yellow, sans-serif font. Below the number, the word 'AUSGABEN' is written in a smaller, yellow, sans-serif font. The background of the graphic is a dark, textured surface with a red and yellow flame-like or smoke-like pattern at the bottom.

A large, stylized graphic with the number '50' in a bold, yellow, sans-serif font. Below the number, the word 'AUSGABEN' is written in a smaller, yellow, sans-serif font. The background of the graphic is a dark, textured surface with a red and yellow flame-like or smoke-like pattern at the bottom.



PLAY

50 AUSGABEN ROCK'N ROLL

PLAY

Wer hätte vor gut vier Jahren daran gedacht, dass dieser Moment jemals kommen würde, aber es ist wahr: Wir feiern 50 Ausgaben play PlayStation! Seit September 1997 versuchen wir euch jeden Monaten mit den neuesten Informationen rund um die wunderbare Welt der PlayStation zu versorgen. Viere Jahre voller Veränderungen liegen hinter uns. Nicht nur, dass mit der PS2 die nächste PlayStation-Generati-

on Einzug gehalten hat, auch wir haben uns weiterentwickelt. Vor allem unsere Grafikabteilung hat mit stoischer Ruhe über die Jahre hinweg das Layout kontinuierlich verbessert. Und auch wenn sich das Gesicht im Laufe der Zeit etwas verändert hat, so ist die Seele doch die gleiche geblieben. Getreu unserem Moto: 100% unabhängig, 100% PlayStation haben wir stets versucht die Zeichen der Zeit zu erkennen und uns dabei den nötigen

Weitblick zu erhalten. Aber nicht nur wir sind erwachsen geworden, sondern auch unsere Leser.

An dieser Stelle möchten wir uns bei euch allen ganz herzlich bedanken; für euer Interesse, euer Vertrauen und ganz besonders für eure Treue! Unser Dank gilt aber auch allen Herstellern, die uns trotz unserer Unnachgiebigkeit über die Jahre hinweg so tatkräftig unterstützt haben!

Im Zuge unseres Jubiläums verlosen wir Preise im Wert von über 30.000 DM. Auf den folgenden Seiten könnt ihr selbst sehen, welche schicke Preise wir, wie auch unzählige Publisher, für euch bereitgestellt haben. Die Teilnahme an dem großen Jubiläumsgewinnspiel ist ganz einfach. Schreibt eine Postkarte unter dem Stickwort:

„CUBA LIBRE FÜR ALLE!“ an folgende Adresse:

**CyPress GmbH
play PlayStation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg**

oder per Elektropost an: cubalibre@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 21. November. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden bei der Verlosung nicht berücksichtigt, sondern wandern gleich in den Papierkorb.

50 AUSGABEN play GEWINNSPIEL

AKKlaim ACCLAIM

3X

ACCLAIM MEGAPAKET, BESTEHEND AUS:

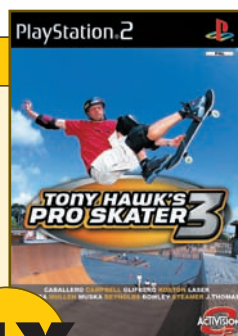
- „EXTREME-G 3“ FÜR PS2
- „EXTREME-G 3“ TASCHE
- „EXTREME-G 3“ SOUNDTRACK
- „EXTREME-G 3“ T-SHIRT
- „PARIS-DAKAR RALLY“ FÜR PS2
- „PARIS-DAKAR RALLY“ MODELLAUTO
- „DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2“ FÜR PS2
- „DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2“ T-SHIRT
- „BURNOUT“ FÜR PS2
- „18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER“ FÜR PS2



ACTIVISION ACTIVISION

JE 10X

- „SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER“ FÜR PS2
- „TONY HAWK'S PRO SKATER 3“ PS2
- ACTIVISION O2 T-SHIRTS
- ACTIVISION KEY STRAPS



5X

5X



EIDOS
INTERACTIVE

EIDOS INTERACTIVE

RAZIEL ACTION STATUEN

"SOUL REAVER 2" T-SHIRTS

10X

"SOUL REAVER 2" KAPUZENSWEATSHIRTS

20X

"PROJECT EDEN" T-SHIRTS

"THUNDERHAWK" T-SHIRTS

15X

"THUNDERHAWK" FLIEGERSONNENBRILLEN



15X



15X



5X

EA
ELECTRONIC ARTS

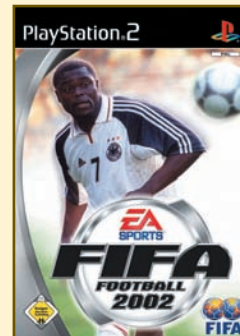
ELECTRONIC ARTS

JE 5X

"JAMES BOND 007 - AGENT IM KREUZFEUER" FÜR PS2

"SSX TRICKY" FÜR PS2

"FIFA 2002" FÜR PS2



i
INTERACT
www.interact-europe.com

INTERACT



SHADOW BLADE ARCADE STICK
CONSOLE CARRYING BACKPACK
STORM CHASER GAMEPAD

JE 3X

50
AUSGABEN

playGEWINNSPIEL



KONAMI

JE 5X

"RING OF RED"
"RING OF RED" T-SHIRTS
"GAUNTLET DARK LEGACY"
FÜR PS2



SONY

3X



1X

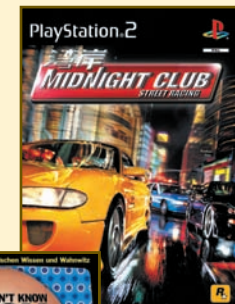
PLAYSTATION2 KONSOLE
PLAYSTATION2 DVD-FERNBEDIENUNG
"WRC" FÜR PS2
"JAK AND DAXTER:
THE PRECURSOR
LEGACY" FÜR PS2

JE 5X



TAKE 2 INTERACTIVE

"ONI" FÜR PS2
"SMUGGLER'S RUN" FÜR PS2
"MIDNIGHT CLUB
STREET RACING" FÜR PS2
"YOU DON'T KNOW JACK"
FÜR PSONE



JE 3X



PlayStation.2



5X



5X

5X

VIRGIN INTERACTIVE

"TOP GUN: COMBAT ZONES" FÜR PS2
"LOTUS CHALLENGE" FÜR PS2

THQ

"WWF SMACKDOWN!
JUST BRING IT" FÜR PS2
+ "THE ROCK" ACTION
FIGUREN




10X

Ubi Soft

UBISOFT

"RAYMAN M" FÜR PS2 +
"RAYMAN M" RUGBY-SHIRT
"BATMAN VENGEANCE"
FÜR PS2 + BATMAN T-SHIRT
"TOKYOXTREME RACER"
FÜR PS2





JE 5X

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE

"CRASH BANDICOOT:
DER ZORN DES CORTEX"
FÜR PS2
"DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK"
FÜR PS2
"DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK"
FILM AUF DVD





5X

10X

5X

5X

5X

PLAY

...UND WIR SPENDIEREN:
PLAYSTATION2 KONSOLEN



10X

CHEN!
WEIHNACHTS
ABO



- > **10% vom Kioskpreis sparen**
- > **Jeden Monat frei Haus**
- > **Exklusives play T-Shirt**
- > **Unser Xmas Geschenk an dich:
Du erhältst 10 bereits erschienene
Ausgaben der play gratis!**
- > **Auf Wunsch mit Geschenkgutschein!**

**ABOBESTELLUNG
JETZT AUCH
PER SMS MÖGLICH!**

**Gebt PLAY PX ein und schickt die
SMS an Tel. 72866**

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

 **PLAY PX**
per SMS an 72866

PS1101

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Zustellung des Geschenkgutscheines nur bei Bestelleingang bis 19.12.01. Das Cypressabo läuft ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden.

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt dieses Widerrufsrechtes ohne Begründung bei der „Cypress Auto-Service“ auf einen dauerhaften Adressat (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Schriftstell(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.synapsis.com

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen 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 durch-
forstet Monat für Monat den Softwareschubel 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.



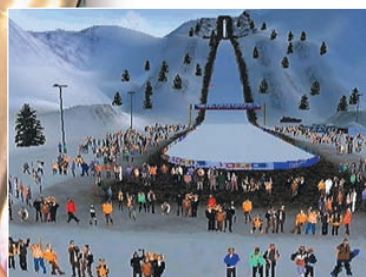
○ Ace Combat 4: Distant Thunder



○ DTM Race Driver



○ Ecco the Dolphin



○ RTL Skispringen

INHALT 11/2001

PLAYSTATION2

18 Wheeler American Pro Truckers	.40
Ace Combat 4: Distant Thunder	.36
Driven	.43
DTM Race Driver	.46
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	.52
Guilty Gear X	.55
Kessen II	.49
No One Lives Forever	.50
Parappa the Rapper 2	.42
Rayman M	.44
Run Like Hell	.54
Tenchu 3	.51
Vampire Night	.48

PSONE

RTL Skispringen	.58
-----------------	-----



ACE COMBAT 4

mArk Liebold

Distant Thunder

Spätestens seit der Golfkrise werden Kriege nicht mehr am Boden, sondern in der Luft entschieden.



○ „Take my breath away“



○ Ihr solltet nie die Feuerkraft eurer Bordkanone unterschätzen.



Vor wenigen Jahren verdunkelte sich der Himmel über Usea. Ein gewaltiger Meteoritenschauer ging über dem blühenden Kontinent nieder. Die Folgen waren katastrophal: Das Meer trat über die Ufer und riesige Staubwolken raubten den Pflanzen das lebenswichtige Sonnenlicht; Millionen Menschen mussten eines qualvollen Hungertodes sterben. Anstatt mit geeinten Kräften der Not

entgegenzutreten, begegneten sich die Menschen von Usea fortan mit Argwohn. Am 19. September 2004, vier Jahre nach der Katastrophe, ruft der nördlich gelegene Staat Eurasia zu den Waffen.

Phönix aus der Asche

Ihr schlüpft in die Rolle eines Piloten der ISAF (Independent State Allied Forces). Das

Waffenbündnis hat es sich zum Ziel gemacht, der kriegstreibenden Nation Eurasia Einhalt zu gebieten. Eurem Alter Ego geht es jedoch nicht nur um Frieden in Usea; er hegt noch andere, weitaus persönlichere Pläne.

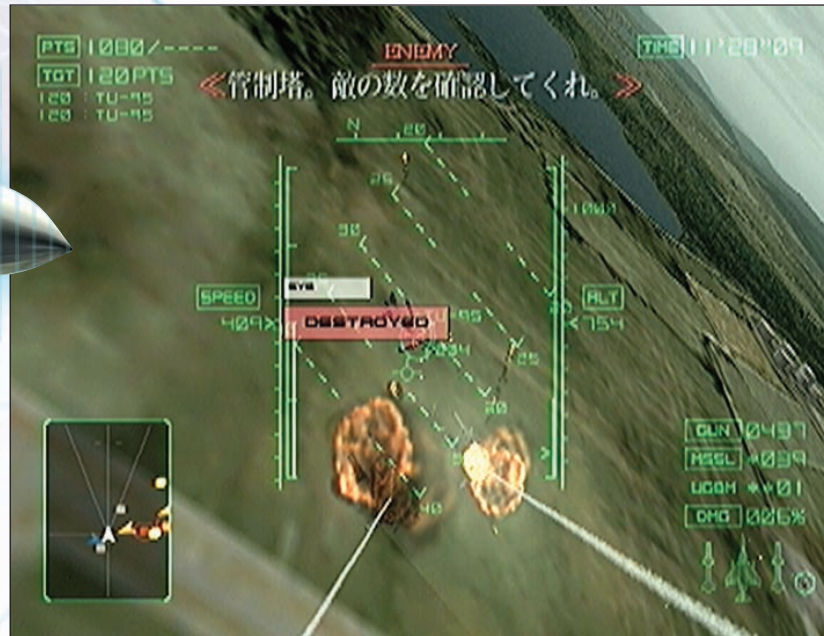
Als er noch ein Kind war, beobachtete er zwei Jagdflugzeuge, die miteinander in einem Luftkampf verwickelt waren. Er war fasziniert von den Pirouetten und Loopings, die von den beiden Piloten in den Himmel gezeichnet wurden. Das Schauspiel forderte die ganze Aufmerksamkeit des Knaben. Seine Faszination und Freude erstarb jedoch, als eine der beiden Maschinen brennend zu Boden ging und sein Elternhaus unter sich begrub. An diesem Tag wurde das Schicksal des kleinen Jungen besiegt. Er sollte einer der besten Kampfpiloten



○ Die Cockpitperspektive bietet nur sehr wenig Übersicht.



○ Eine F16 im Anflug auf eine eurasische Stadt.



○ Nichts ist effektiver als ein dichter Teppich aus Napalm!

○ Das Head-Up-Display versorgt euch mit allen wichtigen Daten.

Useas werden - nur getrieben von dem Wunsch, den Piloten, der seine Eltern auf dem Gewissen hat, zur Strecke zu bringen.

Mit aller Macht!

Ace Combat 4: Distant Thunder wandelt in jeder Hinsicht linientreu auf den Pfaden seiner Vorgänger. An der grundlegenden Missionsstruktur hat sich in direktem Vergleich zu den PSone-Einsätzen nichts geändert. Nach wie vor gilt es in erster Linie, den Himmel von feindlichen Maschinen der Eurasia-Streitkräfte zu säubern.

Aus den Produktionshallen der Nordallianz rollen jedoch nicht nur hochmoderne Kampfflugzeuge. Flugabwehrstellungen und Kriegsschiffe machen euch vom Boden aus das Leben schwer. Diese werden von den hochrangigen Militärs meist abgestellt, um kriegswichtige Einrichtungen wie etwa Radaranlagen zu sichern. Von ein paar SAM-Raketen und panzerbrechenden Geschossen lässt sich ein Fliegerass aller-

dings nicht so schnell ins Boxhorn jagen; schließlich schlummern in den prall gefüllten Bombenschächte hochexplosive Überraschungspakete, die nur darauf warten, ihre Empfänger mit einem lauten Knall ins Jenseits zu befördern.

Hilfe naht!

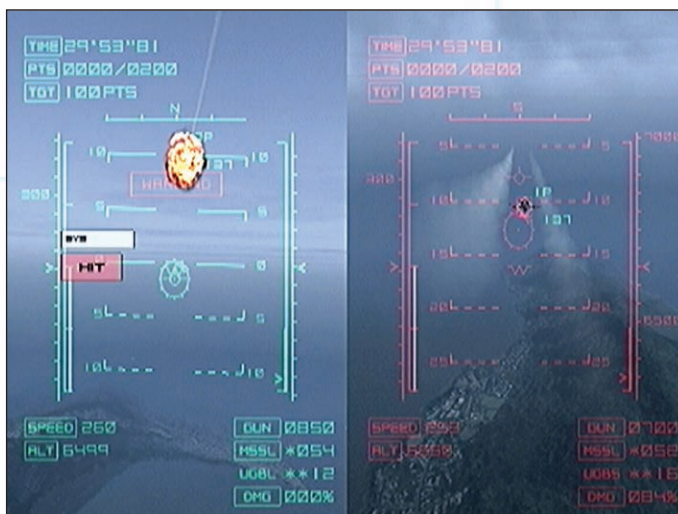
Erfahrene Piloten müssen ihr Können nicht nur ausschließlich im direkten Luftkampf unter Beweis stellen. Eskort- und Aufklärungsmissionen sind nicht minder anspruchsvoll und ebenso auf der Einsatzliste zu finden wie klassische Search & Destroy-Aufträge.

Während man es auf der PSone mit relativ wenigen Gegnern gleichzeitig zu tun hatte, bekommt man in Ace Combat 4: Distant Thunder das gesamte Machtpotential einer hochgerüsteten Armee auf einmal zu spüren. Bis zu 100 Einheiten nehmen gleichzeitig an den Gefechten teil. Zum Glück müsst ihr euch nicht allein dieser

Übermacht stellen. Mit von der Partie sind stets mehrere Flügelmänner, die euch tatkräftig zur Seite stehen.

Geldnot

Für jede erfolgreich abgeschlossene Mission erhält der Pilot einen bestimmten Geldbetrag. Mit Hilfe der erspielten Punkte seid ihr in der Lage, neue Flugzeuge und Waffensysteme zu erstehen. Eure ersten Einsätze könnt ihr abschließend mit einer F-4E Phantom bestreiten. Der Hangar füllt sich jedoch recht schnell und ehe ihr euch verseht, steht ein Hightech-Kampfjet neben dem anderen. Insgesamt 20 Flugzeuge, darunter etwa der EF-2000 Eurofighter, die MIG29 oder die hochmoderne F22, donnern in Ace Combat 4: Distant Thunder mit Überschallgeschwindigkeit durch die Lüfte. Die Jagdmaschinen unterscheiden sich nicht nur durch ihre Flugeigenschaften (Geschwindigkeit, Stabilität, Wendigkeit etc.), sondern auch durch ihre Bewaffnung voneinander. Neben der Stan-



○ Neben „Dogfight“ stehen dem Jetpiloten noch zwei weitere Mehrspielermodi zur Auswahl.



○ Nach einem Abschuss stürzen die Trümmer der zerstörten Maschine brennend dem Boden entgegen.



○ Sound Director Tetsukazu Nakanishi bei den Aufzeichnungen des Triebwerksounds eines F-18 Kampffjets.



○ Wer den Landeanflügen nicht gewachsen ist, kann diese auch vom Computer durchführen lassen.

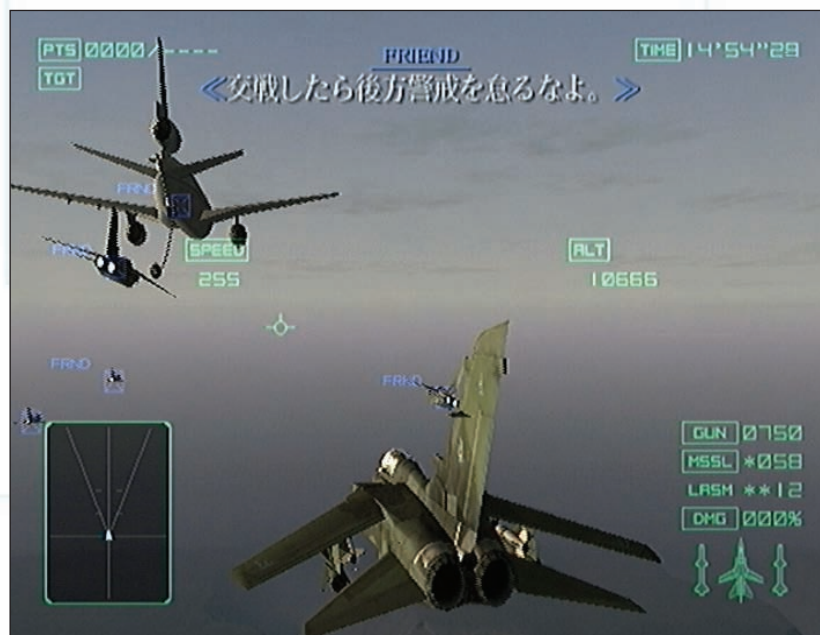
dardbewaffnung (Bordkanone und Multifunktionsraketen) kann jeder Jet noch eine weitere Waffenkonfiguration mit ins Feld führen. Jeder Flugzeugtyp verfügt über ein eigenes Arsenal an Bomben und Raketen, von denen es in Ace Combat 4: Distant Thunder immerhin 26 verschiedene gibt. Der Einsatz der Waffen ist einfach, ihre Wirkung zumeist verheerend.

Über den Wolken

Erfahrene Ace-Combat-Piloten finden sofort ins Spiel. Der Grund: Die Joypadbelegungen sind mit denen der Vorgänger weitestgehend identisch. Schub und Seitenruder steuert man über die Shoulder-Buttons, während die Waffenkontrolle über die Action-Buttons erfolgt. Besonders gut gelungen ist die feinfühligste Abfrage der Analogsticks und -Knöpfe. So bestimmt beispielsweise die Stärke des Druckes auf die entsprechende Taste den Grad der Beschleunigung oder wie weit die Übersichtskarte aufzoomt.

Spielerisch unterscheidet sich Ace Combat 4: Distant Thunder kaum von den PSone-Veteranen. In technischer Hinsicht trennen die Titel jedoch Welten. Im Zuge der Entwicklung besuchte das Team eine Militäreinrichtung der Japanese Defense Force. Allen anderen voran nahmen Art Director Kazutoki Kuno und Sound Director Tetsukazu Nakanishi die Kampffjets besonders genau unter die Lupe. Das Ergebnis ihrer akribischen Recherche ist atemberaubend. Die Flugzeuge weisen einen ungeahnten Detailreichtum auf. Selbst in den virtuellen Cockpits sitzt jede Schraube an der richtigen Stelle. Nicht minder beeindruckend ist der realistische Turbinen-Sound, der eigens für Ace Combat 4: Distant Thunder gesampelt wurde. Das Sahnehäubchen bildet jedoch der Funkverkehr zwischen den Piloten. Dieser wurde eins zu eins von Originalaufnahmen der japanischen Luftwaffe übernommen und ausschließlich durch spielspezifische Details ergänzt.

Doch nicht nur die Flugzeuge sind eine Augenweide, auch die Umgebungsgrafik ist ein optischer Leckerbissen sondergleichen. Riskiert man hoch über den fluffigen Wolken - auf die Chief Programmer Katsuhiro Ishii besonders stolz ist - einen Blick aus seinem Cockpit, wird man von der Weitsicht förmlich übermannt. Dank hochauflösender Satellitenaufnahmen sind die fotorealistischen Bodentexturen extrem detailliert, was allerdings nur in schwindelerregenden Höhen zur Geltung kommt.



○ Der Schattenwurf von Ace Combat 4 ist phänomenal und verleiht den Flugzeugen erst ihre Plastizität.



○ Dreht man den Kopf zur Seite, kann man beobachten, wie sich die Rakete von der Halterung löst und ihrem Ziel entgegenrauscht.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Namco
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	1. Quartal 2002

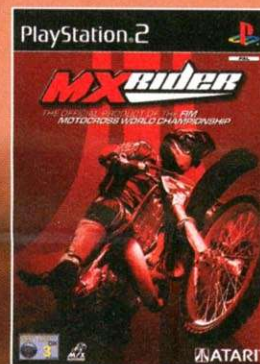
FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Grafisch opulentes Actionfeuerwerk, dass jeden Friedensvertrag ganz schnell in der Tasche verschwinden lässt.



ATARI Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © 2001 Infogrames. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. FIM Motocross World Championship is a registered trademark of Federation Internationale Motocycliste. Licensed by DORNA OFF ROAD S.L.



MXrider

THE OFFICIAL PRODUCT OF THE FIM
MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP

DIE BESTEN FAHRER DER WELT FORDERN DICH AUF DEN 17 OFFIZIELLEN KURSEN DER FIM WELTMEISTERSCHAFT HERAUS UND BIETEN DIR ZUDEM IN WEITEREN 6 SUPERCROSS-WETTBEWERBEN PAROLI. ZEIGE IHNEN, WER DER WAHRE CHAMPION IST UND WEISE SIE MIT SPEKTAKULÄREN STUNTS UND AIRS IN 6 ATEMBERAUBENDEN FREESTYLE-ARENEN IN IHRE GRENZEN. ÜBER MUT UND KÖNNEN KÖNNEN WIR NUR LACHEN, DENN HIER BRAUCHST DU BENZIN IM BLUT UND EINE ORDENTLICHE PORTION WAHNSINN IM KOPF...



PlayStation®2

Dink Gemeinhardt

18 WHEELER

American Pro Trucker

On the Road again! Nach Crazy Taxi folgt in Kürze der zweite SEGA-Smash-Hit!



○ Man muss im Windschatten der Fahrzeuge fahren.



○ Weitere Spielmodi sind: Parking, Score Attack und Versus.

PS2 Acclaim sei Dank! Eines der coolsten SEGA-Coin-ops des letzten Jahres wird für PlayStation2 umgesetzt. Alleine beim Anblick des Automaten von 18 Wheeler: American Pro Trucker gerät der Spielhallen-Besucher in Ekstase. Die grandiose Aufmachung des Kabinetts erinnert an das Führerhaus eines amerikanischen Sattelschleppers: Rote Ledersitze, verchromte Auspuffrohre, riesiges Lenkrad - viele Details stimmen mit den typischen Trucker-Klischees überein.

Ladies aufgepasst...

... meiner ist 18 Meter lang! Bereits im November sollen die Diesel-schluckenden Asphaltgiganten des SEGA-Knüllers über

den PlayStation2-Highway rollen. Da sowohl die Arcade- als auch die Dreamcast-Version von 18 Wheeler: American Pro Trucker auf der Crazy-Taxi-Engine basieren, laufen momentan bei Acclaim Studios Cheltenham erneut die Maschinen auf Hochtouren. Wie wir wissen, sorgten die Briten mit der technisch beinahe perfekten PlayStation2-Umsetzung des kurzweiligen Yellow-Cab-Spektakels unlängst für Furore. Ferner ist die Frage, warum das turbulente Lkw-Rennspiel nicht im Sommer, sondern erst im Spätherbst 2001 in den Läden stehen wird, durchaus berechtigt. Die plausible Erklärung: Bis August waren die Entwickler gezwungen, XG3: Extreme-G Racing (PS2) auf die Beine zu stellen.

From the East Coast...

... to the West Coast! Das Spielprinzip von 18 Wheeler: American Pro Trucker ist ebenso einfach wie genial. Auf vier Touren muss der PlayStation2-Fahrer wertvolle Fracht am jeweiligen Bestimmungsort abliefern. Die Reiseroute führt von New York nach Key West. Im Anschluss geht's von St. Petersburg nach Dallas. Von J.R. Ewings Heimatstadt schlägt es den Asphalt-Cowboy nach Las Vegas. Die Endstation nach dem Aufenthalt im Zockerparadies in der Wüste Nevadas lautet San Francisco.

Dabei kann der Spieler jedoch nicht in aller Gemütlichkeit über die amerikanischen Straßen tuckern. Man muss vielmehr auf die Tube drücken, um rechtzeitig ans Ziel zu kommen. Einerseits lässt das ständige Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem Konkurrenten, andererseits die rückwärts tickende Uhr nicht mal Zeit für eine kurze Pinkelpause.

Truck Stop

Die Stars sind diesmal nicht die Fahrer. Vielmehr stehen die tonnenschweren PS-Kolosse selbst im Rampenlicht. Alle vier, auf Hochglanz polierte Brummis unterscheiden sich



○ Je größer und brisanter die Ladung desto höher fällt der Schwierigkeitsgrad aus.



○ Ist die Ladung nicht beschädigt, erhält der Fahrer die volle Belohnung.



○ Gewinnt man ein Rennen, darf man einen Einpark-Wettbewerb teilnehmen.

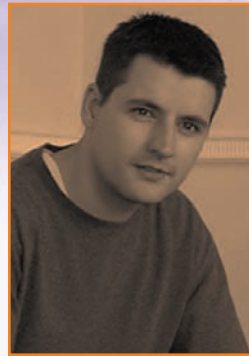
○ 18 Wheeler: American Pro Trucker als Coin-op-Deluxe-Variante. Die Sitzbank bietet sogar noch Platz für einen Beifahrer.

deutlich in ihrem äußeren Erscheinungsbild. Die ursprünglichen japanischen Macher von 18 Wheeler: American Pro Trucker, das SEGA-Team AM3 (Star Wars Arcade, Virtua Tennis etc.), kreierten einen kunterbunten Fuhrpark. Man kann sich beispielsweise hinter das Lenkrad eines Gefährts klemmen, dessen schillernde Glitzer-Lackierung frappierend an den schwüffigen John-Travolta-Saturday-Night-Fever-Look erinnert. Zusätzlich sorgen die thematisch passenden Landschaften für richtiges Trucker-Feeling. Jede City und jeder Bundesstaat warten mit markanten Merkmalen auf. Das Besondere daran: Viele Details, wie etwa die steilen Straßen von San Francisco die stressige Rush Hour am Big Apple oder ein Wirbelsturm in der texanischen Pampa beeinflussen das Spielgeschehen.

Country Road...

... take me Home! Obwohl 18 Wheeler: American Pro Trucker lediglich zwei Kame-

raperspektiven bieten wird, ist diese Anzahl mehr als ausreichend. Besonders die liebevoll, aber auch übersichtlich gestaltete Innenansicht schließt man schnell ins Herz. Das Interieur besitzt gewissermaßen ein Eigenleben. Abhängig vom Fahrstil fliegen schon mal (Porno?-)Zeitschriften oder eine Macho-Sonnenbrille von der einen auf die andere Seite des Trucks. An den Windschutzscheiben baumeln kitschige Anhänger hin und her. Country-Music-Gedudel aus den Lautsprechern des Radios sorgt für eine gewisse Fernfahrer-Romantik. Krönung ist allerdings der CB-Sprechfunk-Verkehr. Mit markigen Sprüchen versucht der CPU-gesteuerte Gegenspieler dem Konsolisten Dampf unterm Hintern zu machen.



TRUCKER-STAMMTISCH

play im Gespräch mit Harvey Elliott,
Head of UK Studios, Acclaim Entertainment Inc.

play: 18 Wheeler: American Pro Trucker ist die zweite SEGA-Konvertierung. Gibt es Unterschiede bezüglich den Entwicklungsarbeiten von Crazy Taxi für PlayStation2?

H. Elliott: Dank Crazy Taxi konnten wir einige tolle Techniken entwickeln, die es uns ermöglichten, dass das Spiel der Dreamcast-Version ebenbürtig ist. Für 18 Wheeler bauen wir auf der Crazy-Taxi-Engine auf, aber weiten die Technik aus, z.B. erhöhten wir die Geschwindigkeit des Rendering-Systems, inklusive der neuartigen Special-Effect-Routine usw..

play: Welche Art von Tools verwendet ihr für die PS2-Konvertierung? Habt ihr diese Tools selbst programmiert? Ihr habt ja noch vor SEGA mit Dreamcast-Umsetzungen für die PlayStation2 angefangen!

H. Elliott: Wir sind im Besitz von vielen selbständig entwickelten Tools und Techniken, die wir für die Erstellung von Konvertierungen benutzen. Wir müssen ja das Spiel ohne jegliche Einbußen auf der PS2 ablaufen lassen können. So haben wir unsere vorhandenen Tools dem Spiel angepasst und nicht umgekehrt. Das ist eine von vielen interessanten Herausforderungen, der wir uns stellen müssen, um mit den anderen Versionen des Spiels konkurrieren zu können.

play: Ist der PlayStation2-Code im Vergleich zur Dreamcast- und Coin-op-Version verbessert worden?

H. Elliott: Wir haben alles von der Dreamcast- und Arcade-Version adaptiert, um sicher zu sein, die besten Elemente von jeder Version zu bekommen. Der Hauptbestandteil unserer Arbeit liegt darin, dass die Grafik im Vergleich zu Dreamcast genauso beeindruckend ist. Außerdem wird 18 Wheeler das Force-Feedback-Lenkrad von Logitech unterstützen. Das Lkw-Feeling wird damit unterstrichen.

play: Welche Dinge gestalten sich am schwierigsten bei einer Umsetzung von Dreamcast auf PlayStation2?

H. Elliott: Am schwierigsten gestaltet sich die Tatsache, dass der PS2-Titel der Dreamcast-Version in nichts nachstehen darf. Obwohl die PS2 die leistungstärkere Konsole ist, besitzt Dreamcast verschiedene Prozessoren, die viele Arbeitsabläufe vereinfachen. Es war schwer, diese Funktionen für die PS2 umzusetzen. Solche Dinge, wie etwa räumliche Schatten oder Data-Streaming von der Disc, wurden von Grund auf neu programmiert.

play: Wie ist das Verhältnis zu SEGA? Wie eng ist eure Zusammenarbeit?

H. Elliott: Wir arbeiten mit SEGA während des Entwicklungsprozesses sehr eng zusammen, um sicher zu stellen, dass das Spiel, sollte es mit Dreamcast verglichen werden, genau so aussieht. Es ist für uns eine große Erfahrung gewesen, mit Leuten zusammenzuarbeiten, die auf der anderen Seite des Erdballs sitzen.

play: Wird 18 Wheeler: American Pro Trucker eine 50/60-Hz-Option besitzen?

H. Elliott: Lustig, dass ihr diese Frage stellt. Wir haben gerade eine 50/60-Hz-Option eingebaut.

play: Vielen Dank für das interessante Gespräch.



○ Jeder Truck unterscheidet sich natürlich durch verschiedene Fahreigenschaften.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Arcade-Racing
Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Fahrspaß bis zum Abwinken. Truck Stop war gestern, 18 Wheeler American Pro Trucker ist heute.

PARAPPA THE RAPPER 2

Frank Michaelis

Mit Musik gegen Rigatoni: In Parappa the Rapper 2 kämpft ihr mit Beats gegen Nudel-Gangster.



○ Im Hamburger-Lokal rappt ihr mit dem Geist des bärtigen Kochs.



○ Master Onion lehrt Euch im Karate-Dojo Kicks und Handkanten-Schläge.

PS2 Schräge Cartoon-Grafik und cooler HipHop-Soundtrack: Auf der Tokyo Game Show hatte 1996 niemand so recht an den Erfolg des Rhythmus-Actionspiels Parappa the Rapper geglaubt. Mittlerweile hat sich der ungewöhnliche PSOne-Musiktitel in Japan über 800.000 mal verkauft. Grund genug für Sony, endlich einen Nachfolger auf der PlayStation2 zu veröffentlichen. Diesmal ist der Schauplatz die Heimatstadt von Parappa: Die „Nudel“-Bande fällt über das beschauliche Parappatown her und verwandelt sämtliche Lebensmittel in Nudeln. Da niemand Lust auf einseitige Ernährung hat, macht sich Parappa auf, die Nudel-Truppe zu vertreiben.

Rock da House!

Das Spielprinzip ist simpel: Im Takt zu HipHop, Funk und Disco-Beats drückt ihr



○ Augen auf, Ohren gespitzt: Achtet auf die Joypad-Kommandos und bleibt im Takt!

die auf dem Bildschirm eingeblendeten Joypad-Tasten. Eure Partner wie der vergreiste Beard Burger Master, die sechsbeinige Ameise Guru Ant oder der Einzelkämpfer Moosesha geben einen Takt vor, den ihr nachspielt. Alle Polygon-Charaktere sind im Gegensatz zur 3D-Umgebung platt, zweidimensionale Figuren. Für die Darbietung gib't Noten: Drückt ihr zu lahm und verpasst euren Einsatz, sinkt die Bewertung auf „Schlecht!“ oder sogar „Schrecklich!“. Rhythmus-Muffel landen nach ein paar schiefen Tönen im Game-Over-Bildschirm. Nur mit flinkem Tastendrücken und passender Tonwahl wird ein „Gut!“ oder „Cool!“ erzielt. Somit kommt man in den nächsten von acht Levels. Man rappt durch eine Burger-Bar, einen Friseur-Salon und eine Polizei-Station. Profis musizieren sich fehlerfrei durch Parappatown und schalten einen Plattenladen frei, in dem sie sich den Soundtrack anhören können.

Rappende Kampf-Zwiebel

Alle zwei Level stattet ihr dem Karate-Dojo von Zwiebelkopf „Master Onion“ einen Besuch ab. Die Karateka versammeln sich um euch und halten Bretter oder Steine in die Luft. Je nach ihrer Position zertrümmert ihr die in vier Himmelsrichtungen auftauchenden Objekte mit Kicks und Schlägen.

Im Zwei-Spieler-Modus rappt ihr mit einem Freund abwechselnd im Takt und

erhaltet Bewertungen für die Performance. Ist kein menschlicher HipHop-Kollege in der Nähe, springt der Computer als Ersatzmann ein.



○ Cooler Grafik-Stil: Die platten Charaktere wirken wie aus Papier geschnitten.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Musikspiel
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de
Preis	SCEE
Erhältlich ab	ca. 119,- DM
	Januar 2002

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Flotte Rhythmen, heiße Beats: Simples Musik-Spiel mit ausgefallener Cartoon-Grafik.

DRIVEN

Adrenalin Rausch pur - Mit pfeilschnellen Indy Cars durch belebte Innenstädte.



Ein Crash bei 200 Meilen in der Stunde mit glimpflichen Ausgang.



Die deutsche Strecke glänzt mit der schönsten Streckenumgebung.

PS2 Der Film, von und mit Sylvester Stallone, ist noch nicht mal in den heimischen Kinos gestartet, schon sollen in Kürze Rennspielbegeisterte ohne Anspruch auf übertriebene Realitätsnähe mit Driven auf ihre Kosten kommen.

High Speed Action Drama

Der Storymode ist das Herzstück der drei Spielmodi. Als einer von zwölf Fahrern der insgesamt acht Teams erlebt der Spieler die Höhen und Tiefen einer Rennsaison. In 15 dramatischen Kapiteln, welche nur frei an den Filmplot angelehnt sind, muss er sich gegen die Konkurrenz behaupten. Dabei soll das sogenannte „Zone“-Feature für extra Adrenalin sorgen. Ein Bonus, den sich der PS2-Pilot durch fortwährendes fehlerfreies Fahren verdienen muss. In der „Zone“ ist der Fahrer so konzentriert, dass Geschwindigkeiten jenseits der 240 Meilen pro Stunde den Spieler in einen wahren Geschwindigkeitsrausch versetzen sollen. Damit man sich nicht kurzerhand in einer Explosion umher-

wirbelnder Trümmer von seiner virtuellen Fahrerkarriere und Meisterschaft verabschieden darf, ist das Fahrzeug in diesem Zustand einfacher zu kontrollieren. Grafisch wird dieser Zustand zusätzlich durch eine Verzerrung des Sichtfeldes verstärkt.

Heizen oder Blocken

Es wird möglich sein, sich innerhalb des Teams entweder als Racer oder Blocker zu profilieren. Versucht man als Racer in gewohnter Weise die karierte Flagge als Erster zu sehen, muss man als Blocker seinem Teamkollegen den Rücken freigehalten. Als Highlight sollen die City-Chases einen besonderen Reiz des Gameplays ausmachen. Bei Verfolgungsjagden durch verkehrsreiche Innenstädte kommen den schnellen Boliden dann auch schon mal ein Bus oder die Polizei entgegen. Grafisch macht der Funracer noch nicht so viel her. Sehen die Boliden mit ihren 5000 Polygonen schon recht ordentlich aus, glänzt die Umgebungsgrafik der meisten Strecken

noch durch Texturarmut und fehlende Streckendetails. Dafür versprechen die Entwickler eine stabile Framerate von 60 Fps.



Wenn die 15 jetzt nicht in die Eisen steigt, ist es Essig mit Champagner auf dem Treppchen.



Das kommt davon, wenn man das Speedlimit beim Verlassen der Box missachtet.



Nein, dies ist nicht der offizielle Loveparade-2002-Wagen von Sly.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Funracer
Spieler	1-2
Hersteller	bam! entertainment www.activision.de
Entwickler	bam! entertainment
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	November 2001

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Die Indy Car Raserei verspricht ein simples aber kurzweiliges Rennvergnügen zu werden.

RAYMAN M

Toni Opl

Ubi-Softs gliedmaßenloser PlayStation-Veteran sorgt für Party-Stimmung.



○ Feuerwerk: Spektakuläre Lichteffekte wird es in Rayman M zuhauf geben.



○ Die Spielgeschwindigkeit bleibt auch im Vierer-Splitscreen konstant.

PS2 Nach den gelungenen Auftritten von Ubi Softs kleinem Maskottchen auf PSone und PlayStation2 wird nun gemunkelt, dass in den Labors der Entwickler schon an einem dritten Teil gearbeitet wird. Um uns die Wartezeit darauf zu verkürzen, treten Rayman, Globox, der Klingenbart, die Kleinlinge und vier weitere bekannte Rayman-Charaktere zu einem unterhaltsamen Kräftemessen an.

Jump'n Run-Biathlon

Natürlich wird auch in Rayman M gerannt und gesprungen, was das Zeug hält. Ein bis vier Spieler können sich hierbei in zwei unterschiedlichen Disziplinen duellieren: Im Race Mode gilt es, auf insgesamt

zwölf halsbrecherischen Hindernisparcours als Erster über die Ziellinie zu spuren. Beschleunigungsfelder, Abkürzungen, Fallen und Schalter, welche die Architektur eines Levelabschnittes verändern, sorgen für den nötigen strategischen Beigeschmack.

Im Battle Mode erwarten euch hingegen drei unterschiedliche Spielvarianten. Beim sogenannten „Lum Spring“ geht es darum, in den Kampfarenen möglichst viele Lums einzusammeln und gleichzeitig den/ die Gegner mittels Gefrierkanone von diesem Vorhaben abzuhalten. Der „Lum Fight“ kommt einem gewöhnlichen Deathmatch gleich, wo ihr für das Ausschalten eines Gegners mit diversen Waffen jeweils einen Lum kassiert. Beim „Capture The Fly“ geht es schließlich darum, eine Fliege einzusammeln und möglichst lange zu verteidigen, wobei euch die Kontrahenten das magische Insekt durch direkte Treffer wieder abjagen können.

Obwohl als reinrassiges Party-Game konzipiert, haben die Entwickler unverständlichlicherweise auf den i.LINK-Support verzichtet. Die heißen Multiplayer-Gefechte finden also ausschließlich auf geteiltem Bildschirm statt. Dafür legt man jedoch gesteigerten Wert auf eine tadellose Präsentation und eine aufwändige grafische Inszenierung, wie wir sie schon bei Rayman Revolution bewundern durften. Kenner des quirligen Hüpfers werden sich in Ray-

man M mit Sicherheit sofort heimisch fühlen. Bereits in der nächsten Ausgabe erfahrt ihr, wie sich Rayman und Konsorten im Test schlagen.



○ Durchgestylte Anzeigen halten euch während eines Battles auf dem Laufenden.



○ Durch einen gezielten Schuss auf die Schalter lassen sich Wände und andere Objekte verschieben.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Party-Game
Spieler	1-4
Hersteller	Ubi Soft
	www.ubisoft.de
Entwickler	Ubi Soft
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	29. November

FERTIGGESTELLT



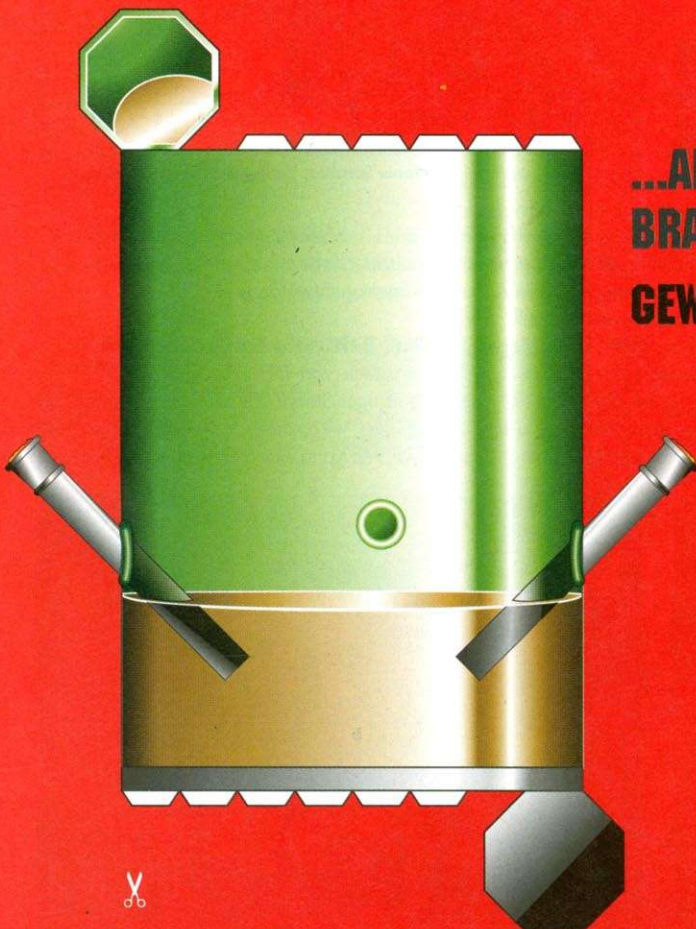
ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Rayman und Co. garantieren langanhaltenden, abwechslungsreichen Spielspaß – auch für Solo-Zocker.

AUSSCHNEIDEN, KLEBEN, ABCHILLEN...

✂ BITTE SAUBER AUSSCHNEIDEN, AN DEN KLEBELASCHEN ZUSAMMENKLEBEN UND ABCHILLEN



...ALLES, WAS DU SONST ZUM CHILLEN
BRAUCHST, STEHT IM COFFEESHOP - GUIDE,
GEWINNE DEINE EIGENE CHILLOUT LOUNGE!



**BLOND MAGAZINE-
FÜR NUR 3,50 MARK AM KIOSK**

powered by
Vizzavi
pass it on

edel



Marc Kirzeder

DTM RACE DRIVER

TOCA schrieb PSX-Geschichte, jetzt geht DTM Race Driver auf der PS2 an den Start.



○ Hohe Stiefel, scharfe Kurven, das ist Faszination Rennsport pur.



○ Bauchfrei zum Erfolg: Melanie Sanchez, die Assistentin des Managers.

PS2 Mit über 3,5 Millionen verkauften Exemplaren darf sich die TOCA-Serie getrost zu den Top-Titeln der Rennspiele zählen. DTM Race Driver will nun an diese Erfolge anknüpfen. Diesmal sicherte sich Codemasters die Exklusivlizenz an allen Strecken und Fahrzeugen, inklusive der zwei Safety Cars, sowie den Fahrern der Deutschen Tourenwagen Mei-

sterschaft. Die Fahrer stehen damit auch für die geplanten Marketing Maßnahmen zur Verfügung, mit denen um die Gunst der Rennspielfans gebuhlt werden soll. Um jedoch den internationalen Flair der erfolgreichen Vorgängerserie zu erhalten, wird man auch die Rechte an der British Touring Car Championship sowie der australischen AVESCO V8 Supercar Shell Championship

Series nutzen. Es werden demnach auch Meisterschaften in England und Australien ausgetragen werden.

Auf Schumis Spuren

Kernstück von DTM Race Driver wird ein neuartiger Storymode sein. Die Aufgabe des Spielers wird darin bestehen, als Rookie Ryan Mc Kane eine steile Rennfahrerkarriere



○ Pures Gift. Die Boliden können sich sehen lassen.



○ Die Asphalt-Perspektive fördert interessante Ausblicke zu Tage.



○ Vom Testfahrer zum Champion, Ryan Mc Kane solls richten.



○ Schöner Posen in blauen Hosen, so gewinnt man aber keine Meisterschaften.

zu erleben. Anfangs noch Testfahrer fährt sich der Spieler vom sprichwörtlichen fünften Rad am Wagen des Rennstalls bis nach oben zur Pole Position der DTM Meisterschaft. Die Story soll sich dabei in verschiedene Episoden unterteilen und wird anhand wichtiger Charaktere, wie zum Beispiel dem Manager und seiner persönlichen Assistentin, erzählt. Inwieweit auch zwischenmenschliche Aspekte eine Rolle spielen werden und ob sich das Beziehungsmanagement auch negativ auf die Karriere auswirken könnte, ist noch nicht bekannt, aber denkbar. Die Verknüpfung von Story und Karriere soll den Spieler jedenfalls tiefer in das Spielgeschehen eintauchen lassen, als man es von anderen Rennspielen gewohnt ist. Es wäre möglich, dass sich verschiedene Rennställe um den jungen Ryan Mc Kane reißen, was dann durchaus zu Intrigen führen könnte. Ziel und Höhepunkt der Karriere ist natürlich der Sieg der Weltmeisterschaft.

Crash-Dummies gesucht

Angesichts der vollmundigen Ankündigung, die Power der PS2 bis zum Maximum auszu-

reizen, darf man sich auf eine hohe KI der Gegner und eine realistische Fahrphysik freuen. Besonders viel Augenmerk schenkt man der Tatsache, dass Rennen der Tourenwagen-Serien selten ohne Crashes vonstatten gehen. Um die Folgen spektakulärer Crashes noch realistischer darstellen zu können, bedient man sich eines neuen Schadenmodells. FEM (Finite Element Modelling) heißt das neue Verfahren, welches die Auswirkungen eines Crashes auf Chassis und Karosserieteile des Fahrzeuges, abhängig von Geschwindigkeit und Aufprall, jedes Mal neu berechnet. Jeder Fahrfehler, der in einem unfreiwilligen Bums auf den Vordermann endet, wird andere Schäden am Boliden sichtbar machen, welche sich wiederum direkt auf das Fahrverhalten auswirken sollen.

Volle Sound-Dröhnung

Damit sich der Spieler nicht hinter dem Lenkrad eines frisierten Rasenmähers glaubt, geht Codemasters in Sachen Motorengeräusche völlig neue Wege. Der Automobil-Dienstleister MIRA wurde kurzerhand mit der Aufnahme der Motorengeräusche beauftragt. Normalerweise entwickelt man

hier Verfahren zur Reduzierung von Motor- und Fahrgeräuschen. Im Falle von DTM Race Driver war es genau umgekehrt. Um die neue Audio-Engine voll auszureizen, verfrachtete man echte Fahrzeuge in eine Mischung aus Aufnahmestudio und Werkstatt. Dort aufgebockt, brachte man die Motoren auf Fahrgeschwindigkeiten von bis zu 200 km/h und zeichnete das Dröhnen der Motoren in allen Drehzahlbereichen auf. So will man sicherstellen, dass ein Fahrzeug bei jeder Geschwindigkeit und Drehzahl authentisch klingt.

Gemessen an den Vorgängern der TOCA-Serie darf man grafisch nichts anderes als Qualität erwarten. Die ersten Screenshots zeigen jedenfalls schon ansehnliche Tourenwagen, Fahrer und die dazugehörigen Boxenluder. Hoffentlich kann Codemasters an die eigens hoch gelegte Messlatte reichen. Wir warten auf die erste spielbare Version, um dann einen genaueren Blick auf DTM Race Driver zu werfen.



○ Eine echte Cobra als Vorbild für die Motorengeräusche.



○ Durch die Scheiben der Autos kann man sogar Sponsorenaufkleber auf den Helmen erkennen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Codemasters
	www.codemasters.com
Entwickler	Codemasters
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	2002

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

DTM Race Driver verbindet ein fesselnde Story mit echter Rennatmosphäre

Marc Kirzeder

VAMPIRE NIGHT

Vampirkiller-Action im heimischen Wohnzimmer, - gießt schon mal die Silberkugeln!



○ Zu Wasser, zu Lande und in der Luft. Blutsauger, wohin das Auge reicht.



○ Wer zu lange fackelt zahlt mit dem Leben

PS2 Mit The House of the Dead 2 haben sich WOW Entertainment unter Lightgun-Shooter-Fans schon lange einen Namen gemacht. Sorge doch der SEGA-Automat unter regelmäßigen Spielhallengängern für eine akute Knappheit am Silbergeld. Auch die Dreamcast-Version konnte durch die hervorragende Umsetzung allerorten nur Lob einheimen. Nun arbeitet Namco gemeinsam mit WOW Entertainment an der Automaten-Konvertierung von Vampire Night, einem Lightgun Shooter der Extraklasse, der sichere Schützen auf den Spuren Van Helsing's wandeln lässt.

Transsylvanien ist...

... überall. Ein malerisches Dorf irgendwo in Europa. In der Rolle eines tapferen Vampir-

killers übernimmt der Spieler die schwere Aufgabe, ein Dorf von dem Übel zu befreien, das die Mitbewohner zu verfluchten Blutsaugern macht. Dabei gilt es aufzupassen, keine unschuldigen Dorfbewohner ins Nirvana zu befördern. Diese schlichten Frohnaturen haben nämlich die unangenehme Eigenschaft, immer zu den ungünstigsten Momenten in die Schusslinie ihrer schießwütigen Retter zu stolpern.

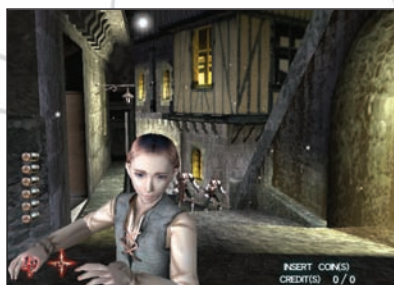
Flinke Finger...

... gegen flinke Blutsauger. Waren die Zombies des Vorgängers noch vergleichsweise langsam und träge unterwegs, wird Vampire Night's dem Lightgun-Schützen einiges an Reaktionsschnelle abverlangen. Wieselflink und unberechenbar stürzt sich die Blutsaugerbrut auf die Vampirkiller. Wie es sich für

anständige Vampire gehört, beherrschen sie auch die Fähigkeit, sich in verschiedene Wesen zu verwandeln. So kann es durchaus passieren, dass ein Endgegner während eines Kampfes mehrmals die Form seiner Erscheinung wechselt und so versucht seiner Erlösung mal auf bodenständige und mal auf fliegende Art zu entkommen. Optisch gibt sich Vampire Night vom Feinsten. Eine gestochen scharfe Grafik und edle Partikel-Effekte sollen dem Lightgun-Spektakel den nötigen Biss verleihen. So spiegeln sich die Angreifer in einem gefrorenen See oder wirbeln Schnee auf, während sie sich auf den Spieler stürzen.



○ Die Dankbarkeit der Dorfbewohner kennt keine Grenzen.



○ Jetzt nur keinen Krampf im Zeigefinger bekommen, sonst war es das für Aschenputtel.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Lightgun-Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de
Preis	WOW Entertainment
Erhältlich ab	ca. 119,- DM
	1. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Wenn nichts schief geht, wird Vampire Night die neue Lightgun-Shooter-Referenz

mArk Liebold

KESSEN II

Und manchmal funktioniert es eben doch nur mit Zauberei!



Ein Flankenangriff wird Cao Rens Moral enorm schwächen.



Die magischen Angriffe sind besonders spektakulär in Szene gesetzt.

PS2 Für Kessen II orientierten sich die Entwickler vollkommen neu. Der zweite Teil der monumentalen Strategiesaga entführt den Spieler nicht nach Japan, sondern nach China.

Wir schreiben das Jahr 300 nach Christus. Der Fürst Liu Bei wurde von seinem Gefolgsmann Cao Cao verraten. Doch damit nicht genug. Der durchtriebene Feldherr erhob nicht nur die Waffen gegen seinen Weggefährten, sondern entführte auch dessen Geliebte Diaochan. Logisch, dass Liu Bei diese Schmach nicht ohne weiteres hinnehmen wird.

Strategie für jedermann

Am Spielprinzip des Vorgängers hat sich nur wenig geändert; lediglich ein paar grundlegende Verbesserungen sowie ein paar neue Ideen fanden ihren Weg ins Spiel. Die Führung der Truppen ist äußerst einfach.

Durch ein simples Befehlsmenü taktiert ihr die Truppen über das Spielfeld, ändert die Kampfformationen oder zoomt näher an die Einheiten heran. Per Knopfdruck kann der Spieler nun auch die Kontrolle über die befehlshabenden Offiziere übernehmen und so aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen.

Auf den ersten Blick vermag Kessen II kaum strategische Herausforderungen zu bieten. Dieser Eindruck täuscht allerdings. Die richtige Positionierung und Bewegung der Verbände wie auch der Rat der loyalen Truppenführer sind unheimlich wichtig. Selbst so unscheinbare Aspekte wie die Moral der kämpfenden Soldaten entscheiden über Sieg oder Niederlage.

Magischer Beistand

In den über 30 Schlachten führt ihr eure zahlreichen Einheiten ins Feld. In Liu Beis Armee finden sich beispielsweise Fußsoldaten,

Speerträger, Armbrustschützen, Kavalleristen und sogar Kriegselefanten. Ähnlich wie die Feldherren aus Kessen I sind auch Liu Bei oder Cao Caos Truppenführer in der Lage, verheerende Spezialattacken auszuführen. Im Gegensatz zu japanischen Generälen greifen jene jedoch nicht auf massives Kriegsgerät wie etwa Kanonen und dergleichen zurück; diese kommen ausschließlich während Belagerungen zum Einsatz. Stattdessen verlassen sich die Offiziere lieber auf altbewährte Sturmangriffe oder Magie.



Jetzt heißt es zuschlagen, solange die Gegner noch verwirrt sind!



Die Geschehnisse zwischen den Schlachten werden in zahlreichen FMVs erzählt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation 2
Genre	Echtzeitstrategie
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
	www.electronicarts.de
Entwickler	KOEI
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	1. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT

95%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Echtzeitstrategie für anspruchsvolle Spieler mit einem Hang zum Fantastischen.

NO ONE LIVES FOREVER

mArk Liebold

Lange Beine, kurzer Rock und eine tiefes Dekolleté - diese Frau braucht keine Waffe, um zu töten.



Der Papst fand den Zweig des brennenden Dornbuschs beim Spazieren.



Schotten hatten schon immer ihre Probleme mit Engländern.

PS2 Die sexy Spionin Cate Archer feierte bereits im letzten Jahr auf dem PC große Erfolge. Der mehrfach ausgezeichnete Ego-Shooter überzeugte die Käufer vor allem durch seine einzigartige Spieltiefe und den enormen Grad an Abwechslung. Bald dürfen nun auch PS2-Besitzer in den Genuss des rassistigen Actionthrillers kommen.

Mrs. Bond

No One Lives Forever orientiert sich gänzlich an den berühmten Agentenfilmen der sechziger Jahre. Ganz im Stile von James Bond & Co. macht sich die schneidige Spionin auf, um im Alleingang die Welt vor der verbrecherischen Terror-Organisation H.A.R.M. zu retten. Dabei verschlägt es Cate Archer an die unterschiedlichsten Orte. Ihr erster Auftrag führt sie beispiels-

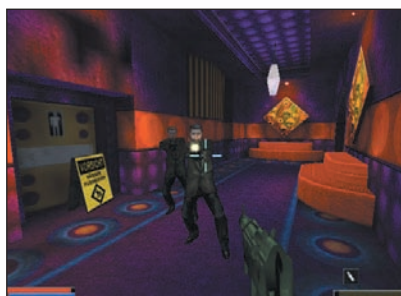
weise nach Marokko, wo sie den Botschafter vor einer Bande Meuchelmörder beschützen muss. Des Weiteren ruft sie ihre Pflicht nach Berlin, in die Karibik oder auf eine Raumstation. Insgesamt gilt es, 25 Einsätze zu bestreiten, wobei die PS2-Version nochmals mit vier speziellen Bonusmissionen aufwarten wird.

Die Waffen einer Frau

Unter ihrem freizügigen Outfit verbirgt die schneidige Engländerin nicht nur zahlreiche Waffen, sondern auch allerhand Agententypisches Werkzeug. So könnt ihr Cate Archer vor Missionsbeginn etwa mit einer Infrarot-Brille, einem modischen Satz Dietriche oder einem mechanischen Pudel ausstatten. Natürlich finden alle diese nützlichen Gadgets auch Verwendung. Denn obwohl bei No One Lives Forever die

Action im Vordergrund steht, wird der Agentin weitaus mehr abverlangt, als sich ausschließlich stupiden Schusswechseln zu stellen. Ganz im Gegenteil: Oft empfiehlt es sich, die Waffe stecken zu lassen und seinen Einsatz heimlich, still und leise erfolgreich zum Abschluss zu bringen.

Nach Red Faction und Half-Life (dt.) steht mit No One Lives Forever der dritte Ego-Shooter, der nicht nur eine Menge Action verspricht, sondern auch auf einer guten Hintergrundgeschichte aufbaut, für PS2 in den Startlöchern. Spieltechnisch ist Cate Archers Abenteuer mit dem Original identisch, ob es Monolith allerdings auch gelingt, den grafischen Standard der PC-Version beizubehalten, bleibt abzuwarten.



Waffenscheinpflichtige Farbkombinationen und schrille Outfits, das waren die wilden Sechziger!



Details wie herumfliegende Patronenhülsen garantieren ein authentisches Spielerlebnis.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego Shooter
Spieler	1
Hersteller	Vivendi Universal
	www.vup-interactive.de
Entwickler	Monolith
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Ende November

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Actiongeladener Agenten-Shooter mit sehr viel Anspruch und Abwechslung — Shagadelic!

Dirk Gemeinhardt

TENCHU 3

Blutrünstige erste Einblicke: Die japanischen Schattenkrieger wetzen die PS2-Messer!



○ Sicherlich wird in der deutschen Version kein Blut spritzen.



○ Im Land der aufgehenden Sonne liegt der Ramadan auf des Messers Schneide.

PS2 Dass Tenchu 3 für PlayStation2 entwickelt wird, ist ein offenes Geheimnis. Bereits im Frühjahr sickerten die ersten Informationen durch. Statt Aquire (Tenchu: Stealth Assassins, Techchu 2: Birth of the Stealth Assassins) steckt nun das neu gegründete Softwarestudio K2 hinter dem dritten Ninja-Abenteuer. Die Macher der beiden PSone-Vorgänger bringen im Februar 2002 den Titel Samurai für die schwarze Sony-Kiste heraus. Übrigens: Seit Activision die Rechte am feudalen Nippon-Epos erworben hat, gehen Aquire und Tenchu getrennte Wege.

„Echte“ Fortsetzung

Lange hat's gedauert: Tenchu 3 führt die Story des hierzulande auf die BPjS-Liste verbannten Erstlingswerks fort. Wie bekannt

ist, erzählte Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins die Vorgeschichte zum ersten Teil. Das PS2-Geschehen ist rund ein Jahr nach dem Showdown angesiedelt. Man erfährt endlich mehr über das Schicksal der beiden Azuma-Ninjas Rikimaru und Ayame.

Aller Voraussicht nach wird die Ghoda-Familie erneut eine tragende Rolle spielen. Der von Intrigen, Machtkämpfen und Schicksalsschlägen heimgesuchte Klan wirbelte in der 32-Bit-Vergangenheit gleichermaßen viel Staub auf. Unvergessen bleibt deshalb nicht nur die risikoreiche Befreiung von Prinzessin Kiku, sondern auch der unerbittliche Kampf gegen den Erbschleicher Motoshide.

Virtueller Sepuku?

Da sich Tenchu 3 derzeit in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, rückt Hersteller K2 nur bedingt mit der Sprache raus. Die Geheimniskrämerei ist ganz im Sinne eines Ninja-Spiels. Wer sich nicht unbemerkt an Gegnern vorbeischieben, sich nicht im Notfall gekonnt verstecken und nicht lautlos töten kann, rennt im wahrsten Sinne des Wortes ins offene Messer.

Aus technischer Sicht wird auf eine ansprechende grafische Präsentation viel Wert gelegt. Man möchte zum einen dem Namen PlayStation2 gerecht werden, zum anderen so gut wie möglich das mittelalterliche

Japan darstellen. Letzten Endes dürften die verbesserten Charakter-Modelle und flüssigeren Animationsphasen Tenchu 3 endgültig das Sahnehäubchen aufsetzen.



○ Abermals stehen viele Items zur Auswahl.



○ Weil seine Kehle aufgeschlitzt ist, kann der Wachmann nicht nach Hilfe schreien.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Activision
	www.activision.de
Entwickler	K2
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	2002

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Die Rückkehr des Kultspiels! Noch ein Grund mehr sich die PS2 zu kaufen.

ECCO THE DOLPHIN

DEFENDER OF THE FUTURE

Heiko Ströbel

Segas Vorzeige-Delfin wechselt das Gewässer und wird in Zukunft auch im PlayStation2-Ozean zu finden sein.



○ Durch das klare Wasser sieht man sogar die Struktur des Gebäudes schimmern.



○ Oft genügt ein Satz übers Riff, um sich mühselige Schwimmarbeit zu ersparen.

PS2 Anlässlich der ECTS gewannen wir erste Einblicke in Sonys zukünftige Sega-Titel (PS2), welche in den kommenden Monaten erscheinen werden. Unter anderem wird auch der hochkarätige Titel Ecco the Dolphin: Defender of the Future für die PlayStation2 herauskommen. Durch die Umsetzung auf Sonys 128-Bitter wächst die lange Erfolgsstory des Delfins nun noch weiter.

Der Stammbaum

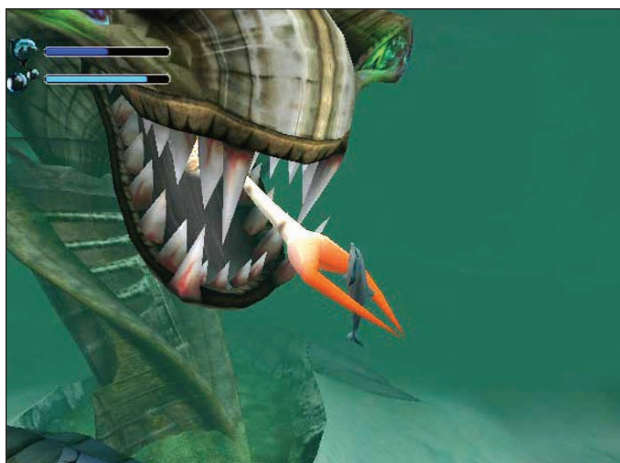
Seinen Ursprung hat der Tümmeler allerdings nicht auf dem Dreamcast. Erstmals tauchte

Ecco 1992 auf Segas Mega-Drive auf. Damals war Ecco the Dolphin schon eine kleine Revolution in Sachen Grafik und Gameplay. Tückische Untiefen, freundliche Wale und Meeresbewohner in allen Formen, Farben und Größen waren seinerzeit schon vorhanden. Aber die farbenfrohe Pracht strahlte damals nur auf zweidimensionalem Terrain. Das Spiel fand trotzdem so viel Anklang, dass der Titel auch für den PC umgesetzt wurde.

Das Sequel ließ ebenfalls nicht lange auf sich warten. Die ungarischen Entwickler von Appaloosa Interactive spendierten der Fan-

gemeinde Ecco: The Tides of Time nur ein Jahr später. Natürlich wurde das jüngere Publikum nicht vergessen und so erschien als Bestandteil der Sega-Club-Reihe der Edutainment-Ableger Ecco Jr.'s Great Ocean Treasure Hunt. Alle Teile, mit Ausnahme des letztgenannten, bekamen zudem ein Remake auf Sega Mega-CD mit aufgemotzter Grafik sowie verbessertem Sound.

Trotz des großen Beliebtheitsgrades ging Appaloosas „Flipper“ zu Saturn-Zeiten auf Tauchstation. Als 1999 das Dreamcast auf dem europäischen Markt eingeführt wurde, befand sich der sympathische Delfin immer



○ Taktik erforderlich! Überdimensionalen Feinden ist nur mit Köpfchen beizukommen.



○ Als Alternative zum Auftauchen könnt ihr Ecco auch durch Luftblasen mit dem lebenswichtigen Sauerstoff versorgen.



○ Mittels des Sonars seid ihr im Stande, Feinde vorrübergehend zu lähmen.



○ Anhand der eingeblendeten Statusbalken seht ihr, über wie viel Luft bzw. Lebensenergie Ecco noch verfügt..

noch unter Wasser. Erst im Juni 2000 erhob sich der Unterwasser-Säuger aus der Versenkung und schnappte erstmals Segas 128-Bit-Luft.

Realistischer Look

Aus dem 2D-Delfin ist ein agiles Polygon-Kerlchen geworden und auch die futuristisch angehauchte Unterwasserwelt der Abenteuergeschichte hat man komplett in 3D gehalten. Wo früher noch Bitmap-Tapeten die Territorien eingrenzten, ist heute eine schier unendlich erscheinende, dreidimensionale Salzwassergegend vorzufinden.

Quietschfidel kann sich der aufgeweckte Wassersäuger frei bewegen; genauso, wie es ein echter Delfin könnte. Wo ihr in anderen Action-Adventures an den Boden gebunden seid und nur nach vorne, hinten, links oder rechts ausweichen könnt, schwimmt euer glitschiger Held zudem nach oben und unten. Flossenschlag vorwärts, Flossenschlag rückwärts, Rolle, Luftsprung und Flossentanz - alle Kunststücke, mit denen ein normaler Delfin verblüfft, die hat auch Ecco drauf. Der Salzwasserheld aalt sich mit so viel Genuss und Dynamik durch

sein Unterwasserreich, dass er den echten Meeressäugern schon zum Verwechseln ähnlich sieht.

Der Frieden ist in Gefahr

Die geniale Grafik sowie der knallige Soundtrack sollen 1:1 für die PS2 konvertiert werden. Das nervenaufreibende Suchen des nächsten Gegners, welches eines der größten Mankos darstellte, wurde mittels eines neu implementierten Kompasses geschickt umgangen. Des Weiteren wird versprochen, noch andere Fehlerteufelchen auszumerzen und zu verbessern.

Der Story selbst soll kein Haar gekrümmt werden. In Ecco: Defender of the Future leben Menschen und Delfine in völliger Harmonie zusammen. Einigen finsternen Gesellen gefällt dieses traute Friede-Freude-Eierkuchen-Leben jedoch überhaupt nicht. Was liegt also näher, als in der Zeit zurückzureisen, um dieses Bündnis bereits in seinen Anfängen zu zerstören. Der tapfere Protagonist nimmt allerdings die Verfolgung in die Vergangenheit auf und versucht so das Schlimmste zu verhindern. Dabei ist seine Rettungsmission nicht in einzelne Stages

unterteilt, sondern in mehrere Welten, die jeweils eine eigene Thematik darbieten. Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr Ecco durch die aufwändig konstruierte Unterwasserwelt. Unter anderem gilt es, via Sonar mit verschiedenen Meeresbewohnern zu kommunizieren, um diverse Puzzles oder Rätsel zu lösen. Feinde wie blutrünstige Haie oder Riesenkraken werden euch das Leben im feuchten Nass erheblich erschweren.

Mit Ecco: Defender of the Future können wir uns auf einen weiteren Knaller aus dem Dreamcast-Lager freuen; denn ein Unterwasser-Abenteuer in diesem Ausmaße war bisher noch auf keiner Sony-Konsole zu finden. Ecco wird selbst eingefleischten Landratten und Nichtschwimmern das Salzwasser „schmackhaft“ machen.



○ Mysteriöse und skurrile Unterwasserlandschaften lassen eine schummrige Atmosphäre entstehen.



○ Eure Lebensenergie kann durch das Fressen von Fischen aufgefüllt werden. Achtung: Es gibt auch giftige Fische!

PLAY-DATEN

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

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Da ist Ecco, Ecco, Freund aller Segas - doch die PS2 hat jetzt ihn, den klugen Delfin.

RUN LIKE HELL

Marc Kinzeder

Statt Survival-Horror erwartet den Spieler ein Action-orientiertes Sciencefiction-Adventure



○ Conner findet im Verlauf des Spiels Verbündete auf der Raumstation Forseti.



○ Übermäßiger Anabolikakonsum und seine Folgen.

PS2 Ursprünglich sollte Run Like Hell ein Survival-Horror-Spiel vor einer futuristischen Sciencefiction-Kulisse werden. Nun lüftete Interplay das Geheimnis, dass man sich dazu entschieden hat, ein deutlich actionlastigeres Spiel zu präsentieren. Die klassische Spielmechanik eines Survival-Horror-Spieles schien den Machern angesichts der aggressiv und flink agierenden Aliens zu statisch, um wirkliche Spannung zu garantieren.

Karriere im Eimer...

... und die Verlobte von Aliens entführt. Seit seiner Degradierung wegen Befehlsverweigerung lebt der ehemalige Kriegsheld Nicholas Conner zusammen mit seiner Verlobten Dr. Samantha Reilly auf der Raumstation Forseti. Während Conner auf einem

Forschungstrip unterwegs ist, überrennen Aliens die Raumstation, töten beinahe alles, was zwei Beine hat, und kidnappen Conners Verlobte. Conner muss mehr als nur einmal um sein Leben rennen, um den Wettlauf gegen die Zeit zu gewinnen und seine Verlobte vor dem sicheren Tod zu retten. Kein Zuckerschlecken angesichts der Tatsache, dass die Aliens die Raumstation zu einem Biomechanismus umfunktionieren.

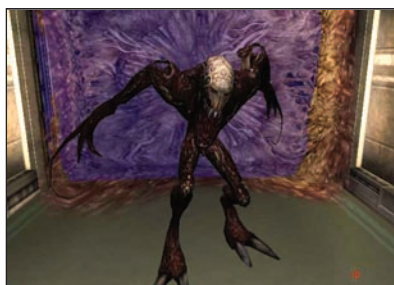
Lauf Conner, lauf!

Die Suche nach Conners Verlobten ist über sieben Kapitel verteilt, die je einen Tag auf der Raumstation repräsentieren. Der Spieler wird den Überlebenskampf Conners in der Third-Person-Perspektive, also von hinten verfolgen. Dabei sollen dynamische Kamerafahrten für echte Hollywood-Atmosphäre

sorgen. Über 30 Stunden soll es dauern, bis Conner seine Zukünftige wieder in den Armen halten darf. Die Aliens, die sich zwischen den Helden und seine Verlobte stellen, sollen dabei überaus intelligent reagieren und sich auch auf die Kampftaktiken des Spielers einstellen. Wildes Draufhalten mit allerlei großkalibrigen Wummen soll den Spieler nicht vorwärts bringen, viel häufiger wird Conner die Beine unter die Arme nehmen müssen, um seinen Heldenhintern in Sicherheit zu bringen. Grafisch sollen in Echtzeit berechnete Hintergründe für ein authentisches Sciencefiction-Ambiente sorgen.



○ Karriere im Eimer, Verlobte entführt. Conner braucht etwas zu trinken.



○ Hier hat Conner wohl gerade ein Alien bei den Renovierungsarbeiten gestört.

PLAY-DATEN

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

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

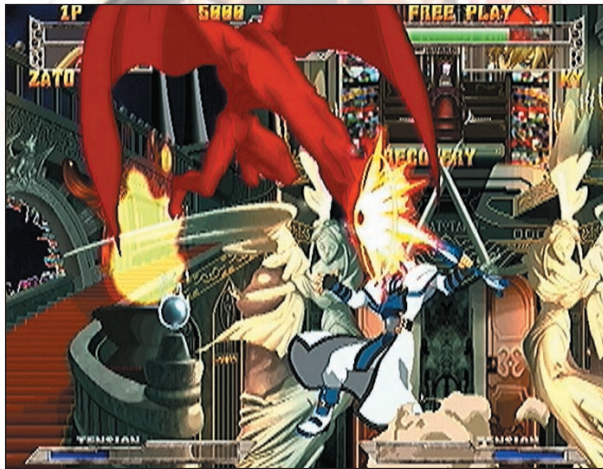
★★★★☆ — **Vielversprechend**

Wenn die Atmosphäre stimmt, könnte Run Like Hell ein cooles Sci-Fi Action Adventure werden.

GUILTY GEAR X

Marc Kirzeder

Publisher Sammy schickt das kultige Anime-Beat'em Up jetzt in die PlayStation2-Arena!



○ Wechselbalg Zato kann sich in allerlei Gestalten verwandeln.



○ Wo die Piratenbraut May hinhaut riechts nach Fisch.

PS2 Vielen (Import-)Dreamcast-Besitzern ist Guilty Gear X noch ein Begriff, und hartgesottene PSone-Zocker kennen noch den Vorgänger Guilty Gear. Beat'em Ups der Sorte Guilty Gear X sind für eine ganze Reihe Fans schon lange Kult. Ganz anders als die 3D-Kollegen wie D.O.A. oder Tekken agieren die Guilty-Gear-X-Figuren ziemlich oldschool. Man findet 2D-Sprites vor gezeichneten zweidimensionalen Hintergründen.

Ausnahmestand

Im Jahr 2180 sind die Gears die letzte Stille der biologischen Kriegsführung. Dabei handelt es sich um genmanipulierte Menschen mit immensen Kräften, die nur von ihrem Boss Justice zu kontrollieren sind. Mit dem Tod ihres diabolischen Anführers verschwanden auch die anderen Gears von

der Bildfläche. Als plötzlich ein neuer Vertreter ihrer Art mit Anführerqualitäten aus dem Nichts auftaucht, soll ein Turnier verhindern, dass dieser die Kontrolle über seine Artgenossen erlangt.

HiRes-Prügler

Technisch präsentiert sich Guilty Gear X auf hohem Niveau. Die 16 wunderschön gezeichneten Anime-Charaktere und die aufwändigen Hintergründe kommen hochauflösend und mit viel Liebe zum Detail daher. GGX lässt die Genrevertreter in Sachen Grafik weit hinter sich. Die bildschirmfüllenden Specialmoves der Anime-Kämpfer blenden den Spieler mit grellen Spezialeffekten und anderen grafischen Feinheiten.

So kämpft die Piratentochter May zum Beispiel mit einem überdimensionalen Anker

und attackiert in ihrem Specialmove mit einem weißen Wal. Ein komplexes Kampfsystem soll für die nötige Spannung sorgen. Eine Neuerung im Genre-typischen Gameplay ist das Tension-Meter, ein Balken am unteren Bildschirmrand, der sich füllt, wenn der Fighter ständig in angreifender Vorwärtsbewegung ist, oder sich leert, wenn man eher defensiv verhält.

Mit seinen bizarren Charakteren dürfte Guilty Gear X eher etwas für echte Beat'em Up-Freaks mit einem Sinn für japanische Zeichentrickfilme sein, diese sollten sich den Test des spektakulären Prüglers aber schon mal vormerken.



○ Fisch und Anker gegen Fächer. May und Anji treten mit ungleichen Waffen gegeneinander an.



○ Vor dem Kampf werden die Gears in Charakterscreens samt ihrer Specialmoves vorgestellt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Beat'm Up
Spieler	1-2
Hersteller	Sammy (Japan) www.guiltYGearX.com
Entwickler	Arc System Works
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	Oktober 2001 (Japan) PAL-Release: vorr. 2002

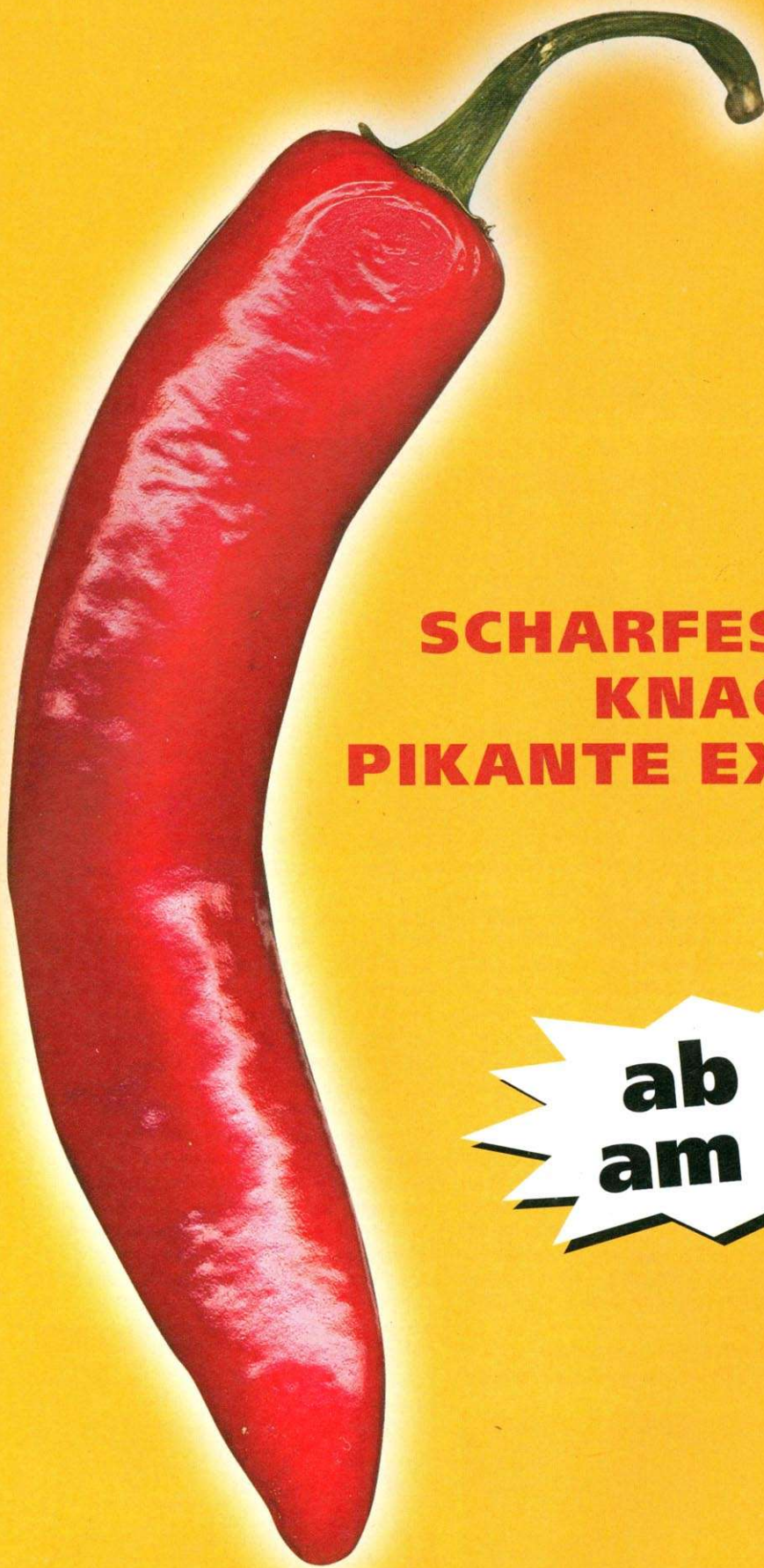
FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Für Prügelfans und Liebhaber abgedrehter Anime Charaktere ein Fest.



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

**ab 25.10.
am Kiosk!**

DVD VISION PEPPT EUER HEIMKINO AUF.

DVD VISION

Ausgabe 11/01

Pralle Extras

Special: Die DVDs mit dem besten Bonus-Programm

Die Top-Highlights

Das Experiment Miss Undercover

Brandneue Code-1-DVDs

Spy Kids, Driven, Blow

Drogenmarathon
**Fear and
Loathing in
Las Vegas**

HARDWARE-NEUHEITEN
Kenwood-Receiver
Sony-Projektoren

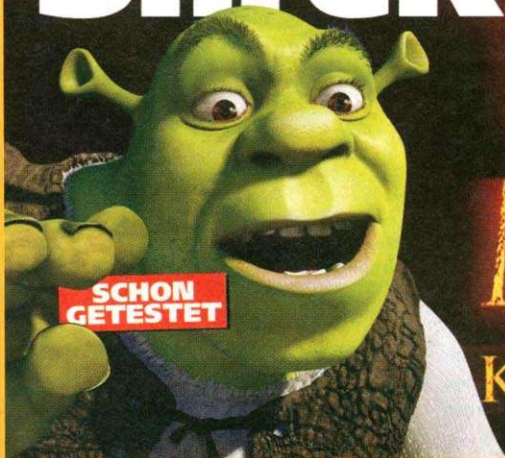
Shrek



**ÜBER-
SICHT:**
Die TOP-
50-DVDs

UNSERE DVD
DES MONATS

DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK



SCHON
GETESTET





Dirk Gemeinhardt

RTL

Skispringen 2002

**Dem Schweden Jan Bokloev sei Dank!
Er erfand Anfang der 90-er Jahre den V-Stil.**



○ Auch nach dem Absprung ist exaktes Timing gefragt.



○ Bis auf Martin Schmitt muss man bis jetzt mit fiktiven Athleten Vorlieb nehmen.

PSone

Spätestens seit Martin Schmitt der Grund für die feuchten Träume der weiblichen Clearasil-Generation ist, sind die DSV-Adler in aller Munde. In den Wintermonaten hat das Skispringen beim Kölner TV-Sender RTL den gleichen Stellenwert wie sonst der sommerliche Formel-1-Trubel. Live-Berichterstattungen von Einschaltquoten-trächtigen Wettkämpfen, moderiert von Quiz-König Günther Jauch, locken die ganze Familie vor die Glotze.

Lila PSone-Pause

Pünktlich zum Start der Weltcup-Saison 2001/02 am 23. November steht deshalb RTL Skispringen 2002 für Sonys CD-Schleuder in den Läden. Auf die Beine gestellt vom

deutschen Entwickler VCC Entertainment (Killer Loop, PSone, 1999), entpuppt sich der Titel als kleine 32-Bit-Sensation. Trotz der wenige Augenblicke andauernden Flugphase wartet das virtuelle Wintersport-Ereignis mit einem tiefgreifenden Spielprinzip auf. Die Steuerung mit dem Analogstick oder dem digitalen Steuerkreuz ist sehr ausgefeilt. Angefangen vom Anlauf über den Absprung bis hin zur Flugphase (V-Technik) muss der ganze Bewegungsablauf des Polygonathleten vom Konsolensportler buchstäblich in die Hand genommen werden. Gleiches trifft natürlich auf die Landung zu. Allerdings wird keine Telemark möglich sein, um auch den kritischsten Punktrichter überzeugen zu können.

de ein Überflieger. Es fehlen hauptsächlich die ausschmückenden Details. Trotz verschieden starker Windverhältnisse wird z.B. die Witterung nicht dargestellt.



○ Vor Wettkampfbeginn kann man sich einen Eindruck von der Schanze verschaffen.

Training

Trainerauswahl

Tanja Kalaschnikow
Russland
Preis: 4000 Euro
Konto: 0 Euro

Eine selbstbewusste Frau, die immer die richtige Waffe parat hat. Das motiviert natürlich und hält fit.

Trainingsfortschritt

Technik	40	0
Fitness	50	0
Kraft	60	0
Landung	40	0
Motivation	60	0
Gewicht	75	0

Training

Ok

○ Jeder Spieler muss während der Saison Geld verdienen, um sich Trainer und Equipment leisten zu können.

Ziieh!

Egal ob beim Weltcup, der Vier-Schanzen-Tournee, dem Skifliegen oder Mannschaftsspringen – alle Disziplinen werden vom Simulationsgedanken geprägt. Beispielsweise hat die Sportskanone die Qual der Wahl für das richtige Ski-Wachs, da der PSone-Petrus je nach Austragungsort die Schneebeschaffenheit, Luftfeuchtigkeit und Außentemperatur ändert. Bei einer falschen Entscheidung stürzt man wie einst Eddie the Eagle kläglich vom Schanzentisch ab. Des Weiteren tragen kostspielige Trainingseinheiten zum Erfolg bei. Denn: Nur wer in Topform ist, kann einen neuen Schanzenrekord aufstellen. Grafisch ist RTL Skispringen leider nicht gera-

PLAY-DATEN

System	PSone
Genre	Sportsimulation
Spieler	1-4
Hersteller	THQ
	www.thq.de
Entwickler	VCC Entertainment
Preis	ca. 59,- DM
Erhältlich ab	23. November

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Reinrassige Skisprung-Simulation mit hohem Unterhaltungswert und Langzeitmotivation.

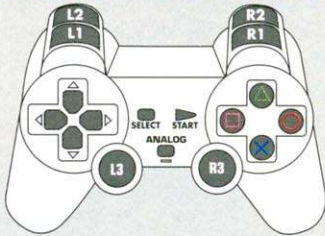
Gunther Hruby
Heiko Strobel

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

Tipps & Tricks

inFormation

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



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

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

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

Mail an: tips@playplaystation.com

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

Hercules

PSone
PLATINUM

LEVELCODES:

Schwierigkeitsgrad **EINFACH**

Level 1:
Jungfrauenrettung für Anfänger

Münze, Helm, Hydra, Blitz

Level 2: Der Heldenparcours

Hercules Kopf, Medusa, Pegasus, Pegasus

Level 3: Wald der Zentauren

Blitz, Münze, Blitz, Bogenschütze

Level 4: Theben erleben und sterben

Bogenschütze, Gladiator, Hydra, Blitz

Level 5: Theben erleben und sterben 2

Blitz, Minotaur, Medusa, Münze

Level 6: Tal der Hydra

Pegasus, Münze, Blitz, Bogenschütze

Level 7: Die Grotte der Medusa

Nessus, Helm, Gladiator, Blitz

Level 8: Kampf dem Zyklopen

Pegasus, Nessus, Nessus, Hydra

Level 9: Der Flug der Titanen

Pegasus, Pegasus, Helm, Münze

Schwierigkeitsgrad: **MITTEL**

Level 1:
Jungfrauenrettung für Anfänger

Gladiator, Minotaur, Gladiator, Medusa

Level 2: Der Heldenparcours

Hydra, Medusa, Münze, Medusa

Level 3: Wald der Zentauren

Nessus, Hercules Kopf, Minotaur, Bogenschütze

Level 4: Theben erleben und sterben

Nessus, Münze, Hydra, Hercules Kopf

Level 5: Theben erleben und sterben 2

Gladiator, Hydra, Bogenschütze, Gladiator

Level 6: Tal der Hydra

Münze, Helm, Münze, Gladiator

Level 7: Die Grotte der Medusa

Bogenschütze, Pegasus, Bogenschütze, Nessus

Level 8: Kampf dem Zyklopen

Helm, Pegasus, Hercules Kopf, Bogenschütze

Level 9: Der Flug der Titanen

Gladiator, Münze, Münze, Blitz

INHALT 11/2001

PSone

Driver 2	60
Hercules	59
Tony Hawk's Pro Skater 2	60

PlayStation2

Gran Turismo 3: A-spec	60
Paris-Dakar-Rally	60
Wacky Races	60

CheatCards PS2

Dave Mirra Freestyle BMX 2	61-62
Thunderhawk: Operation Phoenix	61-62

Gamebuster-/Xploder-Codes

Breath of Fire 4	63-64
Cold Blood	64
Everybody's Golf 2	64
Heart of Darkness	64
Hercules	64

Action Replay Codes PS2

Dead or Alive 2	65
Gran Turismo 3: A-spec	65-67
Rumble Racing	65

Player's Guides

Project Eden (Teil 1)	68-72
GTA Grand Theft Auto	73-74

Driver 2

PSone
PLATINUM

Sämtliche Level

Gebt folgendes im Hauptmenü ein:
R1 + R2 + X + O
Bei richtiger Handhabung ertönt ein Motorengeräusch.

Keine Polizei

Gebt folgendes im Hauptmenü ein:
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1,
L1, L1, R2

Unzerstörbar

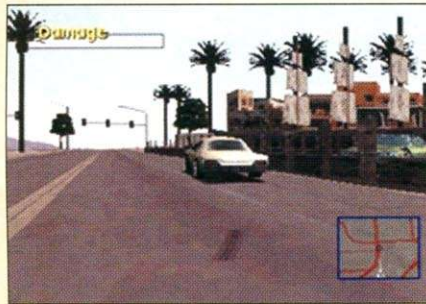
Gebt folgendes im Hauptmenü ein:
L2, L2, R2, R1, L1, R2, R2, L1

Immunität

Gebt folgendes im Hauptmenü ein:
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1,
L1, L1, R2

Unsichtbarkeit

Gebt folgendes im Hauptmenü ein:
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1,
L2, L1, L1



Heckantrieb

Gebt folgendes im Hauptmenü ein:
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2,
R1, L2, L1

Bildschirm umdrehen

Gebt folgendes im Hauptmenü ein:
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2,
L2, R2, L1

Kleinere Autos

Gebt folgendes im Hauptmenü ein:
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1,
L2, L2, L2

Anderes Outfit

Gebt folgendes im Hauptmenü ein:
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2,
L1, R2, R1

Credits anzeigen

Gebt folgendes im Hauptmenü ein:
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2,
L1, L2, R1

Tony Hawk's Pro Skater 2

PSone
PLATINUM

Kid-Modus

Beendet das Spiel zu 100% (alle Aufgaben sind bewältigt) dreimal im Karriere-Modus.

Unendlich Geld

Beendet das Spiel zu 100% (alle Aufgaben sind bewältigt) viermal im Karriere-Modus.

Wire-Frame-Modus

Beendet das Spiel zu 100% (alle Aufgaben sind bewältigt) achtmal im Karriere-Modus.

Big Head-Modus

Beendet das Spiel zu 100% (alle Aufgaben sind bewältigt) zehnmal im Karriere-Modus.

Keine Erdanziehungskraft

Beendet das Spiel zu 100% (alle Aufgaben sind bewältigt) 13mal im Karriere-Modus.

Levels stehen auf dem Kopf

Beendet das Spiel zu 100% (alle Aufgaben sind bewältigt) 15mal im Karriere-Modus.

Gran Turismo 3: A-spec

PlayStation2

Profi-Schwierigkeitsgrad

Ist zwar kein echter Cheat, wenn aber Gran Turismo 3 zu leicht sein sollte, kann ja mal folgendes ausprobieren. Begeht euch in den Arcade-Modus und markiert zum Schwierigkeitsgrad „Schwer“. Nicht anklicken! Ist er markiert, so drückt nun gleichzeitig den L1- und R1-Button. Bei richtiger Handhabung sollte jetzt der Profi-Schwierigkeitsgrad erscheinen. Viel Spaß!



Wacky Races

PlayStation2

Der lustige Fun-Racer bringt eigentlich auch ohne Cheats genug Spaß mit sich. Wenn ihr allerdings schon zu Beginn auf jede der abwechslungsreichen Strecken zugreifen wollt, gebt im Optionsmenü einfach

CHIMPGIVEAWAY ein.

Um unter allen unterschiedlichen Fahrzeugtypen auswählen zu können, müsst ihr lediglich **MOBKEYSPOILERS** eingeben. Der Kids-Modus ist hinter dem Cheat **THOSEWACKYKIDS** verborgen.



Paris-Dakkar-Rally

PlayStation2

In dieser Ausgabe getestet und gleich die dazugehörigen Cheats für Acclaims neuen Rennspiel. Um die Cheats zu aktivieren wird allerdings eine Memorycard benötigt, denn für jede Mogelei wird ein neuer Speicherstand erstellt. Sämtliche Cheats müsst ihr im Optionsmenü in der Kategorie „Spieler wechseln“ eingeben. Erstellt einfach einen neuen Fahrer mit folgenden Namenen.

ILUMBERJACK

Erstellt einen Spieler mit diesen Namen, um auf sämtliche Fahrzeuge in allen Kategorien zuzugreifen.

ASHRUBBERY

Erstellt einen Spieler mit diesen Namen, um jedes Fahrzeug-Outfit frei zu schalten.

DEADPARROT

Erstellt einen Spieler mit diesen Namen, um jeden Kurs befahren zu können. Die einzelnen Unteretappen können nur im Modi Zeitfahren angewählt werden.

CRUNCHYFROG

Mit diesen Namen erhaltet ihr eine Kombination aller drei vorhergehenden Cheats - sozusagen wird alles freigeschaltet.

CHEAT CARDS

PlayStation 2

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

Dave Mirra Freestyle BMX 2

play CheatCard page 1

Kaum ist das Spiel in der Redaktion eingetrudelt, schon haben wir drei heiße Cheats parat. Gebt die jeweiligen Tastenkombinationen einfach im Hauptmenü, mit den Optionspunkten „Proquest, Session, Freeride, Park Editor, etc.“ ein. Die Cheats müssen recht schnell getätigt werden. Als Zeichen, dass es geklappt hat, ertönt ein kurzer dumpfer Laut. Es können auch mehrere Codes hintereinander benutzt werden.

Alle Bikes:

Benutzt diesen Cheat
□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □
Alle Bikes sind nun anwählbar, und müssen nicht erst freigespielt werden.

Amish Boy:

Benutzt diesen Cheat
□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □
Schaut in der Charakterauswahl nach. Hier hat sich nun der Amish Boy in traditionellen Outfit hinzugegestellt.

Mike Dias:

Benutzt diesen Cheat
□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □
Nun wird Mike Dias in der Charakterauswahl anwählbar.

Competition Outfits:

Die Competition-Outfits der Fahrer können nach der Eingabe der jeweiligen Tastenkombinationen angewählt werden. Die Option wird in der Fahrerauswahl per □-Taste ermöglicht. Hier muss also das entsprechende Erscheinungsbild umgestellt werden.

Colin Mackey's Competition Outfit

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Dave Mirra's Competition Outfit

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Joey Garcia's Competition Outfit

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Kenan Harkin's Competition Outfit

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Leigh Ramsdell's Competition Outfit

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Luc-E's Competition Outfit

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Mike Laird's Competition Outfit

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Rick Moliterno's Competition Outfit

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Ryan Nyquist's Competition Outfit

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Scott Wirch's Competition Outfit

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

Tim Mirra's Competition Outfit

□, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □

>>>>>

Thunderhawk: Operation Phoenix

play CheatCard page 1

Thunderhawk: Operation Phoenix ist ein abwechslungsreiches Actionspiel. Einige allgemeinen Tipps sollten euch den Einstieg erleichtern, da der Schwierigkeitsgrad doch recht happig ist.

Grundlegende Kampftaktiken

Da ihr bei eurem Einsatz im Feindgebiet nur begrenzt Ballast mit euch rumschleppt, solltet ihr nach Möglichkeit eure Raketen nur gegen die Feinde einsetzen, an die ihr schwer herankommt bzw. euer

Maschinengewehr nicht genug Schaden anrichtet. Zu jenen Feinden zählen auf dem Festland die Flak und auf dem Wasser alles was schwimmt. Ihr solltet auch bei der Warnung eures Bordcomputers, dass sich ein Geschoss nähert, sehr schnell eure Flugroute ändern. Die feindlichen Geschosse sind zum Glück nur auf eure letzte Position ausgerichtet.

Die Wahl der richtigen Perspektive

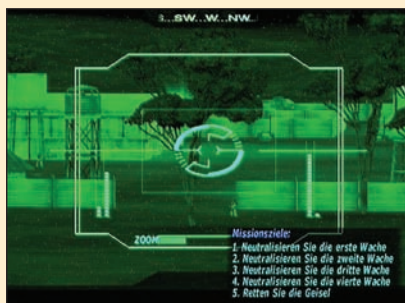
Euch stehen drei verschiedene Perspektiven zur Auswahl. Am effektivsten hat sich die Ego-Ansicht bewiesen. Hier sind nur die nötigsten Displays wie Waffen und Radar eingeblendet. So habt ihr ein größeres Sichtfeld während der Mission. Vor allem wenn ihr Einsätze mit Nachtsicht fliegt, werdet ihr dafür dankbar sein.



Die Wahl des Maschinengewehrs

Bei der Wahl der Bordbewaffnung stehen euch drei unterschiedliche Maschinengewehre zur Auswahl: Minigun (8mm), Chaingun (30 mm), Bordkanone (50 mm). Je größer das Kaliber, desto höher ist die Durchschlagskraft. Dafür sinkt im Gegenzug die Feuergeschwindigkeit. Im Einsatz gegen Jeeps, Lkws, Radaranlagen und Panzern hat sich die Bordkanone bewährt. Gegen die

>>>>>



CHEAT CARDS

PlayStation2

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

Dave Mirra Freestyle BMX 2

play

CheatCard
page 2

Todd Lyons' Competition Outfit

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Troy McMurray's Competition Outfit

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Zach Shaw's Competition Outfit

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

FMV-Sequenzen:

Die FMV-Sequenzen der Fahrer können wir auch anbieten. Gebt die entsprechende Tastenkombination im Hauptmenü ein. Ein kurzer Laut bestätigt die richtige Eingabe. Schaut dann unter der Option "Cool Stuff" nach. Unter dem Punkt "Movies" sind die Filmchen nun aktivierbar. Scrollt mit dem Steuerkreuz nach unten, um auch die verborgenen Fahrer zu finden.

Colin Mackey FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Dave Mirra's FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Joey Garcia FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Kenan Harkin FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Leigh Ramsdell FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Luc-E's FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □



Mike Laird's FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Rick Moliterno FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Ryan Nyquist's FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Scott Wirch FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Tim Mirra's FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Todd Lyons FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Troy McMurray's FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Zach Shaw FMV-Sequenz

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Thunderhawk: Operation Phoenix

play

CheatCard
page 2

mobilen Fußtruppen ist die Minigun wiederum besser geeignet. Bei den letztgenannten habt ihr das Problem, dass hier die automatische Zielerfassung versagt. Also positioniert euch mit eurem Helikopter in passender Entfernung und drückt die R1-Taste. So lange ihr sie gedrückt haltet, könnt ihr mit dem rechten Analogstick manuell zielen. Durch den Druck auf den Analogstick R3 wird die Waffe wieder zentriert.



Die richtige Waffe gegen Bodenziele

Wenn ihr das erste Mal das Waffenmenü betretet, werdet ihr fast erschlagen von der reichhaltigen Auswahl an Sprengkörpern. Am Anfang genügt es, wenn ihr als Suchrakete die „Maverick“ einpackt. Dieses Allzweckgeschoss ist hervorragend für feindliche Flakstellungen und Radar-Anlagen geeignet. Auch andere mobile Bodeneinheiten, wie Jeeps mit Maschinengewehraufsatz, könnt ihr damit locker vernichten.

Optimale Gebäude-Zerstörung

Für normale Objekte wie Lagerhallen und Silos ist die „MK-81“ das sichere Todesurteil. Wenn ihr die Zeit und Lust habt, ist auch die Bordkanone recht praktisch. Wenn ihr euch für deren Einsatz entscheidet, solltet ihr aber sicher gehen, dass sich im näheren Umfeld keine feindliche Einheit

befindet, die euch attackieren kann. Für massivere Anlagen solltet ihr euch ein größeres Kaliber einpacken.

Vernichtung schwimmender Ziele

Recht früh werdet ihr auf leichte Zerstörer treffen. Meist patrouillieren sie in Küstennähe oder auf Flüssen. Ein Volltreffer ihrer Bugflak fügt euch beträchtlichen Schaden zu. Gegen diesen Feind hilft der „Raven“-Torpedo wahre Wunder. Ein Volltreffer und ihr seid das Problem los. Vergesst nicht, nachdem ihr den Torpedo abgefeuert habt, eure Position zu ändern. Bleibt ihr zu lange an einem Punkt stehen, seid ihr für Schiffe eine leichte Beute. Am besten nähert ihr euch im Tiefflug eurem Ziel und feuert den Torpedo kurz vor dem Hochziehen ab. Eine todsichere Sache.

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.

Breath of Fire 4

PAL2NTSC

.....7430 F600 920A

.....3430 F60E 92BC

Y-Fix7433 97E5 33EB

.....8433 97E5 33FB

Viel Geld zu Spielbeginn

.....7434 8E44 27BB

.....8434 8E44 A12F

.....7434 8E46 264C

.....3434 8E44 264D

.....7434 8E44 264E

.....8434 8E44 A12F

.....7434 8E46 264C

.....3434 8E44 264D

Spielzeit auf 0:00

.....8434 8E54 363E

.....8434 8E56 363C

.....8434 8E50 3642

Unbegrenzt Aurum

.....7434 8E5E 3644

.....3434 8E5F 3744

Maximal Encounters

.....8434 85BF 232A

.....3434 85BD 3B3E

Maximale Hits bei Combos

.....3434 8557 3BB4

Maximal Damage

.....8434 84F0 C8DF

.....3434 84F2 3CE5

Alle ItemsB453 0A26 06AD

.....1434 8E5C 5546

Alle Weapons

.....B472 0B07 E78C

.....1434 8C5C 5748

Alle ArmorB460 FB15 D57A

.....1434 825C 594A

Alle Accessories

.....B470 0B05 E58A

.....1434 805C 5B4C

Alle Skills in der Campliste

.....B420 FBD5 953B

.....1434 860C D150

Maximale Erfahrungspunkte nach einem Kampf

.....8434 BC9C B329

.....3434 BC9E 3445

Maximale Zenny nach einem Kampf

.....8434 BC98 B32D

.....8434 BC9A 3449

Unbegrenzte Hitpoints

während eines Kampfes für den ersten Charakter

.....8439 70AE 3510

Maximale Hitpoints während eines Kampfes für den ersten Charakter

.....8439 70AE 3510

Unbegrenzte AP während eines Kampfes für den ersten Charakter

.....3439 70AA 12DD

Maximale AP während eines Kampfes für den ersten Charakter

.....3439 7046 12B9

Unbegrenzte Hitpoints während eines Kampfes für den zweiten Charakter

.....8439 76CA 3FCA

Maximale Hitpoints während eines Kampfes für den zweiten Charakter

.....8439 76E6 3FE6

Unbegrenzte AP während eines Kampfes für den zweiten Charakter

.....3439 76C6 1837

Maximale AP während eines Kampfes für den zweiten Charakter

.....3439 76E2 1813

Codes für die Charaktere

Cray auf Level 99

.....8434 8945 1F2E

Cray maximale EXP

.....8434 894B 891C

.....8434 8949 1FC9

Cray unbegrenzte HP

.....8434 8953 0833

Cray maximale HP

.....8434 891B 088B

Cray unbegrenzte AP

.....8434 8957 2CA7

Cray maximale AP

.....8434 891F 2C6F

Cray maximal CP

.....8434 897F 2C8F

.....8434 8923 1C4B

Cray maximal PWR

.....8434 8921 1C4D

Cray maximal DEF

.....8434 8927 1C57

Cray maximal AGL

.....8434 8925 1C49

Cray maximal WIS

.....8434 892B 1C53

Ershin auf Level 99

.....8434 8F8D 2574

Ershin maximale EXP

.....8434 8F93 A372

.....8434 8F91 3563

Ershin unbegrenzte HP

.....8434 8F9B 1209

Ershin maximale HP

.....8434 8F63 0261

Ershin unbegrenzte AP

.....8434 8F9F 36ED

Ershin maximale AP

.....8434 8F67 2695

Ershin maximal CP

.....8434 8F47 26B5

.....8434 8F6B 2691

Ershin maximal PWR

.....8434 8F69 2693

Ershin maximal DEF

.....8434 8F6F 269D

Ershin maximal AGL

.....8434 8F6D 269F

Ershin maximal WIS

.....8434 8F73 36B9

Fou-Lu auf Level 99

.....8434 8F25 25CC

Fou-Lu maximale EXP

.....8434 8F2B B3BA

.....8434 8F29 252B

Fou-Lu unbegrenzte HP

.....8434 8F33 1291

Fou-Lu maximale HP

.....8434 8EFC 11E8

Fou-Lu unbegrenzte AP

.....8434 8F37 3645

Fou-Lu maximale AP

.....8434 8EF8 350C

Fou-Lu maximal CP

.....8434 8ED8 352C

.....8434 8E84 25E8

Fou-Lu maximal PWR

.....8434 8E86 25EA

Fou-Lu maximal DEF

.....8434 8E80 25F4

Fou-Lu maximal AGL

.....8434 8E82 25F6

Fou-Lu maximal WIS

.....8434 8E8C 25F0

Nina auf Level 99

.....8434 8A2A 22D7

Nina maximale EXP

.....8434 8A34 A4D5

.....8434 8A36 3200

Nina unbegrenzte HP
8434 8A3C 15AC
Nina maximale HP
8434 8983 3803
Nina unbegrenzte AP
8434 8A38 3140
Nina maximale AP
8434 8987 1CF7
Nina maximal CP
8434 89E7 1C17
8434 898B 1CF3
Nina maximal PWR
8434 8989 1CF5
Nina maximal DEF
8434 898F 1CF7
Nina maximal AGL
8434 898D 1CF1
Nina maximal WIS
8434 8993 2C1B

Ryu auf Level 99
8434 8A92 329F
Ryu maximale EXP
8434 8A9C 703D
8434 8A9E 320F
Ryu unbegrenzte HP
8434 8AA4 0524
Ryu maximale HP
8434 8A6C 057C
Ryu unbegrenzte AP
8434 8AA0 21C8
Ryu maximale AP
8434 8A68 2190
Ryu maximal CP
8434 8A48 21B0
8434 8A74 31BC
Ryu maximal PWR
8434 8A76 31BE
Ryu maximal DEF
8434 8A70 31B8
Ryu maximal AGL
8434 8A72 31BA
Ryu maximal WIS
8434 8A7C 3184

Scias auf Level 99
8434 88DA 30A5
Scias maximale EXP
8434 88E4 B683
8434 88E6 2072
Scias unbegrenzte HP
8434 88EC 07FA
Scias maximale HP
8434 88B4 1712
Scias unbegrenzte AP
8434 88E8 231E
Scias maximale AP
8434 88B0 33C6
Scias maximal CP
8434 8890 33E6
8434 88BC 33C2
Scias maximal PWR
8434 88BE 33C4

Scias maximal DEF
8434 88B8 33CE
Scias maximal AGL
8434 88BA 33C0
Scias maximal WIS
8434 8844 23AA

Ursula auf Level 99
8434 8872 303D
Ursula maximale EXP
8434 887C A60B
8434 887E 30FA
Ursula unbegrenzte HP
8434 8804 0782
Ursula maximale HP
8434 8FCB 02D9
Ursula unbegrenzte AP
8434 8800 2376
Ursula maximal AP
8434 8FCF 263D
Ursula maximal CP
8434 8828 235E
8434 8FD3 3659
Ursula maximal PWR
8434 8FD1 365B
Ursula maximal DEF
8434 8FD7 3625
Ursula maximal AGL
8434 8FD5 3627
Ursula maximal WIS
8434 8FDB 3621

Everybody's Golf 2

PAL2NTSC8427 979B C3FD
Alle Charaktere freischalten
7421 9466 0E3D
8421 9466 11B4
Alle Stages aktivieren
8421 8272 FCD7
Spieler 1 gewinnt
B437 0AC2 A248
1421 97A9 1101
Maximaler Status Spieler 1
8421 946E F1AC
8421 946C 0EBD
3421 945A FE55
8421 9414 FE6D
Jeder Schuss wird sofort eingelocht
842A 5C82 522B
Alles gewonnen
B42F FADA 9A40
1421 941A FE76

Hercules

Unendlich Energie
8003 506C 0080
Unendlich Blitzschwert-Energie
8003 506E 00C8
Unendlich Feuerschwert-Energie
8003 5070 008

Unendlich Kreisschwert-Energie
8003 5072 00C8
Unendlich Helm der Unsichtbarkeit
8003 5074 00C8
Alle Buchstaben
8003 5064 00FF
Alle Münzen
8003 505C 00FF

Heart of Darkness

Unverwundbar
 (Drücke R1)
D008 82CC 0800
8008 858A FF00
Wieder verwundbar
 (Drücke L1)
D008 82CC 0400
8008 858A 0000

Cold Blood

PAL2NTSC801D 8468 0000
Y-Fix8007 DC18 0000
Unendlich Munition MP
8002 0F4C 0000
8002 0F4E 0000
Unendlich Magazine
8002 0F7C 0000
8000 0F7E 0000
Unendlich Medizin
8002 0FB4 0000
8002 0FB6 0000
Unendlich Gesundheit
8004 90E0 0000
8004 90E2 0000
Stoppuhr anhalten
8008 BD48 0000

Folgende Codes können nur mit einer Gamebuster-Version 2.0 oder höher aktiviert werden.

9 Magazine
 (Drücke L1 & L2)
D01D 522E FAFF
3019 8B70 0009
9 mal Medizin
 (Drücke R1 & R2)
D01D 522E F5FF
3019 8B74 0009
Dumme Gegner An
 (Drücke Select & L2 Pad 2)
D01D 5252 FBFE
8004 5E06 3400
Dumme Gegner Aus
 (Drücke Select & L1 Pad 2)
D01D 5252 FEFE
8004 5E06 0C01

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 interavtive 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.

Rumble Racing

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

.....EC859610 1456E60A

Strecken verfügbar

.....1CB550D8 1355E6A6

.....1CB550DC 1355E6A6

.....1CB550E0 1355E6A6

.....1CB550E4 1355E6A6

Fahrzeuge aktivieren Block A

.....1CB55068 1355E6A6

.....1CB5506C 1355E6A6

.....1CB55070 1355E6A6

.....1CB55074 1355E6A6

.....1CB55078 1355E6A6

.....1CB5507C 1355E6A6

.....1CB55080 1355E6A6

.....1CB55084 1355E6A6

.....1CB55088 1355E6A6

.....1CB5508C 1355E6A6

.....1CB55090 1355E6A6

Fahrzeuge aktivieren Block B

.....1CB55094 1355E6A6

.....1CB55098 1355E6A6

.....1CB5509C 1355E6A6

.....1CB550A0 1355E6A6

.....1CB550A4 1355E6A6

.....1CB550A8 1355E6A6

.....1CB550AC 1355E6A6

.....1CB550B0 1355E6A6

.....1CB550B4 1355E6A6

.....1CB550B8 1355E6A6

.....1CB550BC 1355E6A6

.....1CB550C0 1355E6A6

.....1CB550C4 1355E6A6

.....1CB550C8 1355E6A6

.....1CB550CC 1355E6A6

.....1CB550D0 1355E6A6

.....1CB550D4 1355E6A6

Gigantischer Score im Monster

Challenge

.....4CB36A68 1456B00C

.....4CB36A66 1456B00C

.....4C8AECE4 1456B00C

.....4C8AECE2 1456E00C

Dead or Alive 2

Master-Code

(Muss immer aktiv sein!)

.....ECBE0BC8 1456E60A

Alle Outfits

.....1CE0E668 61DFB00C

.....1CE0E66C 61DFB00C

.....1CE0E670 61DFB00C

Alle Outfits

.....1CE0E668 61DFB00C

.....1CE0E66C 61DFB00C

.....1CE0E670 61DFB00C

.....1CE0E668 61DFB00C

.....1CE0E66C 61DFB00C

.....1CE0E670 61DFB00C

K.O. nach einem Treffer

(Spieler 1) ..4CE0F8C8 1456E7A6

K.O. nach einem Treffer

(Spieler 2) ..4CE0FB30 1456E7A6

Unbegrenzte Gesundheit

(Spieler 1) ..4CE0F8C8 1456E6B9

Unbegrenzte Gesundheit

(Spieler 2) ...4CE0FB30 1456E6B9

Gran Turismo 3: A-spec

Master-Code

(Muss immer aktiv sein)

.....EC878298 1437F4F4

ANFÄNGER LIGA

Sonntag Pokal

.....1C02F4D4 1456E7A5

.....1C02F4D8 1456E7A5

.....1C02F4DC 1456E7A5

Clubman Pokal

.....1C02F378 1456E7A5

.....1C02F37C 1456E7A5

.....1C02F380 1456E7A5

FH Herausforderung

.....1C02F250 1456E7A5

.....1C02F254 1456E7A5

.....1C02F258 1456E7A5

FR Herausforderung

.....1C02F274 1456E7A5

.....1C02F278 1456E7A5

.....1C02F27C 1456E7A5

MH Herausforderung

.....1C02F428 1456E7A5

.....1C02F42C 1456E7A5

.....1C02F430 1456E7A5

4x4 Herausforderung

.....1C02F0B8 1456E7A5

.....1C02F0BC 1456E7A5

.....1C02F0C0 1456E7A5

Leichtgewicht "K"-Pokal

.....1C02F504 1456E7A5

.....1C02F508 1456E7A5

.....1C02F50C 1456E7A5

Stars und Stripes

.....1C02F4B4 1456E7A5

.....1C02F4B8 1456E7A5

.....1C02F4BC 1456E7A5

.....1C02F4C0 1456E7A5

Spider und Roadster

.....1C02F49C 1456E7A5

.....1C02F4A0 1456E7A5

.....1C02F4A4 1456E7A5

80er Jahre Sportwagen Pokal

.....1C02F0DC 1456E7A5

.....1C02F0E0 1456E7A5

.....1C02F0E4 1456E7A5

Rennen für Saugmotor

-Sportwagen

.....1C02F44C 1456E7A5

.....1C02F450 1456E7A5

.....1C02F454 1456E7A5

Rennen für Turbo-Sportwagen

.....1C02F410 1456E7A5

.....1C02F414 1456E7A5

.....1C02F418 1456E7A5

Audi TT Rennen

.....1C02F4E0 1456E7A5

.....1C02F4E4 1456E7A5

.....1C02F4E8 1456E7A5

.....1C02F4EC 1456E7A5

.....1C02F4F0 1456E7A5

.....1C02F4F4 1456E7A5

Legende der "Silberpfeile"

.....1C02F510 1456E7A5

.....1C02F514 1456E7A5

.....1C02F518 1456E7A5

Altezza Rennen

.....1C02F0F4 1456E7A5

.....1C02F0F8 1456E7A5

.....1C02F0FC 1456E7A5

.....1C02F000 1456E7A5

.....1C02F004 1456E7A5

.....1C02F008 1456E7A5

Yaris Rennen

.....1C02F794 1456E7A5

.....1C02F798 1456E7A5

.....1C02F79C 1456E7A5

.....1C02F7A0 1456E7A5

.....1C02F7A4 1456E7A5

.....1C02F7A8 1456E7A5

Type-R Treffen

.....1C02F74C 1456E7A5

.....1C02F750 1456E7A5

.....1C02F754 1456E7A5

.....1C02F758 1456E7A5

.....1C02F75C 1456E7A5

.....1C02F760 1456E7A5

Evolution Treffen

.....1C02F30C 1456E7A5
1C02F310 1456E7A5
1C02F314 1456E7A5

New Beetle Pokal

.....1C02F024 1456E7A5
1C02F328 1456E7A5
1C02F32C 1456E7A5
1C02F330 1456E7A5
1C02F334 1456E7A5
1C02F338 1456E7A5

GT Weltmeisterschaft

.....1C02F208 1456E7A5
1C02F20C 1456E7A5
1C02F210 1456E7A5
1C02F214 1456E7A5
1C02F218 1456E7A5
1C02F21C 1456E7A5
1C02F220 1456E7A5
1C02F224 1456E7A5
1C02F528 1456E7A5
1C02F52C 1456E7A5
1C02F530 1456E7A5

AMATEUR LIGA

Japanische GT-Wagen Meisterschaft

.....1C02F594 1456E7A5
1C02F598 1456E7A5
1C02F59C 1456E7A5
1C02F5A0 1456E7A5
1C02F5A4 1456E7A5
1C02F5A8 1456E7A5

Amerikanische Wagen Meisterschaft

.....1C02F77C 1456E7A5
1C02F780 1456E7A5
1C02F784 1456E7A5
1C02F788 1456E7A5
1C02F78C 1456E7A5
1C02F790 1456E7A5

Europäische Meisterschaft

.....1C02F3F4 1456E7A5
1C02F3F8 1456E7A5
1C02F3FC 1456E7A5
1C02F300 1456E7A5
1C02F304 1456E7A5
1C02F308 1456E7A5

GT Weltmeisterschaft

.....1C02F560 1456E7A5
1C02F564 1456E7A5
1C02F568 1456E7A5
1C02F56C 1456E7A5
1C02F570 1456E7A5
1C02F574 1456E7A5
1C02F578 1456E7A5
1C02F57C 1456E7A5
1C02F580 1456E7A5
1C02F584 1456E7A5
1C02F588 1456E7A5

Deutsche Touringwagen Meisterschaft

.....1C02F384 1456E7A5
1C02F388 1456E7A5

.....1C02F38C 1456E7A5
1C02F390 1456E7A5
1C02F394 1456E7A5
1C02F398 1456E7A5

FF Herausforderung

.....1C02F268 1456E7A5
1C02F26C 1456E7A5
1C02F270 1456E7A5

FH Herausforderung

.....1C02F28C 1456E7A5
1C02F290 1456E7A5
1C02F294 1456E7A5

MH Herausforderung

.....1C02F440 1456E7A5
1C02F444 1456E7A5
1C02F448 1456E7A5

4x4 Herausforderung

.....1C02F0D0 1456E7A5
1C02F0D4 1456E7A5
1C02F0D8 1456E7A5

Stars und Stripes Wettbewerb

.....1C02F4C4 1456E7A5
1C02F4C8 1456E7A5
1C02F4CC 1456E7A5
1C02F4D0 1456E7A5

Boxer Spirit

.....1C02F348 1456E7A5
1C02F34C 1456E7A5
1C02F350 1456E7A5

80er Jahre Sportwagen Pokal

.....1C02F0E8 1456E7A5
1C02F0EC 1456E7A5
1C02F0F0 1456E7A5

Rennen für Saugmotor- Sportwagen

.....1C02F464 1456E7A5
1C02F468 1456E7A5
1C02F46C 1456E7A5

Rennen für Turbosportwagen

.....1C02F728 1456E7A5
1C02F72C 1456E7A5
1C02F730 1456E7A5

Gran Turismo All Stars

.....1C02F2C4 1456E7A5
1C02F2C8 1456E7A5
1C02F2CC 1456E7A5
1C02F2D0 1456E7A5
1C02F2D4 1456E7A5
1C02F2D8 1456E7A5
1C02F2DC 1456E7A5
1C02F2E0 1456E7A5
1C02F2E4 1456E7A5
1C02F2E8 1456E7A5
1C02F2EC 1456E7A5

Japanische GT Wagen Meisterschaft

.....1C02F5D8 1456E7A5
1C02F5DC 1456E7A5
1C02F5E0 1456E7A5
1C02F5E4 1456E7A5
1C02F5E8 1456E7A5
1C02F5EC 1456E7A5
1C02F5F0 1456E7A5
1C02F5F4 1456E7A5
1C02F5F8 1456E7A5

.....1C02F5FC 1456E7A5
1C02F500 1456E7A5

Touristentrophäe

.....1C02F4F8 1456E7A5
1C02F4FC 1456E7A5
1C02F400 1456E7A5
1C02F404 1456E7A5
1C02F408 1456E7A5
1C02F40C 1456E7A5

Rennen des "Roten Emblems"

.....1C02F2FC 1456E7A5
1C02F200 1456E7A5
1C02F204 1456E7A5

Legende der "Silberpfeile"

.....1C02F51C 1456E7A5
1C02F520 1456E7A5
1C02F524 1456E7A5

Altezza Meisterschaft

.....1C02F00C 1456E7A5
1C02F010 1456E7A5
1C02F014 1456E7A5
1C02F018 1456E7A5
1C02F01C 1456E7A5
1C02F020 1456E7A5

Type-R Treffen

.....1C02F764 1456E7A5
1C02F768 1456E7A5
1C02F76C 1456E7A5
1C02F770 1456E7A5
1C02F774 1456E7A5
1C02F778 1456E7A5

Evolution Treffen

.....1C02F318 1456E7A5
1C02F31C 1456E7A5
1C02F320 1456E7A5

Traumwagen Meisterschaft

.....1C02F3BC 1456E7A5
1C02F3C0 1456E7A5
1C02F3C4 1456E7A5
1C02F3C8 1456E7A5
1C02F3CC 1456E7A5
1C02F3D0 1456E7A5
1C02F3D4 1456E7A5
1C02F3D8 1456E7A5

PROFI LIGA

Britischer GT-Wagen Pokal

.....1C02F354 1456E7A5
1C02F358 1456E7A5
1C02F35C 1456E7A5

GT Weltmeisterschaft

.....1C02F534 1456E7A5
1C02F538 1456E7A5
1C02F53C 1456E7A5
1C02F540 1456E7A5
1C02F544 1456E7A5
1C02F548 1456E7A5
1C02F54C 1456E7A5
1C02F550 1456E7A5
1C02F554 1456E7A5
1C02F558 1456E7A5
1C02F55C 1456E7A5

FF Herausforderung

.....1C02F25C 1456E7A5

.....1C02F260 1456E7A5
.....1C02F264 1456E7A5
FH Herausforderung
.....1C02F280 1456E7A5
.....1C02F284 1456E7A5
.....1C02F288 1456E7A5
MH Herausforderung
.....1C02F434 1456E7A5
.....1C02F438 1456E7A5
.....1C02F43C 1456E7A5
4x4 Herausforderung
.....1C02F0C4 1456E7A5
.....1C02F0C8 1456E7A5
.....1C02F0CC 1456E7A5
Spider und Roadster
.....1C02F4A8 1456E7A5
.....1C02F4AC 1456E7A5
.....1C02F4B0 1456E7A5
Boxer Spirit
.....1C02F33C 1456E7A5
.....1C02F340 1456E7A5
.....1C02F344 1456E7A5
Rennen für Saugmotoren-Sportwagen
.....1C02F458 1456E7A5
.....1C02F45C 1456E7A5
.....1C02F460 1456E7A5
Rennen für Turbo-Sportwagen
.....1C02F41C 1456E7A5
.....1C02F420 1456E7A5
.....1C02F424 1456E7A5
Gran Turismo All Stars
.....1C02F298 1456E7A5
.....1C02F29C 1456E7A5
.....1C02F2A0 1456E7A5
.....1C02F2A4 1456E7A5
.....1C02F2A8 1456E7A5
.....1C02F2AC 1456E7A5
.....1C02F2B0 1456E7A5
.....1C02F2B4 1456E7A5
.....1C02F2B8 1456E7A5
.....1C02F2BC 1456E7A5
.....1C02F2C0 1456E7A5
Japanische GT Wagen Meisterschaft
.....1C02F5AC 1456E7A5
.....1C02F5B0 1456E7A5
.....1C02F5B4 1456E7A5
.....1C02F5B8 1456E7A5
.....1C02F5BC 1456E7A5
.....1C02F5C0 1456E7A5
.....1C02F5C4 1456E7A5
.....1C02F5C8 1456E7A5
.....1C02F5CC 1456E7A5
.....1C02F5D0 1456E7A5
.....1C02F5D4 1456E7A5
Italienische Avantgarde
.....1C02F58C 1456E7A5
.....1C02F590 1456E7A5
Rennen des "Roten Emblems"
.....1C02F2F0 1456E7A5
.....1C02F2F4 1456E7A5
.....1C02F2F8 1456E7A5
Yaris Rennen
.....1C02F7AC 1456E7A5
.....1C02F7B0 1456E7A5

.....1C02F7B4 1456E7A5
.....1C02F7B8 1456E7A5
.....1C02F7BC 1456E7A5
.....1C02F7C0 1456E7A5
Clio Trophäe
.....1C02F360 1456E7A5
.....1C02F364 1456E7A5
.....1C02F368 1456E7A5
.....1C02F36C 1456E7A5
.....1C02F370 1456E7A5
.....1C02F374 1456E7A5
Toskana Herausforderung
.....1C02F734 1456E7A5
.....1C02F738 1456E7A5
.....1C02F73C 1456E7A5
.....1C02F740 1456E7A5
.....1C02F744 1456E7A5
.....1C02F748 1456E7A5
Traumwagen Meisterschaft
.....1C02F39C 1456E7A5
.....1C02F3A0 1456E7A5
.....1C02F3A4 1456E7A5
.....1C02F3A8 1456E7A5
.....1C02F3AC 1456E7A5
.....1C02F3B0 1456E7A5
.....1C02F3B4 1456E7A5
.....1C02F3B8 1456E7A5
Polyphony Digital Pokal
.....1C02F470 1456E7A5
.....1C02F474 1456E7A5
.....1C02F478 1456E7A5
.....1C02F47C 1456E7A5
.....1C02F480 1456E7A5
.....1C02F484 1456E7A5
.....1C02F488 1456E7A5
.....1C02F48C 1456E7A5
.....1C02F490 1456E7A5
.....1C02F494 1456E7A5
.....1C02F498 1456E7A5
Wie der Wind
.....1C02F7C4 1456E7A5
Formula GT
.....1C02F324 1456E7A5
.....1C02F228 1456E7A5
.....1C02F22C 1456E7A5
.....1C02F230 1456E7A5
.....1C02F234 1456E7A5
.....1C02F238 1456E7A5
.....1C02F23C 1456E7A5
.....1C02F240 1456E7A5
.....1C02F244 1456E7A5
.....1C02F248 1456E7A5
.....1C02F24C 1456E7A5
RALLYE WETTKAMPF
Rallye Herausforderung
.....1C02F078 1456E7A5
.....1C02F07C 1456E7A5
.....1C02F080 1456E7A5
Tahiti Maze
.....1C02F084 1456E7A5
.....1C02F088 1456E7A5
.....1C02F08C 1456E7A5

Smokey Mountain Rallye
.....1C02F060 1456E7A5
.....1C02F064 1456E7A5
.....1C02F068 1456E7A5
Alpen Rallye
.....1C02F06C 1456E7A5
.....1C02F070 1456E7A5
.....1C02F074 1456E7A5
Rallye Herausforderung Rückwärts
.....1C02F03C 1456E7A5
.....1C02F040 1456E7A5
.....1C02F044 1456E7A5
Tahiti Maze Rückwärts
.....1C02F048 1456E7A5
.....1C02F04C 1456E7A5
.....1C02F050 1456E7A5
Smokey Mountain Rallye Rückwärts
.....1C02F124 1456E7A5
.....1C02F028 1456E7A5
.....1C02F02C 1456E7A5
Alpen Rallye Rückwärts
.....1C02F030 1456E7A5
.....1C02F034 1456E7A5
.....1C02F038 1456E7A5
Super Special Route 5 nass
.....1C02F054 1456E7A5
.....1C02F058 1456E7A5
.....1C02F05C 1456E7A5
Super Special Route 5 nass Rückwärts
.....1C02F118 1456E7A5
.....1C02F11C 1456E7A5
.....1C02F120 1456E7A5
AUSDAUER RENNEN
Grand Valley Speedway
.....1C02F094 1456E7A5
Seattle 100 Meilen Herausforderung
.....1C02F0AC 1456E7A5
Laguna Seca Raceway 200km Ausdauer
.....1C02F098 1456E7A5
Weg zum Kolosseum
.....1C02F0A4 1456E7A5
Trial Mountain Ausdauerwettkampf
.....1C02F0B4 1456E7A5
Special Stage Route 11
.....1C02F0A8 1456E7A5
Roadster Ausdauerrennen
.....1C02F0A0 1456E7A5
Tokio Route 246: Akasaka
.....1C02F090 1456E7A5
Mistral 78 Runden Herausforderung
.....1C02F09C 1456E7A5
Super Speed Way 150 Meilen Herausforderung
.....1C02F0B0 1456E7A5

Frank Emmerling

Player's Guide

PROJECT EDEN

Teil 1

Im Kampf gegen brutale Bandenmitglieder und fiese Tiermutationen hilft euch nicht nur die geballte Feuerkraft eures vierköpfigen Spezialistenteams, sondern auch eure Kombinationsgabe. Damit ihr euch nicht das Gehirn zermartern müsst, zeigen wir euch den schnellsten Weg in die heruntergekommenen Tiefen des städtischen Untergrunds, wo ein dunkles Geheimnis auf seine Enthüllung wartet...

Allgemeine Tipps:

- Regelmäßig gibt euch euer Boss via Funk wichtige Hinweise. Lest diese jedes Mal gründlich durch. Meist werden den Informationen auch Bilder beige packt, damit ihr eine optische Orientierung in den riesigen Arealen habt. Sobald neue Daten vorliegen, blinkt links oben ein kreisrundes Symbol auf. Klickt auf Menü, um die Tipps abzurufen.
- Ladet regelmäßig eure Lebens- und Waffenenergie an den diversen UPA-Terminals nach, damit euch in kritischen Situationen nicht vorzeitig die Munition ausgeht. Lieber einmal zuviel nachgeladen, als einmal zuwenig!
- Haltet nach herumliegenden Energiepacks Ausschau. Diese liegen zum Glück meist recht auffällig in der Gegend herum. Seid ihr einmal zu weit von einer Ladestation entfernt, könnt ihr dank dieses Items die Munition und Lebensenergie des geraden aktiven Team-Kollegen regenerieren.
- Wenn ihr eine Drohne nicht mehr braucht, dann deaktiviert sie umgehend, da sie sonst nur unnötig von eurer Waffenenergie zehrt. Dasselbe gilt auch, wenn ihr euch mit ihr hoffnungslos verfahren oder verflogen habt. Lieber erneut nach dem Weg suchen.

LEVEL 1: CENTURY PLAZA

Lauft zu Beginn mit eurer gesamten Einheit einfach geradeaus. Sobald ihr auf den Haupteingang des Hochhauses von „Real Meat“, am Ende des Platzes vor euch zugeht, wird die Verbindungsbrücke vor euren Augen von einem umstürzten Träger mit in die Tiefe gerissen. Folgt dem linken Übergang in einen Raum. Hier befindet sich ein Aufzug, der euch in das Untergeschoss befördert. Eure erste Aufgabe ist es, den Wachmann ausfindig zu machen. Geht zuerst nach rechts, um nach wenigen Metern links in einen Seitengang einzubiegen. Eine schräg nach oben laufende Passage bringt euch zu einer roten Tür, die sich nicht öffnen lässt. Wählt nun Amber und marschieret auf die Überdachung zu (1). Zerschießt die linke Glasplatte und klettert auf das darunterliegende Rohr. Laft an ihm entlang, bis ihr zu einer tiefergelegten Verstrebung gelangt. Von ihr springt ihr auf eine weiter unter euch gelegene Plattform. Von dort ist es kein Problem, den Boden zu erreichen. Laft schnurstracks durch das austretende Gas und deaktiviert den Ausstoß mit dem Hebel an der

rechten Seite. Holt nun euer restliches Team nach.

Durch die beiden nachfolgenden Türen gelangt ihr in eine Halle mit einem Treppenaufgang. Folgt den Stufen nach oben. Der Weg führt euch geradewegs zum ersten Augenzeugen: der Wachmann. Wählt Carter, um ihn zu befragen. Nun gilt es, die Überwachungskameras der Etage zu überprüfen. Die rote Tür hinter dem Wachmann ist jetzt für euch passierbar. Durch sie gelangt ihr wieder in den Bereich, wo ihr mit Amber in den Untergrund geklettert seid. Laft den schrägen Gang wieder nach unten. Dort schließt ein anderer Wachmann für euch das Zugangsgitter auf (2). Bei Bedarf ladet vorher noch die verbrauchte Energie/ Munition am UPA-Terminal hinter euch auf. Die Treppe im nachfolgenden Raum ignoriert ihr vorerst. Folgt dem regulären Weg und ihr gelangt in eine große Halle, in der zwei größere containerartige Gebilde stehen. Auch eine abgeschlossene Tür und ein Gittertor warten darauf, von euch näher inspiziert zu werden. Die herumlaufenden Menschen müsst ihr nicht befragen.

Geht zum linken Containerbüro. Die defekte Tür fällt in Andrés Bereich. Für

diese Reparaturvorgang wie auch allen folgenden von André gilt: einfach die Markierung blauen Feld platzieren und der Fehler ist behoben. Leider öffnet sich die Tür trotz Reparatur nur ein kleines Stück. Geht nun mit Carter durch das Schott neben dem Wasserspender. Über die Treppe gelangt ihr zu einem UPA-Verbindungsaufzug. Nehmt die kettenbewehrte Drohne an euch. Lasst sie durch den Türspalt fahren und lenkt sie über die Schräge auf den Schreibtisch. Von hier aus gelangt ihr leicht zum defekten Schalter, den ihr per Druck auf die Schultertaste repariert. Macht euch mit Minoko sofort daran, die Kamera-Aufzeichnungen auszuwerten. Repariert auch die defekte Tür-Elektronik (den rotierenden Kreis in der Öffnung positionieren) und öffnet das Gittertor, das ihr mit der Kamera seht, mit der R1-Taste (3).

Der Weg führt die Einheit in eine Art unterirdischer Barackensiedlung, wo nur der soziale Abschaum lebt. Durch eine Öffnung in der Rückwand eines der Gebäude gelangt ihr in die Toilette. Schießt mit Carter das Türschloss der letzten intakten Toilette auf und verneht den Einsitzenden. Mit dem Schlüssel, den ihr von dem Kerl erhaltet, kehrt ihr zurück zum Aufzug,



mit dem ihr angekommen seid. Folgt dem Durchgang, der sich gleich daneben befindet (wenn ihr den Lift verlassen würdet, wäre der Durchgang auf der linken Seite). So gelangt ihr zu einem Verbindungsschott, das Carter mit dem Schlüssel öffnet. Über die Treppe kommt ihr zu einem Fließband, das mit einem Gittermantel vor unbefugtem Zutritt gesichert ist. Öffnet am Ende des Gitters das Tor. Sobald einer der großen Brocken an euch vorbei ist, klettert ihr auf das Fließband und lauft auf der linken Seite nach oben. Schießt dort das Türschloß auf und klettert auf sicheren Boden. Holt jetzt die restliche Gruppe nach. Der Weg führt in einen Raum mit einem Rohrkonstrukt (4). Legt den Hebel am Treppenaufgang um. Ein riesiges Stahlrohr löst sich aus der Deckenhalterung und bringt das senkrecht hängende Rohr durch einen Zusammenstoß zum Schwingen. Lasst André und Amber hineinklettern. Mit Amber schießt ihr am gegenüberliegenden Rohr links und rechts die Halterungen ab, damit sich die Abdeckung löst. Klettert mit Amber in die Öffnung hinein, André bleibt zurück. Minoko aktiviert am Computer-Terminal neben der Treppe zuerst den dritten Kontakt. Nun steht die Verbindungstür zum alten Leveltrakt offen. Hat sie den zweiten Kontakt geknackt, aktiviert sie hiermit das Rohrgewinde, in dem sich momentan Amber aufhält. Durch die veränderte Rohrposition kann Amber weiterklettern. Folgt der Öffnung, aus der das giftgrüne Gas austritt. Ihr gelangt zu einem Schott, das ihr mittels eines Hebels öffnet (Hebel gedrückt halten, bis Schott ganz nach oben gefahren ist, und dann schnell durchrennen, da es sich gleich wieder schließt). Dasselbe Spiel auch am nächsten Tor. So gelangt ihr zu einem Schalter, mit dem ihr das Gas abpumpt. Klettert jetzt zurück in das Rohr mit Gewinde, damit Minoko es in die ursprüngliche Position drehen kann. André schließt sich jetzt Amber an und klettert ebenfalls in das Gewinde hinein. Nachdem Minoko das Rohr ein weiteres Mal gedreht hat, folgt das Duo der anderen Öffnung, die Amber vorher nicht gewählt hat.



Hier kann André die Elektronik reparieren. Minoko öffnet die Tür via Kontakt 1.

André und Amber folgen dem Rohrstück. An der rechten Seite befindet sich eine Öffnung, durch die Amber springt. An dem Bedienungspult betätigt sie den Schalter. Das Rohr links von ihr fährt ein Stück herunter. Klettert darauf und benutzt die Kontrollen in der Mitte, um das Rohr zu bewegen. Schließt damit die Lücke zwischen der Wand und dem Rohrstück, wo André geduldig wartet (5). Durch die Verbindung gelangt er in einen Raum. Rechts am Türrahmen legt er den Hebel um: Eine Brücke wird ausgefahren. Sammelt nun das restliche Team um André, bevor es weitergeht. Die Brücke befindet sich rechts den Gang runter, wenn ihr den Aufzug am Levelanfang verlasst (6). Wenn Carter die Tür öffnet, die euch weiterführt, folgt eine kurze Schießerei. Geht durch das linke Gittertor und schnappt euch die Probe die neben den toten Wachen liegt. Lasst das Team zurück und bringt die Probe zum Lastenaufzug (wo ihr eure Drohne erhalten habt). Im Anschluss daran sammelt ihr euer Team ein und folgt dem verbliebenen Pfad, der euch über einen Nebenraum zu einem weiteren Aufzug führt.

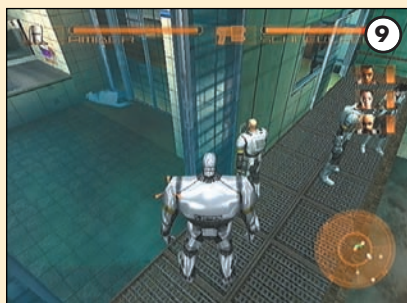
LEVEL 2: REAL MEAT

Nach dem feurigen Empfang klettert ihr mit den verbliebenen Team-Mitgliedern über den umgestürzten Marmorblick, um so den Flammen zu entgehen. Am besten ist es, wenn ihr jeden einzeln rüberführt. Folgt einer der Treppen nach oben und lauft die Balustrade entlang. Das meterhohe



Aquarium zerschießt ihr einfach, um euch Zutritt zu verschaffen. Folgt der Rolltreppe in den zweiten Stock. Die beiden Türen hier sind (noch) verschlossen. Postiert Carter und André vor der rechten Tür. Mit den anderen beiden geht's weiter nach oben. Über die Rolltreppe an der Wand gelangt ihr in einen zerstörten Raum. Ihr müsst in die Kammer unter euch gelangen. Der Weg liegt genau unterhalb eines Rohres, aus dem ein Feuerstrahl austritt. Etwa dort, wo die Flamme endet (gegenüber dem Rohr), befindet sich ein Spalt im Boden (7). Nehmt Minoko und beeilt euch durch die Lücke auf die daruntergelegene Schräge zu springen. Von dort ist es ein Leichtes auf den Boden zu gelangen. Mit etwas Glück, verliert Minoko kaum Energie. Danach folgt der feuerresistente Roboter. Da er auf die Flamme keine Rücksicht nehmen muss, kann er die Schräge von Anfang an benutzen. Unten angekommen unterhaltet ihr euch mit dem Forscher. Danach aktiviert Minoko das Terminal an der Wand. Nun können André und Carter zu euch stoßen. Lauft den langen Gang entlang und passiert die Glastür, die nach der UPA-Ladestation kommt. Im Operationssaal müsst ihr auf die Propangasflaschen rechts an der Wand schießen, um einen weiteren Durchgang zu öffnen (8). Dieser führt euch zu einem großen Raum mit diversen Zwingern. Haltet euch links der Zwinger, bis ihr zu einem Schalter kommt. Nach dessen Aktivierung, ist der Weg frei zu einer weiteren Glastür, die erneut von Minoko geöffnet werden muss. Folgt den flüchtenden Entwicklern, bis ihr an einem Abgrund steht. Euer Boss meldet, dass ihr, um dieses Problem zu lösen, eine neue





Aufklärungsdrohne bekommt. Diese befindet sich bereits an der UPA-Ladestation, an der ihr vorbeigelaufen seid. Nehmt Carter, um das Gerät abzuholen.

Wieder am Abgrund angekommen, fliegt ihr die Drohne auf die andere Seite und aktiviert am Schalter die ausfahrbare Brücke. Folgt dem Weg, bis zur Glastür, vor der einige Wissenschaftler faul herumstehen. Hier muss André wieder einmal ran, um das Weiterkommen zu gewährleisten. Während die Wissenschaftler im Anschluss zur Plattform rennen, widmet ihr euch der nächsten Türe, die euch außerhalb erwartet. Die Tür führt zu einem Raum, der mit Gas gefüllt ist. Öffnet mit André die erste Tür. Lasst ihn aber den Knopf gedrückt halten, da sonst die Tür sich wieder schließt (den Charakter wechseln, während ihr R1 gedrückt haltet). Mit Amber betretet ihr den Raum. Klettert über das Hindernis und öffnet mit ihr die andere Tür (ebenfalls offen halten) **(9)**. Schafft die beiden verbleibenden Charaktere schnell in den Gang, der jenseits des gasgefüllten Raumes liegt. Mit einem von ihnen bedient ihr nun den Knopf von der anderen Seite. So kann Amber den Knopf beruhigt loslassen und zur ersten Tür gehen. Hier drückt sie von innen den Knopf, damit André auch in Sicherheit gebracht werden kann. Mit Ambers Rückkehr komplettiert ihr das Quartett wieder.

Lauft den Gang entlang. Eine Explosion öffnet euch einen weiteren Weg. Bevor ihr durch das Gewirr von Rohren und Flammen rennt, schickt zuerst Amber hinein. An einem Rad kann sie das Feuer im Untergrund deaktivieren **(10)**. Im Anschluss schickt ihr einen dieser Kettendrohnen über

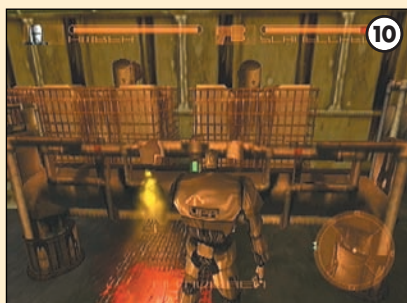


eine defekte Bodenklappe im Durchgang in den Untergrund. Sucht nach einer Abzweigung, die euch zu einem Gewinde führt, welches momentan durch eine Schraube blockiert wird. Mit einem gezielten Schuss schiebt ihr sie beiseite. Folgt dem Weg weiter, bis ihr zu einem Stromkasten gelangt **(11)**. Nach dessen Zerstörung rennt ihr mit Minoko durchs Feuer (ihr müsst nur ein Feuer passieren, der Rest lässt sich locker umgehen) und begeben euch in den beleuchteten Durchgang. Repariert mit ihr den Kontakt neben dem großen Sicherungskasten. Nun holt André. Er kann den großen Sicherungskasten öffnen und das dortige Problem beheben. Nun sind alle Feuer gelöscht und die Glastür offen. Folgt mit eurem gesamten Team dem Gang zum Liftschacht. Klettert rechts durch die defekte Tür und schießt die Verstrebung im gegenüberliegenden Aufzugsschacht kaputt. Die zweite Liftkabine rast an euch vorbei. Klettert auf sie drauf und öffnet das Dach an der roten Klappe. So gelangt ihr in die Kabine des Aufzugs und von dort in den Flur. Durch das Schott, das Carter öffnet, habt ihr Zugriff auf ein weiteres UPA-Terminal. Sobald Minoko die Tür öffnet, gilt es es erst einmal, einige Monster plattzumachen.

Aktiviert in der Anlage am Fließband die Kreissäge mit Andrés Hilfe **(12)**. Wählt nun Amber und geht mit ihr die Treppe rechts der reparierten Elektronik nach oben. Betätigt den Hebel und klettert aufs Fließband. Laft zwei Schritte Richtung Kreissäge und dreht euch wieder um. Sobald der erste Block von der Automatik hereingesetzt wird, klettert ihr mit Amber darauf. Vergesst nicht, euch zu ducken. Nachdem ihr den Balken hinter euch

gebracht habt, könnt ihr seelenruhig stehen bleiben, bis ihr automatisch auf der anderen Seite sicher abgestellt werdet. Springt auf den Boden und lauft zum Kühlaggregat, um es zu deaktivieren. Nun holt auch die anderen Teammitglieder auf die andere Seite. Geht genauso vor, wie bei Amber. Euch eröffnen sich zwei Wege. Links der Anlage ist eine Tür, die nur Carter öffnen kann. Leider ist die Elektronik defekt. Also geht's erst einmal in den rechten Trakt. Unterhaltet euch mit dem Forscher. Nehmt Minoko und lauft die Schräge hinab. Sobald sie das Problem repariert hat, öffnet ihr die rote Doppeltür und geht hinein. Schickt eine Panzerdrohne links am Rand der Luftschächte entlang. An der Seitenfront der dritten, lässt sich das Gebläse aktivieren. Sobald es eingeschaltet ist, öffnet sich die Frontklappe. Schickt nun eine fliegende Drohne hinein.

Durch den Luftschacht gelangt ihr in einen kleinen Zwischenraum, der euch durch das Loch im Boden in die Kammer mit der Sprinkler-Anlagen-Elektronik führt. Aktiviert sie. Öffnet nun das Tor, vor der die Forscher stehen. Das Feuer ist mittlerweile gelöscht (Knopf gedrückt halten, wenn ihr hinein wollt). Schickt André als erstes in den noch rauchigen Gang. Er kann den Knopf auf der anderen Seite reparieren. Nun bleibt die Tür offen. Holt das restliche Team nach. Die Tür am Ende des Ganges ist noch verschlossen. Schickt Amber lieber durch das offene Schott vor euch. Dort befindet sich die Hauptanlage des Stockwerks **(13)**. Der Lift ist defekt, also klettert und springt ihr mit Amber rechts am Rand entlang in die Tiefe. Im Zentrum des Raumes führt eine Treppe nach oben. Um bis unter das Dach zu gelangen, müsst ihr durch den Raum im ersten Stock. Oben angekommen, aktiviert ihr den Knopf. Nun seht ihr, wer für die Störungen der Elektronik verantwortlich ist. Erledigt alle Raupen (sowohl auf dem Dach, als auch im Stockwerk tiefer). Sobald das erledigt ist, normalisiert sich der Zustand der Anlage wieder. Fahrt mit dem nun funktionstüchtigen Lift wieder nach oben und





schnappt euch das wartende Team. Die Tür am Ende des Ganges ist nun passierbar. Der Weg führt zurück zu den Rolltreppen. Kehrt zurück zum UPA-Aufzug, mit dem ihr in das Stockwerk gekommen seid.

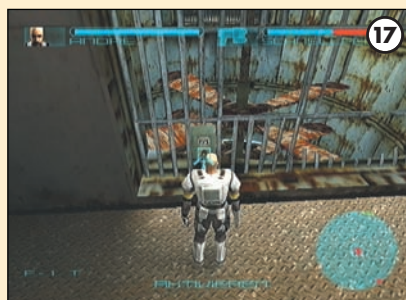
LEVEL 3: BAUSTELLE

Gleich nach eurer Ankunft, wird euer Team bei einem Angriff der Totenkopfbande getrennt. Zieht zuerst mit dem Duo Minoko/Amber los. Folgt im Treppenhaus dem Weg nach unten. Der Weg führt zu einem Schalter, an dem Minoko eine Schalteinheit reparieren muss. Mit ihr öffnet sie den Durchgang bei Carter und André. Wechselt jetzt schnell zu den beiden und erledigt die Angreifer, die durch das offene Schott hereinstürmen. Wechselt wieder zum anderen Duo. Geht zurück ins Treppenhaus und folgt den Stufen ganz nach oben. Fahrt mit dem gerade eintreffenden Aufzug eine Etage tiefer (wo ihr aus der fahrenden Kabine springen müsst, da er nicht anhält) (14). Auch hier muss Minoko wieder einmal das technische Problem lösen. Nun kommen André und Carter zum Einsatz. Folgt dem Pfad in eine gigantische Halle. Hier führt ein Weg zu einer Glastüre. Den Schlüssel gilt es allerdings erst einmal zu holen. Am Rande des Abgrunds steht eine Kontroll-Einheit mit dazugehörigem Träger (15). Lasst André auf den Träger klettern. Mit der Kontrolleinheit befördert ihr André auf die andere Seite. Auf der vorletzten begehbaren Plattform kann André einen Schaltkreis reparieren. Danach fliegt ihr mit einer Drohne durch das Loch rechts von euch in den heißen Dampf. Am Rohr lässt



sich ein Eisenrad betätigen. Nun klettert ihr wieder mit André auf den Stahlträger und befördert ihn samt seiner Mitfahrgelegenheit erst einmal auf die andere Seite. Hier kann er eine Etage höher einen Schlüssel erbeuten. Nun geht's wieder zurück zu Carter. Dank des Schlüssels kann das Duo die Glastür unterhalb der Schräge öffnen. Bevor ihr euch aber für diesen Weg entscheidet, schickt einen der beiden zurück zum Level-Anfang. Am zerstörten Übergang kann man in der rechten Ecke auf der anderen Seite Amber und Minoko sehen. Schickt eine Drohne zu ihnen hinunter. Öffnet hier die Tür, die Minoko und Amber von innen nicht öffnen konnten (16). Das Duo Carter/André folgt dem Weg jenseits der Glastür. Über einen Glastunnel gelangt ihr in einen Gangkomplex, wo ihr auf der rechten Seite einen UPA-Lastenaufzug findet, der euch einen neuen Waffe beschert (die Glastür, die in eine Art Hinterhof führt, ignoriert ihr). Im anschließenden Bereich steht eine Anlage mit vier Schaltern. Merkt ihr euch gut, den er wird gleich eine wichtige Rolle spielen. Lauft erst die Treppe nach oben. Über die Abdeckgitter für die riesigen Ventilatoren unter euch kommt ihr in einen weiteren Raum. Hier erhaltet ihr den Auftrag, eines der Raupen einzusammeln und zum Lastenaufzug zu bringen. Klettert über die Rohre in der Ecke eine Etage tiefer. Am Gitter vor dem Ventilationsschacht betätigt ihr den Hebel (17). Durch die Tür rechts von euch gelangt ihr wieder zu den vier Schaltern. Haltet mit Carter und André die ersten beiden Ventilatoren an, indem ihr die ersten beiden Knöpfe betätigt (einfach Knopf gedrückt halten und Charakter wechseln). Wechselt nun wieder auf Amber

und Minoko über. Lauft in den Gang hinein. Am andern Ende befindet sich am Boden eine Art Lift, mit dem die beiden nach unten fahren. Der Weg führt sie mehr oder minder gerade in den Ventilationsschacht (hier ist es ratsam, abzuspeichern). Dank Carter und André gelangen Amber sowie Minoko von der ersten auf die weiter unten liegende Schraube. Achtet darauf, dass die beiden Schrauben, auch passend zueinander ausgerichtet sind, damit ihr das Duo sicher herunterspringen lassen könnt. Sobald die zweite Schraube sicher erreicht ist, nehmt ihr denjenigen, der die erste Schraube angehalten hat, um nun die dritte zu stoppen. Bei der letzten Schraube macht ihr dasselbe. Sobald das weibliche Duo die dritte Schraube erreicht hat, gilt es, das Spiel mit der vierten zu wiederholen. Folgt mit Amber und Minoko dem Tunnel bis zu einer Abdeckung. Wenn er sie zerschießt, gelangt ihr in einen Zwischenbereich. Ein Durchgang ist durch ein Schloss versiegelt, ein anderer Weg führt in die Tiefe. Mit Minokos Hilfe öffnet ihr diese Tür und auf elektronische Weise auch eine zweite. Geht hinein. Die Kammern münden in einem Raum, der unter Strom gesetzt ist. Mit Hilfe einer Drohne fliegt ihr links in den zerstörten Schrank hinein und deaktiviert den Stromfluss. Nun geht ihr zurück und folgt dem anderen Weg in die Tiefe. Ihr gelangt nach einigen Metern abwärts zu einer verschlossenen Tür und einer Öffnung in der Wand. Schickt eine Drohne hinein, die ganz nach oben fliegen muss. Um die Ecke erspäht sie hier einen hell erleuchteten Metallkasten. Öffnet hier die Klappe mit der Schultertaste. Im Anschluss wechselt ihr zu Carter & Co.. Carter und André laufen zurück Richtung UPA-Terminal. Die Tür links des Terminals ist nun offen (Aus der Sicht, direkt vor dem Terminal stehend). Wenn ihr hinaustretet und nach rechts oben guckt, erspäht ihr einen riesigen Brocken. Diesen müsst ihr los-schießen (erst möglich, wenn seine Energieleiste aufleuchtet) (18). Der Brocken schlägt die Wand ein und beschert euch einen neuen Weg. Passt auf, dass ihr nicht vom schwingenden



Brocken getroffen werdet!

Wenn ihr im Treppenhaus angekommen seid, nehmt zuerst die Stufen nach unten. Folgt dem einzig möglichen Weg. Wenn ihr bei den Starkstromkabeln angekommen seid, an denen die Raupen hängen, findet ihr die gesuchte Probe am Boden liegend. Bringt die Raupenprobe zum nächsten UPA-Terminal mit Liftfunktion (der UPA-Terminal, außerhalb des neuen Bereiches). Nun geht es die Treppen ganz nach oben. Sobald ihr euch bei den beiden Türen den Schlüssel schnappen wollt, fällt er in einen Spalt im Holzboden. Mit eurer Panzerdrohne fahrt ihr am Treppen-Ansatz das schräge Brett hinunter und sucht den Schlüssel. Deaktiviert nun eure Drohne. Der Schlüssel ist automatisch an den übergegangen, der die Drohne generiert hat. Mit dem Fundstück geht es dann in den linken Raum. Dort befindet sich die Klappe, die ihr vorhin mit der Drohne geöffnet habt. Werft den Schlüssel hinein. Unten schnappt sich Minoko das Teil und schließt damit die verschlossene Tür auf. Geht mit Amber durch die linke Glastür. Sobald Minoko den Aufzug herunterfahren lässt, wird die Tür blockiert. Die andere Funktion lässt sich noch nicht aktivieren. Jetzt geht es mit den anderen beiden weiter. In dem Raum, wo ihr vor wenigen Momenten noch den Schlüssel entsorgt habt, befindet sich ein großes Loch im Boden. Überquert es mit dem Balken. Zerschießt eines der Fenster, um so auf den schmalen Außensims zu gelangen (19). Lauft links an der Wand weiter. An einem Mauervorsprung haltet ihr kurz inne. Hier erspäht ihr einen Balken, der mit dem gegenüberliegenden Fenster verbunden ist. Zerschießt die Glasscheibe und der Balken kracht herunter. So gelangt ihr in das Gebäude. Fallt ihr vorher schon vom Sims in den Hof, so gibt es an der Wand eine Möglichkeit, wieder nach oben zu gelangen. Lauft mit André außen herum. Über die Treppe gelangt ihr zu dem kleinen Lastenkran. Erschießt die Raupe und repariert den Kran. Danach aktiviert ihn. Nun wechselt ihr wieder zu Minoko. Mittels des Terminals kann sie das Fahrzeug nun steuern. Dank des eingebauten Lasers schießt sie die zwei Panzertüren blitzschnell auf. Fahrt in den



Nebenraum. Bringt Carter und André ebenfalls hierher (20). Einer der beiden geht in den Seitengang und legt den Hebel um. Nun kann Minoko alle einen Stock höher fahren. Schießt euch mit eurem Gefährt durch alle Panzertüren. In dem Raum, in dem ihr auf die Totenkopfbande stoßt, zerlegt ihr noch das Geschütz und die explosive Ladung vor dem Gitter. Nun reißt es den Boden unter euren Feinde weg. Jetzt braucht ihr den Laserwagen nicht mehr. Begeht euch mit Carter und André nun zum Ort des Geschehens. Jetzt ist Minoko wieder an der Reihe. Klettert mit ihr und Amber den Balken an der Wand eine Etage höher. Folgt dem Durchgang rechts von euch. So gelangt ihr in deine Kammer, die ein Loch im Boden hat. Durch das Loch gelangt ihr zu einer offenen Tür, die euch nach draußen führt. Klettert links an der Wand nach oben, bis ihr auf einer kleinen betonierten Terrasse steht. Von hier aus seht ihr ein noch aktives Laufband, sowie rechts daneben eine Öffnung, die in einen Gang mündet. Nehmt eure Panzerdrohne und lasst sie an der Wand hinter euch entlangfahren (dort befindet sich ein schmaler Steg), wo sie durch eine Öffnung in eine Nebenkammer gelangt. Von hier kann die Panzer-Drohne durch einen Spalt in den Flur des Komplexes gelangen. Gegenüber von euch befindet sich ein Tisch mit einer Schräge. Fahrt über das Brett auf diesen Tisch, schießt die Schutzverglasung auf. Drückt noch den Knopf und das Fließband steht still. Nun könnt ihr mit den beiden Frauen ungehindert auf dem Fließband entlanglaufen lassen und von dort in den Flur klettern (21). Lauft den Flur entlang, bis ihr auf zwei große Türen trifft (eine ist rot, die andere trägt die Aufschrift „C1“); beide sind (noch) verschlossen.



Regeneriert euch am UPA-Terminal. Minoko nutzt die Zeit, um mit Hilfe des Schalters neben dem Terminal für André und Carter ein Hindernis aus dem Weg zu räumen (22). Nun sind die beiden Männer an der Reihe. Über die Trümmer klettert ihr eine Etage weiter nach unten. Durch das Loch in der Wand gelangt ihr auf eine Brücke: folgt ihr über den Abgrund. Ihr gelangt zu einer großen Plattform. Hier repariert André links die defekte Elektronik. Mit Hilfe des Magneten schnappt ihr euch den herumstehenden Gitterkasten und fahrt ihn auf die andere Seite. Jetzt wechselt ihr wieder zu Amber und Minoko. Schnappt euch Amber und klettert in die Metallbox. Karrrt Amber nun auf die Seite von André und Carter, damit sie auf der Plattform den von Dampf eingehüllten Hebel umlegen kann. Danach geht's weiter mit Minoko. Kehrt zurück zu C1. Da jetzt die Tür gegenüber des roten Schotts offen ist, zerschießt ihr in dem Raum die Halterung und schnappt euch den Schlüssel. Mit dem kann Minoko das rote Schott ganz leicht öffnen. Hier beginnt ein Lauf gegen die Zeit. Sie kann zwar alle nachfolgenden Türen mit dem Schlüssel öffnen, doch wenn sie zu lange dafür braucht, wird sie von der heranahrenden Presse zerquetscht (23). Mit Minokos Rückkehr ist das Team wieder komplett. Minoko öffnet jetzt noch die letzte verschlossene Glastür im Seitengang und ihr erreicht das Level-Ende mit dem Betreten des UPA-Aufzugs.

HIER ENDET DER 1. TEIL DER KOMPLETTLÖSUNG ZU „PROJECT EDEN“. FORTSETZUNG IN DER NÄCHSTEN AUSGABE.



mArk Liebold

Player's Guide

GTA 3

GRAND THEFT AUTO

Das Leben als Gangster ist nicht einfach, aber ihr habt es ja so gewollt. play lässt euch deswegen aber nicht im Regen stehen. Auf den folgenden zwei Seiten geben wir euch ein paar Einsteigertipps, die euch die ersten Tage in Liberty City das Überleben sichern dürften.

KNARREN UND KANONEN



Nichts geht über ein gut sortiertes Waffenarsenal. Ihr solltet niemals unbewaffnet auf die Straße gehen. Das Mindeste ist ein Baseballschläger, um vorlauten Gangstern im Fall der Fälle das Maul zu stopfen. Zu eurer Standardausrüstung sollte immer eine 9mm sowie im späteren Verlauf des Spiels auch eine Maschinenpistole zählen. Letztere ist besonders wichtig, da dies die einzige Waffe ist, mit der man aus einem fahrenden Auto heraus schießen kann.

Um einen Schießprügel zu erstehen, marschiert ihr einfach in einen der Ammu-Nation-Läden und kauft das gewünschte Teil. In jedem Stadtteil gibt es eine der Filialen, wobei diese an Auswahl voneinander variieren. In Portland bekommt ihr beispielsweise nur die Baretta sowie die UZI. Auf Staunton Island dagegen liegen noch die AK-47, Handgranaten und das Scharfschützengewehr im Verkaufsregal. In einigen Missionen erhält man besondere Waffen wie etwa den Flammenwerfer. Diese sollte man hüten wie seinen Augapfel, da man an diese Ausnahmeobjekte nur sehr schwer herankommt.

Der einfachste Weg hingegen eine Knarre zu ergattern, ist einen der herumlungenden Gangster mit dem Auto zu überfahren und seine Waffe einzusammeln. Ist zwar nicht ganz die feine englische Art, aber ihr spart euch so eine Menge Geld..

PÄCKCHEN GEFÄLLIG?

Seht euch in der Stadt um. Durchsucht alle Hinterhöfe und Dächer. Dort findet ihr nämlich sehr oft wertvolle Goodies. Neben versteckten Waffen liegen an diesen unscheinbaren Stellen auch sogenannte „Päckchen“ verborgen. Sobald ihr zehn dieser gebündelten Pakete gefunden habt, erscheint bei eurem



Versteck die Barette – ab jetzt müsst ihr euch diese Waffe nicht mehr kaufen, sondern könnt sie immer bei eurem Hideout aufsammeln. Für zwanzig Päckchen gibt es die UZI, usw.. Sammelt ihr alle 100 Päckchen ein, müsst ihr nie mehr in den Waffenshop rennen, sondern könnt direkt darauf zugreifen.

MEHR GELD!

Man kann nie genug von diesen duftenden grünen Scheinchen haben! Aber ständig den Kopf für die Bosse hinhalten zu müssen, kann sich auf Dauer auch negativ auf die Gesundheit auswirken. Um Geld zu verdienen, müsst ihr aber nicht ausschließlich für die Mafia arbeiten. Nutzt eure Freiheit!

TELEFON

Es gibt in der Stadt bestimmte Telefone, an denen ihr Aufträge von kleinen Gangs oder auch Privatmännern entgegennehmen könnt. Einer dieser Apparate steht beispielsweise im Hafengebiet von Portland, direkt neben Tonis Garage. Ihr hört das Klingeln der Apparate schon von weitem bzw. seht ein entsprechendes Symbol auf der Karte aufleuchten. Die Jobs sind meist recht einfach, bringen aber eine Menge Geld.



DER ÖFFENTLICHE DIENST

Wollt ihr euch die Hände nicht allzu schmutzig machen, müsst ihr einfach nur ein Taxi, einen Polizei-, Feuerwehr- oder Krankenwagen stehlen. Drückt auf den R3-Button und aktiviert so die Spezialoption des jeweiligen Wagens. Innerhalb eines bestimmten Zeitlimits müsst ihr, je nach Wagentyp, Fahrgäste befördern, Kriminelle verfolgen, Brandherde löschen oder Verletzte ins Krankenhaus bringen. Diese kleinen Jobs bringen nicht nur Geld, sondern machen auch verdammt viel Spaß.



STUNTMAN



Auf eurem Weg durch die Stadt solltet ihr die Augen stets nach Rampen offen halten. Diese sind meist an recht ungewöhnlichen Plätzen wie etwa auf dem Dach eines Parkhauses zu finden; mit gutem Grund! Fahrt einfach mit Höchstgeschwindigkeit über die Schanze und vollführt einen spektakulären Stunt. Sprunghöhe, -weite, Drehungen usw. wirken sich auf die Höhe des Stuntbonus und somit auch auf euer Konto aus.

GEBRAUCHTWAGENHÄNDLER

Im Hafendistrikt von Portland hat ein schmieriger Gangster eine Garage gemietet. Dort könnt ihr gestohlene Wagen jeder Art verkaufen. Ein äußerst bequemer Weg, eine alte Karre loszuwerden, allerdings muss man den Autohändler erst einmal finden.

VERSTECKTE MISSIONEN

In GTA3 gibt es eine ganze Menge verborgener Einsätze. Diese zu aktivieren, ist jedoch meist ein reines Glücksspiel. Die erste Secret Mission findet man in Portland. Auf dem Supermarkt in der Nähe des Hafens ist ein Patriot-Jeep geparkt. Sobald ihr den Wagen geknackt habt, könnt ihr an einer Rallye teilnehmen und dabei mächtig abkassieren.



Haltet euch also nicht zurück und probiert wirklich alles aus, - ihr seid schließlich Gangster und keine Weisenknaben!

AUTO, AUTO, AUTO!

Nichts ist wichtiger als ein fahrbarer Untersatz. Natürlich müsst ihr mit der Karre auch entsprechend umgehen können. Verfolgungsjagden während der Rush Hour sind kein Zuckerschlecken.

FAHRZEUGWAHL



Bei der Wahl des Fahrzeuges müsst ihr sehr sorgsam sein. Ein

paar der Missionen erfordern einen speziellen Wagentyp. Steht euch für euren Auftrag nur sehr wenig Zeit zur Verfügung, braucht ihr einen dementsprechend schnellen Wagen. In Portland findet ihr solch ein Geschoss gleich in dem Autohaus neben 8-Balls Werkstatt. Diese Karren eignen sich auch bestens für die Rennen der Gangs. Müsst ihr einen Geldtransporter von der Straße drängen, solltet ihr euch lieber einen Truck oder anderes großes, schweres Gefährt besorgen.

Jede kriminelle Vereinigung nutzt meist einen ganz speziellen Wagen. Die Yakuza verlässt sich beispielsweise auf schnelle japanische Sportwagen, die Leone Familie auf gepanzerte Limousinen und die Kolumbianer auf Geländewagen. Diese Karren haben ,ne Menge Vorteile, sind aber auch nicht immer ganz einfach zu ergattern. Ähnliches gilt für Polizeiwägen. Sie sind schnell, wendig und stabil, aber eben leider gut bewacht.

VERFOLGUNGSJAGD



In den Straßen von Liberty City seid ihr oft in nervenaufreibende Verfolgungsjagden verwickelt. Meist seid ihr der Jäger, nicht selten wird der Spieß allerdings auch umgedreht. Um ein flüchtendes Auto schnellstmöglich zu stoppen, bedarf es einer speziellen Technik. Anstatt dem Wagen einfach immer nur von hinten solange ins Heck zu fahren und zu warten, bis die Karre Schrott ist, solltet ihr von der Seite angreifen. Überholt den Flüchtenden, sobald ihr auf gleicher Höhe seid, reißt das Steuer herum und rammt den Wagen in die Seite. Erstens verursacht ihr so mehr Schaden und zweitens könnt ihr mit etwas Glück das Fahrzeug auf das Dach kippen.

Wird man selbst gejagt, sieht das Ganze etwas anders aus. Vor allem die Polizei wird sich der oben beschriebenen Technik bedienen. Ihr könnt ihnen ein Schnippchen schlagen, indem ihr, kurz bevor der Wagen euch in die Seite rammt, einmal kurz und heftig abbrems. Könnt ihr eure Verfolger für einen kurzen Moment abhängen, solltet ihr fix den Wagen wechseln. Auf diese Weise könnt ihr schneller untertauchen.

GARAGE

Will man besonders schnell und bequem der polizeilichen Verfolgung entgehen, muss man einen Paint-Shop anfahren. In den kleinen Werkstätten wird gegen ein Entgelt von \$1000 der Wagen neu lackiert. Zudem wird der Wagen, egal wie kaputt er auch ist, repariert. Letzteres geht allerdings auch einfacher. Parkt das Auto einfach in eurem Versteck, wartet etwas und schon erstrahlt der Bolid in neuem Glanz.



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

TestScreen

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

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



Grafik:

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

Sound:

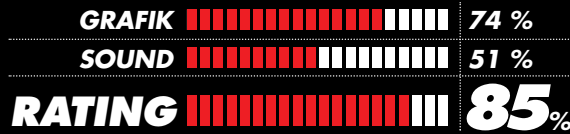
Zu einer guten Soundwertung gehört nicht nur eine atmosphärische, zur jeweiligen Thematik passende Hintergrundmusik, sondern auch authentisch klingende Soundeffekte sowie die Unterstützung von HiFi-Anlagen mit Dolby Surround.

Rating:

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

Legende

Features	Anzahl der möglichen Spieler	Levelanwahl durch Passwortabfrage	Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB
	Anzahl der Level bzw. Strecken	Sprache der Bildschirmmenüs	USK Empfehlung
			Erstellen bzw. Editieren neuer Strecken möglich
Grafik	50/60 Hertz umschaltbar	PS2-Texturenfilterunterstützung	
Sound	Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
			Dolby Digital
			dts
Zubehör	Analog Controller Sony	Analog Controller neGcon	Maus-Unterstützung
	Lenkrad	Analog Joystick	Light Gun
	Link-Option	i.Link-Option	Keyboard
		Tanzenmatte	Force Feedback



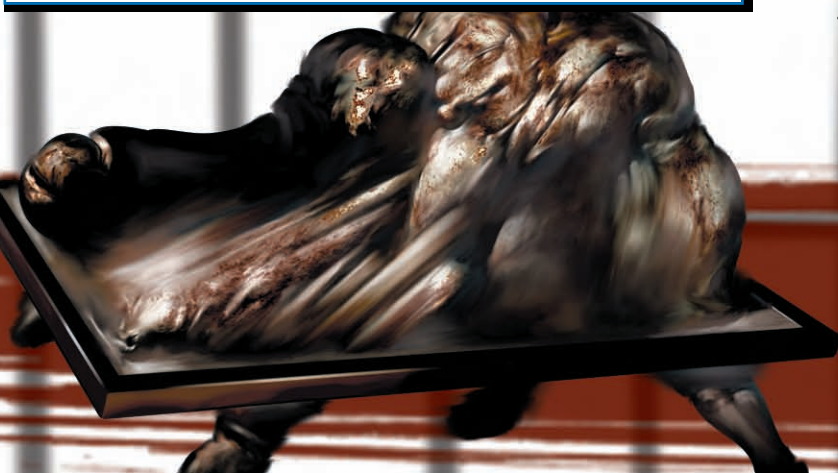
INHALT 11/2001

PLAYSTATION2

Airblade	112
Burnout	110
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	84
Die Mumie kehrt zurück	86
FIFA	100
Giants: Citizen Kabuto	82
GTA 3	88
Half-Life (dt.)	94
Klonoa 2: Lunateas` Veil	116
Lotus Challenge	107
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	115
MX Rider	114
NHL Hitz 2002	106
Paris-Dakar Rally	118
Portal Runner	119
Pro Evolution Soccer	98
Silent Hill 2	76
Simpsons Road Rage	109
Test Drive Off.Road: Wide Open	108
Time Crisis 2	92
Top Gun: Combat Zones	104
Victorious Boxers	118

PSONE

Castlevania Chronicles	120
------------------------	-----



SILENT HILL 2

Sven Liebold

UND WENN DU LANGE IN
EINEN ABGRUND BLICKST,
BLICKT DER ABGRUND
AUCH IN DICH HINEIN.

[FRIEDRICH NIETZSCHE]



Endlich dreht sich die fertige DVD in unserer PlayStation2. Die Vorschusslorbeeren waren groß, doch nun wird es ernst. Die folgenden Seiten werden zeigen, ob den hohen Ansprüchen der erwartungsvollen Spieler Genüge getan wird. Silent Hill 2 wartet auf unseren Besuch.

Stimmen aus dem Jenseits

Erst vor kurzem erschien das erste Silent Hill-Abenteuer in Konamis Platinum-Reihe. Allerdings bietet der brillante PSone-Hit lediglich die Grundlage für den zweiten Teil der Serie. Wer an eine Fortsetzung im klassischen Stile denkt, liegt hier völlig falsch. Die Geschichte ist diesmal eine andere. Zog es auf der guten alten PSone noch Harry Mason in die „gemütliche“ Stadt, begibt man sich nun in die Rolle von James Sun-



...den Nippel durch die Lasche ziehen.





○ Ertappt: Eine kleine Hommage an Leatherface.



○ Maria begleitet euch stellenweise auf dem Weg.

derland. Somit unterscheidet sich die Story der beiden Spiele grundlegend voneinander und steht zumindest in keinerlei zeitlichem Zusammenhang.

Vor einigen Tagen erhielt er einen Brief. Doch die Worte darin ergaben keinen Sinn, denn der Absender war seine Frau Mary, die vor ziemlich genau drei Jahren an einer schlimmen Krankheit gestorben war: „... ich warte auf dich, James... an unserem besonderen Ort“.

Welchen Ort meint sie? Etwa den Rosewater Park am Strand des Lake Toluca? Auf jeden Fall bedeutet im Normalfall ein Brief von einer Toten nichts Gutes.

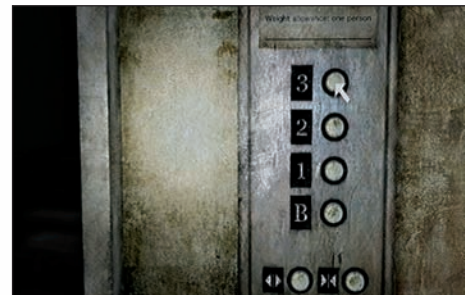
Getrieben von der Sehnsucht, seine geliebte Mary noch einmal zu treffen, macht sich James also auf den Weg in die kleine Stadt Silent Hill. Kurz vor seiner Ankunft muss er

jedoch sein Auto bei einem Rastplatz abstellen, da die Straße durch ein riesiges Gittertor blockiert ist. Der weitere Pfad muss also per pedes zurückgelegt werden. Durch beängstigende Nebelschwaden folgt man orientierungslos dem Feldweg, der durch dichte Wälder führt. Nach gut fünf Minuten Fußmarsch erreicht James die Stadt und wird als erstes mit einer riesigen Bluts spur auf dem Asphalt konfrontiert.

Kraft der Vergangenheit

Die weitere Geschichte wird nicht verraten, da die beispiellosen Wendungen und Überraschungen im Verlauf der Story hier nicht vorweggenommen werden sollen. Es ist auch wirklich schwer, etwas über die bereits bekannten Charaktere zu berichten, da jeder einzelne ein Grundbaustein des Silent

Hill-Bauwerks darstellt. Was bezweckt beispielsweise die schöne Maria in dieser verlassen Stadt und warum ähnelt sie so sehr der verstorbenen Frau von James Sunderland? Dies ist nur eine von vielen Fragen, die euch auf dem Weg zu den Antworten



○ Gewichtskontrolle: Bevor ihr den Fahrstuhl benutzen könnt, müsst ihr alle Ausrüstungsgegenstände ablegen.



Hautnah!

Im japanischen Ginza hat Konami anlässlich der Veröffentlichung von Silent Hill 2 einen Unterhaltungspark im Restaurant „Alcatraz A.D.“ errichtet. Mehrmals am Tag wird das Licht gelöscht und unheimliche Gestalten aus dem Horror-Adventure schleichen durch die Gänge. Zwischen Gitterstäben, Skeletten und heruntergefallenem Putz warten Ekel-Krankenschwestern und bleiche Frauen mit wahnsinnigem Gesichtsausdruck auf Körperkontakt mit den schockierten Gästen. Sogar die Toiletten sind mit Eisenstangen verbarrikadiert und nur mit richtiger Parole hebt sich das Stahltor! Wer die Tortur übersteht, erhält zum Dank eine Demo-Version von Silent Hill 2.

DIE WAFFEN EINES MANNES



Pistole



Schrotflinte



Jagdgewehr



Schwert



Stahlrohr



Nagelholz



Kettensäge (Bonus)



TOP SECRET

Spray (Bonus)



○ Bizarre Kreaturen in einer noch abgedrehteren Umgebung.



○ In Japan hat man scheinbar ein gestörtes Verhältnis zu Türen.



○ Die Haut der Monster wirkt im Lichtkegel richtig glitschig.

begleiten wird.

Erfreulicherweise haben die Entwickler aus den teilweise konfuse Gedankenstränge des Vorgängers gelernt und kommen dem Spieler nun mit einer etwas leichter nachvollziehbaren Geschichte entgegen. Dennoch war noch genug Spielraum, um den Akteur immer wieder aufs Neue zu verwirren.

Handfeste Argumente

Der eigentlichen Spielmechanik sind die Entwickler treu geblieben. Ihr seht den Hauptdarsteller von hinten und bewegt die Figur per Analog-Stick. Neu hinzugekommen ist eine schnelle Kartenfunktion, die

euch auf der Dreieck-Taste zur Verfügung steht. Auf dem Stadtplan werden automatisch Sackgassen, Türen, die bereits geöffnet worden sind, oder bestimmte Orte, die eine wichtige Rolle im weiteren Spielverlauf haben, eingezeichnet.

Auf den oberen beiden Shoulder-Buttons könnt ihr James nach links oder rechts seitlich ausweichen lassen. Drückt man beide Tasten gleichzeitig, macht der Protagonist eine schnelle 180° Drehung. Eine Funktion, die sich besonders in heiklen Situationen als sehr nützlich erweist.

R2 sorgt für den Wechsel in den Kampf-Modus. Dann können per Druck auf die X-



○ Die Dauer der Fahrt im Ruderboot wird am Ende in der Abschlusstatistik gewertet.



James fällt einem unerwarteten Gegner zum Opfer.



Dieses beängstigende Szenario ist Teil einer kniffligen Denkaufgabe.

Taste fiese Schläge ausgeteilt werden. Mit Hieb- und Stichwaffen wie dem beliebten Stahlrohr könnt ihr sogar einige Kombinationen schlagen. Allerdings sollte man sich jetzt keine 57-Hit-Combos erwarten. Im Grunde ist meistens eh nur eine Schlagvariante nötig.

Wenn eines der abscheulichen Monster zu Boden geht, ist man nur noch damit beschäftigt, das Scheusal mit Schlägen auf den Kopf loszuwerden. An dieser Stelle hätte noch ein bisschen mehr Dynamik in den

Kämpfen Not getan. Auch die Monstervielfalt lässt ein wenig zu wünschen übrig. Um den dämonischen Ausgeburten ordentlich Paroli bieten zu können, baut James mit der Zeit dennoch ein beachtliches Verteidigungsarsenal auf. Von Pistole über Schrotflinte, Jagdgewehr, Schwert und Stahlrohr bis hin zu einem fiesen Kantholz mit Nägeln: Der Silent Hill-Tourist weiß sich zu wehren. Ist es gelungen, das Spiel einmal zu lösen, warten im zweiten Durchgang sogar neue Bonuswaffen. Darunter eine schicke Kettensäge, über deren Schadenswirkung wir wohl nicht reden müssen.

Denksport

Wer sich noch an den ersten Teil erinnert, wird wohl immer noch den faden Beigeschmack einer nicht ganz optimalen Kameraführung im Munde haben. Auch dieses Manko haben die Entwickler bedacht und verbessert. Mit der L2-Taste könnt ihr die Perspektive stets ins rechte Taschenlampenlicht rücken. Hält man diese gedrückt, kann man sogar mittels des rechten Analog-Sticks den Kopf des Hauptakteurs bewegen und vorbor-



Irgendwie ist an diesem Raum etwas besonderes.

Silent Hill

DO IT YOURSELF

Ihr wollt das ultimative Silent Hill-Flair auch im Eigenheim erleben? Das geht einfacher, als man denkt. Mit nur wenigen Handgriffen könnt ihr euch das „lieblichste“ Ambiente nach Hause holen und Freunde und Familie damit begeistern.

KÜCHE

Zunächst solltet ihr tunlichst darauf achten, nach jeder Frost-Pizza den Ofen möglichst nicht zu reinigen. Nach 10-20 Tiefkühlschmankerln dürft schon erste Erfolge sichtbar werden. Wer es ganz eilig hat, sollte einfach die beliebten Mehleitscheiben mit dem Belag nach unten backen, um den Verwandlungsprozess zu beschleunigen.



BAD

In Deutschlands Nasszellen bieten sich die vielfältigsten Möglichkeiten, um die sanitären Anlagen in neuem Höllenglanz zum Funkeln zu bringen. Am idealsten ist natürlich, das Wasser der Klospülung abzustellen und eine Rolle Toilettenpapier im Abfluss zu versenken. Nach drei bis vier Tagen entspannter Abortbenutzung sollten sich schon die ersten Effekte einstellen. Besonders Hartgesottene können das Arrangement auch gerne noch mit dem Ergebnis eines gediegenen Vollrausches krönen.



WOHNZIMMER

Am besten eignet sich hier eine lauschige Sommernacht, bei der man gerne alle Fenster aufreißt. Holt euch einfach einige Halogenleuchten, Neonröhren, Nachttischlampen oder sonstiges Gerät, das möglichst helles Licht erzeugt und dadurch so ziemlich jedes Insekt im Umkreis eines Kilometers in Richtung eurer Fluchtanlage treibt. Dann eilig die Fenster schließen, alle Lichter aus und nur mit der Taschenlampe ein wenig durch das Zimmer laufen. Das angenehme Surren im Raum wird lediglich durch das knirschende Geräusch unter euren Füßen gestört.



SCHLAFZIMMER

Auch am geliebten Ort der Nachtruhe kann der Silent Hill-Begeisterte etwas Hand anlegen. Zunächst den Radiowecker mit Klebeband am Kopf befestigen. Einschalten. Laut drehen, aber keinen Sender einstellen. Dann Kissen und Bettdecke in menschenähnliche Form modellieren. Der Kopfbereich sollte mit einem Foto einer ungeliebten Person dekoriert werden. Ob das nun die



Freundin, der Boss oder Osama Bin Laden ist, bleibt euch überlassen. Jetzt mit dem aus der Heizung gerissenen Stahlrohr beginnen, auf das Feindbild einzudreschen.

DIGI-PACK

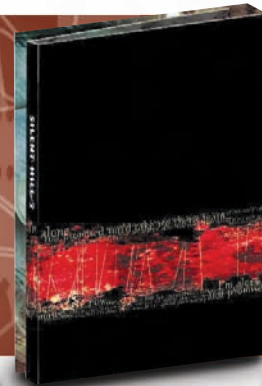
Konami tritt in die Fußstapfen der Filmindustrie und veröffentlicht als erster Publisher ein PlayStation2-Spiel im edlen Digi-Pack-Outfit. Unter DVD-Sammlern sind die Special-Editions und aufwändig gestalteten Sammlerboxen schon längst begehrt. Im Videospielmarkt sind diese unkonventionellen Verpackungen leider eher wie Nadeln im Heuhaufen zu suchen. Vielleicht gibt Silent Hill 2 den nötigen Anstoß für andere Hersteller, ebenfalls neue Wege zu beschreiten.

Im Inneren des optisch gelungenen Pappschubers findet man neben dem Spiel eine zweite Bonus-DVD. Darauf findet man beispielsweise ein ausgiebiges „Making Of“ mit vielen Einblicken hinter die Kulissen von Silent Hill 2. Zahlreiche Interviews mit Programmieren und Designern versorgen den Zuschauer mit spannenden Zusatzinformationen, Biografien zu fast jedem Teammitglied geben Einsicht in das Entwicklerleben.

Freunde der „dreckigen“ Kunst können sich in einer Artwork-Galerie mit massig Skizzen und Zeichnungen eindecken. Die Bilder dokumentie-



ren die Entstehungsgeschichte des außergewöhnlichen Spiels und überraschen mit teilweise bislang unveröffentlichtem Material. Außerdem gibt's noch ein Musikvideo mit einem brandneuen Remix des Soundtracks von DJ Skeewif und zwei Videos der kommenden Konami-Knaller Pro Evolution Soccer und Metal Gear Solid 2. Abgerundet wird das Paket mit einem schicken Aufkleber, von dem insgesamt vier unterschiedliche Motive existieren. Es wird allerdings von außen nicht erkennbar sein, welchen Sticker die jeweilige Packung enthält. Ein beachtliches Paket also, das unterm Strich jedoch keinen Deut mehr kostet als andere PS2-Games. Außerdem werden wohl nur die Europäer in den Genuss dieser Edelpackung kommen. Was will man mehr?



Die Rätseldichte ist sehr gut ausbalanciert.

gene Stellen ausleuchten.

Eine sehr nützliche Funktion, um die teils sehr fordernden Rätsel in den Griff zu bekommen. Zu Beginn kann der Spieler zwischen drei unterschiedlichen Rätselstufen wählen: „Leicht“, „Mittel“ und „Schwer“. Man munkelt sogar von einem vierten Schwierigkeitsgrad, der nach dem Erreichen aller Enden sichtbar wird.

Im Mittelfeld sind die Denkaufgaben zwar schon sehr anspruchsvoll, jedoch mit ausreichend Hirnschmalz durchaus lösbar. Wer sich an das Klavierrätsel des ersten Teils erinnert, wird in dieser Richtung nicht enttäuscht werden. Man muss sogar eine Art Rubics Zauber-

würfel knacken. Allerdings befindet sich unter den Aufgaben auch viel obligatorisches Suchen nach dem richtigen Türschlüssel.

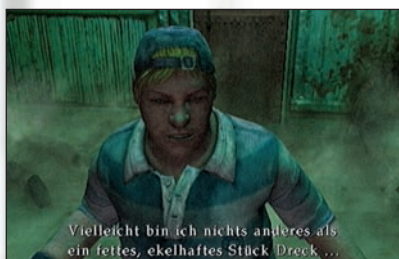
The End is not The End

Wie auch schon beim Vorgänger bietet Silent Hill 2 unterschiedliche Möglichkeiten, die Geschichte zu beenden. Genauer gesagt gibt es vier offizielle Wege, das Spiel abzuschließen. Hat man alle vier geschafft, gibt es den sogenannten Dog-Key, mit dem auch noch ein ganz spezielles fünftes Ende möglich ist. Außerdem findet man in einem versteckten Menü neue Spieleinstellungen, die nacheinander freigeschaltet werden können. Unter anderem wird dann die Farbe des Blutes bestimmt oder auch der Bildrauscheffekt abgestellt, der Silent Hill 2 diesen dreckigen Look gibt. Eine abschließende Statistik am Ende des

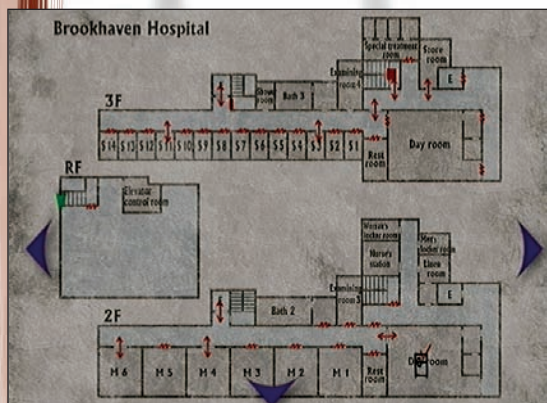
Spiels gibt Aufschluss über die Anzahl der getöteten Monster, der gelaufenen Kilometer und noch viele andere Dinge. Es ist abhängig von vielerlei Faktoren, welchen Abspann man zum Schluss zu sehen bekommt.

Technik, die begeistert

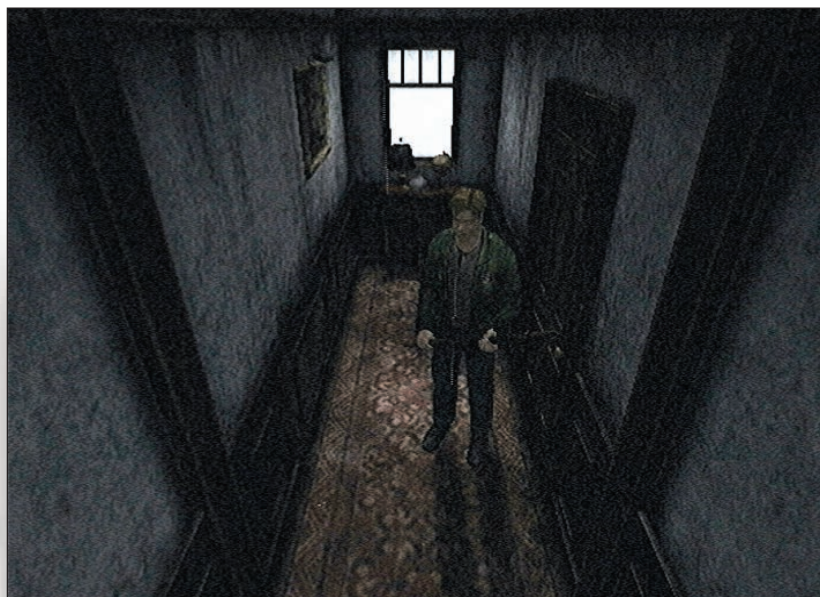
Ohne jeglichen Zweifel ist Silent Hill 2 bis jetzt das optisch beste Spiel für die PlayStation2. Mit akribischer Liebe zum Detail modellierten die Polygonkünstler eine lebensechte Kleinstadt. Vor allem bei der Gestaltung des Interieurs bleibt einem regelmäßig die Spucke weg. Man merkt den Designern deutlich an, wie viel Spaß sie bei der Gestaltung der perfekten Texturen hatten. Silent Hill 2 zeigt auf beeindruckende Weise, dass die von Zweiflern prophezeiten Hardware-Probleme beim Darstellen von



Selbsterkenntnis ist der erste Weg zur Besserung.



Ein ausführliches Kartensystem gibt Aufschluss über die derzeitige Position und bereits geöffnete Türen.



Per Dualshock-Effekt spürt ihr den Herzschlag des Hauptakteurs: dann wird's Zeit für ein Medi-Pack.



KNACKPUNKT RAUSCHFILTER

Drückt ihr im Options-Menü auf die L1-Taste, erscheint ein neues Untermenü mit weiteren Spieleinstellungen. Ist Silent Hill 2 einmal abgeschlossen worden, gesellen sich neue Punkte zu den Optionen. Sehr vorteilhaft ist dabei die Möglichkeit den Rauschfilter abzu-

stellen, der dem Spiel zwar einen ganz eigenen Look verpasst, allerdings auch von manch anderem als „schlechtes“ Bild interpretiert werden kann. Die Straßen von Silent Hill wirken dann zwar ein bisschen friedlicher, jedoch wird man dafür mit einem gestochen scharfen Bild belohnt. Reine Geschmacksache eben.

Extra-Optionen

Offensteuerung	Normal
Karte	Vergrößern
Blutfarbe	Normal
Gehen/Rennen	Normal
Ansicht	Normal
Position einstellen	x 1
Stör-Effekte	Aus



Der Sprung zwischen FMV und Echtzeitgrafik ist kaum merklich.



Der voluminöse Nebel zieht sich bedrohlich durch die Außenwelt.

komplexen Texturen absoluter Nonsens waren. Die PlayStation2 gerät zu keiner Zeit ins Rucken und lässt so richtig die Hardware-Muskeln spielen. Besonders die Lichteffekte, welche unheimlich zur Atmosphäre beitragen, unterstreichen die herausragende Programmierleistung der Japaner. Befindet sich James im Inneren eines Hauses wirft jeder beleuchtete Gegenstand einen korrekten dynamischen Schatten – ähnlich wie in dem kürzlich erschienenen Alone in the Dark: The new Nightmare. Nur besser.

Mittendrin statt nur dabei

Besonders gespannt waren wir auf den groß angekündigten 3D-Sound, da sich ja schon viele Hersteller an einem solchen System probiert haben. Meistens stellte sich jedoch die

propagizierte Neuerung als Ente heraus.

Konami hat hier deutlich die Nase vorn. Aus den Stereolautsprechern des Fernsehers dröhnen beängstigende Effekte, die sich wie von Geisterhand am Ohr des Zuschauers vorbeischieben und ihren Weg nach hinten suchen. Eine beeindruckende Technologie, die hoffentlich auch in anderen Spielen ihren Einsatz finden wird.

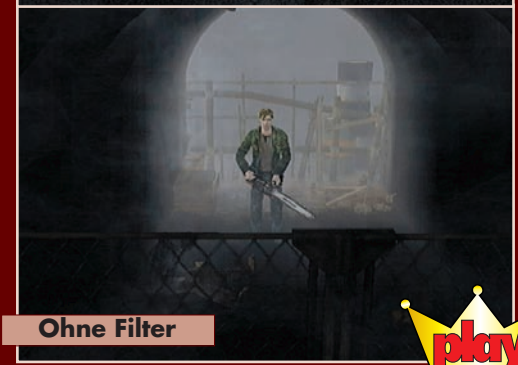
Die Soundkulisse ist überhaupt einer der wichtigsten Komponenten im gesamten Spiel. Eine Mischung aus kranken monotonen Geräuschen gibt sich hier mit harmonischen Klängen die Klinke in die Hand. Am beunruhigsten wird es allerdings, wenn streckenweise völlig auf Hintergrundmusik verzichtet wird und man lediglich das Schnaufen und Laufen von James wahrnimmt. Sowie vielerlei Geräusche hört, deren Ursprung man gar nicht wissen will.



Stapft man durch die rote Brühe, hinterlässt James Fußspuren.



Mit Filter



Ohne Filter



FAZIT

Selten wurde in einem Videospiel eine derart beklemmende Atmosphäre generiert. Einerseits fühlt man sich stellenweise wirklich nicht wohl und möchte am liebsten die Konsole ausschalten, doch im Grunde ist der Spieler schon völlig in der kranken Welt der Japaner gefangen und kann das Joypad einfach nicht mehr aus der Hand legen. Damit wir wirklich den maximalen Angst-Effekt aus Konamis Shocker erzielen, wurde Silent Hill 2 übrigens nur bei absoluter Dunkelheit gespielt. Ein Tipp, den auch ihr beherzigen solltet, denn wegen des sehr finsternen Geschehens auf dem Bildschirm kann man bei hellem Tageslicht leicht wichtige Details am Bildschirm übersehen. Bis auf die zwei aufgeführten Negativpunkte gibt es eigentlich auch nichts an diesem außergewöhnlichen Titel zu beanstanden. Durch die angespannte Stimmung der permanenten Düsterei wecken die Entwickler eigene Ängste, die sich perfekt in das Spiel integrieren. Wahrlich nichts für schwache Gemüter. Silent Hill 2 packt euch am Kragen und konfrontiert euch mit brutal abstoßenden Fantasien, deren Ursprung aber überraschenderweise absolut nachvollziehbar ist. Warum? Tja, das müsst ihr schon selbst herausfinden.

POSITIV

- unglaublich realistische Grafik
- hervorragende Soundkulisse
- beklemmende Atmosphäre

NEGATIV

- geringe Gegnervielfalt
- fehlende Dynamik bei Kämpfen

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Action-Adventure	Hersteller Konami
		www.konami-europe.com
Entwickler	KCEJ	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	23. November	

GRAFIK 93 %

SOUND 92 %

RATING **88 %**



GIANTS

Citizen Kabuto

mArk Liebold

Hinter diesem außergewöhnlichen Titel steckt auch ein außergewöhnliches Spiel.



◉ Dank einer Zoomfunktion könnt ihr auch weit entfernte Ziele anvisieren.



◉ Kabuto ist ein Freund sinnloser Zerstörung und - Gewalt.

PS2 Baz, Tel, Reg, Gordon und Benett wollten gar nicht auf diesem stinkenden Planeten landen. Eigentlich hatten die partysüchtigen Raumfahrer vom Volk der Meccaryans geplant, dem Urlaubsplaneten Majorca einen kleinen Besuch abzustatten; aber irgendwie hat es sie dann doch hierher verschlagen. Eines steht für das Quintett jedoch felsenfest: Sie müssen weg von hier, und zwar schnell. Vorher jedoch gilt es, noch die eine oder andere Kleinigkeit zu erledigen.

Zwangsaufenthalt

Die Sea Reaper sind ein bösartiges Volk. Königin Sapphon regiert mit eiserner Hand

und lässt keinen Zweifel daran, wer auf diesem Planeten das Sagen hat. Jeder muss unter dem Joch ihrer Tyrannei leiden, allen voran die Gemeinschaft der Smarties. Delphi, die schöne Tochter der grausamen Regentin, ist die einzige, die sich offen gegen die Ungerechtigkeit erhebt. Doch sie ist nicht allein. Der Riese Kabuto, von den Reapern als gottgleiches Wesen verehrt, hegt insgeheim auch einen Groll gegen die böse Monarchin, auch wenn dieser ganz anderer Natur ist.

Die fünf Meccaryans stolpern während ihres unfreiwilligen Ausfluges von einem Fettnäpfchen ins nächste und ehe sie sich versehen,

sind sie ein Teil der großen Rebellion gegen die Reaper; wohlgermerkt vollkommen unfreiwillig.

Drei auf einen Streich

In Giants: Citizen Kabuto übernimmt ihr sowohl die Kontrolle über die fünf Meccs als auch über Delphi und Kabuto! Denn so unterschiedlich die sieben Zeitgenossen auch sein mögen, so haben sie doch einen gemeinsamen Feind, auch wenn sie diesen aus unterschiedlichen Beweggründen und mit verschiedenen Mitteln bekämpfen.

Die fünf schießwütigen Spacecowboys sind die ersten, die mit euch ins Feld ziehen. Bei



◉ Delphi kann sich mit ihren magischen Fähigkeiten heilen, unsichtbar machen oder Gegner schrumpfen.



◉ Damit die Smarties auch fleißig Häuser bauen, müsst ihr sie mit Nahrung versorgen.



○ Angriff! Mittels Button-Kombinationen kann Baz seinen vier Freunden Befehle erteilen.



○ Die grüne Markierung zeigt euch, an welcher Stelle das Monstrum verwundbar ist.

ihrem Erkundungstrip wurden die Meccs voneinander getrennt. Also gilt es erst einmal, mit Baz, dem Anführer der trinkfesten Bande, die verbliebenen Teammitglieder zu finden. Theoretisch würde dies mit Hilfe der Smarties einfacher gehen. Doch bevor diese sich erbarmen, euch bei der Suche zu unterstützen, müsst ihr ihnen die eine oder andere Gefälligkeit erweisen. So erlangt ihr beispielsweise Informationen über den Verbleib eurer Kameraden oder neue Waffe nur, wenn ihr dem Smartie Borjoyzee zuvor Nahrung beschafft und seine Frau aus den Klauen der Reaper befreit.

Mehr Power!

Bei euren Missionen müsst ihr einen Grundsatz stets im Hinterkopf behalten: Je größer der Schießprügel, desto besser. Die Meccs fahren ein beachtliches Waffenarsenal auf: vom Scharfschützengewehr über den Raketenwerfer bis hin zum Millenniummörser. Der Umgang mit den großkalibrigen Taschengeschützen ist äußerst simpel. Mit dem linken Analogstick steuert ihr die Beine der Meccs, während ihr mit dem rechten den Oberkörper und damit auch die Waffe selbst bewegt. Neben den Schießprügel verfügt

das Quintett noch über eine kleine Auswahl an außergewöhnlichen Ausrüstungsgegenständen. Unter den Gimmicks findet sich neben einem Jetpack auch ein Energieschild oder ein überaus praktischer Tarnbusch.

Sobald die fünf Raumfahrer wieder vereint sind, wird es, zumindest ansatzweise, etwas taktisch. Dann gilt es nämlich, ganz im Stile bekannter Echtzeitstrategie-Spiele einen Smartie-Stützpunkt zu errichten. Ihr müsst Arbeiter heranschaffen und mit Nahrung versorgen. Nur wenn genügend Futter vorhanden ist, schreiten diese zur Tat. Doch keine Angst, selbst hier steht die Action noch immer im Vordergrund.

Ungleiches Paar

Die schöne Delphi und der gigantische Kabuto setzen im Gegensatz zu den Meccs nicht auf überproportionierte Schießprügel. Die Königstochter, die sich als zweites an die Arbeit macht, ist lediglich mit einem Schwert und einem Bogen ausgerüstet. Dennoch verlässt sie sich lieber auf ihre magischen Fähigkeiten. Diese erlernt ihr jedoch erst nach und nach von dem großen Samurai-Smartie Yan.

Kabuto hingegen schwört auf pure Muskel-

kraft. Ein Schlag hier, ein Tritt da und schon ist der Gegner nur noch Brei oder das Haus dem Erdboden gleichgemacht; bei seiner enormen Körpergröße wahrlich kein Wunder. Sollten euch einmal zu viele Feinde, zu denen nicht nur kleine Reaper-Soldaten, sondern auch andere riesenhafte Wesen zählen, drangsaliieren, könnt ihr sie auch einfach genüsslich verspeisen.



FAZIT

Giants: Citizen Kabuto ist ein außergewöhnliches Spiel. Es verbindet Action, Anspruch, Abwechslung und Witz auf eine einzigartige Art und Weise. Erfahrene Dauerspieler kommen ebenso auf ihre Kosten wie unerfahrene Gelegenheitszocker.

Der Humor von **Giants: Citizen Kabuto** ist tiefschwarz, aber nicht immer ganz offensichtlich. Manchmal muss man schon zwischen den Zeilen lesen und die versteckten Anspielungen deuten können.

Technisch macht **Giants: Citizen Kabuto** eine sehr gute Figur. Grafisch wurde das Spiel fast 1:1 vom PC-Original übernommen, wobei besonders die enorme Weitsicht positiv ins Auge sticht. Allerdings sind die grellen Farbgebungen der gesamten Grafik etwas gewöhnungsbedürftig und nicht jedermanns Geschmack. Wer sich außergewöhnlicher Herausforderungen gewachsen sieht, dem sei **Giants: Citizen Kabuto** wärmstens empfohlen.

POSITIV

- sehr Abwechslungsreich
- actiongeladen
- derber Humor
- technisch sehr gut in Szene gesetzt

NEGATIV

- gewöhnungsbedürftige Farbgebung
- leichte Slowdowns

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. MDK 2: Armageddon	85 %	04/01
2. Giants: Citizen Kabuto	85 %	11/01
3. Fur Fighters	83 %	06/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Virgin Interactive
			www.vid.de
Entwickler	Planet Moon Studios		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	November		



○ Oft hinterlassen getötete Gegner Energiepäckchen, Munition oder Ausrüstung.



mArk Liebold

CRASH BANDICOOT

Der Zorn des Cortex



Beuteltiere suhlen sich gerne im Dreck und stinken bestialisch. Doch es gibt auch Ausnahmen!



○ Crash ist ein äußerst vielseitiger Jump'n Run-Held.



○ Auch Coco ist wieder mit von der Partie.



Im Herbst letzten Jahres wechselte das PlayStation-Maskottchen Crash Bandicoot zur Überraschung der gesamten Videospieldwelt die Fronten. Die Rechte an dem beliebten Beuteltier wurden von den Crash-Erfindern Naughty Dog an den aufstrebenden Branchen-Newcomer Universal Interactive abgegeben. Der gewinnorientierte Publisher fackelte nicht lange und ließ sogleich verlauten, dass Crash und seine Freunde ab sofort der PlayStation-Familie nicht mehr ganz so treu ergeben sein werden. Xbox-Jüngern und GBA-Hosentaschen-Konsoleros soll der Held mit dem

Silberblick zukünftig ebenso viel Freude bereiten wie PS2-Besitzern.

Alte Liebe rostet nicht

Nachdem Naughty Dog ihrem Zögling den Laufpass gegeben hatten, musste sich ein neues Team des Beuteltiers annehmen. Traveller's Tales aus England sah sich der Aufgabe gewachsen, den Wirbelwind zu bändigen. Die Sorgen vieler Fans, ob Crash unter der straffen Hand der englischen Ziehväter auch der Gleiche bleiben würde, waren grundlos. Anstatt das Bandicoot-Rad neu zu erfinden, besannen sich die Entwickler vornehmlich darauf, dem

altgedienten Look einen würdigen PS2-Glanz zu verleihen. Also keine Angst, Crash ist der Alte geblieben!

Der erste Beweis hierfür findet sich bereits in der simplen Hintergrundgeschichte. Dr. Neo Cortex & Co. können nicht davon ablassen, das arme Beuteltier zu traktieren. Diesmal will der verrückte Wissenschaftler mit Hilfe von vier bösen Elementargeistern unserem Liebling die Lichter ausblasen.

Ganz der Alte

Genau wie in seinen vorangegangenen Abenteuer hat Crash nur eine Chance, seinen Widersachern das Handwerk zu



○ Als Kugel-Crash bedarf es einer Menge Fingerspitzengefühl und Geduld.



○ Die Unterwasserwelten sind ein ganz besonderer grafischer Leckerbissen.



Im Röntgenraum erhaltet ihr sehr tiefe Einblicke in Crashs Innenleben.



Mit der Bazooka könnt ihr auch weit entfernte Gegner aufs Korn nehmen.

legen: Er muss die magischen Energiekristalle finden! In jedem der insgesamt 25 Level liegt jeweils einer der purpurnen Edelsteine verborgen. In erster Linie muss sich Crash auf seiner Suche durch reinrassige Jump'n Run-Stages kämpfen. Ähnlich wie in den Vorgängern wechselt die Kamera je nach Levelabschnitt die Perspektive und verwandelt das muntere Third-Person-Gehopse in einen klassischen Sidescroller. In den großzügig in den Level verteilten Kisten finden sich zumeist Äpfel, aber auch Extraleben, und die schützende Voodoomaske Aku Aku liegen in den hölzernen Boxen verborgen.

Anfangs ist Crash nur in der Lage zu kriechen, über den Boden zu rutschen, seine Drehattacke auszuführen und natürlich zu springen. Neue Fähigkeiten (Schleichen, Doppelsprung, Todes-Tornadodrehung, etc.) erlernt ihr, nachdem ihr die Elementarmasken besiegt habt.

Bekanntes Konzept...

Doch nicht nur Crashs Sprungkraft ist gefragt; einige der Level fordern ihn auf andere Art und Weise. So müsst ihr euch beispielsweise in eine enge Taucherglocke zwängen oder euch hinter den Steuerknüppel verschiedener Fluggeräte klemmen.

Aller technischer Hilfsmittel zum Trotz bleibt dem Beuteltier jedoch manchmal keine andere Wahl, als im Angesicht tosender Wassermassen, feuerspuckender Drachen oder einer Herde wildgewordener Nashörner die Beine in die Hand zu nehmen und Fersengeld zu geben. Diese kleinen Jump'n Run-untypischen Intermezzi kamen zwar schon bei den Prequels zum Einsatz, lockern jedoch noch immer das gesamte Spielgeschehen auf. Vollkommen neu und nicht minder abwechslungsreich sind die Turnkugel-Einlagen. In diesen müsst ihr, eingeschlossen in einer großen, transparenten Kunststoffkugel, einer lebenden Murre gleich durch einen vorgegebenen Parcours steuern.

Wer das Spiel 100% meistern möchte, muss nicht nur alle Kristalle einsammeln, sondern auch sämtliche Kisten knacken sowie verborgene Edelsteine und Relikte finden. Für ausreichend Unterhaltung ist also bestens gesorgt.

... neues Design

Die Erfahrung, die Traveller's Tales mit ihren bisherigen Werken - vornehmlich Spielen aus dem Comicbereich - sammeln konnten, kam ihnen bei der Entwicklung von Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex mehr als nur

zugute. Die grafische Präsentation ist absolut stimmig. Kein Kantenflimmern stört des gestochen scharfe, kunterbunte Zeichentrickabenteuer. Besonders die vielen Details und die grandiosen Effekte verleihen dem Spiel erst den richtigen Charme. In den Unterwasserwelten wabert die gesamte Optik sanft, Magmaschlöte lassen die Luft vor Hitze flimmern und bunte Lichtquellen verwandeln das struppige Fell des Beuteltiers in ein farbenfrohes Kleid. Man wird förmlich in die Welt von Crash Bandicoot hineingezogen.



FAZIT

Traveller's Tales hatten mit der Realisierung von Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex die sehr hochgesteckten Erwartungen einer großen Fangemeinde zu erfüllen. Dank der vielen Arbeit und auch Liebe, die das englische Entwicklerteam in das Spiel gesteckt haben, werden sie diesen mehr als nur gerecht. Traveller's Tales ging keine Experimente ein, sondern baute auf dem bestehenden Konzept auf; eine weise Entscheidung! Crash hopst in altgewohnter Manier durch die herrlich bunten Level. Langeweile kommt dabei, trotz des bekannten Gameplays, jedoch keine auf. Ob Grafik, Spielmechanik, Anspruch oder Abwechslung: Die Jungs von Naughty Dog können stolz auf die Fortführung ihrer Erfindung sein. Einzige wirkliche Kritikpunkte sind die sehr langen Ladezeiten und die aufgesetzt wirkende deutsche Synchronisation.

POSITIV

- grandiose Optik
- abwechslungsreiches Gameplay
- bewährtes Spielkonzept
- gelungener PS2-Auftritt

NEGATIV

- sehr lange Ladezeiten
- öde Lokalisierung

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	86 %	11/01
2. Rayman Revolution	86 %	01/01
3. Donald Duck Quack Attack	70 %	02/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Jump'n Run	Hersteller VIVENDI UNIVERSAL
		www.vup-interactive.de
Entwickler	Traveller's Tales	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	November	

GRAFIK 86 %

SOUND 73 %

RATING **86 %**



Die Elementarmasken verleihen dem bösen Crash ungeahnte Kräfte.





Marc Kirzeder

DIE MUMIE kehrt zurück

Modemuffel dürfen sich freuen, die Rückkehr des Fetzenlooks steht vor der Tür.



○ Verliert Imhotep an Energie, muss er sich sich mit Seelen stärken.



○ O'Connel kassiert einen linken Mumienchwinger.



Die Fortsetzung des PSX-Auftritts der blutleeren Mumie Imhotep und seiner Widersacher Rick O'Connel & Co. war wohl ebenso unvermeidlich wie das Sequel zum Film. Diesmal kann der Spieler jedoch wählen, ob er als Rick oder als Mumie Imhotep das Abenteuer bestehen möchte.

Megamacho oder Putzlumpen

Die Rückkehr der Mumie ist ein klassisches Actionspiel mit kleineren Räseleinlagen und Geschicklichkeitsprüfungen. Als Rick macht man sich auf die Suche nach seinem Sohn Alex, der sich mit dem Tragen von Imhoteps Armband unbeliebt gemacht hat. Ihm stehen konventionelle Waffen wie Revolver, Gewehre und Schwerter zur Verfügung. Zieht man es vor, als Mumie umherzuschlurfen, muss man verhindern, dass der Skorpionkönig seine Rückkehr erlebt. Imhotep kämpft mit Magie und dem Beschwören von Artgenossen aus dem Schattenreich.

Schöner Stolpern in 3D

Die Steuerung der Charaktere erweist sich als gewöhnungsbedürftig. Mit dem linken

Analogstick wird der Charakter bewegt, wobei die Blickrichtung über den rechten Stick separat gelenkt wird. Leider reagieren die Helden eher störrisch auf die Eingaben und eine wirklich feine Abstufung der Bewegungsabläufe sucht man vergebens. Lässt man Rick einfach gehen, bewegt er sich, als ob er den oft zitierten Stock im Rektum hätte. Die Buttons dienen Aktionen wie Aufheben von Gegenständen, Klettern, Springen, Treten, Schlagen und Schießen, sowie zum Aufrufen des Inventars. Eine Karte soll helfen, sich in den weitläufigen Leveln nicht zu verlieren.

Optisch ist die Rückkehr der Mumie durchaus gelungen. Die unterirdischen Tempelanlagen werden durch Fackeln erhellt, hinter deren Hitzeflammern die Wandtexturen verschwimmen. Interessant ist auch, wie sich Imhotep von der wandelnden Wickelkommode, langsam zu einem Mensch aus Fleisch und Blut verwandelt. Auch O'Connel sieht seinem Hollywood-Vorbild wirklich ähnlich. Einzige die Animationen sind etwas zu hölzern und ungenau ausgefallen.



○ Imhoteps Erweckungszauber befriedigt die Phantasien jedes Pyromanen.



○ Wenns mal wieder etwas länger dauert, nimmt sich der Mumien Beau einen Wächtersnack.

FAZIT

Sieht man über die hackelige Steuerung hinweg, dann bietet einem Die Mumie kehrt zurück durchwachsene Action-Kost. Grafisch nicht perfekt, aber dennoch nicht unansehnlich, hat der Titel durchaus seine Momente. Die Charaktere wurden gut getroffen und die Handlung des Films kaum geändert. Allerdings darf man nicht zuviel Spieltiefe erwarten. Außer banaler Haudrauf-Action, den üblichen Kämpfen gegen Zwischen- und Endgegner und kleineren Schalterräteln darf man auf keine Innovationen hoffen. Leider konnte man für die deutsche Sprachausgabe auch nicht die original Synchronsprecher gewinnen. So kommt es, dass die gesprochenen Kommentare den Spieler weniger durch Wortwitz, sondern eher durch ihre laienhafte Darbietung unfreiwillig zum Lachen bringen. Mit einer besseren Steuerung und ohne die albernen Kommentare der Amateursprecher hätte Die Mumie kehrt zurück eine höhere Wertung kassiert.

POSITIV

- Gute Umsetzung der Filmhandlung
- Schöne dynamische Lichteffekte
- Cooler Alternativcharakter Imhotep

NEGATIV

- Schlechte Steuerung
- Amateurhafte Synchronstimmen
- Keine echten Innovationen

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action Adventure
Hersteller	Vivendi Interactive
	www.vup-interactive.de
Entwickler	Blitz Games
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 74 %

SOUND 60 %

RATING 67 %



TRAU DEINEN AUGEN!

DAS play-MINIABO: Drei Ausgaben für 6 Mark!

UNSER XMAS GESCHENK AN DICH:

- > **C-12 FINAL RESISTANCE**
SPIELBARE DEMO-VERSION (PSONE)
- > **TIF THIS IS FOOTBALL 2002**
SPIELBARE DEMO-VERSION (PS2)
- > **AUF WUNSCH MIT GESCHENKGUTSCHEIN!**

**ABOBESTELLUNG
JETZT AUCH
PER SMS MÖGLICH!**

WIE? GANZ EINFACH:

Gebt **PLAY X** ein und schickt die
SMS an Tel. **72866**

WICHTIG! Zwischen **PLAY** und **X** 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!



üll aus und
chicke oder faxe an:

ay

yPress Abo-Service

utschland: Heuriedweg 19
88131 Lindau

sterreich: Postfach 4
6961 Wolfurt-Bahnhof

chweiz: Gaiserwald Strasse 14
9015 St. Gallen

entrale Abo-Nummer:
elefon: (0049) 0 18 05-909088
(24Pf./Min.)

reichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr
Fr. von 8-15 Uhr

ax: (0049) 0 18 05 - 90 90 89

uch über's Internet:

-mail: abo@cypress.de

der per net: www.cypress.de

er SMS:



Wichtig: Zwischen **PLAY** und **X** ein Leerzeichen lassen

play Weihnachtsabo:

**TESTE MIT DEM MINIABO DREI AUSGABEN DER PLAY UND
DANN ENTSCHEIDE DICH!**

☐ Ich schenke mir selbst

☐ Ich verschenke (wer verschenkt, bekommt einen coolen Geschenkgutschein zugeschickt)

Name, Vorname	
Straße/Postfach	
PLZ, Ort	
Telefon	Geburtsdatum
e-mail Adresse	
Ich wünsche folgende Zahlungsweise:	
☐ per Bankabbuchung	Geldinstitut
Kontonummer	Bankleitzahl
☐ gegen Rechnung	
☐ Das Geschenkaboo inkl. der spielbaren Demos sendet ihr an (nur ausfüllen, wenn ihr nicht selbst Empfänger seid):	
Name, Vorname	
Telefon	
Straße/Postfach	
PLZ, Ort	
PSM111	

Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Zustellung des Geschenkgutscheines nur bei Bestelleingang bis 19.12.01. Das Cypressabo läuft ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden.

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.

Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)



GTA 3

mArk Liebold

Willkommen in Liberty City, der Stadt der unbegrenzten Möglichkeiten!



○ „Ein schöner Wagen, den hätte ich auch gerne!“



○ Heute Gesetzeshüter, morgen Gangster



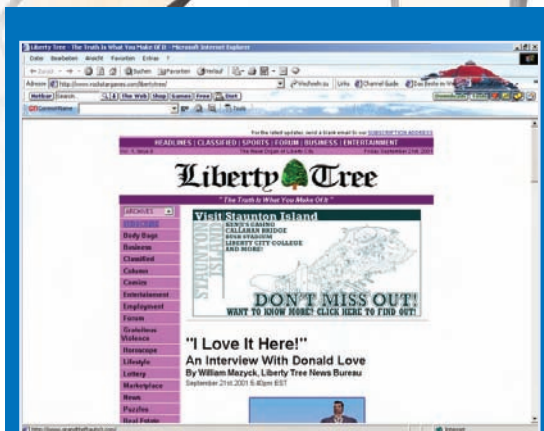
„So, so, du willst also einen auf Gangster machen?! Dir 'ne dicke Wumme in den Hosenbund stecken und ein bisschen Räuber und Gendarm spielen? Nur zu, Kleiner, aber bevor du anfängst, Vincent Vega raushängen zu lassen und Don Salvatore und seiner Familie ans Bein zu pinkeln, setzt du dich erst mal hin und spitzt die Ohren!

Der Sumpf...

Luxus in Hülle und Fülle, schöne Frauen und Edeldrogen: Das Leben auf der ach so verrufenen schiefen Bahn kann ja so schön sein! Aber glaub' nur nicht, dass du von heute auf morgen von den verbotenen Früchten naschen darfst; vor dem Genuss wartet eine

ganze Menge harter und gefährlicher Arbeit auf dich.

Wir alle haben mal als kleine Fische angefangen, und denke nur nicht, dass du da eine Ausnahme bilden wirst. Ich erinnere mich noch gerne an meine ersten Aufträge für Luigi „die Schlange“ Goterelli zurück. Der gerissene Italiener hat drüben im Rotlichtbezirk eine kleine Bar - aber die ist nur Tarnung. In Wirklichkeit macht er sein Geld mit leichten Mädchen, Bordsteinschwalben... Nutten eben! Die erste Zeit wirst du seine Mädchen durch die Gegend chauffieren müssen. Besonders auf dem jährlichen Polizeiball sind Luigis „Rennpferde“ gern gesehene Gäste. Stellst du dich nicht allzu dumm an, wirst du schnell mit Joey, Toni und sogar



○ Wer mehr aus der Gangsterhochburg wissen möchte, sollte <http://www.rockstargames.com/libertytree/> einen Besuch abstatten. Hier erfährt ihr den neusten Klatsch und Tratsch aus Liberty City sowie News rund um GTA 3. Auch wer sich ein Haustier per Overnight-Kurier bestellen möchte, ist hier an der richtigen Adresse.



○ In der deutschen Verkaufsversion von GTA 3 wird weder Blut fließen, noch kann man auf dem Boden liegende Personen eintreten. Dies tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch.



○ Zuerst jagt euch die Polizei, dann das SWAT, anschließend das FBI und zu guter Letzt sogar die Nationalgarde.



○ Mit dem Zielfernrohr des Scharfschützengewehrs könnt ihr aus sicherer Entfernung auf die Jagd gehen.

Don Salvatore höchstpersönlich Bekanntheit machen. Ihre Aufträge werden dich um einiges mehr fordern - glaube mir! Der Rest der italienischen Leone Familie bäckt nämlich größere Brötchen. Wenn du an einen Gangster-Film denkst, was fällt dir ein? Schutzgelderpressung, Raubüberfälle, Drogenhandel und Mord? Bingo! Genau in diesem Gewässer bewegen sich die großen Fische, und du wirst in ihrem Kielwasser mitschwimmen und dabei mächtig absahnen.

... des Verbrechens

Leider versuchen immer wieder ein paar neunmalklugen Besserwisser die Pläne der Familie zu durchkreuzen. Vor allem die Triaden und das kolumbianische Kartell, das mit ihrer verfluchten Modedroge Spank den Markt überschwemmt, lehnen sich in letzter Zeit etwas zu weit aus dem Fenster. Aber nicht mehr lange, das kann ich dir versprechen. So 'ne Lastenwagenladung voll Dynamit bringt selbst den größten Dummkopf irgendwann zur Einsicht, dass er der Fami-

lie gegenüber verdammt noch mal etwas Respekt zu zeigen hat.

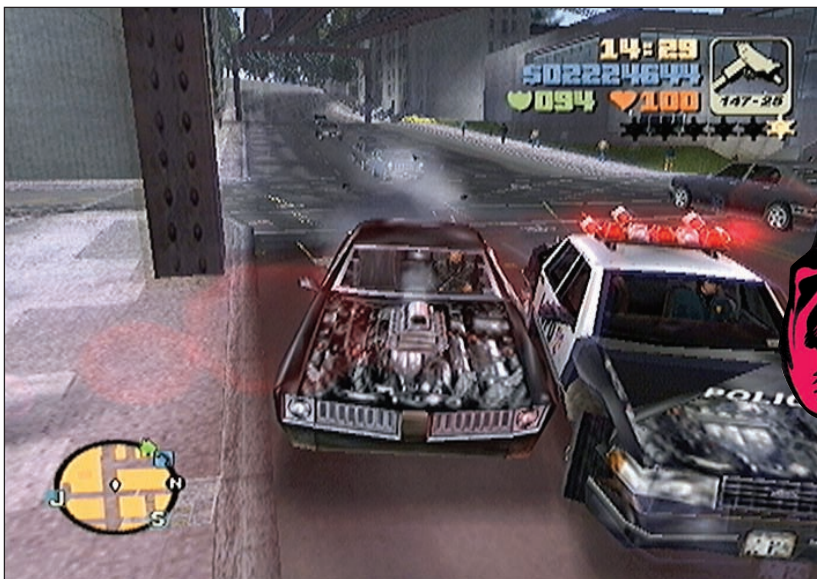
Und merk dir eines: Nur ein bestechlicher Cop, ist ein guter Cop! Davon gibt es allerdings nicht besonders viele. Also bleib' immer unauffällig! Jetzt, wo du noch ein unbeschriebenes Blatt in der Verbrecherkartei bist, dürfte dir das eh nicht besonders schwer fallen. Sobald man jedoch dein Gesicht kennt, reicht es schon, 'nen Passanten mit der Stoßstange etwas anzurempeln, und schon hängen die Bullen dir im Nacken wie Fliegen an der Scheiße.

Ich hoffe, du bist dir im Klaren darüber, dass angesichts solcher unliebsamen Störenfriede ein Auftrag auch mal in die Hose gehen kann. Aber das macht nichts: Selbst wenn dich die Cops erwischen oder dir jemand 'ne Ladung Blei verpassen sollte, kannst du immer wieder in den Schoß der Familie zurückkehren. Einzig deine Waffen und etwas Kleingeld gehen dabei flöten. Das Vertrauen seiner Hintermänner wird man dagegen nur sehr schwer verlieren.

Setzt du einen Auftrag in den Sand, versuchst du es eben einfach noch einmal.

Raus aus dem Wagen!

Das wichtigste Handwerkszeug eines modernen Gangsters ist nicht unbedingt eine Knarre, sondern ein fahrbarer Untersatz - merk dir das! Du mußt immer mobil sein, um deine Aufträge schnellstmöglich zu erledigen. Hat man mal keinen Wagen zur Hand, schnappt man sich einfach die erste beste Mühle, die um die Ecke biegt. Spring einfach davor - der Fahrer wird schon



○ Am Schadensmodell der Boliden kann sich so mancher Racer eine Scheibe abschneiden.





○ Mit grafischen Spielereien wird in GTA 3 nicht gezeigelt. Besonders die ansprechenden Lichteffekte, sind ein optischer Leckerbissen.



○ Professionelle Synchronsprecher verleihen der filmreifen Story ein Hollywood-ähnliches Flair.

anhalten -, zieh den Typen raus, steig ein und gib Gas! Einfacher geht es nun wirklich nicht! Noch ein kleiner Tipp am Rande: Sei wählerisch, was die Karre angeht. Mit alten, schäbigen Kombis kannst du höchstens zum Einkaufen fahren. Je mehr Pferdestärken unter der Motorhaube schlummern, desto besser. Auch auf das Fahrverhalten muss man achten. Vor allem die schweren Oldtimer schwimmen auf der Straße wie ein alter Lastenkahn im Küstengewässer. Hier in Liberty City gibt es alles, was das Autoherz begehrt, und es gehört alles dir! Besorg' dir einfach, was du brauchst. Egal ob Familienkutsche, Rennwagen, Streetmachine, Pick-Up, Lkw oder Reisebus. Solltest Du einmal Ärger mit dem Gesetz haben oder die Mühle ist Schrott, fahr einen der Paint Shops an; vergiss aber dein Geld nicht! Du wirst dich wundern, wie schnell man dem Wagen einen neuen Anstrich verpasst, die Blechschäden behebt und die Seriennummer am Motorblock abfeilt.

Zum Glück gibt's in jeder Karre ein Radio, dann hast du auf deinen Fahrten wenigstens etwas Unterhaltung. In Liberty City senden neun Stationen rund um die Uhr. Mein persönlicher Favorit ist Chatterbox 109. Der

Reggae-Sender JAH Radio und Flashback 95,6 sind aber auch nicht schlecht; vorausgesetzt man mag das Pop-Gedudel der 80er Jahre.

Mein bester Freund...

..., Gott möge seiner Seele gnädig sein, sagte immer: "Ein Ganove ohne Kanone ist wie ein Baby ohne Schnuller." Er hatte verdammt noch mal recht! Was willst du denn machen, wenn dir 'ne Bande Kolumbianer ihre Schrotflinten unter die Nase hält? Was du brauchst, Kleiner, ist 'ne anständige Wumme. Eine 9mm Baretta solltest du für den Fall der Fälle immer am Mann haben. Ebenfalls nicht zu verachten, ist eine Submachine Gun, da die die einzige Waffe ist, mit der man auch aus dem Auto heraus schießen kann.

In den Ammu-Nation-Filialen findest du alles, was du so zum Überleben sonst noch brauchst: vom Sturmgewehr über Handgranaten bis hin zu Flammen- und Raketenwerfern. Der bewaffnete Kampf bringt für so unerfahrene Kleinganoven wie dich anfangs allerdings ein paar Probleme mit sich. Oft sind die Jungspunde noch so nervös, dass sie anstatt zu zielen eine andere Knarre zie-

hen. Mit etwas Übung wird aber auch das Routine, versprochen.

Betonschuhe Gr. 44

Auf deinem Weg nach ganz oben wirst du nicht nur im Dienste der Cosa Nostra stehen. Auch andere Auftraggeber, wie etwa die japanische Yakuza, heißen fähige Männern gern in ihren Dojos willkommen bzw. melden sich in dringenden Notfällen per Pager bei dir. Nicht ganz so seriös, aber deswegen nicht minder lukrativ, sind Jobs für die kleinen Gangs von Liberty City. Leider erreichst du die Diabolos, Yardies, und wie sich all die kleinen Banden sonst noch so nennen, nur über einen öffentlichen Fernsprechapparat. Im Endeffekt ist es scheißegal, für wen man ein Ding dreht - wichtig ist doch nur, was unterm Strich für einen selbst dabei rausspringt, oder?

Aber pass' auf: Die kleinen Fische versuchen stets den großen das Futter wegzuschnappen; es herrscht ein ständiger Kampf um die Vorherrschaft. Ich geb' Dir 'nen guten Rat: Lass dich nicht, egal von wem auch immer, ausnutzen und in seinen schmutzigen Krieg mit reinziehen, Kleiner! Bewahr dir immer deinen Stolz und vertraue nie-



○ Wer möchte, kann GTA 3 auch aus der klassischen PSOne-Perspektive spielen.



○ Anfangs fällt die Orientierung in der Großstadt noch etwas schwer.



◊ Dank Streamingtechnologie wird der Spieler in GTA3 nicht mit langwierigen Ladepausen gequält.



◊ Ein Colt für alle Fälle: Nur wagemutige Gangster nehmen den Luftweg nach Portland.

manden - nur dir selbst und der 9mm in deiner Jackentasche!

Kleiner Nebenerwerb

Das Leben als Krimineller ist wahrlich kein leichtes. Ab und zu bedarf es da etwas Abwechslung. Ich spreche da aus eigener Erfahrung. Außerdem möchte man sich auch mal etwas nebenher verdienen. Schließlich ist man ja unabhängig. Es ist nicht ganz legal, aber das dürfte dich ja ohnehin nicht stören. Klau' dir einfach ein Yellow Cab, einen Streifenwagen, einen Löschzug oder einen Krankenwagen und mach' einen auf Taxifahrer, Polizist, Feuerwehrmann oder Rettungssanitäter. Und schneller als du denkst, lachen dich vierstellige Dollarbeträge

von deinem Konto aus an. Liegt dir körperliche Arbeit überhaupt nicht, kannst du auch ein paar gestohlene Autos verhöckern oder dich als Stuntman versuchen.

Was für eine Stadt!

Liberty City mit seinen drei Stadtteilen Portland, Staunton Island und Shoreside Vale hat sich in den letzten Jahren ganz schön verändert. Früher war hier alles so steril und irgendwie flach. Aber seit der technischen Revolution sieht hier jetzt alles etwas anders aus. In dieser Stadt pulsiert das Leben, egal ob in den Straßenschluchten des Finanzdistriktes oder den dunklen Seitengassen Chinatowns. Hier gibt es soviel zu sehen, man weiß gar nicht, wo man zuerst hingucken soll.

Mach' dir nichts aus den Einwohnern. Sie sind

zwar weitaus gesprächiger und aktiver als früher, dafür aber noch immer so unfreundlich und mürrisch wie eh und je. Vielleicht liegt es ja am Wetter. Es regnet hier leider sehr oft, aber das stört mich nicht weiter. Hast du schon einmal einen Sonnenaufgang von Staunton Island aus beobachtet, wenn sich die goldene Scheibe langsam über den Horizont schiebt, ihre Strahlen die Straßen in ein sanftes orange tauchen und sich in den Regenpfützen leicht die Häuser und Autos widerspiegeln? Nimm dir die Zeit, es lohnt sich!



FAZIT

An GTA 3 gibt es kaum etwas auszusetzen. Die Technik beeindruckt auf der ganzen Linie, ebenso wie der Detailreichtum. 73 Missionen, zahlreiche Extras, die schier unendlichen Möglichkeiten, die euch das Spiel bietet, sowie die filmreife Präsentation werden euch über Wochen hinweg vor den Bildschirm fesseln. Einzig der derbe Hintergrund könnte tugendhaften Menschen etwas sauer aufstoßen.

Aber Kriminalität hin oder her, in GTA 3 geht es nicht um Moral, sondern um Spielspaß und Freiheit. Und mal ehrlich, gibt es ein wohl aufregenderes und abwechslungsreicheres Leben als das eines Ganoven? Trotzdem sollte man nie vergessen: Verbrechen lohnt vielleicht in den virtuellen Welten der PS2, im realen Leben jedoch nicht!

GTA 3 offeriert dem Zocker die ungeahnten Spielewelten, von denen in der PS2-Werbung immer die Rede ist. Ein Angebot, das ihr nicht abschlagen könnt!

POSITIV

• Alles, bis auf das...

NEGATIV

• ... ungenaue Waffenhandling

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Crime Sim	Hersteller	Take 2 Interactive
			www.take2.com
Entwickler	DMA Design		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	2. November		

GRAFIK 89 %

SOUND 91 %

RATING **92%**



◊ Selbst die Wasserwege um Liberty City sind nicht vor euch sicher.



◊ Die drei Stadtteile erreicht ihr entweder mit dem Auto, dem Schiff oder der U-Bahn.



Christian Blendl

TIME CRISIS II

Die Welt am nuklearen Abgrund: Keith Martin und Robert Baxter melden sich als letzte Hoffnung zur Stelle.



○ Selbst der härteste Lack wird hier mindestens einen Kratzer davon tragen.



○ Dank i.LINK könnt ihr auf den Splitscreen verzichten. Zweiter TV muss her.

PS2 Bei diesem Lichtpistolen-Geballer direkt aus der Spielhalle wird scharf & pausenlos geschossen: Wahlweise mit der neuen PS2-Lightgun „G-Con 2“ oder dem betagten PSone-Vorgängermodell „G-Con 45“ ballert ihr auf Gangster, die einen teuflischen Plan verfolgen. Die Bosse der Kriminellen kennen dabei keine Skrupel – das dürft ihr in vielfältigen Zwischensequenzen live mitverfolgen. Der Multi-Millionär Ernesto Diaz und Wild Dog, sein Mann fürs Grobe, wollen mit Hilfe von gestohlenen Militärsatelliten nukleare Waffen einsetzen. Die beiden Superagenten Keith Martin und Robert Baxter müssen den Wahnsinn rechtzeitig stoppen, und nebenbei auch die als Geisel gehaltene Spionin Christy Ryan aus den Klauen des Syndikats befreien.

Teamwork rettet die Welt!

Das besondere an diesem eigentlich simplen Ballerspiel ist die taktische Komponente, die sich aus den Zweispielermodi per Split-Screen

oder i-Link (mit zwei Konsolen) ergibt. Tretet ihr alleine gegen die wild feuernde Meute an, übernimmt der Computer die Rolle des zweiten Agenten. Im Teamwork arbeiten sich die beiden Agenten Schritt für Schritt voran, geben sich Deckung oder feuern mit geballter Kraft auf gefährliche Bosse. Achtet darauf, euren Partner in der Hitze des Gefechts nicht zu treffen, sonst gibt's Punktabzüge! Ihr dürft sowohl mit dem DualShock2-Controller als auch mit der neuartigen Lichtpistole „G-Con 2“ ran an den Feind. Die Namco-Gun gibt es alternativ im Komplettpaket mit dem Spiel zum Preis von 170 Mark. Eine Menge Geld, zugegeben, doch ohne Lichtpistole seht ihr trotz der guten Analog-Steuerung gegen die oft aus entfernten Winkeln feuernden Schurken kein Land. Spielt deshalb entweder mit Lichtpistole oder gar nicht. Die Namco-Ballermänner arbeiten dank Videokabel-Anschluss am Ausgang der PS2 sehr präzise und erlauben beeindruckende Scharfschützen-Aktionen. Selbst wenn besonders gewiefte Sniper aus großer Distanz auf euch

anlegen – mit ruhiger Hand eliminiert ihr die Gefahr im Handumdrehen! Die Steuerung hat aber auch Finessen zu bieten. Per Knopfdruck geht euer Charakter automatisch hinter Mauern, Fässern oder anderen Barrikaden in Deckung, um gefährlichen Salven auszuweichen und gleichzeitig nachzuladen. Neueinsteiger üben den Umgang mit der Plastikkanone vor dem bleihaltigen Einsatz im Agententraining und mehreren Übungs- und Einzelspielen („Shootaway 2“, „Quick & Crash“, „Agententraining“ etc). Dort feuert ihr auf Klappscheiben, Tontauben oder Pappkameraden und erhaltet Bewertungen eurer Leistung. Seid ihr nach ausreichenden Schießübungen einsatzbereit, wählt ihr den Menüpunkt „Arcade“, in dem ihr die komplette Handlung der Rettungsaktion miterlebt.

Mit Dauerfeuer hinterher!

Egal ob beim Anfang der Schlacht in einer Kleinstadt oder bei aufregenden Verfolgungsaktionen per Schnellboot: Ihr kennt kein Pardon! Sobald sich die maskierten



○ Wegen der Tarnkleidung sind die Soldaten nur schwer zu erkennen.



○ Zeitlich müsstet ihr es schaffen, denn die Bahn hat ja nie Verspätung!



Typen aus der Deckung wagen und auf euch anlegen, knallt ihr ihnen kompromisslos Kugeln entgegen. Dabei werden treffsichere (und schnelle!) Schützen belohnt: Je öfter ihr die Kerle trifft, desto mehr Belohnung hagelt es; allerdings ist es für chronische Vielschieser vom Typ John McClane kniffliger, das immer knappe Zeitlimit einzuhalten. Denn wie in allen Teilen der Serie heißt es „Game Over“, wenn der Zähler am unteren Bildrand abgelaufen ist. Besonders gefährlich sind die zielsicheren roten Feinde sowie tarnfarbene Söldner, die mit Macheten und Handgranaten für extreme Gefahr sorgen. Doch trotz eurer Schießkünste scheinen die Ganoven über eine ganze Armee von Soldaten zu verfügen. Die Terroristenbrut verfolgt ihr nämlich durch ein Waldstück bis zu einem Zug, den ihr gerade noch erreicht. Es entbrennt ein wilder Kampf um jedes Abteil; am Ende gilt es, den schier unmenschlichen Boss zu vernichten, der mit Atomraketen (!) auf Euch einprügelt. Dann geht die Rettungsmission auf einer scheinbar friedlichen Ölbohrplattform in ihre entscheidende Phase. Dort lauern auch die beiden Drahtzieher Ernesto Diaz sowie Wild Dog – und sie haben jede Menge Sprengstoff mit dabei. Hoffentlich gelingt es

Habt ihr den Arcade-Modus erfolgreich durchgespielt, wartet im Bonusspiel „Crisis Mission“ weitere kurze Baller-Episoden auf eure Schießkünste. Ihr erledigt dort unter enormem Zeitdruck haarige Rettungs- und Vernichtungsmissionen; und solltet tunlichst die zahlreichen Geiseln verschonen. Das Ganze ist ein netter Bonus, der aber am Hauptmanko von „Time Crisis II“ nichts ändert: das Ganze ist mit einer Spielzeit von etwa 20 Minuten schlichtweg zu kurz. Durch aufwändige Action, dezent unterschiedliche Perspektiven der beiden Agenten und viele versteckte Bonusziele bleibt das Spiel aber trotzdem ein packendes Action-Event. Insbesondere wenn ihr per Link-Kabel-Verbindung zu zweit die Terroristen wegblast, kommt viel Motivation auf. Weniger gelungen ist der Splitscreen-Modus; hier sind die Bildfenster so klein, dass kaum noch vernünftiges Zielen möglich ist – von unleserlichen Punktanzeigen ganz zu schweigen.



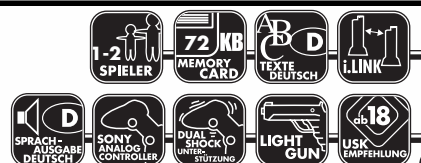
Das Manko des Spielhallen-Hits ist der viel zu geringe Umfang, an dem auch die liebevollen Bonus-Episoden nur wenig ändern. Der Spaß ist leider viel zu schnell vorbei; allerdings macht das Ganze wirklich durchgängig einen Heidenspaß; Längen oder nervige Stellen haben sich die Designer zum Glück gespart. Klarer Fall: Wenn ihr öfters zu zweit ballern wollt, müßt ihr das Teil haben. Doch auch für Spielhallenfans, die auf 1:1 umgesetzte Hardcore-Action stehen, sollten zugreifen, denn „Time Crisis II“ ist unbestritten das beste Spiel, das das Genre zu bieten hat!

- Sehr kurze Nettospielzeit
- Leicht flimmernde Grafik
- Viel zu kleine Bildfenster im Split-Screen

System	PlayStation2		
Genre	Lightgun-Shooter	Hersteller	SCEE
	www.playstation.de		
Entwickler	Namco		
Preis	ca. 119,- DM		
	169,- DM im Bundle mit „G-Con 2“-Lichtpistole		
Erhältlich ab	sofort		



GRAFIK		72 %
SOUND		69 %
RATING		79 %



Heiko Strobel

HALF-LIFE (dt.)

Wenn der Alltag schon mal aus den Fugen gerät - dann gleich richtig.



Radioaktiv verseuchte Flüssigkeit bedeutet den sofortigen Tod.



Jederzeit kann der Spielstand gesichert werden.

PS2 Nachdem Half-Life (dt.) 1998 schon auf dem PC frischen Wind in das damals angestaubte Ego-Shooter-Genre geblasen hat, versucht man es nun gleichermaßen auf der PlayStation2. Ursprünglich war der Megaseller auch für Dreamcast geplant. Aufgrund der veränderten Marktsituation wurde dieses Vorhaben allerdings eingestellt. Ein Grund für den immensen Erfolg war mitunter die filmreife Story, auf welcher das Action-Spektakel basierte; und genau mit derselben

Geschichte möchten Valve und Gearbox Software die PS2-Konsolisten einfangen.

Soll ich noch mal?

Doch warum sollte sich ein „altbackener“ Handlungsablauf nochmals so gut verkaufen? Randy Pitchford, Gearbox Software, meinte: Das 128-Bit-Abenteuer von Half-Life (dt.) sei nicht darauf ausgelegt worden, Computer-Freaks nochmals zu ködern. Man gehe davon aus, dass ein Großteil der Konsolenbesitzer, die sich

den Titel zulegen, ihn auch noch nicht kennen. Trotzdem wird es einige Kaufanregungen für PC-User geben. Sämtliche Territorien sind generalüberholt und bieten neben einer besseren, detailreicheren Grafik auch größere Umgebungen. Somit werden nie gesehene Spielabschnitte vorzufinden sein. Die Charaktere besitzen gegenüber dem grafisch aufgemotzten Half-Life (dt.): High-Definition-Pack (PC) eine doppelt so hohe Auflösung. Des Weiteren begleitet den PS2-Ableger ein



Mit dem Bezwingen des Decay-Modus schaltet ihr neue Charaktere und Level für den Deathmatch-Modus frei.



Verschnaudpause oder was? Auch die Gegner haben nicht unbegrenzt Munition und müssen nachladen.



○ Schleicht ihr euch zu laut an, bemerken euch die Kontrahenten. Deren Schüsse durchlöchern das Blech des Lüftungsschachts wie Butter.

exklusiver Multiplayer Mode, Half-Life-Decay.

Unverhofft kommt oft

Wie gehabt schlüpft ihr in die Rolle von Gordon Freeman. Er ist ein junger Forscher, der in den Laboratorien für anomale Materialien arbeitet. Tief im Inneren einer unbenutzten Raketenbasis befindet sich die staatliche Forschungseinrichtung Black-Mesa. Dort arbeitet man derzeit an einem streng geheimen Projekt. Da ihr eher die Tätigkeit des Kaffee-kochenden Praktikanten in besagtem Institut habt, ist eure Kenntnis über die laufenden Projekte ziemlich eingeschränkt. Als ihr an einem weiteren normalen Arbeitstag eurer Tätigkeit nachgeht, passiert ein schreckliches Unglück. Eigentlich sollten nur einige anomale Materialien einer Routineprüfung unterzogen werden, doch was letzten Endes dabei herauskam, war die Zerstörung von Raum und Zeit. Durch ein Portal sind Horden von Kreaturen geschlüpft. Alles was ihr hört, sind Schreie,

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

Forscher als Ramboersatz

Neben jeder Menge Aliens müsst ihr zu eurem Entsetzen feststellen, dass auch die



○ Eure Feinde nutzen jede Kiste aus, um dahinter Schutz zu finden.



○ Riesensauerei! Im Splitscreenverfahren seht ihr lediglich das Crosshair, aber nicht eure ausgerüstete Waffe.

DIE ERFOLGREICHE VERWANDTSCHAFT VOM PC

Als Gabe Newell und Mike Harrington die Entwicklerfirma Valve gründeten, dachten sie nicht im Entferntesten daran, dass sie 1998 mit ihrem Debüt-Produkt Half-Life (dt.) eines der erfolgreichsten, wenn nicht sogar eines der besten Spiele auf den Markt bringen würden.

HALF-LIFE (dt.)

Ballerspielen gab es auf dem PC zuhauf, aber Valves Titel wartete mit einer filmreifen Story auf und hauchte dem angestaubten Genre neues Leben ein. Die Geschichte, zusammen mit dem exzellentem Gameplay und einer hochintelligenten KI hieften das Action-Spektakel an die Spitze. Half-Life (dt.) konnte insgesamt über 50 Game-of-the-Year-Awards einheimen und gehört noch immer zu den meistverkauften Spielen aller Zeiten.



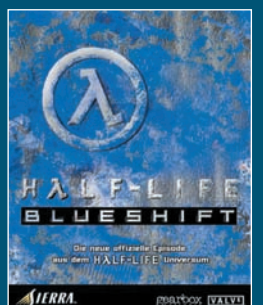
HALF-LIFE (dt.): OPPOSING FORCE

Nur ein Jahr später kam das erste Add-On zu Valves Megaseller heraus. Was eine filmreife Story ausmacht, sind vor allem verschiedene Akteure. Dies machten sich die Entwickler von Gearbox Software (Half-Life (dt.): Opposing Force war das erste Projekt der 1999 gegründeten Firma Gearbox Software) in Zusammenarbeit mit Valve zum Vorteil. Der Erweiterungstitel versetzt euch zurück an denselben Schauplatz, doch diesmal erlebt ihr die Story in der Haut einer völlig anderen Person mit einer total neuen Aufgabenstellung.



HALF-LIFE (dt.): BLUESHIFT

Zwei lange Jahre verstrichen, bis das nächste Add-On für die PC-Gemeinde erschien. Erneut wird der Posten des Hauptdarstellers neu besetzt. Im neuesten Zusatz-Abenteuer für das Half-Life-Universum dürft ihr in die Rolle des Wachmanns Barney schlüpfen und an seiner Stelle die Ereignisse in der Forschungseinrichtung Black-Mesa erleben.



STICHWORT MULTIPLAYER

Nicht nur der Titel mit seinen Zusatz-Missionen bleibt eine Erfolgsstory sondergleichen, auch die Unmengen an Mods, die der Ego-Shooter bietet. Zu keinem anderen Spiel sind so viele Modifikationen erhältlich. Ist man im Besitz des Originals, so können die Mods kostenlos aus dem Internet heruntergeladen und nach der Installation gespielt werden.

Alljährlich veranstalten Sierra in Zusammenarbeit mit Entwickler Valve die Half-Life-Mod-Expo in San Francisco. Hier haben kleinere, unbekannte Programmierer die Chance, sich einen Namen zu machen und/ oder entdeckt zu werden. Leider wurde die diesjährige Veranstaltung aufgrund der schrecklichen Terroranschläge in New York und Washington auf unbestimmte Zeit verschoben.

HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE

Der wohl erfolgreichste Mod ist Counterstrike, welcher bereits als Kaufversion erhältlich ist. Das heißt, ihr benötigt nicht die Original-Version von Half-Life (dt.), um den Multiplayer-Titel spielen zu können. Bei Counterstrike müsst ihr euch für eine Seite entscheiden. Entweder ihr betretet als Terrorist oder als Counter-Terrorist das Spielfeld. Je nach Level müssen die Gesetzeslosen an einem vorgegebenen Punkt eine Bombe platzieren und ein Ziel in die Luft jagen, während die Gesetzeshüter damit beschäftigt sind, das Vorhaben um jeden Preis zu vereiteln. Im Gegenzug gibt es Runden, in welchen die Ordnungshüter den aktiveren Part übernehmen. Hier gilt es, Geiseln aus der Gefangenschaft der „Terrors“ zu befreien.



HALF-LIFE: TEAM FORTRESS

Der erste veröffentlichte Mod zu Half-Life (dt.). Aufgrund der verschiedenen Tätigkeitsfelder, die man im Spiel übernimmt, genießt auch dieser Titel eine riesige Fangemeinde. Hier könnt ihr die Rolle eines Mediziners, Ingenieurs, Soldaten, Leutnant etc. übernehmen. Taktische Kriegsführung ermöglicht längeres Überleben. Ist beispielsweise kein Mediziner in eurer Mannschaft, so können angeschossene Mitglieder auch nicht geheilt werden.

Das langersehnte Sequel Team Fortress 2: Brotherhood of Arms scheint sich allmählich zu einem Endlosprojekt zu entwickeln. Ursprünglich sollte die neue Multiplayer-Referenz im Jahre 2000 erhältlich sein; mittlerweile ist der Release allerdings im 2. Quartal 2002 gelandet.



◉ Gebäude auf der Welt Xen müssen ebenso infiltriert werden.



◉ Der Feind setzt euch hart zu. Ein Helikopter ist nur schwer vom Himmel zu holen.

Regierung euch feindlich gesonnen ist. Diese hat nämlich einen Einsatztrupp Marines und Attentäter mit folgender Order entsandt: Niemand darf den Forschungskomplex lebend verlassen – euch eingeschlossen! Ihr werdet es nicht leicht haben, der schlaun Feindesschar den Garau zu machen. Die Soldaten greifen meist gezielt in der Gruppe an, suchen hinter Kisten und Mauern Deckung und werden probieren, euch zu umzingeln. Ihr steht aber keineswegs mit bloßen Händen vor den Kontrahenten. Ein breitgefächertes Waffenarsenal wartet darauf, von euch im Kampf erprobt zu werden. Abgesehen von Standard-Schießprügeln wie Revolver, Schrotflinte und Maschinengewehr kann der Protagonist auf futuristische Wummen wie Ionen- oder Strahlenkanonen zurückgreifen. Organische Vernichtungsgeräte aus der Alien-Welt Xen werden euch natürlich auch in die Hände fallen. So feuert eine Art lebender Handschuh zielsu-

chende, organische Geschosse ab. Ebenso sind Handgranaten, Sprengstoff, Lasermminen und explodierende Käfer verfügbar.

Dual-Shock2 contra Maus

Genre-üblich wird der Protagonist aus der Ego-Perspektive gesteuert. Hierbei stellt sich nur die Frage, auf welche Art und Weise ihr eure Hetzjagd durch verwüstete Büroräume, große Lagerhallen, dunkle Lüftungsschächte, zerstörte Raketenabschussrampen oder unterirdische Eisenbahntunnel handhaben wollt. Konsolenbesitzer, die bisher noch nie mit Tastatur und Maus in Berührung gekommen sind, werden auch diesmal unter Garantie nichts vermissen, da die Tastenbelegung des Dual-Shock2-Controllers nahezu perfekt in Szene gesetzt worden ist. Mit dem linken Analog-Stick steuert ihr euren Charakter geradeaus bzw. rückwärts und vollführt Ausfallschritte nach links und rechts. Mit dem rechten Analog-Stick schaut ihr euch um. Das Steuerkreuz dient zum Waf-



◉ Nicht jede Tür könnt ihr öffnen. Es gilt, Wachmänner oder Wissenschaftler zu finden, die die benötigte Zugangsberechtigung haben.



⊙ Tödliche Angelegenheit! Laserbarrieren dürfen partout nicht unterbrochen werden.



⊙ Mittels Luftunterstützung könnt ihr sogar Mauern beseitigen. Es müssen lediglich die Koordinaten richtig angegeben werden.



FAZIT

Half-Life (dt.) wird es auf der Konsole schwerer haben, sich zu behaupten, da im Gegensatz zur PC-Version die Genrekollegen ebenfalls mit einer guten Story aufwarten. Doch egal ob der Titel aus alten PC-Zeiten noch im Regal steht oder auch nicht - eine Anschaffung lohnt sich allemal. Die Umgebungen sind überarbeitet worden und bieten eine Fülle an Detailreichtum. Sämtliche Charaktere erfreuen sich der polygonalen Erfrischungskur und agieren, dank der guten KI, meist recht schlau. Die Steuerung mit dem Dual-Shock2-Controller ist nahezu perfekt in Szene gesetzt worden. Zudem kann die Belegung der USB-Tastatur und -Maus frei konfiguriert werden. Die Framerate geht zwar ab und an noch kurzzeitig in die Knie, aber nie so schlimm, dass es ersten Einfluss auf das Spielgeschehen hat. Wem der Sinn nach neuen Ego-Shootern steht und wer Lust auf eine spannende Story gepaart mit exzellentem Gameplay hat, darf ohne Bedenken zugreifen. Der König des PCs ist da!

POSITIV

- Sicherung des Spielstands jederzeit möglich
- neuer Kooperationsmodus
- filmreife Story
- kluge künstliche Intelligenz
- Unterstützung von USB-Keybord und -Maus

NEGATIV

- stellenweise instabile Framerate
- im Splitscreen keine Waffe sichtbar
- keine deutsche Sprachausgabe

fenwechseln und mit den Shoulder-Buttons wird geschossen, gesprungen und sich geduckt. Der Supersprung wird auf der Konsole mit doppelter Betätigung des Sprungbuttons ausgeführt. Die restlichen Buttons dienen dem Benutzen von Gegenständen, dem Öffnen von Türen oder dem Nachladen der Waffe. Eingefleischte PC-Fanatiker können selbstverständlich Gebrauch von der Unterstützung der USB-Tastatur und -Maus machen. Nicht umsonst wird auf diese Art der Steuerung geschworen - sie ist einfach die bessere Variante. Solltet ihr auf einen Trupp Feinde stoßen, so verliert ihr mittels Analog-Stick zuviel Zeit beim Anpeilen der Rivalen und fangt euch wohl einige ungewollte Treffer ein. Mit der Maus kann viel schneller reagiert und auch präziser geschossen werden.

Exklusiv

Die beliebten Add-Ons des PCs wurden leider nicht mit integriert. Bei Opposing-

Force übernimmt ihr die Steuerung des Marine-Soldaten Corporal Shepard. Euer Auftrag: Alles töten, inklusive Gordon Freeman. Die Rolle eines Sicherheitsbeamten wird hingegen beim Blueshift-Add-On angetreten, der ebenso wie Gordon Freeman lediglich einen normalen und friedlichen Arbeitstag hinter sich bringen wollte. Die exklusive PS2-Multiplayer-Variante Half-Life-Decay bedient sich ebenfalls dieses Prinzips, die Geschehnisse aus den Augen anderer Personen neu zu erleben. In zwölf Missionen steuert ihr via Splitscreen die beiden weiblichen Black-Mesa-Angestellten Colette Green und Gina Cross durch die Alien-verseuchte Basis. Teamwork wird hier groß geschrieben. Nur zu zweit kann man manche Stellen in den jeweiligen Aufträgen überwinden. Es besteht auch die Möglichkeit, den Modus allein zu bewältigen. Mittels Tastendruck wechselt man die Steuerung der beiden Damen.



⊙ Die niedlichen Käfer könnt ihr als Waffe einsetzen. Einmal losgelassen, geht das Ungeziefer auf das nächste sich bewegende Ziel los und explodiert nach ein paar Sekunden.

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Half-Life (dt.)	88%	11/01
2. Red Faction	86%	07/01
3. Time Splitters	76%	12/00

PLAY DATEN

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

GRAFIK 82 %

SOUND 79 %

RATING **88 %**



Dirk Gemeinhardt

PRO EVOLUTION SOCCER

„'n Abend allerseits! Herzlich willkommen bei der spannendsten Partie des Jahres!“



PS2-Medienrummel um die Sportler.



Pro Evolution Soccer bietet eine Trainingsoption.

PS2 „Alle Jahre wieder: Fast zur gleichen Zeit treffen die Mannschaften von Konami und Electronic Arts aufeinander. Die zwei größten Konsolenfußball-Rivalen liefern sich bei jedem Aufeinandertreffen einen offenen Schlagabtausch. Dementsprechend sind auch die Lager in zwei Hälften gespalten. Das Herz der Fußball-begeisterten PlayStation-Fans schlägt entweder für die Pro-Evolution- oder die FIFA-Reihe. Werfen wir nun einen Blick in die Konami-Kabine...

Trikot-Tausch

Eine Menge hat sich seit dem Umzug vom PSOne- ins PlayStation2-Stadion getan. Die Polygon-Kicker sind kaum wiederzuerkennen. Vom Scheitel bis zur Sohle wurden die Ballartisten neu eingekleidet. Jedoch nicht von Sponsoren und diversen Sportartikel-Herstellern, sondern von den Tokioter Entwicklern von Konami.

Bereits vor dem Auftakt zur PlayStation2-Saison versprach Chef-Designer Naoya Hatsumi

verbesserte, noch realistischere Spieler-Modelle – und er hat Wort gehalten. Die Bitmap-Trikots der Spieler brauchen den Vergleich mit den Originalen nicht scheuen. Grund dafür: Zwischen dem Japan- und PAL-Anstoß beraumte man bei Konami ein Sondertraining an, um in puncto PlayStation2 im wahrsten Sinne des Wortes am Ball zu bleiben.

Hexenkessel

Die Mannschaften gehen auf den heiligen Next-Generation-Rasen. Erfreulicherweise treten beide Teams (Player 1 und CPU) vor ausverkaufter Kulisse an. Noch bevor der PS2-Budenzauber seinen Höhepunkt erreicht, herrscht auf den Tribünen eine ausgelassene Stimmung. Sogar die Zuschauer auf den billigen Plätzen

geizen nicht mit stürmendem Applaus. Es zählt sich wahrlich aus, dass sich Sound Designer Kosuke Soeda an der Stadion-Atmosphäre des englischen Erstligisten West Ham United orientierte.

Hinter den beiden Toren tauchen bengalische Feuer die Fanblöcke in ein kunterbuntes Farbenmeer – die riesigen Fahnen und Transparente der Anhänger sind in dichten Rauch gehüllt. Die Spannung steigt. Es sind jetzt nur noch wenige Augenblicke bis zum Anpfiff.

Und der Ball rollt!

Zu Beginn der ersten Halbzeit werden sich beide Mannschaften nach beschnuppern. Umso interessanter ist es, welcher PlayStation2-Trainer den besseren Riecher im Hinblick auf die Aufstellung hat. Offensiv oder Defensiv, Dreier- oder Vierer-Abwehrkette, Mann- oder Raumdeckung – all diese taktischen Entscheidungen spielen die nächsten 90 Minuten Fußball-Schicksal. Angriff der Platzherren aus rund 20 Meter Entfernung. Schuss. Das Ei zischt meilenweit am gegnerischen Gehäuse vorbei. Scheinbar haben die Akteure noch nicht begriffen, dass man bei Pro Evolution Soccer eine Lücke in der Abwehr suchen muss. Nur sauber herausgespielte Kombinationen bringen den



Tipp-Kick ist in verschiedenen luxuriösen Ausstattungen erhältlich.

Verspielter Fussballkult

1999 feierte Tipp-Kick sein 75. Jubiläum. Es ist an der Zeit, dem Spieleklassiker zu huldigen. Tipp-Kick verdanken wir dem Stuttgarter Apothekenmöbel-Hersteller Carl Mayer. 1924, ein Jahr nach der Erfindung, wirft Meyer das Handtuch, da die Blech-Kicker zu leicht kaputtgehen. Der schwäbische Uhren-Exportkaufmann Edwin Mieg kauft das Patent und macht sich damit in Schwenningen selbstständig. Sein Erfolgsrezept: Blei statt Blech (später dann Zink). Die wohl grotesksten Tipp-Kick-Anekdote: Dass die Vermarktung kein Kinderspiel ist, erfährt in den 80-er Jahren ein deutschstämmiger Importkaufmann in Ecuador. Als er die Spielekartons durch den Zoll bringen will, entbrennt ein Streit um Schmiergelder. Der Konflikt endet in einer Schießerei. Seitdem sind die Exportaktivitäten nach Südamerika auf Eis gelegt.

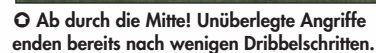


Bayern-Hasser Campino von den Toten Hosen ist bekennender Tipp-Kick-Fan.



Nach dem ersten Durchgang wird der Druck auf den Abwehrriegel des Konkurrenten immer stärker. Herrliche Ballstafetten reißen in die hinteren Reihe stellenweise riesige Löcher. Die Defensivspieler wissen sich in

Schnell zurück zum Geschehen, denn der Hausherr kontert. Es kommt zum unfairen Zweikampf. Der CPU-Libero zert am Trikot des angreifenden Mittelfeldregisseurs, will ihn umreißen. Doch zu spät. Der Goalgetter kann sich aus der Zwickmühle befreien, täuscht mit Links an, tippt kurz auf den Viereck-Button und zieht souverän am Sechzehner ab. Tooor! Dank der naturgetreuen Ballphysik zappelt das Leder im Netz. Was für ein Spiel!"



Lediglich die zu trocken ausgefallene Präsentation wird dem Fußball-Gourmet nicht immer schmecken. Der fade Beigeschmack erinnert vereinzelt an Bratwürste, die zu lange auf dem Grill des Stadion-Kiosks gelegen haben. Die authentische Soundkulisse samt der anpeitschenden Fan-Gesänge versucht die visuellen Schwachstellen gekonnt zu verdecken. PS2-Besitzer, auf die das Motto „Fußball ist unser Leben“ zutrifft, kommen um eine Anschaffung nicht herum.

NEGATIV

- hoher Realismusgrad
- packendes Spielprinzip
- ausgetüftelte Steuerung
- wenig Mannschaften
- sterile Präsentation
- teilweise abgehackte Animationen

Titel	Rating	Test in play
FIFA 2002	86%	11/01
TIF: This is Football	86%	10/01
FIFA 2001	86%	12/00

System	PlayStation2		
Genre	Adventure	Hersteller	Konami of Europe www.konami-europe.com
Entwickler	KCE Tokyo		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	November		



Dirk Gemeinhardt

FIFA 2002

Ist die EA-Mannschaft besser als ihr Ruf? Wie fällt die Standortbestimmung der Entwickler-Elf aus?



Die Gesichter der Athleten erinnern nur schemenhaft an die Vorbilder.



Neu! Bei längeren Sprints geht den Profis die Puste aus.

PS2 Samstag, 6. Oktober 2001, 14.35 Uhr. Auf einer Wohnzimmer-Couch irgendwo in Bayern. Für ganz Fußball-Deutschland geht es heute um die Wurst. An diesem Wochenende muss das Völler-Team endgültig das Ticket zur WM 2002 in Japan und Südkorea lösen. Noch bange anderthalb Stunden bis zum Anstoß in der Schalke-Arena. Ausreichend Zeit, das Schicksal der DFB-Garde selbst in die Hand zu nehmen. PlayStation2-Schublade auf, das neue FIFA 2002 rein – kann die deutsche Nationalmannschaft ihren Heimvorteil für einen Sieg nutzen?

Grazile Kaisergrafik

Die 35-m²-Single-Bude verwandelt sich in ein brechendes volles Stadion, denn die animierten Bitmap-Anhänger beider Teams sind vollkommen aus dem Häuschen. In der

dreidimensionalen, außerordentlich detaillierten Wettkampfarena herrscht Dolby-Surround-Jubel, -Trubel, -Heiterkeit. Der brodelnde Hexenkessel droht bereits vor dem Anpfiff überzukochen. Hoffentlich steigen nicht gleich die Nachbarn auf die Barrikaden.

Dem passionierten FIFA-Stadionbesucher fällt sofort auf, dass die Electronic-Arts-Architekten etliche Umbauten vorgenommen haben. Vor allem die neuen gleißenden Scheinwerfer rücken den Fußball-Tempel ins rechte (Echtzeit-)Licht, zumal Schattenspiele das gepflegte Geläuf zum Leben erwecken. Man möchte meinen, der Platzwart hat das Texturen-Grün mit der Nagelschere geschnitten.

Massiver Abwehrblock

Probieren geht über Studieren: Nach der Schlappe gegen England muss gehandelt werden. Wir können uns nicht nur auf die Schützenhilfe von Sirtaki-Otto und seinen Kickern vom Peloponnes verlassen. Zum

Glück enthüllte am Tag zuvor Deutschlands bekannteste Tageszeitung im Sportteil die DFB-Strategie. Fuck! Die liegt doch schon im Müll, oder? Noch vor dem Anpfiff wird im zweckdienlichen Team-Management-Menü die Defensive durch einen vierten Mann verstärkt. Was für „Tante Käthe“ gut ist, kann für den FIFA-2002-Trainer nur noch besser sein. König Fußball regiert die folgenden 90 Minuten. Die Spieler kommen auf den Platz. Der Look von Kahn & Co. schaut noch pompöser aus als beim PlayStation2-Derby vor knapp einem Jahr. Kapitäns-Binde, langärmeliges Trikot, farbige Fußballschuhe – die Präsentation ist erstklassig.

Häufige Fehlpässe

Als alter FIFA-Hase wird es sicherlich ein Kinderspiel sein, die Finnen abzuschießen. Tore werden gegen diese Gurkentruppe wie reife Früchte von den Bäumen fallen. Doch

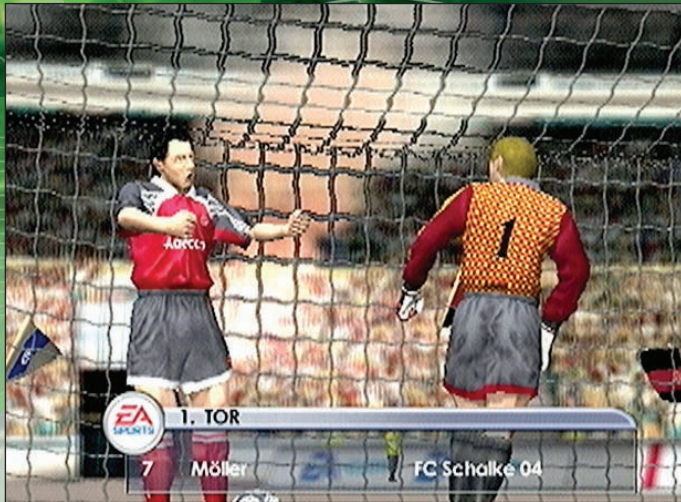


Damenwahl! Anfang der 80-er Jahre hatten es weibliche Kicker noch schwer.

Was macht eigentlich...

...MANNI, DER LIBERO?

Nachdem Thomas Ohrner als Timm Thaler sein Lachen in der gleichnamigen ZDF-Weihnachtserie (1979) dummerweise für 'nen Appel und 'n Ei an Baron de Lefouet verschertelt hatte, musste sich der Jungstar nach einer anderen Einkommensquelle umschauen. Als talentierter Ruhrpottkicker ließ er unter dem Decknamen „Manni, der Libero“ den Rubel rollen. Der Platzhirsch mit der Assi-Frisur steigt in den 13 Episoden (Erstausstrahlung: 1981) vom Straßenbolzer zum Jugendländerspieler auf. Heutzutage moderiert der gebürtige Münchner allerlei Radio- und Fernsehshows und bricht vielen Schwiegermüttern damit das Herz.



○ Auf den meisten Trikots findet man die echten Sponsoren wieder.



○ TV-gerecht: Die automatischen Replays zeigen jeden Höhepunkt an.



○ Durch die FIFA-Lizenz werden die Fußballer mit ihrem richtigen Namen vorgestellt.

weit gefehlt: Beim ersten Ballkontakt wird man nicht nur durch den Dual-Shock2-Controller wachergetübelt; denn der Rückpass von Gerard Asamoah auf Jens Jeremies verfehlt sein Ziel und kullert ins Seitenaus auf Höhe des Anstoßkreises. Was ist denn hier los?

Langsam dämmert es: Die EA-Leute um Producer Kerry Whalen haben das Schuss- und Passsystem über den Haufen geschmissen; der Ball fliegt nicht mehr wie am Schnürchen gezogen zum Empfänger. Weitsicht, Timing und das nötige

Quäntchen Glück sind nun das A und O für jedes Zuspiel. Aus dem erhofften Torreigen wird wohl in dieser Spielhälfte nichts mehr werden; zu oft rutscht das Leder den PS2-Alemannen über die Schlappen.

Der Druck wächst!

Ein Biss von der labbrigen Pizza, ein paar Schluck vom brühwarmen Aldi-Dosenbier – und weiter geht's. Deutschland muss um jeden Preis gewinnen, ansonsten ist der Zug zur WM 2002 abgefahren. Hoffentlich verkommen die zweiten 45 Minuten nicht zum Schlafwagenfußball.

Jedoch erlangen die 128-Bit-Sportskanonen, dank der beinahe unveränderten Buttonbelegung, in der restlichen Zeit immer mehr Ballsicherheit. Maßgeschneiderte Flanken und präzise Pässe made in Germany stiften bei den Skandinaviern Unruhe. Eigentlich wäre es an der Zeit, einen Gang höher zu schalten, um den Führungstreffer zu erzielen. Doch EA Sports hat überraschenderweise die drei IGM-Taktiken in der Umkleidekabine gelassen. Der schnelle Tempowechsel auf (Select-)Tastendruck gehört leider der Vergangenheit an.

Die Abwehr ist im Laufe der Begegnung löchrig wie ein Schweizer Käse geworden. Finnlands Schlussmann spitzelt im letzten Augenblick einen Schuss aus der zweiten Reihe über das Gebälk. Sebastian Deisler führt den Eckstoß aus. Eine hohe Reingabe mit viel Effet touchiert Bierhoffs gekonnt modellierte Fönfrisur – und landet im langen Eck. Tooor! WM 2002, wir kommen!



FAZIT

EAs große Stärke ist glasklar die FIFA-Lizenz. Des Weiteren löst der grafische Feinschliff La-Ola-Wellen aus. Vor allem die willkommene Überarbeitung des Pass- und Schuss-Systems erntet Applaus. Somit gleicht endlich nicht jede Partie einem Schützenfest.

Dennoch sollte den Konsolisten bewusst werden, dass es sich bei FIFA 2002 nicht um Rasenschach handelt. Der Spaß am schön anzuschauenden Traumfußball und die Freude am Spielen sind allemal die ca. 120 DM Eintrittsgeld wert.

Trotz des tollen Gastspiels von FIFA 2002 entschied sich play, den Sound nicht zu bewerten. Electronic Arts schickte eine Test-Version mit englischen Kommentatorenstimmen ins Rennen. Darum wird es einen zusätzlichen Nachtest in der nächsten Ausgabe geben – Fußballer-Ehrenwort.

POSITIV

- FIFA-Lizenz
- verbessertes Gameplay
- fulminante Grafik

NEGATIV

- wenig Einstellungsmöglichkeiten
- KI mit kleinen Denkfehlern
- unrealistisches Ballverhalten

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. TIF: This is Football 2002	86%	10/01
2. Pro Evolution Soccer	85%	11/01
3. FIFA 2001	86%	12/00

PLAY DATEN

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

GRAFIK 88 %

SOUND NICHT MÖGLICH

RATING 86 %



DER GROSSE



PRO EVOLUTION SOCCER

GRAFIK 81%
SOUND 83%
RATING 85%



SCHIESSEN

Mit Schussanzeige. Toreschießen ist trotzdem kein Kinderspiel.



Die gold

TIF: THIS IS FO

Wer sich nicht zwischen Pro Evolution Soccer und FIFA 2002 entscheiden kann, der ist am besten bei TIF: This is Football 2002 aufgehoben. Actiongeladen und anspruchsvoll zugleich, bildet das bereits erhältliche Edel-Gebölze den Spagat zwischen beiden Titeln. Zwar rennen die Spieler nur mit der FIFPro-Lizenz (keine richtigen Vereinsnamen, Spielernamen stimmen überwiegend) dem Ball hinterher, da-

STANDARTSITUATIONEN

Realismus pur! Mit Schussanzeige. Bälle lassen sich stufenlos anschneiden.



SCHIEDSRICHTER

Strenge kann nicht eingestellt werden. Schiri fehlt auf dem Spielfeld.



BALLPHYSIK

Erstklassig! Die Kugel rollt und fliegt wie das richtige Leder.



TRICKS

Übersteiger, drei Dribbelvarianten und Sprung über grätschende Angreifer.



KAMERA

Neun gut gewählte Perspektiven. Keine Nachregelung möglich.



TEAMS

„Nur“ FIFPro-Lizenz. Keine richtigen Vereinsnamen. 53 National- und 35 Vereinsmannschaften.



MODI

Einzelspiel, Liga, Pokal (6x), Meisterliga, Training (!).



STADIEN

Acht grafisch akzeptable Arenen. Zum Teil original Bauwerken nachempfunden.



PASSEN

Langer Pass, kurzer Pass und tödlicher Pass – alles ohne Schusshilfe.



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Jeder Kicker hat einen hohen IQ. Die Spieler haben den Kopf nicht nur zum Haarschneiden.



PUBLIKUM

Original Fan-gesänge. „Live aus dem Stadion“-Feeling.



TAKTIK

Für Fußballstrategen mit Trainerschein eine Offenbarung!



VERGLEICH



FIFA 2002

GRAFIK 88%

NICHT MÖGLICH!

RATING 86%



FIFA 2001

FIFA 2002

SCHIESSEN

Nun mit Schussan-
zeige. Gefühlvolle
Lupfer und satte
Schüsse lassen sich
besser dosieren.

KOMMENTATOREN

Keine Aussage
möglich. Hoffentlich
greift „Poschi“ nicht
mehr zum Mikro.

TEAMS

Das einzige Spiel
mit FIFA-Lizenz! 75
National-Teams
und 16 Ligen (ca.
400 Teams) mit
echten Vereins- und
Spielernamen.

MODI

Freundschaftsspiel,
FIFA-World-Cup-
Qualifikation, Liga-
Saison und 7
Turniere.

ANIMATIONEN

Das Motion-
Capturing zahlt sich
aus! Lebensechte
und flüssige
Bewegungsabläufe.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Besser als beim
Vorgänger. Die CPU-
Spieler denken
stellenweise noch
nicht genug mit.

BALLPHYSIK

Besser als beim
2001er Vorgänger.
Der Ball verhält sich
deutlich realistischer.

STADIEN

Fünf grafisch
beeindruckende
Arenen. Grundrisse
stimmen nicht mit
echten Bauwerken
überein.

PUBLIKUM

Annähernd die
gleichen Fan-Ge-
sänge wie bei FIFA
2001. Dennoch eine
Bombenstimmung.

STANDARTSITUATIONEN

Wieder mit hilfreich-
er Schussan-
zeige. Der Ball lässt sich
nicht mehr stufenlos
anschnitten.

TRICKS

Die „brasiliani-
schen“ Kabinett-
stücken wurden bis
auf den Über-
steiger reduziert.

PASSEN

Das neue Zuspiel-
Prinzip (mit
Schussan-
zeige)
macht FIFA etwas
realistischer.

SCHIEDSRICHTER

Die Strenge des
Unparteiischen kann
in elf Stufen
eingestellt werden.

KAMERA

Acht Perspektiven mit stufenloser Regulierung.

TAKTIK

IGM fehlt. Das Team-Management dringt nicht
tief in die Materie ein.

mArk-Liebold

TOP GUN

Combat Zones

"Sie sind die Elite. Die Besten der Besten.
Wir machen sie noch besser!"



○ Vor allem Fabrikanlagen sind besonders detailliert in Szene gesetzt.



○ Das Tarnmuster der Maschinen ist immer der Umgebung angepasst.

PS2 Millionen von Menschen pilgerten 1986 in die Lichtspielhäuser, um die wohl actiongeladene Liebesschnulze der 80er Jahre zu sehen: „Top Gun“. Während die männlichen Kinobesucher dem nächsten Luftkampf entgegenfieberten, verloren die weiblichen Zuschauer ihr Herz an den adretten Tom Cruise. Selbst nach 15 Jahren sind die schneidigen Navy-Piloten noch ein Thema; und zwar nicht nur im Abendprogramm der Privatsender, sondern auch auf der PlayStation2.

Schüsse statt Küsse

Die ersten virtuellen Top-Gun-Piloten standen bereits auf dem NES ihren Mann. Nach

Konami sicherte sich nun der englische Entwickler Titus die Lizenz an dem Paramount-Streifen und präsentiert mit Top Gun: Combat Zones die langerwartete zweite Videospieladaption des Blockbusters.

Bei Top Gun: Combat Zones handelt es sich nicht um eine haargenau Umsetzung des Films. Weder Hintergrundstory noch Charaktere stimmen mit denen des Kultstreifens überein. Einerseits sehr schade, da sicherlich viele Zocker nur allzu gern die Rolle von Lieutenant Pete 'Maverick' Mitchell geschlüpft wären. Auf der anderen Seite jedoch durchaus nachvollziehbar, da die magere Story des Films kaum als Basis für ein actiongeladenes Spiel dienen würde. Stattdessen spinnt Top Gun:

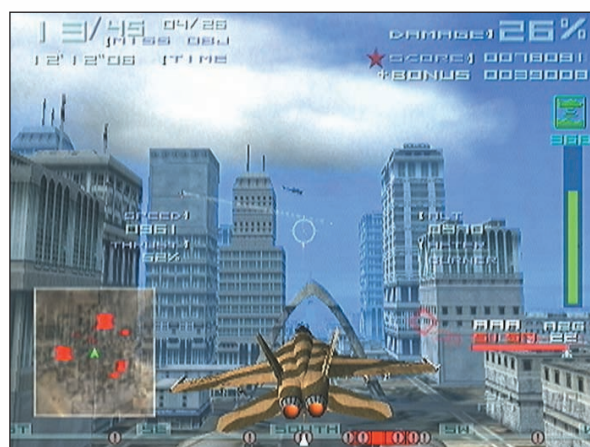
Combat Zones sein eigenes Szenario, vollkommen ohne Herzscherz-Plänkeleien, dafür aber mit um so mehr Action.

Bandit auf 8 Uhr!

Top Gun: Combat Zones wartet mit drei Kampagnen auf. Jeder Feldzug deckt eine bestimmte Zeitepoche der amerikanischen Historie ab. Die ersten Missionen entführen euch in die frühen siebziger Jahre, der Einsatzort: Südostasien. Anschließend muss der Spieler die Golfregion befrieden. Während die ersten beiden Missionsstränge einen geschichtlichen Hintergrund aufweisen, ist die dritte Kampagne vollkommen fiktiv. Dort ist es eure Aufgabe, in den eisigen Polarregionen Russlands für Frie-



○ Einem Adler gleich stürzt sich die Phantom aus dem Himmel herab auf ihr Ziel.



○ Fun in the Sun: Die Golf-Missionen erinnern an alte CNN-Fernsehübertragungen.



Der Luft-Boden-Kampf überwiegt in Top Gun: Combat Zones deutlich.



Während der Luftkämpfe muss der Pilot sehr schnell reagieren können.

den zu sorgen.

Durch den arcadelastigen Charakter des Spiels sind die Aufträge relativ geradlinig, wenn auch alles andere als einfach. Hauptsächlich gilt es, feindliche Flugzeuge vom Himmel zu holen und Bodenziele wie Panzer, Schiffe, Züge oder Brücken zu zerstören. In jeder Mission gibt es Primär- und Sekundärziele, wobei für einen erfolgreichen Missionsabschluss nur die Hauptangriffspunkte zerstört werden müssen. Je schneller ihr den Feinden Einhalt gebietet, desto mehr Punkte wandern auf euer Konto. Das fleißige Sammeln der Zähler sollte man nicht unterschätzen, denn nur erfahrene Piloten erhalten die Chance, sich einen der Bonus-Jets in ihren Hangar zu stellen.

Mach 1,3!

Anfänglich steht euch für eure Missionen ausschließlich die F-14 Tomcat zur Verfügung. Nach dem erfolgreichen Abschluss einer Kampagne erhaltet ihr einen weiteren Jet (F-18 Hornet, F-22 Raptor). Neben den drei Standardflugzeugen verstecken

sich noch fünf weitere Maschinen im Auswahlmenü (F-4 Phantom, JSF, YF-23, MV-22 Osprey, AV-8B Harrier), diese müssen jedoch erst freigespielt werden. Der Unterschied zwischen den Düsenjägern liegt in der Geschwindigkeit, Wendigkeit und Panzerung.

Bevor ihr euch in das Cockpit eines Kampfjets schwingen dürft, müsst ihr zunächst einmal ein paar Flugstunden nehmen. In einfachen Trainingsmissionen wird der Spieler mit den Grundzügen des Luft- und Bodenkampfes sowie der Steuerung vertraut gemacht. Das Handling der Maschinen ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig. Die Flugphysik ist weder arcadelastig noch wirklich realistisch, sondern eine Mischung aus beiden Varianten; nach einiger Zeit steuert man die Jets jedoch kinderleicht durch zerklüftete Schluchten und über weitaufwändige Bergzüge.

Zielgebiet

Wie es sich für einen arcadelastigen Actionshooter gehört, besticht Top Gun: Combat Zones durch seinen rasanten Spiel-

fluss. Ohne Verzögerungen brausen die Jets im Tiefflug über die Einsatzgebiete. Hierbei fällt besonders auf, dass Häuser und Industrieanlagen nicht wie bei vergleichbaren Spielen durch simple Texturen, sondern durch teilweise sehr aufwändige Polygonmodelle dargestellt sind. Einem realistischen Nachtflug über den dunklen Straßen von Bagdad mit seinen Minaretten und dem berühmten Triumphbogen steht somit nichts mehr im Weg. Leider hat dieser Detailreichtum seinen Preis. In den Krisengebieten herrscht stets dichter Nebel, der die langsam aufblendende Grafik verstecken soll.

FAZIT

Wer glaubt, dass er zu Kenny Loggins Top-Gun-Hymne "Danger Zone" den Himmel unsicher machen kann, wird enttäuscht werden. Zwar liegt die Lizenz vor, der Kultsong wird aber, genau wie die Online-Option und die original Filmsequenzen, erst im zweiten Teil Spielerherzen erfreuen.

Obwohl sich Top Gun: Combat Zones nicht an der filmischen Vorlage orientiert, kommen Fans von Maverick und Goose durchaus auf ihre Kosten. In den 36 Missionen können sich Nachwuchspiloten in bester Kampfjet-Manier einem actiongeladenen Rausch der Geschwindigkeit hingeben; der Anspruch bleibt dabei aber leider etwas auf der Strecke. Die Missionen sind zwar nicht gerade simpel, jedoch in den Grundzügen zu ähnlich aufgebaut. Aber etwas anderes darf man von einem Arcadeshooter ja auch nicht erwarten.

POSITIV

- 36 Missionen
- actionorientiertes Gameplay

NEGATIV

- Nebelschwaden
- nicht sehr viel Abwechslung

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Shooter	Hersteller	Virgin Interactive
			www.vid.de
Entwickler	Titus		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	November		

GRAFIK 76 %

SOUND 67 %

RATING **76 %**



Der Harrier ist in der Lage, seine Geschwindigkeit soweit zu verringern, dass er fast auf der Stelle schweben kann.



NHL HITS

2002

A screenshot from the video game NHL 2006 showing a face-off between two players. On the left is Svehla, wearing a white jersey with orange and blue accents. On the right is McInnis, wearing a purple jersey with white and green accents. The players are on an ice rink with a crowd visible in the background. The game's interface shows the players' names and team logos at the top.

LOTUS CHALLENGE

Toni Opl

Eine 50-jährige Firmengeschichte nimmt auf der PlayStation2 ihren Lauf.



Ein Geschwindigkeitsrausch mag nicht so recht aufkommen.



Diverse Stunt-Shows und Werbespot-Drehs sorgen für Abwechslung.

PS2 Als der in London geborene Colin Chapman im Jahre 1952 die Lotus Engineering Company Ltd. gründete, hätte sich der passionierte Rennfahrer den anhaltenden Erfolg seiner Firma wohl kaum träumen lassen. Ganz zu schweigen von der Tatsache, dass seine Sportwagen einmal in digitaler Form über die Mattscheibe flimmern würden.

Virtueller Showroom

Vom klassischen Seven S1 aus dem Jahre 1957 über den Lotus Esprit, der vor allem durch den James Bond-Streifen „Der Spion der mich liebte“ bekannt wurde, bis hin zu den aktuellen Modellen wie dem Lotus Exige oder dem Formula Lotus geben sich in Virgins Edel-Lizenz-Racer 39 schicke Sportboliden ein Stelldichein. Weitgehend unspektakulär sind hingegen die enthaltenen 17 Strecken, die bis auf die verschiedenen Londoner Stadtkurse wohl kaum jemand aus dem Lager der Joypad-Piloten kennen dürfte. Hierzu zählen beispielsweise die Lotus-eigene Teststrecke in Hethel, Großbritannien, sowie diverse Kurse in den USA und Japan.

Als hoffnungsvoller Lotus-Werksfahrer stehen euch schließlich drei Spielmodi zur Auswahl.

So könnt ihr ein Einzelrennen bestreiten oder in den verschiedenen Meisterschaften an einer Serie von aufeinanderfolgenden Events teilnehmen. Für die nötige Abwechslung sorgt der Modus „Herausforderung“. Hierbei gilt es nicht nur, gegen andere Teamfahrer anzutreten, sondern auch diverse Stunts zu vollführen, ein Dragster-Rennen zu bestreiten oder einen Werbespot für einen Reifenhersteller auf einer Bohrinself zu drehen.

Neues Terrain...

... betreten die Entwickler von Kuju Entertainment in Sachen Steuerung. Beim sogenannten „zirkulären Steuerungsprinzip“ bugsiert ihr euer Fahrzeug mittels halbkreisförmiger Bewegungen des Analog-Sticks über den Parcours. Drückt man den Stick gerade nach oben, fährt der Wagen geradeaus. Eine Drehung nach links oder rechts führt zum Einlenken, wobei man bei etwa 160 Grad, also kurz vor der untersten Position, den Volleinschlag der Räder erreicht. Wer sich mit dieser Methode nicht anfreunden kann, darf aber auch auf die herkömmliche Links/Rechts-Steuerung oder gleich auf ein Lenkrad zurückgreifen. Sowohl das Speedster2 als auch das GT-Force-Wheel werden unterstützt.



Schrottreif? Das Schadensmodell kann sich durchaus sehen lassen.



Trotz fehlender Flügel kleben die Oldtimer wie ein verspoilter F1-Flitzer auf dem Asphalt.

FAZIT

Trotz der vielen gut gemeinten Ansätze kommt Lotus Challenge in keinerlei Hinsicht an die technische und spielerische Brillanz eines Gran Turismo 3 heran. Hauptkritikpunkt ist das unausgegorene Handling der Sportboliden. Egal ob mit Controller oder Lenkrad, hundertprozentige Kontrolle über das eigene Fahrzeug erlangt man kaum. Die genaueste Lenkmethode ist immer noch die zirkuläre Steuerung, doch dieses Prinzip gestaltet sich als extrem gewöhnungsbedürftig. Hinzu kommen die lieblose Präsentation und die mäßige technische Inszenierung. Während die Framerate überwiegend konstant bleibt, trübt die karge und stellenweise verwaschene Optik das Spielvergnügen. In puncto Sound erwarten euch dünne Motorengeräusche und eintönige Techno-Beats, die vor allem in den Oldtimer-Rennen völlig fehl am Platz sind. Fanatische Lotus-Fans sollten daher vor dem Kauf unbedingt zu einer ausgiebigen Proberunde starten. Der Rest der Racing-Gemeinde bleibt eisern bei GT3 A-spec.

POSITIV

- Lotus-Lizenz
- abwechslungsreiche Herausforderungen
- Force Feedback-Support

NEGATIV

- unausgegorene Steuerung
- verwaschene Optik
- magere Soundkulisse

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Kuju Entertainment
Preis	ca. 109,- DM
Erhältlich ab	November 2001

GRAFIK 67 %

SOUND 58 %

RATING **70 %**



Marc Kirzeder

Zeit 00:47.24

Flagge 8/10

Kontrollpunkt!

137 kph

2.

SIMPSONS ROAD RAGE

Springfields gelbe Bevölkerung muss neuerdings ihr Geld in Crazy-Taxi-Manier verdienen.



○ Insgesamt werden 35 Charaktere aus dem TV-Cartoon zu sehen sein.



○ Aus drei verschiedenen Kameraperspektiven könnt ihr auswählen.

PS2 Mr. Burns, der geldgierige Atomkraftwerks-Besitzer, wittert mal wieder ein Geschäft. Da der alte Greis über das nötige Kleingeld verfügt, ist es für ihn ein Leichtes, sich die ortsansässige Springfield-Transit-Corporation anzueignen. Nun kann er nach seinen Vorstellungen die Fahrpreise in die Höhe treiben. Springfields Einwohner können dieses Spiel entweder mitspielen oder das Unternehmen zurückkaufen. Die stolze Summe von einer Million Dollar muss natürlich erst einmal verdient werden. Das alltägliche Geschäft der Taxifahrer eignet sich hier am besten.

Motto: Bleifuß

Anfangs könnt ihr lediglich aus der Simpsons-Familie, inklusive Großvater Abe, euren spielbaren Charakter auswählen. Es besteht allerdings die Möglichkeit, im Spielverlauf auf insgesamt 18 verschiedene Springfield-Einwohner zuzugreifen; wovon jeder ein unterschiedliches Fahrzeug mit

bringt. Alle Boliden besitzen zudem ein anderes Fahrverhalten, somit sind kleine Autos schneller und wendefreudiger als große Lastwagen oder Omnibusse. Im Road-Rage-Modus gilt es, sich langsam aber sicher an die benötigte Million Dollar heranzuarbeiten. In Crazy-Taxi-Manier sammelt ihr im farbenfrohen Springfield allerhand Fahrgäste ein und befördert diese, innerhalb eines bestimmten Zeitraumes, an deren gewünschten Zielpunkt. Eine eingelebte Hand in der oberen Spielhälfte zeigt euch hierbei den richtigen Weg. Die Höhe des Fahrgeldes richtet sich danach, wie schnell ihr gefahren seid. Das Pedal sollte also immer schön durchgedrückt bleiben. Fahrten ohne Karambolagen werden mit ein paar Dollars extra belohnt.

Nichts gibt's umsonst

Euer sauer verdientes Geld bleibt euch stets erhalten und wird zu der Ausbeute der nächsten Tour addiert. Mit dem verdienten Geld könnt ihr euch nach und nach neue Spielfiguren sowie neue Stadtgebiete dazukaufen. Des Weiteren bietet der spaßige und langmotivierende Racer einen Mission Mode. Hier müsst ihr zehn Aufträge erfüllen, um weiteres Bonusmaterial freizuschalten. Eure Aufgaben sind hierbei recht abwechslungsreich, aber fortwährend unter einem straffen Zeitlimit angesiedelt. Beispielsweise sollt ihr als Otto die Führerscheinprüfung bestehen. Es müssen nun mindestens 15 Straßenlaternen vor dem Minimarkt umgefahren werden, ehe die Zeit verstrichen ist.



○ Die Hand weist euch zwar den Weg, Abkürzungen müsst ihr aber selber finden.

FAZIT

Simpsons Road Rage ist garantiert kein neues Spielprinzip. Klar und deutlich ist zu erkennen, dass hier bei Acclaims/ SEGAs Crazy Taxi abgekupfert wurde. Doch wenn unterm Strich ein gutes Spiel dabei herauskommt, macht das überhaupt nichts aus. Der spielerische Tiefgang, welcher bei Crazy Taxi vermisst wurde, ist hier eindeutig vorhanden. Ansporn ist zur Genüge vorhanden, um die „Mille“ zusammenzubekommen. Begleitet von Simpsons-typischen Klängen geht es actiongeladen und dynamisch durch das kunterbunte Springfield. Gelegentlich auftretende Slowdowns trüben hierbei keineswegs den weiteren Spielverlauf. Wer sich mit den Abenteuern der Simpsons etwas auskennt, wird feststellen, dass so manche Begebenheit in Verbindung mit den TV-Episoden steht. Der Titel ist Pflicht für alle Simpsons-Fans und ein Muss für Liebhaber Arcade-lastiger Rasereien.

POSITIV

- komplette Springfield vorhanden
- rasantes, actionreiches Gameplay

NEGATIV

- keine deutsche Sprachausgabe
- instabile Framerate
- lange Ladezeiten

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Fun-Racer	Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de		
Preis	Radical Entertainment		
Erhältlich ab	ca. 119,- DM		
	November		

GRAFIK 78 %

SOUND 75 %

RATING 81 %



BURNOUT

Sven Liebold

**Ridge Racer-Fans reibt euch die Hände!
Hier kommt endlich eine Ersatzdroge.**



Die zurückgelegte Driftlänge wird metergenau angezeigt.



Nasse Straßen gibt es nicht nur in GT3.



Ohne große Vorankündigungen serviert uns Acclaim einen hochkarätigen Arcade-Racer der alten Schule. Die englischen Entwickler Criterion Studios konnten dieses Projekt anscheinend sehr lange geheim halten. Offenbar hatten sie wohl neben der Arbeit an Airblade (Test auf Seite 112) noch genug Kapazitäten frei, um den softwarehungrigen PlayStation2-Usern ein weiteres Highlight zu bescheren.

Wagen unser am Boden

Burnout verschlägt uns hinter das Steuer fiktiver Sportwagen, die auf europäischem und amerikanischem Asphalt mächtig Gummi stehen lassen. Die rasanten Polygonvehikel sind in vier Klassen unterteilt. Leicht, mittel und schwer unterscheidet das Handling der Boliden. Anfänger sollten zu Beginn den Super-Mini wählen, um sich an die Fahrphysik zu gewöhnen. Rennspielerproben können sich gleich ins Mittelfeld wagen und ein bisschen mit dem Sports Coupé auf die Tube drücken. Echte Männer steigen natürlich gleich in die stärkste Klasse ein. Aller-

dings stehen bei Spielanfang nur zwei äußerst giftige Fahrzeuge dieser Gattung in der Garage. Gewinnt der Spieler das ein oder andere Turnier, wird er mit neuen Boliden belohnt, die sich nach der Meisterschaft zum Fuhrpark hinzugesellen.

In der vierten Kategorie gibt es einige Spezialkarren zu bewundern, die jedoch erst nach und nach freigespielt werden müssen. Darunter beispielsweise ein riesiger Verkehrsbus und ein Abschlepp-Truck.

Einschalten, Gas geben!

Die Spielmodi sind recht einfach gestrickt. Neben dem obligatorischen Zeitfahren und dem Einzelrennen steht die Meisterschaft ganz klar im Mittelpunkt des Geschehens. Insgesamt gilt es, sechs Cups zu bestreiten. Am Ende jedes Turniers wartet die Übersichtstafel mit einer Auflistung der neu dazugewonnenen Strecken, Cups und Autos.

Nach einiger Zeit erhält der Asphaltjockey auch diverse neue Spielvariationen wie beispielsweise den Face Off-Mode. In

einem spannenden Duell liefert man sich hier eine gnadenlose Schlacht gegen einen einzelnen Kontrahenten. Beim „Überleben“ geht es darum, ohne jeglichen Crash einen der 15 Teilabschnitte zu meistern.

Karambolagen spielen übrigens in Burnout eine wichtige Rolle. Jeder Zusammenstoß ist zwar, dank der kurzen Replays, sehr schön anzuschauen, kostet aber wertvolle Zeit. Die Uhr tickt gnadenlos gegen



Rush-Hour: Im Tunnel gibt es nicht viel Platz zum manövrieren.

BANG BOOM BANG

Am Ende jedes Rennens hat man die Möglichkeit, seine besten Crashes in einem Replay zu bewundern. Mit vierstufiger Zeitlupenfunktion und frei beweglicher Kamera kann sich der Unglückspilot so richtig an seinem Versicherungsschaden ergötzen. Blech verbeult sich, Glas splittert. Man spürt förmlich die Wucht des Aufschlags. Criterion Studios legte sehr viel Wert auf ein, nun vielleicht nicht 100% authentisches, aber sehr dynamisches Schadensmodell. Bei jedem Crash wird übrigens immer gleich die verursachte Schadenssumme im unteren Bildschirm Drittel angezeigt.





○ Jeder Crash wird sofort aus mehreren Perspektiven wiederholt dargestellt.



○ So muss sich Keanu Reeves in dem Film Speed gefühlt haben.

uns, denn zwischen Game Over-Bildschirm und dem nächsten Checkpoint entscheiden Sekunden.

Fast & Furious

Ihr glaubt wipEout wäre schnell? Dann setzt euch mal in der Cockpitperspektive an das Steuer eines Burnout-Flitzers. Mit haarsträubender Geschwindigkeit rasen die PS-Monster gnadenlos durch Innenstädte, über Landstraßen und Autobahnen. Ohne Rücksicht auf Verluste geht es mit 300 Sachen durch den Gegenverkehr. Wer bremst, verliert. Besonders todesverachtende Manöver werden mit einer kleinen Zugabe auf dem Turbo-Meter belohnt. Ist dieses gefüllt, kann per L1-Taste die Lachgaseinspritzung gezündet werden. In diesem Moment wird die Musik langsam ausgeblendet und durch ein lautes Herzklopfen ersetzt.

Dank konstanter 60 Frames pro Sekunde, fliegen die ansehnlich modellierten Boliden geradezu über den Asphalt und treiben dem Piloten am Joypad die Tränen in die Augen.

Die Steuerung ist leicht zugänglich und erinnert stark an die alten The Need for Speed-Teile von Electronic Arts. Mit der Möglichkeit von satten Drifts, Spins und

qualmenden U-Turns sollten aber auch Rennspielprofis jede Menge Freude an diesem Stück Software haben. Etwas Seitenstechen verursacht leider das starke Flimmern der Grafik. So langsam sollte man dieses leidige Problem doch auch bei europäischen Entwicklern aus der Welt schaffen können. Doch dank der ansonsten gelungenen Gesamtoptik und dem bereits erwähnten Geschwindigkeitswahn, drücken wir hier mal ein Auge zu.

Country Roads

Sämtliche Rennen finden im Prinzip in zwei thematisch getrennten Gebieten statt. Zum einen hätten wir etwas europäisch angehauchte Kopfsteinpflasterstraßen oder eben amerikanische Städte und Highways. Ganz im Stil von Ridge Racer werden also immer bereits bekannte Streckenabschnitte mit neuen Abfahrten und Wegen ergänzt, so dass der Spieler stets den Eindruck eines komplett neuen Tracks erhält. Einzig der geringe Gesamtumfang an unterschiedlichen Strecken ist etwas störend. Durch die beeindruckende Länge der Etappen kann man aber auch über dieses Manko wegsehen. Teilweise benötigt man sogar satte fünf Minuten für eine Runde.



○ Entgegenkommende Wagen geben sogar Lichthupe und versuchen auszuweichen.



FAZIT

Acclaim zaubert einen echten Überraschungshit aus seinem Ärmel. Ohne viel Drumherum oder Simulationshintergedanken servieren uns Criterion Studios einen reinrassigen Action-Racer mit enormen Suchtpotential. Wer einmal auf der Gegenfahrbahn aus voller Geschwindigkeit eine Massenkarambolage verursacht hat, will dieses Gefühl nicht mehr missen. Großartige Crashes und rabiate Geschwindigkeit sind ohne Zweifel das Aushängeschild von Burnout. Ein dickes Lob auch an Acclaim, da es sich der Hersteller anscheinend zur Aufgabe gemacht hat, in seinen Produkten eine 50/60 Hertz-Option als Standard zu definieren.

Auf musikalischer Seite hätte man sich ein bisschen mehr Mühe geben können. An den Motorengeräuschen an sich gibt es eigentlich fast nichts zu meckern, doch die abgeschränkten Techno-Beats sorgen nur bedingt für die nötige Atmosphäre. Freunde wirklich schneller Rennspiele werden mit Burnout ihre helle Freude haben. Bis zum nächsten Ridge Racer oder The Need for Speed findet ihr hier den optimalen Pausenfüller.

POSITIV

- konstante Framerate
- höllisch schnell
- spektakuläre Crashes

NEGATIV

- Gesamtumfang
- öder Soundtrack
- Flimmer-Optik

PLAY DATEN

System			PlayStation2
Genre	Arcade-Racer	Hersteller	Acclaim
			www.acclaim.de
Entwickler	Criterion Studios		
Preis	ca. 119,- DM		
Erhältlich ab	Ende November		



○ Leider kann das Spielgeschehen nur aus zwei Perspektiven verfolgt werden.

GRAFIK ██████████ 78 %

SOUND ██████████ 70 %

RATING ██████████ **86 %**



AIRBLADE

Heiko Strobel

Der Traum vom eigenen Hoverboard geht nun endlich in Erfüllung - zumindest auf Sonys PlayStation2.



Waghalsige Sprünge durch Fensterscheiben gehören zur Tagesordnung.



Skateboarder würden von solchen Grind-Variationen träumen.

PS2 Seit der E3 im Mai diesen Jahres ist stets ein wachsames Auge der PlayStation-Fachpresse auf das englische Entwicklerstudio Criterion Games gerichtet. Als die Programmierer vor einem halben Jahr in Los Angeles ihren ersten PS2-Titel vorstellten, staunten die Journalisten nicht schlecht, denn ein optischer Leckerbissen sondergleichen wurde dem Publikum eindrucksvoll präsentiert. Auf Neuland bewegte man sich allerdings nicht. Erste Erfahrungen in Sachen Videospiele konnten die Entwickler bereits mit Suzuki Alstare Racing für Dreamcast und Deep Fighter für den PC sammeln. Sonys 128-Bitter sollte die nächste Plattform sein,

die man mit Software versorgen wollte – und das ist mehr als gelungen.

K.o. in der ersten Runde

Wohl jedem dürfte der Spielfilm „Zurück in die Zukunft II“ mit Michael J. Fox in der Hauptrolle ein Begriff sein. Alias Marty McFly brauste der Filmheld mit einem Affenzahn auf futuristischen Hoverboards durch das spannende Hollywood-Abenteuer. Diese eindrucksvollen Sequenzen machten sich die kreativen Köpfe von Criterion Games schon einmal zu Nutze. Aufgrund des knappen Umfangs, der ruckeligen Grafik und der launigen Computerintelligenz enttäuschte das vor

zwei Jahren auf dem Dreamcast erschienene Rennspiel Trick Style. Fehler sind ja bekanntlich da, um daraus zu lernen, und dafür sind Criterion Games das beste Beispiel. Mit Airblade bringt man erneut ein Hoverboard auf eine Konsole; und eins sei vorweg gesagt – man hat immens dazugelernt.

Mafia-Methoden

Im Gegensatz zu Genre-Kollegen, wie beispielsweise Tony Hawks Pro Skater, erlebt man in Airblade ein wahres Abenteuer. Der junge und talentierte Wissenschaftler Oscar hat eine bedeutende Erfindung gemacht. Mit Hilfe von Magnetfeldern ist es ihm gelungen,



Der eingeblendete Pfeil zeigt euch den Weg zum nächsten Gegner an.



Die Skyline der Metropole verblüfft mit mächtiger Weitsicht.



○ Wer das Absperrband am längsten behält gewinnt.



○ Außergewöhnliche Aktionen werden spektakulär in Zeitlupe dargestellt.

nahezu unendlich viel Energie zu erzeugen. Leider ist der Präsident der GCP-Corporation ganz und gar nicht davon begeistert. Er sieht in genannter Entwicklung das Ende des Wirtschaftsimperiums. Aus diesen Beweggründen heraus veranlasst er, den kleinen Erfinder Oscar entführen und besagte Energiequelle vernichten zu lassen. Die GCP-Einsatztruppe konnte zwar kurzerhand Oscar festnehmen, doch um sich des Hoverboards, welches mit den neuartigen Zellen angetrieben wird, zu bemächtigen, kamen sie einen Augenblick zu spät. Ethan, ein Freund des kleinen Genies, konnte sich zuvor mit dem neuen Sportgerät aus dem Staub machen. Eure Aufgabe besteht nun darin, Oscar aus der Gefangenschaft des Industrieunternehmens zu befreien und darauf zu achten, nicht selbst in die Hände der Kidnapper zu gelangen.

Bis obenhin vollgestopft

Diese Story könnt ihr im Einzel-Spieler-Modus bewältigen. Hierbei schlüpft ihr in die Rolle von Ethan, der sich auf den Weg macht, seinen Kumpel zu befreien. Durch allerhand futuristische Städte und Umgebungen rast der

Sportler, stets darauf bedacht, Wachmänner, Überwachungskameras, Suchscheinwerfer, Fahndungsplakate, Satellitenschüsseln und dergleichen aus dem Weg zu räumen oder lahm zu legen. Mittels verschiedener Tricks wird nicht nur die Turbo-Energie wieder aufgeladen, sondern werden auch gegnerische Scharfschützen aus dem Weg geräumt. Ethan ist aber nicht nur mit den Standard-Tricks aus dem Skateboard-Bereich vertraut. Befindet er sich neben einem Laternenpfahl oder einer Querstange, so kann er sich daran festhalten und wie ein Reckturner herum-schwingen. Durch einige Umdrehungen erhält er letztendlich genug Schwung, um einen kleineren Segelflug durch die Luft zu vollführen. Insgesamt müsst ihr euch durch sechs Runden kämpfen, in welchen ihr unter einem strengen Zeitlimit einige Aufgaben bewerkstelligen sollt.

Aber nicht nur als Einzelspieler dürft ihr die detailverliebten Stages befahren. Immerhin bietet der Titel zehn verschiedene Modi, und fünf sind dabei für Multiplayer-Duelle im Splitscreen-Verfahren gedacht. Die abwechslungsreichen Spielvarianten erstrecken sich vom einfachen „höchste

Punktzahl gewinnt“ bis hin zu „vorgegebene Tricks schnellstmöglich nachahmen“. Spätestens hier werdet ihr merken, dass das Repertoire an Moves der insgesamt sechs anwählbaren Skater doch recht umfangreich geraten ist.



FAZIT

Das Gameplay von Airblade ist nicht unbedingt innovativ, grafisch jedoch hebt sich das Spiel vom Rest der Fun-Sport-Vertreter ab. Die Spielwelt wirkt in den riesig angelegten Stages realistischer denn je. Die Level vermitteln mit ihren verschiedenen Ebenen, den zahlreichen Treppen, Stufen und Abgründen ein nahezu perfektes Großstadtabiente. Den kompletten Spielfluss begleitet eine stets stabile Framerate. Leider enttäuscht die deutsche Synchronisation. Die Aussagen der Akteure klingen langweilig und emotionslos wie vom Papier abgelesen. Die funky Beats der Hintergrundmusik hingegen runden das ganze Ambiente gekonnt ab. Zwar muss man sich erst an die Steuerung gewöhnen, sollte dies jedoch geschehen sein, wird man so schnell nicht vom Fernseher wegkommen. Fans von Fun-Sport-Titeln dürfen hier blind zugreifen, denn allein wegen der vielen Spielmodi ist lang anhaltender Spielspaß schon vorprogrammiert.

POSITIV

- viele Spielmodi
- nahezu stabile Framerate

NEGATIV

- gewöhnungsbedürftige Steuerung
- schreckliche Sprachausgabe

DIE ALTERNATIVEN

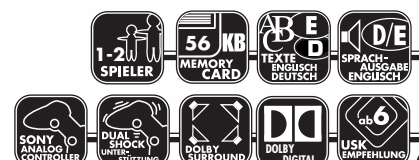
Titel	Rating	Test in play
1. SSX - Snowboard Supercross	93%	12/00
2. Airblade	85%	11/01
3. Mirra Freestyle BMX 2	72%	10/01

PLAY DATEN

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



○ Jede Menge Bonusmaterial ist auf der DVD enthalten. Unter anderem ein Film, der die Entwickler bei der Arbeit zeigt.



MX RIDER





André Göpfert

MX 2002

Featuring Ricky Carmichael

Ricky Carmichael stellt zum dritten Mal seit 1999 seinen Namen für ein Motocross-Spiel zur Verfügung.



○ Schmutzfrei: klinisch saubere Motocross-Action.



○ Spektakulär anzusehen, aber nicht sehr authentisch.



Das übersichtliche Menü gibt dem Spieler die Möglichkeit, sich entweder für eine freie Fahrt im Exhibition Mode oder aber für den Freestyle- oder Karriere-Modus zu entscheiden. In letzterem arbeitet man sich durch Platzierung unter den ersten Dreien von der Amateur-Klasse zur 250ccm-Klasse vor. Im Freestyle-Modus werden Stunts verlangt, wobei die insgesamt über 28 Tricks ebenso im Rennen eingesetzt werden können. Zur Verfügung stehen 15 Strecken beim Racing und sieben im Freestyle. Erbrachte Leistung hat das Freischalten von diversen Filmsequenzen zur Folge, welche jederzeit gesondert betrachtet werden können.

Lizenz versus Gameplay

Leider ist nicht alles Gold, was glänzt, denn ein guter Name macht noch lange kein hervorragendes Spiel. Der Fahrphysik fehlt ein realistisches Vermitteln der Trägheit der Masse, so dass ein Gefühl aufkommt, als ob man einen aus Reispapier gefertigten Origami-Fahrer steuern würde und keineswegs ein

rund 100kg schweres Geländemotorrad. Die solide Grafik des Spieles ist ansprechend, wirkt allerdings zu steril und aufgeräumt. Allerdings gerät die Grafik-Engine zu keiner Zeit ins Wanken; selbst bei bis zu acht Fahrern gleichzeitig auf dem Bildschirm. Ebenso wenig gibt es grobe Fehler wie Clipping oder ungenaue Kollisionsabfragen. Der Gesamteindruck der Spielcharaktere ist leicht zwiespältig: Einerseits sieht man detaillierte Animationen wie das Drehen der Hand am Gasgriff, auf der anderen Seite sitzen die Fahrer in der Hitze des Gefechts so steif auf ihren Maschinen wie nach ein paar Jahren englischer Ballettschule. Auf akustischer Seite präsentieren sich die Zweitakter ein wenig unecht und kraftlos. Bei der musikalischen Untermalung dominiert Alternativrock, der das Spielgeschehen mit mittelharten Gitarrenriffs untermalt.

Die künstliche Intelligenz ist weitestgehend fair, hin und wieder springen einem manchmal aber trotzdem gegnerische Fahrer ins Genick, ohne dass man auch nur die leiseste

Ahnung hat, wo die nun so plötzlich hergekommen sind. Es entsteht ebenso der Eindruck, dass alle Gegner die geheime Ideallinie kennen, nur man selbst nicht.

FAZIT

Vor allem die sterile Optik des Spiels straft den Titel Motocross Lügen. Die Fahrer rutschen oder schweben mit ihren netten kleinen Staubwölkchen am Hinterrad über eine stets adrette ebene Fläche. Dieser Arcade-Racer aus dem Mittelfeld könnte ein Kandidat für junge und dynamische Junior-Manager mit Hang zu überbeurtem exotischen Mittagessen sein: schmutzfrei gestaltet, amüsante Fahrphysik, Kennenlernen von tollen Namen verschiedenster Stunts. Und gleichzeitige Möglichkeit, sich damit zu brüsten, „harte“ Musik zu hören. Enduro-Puristen, die den 13er Schraubenschlüssel neben dem Brotmesser liegen haben und schon in jungen Jahren den Mofa-Auspuff mit Spiritus ausgebrannt haben, werden mit dieser klinisch sauberen Motocross-Variante eher wenig Freude haben.

POSITIV

- teilweise real existierende Strecken
- viele Stuntvariationen

NEGATIV

- Steuerung
- sterile Optik

PLAY DATEN

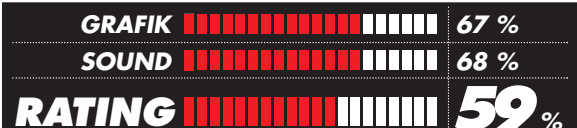
System	PlayStation2	
Genre	Sport	Hersteller THQ
Entwickler	www.thq.de	
Preis	Pacific Coast	
Erhältlich ab	ca. 119,- DM	
	sofort	



○ Leider klingt das Motorengeräusch sehr schwach auf der Brust.



○ FunCom lieferte auf der PSone einen deutlich besseren Job ab.





Marc Kirzeder

KLONOA 2

Lunatea's Veil

Höher, schneller, weiter! Schlappohr Klonoa ist zurück und sieht besser aus denn je.



Die Jumps pads katapultieren das Schlappohr in luftige Höhen.



Knuddeltrio mit sechs Fäustchen. Die Helden erreichen einen neuen Level.

PS2 Mit seinem ersten Auftritt konnte Klonoa bereits 1997 auf der PSX vollends überzeugen. Das Konzept aus solidem 2D-Gameplay vor dreidimensionalen Hintergründen ging voll auf - auch wenn das Spielprinzip keine Erfindung Namcos war, sondern dreist bei dem Konkurrenz-Plattformer Pandemonium abgesehen war.

Vier Glocken für ein Halleluja

Die Geschichte von Klonoa 2 ist schnell erzählt. Vier Glocken sorgen im Traumland Lunatea für Harmonie und Eintracht. Jede von ihnen steht in einem anderen Königreich. Finstere Spießgesellen wollen

jedoch einen fünften Glockenturm errichten und das Böse über das friedliche Traumland bringen. Als die junge Priesterin Lolo zusammen mit ihrem Weggefährten Popka das Schlappohr Klonoa aus dem Ozean zieht, beschließen die drei dies zu verhindern. Es dreht sich also alles wieder mal um den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Eine Story, so originell wie ein Bayer auf Rügen.

Gameplay pur!

Ein gutes Jump'n Run besticht aber nicht durch eine tiefeschürfende Story, sondern einzig und allein durch grundsolides

Gameplay. Und davon hat Klonoa 2 mehr als genug zu bieten. Namco hat es abermals geschafft, ein Spiel zu machen, das bereits nach wenigen Minuten Spielzeit enorm viel Suchtpotenzial entwickelt. Das Gameplay ist genial und enorm einfach. Per Analogstick oder digitalem Steuerkreuz bewegt der Spieler Klonoa durch die wunderschönen Level des Traumlandes Lunatea. Zwei Buttons genügen und schon hat man alle Aktionen unter Kontrolle. Zum Springen betätigt man einfach die X-Taste. Soll Klonoa seine Gegner aufheben und wegschleudern, drückt man die Kreistaste. Mit dieser Taste greift er sich auch



Dieser rostige Blechhaufen will Klonoa mit dem Laserstrahl die Schlappohren richten.



Klonoa erhält den Ring, der ihn befähigt, die Monster zu packen und sich festzuhalten.



Ein Kerl so hart wie Wattebäuschchen. Klonoa reist per Kanonenkugel-Express.



Licht aus, Spot an! Der verwundbare Teil dieser Endgegnergruppe steht im Rampenlicht.

fliegende Plattformen oder Gegner, die als Transportmittel zweckentfremdet werden.

Timing gefragt!

Die Level sind etwas anspruchsvoller und komplexer geworden. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, steigt aber im Verlauf des Spiels leicht an. Auf dem Weg, Lunatea vor dem Bösen zu retten, spielt das Timing eine große Rolle, denn Klonoa ist nicht der beste Hochspringer. Durch seine geringe Sprunghöhe muss er sich verschiedene Monster greifen, um höher gelegene Ebenen zu erreichen. Das Prinzip ist einfach: Klonoa schnappt sich ein Monster und trägt es zu der Stelle, die er aus eigener Kraft nicht erreichen kann. Ein Doppelsprung lässt ihn in der Luft auf dem Monster ein zweites Mal abspringen und somit den höher gelegenen Abschnitt erreichen. Das Gleiche gilt für Drachen, die er sich greifen und für kurze Zeit als Fluggerät missbrauchen kann. Oft muss ein Monster in entfernte Levelbereiche geworfen werden, damit Klonoa an dieser Stelle weiterkommt. Ein Novum in Klonoa2 - Lunatea's Veil sind die Level, in denen ihr

auf einem Surf- oder Snowboard einen Streckenabschnitt hinabbrausen dürft. Auf dem Programm stehen verschiedene Herausforderungen wie Rutschpartien auf Wildwasserbahnen, verrückte Flussfahrten und waghalsige Abfahrtsläufe, die aber meist einfach zu meistern sind. Dabei sollten Kollisionen mit Hindernissen und Gegnern allerdings tunlichst vermieden werden.

Nichts für Höhenkranke...

Die Hopserei durch die dreidimensionalen Level wartet mit allerlei Überraschungen auf. Um parallel verlaufende Ebenen zu erreichen, schießt ihr den kleinen Fellhaufen einfach als lebende Kanonenkugel über Schluchten hinweg. Es kommt nicht selten vor, dass sich Klonoa unversehens in luftigen Höhen wiederfindet. Dann ist eine kurze Reaktionszeit gefragt, denn man muss sich schnell entscheiden, ob es nun links oder rechts weitergeht. Die Vogelperspektive eröffnet dem Spieler einzigartige Einsichten über den Aufbau eines Levels. Die dynamischen Kamerafahrten sorgen für eine filmreife Inszenierung des kunterbunten

Jump'n Runs und rücken den flinken Klonoa immer in den Mittelpunkt des Geschehens. Die Übersicht geht dabei nie verloren; selbst wenn die Kamera so manches Mal enorm weit weg vom Geschehen zoomt, behält der Spieler stets einen guten Überblick über die Aktionen des kleinen Helden.

FAZIT

So muss ein Jump'n Run sein. Klonoa 2 - Lunatea's Veil überzeugt durch grundsolides Gameplay, eine perfekte Kameraführung und den extrem hohen Knuddelfaktor. Die fehlende Sprachausgabe ist nur ein kleiner Wermutstropfen, jedoch wurde das unverständliche Gebrabbel der Akteure mit deutschen Texten untertitelt. Grafisch gibt sich Klonoa 2 keine Blöße, einzig das Kantenflimmern fällt in den bunten Leveln manchmal unangenehm auf. Dank 60Hz-Funktion ist die PAL Konvertierung mit der Originalversion identisch und man muss keine PAL-Balken in Kauf nehmen. Die abwechslungsreichen Level machen viel Spaß, Frustmomente erlebt man so gut wie nie. Großes Lob gibt es für den Dolby Digital 5.1 Sound. Wer ein Spiel sucht, um sich vom Survival Horror mal zu entspannen, wird hier fündig. Für Jump'n-Run-Fans ist Klonoa 2 - Lunatea's Veil ein absoluter Pflichtkauf.

POSITIV

- 60Hz-Funktion
- einfache Steuerung
- deutsche Bildschirmtexte
- gute Kameraführung
- Dolby Digital 5.1

NEGATIV

- keine Sprachausgabe
- sehr einfach

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	86%	11/01
2. Rayman Revolution	86%	01/01
3. Klonoa 2: Lunatea's Veil	83%	11/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Jump'n Run	Hersteller
www.namco.com		
Entwickler	Namco	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	7. November 2001	

GRAFIK 81 %

SOUND 85 %

RATING **83 %**



Der Freiflug auf dem Rücken des hilfsbereiten Vogels bringt Klonoa nach Lunatea.



Toni Opl

VICTORIOUS BOXERS

Ippo's Road to Glory

PS2 Wer eine anspruchsvolle Boxsimulation sucht, ist mit EAs Knockout Kings 2001 bestens beraten. Fans von nicht ganz so ernst gemeinten, comichaften Prüglern kommen hingegen mit Konamis Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 auf ihre Kosten. Wer einen Kompromiss aus beiden genannten Titeln sucht, wird bei Victorious Boxers fündig. Basierend auf einer japanischen Anime-Serie versetzt euch Empire Interactive in die Rolle des aufstrebenden Box-Newcomers Ippo, dem sich auf seinem Weg zum

Weltmeister insgesamt 40 Kontrahenten in den Weg stellen. Zwischen den Begegnungen treiben unzählige Cut-Scenes die eher zweitrangige Handlung voran – allerdings nur mittels veralteter Sprechblasen. Echte Voice-Overs gibt es ausschließlich bei der Kämpferankündigung vor einem Event. Ippo kann zunächst auf eine Serie von Grundschnitten zurückgreifen, wird im Verlauf des Spiels jedoch immer stärker, schneller und erlernt zudem neue Spezialtechniken.

Die Steuerung ist anfangs durch die Doppel-

belegung des Analog-Sticks, der sowohl zur Kontrolle des Oberkörpers als auch für die Beinarbeit verwendet wird, überaus gewöhnungsbedürftig. Zudem sucht man eine Zeitanzeige oder Energiebalken vergebens. So kann man das Ende einer Runde nur erraten und der Zustand der Kämpfer nur an deren Blessuren und einsetzender Trägheit abgelesen werden. Grafisch bewegt sich Victorious Boxers nur auf durchschnittlichem PS2-Niveau. Ein Randgruppentitel!



○ Gegnerische Treffer machen sich in Form von Blutergüssen und Platzwunden bemerkbar.



○ Insgesamt sorgen 18 (!) verschiedene Kameraperspektiven für den nötigen Überblick.

PLAY DATEN

System	PlayStation 2
Genre	Sportspiel
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	New Corporation
Preis	ca. 109,- D
Erhältlich ab	sofort

GRAFIK	70 %
SOUND	65 %
RATING	68



Heiko Strobel

PARIS-DAKAR RALLY

PS2 Die Rallye Paris-Dakar ist das schwierigste Off-Road-Rennen der Welt. Hunderte von wagemutigen Fahrern gehen jedes Jahr erneut an den Start. Kaum zu glauben, dass weniger als 15 Prozent der Teilnehmer die Ziellinie erreichen. Mit der offiziellen Lizenz an Bord, gibt Acclaim den PS2-Rallye-Experten die Möglichkeit, sich den virtuellen Herausforderungen zu stellen. Euch stehen Motorräder, Quad-Bikes, Buggys und Allrad-Karosserien für euer Unterfangen bereit. Leider könnt ihr zu Beginn lediglich auf ein Fahrzeug aus der jeweiligen Kategorie zugreifen. Es gilt, im

Arcade- und Kampagne-Modus neue Vehikel sowie weitere Strecken freizuschalten. Beide Spielvarianten beinhalten jeweils zehn Etappen, unterteilt in vier Rennabschnitte. Der Unterschied der beiden Modi liegt hierin: Beim Kampagne-Modus könnt ihr die Fahrzeuge nach den einzelnen Etappen nicht wechseln; dafür stehen euch vier Bonusrunden zum Sammeln zusätzlicher Reparatur-Kits zur Verfügung. Bis jetzt klingt das zwar alles recht vielversprechend, doch leider sind die Areale ohne jegliche Liebe zum Detail programmiert, ebenso kann der Soundtrack in keiner Weise überzeugen. Ferner ist die

Steuerung recht schwammig ausgefallen. Sollten Geländefahrzeuge die Straße verlassen und auf das namensgebende Terrain gelangen, so seid ihr damit beschäftigt, das Fahrzeug überhaupt unter Kontrolle zu halten. Denn: Auf der Steppe verhält sich der Bolide wie auf einer Eisfläche. Bei Paris-Dakar Rally befindet sich buchstäblich Sand im Getriebe und das vermag auch keine Jutta Kleinschmidt zu kaschieren.



○ Über 40 Videosequenzen der original Rallye Paris-Dakar sind enthalten.



○ Monoton und einsam braust man durch jeden Level. Konkurrenten sieht man kaum.

PLAY DATEN

System	PlayStation 2
Genre	Rennspiel
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Broadword Interactive
Preis	ca. 119,- D
Erhältlich ab	sofort

GRAFIK	55 %
SOUND	41 %
RATING	52



Heiko Strobel

PORTAL RUNNER



Die sexy Reporterin Vikki Grim ist zurück. So mancher müsste sie noch aus Army Men: Sarges Heroes 2 (PS2) kennen, denn da durfte missionsbedingt Hand angelegt und die Heroine erstmals gesteuert werden. Mit Portal Runner bekommt nun Colonel Grims Tochter ihren ersten eigenen Titel.

Mal wieder ist die bössartige Brigitte Bleu Ursprung allen Übels. Diesmal ist sie allerdings auf der Suche nach einem Mann. Sarge, Kriegsveteran der grünen Armee, wäre natürlich die beste Wahl – doch leider ist der Krieger vergeben. So wurde kurzerhand Vikki, Sarges Freundin, in einen Hinterhalt gelockt und anschließend durch ein Portal in eine

fremde Welt verfrachtet, um Brigitte bei ihren Plänen aus dem Weg zu sein. Die kesse Reporterin muss sich nun durch insgesamt fünf Welten kämpfen, um letztendlich wieder zurück nach Hause zu gelangen. Ihre Abenteuer erstrecken sich summarisch auf insgesamt 25 Level, in welchen ihr die unterschiedlichsten Feinde wie Dinosaurier, Drachen, Außerirdische etc. auflauern können. Der Kontrahenten kann sie sich mit ihrem Bogen erwehren. Hierbei kann ihr Köcher bis zu acht verschiedene Pfeiltypen wie beispielsweise Feuer-, Wasser- und Explosionspfeile vorweisen. Außerdem steht Vikki Leo, der Löwe, tatkräftig zur Seite.

Kann man über die durchschnittliche Grafik sowie die schlechte musikalische Untermalung hinwegsehen und ist man zudem der schwerfälligen Steuerung Herr geworden, so kann der Titel durchaus vor das Fernsehgerät fesseln. Aufgrund der vielen FMVs, welche gekonnt den Handlungsstrang unterstreichen, wird man zum Weiterspielen angeregt. Da 3DOs Versuche Sarge mit diversen Titeln gut in Szene zu versetzen gescheitert sind, versuchen die Entwickler nun mit einer weiblichen Protagonistin ihr Glück. Doch weibliche Reize sind eben nicht alles.



Mal mit, mal ohne Reporterin auf dem Rücken übernimmt man die Rolle des Raubtiers.



Die Multiplayer-Matches werden im Splitscreen ausgetragen.

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre Action-Adventure	Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de	
Entwickler	3DO	
Preis	ca. 119,- DM	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK	56 %
SOUND	45 %
RATING	64 %



...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

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

play 10/99	Player's Guide	play 11/00	Player's Guide	play 12/00	Player's Guide	play 01/01	Player's Guide
play 11/99	Player's Guide	play 12/00	Player's Guide	play 01/01	Player's Guide	play 02/01	Player's Guide
play 12/99	Player's Guide	play 01/01	Player's Guide	play 02/01	Player's Guide	play 03/01	Player's Guide
play 01/00	Player's Guide	play 03/01	Player's Guide	play 04/01	Player's Guide	play 05/01	Player's Guide
play 02/01	Player's Guide	play 05/01	Player's Guide	play 06/01	Player's Guide	play 07/01	Player's Guide
play 03/01	Player's Guide	play 07/01	Player's Guide	play 08/01	Player's Guide	play 09/01	Player's Guide
play 04/01	Player's Guide	play 09/01	Player's Guide	play 10/01	Player's Guide		

play 02/01



Player's Guide
Tomb Raider - Die Chronik
Final Fantasy IX

play 03/01



Player's Guide
Final Fantasy IX
Kessen 2
Fear Effect: Retro Helix Teil 1
Dead or Alive 2 - Moves Teil 1

play 04/01



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

play 05/01



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

play 06/01



Player's Guide
Alone in the Dark Teil 1
C-12: Final Resistance Teil 2

play 07/01



Player's Guide
Alone in the Dark Teil 2
Extinction

play 08/01



Player's Guide
Resident Evil Code: Veronica X Teil 1

play 09/01



Player's Guide
Resident Evil Code: Veronica X Teil 2
Flucht von Monkey Island
Gran Turismo 3 A-spec
Onimusha Warlords
Sheep Dog 'n' Wolf Teil 1

play 10/01



Player's Guide
Sheep Dog 'n' Wolf Teil 2

play 10/99	play 06/00	play 10/00
play 11/99	play 07/00	play 11/00
play 12/99	play 08/00	play 12/00
play 01/00	play 09/00	play 01/01
play 02/01	play 06/01	play 02/00
play 03/01	play 07/01	play 03/00
play 04/01	play 08/01	play 04/00
play 05/01	play 09/01	play 05/00
play 10/01		

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:



pSone

Kinder der Nacht

Oldie but Goldie



-
- NEGATIV**

- 
- PLAY DATEN

GRAFIK		43 %
SOUND		42 %
RATING		58 %



playCHARTS

Leser- und play Top-5, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

Mirko Holzmüller

21 Jahre, aus Oberspeiwiesen

1. Pac-Man World	PSone
2. Lemmings	PSone
3. Ganso! Doubutsu Uranai + Renai Uranai Puzzle	PSone
4. KuruKuru Twin Kuru: Onegaioho Shisama	PSone
5. Pukunpa: Joshikouki no Houkago	PSone

...und was wird in der
Industrie gespielt?

Clemens Wangerin

Studio Manager, Liverpool
SCEE

1. Mario Kart	GBA
2. wipEout Fusion	PlayStation2
3. Tony Hawk Pro Skater 2	GBA
4. Devil May Cry	PlayStation2
5. SSX	PlayStation2



Händlercharts – www.amazon.de

1. Resident Evil: Code Veronica X	PlayStation2
2. GTA 3	PlayStation2
3. TIF 2002: This is Football	PlayStation2
4. Alone in the Dark: The new Nightmare	PlayStation2
5. Metal Gear Solid + Special Missions	PSone
6. Gran Turismo 3: A-spec	PlayStation2
7. Thunderhawk: Operation Phoenix	PlayStation2
8. Parasite Eve 2	PSone
9. Vagrant Story	PSone
10. Final Fantasy VII	PSone

Amerika

1. Madden NFL 2002	EA	PSone
2. Gran Turismo 2	SCEA	PSone
3. Spyro: Year of the Dragon	SCEA	PSone
4. Final Fantasy Tactics	SCEA	PSone
5. Crash Bash	SCEA	PSone

Japan

1. Shin Sangoku Musou 2	Koei	PlayStation2
2. Ace Combat 04: Shattered Skies	Namco	PlayStation2
3. Capcom Vs SNK 2: Millionaire Fighting 2001	Capcom	PlayStation2
4. Densha de Go! Shinkansen	Taito	PlayStation2
5. Fever 5 Sankyo Official Pachinko Simulation	ICS	PSone

play TOP 5

Ein ganz normaler Arbeitstag: Der Wecker klingelt! Raus aus dem Bett und ab ins Bad. Nach erledigter Körperpflege springt man in die Klamotten und fährt zur Arbeit. Wir geben Tag für Tag unser Bestes, um euch monatlich in Sachen PSone und PS2 auf dem neuesten Stand zu halten. Diesmal verraten wir euch fünf Örtlichkeiten, an welchen wir gerne mal ausspannen und unseren Urlaub verbringen würden.

Sven

1. in Silent Hill
2. in 'nem riesigen Whirlpool
3. irgendwo, wo es keine Steckdosen gibt
4. Slayer-Hausen
5. Neurosis-City

mArk

1. unterm Kastanienbaum
2. in Liberty City
3. irgendwo an einem norwegischen Fjord
4. auf meiner Mean Machine
5. bei den Truppen von Orange Star

Toni

1. in Upper Frankonia - Home Sweet Home
2. auf der Couch vorm Heimkino
3. auf einer kleinen Ranch in Texas
4. in den kanadischen Trails
5. im Bett

Dirk

1. bei Schnickse 2.0
2. in der blackriver-Mini-Ramp
3. auf meiner abgeranzten Couch
4. im Séparée vom Club Pharao
5. auf der CyPress-Shooting Range

Heiko

1. So richtig entspannen kann ich nur aufm „stillen Örtchen“.
2. Im Falle das es mal besetzt ist – ab nach Lummerland,
3. Schlaraffenland,
4. Wolkenkuckucksheim
5. oder den nächsten heißen Strand!

Gunther

1. in 'nem Frauenknast wäre cool!
2. in Final Fantasy VII, um Aerith zu retten!
3. auf Phobos und Deimos, mit 'ner Plasma Rifle!
4. in 'ner vernünftigen Psychatrie!
5. ganz bestimmt nicht in Afghanistan!!!

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.



Dirk Gemeinhardt

PLAY PLATINUM



Snowboard-Fun der Spitzenklasse. Die Cool-Boarders-Serie ist nach wie vor die Snowboard-Referenz für die 32-Bit-Konsole. Entwickler Idol Minds löste erstmals die japanischer Macher der beiden ersten Teile, UEP System, ab. Sechs verschiedene Modi halten den virtuellen Wintersportler bei Laune – es geht der PSone-Punk ab!

Rating	★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	29,99 DM

HERCULES



Hercules, Sohn des Gottvaters Zeus, ist auf die Erde verbannt worden. Dort muss der junge Heroe 12 Prüfungen bestehen. Zehn Level intelligent arrangierter Jump'n Run im 2D-Ambiente mit geschickten 3D-Spielerien und anderen technischen Schnickschnack. Eine erfrischende Abwechslung im Stil edler Disney-technischer Animationskunst.

Rating	★★★
Hersteller	SCEE
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% = ★

RESIDENT EVIL

Der Survival-Horror-Klassiker! Mit diesem Spiel traf Entwickler Capcom voll ins Schwarze. Der Überlebenskampf der beiden S.T.A.R.S.-Mitglieder Chris Redfield und Jill Valentine rund um das vermeintlich leere, Anwesen hat weltweit eine riesige Fan-Gemeinde.

PSone-Feinschmecker bezeichnen Resident Evil nicht nur als Delikatesse, sondern auch als den besten Teil der Serie.



Rating	★★★★
Hersteller	Virgin Interactive
erhältlich	sofort
Preis	29,99 DM

COOLD BLOOD

Auch wenn Revolution Software ihr neuestes Werk als 3D-Action-Adventure propagiert, so stehen die Adventure-Elemente eindeutig im Vordergrund der Handlung. John Cord dreht sogar seinen Kopf in die Richtung von interaktiven Items – Baphomets-Fluch-Fans wird es freuen. Die Storyline und die Rätsel sind anspruchsvoll. Ganze zwei CDs fesseln den Spieler an das Joypad.



Rating	★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

HEART OF DARKNESS

Heart of Darkness ähnelt mehr einem Film als einem Spiel. Das mag vor allem an den vielen Videosequenzen und der phänomenalen Sound-Kulisse liegen. Allerdings ist das Abenteuer relativ schnell vorbei – leider! Trotzdem, Heart of Darkness ist ein absolutes Muss für jeden Jump'n-Run-Fan. Es sei besonders all denjenigen Spielern ans Herz gelegt, die auf eine tolle Story Wert legen.



Rating	★★★★
Hersteller	Infogrames
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



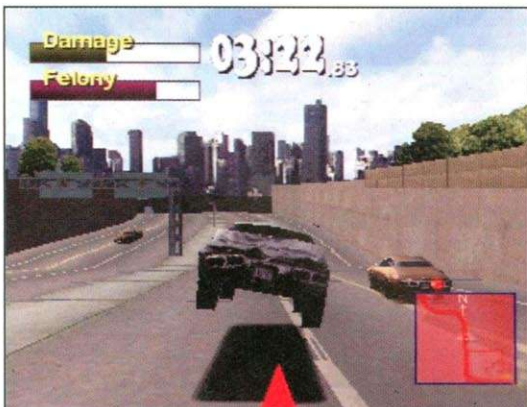
○ Auch der Nachfolger des Skateboard-Gurus Tony Hawk konnte in jeder Hinsicht überzeugen.

Rating	★★★★
Hersteller	Activision
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

It's not a Trick, it's a Tony. Schöner, größer, besser – Tony Hawk's Pro Skater 2 setzt dem wegbereitenden Vorgänger in jedem Punkt noch eins drauf und katalpultiert die Messlatte, an der sich zukünftige Konkurrenztitel orientieren müssen, in unerreichbare Höhen. Es ist mehr als fraglich, ob THPS 2 auf der alten PlayStation noch mal übertroufen werden kann. Mit tadellosem Gameplay, verbesserter Grafik, unzähligen neuen Tricks, abwechslungsreichen Locations,

genialem Soundtrack und einem umfangreichen, simpel zu bedienenden Park-Editor für immer neue Kurse garantiert das Sequel schier endlosen Spielspaß – egal, ob ihr nun zu den Hardcore-Skatern zählt oder euch bereits beim Gedanken an ein Skateboard der Angstschweiß auf der Stirn steht. Wer den Vorgänger verständlicherweise verpasst hat, sollte sich dieses Meisterwerk keinesfalls entgehen lassen, denn hier bleiben wirklich kein Wünsche offen.

DRIVER 2: BACK ON THE STREETS



○ Kriminell: Rasante Verfolgungsfahrten enden zumeist in einer Ruckelorgie.

Rating	★★★
Hersteller	Infogrames
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

Wirklich schade. Driver 2 hat im Prinzip alle Schwächen des Vorgängers ausgemerzt, doch durch den schieren Detail-Overkill wurde die gute alte PlayStation in die Knie gezwungen. Bedauerlicherweise können all die tollen neuen Features nicht über die teilweise sehr heftigen Ruckelorgien hinwegtäuschen. Durch das permanente Nachladen eines neuen Stadtbezirks gerät der Spielverlauf manchmal so ins Stocken, dass man einfach nur noch frustriert das Joypad in die

Ecke werfen will. Besonders in den letzten, sehr schweren Missionen mutiert der Fahrspaß zum ultimativen Frustmonster. Denn bei einer eigentlich spannenden Serpentinjagd muss sich der Spieler nicht nur auf die Manöver des Verfolgten konzentrieren, sondern ist mehr damit beschäftigt, die Framerate-Einbrüche mit einzuberechnen. An diesem Punkt hört der Spaß einfach auf. Als Sahnehäubchen gibt's obendrein ein Pop-up-Fest, wie es eigentlich vor vier Jahren Standard war.

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE



○ Das Head-Up-Display gibt Aufschluß über Höhe, Geschwindigkeit, Neigung, Raketenabschüssen und zu niedrige Flughöhe.

Rating	★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

In technischer Hinsicht ist Ace Combat 3: Electrosphere zweifelsohne einwandfrei – zumindest bis auf ein paar kleine Grafikblitzer in allzu eng geratenen Schluchten. Die Detailverliebtheit ist in jedem einzelnen Pixel zu erkennen. Beispielsweise fahren beim Verringern des Schubs die Bremsklappen aus – was man allerdings nur aus der Third-Person-Perspektive erkennen kann. Grafisch fliegt Ace Combat 3: Electrosphere in den höheren Gefilden.

Wie bei vielen Spielen steckt

auch bei diesem Titel der Fehler im Detail. In der japanischen Originalversion werden die recht einfach und nicht besonders abwechslungsreich gestalteten Missionen von einer fein gewebenen Story zusammengehalten. Die ist, aus welchen Gründen auch immer, dem PAL-Rotstift zum Opfer gefallen. Ace Combat 3: Electrosphere ist ein sehr guter Titel. Bei diesem Game, das durchaus eine bessere Wertung hätte einfliegen können. Hat Namco am falschen Ende gespart?

PLAY PLATINUM

BOMBERMAN



Eines der besten Multiplayer-Spieler! Der Bombleger von Hudson beweist, dass 2D immer noch kein kalter Konsolenkaffee ist. 59 Labyrinth inklusive der original Super-Nintendo-Entertainment-System-Level befinden sich auf der CD. Da der Dual-Shock-Controller unterstützt wird, spürt man die Detonationen am eigenen Leib.

Rating	★★★★
Hersteller	Virgin Interactive
erhältlich	sofort
Preis	29,99 DM

POPULOUS 3



Der Urvater der Göttersimulation meldet sich zurück! Das Ziel des Spiels ist glasklar definiert: Im dritten Teil muss der Spieler die Unsterblichkeit erlangen. Da die Benutzeroberfläche sehr einfach aufgebaut ist, wird keine PSone-Maus benötigt. Ein dickes Plus ist die deutsche Sprachausgabe.

Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	29,99 DM

C&C 2: ALARMSTUFE ROT



Ein Tipp vorweg: Für das Spielen des Echtzeitstrategie-Hammers empfiehlt sich eine PSone-Maus. Damit lassen sich die eigenen Basen besser verteidigen und die Gegner besser attackieren. Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot gestattet es, dass zwei Spieler mit Link-Kabel ihren Privatkrieg ausführen dürfen.

Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	49,99 DM

Heiko Strobel

DIE BESTEN DER BESTEN

play RATING

play Rating	100-91% =	★★★★
play Rating	90-81% =	★★★★
play Rating	80-71% =	★★★
play Rating	70-61% =	★★

PS2

PSone

VORBEI IST ES MIT DER QUAL DER WAHL BEIM SPIELEKAUF. FÜR DEN HARDCORE-ZOCKER BIS HIN ZUM NEUEINSTEIGER SCHAFFEN WIR EINEN KLAREN DURCHBLICK IM STÄNDIG ANWACHSENDE PLAYSTATION-SPIELDSCHUNGEL. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!



Z.O.E Zone Of The Enders



Madden NFL 2002



Knockout Kings 2001



Red Faction



SSX

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Action			
1. GTA 3	Take 2 Interactive	★★★★	play 11/01
2. Z.O.E Zone Of The Enders	Konami	★★★★	play 03/01
3. Star Wars Starfighter	Electronic Arts	★★★★	play 04/01
Action-Adventure			
1. Giants: Citizen Kabuto	Virgin Interactive	★★★★	play 11/01
2. MDK 2 Armageddon	Interplay	★★★★	play 04/01
3. Fur Fighters	Acclaim	★★★★	play 06/01
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
3. Victorious Boxers	Empire Interactive	★★	play 11/01
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. Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	★★★★	play 11/01
2. Red Faction	THQ	★★★★	play 07/01
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. NHL Hitz 2002	Konami	★★★	play 11/01
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
2. Airblade	SCEE	★★★★	play 11/01
3. Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	★★★	play 10/01
Fun-Racer			
1. Wacky Races starring Dastardly & Muttley	Infogrames	★★★★	play 07/01
2. Simpsons Road Rage	Electronic Arts	★★★★	play 11/01
3. Star Wars Super Bombad Racing	Electronic Arts	★★	play 07/01

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Fussball			
1. FIFA 2002	Electronic Arts	★★★★	play 11/01
2. TIF 2002: This is Football	SCEE	★★★★	play 10/01
3. Pro Evolution Soccer	Konami	★★★★	play 11/01
Future Racer			
1. XG3: Extreme-G Racing	Acclaim	★★★	play 09/01
Jump 'n Run			
1. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	★★★★	play 11/01
2. Rayman Revolution	Ubi Soft	★★★★	play 01/01
3. Klonoo 2: Luntea's Veil	Namco	★★★	play 11/01
Lightgun Shooter			
1. Time Crisis 2	SCEE	★★★	play 11/01
Motorrad Racing			
1. Moto GP	SCEE	★★★★	play 02/01
2. ATV Off Road	SCEE	★★★★	play 08/01
3. MX Rider	Infogrames	★★★	play 11/01
Rennspiel			
1. Gran Turismo 3 A-spec	SCEE	★★★★	play 08/01
2. Ridge Racer V	SCEE	★★★★	play 11/00
3. Burnout	Acclaim	★★★★	play 11/01
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Dark Cloud	SCEE	★★★	play 09/01
2. Summoner	THQ	★★★	play 05/01
3. Orphen	Activision	★★★	play 01/01
Shooter			
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	★★★	play 11/01
Simulation			
1. Sky Odyssey	Activision	★★★★	play 06/01
2. Theme Park World	Electronic Arts	★★★★	play 01/01
Survival-Horror			
1. Silent Hill 2	Konami	★★★★	play 11/01
2. Extermination	SCEE	★★★★	play 06/01
3. Alone in the Dark: The new Nightmare	Infogrames	★★★★	play 10/01
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

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

PS2



Wie schon in den beiden Vorgängern bildet auch diesmal der Gran-Turismo-Mode wieder das Herzstück, wobei sich am eigentlichen Spielverlauf nichts geändert hat. Um an einem Rennen teilnehmen zu dürfen, müssen die benötigten Lizenzen erworben werden. Sechs Führerscheine, die jeweils acht Fahrprüfungen fordern. Sind diese bestanden dürft ihr an den 85 Cups teilnehmen, dabei könnt ihr auf 183 Boliden zurückgreifen. Einige Modelle können locker bis auf über 1.000 PS aufgemotzt werden. Der Titel begeistert vor allem durch exzellentes Gameplay, grandiose Technik, traumhaft schöne Boliden und einen gewaltigen Suchtfaktor.

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

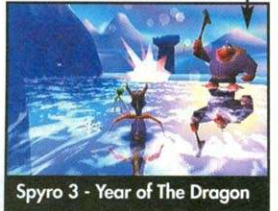
Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
Action-Adventure			
1. Metal Gear Solid	KCEE	★★★★★	play 03/99
2. Soul Reaver	Eidos	★★★★★	play 07/99
3. Syphon Filter 2	SCEE	★★★★	play 04/00
Adventure			
1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★	play 12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★	play 12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	★★	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	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 Interact.	★★★	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 Inter.	★★★	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 Entertainm.	★★★★	play 08/99



Everybody's Golf 2



Spyro 3 - Year of The Dragon



Moto Racer World Tour



Gran Turismo 2



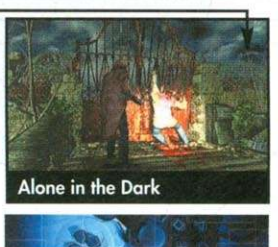
Alien - Die Wiedergeburt



Warzone 2100



Alone in the Dark



Civilization II

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 I'll be back!

Der T-800 ist einfach unverwundlich. Im ersten Teil wurde er regelrecht auseinander genommen; trotzdem kam er zurück und verblüffte uns mit einem genialen „Terminator 2“-Streifen. So geht es nun auch der play. Wir hatten die Killermaschine erst kürzlich auf unserem Prüfstand. Das Resultat: Jeweils fette 10 Punkte eingeheimst. Jetzt ist er wieder da und bringt ein ultimatives Gewinnspiel mit.

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1x Terminator 2 Ultimate-Edition-DVD
- 1x original Soundtrack zum Film
- 1x Buch: Arnie's Bodybuilding für Männer.

1x Energieriegel

Um teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:
Welcher bekannte Hollywood-Star übernimmt die Rolle der Killermaschine T-800?

- A: Brad Pitt
B: Richard Gere
C: Arnold Schwarzenegger

schickt eure Antwort mit der Lösung an:

Cypress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Kraftsau
Max-Planck-Str.13
97204 Höchberg
Einsendeschluss ist der
20. November 2001



GEWINNSPIEL

THE KID UND DINOSAURIER

Neben Terminatoren werden wohl auch die Dinosaurier nie aussterben, denn am 15. November kommt eine überarbeitete Version von Disney's „Dinosaurier“ heraus. Die Deluxe-Edition wird zwei DVDs beinhalten;

Ein Paket besteht jeweils aus:

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1x Disney's „Dinosaurier“-Deluxe-Edition-DVD
- 1x Disney's „The Kid-Image ist alles“-DVD
- 1x Sportkappe zu „The Kid-Image ist alles“



play verlost in Zusammenarbeit mit
Buena Vista Home Entertainment
drei Spitzen Disney-Pakete.

eine davon wird ausschließlich für das Zusatzmaterial vorhanden sein. Bruce Willis in Disney's „The Kid-Image ist alles“ wird zeitgleich mit den Dinos, diesen Monat die Regale eurer DVD-Händler schmücken.

Bonusmaterial Dinosaurier

- die Entwicklung des Films: „Erste Bilder“, „Erste Animation“
- den Produktionsprozess: „Eine prä-historische Welt wird erschaffen“, „Spezialeffekte zum Meteoriteneinschlag“, „Die Dino-Cam“, „Szenen im Produktionsprozess“,
- die Entstehung der Charaktere: „So entstehen Dinosaurier“, „So entstehen Lemuren“, „Animation der Dinosaurier“, „Design der Charaktere“, „Erste Entwürfe und 3D-Bilder“
- die Filmmusik und Soundeffekte mit Demonstration des Audio-Mix
- 6 zusätzliche Szenen



Um teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt das Iguanodon aus Disney's PlayStation2-Spiel Dinosaurier, dessen Rolle ihr übernehmt?

- A: Flia
B: Aladar
C: Zini

schickt eure Antwort mit der Lösung an:
Cypress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Dickhäuter

Max-Planck-Str.13
97204 Höchberg
Einsendeschluss ist der
20. November 2001

STAR WARS: EPISODE 1 – DIE DUNKLE BEDROHUNG

Fox Home Entertainment – USA 1999 – 130min.



Wenn die Mehrheit der DVD-Süchtigen in den letzten Jahren einen Wunsch hatte, dann war es der nach einer „Star-Wars“-DVD.

Genre	Sciencefiction (A: n.R.)
Regie	Georg Lucas
Bildformat	2.35:1 (anamorph)
Audio	Deutsch 5.1 DD EX, Englisch 5.1 DD EX
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 55,-DM

DVD-TEST 10

DVD-EXTRAS 10

WAHNSINN



Zum ersten Mal in der Geschichte des Films sorgte ein Trailer für Ticketverkäufe. Erwiesenermaßen gingen massenhaft Leute nur wegen des Episode 1-Trailers in die entsprechenden Filme und verließen die Säle, ohne den eigentlichen Hauptfilm anzusehen.

Die DVD ist sicherlich das Medium, auf das Filmfreunde, Cineasten und Heimkinobesitzer gleichermaßen gewartet haben. „Krieg der Sterne“ hieß 1977 ein Film, der wie kein anderer eine Generationen übergreifende Besessenheit auslöste und zu einem, nicht wegzudenkenden Teil der westl. Gesellschaft und Kultur Welt wurde. Fast jeder mit einem Videorekorder oder Laserdisc-Player hat diesen Film zumindest einmal gesehen. Im Drei-Jahres-Zyklus erschienen die beiden Fortsetzungen „Das Imperium schlägt zurück“ (1980) und „Die Rückkehr

der Jedi-Ritter“ (1983). 1997 füllten die Filme erneut die Kinokassen. Der Grund: In alle drei Teile hatte man zusätzliche Szenen eingearbeitet, der Ton war auf den neuesten Stand gebracht worden und das Bild sah fast besser aus als bei der Erstaufführung. Als 1999 der Startschuss für „Episode 1“ gegeben wurde, waren natürlich viele in Folge der hohen Erwartungen enttäuscht. Der friedliche Planet Naboo mit seiner Königin Amidala wird von der Handelsföderation angegriffen. Als die Jedi-Ritter Qui-Gon Jinn und Obi-Wan Kenobi im Auftrag des Obersten Kanzlers der Republik verhandeln wollen, entkommen sie nur knapp einem Attentat. Auf der Flucht müssen sie auf dem Wüstenplaneten Tatooine notlanden. Hier hilft

ihnen Anakin Skywalker, das Schiff wieder flottzumachen. Zurück in Coruscant, scheitert Königin Amidala bei dem Versuch, den Senat gegen die Handelsföderation zu mobilisieren. Sie kehrt mit den Jedi-Rittern und Anakin nach Naboo zurück, um den Kampf alleine fortzusetzen... Sicherlich ist „Episode 1“ kein anspruchsvoller und immer logischer Film. Es handelt sich um Popcorn-Kino pur. Das anamorphe Cinemascope-Bild strahlt in wunderschön leuchtenden Farben. Satter Kontrast und ein stabiles Bild. Des einen Freud ist des anderen Leid; fast durchgängig kracht es aus allen Ecken und Enden. Einen besserer Tiefbass kann man sich kaum vorstellen. Eure Nachbarn werden euch spätestens wegen dieses Films hassen!

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Eminem und Kim Basinger?

Kim Basinger ist für die Hauptrolle in Curtis Hansons „Fight Song“ im Gespräch. Der Skandal-Rapper Eminem wird darin in seiner ersten Filmrolle den jungen Jimmy auf der Suche nach seiner Identität und dem Sinn des Lebens spielen. Basinger soll seine Mutter verkörpern. Sie und Hanson hatten bereits 1998 bei „L.A. Confidential“ zusammengearbeitet. Die Dreharbeiten für „Fight Song“ sollen am 18. Oktober in Detroit beginnen.



Keanu die erste

Laut Aussagen von Hauptdarsteller Keanu Reeves waren die Dreharbeiten zu „The Matrix Reloaded“ härter als alles, was er bisher für einen Film machen musste. Während er in „Matrix“ noch „einer gegen einen“ kämpfen musste, werden die Fights in der Fortsetzung „einer gegen fünf“ sein. Insgesamt soll der Film „bigger and deadlier“ werden. Die geplanten Starttermine für die USA: Sommer 2003 „The Matrix Reloaded“ und Sommer 2004 „The Matrix 3“.

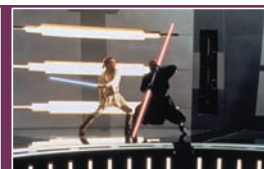
Keanu die zweite

Hollywood-Schönling Keanu Reeves müsste eine Oscar-Nominierung für die beste Ausrede erhalten. Der Star erklärte auf die Frage, wie er denn eigentlich zu seiner Rolle in dem Thriller „The Watcher“ gekommen ist: „Ich fand das Drehbuch von Anfang an langweilig, aber ein Freund fälschte meine Unterschrift auf dem Vertrag. Mir blieb also keine Wahl – ich musste die Rolle spielen.“ Sehr glaubhaft Mr. Matrix.



EXTRAS

Unglaubliche sechs Stunden Bonusmaterial können auf dem Silberling bestaunt werden. Addiert man die Filmlänge, so kommt man auf sage und schreibe 480 Minuten Laufzeit. Eine komplette Auflistung der voluminösen Extras könnt ihr unserer letzten Ausgabe entnehmen.



NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

K.O. nach der ersten Runde

Squaresoft wird sich nach dem fiskalischen Misserfolg von „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“ vollständig aus dem Zelluloid-Geschäft zurückziehen. Ab sofort will man sich wieder ausschließlich auf die Produktion von Videospielen konzentrieren. Der Leinwand-Flop hatte einen sattem Verlust von rund 245 Millionen DM eingefahren.



Kein Bock...

... auf Kinderkram. Steven Spielberg, seines Zeichens erfolgreichster Regisseur aller Zeiten, sollte eigentlich den kommenden „Harry Potter“-Film inszenieren. Wollte er aber nicht. Nicht weil er das nicht gekonnt hätte, sondern weil ihm das viel zu leicht gewesen wäre, lehnte er ab. In seinem Alter habe er ein bisschen mehr

Verantwortung, authentische Geschichten zu erzählen.



Ford taucht unter

Nach „U-571“ soll demnächst erneut ein groß angelegter U-Boot-Film in die Kinos kommen. „K-19: The Widowmaker“ schildert die wahre Geschichte des ersten sowjetischen Atom-U-Bootes. Bei dessen Jungfernfahrt 1961 durch den Nordatlantik erleidet der Reaktor eine Fehlfunktion und droht sogar den dritten Weltkrieg auszulösen. Regisseurin Kathryn Bigelow hat große Stars mit an Bord ihres Films. Harrison Ford und Liam Neeson gehen mit auf Tauchfahrt.

FORREST GUMP

Paramount Home Entertainment – USA 1994 – 136min



Was willst du? Ich verkaufe keine Drogen, bei mir gibt's nur Shrimps.



Genre	Drama
Regie	Robert Zemeckis
Bildformat	2.35:1 (anamorph)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch (A: FF) 5.1 DD, Tschechisch
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 50,-DM

Forrest Gump basiert auf Winston Grooms eigenwilliger Geschichte eines geistig Zurückgebliebenen, der mit kindlich-naivem Charme auf den unterschiedlichsten Gebieten eine Bilderbuchkarriere hinlegt. Dabei verliert er die drei wichtigsten Dinge seines Lebens niemals aus den Augen: Gott, seine Mutter und Jenny, seine große Liebe. Alles in allem würdigt die DVD den Streifen so, wie er es verdient hat. Nachdem „Forrest Gump“ drei Golden Globes gewann, räumte er bei der anschließenden „Os-

car“-Verleihung im Jahr 1995 noch einmal richtig ab. Von rekordverdächtigen 13 Nominierungen wurden 6 Statuen gewonnen. Tom Hanks war der zweite Schauspieler der den Preis für den besten Darsteller zweimal hintereinander gewann. Der Film ist nicht der beste, nicht der innovativste und auch nicht der wichtigste Film der 90er Jahre – aber dafür ist er mit Abstand der schönste. Angesichts der techn. Umsetzung und des Bonusmaterials hat sich das Warten mehr als gelohnt.

DVD-TEST **10**

DVD-EXTRAS **9**

DUELL – ENEMY AT THE GATES

BMG – USA/ D 2001 – 131min



Tarnung ist alles. Ich sehe was, was du nicht siehst.



Genre	Krieg
Regie	Jean-Jaques Annaud
Bildformat	2.35:1 (anamorph)
Audio	Deutsch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	2001 nur Verleih

Vor dem Hintergrund der entscheidenden Schlacht des Zweiten Weltkrieges, dem Kampf um Stalingrad, erzählt „Duell – Enemy at the Gates“ eine mit den dramaturgischen Mustern des Western grob gestrickte Story nach dem Motto „Auge um Auge, Zahn um Zahn“. Inmitten des grausamen Massensterbens führen zwei Scharfschützen ihren persönlichen Krieg: der russische Soldat Zaitsev (Jude Law) und der deutsche Major König (Ed Harris). Mit 180 Millionen Mark ist der Streifen der teuerste

europäische Film, der je gedreht wurde. Umso mehr schmerzt es, dass der Film bei der Berlinale 2001 fürchterlich Kritiker-Prügel einstecken musste. An den Kinokassen fiel „Duell – Enemy at the Gates“ ebenfalls durch.

Eine einfache Geschichte nach dem Strickmuster „Gut gegen Böse“. Unabhängig vom Thema „Stalingrad“ fesselt „Duell“ durch monumentale Bilder, überzeugende Akteure, emotionale Wucht, ehrenwerten Ansatz und furios gestaltete Einzelszenen.

DVD-TEST **8**

DVD-EXTRAS Verleih-DVD ohne Bonusmaterial

AMERICAN PSYCHO

Concorde Home Entertainment – USA 2000 – 104min



Mit Kühle und Ironie zeigt der Film den Narzissmus der achtziger Jahre in New York – der schöne Schein war alles.



Genre	Thriller
Regie	Mary Harron
Bildformat	2.35:1 (anamorph)
Audio	Deutsch dts, Deutsch 5.1 DD, Deutsch DD 2.0 u.m.
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. 50,-DM

Patrick Bateman hat einen gut bezahlten Job an der New Yorker Wall Street, einen erlesenen Geschmack, was Markenkleidung und Wohnungseinrichtung betrifft, und er verfügt über einen perfekt trainierten Körper. Eine Nase Kokain ist für ihn genauso selbstverständlich wie ein gepflegtes Dinner oder ein exzessives Sexabenteuer. Eigentlich genügend Gründe, um im New York der 80er-Jahre sorgenfrei leben zu können. In Wahrheit führt Bateman allerdings ein makaberes Doppelleben. Scheinbar

emotionslos und ohne ersichtliches Motiv wird er zu einem sadistischen Mörder. Seine Gräueltaten weiß er dabei geschickt zu verbergen. Auch der ermittelnde Detective Donald Kimball findet während seiner Befragungen kaum Anhaltspunkte. Doch mit zunehmender Dauer verliert Bateman mehr und mehr den Boden unter den Füßen. Die Trennlinie zwischen der Realität seiner Amokläufe und den Hirngespinnsten seiner kranken Fantasie gelingt ihm immer weniger.

DVD-TEST **7**

DVD-EXTRAS **6**

TERMINE

Was kommt wann - Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

November 2001		
Titel	Anbieter	vor. Release
AKTE X: EXISTANCE	20th Century Fox	November
ALASKA.DE	Arthaus	November
BAIT - FETTE BEUTE	Warner	November
BERNARD & BIANCA	Buena Vista	15. November
BERNARD & BIANCA IM KANGURULAND	Buena Vista	15. November
BREAKING OUT (Verleih)	VCL	November
BRENDAN TRIFFT TRUDY	Universal Pictures	29. November
BRUCE LEE: DER WEG EINES KÄMPFERS	Warner Home Video	November
BUFFY: IM BANN DER DÄMONEN - SEASON 3 BOX 1	20th Century Fox	November
BUFFY: IM BANN DER DÄMONEN - SEASON 3 BOX 2	20th Century Fox	November
CASPER	Paramount	November
CAP & CAPPER	Buena Vista	15. November
CHAPLIN	Kinowelt	November
CHOCOLAT	Eurovideo	29. November
DAS APARTEMENT	20th Century Fox	November
DAS LETZTE EINHORN	Concorde	07. November
DEEP STAR SIX	Kinowelt	November
DEAD SEXY	Columbia TriStar	13. November
DER BARBIER VON SIBIRIEN (Verleih)	Arthaus	November
DER BLAUE ENGEL	BMG / UFA	26. November
DER FALL MONA	Columbia TriStar	20. November
DER GLÜCKSPILZ	20th Century Fox	November
DER GRINCH	Columbia TriStar	20. November
DER HIMMEL SOLL WARTEN	Paramount Home Ent.	November
DER SCHNEIDER VON PANAMA	Columbia TriStar	06. November
DER SCHWAN MIT DER TROMPETE	Columbia TriStar	08. November
DER TODESRITT DER GLORREICHEN SIEBEN	20th Century Fox	November
DIE ABENTEUER VON SANTA CLAUS	Universal Pictures	November
DIE BLECHTROMMEL	Kinowelt	November
DIE DREI MUSKETIERE	Kinowelt	November
DIE GESTOHLENE WEIHNACHTSGESCHENKE	Warner	November
DIE LEGENDE VON BAGGER VANCE	20th Century Fox	November
DIE LETZTE VORSTELLUNG - DIR. CUT	Columbia TriStar	06. November
DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK	Columbia TriStar	08. November
DIE MUMIE - DELUXE EDITION	Columbia TriStar	08. November
DIE NACKTE KANONE - COLLECTION	Paramount Home Ent.	November
DIE PROPHETIE	BMG / UFA	19. November
DIE PURPURNEN FLÜSSE	BMG / UFA	27. November
DIE RACHE DER GLORREICHEN SIEBEN	20th Century Fox	November
DIE RÜCKKEHR DER GLORREICHEN SIEBEN	20th Century Fox	November
DIE STUNDE DES LICHTS	Eurovideo	07. November
DIE TOLLKÜHNEN FLIEGER	Universal Pictures	November
DIE VIER MUSKETIERE	Kinowelt	November
DIE WONDER BOYS	Concorde	07. November
DINOSAURIER - DELUXE EDITION	Buena Vista	15. November
DR. SCHWAGO	Warner Home Video	November
EIN AUSGEKOCHTES SCHLITZOH	Universal Pictures	November
EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA	Buena Vista	15. November
EINE LAUSIGE HEXE - ZAUBERN WILL GELERNT SEIN	KiKi / Kinowelt	November
EINE NACHT BEI MAC COOLS (Verleih)	BMG / UFA	05. November
EINSAM IN MANHATTAN (Verleih)	VCL	November
EMIL UND DIE DETEKTIVE	BMG / UFA	05. November
EXIT WOUNDS	Warner	November
FAMILY MAN (Verleih)	Kinowelt	November
FAST FOOD, FAST WOMEN	Arthaus	November
FORREST GUMP	Paramount	November
FUNNY GIRL - SPECIAL EDITION	Columbia TriStar	06. November
HAUTNAH	BMG / UFA	12. November
HER MIT DEN KLEINEN ENGLÄNDERINNEN	Kinowelt	November
KINDERTRANSPORT - IN EINE FREMDE WELT	Warner	November
LOST SOULS - VERLORENE SEELEN	Kinowelt	November
JACOBS LADDER	Arthaus	November
JAMES BOND: MONSTERBOX (19 DVDs)	20th Century Fox	November
JENSEITS VON AFRIKA	Columbia TriStar	06. November

November 2001		
Titel	Anbieter	vor. Release
JOE DRECK	Columbia TriStar	20. November
LIVING IT UP - NUR EINE WOCHEN MILLIONÄR	Columbia TriStar	06. November
LOVE AND SEX	Arthaus	November
LUCKY NUMBERS (Verleih)	BMG / UFA	20. November
MANCHE MÖGENS HEISS - SPECIAL EDITION	20th Century Fox	November
MEN OF HONOR (Verleih)	20th Century Fox	November
MISFITS - NICHT GESELLSCHAFTSFÄHIG	20th Century Fox	November
MURDER BY DECREE - MORD AN DER THEMSE	Kinowelt	November
MOUNTAINS OF MOON - LAND DER SCHWAZEN SONNE	Arthaus	November
POKÉMON 3 - IM BANN DES UNBEKANNTEN	Warner	November
POSEIDON INFERNO	20th Century Fox	November
PRIMARY SUSPECT (Verleih)	VCL	November
RAMBLIN ROSE - DIE LUST DER SCHÖNEN ROSE	Arthaus	November
ROBBIE - DAS RENTIER	Universal Pictures	20. November
ROSEMARYS BABY	Paramount	November
SAVE THE LAST DANCE	Paramount	November
SCHLAGZEILEN	Columbia TriStar	06. November
SCHNEEFREI	Paramount	November
SPOT	Warner Home Video	November
STAR TREK II - DER ZORN DES KHAN	Paramount	November
SUGAR AND SPICE (Verleih)	Kinowelt	November
SUPERSTAR	Paramount Home Ent.	November
TANZ MIT DEM TEUFEL	BMG / UFA	12. 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
VATEL	BMG / UFA	27. November
VERDAMMT IN ALLE EWIGKEIT	Columbia TriStar	06. November
WAS FRAUEN WOLLEN	Warner Home Video	November
WEDDING PLANNER	Columbia TriStar	13. November
WEM DIE STUNDE SCHLÄGT	Universal Pictures	15. November
ZEIT DER ZÄRTLICHKEIT	Paramount Home Ent.	November

DEZEMBER 2001

Titel	Anbieter	vor. Release
CAMILLE CLAUDEL	Kinowelt	Dezember
DIE SCHMALSPURGANOVEN	Concorde	05. Dezember
DER SIZILIANER	Kinowelt	Dezember
FLASH GORDON	Kinowelt	Dezember
KANAK ATTACK	Concorde	05. Dezember
LAUREL HARDY: ONE GOOD TURN / COUNTY HOSPITAL / ...	Kinowelt	Dezember
LITTLE NICKY - SATAN JUNIOR	Kinowelt	Dezember
PEARL HARBOR	Buena Vista	15. Dezember
SHAKA ZULU (Verleih)	Arthaus	Dezember
THE POINT MEN (Verleih)	Kinowelt	Dezember
THIRTEEN DAYS	Kinowelt	Dezember

JANUAR 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
15 MINUTES	Kinowelt	Januar
DAS PIANO	Arthaus	Januar
DER BARBIER VON SIBIRIEN	Arthaus	Januar
DER LÖWE VON OZ UND DIE MAGISCHE BLUME	KiKi	Januar
DIE STUNDE DER RATTE	Kinowelt	Januar
DON CAMILLO UND PEPPONE: DON CAMILLOS RÜCKKEHR	Kinowelt	Januar
DRACULA	Paramount Home Ent.	08. Januar
GODS ARMY	Concorde Home Ent.	09. Januar
LAUREL & HARDY - BEST OF III	Kinowelt	Januar
PHILLIPS TIERSTUNDE	KiKi	Januar
REINDEER GAMES	Kinowelt Home Ent.	02. Januar
SHAKA ZULU	Arthaus	Januar
SCHWARZENEGGER-BOX (T2, TOTAL RECALL, RED HEAT)	Kinowelt	Januar

PLAY TIPP

Bereits im Handel

STANLEY KUBRICK - BOX



Stanley Kubrick ist für viele neben Orson Welles das größte Genie der Filmgeschichte. In der jetzt erschienen Box gibt es außer sieben Filmen auch eine nur hier erhältliche DVD mit einer über zwei Stunden langen Doku über den 1999 verstorbenen Regisseur. Bei einem Preis von ca. 20 DM pro DVD kann man über die meist schlechte Tonspur auch mal hinwegsehen.

110min. - Warner Home Video - 16 Jahre

SIMPSONS - SEASON 1 DVD - CE



Die lange Zeit des Wartens hat ein Ende! Endlich präsentieren sich auch hierzulande

die gelben Bewohner Springfield auf DVD. Die komplette erste Staffel mit insgesamt 13 Folgen und umfangreichem Zusatzmaterial erzählt die ersten Abenteuer rund um Homer, Bart, Marge und Co.. Bei 20th Century Fox rechnet man schon Anfang nächsten Jahres mit der zweiten Staffel.

286min. - 20th Century Fox - 12 Jahre

... DENN ZUM KÜSSEN SIND SIE DA



Als Casanova bezeichnet man einen Mann der es versteht, Frauen zu verführen und zu verwöhnen. Offensichtlich missverstanden hat dies ein Serienkiller, der sich „Casanova“ nennt. Er entführt Frauen, um sie als „Sammlung“ in seinen Katakomben gefangen zu halten. Wer gegen seine Spielregeln verstößt, stirbt. Und das alles aus „Liebe“.

111min. - Paramount - 16 Jahre

Im TEST! PS2

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

PS2-Grüße aus dem Reich der Toten!



Im TEST! PS2

Tony Hawk's Pro Skater 3

Die Skateboard-Referenz kehrt zurück!



Im TEST! PSone

Syphon Filter 3

Der Agenten-Hit für PSone!



Im TEST! PS2

Devil May Cry

Der teuflisch gute Resident-Evil-Nachfolger!

PS2 James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer, RoboCop, Shadowman: Second Coming, Splashdown, Baldur's Gate: Dark Alliance, WWF SmackDown! Just bring it, Drakan II, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, wipEout Fusion...

PSone BDFL Manager 2002, E.T. Interplanetary Adventure, Gunfighter: The Legend of Jesse James, Harry Potter und der Stein der Weisen, Power Diggerz, Scrabble, NBA Live 2002, V.I.P., One Piece Mansion...

**kompetent und informativ
wie immer**

play 12/01

**ist ab 21. November
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@cyppress.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 Wulfurt-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@cyppress.de

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRENDER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhardt

REDAKTION: Toni Opl, mArk Liebold,
Heiko Strobel, Gunther Hruby

KORRESPONDENT USA: Seth Kleinberg

KORRESPONDENT JAPAN: Frank Michaelis

FREIE MITARBEITER: André Göpfert, Marc Kirzeder

LAYOUT: Fränk Bogon, Alex Maric, Ralf Schröder

TEXTKORREKTUR: Rabea Schmiedehausen

TITEL: Konami, play

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard - Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 Fax.: 09 31 / 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith - Tel.: 09 31 / 4 06 91 61

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Tel.: 0 89 / 74 64 23 41 Fax.: 0 89 / 74 64 23 14

HERSTELLUNG: Marco Kessler

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 6 vom 01.10.2000

SPECIAL THANK: Christian Blendl, Cheesybox-Collectorfront, Vollo, Elision,
Jürgen, XAndreX, Mad_Leine, Utho, all unsere Leser

SUPER SPECIAL THANK:



VERLAG:

CyPress GmbH

Max-Planck-Straße 13 - 97204 Höchberg

Tel.: 0931/4 06 91 0 - Fax: 0931/4 06 91 15 - Web: www.cyppress.de

GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

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



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem:



© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

PSX - PS2 - DREAMCAST - GAMEBOY ADVANCE - PC CDROM - ANIMES - DVD VIDEOS

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSSE



MARO

V I D E O S P I E L E

MARO

Stuttgart
Marienstr. 23
70178 Stuttgart

Telefon :
0711 221 422

MARO

Ulm
Zeithlomstr. 31
88073 Ulm
(auch Versand)

Telefon :
0731 6020 755

MARO

Reutlingen
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
(auch Versand)

Telefon :
07121 320 014

MARO

Augsburg
Göggingerstr 91
86119 Augsburg

Telefon :
0821 259 3770

STAGE ¹ ONE

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 !

«WELCOME» TO MY WORLD»

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!



Skate mit deinen Freunden im brandneuen Online-Modus.



Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.

Komplett in Deutsch!

Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzst. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.

Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli. Soundtrack bei Maverick Records erhältlich.



Kompatibel mit PlayStation® und PlayStation® 2

PlayStation.2



GAME BOY ADVANCE



SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

© 1999-2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All Rights reserved. Game Boy Color version developed by HotGen Studios Ltd. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions, Inc. PlayStation 2 version developed by Neversoft Entertainment, Inc. and PlayStation version developed by Shaba Games, LLC. © 2001 Nintendo. Game Boy is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Game Boy Advance and Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd. "GB" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.