

100% unabhängig!
100% PlayStation!

REPORTAGE: **MAXIMO: DIE PS2-RÜCKKEHR
VON GHOSTS'N GOBLINS**

Österreich 54 ÖS (€3,92)
Schweiz 6,90 Sfr
Luxemburg 165 LFR (€4,09)
Spanien 740 ptes (€4,45)
Belgien 165 BFR (€4,09)

01-2002
DM 6,90 (€3,53)

play THE PLAYSTATION

THE PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN



ZUM HERAUSNEHMEN!

Der große Einkaufsführer!
Alle PlayStation-Hits 2001 im Überblick!



ONIMUSHA 2

**EXKLUSIV! NEUE INFOS ZUM
SAMURAI-ABENTEUER!**



HARRY POTTER

**TOLLER PSone-ZAUBER
ZUM KINOERFOLG!**

Baldur's Gate

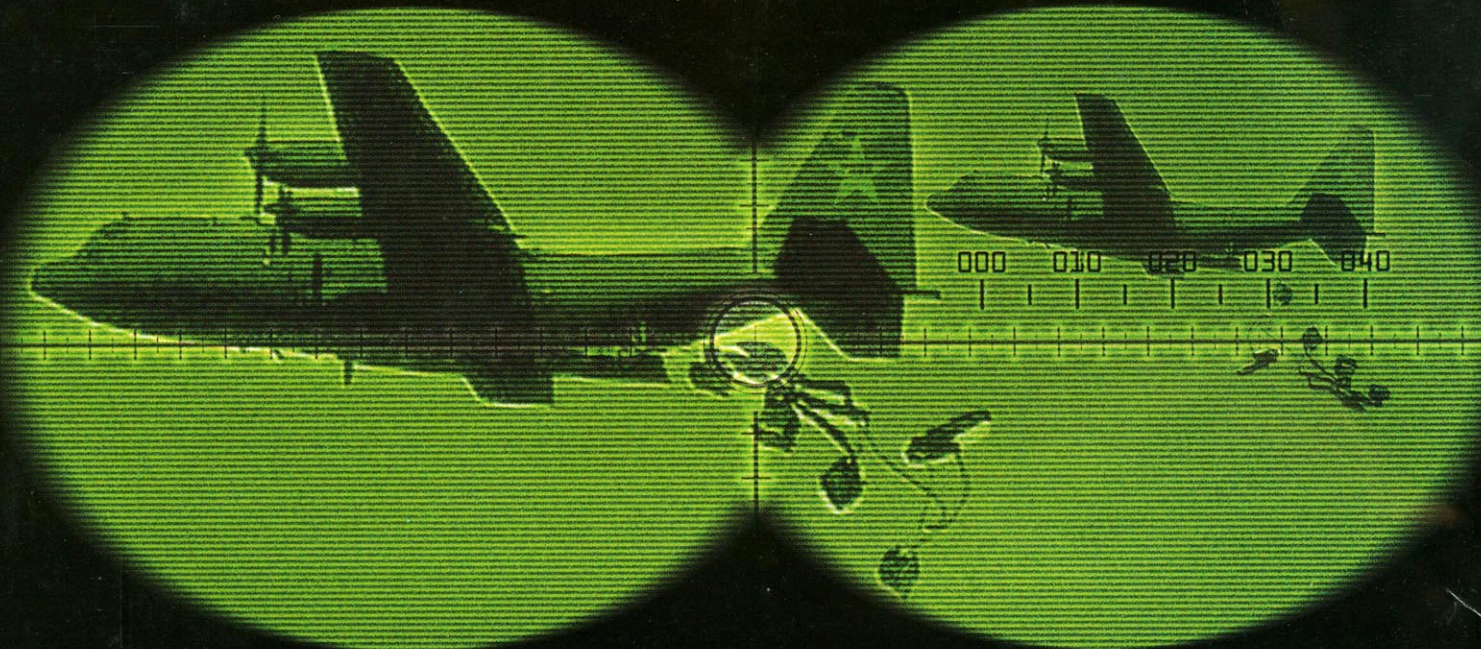
DARK ALLIANCE

**IM TEST: DAS GRANDIOSE ACTION-ROLLENSPIEL!
IN DER PS2-WELT VON DUNGEONS & DRAGONS!**

über
200
Tipps
&
Tricks

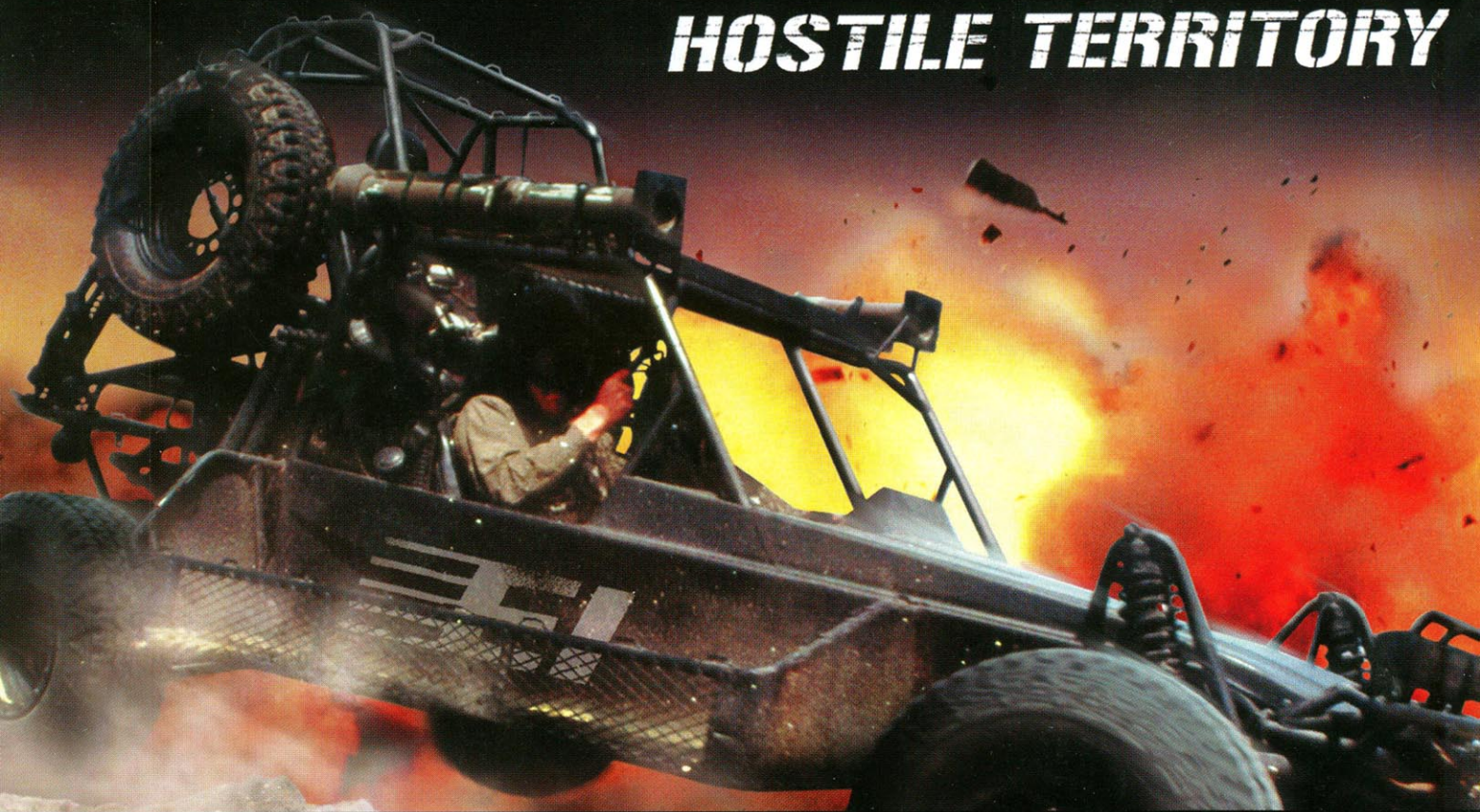
**KOMPLETTLÖSUNG ZU SOUL REAVER 2, JAK AND DAXTER u.v.m.
CHEATS - GAMEBUSTER - XPLoder CODES - CHEATCARDS u.v.m.**





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.



Merry X-mas!

Wieder ein Jahr im Sack und ein aufregendes dazu. 2001 hatte es definitiv in sich. Speziell in den Herbst- und Wintermonaten feuerten die Software-Hersteller eine mächtige Salve auf den Handel und besonders auf den Geldbeutel der PS2-Zocker ab. Fast 60% aller vor kurzem veröffentlichten Titel lassen die Startschwierigkeiten der PlayStation2 vergessen. Die Software der zweiten Generation hat es in sich. In der Mitte des Heftes findet ihr einen dicken Einkaufsberater, der sämtliche Titel des letzten Jahres ausführlich Revue passieren lässt und vor allem als Entscheidungshilfe gedacht ist. Unter über 200 veröffentlichten Spielen verliert man schließlich schnell mal den Überblick.

Entgegen der eigentlich erwarteten Flaute seitens der Publisher stand überraschenderweise auch kurz vor Weihnachten die Redaktion noch mal Kopf. Als weltweit erstes PlayStation-Magazin trafen wir in Hollywood den Boss der Film- und Effektschmiede IMAGINARY FORCES, die zusammen mit Hideo Kojima die atemberaubende Titelsequenz von Metal Gear Solid 2 produzierte. Aus England kommen die neuesten Infos zu TimeSplitters 2 sowie der Rallye-Legende Colin McRae 3. In Japan saßen wir außerdem einen Nachmittag mit Ken Kutaragi zusammen und lauschten gespannt seinen Ausführungen zum Thema Online-Gaming. Wer wissen will, warum das gewöhnliche Internet keinen Sinn für Sony macht, sollte auf Seite 30 blättern.

Als kleinen Bonus bzw. Prä-Weihnachtsgeschenk bekommen unsere Abonnenten diesmal eine spielbare Demo von wipEout Fusion und AirBlade. Die DVD ist auf Seite 35 zu finden. Ihr seht also, es lohnt sich, ein Teil der play-Community zu werden. Viel Spaß beim Antesten!

Die dicksten Geschenke kommen allerdings immer erst am Schluss. Ein riesiges Dankeschön an euch für die überwältigende Teilnahme an unserem Gewinnspiel! Tausende e-Mails und Postkarten fluteten unsere Rechner bzw. die Gänge und Zimmer der Redaktion. Auf Seite 11 könnt ihr überprüfen, ob ihr unter den glücklichen Gewinnern seid.

**Fröhliche Weihnachten und einen guten Rutsch
in ein hoffentlich friedlicheres 2002!**

the play-team



EINKAUFSFÜHRER ALLE PLAYSTATION-HITS 2001 IM ÜBERBLICK!



So legt ihr euer Weihnachtsgeld am besten an! **59**

PLAY UNDERCOVER INNOVATION ADE: STOPPT DEN SEQUELWAHN

Opium fürs Volk!

22



vertuscht
play
UNDERCOVER

Hinter den Kulissen von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

play berichtet live aus
Hollywood!

32



MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

Der Videospiel-
Klassiker kehrt
zurück! **26**



ONIMUSHA 2

Capcom holt zum nächsten
Schlag aus!

42



GUN SURVIOR 2 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Das letzte Resident Evil
für PlayStation?!

88



DROPSHIP

Frieden durch
überlegene Feuerkraft!

104

KOMPLETTLÖSUNGEN

GTA III

Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

81

54

75



PLAY COVER

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE ... 98

play

01-02

SPECIALSCREEN

Einkaufsführer:	
Alle PlayStation-Hits 2001 im Überblick!	59
Hinter den Kulissen von Metal Gear Solid 2:	
Sons of Liberty	32
Ken Kutaragi:	
Der PlayStation-Vater im Portrait	30
Maximo: Ghosts to Glory	26
play Undercover	
Innovation ade: stoppt den Sequelwahn!	22

PRESCREEN

PlayStation2	
Final Fantasy X	40
Final Fantasy XI	41
FreQuenzy	48
Gun Survivor 2 Resident Evil Code: Veronica	88
Legends of Wrestling	95
Onimusha 2	42
Police 24/7	96
TimeSplitters 2	36
Vampire Night	90
wipEout Fusion	46
WTA Tour Tennis	94

RUBRIKEN

Editorial	3
Hefte nachbestellen	120
Gewinnspiel: Königreich für ein Lama	126
Gewinnspiel: Little Nicky – Satan Junior	126
Impressum	130
Next play	130
play Abonement	34, 114
play Charts	121
play DVD	126
play Hits	124
play Mail	18
play News	6
play Platinum	122
Was kommt wann?	16
Wertungssystem	97

TESTSCREEN

PlayStation2	
Baldur's Gate: Dark Alliance	98
Dropship	104
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	112
ESPN X-Games Skateboarding	116
Headhunter	110
Jeremy McGrath SuperCross World	117
Jet Ski Riders	115
New York Race	116
REZ	108

PSone

Harry Potter und der Stein der Weisen	118
Creatures	120

PLAYTIPPS

play Tipps	49
Cheat Cards	51
Gamebuster- und Xploder-Codes	53
play Tipps-Übersicht 2001	85

Player's Guide

GTA III	81
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	54
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	75
Project Eden (Teil 3)	57

PLAY SERVICE

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

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

E-Mail

contact@cypress.de

Spiele-Tipps:

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

Tipps-Hotline für Notfälle:

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

ANSCHRIFT DES ABONNENTEN-SERVICES:

play

CyPress Abo-Service

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

Zentrale Abo-Nummer:

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

Abo-Fax:

(0049)-0 18 05-90 90 89

Abo-E-Mail:

abo@cypress.de

SPIELE INDEX

Baldur's Gate : Dark Alliance	98
Championship Surfer	49
Creatures	120
Dancing Stage Disney Mix	53
Disney's Atlantis:	
Das Geheimnis der verlorenen Stadt	53
Dropship	104
Ecco the Dolphin:	
Defender of the Future	112
ESPN NBA 2Night	50
ESPN X-Games Skateboarding	116
Final Fantasy X	40
Final Fantasy XI	41
FreQuenzy	48
GTA III	81
Guilty Gear X	50
Gun Survivor 2	
Resident Evil Code: Veronica	88
Harry Potter	
und der Stein der Weisen	53, 118
Headhunter	110
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	54
Jeremy McGrath SuperCross World	117
Jet Ski Riders	115
Klonoa 2: Lunatea's Veil	50
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	75
Legends of Wrestling	95
Maximo: Ghosts to Glory	26
Micro Maniacs	49
New York Race	116
NHL 2002	49
Off Road Wide Open	50
Onimusha 2	42
Police 24/7	96
Project Eden	57
REZ	108
Silent Scope 2	51
Splashdown	51
Tim & Struppis Abenteuerreisen	53
Time Crisis 2	50
TimeSplitters 2	36
Vampire Night	90
wipEout Fusion	46
WTA Tour Tennis	94



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PLAYNEWS 01

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

METAL GEAR SOLID 2

AB 22.FEBRUAR 2002



Web-Site des MGS2-Wettbewerbs.

Das lange Warten hat ein Ende genommen. Endlich hat Konami von Europe Nägel mit Köpfen gemacht und den Erscheinungstermin von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty bekanntgegeben. Den 22. Februar 2002 sollten sich alle PS2-Konsolisten im Kalender rot anstreichen. Wie jetzt bekannt wurde, gibt es einen internationalen Wettbewerb. Nach dem Durchspielen erhält man den Clear Code. Dieser hält die Spielzeit fest. Der persönliche Rekord kann unter folgender URL eingegeben werden:

<http://ipn00.konami.co.jp/products/mgs2/english/mr/>

BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

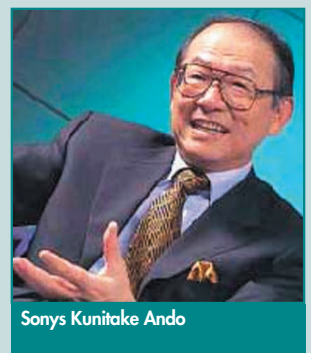


SIMPSONS SKATEBOARDING

Ay Karamba! Auf der Rückseite der US-Spiellanleitung von Simpsons Road Rage wirbt Electronic Arts für einen weiteren Titel der durchgeknallten Springfield-Bewohner. Angekündigt für Frühling 2002, soll The Simpsons Skateboarding auf den US-Markt kommen. Es ist nach The Simpsons Wrestling (PSone, 2001) und Simpsons Road Rage (PS2, 2002) das dritte Game für eine Sony-Konsole. Ob The Simpsons Skateboarding eine ernsthafte Konkurrenz zu Tony Hawk's Pro Skater 3 darstellt, ist eher zweifelhaft.

PLAYSTATION3-GOSSIP

Kein Monat vergeht ohne eine Botschaft vom PlayStation-Vater und CEO of Sony Computer Entertainment (siehe S. 30). So soll die PS3 im Home-Entertainment-Bereich in neue Sphären vorstoßen. Die neue Konsole wird nicht nur zum Spielen dienen. Nach Kutaragis Aussagen sollen auch andere Zielgruppen angesprochen werden. Sonys Kunitake Ando kündigte an, dass die PlayStation3 früher als gedacht auf den Markt kommen könnte. Der Lebenszyklus der Videospiel-Hardware habe sich deutlich verkürzt.



Sonys Kunitake Ando

HARRY POTTER FÜR PS2

Obwohl sich Electronic Arts die Rechte an dem Harry-Potter-Franchise für die nächsten Jahre gesichert hat, entwickelt vermutlich Sony Studio Camden (Blast Radius, Drohip, Team Buddies etc.) den PlayStation2-Titel. Grund dafür: Das Spiel wird angeblich mit einem Zauberstab gesteuert, welcher wiederum eine PS2-Kamera benötigt. Sony Computer Entertainment ist bekanntermaßen im Besitz dieser unterhaltenden Technologie.



2002

DROPSHIP-SEQUEL

Das Sony Studio Camden spinnst große Pläne. So befindet sich der zweite Teil von Dropship (Test ab S. 104) bereits in einer frühen Entwicklungsphase. Der Startschuss für das Luftlande-Spiel fiel vor ein paar Wochen. Bislang sind nur wenige Details über die Story, die Fahrzeuge oder das sonstige Gameplay bekannt. Schätzungsweise wird man zur Electronic Entertainment Expo 2002 in Los Angeles die Katze aus dem Sack lassen.

VIRTUA FIGHTER 4

Die PS2-Umsetzung des Beat'em Ups wird ebenfalls von SEGAs AM2-Team (Shenmue-Saga, OutRun, Afterburner usw.) durchgeführt. Unter der Leitung von Videospiel-Mäzen Yu Suzuki werkeln ausschließlich Elite-Programmierer an der 3D-Prügelperle. Die PlayStation2-Variante bietet z.B. einen zusätzlichen Trainings-Modus. Nach Angaben der Entwickler bereitet die Konvertierung weniger Probleme als angenommen. PAL-Start: ca. März 2002.

PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT

Ein Lebenszeichen von den Westwood-Studios (Command-&Conquer-Serie)! Nachdem Pirates of the Skull Cove in Pirates: Legend of Black Kat umbenannt wurde, befindet sich das Spiel rund um die Freibeuter der Meere in einem fortgeschrittenen Entwicklungsprozess. Die PS2-Piratenschiffe stechen höchstwahrscheinlich ab dem 28. Februar in die 128-Bit-See. In der Rolle von Katherina de Leon oder Christian Payne warten auf den Spieler jeweils andersartige Abenteuer.

COLIN MCRAE RALLY 3



Außenperspektive von Colin McRae 3



Die Entwickler erzeugen mit den Farbgebungen verschiedene Stimmungen.

Vom 22. bis zum 23. November veranstaltete der englische Software-Hersteller und Publisher Codemasters das Codefest 2002 in London. Natürlich blickte man erwartungsvoll auf Colin McRae Rally 3 und dessen Entwickler Guy Wilday. Da eine spielbare Version noch nicht existiert, gab der Macher vorab einige Details bekannt.

So wird das Streckendesign nur in Hinblick auf die Länder mit den Originalen übereinstimmen. Vielmehr gestaltet man die Etappenabschnitte so, dass sie einen ansprechenden Fahrspaß bieten. Jede Karosse setzt sich aus ca. 13.000 Polygonen zusammen. Colin McRae, Nicky Grist und der Ford Focus stehen natürlich im Mittelpunkt. So berät vor allem der Beifahrer das Codemasters-Team in vielen Fragen. Da sich Colin McRae Rally 3 in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, wird bis zum Release noch eine Weile vergehen. Nach Guy Wildays Angaben erscheint das Rallye-Spiel nicht vor dem vierten Quartal 2002.

WEB-INFO: <http://www.codemasters.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.d. DM	249,00
Lösungshefte f. PSX-Spiele ab	kpl.d. DM	9,95
Memory Cards ab	dt DM	19,95
X-Ploder CDX 9000 ohne XKey	kpl.d. DM	39,00
Atlantis - The Lost Empire	kpl.d. DM	54,95
BDFL Manager 2002	dt DM	79,95
Castlevania Chronicles	kpl.d. DM	59,00
Dino Crises 2	dt DM	49,00
FIFA 2002	kpl.d. DM	89,95
Final Fantasy 9 (4 Cd's)	kpl.d. DM	69,00
Harry Potter	kpl.d. DM	89,95
Kirikou	dt DM	59,00
Miss Spider's Tea Party	dt DM	59,00
NBA Live 2002	kpl.d. DM	69,95
Necronomicon	kpl.d. DM	79,00
Newcomer: Be a Popstar	dt DM	64,95
Nicktoon Racing	dt DM	59,95
One Piece Mansion	kpl.d. DM	49,00
Power Diggerz	dt DM	59,95
RTL Skispringen 2002	kpl.d. DM	59,00
Snoopy Mania	dt DM	59,95
Syphon Filter 3	dt DM	79,95
Tony Hawk's Pro Skater 3	kpl.d. DM	79,95
V.I.P.	dt DM	59,00
Wer wird Millionär 2 ?	kpl.d. DM	69,95

Playstation 2

Playstation 2 + Dual Shock	kpl.d. DM	599,00
Action Replay 2	dt DM	79,95
Controller Dual Shock	kpl.d. DM	59,00
Fernbedienung Orig. SONY	kpl.d. DM	49,95
Memory Card 8 MB	kpl.d. DM	89,00
Multitap	kpl.d. DM	99,00
X-Ploder 2	dt DM	69,95
Age of Empires II	kpl.d. DM	109,00
Atlantis 3 - Die Neue Welt	kpl.d. DM	89,00
Bundesliga Manager X	kpl.d. DM	99,95
Crash Bandicoot - Z.d.Cortex	kpl.d. DM	99,95
Devil May Cry	kpl.d. DM	109,95
DSF Fußballmanager 2001	kpl.d. DM	109,95
Duke Nukem: D-Day*	dt DM	99,00
FIFA 2002	kpl.d. DM	109,95
GTA 3	kpl.d. DM	109,00
Half Life	kpl.d. DM	99,95
Jack & Daxter	dt DM	109,95
James Bond - Agent im K.	kpl.d. DM	109,95
Jurassic Park: Survival	dt DM	109,95
Legacy of Kain Soul Reaver 2	kpl.d. DM	109,95
Legends of Wrestling	dt DM	109,00
Magix Music Maker	dt DM	109,00
NBA Live 2002	kpl.d. DM	109,95
NHL 2002	kpl.d. DM	109,95
No One Lives Forever	kpl.d. DM	109,95
Pro Evolution Soccer	dt DM	109,00
Rayman M.	dt DM	109,00
R.E. Code Veronica X	kpl.d. DM	109,95
Rune	kpl.d. DM	99,00
Silent Hill 2 Spec. Edition	kpl.d. DM	109,95
Silent Scope 2	kpl.d. DM	109,00
Soldier of Fortune Gold Ed.	dt DM	109,95
Splashdown	dt DM	124,95
SSX Tricky	kpl.d. DM	109,95
Time Crises 2	kpl.d. DM	109,95
Tony Hawk's Pro Skater 3	dt DM	109,95
Top Gun - Combat Zones	dt DM	99,95
Twisted Metal Black	dt DM	109,95
UEFA Championsleague 01/02	dt DM	109,00
Wer wird Millionär 2 ?	kpl.d. DM	109,95
WipeOut Fusion	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 Systempreislisten
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



USA News

FINAL FANTASY X

Der 26. Dezember ist Stichtag für Final Fantasy X in den USA. Sozusagen ein leicht verspätetes Weihnachtsspräsent von Square EA. Ursprünglich sollte das Ausnahme-Rollenspiel erst im Januar 2002 erscheinen. Insbesondere für die englische Sprachausgabe haben sich die japanischen Entwickler mächtig ins Zeug gelegt: Einerseits stimmen die Voice Overs mit dem optischen Erscheinungsbild überein, andererseits sprechen viele Charaktere mit Akzent.



SCEA-PROJEKTE

In den US-Studios von Sony Computer Entertainment befinden sich etliche potentielle Hits in der Arbeit. In Santa Monica wird das Rennspiel Psycho 5-0 entwickelt. In San Diego der Titel Barbarians. Des Weiteren sind diverse ausgefallene Sporttitel in Planung. In Foster City werkelt ein Sony-In-house Team an einem Ego-Shooter, der Microsofts Halo den Kampf ansagen soll. Über Name, Inhalt und Erscheinungstermin wollen die Amerikaner bislang nichts verraten.

Release - Januar

PLAYSTATION2

State of Emergency
(Rockstar Games)

Drakan II (SCEA)

Hot Shots Golf 3 (SCEA)

Monsters Inc. (SCEA)

Grandia II (Ubi Soft)

PSone

Arc the Lad Collection
(Working Designs)

Lunar Silver Star Story:
Complete (Working Designs)

Peter Pan:
Return to Neverland (SCEA)

Free Wheelin' (Ubi Soft)

Bear in the big blue House
(Ubi Soft)

JEDI STARFIGHTER



Die Missionen beinhalten abermals anspruchsvolle Ziele.



Die Jedi-Starfighter-Charaktere entstammen nicht dem Film.

"Star Wars Episode II: Attack of the Clones" - der Krieg der Sterne erreicht im Jahr 2002 einen weiteren Höhepunkt. George Lucas' Weltraum-Saga ist unweigerlich das kommende Kino-Highlight.

Nach Star Wars Starfighter beschert LucasArts allen PlayStation2-Besitzern Jedi Starfighter. Im Großen und

Ganzen setzen die kalifornischen Entwickler auf das Spielprinzip des ersten Teils. Folglich lehnt sich die Story nur bedingt an das Drehbuch des Leinwandspektakels an. Im Cockpit des Jedis Adi Gaillia oder seines Kumpanen, des Piraten Nym, tritt man gegen Captain Cavik Toth von der Handels-Föderation an. Im Hangar stehen

vier verschiedene Raumschiffe: Dazu gehören die altbekannten N1-Starfighter und Havoc sowie die neuen Zoomer und Freefall.

Des Weiteren muss man 15 Missionen im Star-Wars-Universum bestreiten. Das Besondere: Man kann diese Aufgaben entweder alleine oder zu zweit (Kooperations-Modus) meistern.

Release: Frühjahr 2002.

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



MOTOGP-2-UPDATE

Namco hat sich für die Motorrad-Simulation etw. Besonderes einfallen lassen. MotoGP 2 bietet einen Legends Mode. Freddie Spencer, Wayne Rainey, Kevin Schwantz usw. - die Altstars schwingen sich für Namco noch mal auf den Sattel der PS2-Maschinen. Ob man abermals mit Jump'n-Run-Ikone Klonoa seine Runden über die Asphaltstrecken ziehen kann, bleibt abzuwarten. Die PAL-Motoren werden übrigens im Februar 2002 auf Hochtouren gebracht.



BLADE 2

Activision und die Marvel-Comic-Helden - ein Bund fürs Videospielleben. Obwohl Blade von Entwickler HammerHead für PSone (2000) ein Schuss in den Ofen war, wagt man einen zweiten Versuch. Der ebenfalls aus Großbritannien stammende Software-Hersteller Mucky Foot (Urban Chaos, PSone,) probiert nun sein Glück mit Blade 2 für PlayStation2. In welchem Zusammenhang das Videospiel und der nächsten Jahr anlaufende Movie stehen, ist noch unklar.

Release: 2002.

BLOODRAYNE

Terminal Reality, die Entwickler des PC-Spiels Nocturne, wagen sich an das zweite PlayStation2-Projekt. Nach 4x4 Evo kehrt man mit BloodRayne zu den Action-lastigen Wurzeln zurück. Die Story: Mitte der 30er-Jahre soll Agentin BloodRayne, halb Mensch, halb Vampir, gegen okkulte Schergen des Dritten Reichs antreten. Diese wollen zusammen mit dunklen Mächten die Weltherrschaft übernehmen. Natürlich kann BloodRayne ihren Blutdurst dabei nur schwer zurückhalten...

Release: Ende 2002.



PRO RALLY 2002

Pro Rally 2002 (Ubi Soft) bietet viele Fahrzeuge der Gewinner aus den 90er-Jahren. Außerdem brettern die Boliden über 48 verschiedene Strecken. Schnee, Regen, Matsch, Asphalt und Schotter wird den PlayStation2-Piloten ihr ganzes Können abverlangen. Als Schauplätze dienen beispielsweise Katalonien, die französischen Alpen, das verschneite Schweden usw..

41.85 €



PS2-MEGA-HITS

Ab dem 13. Dezember sind in Nippon die ersten Spiele von Sonys preisgünstiger Mega-Hits-Serie erhältlich. Den Auftakt machen Sonys Gran Turismo 3 A-Spec, Namcos Tekken Tag Tournament und Capcoms Onimusha Warlords. Der Kaufpreis liegt zwischen 3980 und 4200 Yen (ca. 75 bis 80 DM/ ca. € 40 bis 43). Obendrein wurde bekannt gegeben, dass nur Titel in die Reihe aufgenommen werden, die mehr als 500.000 mal über die Läden wandern.



ATTACK GRAN TURISMO

Mit der Veröffentlichung von Gran Turismo Concept 2001 Tokyo bringt Sony die DVD Attack Gran Turismo heraus. Für 2.500 Yen (ca. 50 DM/ ca. € 26) erhält der Käufer viele Infos zu Gran Turismo 3 A-spec geboten. Entwickler Polyphony Digital zeigt z.B. bislang unveröffentlichte Streckenabschnitte. Auch geben die Macher Tipps und Tricks für die richtige Kurventechnik. Das Highlight: Mit Kazunori Yamauchi darf man als Beifahrer über die echten Parcours brausen und seinen Erklärungen lauschen.

Release - Januar

PLAYSTATION2

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo (SCE)

A-Train 2001 Perfect Set (ArtDink)

Virtua Fighter 4 (SEGA)

Typing Kengo: Sword of 634 (Sunsoft)

Exciting Pro Wrestling 3 (Yuke's)

PSone

Zoid 2 (Tomy)

Slotter Mania 2 (Drad)

Beatmania 6th Mix (Konami)

Yukinko Banigu (Princess Soft)

Sunsoft Memorial Series Vol. 4 (Sunsoft)

STATE OF EMERGENCY



Es stehen zur Revolte fünf Charaktere zur Auswahl.

Rockstar Games, eine Tochterfirma von Take 2, sind wahrlich die bösen Jungs der Videospiel-Industrie. Nach GTA 3 wird sicherlich State of Emergency für ausreichend Gesprächsstoff sorgen. Entwickelt von den Schotten Vis Entertainment, fliegen bei diesem PlayStation2-Titel im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen.

Der 128-Bit „Gassenhauer“ findet in den USA, spricht in der nicht allzu fern Zukunft statt. Im Jahr 2035 steigt die US-Bevölkerung auf die Barrikaden - die Begriffe Frieden, Freiheit und Gerechtigkeit sind ein Fremdwort geworden. Da die korrupte Regierung willkürlich waltet und schaltet, kommt in der Bevölkerung Unmut auf.

WEB-INFO: <http://www.take2.de>



Die „Ordnungshüter“ schrecken vor Greuelthaten nicht zurück.

Passend zum Rockstar-Games-Image gehört der Spieler zur aufständischen Opposition. Er muss Geschäfte plündern, Bomben legen, Revolten anzetteln etc. Allerdings ist Vorsicht geboten. Ein falscher Tritt und man hat zudem die rivalisierenden Gangs in den vier riesigen 3D-Metropolen am Hals. Für ausreichend Pixelblut ist somit gesorgt. Release: Februar 2002.

ESPN WINTER X-GAMES SNOCCROSS

Konami schlägt ein weiteres Mal aus der ESPN-Lizenz Kapital. Mit ESPN Winter X-Games Snocross soll Anfang 2002 das Sportspiel-Line-up bereichert werden. Zwei Spielmodi, Snocross und Arcade, bilden das Grundgerüst. Hier kann die PS2-Sportkanone entweder an den knallharten X-Games oder an simplen Rennen teilnehmen, die von Stunt-Einlagen geprägt sind. Als plakatives Aushängeschild hält der X-Games-Goldmedaillen-Gewinner Tucker Hibbert sein Gesicht in die Kamera.



SHENMUE III FÜR PS2?!

SEGA gibt bekannt, dass der dritte Teils des digitalen Epos' Shenmue (Teil 1 für DC, Teil 2 für DC und Xbox) für die Konsole mit den meisten Spielern erscheinen wird. Nach dem aktuellen Stand der Dinge wäre dies Sonys PlayStation2-Plattform. Zur Info: Part 1 von Yu Suzukis aufwändig inszeniertem Videospiel verschlang sagenhafte 230 Millionen US-Dollar Entwicklungskosten (ca. 522 Millionen DM, entspricht ca. € 270 Millionen).

SHADOW HEARTS

Über Umwege kommt das rundenbasierende Rollenspiel nach Deutschland. Während Aruze den Titel in Japan und Midway in den USA herausbringt, zeichnet sich für Europa Konami für den Release verantwortlich. Das Geschehen findet im frühen 20. Jahrhundert statt. Ein mächtiger Magier möchte die Tochter eines Exorzisten entführen, um böse Mächte heraufbeschwören zu können. Er will damit die Welt zerstören.

Erscheinungstermin: ca. März 2002.



CRITERION-SEQUELS

Der englische Software-Hersteller Criterion Games surft auf der PS2-Erfolgswelle. Deshalb wird man vier weitere Titel auf die Beine stellen. Dazu gehören auch die Fortsetzungen von Burnout und AirBlade. Des Weiteren soll ein Ego-Shoot-

ter-Projekt in der Mache sein. Folglich ist davon auszugehen, dass Criterion Games auf die hauseigenen RenderWare-Routinen (der Criterion Studios) zurückgreift. Aller Voraussicht nach werden die Spiele 2002 auf den Markt kommen.

50-AUSGABEN-PLAY-GEWINNSPIEL

Hier ist die Auflistung aller Gewinner des Preisausschreibens. Die Glücksspieler werden in den nächsten Wochen ihre Preise auf dem Postweg erhalten.

PS2 GEWINNER

Andreas Teichmann, Köln
T. Wittmann, Coburg
Jörg Klöckner, Duisburg
Ralf Reuss, Bad Kissingen
Kirsten Altmannstötter, Neuss
Hans Dieter Maier, Wang
Anja Strobel, Berlin
Sven Peks, Berg Rheinfeld
Nadine Thielicke, Essen
Christian Schmitt, Frensdorf
Nadine Manchen, Bayreuth

ACCLAIM

Timo Schmüger, Gimbshausen
Thorsten Tag, Weißwasser
Frank Stemmer, Gladbeck

ACTIVISION

Anne Maß, München
Lars Twisten, Rastede
Oliver Jakob, Oberkotzau
T. Haas, Lauda-Königshofen
Manfred Hesse, Meerbusch
Richard Day, Winkelhaid
Jutta Albrecht, Darmstadt
Thorsten Kuhnemann, Solingen
Hübl Andreas, Wien
St. Sievers, Westoverledingen
Sascha Höing, Borken
Florian Meier, Auetal
Christina Peters, Linden
Thomas Beck, Königswinter
Alex Friedrich, Wien
Agnes Urbanietz, Weilerswist
Simon Wilbrand, Paderborn
Markus Kothhaus, Remscheid
Volker Raabe, Delve
André Groß, Wansleben am See

EIDOS

Cornelia Rödiger, Jena
Andreas Linke, Altena
Claudia Krollmann, Einbeck
Werner Franzen, Konz
Christian Ziegler, Bischofsheim
Kasakov Dimitri, Bad Salzuflen
Valantina Fernando, Limburg
Tobias Osbahr, Neumünster
Sascha Fritzmann, Ilvesheim
Karsten Kuhle, Luckenwalde
Sebastian Köhling, Dülmen
Ralph J. Möller, Wien
Ulrich Brandhorst, Halle
Marcel Johanning, Hemsloh
Holger Schmitt, Mannheim
C. Hartmann, Unterhausen
Rolf Meinzer, Karlsruhe
Bernhard Benz, Riniken
Gerhild Gaigl, Glauburg
Claudia Holst, Langen
A. Freymuth, Vill.-Schwenningen
Dieter Stark, Zarenthun
Alfred Reimann, Elmshorn
David-Nicolai Korn, Jossgrund
Urban Strehler, Volketswil
Sven Schmidt, Hamburg
Alex Meyer, Frankfurt/Main
Rüdiger Stein, Flensburg
Zoltan Reichenzug, Potsdam
Annika Kolbmann, Schleiz

Marc Spasnik, Neckar-Ulm
Adolf Fleckum, Riesa
Heinz Kowalt, Dortmund
Birgit Neugard, Gießen
Uwe Reuther, Offenbach
ELECTRONIC ARTS
Timo Kihm, Rottenburg
Robert Baron, Berlin
Dennis Kretschel, Hamburg
Benjamin Heinold, Linkenheim
Stefan Feller, München
Ralf Hohl, Dinslaken
Kathrin Rauch, Bremen
Birgit Behr, Düsseldorf
Bernd Zündel, Lustenau
Michael Daehn, Kassel
Irene Raschel, Lohfelden
Ronny Schmidt, Pasewalk
Jens Ditschke, Cuxhaven
Michael Gadjia, Hilden
R. Zimmermann, Kaiserslautern

INTERACT

Oliver Rapp, Mühlthal
Patrick Seefeld, Heiligenstadt
Detlef Krug, Halle
Jens Becker, Nauroth
Michael Bubeck, Sonnenbühl
O. Oppermann, Neu Wulmstorf
KONAMI
André Bisson, Hochmössing
Michael Weis, Pöseritz
Boris Schasschmidt, Erkrath
Maren Temme, Neuenhausen
Vanessa Kleuser, Unkel
Volkmar Wentzlaff, Apolda
Annemarie Sessler, Freytag
U. Lange, Marl
T. Frommshagen, Mahlsdorf
Marco Schwab, Bremen
Ingo Blehner, Uelsen
Andreas Koch, Berlin
Sebastian Hahn, Günzburg
Fred Meisner, Hanau
Claudia Koch, Nürnberg

SONY

René Scheuermann, Kleinrinderfeld
Christian Schilling, Oberwaltern
Nicole Erxleben, Döllnitz
Sebastian Gomille, Schwedt
Roberto Schäfer, Dresden
Frank Stegk, Köln
Michael Chmeljov, Obersulm
Eik Lämmerhirt, Ettenhausen
Sebastian Grupe, Celle
S. & S. Holzmayer, Speyer
Anna Nees, Idar-Oberstein
Robert Regenfuß, Berlin
Andre Steinert, Essen
TAKE 2 INTERACTIVE
Jan-Hendrik Tilsner, Elze
N. Christodolliou, Wertheim
Lay Oliver, Obermoschel
B. Timmich, Berlin
Chris Böttiger, Murnay
Marcus E. Hesse, Meerbusch
Dirk Bruns, Bützow

Michael Nowak, Essen
Karsten Karras, Bielefeld
Paul Frommhagen, Mahlsdorf
Christian Ratmann, Remscheid
Raphael Ritter, Prittlbach
VIRGIN INTERACTIVE
Jürgen Schöne, Celle
Paul Förster, Berlin
J. & Kateja Schlinker, Duisburg
Ilona Gräfi, Lichte
Toni Penedo Rey, Pettstadt
Herbert Dollack, Heidenau
Thorsten Hvid, Hamburg
Thobias Bartz, Hannover
Sven Weingart, Schorndorf
Alexander Wenz, Haßloch
THQ

Patrick Fuchs, Dortmund
Frank Wirth, Neuss
Michael Fricke, Berlin
Stefan Draßmann, Arpe
Reinhard Buß, Betzenrod
Nils Thode, Lensahn
André Harmel, Faulenrost
Marcel Richter, Eckartsberg
Konrad Sehligh, Frankfurt/Main
Frank Adenauer, Lage/Lippe

UBISOFT

Oliver Peters, Elmshorn
Jürgen Simmert, Auerbach
Michael Birg, Oberhausen
Jens Kuntze, Stuttgart
Stephan Spiering, Herzogenrath
Burcin Eppich, München
Lennart Schlüter, Bielefeld
Stephen Zibis, Berlin
S. Dillmann, Ronnenberg
Maliokas Sophokles, Mannheim
Marcel Heike, Eschborn
Alesander Reißig, Leipzig
Julian Reifenstein, Hamburg
Turanoric Nijaz, Augsburg
Herta Fetzlau, Fronhausen

UNIVERSAL INTERACTIVE

Enrico Schindler, Halle/Saale
Hüsenyim Karakurt, Bohnute
Lukaz Kickmunter, Berlin
Sofie Münstermann, Arnberg
Marcel Thompson, Herne
Anna Adlwarth, Berlin
Friederike Kowert, Berlin
Ulf Schnitzel, Schwerin
René Beztold, Lobenstein
Arno Singh, Hannover
Susanne Betram, Hannover
Klemens Fischer, Berlin
Marco Fiedler, Chemnitz
Dirk Feldmann, Duisburg
Wladimir Kunz, Ibbenbüren
Rüdiger Kleinmann, Brunzbüttel
Hannes Topf, Sindelfingen
Johannes Schmidt, Kempten
Doris Gröpf, Berlin
Jean Frischel, Ulm
Christian Müller, Köln
Peter Altmann, Schwerin
M. Kraupmann, Darmstadt
Carsten Glaser, Rostock
Jutta Kreuztal, Stockstadt

RENNE
um Dein Leben

DENKE
voraus

SCHIESSE
den Weg frei

ÜBERLEBE
um weiterzukämpfen



HALF-LIFE

DEUTSCHE VERSION!

"Das vielleicht beste Spiel der Welt kommt für PS2.
Kniet nieder und betet für eine baldige Ankunft." OPM
09/01



KOMPLETT ÜBERARBEITETE
GRAFIK



EXKLUSIVER KOOPERATIONS-
MODUS HALF-LIFE: DECAY



PlayStation 2



www.sierra.de



Half-Life © 2000 Valve, L.L.C. Alle Rechte vorbehalten. Valve, das Valve Logo, das Lambda Logo, und Half-Life sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Valve, L.L.C. Gearbox und das Gearbox Logo sind Warenzeichen von Gearbox, L.L.C. Sierra und das "S"-Logo sind Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. PlayStation und das "PS" Family Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

PSone-NEWS

TWISTED METAL SMALL BRAWL

Die Macher des PlayStation2-Titels Twisted Metal Black, Incognito Studios, haben in den USA eine jugendfreie Variante herausgebracht. Twisted Metal Small Brawl zielt vor allem auf die PSone-Kids ab. Ob die Qualität der entschärften PSone-Variante an den martialischen PS2-Kracher heran- kommt, bleibt allerdings abzuwarten. Sony Computer Entertainment Europe hat bis dato noch keinen PAL-Release bekannt gegeben.



PRO EVOLUTION SOCCER

Konami lässt die gute, alte PSone wirklich nicht im Stich. Bereits im Februar 2002 hallt der Pfiff zum 32-Bit-Anstoß durch die virtuellen Sport- arenen. Da sich ebenfalls Konami Entertainment Tokyo für das Gekicke

NEWS-MIX

SONY



SONY, NOKIA UND AOL

Die drei Firmen werden in Zukunft kooperieren. Sony baut mit America On Line (AOL) eine Infrastruktur in Hinblick auf das Breitband-Netzwerk auf. Man möchte damit digitale Medien auf verschiedene Geräte bringen. Zudem soll sich die Bedienung kinderleicht gestalten. Sony und Handy-Hersteller Nokia entwickeln im gleichen Atemzug eine Software, die eine Kommunikation zwischen den Geräten ermöglicht. Auch andere Hersteller sollen später diesen Standard verwenden können.



IN & OUT

IN

- Star Wars Rogue Leader
- innovative Spielideen
- Videoclips von Elision
- KISS-CD-Box-Set
- www.80stees.com

OUT

- Polizeikontrollen
- Turbulenzen über dem Ärmelkanal
- Bro'Sis
- Bruchlandungen in Paris
- „Aufg'setzer“

Handy-Power!

Für dein Handy, oder als Überraschung für deine Freunde!

Top Klingeltöne

Charts:

15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Flute
15505 Brothers keeping/Adriano
15507 Brandy/Another Day in Paradise
15550 Enya/Only Time
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B/Country Roads
15013 Dante-Thomas/Miss California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15552 Alicia Keys/Fallin
15020 Eminem/Stan
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
15025 Christina Aguilera/Lit/Km,Mya/Pink
15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15026 Limp Bizkit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halpibe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Up side down
15037 Wyclef Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Mary J. Blige/Family Affair
15041 Shaggy/It wasn't me
15042 Shaggy/Angel
15043 Sylvester/Skin
15004 ATB/Let u go
15560 Eve feat. Gwen/Let me blow ya mind
15561 Linkin Park/In the End
15562 Jeanette/How it's got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing
15125 Blank and Jones/DJs
15520 Roger Sanchez/Another change

Verschiedenes:

15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Americakitten/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15568 Westlife/When you're looking like that
15513 Kool Saval/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discotheque
15065 Marusha/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Countdown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopez/Play
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safti Duo/Played a Live
15081 Linkin Park/Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Scooter/Lieb ficken
15566 Oli P/Girl you know it's true
15086 Uncle Kracker/Follow me
15087 Usher/U remind me
15088 Verna/Ich liebe Deutschland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi...Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15569 Nelly Furtado/Turn of the Light
15521 Safti Duo/Samb-Adagio
15514 Lil Kim & Phil C/In the Air tonight

Soundtrax:

15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knight Rider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemüchlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 90210
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panther
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexiko

Hol dir die volle Power auf dein Handy!

Bestell - Hotline 01908 662680

Katalog per Faxabruf 01805 55299 (24Pf/Min)

Bestell-Hotline: 0900 51 51 68 (28,16ATS/Min)

Bestell-Hotline: 0901 59 99 98 (4,23SFR/Min)

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne FÜR ALLE HANDYTYPEN mit Toneditor z.B. Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw.

Top Logos



Auch im Internet:
www.Mailbox-Power.de
Jetzt neu: Blink-SMS

Bildmitteilungen



Top Blink SMS

Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS!

Witzige Sprüche:

90001 Bist du gut zu **Vogeln**?
90003 Dieses Handy wird **abgehört**!
90009 Wat wer bist **du** denn?
90011 Achtung **Virus** im Handy!
90012 Sim Karte **defekt**!
90013 Testaturlin in 30 Sekunden **geplant**!
90205 Du warst letzte Nacht **Scheisse**!
90008 Darf ich dir Deine **Kids** werden?
90010 Du **nerst** geh **sterben**!

Liebes SMS:

90103 Hab Dich **lieb**!
90105 Du bist **sooo** suess!
90108 Du bist mein **Stern**!
90111 Dies ist eine **Liebesbotschaft**!
90116 Ich vermiss Dich wie die **Hoelle**!
90126 Ich kann nicht leben **ohne Dich**!
90118 Du hast einen **anonymen Verehrer**!
90121 Ich hab **Flugzeuge** im Bauch!
90102 **Liebe** ist wenn Du es bist!

NEWS-MIX



VIRTUA FIGHTER 4 ARCADE-STICK

Der japanische Hardware-Hersteller Hori bringt den offiziellen Virtua-Fighter-4-Arcade-Stick heraus. Der Controller wird zeitgleich mit dem PlayStation2-Beat'em-Up am 31. Januar 2002 erscheinen. Der Preis beträgt 3.980 Yen (ca. 75 DM/ ca. € 40). Hori ist diesbezüglich kein unbeschriebenes Blatt. Man produzierte u. a. bereits für Namco (Tekken Tag Tournament, MotoGP) einige Spezial-Controller.

SOLID-SNAKE-STATUE

Metal-Gear-Solid-Fans aufgepasst! Das Kölner Studio Oxmox modellierte auch die lebensgroße Figur des berühmten Videospiel-Helden. Die Herstellungsmenge beträgt 500 Stück. Im Januar werden die ersten Exemplare zu Werbezwecken in den Handel ausgeliefert. Parallel zum PAL-Release am 22. Februar 2002 können dann die Ausfertigungen käuflich erworben werden. Der Haken an der ganzen Sache: Die XL-Figur wird mit ca. 1.000 DM zu Buche schlagen.

VIDEOSPIEL-NOSTALGIE

Von der Vergangenheit bis zur Gegenwart: Die Londoner Barbican Gallery veranstaltet vom 16. Mai bis zum 15. September 2002 die Game-On-Ausstellung. Die Geschichte der Videospiele (1962-2002) wird nicht nur anhand vieler Exponate, sondern auch von Zeitzeugen dargestellt werden. Insgesamt wird die Galerie in elf Themengebiete unterteilt sein. Für den Informationsaustausch sind Mitglieder von Core Design, Maxis oder Rockstar Games vor Ort.



SQUARE-PRÄSIDENT TRITT ZURÜCK

Sayonara! Hisashi Suzuki, Präsident und CEO von Square, hat seinen Hut genommen. Grund für diesen Entschluss ist die missliche Lage des Unternehmens. Wie bekannt ist, hat man alleine mit „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“ rund 82 Millionen US-Dollar (ca. 180 Mio. DM/ ca. € 91 Mio.) Miese gemacht. An seine Stelle tritt nun der frühere Chief Operating Officer Yoichi Wada. Er möchte die Firma wieder in eine gewinnbringende Zone führen.

ALL YOUR RPG'S T: 0700 70 77 77 00

PlayStation

Arc the Lad Collection
Chrono Cross
Dragon Warrior 7
Final Fantasy Anthology
Final Fantasy Chronicles
Final Fantasy Tactics
Hoshigami
Lunar 2: Eternal Blue
Persona 2
Tales of Destiny 2
Wild Arms 2nd Ign.
Xenogears



PlayStation 2

Baldur's Gate
Drakan
Final Fantasy X
Final Fantasy XII
Forever Kingdom
Grandia II
Jade Cocoon 2
Shadow Hearts
Tsugunai
Wizardry

XBOX

Azurik
Night Caster

Game Boy Advanced

Breath of Fire
Golden Sun



ACME the game company



6291 ES Vaals

www.ACME-online.nl

Ab einem Bestellwert von 50 Euro liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3,50 Euro Nachnahmegebühr. Darunter berechnen wir eine Versandkostenpauschale i. H. von 6 Euro. Annahmeverweigerungen werden mit den entstandenen Kosten i. H. von 15 Euro berechnet. Es gelten unsere AGB.



HARDWARE-NEWS 01/02

Viele bringen von ihren Besuchen des hiesigen Weihnachtsmarktes lediglich einen dicken Kopf vom Glühwein trinken mit nach Hause. Folgende Hardware-Neuheiten könnten jedoch noch rechtzeitig unter den Christbaum wandern.

Licht ins Dunkel

Viele Videospiele leben von einer dichten Atmosphäre, die über das geschickte Spiel mit Licht und Schatten erzeugt wird. Wer aber einen Fernseher der älteren Generation ohne RGB-Eingang besitzt, der wünscht sich oft mehr Bildkontrast, um alle grafischen Details genießen zu können. Der Video Game Enhancer richtet sich genau an diese Klientel. Der kleine schwarze Kasten wird zwischen das Ausgangssignal einer Spielkonsole (PSone, PS2, N64, Xbox) und das TV-Gerät geschaltet.

Über einen Schalter an der Gerätefront wählt man zwischen einem 32-, 64- oder 128-Bit-Eingangssignal, ein weiterer Knopf schaltet die Signalkorrektur an oder aus. Ein Drehrädchen an der Seite ist für die Feinabstimmung zuständig. Das Ergebnis ist ein in der Tat helleres, kontrastreicheres und leicht schärferes Bild, das jedoch zu Farbabweichungen führt, je stärker man den Effekt beansprucht. Auf diese Weise lassen sich auch die Bildkontraste einer DVD „aufwerten“. Wer seine PSone oder PS2 über ein RGB-Kabel angeschlossen hat, wird mit dem Video Game Enhancer keine Verbesserung der Bildqualität erzielen.



Produkt	VGE Video Game Enhancer
Hersteller	Nuwave
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 60

Lenkhilfe

Mit dem RX-500 bringt Saitek den Nachfolger des RX-400 auf den Markt. Die verlängerte Pedal-Basis soll nun für mehr Halt beim Beschleunigen und Bremsen sorgen. Das Lenkrad selbst verfügt sowohl über eine Vorrichtung, um die Steuereinheit an einem Tisch zu fixieren, als auch eine Ablage, um es auf den Oberschenkeln liegend zu benutzen. Hat man die Peripherie stationär befestigt, hält sie auch bei heftigen Lenkbewegungen. Auf den Beinen liegend wird das Steuern jedoch zum Balanceakt. Die Schaltwippen und Buttons

reagieren direkt und der Multifunktionsknopf in der Mitte ersetzt das digitale Steuerkreuz. Rumble-Effekte werden eher schwach umgesetzt. Drei Einstellungen stehen dem PS2-Piloten zur Auswahl: Digital-, Dual-Shock2- und neGcon-Modus. Bei GT3 konnte die schwammige Steuerung nicht überzeugen, unterstützt die Rennspiel-Referenz doch nur das hauseigene GT-Force-Lenkrad vollständig. Die Boliden in Sonys Formula 1 2000 ließen sich jedoch akkurat über die Kurse jagen.



RX-500

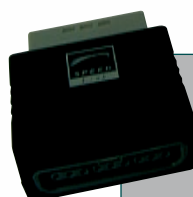
Produkt	Lenkrad
Hersteller	Saitek
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 65



Mini-Macht

Wer häufig die DVD-Funktion der PS2 nutzt, der kommt über kurz oder lang nicht um eine Fernbedienung herum. Zu umständlich gestaltet sich die Bedienung über den DualShock-Controller. Das nützliche Zubehör von Speed Link ist relativ klein geraten und die eng beieinander liegenden Knöpfe machen die Benutzung für Menschen mit größeren Händen bzw. dickeren Fingern zu einem kleinen Geduldsspiel. Das Button-Layout lässt eine intuiti-

ve Bedienung kaum zu. Die weiße Beschriftung der hellgrauen Gummi-Tasten ist nur schwer zu erkennen, was es bei einer gedimmten Zimmerbeleuchtung zusätzlich erschwert, die richtigen Funktionen schnell zu finden. Der Empfänger gehört mit seinem durchgeschleiften Controller-Port zu den positiven Features der Bedienungshilfe. Auch dass Batterien zum Lieferumfang gehören, ist lobenswert.



Produkt	Fernbedienung
Hersteller	Speed Link
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 19,99

Kraftpaket

Seit die PSone im kleinen Gehäuse erschienen ist, passt der 32-Bit-Spross von Sony beinahe in jedes Handtäschchen. LCD-Monitore erlauben es inzwischen, auch fernab stationärer TV-Ungetüme zu zocken und die Konsole überall mit hinzunehmen, wo es eine Steckdose gibt. Wer den Wunsch hegt, unabhängig vom Stromnetz zum Beispiel in der Bahn, im Freibad, im Garten, in der Schule, im Flugzeug oder bei der Hochzeit seines besten Freundes seinem Hobby zu frönen, greift zum Battery-Pack von Mad Catz. Wurde der Akku zuvor mit dem beiliegenden Ladegerät voll aufgeladen, versorgt er eine PSone samt LCD-Display für mindestens 2,5 Stunden spielend mit Saft. Das kann die Zugreise von Wanne-Eickel zur Oma nach Dortmund erheblich angenehmer machen. Der Battery-Pack ist gerade noch klein genug, um neben der Konsole bequem in einem Rucksack zu verschwinden und schlägt mit ca. 370g Gewicht zu Buche.



Produkt	Battery-Pack
Hersteller	Mad Catz
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 35

Auspacken, ausklappen, Platz nehmen!

Um Rennspiele immer realistischer zu machen, gibt es eine Vielzahl an Peripherie, die das Spielgefühl zusätzlich intensivieren. Force-Feedback-Lenkräder vermitteln dank separater Gas- und Bremspedale am ehesten das Gefühl, hinter dem Steuer eines Fahrzeuges zu sitzen. Muss man so ein Ungetüm in Ermangelung eines stabilen Tisches jedoch bei über 200 km/h auf den Knien schaukeln, so hat das herzlich wenig mit Fahrspaß zu tun. Big Ben schafft nun Abhilfe und bringt mit dem Gamechopper ein kompaktes und mobiles Sitz-System auf den Markt, das sowohl Platz für den Fahrer als auch für das Lenkrad und die Fußpedale bietet. Von zwei Videospielbegeisterten Büromöbel-Designern konzipiert, ist der Fahrersitz in kürzester Zeit aufgebaut sowie die Fahrhilfen befestigt. Dank der Führungsschienen und Klettbander halten die Steuer-Komponenten auch bei hitzigen Positionskämpfen bombenfest an der Stahlrohr-Konstruktion. Zum Verstellen der Sitzposition dienen Schnellspanner. Der Wohnzimmer-Bolide kann individuell an die Sitzposition jedes Fahrers angepasst werden, selbst Hünen von über 1,95 m Größe sollen auf dem Gamechopper noch bequem Platz nehmen können. Die solide Verarbeitung und Mobilität rechtfertigen den stolzen Preis. Besonders cool ist die Ankündigung eines optional erhältlichen Aschenbechers und Getränkedosenhalters.

Produkt	Gamechopper
Hersteller	Big Ben
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	Januar 2002
Preis	€ 179



DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK

Gut gegen ~~oder~~ Böse...

Fürchten Sie die Hölle nicht - kämpfen Sie mit dem Bösen!



Als Rick O'Connell steht Ihnen eine Vielzahl an Schwertern, Gewehren und Revolvern zur Verfügung.

Übermenschliche Kraft und magische Fähigkeiten sind die Stärken des Hohepriesters Imhotep.



**„Die Mumie kehrt zurück“
Jetzt auch auf DVD.**



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS
www.universallinteractive.de

Auch erhältlich für den



PlayStation 2



„Die Mumie kehrt zurück“ interactive game © 2001 Universal Interactive Studios, Inc.™ Universal Studios Licensing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das "PS" family logo und "PlayStation" sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Color und das Game Boy Color Logo sind Warenzeichen von Nintendo © 2001 Nintendo. UNIVERSAL © 2001 Universal Studios, Inc. All Rights Reserved.

PLAYSTATION2 FREQUENCY

SCEE



Die guten Kontakte zu vielen Chartstürmern kommen auch Frequency zu Gute. So geben sich No Doubt, Fear Factory sowie 22 weitere Combos die Ehre. Trotz der Hip-Hop-, Ska-, Trance- oder Industrial-Metal-Stücke wird das Gameplay in keiner Weise beeinflusst. Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen und Taktgefühl sind vonnöten.

LEGENDS OF WRESTLING

Acclaim



30 Haudegen stehen auf Anhiel bereit, um in den Ring zu steigen. Darunter Legenden, wie Ted Diabasi, Hulk Hogan etc.. Dank des simplen Move-Systems können Griffe und Würfe zu effektiven Combos verbunden werden. Hat man seinem Gegner lange genug zugesetzt, wird dieser schließlich gepinnt und der Kampf damit siegreich beendet.

TIMESPLITTERS 2

Eidos



Als futuristischer Space Marine wird sich der Spieler kurzerhand in einem der insgesamt neun Szenarios wiederfinden, die wie im Vorgänger abermals über verschiedene Zeitepochen verteilt sind, um den Kampf gegen die Außerirdischen aufzunehmen. Die Geschichte von TimeSplitters 2 wird nun in Form von Cutscenes in der Spielgrafik erzählt.

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.

JANUAR 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
BOMBERMAN 2001	Virgin Int.	Action	Januar
DNA	Virgin Int.	Action-Adventure	Januar
DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE	SCEE	Action	16. Januar
ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE	SCEE	Action-Adventure	30. Januar
ENDGAME	Empire Int.	Shooter	Ende Januar
ESPN X GAMES SKATEBOARDING	Konami	Sport	Januar
HEADHUNTER	SCEE	Adventure	30. Januar
IRON ACES II: BIRDS OF PREY	THQ	Action	Ende Januar
JIMMY WHITES CUEBALL WORLD	Virgin Int.	Simulation	Januar
LEGENDS OF WRESTLING	Acclaim	Sport	Januar
MONSTER AG	SCEE	Action	23. Januar
REZ	SCEE	Music-Shooter	30. Januar
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002	Take2 Int.	Sport	18. Januar

FEBRUAR 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER	SCEE	Flugsimulation	06. Februar
CONFLICT ZONE	Ubi Soft	Strategie	28. Februar
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportsimulation	21. Februar
GIANTS: CITIZEN KABUTO	Virgin Int.	Action-Adventure	Februar
GODAI ELEMENTAL FORCE	Infogrames	Action	08. Februar
GRANDIA XTREME	Ubi Soft	RPG	21. Februar
GUILTY GEAR X	Virgin Int.	Beat'em Up	Februar
LOONEY TUNES: SPACE RACE	Infogrames	Funracer	Februar
MAXIMO	EA	Action-Adventure	14. Februar
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	Februar
MOTO GP 2	SCEE	Rennspiel	Februar
NASCAR HEAT	Infogrames	Rennspiel	Februar
NO ONE LIVES FOREVER	Vivendi Universal	Ego-Shooter	Ende Februar
PARAPPA THE RAPPER 2	SCEE	Musikspiel	Februar
POLICE 24/7	Konami	Action	Februar
SPACE CHANNEL 5	SCEE	Dancing	Februar
STATE OF EMERGENCY	Take2 Int.	Action	Februar
V-TENNIS	Infogrames	Sport	Februar
WIPEOUT FUSION	SCEE	Future Racer	06. Februar
WTA TOUR TENNIS	Konami	Sport	Februar

1. Quartal 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
ANTZ RACING	Empire Int.	Fun-Racer	1. Quartal
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	1. Quartal
BDFL MANAGER 2002	Codemasters	Sport	März
BLOOD OMEN II	Eidos	Action-Adventure	1. Quartal
DARK SUMMIT	THQ	Action-Adventure	14. März
DEUS EX: THE CONSPIRACY	Eidos	Action-Adventure	1. Quartal
DRAKAN II	SCEE	Action-Adventure	März
ESPN X-GAMES WINTER SPORTS	Konami	Sport	März
ESPN X-GAMES SNOWBOARDING 2	Konami	Sport	März
EVE OF EXTINCTION	Eidos	Action	1. Quartal

1. Quartal 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
EVERYBODY'S GOLF 3	SCEE	Sport	1. Quartal
F-355 CHALLENGE	SCEE	Rennspiel	1. Quartal
HERDY GERDY	Eidos	Action-Adventure	1. Quartal
ICO	SCEE	Adventure	März
JADE COCOON 2	Ubi Soft	RPG	März
JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER	THQ	Kids-Software	Ende März
PRO RALLY 2002	Ubi Soft	Rennspiel	März
SALT LAKE CITY 2002	Eidos	Sport	1. Quartal
SHADOWMAN: 2ECOND COMING	Acclaim	Adventure	1. Quartal
SPACE CHANNEL 5 - PART 2	SCEE	Dancing	1. Quartal
TETRIS WORLDS	THQ	Geschicklichkeit	1. Quartal
THE GETAWAY	SCEE	Action	1. Quartal
THE LEGEND OF ALAND'AR	Ubi Soft	RPG	März
TINY TOONS: DEFENDER OF THE LOONIVERSE	BigBen Int.	Action-Adventure	1. Quartal
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Ubi Soft	Action	März
TOP ANGLER	THQ	Geschicklichkeit	1. Quartal
VAMPIRE NIGHT	SCEE	Shooter	März
VILLENEUVE RACING (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Rennspiel	März
VIRTUA FIGHTER 4	SCEE	Beat'em Up	März
WORMS BLAST	Ubi Soft	Action	März

2.-4. Quartal 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
BRITNEY SPEARS: MAKE ME DANCE!	THQ	Musikspiel	Ende April
CONFLICT: DESERT STORM	Codemasters	Action	Mai
DTM RACE DRIVER	Codemasters	Action	Juni
E.T. RETURN TO THE GREEN PLANET	Ubi Soft	Action-Adventure	2002
FINAL FANTASY X	SCEE	RPG	2002
GHOSTMASTER	Empire Int.	Simulation	2. Quartal
JURASSIC PARK: SURVIVAL	Vivendi Universal	Action	4. Quartal
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	Konami	Strategie-Action	2002
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Codemasters	Sport	April
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Rennspiel	2002
PRIDE	THQ	Action	3. Quartal
PRISONER OF WAR	Codemasters	Adventure	2. Quartal
STARSKY & HUTCH	Empire Int.	Racer/Shooter	3. Quartal
STUNTMAN	Infogrames	Rennspiel	2. Quartal
TROPHY BASS 5	Vivendi Universal	Simulation	2002
WORLDS SPORT CARS	Empire Int.	Rennspiel	2. Quartal

PSone

1. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
DEXTER'S LABORATORY: MANDARKS LABOR	Ubi Soft	Action	März
E.T. INTERPLANETARY MISSION	Ubi Soft	Adventure	März
MONSTER AG	SCEE	Action	23. Januar
RAYMAN RACE	Ubi Soft	Action	März
SCOOTER RACIN'	Ubi Soft	Rennspiel	17. Januar
SESAM STRASSE SPORT	Ubi Soft	Edutainment	17. Januar

2. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
DER BÄR IM GROßEN BLAUEN HAUS	Ubi Soft	Kids-Software	2. Quartal
LARGO WINCH	Ubi Soft	Action-Adventure	2. Quartal

PLAYSTATION2 WTA TOUR TENNIS

KONAMI



Nicht nur Altstar Boris Becker geht fremd! Auch Konami hat für WTA Tour Tennis einen Seitensprung gewagt; denn das externe Studio L.E.C. entwickelt den PlayStation2-Titel. Vor allem mit der Womens-Tennis-Association-Lizenz im Sportgepäck erhofft sich das Lucciola Tennis Projekt Team Martina auf Anhieb ein 128-Bit-As schlagen zu können.

PSone

LARGO WINCH

Ubi Soft



Das Abenteuerspiel ist ein guter Mix aus Action, Spannung und Logik. Dem Spieler muss es gelingen, zu bestimmten Kreisen Zugang zu finden und dennoch zur Finanz- und Geschäftswelt eine auf Misstrauen beruhende kritische Distanz zu wahren. Rätsel müssen gelöst und Herausforderungen gestellt werden, nur so kann man im Abenteuer vorankommen.

MONSTER AG

SCEE



Die Monster AG zapft von verängstigten Kindern Energie ab. Die Wesen Sully und Mike arbeiten in besagter Fabrik als Kinderschreck. Ihr übernimmt die Rolle von einen der beiden und müsst dafür sorgen genügend Kinder zu erschrecken. Doch Vorsicht: die Kids dürfen euch nicht erwischen, sonst ist Schluss mit Lustig.



PLAYMAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

REDAKTION PLAY • play Mail • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123

...oder via Elektropost: mailus@playplaystation.com

Dimensionskonflikt



Guten Tag zusammen, wir möchten hier nun endlich mal eine öffentliche Beschwerde zur momentanen Konsolen- und Spielewelt ablassen. Seit nunmehr 13 Jahren gehören Videospiele zum festen Bestandteil unserer Freizeitgestaltung. Im Laufe der Zeit wurde eine beachtliche Sammlung bestehend aus Atari 2600, SEGA MS, MD, Mega CD, Nintendo Gameboy, NES, SNES, N64, Sony PSone und PS2 zusammengetragen. Insgesamt dürfte sich unsere Sammlung auf ca. 320 Spiele belaufen. So nun aber zum Thema: Warum in aller Welt kann man auf dieses verfluchte 3D nicht mehr verzichten? Ich weiß noch, dass wir (auch heute hin und wieder) z.B. Streets of Rage 2 und 3 sogar bis viermal hintereinander durchspielten. Die Grafik war uns so was von egal. Es zählte nur die grundsätzliche Idee. Ein ähnliches Spiel wird nicht mehr in Angriff genommen, seit alle Welt meint, nur in 3D ist es noch möglich, gute Spiele zu entwickeln. Ich habe nichts dagegen, dass diese Dimension dazukommt. Im Gegenteil, es ist eine Bereicherung, aber wenn ich entspannt ein paar Typen verprügeln will, greif' ich x-mal lieber zum alten Mega Drive, bevor ich mich wieder ärgere. Oh die armen Newcomer, die nie in den Genuss gekommen sind, zu erfahren, wie viel Spaß 2D machen kann. Wo sind die Spiele geblieben, die man mal schnell wieder durchspielen kann? Hab meinen letzten Zockerabend z.B. damit verbracht, Alex Kidd in Miracle World durchzuspielen. Es hat wirklich verdammt viel Spaß gemacht, nur von links nach rechts laufen zu können, ohne Speicherpunkte suchen zu müssen. Ihr solltet nicht vergessen, worin der Kern eines guten Tele- oder Videospieles liegt, nämlich in der Idee. So, Schluss! Ich zock' jetzt ne Runde Frogger...

Alex Huber, e-Mail



Wir hoffen mal, dies ist eine Beschwerde an den Rest der Welt und nicht an uns, denn in vielen Stellen deines Briefs sprichst du uns absolut aus der Seele. Gute Ideen sind mittlerweile rar gesät. Stattdessen versuchen viele Hersteller ihre Designschwächen mit immer bombastischerer Grafik zu kaschieren. Allerdings sollte man die natürliche Evolution der Videospiele nicht außer Acht lassen. CDs und Schallplatten sind hier ein guter Vergleich. Echte Sammler legen immer noch darauf wert, ihre Lieblingsbands auf Vinyl im Regal stehen zu haben. Ähnlich wie du eben sämtliche gängigen Konsolen des letzten Jahrzehnts zu Hause stehen hast. Deswegen gibt es aber genauso gute Bands auf CD bzw. eben auch gute Spiele der neuen Generation. Falls du auf der Suche nach einer Next-Gen-Konsole für den schnellen Arcade-Kick bist, solltest du dir übrigens einen Dreamcast zulegen. Diese Pflicht-Konsole scheint nämlich in deiner sonst recht anständigen Sammlung zu fehlen.

Geschmacksache



Sehr geehrte Redaktion, ich lese euch schon Jahre lang und bleibe euch auch treu. Leider bin ich nicht mit der Bewertung von WRC Rally einverstanden. Ich habe mich sehr auf diesen Titel gefreut, doch finde ich eure 90% Grafik nur auf die schöne Strecke zutreffend. Die Autos wirken eher grobpixelig und irgendwie sehr viel schlechter als in GT3. Auch vermisste ich eine gute Fahrphysik bei dem Spiel. Es ist viel zu einfach, daher spielt man die 70 Strecken in wenigen Stunden durch. Dem Spiel fehlen auch Einstellungsmöglichkeiten im Setup des Wagens. Es fehlt weiter ein Link-Modus, der den Mehr-Spieler-Spaß unterstützen würde. Leider sind das Gaspedal und die Bremse

nicht mit den Knöpfen analog, sondern digital. Schlecht ist auch, dass man zu wenig Infos über die Strecken und Wagen im Zwei-Spieler-Modus hat. Da ich euch sehr vertraue, habe ich mir das Spiel gekauft, jedoch habe ich es am nächsten Tag wieder zurückgebracht. Vor Weihnachten sollten eure Tests ein wenig kritischer sein, denn viele eurer Leser verlassen sich auf euch und wollen nicht unter dem Weihnachtsbaum enttäuscht werden. Meine Einschätzung wären ca. 81% Gesamtwertung. Dieses Spiel ist für Anfänger und Einzelfahrer geeignet, jedem anderem würde ich empfehlen auf Colin McRae Rally 3.0 zu warten oder sich GT3 zu Weihnachten zu wünschen.

Ulf, Göttingen



Was du als grobpixelig bezeichnest, sind lediglich die Sponsorenaufkleber, sprich Logo-Texturen auf der Karosserie. Ansonsten gibt es eigentlich nichts an den Modellen auszusetzen bzw. sind diese in keinem Falle sehr viel schlechter als in GT3. Womit wir gleich beim Thema wären. Auf der einen Seite empfehlst du GT3 und auf der anderen verurteilst du das „einfache“ Handling der Autos. Die Rally-Tracks in GT3 sind zwar ganz nett, aber an Dynamik und Action fehlt es gegenüber WRC um Längen. Auch Colin McRae 2.0 kann zumindest in der Innenperspektive einpacken. Zugeben steuert sich der Wagen sehr gelenk über die Pisten, aber sollen wir ein Spiel bewerten, nur weil es für die absoluten Hardcore-Freaks zu einfach ist? Geschmäcker sind einfach verschieden, und jeden Monat 100.000 mal den richtigen zu treffen, ist fast unmöglich. Wir könnten hier auch viele Mails abdrucken, die genau das Gegenteil von deiner Meinung behaupten und so richtig im WRC-Fieber sind.

Beleidigte Leberwurst



Folgender Kommentar aus der Ausgabe 12/2001 ist schlicht eine Frechheit: „Die Traumposition eines jeden österreichischen Nationalspielers: Rechtsaußen“. Jedem noch so naiven Leser ist wohl klar, was mit dieser Aussage gemeint ist: Jeder österreichische Nationalspieler (jeder Österreicher!) „spielt“ gerne rechts außen (d.h. ist rechts-radikal). Diese Aussage ist sowohl ignorant als auch inkompetent, denn zu einem solch heiklen Thema wie Nationalsozialismus sollte man nicht „Witze“ eines solchen Kalibers loslassen! Ihnen muss sowohl bewusst sein, dass sie etliche österreichische Leser haben, als auch, dass sie sich in gewisser Weise mit einer solchen Aussage strafbar machen. Ein seriöses Magazin sollte sich von Redakteuren, die solchen Müll schreiben erstens distanzieren und zweitens mit Maßnahmen drohen, sollte ein solcher Kommentar wiederholt verfasst werden.

Josef, Linz



Zuerst möchten wir uns bei dir und natürlich auch bei all unseren österreichischen Lesern in aller Form entschuldigen. Wie wollten ganz bestimmt niemandem auf den Schlips treten und schon gar nicht ein ganzes Volk in die braune Schublade stecken. Aber kann es sein, dass du vielleicht etwas überreagierst? Mal ehrlich, schwarzer Humor in dieser Form ist inzwischen gang und gäbe. Wenn Harald Schmidt, Stefan Raab oder sonst irgendwelche TV-Entertainer „Witze“ dieser Form reißen, ist es natürlich lustig; diese Herren haben die besten Einschaltquoten und bekommen für ihre Arbeit sogar Fernsehpreise verliehen. Wenn ein Videospiel-Magazin, das nicht nur informieren, sondern auch unterhalten möchte, sich dieses Humors bedient, ist es plötzlich ignorant und inkompetent? Irgendwas stimmt hier doch nicht, oder? Davon abgesehen, lieber Josef, bist du der einzige, der sich über die Bildunterschrift beschwert hat.

Anschluss verloren



Hi play-Team, meine allererste Konsolenzeitschrift war eine „Total“ im Jahre 1996. Von da an sammelte ich kreuz und quer alle möglichen Mags. Von eurem Mag habe ich mindestens 30 Ausgaben, die mir alle sehr gut gefallen haben. Einmal legte ich eine kurze Kaufpause ein und fand plötzlich meine damaligen Lieblings-Mags „Fun Generation“ und „Next Level“ nicht wieder! Eine lange Zeit verging und ich fragte mich, „Was geht denn da???“. Könnt ich mir vielleicht mal erklären, wo die geblieben sind??? Wäre echt nett.

Arkadius, e-Mail



„Next Level“, „Videogames“ oder auch „Fun Generation“ sind traurigerweise ein Opfer der PlayStation-Dominanz geworden. Scheinbar interessierten sich einfach zu wenig Leser dafür, was über den Sony-Tellerrand hinaus passiert. Mit der Ankunft des GameCubes und der Xbox wird uns aber demnächst hoffentlich wieder ein gesunder Multiformat-Markt wachsen, in dem vielleicht auch eine „Fun Generation“ wieder gedeihen kann. Unsere Hamburger „Next Level“-Kollegen haben wir leider etwas aus den Augen verloren. Der Mitbegründer und sehr sympathische ehemalige Chefredakteur Klaus-Dieter Hartwig ist uns aber kürzlich im Abspann von Rouge Leader begegnet. Neidisch? Wir? Niemals... aaaaargh.

Zurück in die Zukunft



Sehr geehrtes play-Team, ich habe da mal eine Frage. Ich habe in einem Prospekt von Eidos einen Bericht über Resident Evil 3 gelesen. Da stand drin, dass die Ereignisse aus Resident Evil 3 vor den Ereignissen aus dem zweiten Teil passiert sind. Aber wenn man das Spiel durchgespielt hat, wird doch die Stadt dem Erdboden gleichgemacht? Also ist es eigentlich unmöglich, dass man dort noch einen Zombie findet. Ach und noch was! Ich habe mal gelesen, dass es einen zweiten Teil von Clock Tower geben wird. Stimmt das?

Xell Dicht, e-Mail



Jetzt wird es etwas kompliziert. Der zweite Teil der Zombie-Serie ist praktisch in der Mitte der Geschehnisse von Nemesis angesiedelt. Diese beginnen sobald man sich in Teil drei mit Carlos auf den Weg macht, um den Impfstoff für die angeschlagene Jill zu finden. Parallel zu diesem Geschehen zogen Leon und Claire gegen die Untoten. Deswegen sieht man in der zweiten Hälfte von Resident Evil 3 auch so manchen Endgegner aus Teil zwei regungslos herumliegen. Du magst Clock Tower? O.k., manche Leute mögen ja auch das Gefühl auf ein Nagelbrett zu springen. Auf jeden Fall wurde im November 1999 Clock Tower 2: The Struggle within veröffentlicht. Unseres Wissens nach aber leider nur in den USA.

Chop-Suey



Whazzup!?! Das 50. Ausgabe-Special (die Fotos meine ich...) und eure monatlichen play-Top 5 zeigen deutlich, was für FREAKS (im rein positiven Sinne) ihr doch seid! Nun der Knackpunkt: Von jemandem, der S.o.a.D., Slipknot, Neurosis etc. hört und zudem eingefleisch-

ter Spiele-Freak mit Geschmack ist (wovon ich eigentlich überzeugt bin), bei dem könnte ich mir z.B. einen eigenwilligeren Schreibstil vorstellen. Durch den eure individuelle Einstellung zum jeweiligen Thema (FUCK being politically correct!) mehr zum Vorschein kommt.

Versteht mich bitte nicht falsch – ihr schreibt sicherlich professionell, ich denke jedoch, dass so etwas dem Heft eine eigenständigere und vor allem sympathischere Note verleihen würde!

Manchmal habe ich das Gefühl, dass ihr euch selbst ein bisschen bremsst...

Natürlich bin ich mir darüber im Klaren, dass ihr ein angesehenes PlayStation-Mag und nicht den Games-Teil vom „Metal-Hammer“ zu schmeißen habt, und auch Zocker, die inhalts- und belangloses POP-Gedudel (sorry folks - but you suck!) hören, über die Welt der PlayStation informiert werden wollen. Wer aber in Toxicity wohnt, der muss auch System of a Down leben. Also nix mehr mit Freak-Flagge auf Halbmast. Vorne drauf steht doch 100% unabhängig, oder? Vielleicht habe ich euch ja auch falsch eingeschätzt...

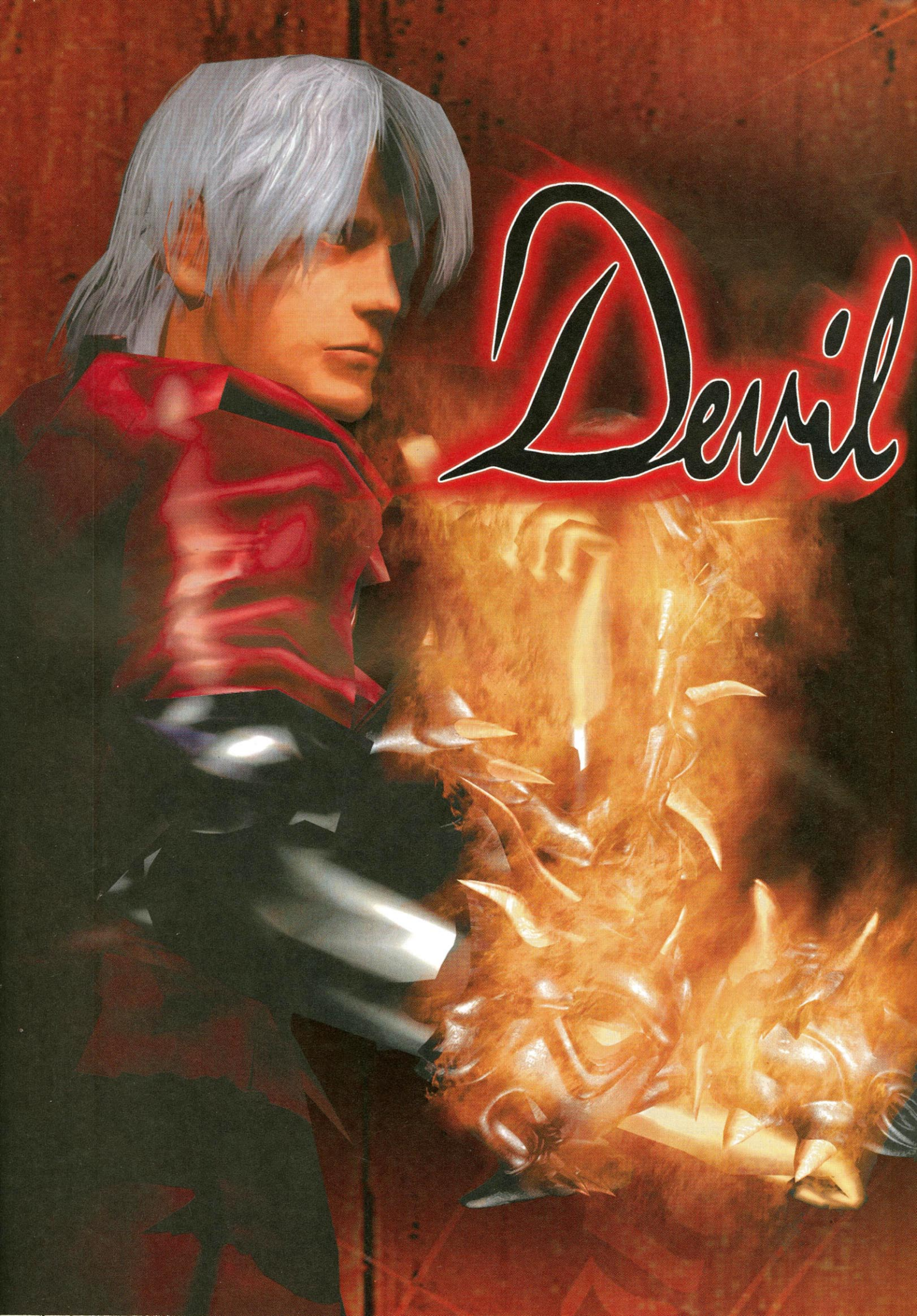
Vitriolic1, Hagen



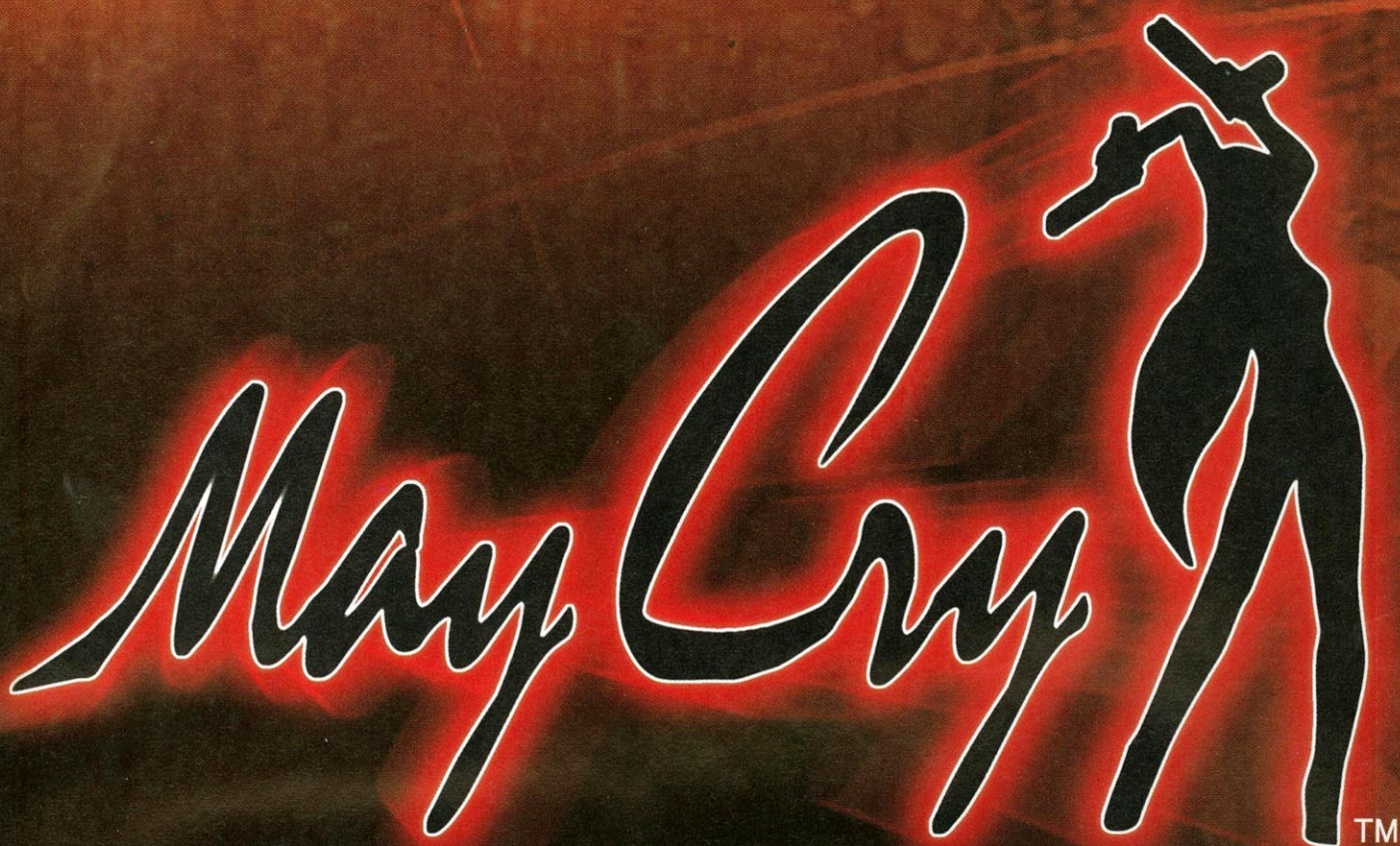
Nein, hast du uns bestimmt nicht. Das Konzept der play ist eben ein klassischer Spagat zwischen der breiten Masse und den echten Freaks. Werden wir zu krass in der Schreibe, gibt es Ärger mit der einen Seite bzw. mit der anderen Fraktion, falls die Artikel zu „lasch“ geschrieben sind. Mittlerweile haben wir die Sache ganz gut im Griff und sind vor allem dankbar, dass unsere Rechnung hinsichtlich der Heftentwicklung aufgegangen ist. Denn play ist deutlich erwachsener geworden und spricht nun völlig neue Zielgruppen an. Erwachsen ist aber bestimmt nicht gleich langweilig, sonst könnten wir uns ja alle hier einsargen lassen.

PlayStation ist nun mal ein Massenmedium, da beißt die Maus keinen Faden ab. Deswegen ist es ja auch an uns, die ganze Sache mit etwas Rock'n Roll zu würzen. Trotzdem wird unsere Priorität immer auf professioneller Berichterstattung liegen. Und deine Sorge um politische Korrektheit ist auch unbegründet. Hier eine kleine Auswahl an Begriffen die man uns schon an die Tür genagelt hat: Ignoranten, Egoisten, Kriegsverherrlicher, Rassisten, Sexisten, wir sind frauenfeindlich, stehen auf Kopfschüsse, sollen keine Spiele mehr ab 18 testen und mögen keine Österreicher. Noch Fragen?

Übrigens werden wir im Zweiwochentakt Praktikanten bei uns quälen. Start ist Anfang 2002. Wer also Lust hat, sich von unserem „Arbeitsklima“ ein Bild zu machen, sollte sich schon mal Ohropax besorgen und auf eine der nächsten Ausgaben achten.



Devil



VOM MACHER DES KLASSIKERS RESIDENT EVIL

“Das coolste Spiel aller Zeiten?”

OPM2

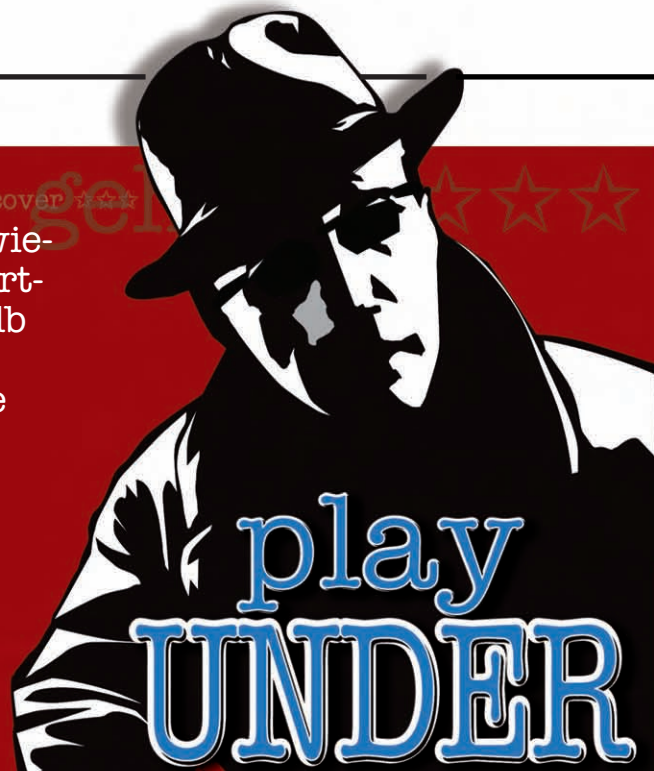
CAPCOM
devilmaycry.co.uk

PlayStation[®]2

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

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

Keine Lust mehr auf Lara? Schon wieder ein neues FIFA? Die Flut der Fortsetzungen nimmt kein Ende, weshalb der Raum für neue Innovationen erschreckend schwindet. Obwohl die Vergangenheit bereits gezeigt hat, dass eine Spielidee bzw. das damit verbundene Franchise durch seine jährliche Fortsetzung auch durchaus massive Antipathien hervorrufen kann, setzt die Industrie weiterhin auf ihre wertvollen Goldesel-Klone.



INNOVATION ADE: STOPPT DEN SEQUELWAHN!

SPECIAL Überraschenderweise gab es zur diesjährigen E3-Messe ein interessantes Statement von Videospielveteran Nintendo. Bei der Präsentation ihrer neuen GameCube-Konsole wurde erstmals auf die Sequel-Problematik hingewiesen: „Die Industrie muss wieder zu ihren Wurzeln zurückfinden. Wir alle wollen zwar Geld verdienen, doch was nutzt es uns, wenn wir in zwei Jahren keine Kunden mehr für unsere Spiele haben. Der gesamte Videospielmarkt läuft derzeit auf sehr dünnem Eis. Wir brauchen hier und jetzt neue Innovationen, um auch in Zukunft die Spieler mit unseren Ideen zu begeistern“, erklärte Satoru Iwata, Director und General

Manager Corporate Planning, Nintendo Co., Ltd. Eigentlich eine sehr mutige Aussage für einen Hard- und Software-Hersteller, der im Grunde jahrelang genau diese zweifelhafte Politik vertreten hat. Nicht umsonst gibt es schließlich einen ganzen Sack voller Abenteuer des italienischen Klempners Mario, und vom allgemein bekannten Pokémon-Wahnsinn wollen wir gar nicht reden. Es wird deutlich, dass wir hier über ein generelles Problem sprechen, das nicht nur das PlayStation-Universum betrifft.

Vorbild Hollywood

Als guter Vergleich dient hier die Filmindustrie, die sich bereits seit Mitte der 70er



○ Streetfighter gegen den Rest der Welt: Mit ca. 30 Titeln hat Capcom den ungekrönten Sequel-König im Haus.

Sequel-Steckbrief

Was erwartet sich der Konsument von einer Fortsetzung bzw. was bringt ihn letztlich zum Kauf des Titels? Eine kleine Analyse soll Aufschluss über die Denkweise der Industrie geben.

BEKANNTHEITSGRAD

Eine Fortsetzung bietet dem Spieler eine neue Erfahrung in einem bereits bekannten Spiel-Universum. Diese Bindung erreicht man meistens mit dem Hauptcharakter, kann aber auch mit Bösewichtern oder Elementen des Gameplay assoziiert werden.

WACHSTUM

Größer, bunter und schöner. Eine Fortsetzung sollte qualitativ immer über dem Niveau des Vorgängers liegen. Egal ob mehr Missionen oder riesige Areale - der Spieler soll das Gefühl haben, „mehr“ für sein Geld zu bekommen.

SPIELMECHANIK

Eine gutes Sequel besitzt das gleiche grundlegende Gameplay, das den Vorgänger ausgezeichnet hat bzw. die Fortsetzung erst ermöglichen.

WAHRUNG DES KONZEPTS

Kann die Fortsetzung mit Stil, Atmosphäre und den Ideen des Vorläufers überhaupt mithalten?



○ Die Test Drive-Entwickler haben erst nach dem sechsten Teil eingesehen, dass niemanden diese Serie auf der PSone interessiert.

EINE FRAU UND FÜNF SPIELE...

...oder ist es etwa ein Spiel auf 5 CDs? Hoffentlich lassen sich Entwickler zumindest für das PS2-Debüt etwas neues einfallen.



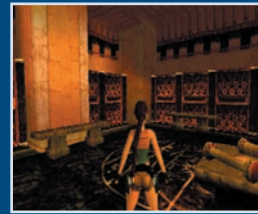
○ Tomb Raider



○ Tomb Raider II



○ Tomb Raider III:
Adventures of Lara Croft



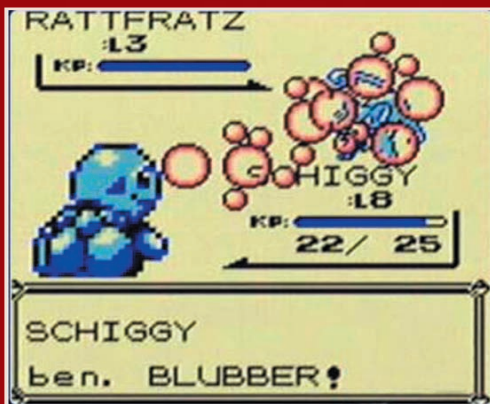
○ Tomb Raider IV:
The Last Revelation



○ Tomb Raider V:
Die Chronik

Sven Liebold

COVER



○ Nintendo schnappte sich alle Kids – das Pokémon-Fieber ist zur Zeit jedoch etwas abgeflaut.



○ Qualitätsverlust: Neversoft kümmerte sich leider nicht mehr persönlich um den PSOne-Tony-Hawk-3.

Jahre um das erfolgreiche Weiterführen ihrer Blockbuster bemüht. Seit dem gigantischen Erfolg von Steven Spielbergs „Der weiße Hai“ im Jahr 1976 hatte man hier die Dollarscheine gerochen. Es gibt mittlerweile viele Filmprojekte, die bereits in der Anfangsphase als Serie gesponnen

gesellschaft ein Stück von dem profitablen Kuchen abhaben wollte und dementsprechende Werke im Kino ablieferte. Natürlich gibt es aber auch erfreuliche Ausnahmen, wie beispielsweise im Falle von „Star Wars: Das Imperium schlägt zurück“ oder „Terminator 2“, die ihre Vorgänger klar

Grabjäger

Bestes Negativbeispiel hierfür ist die Tomb Raider-Serie. Was 1996 als revolutionärer und innovativer Titel begann, wurde über vier Nachfolger gnadenlos ausgeschlachtet. Kaum Veränderungen im Gameplay, keine aufregenden neuen Ideen und vor allem eine Tech-

>> DIESELBEN MUSTER WERDEN NICHT WIEDER UND WIEDER FUNKTIONIEREN. MAN MUSS IMMER NEUE DINGE AUSPROBIEREN. DESWEGEN MÜSSEN WIR, DIE ENTWICKLER, UNS VERÄNDERN. ICH WERDE BESTIMMT UNSERE VERGANGENHEIT NICHT VERLEUGNEN, ABER WIR MÜSSEN ES NUN SCHAFFEN, LEUTE FÜR UNSERE SPIELE ZU BEGEISTERN, DIE SICH NORMALERWEISE NICHT VOR EINE KONSOLE SETZEN. <<

SHIGERU MIYAMOTO, GENERAL MANAGER, ENTERTAINMENT ANALYSIS AND DEVELOPMENT DIVISION, AND DIRECTOR, NINTENDO Co., LTD.

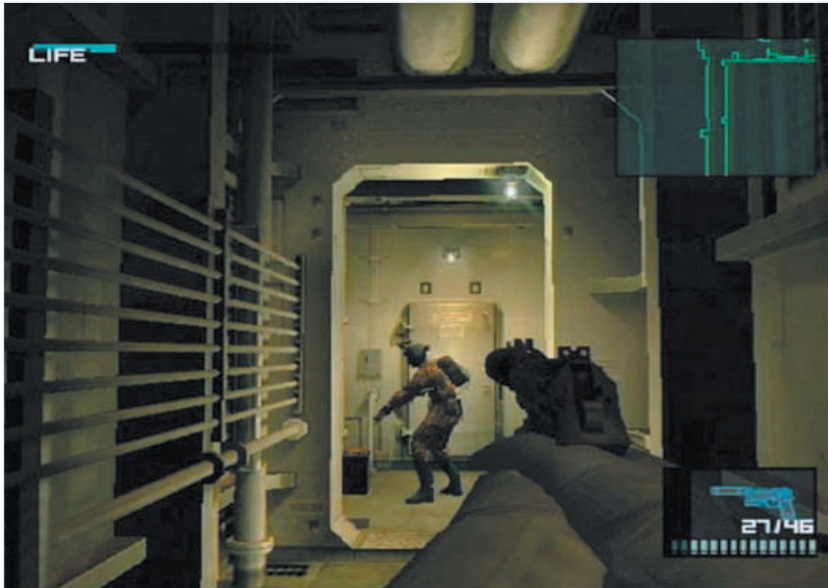


werden. Beispielsweise wurden wir vor zwei Jahren mit einer Welle von Teeny-Slashern überschwemmt, die dem Riesenerfolg von „Scream“ zu verdanken waren. Die Masse wollte dumme Teenager, die sich in noch dümmere Situationen von dem bösen Mann aufschlitzen lassen – also sollte das Publikum auch diese Art von Filmen bekommen. Das Ergebnis war eine schlichte Übersättigung dieses Genres, da natürlich jede große Produktions-

übertrifft haben. Nach einem ähnlichem Modell tickt die gesamte Videospielindustrie. Verkauft sich ein Titel überragend, wird ein weiterer hinter hergeschoben. Im Grunde genommen ist es ein echter Teufelskreis, denn nur erfolgreiche Spiele werden fortgesetzt. Im schlimmsten Fall werden die Spieler mit schlechten Nachfolgern bestraft, deren Produktion sie mit ihrer Kauffreude der Vorgänger eigentlich überhaupt erst auslösten.

nologie, die auf einer fünf Jahre alten Engine basierte, brachte EIDOS nach und nach in Bedrängnis. Tomb Raider V: Die Chronik fand kaum noch Beachtung und veranlasste den Hersteller Lara & Co. 2001 eine Auszeit zu gönnen. Als kleine Erinnerung bekamen die Fans in diesem Jahr zumindest eine fleischgewordene Lara auf der Kinoleinwand zu sehen. Die Darstellerin Angelina Jolie verpflichtete sich für drei Filme, die Rolle der gut bestückten Archäologin zu übernehmen.

☆☆ top secret ☆☆☆ g



◉Metal Gear Solid 2 demonstriert die positive Variante eines Sequels.

DER GOLDENE KÄFIG



Shinji Mikami ist der japanische Vater des Survival-Horrors. Seit seinem bahnbrechenden Erfolg mit Resident Evil widmete er sich fast ausschließlich diesem Genre. „Ich würde gerne viele Dinge ausprobieren, wenn man mir erlauben würde, die Resident Evil-Serie abzuschließen“, erklärt Mikami-San. Nun, ganz so schlecht, wie er es hier schildert, geht es dem smarten Japaner bestimmt nicht. Schließlich konnte er sich ja in letzter Zeit mit der Arbeit an Devil May Cry rehabilitieren. Nichtsdestotrotz wird er aber hauptsächlich weiterhin den Fortgang der Zombie-Geschichte überwachen. Erste Müdigkeitserscheinungen sind jedoch bereits vorhanden. Vielleicht steht uns ja bald ein blutiges Mikami-Jump'n Run ins Haus.



Hideo Koshima hat bereits verlauten lassen, dass ein drittes Metal Gear Solid so gut wie sicher ist. Allerdings wird er dem Projekt nur noch als Berater zur Seite stehen, obwohl er erst kürzlich meinte, dass er auch im zweiten Teil noch nicht all seine Ideen verbraten konnte: „Es gibt zwei wichtige Aspekte: die uns zur Verfügung gestellte Produktionszeit und der Etat. Hätten wir sechs oder sieben Jahre Zeit, dann könnten wir ein Spiel entwickeln, das MGS 2 bei weitem übertrifft. Doch man muss Kompromisse machen und sich an Termine, Vorgaben und Pläne halten.“

Dank des bombastischen Erfolgs an den Kinokassen dürfte diesen Projekten auch nichts mehr im Weg stehen. Im nächsten Jahr wird Lara übrigens dann auch ihr PlayStation2-Debüt geben. Dann wird sich zeigen, ob Tomb Raider auch auf der Konsole noch Spaß macht.

Lichtblick

Man darf allerdings nicht alle Fortsetzungen über einen Kamm scheren. Es gibt auch Sequels, die das betroffene Genre tatsächlich weiter nach vorne brachten, die Schwächen der Vorgänger ausmerzten oder gar völlig neue Denkansätze präsentierten. Metal Gear Solid 2 demonstriert eindrucksvoll, wie eine Spielidee heranreifen und kreativ weitergeführt werden kann. Was man jedoch nicht unter den Tisch fallen lassen sollte, sind die zwangsweise extrem hohen Kosten einer damit verbundenen langen Entwicklungszeit. Nachdem sich Metal Gear Solid als echter Absatzreißer herausstellte, war jedoch Teil 2 so gut wie vorprogrammiert.

Warum sind dann eigentlich viele Sequels qualitativ schlechter? Nun, nicht jeder Hersteller hat Design-Genies wie Hideo Koshima unter Vertrag bzw. die finanziellen Mittel, einen komplett überarbeiteten Vorgänger abzuliefern. Die Entwickler-Teams stehen unter gewaltigem Zeitdruck. Für alle angestrebten Verbesserungen oder Neuerungen ist fast nie Platz auf dem Kalender. Sequel-König Electronic Arts ist mittlerweile gezwungen, alle 12 Monate ein Update zu ihrer EA-Sports-Serie auf den Markt zu bringen, nur um im richtigen Zeitfenster mit ihren Lizenzen zu bleiben. Zwangsweise werden auch die einzelnen Teams immer größer, die den jeweiligen Titel betreuen müssen. Besonders kleinere Hersteller haben dann damit zu kämpfen, neue Projekte anzuschieben, da der finanzielle Rattenschwanz immer länger

FIFA – Fußball mit Tradition

Seit 1994 wurde der Grundstein für das erfolgreichste Electronic Arts-Franchise in Europa gelegt. Das Modul wanderte damals noch in Segas Mega Drive und fand durchaus seine Fan-Gemeinde. 1996 debütierte die erste PSone-Version und setzte sich schließlich bis hin zur mittlerweile zweiten PlayStation2-Varianten fort. Bis heute wurde die Videospielgemeinde insgesamt mit zehn „unterschiedlichen“ FIFAs versorgt. Man merkt der Serie jedoch deutlich an, dass sie ihren letzten Höhepunkt 1998 und 1999 hatte. Mittlerweile scheint Electronic Arts mit Ausnahme der einigen wenigen Titel auf einem fragwürdigen Level zu stagnieren.



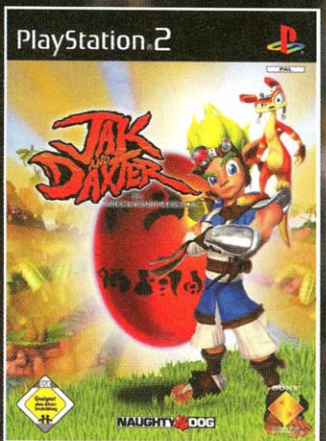
wird. Es ist eben ein großes Risiko, etwas „Neues“ zu versuchen.

Davon kann zur Zeit besonders Squaresofts Hironobu Sakaguchi ein Lied singen, der mit seinem Final-Fantasy-Kinofilm zwar Neuland betrat, allerdings an den Ticket-Schaltern gewaltig floppte. Das Ergebnis ist ein 180 Millionen DM schwerer Verlust, der dem renommierten japanischen Hersteller beinahe das Rückrad gebrochen hätte. Designer-Ikone Shigeru Miyamoto bleibt trotzdem gelassen: „Klar möchte jeder Entwickler etwas Besseres als die Konkurrenz auf die Beine stellen. Ich denke aber, es ist wichtiger, etwas Eigenständiges zu schaffen, etwas, was niemand anderes sonst machen kann. Andere zu imitieren kann manchmal hilfreich sein, aber früher oder später bist du immer auf dich alleine gestellt. Du wirst kein Videospiel-Designer, nur weil du viel über Games weisst. Du musst fähig sein, bestimmte Dinge aus einer einzigartigen Perspektive zu betrachten und harte Probleme schnell und elegant aus der Welt zu schaffen.“

To Be Continued

Ganz ohne Fortsetzungen wird es wohl nie gehen, doch das Maß der Dinge ist erreicht. Nachdem in letzter Zeit besonders die PSone fast ausschließlich mit lauen Software-Aufgüssen bedacht wurde, können sich PS2-User über viele Neuansätze freuen. Originelle Titel wie ICO, Frequenzy, Dropship oder auch Jak & Daxter sind da hoffentlich nur der Anfang. Resümee: Die Geburt eines Sequels wird von zwei Idealen bestimmt - Popularität und Profit. Manchmal schreibt das Ergebnis Geschichte, ein anderes Mal kommt ein neuer Autobahn-raser dabei heraus. Doch egal warum Fortsetzungen produziert werden, alleine der Fakt, dass sie existieren, ist ein einzigartiges Merkmal unserer Gesellschaft. Von guten Dingen können wir eben nie genug kriegen.

Für die alten Idole brechen harte Zeiten an. Brich mit Jak & Daxter auf zum ersten epischen Action-Adventure. Auf fünfzehn Levels bewegst du dich frei durch die packende Story. Mit der neuartigen Grafik erlebst du in Echtzeit jede Menge witziger Abenteuer voller Details. Und Jak & Daxter sind immer für eine Überraschung gut.



NEUE HELDEN
BRAUCHT DAS LAND.

PlayStation®2
THE THIRD PLACE



www.jakanddaxterlegend.com PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) www.DE.playstation.com www.ThirdPlace.de



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Jak & Daxter: The Precursor Legacy is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



Dirk Gemeinhardt
Frank Michaelis

MAX

Ghosts I

Ein langersehnter Oldie kehrt mit Glanz und Gloria zurück! Nach 16 Jahren Videospiel-Abstinenz bekommt die legendäre Ghosts'n-Goblins-/Ghouls'n-Ghosts-Serie einen würdigen Nachfolger - exklusiv für PlayStation2!



ÖAls eines der ersten Capcom-SNES-Games ertönte bei Super Ghosts'n Ghosts nach Betätigen der Pause-Taste eine extra Melodie.

HISTORY Ach ja, die goldenen Achtziger! Das war'n noch Zeiten! 1985 gewinnt Boris Becker als jüngster Teilnehmer mit 17 Jahren die All England Championships in Wimbledon. 1985 übernimmt Michail Gorbatschow das Amt des Generalsekretärs der KPdSU in der damaligen UdSSR. 1985 führt Opus mit dem Song „Live is Life“ wochenlang die deutschen Charts an. 1985 war auch ein exzellenter Jahrgang für die Videospiel-Auslese gewesen: Im September setzte Capcom mit dem Coin-op Makaimura („Spielografie“ siehe Kasten rechts) einen pompösen 8-Bit-Meilenstein im Sprites- und Bitmap-Milieu.



Ö Ghosts'n Ghosts: Arthur bekam eine goldene Rüstung als Power-up.

Was ist Makaimura?

Dieser Wortlaut stammt aus dem Japanischen und heißt so viel wie „Demon World Village“. Zockerveteranen kennen diese Sidescroller-Perle hierzulande besser unter dem Namen Ghosts'n Goblins. Die Joystick-Freaks von anno dazumal schlugen sich zu meist mit den gelungenen Datasetten- und Disketten-Umsetzungen von Elite Systems z.B. für den Sinclair Spectrum, Commodore 64 oder Amiga die Nachmittage Mitte der 80er-Jahre um die Ohren. Die überragende Qualität ging auf das Konto von Chris Butler. Vor allem mit Power Drift, Space Harrier oder Thundercats für Commodores 64-KB-„Brotkiste“ brillierte der britische Programmierer. „Ich denke, dass es eines der besten Spiele ist, die ich je geschrieben habe. Ich hatte vier Monate dafür Zeit. Vom Anfang bis zum Ende waren es eigentlich fünf Monate, da mein Equipment zwischen durch den Geist aufgab“, so Butler, der heutzutage als Head of Technology bei Pixelogic arbeitet. Übrigens: Zum Portfolio des in Sheffield ansässigen Studios gehört The Italian Job für PSone.

Please Insert Coin!

Makaimura alias Ghosts'n Goblins war nicht nur in den Arcades ein State-of-the-

Art-Titel. Capcom brachte zudem am 13. Juni 1986 ein entsprechendes Cartridge für Nintendos 8-Bit-Konsole Famicom (NES) heraus – der Erfolg war überwältigend. Jedoch übte dieses Produkt – zumindest in der Anfangsphase – nicht den gleichen Reiz wie die zahlreichen Heimcomputer-Adaptionen aus. Grund dafür: Die Bits-&-Bytes-Branche hatte noch immer am fatalen Videospiel-Crash (1982 bis 1984) zu knabbern, da in der westlichen Hemisphäre vorrangig C 64 & Co. die Kinder- und Wohnzimmer schmückten.

Ein Unikum stellt auch die Entstehungsgeschichte des Originals dar: Ohne jegliche Hilfe stellte Toshio Arima das Gamedesign und den Programm-Code auf die Beine. Kein Problem für den Ex-Konami-Angestellten, er entwickelte bereits 1986 die Routine für den Tempest-Konkurrenten (Atari, 1981) Gyruss.

Press Start Button!

1988 fechtet Capcom mit der CPS-1-Hardware (Strider, Final Fight, Street Fighter II: The World Warrior) den Spielhallen-Thron von Konami an. 4-Wege-Joystick, 2 Buttons, Mono-Sound – auch das Ghosts'n-Goblins-Sequel Dai Makaimura („Great Demon World Village“, 12/1988) schlug wie eine Bombe



Ö Yuji Naka, Kopf des Sonic-Teams.



Ö Ghosts'n Goblins (1985, Arcade).

MAXIMO

Glory

AYER



SO WAR'N DIE RITTERSLEUT!

Arthur ist der Held aller Klassiker. Das Besondere: Steckt der Ritter einen Treffer ein, verliert er seine Rüstung und rennt mit Herzchen-Boxershorts durch die Gegend. Auch Maximo trägt diese Art von Unterwäsche.

ein. Die neuen Features bewirkten so manches 16-Bit-Wunder: Einerseits sorgte Ghouls'n Ghosts bei der US-Markteinführung von SEGAs Gerät Genesis/ Mega Drive (1989) als System-Seller für Furore (Sonic-the-Hedgehog-Schöpfer Yuji Naka assistierte Capcom bei der Interpretation). Andererseits konterte „Big N“ am 4. Oktober 1991 geschickt mit dem Super-Ghouls'n-Ghosts-Modul (jap. „Chou Makaimura“); in der Super-Nintendo-Entertainment-System-Ära haute man mit der Mode-7-Funktion einschließlich der superben Grafik gehörig auf den Putz.

Game Over

Zahlreiche Ghouls'n-Ghosts-Macher nutzten die Plattform-Hopserei mit Kultstatus als Karrieresprungbrett. Besonders Tokura Fuji-

wara zog seinen Profit aus dem Verkaufsschlager. Fortan lenkte er Capcom-Mega-Hits, wie etwa Strider, Breath of Fire oder Resident Evil, in die gewinnbringende Richtung. Heutzutage schwingt Fujiwara-san bei der Sony-Computer-Entertainment-Liaison Whoopie Camp (Tomba-Reihe, PSone) und Deep Space (Extermination, PS2) das Zepher. Nach 1991 gerieten die Ghost'n-Goblins-/Ghouls'n-Ghosts-Episoden nahezu in Vergessenheit. Einziger Lichtblick war rund fünf Jahre später die Ankündigung von Ghouls'n Ghosts 64 für Nintendos „Nebelwerfer“ 64. Obwohl eine spielbare Version im Stil von Mario 64 existierte, wanderte das dritte Abenteuer aufgrund der enttäuschenden N64-Verkaufszahlen vorzeitig ins Capcom-Archiv in Osaka...

Der wahre Ghouls'n-Ghosts-Held



Tokuro Fujiwara war maßgeblich am Welterfolg von Ghouls'n Ghosts beteiligt. Man kann ihn als Mentor von Resident-Evil-Producer Shinji Mikami bezeichnen. Die beiden Japaner haben Mitte der 90er-Jahre das Survival-Horror-Genre (neu) erfunden.

DIE KLASSIKER IM ÜBERBLICK

ab 2001/2002:

Maximo

System: PlayStation2



Genre: Jump'n Run

1998:

Capcom Generation

System: PSone, Saturn

Genre: Ghosts'n-Goblins-/Ghouls'n-Ghosts-Compilation



1991:

Super Ghouls'n Ghosts

System: SNES

Genre: Jump'n Run



1994:



Demon's Crest

System: SNES

Genre: Action-RPG

ab 1992:



Gargoyles Quest II

System: NES, Game Boy

Genre: Action-RPG

1990:



Gargoyles Quest

System: Game Boy

Genre: Action-RPG

Arthurs hartnäckiger Gegner Firebrand aus der Ghost'n-Goblins-Saga ist Star der Gargoyles-Quest-/ Demon's-Crest-Reihe.

ab 1988: Ghouls'n Ghosts

System: Arcade, Mega Drive, Turbo GrafX 16 etc.



Genre: Jump'n Run

ab 1985: Ghosts'n Goblins

System: Arcade, NES, C 64, Game Boy Color etc.



Genre: Jump'n Run

Über Maximo spricht...

David Siller, Executive Producer und Director of R&D,
Capcom Digital Studios

play: Wurde das Maximo-Projekt mit den Entwicklern der Prequels besprochen?

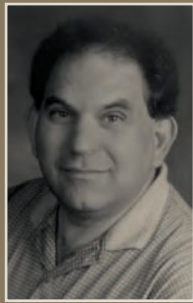
D. Siller: An Maximo arbeitet niemand mehr mit, der in die Vorgänger mit eingebunden war. Die Ghost'n-Goblins-/Ghouls'n-Ghosts-Serie ist ein Bestandteil des Capcom-Vermächtnisses. Klar, wir wollen das ursprüngliche Feeling aufrecht erhalten...

play: Es wurde vor ein paar Jahren bereits an der Nintendo-64-Fortsetzung Ghouls'n Ghosts 64 gearbeitet. Wurden z.B. diverse Story-Elemente oder Ideen des Leveldesigns für Maximo übernommen?

D. Siller: Nein, Maximo ist von Beginn an ein PlayStation2-Titel gewesen.

play: Wer gibt beim Soundtrack den Ton an. Ist es jemand Berühmtes?

D. Siller: Oh ja, Tommy Tallarico komponiert die Musik.



○ Bei Maximo sind alle fünf Level durch einen zentralen Ausgangspunkt miteinander verbunden.



„We're Capcom, we make Sequels to everything!“ Dieses

Statement von Yoshiaki Okamoto, General Manager, Capcom, spricht Bände. Pünktlich zur Electronic Entertainment Expo 2001 in Los Angeles wurde endlich das Ghost'n-Goblins-/Ghouls'n-Ghosts-Erbe präsentiert. Maximo führt die Tradition der drei Videospiel-Evergreens mit viel Pathos fort.

Die große Überraschung: Obwohl das Gros aller Capcom-Produktionen in Nippon erstellt wird, zeichnet sich für diesen immens wichtigen PlayStation2-Titel die US-amerikanische Niederlassung Capcom Digital Studios im kalifornischen Sunnyvale verantwortlich.

PS2-Continue

Dennoch haben etliche Japaner buchstäblich ihre Finger im (PlayStation2-)Spiel. So entwarf Susumu Matsushita sämtliche Charaktere. Der Künstler bringt im Mutterland der PlayStation die Cover-Motive für das wöchentlich erscheinende Videospiel-Maga-

zin „Weekly Famitsu“ zu Papier. Außerdem legte Matsushita bei der Packung von Shadows of the Tusk (SEGA Saturn, 1988) oder Motor Toon GP (PSone, 1995) Hand an.

Demnach sind die japanophilen Einflüsse in Hinblick auf den neuen Helden Maximo nicht von der Hand zu weisen. Sein polygonales Antlitz hebt sich deutlich von seinem betagten Sprite-Vorfahren Arthur ab.

„Susumu Matsushitas einzigartiger Zeichenstil verleiht dem Spiel den gewünschten Ausdruck. Er war für uns die erste Wahl gewesen. Obwohl Arthur bei Maximo kein Gastspiel gibt, bleibt seine heroische Natur unvergessen“, erklärt David Siller, Executive Producer und Director of R&D, Capcom Digital Studios, im Gespräch mit play.

Hand in Hand

Also doch: Bei der Ghost'n-Goblins-/Ghouls'n-Ghosts-Reinkarnation geben die asiatischen Kollegen die Zügel nicht aus der

Hand. David Siller verrät dazu mehr: „In erster Linie ist Maximo ein Capcom-Titel - ungeachtet dessen, welche Elemente aus Japan oder den USA stammen. Der Großteil der Programmierarbeiten wird in den USA erledigt. Die FMV-Schnipsel und das Charakter-Design stammen aus Japan.“ Kein Wunder: Nach den prämierten CG-Sequenzen von Onimusha Warlords verfügt man im Land der aufgehenden Sonne über das nötige Know-how. Wie bekannt ist, wurde dafür Shimako Sato von Links Digital Works anlässlich der Siggraph 2000 mit dem Best-of-Show-Award honoriert.

Altlasten entsorgen

Ein Alptraum war der Schwierigkeitsgrad von Ghost'n Goblins und Ghouls'n Ghosts. Typisch Coin-op: Auch die Heimversionen mussten von der ersten bis zur letzten Stage bisweilen mehrmals an einem Stück durchgespielt werden. Ein triftiger Grund, warum



MAXIMOS HOFKAPELLMEISTER: TOMMY TALLARICO

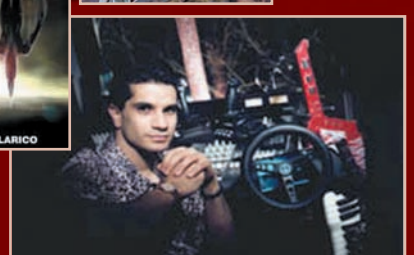
Earthworm Jim, Global Gladiators, Evil Dead: Hail to the King, MDK, Spider Man,...

Tommy Tallaricos Musikstücke verleihen vielen Software-Hits erst den richtigen Touch. Seine zehnjährige Erfahrung zählt sich auch: Die 1994 gegründeten Tommy Tallarico Studios werden seitdem mit Auszeichnungen regelrecht überhäuft.

Übrigens: Für Evil Dead: Hail to the King wurde das Ungarische Symphonie Orchester ins Aufnahmestudio zitiert.

Tallarico sammelte seine Erfahrungen als Game Tester, Product Manager, Producer, Skript Writer und Game Designer.

Von 1991 bis 1994 leitete er das Music and Video Department bei Virgin Interactive. Heutzutage berät der Genius Firmen wie dts, Apple und IBM. Als Gastredner hält Tallarico ferner Vorträge bei Messen, Kongressen sowie an Schulen und Universitäten.



○ Die größten Tallarico-Hits sind auf CD erhältlich.

Über Maximo spricht...

Yoshiki Okamoto, General Manager, Capcom

play: Besteht nicht die Gefahr, dass die User die Serie nicht mehr kennen?

Y. Okamoto: Das glaube ich nicht. Es gibt viele Marken und Serien, zu denen es jahrelang kein Sequel gab, die sich aber dennoch großer Beliebtheit erfreuen. Außerdem ist Maximo so eigenständig, dass man nicht unbedingt Ghouls'n Ghosts kennen muss, um Spaß zu haben. Sie müssen auch nicht Resident Evil 1 gespielt haben, um die neuen Episoden zu verstehen. Für Fans ist das Erlebnis natürlich intensiver.



play: Welche Aufgaben haben Sie bei der Entwicklung von Maximo übernommen?

Y. Okamoto: Ich überwache das Projekt und helfe bei Entscheidungen mit, welche Elemente in Maximo eingebaut werden sollen und welche nicht. Zwar sind einige der Programmierer von Capcom Digital Studios mit der Ghouls'n Ghosts-Thematik vertraut, doch andere nicht. Es ist für mich deshalb sehr wichtig, dass Maximo sich nicht zu weit von seinen Wurzeln entfernt, sondern einen Wiedererkennungswert besitzt. Die User sollen sagen: „Schau mal! Das kenne ich von früher, das ist doch Ghouls'n Ghosts“ (lacht). Deshalb handelt die erste Stage auch auf dem Friedhof. Bereits bei den Vorgängern zählte der Friedhof zu den ersten Levels und es war mir sehr wichtig, dass dies auch bei Maximo so ist. Ebenso lehnt sich die Musik mit einigen Melodien an die alten Teile an.

play: Die bisherigen Ghouls'n Ghosts-Episoden waren 2D-Spiele. Nun wechselt Maximo in eine 3D-Landschaft. Welche Änderungen bringt das im Gameplay mit sich?

Y. Okamoto: Bei Sprüngen sind die Unterschiede am deutlichsten spürbar. Ebenso gibt es nun mehr zu erforschen. Wir haben in jedem Level eine Ideal-Route, doch wenn man sich von ihr entfernt und die Landschaft erkundet, erhält man Extras und Überraschungen. Die Kämpfe sind jetzt intensiver: Maximo beherrscht drei Grundschläge mit dem Schwert, die es so vorher nicht gab. Er schlägt vertikal, dann horizontal und nach unten. Wir können viel mehr mit der Umgebung machen. Es brechen Böden auf und Lava schießt durch die Ritzen. Grabsteine lassen sich zerstören und hinterlassen Gegenstände. Ansonsten bleibt das Spielgefühl der Serie erhalten.

play: Planen Sie weitere Ghouls'n Ghosts-Episoden und wird Maximo fortgesetzt?

Y. Okamoto: Es würde mich freuen, wenn das Ghouls'n Ghosts-Thema wieder stärker bei zukünftigen Entwicklungen berücksichtigt wird. Es ist eine gehaltvolle Serie mit einem großen Namen, die viele Fans hat. In ihr steckt viel Potential und ich kann mir gut vorstellen, dass wir in Zukunft ähnliche Projekte machen werden. Über einen Nachfolger zu Maximo kann ich noch nichts sagen.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



○ Herrliche Special Effects machen aus Maximo einen grafischen Augenschmaus.



○ Juhu! Die PAL-Version von Maximo besitzt höchstwahrscheinlich eine 50/60-Hz-Option.

Maximo diesbezüglich nicht in die gleiche antiquierte Kerbe schlagen wird.

„Am meisten sind wir auf die einfache Handhabung von Maximo stolz. Binnen weniger Minuten findet man sich zurecht. Trotzdem hat das Spiel zahlreiche Herausforderungen. (...) Aber man kann schlecht abschätzen, wie viel Zeit man zum Durchspielen benötigt. Jeder Spieler ist unterschiedlich begabt und hat bei den Aufgabenstellungen eine andere Betrachtungsweise. Es werden aber alle Spieler belohnt, die auch entlegene Areale gründlich erforschen“, so David Siller.

Ohne Furcht und Tadel

Aus alt mach neu: Der Sprung von der zwei- zur dreidimensionalen Szenerie bricht nicht komplett mit alten Traditionen. Mit gutem Beispiel geht der Handlungsablauf voran. Auch PS2-Held Maximo muss für seinen Schwarm eine Lanze brechen.

David Siller plaudert aus dem Nähkästchen: „Die Storyline ist ungeheuer wichtig. Sie erklärt viele Features und Aufgaben mitten im Spiel. Zum Beispiel benutzt Achille den Bohrer, um die Kreaturen aus ihren Ruhestätten zu befreien. In Bezug auf das Gameplay muss Maximo nun gegen die übermächtigen Zombie-Horden kämpfen.“

Das Erfolgsrezept

Apropos David Siller! Zu seinen Referenzen gehören u.a. Rygar: Legendary Warrior (Arcade, 1986), Aero The Acrobat (SNES/Mega Drive, 1993) und Crash Bandicoot (PSone, 1996). Siller ist nicht der einzige Routinier, der Maximo unweigerlich zum Jump'n-Run-Highlight 2002 werden lässt. Capcoms Senior Game Designer William Anderson (Abe's Odysee, 1997) verleiht dem PS2-Mega-Hit in puncto Script Writing und Level-Arrangement den Feinschliff. „Maximo ist eine Hommage an die Ghost'n-

„DIE USER SOLLEN SAGEN: ‚SCHAU MAL! DAS KENNE ICH VON FRÜHER, DAS IST DOCH GHOULS'N GHOSTS'“

Yoshiki Okamoto, General Manager, Capcom

Bösewicht Achille hält das entführte Burgfräulein in einem Turm gefangen. Überraschenderweise unterliegt beim Befreiungsschlag Maximo dem Schurken. Zum Glück bekommt er vom Sensenmann Grim Reaper eine zweite Chance. Aber Gevatter Tod knüpft eine Bedingung daran, da Achille seine untoten Zöglinge mit einem großen Bohrer aus ihren Gräber lockt...

Goblins-/ Ghouls'n Ghosts-Folgen. Es sollte aber nicht als Next-Generation-Update verstanden werden. Maximo ist ein brandneues Spiel mit ansprechendem Plot, neuen Charakteren und vielen einzigartigen Ideen. Ja, man wird auch Bestandteile der Klassiker vorfinden“, sagt David Siller zum Schluss.



○ Maximo greift auf mehrere Schwerttypen zurück. Sein Schlag-Repertoire ist sehr umfangreich.



○ Auch Maximo kann sich eine goldene Rüstung überstreifen.

KEN KUTARAGI:

DER PLAYSTATION-VATER

**„UNTER DEN KONSOLEN EXISTIEREN
AUCH ETLICHE GERÄTE,
VON DENEN MAN SICHER EINIGE
ALS KUNSTWERKE ANSEHEN KÖNNTE.“**

Ken Kutaragi, CEO of Sony Computer Entertainment



IM PORTRAIT

Dirk Gemeinhardt

17. Oktober 2001: Sony enthüllte im firmeneigenen Hightech-Gebäude Omote Sando im Tokioter Stadtteil Shibuya die PlayStation2-Zukunft.

Evolution, Revolution oder Innovation? PlayStation-Erfinder und CEO of Sony Computer Entertainment Ken Kutaragi erzählt im Rahmen des Interviews interessante Dinge über PSone und PlayStation2.

play: PlayStation2 bietet im Hinblick auf die Spiele viele Sequels. Was sind die wirklichen Innovationen?

K. Kutaragi: Vor zehn Jahren hat sich Sony dazu entschlossen, ins Hardware-Business einzusteigen. Damals war Nintendo der Marktführer und die Spiele hatten ein Kinder-Image. Die Grundidee der PSone war, Videospiele zum Hobby für jedermann, egal für welche Altersklasse, zu machen. Gleiches trifft auch für PlayStation2 zu. Und genau diesen Gedanken verstehe ich unter dem Begriff „Computer Entertainment“, was wiederum den Erfolg der PlayStation ausmacht.

PlayStation2 ist eine hervorragende Entwicklung, bei der wir versucht haben, das Maximum zu erreichen. Alle Spiele sind glücklicherweise verschieden. Die Sequels werden unter dem Originalnamen angespielt, mit denen man sofort Qualität verbindet.

play: Was wird aus der PSone?

K. Kutaragi: In Japan, aber auch bald in Europa, wird PSone vom offiziellen LCD-Bildschirm profitieren. Sony entwickelte das Gerät selbst. Im Vergleich zu anderen Herstellern ist das Bild klarer und deutlicher.

Momentan wäre es also eher unpassend, eine portable Version der PSone herauszubringen. Ein Spiel für unterwegs sollte man an jedem Ort zu jeder Zeit anwenden können. Nintendos Game Boy Advance ist trotz des dunklen Displays hinsichtlich des Kaufpreises und der Qualität derzeit das beste Produkt auf dem Markt. Wenn wir ein besseres Gerät herausbringen wollen, müssen wir einen besseren Bildschirm entwickeln, was mit herkömmlichem Batteriebetrieb unmöglich ist.

play: Welcher Schritt folgt bei PlayStation2 als nächstes?

K. Kutaragi: Wir haben anfangs über die Leistung von PlayStation2 gesprochen und was sie uns bietet. Ich spreche lieber über den Inhalt. Denn was die Performance einer Konsole ausmacht, ist einerseits die Qualität, andererseits sind es die erhältlichen Spiele. Darüber hinaus zählt der Ehrgeiz von Sony, die beste Plattform mit dem besten Inhalt zu liefern. Um das zu schaffen, werden wir sehr schnelle Online-Dienste anbieten.

play: Apropos online! Wie weit ist der PS2-Internet-Service?

K. Kutaragi: Die zwei Schlüsselbegriffe von PlayStation2 sind „Inhalt“ und „Network“. Mit „Network“ meine ich ein privates, unabhängiges Netz für PlayStation2, über das man andere PS2-Spieler trifft. Auch der Download von Spielen auf die Hardware soll ermöglicht werden. Es wird nichts über das Internet laufen, sondern über die Einwahl in ein privates Netz.

play: Wie lässt sich dieses Prinzip für Europa umsetzen?

K. Kutaragi: In Europa wird sich dieses Vorhaben schwieriger gestalten. In Japan sind die Verträge mit NTT DoCoMo unter Dach und Fach. In den USA verhandeln wir noch mit America On Line (AOL). Für Deutschland, Frankreich und England sieht die Situation schlechter aus, da wir 15 verschiedene Anbieter finden mussten. In England hat Sony einen Provider gefunden, mit dem wir Ende Dezember das Ganze testen werden.

play: Gibt es in diesem Business so etwas wie Kunst?

K. Kutaragi: Die Kunst? Das ist am besten mit Hollywood vergleichbar. Einige Filme werden produziert, um möglichst viel Geld zu verdienen. Bei anderen ist eher die ästhetische Darstellung wichtig. Ein Kunstwerk wäre kein Kunstwerk, wenn man es nicht dazu machen würde. Unter den Konsolen existieren auch eliche Geräte, von denen man sicher einige als Kunstwerke ansehen könnte. Die Bilder, die man (allgemein) als Kunst betrachtet, sind doch Grundlage der Bilder, die wir verkaufen, oder? Kunst liegt im Auge des Betrachters. Ich denke, dass unter den Entwicklern immer welche dabei sind, die ihre künstlerische Ader ausleben.

play: Vielen Dank für das interessante Gespräch.



Shinichi Okamoto: der Designer aller PlayStation-Konsolen.



Ken Kutaragi und die mit Autolack besprühten PS2-Konsolen.

KEN KUTARAGI... ... UND DIE PSONE-ERFOLGSSTORY

SONY UND NINTENDO

Mitte der 80er-Jahre kam Kutaragi zum ersten Mal mit Videospielen in Berührung, als er seiner Tochter ein Nintendo Famicom (NES) kaufte. Er fand die Konsole wegen des schlechten Soundchips und der Cartridge-Technologie schlichtweg enttäuschend.

Sony klassifizierte das NES als Spielzeug. Deshalb trat Kutaragi aus eigenen Stücken an Nintendo heran. Obwohl man von der Idee des Floppy-Laufwerks als Speichermedium nicht viel hielt, war man an einem Sony-Soundchip für die kommende 16-Bit-Konsole interessiert. Ohne das Wissen der Sony-Führungsetage entwickelte der heute 51-jährige Japaner eigenmächtig den Prozessor. Nach einigem Trouble stellte sich der damalige Sony-Präsident Norio Ogha auf die Seite des Erfinders.



Doppelt gemoppelt: das CD-ROM-Laufwerk SNES ND (Nintendo Disk).

DER ANFANG

Ab 1988 entwickelte man an einer Nintendo-kompatiblen Konsole, der PlayStation. Sie sollte sowohl Module als auch CD-ROMs (Sony Super Discs) abspielen. Im gleichen Jahr sollte Sony, sprich Kutaragi, im Auftrag von Nintendo ein CD-ROM-Laufwerk für das SNES entwickeln. Allerdings wollte Sony das Know-how aus den Bereichen TV, Videorecorder und Audio Equipment nicht preisgeben. Lediglich Sony Music Japan (früher CBS Records) und erneut Norio Ogha räumten Ken Kutaragi eine Chance ein, indem man ihm in der Sony-Familie ein eigenes Ressort (System G TV Graphic Project) gab, das sich unabhängig mit dem Nintendo-Projekt beschäftigen konnte.

NÄGEL MIT KÖPFEN

Kutaragis Abteilung wurde vom Sony-Konzern wie ein Aussätziger behandelt. Dieser Zustand änderte sich, als Nintendo den Vertrag mit Sony auflöste und mit Philips eine Partnerschaft einging. Das war die Stunde von Ken Kutaragi. Man erkannte das Potential seiner Arbeit. Sony sah im Videospiel-Geschäft ein weiteres Standbein für die Zukunft. So rief Norio Ogha Sony Computer Entertainment ins Leben. Das Endergebnis: 1994 wurde in Japan die PlayStation (PSone) veröffentlicht. Es war die erste Konsole, die mit der Programmiersprache C betrieben werden konnte.



HINTER DEN KULISSEN VON:

METAL S O L

mArk Liebold
Seth Kleinberg

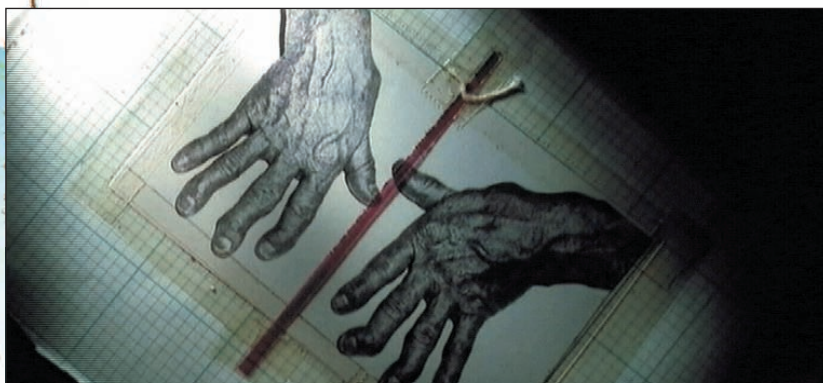
„Wenn ich nicht Videospiele entwickeln würde,
wäre ich sicherlich in der Filmindustrie tätig.“

Hideo Kojima, Director von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



MAIN TITLE DESIGNED + PRODUCED BY
KYLE COOPER +
IMAGINARY FORCES

○ Selbstverständlich ist auch Kyle Cooper und seine Firma in der Intro-Sequenz verewigt.



○ Der Main-Title des Filmes Sieben ist ein Meisterwerk. Kyle Cooper wurde für seine Arbeit sogar ausgezeichnet.

SPECIAL Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ist in aller Munde. Geistiger Vater der epochalen Videospiel-Serie, die ihren Ursprung im Jahre 1987 auf dem MSX hatte, ist der Japaner Hideo Kojima. Das Metal-Gear-Mastermind ist ein bekennender Fan des großen Hollywood-Kinos. Die Einflüsse der Big-Budget-Filme auf die Arbeit des Entwicklers sind nicht von der Hand zu weisen. Bereits Metal Gear Solid für PSone ähnelte in seiner Präsentation und der dargebotenen Action mehr einem Film als einem gewöhnlichen Videospiel. Mit Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty setzt

Hideo Kojima noch einen oben drauf. Eigens für die Erstellung der Intro-Sequenz konsultierte er die Filmfirma IMAGINARY FORCES.

Drahtzieher

IMAGINARY FORCES ist ein kleines Unternehmen mit Sitz in Los Angeles, Kalifornien. Firmenchef Kyle Cooper und sein gerade einmal 80 Mann starkes Team haben sich darauf spezialisiert, Vorspanne, Teaser und Trailer für Kino und TV-Serien zu produzieren. Darüber hinaus fassen die Kalifornier auch immer mehr in der Print-, Werbe-, und Musikindustrie Fuß. IMAGINARY FORCES sind für ihren außergewöhnlichen Stil und ihre Qualität bekannt und werden deshalb auch von vielen großen Studios wie Paramount Pictures oder Warner Brothers geschätzt. Seit ihrer Gründung im Jahre 1996 hat sich die Kreativschmiede in

der Filmbranche einen mehr als nur guten Namen gemacht. Zu ihren wohl bekanntesten Werken - schließlich wissen nur sehr wenige Kinogänger, welche Köpfe hinter den Main Titles stecken - zählen die Intro-Sequenzen von Filmen wie „Die Mumie“, „Braveheart“ oder „Mission Impossible“.

Die Macht der Bilder

Ein Filmvorspann soll nicht, wie so oft angenommen, den Zuschauer auf nüchterne Art und Weise darüber aufklären, welche Schauspieler in dem Zelluloidstreifen mitwirken. Der Main Title hat vielmehr die Aufgabe, die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf sich zu ziehen, das Publikum darauf vorzubereiten, die reale Welt zu verlassen und sich vollends dem Film hinzugeben. Die prämierte Intro-Sequenz des Filmes „Sieben“, für den sich IMAGINARY FORCES verantwortlich zeichnen, ist das Paradebeispiel für eine

Das Geheimnis um das Hexagon



Ein wichtiges Stilelement bei Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ist das Sechseck. Sowohl im Vorspann als auch im Spiel selbst taucht das Hexagon immer und immer wieder auf, und zwar nicht ohne Grund. Nur wenn man den Hintergrund kennt, versteht man den tieferen Sinn hinter diesem grafischen Element. Das Kohlenstoffatom ist Hexagon-förmig angeordnet und der Grundbaustein des Lebens. Und das Leben als solches gilt es Hideo Kojimas Ansicht nach zu respektieren und zu schützen.

SONS OF LIBERTY METAL GEAR 2 I D



○ Anlässlich des Japan-Starts von Metal Gear Solid 2 veranstaltete Konami eine Autogrammstunde. Neben Hideo Kojima (links) war auch Charakter Designer Yoji Shinkawa anwesend. Auf dem T-Shirt von Yoji Shinkawa kann man das Firmenlogo von IMAGINARY FORCES erkennen.

Im Schneiderraum...

... mit Kyle Cooper, Firmenchef und Gründungsmitglied von IMAGINARY FORCES

play: Wie kommt es, dass Hideo Kojima ausgerechnet Sie mit der Arbeit für die Intro-Sequenz von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty betraute?

Kyle Cooper: Hideo Kojima und ich sind schon sehr lange befreundet und wollten schon immer zusammen arbeiten. MGS2 war das perfekte Projekt, unser Vorhaben in die Tat umzusetzen.



play: Welche Nachforschungen haben Sie betrieben, bevor Sie mit den Arbeiten begonnen haben? Woher haben Sie die Ideen für den Main Title?

Kyle Cooper: Sämtliche Recherchen basieren auf so ziemlich jedem Teil der Metal-Gear-Serie. Wir tauchten regelrecht in diese Welt ab, um uns von den vielen Charakteristiken inspirieren zu lassen. Wir spielten das PS2-Demo wieder und wieder, genau wie Metal Gear Solid für PSone. Darüber hinaus studierten wir die Entwürfe von Chefdesigner Yoji Shinkawa. Wirklich schwierig war es, nicht zuviel des MGS2-Skriptes zu lesen.

play: Wie viele Personen arbeiteten an dem Projekt?

Kyle Cooper: Das Team bestand aus zehn Personen, darunter Designer, 2D- und 3D- Animators sowie Redakteure.

play: MGS2 ist das erste Videospiel, das einer echten Hollywood-Produktion in nichts nachsteht. Glauben Sie, dass Videospiele in der Zukunft mehr und mehr gesellschaftsfähig werden und sie den gleichen Stellenwert wie Filme oder Bücher einnehmen könnten?

Kyle Cooper: Wir bei IMAGINARY FORCES glauben, dass das Potential der Videospiele eine der führenden Medien/ Kunstformen zu werden, enorm ist. MGS2 ist das beste Beispiel dafür. Es ist die soziale Relevanz, der Realismus, die Emotionen und die Intelligenz, mit der sich die Spiele diese Position sichern werden.

perfekten Vorspann. Die grotesken Szenen und verstörenden Bilder des Main Titel geben dem Betrachter einen kleinen Vorgeschmack auf das, was ihn im Film erwarten wird, machen ihn neugierig und ziehen ihn auf diese Art und Weise in ihren Bann.

Alles hat seinen Sinn

Die Intro-Sequenz von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty bedient sich eben genau dieses Schemas. Die Atmosphäre und Thematik des Spiels wird dem Zuschauer mittels schnell zusammengeschnittener In-Game-Szenen sowie visueller Effekte näher gebracht. Dabei wird natürlich nichts von der Story verraten, sondern lediglich Appetit gemacht. „Im Main Title haben wir versucht, alle wich-

tigen Elemente des komplexen und sozial-kritischen Hintergrundes der Metal-Gear-Solid-Serie unterzubringen“, so Kyle Cooper. Der Projektleiter erklärt weiter: „Ein Schwerpunkt bei Metal Gear liegt in der Gentechnologie. Ein DNA-Strang, der sich zu Beginn der Intro-Sequenz formt, soll dies symbolisieren. Bei genauerer Betrachtung der DNA kann man erkennen, dass ihre Oberfläche der Haut einer Schlange ähnelt. Später im Intro bricht die DNA auf und eine Schlange löst sich aus dem Konstrukt. Dies soll Solid Snakes Unabhängigkeit, Stärke und Entschlossenheit repräsentieren.“

Wie es sich für einen filmreifen Main-Title gehört, werden dem Betrachter auch in der Intro-Sequenz von Metal-Gear-Solid 2:

Sons of Liberty die Hauptcharaktere bzw. deren Synchronsprecher sowie die Spiel Designer vorgestellt.

Reizüberflutung

Der Grundgedanke hinter Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ist die zunehmende Digitalisierung unserer Informationsgesellschaft; das Individuum an sich verliert immer mehr an Bedeutung. Zu Beginn des Intros flimmern immer wieder vereinzelte Datenfragmente über den Bildschirm. Der Fluss an Informationen nimmt jedoch stetig zu, eine Reizüberflutung droht. Der Betrachter verliert sich in der Flut aus Bildern und Zahlencodes. Man taucht förmlich in die digitale Welt von Metal Gear Solid ab.



LASS DICH ÜBERRASCHEN!

DAS play-ABO.

LASS ES DIR SCHENKEN ODER SCHENK ES DIR SELBST



DEINE ABO-VORTEILE

- > 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!**

WIE? GANZ EINFACH:

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 der Schweiz verfügbar. Für e-plus Kunden besteht die Möglichkeit der SMS-Bestellung erst ab 01.11.01!

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

play

CyPress Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19
88131 Lindau

Österreich: Postfach 4
6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Strasse 14
9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: (0049) 0 18 05 - 90 90 83
(24Pf./Min.)

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

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

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

per SMS:

play Weihnachtsabo:

T-Shirt-Größe

☐ L ☐ XL ☐ XXL

☐ Ich schenke mir selbst

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

Name, Vorname

Straße/Postfach

PLZ, Ort

Telefon

e-mail Adresse

Geburtsdatum

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

☐ per Bankabbuchung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ gegen Rechnung

☐ Das Geschenkabon inkl. T-Shirt und 10 Gratis-Ausgaben sendet ihr bitte an:
(nur ausfüllen, wenn ihr nicht selbst Empfänger seid)

PS0102

Name, Vorname

Telefon

Straße/Postfach

PLZ, Ort

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)



Wichtig: Zwischen PLAY und PX ein Leerzeichen lassen

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

PreScreen

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

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

Redakteurskürzel

Sven Liebold	SL	Heiko Strobel	HS
Dirk Gemeinhardt	DG	Marc Kirzeder	MK
mArk Liebold	mL	Gunther Hruby	GH

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

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

FERTIGGESTELLT

90%

Eine grobe Einschätzung soll euch über den
derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.

INHALT 01/2002

PLAYSTATION2

Final Fantasy X	40
Final Fantasy XI	41
FreQuenzy	48
Gun Survivor 2: Resident Evil Code: Veronica	88
Legends of Wrestling	95
Onimusha 2	42
Police 24/7	96
TimeSplitters 2	36
Vampire Night	90
wipEout Fusion	46
WTA Tour Tennis	94



TimeSplitters 2



wipEout Fusion



Onimusha 2



Final Fantasy X



TIMESPLITTERS 2

Beim zweiten Mal wird alles besser. Kann das Sequel den Gipfel der Ego-Shooter erobern?



Das Waffenarsenal enthält auch durchschlagkräftige Strahlenwaffen.

PS2 Zum Launch-Termin der PlayStation2 war Timesplitters die große First-Person-Shooter-Hoffnung aller Action-Fans. Leider konnte das Spiel die zugegebenermaßen hohen Erwartungen nicht gänzlich erfüllen. Machten die Multiplayer-Duelle mit insgesamt vier Spielern noch eine Menge Spaß, so enttäuschten die Präsentation und das Gameplay des Story-Modus auf ganzer Länge. Wer sich damals die Frage stellte, warum man sich von Punkt

A zu Punkt B kämpfen soll, um dann diverse Gegenstände wieder zurück zu Punkt A zu schleppen, der wartet vermutlich noch heute auf eine plausible Erklärung.

Anschluss gesucht

Mit Timesplitters 2 wollen sich die Entwickler von Free Radical Design nun auf ihre Tugenden besinnen. Die bewährten Multiplayer-Modi werden um einen i.LINK Mode für acht Spieler (8 PS2s und Fernseher

benötigt) erweitert. Auch lassen sich zwei Konsolen zu einem Acht-Spieler-Splitscreen-Match (zwei TV-Geräte und zwei Multitaps benötigt) vernetzen. Die eigentliche gute Nachricht ist aber, dass uns die Macher von Timesplitters 2 einen vollwertigen Story Mode kredenzen. Schließlich haben sie bereits mit einem legendären Bond-Shooter und dem ebenfalls hervorragenden, inoffiziellen Nachfolger Perfekt Dark (beide für Nintendo 64) in der Vergangenheit bewiesen, dass sie es verstehen, eine Geschichte zu erzählen und den Spieler mit einer dichten Atmosphäre zu fesseln.

Gemeinsam ans Ziel!

Als futuristischer Space Marine wird sich der Spieler kurzerhand in einem der insgesamt neun Szenarios wiederfinden, die wie im Vorgänger abermals über verschiedene



Unter den Wummen findet man auch einen allseits beliebten Flammenwerfer.



Nein, das ist kein Bionicle von Lego!



David Doak

play im Gespräch mit...

David Doak (Director and Head of Design)
und Karl Hilton (Art Director) von Free Radical Design

play: Was hat es mit dem bizarren Charakterdesign von TimeSplitters auf sich und wie sehen diese im zweiten Teil aus?

D. Doak: (lacht) Nun, das hat wohl einer unserer Grafiker zu verantworten. Wir wollten Charaktere, die sich von der Masse der Figuren dieses Genres abheben sollten, und so entstanden die extrem schlaksigen und dünnen Figuren des Vorgängers. In TimeSplitters 2 nehmen wir wieder etwas von ihrer karikaturhaften Erscheinung zurück. Die über 80 Charaktere sind jetzt irgendwie homogener, gerade die Menschen sehen nun realistischer aus.

play: Wie viele Mitarbeiter arbeiten an TimeSplitters 2?

K. Hilton: In den Anfängen, als wir noch für das N64 entwickelten, waren wir lediglich sechs Leute. Inzwischen ist unser Team auf über 30 Mitarbeiter angewachsen, die alle an TimeSplitters 2 arbeiten. Im Vergleich zu japanischen Entwicklungsfirmen mit 50 und mehr Mitarbeitern ist das aber noch verhältnismäßig wenig.

play: Woran liegt es, dass der Story Mode von TimeSplitters so halb gar ausgefallen ist?

D. Doak: Wir wollten zum Launch der PS2 einen wirklich schnell spielbaren First-Person-Shooter fertig stellen, der den Spielern eine reiche Auswahl an Mehrspieler-Varianten bietet, deshalb haben wir uns auf die Multiplayer-Szenarios konzentriert. Oberste Prämisse war die Sicherstellung von konstanten 60 Frames pro Sekunde. In TimeSplitters 2 werden wir nun auch einen kompletten Story Mode einbauen. Die Geschichte wird vor den Missionen und beim erfolgreichen Abschluss von Teilaufgaben in Cutscenes weiter erzählt. Ach ja, und es läuft erneut konstant bei 60 fps!

play: Wie weit ist die Entwicklung des Spieles zu diesem Zeitpunkt und wann erscheint es?

K. Hilton: Oh, wir sind, was unsere Entwicklungs-Tools angeht, bereits fertig. Jetzt fließen aber noch eine Menge Zeit in das Leveldesign und das Balancing des Gameplays. Dafür nehmen wir uns extra viel Zeit. Das fertige TimeSplitters 2 soll in allen Bereichen perfekt werden. Erscheinen wird es definitiv 2002 (grinst).

play: Danke für das Gespräch.



Einige der Gegner weisen bemitleidenswerte Entstellungen auf.

Zeitepochen verteilt sind, um den Kampf gegen die außerirdischen TimeSplitters aufzunehmen. Die Geschichte von TimeSplitters wird nun in Form von Cutscenes in der Spielgrafik erzählt. Die Qualität der gezeigten Introszene konnte sich sehen lassen und zeugt von der Absicht der Entwickler, eine wirklich spannende Handlung in das Spiel zu integrieren. Das Charakter- und Gegnerdesign ist nun nicht mehr ganz so bizarr wie das des Prequels. Auf übertriebene Gewaltdarstellungen wie herumfliegende Gliedmaßen oder Blutfontänen verzichten die Macher bewusst zugunsten der etlichen neuen Animationen, welche die TimeSplitters nun bei Feuergefechten hastig aus der Schussbahn schnellen oder je nach Trefferzone zusammenzucken lassen. Ein besonderes Schmankerl: Auch der Story

Mode kann in einem Kooperativ-Modus über i.LINK mit einem Freund gemeinsam gespielt werden.

Aus alt mach neu

Der größte Unterschied zum mittelpflichten Prequel ist jedoch eindeutig im Missionsdesign zu finden. Die inspirationslose Hatz nach Artefakten und deren Rücktransport weicht vielschichtigen Aufträgen, die sich in verschiedene Teilaufgaben aufgliedern. Ähnlich wie bei dem Nintendo-64-Hit um den charmanten Doppel-Null-Agenten ihrer Majestät sollen nach dem erfolgreichen Abschließen eines Levels, je nach Spieler-Performance, im folgenden Schwierigkeitsgrad weitere Missions-Ziele hinzukommen. Das soll für lange Motivation sorgen und den Spieler bei der Stange, res-



Ein Hauch von MGS2: Herumliegende Melonen halten einem Beschuss nicht stand und zerplatzen.



Das Charakterdesign der menschlichen Gegner ist deutlich realistischer ausgefallen.

TV-Serien, die als Inspiration für die TimeSplitters-Serie dienen.

Wie uns die Entwickler von TimeSplitters gestanden haben, kam ihnen die Idee zu TimeSplitters bei ausgiebigen Fernsehabenden im heimischen Pantoffelkino. Offensichtlich floss da reichlich Ale, um den essighaltigen Nachgeschmack der typisch britischen Salt-&-Vinegar-Chips runterzuspülen, anders lässt sich die Zusammenstellung des Fernsehprogramms kaum erklären.

TIME TUNNEL

Die bizarre Jagd durch Zeit und Raum mit dem Flair eines Popart-Comics der späten Sechziger entstand in den Jahren 1966-67 und war eine fantastische Fernsehserie des Regisseurs und Produzenten Irwin Allen. Da sich aber keine Spitzeneinschaltquoten erzielen ließen, kam bereits 1968, nach den 30 Folgen der ersten Staffel, das frühzeitige Aus für „Time Tunnel.“



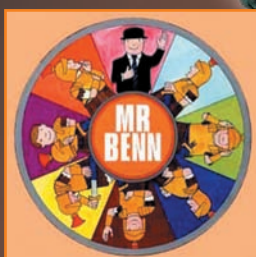
ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT (Quantum Leap)

Dr. Sam Beckett (gespielt von Scott Bakula) stellt die Theorie auf, dass man innerhalb seines eigenen Lebens zeitreisen kann, steigt daraufhin in einen Quantensprung-Zeitbeschleuniger und verschwindet. Stets begleitet von seinem Freund Sam (Dean Stockwell), einem neurologischen Hologramm, springt Sam Beckett in jeder Folge in die Körper anderer Menschen, deren Schicksal er nun in seinen Händen hält.



MR. BENN

Die englische Kinderserie nach den Bilderbüchern David McKee's aus dem Jahre 1970 handelt von den Geschichten des Mr. Benn. Dieser erlebt nämlich bei jedem Besuch seines Lieblings-Kostümladens ganz verrückte Abenteuer. Jedes Mal, wenn der freundliche Ladenbesitzer wie aus dem Nichts auftaucht und Mr. Benn eines der fröhlichen Kostüme andreht, betritt dieser eine andere Welt, die zum Thema der Verkleidung passt, und muss sich mal als Astronaut, Jäger oder Ballonfahrer durchs Leben schlagen.



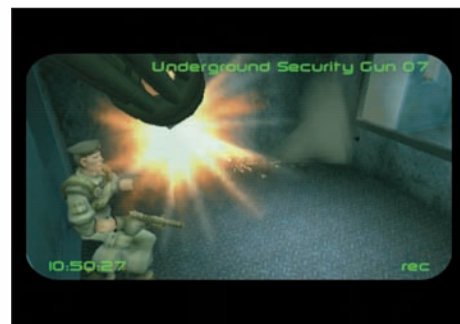
○ In den hitzigen Gefechten fackelt TimeSplitters 2 ein wahres Effekt-Feuerwerk ab.

pektive am Controlpad, halten. Auf der grafischen Seite konnte man bei den drei gezeigten Missionen eine deutliche Verbesserung zum Original feststellen. Gerade der erste Level erinnerte frapierend an den Auftrag eines Nintendo-64-Ahnen mit der Lizenz zum Töten. Die Infiltration eines Staudammes führt von den Außenanlagen bis hinein in das Innere der gigantischen Stahlbetonkonstruktion. Etliche Überwachungskameras säumen dabei den Weg des Spielers und lösen bei Sichtkontakt Alarm aus. Das Wachpersonal wird elegant mit dem Scharfschützengewehr ausgeschaltet, Satellitenschüssel werden kurzerhand mit Haftminen gesprengt.

Ob TimeSplitters 2 die Führung an der Ego-Shooter-Spitze für sich beanspruchen kann, wird ein ausführlicher Test zeigen müssen. Die Messlatte liegt angesichts so brillanter Titel wie Red Faction und 007: Agent im Kreuzfeuer jedenfalls ziemlich hoch. Wenn die Entwickler von Free Radical Design jedoch bei ihren Versprechungen nicht einbrechen, hat der Nachfolger gute Chancen auf den Aufstieg in die erste Liga der First-Person-Shooter. **MKI**



○ Auch die Roboter-Wachen halten nicht viel aus.



○ An einigen Stellen lassen sich Kameras und auch Roboter übernehmen und steuern.



○ Finnische Sauna einmal anders. Aufguss gefällig?

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-8
Hersteller	Eidos
	www.eidos.de
Entwickler	Free Radical Design
Preis	ca. €60,-
Erhältlich ab	2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

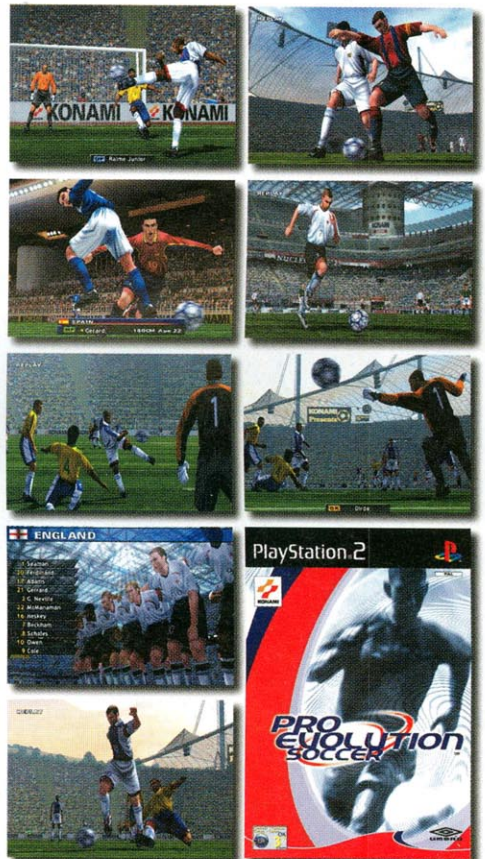
★★★★☆ — Hervorragend

Mit vollwertigem Story Mode wird das Sequel voraussichtlich in die Oberliga der Ego-Shooter aufsteigen.

 PlayStation®2

**Alles muß man
selber machen!**

**Fußball spielt man
besser zu Hause!**
PES - mehr Spaß, mehr Action, mehr Fußball!



Diese Fußballsimulation macht Ernst:
Die Spieler tragen Verletzungen davon,
sind unterschiedlich stark motiviert und
nicht immer in Bestform. Dafür mußt Du um
so mehr wissen wo es langgeht. Entscheide
über die taktisch beste Aufstellung, weise
den Spielern individuelle Aufgaben zu und
entwickle langfristige Strategien. Verlange
Dir alles ab: Jeder Deiner Schritte wird
professionell kommentiert, und die Fans
im Stadion machen kein Geheimnis aus
ihrer Meinung über Dich.

PES - Fußball wie er sein soll!

**PRO
EVOLUTION
SOCCER** 



* and "KONAMI" are registered trademarks
of KONAMI CORPORATION. "Pro Evolution Soccer"
is a trademark of KONAMI CORPORATION.
(C) 2001 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks
of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
www.pro-evolution-soccer.de

FINAL FANTASY X

Mit dem zehnten Teil der Final-Fantasy-Saga wird neues Terrain betreten.



○ Yunas Welt ist Tidus völlig fremd. Nicht selten kommt es vor, dass er nachfragt, was dies oder jenes ist.



○ Die Kämpfe finden nach dem Zufallsprinzip statt.



Als am 19. Juli um 7.00 Uhr morgens der Verkauf von Final Fantasy X in Japan begann, schrieb Square zugleich Videospiegelgeschichte. Von 2,14 Millionen ausgelieferten Exemplaren wurden 70% bereits am ersten Tag verkauft. Am 22. Juli waren es sogar schon 90%. Damit

ist der Titel der erste, der die Zwei-Millionen-Hürde genommen hat.

Eine völlig neue Welt

Im Gegensatz zu den PSone-Prequels schwor man den vorgerenderten Kulissen vollends ab. Was dabei herauskam, waren

komplett in Echtzeit berechnete 3D-Umgebungen. Sämtliche Szenarien wirken wie aus einem Guss. Egal ob enge Straßenzüge, karge Gebirgslandschaften, dicht bewachsene Wälder etc. überall sind herrlich modellierte Polygon-Objekte zu bestaunen. Square spricht von einer so genannten „Active World“. Da Final Fantasy X komplett polygonal ist, passt sich die Kamera den Bewegungen der Protagonisten perfekt an. Man kann die Betrachtungsweise zwar nicht selbst beeinflussen, das System wählt aber automatisch den besten Blickwinkel aus. Das Terrain erhält einen starken asiatischen Einfluss, stellenweise wurde sogar die westliche Kultur mit der fernöstlichen Architektur vermischt.



○ Auch in FFX wird es wieder ein Mini-Game geben. An Blitzball werdet ihr stundenlang Spaß haben.



○ Das Sphere-Board dient dem Ausbau der Statistiken von den Charakteren.

FINAL FANTASY XI



○ Ein grafischer Leckerbissen ist die Spielwelt allerdings noch nicht.

Wer hätte das gedacht, dass „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“ derartig floppen würde, - dass das Unternehmen mit den größten Verlusten seit Bestehen der Firma rechnen muss. Bis zum Ende des Geschäftsjahres (31.03.02) nimmt Squaresoft an, ein Minus von 322 Mio. DM zu schreiben. Dass sich das auf die kommenden Titel auswirkt, ist die logische Konsequenz. Wollte man sich zuvor noch mit PlayOnline ein sicheres Standbein verschaffen, werden nun gerade hier die meisten Abstriche vorgenommen. Und sollten ursprünglich noch mehrere Spiele das Netzwerk verwenden und eine Menge Shopping-Angebote, Chat-Räume, Comics, iMode-Anbindung etc. angeboten werden, so wird derzeit nur noch Final Fantasy XI

für PlayOnline genutzt. Ob man den Rest wieder ins Programm aufnehmen wird, wird einzig daran liegen, wie schnell es mit dem Unternehmen wieder bergauf geht. Durch den Einstieg von Sony (jetzt zweitgrößter Teilnehmer mit 19%) konnte man die Lächer in den Kassen mit 275 Mio. DM etwas stopfen.

Durchstarten

Der Release von FFXI ist in Japan für den März 2002 (hierzulande frühestens 2003) geplant. Deshalb werden sich ab Dezember die ersten Beta-Tester auf der Spielwelt Vana'Diel herumtreiben können. Traditionelle Kampfkunst, Magie und Technik bilden das soziale und kulturelle Umfeld. Hironobu Sakaguchi möchte einen geschichtlichen Hintergrund erschaffen, der dem Spiel die nötige Tiefe verleihen und eure Abenteuer in eine Rahmenhandlung einbetten soll. Überdimensionale Feinde werden euch auf Vana'Diel begegnen. Solchen Monstern ist allerdings nicht alleine beizukommen. Es besteht die Möglichkeit, sich zu verbünden. Drei Partys zu je sechs Spielern stellen aber das Maximum dar. Die Helden können sich mittels Chat-Funktion unterhalten und zusammen dem Bösen den Garaus bereiten. Klingt alles hochinteressant. Wir bleiben für euch am Ball und berichten Näheres in einer der folgenden Ausgaben.



○ Massenschlachten sollen die Spieler zusammenschweißen. Jeder Charakter hat andere Vorzüge.



○ Auch online müssen wir nicht auf die gelben Chocobos verzichten.

Deutsch? - kann ich nicht!

Durch ein exzellent in Szene gesetztes Intro wird man mit der Story vertraut gemacht. Die Heimat des 17-jährigen Helden Tidus wird von einer Flutwelle ergriffen. Die Zivilisation

von Spira wird fast vollständig ausgelöscht. Yuna, eine Beschwörerin vom Nachbarland, scheint eine Antwort auf das Unglück zu haben. Sie glaubt, dass Sin hinter der apokalyptischen Katastrophe steckt. Die bösartige Macht hat vor 1000 Jahren schon einmal mit dieser Naturgewalt ihre Stärke demonstriert. Seitdem gibt es nur noch vereinzelt bewohnte Landstriche... Was es neben vielem anderen erstmals in

einem FF-Teil zu bestaunen gibt, ist, dass die Charaktere lippen-synchron sprechen werden. Allerdings wird hier der deutsche Markt mit Untertiteln vorlieb nehmen müssen. Definitiv bekommen wir die US-Version mit deutschen Bildschirmtexten geliefert. Davon abgesehen, erwartet uns mal wieder ein Spitzenprodukt aus dem Hause Square. Jede Menge Zwischensequenzen, teils in Echtzeitgrafik, teils als Renderfilme, vertiefen den Spielverlauf ausgezeichnet. Wir können also ein weiteres Mal in einer anderen Welt versinken. Danke Square – das könnt ihr wenigstens! **HS**



○ Das Active-Time-Battle wurde in FFX durch den Count-Time-Battle ersetzt. Hierbei steht der taktische Aspekt ganz klar im Vordergrund.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2. Quartal

FERTIGGESTELLT



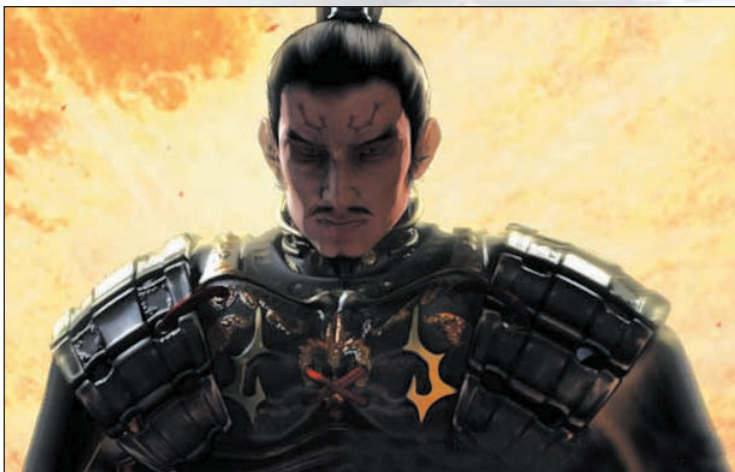
ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Square gelingt es jedes Mal aufs Neue, noch eins draufzulegen und den Vorgänger schon fast blass aussehen zu lassen.

ONIMUSHA 2

Der Countdown läuft! Anfang März erscheint Teil 2 des Samurai-Abenteuers!



○ Der Plot wurde abermals von Flagship Inc. entworfen.



○ Die Anzahl der Gegner ist größer, der Schwierigkeitsgrad deutlich höher.



Freitag, 23. November 2001. Capcom stellt im Firmenhauptquartier in Osaka die Videospiel-Highlights der nächsten Wochen und Monate vor. Unter den auserlesenen Gästen befand sich auch play. Im Rahmen der Veranstaltung sprach Producer Keiji Inafune über sein jüngstes PlayStation2-Mammutprojekt – Onimusha 2. Der Co-Erfinder der Mega-Man-Serie plauderte dabei, ohne ein Blatt vor den Mund zu nehmen, aus dem Nähkästchen.

Atemberaubende Optik

Auch beim zweiten Teil schwören die Macher auf die vorgerenderten Hintergründe à la Resident Evil. Man möchte die Bombast-Grafik des ersten Teils übertreffen. Wie wir wissen, steht Akira Kurosawas Filmklassiker „Die Sieben Samurai“ aus dem Jahre 1954 für viele Highres-Bitmap-Szenarien Pate. Stellt sich nur die Frage,

warum Onimusha 2 nicht wie Devil May Cry 3D-Echtzeitgrafik besitzt.

In diesem Fall kam die Antwort von Keiji Inafune wie aus der Pistole geschossen: „Devil May Cry und Onimusha 2 sind zwei grundsätzlich verschiedene Spiele, die auch von zwei verschiedenen Entwickler-Teams gemacht wurden. Ich glaube, dass wir derzeit noch nicht in der Lage sind, den hohen Grad an optischen Details, den die Onimusha-2-Render-Hintergründe bieten, mit Polygonen darzustellen. Hätten wir diesen Stil in Onimusha 2 gewechselt, wäre es nicht mehr dasselbe Spiel. Wir haben außerdem viele Animationen in die Hintergründe gelegt, damit sie lebendiger aussehen. Es gibt Nebel, Regen und Blattwerk, das sich bewegt. Die Wetterverhältnisse spielen eine wichtige Rolle! (...) Doch ich möchte gerne auch Kameraschnitte und bestimmte Winkel zeigen, um die Dramatik zu

steigern. So etwas ist bei einer Echtzeit-Kulisse nicht möglich, da sie ständig in Bewegung ist.“

Blutrünstige Action

Unglaublich, aber wahr: Nach dem Euro-Release wurde bekannt, dass die verhunzte PAL-Version von Onimusha Warlords ca. 30 Prozent (!) an Geschwindigkeit gegenüber den beiden NTSC-Pendants einbüßen musste. Nicht nur dieser Fauxpas stand im Kreuzfeuer der Kritik. Vielmehr war es auch das lineare, wenig fordernde Gamedesign. In weniger als acht Stunden kam der PS2-Samurai in den Genuss des Abspanns.

Deshalb steckt Producer K. Inafune für das Sequel die Grenzen neu ab: „Wir werden ähnliche Puzzles einbauen wie in Onimusha Warlords, doch Rollenspiel-Rätsel sind meiner Meinung nach zu kompliziert. Onimusha steht für Action, eine starke Geschichte und



○ Stellenweise kämpft man mit vereinten Kräften gegen die Kreaturen.



○ Die im Hintergrund ablaufenden FMV-Loops sind eine Augenweide.



○ Magoichi begleitet Held Yagyuu Jyuubei. Er schwört auf das Steinschloss-Gewehr.

japanische Tradition. Es ist ein Erlebnis wie ein Film. Komplexe Rätsel würden den Spielfluss stören. Ich will nicht, dass die User stundenlang grübeln, weil sie nicht mehr weiter kommen. Das mag in einem RPG gut sein, doch nicht in der Onimusha-Serie. Es wird in Onimusha 2 Situationen geben, in

neue Maßstäbe setzen. „Nobunaga Oda und seine Dämonen werden Yagyuu Jyuubeis (der Hauptdarsteller) Heimat-Dorf angreifen. Es ist ein sehr dramatischer Kampf. Man sieht Frauen mit ihren Kindern auf dem Arm und erkennt die Überlegenheit der Dämonen im Kampf. Er gefällt mir

„Die Action, insbesondere natürlich die Schwertkämpfe, werden wieder im Mittelpunkt stehen.“

Keiji Inafune, Producer, Capcom

denen man zwischen den Charakteren wechseln muss. Wir haben diesen Punkt ausgebaut und stärker in der Story berücksichtigt. Es gibt mehr Charaktere, zwischen denen man wechselt und die sich beim Lösen von Puzzles unterstützen.“

Spektakuläre Bilder

Abschließend spielen die Computer-generierten Filmschnipsel eine wichtige Rolle. Capcom möchte mit der Qualität nochmals

besser als in Onimusha Warlords. Und auf der 'Digital Future 2001'-Messe, die sich mit CG-Produktionen befasst, kam es bei den Zuschauern sehr gut an. (...) Wir haben für Onimusha 2 eine neue Motion-Capturing-Technik entwickelt, mit der wir speziell die Bewegung von Pferden aufgenommen haben. Wir arbeiteten mit den Dynamo-Studios zusammen, die Experten auf dem Motion-Capturing-Gebiet sind.“ **DG**



○ Keiji Inafune. Im Hintergrund: Yagyuu Jyuubeis Vorbild, der Schauspieler Yusaku Matsuda.

Auf dem Onimusha-2-Schlachtfeld... ... mit Keiji Inafune, Producer, Capcom



play: Onimusha Warlords sollte ursprünglich für PSone und Nintendo 64 erscheinen. Dann kündigte Capcom es für die PlayStation2 an. Gab es ähnliche Überlegungen bei Onimusha 2 oder stand von vornherein fest, dass es für PlayStation2 erscheint?

K. Inafune: Zunächst war Onimusha Warlords nie "richtig" für das Nintendo 64 in Entwicklung, nur für die PSone. Es gab Überlegungen, es auf dem Nintendo 64 zu entwickeln, doch es war nur ein Gedanke. Onimusha Warlords entstand für PlayStation2 aus demselben Grund wie Onimusha 2: Es sollte auf dem besten System erscheinen - und das ist PlayStation2. Außerdem kommen ich und mein Team derzeit mit der PlayStation2-Programmierung am besten zurecht, weil wir schon so lange mit dem System vertraut sind.

play: Onimusha Warlords war sehr actionlastig. Wird es ähnlich bei Onimusha 2 sein?

K. Inafune: Die Action, insbesondere natürlich die Schwertkämpfe, werden wieder im Mittelpunkt stehen. Doch ich möchte mich diesmal stärker auf die Charaktere und die Story konzentrieren. Diesem Aspekt kommt in Onimusha 2 eine größere Bedeutung zu.

play: Wird es in der Onimusha-Serie einmal Online-Gaming geben?

K. Inafune: Online-Gaming reizt mich sehr und es ist wirklich interessant. Doch da die Internet-Infrastruktur gerade in Japan noch nicht so ausgebaut ist, wie ich es mir wünsche, ist dieses Thema derzeit nicht aktuell.

play: Vielen Dank für die Infos!

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Survival-Horror
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
	www.capcom.co.jp
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	7. März (Japan)

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Capcoms nächster großer PS2-Smash-Hit. Bloß: Was geschieht mit der PAL-Anpassung?



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



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



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



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

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



SOUL REAVER 2™

THE LEGACY OF KAIN SERIES



PlayStation®2



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

WIPEOUT FUSION

Serien, Sequels und kein Ende: Der Race-Klassiker im 128-Bit-Gewand.



○ Am Startplatz kann die Shield-Energie wieder aufgeladen werden.



○ Product-Placement: Werbetafeln sind an reale Firmen vermietet.

PS2 Als die 32-Bit-Konsolen noch in den Kinderschuhen steckten, gab es einen Titel, der allen Rennspiel-Begeisterten die Freudentränen in die Augen trieb. Die Rede ist von wipEout, das kurz nach seinem Erscheinen auf der PSone (1995) für viel Furore sorgte. Die extrem avantgardistische Präsentation, das revolutionäre Streckendesign und die durchgestylten Anti-Grav-Gleiter waren eine Sensation im Bereich der Rennspiele. So was hatte man bisher auf keiner Konsole gesehen. Es folgten zwei Fortsetzungen und

eine Special-Edition, wobei die spielerische Referenz der Serie zweifelsohne wipEout 2097 bildet.

Ein neuer Anfang?

Mit wipEout Fusion soll nun das PS2-Debüt der Mutter aller futuristischen PlayStation-Racer, der Anti-Grav-Liga, F9000, neue Höhenflüge beschieren. Am bewährten Konzept der Serie wurde dabei wenig geändert. Erfolgreich gewonnene Arcade-Rennen werden mit dem Freischalten weiterer Strecken honoriert. Gleiches gilt für die Liga-Events.

Erneut geht es einzig und allein darum, sein schwereloses Renngeschoss als Erster über die Ziellinie zu fliegen. Da fünfzehn weitere Piloten diesen Plan teilen, kommt das komplexe Waffensystem dem Gelingen dieses Vorhabens enorm entgegen. Andernfalls wird man schnell zum Opfer der agilen CPU-Flieger, die Kontrahenten verzeihen keine Fehler und noch viel seltener kommt es vor, dass sie welche machen. Jede siegreich abgeschlossene Klasse eröffnet dem Spieler den nächst höheren Schwierigkeitsgrad.

Neue Spielmodi!

Zu den gängigen Spielmodi gesellen sich pro Anti-Grav-Gleiter je sechs Challenges. Mal muss man einen einzelnen Mitstreiter hinter sich lassen, mal eine Anzahl von Gegner-Schiffen binnen einer bestimmten Rundenanzahl ausschalten. Die Ziele fallen von einer Sonderprüfung zur nächsten anders aus. Wer in den ersten fünf Herausforderungen eine Goldmedaille herausholt, schaltet damit eine zusätzliche Gold-Challenge frei. Für das gelbe Edelmetall winken



○ Die Anti-Grav-Gleiter der F9000-Liga sind nun um einiges reicher an Details.



○ Mit dem Upgraden der Schiffs-Attribute ändert sich auch das Design des Schiffes selbst.





Die Streckendetails sind von industrieller Architektur geprägt.



Die Grafik läuft trotz hoher Sichtweite sehr flüssig und gerät nur selten ins Stocken.

zudem besonders effektive Bonus-Waffen, die in den anderen Rennvarianten durchaus hilfreich sind. Überhaupt spielen die Waffensysteme der schwebenden Racer eine größere Rolle als bisher. Nur wer die unterschiedlichen Waffen wirklich gut kennt und diese auch gezielt einzusetzen vermag, hat realistische Chancen, die Herausforderer in ihre Schranken zu verweisen und sich als Meister aller Klassen entspannt zurückzulehnen.

Höher, schneller, weiter!

Das Strecken-Layout der neuen Kurse übertrifft das seiner Vorfahren bei weitem. Korkenzieher-Passagen, Loopings, kilometer tiefe Schluchten und weite Sprünge fordern einen Overkill an irrwitzigen Flugmanövern. Die Details der Umgebung sehen fantastisch aus, und um die Rennen zu gewinnen, braucht man manchmal schon die Reflexe eines Jedi. Wer jetzt aber meint, wipEout Fusion wäre

lediglich ein grafisch aufgebohrter Neuaufguss, der irrt. Um die Chancengleichheit in den ständig anspruchsvoller werdenden Rennen zu wahren, hat man den Anti-Schwerkraft-Boliden ein Upgrade-System spendiert. Jede erfolgreiche Aktion bringt den Piloten wertvolle Credits, die für die Verbesserung der Gleiter über den virtuellen Ladentisch wandern. So lassen sich die Attribute Geschwindigkeit, Beschleunigung, Waffen- und Shield-Power systematisch aufrüsten. Gelangt man bei dem gewählten Vehikel an die Grenze des Machbaren, wird das zweite Schiff des Herstellers frei geschaltet, welches sich wiederum aufbessern lässt. Nur so behält man in den immer härter werdenden Rennen den Anschluss an die enorm flinke Konkurrenz.

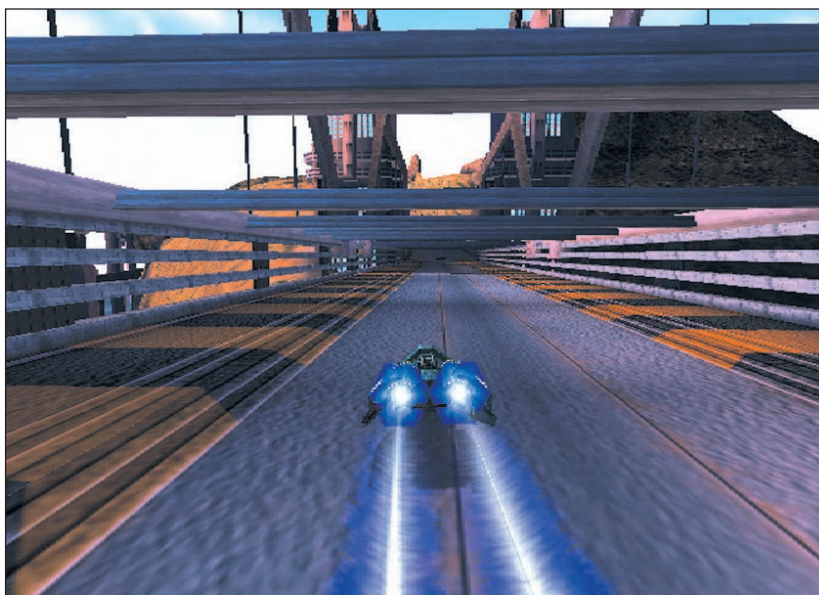
Work in Progress!

In der uns zur Verfügung stehenden Version waren die angekündigten Techno-Tracks so namhafter Acts wie Orbital, Utah Saints oder

Future Sound Of London noch nicht enthalten. Dafür kann das Spiel mit Dolby ProLogic-2-Sound auftrumpfen. Auch geriet das effektgeladene Rennspektakel beim Abfeuern mancher Waffen und an komplexeren Streckenabschnitten mit vielen Details noch gehörig ins Ruckeln. Bis zur Fertigstellung wird wipEout Fusion aber noch den nötigen Feinschliff erfahren und sich dann einem ausführlichen Test stellen müssen. **MKI**



Einige Abschnitte führen auch über unbefestigtes Terrain, wie diesen unterirdischen See.



Im Laufe des Spieles erweitert sich das Waffenarsenal um mächtigere Waffen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Future-Racer
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de Sony Studio Liverpool
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2002

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Mit etwas Fein-Tuning könnte wipEout Fusion der Konkurrenz davon schnellen.

FREQUENCY

**Amerikaner sind die besseren Japaner:
Es liegt PlayStation2-Musik in der Luft!**



○ Die rechte vertikale Leiste zeigt die Song-Abschnitte an.



○ Verbindet man die Samples gekonnt miteinander, steigt die Punktzahl.

PS2 Harmonix Music System ist bislang noch ein unbeschriebenes Blatt in der Videospielbranche – das kann sich aber schneller als gedacht ändern. Am 23. November brachte Sony Computer Entertainment America mit Frequency den ersten PS2-Titel des im US-Bundestaat Massachusetts ansässigen Unternehmens heraus. Zur Produktkette von Harmonix Music System gehört auch The Axe. Ein Computerprogramm, das eine PC-Mouse oder einen Joystick in ein Instrument verwandelt. Selbst Musikgrößen wie die Stretchhosen-Rocker Mötley Crue schwören auf dieses Tool.

PS2-Chartbreaker

Die exzellenten Kontakte zu vielen Chartstürmern kommen auch Frequency zugute. So geben sich No Doubt, Fear Factory, The Crystal Method sowie 22

weitere Combs die Ehre. Im Endeffekt hat man es geschafft, den Soundteppich aus verschiedenen musikalischen Mustern zu knüpfen. Trotz der Hip-Hop-, Ska-, Trance- oder Industrial-Metal-Stücke wird das Spielprinzip von den Stilrichtungen in keiner Weise beeinflusst. Die Mischung aus Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen und Taktgefühl gibt im wahrsten Sinne des Wortes den Ton an. Ohne übertreiben zu wollen: Selbst Altmeister Konami kann sich diesbezüglich mit der ausgeflippten Bemani-Serie eine Scheibe vom PS2-Musikspiel abschneiden. Auch ohne Verwendung eines Spezial-Controllers stept im Wohnzimmer der Bär.

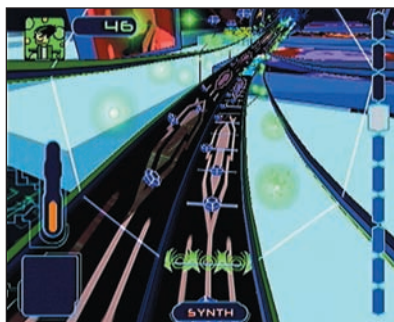
„Popstars“ ade!

Doch warum besitzt Frequency einen hohen Suchtfaktor? Es ist sicherlich nicht die Grafik, da vom ersten bis zum letzten Takt eine

oktagonale Röhre als Kulisse dient. Vielmehr sind es die acht Innenflächen, welche die Musik zur virtuellen Droge werden lassen. Jede Seite steht dabei für eine Tonspur; darauf befindet sich jeweils ein Sample in Form von bunten Steinen. Im Fall von No Doubts „Ex-Girlfriend“-Remix löst man durch geschicktes Drücken des Viereck-, Dreieck-, und Kreis-Buttons der Reihe nach Schlagzeug, Bass, Gitarre, Gwen Stefanis Vocals usw. aus. Unterteilt in mehrere Song-Abschnitte entsteht im Laufe der Zeit ein hörenswerter Ohrenschmaus – wer braucht da noch allen Ernstes Bro‘Sis? Bleibt letztendlich nur abzuwarten, ob SCEE das Geschicklichkeitsspiel mit Entertainment-Qualitäten hierzulande veröffentlicht. **DG**



○ Mit dem Editor lassen sich eigene Remix-Kompositionen erstellen.



○ Verfehlt man die Steine, endet Frequency mit grausamer Katzenmusik und Game Over.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Musikspiel
Spieler	1-2
Hersteller	SCEA
Entwickler	www.playstation.com Harmonix Music System
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	sofort (USA)

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Ein ernst zu nehmender Bemani-Konkurrent. Vorsicht!
Extrem hoher Suchtfaktor!

ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN

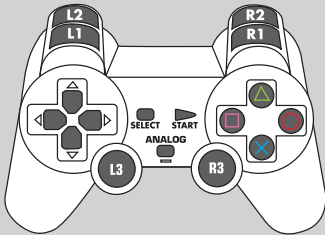
Gunther Hruby

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

Tipps & Tricks

inFormation

○=rechts
○=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.

Mailt an: tipps@playstation.com

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

Micro Maniacs

PSone
PLATINUM

Selektiert im Hauptmenü die Optionen. Wählt von hier aus „Secret Options“. Gebt hier, bei gedrückter Select-Taste die folgenden Cheats ein. (Wer Probleme haben sollte, kann die Select-Taste mit einem Streifen Tesafilm abkleben.)

Alle Strecken freischalten

△, ○, ○, △, ○, ○, ○, ○

Unbegrenzt Power-Ups

○, X, △, □, X, ○, X, □, □, ○, ○, △

Schwere Jungs

□, X, R1, ○, ○, □, ○, ○, ○, X, □

Panzer-Mode

○, ○, □, △, ○, △, ○, △

(Mit den Schultertasten werden die Waffensysteme abgefeuert!)

Motion Blur

△, ○, ○, △, ○, ○, ○, ○, □

Langsamere KI

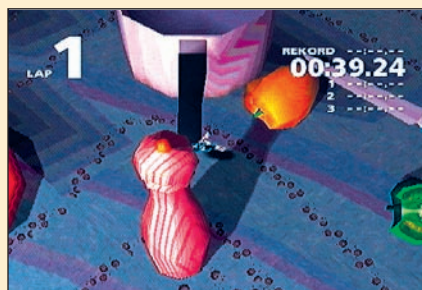
(Gegner schlaffen ab)

○, ○, △, ○, △, ○, △, □, ○, △, ○

Bessere KI

(Gegner werden besser)

○, ○, △, ○, ○, △, □, □, X, ○



Championship Surfer

PSone

Arctic Beach und Iceman freischalten

Gebt zügig folgende Tastenkombination im Hauptmenü des Spiels ein:

L2, R1, R2, L1, L2

Wechselt nun in die Option „Galerie“ und wählt hier den neu anwählbaren Punkt „Bonus Level“. Hier darf mit dem Iceman gesurft werden.

Wer den Iceman im gesamten Spielverlauf als Charakter verwenden will, muss das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe „Profi“ erfolgreich meistern.

NHL 2002

PlayStation2

Wieder einmal verstecken sich einige Charaktere. Um diese zu aktivieren, erstellt ihr einfach einen neuen Spieler mit dem aufgeführten Namen. Die fünf Mitglieder der Gruppe „Barenaked Ladies“ aktiviert ihr mit folgenden Namen:

Steven Page
Ed Robertson
Kevin Hearn
Tyler Stewart
Jim Creegan



INHALT 01/2002

PSone

Micro Maniacs	49
Championship Surfer	49

PlayStation2

ESPN NBA 2Night	50
Guilty Gear X	50
Klonoa 2: Lunatea's Veil	50
NHL 2002	49
Off Road Wide Open	50
Time Crisis 2	50

CheatCards PS2

Silent Scope 2	51-52
Splashdown	51-52

Gamebuster-/Xploder-Codes

Dancing Stage Disney Mix	53
Disney's Atlantis -	
Das Geheimnis der verlorenen Stadt	53
Harry Potter und der Stein der Weisen	53
Tim & Struppi's Abenteuerreisen	53

Tipps-Übersicht 2001

Alle Tipps 2001 im Überblick	85-86
------------------------------	-------

Player's Guides

GTA 3	81-84
Jak and Daxter	54-56
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	75-80
Project Crisis (Teil 3)	57-58

PLAYTIPS

Guilty Gear X

PlayStation2

Testament und Dizzy als Kämpfer freischalten

Gebt folgendes im Startscreen mit der Aufforderung "Press Start" ein:

0, 0, 0, 0, Start

Alternativ erhaltet ihr Testament, indem ihr den Arcade-Mode meistert. Oder ihr kämpft euch auf Stufe 20 im Survival-Mode hoch und besiegt ihn hier. Dizzy muss übrigens auf Stufe 30 im Survival-Mode besiegt werden.



Guilty Gear Mode

Diesen Mode schaltet ihr frei, sobald Stufe 100 im Survival-Mode und der entsprechende Gegner gemeistert wurden.

Klonoa 2: Lunatea's Veil

PlayStation2

Als Mometsuto spielen

Spielt das Spiel einmal erfolgreich durch, um Mometsuto als anwählbaren Charakter zu erhalten.

Zusatz-Level

Sammelt alle sechs Sterne in jedem Level ein, um eine Puppe zu erhalten. Für acht, sowie sechzehn Puppen erhaltet ihr je einen Bonuslevel.

Musik-Test

Komplettiert die freigespielten Bonuslevel. Hierdurch wird eine Option mit der Bezeichnung "Musik Box Option" freigeschaltet.

Boss-Kämpfe/ Bilder Galerie

Absolviert die Fairground-Level erfolgreich. Hierdurch wird ein weiteres Gebiet aktiviert, in welchem ihr zuvor besiegte Bosse "Just for Fun" bekämpfen dürft. Eine weitere Option mit der sinnigen Bezeichnung "Picture-Gallery" wird zusätzlich aktiviert.

Off Road Wide Open

PlayStation2

Trucks der Pro-Klasse freischalten

Schließt die ersten neun Strecken im Single-Race-Mode erfolgreich ab.

Monster-Truck

Schließt alle 36 Strecken im Single-Race-Mode auf der Schwierigkeitsstufe „Hard“ erfolgreich ab.

Humvee freischalten

Belegt jeweils den ersten Platz in den ersten drei Seasons des Karriere-Modus (alle Divisions).

Shelby Dodge Durango freischalten

Belegt den ersten Platz in der vierten Season des Karriere-Modus (Speed Division).

Dodge T-Rex freischalten

Belegt den ersten Platz in der vierten Season des Karriere-Modus (Power Division).

Rod Hall Hummer freischalten

Belegt den ersten Platz in allen Divisions des Karriere-Modus.

ESPN NBA 2Night

PlayStation2

Ruft per Δ-Taste im Hauptscreen das Untermenü mit der Option "Cheat" auf. Tätigt hier die aufgeführten Eingaben. Beachtet, dass Großbuchstaben verwendet werden müssen. Der jeweilige Cheat wird dann sofort unter der Rubrik "Cheat Codes" aktivierbar. Schaltet einfach das Gewünschte von "Off" auf "On".

Cheat-Eingabe

BEACHTIME

DARKNESS

DUNKERS

MINIMINI

PRESS

BIGHEAD

BIGFOOT

BIGHAND

LIGHTY

GUNTHERROCKZZ

Effekt

Großer Basketball

Es wird dunkel

Dunks von überall

Kleine Spieler

Spieler verändert

Riesenköpfe

Riesenfüße

Riesenhände

Weniger Anziehungskraft

Kein Effekt

Time Crisis 2

PlayStation2

Mirror-Mode

(spiegelverkehrte Levels)

Schließt den Story-Mode einmal komplett ab, ohne ein einziges Continue zu verbrauchen.



Automatic Weapons

(Nachladen entfällt)

Schließt zweimal den Story-Mode erfolgreich ab.

Unlimited Ammunition

(unbegrenzte Munitionsvorräte)

Schließt dreimal den Story-Mode erfolgreich ab und benutzt die zuvor freigespielte Option „Automatic Weapons“ beim dritten Durchgang.



Wide-Effect-Ammunition

(Geschosse wirken breit gefächert)

Schließt viermal den Story-Mode erfolgreich ab und benutzt die zuvor freigespielte Option „Unlimited Ammunition“ beim vierten Durchgang.

Unbegrenzt Credits

Verliert im Story-Mode. Beim nächsten Spiel steht euch ein Credit mehr zur Verfügung. Die Anzahl der Credits im FreePlay-Mode ist unbegrenzt, sobald ihr das Spiel mit neun Credits verloren habt.

PlayStation2

play

CheatCard
page 1



>>>>>

play

CheatCard
page 1



>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2

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

Silent Scope 2: Fatal Judgement

play CheatCard page 2



Vier Credits

Benutzt die Funktion "Continue" mindestens 30 mal hintereinander. Im Optionsmenü besteht nun die Möglichkeit, die Credits auf die Anzahl Vier zu stellen.

Unbegrenzt Credits

Benutzt die Funktion "Continue" mindestens 100 mal hintereinander. Im Optionsmenü besteht nun die Möglichkeit, die Credits auf "Infinite" (Unendlich) zu stellen.

Extra Leben

Verliert das Spiel mehrmals. Wiederholt das so lange, bis die Lebensanzahl auf die Anzahl Sechs angestiegen ist.

Extra Zeit

Verliert das Spiel so, dass die Zeitanzeige gerade auf dem Wert Null steht. Wiederholt das mehrmals.

Time Attack Boss Mode

Beendet den Kampf mit dem Endgegner so, dass ihr nach drei

Treffern die Kette, an welcher er hängt, beschießt. Bei richtiger Vorgehensweise wird der "Time Attack Boss Mode" anwählbar.

Survival Boss Mode

Beendet den Kampf mit dem Endgegner so, dass ihr nach drei Treffern ihn selbst bzw. seine Gefährtin beschießt. Bei richtiger Vorgehensweise wird der "Survival Boss Mode" anwählbar.



Splashdown

play CheatCard page 2



Cheat-Eingabe:

PMeterGo

Die Performance-Anzeige bleibt stets auf maximalen Wert.

Cheat-Eingabe:

AllChar

Die Kurzform für „All Characters“ schaltet euch alle versteckten Charaktere ins Spiel, die ihr normalerweise erst hart erarbeiten müsstet.

Cheat-Eingabe:

AllOutAI

Hierdurch wird die KI auf den bestmöglichen Wert geschaltet, was normalerweise durch einstellen der Schwierigkeitsstufe „Schwer“ schon erledigt wird.

Cheat-Eingabe:

Festival

Die gesamten Endsequenzen des Spiels werden freigeschaltet.

Cheat-Eingabe:

Ibelieve

Setzt die „Time Trials“ auf die Option

„Best“. Ihr dürft nun gegen ein UFO antreten.

Cheat-Eingabe:

F18

Setzt die „Time Trials“ auf die Option „Best“. Ihr dürft nun gegen eine F18 antreten.

Cheat-Eingabe:

SEADOO

Setzt die „Time Trials“ auf die Option „Best“. Ihr dürft nun gegen den jeweiligen „Ghost“ antreten.



GAMEBUSTER- UND XPLODER-CODES

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.

Harry Potter und der Stein der Weisen

PAL2NTSC

.....7420 29E3 431B
.....3420 29E5 434D
Y-Fix7420 6DB7 1713
.....8420 6DB7 1703

Unbegrenzt Lebensenergie

.....942D D35B 41E9
.....842D D35B 41E9

Viele, viele Hauspunkte zuschalten

(Drückt L2 + R2)

.....7422 76FC D8FD
.....842D DD23 BB4F
.....7422 76FC D8FD
.....842D DD21 CB03

Zeit unbegrenzt

(Aktiviert den AnalogMode am Pad im Port 2 der PSone, um den Code zu aktivieren!)

.....7422 76FE 5705
.....8422 4EB2 3389

Zeit auf 0 setzen

(Deaktiviert den AnalogMode am Pad im Port 2 der PSone, um den Code zu aktivieren!)

.....7422 76FE 65F5
.....8422 4EB2 3389

Alle gelben Bohnen im Besitz

.....842D D2D0 C061

Alle grünen Bohnen im Besitz

.....842D D2C8 D157

Alle blauen Bohnen im Besitz

.....842D D2D4 C07D

Alle roten Bohnen im Besitz

.....842D D2CC D15B

Alle Zaubersprüche aktiviert

.....342D DC7B BBF7

Disney's Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt

PAL2NTSC

.....7422 F6AE B4AC
.....3422 F6A0 B4DE
Y-Fix7423 33A5 6F47
.....8423 33A5 6F57

Maximale Gesundheit

.....742C 9107 0F55
.....842C 9107 0C8F

Unendlich Gesundheit

.....7424 C581 97E4
.....0424 C587 ABDB

Unendlich Luft

.....7420 5783 AED1
.....0420 578F 5121

Alle Level freigeschaltet

(Herrenhaus-Level muss vorher bestanden werden!!!)

.....842C 695F E887
.....842C 695D E889

Unendlich Leben

.....7424 C507 5493
.....0424 C50F AB63

Alle Buchstaben gesammelt/ Film freigeschaltet in:

Whitmores Herrenhaus

.....342C 693F 1778

Ulysses342C 693E 1877

Leviathan-Angriff

.....342C 693D 177A

Bucht342C 693C 1879

Eisprüfung342C 6933 1774

Feuerprüfung

.....342C 6932 1873

Flucht im Truck

.....342C 6931 1776

Außerhalb Atlantis

.....342C 6930 1875

Innerhalb Atlantis

.....342C 6937 1770

Geheim-Schwimmen

.....342C 6936 186F

Verrat

.....342C 6935 1772

Aktirak-Flucht

.....342C 6934 1871

Kidas Rettung

.....342C 690B 074C

Alles842C 695D E889

.....B422 FBD7 973D

.....142C 693F E867

Mit vielen Punkten auf dem

Schiesstand beginnen

.....742C 9133 FF93

.....842C 9133 F98B

Zeit anhalten auf dem Schiesstand

(Drückt L1 + L2 auf Pad 2)

.....742C 9646 ECCB

.....0420 578F 5121

Zeit normal weiterlaufen lassen auf dem Schiesstand

(Drückt R1 + R2 auf Pad 2)

.....742C 9646 E3CA

.....8420 578F 5137

.....742C 9646 E3CA

.....8420 578D F59D

Mehr Zeit auf dem Schiesstand

(Drückt L1 + L2 auf Pad 2)

.....742C 9646 E5CA

.....342C 9131 FF8F

.....742C 9646 E5CA
.....342C 90DC 00B2

Weniger Zeit auf dem Schiesstand

(Drückt L2 + R2 auf Pad 2)

.....742C 9646 EACB

.....342C 9131 FF90

.....742C 9646 EACB

.....342C 90DC 00AD

Tim & Struppi's Abenteuerreisen

PAL2NTSC

.....3423 9B37 F73D

Y-Fix8423 8AF8 F6AA

Unbegrenzt Lebensenergie

.....742D 66BA 343F

.....B427 FA88 A212

.....142D 66B8 1018

.....742D 7141 3B11

.....842D 7143 2F43

.....742D 44FE 5221

.....842D 44FC 7602

Level freischalten

.....B431 0AC4 A44A

.....142B E535 A91E

.....742B DADC BE66

.....842B DADC BE67

Alle Knochen und Münzen gesammelt

.....B420 FBDF 9545

.....142B DAD8 BEFC

.....B420 FBDF 9545

.....142B DADA BEFE

.....B426 FBD9 9343

.....142B DACE CEC2

.....842B DADE BE00

.....842B DAD6 BE44

.....842B DACC CE42

.....842B DAC4 CE04

.....842B DAFC BEAE

.....842B DAF4 BE00

Dancing Stage Disney Mix

PAL2NTSC

.....7420 98DC F4AC

.....3420 98DA F4DE

Y-Fix7420 4C64 2890

.....8420 4C64 2880

Dance-Balken stets auf Maximum

(Somit wird die Stage automatisch erfolgreich abgeschlossen)

.....842D E9C7 8468

Player's Guide

mArk Liebold

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

Der Schwierigkeitsgrad bei Jak and Daxter: The Precursor Legacy ist eigentlich mehr als ausgewogen. Dennoch gibt es hier und da ein paar Aufgaben zu erfüllen, die selbst den einen oder anderen Jump'n-Run-Experten zur Verzweiflung treiben können. Damit euch die hundertprozentige Lösung des Spiels auch gelingt und ihr nicht aus lauter Frustration dem armen Daxter das Fell über die Ohren zieht, geben wir euch an dieser Stelle ein paar allgemeine Tipps sowie eine genaue Erklärung der kniffligsten Passagen und Level.

ALLGEMEINE TIPPS:

Eco-ENERGIEN UND KISTEN

Dreh- und Angelpunkt in Jak and Daxter: The Precursor Legacy sind die fünf verschiedenen Eco-Energien (Grün, Blau, Rot, Gelb, Dunkel).

Während die farbigen Eco-Kristalle euch heilen oder besondere Fähigkeiten verleihen, verletzt euch das dunkle Eco. Grünes Eco findet ihr zumeist in Kisten und je nach Level auch in Fässern. Aber ihr müsst aufpassen, denn in einigen dieser Kisten schlummert oftmals auch dunkles Eco. Selbst eine kleine Berührung reicht, um diese zur Explosion zu bringen. Die gefährlichen Behälter erkennt man an dem gelb-schwarzen Warnsymbol. (1)

Neben hölzernen Eco-Spendern sind auf dem Inselreich noch andere Kisten zu finden. In den rot gekennzeichneten Behältern sind Spähfliegen verborgen. Pro Level müsst ihr sieben dieser Insekten finden. Gelingt dies Jak, erhält er zur Belohnung eine Energiezelle. Die schweren Metallkisten könnt ihr nur mit Hilfe der gelben Eco-Energie bzw. einer Kanone knacken. Darin finden sich meistens Precursors Orbs. (2)

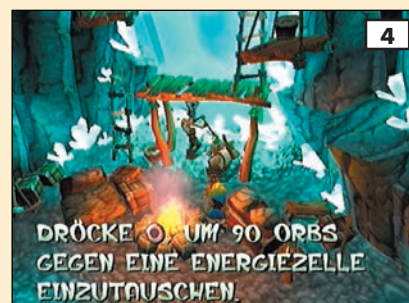
Die blauen, roten und gelben Eco-Energien sind wichtig, um Gegner zu bekämpfen oder Aufgaben zu lösen. Meist liegen die farbigen Kristalle an bestimmten Plätzen, es gibt aber auch große Eco-Quellen, wo die Energien in unbegrenzter Menge aus dem Boden strömen. Diese sind jedoch nicht von Anfang an verfügbar, sondern müssen



erst geöffnet werden. So kann Jak beispielsweise den Kanonen-Turm am Wächterstrand erst erklimmen, nachdem er im Verbotenen Dschungel die blauen Eco-Quellen freigesetzt hat. (3) Aus diesem Grund müsst ihr das Öftern in vorherige Level zurückkehren, sofern ihr alle Aufgaben auch erledigen wollt.

DIE BEWOHNER DES INSELREICHS

Während ihres Abenteuers treffen Jak und Daxter des Öftern auf Bewohner des Inselreiches. Ihr solltet auf keinen Fall davor zurückschrecken, mit diesen in Kontakt zu treten. Die Bevölkerung ist nämlich sehr gesprächig und darüber hinaus meist im Besitz von Energiezellen. Diese geben sie auch gerne her, jedoch müsst ihr dafür eine Gegenleistung erbringen. Eine solche besteht entweder darin, ihnen einen Gefallen zu erweisen, sprich eine Aufgabe zu lösen, oder ihnen 90 Precursor-Orbs im Tausch dafür zu geben. Einige Bewohner sind sogar im Besitz mehrerer Energiezellen und wollen mit dementsprechend vielen Orbs entlohnt werden. (4) Bestes Beispiel



hierfür sind die Minenarbeiter im Vulkankrater. Aus diesem Grund solltet ihr stets alle Precursor-Orbs einsammeln.

DIE KNIFFLIGSTEN PASSAGEN

VERBOTENER DSCHUNGEL

Verbinde die Eco-Strahlen!

Diesen Auftrag erhaltet ihr vom Bürgermeister des Sanddorfes. Eure Aufgabe ist es, die Eco-Strahlen zurück ins Dorf zu leiten. Hierfür müsst ihr an dem Generator (5) zunächst den Spiegel zerstören. Anschließend gilt es, die Linsen nacheinander so auszurichten, dass der Eco-Strahl bis ins Dorf weitergeleitet wird.

Besiege die dunkle Eco-Pflanze!

Um die dunkle Eco-Pflanze, die im Inneren des Turms schlummert, besiegen zu können, müsst ihr warten, bis sich ihre Blätter entrollen. Hüpf die Blätter empor und springt der fleischfressenden Pflanze auf den Kopf. Diese Prozedur müssen Jak und Daxter mehrere Male





wiederholen. Passt aber auf die Stachelkäfer auf, welche die Eco-Pflanze zu ihrem Schutz gegen euch sendet.

VERLORENE PRECURSOR-STADT

Folge den farbigen Rohren!

Begeht euch mit Hilfe der beiden Schwebplattformen zunächst auf die gegenüberliegende Seite des Raumes (6).

Nun springt ihr mit dem Kopf voran auf den linken Schalter. Die Energiezelle wird durch ein Rohr auf einen höher gelegenen Vorsprung gesaugt. Wendet euch nach links, springt über die Plattformen nach oben und holt euch die Energiezelle. Aber beeilt euch, da euch dafür nur wenige Sekunden zur Verfügung stehen.

Stelle die Plattform auf die gleiche Farbe ein!

Um die Tür zu öffnen und die dahinter verborgene Energiezelle zu ergattern, müsst ihr einfach in folgender Reihenfolge von Plattform zu Plattform hüpfen: (Diagramm)

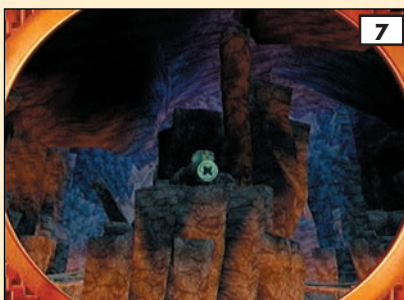
Hebe die Kammer!

Nachdem ihr die Rutsche nach unten geglitten seid, müsst ihr die fünf Kugeln mit Eco-Energie aufladen. Frischt Jak an der blauen Eco-Quelle auf und lauft anschließend so schnell wie möglich zu den fünf Kugeln. Eine Kugel findet ihr gleich neben der Quelle. Die restlichen vier liegen auf den oberhalb gelegenen Plattformen. Sind alle fünf Energiekugeln geladen, könnt ihr die Kammer heben. Als Belohnung winkt eine weitere Energiezelle.

GEIRGSPASS

Besiege Klaw!

Je größer die Gegner, desto härter fal-



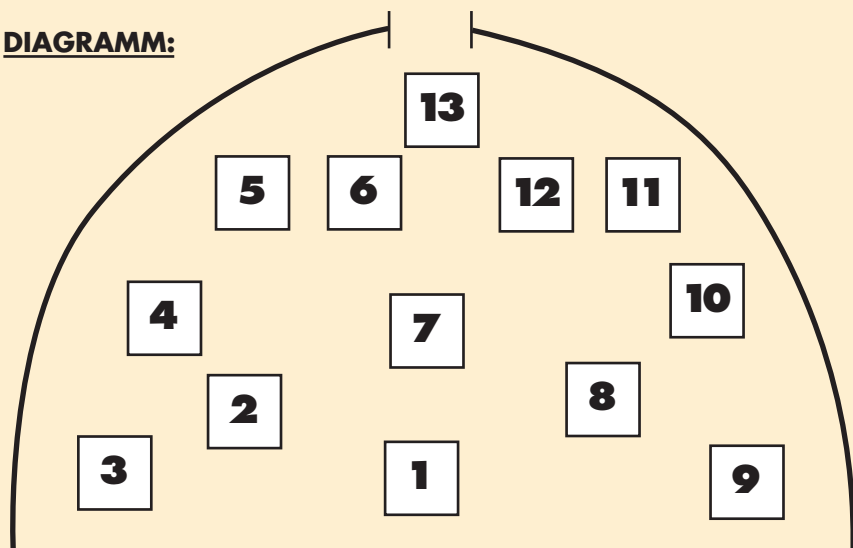
len sie. Gleiches gilt für Klaw. Um das Feuermöster zu besiegen, müsst ihr zunächst seinen Felsenattacken ausweichen. Springt einfach zwischen den drei Plattformen hin und her. Mit dem letzten Felsbrocken bleibt ein blauer Eco-Energiekristall zurück. Sammelt diesen auf. Die Energien bewirken, dass sich eine Brücke bildet. Laft diese entlang und weicht dabei den Gesteinsbrocken aus. Am anderen Ende angekommen, muss sich Jak die gelben Eco-Energiekugeln schnappen und anschließend auf Klaw feuern. Sobald dem roten Riesen der Felsen auf den Kopf gefallen ist, rennt ihr (gezwungenermaßen) wieder zurück zu den drei Plattformen. Das Prozedere beginnt von Neuem. Nach drei Durchgängen ist Klaw besiegt und die Energiezelle euer!

VULKANKRATER

Suche die versteckte Energiezelle!

Die Energiezelle liegt gegenüber dem Eingang zu der Dunklen Höhle auf einem kleinen Sims. Allerdings ist sie in einer Metallkiste eingeschlossen. Laft in die Dunkle Höhle, ladet Jak mit gelber Energie auf und rennt anschließend so schnell wie möglich zum Ausgang des Levels. Ein gezielter Schuss auf die Metallkiste genügt und die Energiezelle ist befreit. (7)

DIAGRAMM:



SCHNEEGEBIRGE

Halte die drei Lurker-Gletscher-Truppen auf!

Die drei schwerk gepanzerten Lurker bewachen die Belagerungsmaschinen. Um ihnen Einhalt zu gebieten, muss sich Jak vorher bei den roten Eco-Quellen mit Energie aufladen. Nur so hat er eine Chance gegen die widerpenstigen Verteidiger.

Öffne die zugefrorene Kiste!

Die Kiste liegt in dem eisigen Verbindungstunnel (8). Ihr könnt sie erst öffnen, nachdem ihr die gelbe Eco-Quelle aktiviert habt. Dies ist etwas knifflig. Rechts neben dem Eingang zum Lurker-Fort steht eine kleine Baumgruppe. Dahinter ist ein geheimer Durchgang in eine versteckte Höhle. (9) Geht hinein, folgt dem eisigen Pfad und aktiviert an dessen Ende die Energiequelle.

DUNKLE HÖHLE

Zerstöre die dunklen Eco-Kristalle!

Die fünf dunklen Eco-Kristalle sind relativ schwer zu finden. Der erste befindet sich in der Mitte des Hauptraumes, hoch oben auf einer Plattform. Diesen schießt ihr am besten mit Hilfe der gelben Eco-Energien einfach kaputt. (10). Den zweiten dunklen Kristall findet ihr in der Verbindungsgrotte, die euch zu dem Riesenroboter führt (11).



TOP GUN™-Combat Zones © 2001 Paramount Pictures. Top Gun and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All Rights Reserved. Software © 2001-Published by TITUS. TITUS and the TITUS logo are registered trademarks of TITUS. All rights reserved. Developed by Digital.

Bist Du bereit?

Tipps & Tricks

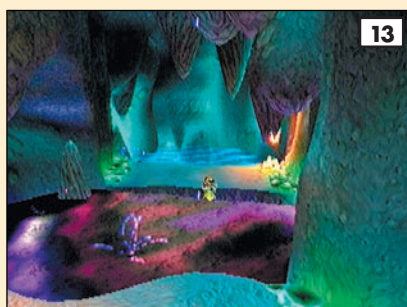
PLAY - JANUAR 2002



Der dritte und vierte Kristall sind in einer weiter oben gelegenen Höhle verborgen. Der eine Kristall steht auf einem Felsvorsprung und ist nicht zu übersehen (12). Um den anderen dunklen Eco-Brocken zu zerstören, müsst ihr zunächst mittels der Plattformen auf die andere Seite des Raumes gelangen. Anschließend gilt es, mit Hilfe des Supersprungs (aus der Rolle heraus springen) über das dunkle Eco zu gelangen. (13) Dahinter liegt ein Wasserbecken. Springt hinein und zerstört den vierten Kristall. Die Grotte führt euch zudem noch in die dunkle Höhle (siehe unten). Dort liegt in einer kleinen Seitennische ein weiteres Wasserbecken inkl. dem fünften und letzten dunklen Eco-Kristall versteckt. (14)

Erforsche die Dunkle Höhle!

Damit Jak sicher durch die Dunkle Höhle gelangt, müsst ihr einfach an die herumstehenden Leuchtkristalle schla-



gen. Diese bringen für wenige Sekunden Licht in das Dunkel und ermöglichen euch so, euren Weg ohne Probleme fortzusetzen.

Katapultiere dich zu den Stangen!

Erklimmt zunächst die zweite Plattformebene des Riesenroboters. Auf der hinteren Steinsäule finden sich vier Kisten. Darin verborgen liegen blaue Eco-Kristalle. Sammelt diese auf, springt nach unten und rennt zur Schwebepattform. Unten angekommen hüpf ihr auf die Sprungplattform und lasst euch nach oben katapultieren. Schwingt euch nun über die Stangen hinweg nach oben, sammelt dabei die blauen Eco-Kristalle auf. Links oben wartet eine weitere Schwebepattform, die ihr mittels der blauen Energien aktivieren müsst. Diese bringt euch zu der Energiezelle.



GOL UND MAIAS ZITADELLE Precursor-Roboter

Der letzte Gegner wirkt auf den ersten Blick schier unbezwingbar. Mit der richtigen Taktik kann man aber auch diesem mechanischen Monster den Garaus machen. Sammelt die gelben Eco-Kristalle und feuert auf das Auge des Roboters. Anschließend ladet ihr euch mit blauer Energie auf und lauft zu der Sprungplattform. Der Roboter wird eine Drohne schicken. Wartet mit dem Springen, bis die Drohne beginnt, Blitze um sich zu schleudern. Wenn ihr rechtzeitig gedrückt habt, explodiert die Drohne, während ihr in der Luft seid. Die zweite Angriffswelle kommt in Form bösartiger Eco-Monster. Schießt sie einfach in Stücke, ladet euch erneut mit blauer Energie auf und wartet auf die Drohne. Als nächstes zückt der Roboter seine rechte Energiekanone. Feuere einfach mehrmals auf die Strahlenwumme, passt aber dabei auf, dass euch die Detonationswellen der feindlichen Projektile nicht treffen. Danach das alte Spiel: aufladen und auf die Drohne warten. Der nächste Angriff ähnelt der dritten Attacke. Schießt einfach auf die linken Waffen des Roboters, während ihr versucht, seinen Schüssen auszuweichen.



TOP GUN

★ COMBAT ZONES

Hast Du das Zeug dazu, einer der Besten zu werden?

In Top Gun: Combat Zones geht es im Tiefflug gegen die Bedrohung in der Luft sowie am Boden zur Sache. Als angehender US Navy-Pilot steuerst Du Deine F-14 Tomcat durch z.B. die Golf-Staaten oder Südostasien und schöpfst somit nicht nur das grafische Potential Deiner PlayStation 2 komplett aus.

Bist Du bereit für Top Gun?



Tipps & Tricks

PLAY - JANUAR 2002

Frank Emmerling

Player's Guide

PROJECT EDEN Teil 3

In dieser Ausgabe beschenken wir euch einen weiteren Teil der Komplettlösung zu „Project Eden“, um euch den steinigten Weg zum Ziel zu erleichtern.

Lauft durch den Gang in den ersten Stock. Auf der Brücke geht es links weiter. An dem Schalterkasten lasst ihr Amber stehen. Lauft mit dem Team weiter zum Tor am Ende des Tunnels (steht hier auf trockenem Untergrund). Amber aktiviert den Kasten und ihr passiert die offene Tür. Carter öffnet die nächste und Minoko deaktiviert das Geschütz. Geht wieder hinaus durch die Tür, die ihr rechts von euch sehen könnt. Holt jetzt Amber nach. Folgt dem Gang bis zum ersten Schalter, den Minoko gedrückt hält. Am nächsten Schott das Gleiche mit André. Beim folgenden Schott ist Amber dran.

Geht mit Carter in den Tunnel und gleich links durch die Tür. Hier aktiviert er zuerst den gelben Scanner und schaltet so den Strom ein. An der gegenüberliegenden Wand kriegt Carter eine Karte, mit der er das Rückschott öffnen kann. Durch die Öffnung holt ihr euer restliches Team nach. Schnappt euch die Karte wieder. Lauft zum verbliebenen blauen Schott, durch das ihr letztendlich in einen Hof gelangt. André öffnet hier das Schott und ihr gelangt zum UPA-Aufzug.

LEVEL 6 DAS KRANKENHAUS

Lauft in den Hof hinaus. Links geht es durch den Torbogen gleich wieder

links über die Kisten eine Etage höher. Klettert mit dem Team in das mobile Baugerüst und fährt nach oben, bis ihr auf der Höhe eines zweiten seid.

Mit diesem fährt ihr auf die andere Seite. Klettert von hier nach unten. Im Inneren des Krankenhauses sucht ihr im Dunkeln erst einmal den Schalter, um die Ladestation rechts des Eingangs hinten zu aktivieren. Von hier aus geht es links der Station weiter, wo am Ende Carter eine Tür öffnet und sich die leere Batterie und den Time Shock schnappt. Sucht im Treibhaus ein Loch im Boden und springt von dort über die orangefarbenen Rohre auf den Boden. Ihr gelangt zu einer Ladestation, wo ihr eure Batterie aufladet. Folgt dem Gang und nutzt den Lift, um wieder nach oben zu kommen. Wieder im Gewächshaus folgt ihr der Wand rechts, bis ihr in einen Gang mit einem Lift herauskommt, der euch nach oben führt.

Setzt hier die Batterie ein. Dreht die Panels unterhalb des Fensters so, dass alle drei Lampen aufleuchten (sowie auch das Gewächshaus). Fahrt wieder mit dem Aufzug eine Etage tiefer und geht zum Sicherungskasten. Entfernt die roten Sicherungen aus Steckplatz 1 und fügt sie in 3 ein – nun ist Licht im Erdgeschoss. Lauft zurück in den Hauptraum zum

Lift mit der grünen Beleuchtung. Fahrt mit ihm eine Etage höher. Haltet euch im nächsten Raum rechts. Öffnet die Tür mit der Karte, die davor liegt. An der folgenden Tür zerschießt ihr das Glas am Rand und schickt André hinein, damit der die Tür öffnet. Der Scanner auf der rechten Seite benötigt drei Batterien. Verlasst den Raum wieder, schnappt euch die Zugangskarte und folgt dem verbliebenen Weg.

Ab der nächsten Ladestation geht es mit Amber alleine weiter. Folgt dem Weg bis in den brennenden Raum. Schickt ihr links durch die Wand einen Rover. Ihr gelangt zu einem Tor, das ihr mit dem Rover öffnet. Wechselt wieder zu Amber und geht durch das Tor. Ihr gelangt zu einer Tür mit grünem Panel.

Schlüpft durch die sich öffnende und schließende Tür, nehmt die beiden Sicherungen am Kasten an der Wand heraus und setzt sie rechts oberhalb der ersten beiden Panels ein. Holt euch Minoko, die hier die Sprinkleranlage ausschaltet. Verlasst den Raum wieder und folgt dem unbenutzten Gang. Nach der Explosion kommt ihr wieder beim Scanner heraus. Schnappt euch das Team und lauft zurück zum Raum, wo es brannte. Durch die nun offene Rücktüre gelangt ihr in einen Gang.

An der zweiten Tür links findet ihr ein

Schott, das André öffnet. In dem Raum setzt ihr die Karte ein, damit Minoko eine Tür öffnen kann. Schnappt euch die Karte und links die Komponente in der Elektronik. Lauft zurück zur Ladestation. Klettert links durch das Loch und dann links durch die Tür.

Schnappt euch hier zwei Gegenstände und verlasst den Raum wieder. Kehrt in den Raum mit den blauen Panels zurück und setzt die letzte Komponente ein. Nun zurück in den Gang jenseits des Raums, der mal brannte. Am Gangende rechts passiert ihr den Raum und kommt in einen Gang. Lauft links zu der Tür, die André repariert. Hier findet ihr das letzte Stück, das ihr für den Scanner braucht. Drückt den rot leuchtenden Hebel links der Tür.

Die Gefrierschränke öffnen sich. Drückt hier alle Hebel, so dass sich eine Art Treppe bildet, über die Amber durch die zerschossene Decke ins Obergeschoss klettert. Dreht mit ihr am Rad und haltet es. Wechselt zu Carter, der links auf die Rampe unter der zweiten Deckenöffnung klettert.

Ein anderer drückt den Knopf, um Carter nach oben zu befördern. Über den Gang gelangt ihr zu einer Öffnung. Im Gang darunter befindet sich der nächste Rücksetzpunkt und ein Tor, das ihr öffnet, um das restliche Team zu holen. Ignoriert den offenen Lift hinter euch, kehrt zum Scanner vom Levelanfang zurück und setzt alle drei Teile ein. Repariert noch die beiden fehlenden elektronischen Teile und aktiviert den Apparat.

Lockt ein Tier in den Scanner. Kehrt zu dem ignorierten Lift zurück und lasst eine Person hochfahren. Folgt dem Gang zum Heliport und lockt eines der Biester an, die sich in der Nähe herumtreiben. Ein Transporter fängt dann eine der Kreaturen mit dem Fangstrahl ein. Kehrt zum restlichen Team zurück und verlasst den Raum. Am Gang rechts lauft ihr die Treppen hinunter und nehmt links den UPA-Aufzug.

LEVEL 7 SKYTRAN

Schickt Amber auf die Rolltreppe und gleich links durch die Öffnung hinunter, bevor das Band sich in Bewegung setzt. In dem Loch zerstört ihr die Technik und haltet das Band an. Folgt mit dem kompletten Team bis ans Ende des Tunnels. Drückt den

grünen Knopf. Schickt einen Rover durch die Öffnung zwischen den beiden Schotthälften. Hinter den Kisten links folgt ihr dem Tunnel und tötet alle Biester: Die Tür ist nun offen. Minoko deaktiviert rechts die Kanone. Schickt jemanden durch die Doppeltür, der mit dem Lift nach oben fährt. Zerschießt das Gitter am Ende der Tür und springt auf eine der grauen Metallstreben. Aktiviert den Hebel. Durch das Loch im Boden geht's zurück. Minoko geht nun ebenfalls die Treppen nach oben und aktiviert rechts im Gang das blaue Panel: Die Gittertür ist nun offen. In der Haupthalle lauft ihr mit André nach oben, um das blaue Panel zu reparieren, damit ihr die UPA-Tür öffnet.

Platziert zuerst Carter am Eingang unterhalb der Treppe links. Schickt Minoko durch die Tür. Rechts ein weiteres Mal. Am Schaltkasten öffnet Minoko die Tür für einige Sekunden. Wechselt schnell zu Carter und geht hindurch. Wieder bei Minoko lasst ihr sie die Kanone steuern, um Gegner wegzupusten.

Geht mit Carter durchs UPA-Tor, schnappt euch die neue Waffe und folgt der Tür. Haltet euch rechts. Der zweiten Tür an der Wand folgt ihr. Erledigt den Kerl, der die Tür bewacht, sowie die Biester an den Kabeln. Holt André, der euch die Tür öffnet. Geht hinein und schickt rechts durch die Lücke eine fliegende Drohne, um den grünen Hebel zu betätigen. Verlasst den Raum und geht nach links wieder ins Freie. Gleich links von euch ist eine neue Öffnung. Sammelt euer Team und geht hinein. Mit zwei Charakteren geht's rechts durch das Loch weiter.

Vor euch sind zwei Schaltkästen. Am rechten drückt ihr den linken Hebel. Mit dem zweiten Charakter erzeugt ihr einen Rover, den ihr auf dem fahrenden Lift platziert. Mit dem ersten Charakter drückt ihr nun den rechten Hebel drei Mal. Fahrt mit dem Rover auf die Plattform in der Mitte des Raums. Von hier aus geht es eine Etage tiefer und auf die linke Seite (vom Eingang aus gesehen).

Durch die Löcher gelangt ihr zu einer Öffnung in der Wand. Tötet hier alle Gegner. Deaktiviert den Rover und drückt am linken Panel den Knopf. Einer der Charaktere wird so nach oben gefahren, um links durch das Loch in der Wand in den Gang eine Etage tiefer zu gelangen, wo er die Tür öffnet. Holt dorthin eure Kollegen. Geht in den Nebenraum über die

Treppe eine Etage höher. Öffnet mit Carter die Tür. Betätigt hier das gelbe Panel und den Hebel mit dem roten Licht. Folgt dem Weg rechts herum. An dem Gitter drückt ihr den grünen Knopf und lauft bis zur Kreuzung. Mit Amber geht's nach rechts über die Treppe nach unten. Folgt dem Weg bis zum Schalter, um den Dampf abzuschalten. Nun schickt das Team hinterher.

Auf dem Weg zum blauen Schalter platzt ein Rohr, das André repariert. Öffnet mit Carter die Bodenluke und springt mit dem ganzen Team hinein. Folgt dem Tunnel zu der vergitterten Öffnung, die ihr emporklettert, sobald ihr das Gitter heruntergeschossen habt. Sucht euch den einzig funktionierenden Lift und schickt Minoko hoch. Öffnet mit dem blauen Panel die Tür. Der Weg führt euch in einen weiteren Generatorraum. Ladet oben die gelbe Batterie auf und drückt am Pult den rechten Hebel. Minoko muss nun am Computerterminal die nächste Tür öffnen.

Folgt dem Tunnel zurück und schickt innerhalb der neuen Tür links einen Rover durch die Öffnung. Tötet die Gegner und schickt Minoko wieder nach oben. Betätigt das andere blaue Panel, um den Kran zu aktivieren. Durch die neue Öffnung schickt ihr einen Kollegen. Sammelt das Item auf, fährt mit dem Lift am Ende des Tunnels nach oben und setzt das Fundstück am Schaltpult ein. Drückt den linken Hebel. Kehrt zurück zum restlichen Haufen. Das große Tor hat sich geöffnet.

Klaut rechts davon die Karte aus der Vorrichtung und schnappt euch das gesamte Team. Folgt der Tür, die Minoko für euch aufgeschlossen hat, und öffnet das Schott mit der Karte. Schickt Minoko durch die rechte Tür, um an einem Panel den Schalter gedrückt zu halten. Amber folgt dem Gang gerade aus und macht auf der rechten Seite dasselbe. André folgt dem Gang um die Ecke und repariert das Panel. Schickt zu guter Letzt Carter zu André, um den Hebel an seiner statt zu drücken. Lauft mit André durch das Tor bis zum nächsten Hindernis. Wechselt zu Minoko und lauft rechts durch das offene Tor und drückt den Hebel am Gangende. Nun kann André in die nächste Kammer mit den Generatoren...

Fortsetzung im nächsten Heft.

EINKAUFSFÜHRER

ZUM HERAUSNEHMEN!



PS one

play

EINKAUFSFÜHRER

– Alle PlayStation-Hits 2001 im Überblick!

Ein durchwachsendes Videospieldjahr liegt hinter uns. Nach den anfänglichen Startproblemen der PlayStation2, ist gegen Jahresende eine wahre Software-Lawine über uns hereingebrochen. Vergleichsweise kläglich sah es dagegen auf dem PSone-Sektor aus. Wir haben für euch alle getesteten Spiele der letzten zwölf Monate in einem übersichtlichen Einkaufsberater zusammengestellt. So können sich sowohl Neueinsteiger als auch versierte Zockerprofis einen optimalen Überblick über sämtliche Titel des Jahres verschaffen und ihre nächste Shopping-Tour bereits im Vorfeld ganz genau planen.

Zu Gunsten der Übersichtlichkeit haben wir ein vereinfachtes, aber dennoch sehr strenges Fünf-Sterne-Wertungssystem verwendet. Dieses gliedert sich folgendermaßen:

play RATING

100%-91%	= ★★★★★
90%-81%	= ★★★★
80%-71%	= ★★★
70%-61%	= ★★
60%-0%	= ★

GTA III

73 Missionen, zahlreiche Extras, die schier unendlichen Möglichkeiten, die euch das Spiel bietet, sowie die film-reife Präsentation werden euch über Wochen hinweg vor den Bildschirm fesseln.



- + • alles
- • ungenaue Waffenhandlung • instabile Framerate

Spieler	1
Hersteller	Take 2 Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01
Rating	★★★★★

ACTION

ACTION

ACTION

PS2

007: Agent im Kreuzfeuer

★★★★★



007: Agent im Kreuzfeuer bietet alle Zutaten, die ein gutes James-Bond-Spiel ausmachen. Die Kombination aus Ego-Shooter und Racer ist erfrischend wie ein Glas Wodka Martini.

Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01

- + • 007-Feeling

- • sehr kurze Spieldauer • fehlender Showdown

Armored Core 2

★★★★



Solides Mech-Abenteuer, das trotz der trägen Steuerung und der PAL-Balken durchaus zu überzeugen weiß. Genrefans können bedenkenlos zugreifen.

Spieler	1-2
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	02/01

- + • verzweigter Missionsbaum • „Tuning“-Option

- • träge Steuerung • keine Analog-Unterstützung

Army Men Air Attack 2

★★★



Army Men Air Attack 2 für PlayStation 2 zeigt, dass es doch noch Hoffnung für Spiele aus dem Hause 3DO gibt.

Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	05/01

- + • abwechslungsreiches Gameplay • einfaches Handling

- • hoher Schwierigkeitsgrad • simple Grafik

Army Men Sarge's Heros 2

★★★



Wer schon auf der PSone den Army-Men-Titeln nicht abgeneigt war, bekommt mit Army Men Sarge's Heros 2 einen würdigen PS2-Nachfolger.

Spieler	1-4
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	05/01

- + • realistische Plastikeffekte • schöne FMV-Sequenzen

- • hakelige Steuerung • eingefahrenes Spielprinzip

City Crisis

★★★



Trotz der innovativen Spielidee hat City Crisis mit einigen Turbulenzen zu kämpfen. Hauptkritikpunkte sind zweifelsohne der spärliche Umfang und die mangelnde Abwechslung.

Spieler	1
Hersteller	Take 2 Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	08/01

- + • leichter Einstieg • intuitive Steuerung

- • geringer Umfang • kein Anti-Aliasing

Gun Griffon Blaze

★★★★



Dank der durchdachten Steuerung, der gelungenen Präsentation und der martialischen Atmosphäre weiß Gungriffon Blaze von der ersten Sekunde an zu fesseln.

Spieler	1
Hersteller	Swing! Entertainment
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	04/01

- + • dichte Atmosphäre • abwechslungsreiche Missionen

- • geringer Umfang • größtenteils karge Landschaften

Hidden Invasion

★★★



Hidden Invasion orientiert sich an dem Adventure-Prügler Fighting Force für PSone. Das Spiel ist eine nette Abwechslung – mehr aber auch nicht!

Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	10/01

- + • zwei Spielcharaktere

- • lieblose Grafik • anspruchsloses Gameplay

Portal Runner

★

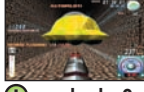
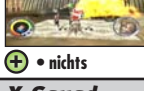


Da 3DOs Versuche Sarge als Zugpferd ihres Army-Men-Brandings zu setzen, gescheitert sind, setzt man nun auf die weibliche Protagonistin Vikki Grim. An der Qualität der Spiele ändert sich dadurch aber nichts.

Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01

- + • viele FMVs

- • durchschnittliche Grafik • schwerfällige Steuerung

RaymanM ★★★	
	Wer nur selten Besuch bekommt und trotzdem nicht auf Multiplayer-Kämpfe verzichten möchte, sollte Vorsicht walten lassen. Wer hingegen eine Menge Freunde sein Eigen nennt, kann zugreifen.
+	spannende Mehrspieler Duelle • knallbunte Knuddelgrafik
-	allein auf Dauer zu öde • teils sehr schwer
Silent Scope 2: Fatal Judgement ★★★	
	Bei Silent Scope 2: Fatal Judgement handelt es sich um eine erstklassige Umsetzung des Spielhallenoriginals. Auf Lightgun-Unterstützung muss man verzichten, dafür kann man mittels USB-Maus auf die Jagd gehen.
+	gelungene Automatenumsetzung • zahlreiche Spielmodi
-	relativ kurze Spieldauer • durchschnittliche Grafik
Sky Odyssey ★★★★★	
	In spielerischer Hinsicht sorgt Sky Odyssey wochen- und monatelang für spannende Unterhaltung. Leider kann die grafische Aufmachung nicht mit dem brillanten Gameplay mithalten.
+	packendes Gameplay • langfristig motivierend
-	enttäuschende Grafik
Spy Hunter ★★★★★	
	Spy Hunter zählt zu den wenigen wirklich gelungenen Neuauflagen alter Klassiker. Ohne das traditionelle Gameplay zu verändern, gelang es Midway viele neue Elemente im Remake unterzubringen.
+	actiongeladenes Gameplay • durchdachte Steuerung
-	keine Lokalisierung • geringer Umfang
Thunderhawk: Operation Phoenix ★★★★★	
	Trotz der gelungenen Präsentation und dem zufriedenstellenden Umfang merkt man dem Titel an, unter welchem Zeitdruck die Entwickler gestanden haben. So muss man beispielsweise auf Multiplayer-Gefechte verzichten.
+	umfangreiches Waffenarsenal • anspruchsvolle Steuerung
-	kein Multiplayer-Support • häufige Ladepausen
Top Gun: Combat Zones ★★★★★	
	Obwohl sich Top Gun: Combat Zones nicht an der filmischen Vorlage orientiert, kommen Fans von Maverick und Goose durchaus auf ihre Kosten.
+	36 Missionen • actionorientiertes Gameplay
-	Nebelschwaden • nicht sehr viel Abwechslung
Twisted Metal Black ★★★★★	
	Die futuristischen Autogladatoren lassen euch das Blech nur so um die Ohren fliegen. Für Freunde wilder Rasereien und bleihaltiger Luft ist der Titel ein Muss.
+	stabile Framerate • gute PAL-Anpassung
-	hoher Schwierigkeitsgrad
WDL Thunder Tanks ★★	
	Langzeitmotivation und Spaßfaktor findet man bei WDL Thunder Tanks vor allem in den Multiplayer-Modi, da das Spiel insgesamt nur sehr wenig Abwechslung bietet. Hartgesottene Action-Freaks sind besseres gewöhnt.
+	spaßige Multiplayer-Modi
-	wenig Abwechslung • technisch unausgereift
WDL Warjets ★	
	Außer der marginal verbesserten Grafik hat die PlayStation2-Version gegenüber der völlig missratenen PSone-Fassung keinerlei Verbesserungen erfahren. Das grenzt schon an Körperverletzung!
+	nichts
-	alles
X-Squad ★★★★★	
	Erst schießen, dann denken! X-Squad bietet zwar eine Menge Action, aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades wird der Spielspaß jedoch arg getrübt. Nur für Profis!
+	durchdachte Steuerung • riesiges Waffenarsenal
-	„dumme“ Teammitglieder • fades Leveldesign
7 Blades ★★	
	Konami beschert uns mit 7 Blades einen reinen Haudrauf-Titel. Einzig die schönen FMV-Sequenzen sowie die beiden Handlungsstränge motivieren den Spieler zum Weitermachen.
+	viele FMVs • zwei verschiedene Storys
-	hoher Schwierigkeitsgrad • üble Flimmeroptik
Dynasty Warriors 2 ★★★★★	
	Dynasty Warriors 2 bewegt sich außerhalb des klassischen Beat'em up-Rahmens. Stattdessen setzt das Spiel auf pompöse Massenschlachten, bei denen auch etwas taktisches Verständnis gefragt ist.
+	gute Mischung aus Action und einem Hauch von Taktik
-	schlechte Kameraführung • schwache KI
Gauntlet Dark Legacy ★★★★★	
	Die Gauntlet-Serie war schon immer mehr Hack'n Slay als klassisches Action-RPG und von daher auch immer reine Geschmackssache. Die einen lieben es, die anderen hassen es. Gauntlet Dark Legacy bildet da keine Ausnahme.
+	abwechslungsreiches Leveldesign • einfaches Handling
-	monotones Gameplay • mittelmäßiger Sound

ACTION

Devil May Cry

Shinji Mikami hat es sich zum Ziel gemacht, das coolste Action-Spiel der Videospieldgeschichte zu kreieren. Mit Devil May Cry ist ihm das gelungen, und zwar in allen Belangen!



- + ausgefeiltes Kampfsystem • Bombastgrafik
- PAL-Balken • Geschwindigkeitseinbußen

Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01
Rating	★★★★

ACTION

Star Wars Starfighter

Star Wars Starfighter bietet alles, was das Herz eines technikbewussten Lucas-Jüngers höher schlagen lässt: eine großartige Optik, bombastische Soundkulisse und filmreife Story.



- + stimmige Atmosphäre • Bonusmissionen- und Features
- relativ niedriger Schwierigkeitsgrad • kurze Spieldauer

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	04/01
Rating	★★★★

ACTION

Z.O.E - Zone of the Enders

Eine ergreifende Story, wahnwitzige Action, eine durchdachte Steuerung kombiniert mit einem hervorragenden Kampfsystem und eine tadellose Präsentation – Spielerherz, was willst du mehr?



- + dichte Atmosphäre • geniale Steuerung
- ungeschickte Übersetzungen

Spieler	1-2
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	03/01
Rating	★★★★

HACK'N SLAY

Fur Fighters: Viggo's Revenge

Trotz des ersten Eindrucks ist Fur Fighters auf eine ältere Klientel zugeschnitten. In der unterhaltsamen Mischung aus Jump'n Run, Adventure und Baller-Action fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen.



- + • gelungener Genre-Mix • fluffige Optik
 - • lange Sucherei • öde Musik

Spieler	1-4
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	06/01
Rating	★★★★

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Dank der grandiosen Story, des superben Handlings sowie des ausgewogenen Schwierigkeitsgrades wird Soul Reaver 2 für ausgefüllte Spielstunden sorgen.

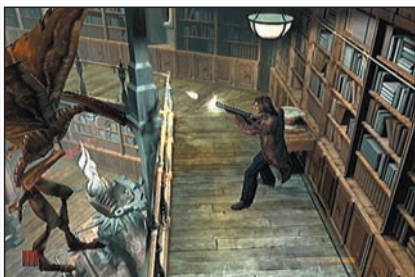


- + • brillante Grafik • spannende Story
 - • vereinzelt Kameraprobleme • nicht immer Lippsynchron

Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01
Rating	★★★★

Alone in the Dark: The New Nightmare

Alone in the Dark: The New Nightmare für PS2 ist inhaltlich mit der PSone-Version identisch. Leider hat man sich bei der Umsetzung in technischer Sicht nicht sehr viel Mühe gegeben.



- + • 50/60Hz-Option • stimmige Atmosphäre
 - • lieblos umgesetzt

Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	10/01
Rating	★★★★

ACTION-ADVENTURE

ACTION-ADVENTURE

ACTION-ADVENTURE

Batman Vengeance

★★★★



Fans der Serie werden ihre helle Freude mit Batman Vengeance haben. Nicht zuletzt wegen der erstklassigen englischen Synchronisation und der stimmigen Zwischensequenz.

Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01

- + • perfekte Batman-Atmosphäre • zahlreiche Missionen
 - • gewöhnungsbedürftige Steuerung

Dark Cloud

★★★★



Dark Cloud verknüpft viele bekannte Spielelemente gekonnt zu einem beeindruckenden Gesamtkunstwerk. Kämpfernaturen kommen ebenso auf ihre Kosten wie Aufbaustrategen.

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	09/01

- + • leichtes Einfinden ins Spiel • gelungener Genre-Mix
 - • leichtes Flimmern • stellenweise langatmiger Handlungsablauf

Die Mumie kehrt zurück

★★★



Die Mumie kehrt zurück bietet durchwachsene Action-Kost. Grafisch nicht perfekt, aber dennoch nicht unansehnlich hat der Titel durchaus seine Momente.

Spieler	1
Hersteller	Vivendi Universal
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01

- + • gute Umsetzung der Filmhandlung • dynamische Lichteffekte
 - • schlechte Steuerung • amateurhafte Synchronsprecher

Disney's Dinosaurier

★



Disney's Dinosaurier ist eigentlich für eine jüngere Zielgruppe ausgelegt. Jedoch gestalten sich die Aufgaben schlichtweg als zu schwer. Ältere Semester sind hingegen total unterfordert.

Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	02/01

- + • nette Spielidee
 - • unausgewogener Schwierigkeitsgrad • grafische Schwächen

Freak Out

★



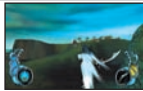
Freak Out ist alles andere als ein normales Spiel. Wer gerne an prallen Brüsten herumzupft, wird an dem Titel sicherlich Gefallen finden.

Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	08/01

- + • neuartiges Spielprinzip
 - • lahmes Gameplay • schlechte Kamerführung

Giants: Citizen Kabuto

★★★★



Giants: Citizen Kabuto ist ein außergewöhnliches Spiel. Es verbindet Action, Anspruch, Abwechslung und Witz auf eine einzigartige Art und Weise.

Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01

- + • sehr abwechslungsreich • actiongeladen
 - • gewöhnungsbedürftige Farbgebung • leichte Slowdowns

Hype: The Time Quest

★



Für junge Zocker ist das Spiel unterm Strich zu komplex, die Aufgabenstellung zu unklar und die Steuerung zu hakelig. Selbst alte Hasen werden mit Hype: The Time Quest ihr Probleme haben.

Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	09/01

- + • abwechslungsreiches Gameplay
 - • unausgewogener Schwierigkeitsgrad • hakelige Steuerung

MDK2 Armageddon

★★★★



MDK2 Armageddon kann mit der ansprechenden technischen Präsentation, der enormen Abwechslung und der lustigen Story vollends überzeugen.

Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	04/01

- + • ansprechende Grafik • acht Joypad-Konfigurationen
 - • PAL-Balken • geschmacksabhängige Thematik

Oni

★★



Trotz vieler neuen Ideen kann Oni nicht überzeugen. Vor allem die gewöhnungsbedürftige Steuerung macht den Spielern arg zu schaffen. Nur für Anime-Fans.

Spieler	1
Hersteller	Take 2 Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	03/01

- + • gute Soundeffekte • schöne Anime-Zwischensequenzen
 - • gewöhnungsbedürftige Steuerung • wenig Speicherpunkte

Operation WinBack

★★



Koeis Terroristen-Drama hinkt der Zeit eindeutig hinterher; was vor zwei Jahren noch eine Ausnahmetitel gewesen wäre, ist heutzutage nur noch erträgliches Mittelmaß.

Spieler	1-4
Hersteller	Midas Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	05/01

- + • neuartige Multiplayer-Modi
 - • kaum KI vorhanden • triste Umgebung

Project Eden

★★★★



Core Desings Cocktail aus Action-Adventure und Ego-Shooter ist vor allem für Genre-Einsteiger ein schwer zu schluckendes Gebräu. Kombinationsgabe und Spielerfahrung sind hier Grundvoraussetzung.

Spieler	1-4
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	10/01

- + • geniale Sci-Fi-Kulisse • knackige Rätsel
 - • schwer zugänglich • starkes Grafikflimmern

Rune: Viking Warlord

★★★★



Trotz seines simplen Hack'n Slay-Charakters gestaltet sich Rune: Viking Warlord dank der Story und der vielen Sprungpassagen dennoch als abwechslungsreich und mitunter auch sehr anspruchsvoll.

Spieler	1-4
Hersteller	Take 2 Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	09/01

- + • simple, aber abwechslungsreiche Action • spannende Story
 - • ständige Ladepausen • klotzige Grafik

Warriors of Might and Magic

★



Da Warriors of Might and Magic schon auf der PSone kläglich versagt hat, hoffte man auf eine weitaus bessere PS2-Umsetzung. Mächtig großer Fehler!

Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	05/01

- + • speichern an Ort und Stelle • einstellbarer Schwierigkeitsgrad
 - • ödes Leveldesign • keine Kartenfunktion

Extermination ★★★★★	
	Action, Anspruch und eine ganze Menge Nervenkitzel: Extermination darf unter keinen Umständen in eurer PlayStation2-Spielesammlung fehlen.
+ • abwechslungsreiches Gameplay • übersichtliche Menüs - • vereinzelt ungünstige Kameraführung • kleine PAL-Balken	
Onimusha Warlords ★★★	
	Onimusha Warlords ist ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite beschert uns Capcom ein Grafikspektakel der Sonderklasse. Auf der anderen Seite vermiest die schlechte PAL-Anpassung den gesamten Spielspaß.
+ • geniale Grafik • exzellenter Soundtrack - • grauvolle PAL-Anpassung • kurzlebiges Spiel	
Resident Evil Code: Veronica X ★★★★★	
	Resident Evil Code: Veronica X lehrt uns das Fürchten: Story, Schwierigkeitsgrad und Spieldauer verdienen ein dickes Lob. Punktabzug gibt es lediglich für die miserable PAL-Umsetzung!
+ • rotes Blut • lange Spieldauer • fesselnde Story - • lahme Spielgeschwindigkeit	
Flucht von Monkey Island ★★★★★	
	Das komplette Abenteuer sprudelt vor witzigen Details und die Rätselkost, auf gewohntem Lucas Arts-Niveau, bringt selbst Profis ins Grübeln. Genre-Neulinge sollten sich davor aber nicht abschrecken lassen.
+ • gute musikalische Untermalung • witziges Piratenspektakel - • hoher Schwierigkeitsgrad	
Shadow of Memories ★★★	
	Trotz der fesselnden Story kommen Adventure-Experten in Shadow of Memories nicht auf ihre Kosten. Anstatt selbst aktiv zu spielen, bestimmen zumeist minutenlange In-Game-Sequenzen das Geschehen.
+ • packende Story • ansprechendes Charakter-Design - • mangelnde Interaktion • keine deutsche Sprachausgabe	
Bloody Roar 3 ★★★	
	Tekken hat seine spielerische Tiefe, Dead or Alive protzt mit hoher Geschwindigkeit und riesigen Arenen. Hudons Bloody Roar-Serie zeichnet sich ganz klar durch das Beast-Feature aus.
+ • ausgefeiltes Gameplay • ansprechende Grafik - • hoher Schwierigkeitsgrad • langweilige Hintergründe	
Guilty Gear X ★★★	
	Um sich für Guilty Gear X begeistern zu können, muss man schon einen gewissen Draht zu 2D-Beat'em ups haben. Sollte dies der Fall sein, ist das Spiel eine kleine Offenbarung.
+ • abwechslungsreiche Sublevels • Mehrspieler-Modus - • Grafikfehler • Dudel-Sound • lange Ladezeiten	
Kengo ★★	
	Kengo hat zweifelsohne Potential. Die technischen Mängel und der geringe Umfang verhindern aber, dass der Titel die magische Hürde der Durchschnittlichkeit überwinden kann.
+ • interessantes Kampf- und Trainingssystem - • ungenaue Kollisionsabfrage • geringer Umfang	
Street Fighter EX3 ★★★★★	
	Die altgedienten Helden des 2D-Beat'em-ups erstrahlen in Street Fighter EX3 in schickem 3D-Look. Ein Edit-Modus, in dem man seine eigenen Kämpfer erstellen kann, sorgt für die nötigen Kurzweil.
+ • viel Spielmodi • schöne Lichteffekte - • Slowdowns • altbackenes Kampfsystem	
The Bouncer ★	
	Außer der durchweg überzeugenden Grafik mit ihren detailreichen Charakteren hat The Bouncer leider nicht viel zu bieten. K.o. in der ersten Runde!
+ • pompöse Grafik • nette Hintergrundstory - • viel zu kurz • trüges Kampfsystem	
Kuri Kuri Mix ★★★	
	Kuri Kuri Mix ist ein außergewöhnliches Geschicklichkeitsspiel. In der Rolle des Hasenduos Chesnut und Cream gilt es, verschiedene, äußerst verzwickte Parcours zu überwinden.
+ • innovatives Spielprinzip • hohes Suchtpotential - • gewöhnungsbedürftige Steuerung • nerviger Sound	
Red Faction ★★★★★	
	Genre-Fans, die genug von stupiden Duellen gegen Bots haben und stattdessen ein wirkliches Abenteuer erleben möchten, bei dem weder Action noch Abwechslung zu kurz kommen, sind mit Red Faction bestens bedient.
+ • ausgereifte Gegner-KI • abwechslungsreiche Action - • viele Ladepausen • keine Rätsel	
Unreal Tournament ★★★★★	
	Nicht zuletzt wegen der Maus- und Keyboard-Unterstützung garantiert Unreal Tournament Ego-Shooter-Spaß der Extraklasse, egal ob allein oder in Splittscreen-Duellen. Auf die i.LINK-Funktion müssen deutsche Zocker allerdings leider verzichten.
+ • geniales Gameplay • Maus- und Tastaturunterstützung - • verwaschene Texturen • stellenweise leichtes Ruckeln	

ACTION-ADVENTURE

ADVENTURE

BEAT'EM UP

BEAT'EM UP

DENKSPIEL

EGO-SHOOTER

Silent Hill 2

Silent Hill 2 packt den Spieler am Kragen und konfrontiert ihn mit brutal abstoßenden Fantasien, deren Ursprung aber überraschenderweise absolut nachvollziehbar ist. Warum? Tja, das müsst ihr schon selbst herausfinden.



- + • unglaublich realistische Grafik • beklemmende Atmosphäre
- • geringe Gegnervielfalt • fehlende Dynamik bei Kämpfen

Spieler	1
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01
Rating	★★★★

Dead or Alive 2

Hier stimmt alles: Grafik, Animation, Sound und Kampfsystem! Dead or Alive 2: Hardcore kann Tekken Tag Tournament ohne Probleme das Wasser reichen.



- + • integrierter Tag-Modus • traumhafte Animationen
- • geschmacksabhängige Synchronstimmen

Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	01/01
Rating	★★★★

Half-Life (dt.)

Wem der Sinn nach anspruchsvollen Ego-Shootern, die sowohl mit reinrassiger Action als auch mit einer tiefgreifenden Story aufwarten, steht, wird von Half-Life (dt.) nicht enttäuscht werden.



- + • neuer Kooperationsmodus • gute KI
- • stellenweise instabile Framerate

Spieler	1-2
Hersteller	Vivendi Universal
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01
Rating	★★★★

SSX Tricky

SSX Tricky kann ohne Zweifel nahtlos an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen. Die überarbeiteten Strecken sind kaum noch wiederzuerkennen. Achtung: Suchtgefahr!



- + • hohe Langzeitmotivation • einfaches Handling
- • leichte Slowdowns

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01
Rating	★★★★

Tony Hawk's Pro Skater 3

Tony Hawk's Pro Skater 3 überzeugt auf der ganzen Linie: super Grafik, exzellentes Gameplay sowie zahlreiche neue Moves und Aufgabenstellungen.



- + • extreme Suchtgefahr • neue Moves und Aufgaben
- • lieblose Kommentare der NPCs

Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01
Rating	★★★★★

Jak & Daxter: The Precursor Legacy

Jak & Daxter: The Precursor Legacy ist ein Geniestreich, und zwar in jeder Hinsicht. Die Mischung aus Jump'n Run und kleinen Adventure-Elementen dürfte nicht nur Genre-Fans aus der Reserve locken.



- + • sehr abwechslungsreich • brillante Grafik
- • teilweise unpassende Synchronstimmen

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01
Rating	★★★★★

FUN-SPORT

Airblade



Das Gameplay von Airblade ähnelt dem von Tony Hawk's Pro-Skater-Serie und ist von daher nicht unbedingt innovativ; grafisch hebt sich das Spiel jedoch vom Rest der Fun-Sport-Vertreter ab.

- + • viele Spielmodi • stabile Framrate
- • gewöhnungsbedürftige Steuerung

Dave Mirra Freestyle BMX 2002



Dave Mirra Freestyle BMX 2002 leidet unter den selben Krankheiten wie die PSone-Vorgänger: ungenaue Steuerung, hektische Kamerführung sowie eine sehr seltsame Bike-Physik.

- + • weitläufige Areale • umfangreiches Trickrepertoire
- • unpräzise Steuerung • hektische Kamerführung

Shaun Palmer's Pro Snowboarder



Shaun Palmer's Pro Snowboarder ist garantiert nichts für jedermann. Wer Arcade-Snowboarding oder gar Tony Hawk im Schnee erwartet, muss eines besseren belehrt werden. Extreme Hardcore!

- + • riesige Pisten • gute Animationen der Charaktere
- • merkwürdiges Kollisionsverhalten • hoher Schwierigkeitsgrad

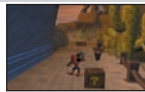
Sky Surfer



Von diesem Titel dürft ihr getrost die Finger lassen; denn es gibt weitaus bessere Weg, sein Geld aus dem Fenster zu schmeißen.

- + • interessante Spielidee
- • unausgeglichene Steuerung • technisch schlecht inszeniert

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex



Crash hüpft in altgewohnter Manier durch die herrlich bunten Level. Langeweile kommt dabei, trotz des bekannten Gameplays, jedoch so schnell keine auf.

- + • grandiose Optik • abwechslungsreiches Gameplay
- • sehr lange Ladezeiten • öde Lokalisierung

Disney's Tarzan Freeride



Der amüsante Genre-Mix würfelt verschiedene Mini-Games zu einem großen Abenteuer im Disney-Dschungel zusammen. Jüngere Zocker dürfen sich freuen.

- + • sehr viel Abwechslung • passendes Disney-Flair
- • niedriger Schwierigkeitsgrad • zu simples Gameplay

Donald Duck Quack Attack



Willkommen in Entenhausen. Das simpel gestrickte Jump'n Run bereitet vor allem jungen PS2-Besitzern viel Freude. Veteranen des Genres dürften hingegen enttäuscht werden.

- + • gelungene Disney-Atmosphäre
- • simples Spielprinzip • Slowdowns

Evil Twin: Cyprien's Chronicles



Evil Twin: Cyprien's Chronicles ist ein komplett abgedrehtes Jump'n Run. Eine schöne Abwechslung zu den meist kunterbunten und fröhlich-frohlockenden Genrekollegen.

- + • Texturvielfalt • ca. 90 min. Zwischensequenzen
- • schwer nachvollziehbare Rätsel

Gift



Gift, Held des gleichnamigen Spiels, ist eine außergewöhnliche Kreatur, die mittels verschiedener Hilfsmittel und natürlich seiner Sprungkraft versucht, Prinzessin Lolita Globo aus ihrer Gefangenschaft zu befreien.

- + • liebevoll gestaltete Level • schöne Licht- und Schatteneffekte
- • abgehackte Animationen • schlechte Grafik

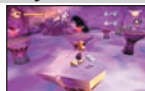
Klonoa 2: Lunetea's Veil



Klonoa2: Lunetea's Veil überzeugt durch grundsolides Gameplay, einer perfekten Kamerführung und dem extrem hohen Knuddelfaktor. Für Genre-Fans ein Pflichtkauf.

- + • 50/60Hz-Option • einfaches Handling
- • keine Sprachausgabe • niedriger Schwierigkeitsgrad

Rayman Revolution



Der knuddelige Rayman weis auch auf der PlayStation2 zu überzeugen. Dank der vielen Adventure-Elemente und der herrlich bunten Grafik sorgt das Jump'n Run für viele vergnügliche Stunden vor dem TV-Gerät.

- + • knallbunte Grafik • schönes Leveldesign
- • keine Übersichtskarte

Time Crisis II



Time Crisis II ist ein Action-Feuerwerk erster Güte. Egal ob Konsolenliebhaber oder Spielhallen-Fans, hier sollte jeder zugreifen. Denn der Titel ist unbestritten das beste Spiel, das das Genre zu bieten hat.

- + • extrem präzise Lichtpistolen-Steuerung
- • sehr kurze Nettospielzeit • leichtes Grafikflimmern

Magix Music Maker



Wer eine Light-Version des komplizierten MTV Music Generators 2 bevorzugt, wird mit dem Magix Music Maker höchst zufrieden sein.

- + • perfekt für Einsteiger • benutzerfreundlich
- • schwächen im Pop-/ Rock-Bereich

JUMP'N RUN

JUMP'N RUN

LIGHTGUN SHOOTER

MUSIKSPIELE

Moderngroove Ministry of Sound Edition

ohne Wertung



Moderngroove Ministry of Sound Edition ist ein seltsames Stück Software. Das „Ziel“ ist es, Videoclips zu Techno-Liedern zusammenzubasteln, die man dann noch nicht einmal speichern kann.

Spieler 1
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. 59,- DM
Ausgabe 08/01

+ • 60 Musiktracks • fünf berühmte DJs - • keine Speichermöglichkeit • kein Gameplay

4x4 Evolution



Bei 4x4 Evolution merkt man, dass der Titel eigentlich als Online-Game konzipiert war. Ohne dieses Feature fehlt es dem Racer schlichtweg an Spannung, Abwechslung und Langzeitmotivation.

Spieler 1-2
Hersteller Take 2 Interactive
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 05/01

+ • großer Fuhrpark • zahlreiche Cups und Events - • ständige Ladepausen • kurze Strecken

ATV Offroad



Technisch (zumindest im Einzelspieler-Modus) über jeden Zweifel erhaben, verspricht ATV Offroad ungeahnten Fahrspaß. Keine unsichtbaren Wände, keine Barrieren – hier regiert die Freiheit!

Spieler 1-2
Hersteller SCE
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 08/01

+ • ansprechende Fahrphysik • Waypoint-Editor - • nur eine Meisterschaft • ruckelt im Splitscreen

Driving Emotion Type-S



Ein Rennspiel von den Rollenspielgöttern Squaresoft – kann das gut gehen? Nein! Driving Emotion Type-S beweist, dass der Schuster stets bei seinen Leisten bleiben sollte.

Spieler 1-2
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 03/01

+ • reale Wagenmodelle • authentische Strecken - • lange Ladezeiten • starkes Flimmern

F1 Championship Season 2000



Electronic Arts zeigen mit ihrem ersten Formel-1-Gehversuchen durchaus gute Ansätze. Im direkten Vergleich mit der Konkurrenz zieht F1 Championship Season 2000 allerdings ganz klar den Kürzeren.

Spieler 1-4
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 02/01

+ • gutes Geschwindigkeitsgefühl • brauchbare KI - • einbrechende Framerate • simple Fahrphysik

F1 Racing Championship



Wer auf die Saison-Aktualität verzichten kann, erhält mit F1 Racing Championship eine hervorragende Formel-1-Simulation, die sowohl optisch als auch in Sachen Gameplay problemlos mit der Konkurrenz mithalten kann.

Spieler 1-2
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 03/01

+ • gelungene Steuerung • Trainings- und Szenario-Modus - • veraltete 99er Lizenz • instabile Framerate

Formel Eins 2001



Sony setzte bei Formel Eins 2001 auf Realismus pur. Gerade deshalb könnte die Simulation für manche Einsteiger zu frustrierend sein. Puristen hingegen freuen sich über eine derartige Wirklichkeitsnähe.

Spieler 1-2
Hersteller SCE
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 05/01

+ • anspruchsvolles Fahrverhalten • aktuelle Lizenz - • nur für Profis • keine Zusatzmodi

GTC Africa



Alle, die Spaß an kurzweiligen Arcade-Rennspielen finden, werden mit GTC Africa ihre Freude haben. Wer seinen Kick in realistischen Rallye-Simulationen sucht, greift lieber zu WRC.

Spieler 1
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 12/01

+ • eingängige Steuerung • authentisches Afrika-Flair - • unrealistische Fahrphysik • unausgewogene Gegner-KI

Le Mans 24 Stunden



Die Spieliefe eines GT3 hat Le Mans 24 Stunden gewiss nicht, aber allein die Möglichkeit ein 24-Stunden-Rennen in Echtzeit bestreiten zu können, dürfte Rennspielpuristen in Verückung geraden lassen.

Spieler 1-2
Hersteller Infogrames
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 08/01

+ • 50/60 Hz-Option • Wetter- und Tageszeitenwechsel - • lange Ladezeiten • abgespekter Zwei-Spieler-Modus

Lotus Challenge



Trotz vieler gut gemeinter Ansätze, kommt Lotus Challenge in keinerlei Hinsicht an die technische und spielerische Brillanz eines Gran Turismo 3 heran.

Spieler 1-2
Hersteller Virgin Interactive
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 11/01

+ • Lotus-Lizenz • abwechslungsreiche Herausforderung - • unausgeglichene Steuerung • verwaschene Optik

Paris-Dakar Rally



Eine gute Lizenz ist nicht immer ein Garant für ein gutes Spiel. Bei Paris-Dakar Rally ist im wahrsten Sinne des Wortes Sand im Getriebe und das vermag auch eine Jutta Kleinschmidt nicht zu kaschieren.

Spieler 1
Hersteller Activision
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 11/01

+ • original Paris-Dakar-Lizenz - • schlechte Grafik • öder Soundtrack

Smuggler's Run 2: Hostile Territory



Zwangscherikern und Menschen mit von Haus aus erhöhtem Blutdruck ist dieser Titel nur bedingt zu empfehlen. Ein starkes Nervenkitzel und eine große Portion Glück sind hier Grundvoraussetzung.

Spieler 1-2
Hersteller Take 2 Interactive
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 12/01

+ • mit Leben erfüllte Landschaften • detaillierte Fahrzeuge - • hoher Schwierigkeitsgrad • brutale KI

Splashdown



Splashdown ist mit allen Wassern gewaschen. Der spritzige Racer macht sogar vielen seiner Asphalt-Brüdern ohne Probleme die Nase.

Spieler 1-2
Hersteller Infogrames
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 12/01

+ • grandiose Wasserpracht • guter Soundtrack - • kein i.LINK • schwacher Wellengang

MUSIKSPIELE

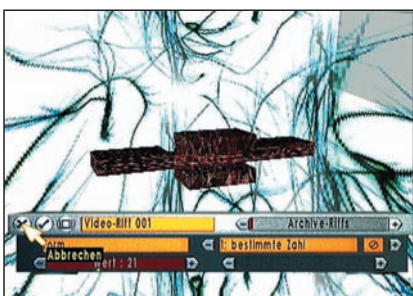
RENNSPIELE

RENNSPIELE

RENNSPIELE

MTV Music Generator 2

Obwohl MTV Music Generator 2 ja im Grunde kein Spiel ist, motiviert es doch um Längen mehr als so manch andere, bis dato erhältliche Stück PS2-Software.



+ • einfache Handhabung • eigene Samples möglich
- • keine Mausunterstützung

Spieler 1
Hersteller Codemasters
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 05/01

Rating ★★★★★

F1 2001

Die steife Steuerung und das übertriebene Kollisionsverhalten sorgen anfangs für reichlich Stirnrunzeln. Hat man sich jedoch daran gewöhnt, kann man nicht mehr davon ablassen.



+ • gelungene Präsentation • bestechende Optik
- • gewöhnungsbedürftige Steuerung

Spieler 1-4
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 10/01

Rating ★★★★★

Gran Turismo 3 A-spec

Gran Turismo3 A-spec ist definitiv das bis dato beste Rennspiel für PlayStation2 – vollgepackt mit exzellentem Gameplay, grandioser Technik, traumhaft schönen Boliden und einem gewaltigen Suchtfaktor!



+ • gigantischer Umfang • i.LINK-Support
- • umständliche Menüführung • fragwürdige Gegner-KI

Spieler 1-6
Hersteller SCE
Preis ca. 119,- DM
Ausgabe 08/01

Rating ★★★★★

WRC: World Rally Championship

Wer auch nur ein bisschen Rennfahrerblut in sich spürt, der wird um diesen Titel nicht herumkommen. Kaufen! Gas geben! Spaß haben! Ein Rennspiel für Puristen.



- + • super Grafik • geniale Soundkulisse
 - • Slowdowns im Splitscreen-Modus • nervige Ladezeiten

Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01
Rating	★★★★

Burnout

Ohne viel Drumherum oder Simulationshintergedanke servieren uns die Criterion Studios mit Burnout einen reindrassigen Action-Racer mit enormen Suchtpotential.



- + • konstante Framerate • höllisch schnell
 - • Gesamtumfang • öder Soundtrack

Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01
Rating	★★★★

Crazy Taxi

Wer eine actiongeladene, dynamische und fesselnde Raserei sucht, sollte unbedingt ins Crazy Taxi springen. Über fehlenden spielerischen Tiefgang und mangelnde Abwechslung kann man da gerne hinwegsehen.



- + • rasantes, actionreiches Gameplay • riesige Metropolen
 - • kaum spielerischer Tiefgang • „nur“ zwei Städte

Spieler	1
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	06/01
Rating	★★★★

RENNSPIELE

ARCADE

ARCADE

FUN-RACER

Test Drive Off Road: Wide Open ★★

Fans von Off-Road-Rennspielen kann man Test Drive Off Road: Wide Open durchaus ans Herz legen, Hobby-Rennfahrer sollten ein paar Proberrunden drehen.

Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01

- + • enorme Weitsicht • riesige Areale
 - • teilweise karge Landschaften • fehlendes Fahrzeug-Setup

Tokyo Xtreme Racer ★★

160 km Straßennetz, mehr als 120 Fahrzeuge, 200 verschiedene Tuning-Teile und 400 wartende Kontrahenten garantieren ein dauerhaftes, wenn auch nicht besonders abwechslungsreiches, Racing-Vergnügen.

Spieler	1-2
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	08/01

- + • rasantes, innovatives Spielprinzip • großer Fuhrpark
 - • wenig Abwechslung • schlampige PAL-Anpassung

XG3: Extreme-G Racing ★★★★★

Stärken und Schwächen prägen den Gesamteindruck des Titels. Positiv ist die hohe Geschwindigkeit, die präzise Steuerung sowie die konstante Framerate. Ärgerlich hingegen ist die geringe Anzahl der Strecken.

Spieler	1
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	09/01

- + • hartnäckiger Gegner • herrliche Special-Effects
 - • zu wenig Strecken • altbackener Zwei-Spieler-Modus

18-Wheeler American Pro Truck ★★

Auf dem TÜV-Prüfstand muss man den SEGA-Lkws einen einwandfreien technischen Zustand attestieren. Grafik und Sound wurden tadellos umgesetzt. Bravo!

Spieler	1
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01

- + • richtiges Truck-Feeling • hoher Spaßfaktor
 - • geringer Umfang • keine Langzeitmotivation

Arctic Thunder ★

Was sich manche Entwickler nur denken? Dieses Spiel dürfte selbst fanatische Arcade-Freaks mit zu großem Geldbeutel vor Grauen das Blut in den Adern gefrieren lassen.

Spieler	1-2
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01

- + • passend zur Jahreszeit
 - • permanente Slowdowns • unübersichtliche Grafik

C.A.R.T. Fury Championship Racing ★

Pfeilschnelles Gameplay, viele Strecken, diverse Spielmodi und grooviger Sound. Eigentlich die richtige Mischung, um sich längerfristig zu amüsieren, oder? Im Falle von C.A.R.T. Fury leider ein Trugschluß!

Spieler	1-2
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	07/01

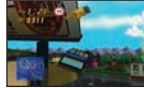
- + • hohe Spielgeschwindigkeit • viele Strecken
 - • anspruchslose Steuerung • lächerliche Soundkulisse

Rumble Racing ★★★★★

EA Sports bringt uns mit Rumble Racing eine schöne Abwechslung zu den ganzen festgefahrenen und trockenen Racing-Simulationen.

Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	05/01

- + • nahezu ruckelfreier Spielablauf • witziger Kommentar
 - • „lebloser“ Umgebung

Simpsons Road Rage ★★★★★

Simpsons Road Rage orientiert sich ganz klar an Segas Crazy Taxi. Im Gegensatz zum Original bietet die rasante Comic-Hatz allerdings etwas mehr Tiefgang. Ein Muss für Simpsons-Fans.

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01

- + • ganz Springfield vorhanden • rasantes Gameplay
 - • keine deutsche Sprachausgabe • instabile Framerate

Supercar Street Challenge ★

Supercar Street Challenge strahlt mit einer neuartigen Tuning-Option. Leider kann das eigentlich Gameplay nicht mit den anvisierten Innovationen gleichziehen.

Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01

- + • innovative Tuning-Option
 - • unrealistische Fahrphysik • grafisch nicht besonders toll

Top Gear: Dare Devil ★★

Trotz PS-starker Boliden kommt in Top Gear: Dare Devil kaum wirklicher Fahrspaß auf. Dies liegt vor allem an der lahmen Spielgeschwindigkeit und dem schwammigen Handling.

Spieler	1-2
Hersteller	Kemco
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	01/01

- + • großer Fuhrpark
 - • eintöniges Gameplay • schwammiges Handling

RC Revenge Pro ★

Schlechtes Rennspiel ohne großen Anspruch. Bei RC Revenge Pro fragt man sich, welche Daseinsberechtigung solch ein Spiel auf der PlayStation2 hat.

Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	01/01

- + • viele Boni
 - • unübersichtliches Leveldesign • unausgereifte KI

Star Wars Super Bombad Racing ★★

Mit Star Wars Super Bombad Racing erhalten Genre-Fans eine gerade mal durchschnittliche, zwar nett präsentierte, aber viel zu kurz geratene und technisch schwache Flitzerei rund ums Star-Wars-Universum.

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	07/01

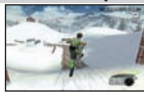
- + • spannende Multiplayer-Gefechte
 - • Slowdowns • schwammige Steuerung

The Flintstones in Viva Rock Vegas ★

Frechheit! In Japan lag das Spiel als Bonus dem Flintstones Film bei. In unseren Gefilden soll man für diesen Schund satte 120,-DM auf den Tisch legen. Finger weg!

Spieler	1-4
Hersteller	Swing! Entertainment
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	06/01

- + • original Flintstone-Charaktere
 - • lahmes Gameplay • öde Begleitmusik

Wacky Races: Fred Fiesling und Teufelszahn ★★★★★	
	Wacky Races: Fred Fiesling und Teufelszahn ist der mit Abstand beste Fun-Racer für PlayStation2. Genrefans können bedenkenlos zugreifen!
+ • langer Spielspaß • viele Strecken - • minimale Slowdowns	
MX Rider ★★★	
	MX Rider ist zwar keine Perle, jedoch sollten Motocross-Fans das Spiel durchaus einmal genauer unter die Lupe nehmen.
+ • keine Slowdowns • angepasstes Verhalten der Gegner - • durchschnittliche Grafik • unrealistische Fahrphysik	
MX 2002 featuring Ricky Carmichael ★	
	Enduro-Puristen, die den 13er Schraubenschlüssel neben dem Brotmesser liegen haben, werden mit diesem klinisch sauberen Arcade-Racer wenig Freude haben.
+ • teilweise real existierende Strecken - • unausgeglichene Steuerung • sterile Optik	
Ephemeral Fantasia ★★	
	Ephemeral Fantasia beweist ganz klar, dass eine gute Story noch lange kein gutes Spiel macht.
+ • gute Hintergrundstory • nette Spielidee - • unlogischer Ablauf • lange Ladezeiten	
Eternal Ring ★★	
	Eternal Ring ist nur RPG-Junkies ans Herz zu legen, die sich nicht von einer trägen Steuerung und dem alten Jäger und Sammler-Prinzip abschrecken lassen.
+ • nahezu ruckelfreie 3D-Welt • viele Zauberringe - • komplizierte Steuerung • keine Landkarte verfügbar	
Evergrace ★★	
	Solides Action-RPG, dass mit seinen eindrucksvollen Hintergründen, dem ungewöhnlichen Kampfsystem und der guten Lokalisierung jeden Spieler ein paar vergnügliche Stunden bereitet.
+ • realistischer Energieverbrauch der Charaktere - • Grafikfehler • Dudel-Sound • unausgereifte Kameraführung	
Orphen: Scion of Sorcery ★★★★★	
	Das durchschnittliche Action-RPG überzeugt durch eine gute Story sowie durch ein abwechslungsreiches Gameplay. Klassische Rätsel warten in Orphen: Scion of Sorcery ebenso auf euch wie knifflige Jump'n Run-Passagen.
+ • drei Handlungsstränge • kaum Ladezeiten - • kein deutsche Sprachausgabe • keine deutsche Untertitel	
All-Star Baseball 2002 ★★★★★	
	Auf Wiedersehen N64! Acclaim setzt die Erfolgsserie ihrer All-Star-Baseball Serie gekonnt auf der PlayStation2 fort.
+ • zahlreiche Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten - • schlechte Kameraführung • träge CPU-Feldspieler	
Knockout Kings 2001 ★★★★★	
	Trotz der Mängel bezüglich des Publikums und der geringen Dynamik der Akteure wartet Knockout Kings 2001 mit unzähligen Kleinigkeiten auf, die eine gute Sportsimulation einfach braucht.
+ • reichhaltiges Schlagrepertoire • dichte Atmosphäre - • steife Animationen • stummes 2D-Publikum	
NFL QB Club 2002 ★★	
	Die NFL-QB-Serie galt auf dem N64 als Football-Referenz. Leider machten die Entwickler den Fehler das altgediente Branding fast 1:1 auf die PlayStation2 umzusetzen.
+ • Quarterback-Challenge-Lizenz - • unübersichtliche Kameraführung • umständliche Menüführung	
Tiger Woods PGA Tour 2001 ★★★★★	
	Exquisites Golfspektakel, das in solch einer Qualität bis dato noch auf keiner Konsole zu sehen war.
+ • einfaches Handling • große Spieltiefe - • lange Ladezeiten	
Victorious Boxers: Ippo's Road to Glory ★★	
	Victorious Boxers: Ippo's Road to Glory ist eine Mischung aus EAs simulationslastigem KnockOut Kings 2001 und dem comichaften Ready 2 Rumble Boxing: Round 2.
+ • 40 Kontrahenten - • gewöhnungsbedürftige Steuerung	
World Snooker Championship 2001 ★	
	World Snooker Championship 2001 ist ein Randgruppentitel für eingefleischte Billard-Fans. Wer schon eine Snooker-Simulation sein Eigen nennt, kann getrost auf dieses Produkt verzichten.
+ • intuitive Steuerung • übersichtliche Kameraführung - • wenig Neuerungen • keine PS2-gerechte Technik	

FUN-RACER

MOTORRAD-RACER

ROLLENSPIELE

SPORTSPIELE

SPORTSPIELE

Moto GP

Moto GP ist ein durchweg gelungener Racer, mit dem erfahrene Genre-Hasen ihre helle Freude haben werden. Großes Manko ist der hohe Schwierigkeitsgrad und der geringe Umfang.



- realistisches Fahrverhalten • ansprechende Optik
- geringer Umfang • schmale PAL-Balken

Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	02/01
Rating	★★★★

Summoner

Abenteuersüchtige Spieler, die an komplexen Hintergrundgeschichten, exzellenter Grafik und vielen Nebenmissionen gefallen finden, können getrost zugreifen.



- riesige, detaillierte Städte • tiefgreifende Story
- lange Ladezeiten • sehr Text-lastig

Spieler	1
Hersteller	THQ
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	05/01
Rating	★★★

Madden NFL 2002

Egal ob Football-Rookie oder Vollblutprofi, mit Madden NFL 2002 kommt jeder auf seine Kosten. Also schon mal den Helm zurecht rücken und den nächsten Verkäufer tackeln!



- realistische Animationen • Franchise-Modus
- Kommentar nicht immer passend

Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	10/01
Rating	★★★★

NBA Street

NBA Street setzt im Arcade-Basketball neue Maßstäbe: perfektes Gameplay vereint mit brillanter Grafik. Genrefans können getrost zugreifen.



- + • exzellente Ballphysik • flüssiges Gameplay
- • begrenzter Wortschatz des Kommentators

Hersteller	Electronic Arts
Spieler	1-2
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	07/01
Rating	★★★★

NHL 2002

Mit NHL 2002 werden digitale Eishockeyträume Realität. Die Begegnungen können an Schnelligkeit, Härte und Dynamik kaum noch überboten werden. Genau so muss Eishockey sein!



- + • keine Slowdowns • hohe Spielgeschwindigkeit
- • lange Ladezeiten

Hersteller	Electronic Arts
Spieler	1-8
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	10/01
Rating	★★★★

TIF: This is Football 2002

Seid ihr von ISS gefrustet oder langweilt euch FIFA bereits nach der ersten Halbzeit? Dann bietet TIF 2002 die perfekte Alternative!



- + • ausgefeiltes Gameplay • viele Spielmodi- und Teams
- • Schwächen in der Defensive • lange Ladezeiten

Hersteller	SCEE
Spieler	1-8
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	10/01
Rating	★★★★

BASKETBALL

EISHOCKEY

FUßBALL

STRATEGIE

WIRTSCHAFTS-SIMULATION

WWF SmackDown! Just Bring it

★★★★



WWF SmackDown! Just Bring it ist nicht der heißersehnte Wrestling-Überkracher. Die vielen technischen Mankos lassen das Spiel zu einem durchschnittlichen Prügler verkommen.

Spieler	1-4
Hersteller	THQ
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01

- + • sehr viel Modi • Action auch außerhalb des Rings
- • ungenaue Kollisionsabfrage • hoher Schwierigkeitsgrad

NBA Hoopz

★★



Die simple Steuerung sowie das flüssige Gameplay können nicht über die technischen Mängel von NBA Hoopz hinwegtäuschen. Kantige Polygonmodelle haben auf der PS2 nichts mehr zu suchen.

Spieler	1-6
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	04/01

- + • eingängige Steuerung • flüssiges Gameplay
- • unsinniger Spielmodus • schlechte Charakterdarstellung

NBA Live 2001

★★★★



Mit NBA Live 2001 kann Electronic Arts nicht an der Erfolgsstory ihres NBA Live-Brandings anknüpfen. Von einem Basketballspiel für PS2 hätte man durchaus mehr erwarten können.

Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	03/01

- + • stimmige Stadionatmosphäre • Michael Jordan-Lizenz
- • nervige Ladezeiten • abgehackte Animationen

NBA Live 2002

★★★★



Sollte noch kein Basketball-Titel die eigenen Regale schmücken, kann man durchaus zugreifen. Ansonsten ist man mit NBA Street besser bedient.

Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	12/01

- + • neuer Franchise-Modus
- • keine technischen Verbesserungen zum Vorgänger

ESPN National Hockey Night

★



ESPN National Hockey Night ist zwar schnell und vor allem auch stabil, jedoch mangelt es dem Spiel dafür an anderer Stelle um so mehr. Dumme Mitspieler und das träge Handling machen jedem Anflug von Spielspaß den Garaus.

Spieler	1-2
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	06/01

- + • dichte Stadionatmosphäre • hohe Spielgeschwindigkeit
- • trüges Handling • starkes Grafikflimmern

NHL Hitz 2002

★★★★



Mit NHL 2002 von EA kann das Spiel nicht mithalten. Für Action-Fans und Genre-Einsteiger stellt es jedoch ein Alternative zu der komplexen Sportsimulation dar.

Spieler	1-6
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01

- + • viele Boni • offizielle NHL-Lizenz
- • unausgewogene Gegner-KI • kaum spielerischer Tiefgang

FIFA 2002

★★★★★



EA große Stärke ist die FIFA-Lizenz. Des Weiteren löst der grafische Feinschliff wie auch die Überarbeitung des Pass- und Schusssystems La-Ola-Wellen auf den PS2-Rängen aus.

Spieler	1-8
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01

- + • verbessertes Gameplay • fulminante Grafik
- • wenig Einstellungsmöglichkeiten • KI mit kleinen Denkfehlern

Pro Evolution Soccer

★★★★★



Pro Evolution Soccer ist kein einfaches Spiel. Wie im richtigen Fußballleben bedarf es einer Menge Übung, um als Sieger vom Platz zu gehen.

Spieler	1-8
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	11/01

- + • hoher Realismusgrad • packendes Spielprinzip
- • wenig Mannschaften • sterile Präsentation

UEFA Challenge

★



Nicht mit uns, Freunde der Sonne! Lasst euch von Stefan Effenberg auf der Verpackung nicht blenden. UEFA Challenge für PS2 ist wie Flasche leer!

Spieler	1-4
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	08/01

- + • 125 Club- und Nationalmannschaften • 40 Arenen
- • unrealistisches Ballverhalten • grausame Soundkulisse

Age of Empires II: The Age of Kings

★★★★



Age of Empires II: The Age of Kings macht auf der PS2 soviel Spaß wie auf dem PC. Grundvoraussetzung dafür ist allerdings, dass man eine USB-Maus sowie ein-Keyboard zur Hand hat!

Spieler	1-2
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	10/01

- + • USB-Maus und Keyboard-Support
- • nur Konsolen können miteinander verlinkt werden

Heroes of Might and Magic

★★



Nur erfahrene Abenteurer und Strategen werden Heroes of Might and Magic etwas abgewinnen können. Für diese besteht allerdings Suchtgefahr!

Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	05/01

- + • einfaches Handling
- • durchschnittliche Grafik • hoher Schwierigkeitsgrad

Ring of Red

★★★★



Ring of Red erinnert etwas an die Front-Mission-Titel von Squaresoft. Trotzdem wartet das Spiel mit sehr vielen Neuerungen auf.

Spieler	1
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	06/01

- + • innovatives Kampfsystem • ansprechend inszeniert
- • nicht vollständig lokalisiert

Theme Park World

★★★★★



Der Unterschied zwischen der PSone- und PS2-Version liegt in erster Linie im grafischen Bereich. Angehende Manager kommen dennoch nicht um diese gelungene Wirtschaftssimulation herum.

Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	01/01

- + • durchdachtes Spielprinzip • intuitive Steuerung
- • vereinfachtes Gameplay • keine Zoomfunktion

Army Men: Lock'n Load



Grob pixelige Soldaten wackeln über Pop-Up Landschaften und von der ach so gelobten Plasto-Sheen-Engine ist meilenweit nichts zu sehen. So gut die Vorgänger waren, so schlecht ist Army Men: Lock'n Load!

Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	04/01

+ • die Vorgänger

- • grobpixelige Grafik • Pop-Ups

Army Men Omega Soldier



Army Men in Reinform: Vorgegebene Wege, langweilige Szenarien, pixelige Grafik, nervtötender Sound und unübersichtliche Kameraperspektiven.

Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	05/01

+ • nichts

- • alles

Captain Buzz Lightyear Of Star Command



Nach seinem Leinwunderfolg macht Buzz Lightyear auch auf der PSone jagt auf intergalaktische Verbrecher. Ähnlich wie die gleichnamige Fernsehserie, ist das Spiel für jüngere Zocker ausgelegt.

Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Preis	ca. 79,- DM
Ausgabe	03/01

+ • großes Waffenarsenal

- • anspruchsloses Gameplay • wenig Abwechslung

Duke Nukem: Land of the Babes



Duke Nukems jüngstes Abenteuer ist technisch vollkommen veraltet und spielerisch schon fast eine Zumutung. Nur für Masochisten!

Spieler	1-2
Hersteller	Take 2 Interactive
Preis	ca. 59,- DM
Ausgabe	04/01

+ • flotte Sprüche

- • ungenaue Steuerung • Grafikfehler

Panzer Front



Ob es stürmt oder schneit! Für Jedermann ist Panzer Front gewiss nichts. Nur Spieler, die einen Faible für Militaria haben, werden an dem Titel Gefallen finden.

Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	04/01

+ • authentisches Handling

- • grobpixelige Grafik • eintöniger Soundtrack

Submarine Commander



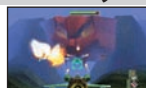
Keine Grafik, keine Abwechslung, kein Sound, kein Spielspaß. Das ist alles, was euch bei Submarine Commander erwartet!

Spieler	1-2
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. 79,- DM
Ausgabe	05/01

+ • nichts

- • alles

WDL WarJetz



3DO: Masse statt Klasse. WDL WarJetz ist eine Zumutung, und zwar in allen Belangen. Bloß nicht kaufen!

Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 49,- DM
Ausgabe	04/01

+ • nichts

- • alles

Action Man Destruction X



Action Man Destruction X ist zwar auf eine jüngeres Klientel zugeschnitten, trotzdem hätten sich die Entwickler in Sachen technischer Umsetzung und Anspruch etwas mehr Mühe geben können.

Spieler	1-2
Hersteller	3DO Europe
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	01/01

+ • 36 Missionen

- • unterdurchschnittliche Technik

Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt



In Sonys kindgerechter Mixtur aus Action-Adventure und Jump'n Run wechseln sich simpel gestrickte Rätsleinlagen und Sprungpassagen ab. Mini-Games lockern zudem das Spielgeschehen auf.

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. 59,- DM
Ausgabe	10/01

+ • abwechslungsreiches Spielgeschehen • großer Umfang

- • etwas unpräzise Steuerung • niedriger Schwierigkeitsgrad

Blade



Starke Lizenzen sind kein Garant für ein gutes Spiel, ganz im Gegenteil. Blade bildet da keine leider Ausnahme.

Spieler	1
Hersteller	Activision
Preis	ca. 79,- DM
Ausgabe	01/01

+ • original Filmlizenz

- • flache Story • unpräzise Steuerung

Der Grinch



Der ausgewogener Mix aus Slapstick, Rätseln und Hollywood-Entertainment sorgt für Langzeitmotivation. Jedoch erst auf den zweiten Blick, grafisch hat Der Grinch nämlich nicht allzu viel zu bieten.

Spieler	1
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 79,- DM
Ausgabe	04/00

+ • urkomisches Gamedesign • sinnvolle Rätsелеlemente

- • kleine PAL-Balken • grafische Defizite

Evil Dead: Hail to the King



Ein weiteres Musterbeispiel für eine schlechte Filmumsetzung. Weder der rabenschwarze Humor noch die vielen Schockmomente des Originals kommen im Spiel richtig zur Geltung.

Spieler	1
Hersteller	THQ
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	02/01

+ • orchesterlicher Soundtrack • Originalstimme von Bruce Campbell • primitives Kampfsystem • grauenvolle Soundeffekte

Fear Effect 2: Retro Helix



In noch keinem Spiel wurden die weiblichen Reize der Protagonisten so ins Rampenlicht gerückt. Bei solchen wohlgeformten Argumenten kann man auch über die teilweise unlogischen Rätsel hinwegsehen.

Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Ausgabe	03/01

+ • gute Hintergrundstory • umfangreiche Rätsel

- • pixelige Umgebungsgrafik • Rätsel manchmal unlogisch

007: Die Welt ist nicht genug

007: Die Welt ist nicht genug bietet angehenden Agenten ein Action-Komplettpaket, allerdings mit einigen Schönheitsfehlern. Für einen waschechten Bond ist das Gameplay zu simpel ausgefallen.



+ • einfaches Handling • superbe Grafik

- • zu kurze Spieldauer • lineares Leveldesign

Hersteller	Electronic Arts
Spieler	1
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	01/01

Rating

★★★★

Alone in the Dark: The New Nightmare

Alone in the Dark: The New Nightmare hat einfach alles: Atmosphäre, Abwechslung, Herausforderungen, eine grandiose Story, und das alles ohne nennenswerte Mankos. Ein PSone-Erlebnis für die Sinne!



+ • angsteinflößende Atmosphäre • technisch perfekt

- • enttäuschendes Ending

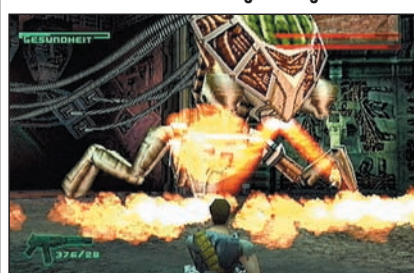
Hersteller	Infogrames
Spieler	1
Preis	ca. 99,- DM
Ausgabe	06/01

Rating

★★★★★

C-12: Final Resistance

C-12: Final Resistance ist technisch sehr gute in Szene gesetzt und bietet darüber hinaus eine fesselnde Story. Leider wird der Spielspaß durch die unausgereifte KI und die schlechte Kameraführung etwas getrübt.



+ • technisch ansprechend inszeniert • spannende Story

- • zu linearer Spielbau • unausgereifte KI

Hersteller	SCEE
Spieler	1
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	04/01

Rating

★★★

ACTION

ACTION

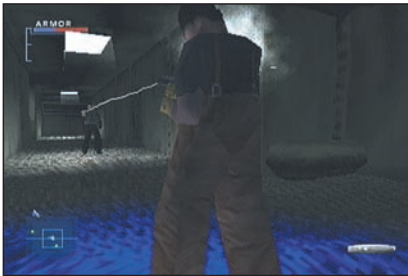
ACTION

ACTION-ADVENTURE

ACTION-ADVENTURE

Syphon Filter 3

Das Syphon-Filter-Grundrezept geht noch immer auf: Geballte Action mit dem nötigen Anspruch und garantierter Abwechslung. Dank dieser Formel weiß Gabe Logan noch immer zu begeistern.



- + • sehr viel Action und Abwechslung
- • keine dt. Sprachausgabe und Bildschirmtex

Hersteller	SCEE
Spieler	1-2
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	12/01
Rating	★★★★

X-Men: Mutant Academy 2

Paradox Development bringt mit X-Men: Mutant Academy 2 eine überarbeitete Version des Vorgängers. Sollte man diesen bereits sein Eigen nennen, kann man auf den Kauf des Titels verzichten.



- + • viel Bonusmaterial • optisch ansprechend
- • wenig Neuerung im Vergleich zum Vorgänger

Hersteller	Activision
Spieler	1-2
Preis	ca. 59,- DM
Ausgabe	10/01
Rating	★★★

Sheep Dog'n'Wolf

Sheep Dog'n'Wolf ist kein gewöhnliches Spiel. Denn es bricht mit der gängigen PSOne-Norm und bietet statt langweiligem Einheitsbrei Abwechslung, Anspruch und eine ganze Menge Innovationen.



- + • innovative Spielidee • sehr abwechslungsreich
- • manchmal etwas frustrierend

Hersteller	Infogrames
Spieler	1
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	09/01
Rating	★★★★

ACTION-ADVENTURE

ACTION-ADVENTURE

BEAT'EM UP

DENKSPIEL

Lego Insel 2: Der Steinbrecher kehrt zurück



Der Titel verrät alles! Lego Insel 2: Der Steinbrecher kehrt zurück ist speziell auf junge PSOne-Jünger zugeschnitten. Ältere Semester werden am mangelndem Tiefgang keinen Gefallen finden.

Spieler	1
Hersteller	LEGO Media International
Preis	ca. 80,- DM
Ausgabe	04/01

- + • Mini-Games
- • schlechte Kameraführung • ödes Gameplay

Roswell Conspiracies



Selbst Hardcore-Fans der unterdurchschnittlichen Fernsehserie dürften angesichts dieses digitalen Debakels die Hände über dem Kopf zusammenschlagen.

Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	08/01

- + • akzeptable Soundeffekte • deutsche Synchronstimmen
- • grausame Grafik • zu niedriger Schwierigkeitsgrad

Spider-Man 2: Enter Electro



Ausgesponnen! Wirkliche Neuerungen bietet Spider-Man 2: Enter Electro im direkten Vergleich mit seinem Vorgänger nicht.

Spieler	1
Hersteller	Activision
Preis	ca. 79,- DM
Ausgabe	10/01

- + • atmosphärisches Comicambiente • viele versteckte Extras
- • schlechte Kameraführung • hakelige Steuerung

The Mummy



Schlechter Tomb-Raider-Abklatsch, bei dem die teure Filmlicenz buchstäblich in den Sand gesetzt wurde.

Spieler	1
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 79,- DM
Ausgabe	01/01

- + • Original Filmlicenz
- • unausgeglichenes Gameplay • fehlende KI

Tim & Struppi auf Abenteuerreisen



Trotz Abwechslung mag der Funke bei Tim & Struppi auf Abenteuerreisen nicht so recht überspringen. Vor allem die Slowdowns und schlecht erkennbaren Hindernisse und Objekte tragen einen großen Teil dazu bei.

Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	09/01

- + • für Tim-&-Struppi-Fans • abwechslungsreich
- • stetige Slowdowns • unübersichtliche Grafik

VIP



Im Gegensatz zu den Hauptdarstellerinnen ist das Gameplay enorm platt. Viel weniger Interaktion in einem Videospiel geht fast gar nicht mehr.

Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. 69,- DM
Ausgabe	12/01

- + • Pam
- • ...der ganze klägliche Rest

Fatal Fury: Wild Ambition



Mit Fatal Fury: Wild Ambition wagt sich 2D-Beat'em-Up-Spezialist in 3D-Gefilde vor. Ein Experiment, dass kläglich daneben ging.

Spieler	1-2
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	04/01

- + • einfacher Einstieg • simples Handling
- • technisch unterstes Niveau

Samurai Showdown: Warriors Rage



Kurz nach Fatal Fury: Wild Ambition veröffentlichte SNK mit Samurai Showdown: Warriors Rage einen weiteren 3D-Prügler. Aus Fehlern sollte man eigentlich lernen.

Spieler	1-2
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. 119,- DM
Ausgabe	05/01

- + • interessante Spielmodi
- • trüges Handling • ständige Kampfunterbrechungen

Ultimate Fighting Championship



Das durchdachte Kampfsystem würde theoretisch sehr viel Abwechslung bieten. Die träge Steuerung und ungenaue Kollisionsabfrage machen dem ganzen jedoch einen gewaltigen Strich durch die Rechnung.

Spieler	1-2
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. 59,- DM
Ausgabe	02/01

- + • vielschichtiges Kampfsystem
- • träge Steuerung • häufige Ladezeiten

KISS Pinball



Das hat die wohl bekannteste Rockband der Welt wirklich nicht verdient. KISS Pinball ist die reinste Geldverschwendung.

Spieler	1-4
Hersteller	Take 2 Interactive
Preis	ca. 29,- DM
Ausgabe	06/01

- + • KISS-Lizenz
- • niedrige Auflösung • fehlende KISS-Songs

Pipemania 3D



Pipemania 3D ist nichts weiter als ein Polygon-Aufguss des klassischen Puzzlespiels. Nur wahre Knobelfreaks können sich mit dem angestaubten Spielprinzip anfreunden.

Spieler	1
Hersteller	Empire Interactive
Preis	ca. 29,- DM
Ausgabe	04/01

- + • 50 Level
- • altbackenes Spielprinzip • schlichte Grafik

Sheep



Trotz der putzigen Aufmachung ist Sheep kein Spiel für Kinder. Aufgrund des anspruchsvollen Gameplays und der ungenauen Steuerung sollten sich nur Profis an den Titel wagen!

Spieler	1
Hersteller	Empire Interactive
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	01/01

- + • innovative Spielidee • abwechslungsreiche Level
- • hoher Schwierigkeitsgrad • unausgewogene Steuerung

The Mission



Mit der Umsetzung des berühmten Nike-Werbespots verdiente sich Havas Interactive alles andere als Lorbeeren. Für solch einen anspruchslosen Titel stolze 69,-DM berappen zu müssen, kommt einem Diebstahl gleich.

Spieler	1-2
Hersteller	Havas Interactive
Preis	ca. 69,- DM
Ausgabe	02/01

- + • rein gar nichts!
- • unpräzise Steuerung • ödes Gameplay

Wer wird Millionär ★		
	Ratefieber hin, Quizshow-Terror her, Wer wird Millionär für PSone kann, nicht zuletzt wegen des langweiligen Quizmasters, dem Hype nur bedingt gerecht werden.	Spieler 1-4 Hersteller Eidos Interactive Preis ca. 69,- DM Ausgabe 02/01
+ • großer Mehrspieler-Spaß - • fehlendes TV-Ambiente • nur 1080 Fragen		
Worms World Party ★★★		
	Die kriegerischen Würmer sind zurück! Wer Worms Armageddon bereits im Regal stehen hat, kann, trotz einiger neuer Features, auf Worms World Party getrost verzichten.	Spieler 1-4 Hersteller Ubi Soft Preis ca. 69,- DM Ausgabe 12/01
+ • bewährtes Gameplay • sich anpassender Schwierigkeitsgrad - • altbackene Grafik • wenig Innovationen		
Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix ★★★		
	Bis auf einige zusätzliche Level, neue Aufgaben und einen erweiterten Soundtrack unterscheidet sich Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix nicht vom ersten Teil.	Spieler 1-2 Hersteller Acclaim Preis ca. 59,- DM Ausgabe 06/01
+ • stimmiger Soundtrack • umfangreiches Trickrepertoire - • technisch unzureichend • merkwürdige Bike-Physik		
Freestyle Scooter ★★		
	Man nehme den City-Roller-Trend, würde das Ganze mit einer Prise Tony Hawk und Matt Hoffman und schon hat man Freestyle Scooter. Ganz unterhaltsam, mehr aber auch nicht!	Spieler 1-2 Hersteller Ubi Soft Preis ca. 59,- DM Ausgabe 04/01
+ • gutes Handling - • keine Innovationen • Fun-Sport-Abklatsch		
Mat Hoffman's Pro BMX ★★★		
	Wer glaubt, dass Mat Hoffman's Pro BMX mit Genre-Größe Tony Hawk mithalten kann, der täuscht sich. Fun-Sport-Fanatiker dürfen ruhig zugreifen, anspruchsvolleren Zockern sei ausgiebiges Probespielen angeraten.	Spieler 1-2 Hersteller Activision Preis ca. 8,- DM Ausgabe 06/01
+ • Create-a-Park-Modus • Echte Profi-Biker - • gnadenlos unrealistisch • schwache Soundeffekte		
MTV Sports T.J. Lavin's Ultimate BMX ★		
	Die Entwickler von Blue Shift haben es nicht im Geringsten geschafft, die komplexe Physik eines BMX-Rades samt Fahrer gekonnt einzufangen und virtuell umzusetzen.	Spieler 1-2 Hersteller THQ Preis ca. 89,- DM Ausgabe 05/01
+ • stimmiger Soundtrack - • niedrige Framrate • hektische Kameraführung		
Tony Hawk's Pro Skater 3 ★★★		
	Eigentlich sollten Spiele besser und nicht schlechter werden, oder? THPS 3 zeigt, dass diese Annahme leider nicht immer zutrifft. Wer den zweiten Teil sein Eigen nennt, kann auf THPS 3 verzichten.	Spieler 1-2 Hersteller Activision Preis ca. 89,- DM Ausgabe 12/01
+ • guter Soundtrack • erweitertes Tricksystem - • sichtbarer Grafikaufbau • oft schlechte Kameraführung		
102 Dalmatiner ★★		
	Kindgerecht und abwechslungsreich: 102 Dalmatiner zeigt, dass Filmumsetzungen nicht immer ein Garant für schlechte Spiele sein müssen.	Spieler 1 Hersteller Eidos Interactive Preis ca. 89,- DM Ausgabe 03/01
+ • sehr abwechslungsreich • 20 Level - • zu niedriger Schwierigkeitsgrad		
Castlevania Chronicles ★		
	Castlevania Chronicles ist ein Jump'n Run-Abenteuer in Reinkultur: striktes 2D-Gehopse ohne knifflige Rätsel oder schier unbezwingbare Monster. Nur für Fans!	Spieler 1 Hersteller Konami of Europe Preis ca. 59,- DM Ausgabe 11/01
+ • Kultspiel in neuem Gewand • Klassisches Jump'n Run - • nostalgische Grafik • nerviger Sound		
König der Löwen: Simbas großes Abenteuer ★		
	Das einfache Spielprinzip zielt vor allem auf jüngere PSone-Besitzer ab. Wer also keine Lust darauf hat, Insekten anzubrüllen oder Buchstaben aufzusammeln kann sich das Geld sparen.	Spieler 1 Hersteller Activision Preis ca. 89,- DM Ausgabe 03/01
+ • original Zeichentricksequenzen - • simples Spielprinzip • zu wenig Abwechslung		
Mega Man X5 ★		
	Nach vier Jahren Pause hat sich nichts geändert. Alles ist beim Alten geblieben: Grafik, Sound und Gameplay. Trotz des günstigen Anschaffungspreises sollte man sich den Kauf zweimal überlegen.	Spieler 1 Hersteller Electronic Arts Preis ca. 49,- DM Ausgabe 08/01
+ • für Mega-Man-Fans - • keine Innovationen • altbackenes Gameplay		
Mort the Chicken ★		
	Mort the Chicken hätte durchaus das Zeug zu einem Jump'n-Run-Star. Fehlende Abwechslung und die unterdurchschnittliche Präsentation verweisen den Hühnerhüschler auf einen der hinteren Plätze.	Spieler 1 Hersteller Ubi Soft Preis ca. 59,- DM Ausgabe 02/01
+ • lustige Zwischensequenzen - • grobschlüchtige Grafik • langweiliges Leveldesign		
Point Blank 3 ★★★		
	Dr. Dan und Dr. Don kehren mit ihrer nunmehr dritten Lightgun-Ballerei zurück und sorgen dank unzähliger neuer Mini-Spielen wieder für unterhaltsame Shoot-Outs vor dem heimischen Bildschirm.	Spieler 1-8 Hersteller SCEE Preis ca. 89,- DM Ausgabe 03/01
+ • viele Spielmodi • zahlreiche Mini-Games - • unterdurchschnittliche Grafik		

DEKSPIEL

FUN-SPORT

FUN-SPORT

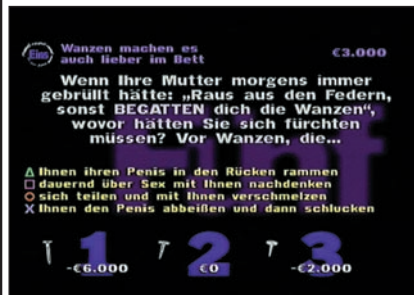
JUMP'N RUN

JUMP'N RUN

LIGHTGUN SHOOTER

You don't know Jack

Insgesamt 500 leichte und schwere Aufgabenstellungen warten auf Quizversessene und jene, die es werden wollen. Ein höllischer Spaß!



+ • anspruchsvolle Fragen • bitterböser Moderator

- • nur 500 Fragen

Hersteller	Take 2 Interactive
Spieler	1-3
Preis	ca. 69,- DM
Ausgabe	04/01
Rating	★★★★

Ein Königreich für ein Lama

Es gibt auch gute Filmumsetzungen. Ein Königreich für ein Lama ist ein Disney-Spiel, dass weder zu langweilig noch zu leicht ist. Genre- und Lamafans sollten zugreifen.



+ • abwechslungsreiches Spielprinzip

- • englischsprachige Zwischensequenzen

Hersteller	SCEE
Spieler	1
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	03/01
Rating	★★★

Time Crisis: Project Titan

Das exklusive PSone-Projekt hat zwar nicht viel neues zu bieten, wird aber bei GunCon-Besitzern mit Sicherheit trotzdem für überstrapazierte Zeigefinger sorgen.



+ • actiongeladenes Spielprinzip • zwei Schwierigkeitsgrade

- • technisch kaum verbesserter Nachfolger

Hersteller	SCEE
Spieler	1
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	04/01
Rating	★★★

Formel Eins 2001

Im Vergleich zur völlig auf Realismus getrimmten PS2-Version ist das PSone-Pendant von Formel Eins 2001 eher Arcade-orientierten Rennspiel-Fans ans Herz zu legen.



- + • unterhaltsamer Arcade-Modus • hohes Spieltempo
- • wenige Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger

Hersteller	SCEE
Spieler	1-2
Preis	ca. 99,- DM
Ausgabe	05/01
Rating	★★★★

World's Scariest Police Chases

World's Scariest Police Chases bringt frischen Wind ins Rennspiel-Genre. Pflichtbewusste Joypad-Cops, die sich von der Härte mancher Einsätze nicht abschrecken lassen, dürfen getrost zugreifen.



- + • innovatives Spielprinzip • 2-Spieler-Kooperativ-Modus
- • geringer Umfang • nicht lokalisiert

Hersteller	Activision
Spieler	1-2
Preis	ca. 59,- DM
Ausgabe	07/01
Rating	★★★

Final Fantasy IX

Nach dem etwas verkorksten achten Teil, kehrt Square mit Final Fantasy IX wieder zu ihren Wurzeln zurück. Ein absolutes Muss für jeden Rollenspiel-Fan!



- + • imposante Grafik • riesige, ausgefeilte Spielwelt
- • zu viele Zufallskämpfe • eintönige Kampfmusik

Hersteller	Square
Spieler	1
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	01/01
Rating	★★★★★

RENNSPIELE

Aqua GT



Wer Hydro Thunder etwas abgewinnen konnte, wird sich auch mit Aqua GT anfreunden können.

Spieler	1-2
Hersteller	Take 2 Interactive
Preis	ca. 29,- DM
Ausgabe	04/01

- + • 20 wählbare Wasserfahrzeuge
- • schlechte Grafik • Slowdowns

Ford Racing



Ford – die tun was? Wohl kaum! Ford Racing kommt ein paar Jahre zu spät um sich gegen Genre-Kollegen behaupten zu können.

Spieler	1-2
Hersteller	Empire Interactive
Preis	ca. 59,- DM
Ausgabe	04/01

- + • Ford Lizenz
- • pixelige Grafik • ungenaue Steuerung

The Italian Job



The Italian Job sprüht zwar förmlich über vor Charme und guten Ideen, krankt aber letztendlich an der mäßigen technischen Umsetzung.

Spieler	1-8
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	09/01

- + • abwechslungsreiche Missionen • zahlreiche Mini-Games
- • träge Spielgeschwindigkeit • nur eine Perspektive

Vanishing Point



Vanishing Point war eines der letzten großen Hoffnungen für die gute alte PSone. Allerdings entpuppte sich das im Vorfeld hoch angepreisene Spiel als herbe Enttäuschung.

Spieler	1-8
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	03/01

- + • großer Fuhrpark
- • katastrophale Fahrphysik • grobpixelige Grafik

In einem Land vor unserer Zeit



Jeder, der das sechste Lebensjahr vollendet hat, sollte einen weiten Bogen um das spärlich inszenierte Dinosaurier-Rennen machen.

Spieler	1-2
Hersteller	THQ
Preis	ca. 59,- DM
Ausgabe	06/01

- + • Disney Lizenz
- • minimalistisches Spielprinzip • simple grafische Darstellung

Toy Story Racer



Das gelungene Fahrverhalten, der angemessene Schwierigkeitsgrad sowie die vielen verschiedenen Missionen sorgen für kurzweilige Stunden, wenn gleich es dem Gameplay auf Dauer etwas an Abwechslung fehlt.

Spieler	1
Hersteller	Activision
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	03/01

- + • gelungenes Fahrverhalten • unzählige Level
- • auf Dauer etwas eintönig • nervige Hintergrundmusik

Woody Woodpecker Racing



Fun-Racer sollten eine tolle Grafik aufweisen, Jung und Alt gleichermaßen Spaß bereiten und möglichst abwechslungsreich sein. Leider wird Woody Woodpecker Racing diese Ansprüchen nicht einmal ansatzweise gerecht.

Spieler	1-2
Hersteller	Konami of Europe
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	02/01

- + • Cartoon-Lizenz
- • fehlende Innovationen • zu hoher Schwierigkeitsgrad

Castrol Honda VTR



Pixelige Landschaften, lahmes Gameplay, einschläfernder Soundtrack – an Castrol Honda VTR hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert.

Spieler	1-2
Hersteller	Midas Interactive
Preis	ca. 29,- DM
Ausgabe	04/01

- + • realistische Fahrphysik
- • nur ein Motorrad wählbar • lahmes Gameplay

Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael



Im direkten Vergleich mit dem Vorgänger schneidet das Motocross-Spiel nicht so gut ab. Vor allem das unrealistische Fahrverhalten verdirbt jedem Enduristen den Spielspaß ungemein.

Spieler	1
Hersteller	THQ
Preis	ca. 79,- DM
Ausgabe	03/01

- + • stabile Framrate • viele Fahrer und Strecken
- • unrealistisches Gameplay

Ducati World

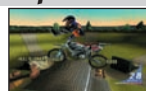


Das Gran Turismo unter den Motorrad-Rennspielen. Einzige wirkliche Mankos ist die übersensible Steuerung und die nervenden Slowdowns.

Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	02/01

- + • Ducati-Lizenz • große Auswahl an Motorrädern
- • Slowdowns • übersensible Steuerung

Supercross

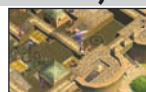


EA macht einen Schritt noch vorn und präsentiert mit Supercross ein arcadeartiges Motocross-Rennspiel, dass sich in Sachen Qualität, Umfang und Präsentation ganz klar vom Vorgänger abhebt.

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	03/01

- + • ansprechende Optik • großes Stunt-Repertoire
- • leicht instabile Framerate

Breath of Fire IV



Breath of Fire IV ist ein solides und spannendes Rollenspiel, das mit mehr als 40 Stunden Spielspaß aufwartet. Trotz fehlender Reder-Sequenzen und technischem Mittelmaß vermag das Spiel für lange Zeit zu begeistern.

Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	08/01

- + • ansprechende Story • ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- • langweiliger Soundtrack • altbackene Grafik

Darkstone



Die Ähnlichkeit zu Blizzard's Diablo ist unverkennbar. Genre-Fans werden das düstere Flair zwar vermissen, einen Blick kann man jedoch trotzdem riskieren.

Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. 89,- DM
Ausgabe	03/01

- + • schneller Einstieg ins Spiel • komplette 3D-Welt
- • zu häufige und zu lange Ladezeiten

FUN-RACER

MOTORRAD

ROLLENSPIELE

Legend of Dagoon



Sonys hausinternes Rollenspiel überrascht durch beeindruckende 3D-Landschaften, schöne Rendersequenzen und ein innovatives Kampfsystem. RPG-Fans kommen voll auf ihre Kosten!

Spieler 1
Hersteller SCE
Preis ca. 89,- DM
Ausgabe 03/01

- ⊕ • Text und Sprachausgabe komplett in deutsch ⊖ • demotivierender Sound • zu wenig Speicherpunkte

Mega Man Legends 2



Capcom hat es sich einfach gemacht. Nur noch PS2-Titel werden, wenn überhaupt, lokalisiert. Mega Man Legends wurde stattdessen stiefmütterlich behandelt.

Spieler 1
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. 49,- DM
Ausgabe 08/01

- ⊕ • für Mega-Man-Fans ⊖ • pixelige Grafik • auf Dauer Langweilig

Technomage



Alte RPG-Hasen werden mit Technomage kaum gefordert sein. Square-Über-sättigte und Hobby-Abenteurer hingegen dürfen durchaus einen Blick ris-kieren.

Spieler 1
Hersteller Infogrames
Preis ca. 89,- DM
Ausgabe 03/01

- ⊕ • ansprechende Story • Questlog ⊖ • Clipping-Fehler • niedrige Framerate

Warriors of Might and Magic



Bei allen dunklen Göttern! In Warriors of Might and Magic habt ihr vor allem mit der schlechten Grafik, trägen Steuerung, und dem anspruchslosen Game-play zu kämpfen.

Spieler 1
Hersteller Infogrames
Preis ca. 89,- DM
Ausgabe 03/01

- ⊕ • 20 Level ⊖ • pixelige Grafik • träge Steuerung

K-1 Grand Prix



In K-1-Grand Prix kämpft man nicht nur gegen einen der 32 Kampfsportler, sondern auch gegen die träge und ungenaue Steuerung. Finger weg oder Finger ab!

Spieler 1-2
Hersteller EON Digital Ent.
Preis ca. 59,- DM
Ausgabe 04/01

- ⊕ • 32 Charaktere • viele Spielmodi ⊖ • träge Steuerung • triste Grafik

NBA Hoopz



„He's on fire!“ Wer bereits einen der Vorgänger sein Eigen nennt, kann getrost auf NBA Hoopz für PSone verzichten.

Spieler 1-2
Hersteller Konami of Europe
Preis ca. 79,- DM
Ausgabe 05/01

- ⊕ • gute Stadionatmosphäre ⊖ • extrem leichter Schwierigkeitsgrad

Simpsons Wrestling



Trotz des flotten Spielablaufes und der simpel gehaltenen Steuerung eignet sich Simpsons Wrestling im Großen und Ganzen nur als Party-Vergnügen im Zweispieler-Modus.

Spieler 1-2
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. 49,- DM
Ausgabe 04/01

- ⊕ • typischer Simpson-Humor ⊖ • typischer Simpson-Humor • keine deutsche Sprachausgabe

David Beckham Fußball



Football is coming home! Nach dem FIFA-2002-Debakel für PSone ist David Beckham Fußball eine mehr als willkommene Alternative.

Spieler 1-2
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. 59,- DM
Ausgabe 12/01

- ⊕ • hohe Torwart-KI • atmosphärisches Stadionambiente ⊖ • klotzige Feldspieler

European Super League



Nach Viva Football das nächste Eigentor für Virgin Interactive. Da Fußball-spiele wie TIF oder ISS mindestens zwei Ligen höher spielen, ist von Euro-pean Super League eher abzuraten.

Spieler 1-4
Hersteller Virgin Interactive
Preis ca. 69,- DM
Ausgabe 04/01

- ⊕ • nette Stadionatmosphäre ⊖ • trüges Gameplay • grobschlüchtige Grafik

Libero Grande International



In Libero Grande International übernimmt man die Rolle eines Feldspielers, nicht der ganzen Mannschaft. Eigentlich eine nette Idee, nur die Umsetzung selbiger ist mehr als nur in die Hose gegangen.

Spieler 1
Hersteller SCE
Preis ca. 89,- DM
Ausgabe 03/01

- ⊕ • nette Spielidee... ⊖ • ...jedoch schlecht umgesetzt

BDFL Manager 2001



Wer noch immer auf der Suche nach einer qualitativ hochwertigen Fuß-ballmanager-Simulation für die PSone ist, wird mit dem BDFL Manager 2001 endlich fündig!

Spieler 1-2
Hersteller Codemasters
Preis ca. 79,- DM
Ausgabe 04/00

- ⊕ • original Spieler- und Vereinsnamen • einfaches Handling ⊖ • lange Ladezeiten

Newcomer



Wer wegen Stimmbruch und Bewegungslegasthenie beim TV-Popstars-Casting nicht punkten konnte, der kann sich jetzt seine eigene Retorten-gruppe heranziehen. Wirklichen Spaß bereitet dies allerdings nicht.

Spieler 1
Hersteller Eidos Interactive
Preis ca. 69,- DM
Ausgabe 12/01

- ⊕ • spaßiger Musikeditor ⊖ • langweilige Präsentation • anspruchsloses Gameplay

RTL Skispringen 2002

Wintersport-Fans, die mehr Wert auf ein anspruchsvolles Gameplay als auf eine perfekte audiovisuelle Präsentation legen, können getrost zugreifen.



- ⊕ • sehr viele Einstellungsmöglichkeiten
⊖ • fehlende Originalnamen

Hersteller THQ
Spieler 1-4
Preis ca. 59,- DM
Ausgabe 12/01
Rating ★★★

ISS Pro Evolution 2

Wer auf seiner PSone Fußball nicht nur spielen, sondern erleben will, der greift zu ISS Pro Evolution 2. Selbst FIFA-Fans werden gefallen an Konamis Über-kicker finden.



- ⊕ • realistisches Gameplay • verbessertes Handling
⊖ • minimale Slowdowns • klotzige Polygonmodelle

Hersteller Konami of Europe
Spieler 1-4
Preis ca. 89,- DM
Ausgabe 03/01
Rating ★★★

BDFL Manager 2002

Der BDFL Manager 2002 kann ohne weiteres mit dem hochgelobten Prequel mithalten. Wer den Vorgänger noch nicht sein Eigen nennt, kann getrost zugreifen.



- ⊕ • gute Menüführung • aktuelle Ligen
⊖ • lange Ladezeiten • ruckelige Wiederholungen

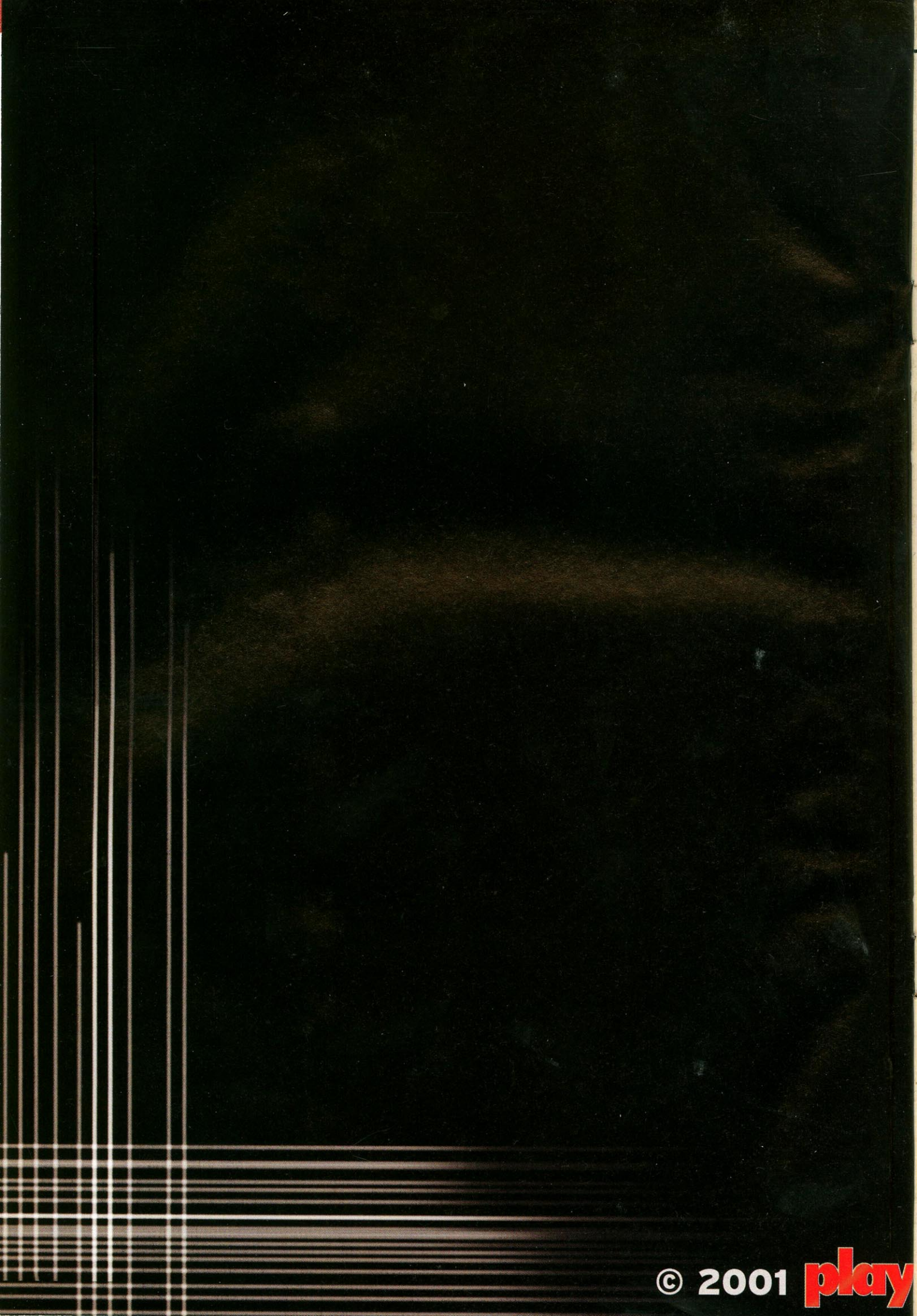
Hersteller Codemasters
Spieler 1-2
Preis ca. 69,- DM
Ausgabe 12/01
Rating ★★★

ROLLENSPIELE

SPORTSPIELE

SPORTSPIELE

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Player's Guide

LEGACY OF KAIN:

Frank Emmerling

SOUL REAVER 2

Raziel befindet sich auf seinem Rachefeldzug gegen seinen „Vater“ Kain. Wir helfen euch, dass unser untoter Freund sein Vorhaben schnellstmöglichst beendet.

Allgemeine Tipps:

- Um von der Spektralwelt in die reale zurückzukehren, müsst ihr einen blauen Teleporter ausfindig machen. Den könnt ihr allerdings nur dann benutzen, wenn eure Energieleiste voll ist. Also brav Seelen verschlingen.
- Habt ihr eure Klinge in einen Dark-, Light-, Air- oder Fire Reaver verwandelt, verliert ihr dieses Upgrade, sobald ihr in die Spektralwelt wechselt. Kehrt ihr zurück, müsst ihr eure Klinge erneut verwandeln. Die dazugehörigen Schmieden sind zahlreich in den Abschnitten verteilt.
- Ihr erhaltet nach und nach vier verschiedene Reaver. Gelangt ihr zu einer Tür, die eines der Reaver-Symbole trägt, so braucht ihr stets die abgebildete Klinge, um diese zu öffnen. Die einzige Ausnahme ist die Tür mit dem klassischen Reaver-Symbol (gewellte Klinge). Diese lässt sich mit allen Reaver-Varianten öffnen.
- Setzt ihr Projektile ein, um etwas auszulösen (nicht selten ist das abhängig von dem Reaver, den ihr tragt, so müsst ihr den Reaver zum feuern ausfahren. Es nützt nichts, nur die Klinge zu verwandeln und sie dann einfach wegzustecken.
- Lässt sich eine Tür mal nicht öffnen, kann das daran liegen, dass ihr erst alle in dem Raum befindlichen Wachen eliminieren müsst, um weiterzukommen.

1. FESTUNG DER SERAFAN

Verlasst die Kammer durch die riesige Doppelflügelholztür. Folgt dem Gang. Das Gitter an seinem Ende öffnet sich erst, wenn ihr beide Wachen getötet habt. Nehmt in der nächsten Passage gleich den rechten Durchgang. Passiert auch die nächste Kammer. So gelangt ihr in einen Innenhof. Tötet hier ebenfalls alle Wachen. Ein Gittertor öffnet sich, das zu einem kleinen Gang führt, an dessen Ende sich ebenfalls ein vergitterter Durchgang befindet. Wechselt auf die Spektralebene und drückt X sowie das Steuerkreuz nach vorne, um hindurchzugleiten (1). Wechselt mit Hilfe des blauen Portals wieder in die reale Welt. Nach der folgenden Echtzeit-Sequenz besitzt ihr euren Soul Reaver wieder (nur anwählbar, wenn eure Energieleiste voll ist). In der Kathedrale passiert ihr das verschnörkelte, große Gittertor. Lauft schnell darauf zu und öffnet es. So müsst ihr euch nicht mit den Wachen rumschlagen. Es folgt eine längere Echtzeit-Sequenz. Jetzt hat euer Reaver seine volle Stärke erreicht. Das heißt: Ihr könnt die Klinge nun jederzeit benutzen, egal wie voll eure Energieleiste ist.

Der Preis dafür allerdings ist, dass eure Energieleiste nun ein ganzes Stück kürzer ist, als vorher. Wenn ihr jetzt nach links an das verzierte Mosaikfenster geht, folgt eine weitere Sequenz. Folgt der Wandseite weiter, um dort eine Tür zu finden, durch die ihr weitergelangt. Der Gang führt euch in eine Kapelle und zu einer neuen Echtzeit-Sequenz. Tötet die Wachen und folgt dem Treppenaufgang eine Etage höher. Lauft rechts entlang und passiert die Tür. Der Gang führt euch geradewegs raus aus der Festung der Serafan an die frische Luft.

2. SÜDLICHER SEE

Springt in den See und schwimmt in nordwestlicher Richtung. Klettert hier ans Land. Nach der Sequenz dreht ihr am Holzrad, um das Unterwassertor zu öffnen. Taucht hindurch. Ihr gelangt dort wieder an Land. Dort findet ihr bei den Obelisken den ersten Speicherpunkt. Kehrt zurück ans Ufer und klettert links weiter. Ihr findet einen recht langen Pfad, der von Felsen gesäumt ist: Folgt ihm! Letztendlich steht ihr vor einem kleinen Bach. Auf der anderen Seite aktiviert ihr den Rücksetzpunkt. Danach folgt ihr dem entgegengesetzten Fluss-

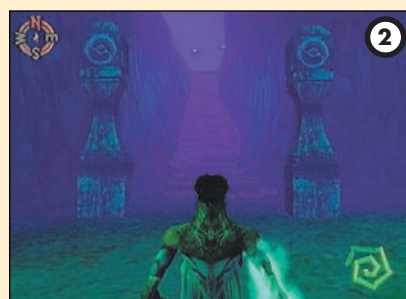
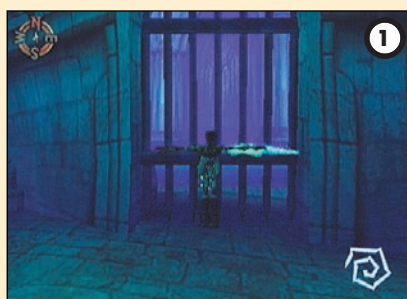
lauf. Der Weg führt euch schnurstracks zu einem großen Metalltor. Aktiviert den Hebel auf der linken Seite, um es zu öffnen.

3. DIE SÄULEN VON NOSGOTH

Ihr gelangt zu den Säulen von Nosgoth, wo Kain schon auf euch wartet. Er hat euch einiges zu erzählen. Verlasst nach der Sequenz die Plattform durch die Säulen. Bei den beiden Pfosten an der massiven Felswand seht ihr eine weitere Sequenz. Wechselt in die Spektralwelt und folgt der nun sichtbaren Treppe (2). Der Weg führt euch geradewegs zu einem blauen Portal. Wechselt wieder in die reale Welt. Sobald ihr weitergeht, seht ihr eine weitere Sequenz. Danach marschiert ihr zuerst zum Rücksetzpunkt, um ihn zu aktivieren. Folgt dem Pfad zu einem Tor, das eine Malerei trägt, die Raziel sehr ähnelt. Benutzt den Reaver als Schlüssel, um euch Zugang zu verschaffen. Der Tunnel führt euch direkt in den nächsten Abschnitt.

4. UNTERIRDISCHE RUINEN

Folgt dem Pfad tief ins Innere, bis ihr zur nächsten Sequenz gelangt. Sichert danach den Spielstand am nächsten Speicherpunkt (haltet nach einer Öffnung in der Wand Ausschau). Taucht danach zu eurem alten Mentor hinab und sucht den Höhleneingang mit den beiden Leuchtmarkierungen am Eingang. So gelangt ihr zu einem Felsvorsprung, wo euch die Schattenkreaturen attackieren. Folgt dem Steinpfad nach oben. Von dort springt ihr von der



Klippe hinab zu einem weiteren unterirdischen See. Springt hinein. Auf der Rückfront des unförmigen Gebildes führt ein Weg in die Wand. Folgt einfach den Leuchtkristallen. Am Ende müsst ihr nur noch auftauchen und befindet euch im nächsten Abschnitt.

5. SUMPF

Für die Kämpfe im Sumpf gilt: Sorgt immer dafür, dass ihr auf festem Grund steht, wenn ihr angreift, da eure Bewegungsfreiheit sonst empfindlich eingeschränkt wäre. Um besser voranzukommen, gleitet ihr am besten von Insel zu Insel. Aktiviert den Checkpoint und folgt dem Pfad auf der rechten Seite. Nachdem ihr die Tür eingetreten habt, kommt eine weitere Sequenz. Kämpft euch weiter durch den Sumpf, bis ihr einen Speicherpunkt erreicht. Links davon geht es am Festland weiter. Nach der nächsten Sequenz geht ihr zum Tor und klettert rechts davon empor. Auf der anderen Seite geht es weiter. Kämpft euch durch bis zur nächsten Sequenz. Öffnet das Tor mit den Reaver. Sobald ihr den neuen Abschnitt betretet, schließt sich das Tor hinter euch.

6. DUNKLE SCHMIEDE

Folgt dem säulenbewehrten Gang und tötet die Wache. Nehmt ihren Schild an euch und setzt ihn an der Wand in die Öffnung ein. Einige Schritte weiter lässt euch ein Gittertor innehalten. Wechselt in die Spektralwelt, um es zu durchschreiten. Nach den ersten Torbogen haltet ihr euch rechts. In der Kammer findet ihr ein blaues Portal. Kehrt in den Hof mit dem Gittertor zurück und klettert links die Mauer hoch.

Nach der Sequenz folgt ihr der Treppe. Ihr gelangt zu einem Vorsprung, von dem ihr mittels der Säulen auf die andere Seite gelangen müsstet, ohne herunterzufallen (3). Geht auf die nächste Kammer zu, bis die Sequenz beginnt. Springt danach hinunter in die Kammer. Das Steinpodest mit dem Spiegel dreht ihr nun so lange, bis die rechte Tür offen ist (rechts aus der Sicht vor dem Sprung). Wechselt hier in die Spektralwelt, um das Gittertor am Ende des Ganges zu passieren.

Im Hof klettert ihr auf die Anhöhe auf der anderen Seite, wo sich ein blaues Portal befindet. Wieder in der realen Welt, klettert ihr westlich von euch die Mauer nach oben und springt auf die Plattform in der Mitte des Raumes. Wechselt in die Spektralwelt. Jetzt erreicht ihr den Durchgang ganz oben. Schon nach kurzem findet ihr im Gang

ein blaues Portal, das euch erneut in die reale Welt zurückschickt. Ein paar Schritte weiter eliminiert ihr die Wache und öffnet mit ihrem Schild die Tür an der Wand. Ihr gelangt zu einem Podest mit einem Spiegel. Schießt mit eurem Energieprojektil auf die Decke direkt über dem Spiegel, damit sie sich öffnet. Nun fällt Licht in die Kammer. Positioniert die bewegliche Säule (das ist die Säule rechts hinten, aus der Sicht des Zugangs) nun so, dass sie genau zwischen dem Spiegel und der Sonne rechts des Zugangs steht. Dreht jetzt den Spiegel, bis die nächste Sequenz beginnt.

Klettert auf die abgebrochene Spitze der Säule (vom Eingang aus, die erste Säule rechts von euch), um von dort auf den Säulenstumpf zu klettern. Von dort sollte es keine Schwierigkeit sein, in die Öffnung der Sonne hineinzugleiten. Lauft bis zum Tunnelende und lasst euch auf den Boden darunter fallen. Jetzt grabst euch den kleinen Spiegel, springt auf den Boden der Kammer und lauft hinauf in den Hof. Rechts befindet sich ein Tor mit einer glitzernden Sonne. Sobald ihr auf sie zugeht, öffnet sie sich für euch. Lauft gerade vorbei an dem Minimond in die Kammer oberhalb der Treppe. Platziert dort den Spiegel. Kehrt zurück zum anderen Spiegel und dreht ihn so, dass er die Tür auf der anderen Seite öffnet. Wechselt in die Spektralwelt und passiert das Gittertor. Laft die Treppe nach oben und springt rechts am Gangende in den Hof. Auf der Rückseite des Aufbaus in der Mitte des Hofes findet ihr ein blaues Portal. Zurück in der realen Welt klettert ihr zurück zum Spiegel, den ihr oberhalb des Gitters gesehen habt. Dreht ihn ein Stück nach rechts, damit der Lichtschein in den Hof fällt.

Laft nun vor bis zum Rand und zieht die linke Säule so lange, bis eine Sequenz kommt. Der Schatten der Säule kann als Brücke benutzt werden, um den anderen Spiegel zu gelangen. Schießt hier an die Decke, um die Sonne hereinzulassen. Dreht den Spiegel nach rechts, bis eine Sequenz kommt. Durch die neu geschaffene Öff-

nung geht es weiter. In der Kammer befindet sich eine riesige Sonnenuhr. Dreht sie so, dass der Lichtschein auf den Boden fällt. In der anschließenden Sequenz seht ihr, was euer Tun bewirkt hat. Kehrt nun in die Kammer auf die andere Seite des Gitters zurück. In der realen Welt geht ihr auf die dunkle Flamme zu und seht eine neue Sequenz. Nun besitzt ihr den Dark Reaver und eine längere Energieleiste. Öffnet mit dem Dark Reaver das Tor hinter dem Spiegel, um in den Hof zu gelangen.

In der anschließenden Sequenz erläutert euch Raziell, wie ihr die Klinge verwandelt. Sobald ihr die Kammer verlassen habt, lauft ihr im Hof nach rechts und öffnet die Tür. Folgt dem Weg zurück in den Sumpf. Ihr trefft auf Vorador, der euch so einiges zu erzählen hat (4). Nun steht euch ein längerer Laufweg zurück zum südlichen See bevor. Dreht erneut am Holzrad, um den Unterwasserdurchgang zu öffnen. Von hier aus könnt ihr zwischen den Wasserfällen eine Tür mit dem Light Reaver öffnen.

7. LICHTSCHMIEDE

Laft den Gang entlang, bis ihr zu einer großen Halle gelangt. Springt auf die Anhöhe in der Mitte und schiebt euren Dark Reaver in die Öffnung. Über die Schattenbrücke geht's weiter. Wechselt in die Spektralwelt und passiert das Gitter. Das nächste blaue Portal lässt nicht lange auf sich warten. Folgt dem Pfad weiter und öffnet das Tor mit dem Reaver. Es folgt eine kurze Sequenz, in der sich Raziell in dem Raum umsieht. Folgt dem Pfad an der Wand, um das Gittertor weiter oben zu erreichen. Wechselt in die Spektralwelt, um in den Bereich dahinter zu gelangen. Folgt dem Gang bis zum nächsten blauen Portal. Sobald ihr in die reale Welt wechselt, seht ihr in einer kurzen Sequenz, wie das Auge einen Gegner eliminiert. Laft zurück zum Gittertor. Links (wenn ihr vor dem Gitter steht) hinter den Säulen zieht ihr den Spiegel vor die Tür, damit sie sich öffnet. Folgt dem Durchgang. Erledigt die Wache mit



dem Schild und nimmt es an euch. Kehrt in die Hauptkammer zurück und geht auf die gegenüberliegende Seite. Dort lässt sich euer Fundstück an dem Podest ohne weiteres einsetzen. Folgt dem Gang, in den das Licht hineinfällt und dreht dort so lange den Spiegel, bis die Türe sich öffnet. Der Gang führt euch zu einem Gittertor, dass sich normalerweise nur mit einem Dark Reaver öffnen lässt. Wechselt in die Spektralwelt und passiert es. Nach einigen Schritten folgt eine weitere Sequenz. Klettert über die Säulen auf die breite Plattform. Von hier gleitet ihr zu der Öffnung. Lauft den Gang entlang. Der Weg führt euch geradewegs zu einem blauen Portal. Lauft zurück zur Kammer mit den Säulen und holt euch euren Dark Reaver. Zieht den Block unterhalb der Passage im ersten Stock heraus. Laft nun erneut den Gang entlang und klettert dort hoch, wo das blaue Portal war. Rechts davon lässt sich der Dark Reaver im Boden versenken. Über die Schattenbrücke geht es dann durch einen anderen Gang weiter. Erledigt die Wachen und nehmt den Schild an euch.

Geht weiter und setzt ihm im passenden Ständer eine Etage tiefer ein (5). Folgt dem Gang, wo ihr bereits den nächsten Spiegel erspäht. Ihr gelangt wieder in den Hauptgang. Zieht den Spiegel wieder in seine Ausgangsposition. Nach der Sequenz geht's wieder zurück. Folgt einfach den Spiegeln und ihr gelangt zu einer Tür, die ihr mit dem Dark Reaver öffnet. Geht hindurch und lauft den Weg links entlang. Öffnet die Tür mit dem Dark Reaver. In der Passage findet ihr schon nach kurzem einen Säule, die ihr dank des Dark Reavers zum Absinken bringt. Dreht noch den nächsten Spiegel, damit er den anderen anstrahlt. Nach der Sequenz geht es zurück in den Hauptraum. Geht durch das nun offene Gittertor. Laft den Gang entlang, der euch wieder zum tödlichen Auge führt. Stellt euch auf das Dark-Reaver-Symbol. Schießt nun auf das Auge, das für einen kurzen Moment geblendet ist (dafür braucht ihr einen Dark Reaver).

Schnappt euch das sternförmige Artefakt und kehrt in den Hauptraum zurück. Geht die Treppe hinab zur Statue und setzt das Artefakt ein. Nach der Sequenz schnappt ihr euch den Light Reaver. Auch eure Energieleiste profitiert von der Neuerung. Dank des Light Reaver lässt sich die Tür oberhalb der Treppe öffnen. Der Weg führt zurück zu der Kammer, wo ihr euch einst über die Schattenbrücke den Weg

hineingekämpft habt. Um das große Tor zu öffnen, schießt auf den Kristall oberhalb der Tür (dafür braucht ihr einen Light Reaver). Noch wenige Meter und ihr seid zurück am südlichen See. Dreht erneut am Holzrad, damit sich das Unterwassertor öffnet. Schwimmt hindurch und speichert ab. Nun geht zurück ans Ufer und schießt von rechts auf den Kristall oberhalb des Tores (hierfür braucht ihr den Light Reaver). Der Zugang ist nun offen.

8. FESTUNG DER SERAFAN

Klettert rechts aus dem Wasser und folgt dem Gang. In der folgenden Kammer müsst ihr mal wieder alle Gegner eliminieren, um das nächste Tor öffnen zu können. Wieder in der Kathedrale, laft ihr nun schnurstracks auf das Eisentor zu und durchschreitet es. Die Wachen auf dem Weg dahin ignoriert ihr. Es folgt eine längere Sequenz mit Kain. Im Anschluss kehrt ihr in die Kammer zurück, in der das Spiel begann (wo ihr Möbius zum ersten Mal getroffen habt). Zerstört den Kristall oberhalb der Tür (hierfür braucht ihr den Light Reaver). In der nachfolgenden Sequenz trifft ihr auf Möbius.

9. FESTUNG DER SERAFAN

Nach eurem Sprung durch die Zeit sieht die Festung der Serafan recht mitgenommen aus. Verlasst die Kammer. Um den nächsten Raum durch die Doppeltür verlassen zu können, müsst ihr erst die beiden aufdringlichen Monster töten.

Kämpft euch wieder in die Kathedrale durch, wo ihr die Wahrheit über euren Zeitsprung erfahrt. Nun folgt ihr dem Weg zurück zum südlichen See (zum Tor, durch das ihr die Festung der Serafan betreten habt). Schwimmt zum Savepoint und sichert erst einmal. Von hier geht es weiter zu den Säulen von Nosgoth. Kleiner Hinweis: Der lange Laufweg ist am Ende blockiert. Kurz vorher seht ihr auf der rechten Seite einen umgestürzten Obelisken, der euch auf

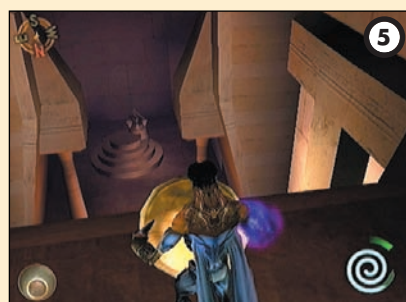
die richtige Spur führt. Von hier ist es eine Kleinigkeit, zu eurem Bestimmungsort zu gelangen. Dort trifft ihr auf den Geist von Ariel. Nach der Sequenz geht es in der Spektralwelt über die Treppe in Richtung unterirdische Ruinen weiter. Unterwegs wechselt ihr wieder in die reale Welt zurück und aktiviert einen Checkpoint, bevor ihr das Tor passiert.

10. UNTERIRDISCHE RUINEN

Besucht euren alten Freund, den älteren Gott, der euch in einer Sequenz auf die Nerven geht. Speichert danach ab und springt ins Wasser. Taucht durch die Öffnung, die durch zwei Kristalle erhellt wird. Folgt dem Weg, der euch zu einem zweiten See führt, aus dem eine unförmige Statue ragt. Rechts davon, befindet sich eine Möglichkeit, euch einen Dark Reaver zu krallen. Springt danach ins Wasser und folgt dem Weg, der durch leuchtende Kristalle erhellt ist. Ihr gelangt auf einen schmalen trockenen Landstrich. Von dort geht's gleich weiter ins nächste Becken. Ihr gelangt zu einem weiteren Ufer. Klettert hier auf eine Plattform (ein Kristall steht davor) (6) und gleitet von dort aus auf die andere Seite. Von hier geht es erneut eine Plattform höher. Ihr seid noch einen Sprung von einem Altar entfernt, in den ihr euren Dark Reaver hineinrammt. Überquert den Abgrund und klettert am rechten Gangende die Felswand empor. Laft die Umrandung entlang und ihr gelangt in den Sumpf.

11. SUMPF

Aktiviert den Checkpoint und haltet euch rechts. Am Tor des Zeitstromportals seht ihr eine weitere Sequenz. Danach wendet ihr euch nach rechts und folgt dem Pfad. Ihr gelangt zum nächsten Speicherpunkt. Links davon geht's weiter. Laft weiter, bis die nächste Sequenz kommt und klettert dann die Wand hoch. Folgt dem Weg in den Berg hinein. Ihr gelangt zu einem Wasserfall. Links davon klettert ihr hoch. Ihr gelangt nach einigen Kämpfen auf einen Steinpfad, der sich



kreisförmig nach oben zieht. Ihr erreicht eine offene Tür, innerhalb der sich ein Gitter befindet. Durch die Tür müsst ihr noch nicht, sondern ihr springt zuerst nach oben auf die Terrasse. Legt die Wache um und zieht so lange an dem linken Hebel, bis das Tor eine Etage tiefer offen ist.

Der Weg zum Dorf steht euch nun offen.

12. USCHTENHEIM

Geht die Straße geradeaus weiter. Ihr gelangt zu einem Gebäude, in dem sich ein Speicherpunkt befindet. Nachdem ihr gesichert habt, verlasst ihr das Gebäude und folgt dem Pfad, der sich auf der Rückseite des Gebäudes befindet. Ihr gelangt durch eine offene Tür in eine Höhle. Der Pfad führt zu einer Grube. Springt hinein, klettert links den Vorsprung hoch. Dort lässt sich die Wand erklimmen. Der Weg führt euch zu einer weiteren Wand. Von dort gelangt ihr nicht nur zu einem weiteren Checkpoint, sondern auch zu einer weiteren Sequenz. Kain gibt sich erneut die Ehre. Springt im Anschluss ins Wasser und schwimmt nach links. Am Ufer findet ihr eine Light-Reaver-Schmiede. Folgt dem Pfad, der euch einige Klettereien und noch mehr Gegner beschert. Ihr gelangt zu einer Dark-Reaver-Schmiede, wo ihr eure Klinge verwandelt. Einige Gegner weiter seht ihr eine Treppe, die zu einer Tür führt. Kurz vor den letzten Stufen haltet ihr inne, um das Wachauge zu blenden. Nun könnt ihr ungestört die Tür öffnen. Folgt dem Weg in das Innere, bis die erste Sequenz folgt.

13. LUFTSCHMIEDE

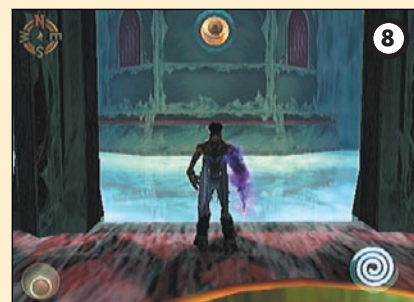
Lauft die Treppen hoch (ob links oder rechts ist egal). Oberhalb findet ihr an der Wand zwischen den Säulen auf beiden Seiten je eine Schmiede, um euch den Light Reaver zu holen. Dreht euch um und stellt euch auf das Light-Reaver-Symbol. Schießt ein Lichtprojektil auf das leicht schimmernde Steingebilde direkt vor euch. Nach der Sequenz lauft ihr gerade aus weiter bis zum Abgrund und gleitet auf die andere Seite. Wechselt in die Spektralwelt, um das Tor zu passieren. Unterhalb der Treppen findet ihr rechts unten neben einem Checkpoint auch ein blaues Portal, das euch wieder in die reale Welt zurückbringt. Lauft den Gang weiter, passiert den Torbogen (sobald ihr die Gegner eliminiert habt) und killt auch hier alle Wachen, um den Schild zu erhalten, mit dem ihr das Tor öffnen könnt. Im Freien angekommen, springt ihr in die Tiefe und klettert an der Wand

hoch, die das Soul-Reaver-Symbol trägt. Öffnet die Tür am Gangende und eliminiert im nächsten Tunnel alle Feinde, um das Symbol für den nächsten Durchgang zu erhalten. Wechselt in die Spektralwelt, und klettert links über den Pfeiler eine Etage höher. Wechselt hier wieder in die reale Welt und wandelt an der Schmiede eure Klinge in einen Dark Reaver. Dreht euch um und lauft schnurstracks zu dem unförmigen Steinkopf mit den beiden Haltegriffen. Zieht seinen Kiefer nach unten. Nutzt seinen Atem, um auf die andere Seite zu gleiten. Jetzt geht's rechts die Treppen nach oben. Blendet hier das Auge mit einem dunklen Projektil und lauft vorbei. Ihr gelangt zu einer Öffnung, in der ihr den Dark Reaver einführt. Eine Brücke erscheint. Gleitet nun von hier oben nach links auf den Steg, um euch dort an der Schmiede den Light Reaver zu krallen. Zieht beim zweiten Steinkopf den Kiefer nach unten, um seinen Atem zu nutzen der euch auf die andere Seite bringt. Lauft nun hier rechts die Treppen hoch und öffnet die Tür. Auf der rechten Seite gelangt ihr wieder zur Schattenbrücke. Lauft darüber und gelangt in einen dunklen Raum, der nur eine schwache Lichtquelle besitzt. Zerstört den Kristall mit einem Lichtprojektil (7). Ihr erhaltet das blaue Herz. Mit eurem Fundstück springt ihr in den Hof und lauft zurück in die Grube, in die ihr vorhin hineingesprungen seid. Links von euch führt ein Weg in die Tiefe (zwei blaue Steine säumen den Zugang). Ihr gelangt genau zur nächsten Sequenz. Setzt das Herz bei seinem ursprünglichen Besitzer ein (64). Nach der Sequenz geht's zurück in den Raum oberhalb. Schnappt euch den Light Reaver und klettert die Wand mit dem dazugehörigen Symbol hoch. Eliminiert die Wache und folgt dem Pfad hinter der geöffneten Tür. Auch hier mündet der Weg letztendlich in einen Hof, wie vorher bei der Suche nach dem blauen Herzen. Klettert an der gegenüberliegenden Seite auf die Anhöhe hoch und lauft vor bis an die Kante, die der gegenüberliegenden Seite am nächsten ist.

Wechselt in die Spektralwelt und gleitet auf die andere Seite (der hohe Sprung könnte hier nützlich sein). Wechselt rechts mittels des blauen Portals wieder in die reale Welt (da ihr hier keine Seelen einsaugen könnt, müsst ihr warten, bis sich eure Energieleiste von alleine regeneriert hat). Schnappt euch nun den Dark Reaver und gleitet wieder auf die andere Seite. Schiebt jetzt die Klinge in die Öffnung. Eine dunkle Brücke erscheint. Verwandelt an der Schmiede hinter euch eure Klinge wieder in einen Light Reaver und folgt der Brücke. Klettert außerhalb der kleinen Säulen nach oben und nutzt den Wind, um auf die andere Seite zu gelangen. Auch hier gilt es, mit einem Lichtprojektil den einzig hellen Punkt zu beschießen. Schnappt euch das grüne Herz (8), kehrt in die Grube zurück und folgt dem Pfad mit den beiden grünen Steinen am Eingang. Hier müsst ihr das Herz einsetzen.

Keht in die Grube zurück, verwandelt eure Klinge in einen Dark Reaver und klettert die Wand mit dem dazugehörigen Symbol empor. Auch hier die gleiche Prozedur, um in den Hof zu gelangen. Passiert nicht die Passage vor euch, sondern klettert links nach oben. Ansonsten röstet euch das Wachauge. Von hier aus springt ihr nach links, wo ihr den Dark Reaver in der dafür vorgesehenen Öffnung versenkt. Lauft schnell über die Brücke und zieht den Stein heraus. Sobald die Brücke verschwindet, fällt ihr mit dem Brocken zu Boden. Bewegt ihn an die Wand gegenüber vom Auge. So könnt ihr die Öffnung erreichen, in der ihr euren Dark Reaver versenkt. Lauft auf die Light-Reaver-Schmiede zu und tötet die Wache. Die jetzige Aktion muss gut getimt sein. Dreht euch um, und blendet das Auge. Wendet euch der Schmiede zu und holt euch einen Light Reaver. Verlasst den Hof nun schnellstmöglich, bevor das Auge wieder munter wird. Klettert von außen erneut nach oben. Stellt euch an die vorderste Stelle des Abgrunds und nutzt den Wind, um auf die andere Seite zu gelangen.

Ihr krallt euch auf althergebrachte



Weise das orangefarbene Herz. Ihr könnt am Wachauge ohne Probleme vorbeigehen. Zurück in der Grube folgt ihr dem Pfad mit den orangefarbenen Markierungen und setzt das Herz an der passenden Stelle ein. Nun geht's erneut in die Grube. Nutzt den Aufwärtswind, um wieder nach oben zu gelangen. Oben seht ihr an den Außenwänden zwei gigantische Steinköpfe. Schießt ein Lichtprojektil in das Maul mit dem hellen Punkt. Danach holt ihr euch den Dark Reaver und macht das Gleiche mit dem anderen Kopf. Nach der Sequenz ist die Schlange in der Mitte der Grube bereit für ihren großen Einsatz. Springt ihr ins offene Maul und schiebt eure Klinge hinein: ihr erhaltet den Air Reaver. Springt wieder aufs Festland und lauft am Ring außen herum, bis ihr zu dem verschlossenen Tor gelangt. Davor befindet sich der Altar für den Air Reaver (ein Kreis, der von drei weiteren Kreisen umgeben ist). Habt ihr ihn aktiviert, nutzt den Auftrieb, um in die riesige kreisrunde Öffnung an der Wand zu klettern. Springt hinunter in den Raum und folgt dem Pfad (Vergesst nicht den Checkpoint zu aktivieren!). Das Tor, durch das ihr den Abschnitt betreten habt, ist verschlossen. Doch mit einem Luftprojektil (hierfür braucht ihr den Air Reaver) zerstört ihr das Hindernis locker. Kehrt jetzt zurück nach Uschtenheim. Bevor ihr die Stadt betretet, müsst ihr erst einmal das Zugangstor öffnen. Springt einfach zu den Wachen nach oben, tötet sie und zieht so lange an dem Hebel, bis der Zugang offen steht. Speichert in dem Ort erst einmal ab. Danach geht's weiter in den Sumpf. Um Uschtenheim zu verlassen, müsst ihr am Ortsausgang das Gittertor öffnen. Das Spiel mit dem Hebel solltet ihr mittlerweile beherrschen.

14. SUMPF

Haltet euch nach links und kehrt zum Anfang des Sumpfes zurück. Dort findet ihr auch das Tor zum Zeitportal. Um es zu öffnen, braucht ihr den Air Reaver. Zerstört mit einem Luftprojektil die Tür. Ihr gelangt zu einem Abgrund. Aktiviert den Luft-Altar und schwebt empor. Nun könnt ihr locker auf die andere Seite gleiten. Der Weg führt euch hinab zum Zeitportal. Aktiviert es. Im Anschluss geht's wieder raus an die frische Luft. Kehrt nun zurück nach Uschtenheim. Um in die Höhle zu gelangen, die den Sumpf mit dem Ort verbindet, müsst ihr den Luftaltar aktivieren. Der Höhlenweg ist gesäumt von zahlreichen Serafan-Kriegern. Im winterlichen Ort wird erst

einmal gesichert, bevor ihr hinter dem Gebäude dem Weg folgt. Schlagt euch zu Janos Audrons Zuflucht durch.

15. JANOS AUDRONS ZUFLUCHT

Springt hinab zum gefrorenen See. Taucht ins eiskalte Wasser und wechselt in die Spektralwelt. Sucht hier nach einem Höhleneingang. Dort wechselt ihr dank des blauen Portals wieder in die reale Welt. Schwimmt den Weg weiter. Ihr kommt in einer Halle heraus, in der wiederum ein Wachauge wacht. Ignoriert es vorerst. Lauft links von der Rampe vor und folgt dem Pfad bis zur Brücke, die zur Mitte führt. Auf der anderen Seite erspäht ihr eine Schmiede. Gleitet hinüber und krallt euch einen Air Reaver. Laft geradeaus weiter. Ihr gelangt in einen Schneetunnel, der direkt an einer Steinwand endet. Mit einem Luftprojektil ist das Hindernis recht schnell Geschichte.

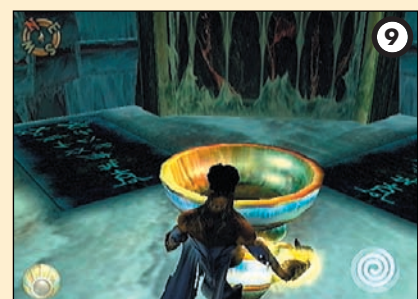
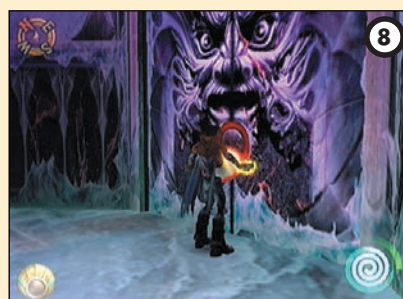
Wieder auf dem gefrorenen See haltet ihr euch links, wo ihr bei den beiden Wachen emporklettert. Aktiviert hier den Luft-Altar, um euch nach oben tragen zu lassen. Dort verwandelt ihr eure Klinge in einen Dark Reaver. Nun zurück in die Schneehöhle und zurück zum Auge (9). Blendet es mit einem Schattenprojektil und schnappt euch das Gefäß. Schöpft euch damit etwas Blut aus dem Behälter in der Mitte des Raums und klettert eine Etage höher. Im Mittelteil füllt ihr das Blut in den leeren Behälter. Es erscheint eine Brücke. Folgt dem Weg, bis die nächste Sequenz beginnt. Laft die Rampe ganz nach unten und verwandelt euren Reaver an der Schmiede links der nächsten Rampe. Im Anschluss laft ihr diese Rampe nach oben und folgt dem rechten Pfad bis zur Abzweigung. Dreht euch nach links. Dort seht ihr eine Kammer, zu der ihr hinübergleiten könnt. Geht jetzt links weiter zu der Tür mit der hässlichen Fratze. Dreht euch nach rechts und seht die zwei Light-Reaver-Symbole an einer Kette hängen. Schießt ein Lichtprojektil auf den rosa Kern. Damit aktiviert ihr eine Brücke (aber nur, wenn ihr beide

getroffen habt).

Springt wieder zurück, woher ihr gekommen seid. Rechts geht es jetzt weiter. Tötet die Wache, um ihren Schild zu kriegen. Haltet euch rechts des Pfades und ihr gelangt auf die Rückseite der Tür mit der hässlichen Fratze. Setzt den Schild ein. Folgt der Brücke jenseits der verschwundenen Tür und springt an der Abzweigung rechts über den Abgrund. Ihr seht in der Ferne ein Gefäß. Krallt es euch. Ein Stück neben euch lässt sich das Gefäß mit Blut füllen. Laft nun über die von euch herabgelassene Brücke, folgt der Passage, wo ihr die Tür aufgelöst habt, und laft über die Brücke zu dem Bottich, um das Blut hineinzufüllen (10). Eine Treppe erscheint. Bevor ihr emporsteigt, schnappt euch noch rechts an der Schmiede den Air Reaver. Zerstört die Tür und folgt dem Pfad. Ihr gelangt zu einer weiteren Tür, die ihr auf die gleiche Weise vernichtet.

Kehrt nun ins Erdgeschoss zurück, um den neu erschienenen Altar zu aktivieren. Verwandelt danach an der Schmiede nebenan die Klinge in einen Light Reaver. Nutzt den Luftstrom, um zu der Schräge zu gelangen, die euch ganz nach oben führt. Laft zum Gittertor (zwei Gefäße stehen an der Wand gegenüber). Rechts davon habt ihr freie Sicht. Direkt vor euch erspäht ihr zwei Light-Reaver-Symbole an einer Kette. Ein Lichtprojektiltreffer wird die Tür öffnen. Dreht euch um, schnappt euch eines der Gefäße und laft die Schräge zu dem blutgefüllten Behälter hinab. Füllt den euren und laft wieder nach oben. Folgt dem Weg (zweimal rechts laufen), bis ihr einen leeren Behälter findet, den ihr nun füllt. Verwandelt an der Schmiede eure Klinge in einen Dark Reaver. Dreht euch um und laft am blutgefüllten Behälter vorbei zur nächsten Kreuzung. Dann geht's rechts weiter.

An der nächsten Abzweigung bleibt ihr stehen (rechts ist erneut eine Tür mit einer hässlichen Fratze). Blendet das Auge mit einem Projektilschuss und rennt schnell durch den Torbogen. Tötet die Wache, schnappt euch den Schild





und wetzt zurück. Klappt alles reibungslos, seid ihr durch, bevor das Auge wieder aktiv wird. Sollte es doch vorher munter werden, dann springt mit eurer Beute einfach in die Tiefe, um den Treffer zu entgehen. Setzt den Schild an der Tür mit der hässlichen Fratze ein. Wenn die Tür verschwindet, seht ihr einen anderen leeren Behälter. Laft zurück zu der Gittertür, an der ihr vorher ein Gefäß genommen habt. Nehmt euch dort erneut einen und füllt ihn an einem der vollen Behälter mit Blut. Sobald ihr das Blut in den leeren Behälter gefüllt habt, erscheint eine weitere Brücke. Kehrt zurück zur Luft-Schmiede und krallt euch einen Air Reaver. In unmittelbarer Nähe aktiviert ihr einen weiteren Luft-Altar. Dieser bringt euch geradewegs zu der Treppe, die ihr noch nicht passiert habt. Oberhalb der Stufen haltet ihr euch rechts. An der Fratzentür vorbei befindet sich rechts eine Brücke. Blickt nach rechts und ihr erspäht ein Air-Reaver-Symbol an einer Kette (11). Zerstört es mit einem Luftprojektil. Springt wieder ins Erdgeschoss und holt euch einen Light Reaver. Zurück im Obergeschoss platziert ihr euch rechts des Gittertors und zerstört die beiden Light-Reaver-Symbole.

Laft links an der Fratzentür vorbei auf die Brücke. Links von euch springt ihr über den Abgrund zu der Wache hinüber. Tötet sie und schnappt euch ihren Schild. Folgt dem linken Weg zu der Fratzentür und setzt den Schild ein – ein neuer Durchgang ist geschaffen. Laft nun in die andere Richtung des Ganges. Nach der Passage ohne Sichfenster, erspäht ihr rechts im Freien zwei Light-Reaver-Symbole. Zerstört sie mit einem Lichtprojektil und laft den Gang weiter. Ihr gelangt zu der gerade aktivierten Brücke. Dreht euch um und laft zurück. Folgt dem Gang weiter, bis ihr vor einer weiteren Fratzentür steht. Springt schräg nach links, um den anderen Pfad zu erreichen. Tötet die Wache und öffnet mit ihrem Schild die Fratzentür von der anderen Seite. Bevor ihr weitergeht, laft zurück und holt euch ein Gefäß voll Blut. Nun kehrt



zurück. Der Pfad führt euch zu einem weiteren leeren Behälter. Füllt ihn mit Blut. Nach der Sequenz holt ihr euch erneut ein Gefäß und füllt ihn an dem gerade benutzten Blutbehälter. Der weitere Weg führt euch geradewegs zu einem weiteren Behälter. Füllt ihr ihn, erscheint die letzte Brücke. Laft nach oben und öffnet die Tür mit dem Light Reaver. Es folgt eine längere Sequenz.

16. FEUERSCHMIEDE

Springt hinab in die Grube und laft an das andere Ende, wo an der Wand hinter dem Feuer eine Fackel hängt. Nehmt sie an euch und entzündet sie am Feuer. Nun steigt das Blutpegel. Springt/gleitet rechts von Plattform zu Plattform, um dort die Anhöhe zu erreichen, wo ein Kessel steht. Erreicht die Anhöhe, bevor der Blutspiegel wieder sinkt. Schafft ihr es nicht rechtzeitig, dann holt euch erneut eine Fackel und wiederholt das Ganze. Entzündet den Kessel.

Schwimmt nach der Sequenz zur Schmiede und haltet eure Klinge hinein. Zielt im Anschluss an die Decke und schießt auf den rosafarbenen Kristall mit einem Lichtprojektil. Der Blutspiegel sinkt. Springt hinterher und verwandelt an der Schmiede eure Klinge in einen Air Reaver. Sobald das Blut wieder steigt, schwimmt ihr zu einem der Luft-Altare und aktiviert ihn.

Schwimmt zu der „Insel“ mit dem Feuer. In unmittelbarer Nähe lässt sich eine Fackel finden. Springt zurück zum Feuer (vergesst nicht, dass ihr im Blut die Fackel verliert, also fällt nicht rein) und entzündet das Holzschicht. Nutzt die Luftströme, um über die drei Säulen zum höher gelegenen Kessel zu gelangen. Entzündet die Fackel. Nach der Sequenz schwimmt ihr auf die andere Seite. Speichert erst einmal rechts ab. Schwimmt zurück auf die andere Seite und schießt von hier aus auf den Kristall – das Blut sinkt. Schnappt euch schnell eine Fackel, entzündet sie und nutzt die diversen Luftströme, um die Fackel trocken auf die andere Seite zu bringen. An der großen Schmiede benutzt ihr die Fackel im Zentrum. Die Feuer-schmiede ist nun aktiviert.

Verwandelt nun eure Klinge. Links des Altars führt der Durchgang zu der Tür, die ihr nun öffnen könnt.

Nach der längeren Sequenz befindet ihr euch wieder auf dem gefrorenen See. Laft zurück zu den unterirdischen Ruinen. Der Weg dorthin ist mit zahlreichen Sequenzen und Kämpfen gespickt. Um diese zu verlassen, müsst ihr im leergepumpten See (in dem die unförmige Statute steht) rechts des Luft-Altars euch erst einmal den Air Reaver holen. Der aktivierte Altar befördert euch nach oben. Es folgt eine kurze Sequenz bei eurem alten Mentor. Kehrt zurück zum südlichen See. Laft zuerst nach links, wo ihr eine Feuer-Schmiede entdeckt. Mit dem Fire Reaver ausgestattet, laft ihr zum Ufer rechts des Tores. Sobald ihr den Reaver in den Feuer-Altar versenkt, bricht das Eis auf (12). Laft nun zurück auf die andere Seite des Sees. Dort klettert ihr auf einen Vorsprung, der euch nach links oben zu einer Licht-Schmiede führt. Mit dem Light Reaver schießt ihr nun auf den Kristall oberhalb des Tores. Nun steht euch der Zugang zur Festung der Serafan offen.

17. FESTUNG DER SERAFAN

Folgt dem einzig möglichen Weg. Ihr werdet auf Möbius treffen, der euch des Reavers beraubt. Nun müsst ihr mit seinem geschmiedeten Ebenbild weiterziehen. Geht durch die Tür. Ihr werdet auf die Ritter Melchiah und Zephon treffen, die im ersten Teil von Legacy of Kain: Soul Reaver nach ihrer Verwandlung Raziels Vampirbrüder waren bzw. noch werden. Im nachfolgenden Kampf seid ihr unverwundbar, also ist euer Sieg nur eine Frage der Zeit. Schreitet durch die nächste Tür und ihr trefft auf eure beiden anderen Brüder Dumah und Rahab, denen es auch nicht besser ergeht als dem vorangegangenen Duo. Passiert das große Gittertor. Turel erwartet euch bereits. Auch er kann euch dank eurer Unverwundbarkeit nichts anhaben. Geht durch die Tür links des Gittertors. Der Weg führt euch direkt zu eurem nächsten Gegner: euch selbst. Mit der Niederlage eures menschlichen Ichs läutet ihr den Abspann ein.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt „Legacy of Kain: Soul Reaver 2“ erfolgreich durchgespielt.

Player's Guide

GTA III GRAND THEFT AUTO

Freut euch! Die Spieleprofis von Future Press haben das offizielle Buch zu GTA III veröffentlicht. Neben verständlichen Schritt-für-Schritt-Lösungen aller Haupt- und Extra-Missionen zeigt euch das Buch alle Alternativen, wie ihr in Liberty City zum Gangster aufsteigt. In Zusammenarbeit mit Future Press lösen wir für euch drei knackige Missionen auf Staunton Island, der mittleren Insel der korrupten Stadt. Die Karte mit sämtlichen versteckten Extras wird euch zusätzlich helfen. Zu guter Letzt verraten wir euch noch, wo ihr alle versteckten Päckchen auf Portland findet. Los geht's – viel Spaß!



STAUNTON ISLAND



KENJI KASEN 5:

DIE ABRECHNUNG

Lohn: \$ 10.000

Was zu tun ist:

Vernichtet die SPANK-Dealer Yardies auf Libertys Straßen.



Auf eurem Weg vom Casino bekommt ihr letzte Anweisungen: Ihr müsst mindestens acht Yardie-Dealer ausschalten, bevor diese ihr Zeug verkauft haben und ihren Platz verlassen. Beachtet den Zähler unter eurem Fahndungslevel.

Tipp: Wo sind die Dealer?

Jeder Dealer bleibt nur eine bestimmte Zeit an seinem Ort, bevor er wieder verschwindet. Bis auf die ersten beiden tauchen die Yardies immer an unterschiedlichen Plätzen auf. Daher können wir euch keine perfekte Reihenfolge empfehlen, in der ihr die Dealer ausschalten solltet.

DEALER AM BEDFORD POINT

Hier verkaufen die ersten beiden Yardies SPANK. Fahrt beim Casino gleich rechts (in die Einbahnstraße), und nehmt die erste links. Diese Straße führt diagonal ans westliche Ende der Insel, wo ihr direkt auf den ersten Dealer trefft. Generell gilt: Ihr könnt die Dealer zwar überfahren, doch muss die Geschwindigkeit eures Wagens hoch genug sein, was – gerade hinter einer Kurve – nicht immer der Fall ist. Eine einfache und sichere Methode ist es, im Vorbeifahren mit der Uzi rechts bzw. links aus dem Fenster zu schießen. Fahrt langsam an der Zielperson vorbei, und haltet R2 bzw. O gedrückt, während ihr mit der L2-Taste dauerfeuert. Ein Treffer genügt, und der Drogenhändler ist hinüber.

- | | | | |
|------------------|------------------|---------------------|----------------------|
| Versteckte Waffe | Sichern | Bombenshop (8-Ball) | Monster-Stunt-Rampe |
| Heilung | Missions-Kontakt | Adrenalin | Verstecktes Fahrzeug |
| Rüstung | Sprayshop | Bestechung | |

DEALER IM PARK

Den zweiten Dealer erwischt ihr im Belleville Park. Nehmt einen der Eingänge mit dem Auto, und fahrt den Hügel hoch. Hier überfährt ihr den Gegner oder ihr erledigt ihn, wie beschrieben, aus dem Fenster heraus.



RADARFALLE

Auf dem Radar seht ihr nun mehrere grüne Punkte, meist am äußeren Kreisrand. Bleibt vorerst in dieser Gegend, und überprüft, ob sich Drogenhändler ganz in der Nähe aufhalten. Ist dies nicht der Fall, entscheidet ihr euch, ob ihr zurück nach Torrington oder nach Norden zum Kolosseum fahrt. In jedem Fall habt ihr eine längere Strecke vor euch, die ein Zurück, bevor die Dealer verschwunden sind, kaum möglich macht.

Wenn ihr alle acht Dealer erledigt habt, gibt es dafür 10.000 Dollar, für jeden weiteren Yardie 1.000 Dollar. Kenji braucht euch nun nicht mehr, so dass ihr eure Dienste Ray Machowski anbieten könnt.



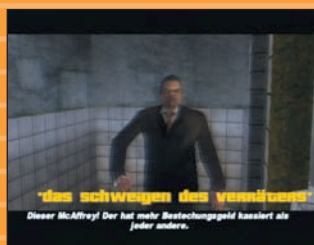
RAY MACHOWSKI

DAS SCHWEIGEN DES VERRÄTERS

Lohn: \$ 30.000

Was zu tun ist:

Brennt McAffreys Wohnung in Newport nieder, und sorgt dafür, dass er nie wieder jemanden verpfeift.



Fahrt auf den Parkplatz in der Nähe der Pay'n'-Spray-Lackiererei und 8-Balls Werkstatt. Solltet ihr mit eurem Lieblingswagen unterwegs sein, auf den ihr nach der Mission nicht verzichten wollt, steigt in den Blista, der in einer der nahen Garage parkt. Unterhalb des offenen Fensters der Zeugenschutz-Wohnung seht ihr ein geschlossenes, grünes Garagentor. Parkt den Blista so, dass er längsseitig das gesamte Tor verdeckt.



Nun postiert euch gerade und mit einigen Metern Abstand vor dem Fenster, um eine Granate hineinzuworfen. Der Abstand zum Fenster ist hier besonders wichtig: Steht ihr zu weit weg oder zu nah dran, prallt die Granate an der Hausmauer ab und trifft möglicherweise noch euch selbst. Zur Orientierung: Sucht die leichte Bodenwelle, und postiert euch so, dass ihr gerade noch erhöht steht. Sehr hilfreich ist dabei die Vogelperspektive. Wählt nun Granaten aus, und haltet die Wurfaste gedrückt, um so weit wie möglich zu werfen.



Sobald die Bude brennt, will McAffrey mit seinem Chauffeur flüchten. Das vom Blista versperrte Garagentor geht auf, und ihr werdet von der Polizei heftig unter Beschuss genommen.

Kein Grund zur Panik: Der Verräter kann nicht sofort fliehen, denn der Blista versperrt den Weg. Bleibt, wo ihr seid, und werft gezielt eine weitere Granate zur Garage, um die gesamte Truppe zu eliminieren. Selbst wenn ihr das Fluchtfahrzeug nicht trifft: Der Blista wird kurz darauf explodieren und alle anderen Objekte mitnehmen.



RAY MACHOWSKI 2:

DAS WAFFENARSENAL

Lohn: \$ 10.000

Was zu tun ist:

Beschützt einen alten Armeekumpel von Ray vor Kolumbianern, dafür kriegt ihr alles in seinem Armebedarfsladen billiger.



Phils Laden kennt ihr bereits, denn ihr habt euch hier den Barracks OL für die Mission "V-Mann Tanner" ausgeliehen. Folgt dem pinkfarbenen Punkt nach Rockford ans nördlichste Ende der Stadt.

GESCHICKT PARKEN

Blockiert den Weg, der um das Gebäude herumführt, nördlich vom Tor mit eurem Wagen. Parkt so in der engen Gasse, dass euer Wagen die gesamte Breite des Weges einnimmt. Dadurch werden eure Gegner etwas mehr Zeit benötigen, um den Platz von hinten zu stürmen, und ihr könnt euch in Ruhe um das Haupttor kümmern.



Nachdem ihr mit Phil gesprochen habt, liegen allerlei Waffen auf dem Hof herum. Das Ziel eurer Begierde ist vor allem der Raketenwerfer auf einem der vier roten Container. Vorher schnappt ihr euch jedoch die Rüstung, die zwischen den Containern an der westlichen Mauer bereit liegt.



Lauft dann in den schmalen Gang im Nordwesten, und springt auf die Kartons, um auf die Mauer zu gelangen. Auf der Mauer schaltet ihr in die Vogelperspektive, da ihr so euren Charakter manövrieren könnt, ohne herunterzufallen. Drückt die Richtungstaste nach unten, und lauft auf der Mauer zu den roten Containern. Vom ersten springt ihr mit Anlauf nach rechts auf den mit dem Raketenwerfer.

Schaut in Richtung Haupttor, und haltet, mit dem Raketenwerfer in den Händen, sofort die R1-Taste gedrückt. Ward ihr schnell genug, seht ihr einen Wagen gerade von rechts kommen. Nehmt euch Zeit, und feuert eine Rakete auf das Gefährt ab. Der Wagen sowie alle Insassen sollten dabei neutralisiert werden. Kurz danach kommt ein zweiter Wagen um die Ecke.

Trefft ihn, bevor er links aus eurem Sichtbereich verschwindet. Ein dritter Wagen kommt herangefahren und bekommt ebenfalls eine Rakete verpasst. Möglicherweise haben es einige Kolumbianer geschafft, der Explosion zu entkommen. Springt in diesem Fall von den Containern, und steigt in den Barracks OL. Hier seid ihr sicher und könnt euch um die restlichen Gegner kümmern (achtet auf den Hintereingang). Bleibt beim folgenden Schusswechsel stets in Bewegung. Seht nach erfolgreichem Abschluß nach Phil. Sollte er noch am Leben sein, bekommt ihr 10.000 Dollar auf eurem Habenkonto gut geschrieben. Von nun an ist es möglich, sich jederzeit mit Waffen bei ihm einzudecken.

PHIL MUSS LEBEN

Das Ziel der Mission ist natürlich, Phil am Leben zu halten. Glücklicherweise konzentrieren die Kolumbianer ihr Feuer auf euch, so dass ihr Phil während des Kampfes nicht sehr beachten müsst.

Tipp: Wer Probleme mit der Bedienung des Raketenwerfers hat, übt die Mission und das Feuerverhalten erst einmal. Und lädt danach den Speicherstand ein.



Sehen Sie nach dem Schusswechsel nach Phil. Sollte er noch am Leben sein, bekommen Sie 10.000 Dollar und können sich bei ihm jederzeit mit Waffen eindecken.

Tipp: Phils günstige Angebote

Bei Phil bekommt ihr eine Schrotflinte für 1.500 Dollar, ein M16 für 5.000 Dollar und den Raketenwerfer für 25.000 Dollar. Er besitzt auch Armee-fahrzeuge: In den Panzer kommt ihr allerdings nur, wenn ihr einen Fahndungslevel von sechs Sternen habt.



KONSOLEN-LÖSUNGEN

Hintbooks, Spieleberater, Lösungsbücher ab DM 9,95

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (inkl. Plänen, Erläuterungen und Codes), in deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony PSone, Sony PS2 & Nintendo 64) aus den Bereichen: Adventure, Rollen-, Action- und Strategiespiele. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der **aktuellsten** Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen – einfach anrufen):

Alone in the Dark 4: A New Nightmare

Alundra 1 oder 2
Banjo Tooie
Baphomets Fluch 1 und 2
Breath of Fire 3 oder 4
C-12: The Final Resistance
Cold Blood
Dark Cloud
Devil May Cry (DM 19,95)
Diablo
Dino Crisis 1 oder 2
Dracula 1 (Resurrection) oder 2
Extermination
Fear Effect 1 oder 2
Final Fantasy 7 oder 8
Final Fantasy 9 (DM 14,80)
Flucht von Monkey Island
Frank Herbert's Dune
Grandia

Harry Potter (PC & PSone)

Hype – The Time Quest
Legend of Dragoon
Myst
Onimusha: Warlord
Parasite Eve 2
Resident Evil (alle Teile je DM 9,95)
Resident Evil Code VeronicaX (14,80)
Saga Frontier 2
Shadowman
Shadow of Memories
Silent Hill 1 oder 2
Soul Reaver 2
Suikoden 1 oder 2
Summoner
Tenchu 2
Tombrainer 1, 2, 3, 4 oder 5
Vandal Hearts 1 oder 2
Zorro – Der Schatten

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste an. Preis für eine Lösung nur **DM 9,95** (€ 5,-) mit Ausnahme der gesondert gekennzeichneten plus Nachnahme DM 10,- bzw. DM 5,- bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland zzgl. DM 8,- nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60,- DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

GAMEPRESS

Bestelladresse: Tel/Fax: 0700-426377377

Hohenzollerndamm 191 0700-GamePress

10717 Berlin

Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

Sie erreichen uns auch im Internet unter:

<http://www.game-press.de>

PORTLAND



- 1 Harwood am nördlichen Ende der Uferpromenade.
- 2 Harwood auf dem Dach der Head Radio Station. Springen Sie von den Bahngleisen.
- 3 St. Mark's auf dem Dach der AM-Tankstelle. Klettern Sie bei der Einfahrt auf die Mauer. Springen Sie zuerst auf das Dach in der Ecke und von dort zum Paket.
- 4 St. Mark's im Easy Credit Autohaus. Zerstören Sie die Scheibe.
- 5 Portland Beach auf Salvatores Anwesen, nördliche Veranda.
- 6 Portland Beach auf einem Felsvorsprung am Strand, östlich von Salvatores Anwesen.
- 7 Hepburn Heights. Laufen Sie vom Hof aus östlich um das Gebäude herum.
- 8 Hepburn Heights im Gebüsch neben dem Telefon.
- 9 Hepburn Heights zwischen den Bäumen.
- 10 St. Mark's im Hof hinter dem Gebäude südlich der Tankstelle.
- 11 St. Mark's im Gebäude bei den riesigen Schlaglöchern. Klettern Sie von Osten aus über die Schutthalde auf der Rückseite.
- 12 St. Mark's, auf einem Hinterhof. Springen Sie von Norden über die Dachschräge.
- 13 Rotlichtbezirk auf dem Dach südwestlich des Sex Club 7. Springen Sie von Punkt 14 aus herüber.
- 14 Rotlichtbezirk auf dem Dach des Sex Club 7. Zugang über die Treppe im Hinterhof des Clubs.
- 15 Rotlichtbezirk auf dem Dach gegenüber des Sex Club 7. Zugang über die Treppe in der Gasse im Osten.
- 16 Chinatown in der U-Bahnstation bei den Toiletten. Erst öffnen, nachdem Sie in Staunton Island waren.
- 17 Rotlichtbezirk im Gebäude der Rush Construction Company. Zerstören Sie die Scheiben.
- 18 St. Mark's in der Gasse einen Block südlich von Ciprianis Restaurant.
- 19 St. Mark's in dem Tunnel zwischen 8-Balls Werkstatt und dem Supa Save Markt in Portland View.
- 20 Portland View auf dem Dach des Supa Save Marktes. Springen Sie von den Bahngleisen oder vom Hang im Norden hinüber.
- 21 Chinatown in einer Gasse hinter Hong Hung Inc., innerhalb der Fußgängerzone.
- 22 Chinatown auf dem Dach des Gebäudes. Zugang über die Treppe im Hinterhof.
- 23 Chinatown in der Gasse hinter Roast Peking Duck.
- 24 Trenton auf dem Hof der Bitch'n'Dog Fleischfabrik. Zugang z. B. während der Jobs für Marty Chonks.
- 25 Trenton auf dem Dach von Liberty Pharmaceuticals. Springen Sie von den Bahngleisen.
- 26 Portland Harbour. Steigen Sie die Treppen beim kolumbianischen Schiff hoch, und springen Sie zum nächsten Gebäude im Norden.
- 27 Trenton im Hof. Zugang durch die Gasse bei der großen Kreuzung im Norden.
- 28 Trenton hinter dem Zaun gegenüber von Joeys Garage.
- 29 Callahan Point hinter der Mauer neben der Callahan Bridge.
- 30 Trenton auf dem Dach von Liberty City Sawmills. Zugang über die Mauer beim Busdepot.
- 31 Callahan Point auf dem Hof der Turtle Head Co. Zugang z. B. mit einem Triaden-Fischtransporter (Belly Up).
- 32 Atlantic Quays am Ende des Piers.
- 33 Auf einer kleinen Felseninsel. Zugang nur mit einem Boot.



Gunther Hruby

TIPPS - ÜBERSICHT

2001

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

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

SPIEL	TIPP-BESCHREIBUNG	AUSGABE	SEITE	SPIEL	TIPP-BESCHREIBUNG	AUSGABE	SEITE
PSone				FORD RACING	Cheats	04-2001	60
007: DIE WELT IST NICHT GENUG	Gamebuster-Codes	01-2001	55	FREESTYLE SCOOTER	Gamebuster-Codes	07-2001	52
007: DIE WELT IST NICHT GENUG	Player's Guide	01-2001	63-66	GAUNTLET LEGENDS	Gamebuster-Codes	05-2001	58
007 RACING	Gamebuster-Codes	02-2001	64	GEKIDO: URBAN FIGHTERS	Gamebuster-Codes	05-2001	58
007 RACING	Cheats	04-2001	59	GRANDIA	Gamebuster-Codes	05-2001	58
ACE COMBAT 3	Tipps	08-2001	54	HBO BOXING	Gamebuster-Codes	05-2001	57
ACTION MAN: DESTRUCTION X	Gamebuster-Codes	03-2001	58	HEART OF DARKNESS	Gamebuster-Codes	11-2001	64
ALADDIN: NASIRAS RACHE	Gamebuster-Codes	04-2001	58	HERCULES	Gamebuster-Codes	11-2001	64
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	Gamebuster-Codes	10-2001	68	HERCULES	Passwörter	11-2001	59
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	Gamebuster-Codes	08-2001	56	HUGO - DAS GEHEIMNIS DES KIK. SONNENST.	Passwörter	10-2001	59
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	Player's Guide Teil 1	06-2001	55-58	HYDRO THUNDER	Tracks	08-2001	54
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	Player's Guide Teil 2	07-2001	56-62	ISS PRO EVOLUTION	Gamebuster-Codes	07-2001	52
AQUA GT	Gamebuster-Codes	07-2001	52	IRON SOLDIER 3	Cheat Card	04-2001	59-60
ARMY MEN: LOCK 'N' LOAD	Gamebuster-Codes	07-2001	52	IRON SOLDIER 3	Gamebuster-Codes	03-2001	57
AZTEC	Gamebuster-Codes	02-2001	64	LEGEND OF DRAGON	Gamebuster-Codes	04-2001	58
BATMAN: GOTHAM CITY RACER	Gamebuster-Codes	10-2001	68	LEGO ROCK RAIDERS	Passwörter	05-2001	55
BLADE	Gamebuster-Codes	02-2001	64	MAT HOFFMAN'S PRO BMX	Gamebuster-Codes	08-2001	56
BLADE	Cheat	03-2001	59	MAT HOFFMAN'S PRO BMX	Cheat	06-2001	51
BLADE	Cheats	02-2001	55	MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	Gamebuster-Codes	12-2001	73
BOMBERMAN	Cheats/ Passwörter	09-2001	52	MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	Cheats	02-2001	55
BOX CHAMPIONS 2001	Gamebuster-Codes	02-2001	64	MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	Cheats	12-2001	68
BOX CHAMPIONS 2001	Boxer/ Moves	05-2001	55	MEGAMAN X5	Cheats	10-2001	60
BOX CHAMPIONS 2001	Cheats	06-2001	51	MIKE TYSON BOXING	Cheats	02-2001	56
BREATH OF FIRE IV	Gamebuster-Codes	11-2001	63-64	MOORHUHN 2-DIE JAGD GEHT WEITER	Gamebuster-Codes	02-2001	63
BREATH OF FIRE IV (US)	Tipps	03-2001	59	MORT THE CHICKEN	Cheats	02-2001	59
BUGS BUNNY: LOST IN TIME	Levelanwahl	08-2001	53	NASCAR 2001	Fahrzeuge	01-2001	51
BUZZ LIGHTYEAR STAR COMMAND	Gamebuster-Codes	05-2001	57	NBA HOOPZ	CheatCard	04-2001	59-60
C-12: FINAL RESISTANCE	Gamebuster-Codes	06-2001	52	NBA LIVE 2000	Gamebuster-Codes	05-2001	57
C-12: FINAL RESISTANCE	Player's Guide Teil 1	05-2001	68-70	NIGHTMARE CREATURES II	Gamebuster-Codes	04-2001	58
C-12: FINAL RESISTANCE	Player's Guide Teil 2	06-2001	59-66	ODDWORLD: ABE'S EXODDUS	Cheats	08-2001	52
CASPER: FRIENDS AROUND THE WORLD	Gamebuster-Codes	10-2001	68	PAC-MAN WORLD	Gamebuster-Codes	03-2001	58
CASTROL HONDA VTR	Gamebuster-Codes	06-2001	52	POINT BLANK 3	Gamebuster-Codes	06-2001	52
CHAOS BREAK	Gamebuster-Codes	05-2001	57	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Cheats	06-2001	51
CHICKEN RUN: HENNEN RENNEN	Gamebuster-Codes	02-2001	64	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Passwörter	08-2001	53
COLD BLOOD	Gamebuster-Codes	11-2001	64	RAYMAN 2	Gamebuster-Codes	01-2001	55
CRASH BASH	Gamebuster-Codes	03-2001	58	READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2	Gamebuster-Codes	01-2001	55
CRASH BASH	Gamebuster-Codes	10-2001	68	READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2	Gamebuster-Codes	03-2001	57
CRISIS BEAT	Expert-Mode	08-2001	54	ROLLCAGE STAGE 2	Cheats	10-2001	60
DANGER GIRL	Gamebuster-Codes	03-2001	57	ROSWELL CONSPIRACIES	Gamebuster-Codes	08-2001	56
DANGER GIRL	Cheat	01-2001	51	SHEEP	Gamebuster-Codes	03-2001	58
DARKSTONE	Gamebuster-Codes	05-2001	57	SHEEP DOG 'N' WOLF	Cheat	10-2001	59
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	Cheats/ Tipps	03-2001	56	SHEEP DOG 'N' WOLF	Player's Guide Teil 1	09-2001	56-58
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	Filme	08-2001	53	SHEEP DOG 'N' WOLF	Player's Guide Teil 2	10-2001	69-74
DIGIMON WORLD	Gamebuster-Codes	10-2001	68	SILENT BOMBER	Gamebuster-Codes	10-2001	68
DISNEYS EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA	Gamebuster-Codes	05-2001	58	SIMPSONS WRESTLING	Cheats	10-2001	59
DONALD DUCK QUACK ATTACK	Gamebuster-Codes	03-2001	57	SIMPSONS WRESTLING	Gamebuster-Codes	06-2001	52
DRIVER 2 V1.1	Gamebuster-Codes	02-2001	63-64	SIMPSONS WRESTLING	Tipps/ Charaktere	07-2001	51
DRIVER 2	Player's Guide	01-2001	61-62	SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING	Cheats	05-2001	56
DUKE NUKEM: LAND OF BABES	Cheats	02-2001	56-57	SPEC OPS	Gamebuster-Codes	01-2001	55
DUNE 2000	Cheats	08-2001	52	SPEC OPS: RANGER ELITE	Gamebuster-Codes	04-2001	58
DUNE 2000	Gamebuster-Codes	05-2001	57-58	SPEC OPS: STEALTH PATROL	Cheat	02-2001	59
EVERYBODY'S GOLF 2	Gamebuster-Codes	11-2001	64	SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO	Cheats	12-2001	67
FAMILIE FEUERSTEIN BEDROCK BOWLING	Gamebuster-Codes	04-2001	58	SPIDER-MAN	Cheats	04-2001	55
FEAR EFFECT	Cheats	10-2001	60	SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON	Gamebuster-Codes	01-2001	55
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	Gamebuster-Codes	05-2001	58	STAR WARS: DEMOLITION	Cheat Card	02-2001	59-60
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	Cheats	04-2001	56	STAR WARS: DEMOLITION	Gamebuster-Codes	02-2001	63
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	Player's Guide Teil 1	03-2001	69-74	STAR WARS: DEMOLITION	Cheats	03-2001	60
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	Player's Guide Teil 2	04-2001	70-74	STAR WARS: EPISODE 1 - DIE DUNKL. BEDR.	Debug-Menü	08-2001	54
FIGHTING FORCE 2	Gamebuster-Codes	03-2001	58	STREET SKATER 2	Gamebuster-Codes	05-2001	58
FINAL FANTASY IX	Gamebuster-Codes	04-2001	57-58	SUPERCROSS	Gamebuster-Codes	07-2001	52
FINAL FANTASY IX	Item-Listen	02-2001	65-72	SUPERCROSS 2001	Cheats	04-2001	56
FINAL FANTASY IX	Player's Guide	04-2001	67-69	SYPHON FILTER 2	Cheats/ Tipps	08-2001	54
FINAL FANTASY IX	Tetra Master	03-2001	65-66	TEAM BUDDIES	Cheat Card 1	03-2001	59-60
FINAL FANTASY IX	Tipps	01-2001	51	TEAM BUDDIES	Cheat Card 2	03-2001	59-60
FORD RACING	Gamebuster-Codes	04-2001	58	TEAM BUDDIES	Gamebuster-Codes	04-2001	58
				TECHNOMAGE	Gamebuster-Codes	07-2001	52

SPIEL	TIPP-BESCHREIBUNG	AUSGABE	SEITE	SPIEL	TIPP-BESCHREIBUNG	AUSGABE	SEITE
TEST DRIVE OFF-ROAD 3 (US)	Cheats/ Tipps	04-2001	60	MDK 2: ARMAGEDDON	Player's Guide Teil 1	04-2001	63-66
THE GRINCH	Gamebuster-Codes	02-2001	63	MDK 2: ARMAGEDDON	Player's Guide Teil 2	05-2001	63-67
THE MISSION	Gamebuster-Codes	03-2001	57	MIDNIGHT CLUB STREET RACING	AR2-Codes	07-2001	55
THE MUMMY	Gamebuster-Codes	03-2001	57	MIDNIGHT CLUB STREET RACING	Cheat Card 1	03-2001	63-64
THE MUMMY	Cheats	06-2001	51	MIDNIGHT CLUB STREET RACING	Cheat Card 2	03-2001	63-64
TOMB RAIDER V: DIE CHRONIK	Gamebuster-Codes	02-2001	63	MOTO GP	AR2-Codes	09-2001	55
TOMB RAIDER V: DIE CHRONIK	Player's Guide Teil 1	01-2001	56-60	MOTO GP	Cheat Card	01-2001	53-54
TOMB RAIDER V: DIE CHRONIK	Player's Guide Teil 2	02-2001	73-78	MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL	Cheats/ Moves	10-2001	62
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Tipps	11-2001	60	NBA STREET	Cheat Card	08-2001	59-60
TRICK 'N SNOWBOARDER	Versteckte Charaktere	05-2001	56	NHL 2001	Tipps	05-2001	56
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	CheatCard	02-2001	59-60	ONI	AR2-Codes	08-2001	55
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	Spitzenkämpfer	03-2001	60	ONI	Cheat Card	05-2001	59-60
URBAN CHAOS	Gamebuster-Codes	02-2001	63	ONI	Tipp	04-2001	59
VAMPIRE HUNTER D	Gamebuster-Codes	05-2001	58	ONIMUSHA WARLORDS	Player's Guide	09-2001	59-62
VANISHING POINT	Gamebuster-Codes	05-2001	58	ONIMUSHA WARLORDS	Tipps/ Moves	08-2001	51
WER WIRD MILLIONÄR JUNIOR	Gamebuster-Codes	12-2001	73	OPERATION WINBACK	Cheat Card	06-2001	53-54
WER WIRD MILLIONÄR?	Gamebuster-Codes	03-2001	58	ORPHEN	Tipp	02-2001	60
WER WIRD MILLIONÄR?	Tipps	03-2001	59	PARIS-DAKAR RALLY	AR2-Codes	12-2001	74
WOODY WOODPECKER RACING	Gamebuster-Codes	03-2001	57-58	PARIS-DAKAR RALLY	Cheats	11-2001	60
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	Gamebuster-Codes	08-2001	56	PROJECT EDEN	Player's Guide Teil 1	11-2001	68-72
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	Cheats	07-2001	51	PROJECT EDEN	Player's Guide Teil 2	12-2001	83-85
WWF SMACKDOWN! 2: KNOW YOUR ROLE	Gamebuster-Codes	02-2001	64	RAYMAN REVOLUTION	Cheats	02-2001	58
X-MEN: MUTANT ACADEMY 2	Cheat	10-2001	60	RC REVENGE PRO	Cheats	08-2001	52
X-MEN: MUTANT ACADEMY 2	Gamebuster-Codes	12-2001	73	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	Cheat Card	02-2001	61-62
X-MEN: MUTANT ACADEMY 2	Tipps	12-2001	67	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	Kostüme	01-2001	52
PlayStation 2				RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	AR2-Codes	12-2001	74
7 BLADES	AR2-Codes	12-2001	74	RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	Player's Guide Teil 1	08-2001	61-66
ARMORED CODE 2	AR2-Codes	10-2001	67	RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	Player's Guide Teil 2	09-2001	76-80
ARMY MEN: AIR ATTACK 2	Level freischalten	08-2001	52	RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X	Cheat Card	10-2001	63-64
ARMY MEN: SARGE'S HEREO'S 2	Cheat Card	05-2001	59-60	RING OF RED	AR2-Codes	12-2001	74
ATV OFFROAD	Cheat Card	09-2001	53-54	RUMBLE RACING	AR2-Codes	08-2001	55
ATV OFFROAD FURY (US)	Tipps	04-2001	55	RUMBLE RACING	AR2-Codes	11-2001	65
BLOODY ROAR 3	AR2-Codes	12-2001	74	RUMBLE RACING	Cheat Card	06-2001	53-54
BLOODY ROAR 3	Tipps	10-2001	61	RUMBLE RACING	Cheat Card	07-2001	53-54
C.A.R.T. FURY: CHAMPIONSHIP RACING	Cheat Card	08-2001	57-58	SHADOW OF MEMORIES	AR2-Codes	07-2001	55
C.A.R.T. FURY: CHAMPIONSHIP RACING	Cheat Card	09-2001	53-54	SHADOW OF MEMORIES	Player's Guide	05-2001	75-78
CRAZY TAXI	AR2-Codes	08-2001	55	SILENT HILL 2	Player's Guide	12-2001	86-90
CRAZY TAXI	Cheat Card	08-2001	59-60	SILENT SCOPE	AR2-Codes	12-2001	74
CRAZY TAXI	Versteckte Fahrgäste	08-2001	52	SILENT SCOPE	Cheat Card	02-2001	61-62
DARK CLOUD	Tipps	10-2001	61	SILPHEED: THE LOST PLANET	Cheat	07-2001	51
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Cheat Card	11-2001	61-62	SILPHEED: THE LOST PLANET	AR2-Codes	10-2001	67
DEAD OR ALIVE 2	AR2-Codes	07-2001	55	SKY ODYSSEY	AR2-Codes	07-2001	55
DEAD OR ALIVE 2	AR2-Codes	11-2001	65	SMUGGLER'S RUN	AR2-Codes	07-2001	55
DEAD OR ALIVE 2	Moves Teil 1	03-2001	75-78	SMUGGLER'S RUN	Cheats	02-2001	57
DEAD OR ALIVE 2	Moves Teil 2/Kostüme	04-2001	75-78	SPY HUNTER	Cheat Card	12-2001	69-70
DEAD OR ALIVE 2	Tipps	01-2001	52	SSX	Mallorca Board	08-2001	52
DEAD OR ALIVE 2	Tipps	02-2001	57	SSX	Tipp	04-2001	55
ESPN NBA 2NIGHT	Cheat	10-2001	61	STAR WARS STARFIGHTER	Cheat Card	04-2001	61-62
EXTERMINATION	AR2-Codes	10-2001	67	STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING	Cheat Card	07-2001	53-54
EXTERMINATION	Player's Guide	07-2001	63-66	STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING	Cheats	09-2001	52
EXTERMINATION	Tipp	09-2001	51	STREET FIGHTER EX 3	Cheat Card	03-2001	61-62
F1 RACING CHAMPIONSHIP	Cheat Card	03-2001	61-62	SUMMONER	AR2-Codes	08-2001	55
FANTAVISION	Tipps	01-2001	52	SUMMONER	Tipp	08-2001	51
FIFA 2001	AR2-Codes	08-2001	55	SUPER BUST-A-MOVE	Cheats	02-2001	57
FIFA 2002	Tipps	12-2001	68	TEKKEN TAG TOURNAMENT	AR2-Codes	08-2001	55
FLUCHT VON MONKEY ISLAND	Player's Guide	09-2001	71-75	THE BOUNCER	AR2-Codes	08-2001	55
FUR FIGHTERS: VIGGO'S REVENGE	AR2-Codes	09-2001	55	THE BOUNCER	AR2-Codes	09-2001	55
FUR FIGHTERS: VIGGO'S REVENGE	Tipp	09-2001	52	THE BOUNCER	Tipps/ Outfits	08-2001	53
GAUNTLET DARK LEGACY	Cheat Card	08-2001	57-58	THEME PARK WORLD	Tipps	02-2001	58
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	AR2-Codes	09-2001	55	THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX	Cheat Card	11-2001	61-62
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	Player's Guide	09-2001	63-70	TIGER WOODS PGA TOUR 2001	Tipps	08-2001	53
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	AR2-Codes	11-2001	65-67	TOKYO XTREME RACER	Cheats	09-2001	51
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	Tipp	11-2001	60	TWISTED METAL: BLACK	Cheat Card	10-2001	65-66
GTA 3	Cheat Card	12-2001	71-72	UNREAL TOURNAMENT	Cheat Card	01-2001	53-54
GTA 3	Player's Guide	11-2001	73-74	UNREAL TOURNAMENT	Cheats	03-2001	55
GUN GRIFFON BLAZE (US)	Cheat	02-2001	60	UNREAL TOURNAMENT	Cheats/ Tipps	02-2001	57
GUN GRIFFON BLAZE	Player's Guide	05-2001	61-62	WACKY RACES	Cheats	11-2001	60
HALF LIFE (dt.)	Cheat Card	12-2001	69-70	WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC	AR2-Codes	12-2001	74
KESSEN	Player's Guide	03-2001	67-68	WDL WARJETZ	Cheats/ Passwörter	09-2001	52
KESSEN	Tipps	01-2001	52	WILD WILD RACING	Cheats	10-2001	60
KNOCKOUT KINGS 2001	AR2-Codes	08-2001	55	XG3: EXTREME-G RACING	Cheat Card	10-2001	63-64
KNOCKOUT KINGS 2001	Cheat Card	04-2001	61-62	X-SQUAD	AR2-Codes	07-2001	55
LE MANS 24 STUNDEN	Cheats	10-2001	61	X-SQUAD	Cheat	02-2001	60
MDK 2: ARMAGEDDON	Cheats	09-2001	51	X-SQUAD	Tipps	03-2001	55
				ZONE OF THE ENDERS	Cheats	07-2001	51
				ZONE OF THE ENDERS	Player's Guide	05-2001	71-74

stereoplay hat's ausprobiert: Eine stark zerkratzte CD, die selbst auf Playern mit guter Fehlerkorrektur zu Aussetzern oder Sprüngen neigte, spielte nach der SkipDoctor-Behandlung wieder einwandfrei.

Fazit: ...sehr empfehlenswert

stereoplay März 2000

„Aus alt mach neu - CD-Schleifer. Mit dem brandneuen SkipDoctor können Sie verkratzte CDs und sogar DVDs wieder reparieren.“

PC ACTION 01/2001

„Nach den Weihen in den USA, wo das CD-Reparaturset SkipDoctor vom Official US PlayStation Magazine die Auszeichnung als bestes Zubehör erhalten hatte, will man das Produkt jetzt auch in Deutschland nach vorne bringen“.

insider 12/2000

EINFACH REVOLUTIONÄR



SKIPDOCTOR

Das Originalgerät der „Doctor“-Serie zur Reparatur von CDs und DVDs. Beschädigte CDs funktionieren wieder wie neu. Repariert auch CD-ROMs, CD-Rs, CD-RWs, Audio CDs, DVDs sowie Discs für Playstation, PS2, Dreamcast und andere Spiele. Es ist wissenschaftlich nachgewiesen, dass der SkipDoctor die am häufigsten vorkommenden discabhängigen Ursachen von Ladeproblemen und Fehlern bei CD-ROMs und anderen optischen Medien repariert. Der patentierte, radiale Polierprozess sorgt automatisch für perfekte Kontrolle bei jeder Benutzung. Seit ihrer Einführung 1998 wurden deshalb auch schon mehrere hunderttausend Produkte der „Doctor“-Serie an zufriedene Kunden weltweit verkauft.

Das gleiche einzigartige Produkt wird unter den Marken SkipDoctor™ und GameDoctor™ verkauft, so dass auch Ihre Kunden den perfekten „Doctor“ finden können.

Der „Doctor“ repariert:

- Abtrieb
- Leichte, mittlere und tiefere Kratzer
- Staub, Fingerabdrücke und andere Oberflächenunvollkommenheiten

Der „Doctor“ repariert nicht:

- Rillen und tiefe Kratzer
- Kratzer oder Beschädigungen auf der Etikettenseite
- Verzogene Stellen

Besser als die Konkurrenz:

- Einfacher im Gebrauch und wirkungsvoller als klebrige, giftige Sets, die mit Pasten arbeiten
- Weitaus schneller und günstiger als ein Reparaturservice
- Praktisch genauso effektiv wie industrielle Maschinen, die das Hundert- oder sogar Tausendfache kosten

**KELLAS
INTERNATIONAL**

**digital™
INNOVATIONS**



empf. VK-Preis

€ 46,-
DM 89,95

Im Exklusiv-Vertrieb von:

Kellas International • Ferdinand-Gabriel-Weg 7 • 59494 Soest

Tel.: 02921-943681 • Fax: 02921-943683 • E-Mail: info@kellas.net

RESIDENT EVIL

Survivor 2 Code: Veronica

„Kanonenfutter“ für die GunCon2! Capcom setzt den Spielhallen-Hit für PlayStation2 um!



○ Mehrere Treffer hintereinander bringen Bonus-Punkte.



○ Eine Karte erleichtert im Arcade Mode die Orientierung.



Wer hätte das jemals gedacht? Capcom und Namco arbeiten zusammen. Mit Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica veröffentlichte man das erste gemeinsame Coin-op im Juni 2001 in Japan. Die Hardware für den aufwändigen Automaten wird von Namco bereitgestellt, während Capcom die Lizenz und Software liefert. Es ist jedoch nicht die erste Kooperation zweier Konkurrenten. Bereits im März 2001 brachte Namco mit SEGA,

spricht WOW Entertainment, den Lightgun-Shooter Vampire Night (Arcade) heraus.

Fluch oder Segen?

Capcom lieferte mit Resident Evil: Survivor vor zwei Jahren einen PSone-Flop ab. Durch die miserable Qualität hatte so mancher 32-Bit-Pistolerer Ladehemmung. Grund dafür: Das Lightgun-Desaster wurde nicht vom original Resident-Evil-Team hergestellt. Böse Zungen behaupten, Resi-

dent Evil: Survivor sei nur ein Mittel zum Zweck gewesen. Denn: Die aufgesammelten Aktennotizen, Tagebucheinträge und Tonbandaufnahmen beantworten Fragen, die zum Thema Resident Evil noch offen waren. Ein ganz anderes Ziel verfolgt man mit Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica für Sonys schwarzen 128-Bit-Kasten. Wie es der Name andeutet, basiert das Game auf dem PS2-Produkt Resident Evil Code: Veronica X. (PAL-Release: 14. September 2001).



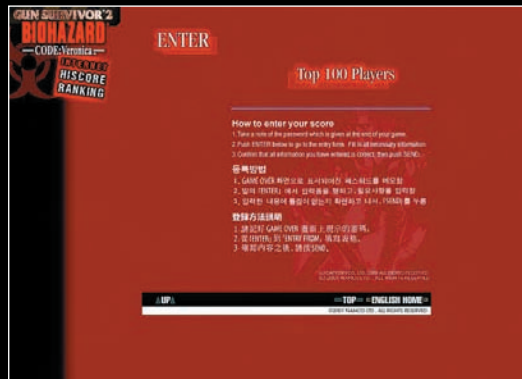
○ Im Dungeon Mode wartet zum Schluss immer ein mächtiger Endgegner.



○ Die Story ist bei Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica eher zweitrangig.



Die japanische Automaten-Version: Gun Survivor 2: BioHazard Code: Veronica. In Nippon ist das Spiel für den Heimbereich seit dem 8. November 2001 auch im Bundle mit der GunCon2 erhältlich.



Spielhallenbesucher können ihre Rekorde von Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica auf der von Namco eingerichteten Homepage veröffentlichen. Auch für Besitzer der japanischen PS2-Version ist dieser Kräftevergleich möglich. Ob die PAL-Variante diese Funktion bietet, bleibt abzuwarten. Die Seite ist unter folgender Adresse zu finden:
<http://www.namco.co.jp/home/aa/english/gunsurvivor2/ranking/index.html>

Der Stein des Anstoßes ist hierbei der Battle Mode der Konsolenversion, den man im Anschluss an den Showdown des Survival-Horror-Abenteuers als Bonus erhält.

Ein Volltreffer!

Um gleich Entwarnung zu geben: Die uns vorliegende japanische Vollversion wusste zu gefallen. In erster Linie übte das GunCon2-Feature seinen Reiz aus. Im direkten Vergleich zur Arcade-Fassung, bei der die Waffe zugleich als Joystick dient, zeigt die Plastik-Knarre mit USB-Anschluss ihre Qualitäten.

Nach dem desolaten Handling von Resident Evil: Survivor lässt sich sowohl mit Claire Redfield als auch ihrem Sidekick Steve Burnside dem Zombie-Gesocks mühelos die verfaulte Haut über die Ohren ziehen. Obwohl eine alternative Joypad-Steuerung zur Auswahl steht, bewegt man den Charakter

punktgenau mit dem Digi-Kreuz unterhalb des fiktiven GunCon2-Abzughahns durch die 3D-Arcade. Gleiches gilt für die Schusswechsel: Dank des C-Buttons (entspricht dem Magazin) am Pistolengriff kann z.B. die legendäre 15-Schuss-Beretta sofort von Einzel- auf Dauerfeuer gestellt werden.

Geballte Ladung

Im Hinblick auf die Modi wurde das Angebot deutlich erweitert. So fliegen nicht nur im Arcade Mode im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen. Als Kulissen dienen diverse Resident Evil Code: Veronica X-Schauplätze auf Rockfort Island. Ziel der in fünf Stages unterteilten Spielvariante: Die Flucht von der Insel im pazifischen Ozean. PlayStation2-exklusiv ist hingegen der Dungeon Mode. Hier zählt nicht nur das nackte Überleben, sondern auch die Anzahl der niedergestreckten Gegner. Um die

linearen Missionen ohne einen Kratzer überstehen zu können, betätigt man den Abzugshebel der Magnum, Shotgun, Rocket Launcher etc..

Eher als eine Persiflage ist der vs. Roach Mode zu verstehen. In einem abgeschlossenen Raum spielt man mit seiner favorisierten Waffe gegen die tickende Uhr Kammerjäger.

Farbe im Spiel

Eine kleine Überraschung stellt die grafische Präsentation dar. Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica ist keine halbseidene Dreamcast-Adaption. Die Routine läuft auf der PlayStation2-verwandten System-246-Platine von Namco. Visuelle Abstriche sind somit ein Fremdwort.

Vielmehr erstrahlen die Monster und Kreaturen in einem neuen Glanz. Cereberus, Licker, Hunter β - viele altbekannte Gesichter der Resident-Evil-Trilogie laufen dem ballerfreudigen Konsolero vor die GunCon2-Flinte.

Beim Thema Blut orientiert sich Capcom zumeist an dem PS2-Horror-Schocker. Obwohl der rote Saft in Strömen fließt, platzen abermals keine Zombie-Köpfe. Auch die leblosen Körper bleiben nur für eine kurze Zeit auf dem Boden liegen, bevor sie mit einem kitschigen Blinken sang- und klanglos verschwinden. **DG**



Im Arcade Mode erhält man von einem CPU-Charakter Rückendeckung.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Lightgun-Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Februar

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Um Längen besser als der PSone-Vorgänger! Aber von der Perfektion sehr weit entfernt.

VAMPIRE NIGHT

Die Lightgun-Profis machen ernst: Sega und Namco werfen ihre langjährige Genre-Erfahrung in einen Topf.



Die Diegegner sind allesamt sehr banal in ihren Taktiken.



Selbst auf den Dächern geht es heiß her.

PS2 Eigentlich sollte man aufgrund dieser Konstellation den perfekten Shooter erwarten. Namco zeigte ja erst kürzlich mit dem actiongeladenen Time Crisis 2, dass diese Art von Spielen zwar nicht unbedingt die grauen Zellen rauchen lassen, aber dennoch für spaßige Kurzweil sorgen können. Genau wie Namco hat auch Sega einiges an Referenzen auf diesem Gebiet vorzuweisen. Allen voran das aus der Spielhalle stammende The House of the Dead. Mit vereintem Wissen möchten die Japaner nun erneut die Lichtpistolen sprechen lassen.

Diesmal geht es allerdings gegen fiese Blut-sauger aus Rumänien.

Kinder der Nacht

Tiefgründige Storys sucht man in diesem Genre vergeblich. Hier bildet auch Vampire Night keine Ausnahme. Die zwei Kollegen Michel und Albert gehen mit enorm lockerem Zeigefinger auf Nosferatu-Jagd. Trotz ihrer Feuerwaffen sind die beiden allerdings gestandene Vampir-Killer der alten Zunft und wollen einen vor 300 Jahren begonnenen Krieg gegen die Hämoglobin-Schlürfer zu Ende bringen.

In mehreren Kapiteln kämpft man sowohl gegen die dunkle Knechtschaft der Blut-sauger als auch gegen die mächtigen Bestien selbst. Fast in jedem Level gibt es neue Ausgeburten der Hölle zu bewundern, da die Entwickler von WOW Entertainment diesmal besonders auf etwas mehr Gegnervielfalt achteten, statt dreimal dem gleichen Zombie verschiedenfarbige Hosen anzuziehen. Darunter findet man beispielsweise die schleimigen Sarcoma-Parasiten, die sich krakenähnlich am Körper unschuldiger Dorfbewohner festsaugen. Verfehlt der Schütze den Organismus und trifft verse-



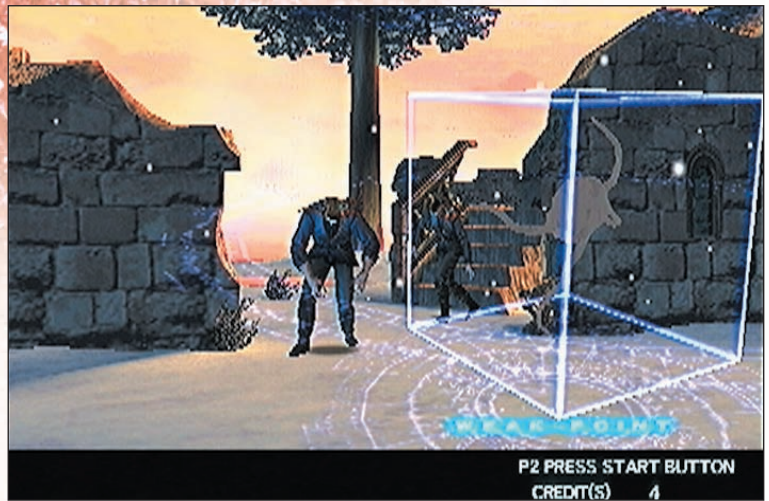
Im Trainings-Modus könnt ihr euch im Umgang mit der GunCon2 fit machen.



Dieser nette Herr versorgt euch mit nützlichen Gegenständen im Special Mode.



○ Viele Dialoge erinnern an sehr schlechte B-Movies.



○ Vor jedem Endkampf wird die Schwachstelle des Obermotzes eingeblendet.

hentlich den Wirt, mutiert das Opfer blitzschnell in einen Werwolf, der nur noch mit einer ordentlichen Salve aus der Lichtnarne unschädlich gemacht werden kann.

Flinke Finger

Obwohl Vampire Night im direkten Vergleich mit seinen Genre-Kollegen mit Sicherheit zur leichteren Variante dieser Gattung gehört, bedarf es trotzdem noch allerhand Geschick, die Knoblauchallergiker in ein Häufchen Staub zu verwandeln. Man begibt sich auf die Pirsch

wahlweise mit GunGon, GunCon2 oder Joy-pad. Munition ist wie immer unbeschränkt. Der Spieler muss lediglich, mit einem schnellen Schuss außerhalb des Bildschirms, das geleerte Magazin nachladen. Ansonsten heißt es Gehirn abschalten und ballern, bis der Finger abfällt. Allerdings ist der Pfad, wie auch bei Time Crisis 2 und ähnlichen Games, vorgegeben, sprich der Spieler kann sich nicht völlig frei in der Welt bewegen. Zum einen ermöglicht dies zwar den Entwicklern, die Geschichte gewollt in eine Richtung zu lenken, auf der anderen

Seite kann ein Titel durch diese mangelnde Handlungsfreiheit auch schnell langweilen.

Sei bereit!

Aus diesem Grund wurde die ursprüngliche Spielhallenversion um einige neue Features aufgewertet. Auf dem Schießstand können, in vielen unterschiedlichen Trainings-Sessions, die Fertigkeiten der Plastikschißen geschult werden und zusätzlich nützliche Gegenstände freigespielt werden, die im leicht RPG-angehauchten Special Mode zum Einsatz kommen. Hier könnt ihr für das Erreichen bestimmter Missionszielen neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände erwerben. In den Hunter's Files kann man mehr oder weniger nützliche Informationen über seine Widersacher nachlesen, die allerdings erst nach und nach freigespielt werden müssen. **SL II**

GunCon2-Amok in Japan!



○ Luxusware: Namcos streng limitierte GunCon2-Wummen.

Im November ging es heiß her im Land der aufgehenden Sonne. Jeweils am 11.11. und 23.11. veranstaltete Namco in Tokyo und Osaka das so genannte GunCon2 : Battle Championship. In den Spielen Time Crisis 2, Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica und Vampire Night galt es, die höchsten Punktzahlen zu erreichen. Grobmotoriker waren hier fehl am Platz, da nicht nur stupides Ballern Punkte brachte, sondern auch der Einsatz bestimmter Taktiken. Außerdem wurde die Zielgenauigkeit der Teilnehmer genauestens bewertet.

Nach vielen Stunden wurden dann die glücklichen Gewinner ermittelt, die nun im Besitz einer silbernen bzw. goldenen GunCon2 sind. Jedes Exemplar gibt es genau viermal auf diesem Planeten, so dass der Sammlerwert dieser Prunkstücke bald immens sein wird. Als „Trostpreis“ gab es übrigens noch jeweils zwei der edlen Resident-Evil-Koffer zu erhaschen, die am 22. März dieses Jahres zum fünfjährigen Jubiläum der Serie erschienen sind und neben vielen Gimmicks die komplette Reihe der Zombie-Spiele enthielten.



○ Mit Saracomas infizierte Bürger greifen euch an.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Lightgun-Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de
Preis	WOW Entertainment
Erhältlich ab	ca. € 60
	März

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Sehr solide, doch trotz vielversprechender Kooperation blieb die große Überraschung aus.



Jetzt bestellen unter:

TEL.: (0049) 01805-909088

MAIL: abo@cypress.de

Ohne jede Verpflichtung!

KEINE Weiterbelieferung nach der Probeausgabe!

Wichtig: Bitte bei Bestellung unbedingt folgende Bestellnummer angeben: DVE007

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

**Mit exklusivem
Kino-Beileger!**

**ab 17.12.
am Kiosk!**

DVD VISION PEPPT EUER HEIMKINO AUF.

EXKLUSIVE KINO-BEILAGE! Herr der Ringe, Harry Potter, Highlights 2002

DAS AKTUELLE DVD-MAGAZIN

GS 48,- | sFr 6,00 | luf 140,- | BFR 140,- | 6 MARK

DVD VISION

Ausgabe 01/02

DVD-Hersteller packen aus

Bilanz 2001

Perspektive 2002

Digitale Verführung

Auf die Hülle kommt es an

Highlights im Januar

Tomb Raider (Code 2)

Matrix Revisited (Code 2)

Planet of the Apes (Code 1)

Willow (Code 1)



Schon getestet:
Nubert AW-1000

Subwoofer-Special

10 Kraftpakete
getestet

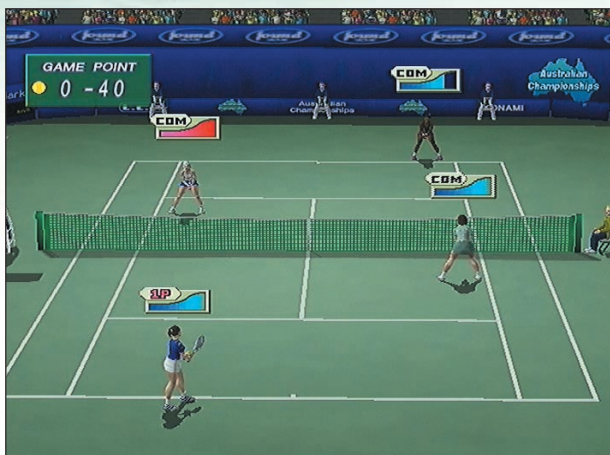
UNSERE DVD
DES MONATS

**DER SCHUH DES
MANITU**

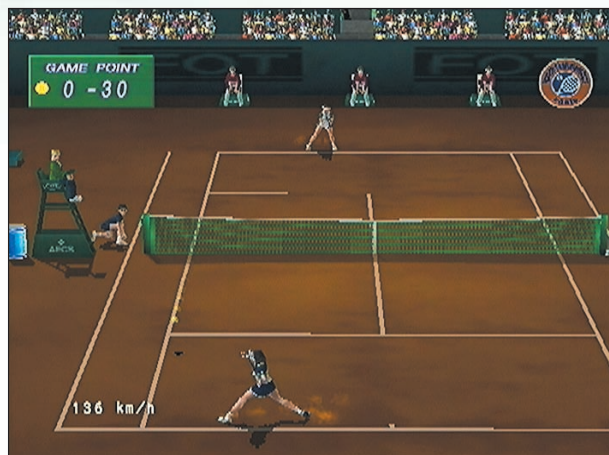


WTA TOUR TENNIS

Erster PAL-Aufschlag! Der PlayStation2-Tenniszirkus beginnt im Februar!



Die grafische Präsentation leidet unter starkem Flimmern.



Alle Tennisarenen definieren den Begriff „Tristesse“ neu.

PS2 Nicht nur Altstar Boris Becker geht fremd! Auch Konami hat für WTA Tour Tennis einen Seitensprung gewagt, denn das externe Studio L.E.C. (Lucciola Computer Entertainment) entwickelt den PlayStation2-Titel. Vor allem mit der Womens-Tennis-Association-Lizenz im Sportgepäck erhofft sich das Lucciola Tennis Projekt Team Martina, auf Anhieb ein 128-Bit-Ass schlagen zu können.

Bekannte Gesichter

Auf den russischen Exportschlager Anna Kournikova muss man leider verzichten. Nach wie vor darf der PlayStation-Voyeur der 20-jährigen Schönheit nur bei Namcos Smash-Court-Reihe unter den Rock gucken. Dafür schwingen viele andere Profis der

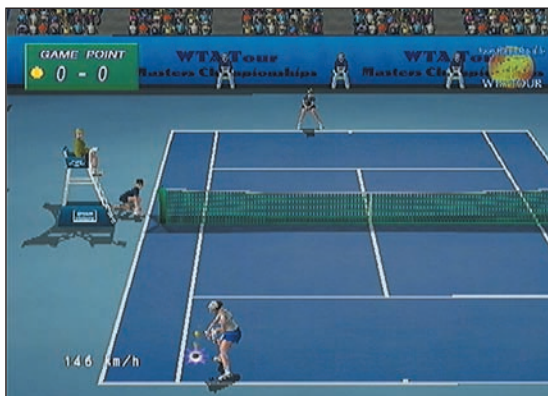
WTA-Weltrangliste das Racket. Lindsay Davenport, Jennifer Capriati, Martina Hingis etc. – insgesamt 20 Sportlerinnen stehen gleich zu Beginn zur Auswahl. Leider stimmt das polygonale Erscheinungsbild mit den realen Vorbildern in vielen Belangen nicht überein. Bis auf die Hautfarbe unterscheidet sich Monica Seles von Serena Williams nur marginal. Charakteristische Gesichtszüge oder typische Marotten der weiblichen Halbgötter in Weiß sind zumeist eine Fehlanzeige. Bei WTA Tour Tennis stellen Merkmale wie die ein- oder beidhändig geschlagene Rückhand die einzige Besonderheit dar.

Knallhartes Business

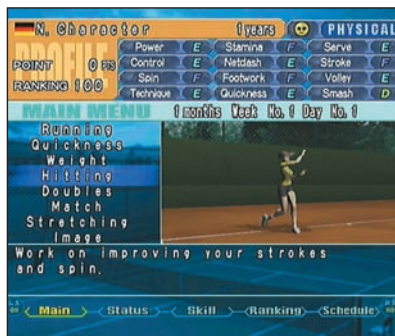
Neben dem lehrreichen Trainings- und Übungs-Modus besitzt vornehmlich die World Tour ein fesselndes Spielprinzip. In

61 Turnieren in 30 Ländern und 57 Städten muss der PS2-Tennis-Crack sein Können unter Beweis stellen. Der Clou: Zu Beginn ist man von vielen großen Wettkämpfen ausgeschlossen. Erst durch eine bessere Platzierung unter den Top 100 erhält der PlayStation2-Sportsfreund Einladungen zu wichtigen Events.

Ohne Fleiß kein Preis: Darüber hinaus muss durch gezieltes Training zwischen dem straziösen Turnieralltag die Leistungsfähigkeit der Tennis-Queen in spe gesteigert werden. Egal ob Schlagrepertoire, Fitness oder Motivation – jede Spielerin wird auf einen virtuellen Trimm-dich-Pfad geschickt. Das Resultat: Nach der anfänglichen Durststrecke winken als Dank die ersten Weltranglisten-Punkte. **DG**



Die Kollisionsabfrage bei den Ballwechseln lässt noch zu wünschen übrig.



Der wichtige Trainings-Bildschirm im Überblick.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	L.C.E.
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Februar

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Doppelfehler! Konami hätte das Spiel lieber eigenhändig entwickeln sollen.

LEGENDS OF WRESTLING

Ehre, wem Ehre gebührt - Acclaim schickt die legendärsten Wrestler noch einmal in den Ring.



Im Editor kann man seine eigenen Wrestling-Legenden formen...



...und sie später im Ring auf Titeljagd schicken.

PS2 Es gab eine Zeit, da waren die Stars des Wrestling-Zirkus' noch Helden und die offen ausgesprochene Vermutung, dass der Ausgang eines Kampfes doch sowieso abgesprochen sei, wurde von anwesenden Fans mit einer kalten Dosenbier-Dusche quittiert.

Hall Of Fame

30 der eingeöhlten Haudegen stehen auf Antriebsbereit, um in den Ring zu steigen. Darunter Legenden, wie Ted Dibiase, King Kong Bundy, Jimmy „The Superfly“ Snuka, Hulk Hogan und viele andere. Dank des vereinfachten Move-Systems können spektakuläre Griffe und Würfe mit nur einer Taste zu effektiven Combos verbunden werden. Eine optionale Anzeige hilft das Kontext der gegnerischen Attacken zu timen.

Das ist anfangs etwas ungewohnt, denn die optische Hilfe muss ständig im Auge behalten werden. Hat man seinem Kontrahenten lange genug zugesetzt, wird dieser schließlich gepinnt und der Kampf damit siegreich beendet.

Sein oder nicht sein

An Spielmodi herrscht kein Mangel. Im Karrieremodus wird eine Wrestling-Legende zum begehrten Kampf um den World-Champion-Titel geführt. Da aber nur populäre Wrestler Chancen auf die begehrten Titel-Kämpfe bekommen, entscheiden im Ring Abwechslungsreichtum und coole Combos über die Sympathie des Publikums. Wer den plakatschwingenden Mob für sich gewinnen kann, steigert seinen Bekanntheitsgrad. Wem das zu mühsam ist,

der vergnügt sich in einem Turnier mit zwei bis sechs Wrestlern und lässt das K.o.-System über das Fortkommen entscheiden. Wer lieber gegen menschliche Kontrahenten antreten will und einen Multitap sein Eigen nennt, der kann auch bis zu drei Freunde verkloppen.

Grafisch gibt sich Legends Of Wrestling solide. Die Ringer sehen klasse aus, ähneln jedoch eher comichaften Action-Figuren denn ihren realen Vorbildern. Gleiches kann man über das Publikum leider nicht sagen. Auch mangelt es der Präsentation am gebührenden Glanz, den die Heroen verdient hätten. Ein ausführlicher Test in der nächsten play wird zeigen, ob das Gameplay langfristig über diese Schwächen hinwegtrösten kann. **MK**



Für den Hulkster ist es ein Kinderspiel, Schwergewicht King Kong Bundy auszuheben.



Der Iron Sheik hat seine Chance zum Kontern (Balken oben rechts) verpasst.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Wrestling-Spiel
Spieler	1-4
Hersteller	Acclaim
	www.acclaim.de
Entwickler	Acclaim Studios Salt Lake City
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Dezember 2001

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Die Besten der Besten der Wrestling-Szene in einem Spiel - ein Fest für Fans!

POLICE 24/7

Nach Silent Scope 2: Fatal Judgement die nächste Spielhallenumsetzung aus dem Hause Konami.



○ Für Abwechslung sorgen noch sieben weitere Extra-Games.



○ Auch während der Verfolgungsjagden ist eure Zielgenauigkeit gefragt.

PS2 Das Spielhallen-Original von Police 24/7 ist eine kleine Revolution in Sachen Gameplay. Hierbei muss der Spieler nicht nur mit der Lightgun interagieren, sondern auch nach links und rechts ausweichen oder sich gegebenenfalls abducken. Eine Kamera, die sich über dem Bildschirm befindet, leitet alle Bewegungen direkt in das Spiel weiter. So könnt ihr beispielsweise hinter Häusern, Betonpfeiler oder Autos Schutz finden. Je nachdem wie es gerade die Gegebenheiten zulassen.

Vollgestopft!

Mit Spieloptionen hat man wahrlich nicht geizt. So bekommt ihr neben der Main-Story noch eine Another-Story geboten. Für Einsteiger gibt es den Trainingsparcours und Herausforderer können sich im Challenge-Mode probieren. Hauptaugenmerk ist aller-

dings die Main-Story. Hier schlüpft ihr in die Uniform eines Polizisten und macht euch auf, die japanische Mafia dingfest zu machen. Genretypisch läuft euer Charakter von selbst zu den verschiedenen Showdowns. Werdet ihr im Kugelhagel nicht getroffen und verletzt ihr auch eurerseits keine Zivilisten, rückt ihr auf der Karriereleiter ein Stück nach oben. Begonnen wird als Officer; über den Inspector könnt ihr euch bis nach oben zum Commissioner „hochballern“.

Kein Mord mit Support

Ebenso wie die Silent-Scope-Serie besitzt auch Police 24/7 keine Lightgun-Unterstützung. So könnt ihr entweder mit dem DualShock2-Controller im Anschlag auf Verbrechensbekämpfung gehen oder wahlweise eine USB-Maus verwenden.

In den Optionen ist zwar derzeit ein Konfi-

gurationsmenü für USB-Kameras enthalten, doch leider lässt sich dieses, zumindest in der uns vorliegenden Preview-Version, noch nicht anwählen. Laut Konami soll für das fertige Produkt allerdings ein Kamera-Support vorhanden sein. Ob jede x-beliebige USB-Kamera funktionieren wird, ist zwar noch unklar, doch möchte man dafür sorgen, dass mindestens eine Kamera erhältlich sein wird. Derzeit ist die Grafik auch gerade mal guter PS2-Durchschnitt und das Gameplay enttäuscht zudem von Zeit zu Zeit. Manchmal erhält man gar nicht erst die Chance, in Deckung zu gehen, und wird sofort abgeschossen, sobald man den Schauplatz erreicht. Wir hoffen, dass Konami daran noch etwas arbeitet, bevor sie uns die finale Version im Februar präsentieren. **HS**



○ Hinter den Barrikaden bekommt ihr automatisch eure Pistole nachgeladen.



○ Mit dem Emporklimmen der Karriereleiter erhaltet ihr zudem Zeit- oder Lebens-Bonus.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	KCET
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Februar 2002

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Action-Shooter, der mit Lightgun- und Kamera-Unterstützung so richtig das Haus rocken würde. Derzeit leider noch kein Support.

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:

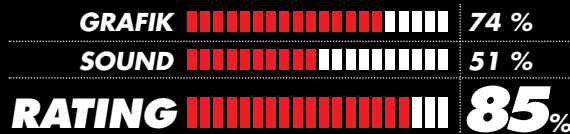
Das Rating ist mit einer Gesamtwertung gleichzusetzen und drückt einzig und allein das Spielspaßpotential aus. Grafik und Sound spielen hier eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele suchtfördernd sein können.

Legende

Features	Anzahl der möglichen Spieler	Levelanwahl durch Passwort	Memory Card
	Anzahl der Level bzw. Strecken	Sprache der Bildschirmmenüs	USK Empfehlung
	Erstellen bzw. Editieren neuer Strecken möglich		
Grafik	50/60 Hertz umschaltbar	PS2-Texturfilter-Unterstützung	
Sound	Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
		Dolby Digital	dts
Zubehör	Analog Controller Sony	Analog Controller neGcon	Maus-Unterstützung
	Lenkrad	Analog Joystick	LightGun
	Tanzmatte	Link-Option	Keyboard
		i.Link-Option	Force Feedback

Redakteurskürzel

Sven Liebold	SL	Heiko Strobel	HS
Dirk Gemeinhardt	DG	Marc Kirzeder	MK
mArk Liebold	mL	Gunther Hruby	GH



INHALT 01/2002

PLAYSTATION2

Baldur's Gate: Dark Alliance	98
Dropship: United Peace Force	104
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	112
ESPN X-Games Skateboarding	116
Headhunter	110
Jeremy McGrath SuperCross World	117
Jet Ski Riders	115
New York Race	116
REZ	108

PSONE

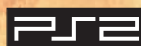
Harry Potter und der Stein der Weisen	118
Creatures	120



Baldur's DARK ALL

Heiko Strobel

„Der Welt um euch herum müde? Willkommen in meiner Welt, wo Magie herrscht und Drachen fliegen. Das Auge trifft hier oft auf viel Schönes, und jeder kann versuchen, einen Thron zu gewinnen! Oh, gut, das könnt ihr auch in eurer Welt tun, aber hier macht es mehr Spaß.“ – Elminster, der wohl größte Magier der Vergessenen Welten.



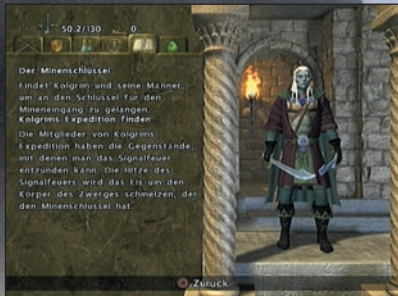
Seit Jahrzehnten treffen sich unterschiedliche Altersgruppen, um bei einem Rollenspiel der realen Welt zu entfliehen. Im Gegensatz zu ihren virtuellen Schwestern existieren die Spielwelten bei Pen-&Paper-Rollenspielen nur in den Köpfen der Spieler und sehen je nach der Fantasie des Einzelnen völlig anders aus.

Bei der ursprünglichen Variante des Rollenspiels zieht ihr außerdem nicht mit Maus und Tastatur bzw. mit einem Joypad in eure Quests, sondern habt lediglich ein Stück Papier, diverse Würfel und einen Stift vor euch liegen. Ein Spielleiter übernimmt die Rolle eines Geschichtenerzählers und führt hierbei die Spieler durch verschiedene Abenteuer. Jeder der



Multiplayer-Hinweis: Zweimal derselbe Charaktertyp geht nicht!

Gate ALLIANCE



Die zu erledigenden Quests könnt ihr jederzeit im Charaktermenü nachlesen.



Bei den Level-Bossen wird die Lebensenergie eingeblendet.

Erlebnislustigen besitzt die Möglichkeit, einen anderen Charakter darzustellen. So kommt es durchaus vor, dass eine Party aus Kriegern, Gaunern und Magiern besteht. Nach einem bestandenen Abenteuer ist das Spiel garantiert nicht zu Ende. Denn das gefundene Gold will in bessere Accessoires investiert und neu entdeckte Zaubersprüche erlernt werden. Erfahrungspunkte verbessern zudem die Eigenschaften eures Helden. So kann im Verlaufe von einigen unterschiedlichen Episoden aus einem Zauberlehrling ein vor magischer Energie strotzender Meisterzauberer werden. Auf diese Art und Weise kann man viele Jahre lang ein und denselben Charakter spielen, der sich mit der Zeit zu einem der mächtigsten Helden seiner Welt entwickelt.

Der virtuelle Erfolg

Genau dieses Spielprinzip machten sich die Entwickler der Black Isle Studios zu Nutze, als

sie 1998 eine stocksteife Simulation der AD-&-D-Saga für den PC programmierten. Die vielen RPG-Fans bekamen einen anständigen virtuellen Auftritt des ursprünglichen Pen-&-Paper-Rollenspiels. Die Rechnung ging natürlich auf. An der Westküste der Forgotten Realms wurde für Millionen PC-Eigentümer eine Stadt zur Legende - Baldur's Gate. Die Hafenstadt an der so genannten Schwertküste schrieb 1998 Rollenspielgeschichte: Über 3,5 Millionen mal konnte sich das Rollenspiel auf dem PC weltweit verkaufen. Auf Grund dessen ist es kaum noch verwunderlich, dass der Titel zum „Rollenspiel des Jahres“ gekürt wurde. Das Sequel, welches zwei Jahre später erschien, konnte ebenfalls jede Menge Awards im PC-Sektor einheimen. Unter anderem war zwischen den zahlreichen Preisen erneut das „Rollenspiel des Jahres“ zu finden. Somit ist die RPG-Serie auf dem PC die wohl erfolgreichste überhaupt.



Aufheben: Streithammer der Zerschlagung +1

Die Gnolle greifen meist im Rudel an.

R. A. Salvatore, der Erschaffer von Drizzt Do'Urden.

Der Autor wurde 1959 in Massachusetts, USA, geboren. Seine Fantasy-Leidenschaft entdeckte er zu seiner College-Zeit, als er zu Weihnachten J.R.R. Tolkiens „Herr der Ringe“ geschenkt bekam. Das Buch hatte bei ihm einen so großen Eindruck hinterlassen, dass er seinen Studienschwerpunkt von Computerwissenschaften auf Journalismus verlegte. Das College schloss er mit einem Diplom in Kommunikationswissenschaften und Englisch ab.



1982 begann Salvatore ernsthaft damit, eigene Kurzgeschichten und Romane niederzuschreiben. Sein erstes Buch wurde 1988 von der amerikanischen Rollenspielfirma TSR (heute Wizards of the Coast) veröffentlicht. In den folgenden zwei Jahren wurden seine Erzählungen so populär, dass er hauptberuflicher Autor wurde. Sein bekanntester Charakter ist eindeutig Drizzt Do'Urden, welcher in der Rollenspielgemeinde einen hohen Stellenwert genießt. Inzwischen schreibt Salvatore auch StarWars-Romane und begeistert sich immer mehr für Online-Rollenspiele. Die Story zum Rollenspiel Icewind Dale entstammt komplett seiner Feder.



Der Dunkelkehl Drizzt Do'Urden erlangte seinen Nimbus durch die zahlreichen Bücher über ihn. Die Machwerke sind auch all denen ans Herz zu legen, die sonst nichts mit der Dungeon-&-Dragons-Saga am Hut haben, allerdings sollte ein gewisses Faible für Fantasy-Abenteuer schon vorhanden sein. In einer Vielzahl von Publikationen wird so ziemlich alles über den wohl bekanntesten und beliebtesten Charakter der D&D-Reihe erzählt. „Die Saga vom Dunkelkehl“ erstreckt sich über sechs Bände und die „Die vergessenen Welten“-Serie ist derzeit schon beim dreizehnten Werk angelangt. „Das Lied von Denier“ handelt zwar nicht von Drizzt Do'Urden, spielt aber auch vor dem Hintergrund der Forgotten Realms, einem Teil der D&D-Rollenspiele, und dehnt sich über fünf Abenteuer aus.





○ Überdimensionale Feinde sind keine Seltenheit.

Folglich war es eine große Überraschung, als verkündet wurde, dass Baldur's Gate: Dark Alliance für die PlayStation2 entwickelt wird. Im Gegensatz zu anderen Programmierern wollte man allerdings nicht nur auf die Schnelle eine „08/ 15“-Umsetzung bieten, sondern ein komplett neues Spiel erschaffen. Anders als die PC-Kollegen tendiert der Konsolentitel eher in die Action-Adventure – als in die RPG-Richtung; trotzdem wurde der altbekannte Schauplatz



○ Besiegte Gegner lassen oft Waffen, Rüstungen und Tränke fallen.



○ Auch der größte Baum fällt, wenn man lange genug auf ihn einhackt.

in den Forgotten Realms der Dungeons-&Dragons-Rollenspiele nicht verlassen. Zur D-&D-Reihe, welche erstmals in den 70er-Jahren (siehe Kasten „Was ist eigentlich D&D?“) das Licht der Welt erblickte, erschien dieses Jahr die dritte Version des klassischen Pen-&-Paper-Rollenspiels. Somit beruht Baldur's Gate als erster Konsolentitel auf der Grundlage des neuen Regelwerks.

Hau drauf!

Dass Rollenspiele nicht immer kompliziert sein müssen, wissen wir spätestens seit Blizzards Diablo-Serie. Keine dicken Wälzer, durch die man sich kämpfen muss, nur um gerade mal die Grundfunktionen des Regelwerks zu begreifen. So auch in Baldur's Gate: Dark Alliance. Gekämpft wird diesmal ausschließlich auf dem Schlachtfeld. Man sollte wohl besser „gemetzelt“ sagen, der Vergleich mit Diablo kommt nämlich nicht von ungefähr. Das Spiel ist, im krassen Gegensatz zu seinem großen Bruder vom PC, ein waschechtes Hack'n Slay.

In das Schlachtfest könnt ihr mit drei unterschiedlichen Abenteuertypen einziehen. Jeder der Helden besitzt spezielle auf ihn zugeschnittene Charaktereigenschaften. Die „Elfische Hexenmeisterin“ verfügt aufgrund ihrer Intelligenz über mehr magische Energien und kann zudem ein breiteres Spektrum an diversen Zaubersprüchen vorweisen. So röstet sie beispielsweise gern aus sicherer Entfernung ihre Gegner. Der „Menschliche Bogenschütze“ ist ein wahrer Meister seines Faches. Er durchlöchert seine Feinde am liebsten mit Pfeilen. Seine magischen Attacken verleihen ihm unter anderem die Fähigkeit, zwei oder drei Pfeile auf einmal abzufeuern oder auch Eis- und Feuerpfeile zu generieren. Der „Zwergische Kämpfer“ kann aufgrund seiner Stärke höheren Schaden anrichten und zieht deshalb den direkten Schlagabtausch vor. Angelehnt an das Barbaren-Manöver „Wirbelwind“ aus Blizzards Diablo 2 besitzt der Zwerg eine ähnliche Variante dieses Moves. Hierbei dreht er sich auf der

Charakter-Vorstellung

Drizzt Do'Urden wird in Menzoberranzan, einer Stadt im Unterreich, geboren. Er ist zwar ein Dunkelelf, lehnt aber die Lebensweise und die Charaktereigenschaften dieser bösen Rasse ab. Drizzt flieht aus seinem verdorbenen Umfeld und verbringt einige Zeit an einem anderen Ort im Unterreich. Schließlich begibt er sich an die Oberfläche und lässt sich zum Waldläufer ausbilden. Sein Ziel ist es, einen Ort zu finden, an dem er in Frieden leben kann. Seiner überragenden Kampfkunst und der Hilfe von Guenhwyvar, einem schwarzen Panther aus der Astralebene, hat er es zu verdanken, dass er allen Schwierigkeiten begegnen kann. In „Zehn-Städte“ im Eiswindtal begegnet er Bruenor Heldenhammer, dem Anführer einer Zwergensippe, Wulgar, einem stolzen Barbar, Regis, dem Halbling, und Cattie-Brie, die zu seiner menschlichen Adoptivtochter wird. Zusammen werden sie zu einer fest eingeschworenen Gemeinschaft, die durch dick und dünn geht.



○ Von den Anhöhen kann man nicht herunterfallen.



○ Geschicklichkeit ist gefragt. Wenn euch die Augen erblicken, seht ihr die Radieschen von unten wachsen.



„...and it burns, burns, burns, the ring of fire...“

Stelle und schädigt auf diese Weise sämtliche Kontrahenten, die in seiner unmittelbaren Nähe stehen.

Ihr habt noch die Möglichkeit, eine weitere Spielfigur frei zu spielen. Für Unkundige des D-&D-Universums wird es lediglich ein Bonus-Charakter sein, Kenner des Rollenspiels dagegen werden himmelhochjauchend die Dungeons auf und ab rennen. Von keinem Geringeren als dem Dunkel elfen Drizzt Do'Urden ist die Rede, welchem durch R.A. Salvatores Bücher (siehe Kasten) zu weltweitem Ruhm verholfen wurde.

Überall lauern Intrigen

Habt ihr das Spiel das erste Mal durchgespielt, erscheint der neue Spielmodus „Die Herausforderung“. Hier gilt es, mit Drizzt innerhalb von 15 Minuten einen Level komplett von Monstern zu säubern. Solltet ihr diese Aufgabe meistern, wird der sehr schwere Schwierigkeitsgrad freigeschaltet. Bewältigt ihr auch auf dieser Stufe das Abenteuer, könnt ihr Drizzt jederzeit in das Game importieren und mit ihm und seinen zwei Krummsäbeln („Eisiger Tod“ und „Blaues Licht“) die Gegnerschar zu Boden dreschen.

Ganz gleich, welchen der vier Charaktere ihr wählt, die Story bleibt immer dieselbe. Das Schicksal verspricht euch in die Hafenstadt Baldur's Gate. Als ihr zu fortgeschrittener Stunde den Ort erreicht, werdet ihr sogleich mit den derzeitigen Problem der Hafenstädter konfrontiert. Eine neue Diebesgilde treibt seit geraumer Zeit ihr Un-



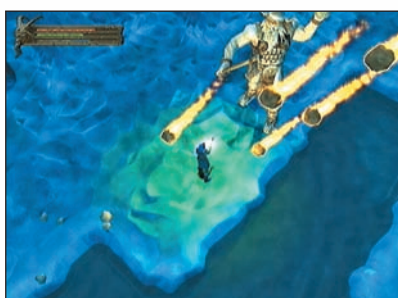
Ihr könnt eure Fähigkeitenpunkte auch ansammeln und bei Bedarf einsetzen.

wesen an der Schwertküste, welcher auch ihr, kurz nach eurer Ankunft, zum Opfer fällt. Dank der hilfreichen Stadtwache bleibt euch zumindest euer Leben erhalten. Trotz der leeren Taschen begibt sich euer Held in die „Elfenliedschenke“; nichtsahnend, dass dort ein Abenteuer von immensm Ausmaß beginnt. Das Schicksal der gesamten Schwertküste liegt in euren Händen.

Eine perfekt ausgeklügelte Steuerung ermöglicht es, euer Alter Ego ohne Probleme durch die verschiedenen hochdetaillierten, dreidimensionalen Areale zu manövrieren. So durchquert ihr beispielsweise die Abwasserkanäle von Baldur's Gate, erklimmt den Gipfel des Brennenden Auges, durchforstet die Minen des Sonnenuntergangsgebirges oder schreitet durch das dreckige Moor von Chelimber.

Opfer in Hülle und Fülle

Das gesamte Abenteuer ist ziemlich linear



Auch die kolossalsten Gegner könnt ihr mit ein paar Schlägen auf die Bretter schicken.



Was ist eigentlich D&D?



D&D - oder auch Dungeons & Dragons genannt - ist nicht nur das populärste Fantasy-Rollenspiel, sondern auch gleichzeitig das erste kommerzielle Rollenspiel der Welt. Seit es 1974 auf dem Markt erschienen ist, erlebt es immer wieder neue und aktualisierte Auflagen. Auch in Deutschland erfreut sich das in den Vereinigten Staaten entwickelte Rollenspiel einer großen Fan-Gemeinde. Die folgenden Daten bieten euch eine Zusammenfassung über die Entfaltung von D&D:

1971

Dave Arneson entwickelt den mittelalterlichen Hintergrund „Blackmoor“ zu dem Spiel „Twin City Wargame“ von Dave Wesely. Die gewaltigen unterirdischen Labyrinth, welche sich unter dem Schloss von Blackmoor befinden, wurden von ihm als Spielpläne gezeichnet. Auf diese Art und Weise entstanden die ersten Dungeons.

1972

Gary Gygax schreibt das erste mittelalterliche Regelwerk „Chainmail“ für Table-Top-Spiele, übernommen aus Dave Arnesons „Blackmoor“-Hintergrund.

1974

Eine überarbeitete Version von „Chainmail“ wird in dem nur für diesen Zweck von Gary Gygax gegründeten Verlag Tactical Studies Rules (TSR) unter dem Namen Dungeons & Dragons (D&D) veröffentlicht.

1980

TSR überarbeitet D&D und erstellt das bis dato beliebteste Fantasy-Rollenspiel Advanced Dungeons & Dragons (AD&D). Das ursprüngliche D&D wird nach einigen Jahren eingestellt. Für AD&D erscheinen im Laufe der nächsten Jahre viele hundert Produkte.

1983

Die Fantasy-Spiele-Verlags-GmbH bringt die erste deutsche Übersetzung von D&D unter dem gleichnamigen Titel auf den Markt. Kurz darauf erscheint auch AD&D in deutscher Sprache.

1989

TSR veröffentlicht die zweite Edition von AD&D, eine überarbeitete Version des AD&D-Regelwerks von 1980. Nicht viel später erscheint von TSR Ltd. (eine britische Tochtergesellschaft von TSR Inc.) die zweite Edition von AD&D in deutscher Sprache.

1997

Wizards of the Coast Inc. erwirbt TSR Inc., die Herstellerfirma von AD&D.

1998

Amigo Spiel + Freizeit GmbH übernimmt den Vertrieb von TSR-Produkten in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Des Weiteren bringt Amigo die deutsche Ausgabe der zweiten Edition von AD&D neu heraus.

2000

Im Sommer veröffentlicht Wizards of the Coast die dritte Edition von AD&D, eine stark überarbeitete und aktualisierte Version der zweiten Edition. Das „A“ aus AD&D fällt wieder weg. AD&D wird zu D&D.

2001

Amigo veröffentlicht die dritte Edition von D&D in deutscher Sprache.

play im Gespräch mit...

Ryan Geithman, Director (Game Programming/ Game Design)
und Ezra Dreisbach (Technical Director, Lead & Engine
Programmer/ Game Design.)



play: Wir alle kennen Black Isle Studios von Baldur's Gate für den PC, aber wer sind die Jungs von Snowblind Studios und welche Projekte haben sie zuvor gemacht?

Ryan: Wir sind ein kleines Entwickler-Studio aus Seattle,

Washington. Vorher haben wir einige Rennspiele für einen japanischen Hersteller gemacht. Mit Baldur's Gate: Dark Alliance haben wir eine Chance bekommen, die Art von Spiel zu entwickeln, welche wir selbst gerne spielen.

play: BGDA ist euer erster Titel für die PlayStation2. War es leicht, die PS2-Hardware in Griff zu bekommen?

Ezra: Die meisten aktuellen Spiele für die PS2 haben einen relativ kurzen Entwicklungsprozess. Auf Grund dessen haben die Entwickler nicht genug Zeit, um sich vollends mit der Hardware vertraut zu machen. Es werden mehr und mehr eindrucksvolle Spiele herauskommen, und ich glaube, wir werden in Zukunft noch mehr davon sehen.

play: Andere Entwickler, welche schon länger für die PS2 programmieren, bringen nicht eine solch überwältigende Grafik zustande, wie beispielsweise das realistisch wirkende Wasser. Wie habt ihr das hinbekommen, gibt es da ein Geheimrezept?

Ezra: Vielleicht haben wir eines (lacht). Was das Wasser angeht: Es ist derselbe Effekt, wie er schon in vielen Spielen zu sehen ist; wir haben lediglich viel mehr Polygone verwendet. Die PS2 ist perfekt für derartige Effekte.

play: Die PC-Version hat viel mehr spielbare Charaktere. Warum bekommen wir lediglich drei?

Ryan: Wir wollten das Spiel so simpel wie möglich halten. Es ist ein Konsolentitel und deshalb ist es wichtig, dem Spieler einen leichten Eintritt in das Spiel zu ermöglichen, speziell denjenigen, die noch nie mit der Welt von D&D in Berührung gekommen sind. Im Großen und Ganzen geht's hier nur darum, Spaß zu haben.

play: Warum wurden gerade ein Elf, ein Zwerg und ein Ranger als spielbare Charaktere ausgewählt?

Ryan: Diese Charaktere haben die größten und abwechslungsreichsten Fähigkeiten im D-&D-Universum. Gerade das macht sie wertvoll für BGDA.

play: Man kann seine Charaktere nicht so entwickeln wie am PC. Gibt es einen Grund, warum das Spiel nicht so tiefgreifend ist?

Ryan: Wie bereits erwähnt, wollten wir das Spiel simpel halten, der Spaßfaktor sollte im Vordergrund stehen.

play: Bestehen Parallelen zwischen den Abenteuern auf dem PC und BGDA oder ist das PS2-Spiel ein neues und komplett unabhängiges Abenteuer?

Ezra: Die größte Verbindung ist die Stadt Baldur's Gate. In jedem Baldur's-Gate-Spiel ist die Handlung in oder um diesen einzigartigen Ort platziert. Aber auch die D-&D-Regeln sind in jedem Teil der RPG-Serie vorhanden. BGDA verwendet die dritte Edition und ist damit das erste Videospiel, das diese neuen Regeln benutzt. Wie auch immer, das Abenteuer ist komplett unabhängig.

play: Wird es Anregungen geben, um das BGDA öfter durchzuspielen?

Ryan: Bei allem, was du mit deinem Charakter unternimmst, wirst du dich verbessern. Nach erstmaligem Durchspielen wird dein Held sehr viel stärker und auch erfahrener sein. Außerdem besteht die Möglichkeit, mit einem der anderen Charaktere das Spiel auch zu bewältigen.

play: Die Schlusssequenz lässt auf einen Nachfolger hoffen. Haben die Arbeiten daran eventuell schon begonnen?

Ryan: Ist es nicht schön, sich einige Überraschungen offen zu halten?

Vielen Dank für das Interview.



☐ Aufheben: Konzentrierter Heiltrank

☹Autsch! Schläge könnt ihr zwar mit dem R1-Button abblocken, gegen Magie hilft das jedoch nur wenig.

ausgelegt, weswegen auch partout keine Gefahr besteht, sich in irgendeinem Dungeon oder einer Gruft zu verlaufen. Jeder Gang endet entweder bei einem kleineren Endgegner, einem Quest-Gegenstand oder ihr findet einen Hebel vor, der von euch umgelegt werden muss. Leicht ist es deswegen aber noch lange nicht, durch die düsteren Umgebungen zu marschieren. Jede Menge gruseliger und angsteinflößender Kontrahenten rücken euch dabei tierisch auf den Pelz. Eine Vielzahl an Spalt- und Schlagwerkzeugen wie Streithammer, Zweihänder, Krummsäbel, Kampfstäbe etc. helfen euch, der Bedrohung ein Ende zu setzen. Alternativ könnt ihr diesen aber auch mit Magie entgegentreten. Kobolde, Gnome, Ratten, Spinnen, Diebe, Meuchelmörder, Dungelelfen und Drachen sind nur

einige derer, die sich euch in den Weg stellen werden. Eigentlich müsste man eine Metzgerlehre abgeschlossen haben, um die Gegnerschar auch fachgerecht auseinander nehmen zu können. Vielleicht würde man mit dieser Ausbildung seinen Weg auch nicht so blutverschmiert hinterlassen. Wie dem auch sei, durch das Besiegen der Kontrahenten erhaltet ihr Erfahrungspunkte. Ein grüner Balken zwischen der Lebenspunkte- und Zauberenergie-Anzeige informiert euch darüber, wann der nächste Level erreicht wird. Pro Levelanstieg erhaltet ihr ein paar Punkte, welche ihr in die Verbesserung eurer Fähigkeiten investieren könnt. Hin und wieder könnt ihr aber auch eure Werte in Stärke,



☹ Magische Waffen sind von einer blauen Aura umgeben.





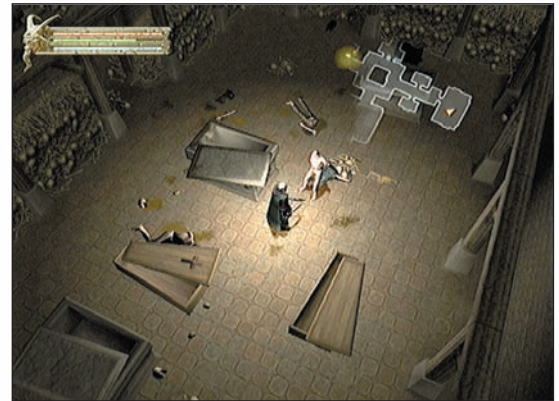
○ Man kann keine zehn Meter laufen, ohne dass auch schon der nächste Feind neben einem auftaucht.

Intelligenz, Weisheit, Geschick, Konstitution und Charisma erhöhen.

Fantastische Welt

Insgesamt wandert ihr durch 30 Level, die sich über drei Akte erstrecken. Dabei stehen euch im Prinzip genügend Speicherpunkte zur Verfügung. Pro Spielabschnitt existiert allerdings ein sicherer Ort, wie z. B. die Elfenliedschenke, in welcher jeweils ein zusätzlicher Speicherpunkt vorhanden ist. Besitzt ihr nun so genannte Rückrufränke, könnt ihr euch jederzeit direkt zum besagten Speicherpunkt „beamen“ lassen. Außerdem befindet sich auch ein Händler, welcher euch gegen ein entsprechendes Entgelt mit Tränken, Waffen und Rüstungen versorgt, in der Nähe. Es existieren allerlei Personen, mit denen ihr einen Plausch halten könnt. Zwar ist die deutsche Synchronisation sehr gut gelungen (davon abgesehen, dass aus dem feststehenden Begriff „Baldur's Gate“ „Baldurs Tor“ wurde), doch ist die Aussprache leider nicht lippensynchron ausgefallen.

Sämtliche Areale der kompletten 3D-Welt sind in grafischer Hinsicht ausnahmslos meisterhaft in Szene gesetzt worden. In der hochdetaillierten Umgebung sind nahezu alle Objekte animiert. So werden beispielsweise dunkle Gänge von lodernden Fackeln in Echtzeit erleuchtet. Hinzu kommt, dass die Luft über dem Feuer sogar authentisch flimmert. Bei zwei Lichtquellen aus verschiedenen Richtungen werden Schatten wirklichkeitsgetreu doppelt zu Boden geworfen. Durch Environment-Mapping werden glänzende Oberflächen, wie Eis oder Metall, reflektiert – genauso wie es im echten Leben auch wäre. Der wohl mit Abstand beste Effekt ist das realistisch dargestellte Wasser. Ein wahrer Leckerbissen wird uns hier präsentiert, denn springt man in das feuchte Nass hinein, schwappet es naturgetreu und erzeugt Wellen, deren Wogen sich langsam und sanft wieder glätten. Trotz des hohen Detailreichtums begleitet eine nahezu unbezwingbare Framerate den kompletten Spielverlauf. Waren in der Preview-Version noch einige Slowdowns in den



○ Ohne Kopf und ohne Arme weiß nicht mal der stärkste Zombie wie er euch noch schädigen kann.

Massenschlachten zu beobachten, werdet ihr jetzt nicht mal mit einer Lupe auch nur annähernd einen Ruckler wahrnehmen. Einziges Manko im grafischen Bereich sind sehr rar gesäte Pop-Ups, die, sobald man sie gesichtet hat, auch schon wieder verschwunden sind.



FAZIT

Wenn man bedenkt, dass Snowblind Studios das erste Mal für eine Sony-Konsole programmiert haben, kommt es schier einem Wunder gleich, welche Leistung sie hier vollbracht haben. Eine regelrechte Grafikbombe, die ihresgleichen sucht. Noch nie waren solch detaillierte Umgebungen mit Effekten gespickt und sind gleichzeitig ruckelfrei geblieben. Soundtechnisch wurde der Titel perfekt untermauert, wodurch er es einem umso leichter macht, seinen Abenteuergehlüsten nachzugeben. Der viel zu lineare Spielverlauf stellt allerdings ein großes Manko dar. Im höchsten Schwierigkeitsgrad haben wir – mit stupidem Durchrennen – gerade mal knappe sechs Stunden gebraucht. Der Durchschnitt liegt jedoch bei ca. zehn Stunden hochkarätigen, blutgetränkten Spielspaßes. Bedenkt man, dass zwei Durchläufe vonnöten sind, um Drizt frei zu spielen, summiert sich die Spieldauer allerdings gewaltig. Und wer weiß, wie man belohnt wird, wenn man die Aufgabe mit dem Dunkelelfen erneut meistert? Lange Rede, kurzer Sinn – Pflichtkauf!

POSITIV

- brillante Grafik
- hervorragender Sound
- anspruchsvolles Leveldesign
- Drizt Do'Urden spielbar

NEGATIV

- linearer Spielverlauf

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Baldur's Gate: Dark Alliance	90%	01/02
2. Dark Cloud	80%	09/01
3. Summoner	78%	05/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action-Rollenspiel	Hersteller	Virgin Interactive
			www.vid.de
Entwickler	Black Isle Studios/ Snowblind Studios		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	19. Dezember		

GRAFIK 93 %

SOUND 88 %

RATING **90 %**



DROPSHIP

United Peace Force

„Du willst fremde Länder bereisen? Dann tritt der United Peace Force bei - noch heute!“



○ Um zu landen, muss der Pilot langsam in die Nähe der Markierung fliegen.



PS2 Im Jahre 1999 kaufte Sony Computer Entertainment den angeschlagenen Software-Hersteller Psygnosis. Dem legendären Publisher haben wir PSone-Meilensteine wie wipEout, G-Police oder Colony Wars zu verdanken. Für Psygnosis entwickelten zahlreiche Teams, darunter auch die Camden Development Studios. Die Engländer zeichnen sich für Spiele wie Blast Radius, Kingsley und Team Buddies verantwortlich - allesamt Titel, die schon damals nicht unbedingt von hoher Qualität zeugten. Aber kommt Zeit, kommt Rat. Mit Dropship: United Peace Force, ihrem Erst-

lingswerk für PlayStation2, zeigen die Camden Studios, dass es auch anders geht.

Im Jahr 2050...

... hat sich nichts geändert. Noch immer herrscht Zwist und Unfrieden auf unserem Planeten. Aus diesem Grund wurde im April 2020 die United Peace Force (UPF) ge-

gründet. Die Organisation formte sich aus der UN und der NATO. Insgesamt 34 Nationen gehören dem Rat der UPF an. Ziel des Vielvölkerbündnisses ist es, den Frieden auf Erden zu wahren; notfalls auch mit Waffengewalt. Sollte ein Land oder irgendwelche subversiven Gruppierungen entgegen aller Warnungen aus der Reihe tan-



○ Sitzt man im Geschützturm, muss man sich nur noch auf die Gegner konzentrieren, das Fliegen übernimmt die Co-Pilotin.



○ Nachdem der Spieler die Bodentruppen abgesetzt hat, gibt er ihnen aus der Luft Feuerschutz.

Death from Above

Die berühmtesten Luftlandeoperationen der Filmgeschichte

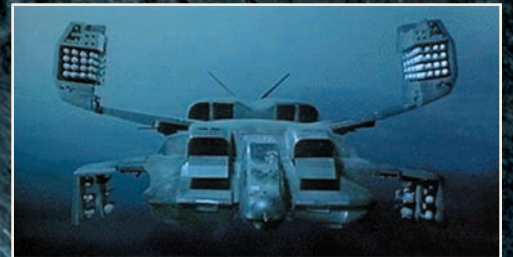
Apokalypse Now (1979)

Luftlandetruppen der amerikanischen Armee greifen zu den Klängen von Richard Wagners „Ritt der Walküren“ ein vietnamesisches Dorf an. Ein audiovisuelles Meisterwerk und für viele Filmfans die Schlüsselszene in Francis Ford Coppolas Kultfilm.



Aliens: Die Rückkehr (1986)

Für Lt. Ellen Ripley und die Gruppe Marines war der Orbital-Abwurf der Anfang vom Ende. Vielleicht nicht unbedingt die actiongeladene Szene im Film, dafür ist das Dropship eines der schönsten. Dies dachten sich wohl auch die Entwickler, denn die Ähnlichkeit mit den Schiffen im Spiel ist nicht von der Hand zu weisen.



Starship Troopers (1997)

Paul Verhoevens Sciencefiction-Spektakel zeigt eine der spektakulärsten Luftlandeszene des modernen Kinos. Hunderte von Landungskapseln schlagen auf dem Bug-verseuchten Planeten Klendathu auf. Kaum haben sich die Soldaten der mobilen Infanterie aus ihren Pods befreit, bricht auch schon die Hölle los.



Space 2063 (1995-1996)

Bei Space 2063 handelt es sich zwar nicht um einen Kinofilm, dafür aber um eine der besten, aber leider auch verkanntesten SciFi-Serien. Die Wildcards, eine Einheit von Marines, werden bei ihrem Kampf gegen eine bössartige Alien-Rasse regelmäßig mit Luftlandemissionen betraut. Action und Nervenkitzel garantiert!



Die Flugzeuge explodieren nach einem Treffer nur selten in der Luft. Meist stürzen die brennenden Wracks zu Boden.

zen, treten die Streitkräfte der UPF auf den Plan. Trotz der ständigen Bemühungen der UPF und ihrer 34 Mitgliedsstaaten, herrscht auf der Erde noch immer kein Frieden.

Der Ernstfall

Die UPF-Armee ist äußerst flexibel. Das Rückgrat der Streitmacht bilden die Dropships, riesige Flugzeuge, die binnen kürzester Zeit Truppen und Versorgungsgüter in das Krisengebiet transportieren können. Dank ihres fortschrittlichen Antriebssystems sind die stählernen Adler in der Lage, ihre Fracht auch im unwegsamsten Gelände abzusetzen. Schwere Panzerplatten sowie ein kleines Arsenal verschiedener Waffensysteme sorgen dafür, dass die Flugzeuge ihr Ziel auch erreichen. In Dropship: United Peace Force nehmt ihr in dem Pilotensitz eines eben dieser Hightech-Landungsschiffe platz. Bevor der Spieler mit der Befriedung des Planeten beginnt, sollte er zuvor unbedingt die Trainings-Einsätze absolvieren. Denn so flexibel die Dropships auch sind, so vielschichtig und gewöhnungsbedürftig ist auch ihre Steuerung.

Pilotenausbildung

In den fünf Trainings-Missionen werdet ihr mit den grundlegenden Steuerungsmechanismen sowie mit dem Waffenleitsystem vertraut gemacht. Die Dropships sind so genannte Senkrechstarter. Das heißt: Sie



Hält man den L-1 Button gedrückt, behält die Kamera das anvisierte Ziel im Auge.

können einem Hubschrauber gleich auf der Stelle schweben und benötigen zum Starten bzw. Landen keine Rollbahn. Die Shoulder-Buttons sind mehrfach belegt. So könnt ihr nicht nur eure Waffen und Ziele wählen, sondern auch durch gleichzeitiges Drücken zweier Tasten die Flughöhe verändern oder das Dropship nach links oder rechts gleiten lassen. Zudem ist der Pilot in der Lage, im Schwebeflug rückwärts zu fliegen und den Neigungswinkel des Flugzeuges beliebig zu variieren; wohlge-merkt ohne dabei Gefahr zu laufen, dass die Maschine abschmiert. Sobald das Schiff eine Geschwindigkeit von 150 km/h erreicht hat, genügt ein zweifaches Drücken des X-Buttons und schon ist der Flug-



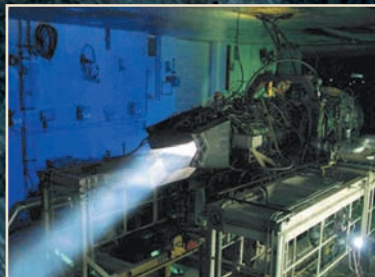
Die Licht- und Partikeleffekte sind wirklich beeindruckend.



In den Stealth-Missionen ist es wichtig, nicht entdeckt zu werden.

Zukunftsvisionen?

Die Vision der Dropship-Entwickler ist schon längst Realität. Amerikanische Rüstungskonzerne haben bereits seit einigen Jahren ein leistungsstarkes Triebwerk (F119-PW-100) entwickelt, mit denen Kampffjets auch auf der Stelle schweben können. Im Gegensatz zum altgedienten Harrier Jump Jet, dem bis jetzt einzigen Senkrechtstarter, sind die Flugzeuge vom Typ F22-Raptor und X-32 Joint Strike Fighter weitaus schneller, wendiger und besser bewaffnet. Der F22-Raptor erreicht beispielsweise eine Geschwindigkeit von Mach 1.5; wohlge- merkt ohne dafür den Nachbrenner zün- den zu müssen.



Die Hightech-Jets der chinesischen Piloten sollte man nicht unterschätzen.

Huan Montez zu befreien und den kasachischen Diktator Viktor Ananko, der im Begriff ist das Nachbarland Turkmenistan zu überfallen, aufzuhalten. Zu guter Letzt schlägt es die UPF noch nach China, wo Marschall Wu die Bevölkerung mit eiserner Hand regiert.

Bei der Gestaltung der Einsätze haben sich die Entwickler besonders viel Mühe gegeben. Obwohl klassische Dogfights, Bombenangriffe und Transportflüge eine recht einfache Grundlage bilden, birgt jede Mission neue Herausforderungen. In einer der Kolumbien-Missionen gilt es beispielsweise, den Luftraum zu säubern und Bodenstellungen auszuheben. Anschließend müsst ihr landen und mit dem Panzerfahrzeug ein feindliches Fort stürmen. Dort werden Mitglieder des Alpha-Geschwaders als Geiseln gehalten.

Insgesamt gibt es drei verschiedene Dropship- (Attack, Defender, Lifter) und zwei Panzer-Klassen (Ibex, Granite), wobei sich diese nochmals durch verschiedene Bautypen unterscheiden. Jedes Vehikel verfügt über spezifische Vor- und Nachteile. Die Attack-Variante etwa ist nicht in der Lage, Güter zu transportieren, dafür allerdings schneller und besser bewaffnet.

... mit schweren Waffen

Um als Dropship-Pilot bestehen zu können, braucht man nicht nur einen lockeren Zeigefinger, sondern auch etwas strategisches Kalkül. Die Gegner sind nämlich alles andere als dumm und machen sich zudem die Schwächen der Landungsschiffe zu Nutze. Wer also im Flugflug über feindliche Raketenstellungen fliegt, braucht sich nicht wundern, wenn ihm das Flugzeug unterm Hintern weggeschossen wird. Zudem hat der Spieler die Möglichkeit, in einigen Missionen seinen Flügelmännern gesonderte Angriffsbefehle zu erteilen. So kann der Pilot

Modus aktiviert. Nun lässt sich das Dropship wie ein herkömmliches Flugzeug steuern. Primär- und Sekundärwaffen (Bordkanone sowie verschiedene Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen) werden, genau wie Schub und Gegenschub, über die Actionbuttons kontrolliert.

Da ihr auf alles vorbereitet sein müsst und auf euch auch ein paar Boden-Missionen warten, werdet ihr ebenfalls im Gebrauch eines Sturmfahrzeuges unterwiesen. Der wendige Panzerwagen lässt sich im Vergleich zu dem schweren Landungsschiff jedoch ganz einfach beherrschen.

Frieden schaffen...

Der Krieg gegen die globalen Unruhestifter erstreckt sich über vier Kampagnen, die in je fünf Missionen untergliedert sind. Der erste Feldzug führt euch nach Nordafrika, wo Terroristen-Führer Marco Ramm und seine World Army einen Angriff gegen die zivilisierte Welt vorbereiten. Im Anschluss gilt es, Kolumbien von dem Drogenbaron



Auch Infanterie-Truppen versuchen euch den Garaus zu machen.



Als Dropship-Pilot muss man sich auf seinen Flügelmann stets verlassen können.



Mit dem rechten Analogstick kann man an seine Gegner heranzoomen.



○ Mittels Knopfdruck kann der Pilot seine Flügelmänner anweisen spezifische Ziele anzugreifen.

beispielsweise seinen Geleitschutz anweisen, die Flugabwehrgeschütze zu attackieren, während er sich selbst um die Primärziele kümmert.

Es gibt aber auch ein paar Einsätze, in denen Taktik und dergleichen nicht im Geringsten vonnöten sind. In diesen übernimmt eure Co-Pilotin Eva Kandinski die Kontrolle über das Dropship bzw. den APC (Armored Personal Carrier), während ihr den Waffenturm des Fahrzeuges steuert. Eure Partnerin bahnt sich von selbst ihren Weg. Ihr müsst lediglich mit Hilfe der Bordwaffen alles in Schutt und Asche legen. Nicht unbedingt anspruchsvoll, dafür eine actiongeladene Abwechslung.

Bis zum Horizont

An der Präsentation von Dropship: United Peace Force gibt es nichts Großartiges zu bemängeln. Das Spiel verfügt nicht nur über eine fesselnde Hintergrundstory, sondern ist auch audiovisuell sehr gut in Szene gesetzt. Das Design der Fahrzeuge ist mehr als nur gelungen. Leider vermisst man hier und da ein paar Details und auch die Gebäude

wirken mitunter etwas karg. Dies ist, genau wie das relativ grobe Mip-Mapping, auf die gigantischen Einsatzgebiete zurückzuführen. Stolz 40 Quadratkilometer misst jeder Level. Trotz der extremen Größe sowie der massiven Truppenbewegung müsst ihr aber weder auf Weitsicht noch auf topografische Merkmale wie Städte, Wälder, Gebirge oder Seen verzichten. Sogar die Framerate bleibt ungeachtet der Datenmengen stabil.

Die musikalische Untermalung passt perfekt: typisch heroisch und antreibend aber nicht zu nervig, selbst bei längerem Hören. Viele Spiele werden durch eine verkorkte Synchronisation unglaublich, wenn nicht sogar lächerlich. Bei Dropship: United Peace Force ist dies glücklicherweise nicht der Fall. Die Stimmen der Charaktere klingen glaubhaft und alles andere als künstlich oder gar aufgesetzt. Besonders im Funkverkehr, der den Luftgefechten erst die authentische Flug-Atmosphäre verleiht, kommen diese erst richtig zur Geltung. **mL**



○ Nach jedem Einsatz sollte man sich die cineastischen Replays in aller Ruhe zu Gemüte führen.



FAZIT

Dropship: United Peace Force bringt frischen Wind ins Action-Genre. Auf den ersten Blick ist das Spiel alles andere als abwechslungsreich. Aber dieser Eindruck täuscht gewaltig. Die vielschichtige Missionsstruktur sowie die Möglichkeit, auch Bodenfahrzeuge steuern zu können, verleihen dem Spiel unheimlich viel Tiefgang. Langeweile kommt da nicht so schnell auf. Auch in technischer Hinsicht kommt man anfangs etwas ins Zweifeln. Aber spätestens nach dem ersten Tiefflug durch die zerklüfteten Gebirgskzüge oder einem der cineastischen Mission-Replays ist auch dieser verflogen.

Jedoch gibt es auch Negatives zu vermelden. In der letzten Kampagne zieht der Schwierigkeitsgrad unheimlich an. Zudem ist der Umfang alles andere als üppig ausgefallen. Nichtsdestotrotz werden Action-Fans nicht an Dropship: United Peace Force vorbeikommen.

POSITIV

- actiongeladenes Gameplay
- innovative Spielidee
- solide Technik

NEGATIV

- geringer Umfang
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Action-Shooter	Hersteller SCEE
Entwickler	www.playstation.de Camden Studios	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	16. Januar	

GRAFIK 82 %

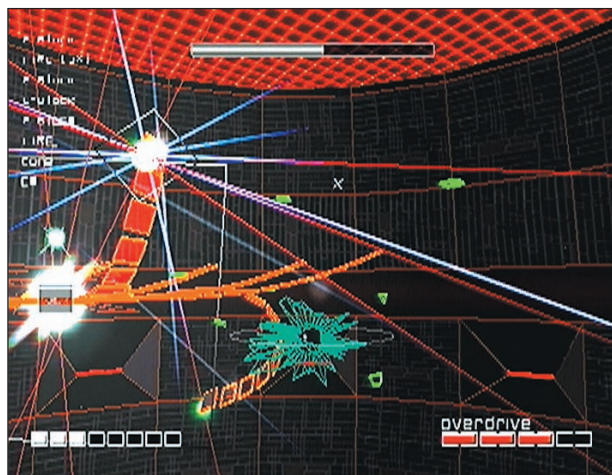
SOUND 80 %

RATING **85 %**

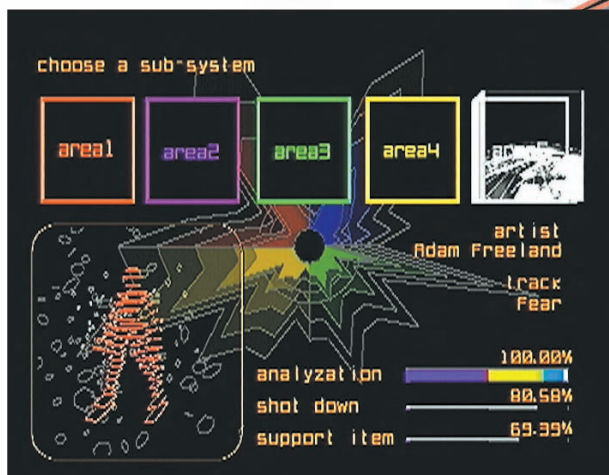


REZ

Aus den Zutaten Techno, Kunst und Kubismus bereitet uns SEGA ein exotisches Shooter-Süppchen.



○ In der höchsten Ausbaustufe feuert es sich am spektakulärsten.



○ Das fünfte Sub-System führt unweigerlich zum finalen Endgegner.

PS2 Wären PS2-Spiele bei den großen Elektronik-Discountern nach Genres sortiert, so wäre das Fach der Arcade-Shooter ziemlich leer. SEGAs erstes, speziell für PS2 entwickeltes Spiel schließt nun diese Lücke. Es soll ja noch Zocker geben, die keine Lust verspüren, sich in der Komplexität und Tiefe moderner Simulationen im Stile eines Dropship zu verlieren. Sie ziehen dem aufwändigen Planen und Verwalten von Streitkräften und Ressourcen eine kurzweilige Ballerei vor.

Quickie für Techno-Fans

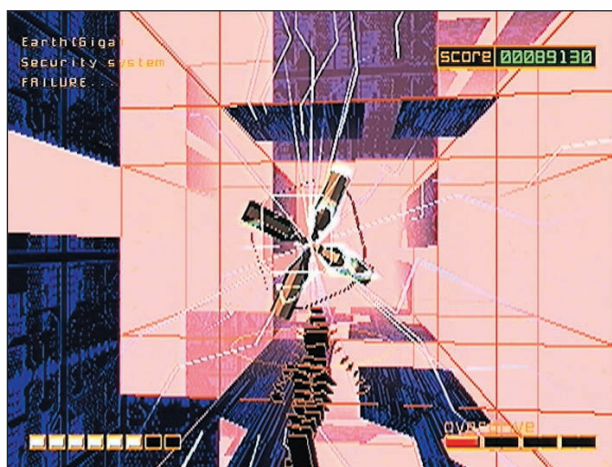
Wer auf wummernde Techno-Beats steht, dem verschafft Rez den schnellen Kick. Es verbindet simples Gameplay, interaktive

Musik und innovative Grafik zu einem ganz besonderen Spielerlebnis. Zunächst scheint es, als hätte der Titel zu wenig Substanz, um langfristig begeistern zu können. Anfangs stehen nämlich neben den Spiel-Optionen und einer kurzen Einführung in die Spielmechanik lediglich die travelling- und play-Modi zur Auswahl. Ersterer dient der Erkundung der Level ohne die Gefahr, allzu schnell den Game-Over-Screen zu Gesicht zu bekommen. Im play-Modus gilt es, so viele Bereiche einer Welt wie möglich zu analysieren.

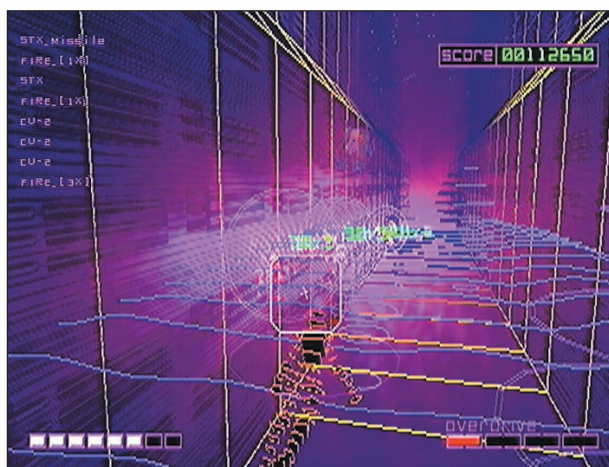
Trigger happy Raver?

Das Spielprinzip ist schnell erlernt. Der Spieler fliegt auf einem festen Kurs durch

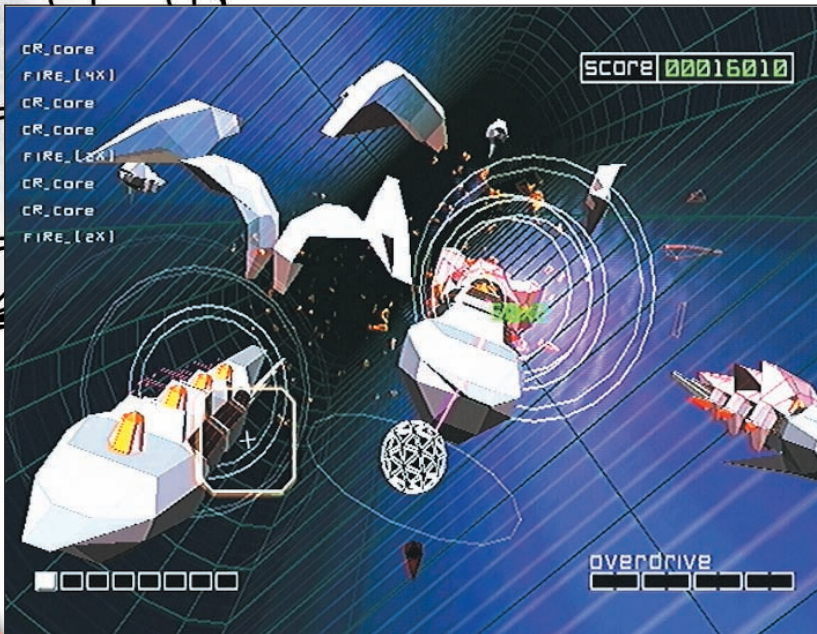
die abstrakten Welten, während ihm allerlei Formationen geometrischer Gebilde entgegenkommen. Diese werden zunächst mit der gedrückten X-Taste markiert, um anschließend beim Lösen des Buttons abgeschossen zu werden. Auf diese Weise werden bis zu acht der abstrakten Gegner gleichzeitig eliminiert. Abgefeuerte Salven beeinflussen außerdem entscheidend die Musik und erweitern die Stücke mit jedem geschafften Abschnitt um weitere Spuren. So entsteht mit dem Vorankommen ein immer dichter werdender Soundteppich, der einen antreibt. Schafft man es, bei allen vier Areas die Traumnote von 100% zu erkunden, wird ein fünfter Bonus-Level freigeschaltet. Hat man den jeweiligen



○ Der Level-Boss der ersten Welt kurz vor seinem Ende.



○ Der Grafikstil im Drahtgitter-Look ist anfangs sehr gewöhnungsbedürftig.



Bei größeren Formationen sind schnelle Reaktionen unabdinglich.

Endgegner eines Gebietes erledigt, wird abgerechnet. Die Punktzahl errechnet sich aus den Faktoren Analyse, Abschüsse und benutzte Items. Alle Highscores können anschließend im Score-Attack-Modus noch getopt werden.

Im Rausch der Farben

Es dauert eine ganze Weile, bis man der audiovisuellen Reizorgie wirklich alle Geheimnisse entlockt hat. Sind nämlich erst mal die fünf Welten zur Gänze erforscht, findet sich in der Auswahl der neue Menü-Punkt „beyond“, wo auf den Spieler weitere Aufgaben warten. Insgesamt können über 30 Boni erspielt werden, aber um das zu schaffen, heißt es Augentropfen und Wundsalbe für den Daumen bereit stellen. Hat man erst mal die Farbvariation Ambient im Direct-Assault-Bonus-Spiel freigespielt, so erinnern die geometrischen Formen und Figuren der Drahtgitter-Optik von Rez tatsächlich entfernt an ein kubistisches Kunstwerk. **MK**



Wer bin ich und wo gehe ich hin? Gegen Ende wirft Rez philosophische Fragen auf.

Effects such as flashing lights or light patterns are included in this game. These may cause a small number of people to experience dizzy spells or epileptic seizures. Make sure that the room in which you are playing has all the lights on and is well lit, and sit away from the television screen. Please refer to the User's Manual carefully before you start playing.

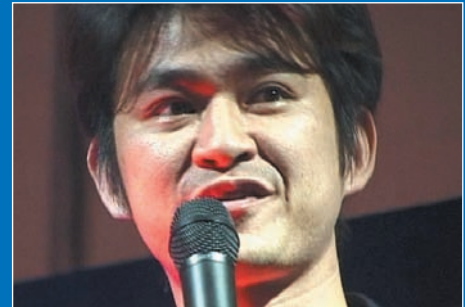
※As the audio experience is integral to this game, for maximum enjoyment, headphones or an ideal listening environment are highly recommended.

Bitte beachten! Die Effekt-Orgie ist nichts für empfindsame Zocker.

United Game Artists

Tetsuya Mizuguchi ist unter den Kennern der Videospiel-Szene kein Unbekannter. Er studierte Kunst an der Universität von Nihon und arbeitet bereits seit 1990 für SEGA. Sein erster kommerzieller Erfolg war „Megalopolis: Tokyo City Battle“. Dabei handelt es sich um einen Computerfilm, der in einer hydraulischen Kabine vorgeführt wird, mit dem Mizuguchi 1993 den 4. Platz bei der Computer-Grafik-Messe Siggraph in New Orleans, belegte.

Seinen ersten Videospiel-Meilenstein lieferte er 1995 mit dem Automaten SEGA-Rally ab. Nachdem er mit Manx TT Superbike das Motorrad-Pendant zu SEGA-Rally nachreichte, gründete er 1996 das Entwicklungsstudio AM Annex und brachte SEGA Touring Car Championship auf den Markt. Das lang ersehnte SEGA Rally 2 folgte 1998 und anschließend der Musik-Titel Space Channel 5. Seit 2001 heißt das Team um den erfolgsverwöhnten Spiele-Designer nun United Game Artists und arbeitet an dem ersten, speziell für PS2 programmierten Techno-Shooter Rez.



Tetsuya Mizuguchi

FAZIT

Rez macht Spaß und Rez macht süchtig! Hat man seine Augen und Ohren erst an das grelle Feuerwerk des effektgeladenen SEGA-Shooters gewöhnt, lässt es einen so schnell nicht wieder los. Die treibenden Techno-Beats verstärken immens die Hektik der immer schneller heranannahenden Gegner-Formationen. Im Grunde genommen handelt es sich aber um kein Spiel im herkömmlichen Sinne. Rez ist eher ein Stück interaktiver Video-Kunst. Ein Exoten-Titel, dem man seine Herkunft aus dem Land der aufgehenden Sonnen deutlich anmerkt. Bekennende Techno-Hasser werden ihre Schwierigkeiten damit haben, sich dem Soundtrack von Rez zu öffnen und sollten daher erst Probe hören und spielen. Hardcore-Techno- und -Trance-Fans, die mal ausprobieren wollen, wie lange es dauert, bis einem die Augen austrocknen, greifen blind zu!

POSITIV

- innovative Idee
- abgefahrene Grafik
- coole Musik
- 50/60Hz Funktion

NEGATIV

- simples Gameplay
- schnell ermüdend
- nur für Techno-Fans interessant

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Shooter	Hersteller	Sega
			www.sega.de
Entwickler	SEGA/UGA		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	Dezember		

GRAFIK 76 %

SOUND 83 %

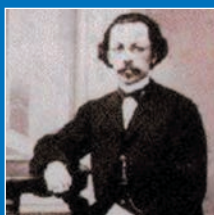
RATING **73 %**



Videospiele und moderne Kunst...

... wie passt das zusammen? Nach dem ersten erfolgreichen Durchspielen von Rez bekommt man einen relativ unspektakulären Abspann zu sehen, in dem lediglich alle an der Entwicklung des Titels Beteiligten namentlich kurz vorgestellt werden. Wirklich überrascht hat uns jedoch die Tatsache, dass der effektgeladene Shooter dem Leben und Werk des Künstlers Wassily Kandinsky gewidmet wurde. Was hat der russische Expressionist jedoch mit Techno zu tun? Er soll nach einem Konzert seines Zeitgenossen Arnold Schönberg einmal gesagt haben:

„Das selbstständige Gehen durch eigene Schicksale, das eigene Leben der einzelnen Stimmen in Ihren Kompositionen ist gerade das, was auch ich in malerischer Form zu finden versuche. Ich finde eben, dass unsere heutige Harmonie nicht auf dem ‚geometrischen‘ Wege zu finden ist, sondern auf dem direkt anti-geometrischen, antilogischen. Und dieser Weg ist der der ‚Dissonanzen in der Kunst‘ also auch in der Malerei ebenso wie in der Musik.“



Wassily Kandinsky (1866-1944)



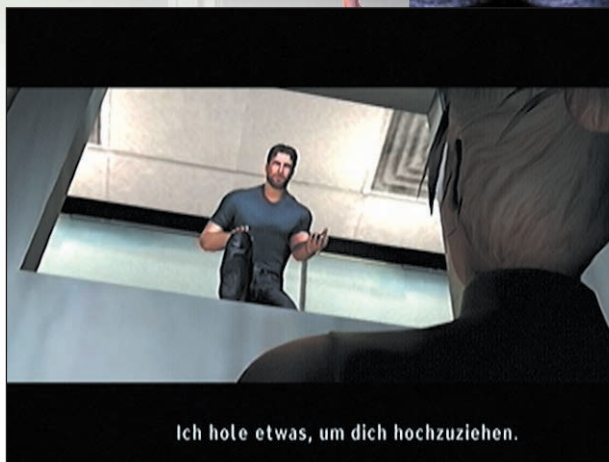
Komposition VIII

HEADHUNTER

**Korruption, Mord und Totschlag -
Kopfgeldjäger haben nichts zu lachen!**



○ Bei Gefahr ändert der Radar (rechts oben) seine Farbe.



○ Die Zwischensequenzen bestehen überwiegend aus Render-Filmen.



Warum leidet Jack Wade unter Amnesie? Warum wurde Christopher Stern um die Ecke gebracht? In welche Machenschaften ist „Don“ Emilio Fulci verstrickt? Fragen über Fragen. SEGAs Headhunter gönnt euch gleich zu Beginn keine Pause, vielmehr werdet ihr ins kalte Wasser geschmissen. Jack Wade weiß anfangs nicht, was mit ihm geschieht. Nachdem er dem Tod bei einer ominösen Operation im letzten Augenblick von der Schippe sprang, landet er in den Armen von Angela Stern. Sie ist die attraktive Tochter des ermordeten Anti-Crime-Network-Direktors (ACN) Christopher Stern. Der Anlass für das „Rendezvous“: Jack Wade

war eine der letzten Personen, die Angelas Vater lebend sahen...

Erste Hinweise

Sterns Nachfahrin geht davon aus, dass Untergrund-Boss Emilio Fulci hinter dem feigen Anschlag steckt. Aus diesem Grund engagiert sie Jack Wade. Denn: Vor den Zwischenfällen war der Kopfgeldjäger der beste Mann bei der ACN.

Ab diesen Zeitpunkt müsst ihr euch das Puzzle aus lauter kleinen Einzelteilen selbst zusammenfügen. Story und Spiel stehen in einem sehr engen Zusammenhang. Je weiter man bei seinen Ermittlungen vorankommt, desto mehr Licht kommt ins Dunkel. Demnach

steht nicht nur Action im Mittelpunkt. Das Auffinden von Dokumenten und Gegenständen und das Gespräch mit diversen Zeitgenossen liefern die notwendigen Informationen und Tipps. Kleine, aber nicht allzu schwere Rätsel geben dem PlayStation2-Konsolisten bei Headhunter zu denken.

„Fairer“ Tod

Keine Angst: Natürlich wird der Headhunter-Akteur in zahlreiche Feuergefechte verwickelt. Allerdings vergießt man weniger Pixelblut als angenommen. Da der Rachezug im Los Angeles des frühen 21. Jahrhunderts angesiedelt ist, ticken die Uhren anders. Man schwört auf Organ-freundliche



○ In den Motorrad-Stages sammelt man Erfahrungspunkte für Kopfgeldjäger-Lizenzen...



○ ... um letzten Endes bessere und effektivere Ausrüstungsgegenstände zu erhalten.



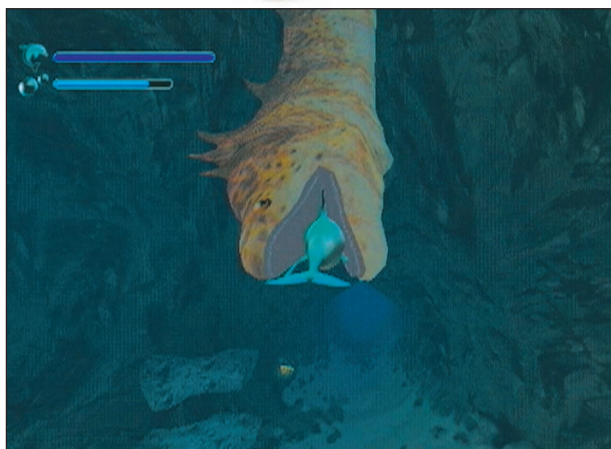
ECCO THE DOLPHIN

Defender of the Future

Segas quietschfideler Meeressäuger taucht in Sonys 128-Bit-Gewässer ein.



○ Die Power-Ups sind meist gut versteckt.



○ Manchen Feinden ist nur mit List und Tücke beizukommen.



Ecco ist kein neuer Held im Spieluniversum. Der glitschige Wasserbewohner zieht eine lange Erfolgs-story hinter sich her. 1992 wurde er auf Segas Mega Drive geboren. Schon damals erfreute sich der Delfin einer großen Fangemeinde. Doch die farbenfrohe Pracht strahlte damals nur auf zweidimensionalen Hintergründen. Der Beliebtheitsgrad war trotzdem so hoch, dass der Titel sogar für den PC umgesetzt wurde. Genau ein Jahr später konnten Segas Konsoleros den Nachfolger, Ecco: The Tides of Time, bestaunen. Für das jüngere Klientel wurde im Rahmen der Sega-Club-Reihe der Edutain-

ment-Ableger Ecco Jr.'s Great Ocean Treasure Hunt programmiert. Neue Auflagen, mit Ausnahme des Letzteren, gab es auch auf Sega Mega-CD. Trotz dieses Werdegangs tauchte der Tümmeler zu Saturn-Zeiten unter und kam erst im Juni 2000, auf dem Dreamcast, wieder an die Oberfläche. Nach ersten Erfahrungen im dreidimensionalen Sega-Gewässer wird der Delfin im Januar auch in Sonys 128-Bit-Ozean herumplantchen.

Ein Herz für Tiere

Zu Beginn des dritten Jahrhunderts leben Menschen und Delfine in völliger Harmonie

miteinander. Einigen finsternen Gesellen passt dieser Einklang partout nicht ins Konzept. Was liegt also näher, als in der Zeit zurückzureisen, um dieses Bündnis bereits in seinen Anfängen zu zerstören? Der tapfere Protagonist Ecco macht sich ebenfalls in die Vergangenheit auf und versucht so das Schlimmste gerade noch zu verhindern. Insgesamt wird seine Rettungsmission in 36 Level aufgeteilt sein, die sich über vier Welten ausdehnen. Dabei steuert ihr das agile Polygon-Kerlchen stets aus der Third-Person-Perspektive. Schon nach den ersten Missionen werdet ihr die Steuerung intus haben. Diese wurde nämlich nahezu



○ Durch diverse Kristalle verfügt ihr kurzzeitig über verbesserte Werte. Beispielsweise könnt ihr dann sogar Steine zerschmettern.



○ Auf der Karte seht ihr eure Position blau gekennzeichnet. Gelb ist der zu erreichende Punkt und in Rot wird der Feind dargestellt.



○ Ihr habt unendlich Leben zur Verfügung. Nach dem Ableben beginnt ihr automatisch am letzten Teilabschnitt.

nächste Stufe zu erreichen. Eine wirkliche Orientierungshilfe stellt nur der Sonar dar. Hält man nämlich die Quadrat-Taste länger gedrückt, tasten die Schallwellen die nähere Umgebung ab und zeigen Freund, Feind und den nächsten Punkt ,den es zu erreichen gilt. **HS**

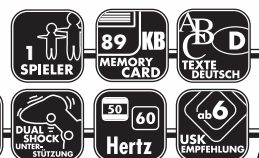
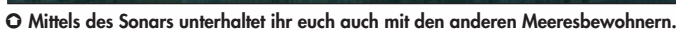
Ihr erhaltet zudem die Fähigkeit, Lieder zu erlernen. Durch sie könnt ihr beispielsweise einen Schwarm Fische dazu bringen, euch zu folgen, oder Haie vorübergehend lähmen. Im Spaziergang wird Ecco seine Aufgaben allerdings nicht bewältigen können. Unterschiedliche Korallen, verschiedene Fisch- und Quallenarten, Schildkröten, Muränen, Rochen, Kraken, Wale und sogar weiße Haie werden ihm begegnen, und nicht jeder wird dem Delfin wohlgesonnen gegenüberstehen. Seiner Kontrahenten kann er sich mit seiner Schnauze erwehren. Mittels des Kreis-Buttons aktiviert ihr einen kurzen Schub, der den Körper pfeilschnell nach vorne schießen lässt. Solltet ihr dennoch Schaden nehmen,

Die ungarischen Entwickler von Appaloosa Interactive zeigen mit Ecco the Dolphin: Defender of the Future, dass ein Action-Adventure auch ohne Blut oder um die Ohren fliegende Kugeln zu machen ist. Durch die 100 Animationsphasen des Protagonisten sieht man deutlich, wie wohl sich der Säuger im Wasser fühlt. Man erkennt kaum, dass es sich hier nur um einen virtuellen Delfin handelt. Und genau deshalb macht es richtig Spaß mit diesen durch die verschiedenen Ozeane zu schwimmen. Leider frustet einen die unmöglich schwere Aufgabenstellung des Öfteren. Man erkennt einfach nicht, was denn eigentlich zu tun ist. Auf Grund dessen werden wohl einige Spieler schon nach den ersten paar Missionen scheitern und nicht ohne Lösungshilfe weiterkommen. Ecco bringt auf jeden Fall ein völlig neues Spielerlebnis mit sich und kann geduldigen Rätselfreunden blind ans Herz gelegt werden. Zuviel Action darf man allerdings nicht erwarten.

- neues Spielerlebnis
- sehr anspruchsvolle Rätselstellung
- detaillierte und riesige Unterwasserwelt
- stellenweise frustrierend bis langweilig
- 50 / 60 Hz-Option

Title	Rating	Test in play
1. Legacy of Kain: Soul Reaver	288%	12/01
2. Giants: Citizen Kabuto	85%	11/01
3. Ecco the Dolphin	76%	01/02

System		PlayStation2	
Genre	Action-Adventure	Hersteller	SCEE
		www.playstation.de	
Entwickler	Appaloosa Interactive		
Preis			ca. € 60
Erhältlich ab			30. Januar



TRAU DEINEN AUGEN!

DAS play-MINIABO: Drei Ausgaben für 6 Mark!

UNSER XMAS GESCHENK AN DICH:

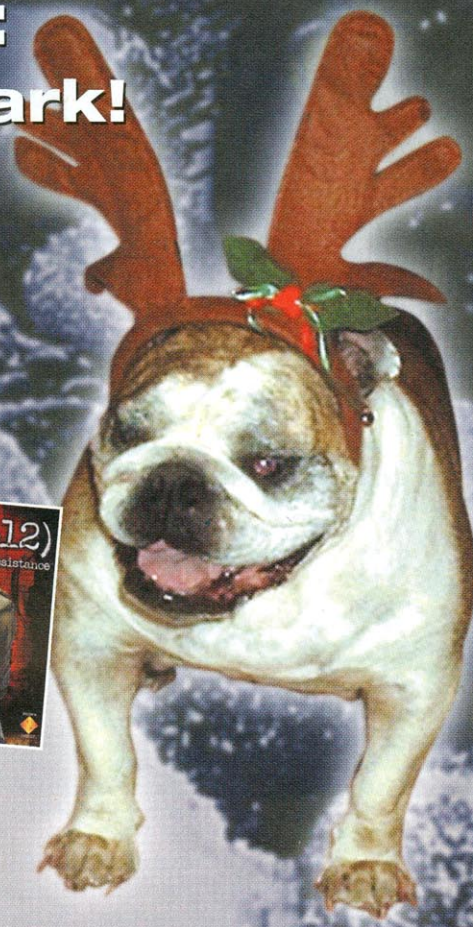
- > **C-12 FINAL RESISTANCE**
SPIELBARE DEMO-VERSION (PSONE)
- > **TIF THIS IS FOOTBALL 2002**
SPIELBARE DEMO-VERSION (PS2)
- > **AUF WUNSCH MIT GESCHENKGUTSCHEIN!**

**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!



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

play

CyPress Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19
88131 Lindau

Österreich: Postfach 4
6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Strasse 14
9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: (0049) 0 18 05-909088
(24Pf./Min.)
erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr
Fr. von 8-15 Uhr

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

auch über's Internet:

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

per SMS:

PLAY X

per SMS an 72866

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	e-mail Adresse
Geburtsdatum	

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

- ☐ per Bankabbuchung ☐ Geldinstitut
- ☐ gegen Rechnung ☐ Bankleitzahl

☐ **Das Geschenkabon inkl. der spielbaren Demos sendet ihr an** (nur ausfüllen, wenn ihr nicht selbst Empfänger seid):

Name, Vorname	
Telefon	
Straße/Postfach	
PLZ, Ort	

PSM012

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)

252

POSITION 5 / 8

ZENT 48

RUNDE 2 / 3

SCHEMATE PLAN

GEGAMMELT!
0:05.43

RUNDENZIT!
0:00.00

BOLE VERBOD!
0:00.00

CHECKPOINT

TEMPO 103 KMH

 **PLAY DATEN**

GRAFIK		75 %
SOUND		58 %
RATING		59 %



Schneller als der Schall!



PlayStation 2

Crash Bandicoot: "Der Zorn des Cortex" interaktives Spiel © 2001 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot und verbundene Charaktere TM & © Universal Interactive Studios, Inc. "PlayStation" und die "PS" Family Logos sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. "KONAMI" ist Warenzeichen der KONAMI CORPORATION. ©2001 KONAMI CORPORATION. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.



UNIVERSAL INTERACTIVE
www.universalinteractive.com

ESPN X-GAMES

Skateboarding

PS2 Tony Hawk's Pro Skater war schon immer der Skate-König für PSOne. Es gab zwar viele Nachahmer, doch keiner konnte dem Titel das Wasser reichen. Allem Anschein nach setzt sich die Erfolgsstory auf der PS2 fort. Denn: Konamis ESPN X-Games Skateboarding kann in puncto Grafik in keiner Weise mithalten. Stetiges Flimmern und sichtbarer Grafikaufbau trüben das von THPS 3 verwöhnte Auge. Soundtechnisch hat Konamis Fun-Sport-Titel allerdings einiges zu bieten: Voodoo Glow Skulls, Union 13, Caviar, Linkin

Park etc. sorgen für deftigen Sound auf den Strecken. Vergleiche mit der THPS-Serie kommen nicht von ungefähr, denn der Karriere-Modus ähnelt der Spielvariante Arcade frappierend. Auch hier müsst ihr in jeder Runde jeweils sechs Ziele erreichen, wie beispielsweise eine vorgegebene Punktzahl „erskatn“ oder das X-Games-Emblem finden. Beim X-Games-Modus könnt ihr auf einem Contest im Half-Pipe und Street-Skating euer Können demonstrieren. Aus drei Runs zu je 60 Sekunden werden die besten beiden gewertet. Einsteiger werden im Trai-

ning bestens in die Materie eingeführt, und für Zwei-Spieler-Duelle wurde auch gesorgt. Eine üppige Ausstattung, aber leider versagt das Gameplay derbe. Die Steuerung wird euch stets ein paar Nerven kosten, da der Skater nicht immer sofort auf eure Kommandos reagiert. Zudem ist das Spiel schnell durchgespielt, weil alle Aufgaben, egal mit welchem Brettartisten, nur einmal bewältigt werden können. Derzeit seid ihr mit THPS3 auf der PS2 einfach besser bedient. Punkt! **HS**



Die Spezial-Tricks sind bei allen Fahrern die gleichen. Nur die Super-Moves unterscheiden sich.



Beim Training werden euch die auszuführenden Moves angezeigt.

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Sport
Hersteller	Konami
Entwickler	KCEO
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Januar

GRAFIK	73 %
SOUND	80 %
RATING	69

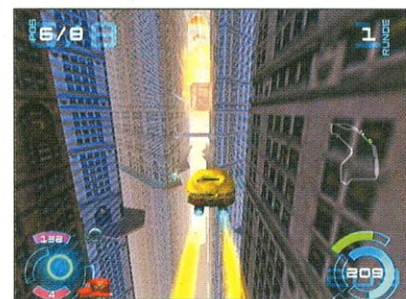


NEW YORK RACE

PS2 Totgeglaubte leben länger. Der französische Entwickler Kalisto hatte zu Beginn dieses Jahres einige finanzielle Probleme, weshalb es nach Nightmare Creatures 2 erst einmal ruhig wurde um das in Bordeaux ansässige Unternehmen. Zusammen mit der Telefongesellschaft Wadadoo versuchte man sich erneut an der Lizenz des Sciencefiction-Märchens „Das fünfte Element“ - ein sehr poröser Rettungsanker. Als Inspiration diente die Taxi-Verfolgungsjagd aus dem gleichnamigen Kinofilm, in der Corbin Dallas (Bruce Willis) den Polizeihäschern entkommen muss. Im Spiel müsst ihr auf 12 Kursen in und um New York durch verzwickte Hochhausschluchten fliegen, um hoffentlich nach drei Runden als Erster über

die Ziellinie zu flitzen. Unterstützt wird dieses Vorhaben von einer Handvoll Waffensysteme, die in Form von Pick-Ups auf der Strecke verteilt sind. Mit Turbo-Boost, selbstlenkenden Raketen oder Schutzschilden kann sich der Pilot das Leben etwas erleichtern bzw. dem Verfolgerfeld erschweren. So richtig möchte aber der Funke nicht überspringen. Die musikalische Untermalung ist zwar sehr entspannend, aber für ein Action-orientiertes Spiel völlig ungeeignet. Auch beschränken sich die Soundeffekte nur auf das Nötigste und sind kaum wahrnehmbar. Obwohl angeblich der original Stadt designer der Filmvorlage sich der Architektur des virtuellen New Yorks annahm, hat man leider auch hier den detailarmen Eindruck, dass die Entwickler wohl

unter immenssem Zeitdruck standen. Alles in allem ein sehr unspektakulärer und vor allem unnötiger Titel. **SL**



Über 25 Fahrzeuge kann man sich erspielen.

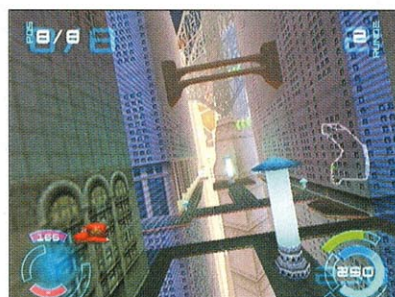
PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Hersteller	Modern Games
Entwickler	Kalisto
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	sofort

GRAFIK	48 %
SOUND	33 %
RATING	46



Leider hinterließ das Game einen sehr unausgereiften Eindruck.



Das Handling der Vehikel ist sensibel, aber gelungen.

HARRY POTTER

und der Stein der Weisen

Joanne K. Rowlings kleiner Magier gibt PSone-Besitzern Nachhilfe in Zauberei und Hexerei.



Die Lorenfahrt bei Gringotts fordert euer ganzes Geschick.



Mit dem Schwebenzauber lassen sich die Pilze entwurzeln.

PSone

Wenn irgend etwas momentan das Interesse der Kinder auf sich zieht, dann das Thema Harry Potter. Doch was ist so faszinierend an der Geschichte um einen Jungen, der auf eine Schule für Zauberei und Hexerei geht? Das ist schwer zu beantworten, wenn man das Buch „Harry Potter und der Stein der Weisen“ nicht gelesen hat. Zum Glück ist

Hollywood auf den Zauberschüler aufmerksam geworden. So können die Lesefaulen das Geheimnis seines Erfolges von einem Kinosessel aus ergründen.

Harry Potter und das Kino

Seit dem 22. November läuft die Verfilmung des ersten Romans bei uns in den Kinos. Und der Ansturm auf die Filmsäle gibt den

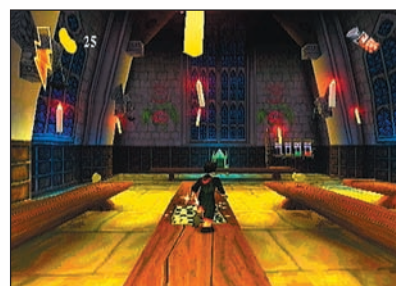
Machern recht: die Harry Potter-Lizenz ist eine wahre Goldgrube. Aber auch die Videospiel-Industrie hat die Zeichen der Zeit erkannt. Und so erlebt Harry nun sein erstes Abenteuer auf der PSone. Harry Potter und der Stein der Weisen hält sich inhaltlich stark an den Kinofilm. Da sich aber nicht alle Passagen aus dem Streifen für ein Videospiel eignen, wurden diese durch Sequenzen ersetzt, in denen diese Szenen als eine Bildergeschichte gezeigt werden. So seht ihr zu Spielbeginn eine kurze Zusammenfassung der Film-Ereignisse bis zu Harrys Ankunft in Hogwarts.

Harry drückt die Schulbank

Ihr besucht in Hogwarts mit dem Jungen nach und nach die einzelnen Unterrichtsfächer – schließlich ist Harry ja nicht zum Vergnügen hier. Der Weg dahin ist in dem Komplex recht leicht zu finden, denn die anderen Türen sind verschlossen. Bei jedem der Lehrer lernt Harry eine neue Fähigkeit.



Nur mit Hilfe der richtigen Tastenkombination könnt ihr den Zauberspruch aktivieren.



Optisch ist das Spiel sehr gut gelungen.



○ In Gringotts, die Bank für Hexen und Zauberer, muss Harry Geld abheben.



○ Besiegt in einer Verfolgungsjagd Draco Malfoy mit eurer Besen-Attacke.

Von Madam Hooch z.B. werdet ihr im Umgang mit dem Flugbesen unterwiesen. Aber auch andere Professoren wie Minerva McGonagall und Severus Snape geben sich die Ehre, um Harry alle nötigen Kniffe für das Spiel mit auf den Weg zu geben.

Magisches Wissen

So lernt ihr Gegenstände schweben zu lassen, Objekte zu verwandeln oder auch mit Hilfe von Magie eure Feinde zu besiegen. Aufwändigere Zaubersprüche müssen mit Hilfe einer Tastenkombination ausgelöst werden. Das kann man sich etwa so vorstellen: Vor dem Feind erscheint ein Kreis, auf dessen Bahn eines der vier Symbole des Controllers kreist. Erreicht es eine bestimmte markierte Stelle, drückt ihr diesen speziellen Knopf auf dem Pad. Habt ihr ihn rechtzeitig betätigt, erscheint ein weiteres Tastensymbol, das wieder im richtigen Moment ausgelöst werden muss. Das Ganze muss in einem knappen Zeitlimit geschehen. Bei so viel aufreibender "Lernerei" braucht Harry eine kleine Ablenkung. Und da kommt ihm

das Quidditch-Turnier gerade recht. Quidditch ist für die Schüler von Hogwarts das Gleiche, was für uns Muggel (so nennen Zauberer und Hexen abfällig die Menschen) Fußball ist. Die Grundregeln sind recht einfach: Es kämpfen zwei Mannschaften auf fliegenden Besen darum, die meisten Punkte zu erzielen. Es gibt drei Arten von Bällen im Quidditch. Der erste ist der Quaffel, der durch den gegnerischen Ring (gleichbedeutend mit einem Tor) befördert werden muss, um Punkte zu erhalten.

Der zweite ist der Klatscher. Seine Aufgabe ist es, die einzelnen Teilnehmer an guten Spielzügen zu hindern. Der wichtigste aber ist der Schnatz. Diese goldene Kugel mit Flügeln ist sehr schnell und nur schwer zu fangen – wer ihn fängt, entscheidet das Spiel für seine Mannschaft. Hierfür werden spezielle Spieler, Sucher genannt, abgestellt, die während des ganzen Matches nur nach der goldenen Kugel Ausschau halten. In eurem Fall ist es Harry für Gryffindor. Eure ganzen Aufgaben verbinden sich vor dem Hintergrund der Filmgeschichte. So

muss Harry auch gegen den Troll in der Mädchentoilette kämpfen und den besagten Stein der Weisen finden. Aber auch für suchtfreudige Hobby-Zauberer gibt es einiges zu entdecken. So beschert euch das Einsammeln der farbigen Bohnen Passwörter, die euch zu besonderen Extras wie dem Rennbesen „Nimbus 2000“ führen. Aber auch magische Sammelkarten warten auf ihre Entdeckung. **FEI**

FAZIT

Harry Potter und der Stein der Weisen ist eine gelungene Adaption des gleichnamigen Kinostreifens. Entwickler Argonaut hat es geschafft, das Filmflair perfekt einzufangen. Die Steuerung ist sehr einsteigerfreundlich gestaltet und an Rücksetzpunkten mangelt es euch nie, falls ihr doch mal sterbt (was recht schwer sein dürfte). Die Polygoncharaktere sehen den Filmvorbildern sogar ein bisschen ähnlich. Hervorragend gelungen ist auch die deutsche Synchronisation, die ihresgleichen auf der PSone sucht. Was dem Action-Adventure allerdings fehlt, ist neben mehr Umfang vor allem Spieltiefe. Wenn es dann auch noch echte Filmsequenzen bieten würde, wäre der Vollpreis des Spiels eher zu rechtfertigen gewesen. Harry-Potter-Jünger werden trotzdem um den Titel nicht herumkommen.

POSITIV

- einfache Steuerung
- grafisch nah am Vorbild
- extrem gute Lokalisierung

NEGATIV

- etwas geringer Umfang
- starke Texturverzerrung
- teilweise zu schwer

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Spyro 3: Year Of The Dragon	91%	11/00
2. Medi Evil 2	86%	04/00
3. Harry Potter	80%	01/02

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Argonaut Software		
Preis	ca. € 51		
Erhältlich ab	sofort		



○ Um den Schnatz zu fangen, müsst ihr ihn durch die Ringe verfolgen.

GRAFIK 82 %

SOUND 78 %

RATING **80 %**



CREATURES

PSone

Auf dem Planeten Albia hat die Rasse der Shee die Norns gezüchtet. Putzige, kleine Wesen, die zwar zunächst dumm wie Brot sind, jedoch schnell lernen, worauf es im Leben ankommt: essen, sich vermehren und schauen, wie man dabei über die Runden kommt. Die Shee haben diese Welt aber bereits wieder verlassen und ließen ein Pärchen der Norns auf Albia alleine zurück. Jetzt ist es die Aufgabe des Spielers, über das Schicksal der Norns zu wachen. Den kleinen Rackern muss zunächst

beigebracht werden, was sie essen dürfen, wie man sich die Langeweile am besten vertreibt und wo geschlafen wird.

Die Erziehung der Norns erfolgt über Lob oder Strafe. Dazu haben die Shee eigens ihre Nanny, die Elfe Marela, zurückgelassen. Machen die Versuchskaninchen alles richtig, bekommen sie von ihr grünes Glückspulver über den Kopf gestreut und werden sich weiterhin dementsprechend verhalten. Haben die einfältigen Zwerge jedoch wieder einmal etwas Dummes angestellt, strafft man sie kurzerhand mit Blitzen und hofft auf Besserung. Ziel ist es, die

Population voranzutreiben, um dann die weiteren zwei Abschnitte auf dem Planeten zu erreichen. Das stärkste und cleverste Pärchen wird in die neue Welt überführt und eine neue Zucht begonnen.

Scheinbar benötigt Creatures das Gros der PSone-Rechenleistung für die Norn-KI. Anders lässt sich die, auch für PSone Verhältnisse, sparsame Grafik nicht erklären. Der virtuelle Feldversuch läuft einfach zu träge ab, um wirklich zu langen Studien zu motivieren. **[MK]**



○ Durch das runde Tor werden die zwei stärksten Norns später in die nächste Welt geführt.



○ Herzlichen Glückwunsch, es ist eine play. Die Namensgebung der Racker obliegt dem Spieler.

PLAY DATEN

System	PSone
Genre	KI-Simulation
Hersteller	Swing Media AG
Entwickler	Elo Interactive
Preis	ca. € 30
Erhältlich ab	Dezember

GRAFIK	32 %
SOUND	35 %
RATING	34 %



...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

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

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		
play 11/01		
play 12/01		

pro Heft 6,90DM (ab 01.01.2002) € 3,50 =

außer play 01/01 (mit Video) Heft 8,90 DM = (€ 4,55)

Gesamtbetrag:

+ Porto

Inland: 3,- DM (€ 1,53) • ab 3 Hefte 4,40 DM (€ 2,25)
• ab 4 Hefte 7,20 DM (€ 3,68)
Ausland: 12,- DM (€ 6,14) • ab 2 Hefte 16,- DM (€ 8,16)

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:

play 12/00 Player's Guide Medal of Honor: Underground	play 01/01 Player's Guide Tomb Raider: Die Chronik Driver 2 • 007: Die Welt ist nicht genug	play 02/01 Player's Guide Tomb Raider: Die Chronik Final Fantasy IX	play 03/01 Player's Guide Fear Effect 2: Retro Helix Dead or Alive 2 Movelisten
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 Extermination	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 Warriors Sheep Dog 'n' Wolf Teil 1	
play 10/01 Player's Guide Sheep Dog 'n' Wolf Teil 2	play 11/01 Player's Guide Project Eden Teil 1 GTA 3	play 12/01 Player's Guide Alle Cheats zu GTA 3	

playCHARTS

Leser- und play Top-5, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

Johannes Schlösser

31 Jahre aus Mechernich

1.	Gran Turismo 3 A-spec	PS2
2.	Devil May Cry	PS2
3.	NBA Street	PS2
4.	Shenmue	DC
5.	Tom Clancy's Ghost Recon	PC

...und was wird in der Industrie gespielt?

Udo Lewalter

PR-Manager,
Electronic Arts

1.	Devil May Cry	PS2
2.	GTA III	PS2
3.	Shenmue 2	DC
4.	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	PS2
5.	SSX Tricky	PS2



Händlercharts – www.amazon.de

1.	Harry Potter und der Stein der Weisen	PSone
2.	GTA III	PlayStation2
3.	Tony Hawk's Pro Skater 3	PlayStation2
4.	Silent Hill 2	PlayStation2
5.	FIFA 2002	PlayStation2
6.	Devil May Cry	PlayStation2
7.	WWF SmackDown! Just bring it	PlayStation2
8.	Tony Hawk's Pro Skater 3	PSone
9.	Resident Evil Code: Veronica X	PlayStation2
10.	FIFA 2002	PSone

Amerika

1.	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	EA	PSone
2.	Grand Theft Auto III	Rockstar Games	PlayStation2
3.	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PlayStation2
4.	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	PlayStation2
5.	Madden 2002	EA	PlayStation2

Japan

1.	Professional Baseball Japan 2001	Konami	PlayStation2
2.	Gun Survivor 2 Biohazard Code: Veronica	Capcom	PlayStation2
3.	Shin Sangoku Musou 2	Koei	PlayStation2
4.	Actual Combat Pachislot: King of the Beast DX	Sammy	PlayStation2
5.	J-League Winning Eleven 5	Konami	PlayStation2

play TOP 5

Weihnachten steht vor der Tür und noch keiner weiß so recht, was bei ihm unter dem Tannenbaum liegen wird. Nach dem derzeitigen Angebot an Top-Titeln muss Santa Claus schon Tomaten auf den Augen haben (oder keine play lesen), wenn er euch eines der schlechten Spiele zukommen lässt. Genau eine Woche nach diesem fröhlichen Fest ist das Jahr auch schon wieder vorüber. Wir verraten euch diesmal fünf Vorsätze, mit denen wir in das neue Jahr einziehen wollen.

Sven

1. mehr Musik
2. mehr Natur
3. mehr Snowboard
4. mehr Skateboard
5. weniger Arbeit

mArk

1. den Schatz am Ende des Regenbogens finden.
2. Skandinavien unsicher machen.
3. Luigi beim Suchen helfen.
4. die World Eater wieder auf Vordermann bringen.
5. Xbox boykottieren.

Dirk

1. einen Labrador Retriever anschaffen.
2. mehr „Club“-Heimspiele besuchen.
3. am Spring Break 2002 teilnehmen.
4. den Skate-Park zur zweiten Heimat machen.
5. wieder Feinripp-Unterhemden tragen.

Heiko

1. Schuldenberg eliminieren.
2. ein Auto das mal 2 Monate ohne Reparatur auskommt.
3. endlich mal wieder sinnlosen Schnickschnack kaufen.
4. die Welt erobern.
5. als Tyrann die Welt regieren und gegen Aliens kämpfen.

Marc

1. meinen Namen in Jean Jaque (le Attaque) ändern lassen.
2. beim Parken vor dem Verlag die Handbremse anziehen.
3. weniger als zehn Mahlzeiten am Tag verzehren.
4. ein Softair-Match gegen zehn Nackte bestreiten.
5. wenigstens einen meiner Vorsätze verwirklichen.

Gunther

1. endlich einen gescheiten Psychiater aufsuchen
2. den Termin mit der Hirnambulanz vereinbaren
3. aus dem Bund „Bayerische Landfrauen gegen Gewalt“ austreten
4. mein Freiabo der „Stricken & Häkeln“ kündigen
5. Silvia-Saint und Stacy-Valentine-Sammlung erweitern

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.

Marc Kirzeder

PLAY PLATINUM

PLAY PLATINUM

BOX CHAMPIONS 2000



In Box Champions 2000 warten 38 authentische Weltklasse-Boxer darauf, erfolgreich zum Weltmeister-Titel geführt zu werden. Grafisch glänzt der Titel mit geschmeidig und per Motion Capturing realistisch animierten Polygon-Kämpfern. Spielerisch hat Box Champions mit kleineren Mängeln in der Spielmechanik zu kämpfen.

Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15,30 €

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES



Via Zeitmaschine wird Macho Man Duke Nukem aus der Vergangenheit geholt, um mal wieder die Welt zu retten. In der Third-Person-Perspektive geht es durch 14 wilde Missionen. Die actionreiche Schießerei mit dem Testosteron-Wunder krankt leider an technischen Mängeln wie etlichen Grafikfehlern und einer ungenauen Steuerung.

Rating	★
Hersteller	Take 2 Interactive
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15,30 €

**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.**

JADE COCOON

Rein optisch setzt Entwickler Genki das Monsterjäger- und -brüter-Rollenspiel hervorragend in Szene. Die gerenderten Waldszenarien sind ein Augenschmaus par excellence. Die klasse animierten Charaktere fügen sich sauber ein und sehen zudem um einiges besser aus als ihre Kollegen in Final Fantasy VIII. Jade Cocoon ist ein kurzweiliges Rollenspiel mit frischen Ideen für das Genre.



Rating	★★
Hersteller	Ubi Soft
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15,30 €

MICRO MANIACS

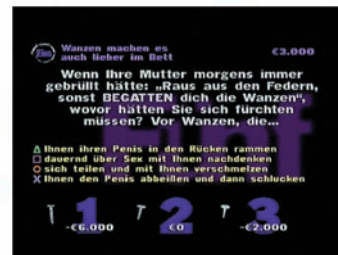
Die Micro Machines haben mit ihren um die Wette laufenden Kollegen würdige Nachfolger gefunden. Das Spielprinzip hat sich dabei nicht verändert. Der Umstand, dass nun nicht mehr gefahren, sondern gerannt wird, schmälert den Spielspaß in keiner Weise. Ganz im Gegenteil – denn die kleinen „Versuchskaninchen“ haben weitaus mehr zu bieten als ihre motorisierten Vorgänger.



Rating	★★★
Hersteller	Codemasters
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15,30 €

YOU DON'T KNOW JACK

Bis zu drei Personen gleichzeitig können an dem Frage- und Antwort-Quiz teilnehmen. Eine Runde besteht aus 21 abgedrehten Fragen, die Moderator Jack, mal bissig, mal ironisch stellt. Zum einen handelt es sich um anspruchsvolle Fragen, die ein gutes Grundwissen voraussetzen, zum anderen um die lockere Umgehungsweise, mit der Jack seine Kandidaten zur Minna macht.



Rating	★★★★
Hersteller	Take 2 Interactive
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15,30 €

WERTUNGSSCHLÜSSEL:

play Rating	100-91% = ★★★★★
play Rating	90-81% = ★★★★
play Rating	80-71% = ★★★
play Rating	70-61% = ★★
play Rating	60-00% = ★

EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA



Ein Lama auf Abwegen. Bis König Kusco sein Lamafell wieder ablegen darf, vergehen viele kurzweilige Stunden Spielspaß.

Rating	★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. 25,50 €

König Kusco darf ein wunderschönes Königreich sein Eigen nennen. Die böse Hofmagierin Isma versucht jedoch die Macht an sich zu reißen und versucht, den Monarchen zu vergiften. Dumm ist nur, dass Kusco von dem Gift kurzerhand in ein sprechendes Lama verwandelt wird. Endlich ein Jump'n-Run von Disney, das weder zu langweilig noch zu leicht ist. Die gut gelungene deutsche Synchronisation im Spiel sowie der eingängige Soundtrack verhelfen dem Spielspaß endgültig zum

Durchbruch. Leider wurde es versäumt, die Zwischensequenzen aus dem gleichnamigen Kinofilm ebenfalls zu übersetzen. Trotzdem wurden alle Level wie auch sämtliche Gegner witzig und farbenfroh in Szene gesetzt. Allein die Möglichkeit, ein Lama geschmeidig über den Bildschirm galoppieren zu lassen, zieht jeden Genre-Fan in seinen Bann. Deswegen kann man sich, ohne zu spucken, dieses Abenteuer der etwas anderen Art ruhigen Gewissens ins Regal stellen.

007: DER MORGEN STIRBT NIE



Kein echtes Bond-Abenteuer ohne die originellen Gimmicks aus Qs Labor. Hier der neue „Siebener“.

Rating	★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. 25,50 €

Für Bonds erstes PSone-Debüt beginnt alles eher beschaulich bei einem Routinetreffen in den Bergen des Khyber, der auch als „Ende der Welt“ titliert wird. Sein Abstecher dorthin endet für 007 dennoch mit einem explosiven Tritt in den Allerwertesten der ansässigen Waffenhändler. Aufschlussreiche Sprachsamples und anregende 007-Musikstücke erzeugen streckenweise den weit und breit bekannten Flair von Männern mit goldenen Pistolen und geschüttem Wodka Martini. Das

cinestastische Ambiente vermittelt einen Eindruck, wie es sich anfühlt, im Angesicht des Todes leben und sterben zu lassen. James Bonds erster Auftritt im PSone-Agentenlager ist leider nicht ganz makellos. Zu selten besitzen die spektakulären Materialschlachten Überraschungsmomente. Obendrein ist die künstliche Intelligenz der Terroristen sehr umstritten. Teils schaufeln sich diese gern ihr eigenes Grab, teils gehen sie sehr vehement gegen den britischen Spitzenspion vor.

WWF SMACKDOWN !



Von wegen schwaches Geschlecht, mit den kernigen Wrestler-Miezen ist nicht gut Kirschen essen.

Rating	★★★★
Hersteller	Acclaim Entertainment
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15,30 €

WWF SmackDown! stellt alle bisher auf der PSone erschienenen Wrestling-Spiele in den Schatten. Noch nie war ein Wrestling-Spiel so realistisch. Das Spiel ist in keiner Weise nur ein optischer Blender, nein, es stellt einen Titel dar, der fast keine Blöße zeigt. Vom Neueinsteiger bis zum ausgefuchsten Profi werden alle Zocker ihren Spaß daran haben. Lediglich die Begleitmusik hätte besser ausfallen können. Ferner sparten sich die Entwickler einen wortgewaltigen Kommenta-

tor. Als kleine Entschädigung strotzt THQs Wrestling-Spiel vor Power und Abwechslung. Die PSone-Wrestler legen ein flottes Tempo vor, das sich gewaschen hat. Kein anderes Catcher-Spiel in der 32-Bit-Konsolen-Liga kann sich daran messen. Bewegungsabläufe, Grafik, Steuerung und Buttonbelegung – es passt alles hervorragend zusammen. WWF SmackDown! bietet in jedem Fall lange anhaltenden Spielspaß – egal ob alleine, zu zweit oder zu viert.

PLAY PLATINUM

DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME



Das Spiel zur erfolgreichen Fernsehserie der Bleifuss-Familie kann nur wirklichen Hardcore-Fans der schrulligen Rednecks empfohlen werden. Diese erhalten allerdings eine authentische Umsetzung der Serie mit teils spannenden Auto-Rennen und FMV-Sequenzen mit den Original-Stimmen der US-Schauspieler. Nur für Fans!

Rating	★
Hersteller	Ubi Soft
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15,30 €

NBA LIVE 2000



NBA Live 2000 lebt neben dem Exklusivvertrag mit der Basketball-Legende Michael Jordan vor allem von den vielen Updates und Neuigkeiten zur 99er Ausgabe. Dank der intuitiven Tastenbelegung werden auch Rookies nach einigen Matches sichere Druckpässe oder einen spielentscheidenden Drei-Punkte-Wurf schaffen.

Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15,30 €

MOTO RACER 2



Moto Racer 2 besticht besonders durch die hohe Spielgeschwindigkeit. Ein Highlight ist der Streckeneditor. 56 Kurse lassen sich auf einer Memory Card speichern. Trotz kleiner Defizite ist Moto Racer 2 ein gutes Motorradrennspiel, das besonders den Bikern unter den PSone-Besitzern gefallen wird.

Rating	★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15,30 €

Heiko Strobel

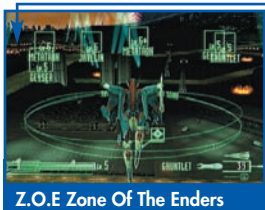
DIE BESTEN DER BESTEN

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-SPIELDSCHUNDEL. 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. Dropship: United Peace Force	SCEE	★★★★	play 01/02
Action-Adventure			
1. Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos Interactive	★★★★	play 12/01
2. Giants: Citizen Kabuto	Virgin Interactive	★★★★	play 11/01
3. MDK 2 Armageddon	Interplay	★★★★	play 04/01
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 2001	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 Live 2002	Electronic Arts	★★★	play 12/01
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. 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	★★★★	play 12/01
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. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	★★★★★	play 12/01
2. SSX Tricky	Electronic Arts	★★★★	play 12/01
3. Shaun Palmer's Pro Snowboarding	Activision	★★★★	play 12/01
Fun-Racer			
1. Crazy Taxi	Acclaim	★★★★	play 07/01
2. Simpsons Road Rage	Electronic Arts	★★★★	play 11/01
3. Wacky Races starring Dastardly & Muttley	Infogrames	★★★★	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. Jak and Daxter: The Precursor Legacy	SCEE	★★★★★	play 12/01
2. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	★★★★	play 11/01
3. Rayman Revolution	Ubi Soft	★★★★	play 01/01
Lightgun-Shooter			
1. Time Crisis 2	SCEE	★★★	play 11/01
Motorrad Racing			
1. MotoGP	SCEE	★★★★	play 02/01
2. ATV Off Road	SCEE	★★★★	play 08/01
3. MX Rider	Infogrames	★★★	play 11/01
Musikspiel			
1. MTV Music Generator 2	Codemasters	★★★★★	play 05/01
2. Magix Music Maker	Magix	★★★★	play 12/01
Rennspiel			
1. Gran Turismo 3 A-spec	SCEE	★★★★★	play 08/01
2. WRC: World Rally Championship	SCEE	★★★★	play 12/01
3. Splashdown	Infogrames	★★★★	play 12/01
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin Interactive	★★★★	play 01/02
2. Dark Cloud	SCEE	★★★	play 09/01
3. Summoner	THQ	★★★	play 05/01
Shooter			
1. REZ	SCEE	★★★	play 02/01
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 Kings	Konami	★★★	play 10/01
Wirtschaftssimulation			
1. Theme Park World	Electronic Arts	★★★★	play 01/01
Wrestling			
1. WWF SmackDown! Just bring it	THQ	★★★	play 12/01

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 Rush 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	★★★★★	play 10/00
3. Vagrant Story	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	SVG	★★★★	play 05/00
2. Vandal Hearts	Konami	★★★★	play —/—
3. Worms World Party	Virgin Interactive	★★★	play 12/01
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	★★★★	play 08/99

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 3	SCEE	★★★★	play 12/01
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. Ready 2 Rumble 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	Disney 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



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

"Königreich für ein Lama"

Sicherlich ein weiterer Meilenstein unter Disneys Meisterwerken. Nähere Infos zum Film könnt ihr aus unserem Test entnehmen. Eines sei verraten: Hier bleibt kein Auge trocken, ein Gag jagt dem nächsten - Lachorgien vorprogrammiert! Diesen Film muss man einfach haben und genau deshalb verlost play in Zusammenarbeit mit Buena Vista Home Entertainment gleich zwei „Königreich für ein Lama“-Pakete.

Ein Paket besteht jeweils aus:
1x „Königreich für ein Lama“ - DVD
1x „Königreich für ein Lama“ - PC-Spiel
1x original Filmplakat

Um teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt der Kumpan von Isma - der heimliche Star des Films?

- A: Kronk
- B: Zonk
- C: Patcha

schickt eure Antwort mit der Lösung an:

Cypress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Lamas spucken,
Luder schlucken!
Max-Planck-Str.13
97204 Höchberg
Einsendeschluss ist der 15. Januar 2002

DVD



PC-SPIEL



Als Trostpreis gibt es noch 3 Filmplakate zu ergattern.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!

GEWINNSPIEL!

„LITTLE NICKY - SATAN JUNIOR“

Ein weiterer Film, der in keiner vernünftigen DVD-Sammlung fehlen darf. Wir hatten die Verleih-Version von „Little Nicky - Satan Junior“ in Ausgabe 10/2001 bereits auf dem Prüfstand. Im DVD-Test konnte die teuflische Komödie satte neun Punkte abstauben und bei den Extras vorzügliche acht Zähler. Seit dem 4.

Dezember ist auch endlich die Verkaufsversion erhältlich. Falls euch der Weihnachtsmann die Scheibe nicht unter dem Baum legt, könnt ihr es ja bei uns mal probieren. play verlost in Zusammenarbeit mit Kinowelt Home Entertainment zwei teuflisch-heiße „Little Nicky - Satan Junior“-Pakete.

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Wer spielt den Teufel in „Little Nicky - Satan Junior“?

- A: Sam Neil
- B: Harvey Keitel
- C: Al Pacino

Ein „Little Nicky-Little Junior“-Paket besteht jeweils aus:

- 1x „Little Nicky - Satan Junior“-DVD
- 1x „Little Nicky - Satan Junior“-Soundtrack
- 1x Bulldogge Beefy als Spielfigur
- 1x Grill



schickt eure Antwort mit der richtigen Lösung an:
Cypress GmbH • Redaktion play • Stichwort: 666

Max-Planck-Str.13
97204 Höchberg
Einsendeschluss ist der 15. Januar 2002

Auch hier gilt: Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!



PEARL HARBOR

Buena Vista Home Entertainment – USA 2001 – 176min.



Eigentlich widersprüchlich: Weltweit vernichtende Kritiken – und dennoch wurde „Pearl Harbor“ zum erfolgreichsten Film des Jahres 2001.

Genre	Drama
Regie	Michael Bay
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 55,- DM

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 10

FAKTEN DES KRIEGES

Am 7. Dezember 1941 begann der Zweite Weltkrieg für Amerika. Im Laufe des Tages starben 109 Marines, 218 Soldaten und 68 Zivilisten. Von 394 US-Flugzeugen wurden 188 zerstört und 159 beschädigt. 18 US-Schiffe wurden schwer beschädigt oder versenkt. Allein auf der „Arizona“ fanden 1100 von 1500 Besatzungsmitgliedern den Tod. Die Japaner verloren 29 Flugzeuge und weniger als 100 Piloten.



Der Film beginnt mit einer mageren Lovestory. Die Kampfpiloten Rafe McCawley (Ben Affleck) und Danny Walker (Josh Hartnett) kennen sich schon seit ihrer Kindheit und sind schon fast wie Brüder. Trotzdem haben sie verschiedene Auffassungen von Kampfeinsätzen. Der besonnene Danny möchte nicht unbedingt in den Zweiten Weltkrieg ziehen. Rafe dagegen würde gern ein paar Luftgefechte erleben und meldet sich deshalb freiwillig. Zuvor verliebt er sich allerdings noch unsterblich in die Krankenschwester Evelyn Johnson (Kate Beckinsale). Nachdem Rafe nach England gegangen ist, werden Danny

und Evelyn auf den US-Flottenstützpunkt auf Hawaii versetzt, besser bekannt als Pearl Harbor. Während man sich dort in paradiesischer Umgebung vergnügt, tobt über dem Ärmelkanal die Luftschlacht um England. Rafe wird getroffen, stürzt ins Meer, wird für tot erklärt – und Schnitt.

Wie es der Zufall will, wird nun aus Danny und Evelyn ein Paar. Eines Tages taucht jedoch Rafe aus der Versenkung wieder auf und noch bevor Danny sich mit seinem Kumpel aussprechen kann, kriegt er von diesem auch schon einen Schlag ins Gesicht. Der Abend endet demzufolge nicht sehr schön, doch der Morgen danach hat noch Schlimmeres zu bieten. Es ist der 7. Dezember 1941. Der Tag, an dem die Japaner versuchen, das Öl-Embargo der USA gegen ihr Land zu beenden. Bis zu diesem Zeitpunkt

schleppt sich der Film teilweise unglaublich zäh dahin. Während man bei „Titanic“ durch die Eisberg-Kollision aus der gekonnt erzählten Lovestory gerissen wird, ist man bei „Pearl Harbor“ regelrecht froh, dass jetzt endlich Schwung in die Bude kommt. Ab hier lässt der Film die langweilige bis kitschige Liebesgeschichte vergessen und zieht den Zuschauer in den Sog der sich überschlagenden Ereignisse. Das Bild wirkt dabei mit seiner Schärfe plastisch und klar. Dropouts, Artefakte oder sonstige Verschmutzungen sucht man mit der Lupe. Der Sound bietet in den ruhigen Passagen nur Stimmen und leichte Säusel-Musik aus dem vorderen Bereich. Zum Angriffsbeginn sollte man die Lautstärke aber aufdrehen. Effekte aus allen Ecken und ein hämmernder Tiefbass. Rums!

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

„Star Wars: Episode 1“



Da packten die Techniker um den Lucas-Film-DVD-Mann Jim Ward nicht nur schier endloses Bonusmaterial auf die „Star Wars“-DVD, sondern versteckten auch noch ein paar Ostereier auf der amerikanischen Code-1-Doppel-Scheibe. Diese erschließen sich je nach DVD-Player aber nicht jedem. Legt die DVD 1 ein und tippt die Zahlen 11, 3 und 8 der Reihe nach ein. Wenn es klappt, seht ihr zwei Minuten Gags und Outakes. Klappt es nicht, drückt „Stopp“ und wählt Titel 3 an. DVD 2: Geht ins Menü der Animatics und Fotogalerien. Macht nichts und lasst die Musik zweimal durchlaufen – siehe da! Außerdem: Nach dem Einlegen erscheint erst die FBI-Raubkopier-Warnung, danach eine „Attention“-Tafel. Während diese zu sehen ist, könnt ihr entscheiden, wie das folgende Menü aussehen soll. Für Tatooine drückt einmal die „2“, für Naboo die „Audio“-Taste und für Coruscant zweimal die „2“.

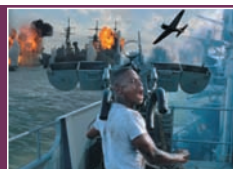
Komm, wir gehen ins Kino!

Trotz des Trends zum Heimkino erfreuen sich die deutschen Kinobesitzer in vielen Städten immer noch steigender Zuschauerzahlen. Nach einer Studie der HypoVereinsbank gingen die Deutschen im Jahr 2001 im Schnitt 2 mal pro Jahr ins Kino, entgegen 1,86 Besuchen im letzten Jahr. Ob das am massiven Anteil der US-Produktionen lag, die mit 64,4 % fast zwei Drittel der Zuschauermagneten ausmachten oder doch am schlechten Wetter, ergibt die Studie nicht.

EXTRAS

Musikvideo, Trailer, japanisches Statement, Making of, Interviews mit den Beteiligten, Interviews mit Überlebenden, Special zur Pyrotechnik, Aufnahmen aus dem Boot-Camp,

Special zur Regie der Action-Szenen, Specials zu den digitalen Effekten von ILM, zum Untergang der Arizona und zu den Flugsequenzen. Trotz eingestreuter Werbung ist das Angebot okay.



NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Ehre für Ehrenmann



Als 30. Preisträger des Life Achievement Awards des American Film Instituts steht kein Geringerer als der zweifache Oscar-Preisträger Tom Hanks fest. Seit 1973 verleiht das Institut den Preis an Menschen, die durch ihr Schaffen Einfluss auf die Welt des Films hatten. Hanks, der sich mit vielen unterschiedlichen Rollen in die Herzen von Fans und Kritikern spielte, gehört nach Meinung der Experten unbedingt dazu.

Kasse machen mit Harry Potter



In einem Internet-Auktionshaus wurden Requisiten zum ersten Harry-Potter-Film zu horrenden Preisen verhökert, und keiner weiß so genau, woher die Dinger kamen. Das kommt davon, wenn man nach Abschluss der Dreharbeiten an Stunt-Leute und Komparsen Goldmünzen, Zauberhüte und ähnlichen Kram als Dankeschön verteilt. Die englische Polizei ermittelt jedenfalls, ob es sich um Diebstahl handelt.

DVD-Verleih auf dem Vormarsch

Neben immer neuen Verkaufsrekorden für DVDs läutet auch die Verleih-DVD die Zielgerade für die gute alte VHS-Kassette ein. Die größte amerikanische Videotheken-Kette Blockbuster Video gab jetzt Zahlen bekannt, die zeigen, wohin die Reise in Zukunft gehen könnte. Nachdem man in den Läden den DVD-Bereich extrem vergrößerte, stiegen die Gewinne in diesem Segment um satte 92 % gegenüber dem Vorjahr.

DER GRINCH

Columbia Tristar Home Entertainment - USA 2000 - 120min.



Der garstige Grinch brachte es weltweit auf stolze 340 Millionen Dollar Einspielergebnis.

Genre	Komödie
Regie	Ron Howard
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch 5.1 dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 50,-DM

Wenn das Weihnachtsfest vor der Tür steht, herrscht reges Treiben in den engen Gassen von Whoville. Sämtliche Whos sind damit beschäftigt, ihre Häuser zu schmücken und massenhaft Geschenke zu besorgen. In einem regelrechten Kaufrausch stürmen die Whos die Läden des Dorfes, um für das bevorstehende Fest gerüstet zu sein. Alle singen und tanzen voller Freude. Einem jedoch gefällt diese ausgelassene Stimmung überhaupt nicht. Hoch oben auf dem Mount Crumpit wohnt der garstige Grinch

(Jim Carrey) und blickt voller Hass und Neid auf die Bürger von Whoville. Er verabscheut Weihnachten und steigt deshalb alljährlich mit seinem Hund Max vom Berg herab, um die Festvorbereitungen zu stören und die Whos zu pie-sacken.

Trotz der sehr didaktischen Botschaft - Liebe ist wichtiger als Geschenke - sollte „Der Grinch“ unter keinem Weihnachtsbaum fehlen. „Der Grinch“ bietet fantastische Unterhaltung vorwiegend für die jüngeren Familienmitglieder.

DVD-TEST **8**

DVD-EXTRAS **10**

EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA

Buena Vista - USA 2000 - 75min.



Michael „Bully“ Herbig zeichnet sich für die Synchronisation des Lamas verantwortlich.

Genre	Zeichentrick
Regie	Mark Dinal
Bildformat	1.66:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Türkisch 5.1 DD
FSK	ohne Altersbeschränkung
Preis	ca. 50,-DM

König Kusco ist ein junger, launischer und ziemlich arroganter Herrscher. Er ist eitel, egozentrisch und nicht gerade das, was man sich unter einem guten Monarchen vorstellt. Immer dreht sich alles nur um ihn. Seine Königliche Hoheit sieht das Leben als eine einzige Party. Amtsgeschäfte interessieren ihn wenig und wenn er einen Wunsch hat, wird dieser ohne Wenn und Aber erfüllt. Sein aktuelles Projekt: der Bau eines neuen, völlig überflüssigen Badepalastes auf einem sonnigen Hügel.

Dass dort der Bauer Patcha und seine Familie leben, interessiert König Kusco einen feuchten Dreck. Doch es kommt anders. Isma die intrigante Beraterin Kuscos, schmiedet Pläne, um selbst den Thron besteigen zu können, und verabreicht Kusco einen Zauberspruch, welcher ihn in ein spucken-des Lama verwandelt...

Und dieses Lama muss man einfach lieben. Gehässig hin, egoistisch her. Wenn ihr die Vorstellung im Kino verpasst habt, könnt ihr euer Versäumnis mit dieser DVD wieder gutmachen.

DVD-TEST **9**

DVD-EXTRAS **7**

EY MANN - WO IS' MEIN AUTO?

20th Century Fox - USA 2001 - 83min.



Ey Mann, das ist ein Film von Verrückten über Verrückte für Verrückte!

Genre	Komödie
Regie	Danny Leiner
Bildformat	1.85:1 (anamorph)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 50,-DM

Stoned bis unter die Haar-stutzen und völlig fertig von letzter Nacht - so aufzuwachen ist für Jesse (Ashton Kutcher) und Chester (Sean William Scott) zunächst einmal nichts Ungewöhnliches. Doch diesmal scheinen sie wirklich das falsche Zeug erwischt zu haben. Keiner kann sich auch nur im Entferntesten daran erinnern, was tags zuvor abgelaufen ist. Und vor allem haben die zwei Chaoten keinen Plan, wo Jesses Auto sein soll. Das einzige, was sicher ist: Sämtliche Schränke ihrer Küche sind randvoll mit Pudding.

Und ihre Zwilling-Freundinnen sind stinksauer, wenn sie nicht bald mit den fälligen Geburtstagsgeschenken aufkreuzen. Diese liegen dummerweise in der vermissten Karre. Also macht sich das dauerbreite Duo unverzüglich auf die Suche danach.

Gelegentliche Bewegungsunschärfen, ungenaue Konturen und leichtes Hintergrundrauschen trüben das ansonsten tadellose Bild. Die sparsam gestreuten Effekte lassen zudem einiges an Druck und Direktionalität vermissen.

DVD-TEST **7**

DVD-EXTRAS **6**

TERMINE

Was kommt wann - Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

Januar 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
15 MINUTEN RUHM: DER TOD KOMMT LIVE ...	Kinowelt	Januar
ALL SAINTS: THE VIDEOS	Warner Vision	28. Januar
AM ENDE DER GEWALT	EuroVideo	17. Januar
AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON	Universal Pictures	24. Januar
ANDROMEDA (TV - SERIE) Vol. 1 + 2	Highlight	17. Januar
ANGEL: JÄGER DER FINSTERNIS: SEASON 1 BOX	20th Century Fox	24. Januar
BERLINER PHILHARMONIKER: IN JAPAN 1994	EuroVideo	17. Januar
BLACK AND BLUE (Verleih)	EuroVideo	24. Januar
BON JOVI: LIVE FROM LONDON	Polygram	Januar
BRIEFE VON FELIX: IM KÖNIGSPALAST UND WEITERE ABENTEUER	Highlight	31. Januar
CROCODILE DUNDEE	Paramount Home Ent.	10. Januar
DAS EXPERIMENT	EuroVideo	17. Januar
DAS PIANO	Kinowelt	22. Januar
DEEP IN THE WOODS (Verleih)	Kinowelt	Januar
DER BARBIER VON SIBIRIEN	Arthaus	Januar
DER KRIEGER: SHAKA ZULU	Kinowelt	29. Januar
DER MANN, DER LIBERTY VALANCE ERSCHOS	Paramount Home Ent.	10. Januar
DER SCHUH DES MANITU	BMG/ UFA	Januar
DON CAMILLO & PEPPONE: DON CAMILLOS RÜCKKEHR	Kinowelt	Januar
DR. DOLITTLE 2	20th Century Fox	24. Januar
EMMANUELLE-BOX	Kinowelt	22. Januar
EUROPAKONZERT: DIE BERLINER PHILHARMONIKER IN PRAG	EuroVideo	17. Januar
FELIX IM VERSCHOLLENEN KÖNIGSPALAST	Highlight	Januar
FRAU 2 SUCHT HAPPY END	BMG/ UFA	14. Januar
FUCKHEAD	Kinowelt	22. Januar
GAME OVER: GEFÄHRliche SPIELE	BMG/ UFA	08. Januar
GEWANDHAUSORCHESTER LEIPZIG	EuroVideo	17. Januar
GIRLFIGHT (Verleih)	EuroVideo	24. Januar
GODS ARMY 3 (Verleih)	EuroVideo	24. Januar
HARRY MEINT ES GUT MIT DIR	EuroVideo	Januar
HEARTBREAKERS (Verleih)	BMG/ UFA	29. Januar
HUNGER: SEHNSUCHT NACH LIEBE	EuroVideo	17. Januar
IN STÜRMISCHEN ZEITEN	Polygram	17. Januar
INTIMACY (Verleih)	Universal Pictures	Januar
LAUREL & HARDY: Highlights	Kinowelt	Januar
LINKIN PARK: FRAT PARTY AT THE PANCAKE FESTIVAL	Warner Vision	28. Januar
MEN OF HONOR	20th Century Fox	17. Januar
PAUL SIMON: YOU'RE THE ONE	Warner Vision	28. Januar
PICKING UP THE PIECES (Verleih)	EuroVideo	24. Januar
RED HOT CHILLI PEPPERS: LIVE	Warner Vision	28. Januar
REINDEER GAMES	Kinowelt	02. Januar
RIDE WITH THE DEVIL	BMG/ UFA	14. Januar
ROLLERBALL	20th Century Fox	31. Januar
SHRIEK: SCHREI, WENN DU WEIßT, WAS ICH LETZTEN FREITAG...	Sunfilm	10. Januar
SCHWARZENEGGER - BOX	Kinowelt	15. Januar
SIMPSONS FILMFESTIVAL	20th Century Fox	17. Januar
TANGLED (Verleih)	Highlight	10. Januar
THE DISH (Verleih)	Highlight	17. Januar
THE SCORE (Verleih)	BMG/ UFA	29. Januar
TÖDLICHE TARNUNG (Verleih)	Universal Pictures	Januar
TURN IT UP (Verleih)	Kinowelt	Januar
TUVALU	EuroVideo	17. Januar
TWEENIES	Universal Pictures	24. Januar
ÜBER KURZ ODER LANG	Columbia	29. Januar
UNDER SUSPICION: MÖRDERISCHES SPIEL (inkl. Das Verhör)	Warner Vision	07. Januar
WES CRAVEN PRÄSENTIERT DRACULA	Highlight	10. Januar
WIDOWS: ERST DIE EHE DANN DAS VERGNÜGEN	EuroVideo	17. Januar
WINNIE POOH: DU BIST MEIN BESTER FREUND	Buena Vista Home Ent.	24. Januar

Februar 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
AKTE X: SEASON 3-BOX	20th Century Fox	07. Februar
ALL DIE SCHÖNEN PFERDE	Columbia	Februar
AMAZONS AND GLADIATORS	Paramount	21. Februar
ANDROMEDA (TV - SERIE) Vol. 3 + 4	Highlight	14. Februar
BODY STYLING 3	Warner Vision	25. Februar
CONAN DER BARBAR	MGM	07. Februar
DEEP STAR SIX	Kinowelt	Februar
DEM HIMMEL SO NAH	20th Century Fox	14. Februar
DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME	Buena Vista Home Ent.	07. Februar
DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME 2	Buena Vista Home Ent.	07. Februar

Februar 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
DER ZAUBER VON MALÉNA	Concorde	06. Februar
DIE WAFFEN DER FRAUEN	20th Century Fox	14. Februar
DORNROSCHEN DELUXE	Buena Vista Home Ent.	07. Februar
DREI CABALLEROS	Buena Vista Home Ent.	07. Februar
ERPRESSUNG	Kinowelt	Februar
FAMILY MAN	Kinowelt	Februar
FANTASIA	Buena Vista Home Ent.	07. Februar
FINAL FANTASY: DIE MÄCHTE IN DIR	Columbia	Februar
FUTURAMA: SEASON 1 BOX	20th Century Fox	07. Februar
GROSSE ERWARTUNGEN	20th Century Fox	14. Februar
HIGHWAY 66	MGM	07. Februar
HUNDE DES KRIEGES	MGM	07. Februar
INVISIBLE CIRCUS (Verleih)	Kinowelt	Februar
JACOB'S LADDER	Arthaus	Februar
JOSIE AND THE PUSSYCATS	20th Century Fox	07. Februar
JURRASIC PARK III (Verleih)	Universal Pictures	07. Februar
LIAR'S POKER	Sunfilm	21. Februar
LOVE STORY	Paramount	07. Februar
LÜGEN HABEN LANGE BEINE	20th Century Fox	14. Februar
MANDINGO	Kinowelt	Februar
MÄNNERZIRKUS (Verleih)	20th Century Fox	14. Februar
MEGADETH: RUSTED PIECES	Other Studios	Februar
OUT OF ROSENHEIM	Kinowelt	Februar
RAMBLIN' ROSE	Arthaus	Februar
SHE'S THE ONE	20th Century Fox	14. Februar
STAR TREK 1: DER FILM	Paramount	07. Februar
STADT, LAND, KUSS (Verleih)	Kinowelt	Februar
STARGATE SG-1: SEASON 4 (Eps. 1-4)	20th Century Fox	07. Februar
STARMAN	Columbia	Februar
STIRB LANGSAM	20th Century Fox	28. Februar
STIRB LANGSAM 2	20th Century Fox	28. Februar
SUGAR AND SPICE	Kinowelt	Februar
SUMO BRUNO	EuroVideo	14. Februar
TARAN UND DER ZAUBERKESSEL	Buena Vista Home Ent.	07. Februar
THE DOORS	Arthaus	Februar
TIGERLAND	20th Century Fox	28. Februar
TÖDLICHE TARNUNG: KILLER INSTINCT	Universal Pictures	21. Februar
TORNATORE EDITION: MALÉNA, CINEMA PARADISO,...	Concorde Home Ent.	06. Februar
VERBRECHERISCHE HERZEN	Kinowelt	Februar
WESTWÄRTS ZIEHT DER WIND	Paramount	07. Februar
WILDE PARADIESE: COSTA RICA	Warner Vision	28. Februar
WILDE PARADIESE: GLACIER BAY	Warner Vision	28. Februar
WILDE PARADIESE: INDIEN	Warner Vision	28. Februar
WILDE PARADIESE: NGORONGORO	Warner Vision	28. Februar
WILDE PARADIESE: TASMANIEN	Warner Vision	28. Februar
WUNDERKIND TATE	MGM	14. Februar

März 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
!ZUSAMMEN!	Concorde Home Ent.	06. März
AGATHA CHRISTIE: DAS BOSE UNTER DER SONNE	Kinowelt	März
AGATHA CHRISTIE: MORD IM SPIEGEL	Kinowelt	März
AGATHA CHRISTIE: TOD AUF DEM NIL	Kinowelt	März
AIR AMERICA	Kinowelt	März
ALLY MC BEAL: SEASON 1.1	20th Century Fox	März
ANDROMEDA (TV - SERIE) Vol. 5 + 6	Highlight	14. März
BASIC INSTINCT	Kinowelt	März
BLOW (Verleih)	Kinowelt	März
BUFFALO BILL UND DIE INDIANER	Kinowelt	März
CINDERELLA 2	Buena Vista Home Ent.	14. März
CLEOPATRA	20th Century Fox	07. März
DAS GEWAND	20th Century Fox	07. März
DIE BIBEL	20th Century Fox	07. März
DEATH WISH	Kinowelt	März
DER LÖWE VON OZ UND DIE MAGISCHE BLUME	KiKi	März
DIE DOPPELTE NUMMER: DOUBLE TAKE	Buena Vista Home Ent.	14. März
GEGEN JEDE REGEL	Buena Vista Home Ent.	14. März
HALS ÜBER KOPF	Columbia	März
JURRASIC PARK 3	Universal Pictures	07. März
LARA CROFT: TOMB RAIDER	Concorde Home Ent.	22. März
MÄNNER	Kinowelt	März
MOBY DICK	MGM	07. März
MY FATHERS DRAGON	KiKi	März
NICKELODEON	Arthaus	März
ORCA, DER KILLERWAL	Kinowelt	März
PLANET DER AFFEN 2001	20th Century Fox	März
SCHLARFFENLAND	EuroVideo	März
SIEBEN MONDE	EuroVideo	März
STARGATE SG-1: SEASON 4 (Eps. 5-8)	20th Century Fox	März

PLAY TIPP

Bereits im Handel

WAYNE'S WORLD



Hier wird es den meisten Käufern vor allem auf eines ankommen: Endlich gibt es eine schöne Jugenderinnerung für das digitale Heimkino. Dass der Sound einen nicht umhaut und die Extras dünn gesät sind, ist zwar schade, dürfte die auch heute noch vielen Fans von Wayne und Garth aber nicht davon abhalten, sich die Disc zu besorgen.

ca. 94. min. - Paramount - ab 12 Jahre

EXIT WOUNDS DIE COPJÄGER



Mit „Exit Wounds“ gelang Steven Seagal ein durchaus beachtliches Comeback. Für Warner Bros. war dies anscheinend Grund genug, die DVD auch für den deutschen Markt entsprechend umzusetzen. In technischer Hinsicht steht die Disc dem amerikanischen Vorbild in nichts nach. Das Beste daran aber ist, dass nur die FSK-18-Fassung in den Handel kommen wird.

ca. 95 min. - Warner - ab 18 Jahren

AUF MESSERS SCHNEIDE: RIVALEN AB ABGRUND



Alle Folgen von „Der Mann in den Bergen“ auf einmal: Überleben in der Wildnis, Kampf gegen den Hunger, Kälte und Dunkelheit, reißende Flüsse und als ultimativer Gegner ein Grizzly. Roar! „Auf Messers Schneide“ ist kein schlechter Film, aber einer, dessen Thematik man schon oft gesehen hat. Abenteuer-Freaks dürfen blind zugreifen.

ca. 113 min. - 20th Century Fox - ab 12 J.

Im **TEST!** 

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Der gigantische PAL-Test des Videospiel-Meilensteins!



Angespielt! 

Final Fantasy X

Die fantastische US-Version des Rollenspiel-Hits!



Im **TEST!** 

Ace Combat 4: Distant Thunder

Luftkämpfe hoch über den PlayStation2-Wolken!



Angespielt! 

Deus Ex: The Conspiracy

Der Ego-Shooter mit extrem viel Tiefgang!

 Aliens: Colonial Marines, Maximo: Ghosts to Glory, Grandia II, Space Channel 5, Shadowman: 2econd Coming, Turok Evolution, Star Trek Voyager: Elite Force, State of Emergency, Drakan II...

 Pro Evolution Soccer, Monster AG, E.T. Interplanetary Adventure, Kick Off 2002, Dexter's Laboratory: Mandarks Labor, Scooby-Doo und die Geisterjagd, Largo Winch, Rayman Race...

kompetent und informativ

wie immer

play 02/02

**ist ab 23. Januar
überall erhältlich**

IMPRESSUM

play **PLAYSTATION**
CyPress 
CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (SL) (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRENDER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhart (DG)
LEITENDER REDAKTEUR: mArk Liebold (mL)
REDAKTION: Heiko Strobel (HS), Gunther Hruby (GH) Marc Kirzeder (MK)
KORRESPONDENT USA: Seth Kleinberg
KORRESPONDENT JAPAN: Frank Michaelis
LAYOUT: Fränk Bogon, Alex Maric, Ralf Schröder
LEKTORIN: Rabaea Schmiedehausen
TITEL: Virgin Interactive, 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 **HERSTELLUNG:** Wolfgang Mais
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel.: 0 89 / 74 64 23 41 Fax.: 0 89 / 74 64 23 14
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 7 vom 01.11.2001
SPECIAL THANK: Lina, Seth, André, Cuba Libre Gentleman, Universum, Simone, Frank Emmerling (FE)

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
Gebührenerstattung 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.



Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 3/01) 55.010 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play
CyPress Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. 00 49-18 05-90 90 88 (24 Pf./Min.)
erreichbar Mo. - Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 -15 Uhr
Abo-Fax: 00 49-18 05-90 90 89
Abo-E-Mail: abo@cypress.de

SPIELE-TIPPS

CyPress-Hotline:
jeden Dienstag von 18-21 Uhr Tel.: 09 31-406 91 70
TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE
Tel.: 0190/82 46 69 3,63 DM/Minute - 24h täglich

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 KOMPROMISSE



MARRO

V I D E O S P I E L E

MARRO

Stuttgart
Marienstr. 23
70178 Stuttgart

Telefon :
0711 221 422

MARRO

Ulm
Zeithlomstr. 31
88073 Ulm
(auch Versand)

Telefon :
0731 6020 755

MARRO

Reutlingen
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
(auch Versand)

Telefon :
07121 320 014

MARRO

Augsburg
Göggingerstr 91
86119 Augsburg

Telefon :
0821 259 3770

STAGE ¹ ONE

Nürnberg
Glogauerstr. 30
Frankencenter
90473 Nürnberg

Telefon :
0911 800 2886

PLAY FAIR

Hamburg
Wandsbekker-
Marktstr. 145
22041 Hamburg

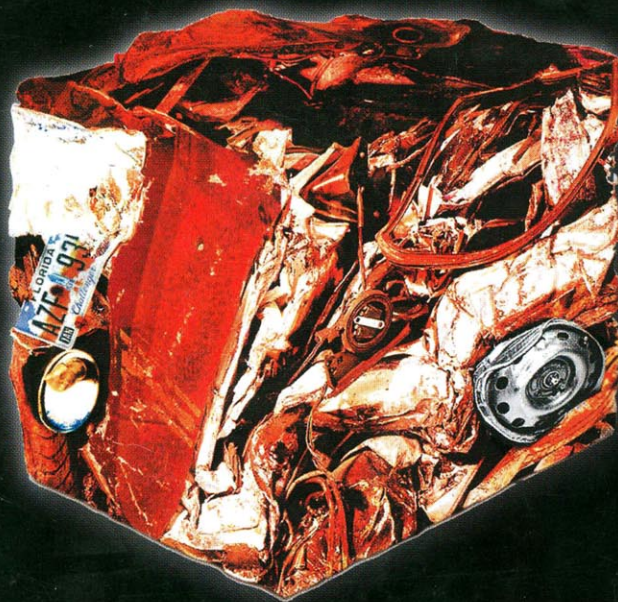
Telefon :
040 689 14836

Wir freuen uns auf Ihren Besuch !
An- und Verkauf von gebrauchten Videospielen und DVD's in unseren Filialen !



DER EINE SCHAFFT'S...

DER ANDERE NICHT...



BURNOUT

Bild interactive

Acclaim

www.ACCLAIM.de

BURNOUT™ © 1998 - 2001 Criterion Software Limited. Burnout is a trademark of Criterion Software Limited.
All rights reserved.  and „PlayStation®2“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenberggring 20, 81677 München, Deutschland.

Criterion
GAMES

PlayStation®2

