

100% unabhängig!
100% PlayStation!

NEU! TUROK: EVOLUTION
FINAL FANTASY X - TEKKEN 4

Österreich €3,80 (52,29 öS)
Schweiz 6,90Sfr
Luxemburg €3,80
Spanien €4,50
Belgien €3,80

02-2002
€ 3,50 (DM 6,85)

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN



playUNDERCOVER!

Adios, Resident Evil!
Der endgültige Zombie-Abschied?!



WIPEOUT FUSION

DER KULTNACHFOLGER
IM MEGA-TEST!



GRAN TURISMO *Concept*

NEU! AUTOTRÄUME
WERDEN WAHR!

VIRTUA FIGHTER 4

DURCHGEPRÜGELT: DER NEUE BEAT'EM-UP-KÖNIG!
SEGA'S SPIELHALLEN-HIT FÜR PS2!

über
200
Tipps
&
Tricks

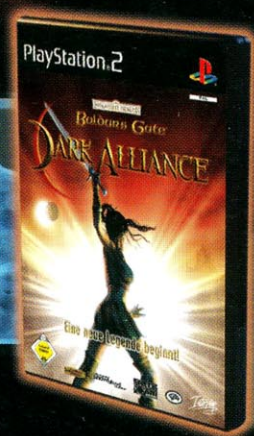
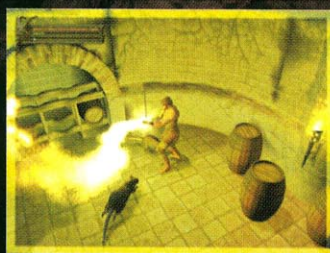
KOMPLETTLÖSUNG ZU TONY HAWK 3, SYPHON FILTER 3 u.v.m.
CHEATS - GAMEBUSTER - XPLODER CODES - CHEATCARDS u.v.m.



DER FANTASIE
EIN STÜCK VORAUSS.



FORGOTTEN REALMS
Baldur's Gate™
DARK ALLIANCE™



PlayStation®2



snowblind
studios



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE. © 2001 Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. Baldur's Gate, Dark Alliance, das Baldur's Gate Logo und das Logo für Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, das D&D-Logo und das Wizards of the Coast Logo sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft der Hasbro, Inc., und werden von Interplay in Lizenz benutzt. Alle Rechte vorbehalten. Snowblind Studios und das Snowblind Studios Logo sind Warenzeichen von Snowblind Studios, Inc. und werden von Interplay in Lizenz benutzt. Alle Rechte vorbehalten. Interplay, das Interplay Logo, "By Gamers, For Gamers", die Black Isle Studios und das Black Isle Studios Logo sind Warenzeichen von Interplay Entertainment Corp. Eidos Interactive ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" Familie und eingetragene Markenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" Familie und eingetragene Markenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Happy New Year!

Jetzt ist es also passiert. Das Jahr 2002 ist angebrochen. Versetzt euch doch mal zurück in die guten alten 80er Jahre. Wenn ihr ehrlich seid, hättet ihr damals bestimmt auch gedacht, dass wir heute bereits auf dem Mond wohnen, uns im Cyberspace fortpflanzen und jeden Morgen mit dem Landspeeder zur Arbeit fahren würden. War wohl nix. Stattdessen müssen wir mit Pop-Retorten wie Bro'Sis leben, eine weitere Staffel Lindenstraße ertragen und uns über grünes Ketchup freuen.

Doch das Schlimmste kommt noch. Die Schreckensmeldung schlechthin. Konami verschiebt den Deutschlandstart des wahrscheinlich am sehnlichsten erwarteten Videospiels aller Zeiten: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Stand bei allen Fans noch der 22. Februar im Kalender, müssen die Snake-Jünger nun den 8. März zum Feiertag ausrufen. Grund für die Verschiebung sind unter anderem Produktionsengpässe, da eine Rekordmenge von 1,6 Millionen Exemplaren ausgeliefert werden soll. Deswegen werdet ihr den Test von Hideo Kojimas Meisterwerk auch leider erst in der nächsten Ausgabe finden.

Obwohl die ersten Wochen im neuen Jahr noch verhältnismäßig ruhig abliefen, haben wir trotzdem viele brandheiße Informationen für euch gesammelt. Vor allem die Resident-Evil-Fans werden auf ihre Kosten kommen. Ihr erfahrt alles über den Wechsel der Zombies ins Nintendo-Lager und warum ihr darüber nur bedingt traurig sein müsst. Heiko verabschiedete sich mit knapp 90 Stunden Final-Fantasy-X-Spielzeit komplett aus der realen Welt und Marc erhaschte einen ersten Blick auf die PlayStation2-Version des N64-Dinosaurierjägers Turok. Als besonderes Highlight gibt es außerdem von Dirk so richtig etwas auf die Zwölf. Virtua Fighter 4 und Tekken 4 sind nämlich so gut wie fertiggestellt. Was die neue Generation der Beat'em Ups zu bieten hat, erfahrt ihr ab Seite 78.

Ansonsten wünschen wir euch und uns ein prall gefülltes Videospieljahr 2002, das hoffentlich ein bisschen friedlicher verläuft als sein trauriger Vorgänger. Wir sind jedenfalls bester Dinge und freuen uns auf die nächste Welle hochkarätiger Software.

rock on!
the play-team





Final Fantasy X

Wer braucht schon eine Online-Funktion?

28



wipEout Fusion

Im Rausch der Geschwindigkeit und der Farben!

90



Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

Der Autosalon der PS2-Oberklasse!

28



Ace Combat 4: Distant Thunder

Kriegsschauplatz PS2!

96



Tekken 4

Sind die Befürchtungen der Profis gerechtfertigt?

82

play UNDERCOVER

Adios, Resident Evil?!

Ein Abschied für immer?

24



KOMPLETTLÖSUNGEN

Baldur's Gate: Dark Alliance

56

Syphon Filter 3

62

Tony Hawk's Pro Skater 3

58



PLAY COVER

Virtua Fighter 4 78

play

02/02

SPECIALSCREEN

play Undercover: Adios, Resident Evil?! 24

PRESCREEN

PlayStation2

Drakan: The Ancients' Gates	70
Final Fantasy X	28
Freekstyle	68
Gran Turismo Concept 2001 Tokyo	36
Grandia II	86
Race of Champions	48
Run Like Hell	76
Shadow Hearts	44
Shadowman: 2econd Coming	42
Star Wars Racer: Revenge	84
Stuntman	34
Tekken 4	82
Turok: Evolution	46
Virtua Fighter 4	78
V-Rally 3	74

RUBRIKEN

Editorial	3
Hefte nachbestellen	87
Gewinnspiel – Silent Hill 2	67
Impressum	114
Next play	114
play Abonement	22, 88
play Charts	105
play DVD	110
play Hits	108
play Mail	18
play News	6
play Platinum	106
Was kommt wann?	20
Wertungssystem	89

PLAY TIPPS

play Tipps	51
Action Replay Codes PS2	66
Cheat Cards	53
Gamebuster- und Xploder-Codes	55

TESTSCREEN

PlayStation2

Ace Combat 4: Distant Thunder	96
Bass Strike	100
Driven	101
GoDai: Elemental Forces	102
Monster AG	102
MotoGP 2	98
Polaroid Pete	100
Sunny Garcia Surfing	101
Wer wird Millionär 2.Edition	100
wipEout Fusion	90
Woody Woodpecker: Flucht aus Buzz Buzzards Park	103

PSone

Monster AG	104
Party mit Winnie Puh	104
Tiny Toon Adventures: Pluckys phantastisches Abenteuer	104

PLAY TIPPS

Player's Guide	
Baldur's Gate: Dark Alliance	56
Syphon Filter 3 (Teil 1)	62
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Teil 1)	58

PLAY SERVICE

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

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

E-Mail

contact@cypress.de

Spiele-Tipps:

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

Tipps-Hotline für Notfälle:

Tel: 01 90 - 82 46 69
1,86€/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
(12,27 Cent/Min.)
erreichbar: Mo.-Do. von 8-18 Uhr
Fr. von 8-15 Uhr

Abo-Fax:

(0049)-0 18 05-90 90 89

Abo-E-Mail:

abo@cypress.de

SPIELE INDEX

18-Wheeler: American Pro Truck	52, 66
Ace Combat 4: Distant Thunder	96
Baldur's Gate: Dark Alliance	56
Bass Strike	100
Batman Vengeance	52
Castlevania Chronicles	51
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	66
Drakan: The Ancients' Gates	70
Driven	101
Dropship: United Peace Force	53
Final Fantasy X	28
Freekstyle	68
GoDai: Elemental Forces	102
Gran Turismo Concept 2001 Tokyo	36
Grandia II	86
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	52
LMA Manager 2002	51
Monster AG	102, 104
MotoGP 2	98
Party mit Winnie Puh	104
Polaroid Pete	100
Race of Champions	48
Rayman M	52
Run Like Hell	76
Shadow Hearts	44
Shadowman: 2econd Coming	42
Smuggler's Run 2	66
SSX Tricky	52, 66
Star Wars Racer: Revenge	84
Stuntman	34
Sunny Garcia Surfing	101
Syphon Filter 3	51, 55, 62
Tekken 4	82
Tiny Toon Adventures: Pluckys phantastisches Abenteuer	104
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Teil 1)	51, 58
Top Gun: Combat Zones	52
Turok: Evolution	46
Virtua Fighter 4	78
V-Rally 3	74
Wer wird Millionär 2.Edition	100
wipEout Fusion	90
Woody Woodpecker: Flucht aus Buzz Buzzards Park	103
WWF SmackDown! Just Bring It	52, 66



PLAYNEWS 02

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

TOM CLANCY'S GHOST RECON



Web-Site des MGS2-Wettbewerbs.

Der taktische Ego-Shooter und PC-Hit wird höchstwahrscheinlich für PlayStation2 umgesetzt. Denn die Ubi-Soft-Strategie lautet erfolgreiche Spiele für erfolgreiche Konsolen herauszubringen. Anders als bei den Vorgängern Tom Clancy's Rainbow Six und Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear (z.B. PSone), ist man Mitglied der Spezialeinheit „The Ghosts“. Zumeist wird man von der UN für verdeckte militärische Aktionen zur Erhaltung des Friedens in Krisengebieten eingesetzt.



MEHR TITEL MIT DTS-SOUND!

Balsam für die Ohren: Electronic Arts bringt weitere Spiele mit dts-Sound heraus. Dafür hat man den Lizenzvertrag mit Digital Theater System (dts) erweitert. Mit diesem Sound-Feature wird zum einen Sled Storm 2 (EA Canada) und zum anderen Pirates: The Legend of Black Kat ausgestattet. Wie bekannt ist, waren SSX Tricky und NHL 2002 aus dem Hause EA die beiden ersten Titel, die eine phänomenale Soundkulisse für Heimkino-Besitzer bieten.



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

TWISTED METAL BLACK

NEUE WERTUNG

GRAFIK 76 %

SOUND 79 %

RATING 59 %

ALTE WERTUNG

GRAFIK 76 %

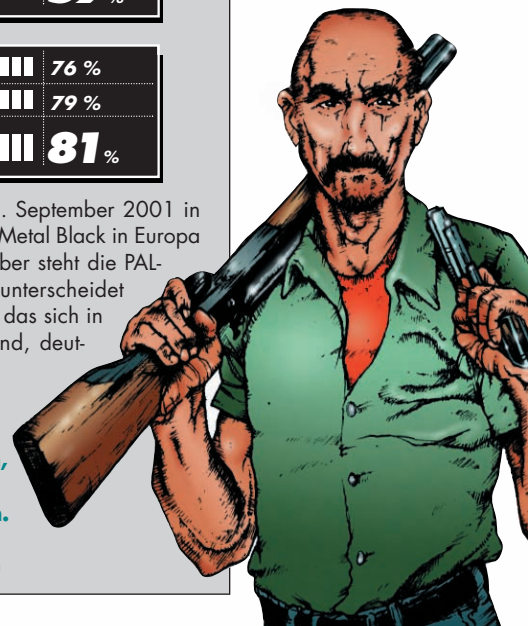
SOUND 79 %

RATING 81 %

Wegen der traurigen Ereignisse vom 11. September 2001 in den USA wurde der Release von Twisted Metal Black in Europa ständig verschoben. Seit dem 7. Dezember steht die PAL-Version nun in den Läden. Allerdings unterscheidet sich die Kaufversion von dem Testmuster, das sich in play 10/2001 auf dem Prüfstand befand, deutlich. (siehe auch: playMail ab S. 18)

Hier einige Gründe für die Wertungsänderung:

- Es fehlen alle Zwischensequenzen, dadurch fehlt die Story.
- Es gibt keine brennende Personen.
- Spielszenen wurden entfernt (z.B. abstürzendes Flugzeug usw.)



GTA-3-VERBOT

Da haben wir den Salat: Das Australian Office of Film and Literature Classification (OFLC) hat den Verkauf der Crime-Simulation in „Down Under“ verboten. Um das Produkt wieder in die Regale stellen zu dürfen, müssen einschneidende Änderungen vorgenommen werden. Die OFLC stört sich an der expliziten Gewaltdarstellung in GTA 3. Grund für den ganzen Trouble: Bei den „Aussies“ gibt es keine Institution wie hierzulande die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle).

2002

KOEI'S EUROPA-LINEUP 2002

Koei veröffentlicht zu Ostern 2002 einen ganzen Stapel PlayStation2-Titel. Das breitgefächerte Angebot schließt natürlich viele Sequels mit ein. So kommt Kessen 2 und Dynasty Warriors 3 heraus. Die bunten Hunde unter den Games sind dabei die Galopp-Renn-Simulation G1 Jockey und das skurrile Musikspiel Gitaroo-Man. Zur Info: Sämtliche Titel sind bereits im vergangenen Jahr in Japan bzw. den USA erschienen.



ALPINE RACER

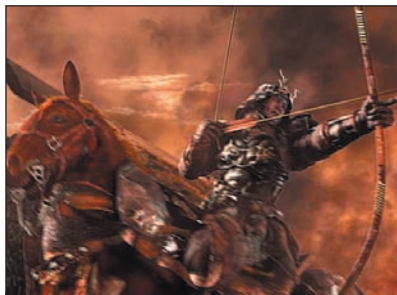
Namcos System-246-Produktion Alpine Racer bietet zahlreiche Spielvarianten. Dazu gehören: Championship (samt Story Mode), Cross Race (Wettkampf gegen drei CPU-Fahrer), Slalom, Vs. Mode (Splitscreen) und Time Attack. Die Automatenfassung wurde erstmals zur Tokyo Game Show Autumn 2001 präsentiert. Die japanische PS2-Version erscheint am 28. März in Japan. Mit einem PAL-Release ist voraussichtlich im Laufe des Jahres zu rechnen.



SLED STORM 2

EA Canada (z.B. SSX Tricky) hat die Entwicklungsarbeiten zu Sled Storm 2 praktisch abgeschlossen. Die Macher haben dabei diesmal auf eine ausgesprochen realistische Fahrphysik Wert gelegt. Jede Maschine weist somit verschiedene Vor- und Nachteile auf. Die Rennen finden an sieben Locations, die über den ganzen Erdball verstreut sind, statt. Eine interaktive Umgebung samt Abkürzungen garantiert ein extravagantes Rennspiel im Schnee. Sled Storm 2 wird voraussichtlich im Frühling erscheinen.

ONIMUSHA 2



Die Qualität der CG-Sequenzen werden neue Maßstäbe setzen.



Die theatralische Inszenierung wird durch die Spieltiefe unterstrichen.

Der 7. März ist Stichtag für den zweiten Teil des Samurai-Gemetzels. Dass die PlayStation2-Besitzer ein Grafikfeuerwerk deluxe erwartet, ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Entwickler Capcom gab nun weitere Details über das Abenteuer des Schwertkriegers Yagyu Juubei bekannt.

So wird der Hauptakteur auf unzählige NPCs (Non playable Characters) treffen. Ihr Verhalten hängt von vielen Faktoren ab. Zum Beispiel müssen Fragen in der richtigen Reihenfolge beantwortet werden, um eine Aufgabenstellung zu lösen. Hat man das Vertrauen der Personen gewonnen, helfen sie dem Spieler in vielen brenzligen Situationen weiter. Dazu gehört nicht nur das Übermitteln von wichtigen Informationen. Sie versorgen den Onimusha-2-Protagonisten auch mit nützlichen Items und stehen ihm bei Kämpfen zur Seite.

Für den Titelsong engagierte Capcom den in Japan überaus beliebten Künstler Tomoyasu Hotei. Der Name des Musikstücks: „Russian Roulette“.

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

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	EUR	127,31
Lösungshefte f. PSX-Spiele ab	kpl.d	EUR	6,40
Memory Cards ab	d	EUR	10,20
X-Ploder CDX 9000 ohne XKey	kpl.d	EUR	19,94
X-Ploder Director's Cut	kpl.d	EUR	35,76
Atlantis - The Lost Empire	kpl.d	EUR	28,10
BDFL Manager 2002	d	EUR	40,88
Black & White*	kpl.d	EUR	40,88
Castlevania Chronicles	kpl.d	EUR	30,17
Dino Crisis 2*	d	EUR	25,05
FIFA 2002	kpl.d	EUR	45,99
Harry Potter	kpl.d	EUR	45,99
Kick Off 2002	d	EUR	15,31
Kirikou	d	EUR	30,17
Largo Winch*	d	EUR	30,17
NBA Live 2002	kpl.d	EUR	35,76
Necronomicon	kpl.d	EUR	15,31
One Piece Mansion	kpl.d	EUR	25,05
Power Diggerz	d	EUR	30,65
RTL Skispringen 2002	kpl.d	EUR	30,17
Saltwater Fishing	kpl.d	EUR	15,31
Scrabble	kpl.d	EUR	30,17
Syphon Filter 3	d	EUR	40,88
Tony Hawk's Pro Skater 3	kpl.d	EUR	40,88
V.I.P.	d	EUR	30,17
Wer wird Millionär 2 ?	kpl.d	EUR	35,77
Worms World Party*	d	EUR	15,31

Playstation 2

Playstation 2 + Dual Shock	kpl.d	EUR	306,26
Action Replay 2	kpl.d	EUR	40,88
Controller Dual Shock	kpl.d	EUR	30,17
Fernbedienung Orig. SONY	kpl.d	EUR	25,54
Memory Card 8 MB	kpl.d	EUR	45,50
Multitap	kpl.d	EUR	50,62
X-Ploder 2	kpl.d	EUR	35,76
Baldur's Gate Dark Alliance	kpl.d	EUR	55,73
Conflict Zone	d	EUR	55,73
Deus Ex*	d	EUR	56,22
Devil May Cry	kpl.d	EUR	56,22
Driven	d	EUR	56,22
Drop Ship	d	EUR	56,22
Duke Nukem: D-Day	d	EUR	50,62
Ecco the Dolphin	d	EUR	56,22
Giants*	kpl.d	EUR	51,10
Godai Elemental Force*	d	EUR	61,33
GTC Africa	d	EUR	56,22
Head Hunter	d	EUR	56,22
Iron Aces 2 Birds of Prey	d	EUR	56,22
Jurassic Park: Survival*	d	EUR	56,66
Kick Off 2002	d	EUR	35,28
Legend of Alon d'Ar	d	EUR	56,22
Legends of Wrestling*	d	EUR	55,73
Legion - Legend of Excalibur	d	EUR	55,73
Max Payne*	d	EUR	55,73
Maximo*	kpl.d	EUR	56,22
Moto GP 2*	d	EUR	56,22
No One Lives Forever*	kpl.d	EUR	56,22
Pirates - Legend of Black Cat*	kpl.d	EUR	56,22
REZ*	d	EUR	56,22
Sail Lake 2002*	d	EUR	56,22
Shadow Man 2*	kpl.d	EUR	56,22
Silent Hill 2	kpl.d	EUR	56,22
Soldier of Fortune Gold Edt.*	d	EUR	56,22
State of Emergency*	d	EUR	55,73
Time Crises 2 + G-Con 2	kpl.d	EUR	76,67
Tony Hawk's Pro Skater 3	d	EUR	56,22
Twisted Metal Black	d	EUR	56,22
WipeOut Fusion*	d	EUR	56,22
World Rally Champ. 2001	d	EUR	56,22
WWF Smackdown! Just Bring It	d	EUR	56,22

Ihre Vorteile

TOP -PREISE

Original deutsche Versionen mit Garantie
Versandkosten EUR 3,30 + 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



FESTPLATTE ERST IM HERBST

Aller Voraussicht nach wird die PlayStation2-Festplatte erst im Herbst 2002 in den USA erscheinen. Sony Computer Entertainment Japan möchte in diesem Frühjahr mit der PS2 online gehen. Die Verzögerung lässt sich nur damit erklären, dass alle Ressourcen gebraucht werden, um die Nachfrage in Fernost decken zu können. Schon jetzt herrscht in Nippon Festplatten-Knappheit.



MOSQUITO FÜR USA

Der Insider-Tipp der Tokyo Game Show Spring 2001 sticht mit leichter Verspätung in den USA zu. Mosquito: Summer at the Yamada Residence sollte bereits zum Jahreswechsel in den US-Regalen stehen. Das ausgefallene Spielprinzip sorgte bereits in Japan für ausreichend Gesprächsstoff. Mit einer Roboterarmut muss man eine Familie in ihrem Haus pie-sacken. Die Aufgabenstellungen reduzieren sich nicht nur auf das Abzapfen von Blut.

Release - Februar

PLAYSTATION2

Maximo (Capcom)

Pac-Man Fever (Namco)

Pirates: Legend of Black Kat (EA)

Star Trek: Shattered Universe (Interplay)

State of Emergency (Take 2 Int.)

PSone

Bear in the big blue House (Ubi Soft)

Bladez: Inline Skater (Crave Ent.)

Free Wheelin' USA (Ubi Soft)

Largo Winch (Ubi Soft)

Peter Pan:

Return to Neverland (SCEA)

METAL GEAR SOLID 2 VERSCHIEBT SICH!



Am 8. März schreibt Konami mit MGS 2 Videospielgeschichte.



Konami belohnt das Warten auf die PAL-Version mit einer Bonus-DVD.

Der PS2-Auftritt von Solid Snake verzögert sich um einige Tage. Statt dem 22. Februar ist der Metal Gear Day nun der 8. März 2002. Um der großen Nachfrage gerecht zu werden, spricht mehr als eine Million Exemplare an den europäischen Handel ausliefern zu können, entschied sich Konami of Europe für die Terminschiebung.

Als Entschädigung wird dem PlayStation2-Videospiel-Meilenstein eine zweite DVD in der Packung beiliegen. Ähnlich wie bei Silent Hill 2 befindet sich ein „Making Of“-Beitrag auf dem Medium. Produziert wurde der filmische Bonus vom französischen TV-Sender Fun TV. Der ca. einstündige Bericht führt z.B.

durch die Studios von Konami Japan, deren Pforten ansonsten für die Öffentlichkeit verschlossen bleiben. Zudem erfährt man bei den Interviews mehr über die Entstehung des Videospiel-Hits. Hideo Kojima & Co. plaudern aus dem Nähkästchen. Viele Arbeitsschritte werden dabei auf eine eindrucksvolle Art und Weise dokumentiert.

WEB-INFO: <http://www.konami-europe.com>



DELTA FORCE

PC-Software-Hersteller NovaLogic (Delta Force, Delta Force 2, Delta Force: Land Warrior) setzt demnächst auf die PlayStation2. Befindet sich bereits ein PSone-Ableger von den Kaliforniern in der Mache, entwickelt man ebenfalls eine Next-Generation-Variante. Engine, Missionen, Story – die PS2-Version ist kein aufgewärmtes PC-Spiel, sondern eine Neuentwicklung. Der 128-Bit-Kampfeinsatz findet voraussichtlich ab dem 4. Quartal 2002 statt.

TAZ WANTED

Blitz Games entwickelt für Infogrames das 3D-Action-Spiel mit dem tasmanischen Teufel aus der Looney-Tunes-Familie. Das englische Software-Haus hat sich jedoch in letzter Zeit mit wenig Ruhm (siehe The Mummy Returns, PS2, 2000) bekleckert. Die Story ist wie immer sehr einfach aufgebaut. Diesmal muss sich Taz aus den Klauen von Yosemite Sam befreien. Mit einer Veröffentlichung der PlayStation2-Version ist am 31. Mai 2002 zu rechnen.



SHREK

Nach dem Xbox-Release im November 2001 erscheint Shrek auch für PS2. Allerdings muss sich die PlayStation2-Gemeinde noch bis zum Jahresende gedulden. Als Entwickler zeichnen sich erneut die Schweden Digital Illusions (NASCAR Heat, PSone, 2000) verantwortlich. Man kann nur hoffen, dass die Qualität rund um das 3D-Jump'n Run noch deutlich gesteigert wird. Ansonsten ist Shrek ein optischer Blender mit wenig Tiefgang sowie vielen Haken und Ösen in puncto Technik.



MACHT WORT

Wie ein Blitz traf uns die Nachricht, dass die Retail-Version von Twisted Metal Black auf eine dilettantische Art und Weise zensiert worden ist. Nach der Terminverschiebungs-Odysee aufgrund der grausamen Anschläge auf die USA am 11. September '01 rückte der PAL-Release immer weiter in die Ferne.

Am 7. Dezember war es endlich soweit: Das Spiel wurde endlich in Europa veröffentlicht. Für rund 60 Euro kaufte man die Katze im Sack. Ein stümperhaft überarbeitetes Spiel, das mit der ursprünglichen Version nur noch den Namen gemein hat. Politische Ereignisse hin, politische Ereignisse her: Irgendwann muss man über Geschehenes, sei es noch so schlimm, Gras wachsen lassen. Ergo: The Show must go on!!! Somit sind wir wieder bei einem alten Thema angelangt – dem Stiefkind PAL. Genauso schlimm, wenn nicht sogar schlimmer, trifft es die PAL-Kollegen in Australien. Da eine Institution zur Altersbeschrän-



kung von Software fehlt, beißt sich momentan Publisher Take 2 Interactive die Zähne aus, GTA 3 in „Down Under“ auf den Markt zu bringen. Bis auf weiteres darf das PlayStation2-Highlight nicht verkauft werden. Der Inhalt des Videospieles sei zu brutal; es bedürfe grundlegenden Änderungen für eine Zulassung bei den „Aussies“, so die Behörden. Doch was soll man bei diesem Spiel ändern. Alle Gangster-Elemente herausnehmen und den Titel zu einer verkorksten Taxi-, Polizei-, Krankenwagen- und Feuerwehr-Soap verkommen lassen. Hoffentlich zeigen Take 2 Interactive, Rockstar Games und DMA Design mehr Klasse...

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Tradition verpflichtet: Auch Teil 4 wird Neversoft (Spider-Man und Apocalypse, POne) programmieren. Als Veröffentlichungstermin steht das Jahr 2003 im Raum. Wahrscheinlich wird man ein weiteres Mal bei der Gestaltung der Umgebung auf das Renderware-Tool von Criterion Studios zurückgreifen. Wünschenswert wäre ein Gastspiel von Skate-Legende, Hobby-Wrestler und Feierabend-Poet Mike Vallely.



GRAN TURISMO 4

Dass Kazunori Yamauchi seine Gran Turismo-Serie Online-fähig machen möchte, ist bekannt. Bereits eine Woche vor dem Release des PS2-Debüts Gran Turismo 3 A-spec kündigte der Autonarr GTN an. Der Buchstabe

„N“ steht dabei für Network.

Nach neuesten Erkenntnissen wird der Online-Modus in den vierten Teil des Real-Driving-Simulators integriert sein. Als momentaner Erscheinungstermin ist Frühjahr 2003 in aller Munde.



Game it!
by electronics boutique
www.game-it.com

Top Game



Metal Gear Solid 2*
56,85 €

Titel des Monats



Baldurs Gate: Dark Alliance
59,85 €

PSONE

24 Stunden von Le Mans 16,85 €
5th Element 16,85 €
A Bugs Life Platin. 21,85 €
Air Combat 16,85 €
Alien - Die Wiedergeburt 26,85 €
Alone in the Dark 4 13,85 €
Alundra 2 21,85 €
Asterix - Streit um Gallien 21,85 €
Atlantis - the lost Empire 29,85 €
BFL Manager 2002 43,85 €
Black & White* 41,85 €
Box Champions 2001 43,85 €
Breath of fire 4 edA 23,85 €
Bundesliga Stars 2001 23,85 €
Bust a Move 4 13,85 €
Caesar's Palace 2000 16,85 €
Carmageddon 16,85 €
Castlevania Chronicles 29,85 €
Catan - Die erste Insel 21,85 €
Civilization 2 16,85 €
Coin Mc Rae Rally 2 Platin. 23,85 €
Colony Wars 3 - Red Sun 31,85 €
C&C 2 Alarm: Rot Classic 13,85 €
Crash Bash Platin. 21,85 €
Crash Team Racing Platin. 46,85 €
Darkstone 21,85 €
Dave Mirra Freestyle BMX 21,85 €
Destruction Derby 2 Platin. 21,85 €
Dino Crisis 2 23,85 €
Dino Crisis 2 Platin. 21,85 €
Disney's 23,85 €
Dinosaurier 41,85 €
Donald Duck Quack Attack 29,85 €
Goofy's Funhouse 26,85 €
Driver 2 Platin. 13,85 €
Driver Best of Infogr. 13,85 €
Dune 2000 Classic 13,85 €
Eagle One Best of Infogr. 13,85 €
FCW Hardcore Revolution 16,85 €
European Super League 16,85 €
Everybody's Golf 2 31,85 €
Evil Dead 41,85 €
FIFA World Grand Prix 2000 33,85 €
Fifa Football 2002 43,85 €
Final Fantasy Jodor 8 Platin. je 26,85 €
Final Fantasy 9 Relaunch 29,85 €
Freestyle Motocross 23,85 €
McGrath vs. Pastrana 41,85 €
Front Mission 3 13,85 €
Future Racer 16,85 €
Gauntlet Legends 16,85 €
Gex Deep Cover Gecko 22,85 €
Gran Turismo 1 oder 2 Platin. 16,85 €
Grandia 13,85 €
GTA 2 16,85 €
Harry Potter 146,85 €
The Philosopher's Bundle 46,85 €
und der Stein der Weisen 29,85 €
Hugo u. die teuflische Spiegel* 16,85 €
Hydro Thunder 31,85 €
Jackie Chan 16,85 €
Jade Cocoon 23,85 €
James Bond: 23,85 €
Die Welt ist nicht... Platin. 23,85 €
Tomorrow Never Dies Platin. 126,85 €
Konsole Playstation ONE 29,85 €
Land vor u. Zeit 11,85 €
Das große Dino Rennen 13,85 €
Legacy of Kan - Soul Reaver 11,85 €
Legend of Pocahontas 13,85 €
Lego Insel 2 19,85 €
Lucky Luke Comic Star Coll. 41,85 €
Mat Hoffmanns Pro BMX 23,85 €
Medal of Honor Under Platin. 23,85 €
Moto Racer 2 Classic 31,85 €
MTV Skateboarding 31,85 €
Muppet Monster Adventure 16,85 €
Nascar Heat* 13,85 €
NBA Live 2000 Classic 46,85 €
NBA Live 2002 23,85 €
Need for Speed 4 Platin. 23,85 €
Need for speed Ratchet Platin. 23,85 €
Newcomer - Be a popstar 36,85 €
NoFear Downhill MTB 13,85 €
Oddworld: Abe's Exodius 11,85 €
Porche Challenge 16,85 €
Pro Pinball: Fantastic Journey 16,85 €
Pyjama Sam 31,85 €
Südlichen Kriegen Saurs* 29,85 €
Rainbow Six - Rogue Spear 13,85 €
Rainbow Six 14,99 €
Rayman 2 26,85 €
RC Stunt Copier 13,85 €
Ready 2 Rumble Boxing 16,85 €
Resident Evil 13,85 €
RTL Skispringen 2002 33,85 €
Schlumpfe: Auf die Plätze, fertig, 21,85 €
Sesamstraße - Street Sports 26,85 €
Shadowman 23,85 €
Shanghai True Valor 13,85 €

PS2

Sheep 19,85 €
Silent Hill Platin. 21,85 €
Sno-Cross Championship Racing 26,85 €
Soul Reaver 16,85 €
Spec Ops 9,85 €
Spec Ops: Covert Assault 16,85 €
Spyro 1 Platin. 21,85 €
Street Fighter Alpha 3 41,85 €
Submarine Commander 13,85 €
SuperBikes 2000 Classic 13,85 €
Syphon Filter 2 Platin. 26,85 €
Syphon Filter 3 39,85 €
Tekken 3 Platin. 26,85 €
Tekken 16,85 €
Thunderhawk 2 13,85 €
Type Wood: FGA Tour 2001 43,85 €
Tiny Toons 29,85 €
Tony Hawk's Pro Skater 3 54,85 €
Tony Hawk's Skateboarding 13,85 €
True Pinball 13,85 €
UEFA Champ. League 1999/2000 6,85 €
Vagrant Story 36,85 €
Vergessene Welt Jurassic Park 13,85 €
V-Rally 2 Best of Infogr. 13,85 €
Warriors of Might & Magic 23,85 €
WCW Mayhem Classic edA 26,85 €
WDL: Thunder Tank's 36,85 €
Wer wird Millionär 2. Ed. 34,85 €
Windsurfer's Paradise 43,85 €
Worms Best of Infogr. 13,85 €
WWF Smack Down 2: Know... 26,85 €
You don't know Jack 19,85 €

18 Wheeler 53,85 €
4 x 4 Evolution 21,85 €
7 Blade 51,85 €
Ace Combat 4* 58,85 €
Age of Empires 2: Age of kings 56,85 €
All Star Baseball 2002 61,85 €
Alone in the Dark 4 61,85 €
Armored Core 2 56,85 €
Army Men Green Rogue 36,85 €
Atlantis 3 - die neue Welt 59,85 €
Baldurs Gate: Dark Alliance 59,85 €
BASS strike 63,85 €
Batman Vengeance 46,85 €
Ben Hur* 51,85 €
Black & White* 51,85 €
Bloody Roar 3 51,85 €
Blood Omen 2 59,85 €
Bouncer, The 61,85 €
Burnout 53,85 €
Capcom vs. SNK 2 61,85 €
Commandos 2* 61,85 €
Conflict Zone* 56,85 €
Crash Bandicoot 56,85 €
Zorn d. Cortex 56,85 €
Crazy Taxi 51,85 €
D. N. A.* 51,85 €
Dark Cloud 61,85 €
Dave Mirra Freestyle BMX 2 51,85 €
Dead or Alive 2 51,85 €
Deus Ex* 59,85 €
Devil May Cry 59,85 €
Die Mumie kehrt zurück 56,85 €
Disney's 61,85 €
Tarzan Freeride 19,85 €
Dinosaurier 19,85 €
D. Duck Quack Attack 46,85 €
Dschungelbuch 46,85 €
Dschungelgelb. & Tanzmatte 56,85 €
Driving Emotion Type S 51,85 €
Driver 61,85 €
Drop Ship 59,85 €
DSF Fußball Manager 2001 61,85 €
Ecco the Dolphin* 59,85 €
ESPN Intern. Track & Field 51,85 €
ESPN NBA 2night 53,85 €
ESPN NHL Hockey Night 2 61,85 €
ESPN X-Flame Snowboarding 56,85 €
Eternal Ring edA 56,85 €
Evil Twin 61,85 €
Extinction 59,85 €
F1 2001 51,85 €
F1 Champ. Season 2001 51,85 €
Fifa Football 2002 53,85 €
Formel Eins 2001 46,85 €
Frank Herbert's Dune 46,85 €
Fur Fighters Plus 51,85 €
Viggo's Revenge 56,85 €
Gaukammer Dark Legacy 61,85 €
Getaway, The 61,85 €
Gran Turismo 3 A-spec 61,85 €
Grand Prix 4* 53,85 €
GTA 3 51,85 €

GTC Africa 59,85 €
Half-life deutsche Vers. 49,85 €
Headhunter* 59,85 €
Herodes of Might & Magic 51,85 €
ICO 61,85 €
ISS Pro Evolution 56,85 €
Jak & Daxter 56,85 €
J. Bond Agent 1. Kneufuer 61,85 €
Mick McGrath's Percross 2001 51,85 €
Jet Ski Riders 56,85 €
J. Whites Cueball World* 51,85 €
John Madden NFL 2001 edA 61,85 €
Kick off 2002 16,85 €
Knockout Kings 2001 61,85 €
König Artus 2 39,85 €
Legends of Wrestling* 51,85 €
Lotus Challenge 51,85 €
Madden NFL 2002 61,85 €
Mafia: City of Lost Heaven* 61,85 €
Magnum Music Maker 51,85 €
Master Rally* 61,85 €
Maximo 61,85 €
Mega Racer 3 43,85 €
Metal Gear Solid 2 56,85 €
- Sons of Liberty* 26,85 €
Midnight Club Street Racing 61,85 €
Monkey Island 4 49,85 €
Moto GP 59,85 €
Moto GP 2* 51,85 €
MTV Music Generator 2 51,85 €
NBA Live 2002 56,85 €
NBA Hoopz 53,85 €
NBA Live 2002 56,85 €
NBA Street 61,85 €
NHL 2002 61,85 €
Nikita* 61,85 €
No one lives forever dA* 53,85 €
No one lives forever dV* 53,85 €
NY Race 2215 (5th Element) 43,85 €
Off-Road Wide Open 61,85 €
ONI 29,85 €
Onusha Warlords 51,85 €
Paris Dakar Rally 51,85 €
Penny Racers 53,85 €
Pirates 56,85 €
The Legend of Black Cat* 56,85 €
PLAYMOBIL 61,85 €
- Hype The Time Quest 61,85 €
Pro Evolution Soccer 61,85 €
Project Eden 53,85 €
Rayman M 56,85 €
Rayman Revolution 56,85 €
Red Faction 56,85 €
Resident Evil Code: Veronica X 59,85 €
REZ* 56,85 €
Ring of Red 56,85 €
Rubi Tribe 56,85 €
Run like Hell* 51,85 €
Rune: Viking Warlord 21,85 €
Salt Lake 2002 59,85 €
Shadow Man 2 EV* 56,85 €
Shadow of Memories 53,85 €
Shadowman 2* 51,85 €
Shawn Palms Pro Snowbo. 56,85 €
Silent Hill 2 56,85 €
Silent Scope 51,85 €
Sims 2 59,85 €
Simpsons Road Rage 56,85 €
Smugglers Run 2 56,85 €
Soul Reaver 2 56,85 €
Legacy of Kain 61,85 €
Spin 51,85 €
SSX Tricky 56,85 €
Star Wars 46,85 €
- Super Bomb Racing 53,85 €
Stunt GP 56,85 €
Summoner 51,85 €
Summoner EV 51,85 €
Supercross 2002 59,85 €
Superstar Street Challenger 61,85 €
Surfin' 49,85 €
Tekken Tag Tournament 39,85 €
Theme Park World 51,85 €
This is Football 2002 61,85 €
Thunderhawk Operation Pl. 56,85 €
Time Crisis 2 59,85 €
Time Crisis 2 mit GunCon2 81,85 €
Tony Hawk's Pro Skater 3 59,85 €
Top Gear Dare Devil 51,85 €
Top Gun - Combat Zones 51,85 €
Twisted Metal Black 26,85 €
U-Pad 51,85 €
UEFA Challenge 56,85 €
Uefa Champ.League 2001/02 66,85 €
Unreal Tournament 59,85 €
V-Tennis* 61,85 €
Wer wird Millionär 2. Ed. 56,85 €
World Rally Championship 2001 61,85 €
WWF Smack Down 3 61,85 €
Zorro - Zorro's Schatten 46,85 €

+++ Kein Mindestbestellwert +++

Unsere Bestelladresse für

Post: Game it! - D-87488 Betzigau
Telefon: 0831-57 51 57
Telefax: 0831-57 51 555

Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.

Unsere Bestelladresse für

Post: Game it! - A-6691 Jungholz
Telefon: 05676-8372
Telefax: 0049 831-57 51 555

Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.

Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com

Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

+++ Versandkostenfrei ab 49,00 € Warenwert +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 49,00 € Warenwert
- Bestellaufnahme per Internet, E-Mail, Telefon, Telefax oder Post
- Versandkosten bei Nachnahme: 2,04 € (zzgl. 3,58 € NNG der Post); Österreich: 6,50 €
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,06 €; Österreich: 4,00 €
- Teillieferung: ab Warenwert von 30,00 €
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten



Black & White*
41,85 €



Final Fantasy Relaunch
29,85 €



Med. of Honor: Underpl.
23,85 €



Black & White*
61,85 €



Jak & Daxter
56,85 €



Mafia: The City of lost.*
61,85 €



Devil May Cry
59,85 €



Rayman M
53,85 €



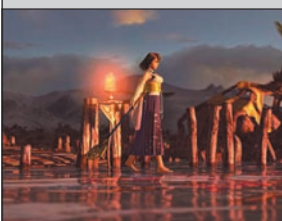
Salt Lake 2002
59,85 €

JAPAN News

SPACE CHANNEL 5 PART 2



Nach der REZ-Special-Edition bietet SEGA auch für Space Channel 5 Part 2 ein Fan-Package an. Die limitierte Auflage kann nur über den Online-Shop D-Direct bezogen werden. Der Kaufpreis beträgt 9.900 Yen (ca. 90 Euro). Für das Musikspiel rund um die TV-Moderatorin Ulala erhält man einen silbernen Kopfhörer, um der Musik besser lauschen zu können. Der Erscheinungstermin fällt auf den 14. Februar 2002.



FINAL FANTASY X INTERNATIONAL

Am 31. Januar erscheint in Japan Final Fantasy X International. Das Rollenspiel basiert auf der US-Version und ist in einigen Bereichen überarbeitet worden. Die Sprachausgabe bietet dadurch englische Voice-Overs. Ferner können die Charaktere bei Kämpfen mit Zwischen- und Endgegnern die Flucht ergreifen. Natürlich wird auch eine Menge Bonusmaterial mit angeboten. Vorzufinden sind Interviews mit den Entwicklern und Trailer.

Release - Februar

PLAYSTATION2

Choro Q High Grade 2 (Takara)

Grandia Xtreme (GameArts)

Hyper Sports 2002 Winter (Konami)

Virtua Fighter 4 (SEGA)

Wave Rally (Eidos)

PSone

Beatmania 6th Mix & Core Mix (Konami)

Slotter Mania 2 (Drad)

Sunsoft Memorial Series Vol. 4 (Sunsoft)

Yukinko Banigu (Princess Soft)

Zoids 2 (Tomy)

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS



Alle Fahrzeugmodelle sind ein polygonaler Labsal für Konsolen-Gourmets.



Das zerstören von Fahrzeugen, Aufsammeln und Transportieren von Objekten dominiert das Gameplay.

Eine Ehe muss nicht immer ein ganzes Leben dauern. Besonders auf die Videospieldindustrie trifft diese Aussage zu. Obwohl Wreckless: The Yakuza Missions derzeit ein Exklusiv-Titel für Microsofts Xbox ist, wird das Spiel noch 2002 für Sonys PlayStation2 erscheinen. Grund dafür: Die Exklusivität bezieht sich nur auf einen bestimmten Zeitraum. Spätestens im vier-

ten Quartal 2002 werden auch die PS2-Jünger an dem Rennspiel von Bukasha Publishing Gefallen finden. Das Spielprinzip lässt sich zweifelsohne als „Eastern auf vier Rädern“ bezeichnen. Bei fast allen Missionen steht die Zerstörung von Fahrzeugen und Objekten im Mittelpunkt. Dabei schlüpft man entweder in die Rolle zweier Hong-Kong-Cops bzw. zweier

wenig talentierter Spione, die der japanischen Yakuza auf die Füße treten. Mit sehr skurrilen fahrbaren Untersätzen braust der Konsolist durch diverse Szenarien, die vor digitalem Leben nur so sprühen. Passanten springen auf die Seite, Mülleimer wirbeln durch die Luft, Schaufensterscheiben zerbersten – für cineastische Action ist bei der Jagd auf die Nippon-Mafia gesorgt.

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



EA'S DER-HERR-DER-RINGE-DEAL

Electronic Arts lässt es nach dem Erwerb der sündhaft teuren Harry-Potter-Lizenz noch heftiger krachen. Ende 2002 wird man das erste Spiel zum New-Line-Cinema-Film „Der Herr der Ringe: Die Gefährten“ auf den Markt bringen. Also ungefähr zeitgleich mit dem Start des zweiten Leinwandstreifens „Der Herr der Ringe: Die zwei Türme“. Natürlich werden die Titel für verschiedene Plattformen entwickelt; dazu gehört auch PlayStation2. Bezüglich des Genres hüllt man sich jedoch noch in Schweigen.

SMASH COURT PRO TOURNAMENT

Die weißen Röcke wackeln wieder! Martina Hingis, Lindsay Davenport, Monica Seles und Anna Kurnikova rennen bei Namcos neuestem Arcade-Tennis über den Court. Verstärkt werden die Tennis-Ladys durch die Herren der Schöpfung, wie etwa Andre Agassi, Pete Sampras, Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov usw.. Das Spiel bietet fünf Modi: Arcade, Pro Tournament, Challenge, Exhibition und Time Attack. Obendrein dürfen bis zu vier Spieler das Rack schwingen.

Release: Frühjahr 2002.



NAMCOS KLONOA-ZUWACHS

Das Franchise mit der schlappohrigen Jump'n-Run-Ikone wird in nächster Zeit gehörig ausgebaut. Nach diversen Gastspielen für PSone, PlayStation2, Game Boy Advance und WonderSwan wechselt Klonoa das Genre-Lager. Namco wird die Figur als Grundlage für ein Rollen- und Sportspiel (!) verwenden. Außerdem soll der Charakter in naher Zukunft auch in weiteren Spielgattungen für Unterhaltung sorgen.



NINJA GAIDEN

Tecmo (Dead-or-Alive-Serie) haucht einem wahren Klassiker das Next-Generation-Leben ein. Das Plattformspiel erschien in den 80er-/ 90er-Jahren u.a. für GameGear, Atari Lynx, Master System usw.. Die Trilogie (Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos, Ninja Gaiden III: Ancient Ship of Doom) erschien zudem für das SNES. Obwohl der Name gleich bleibt, hat sich das Genre geändert. Aus dem Jump'n Run wird nun ein Action-Rollenspiel für PlayStation2.

Release: 2002.



Ninja Gaiden Trilogie für SNES.

TRANSWORLD SURF

Infogrames' TransWorld-Sportreihe für Next-Generation-Konsolen erscheint demnächst für PlayStation. Während TransWorld Skateboarding und TransWorld Snowboarding noch auf sich warten lassen, macht TransWorld Surf im März den Auftakt. Die große Überraschung: Das Game, bei dem 13 weltbekannte Surfer zur Auswahl stehen, wird von den Angel Studios angefertigt. Auf das Konto der Kalifornier geht z.B. die Smuggler's-Run-Serie oder Midnight Club: Street Racing (beides PS2).



TOUR DE FRANCE

Das Radsportspiel von Konami Computer Entertainment Osaka für PlayStation2 nimmt Form und Gestalt an. Zerbruch man sich bislang den Kopf, wie man das bekannte Event als Videogame umsetzen will, schaffen die Entwickler nun Klarheit. Das permanente Bearbeiten der Buttons soll mit strategischen Elementen den PlayStation2-Radlern den Schweiß auf die Zockerstirn treiben. Natürlich sind alle Fahrer der 2000er-Tour vertreten. Der Startschuss fällt ca. zum 2. Quartal 2002.



DER KULT FÜR DEIN HANDY:

WWW.HANDYFUTTER.DE

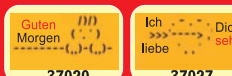
UNTER **WWW.HANDYFUTTER.DE** FINDEST DU UNSER NEUES, COOLES FUNPORTAL FÜR DEN MEGASPASS MIT DEM HANDY: NOCH VIEL MEHR VON ALLEM: LOGOS, KULT-SMS, BLINKIES, SPASS-ANRUF, SMS-GAMES...

NEU

NEUE BILDMITTEILUNGEN !!!



SÜSSE SMS-BLINKIES FÜR DEIN NOKIA



COOLE RINGTONES*

*****HOT-NEWS*****

- 2086 CALLING
- 2085 WE FIT TOGETHER
- 2084 I'M IN HEAVEN
- 2083 FORGIVEN
- 2081 ATLANTIS
- 2080 WONDERFUL DREAM
- 2071 MOI... LOLITA
- 2070 DROWNING
- 2068 HERO
- 2062 L'AMOUR TOUJOURS
- 2072 YOU WIN AGAIN
- 2079 LIFE IS TOO SHORT
- 2067 BECAUSE I GET HIGH

Unsere TOP 15

- 2060 AMERIKANISCHE HYMNE
- 1716 HEY BABY
- 1221 JAMES BOND THEMA
- 1817 PINK PANTHER
- 1183 INDIANA JONES
- 1038 AXEL F.
- 1031 HALLOWEEN
- 1125 SIMPSONS
- 1169 GZSZ
- 1174 DAS BOOT
- 1030 DAS LIED VOM TOD
- 1041 DEUTSCHE HYMNE
- 1163 HÄNDE ZUM HIMMEL

*****TOP CHARTS*****

- 2075 FROM SARAH WITH LOVE
- 2066 I'M A SLAVE 4 U
- 2078 WHAT'S GOING ON
- 2077 QUEEN OF MY HEART
- 2076 FREE LOVE
- 2074 WARUM ?!
- 2065 HERE SHE COMES AGAIN
- 2064 CHE SERA
- 2051 CAN'T GET YOU OUT OF MY HEAD
- 2057 HOW IT'S GOT TO BE
- 2056 IN THE END
- 2053 SMOOTH CRIMINAL
- 1984 CRYING AT THE DISCOTHEQUE
- 2011 FALLIN'

Ringtones jetzt auch für EMS-fähige Handys

KULT-SMS..BLINKEN IN DEINEM HANDY

...NEU...NEU...NEU...

- 99417 FLIEG MIT MIR DURCH JEDE NACHT LIEB MICH BIS DER TAG ERWACHT!
- 99378 IST DEIN RHYTHMUS IM BETT GENAU GUT WIE BEIM TANZEN?

...TOP HITS...TOP HITS...

- 99296 HIER KOMMT EIN SMS-BUSS!! HANDY AN DIE WANGE DRUECKEN...
- 99349 KANN NICHT SCHLAFEN, BIST SO FERN, FEHLEST MIR SO, MEIN KLEINER STERN!
- 99315 SCHAU MAL IM LEXIKON UNTER ARSCHLOCH NACH, DA IST EIN BILD VON DIR!
- 99390 ICH HABE MICH UNSTERBLICH IN DICH VERLIEBT.
- 99291 NUR EINE CHANCE VON DIR - UND MEIN LEBEN HÄTTE WIEDER EINEN SINN!
- 99357 ICH BRAUCHE DICH, ICH WILL DICH, ICH LIEBE DICH.
- 99313 HÄTTE ICH DICH DANN WUED ICH DICH...DIE GANZE NACHT! ICH LIEBE DICH
- 99281 3 2 1 0 ... PATSCH! SOEBEN HAT DICH EIN BUSSLER! GETROFFEN
- 99392 MEIN KLEINER, SÜßER SONNENSCHNITT! ICH LASS DICH NIE IM STICH!
- 99394 ALLE SCHÄTZE DIESER WELT SIND VOLLKOMMEN WERTLOS NEBEN DIR!
- 99396 SOLANG MEIN HERZ SCHLÄGT, SCHLÄGT ES NUR FÜR DICH! I LOVE YOU.
- 99384 ICH WUERDE GERNE DER GRUND FÜR DEINE HEUTIGE SCHLAFLOSE NACHT SEIN...

- 99398 LIEBE IST WENN DU ES BIST!!!
- 99399 LIEBER KLEINER KNUDELBAER, WARUM LIEBE ICH DICH SO SEHR?
- 99400 MIT DIR WIRD DAS SCHWERE LEICHT, DAS TRÜBE KLAR UND DAS ENGE WEIT.
- 99403 EINE NEUE LIEBE IST WIE EIN NEUES LEBEN ... DU BIST MEIN NEUES LEBEN!
- 99418 WER BRAUCHT SCHOKOLADEN? ICH WILL NUR AN DEINEM OHRLÄPPCHEN KNABERN!
- 99419 DEINE ZAERTLICHKEIT IST DIE LUFT, DIE MEINE SEELE ATMEN LÄSST.
- 99420 MIT SMS SAG ICH'S HEUT UND HIER, ICH BIN TOTAL VERRUECKT NACH DIR!
- 99424 JEDER HAT SO SEINE SCHWACHEN UND ICH GLAUBE MEINE BIST DU!
- 99425 BABE, VERGISS WO OSTEN IST, DENN WO DU BIST GENT DIE SONNE AUF!
- 99385 NIMM MICH NICHT BEIM WORT, NIMM MICH IN DEN ARM!
- 99421 KNUDEL DEIN KISSEN UND DENK AN MICH, DENN ICH DENK GERADE AN DICH!
- 99378 IST DEIN RHYTHMUS IM BETT GENAU GUT WIE BEIM TANZEN?
- 99384 ICH WUERDE GERNE DER GRUND FÜR DEINE HEUTIGE SCHLAFLOSE NACHT SEIN...
- 99427 KUESS MICH, ICH WILL KOTZEN!!!!



BLINK-SMS

* Alle Nokia ausser 6210, 7110 und 9er-Serie!

PSone-NEWS

RAYMAN RUSH

Ubi Softs Maskottchen lässt die PSone nicht im Stich. Rayman Rush ist eine Abwandlung des Multiplayer-Spiels Rayman M, das für PlayStation2 (Release: 30. November 2001) herausgebracht wurde. Auch beim 32-Bit-Ableger laufen, fliegen und springen Rayman und seine Freunde bzw. Widersacher in 12 verschiedenen Umgebungen um die Wette. Insgesamt sechs Spielmodi sollen darüber hinaus den Spieler bei Laune halten. Der Startschuss für das jüngste Rayman-Produkt für den grauen Kasten fällt im März 2002.



E.T. - DER AUSSERIRDISCHE

Im März bringt Steven Spielberg zum 20. Jubiläum ein Remake von „E.T. - Der Außerirdische“ in die Kinos. Passend dazu veröffentlicht Ubi Soft E.T.-Spiele zur Special Edition u.a. für die gute, alte PSone heraus. Zu erwarten ist ein Action-Adventure für die jüngere 32-Bit-Zielgruppe. Bei der Mischung aus Rätsel und Action muss man E.T. dazu verhelfen, wieder nach Hause zu kommen. Für die Entwicklung zeichnet sich NewKidCo (z.B. Disney's Goofy's Fun House, PSone) verantwortlich.



CAPCOM VS. SNK PRO

Die beliebte Beat'em-Up-Serie bekommt Nachwuchs. Auf der World-Hobby-Fair-Messe (z.B.: 20. Januar in Osaka) wird der Titel vorgestellt. Diesmal erscheint das Prügelspiel mit Ryu, Ken, Terry Bogard etc. für die altgediente PSone. Ein Release-Datum für die drei wichtigen Territorien Japan, USA und Europa steht noch nicht fest. Capcom vs. SNK Pro knüpft an die Erfolge Capcom vs. SNK, Capcom vs. SNK 2 (Arcade, Dreamcast, PS2) und Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000 Pro (Dreamcast) an.

ATARI-KLASSIKER

Ein Hochgenuss für Nostalgiker: Das goldene Zeitalter der Videospiele erlebt eine Renaissance, denn Infogrames bringt eine Compilation mit Atari-2600-VCS-Titeln auf

den Markt. Auf dem Datenträger befinden sich beispielsweise Centipede, Asteroids oder Battlezone. Ein echter Hingucker wird auch die Verpackung sein; darauf

befindet sich lediglich das bekannte Atari-Logo. Der Anschaffungspreis der Atari-Evergreens für den 32-Bit-Kasten ist im Low-Budget-Bereich angesiedelt.



KONSOLEN-LÖSUNGEN

Hintbooks. Spieleberater. Lösungsbücher ab € 5,50

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 unter 0700 - 426377377):

Alone in the Dark 4: A New Nightmare
Alundra 1 oder 2
Baldurs Gate 2: Dark Alliance (€ 8,-)
Banjo Tooie
Baphomets Fluch 1 und 2
Breath of Fire 3 oder 4
Cold Blood
Crash Bandicoot: Zorn des Kortex
Dark Cloud
Devil May Cry (€ 8,-)
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 (€ 8,-)
Flucht von Monkey Island
Frank Herbert's Dune

Grandia
Harry Potter (PC & PSone)
Jak & Daxter
Legend of Dagoon
Metal Gear Solid 2
Myst
Onimusha: Warlord
Parasite Eve 2
Resident Evil (alle Teile je € 5,50)
Resident Evil Code Veronica X (€ 8,-)
Saga Frontier 2
Shadowman
Shadow of Memories
Silent Hill 1 oder **2**
Soul Reaver 2
Suikoden 1 oder 2
Summoner
Tombrader 1, 2, 3, 4 oder 5
Vandal Hearts 1 oder 2

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 € 5,50 (mit Ausnahme der gesondert gekennzeichneten) plus Nachnahme € 5,- bzw. € 2,50 bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland zzgl. € 4,- nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab € 30,- entfallen die Nachnahmekosten in Höhe von € 2,50. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

GAMEPRESS

Bestelladresse: Tel/Fax: 0700-426377377
Buckower Damm 259a 0700-GamePress
12349 Berlin Bürozeiten: Mo.-Fr. 10-18 Uhr

Sie erreichen uns auch im Internet unter:

<http://www.game-press.de>

NEWS-MIX

SQUARE PICTURES FOR SALE!

Die in Hawaii ansässigen Square Pictures stehen zum Verkauf frei. Es ist das Resultat nach dem „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“-Dilemma. Unlängst kam heraus, dass die 135 Millionen US-Dollar (ca. 152 Mio. Euro) des Film-Budgets für die Errichtung des Firmengebäudes samt CG-Studio im wahrsten Sinne des Wortes zum Fenster hinaus geschmissen wurden. Auch wurde bereits erfahrenes Personal für das nächste Projekt, das jetzt auf Eis liegt, eingestellt.



PS2-ONLINE-TESTLÄUFE (PAL)

In diesen Tagen kann man nur neidisch nach Großbritannien blicken. Dort finden die ersten Testläufe mit dem PlayStation2-Breitband-Netzwerk statt. Sony Computer Entertainment arbeitet mit Telewest Broadband zusammen. Ausgesuchte Haushalte werden in den nächsten Wochen mit den Probeläufen starten. Man geht davon aus, dass das Online-Netzwerk für PlayStation2 in der zweiten Jahreshälfte lauffähig ist.

NEWS-MIX

SONY, DER GROSSE GEWINNER!

Das Weihnachtsgeschäft hat sich für Sony Computer Entertainment rentiert. Von November bis Dezember hat man fünf Millionen PS2-Konsolen an den Mann gebracht. In Japan macht man die Preissenkung der 128-Bit-Konsole für den Erfolg (2,6 mal so viel wie im gleichen Zeitraum des Vorjahres: 1,1 Millionen Stück) verantwortlich. In den USA wurden dagegen 2,5 Millionen PS2 abgesetzt. Unterm Strich wurden somit ca. 23 Millionen PS2-Konsolen bislang verkauft.



ONIMUSHA-FIGUREN

Auf der Hong Kong Toys & Games Fair wurden erstmals Onimusha-Warlords-Figuren im Maßstab 1:6 vorgestellt. Hersteller Dragon Model Ltd. zeigte die Prototypen von Samanosuke und Kaede. Ähnlich wie bei Chris und Claire Redfield (Resident Evil Code: Veronica) wird auch für diese Figuren eine extrem hohe Nachfrage bestehen. Auch der Preis ist kein Pappenstil. Man muss mit ca. 60 Euro pro Onimusha-Charakter rechnen.



IN & OUT

IN

- nachts Knödel essen
- www.ckymusic.com
- REZ-Trance-Vibrator
- grüne Frosch-Gummibärchen
- „2002 steht für Wandel“

OUT

- dilettantisch gekürzte PAL-Spiele
- 21 Stunden im Stau stehen
- eingefrorene Wasserleitungen
- Raucher-Charter-Flüge
- Hinterradantrieb und Sommerreifen



PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

Auf einen Blick! Der Vergleich der PS2-Wertungen der deutschen PlayStation-Magazine zeigt, welcher Titel definitiv Top und welcher leider ein Flop ist!



TITEL	PLAY	OPM2	PLAYZONE	PLAYERS
Ace Combat 4: Distant Thunder	83%	80%	85%	85%
Baldur's Gate: Dark Alliance	90%	90%	82%	86%
Dropship: United Peace Force	85%	85%	80%	80%
Ecco the Dolphin	76%	80%	69%	78%
ESPN X-Games Skateboarding	69%	69%	53%	76%
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	79%	76%	78%	63%
Headhunter	79%	85%	85%	85%
MotoGP 2	85%	85%	-	-
New York Race	46%	46%	-	47%
Rez	73%	81%	75%	81%
Wer wird Millionär 2. Edition	39%	61%	68%	58%
Wipeout Fusion	88%	85%	84%	-
Woody Woodpecker	54%	53%	69%	63%

Keiner in Deutschland verkauft mehr PlayStation-Tuningkits. Seit 5 Jahren. Vertrauen auch Sie unserer Erfahrung.

- PSOneChip - 12,00 €
- PSX-Superchip - 8,00 €
- PS2-DVDChip - 24,00 €
- PSX-BootCD - 24,00 €
- Sparpaket - 13,00 €
- Gamesave U2 - 7,00 €
- Sicherungsset - 5,00 €
- PSXCase - 2,50 €

- Elektronik-Komponenten:
- Goldwafer ab - 7,00 €
- Funcards ab - 13,00 €

ACTIVATED.DE

wir bekommen den FinalChip!

(Aktuelle Informationen zum PlayStation2-FinalChip gibt es auf unserer Internetseite oder über unseren Newsletter)

Schneller Versand - Die meisten Bestellungen gehen noch am gleichen Tag zur Post! email: sos@infopool.com



HARDWARE-NEWS 02/02

Nach Weihnachten herrscht meistens erst einmal Ruhe auf dem Hardware-Markt. Die Taschen sind leer, der Kaufrausch ist befriedigt. Für die nimmersatten Konsumgören haben wir noch einen Nachschlag.

Drehscheibe

Wer gerne Rennspiele zockt und neben einer PSone oder PS2 auch noch einen PC besitzt, der wünscht sich vielleicht ein Lenkrad, das man sowohl an den PC als auch an die Konsolen anschließen kann.

Mit dem Blue Lightning Racing Wheel will Hersteller Speedlink genau diese Klientel bedienen. Das Lenkrad ist klein, handlich und somit schnell verstaut, wenn der virtuelle Bolide wieder in der Memory Card geparkt ist. Befestigt wird das Mini-Lenkrad über vier

große Saugnapfe am Unterboden des Gerätes. Bei zu heftigen Lenkbewegungen kann es jedoch passieren, dass der Pilot sein Arbeitsgerät plötzlich in den Händen hält. Genauso klein wie die Lenkhilfe selbst, sind leider auch die Pedale geraten, denen es mangels Gewicht an Halt auf dem heimischen Teppich fehlt. Unterm Strich kann man Spielern mit großen Händen und Füßen nur einen Praxistest empfehlen. Für kleinere Piloten ist es zu diesem Preis durchaus empfehlenswert.



Produkt	PSone, PS2 und PC Lenkrad
Hersteller	Speedlink
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 40

Ballermann

Lightgun-Shooter erfreuen sich in den Spielhallen noch immer größter Beliebtheit. Mit Vampire Night und Time Crisis 2 gelangen bald die PS2-Versionen der gleichnamigen Automaten in den Handel. Mit der Bio Gun 2 von SRC steht nun eine weitere Lichtpistole in den Regalen der Fachhändler. Der wuchtige Schießprügel ist etwas größer als Namcos GunCon, aber dafür mit der Referenz-Knarre voll kompatibel. Auf den Luxus eines Pedals, das beim Namco-Original (PSone) ermöglicht, die Spielfigur in Deckung gehen zu lassen, muss man jedoch verzichten. An der linken Seite befinden sich die Buttons für Start, Select und Turbofeuer sowie ein digitales

Steuerskreuz, um auch Titel wie Resident Evil Gun Survivor 2 Code: Veronica spielen zu können. Zwei weitere Buttons sind auf der rechten Seite angebracht. Die Genauigkeit ließ jedoch auch nach wiederholtem Einjustieren noch zu wünschen übrig, was angesichts des stolzen Preises unverzeihlich ist.



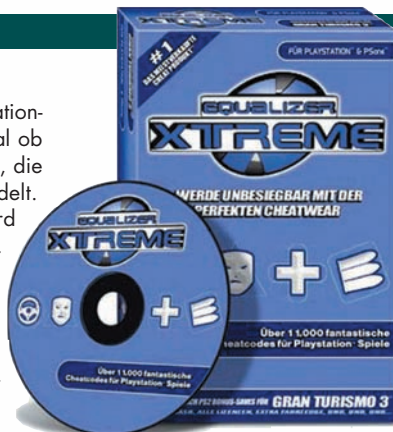
Produkt	Lightgun
Hersteller	SRC
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 45

Mogel-Multi

Mit über 11.000 Cheatcodes für die PlayStation ist der Equalizer Xtreme einer der umfangreichsten PSone-Cheatwares auf dem Markt. Außerdem ist auf der CD noch der GT Circuit Breaker für die PlayStation 2 enthalten. Dort finden sich die wichtigsten Cheat-Codes für den PS2-Hit Gran Turismo 3, wie

z. B. unendlich Geld oder alle Lizenzen. Der Equalizer Xtreme ist zu allen PlayStation-Geräten auf dem Markt kompatibel. Egal ob es sich dabei um die ältere PlayStation1, die PSone oder die neue PlayStation2 handelt. Einfach die CD einlegen, Memory Card einstecken und schon kann es losgehen.

Neue Cheatcodes findet ihr z.B. auf www.codejunkies.de oder in unseren play-Tipps. Das Eingeben neuer Codes ist dank der einfachen Menüführung kinderleicht.

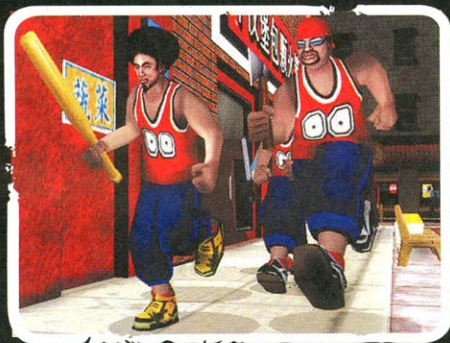


Produkt	Schummel-CD
Hersteller	Big Ben Interactive
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 17

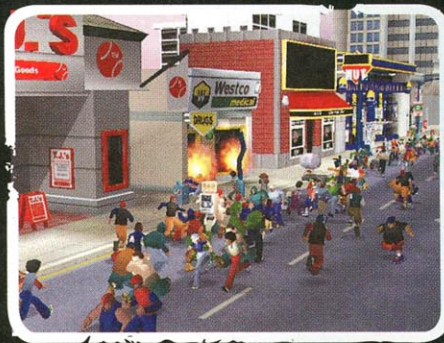
DIE „CORPORATION“ HAT DIE KONTROLLE ÜBER DAS LAND ÜBERNOMMEN. DIE MENSCHEN DEMONSTRIEREN IN DEN STRASSEN. DER NOTSTAND WURDE AUSGERUFEN UND ES IST ZEIT FÜR DICH, FÜR DIE FREIHEIT ZU KÄMPFEN!



STATE OF EMERGENCY



STÜRZE DIE STADT INS CHAOS
UM DER „CORPORATION“ ZU SCHADEN.



MACH DICH AUF ACTION GEFASST, WENN HUNDERTE
DEMONSTRANTEN DEN BILDSCHIRM FÜLLEN –
JEDER VON IHNEN REAGIERT UNTERSCHIEDLICH
AUF DIE GESCHEHNISSE.



PASS AUF DICH AUF – TODESSCHWADRON DER
„CORPORATION“ STREIFEN DURCH
DIE STRASSEN UND SUCHEN NACH ÄRGER.

PlayStation®2



DAS DUELL: "ACTION REPLAY 2 V2" GEGEN "XPLODER PS2"

Schummel-CDs im Vergleich

Endlich! Blaze schickt einen Xploder für die PS2 ins Rennen. Grund genug, diesen gleich mal mit dem Konkurrenzprodukt, dem Action Replay 2 V2, zu vergleichen.



Was macht ein Schummelprogramm eigentlich?

Einfach ausgedrückt: Schummelprogramme beeinflussen bestimmte geladene Standardwerte im Arbeitsspeicher der PS2. Diese Werte werden auf gewünschte Weise verändert. Der Effekt schlägt sich beispielsweise darin nieder, dass euer Held unendlich Lebensenergie besitzt oder Goodies wie Extrawaffen schon von Beginn an freigeschaltet sind. Durch diesen Trick werden selbst sehr schwere Spiele zum Klacks und harte Endgegner verlieren ihren Schrecken. Die Schummel-Codes bewirken aber auch total verrückte Sachen. So setzen sie Limitationen des Spiels außer Kraft und erschließen manchmal völlig verrückte Situationen. Stellt euch vor, euer Charakter kann auf einmal fliegen oder durch Wände laufen.

Direkter Vergleich

Grundsätzlich funktionieren die beiden Konkurrenten nach dem gleichen Strickmuster. Während das Action Replay 2 mit einem Dongle ausgeliefert wird, sichert der Xploder seine Informationen auf eine handelsübliche

PS2-Memory-Card. Deswegen kann ein Xploder nur betrieben werden, wenn ihr eine Memory Card bereithaltet, denn er muss seine Daten auf dieser ablegen. Das beeinflusst allerdings nicht die bereits gesicherten normalen Speicherstände. Nach dem Start des jeweiligen Schummelprogramms befindet ihr euch in einem übersichtlichen Menü. Lobenswert ist hierbei, dass beide Programme den Benutzer auf deutsch durch die einzelnen Punkte führen. Im Gegensatz zum Xploder bietet das Action Replay 2 noch weitere Schmankerl. Mit ihm können beispielsweise Speicherstände auf Memory Cards komprimiert, also verkleinert werden. Das spart Platz auf den teuren Karten. Allerdings hat die Vergangenheit gezeigt, dass es immer wieder Ärger mit so einer Funktion geben kann. Uneingeschränkt empfehlen wollen wir sie deswegen nicht. Habt ihr über den USB-Port der PS2 ein Zip-Drive angeschlossen, besteht auch die Möglichkeit, mit dem AR2 die Speicherstände der PS2 auf einen Zip-Datenträger, der immerhin knapp 100 MB an Speicherplatz bietet, auszulagern. Sicherlich eine prima Idee, allerdings verweigerten zwei handelsübliche Zip-Drives in unserer Redaktion diesen Dienst. Somit wird eine Anschaffung des AR2 V2, nur um einer Memory-Card-Knappheit zu begegnen, zum Glücksspiel. Wenden wir uns der Hauptaufgabe der Schummelprogramme zu: dem Cheaten.

Cheaten leicht gemacht

Beide bieten eine erweiterbare Liste an vordefinierten Titeln an. In einer übersichtlichen Liste wird das gewünschte Spiel ausgewählt und die gewünschten Cheats aktiviert. Die

Eingabe von neuen Codes wird via DualShock-2-Controller getätigt. Das AR2 V2 allerdings kann auch mit einer angeschlossenen USB-Tastatur benutzt werden. Nachdem das Schummelprogramm geladen wurde, legt ihr auf Kommando das Spiel ein und startet es. Im Spielverlauf wird nun (hoffentlich) der entsprechende Effekt erzielt. Im direkten Vergleich fällt auf, dass das AR2 zwar 128 PS2-Spiele auflistet, allerdings sind über 20 davon entweder spezielle lokalisierte Titel (französische) oder Demo-Versionen. Somit ziehen wir 23 bei der Gesamtübersicht ab.

Zusätzliche DVD-Funktion

Das AR2 V2 hält als Schmankerl ein integriertes DVD Region X parat. Dieses Programm wurde bis vor kurzem noch einzeln für ca. 30 Euro (etwa 60 DM) verkauft und versetzt euch in die Lage, Import-DVDs abzuspielen und zusätzlich das Grünstich-Problem bei Verwendung eines RGB-Anschlusses zu beheben. Dieses nützliche Zusatzfeature fehlt dem



Das AR2 V2: Nicht nur schummeln, es schaltet auch lästige DVD-Hürden auf Knopfdruck ab.

Produkt	Action Replay 2 V2	
Hersteller	Dattel/ BigBen Interactive	
Preis ca.	50 €	
+ POSITIV	- viele Funktionen	
	- beinhaltet das DVD Region X	
- NEGATIV	- viele Codes vordefiniert	
	- komprimierungsfunktion gefährlich	
FUNKTIONALITÄT	- gedruckte Anleitung in Minischrift	
	- Dongle nicht passgenau	
BEDIENUNG	★★★★☆	4 von 5
PREIS/LEISTUNG	★★★★☆	4 von 5
Gelungen: Dauerzocker und DVD-Liebhaber kommen am AR2 V2 einfach nicht vorbei.		



Man spricht deutsch. Alle Menüs werden in unserer Muttersprache angezeigt.

Was ist eigentlich ein Game Shark?

Beim Game Shark handelt es sich um das amerikanische Pendant zum AR2. Achtung: Ein amerikanischer Game Shark funktioniert nicht auf einer PAL-PS2! Codes, die für den amerikanischen Game Shark herausgefunden wurden, sind nicht kompatibel zum Xploder bzw. dem AR2, da diese nur mit amerikanischen Versionen der Spiele laufen!



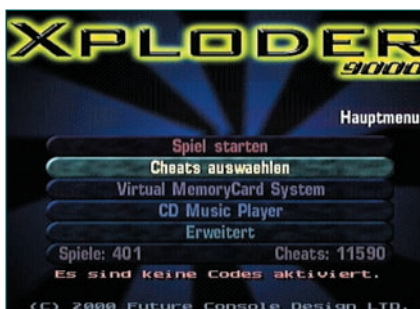
AR2 V2 Xploder

Dongle	ja	nein
Menüsteuerung	Deutsch	Deutsch
Vorgespeicherte PS2-Codes	2.564 Codes zu 105 Spielen	1.999 Codes zu 84 Spielen
Vorgespeicherte PSone-Codes	4.074 Codes zu 262 Spielen	11.590 Codes zu 401 Spielen
Aktualität der Codes	sehr aktuell	aktuell
Memory-Card-Verwaltung	ja	nein
Speicherstand-Komprimierung	ja	nein
Anleitung	Deutsch/ gut	Deutsch/ gut
DVD-Funktionen	ja	nein
Eigene Codes erstellen	nicht möglich	nicht möglich
Codes eingeben/ speichern	möglich	möglich
Support im Internet unter	www.codejunkies.de www.codejunkies.com	www.blaze.de
Importe abspielbar	nein	nein

Xploder gänzlich. Besitzer einer älteren Version des Action Replay 2 hat es bestimmt schon geärgert, dass manche PS2-Spiele nur eine Memory Card im ersten Port erkennen. Nachdem der AR2-Dongle diesen Platz einnahm, konnten Spiele zwar geheftet werden, jedoch war das Speichern nicht mehr möglich. Diese Manko ist nun beseitigt worden. Der Dongle des AR2 wird nun auch auf dem zweiten Memory-Card-Port erkannt.

Das Fazit

Ihrer Hauptaufgabe kommen beide Programme hervorragend nach. Man darf nach Herzenslaune seine Spiele cheaten. Vorausgesetzt, es ist der passende, aktuelle Code zur Hand, was gelegentlich etwas dauert: Die Internet-Seiten müssen dazu die entsprechenden Cheats parat haben. Übrigens: Die interessantesten Codes findet ihr jeden Monat in unseren Tipps! **GH**



Liebhaber von PSone-Titeln haben ihre Freude am Xploder. Über 400 Titel dürfen manipuliert werden.

Produkt	Xploder für PS2	
Hersteller	Blaze/ Fire International	
Preis ca.	40 €	
+	- niedriger Anschaffungspreis	
POSITIV	- verständliche Anleitung	
	- PSone Xploder 9000 beigelegt	
-	- gedruckte Anleitung in Minischrift	
NEGATIV	- keine Zusatzfunktionen	
	- Memory Card wird benötigt	
FUNKTIONALITÄT	★★★★☆	3 von 5
BEDIENTUNG	★★★★★	4 von 5
PREIS/LEISTUNG	★★★★☆	4 von 5
Wer keinen Wert auf die DVD-Funktionen legt, schlägt beim günstigeren Xploder zu.		

Kann ich mein Spiel mit einem Schummelprogramm kaputt machen?

Eine Frage, die immer wieder gestellt wird. Die Antwort darauf lautet: definitiv nein. Es werden nur Werte im Arbeitsspeicher beeinflusst. Die Spiel-CD/ -DVD ist davon nicht betroffen. Es kann also nichts passieren.



Experience...

AKkaim®

Fragen-Anregungen
Konstruktive Kritik?
Schreibt uns!

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

Paranoid



Hi play-Freaks,
ich stimme zwar beinahe immer mit eurer Wertung überein, wenn mir die Games irgendwann vor dem eigenen Auge flimmern, aber es gibt leider Ausnahmen. TIF ist in meinen Augen überhaupt nicht mit ISS und FIFA auf gleicher Höhe, ebenso wie es eigentlich kein wirklich überzeugendes Autorennspiel gibt, abgesehen von dem (verdammt lahmen) GT3. Weiterhin will ich euch mal fragen, was ein Spiel alles bieten müsste, damit ihr ihm eine Wertung über 93% gebt. Also, es ist ja in Ordnung, wenn ihr euch Raum lasst für mögliche Überflieger, die irgendwann kommen könnten, aber wenn MGS2 nicht wenigstens ne 95 kriegt, dann solltet ihr euch schämen! Könntet ihr bitte in euren Spielanalysen weniger Wert auf Grafik und Sound legen? Viel wichtiger sind doch wohl die Spielidee, die Innovation, die Spielatmosphäre und die Steuerung sowie Umfang und Tiefgang - also eigentlich alles bis auf die Erstgenannten. Zwar ist mir sehr wohl bewusst, dass Sound und Optik zum Ambiente usw. beitragen, aber auch eine nicht so aufwändige Engine kann vollkommen überzeugen, wenn das Spiel stimmt! Ich denke da etwa an Games wie Rock'n Roll Racing (muss man kennen), das zwar verdammt simpel war, aber wegen der Musik (eintönig, aber perfekt) und der Idee super funktionierte.

Christian Sitz, e-Mail



Rock'n Roll Racing auf dem Super Nintendo war wirklich eine Wucht von Spiel. Obwohl du mit Ozzy ganz schön Stress bekommen würdest, wenn du ihm erklärst, dass Paranoid von Black Sabbath eintönig klingt. Zum Thema Grafik und Sound: In der Nähe dieser beiden Kategorien findest du ein weiteres Wort in unseren Tests: Rating. Unter diesem Punkt fassen wir nämlich all deine auf-

geführten Kriterien zusammen. Kein Spiel wird bei uns durch die Decke schießen, nur weil die Grafik genial ist. Gameplay ist und bleibt die wichtigste Komponente in einem kritischen Test. Genau deswegen fanden wir beispielsweise auch Vib Ribbon einfach genial. Im nächsten Heft kannst du übrigens nachlesen, warum MGS2 keine 95% bekommen hat.

Schreihals



Guten Tag,
als ich mal letztes wieder im Internet war, bin ich auf einen Artikel gestoßen, der über die Situation der Zeitschriften über Videospiele erzählt. In diesem heißt es, dass einige Zeitschriften nacheinander vom Markt verschwinden werden, da jeder seine Informationen aus dem Internet bekommt. Erst nach dem Lesen ist mir aufgefallen, welche Zeitschriften langsam, aber sicher verschwunden sind! Wo sind die genialen Zeitschriften Total! oder Maniac? Diese Zeitschriften habe ich früher verschlungen und immer mein letztes Taschengeld ausgegeben. Heute hocken die ganzen Kids vor dem Internet. Gut, ich informiere mich auch oft aus dem Internet, aber das ist nicht dasselbe. Es stimmt auch, dass das Internet viele Vorteile gegenüber der Zeitschrift hat. Aber was mach' ich, wenn ich mit dem Bus heimfähr? Laptop? In diesen Momenten bin ich froh, dass es „immer noch“ Zeitschriften gibt, und diese sind mir die € 3,50 im Monat wert. Ich hoffe, ihr bleibt mir auf meinen „endlosen“ Busfahrten treu, oder ich komm' zu euch nach Würzburg und schrei' euch so lange an, bis ihr wieder schreibt.

Marco Droll, e-Mail



Noch sind wir nicht an dem Punkt angelangt, wo das Internet wirklich jedes Print-Medium ersetzen kann. Du hast das ja auch gut

erkannt, denn unterwegs informiert man sich eben so am besten. Dass einige Zeitschriften vom Markt verschwunden sind, liegt im Falle der Multiformat-Magazine vor allem an der PlayStation-Dominanz der letzten Jahre. Die Flut der PlayStation-Hefte wurde zum Glück auch gestoppt und beschränkt sich mittlerweile auf die übriggebliebene Elite. Die Maniac ist aber glücklicherweise immer noch unter uns und noch lange nicht tot. Allerdings werden es die Kollegen aus Mering nicht gerne hören, dass du ihnen bereits den Grabstein an die Tür gerückt hast. Zu guter Letzt musst du dir auch um uns bestimmt keine Sorgen machen. Auch wir nutzen das Netz für unsere tägliche Arbeit und erfreuen uns bester Gesundheit.

Urlaubsschütze



Ich benötige GANZ dringend eure Hilfe! Ich komme gerade aus dem Urlaub von Gran Canaria wieder und habe dort ein Spiel gespielt, das mich absolut aus den Socken gehauen hat! Es war ein Automat und das Spiel hieß Carn Evil. Ein Lightgun-Shooter und mit einer Schrotflinte. In dem Spiel ging es darum, einen verseuchten Jahrmarkt von Zombies, Spinnen, Monstern und anderem Zeug zu befreien. Es war das absolute Hammer-spiel! Jetzt meine Frage: Gibt es das Spiel auf irgendeiner Konsole bzw. PC; wenn ja, wo? Und wenn nicht, wird es eventuell erscheinen? Ihr seid meine letzte Hoffnung. Bitte helft mir!

Lennart Linzen, e-Mail



Dein Super-Hit hat schon drei Jahre auf dem Buckel. Midway baute diesen House-of-the-Dead-Klon 1999 in den Spielhallen auf. Er stammt noch aus der Zeit, in der Midway mit dem damaligen PC-Grafikkarten-Hersteller 3dfx zusammenarbeitete und etwas

besser bei Kasse war als jetzt. Mittlerweile hat sich der renommierte Hersteller nämlich völlig aus dem Automatengeschäft zurückgezogen und konzentriert sich fast ausschließlich auf das Konsolengeschäft. Eine PlayStation2-Version ist jedoch leider eher unwahrscheinlich.

Mogelpackung



Hallo erst mal, ich gehöre seit neuestem zu den stolzen Besitzern einer PS2 und habe mir das Spiel Twisted Metal Black gekauft. Allerdings scheinen in „meiner Version“ grundlegende Dinge zu fehlen! Ich habe bislang weder ein Intro noch irgendwelche anderen charakterbezogenen Sequenzen zu Gesicht bekommen, obwohl ich bereits im Storymodus bis in den letzten Level vorgedrungen bin. Aber das ist noch nicht alles.

Eigentlich sollten doch aus den Wracks meiner Kontrahenten die brennenden Fahrer flüchten. Auch das habe ich bis jetzt nur auf Screenshots in Zeitschriften gesehen. Ebenfalls ist es mir nicht möglich, bei der Charakterauswahl mittels der Kreistaste die jeweiligen Hintergründe der Fahrer aufzurufen. Jetzt frage ich euch: Habe ich eine entschärfte Version???

Ich hoffe sehnstüchtigst, dass ihr mir antwortet, denn ich kann doch wohl erwarten, für 120,-DM ein Spiel mit Intro und Videos zu bekommen. So was können die doch nicht einfach wegschneiden, oder?

Sebastian Weber, e-Mail



Eigentlich dachten wir, Sony hätte etwas aus ihrem Ace-Combat-3-Debakel zu Psone-Zeiten gelernt, denn hier wurde auch schonungslos der gesamte Storymodus weggeschnitten, damit das Spiel nicht auf zwei CDs ausgeliefert werden musste. Twisted Metal Black hat ein ähnliches Schicksal erlitten. Die deutsche Testversion war bis auf die lokalisierten Texte inhaltsgleich mit der US-Variante. Sony entschied sich aber anscheinend, die Verkaufsversion nochmals zu verändern, ohne die Presse darüber zu informieren. Keine brennenden Opfer, keine Daten über die Fahrer und keine Flugzeuge. Ein echtes Intro gab es zwar in der amerikanischen Fassung auch nicht, wohl aber die vielen Filmschnipsel, die Hintergrundgeschichte und Zusammenhänge erklären. Twisted Metal Black ist somit ein völlig zusammenhangsloses Ballerspiel geworden. Diese Zensur ging in unseren Augen einen Schritt zu weit. Politische Lage hin oder her. Bevor man ein Spiel auf diese Art und Weise verstümmelt, sollte man lieber ganz von der Veröffentlichung absehen. Mehr dazu auch in den News der aktuellen Ausgabe.

Bücherwurm



Guududen!

Es wäre nett, wenn ihr mir die ISBN-Nr. vom offiziellen Lösungsbuch zu Final Fantasy IX zukommen lassen könntet. Ich war jetzt schon in mehreren Läden bei mir in der Umgebung, allerdings erfolglos. Sicherlich könnte ich mir das Buch auch einfach bestellen, was mir allerdings wieder Versandkosten bescheren würde. Nun ja, vielen Dank schon einmal im Voraus und bleibt, wie ihr seid...

Markus Schaefer, Lahnau



Das offizielle Lösungsbuch zu Final Fantasy IX ist im piggyback-Verlag erschienen und kostet €12,76. Die ISBN-Nr. des 180-seitigen Wälzers lautet 1 903511 11 9. Solltest du einen Internet-Zugang besitzen und erfahrener Online-Shopper sein, empfehlen wir dir, das Lösungsbuch direkt beim Verlag zu bestellen (www.piggyback.de), da selbst die beiden großen Online-Händler amazon und bol dieses Buch nicht im Angebot haben. Um die Versandkosten wirst du in diesem Fall jedoch leider nicht herumkommen.

Legionäre vor!



Hallo play, ihr habt in der letzten Ausgabe durchblicken lassen, dass in Zukunft Praktikanten der Zugang in die heiligen Hallen der play-Redaktion, zwecks tieferen Einblicken in die Arbeit der Videospiel-Redakteure, gewährt wird.

Als alter Zocker würde ich nun gerne wissen, welche Voraussetzungen ein Bewerber mitbringen muss, um eine Chance auf einen Praktikumsplatz bei Euch zu haben. Und wozu muss man denn eigentlich Ohropax mitbringen, ist es bei Euch in der Redaktion so laut? Wäre cool, wenn ihr dazu vielleicht noch ein paar Infos mehr abdrucken könntet, weil das sicherlich noch mehr Leute interessiert.

Klaus Nagel, Berlin



Die Operation „Praktikant“ wird von uns zur Zeit noch sorgsam geplant. Nähere Informationen wird es erst in ein bis zwei Monaten geben. Auf jeden Fall muss das Opfer... ähh der Interessierte volljährig sein, schlag- und kratzfest, abwaschbar und vor allem das Thema Videospiele im Blut haben.

Ohropax sind nur ein gut gemeinter Ratsschlag für lärmempfindliche Naturen, weil „Ja!“, bei uns geht es oft sehr laut zu. Übrigens wird die erste Ausschreibung dieser Stelle auf unserer Homepage stattfinden, die in ca. 4 Wochen endlich ins Netz geht. Juchhe!



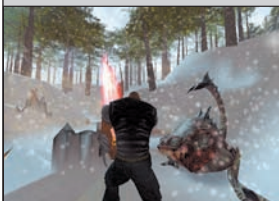
...your dead Side

Akklaim

PLAYSTATION2

SHADOWMAN: SECOND COMING

Acclaim



Die filmreife Story um wahnsinnige Killer im Voodoo-Millieu wussten bereits im Prequel zu faszinieren. Beim zweiten Teil schmälern noch kleinere Mängel die Vorfreude auf das Voodoo-Spektakel. Die Animationen der Charaktere sind noch lange nicht perfekt und in den großen Außenarealen ist die Framerate alles andere als stabil.

TUROK: EVOLUTION

Acclaim



Die Geschichte Turoks ist ein Abenteuer zwischen den Zeiten und entführt den Spieler in die Verlorene Welt. Gegen 1886 wütet Captain Bruckner in den Steppen Dakotas, um einen Indianerstamm nach dem anderen auszurotten. Im Kampf schleudert ein elektrisches Unwetter die erbitterten Widersacher unversehens durch die Zeit direkt in das Verlorene Land.

RUN LIKE HELL

Virgin Interactive



Der Kriegsheld Nick Connor wird vom Major zum Captain degradiert. Seither leistet er seine Dienste auf der Forschungsstation Forseti ab. Während er auf einem Forschungstrip unterwegs ist, überrennen feindselige Aliens die Raumstation und töten dabei fast das gesamte Personal – ihr müsst die außerirdische Intelligenz stoppen.

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.

FEBRUAR 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER	SCEE	Flugsimulation	06. Februar
D.N.A. DARK NATVIE APOSTLE	Virgin Int.	Action-Adventure	Februar
DSF FUSSBALL MANAGER 2001	Ubi Soft	Sportsimulation	21. Februar
ESPN X-GAMES WINTER SPORTS 2002	Konami	Sport	08. Februar
GIANTS: CITIZEN KABUTO	Virgin Int.	Action-Adventure	Februar
GODAI: ELEMENTAL FORCE	Infogrames	Action	08. Februar
GUILTY GEAR X	Virgin Int.	Beat'em Up	Februar
JIMMY WHITES CUEBALL WORLD	Virgin Int.	Simulation	Februar
LOONEY TUNES: SPACE RACE	Infogrames	Fun-Racer	Februar
MAXIMO	EA	Action-Adventure	15. 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
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	EA	Action-Adventure	28. Februar
POLAROID PETE	Virgin Int.	Geschicklichkeit	Februar
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA	EA	Shooter	Februar
RUN LIKE HELL	Virgin Int.	Action-Adventure	Februar
SPACE CHANNEL 5	SCEE	Musikspiel	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
CONFLICT ZONE	Ubi Soft	Strategie	28. März
DARK SUMMIT	THQ	Action-Adventure	14. März
DEUS EX: THE CONSPIRACY	Eidos	Action-Adventure	1. Quartal
DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES	SCEE	Action-Adventure	März
ENDGAME	Empire Int.	Shooter	März
ESPN X-GAMES SNOWBOARDING 2002	Konami	Sport	März
EVE OF EXTINCTION	Eidos	Action	1. März
EVERYBODY'S GOLF 3	SCEE	Sport	1. Quartal
F-355 CHALLENGE	SCEE	Rennspiel	1. Quartal
GRANDIA II	Ubi Soft	RPG	28. März
HERDY GERDY	Eidos	Action-Adventure	1. Quartal
ICO	SCEE	Adventure	März
JADE COCOON 2	Ubi Soft	RPG	28. März
JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER	THQ	Kids-Software	22. März
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Codemasters	Sport	1. Quartal
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Rennspiel	28. März

1. Quartal 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
POLICE 24/7	Konami	Action	22. März
PRISONER OF WAR	Codemasters	Adventure	1. Quartal
PRO RALLY 2002	Ubi Soft	Rennspiel	28. März
SALT LAKE CITY 2002	Eidos	Sport	1. Quartal
SHADOW HEARTS	Konami	RPG	1. Quartal
SHADOWMAN: 2ECOND COMING	Acclaim	Adventure	1. Quartal
SPACE CHANNEL 5 PART 2	SCEE	Musikspiel	1. Quartal
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	Codemasters	Adventure	1. Quartal
TETRIS WORLDS	THQ	Geschicklichkeit	Mitte März
THE GETAWAY	SCEE	Action	1. Quartal
THE LEGEND OF ALOND'AR	Ubi Soft	RPG	28. 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
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP: THROWDOWN	Ubi Soft	Sport	1. Quartal
VAMPIRE NIGHT	SCEE	Shooter	März
VILLENEUVE RACING (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Rennspiel	28. März
VIRTUA FIGHTER 4	SCEE	Beat'em Up	März
WORMS BLAST	Ubi Soft	Action	28. März

2.-4. Quartal 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
BRITNEY SPEARS: MAKE ME DANCE!	THQ	Musikspiel	Ende April
COLIN MCRAE RALLY 3.0	Codemasters	Rennspiel	Herbst 2002
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
LARGO WINCH	Ubi Soft	Action-Adventure	2. Quartal
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	Konami	Strategie-Action	2002
PRIDE	THQ	Action	3. Quartal
STARSKY & HUTCH	Empire Int.	Racer/ Shooter	3. Quartal
STUNTMAN	Infogrames	Rennspiel	2. Quartal
TD OVERDRIVE	Infogrames	Rennspiel	30. April
TRANSWORLD SURF	Infogrames	Sport	April
TROPHY BASS 5	Vivendi Universal	Simulation	2002
WORLDS SPORT CARS	Empire Int.	Rennspiel	2. Quartal

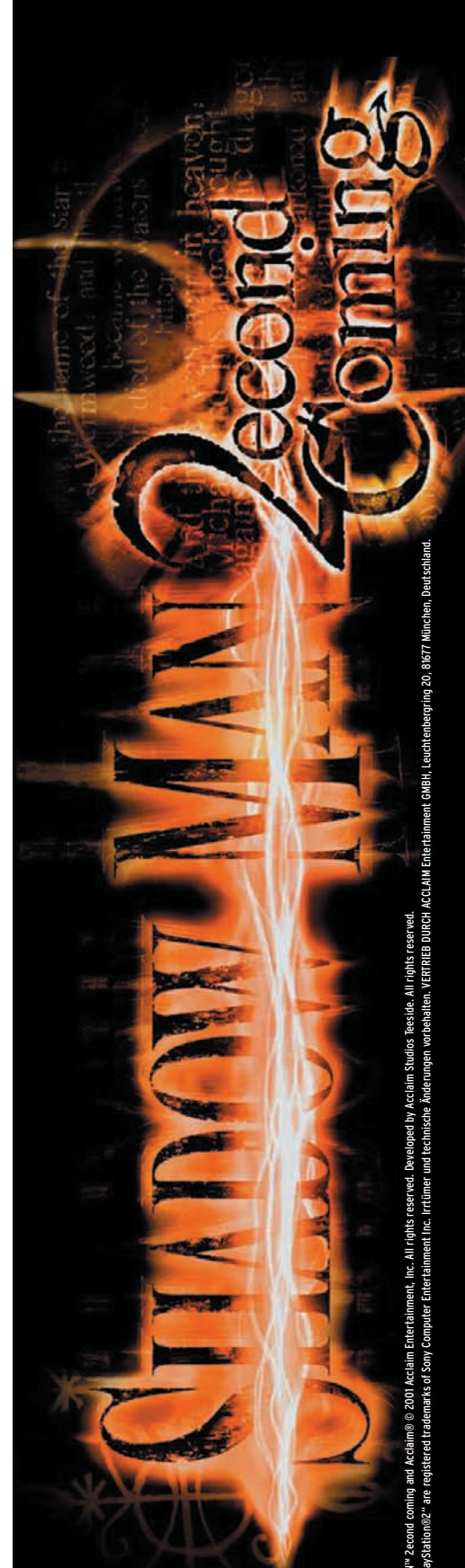
PSone

1. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vorr. Release
DEXTER'S LABORATORY: MANDARKS LABOR	Ubi Soft	Action	14. März
E.T. DER AUßERIRDISCHE	Ubi Soft	Adventure	07. März
PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	Sport	Februar
RAYMAN RUSH	Ubi Soft	Action	14. März
SCOOBY DOO UND DIE GEISTERJAGD	THQ	Sport	Ende Februar
SCOOTER RACIN'	Ubi Soft	Rennspiel	28. Februar

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



Coming soon...

PlayStation®2

Acclaim®

PRÄMIE

JETZT



Prämie 1



PlayStation2 8 MB Memory Card:
Unverzichtbar für jeden PlayStation2-Besitzer, da man die Spielstände eines PlayStation2-Games nur auf dieser speziellen 8 MB Memory Card sichern kann. (Zuzahlung 20€)

Prämie 2



Jaguar Joypad: Dieser Controller im Jaguar F1 Racing Design ist die optimale Ergänzung zu jeder Playstation2. Präzise Kontrolle durch 2 analoge Sticks. Mit digitalem 8-Wege-Steuerkreuz, DualShock- und DualShock2-Kompatibilität, Turbo-Funktion, Analog-Modus-Anzeige und gummierten Griffflächen bietet dieses Joypad optimalen Spielkomfort. (Ohne Zuzahlung)

Widerrufsrecht:

Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung beim „CyPress Abo-Service“ auf einem dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt).

MIT POWER:

AS PLAY-ABO BESTELLEN

Prämie 3



Vertikal bzw. Horizontal Stand:
Ausgezeichnete Funktionalität und Top-Design. Mit dem original PS2-Stand von SONY peppst du Deine Konsole erst richtig auf. Erhältlich als Vertikal Stand bzw. Horizontal Stand. (Ohne Zuzahlung)

**GIB
VOLLGAS!**



Der Service für ganz Schnelle:

Telefon: (0049) 0 18 05-90 90 88 (Montag–Donnerstag 8–18 Uhr, Freitag 8–15 Uhr)

Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89 • **E-Mail:** abo@cypress.de • **Internet:** www.cypress.de

SMS: PLAY ...(z.B.: PLAY P1) eingeben und an Tel.Nr. 72866 schicken.

Wichtig: Zwischen PLAY und ... ein Leerzeichen lassen. Nur in Deutschland möglich.

Gleich ausfüllen und abschicken:

Ja, ich bestelle das Play THE PLAYSTATION-Abo zum Vorzugspreis von 38,40€ (Ausland zzgl. 4€ Versandkosten). Damit spare ich fast 10% gegenüber dem Kioskpreis. Das Abo läuft mindestens für ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden.

Name/Vorname	
Straße/Postfach	
PLZ/Ort	
Telefon	
E-Mail	Geburtsdatum

Bitte senden Sie mir folgende Prämie zu:

- ☐ **Memory Card** (Zuzahlung 20,00 €)
☐ **Jaguar Joypad** (ohne Zuzahlung)
☐ **Vertikal Stand** (ohne Zuzahlung) ☐ **Horizontal Stand** (ohne Zuzahlung)

Zahlungsweise: ☐ Bequem durch Bankabbuchung

Geldinstitut	
Kontonummer	
Bankleitzahl	

Gegen
Rechnung

Datum 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Widerrufsrecht: Mit ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 2 Wochen ohne Begründung beim „CyPress Abo-Service“ auf einem dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschriften(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt). Bitte beachte bei der Bestellung per SMS auch die AGBs und die Datenschutzerklärung unseres SMS-Providers unter www.synapsy.com.

Datum 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

PS0202

Deine Vorteile:

- Du zahlst nur 3,20€ statt 3,50€ im Einzelverkauf
- Tolle Prämie
- Immer pünktlich und frei Haus geliefert

Für alle Prämien gilt: nur solange der Vorrat reicht!

Play: CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19, 88131 Lindau • **Österreich:** Postfach 4, 6961 Wolfurt-Bahnhof • **Schweiz:** Gaiserwaldstraße 14, 9015 St. Gallen

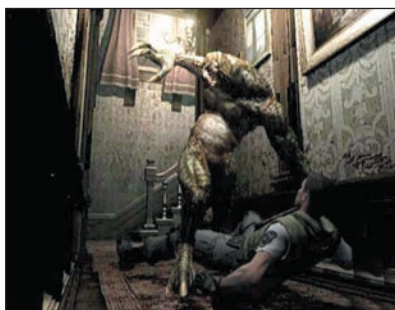
Der große PlayStation2-Traum ist wie eine Seifenblase zerplatzt. Eine der beliebtesten Videospiel-Reihen - nur durch den Namen PlayStation groß geworden - verabschiedet sich. play beleuchtet alle Geschehnisse, die diese folgenschwere Entscheidung herbeigerufen haben. Beim Besuch bei Capcom im Firmenhauptsitz in Osaka nannte Resident-Evil-Shöpfer Shinji Mikami einige Beweggründe für den Systemwechsel von Sonys PlayStation zu Nintendos GameCube. Bei diesem Gespräch nahm der Horror-Altmeister wahrlich kein Blatt vor den Mund...



ADIOS, RESIDENT EVIL! DER ENDGULTIGE ZOMBIE-ABSCHIED?!



Optisch perfekt: Chris Redfield



Der Hunter kennt keine Gnade.

SPECIAL

Wut, Verzweiflung, Unverständnis – die PlayStation-Gemeinde wurde im Herbst letzten Jahres in ihren Grundfesten erschüttert. Nach fünf Jahren Treue nahm man den Sony-Jüngern ihr liebstes Kind. Denn: Im Tokioter Akasaka Prince Hotel legten der Softwarehersteller Capcom und der Hardware-Gigant Nintendo einen überraschenden Treueschwur ab. Für die Ankündigungen wählten beide Parteien einen strategisch klugen wie auch denkwürdigen Termin. Am Donnerstag, den 13. September, also genau einen Tag vor dem japanischen Nintendo-Gamecube-Launch, traten Resident-Evil-Erfinder Shinji Mikami und Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto vor die Presse...

Cub(e)isten-Horror

Die Hiobsbotschaft der beiden Videospiel-Mäzene: Capcom entwickelt alle kommenden Resident-Evil-Titel ausschließlich für Nintendos neue Konsole. Der Beginn der neuen Ära fällt ebenfalls auf ein historisches Datum. Am 22. März 2002, dem sechsten Geburtstag der Survival-Horror-Serie, macht das GameCube-Remake von Resident Evil (erschien 1996 für

PSone) den Auftakt. Man streute noch mehr Salz in die offenen Wunden der PlayStation-Besitzer, indem Mikami und Miyamoto ankündigten, Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis und Resident Evil Code: Veronica für Nintendos Zauberwürfel zu recyceln. Darüber hinaus befinden sich das Ex-Nintendo-64-Projekt Resident Evil: Zero und der ehemalige PlayStation2-Lichtblick Resident Evil 4 für die neue „Big N“-Plattform in der Mache.

„Die Resident-Evil-Serie hat viele Fans, doch ein Großteil der jetzigen Videospieler kennt den ersten Teil nicht. Mit den neuen Konsolen gibt es auch neue Spieler, die erst mit Resident Evil: Code Veronica in die Serie eingestiegen sind. Ich möchte, dass alle Neulinge die Resident-Evil-Serie komplett kennen lernen. Es ist für die Entwicklung der Serie auch sinnvoll, denn die alten Charaktere wie Wesker erlebt man in Resident Evil 1 noch mal. Wer Resident Evil 1 kennt, der hat ‚Code: Veronica‘ anders erlebt als jemand, der Teil 1 nie gespielt hat. Ebenso werden sie Resident Evil 4 noch besser verstehen, wenn sie wissen, was sich vorher ereignet hat“, erklärt Shinji Mikami im Gespräch mit play.

CAPCOMS LINEUP 2002

Capcom wird ab 2002 alle drei Next-Generation-Konsolen mit Top-Titeln versorgen. Dabei wird jede Plattform temporär mit exklusiven Spielen ausgestattet. Bis zur E3 2003, wo die Würfel erneut fallen werden, gibt diese Auflistung Aufschluss über die momentane Verteilung samt Erscheinungstermin aller geplanten PlayStation2-, GameCube- und Xbox-Produkte.

PLAYSTATION2



Titel	Release
Auto Modellista	Herbst 2002 (JAP)
Clock Tower 3	2002 (JAP)
Devil May Cry 2	2002
Gun Survivor 3: Dino Crisis	Frühjahr 2002 (JAP)
Maximo	Februar 2002 (PAL)
Onimusha 2	07. März 2002 (JAP)
Resident Evil Gun Survivor 2 Code: Veronica	Februar 2002 (PAL)



Cleverer Hintergedanke

Natürlich hat Capcom nicht nur an die Zocker gedacht. Der wirtschaftliche Aspekt spielt bei solchen Entscheidungen eine weitaus wichtigere Rolle. Schließlich stehen weltweit mehr PlayStation2- als GameCube-Geräte in den Haushalten. Weder Capcom noch Nintendo lassen sich in Hinblick auf die vertragliche Vereinbarungen in die Töpfe gucken.

Es ist jedoch nicht von der Hand zu weisen, dass Nintendo ein zweites Standbein braucht. Mit dem GameCube möchte man

DIE BILDER DES SCHRECKENS



○ Nintendos Shigeru Miyamoto (links) und Capcoms Shinji Mikami (rechts): Das neue Traumpaar der Videospelindustrie.



○ „Lass' dich überraschen!“ Shigeru Miyamoto tauchte bei der Präsentation als Überraschungsgast auf.



○ Jeder Tag hat für Shinji Mikami 48 Stunden. Er und sein Team Little Devil arbeiten auch an Devil May Cry (PS2).



○ Das neue Logo der Resident-Evil-Serie (heißt in Japan Biohazard) für die neue Nintendo-Konsole GameCube.

Dirk Gemeinhardt

COVER



○ Viele Räume wecken alte Erinnerungen.

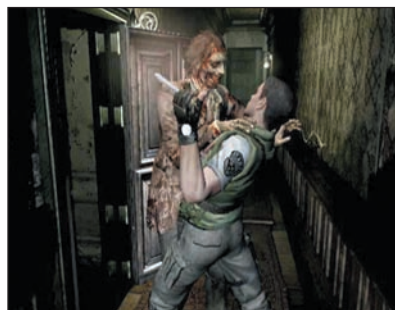


○ Der Grundriss vom Herrenhaus Spencer Estate blieb nahezu gleich.

das Kinder-Image endgültig ablegen; es sollen nun auch die älteren Zielgruppen angesprochen werden. Das Remake von Teil 1 wird ohne Zweifel für Nintendos GameCube die Funktion eines System-Sellers in den drei wichtigen Territorien Japan, USA und Europa übernehmen. Die bisher 16 Millionen verkauften Resident-Evil-Spiele (PSone, Saturn, N64, PC etc.) kann man nicht unter den Tisch fallen lassen. Ferner freut sich Capcom über eine kleine Finanzspritze. In den letzten Jahren ging es vor allem mit der Coin-op-Division steil bergab. Zum einen lag das an der Talfahrt im Arcade-Business, zum anderen hatte man auf das falsche Pferd gesetzt. Man hat viel Geld in die Herstellung von Spielhallen-/Dreamcast-Portierungen gesteckt. Diese Fehlentscheidung riss große Löcher in die Kassen der Firma aus Osaka.

Mehr Schein als Sein?!

Natürlich versucht Capcom plausible Gründe zu finden, um die aufgebrachte PlayStation2-Meute zu besänftigen. Nach dem 22. März 2002 wird in regelmäßigen Intervallen folgende Resident-Evil-Software der Reihe nach für GameCube erscheinen: Resident Evil Zero, Resident Evil 2, Resident Evil 3: Neme-



○ Die Zombies können selbstständig Türen öffnen.

sis und Resident Evil Code: Veronica. Den Abschluss bildet Resident Evil 4, das auf den Tag genau ein Jahr später zum siebten Jubiläum (in Japan) in den Läden stehen wird. Genau auf diesen Zeitraum bezieht sich die Exklusivität. Welche Schritte danach getan werden, bleibt abzuwarten. Kann etwa die E3-Messe 2003 die (PS2-) Wende herbei führen?

„Grundsätzlich werden Entscheidungen für eine Hardware aber nicht von mir getroffen, sondern von Kenzo Tsujimoto, dem Präsidenten von Capcom. Ich habe jedoch sämtliche kreativen Freiräume bei der Software-

CAPCOMS LINEUP 2002

GAMECUBE

Titel	Release
CAS RA	2002 (JAP)
Disney's Mickey	2002 (JAP)
Resident Evil (Remake)	22. März 2002 (JAP)
Resident Evil 2	3./ 4. Quartal 2002 (JAP)
Resident Evil 3: Nemesis	4. Quartal 2002 (JAP)
Resident Evil 4	22. März 2003 (JAP)
Resident Evil Code: Veronica	4. Quartal 2002/ 1. Quartal 2003 (JAP)
Resident Evil Zero	3. Quartal 2002 (JAP)



Im Gespräch mit...

... Shinji Mikami, Project Leader von Resident Evil, Capcom

play: Wann entschieden Sie sich dafür, die Resident-Evil-Serie auf den GameCube umzusetzen?

S. Mikami: Der Gedanke kam uns schon Ende '99. Mit den Arbeiten haben wir dann Anfang 2000 begonnen.

play: Eine andere Konsole als GameCube kommt für Sie nicht in Betracht?

S. Mikami: Shinji Mikami: Der GameCube gewährt uns die nötige Stabilität, um alle Resident-Evil-Teile jetzt und in Zukunft zu veröffentlichen. Es ist ein junges System und die Lebensspanne der Hardware ist länger als bei älteren Systemen.

play: Sie sind das erste Mal wieder in der Funktion des Directors tätig. Wie kam es dazu?

S. Mikami: Ich habe u.a. mehr Einfluss auf unsere Programmierer. Ich kenne die Resident-Evil-Serie sehr genau und die Art und Weise, wie sie Angst beim Spieler erzeugen soll. Im Laufe der Jahre sind aber viele Programmierer ausgeschieden oder haben ihre Position gewechselt. Dadurch hat sich Resident Evil immer mehr verändert. Es gab den Horror im Herrenhaus, das apokalyptische Schreckenszenario in einer ganzen Stadt und im dritten Teil sehr viel Action mit Nemesis. In „Code Veronica“ sind wir besonders stark auf die Charaktere eingegangen, haben eine Geschwister-Beziehung und die Liebe in den Mittelpunkt gestellt. Liebe unter Geschwistern, aber auch die abartige Liebe des Bösen, wie sie von Alexia und Alfred Ashford verkörpert wurde.

play: Werden die anderen Resident-Evil-Teile ebenfalls so stark überarbeitet?

S. Mikami: Nein, es werden nur Umsetzungen sein, die grafisch an den GameCube angepasst sind. Resident Evil 1 ist überarbeitet, Zero und 4 werden neu sein.

play: Wieso überarbeiten Sie nur Resident Evil 1?

S. Mikami: Er verdeutlicht die Grundaussage der Serie am besten, zeigt uns die Angst und den Horror. Das Herrenhaus ist besonders furchteinflößend, was wir auch intern festgestellt haben. Ich fragte Kollegen, welche Episode sie am Gruseligsten finden. Die meisten fürchteten sich bei Resident Evil 1. Für die anderen Teile haben wir für eine Überarbeitung außerdem keine Zeit. Ich will mich um Resident Evil Zero, 4 und andere Objekte kümmern.

play: Letztes Jahr sagten Sie, dass der Umbrella-Konzern, der auch den T-Virus entwickelt hat, in Resident Evil 4 eine wichtige Rolle spielen wird. Hat sich dieses Vorhaben geändert?

S. Mikami: Nein, Umbrella wird in Resident Evil 4 sehr wichtig sein. Die Festlegung des Szenarios und der Geschichte hat sich durch den Plattform-Wechsel nicht geändert.

play: Nimmt Resident Evil Zero deshalb nicht schon vorweg, wie das Abenteuer ausgeht, weil man Resident Evil 1 kennt? Die Story handelt vor dem ersten Resident Evil.

S. Mikami: Resident Evil Zero besitzt eine selbständige Geschichte mit neuen Charakteren, von denen einige nicht in Resident Evil 1 auftauchen. Es werden Fragen beantwortet, doch es wird auch neue Geheimnisse geben, die Resident Evil 1 nicht aufklärt.

play: Vielen Dank für die offenen Worte.



3D-Modelle von Jill Valentine und Chris Redfield.

„WIR HABEN IN RESIDENT EVIL 1 ÄNDERUNGEN VORGENOMMEN, UM DAS SPIEL AUCH FÜR VETERANEN INTERESSANT ZU MACHEN. (...) DIE ZOMBIES STOßEN JETZT TÜREN AUF, WENN SIE EINEN KORRIDOR ENTLANGGEHEN. ES GIBT NEUE BEREICHE WIE EINEN WALD UND NEUE MARSCH-ROUTEN.“

Shinji Mikami, Project Leader von Resident Evil, Capcom



Bild der Anfangssequenz.

Entwicklung. Schließlich wählten wir den GameCube, weil diese Plattform für die nächsten Jahre am Markt bleiben wird. Diese Stabilität gewährt uns, dass alle Resident-Evil-Episoden auf einer einzigen Konsole erscheinen. Wir können unsere Ressourcen optimieren und uns auf eine Hardware konzentrieren. Dadurch wird es bei Resident Evil qualitativ keine Schwankungen mehr geben, was die Grafik betrifft. Vergleichen Sie nur Resident Evil 1 auf der PSone und „Code: Veronica“ auf PlayStation2. Durch die Konzentration auf eine Hardware gibt es im Laufe der Zeit Leistungs- und Qualitäts-Steigerungen, aber keine Abstriche oder Stiländerungen wie in den letzten Jahren“, sagt S. Mikami.

Hand in Hand

Kaum zuvor veröffentlichte Capcom solch eine Flut an Screenshots, Filmchen und Informationen für ein Spiel. Derartige Verhaltensmuster/ PR-Strategien sind für einen

japanischen Hersteller vollkommen atypisch. Man muss sich bestimmt nicht hinter der Qualität verstecken. Außerdem wird dadurch indirekt die GameCube-Werbetrommel gerührt. Letztlich hat der Betrachter keine andere Chance, als im Superlativ zu sprechen.

„Wir können auf der Hardware das umsetzen, was wir uns vorstellen. Als wir damals mit der Entwicklung begannen, sprachen wir oft mit Nintendo. Es gab einige Schwierigkeiten, was die Ladezeiten betrifft. Ich zeigte es den Technikern und sagte: „Der Charakter wird zu lange geladen. Das muss schneller gehen.“ Nintendo griff uns unter die Arme und ein Techniker, der sich mit der GameCube-Hardware sehr gut auskennt, optimierte diese Sequenz für uns. Wir bekamen von Nintendo dieselbe Unterstützung wie bei unserer Zusammenarbeit mit SEGA, als wir „Code: Veronica“ für den Dreamcast machten. Hardware-Hersteller, die auch Software entwickeln, kennen ihre Konsole am besten und können uns mit Programmroutinen helfen“, erklärt Shinji Mikami, Project Leader Resident Evil, die technischen Zusammenhänge.



Albert Wesker in der GameCube-Version.



Blutrote Tradition.

CAPCOMS LINEUP 2002

XBOX

Titel	Release
Brain Box	2002 (JAP)
Dino Crisis 3	2002
Genma Animusha	22. Feb. 2002 (JAP)



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 02/2002

PLAYSTATION2

Drakan: The Ancients' Gates.....	70
Final Fantasy X	28
Freekstyle	68
Gran Turismo Concept Tokyo 2001	36
Grandia II	86
Race of Champions.....	48
Run Like Hell.....	76
Shadow Hearts	44
Shadowman: 2econd Coming	42
Star Wars Racer: Revenge	84
Stuntman	34
Tekken 4.....	82
Turok Evolution	46
Virtua Fighter 4	78
V-Rally 3	74



○ Drakan: The Ancients' Gates



○ Final Fantasy X



○ Star Wars Racer: Revenge



○ Tekken 4

FINAL FANTASY X

Taucht ab in andere Welten! Die amerikanische Verkaufsversion des langerwarteten Rollenspiel-Knallers übertrifft alle Erwartungen



○ So ist brav, mach Männchen!



○ Auch unter Wasser warten etliche Feinde auf euch.

PS2 Dass die Jungs von Squaresoft ihr Handwerk verstehen, braucht man nicht großartig zu erwähnen; aber kann Final Fantasy die Spieler auch auf der PlayStation2 verzaubern? Auf jeden Fall ist es ja nicht so, dass Square noch keinen Konsolenwechsel mitgemacht hätte. Immerhin wird mit dem zehnten Teil bereits zum dritten Mal auf eine neue Plattform gewechselt. Laut Adobe wurde für die Entwicklung des Rollenspiels überwiegend Photoshop benutzt. Die Software-Firma behauptet weiter, dass FFX ohne dieses Grafikbearbeitungsprogramm nicht hätte realisiert werden können. Square setzte das Grafik-Tool erstmals bei FFVI ein. Damals war es noch die Version 2.0. Die Entwickler lobten das Programm insbesondere für seine stetigen Weiterentwicklungen. Seither wurde jedes Update der Grafik-Software, wie beispielsweise das Arbeiten mit verschiedenen

Ebenen innerhalb eines Bildes, für jeden neuen in Entwicklung befindlichen FF-Teil berücksichtigt.

Endlich 128-Bit-Fantasy

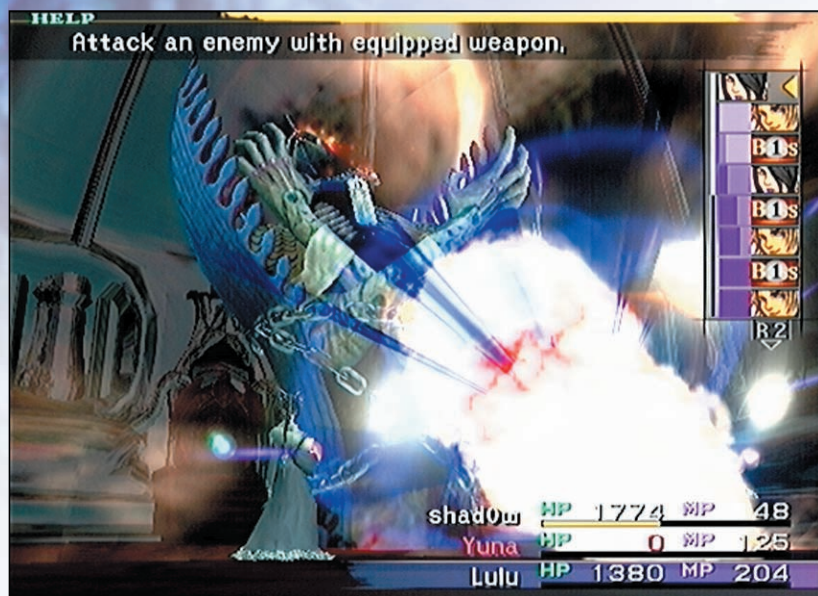
Wie es sich für ein anständiges Sequel gehört, sollten im Vergleich zum Vorgänger diverse Mängel beseitigt, die Grafik verbessert und das Gameplay verfeinert worden sein. In diesem Fall kommt, wie oben erwähnt, hinzu, dass Final Fantasy X nicht nur ein neuer Teil der Saga ist, sondern dass auch wieder ein Konsolenwechsel ins Haus stand. Bisher konnten die Entwickler jedes Prequel mühelos toppen. Die breite Masse und den verdienten Ruhm erreichte Square allerdings erst mit dem siebten Teil auf der PSone. Natürlich wurde der Titel ein Top-Seller, der für lange Zeit das erfolgreichste Rollenspiel aller Zeiten war. Um genau zu sein - bis zum Erscheinen von FFXVIII. Denn



○ Das Beschwören der Aeons gehört eindeutig zu den grafischen Highlights des RPGs.

HELP Ability Points earned.				
	AP Earned			
Shadow	3002 AP	1	Next	25 AP
Yuna	4293 AP	15	Next	100 AP
Auron	3026 AP	2	Next	133 AP
Kimahri	5618 AP	2	Next	133 AP
Wakka	4478 AP	1	Next	293 AP
Lulu	2765 AP	1	Next	293 AP
Rikku	4500 AP	2	Next	133 AP
		Next		

○ Nach jedem Kampf werden die Ability-Points verteilt.



○ Selbst in den Kämpfen sind nur selten ein paar kleine Ruckler aufgetreten.

1999 setzten die Künstler von Squaresoft noch eins drauf und führten ihre Erfolgs-story fort. FFVIII verkaufte sich so gut wie kein anderes Spiel in diesem Jahr. Als Schlussstrich setzte man Teil Neun auf Sonys 32-Bitter um. Der Klassische Stil, der bis FFVI die Serie dominierte, war zwar noch erkennbar, doch war alles bunter und fantastischer als in den Vorgängern gehalten. Spielerisch gab es nicht wirklich gelungenere Neuerungen. Man könnte das Spiel eher als nostalgischen Rückblick auf ältere Teile ansehen.

Allein schon wegen des riesigen Bekanntheitsgrades würde sich ein FF-Titel ohne weiteres verkaufen. Doch auf dieses „Feature“ setzen die Japaner keineswegs. Da der Ruf der Firma durch den gewaltigen Kino-Flop „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“ etwas angeknackst ist, möchte man das dadurch entstandene Loch in den Kassen auch sicher mit FFX flicken können. Aber das allein war nicht der Beweggrund, um sich ins Zeug zu legen. Man möchte doch schließlich die RPG-Krone auch im Zeitalter der PlayStation2 auf dem Kopf sitzen haben.

Böse Naturgewalten

Der 17-jährige Held Tidus ist ein exzellenter Blitzballspieler und Star der Zanarkand Abes. Jecht, sein Vater, war ebenfalls ein berühmter Sportler – wenn nicht sogar der beste. Zu seinem Gedenken wird heute, am



○ Neben diversen Sphären lassen die Kontrahenten auch nützliche Gebrauchsgegenstände liegen.

zehnten Todestag, das Jecht-Memorial-Turnier ausgetragen. Der junge Draufgänger ist gerade mitten im Wettkampf, als eine überdimensionale Flutwelle über die Stadt hereinbricht. In wenigen Sekunden wird fast die ganze Metropole vernichtet und jeder Überlebende ist auf der Suche nach einem Zufluchtsort. Tidus trifft in dem ganzen Chaos auf Auron, einen Freund seines Vaters. Dieser übergibt ihm, im Namen des Verstorbenen, ein Schwert und erklärt, dass an der Katastrophe eine böse Macht namens Sin schuld sei. Mitten im Getümmel verlieren sich die beiden jedoch wieder. Die letzten Worte aus Aurons Mund waren: „Dies ist deine Geschichte, alles beginnt hier“.

Als der Sturm vorbei und die Stadt im Meer versunken ist, kommt Tidus allmählich wieder zu sich. Erst seit kurzem wieder bei Be-



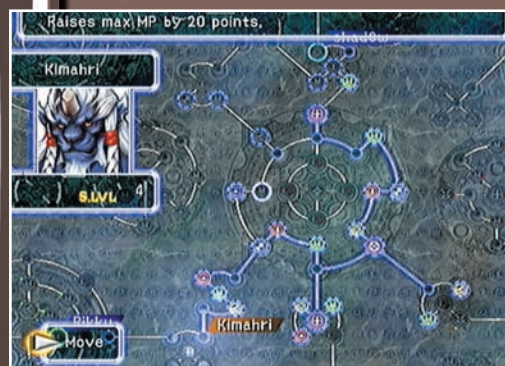
○ Die Gesichtszüge sind exzellent in Szene gesetzt worden.



○ Es gilt auch kleinere Denkrätsel zu knacken.

— Das Sphere Board —

Anfangs schreckt das Sphere Board aufgrund seiner Größe etwas ab. Doch steigt man erst einmal durch, ist es ein unverzichtbares und gut durchdachtes Feature. Man kann sich das Brett wie ein riesiges Raster vorstellen, das eine Vielzahl an Knotenpunkten besitzt. Jeder Punkt weist verschiedene Eigenschaften auf. Damit die Charaktere eine Fähigkeit erlernen können, müssen sie sich von Punkt zu Punkt vorarbeiten. Doch damit nicht genug. Jeder Schritt kostet einen so genannten Sphere Level (S.Lvl.).



○ Außer im Kampf, könnt Ihr jederzeit auf das Board zugreifen.

Um sich die S.Lvl. anzueignen, gilt es, jede Menge Kämpfe zu bestreiten. Nach jeder Auseinandersetzung erhalten die Charaktere, je nach Effektivität im Gemetzel, Ability Points (AP). Hat man eine gewisse Anzahl an APs zusammen (unterscheidet sich von Level zu Level), erhält man automatisch einen S.Lvl.. Pro S.Lvl. kann man nun einen Schritt auf dem Sphere Board vorangehen. Wobei die Richtung, die man einschlägt, völlig den Wünschen des Spielers überlassen ist. So kann es durchaus vorkommen, dass man ein paar Helden mit demselben Zauberspruch ausstattet.



○ Erlernte Punkte blinken kurzzeitig auf.

Doch bevor man die Fähigkeit des Knotenpunktes erlernen kann, braucht man wiederum spezielle Sphären. Die Power-Sphere benötigt man, um beispielsweise einen 200HP-Punkt zu erlernen oder seine Defense hochzuschrauben. Ein Mana-Sphere braucht ihr, um unter anderem euren Magievorrat aufzupäppeln. Die Ability-Sphere ist für jeden neuen

— Das Sphere Board —

Zauberspruch, den man erlernen will, erforderlich. Zuletzt gibt es noch die Speed-Sphere, welche unabdingbar ist, um Evasion, Agility etc. aufzurüsten.

Allerdings könnt ihr anfangs nicht jeden beliebigen Punkt auf dem Board erreichen, selbst wenn ihr die benötigten S.Lvl. hättet. Einige Abzweigungen sind durch Lv.1-4-Key-Locks versperrt. Hier müsst ihr zuvor den benötigten Lv.1-4-Key-Sphere finden, um den Durchgang aufzusperren. Sämtliche Spheres erhaltet ihr durch das Besiegen von Monstern.

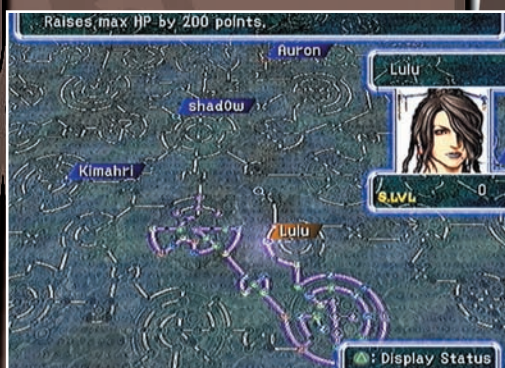


○ Ihr könnt auch näher an den Charakter ranzoomen.

Die gängigsten sind Power-, Mana-, Speed- und Ability-Spheres. Selbstverständlich können diese auch zufällig gefunden werden.

Auf dem Sphere Board ist aber nicht jeder Knotenpunkt mit einer Eigenschaft belegt. Findet ihr beispielsweise Luck-, Magic Def., Strength- oder MP-Spheres, könnt ihr diese in die leeren Felder einsetzen und im Anschluss erlernen. Im Spielverlauf tauchen immer wieder neue Spheres auf, die euch das Leben mit dem Board erleichtern. So kann man sich durch Return-Spheres auf jeden x-beliebigen Punkt auf dem Brett „beamen“ lassen. Der Haken daran ist nur, dass man zuvor schon einmal da gewesen sein muss.

Was zu Beginn abschreckt, ist lediglich die Größe des Sphere-Grids. Solltet ihr euch mal eine halbe Stunde damit beschäftigt haben, blickt garantiert jeder durch. Viel Spaß beim Ausbau eurer Charaktere! Denn unserer Meinung nach macht es auf diese Art und Weise viel mehr Laune, seine Helden zu formen.



○ Der zurückgelegte Weg leuchtet auf.



○ Durch die häufigen Wechsel der Kameraperspektive wirkt der Titel noch spektakulärer.



○ Hat man sich durch das Regelwerk gekämpft, bietet Blitzball stundenlangen Zeitvertreib.

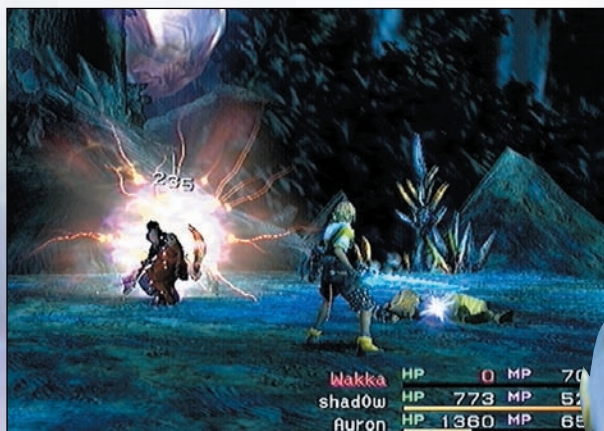
sinnung und ohne rechte Ahnung, wo er sich befindet und was mit all den anderen passiert ist, wird er von den Al Bhed, einer Rasse, die auf mechanische Geräte schwört und eine fremde Sprache spricht, entführt. Mit einer guten Portion Glück kann er seinen Widersachern allerdings entkommen. Unser Held landet also erneut im Wasser und wird einige Zeit später an einem herrlichen Sandstrand an Land gespült.

Nette Bekanntschaft

Die Insel, auf der er strandet, nennt sich Besaid. Er trifft bald auf einige ihrer Bewohner. Wakka ist Anführer der hiesigen

Blitzball-Mannschaft und Yuna die Tochter des Meister-Beschwörers Braska; sie wird begleitet von ihrem Leibwächter Kimahri Ronso. Des Weiteren passt auch noch Lulu, eine Schwarzmagierin, auf die Kleine auf. Als Tidus erzählt, woher er kommt und was geschehen ist, will ihm das keiner so recht abnehmen. Seine neue Bekanntschaft erklärt ihm, dass Sin Dämpfe hinterlässt, die einen beim Einatmen selbst die wichtigsten Dinge vergessen lassen. Denn der heilige Platz Zanarkand wurde bereits vor 1000 Jahren zerstört. Seither leben alle Menschen der Welt Spira auf vereinzelt Landstrichen.

Die einzigen Gemeinsamkeiten, die beide Kulturen verbindet, sind die Sportart Blitzball und Sin. Seine Freunde erzählen weiter. Die bösartige Macht wurde vor 10 Jahren von Yunas Vater getötet. Dennoch ist Sin zurück. Nun bleibt Yuna nichts anderes übrig, als in die Fußstapfen ihres Vaters zu treten. Damit eine solche Kreatur bezwungen werden kann, braucht man außerordentliche Kräfte. Schon unter normalen Umständen unternimmt jeder Beschwörer eine Pilgerfahrt und klappert sämtliche



○ In den Dialogen können die Charaktere zwar sprechen, doch leider ist die Sprachausgabe nicht immer lippensynchron.



○ Die Sprache der Al Bhed versteht niemand. Durch mühsames Sammeln von Dokumenten kann man diese jedoch Buchstabe für Buchstabe erlernen.



○ Bei Overdrive-Attacken muss jeder Charakter eine andere Joypad-Bewegungen, bei seinem Move ausführen.

Tempel im Lande ab, um seine Fähigkeiten zu erweitern. Um sich auf ihre schwierige Aufgabe vorzubereiten, macht sich die zierliche Yuna ebenfalls auf die Reise. Denn sie glaubt fest daran, dass sie Sin bezwingen und Spira vor erneutem Übel bewahren kann. Selbstverständlich schließt sich Tidus der ganzen Truppe an - in der Hoffnung, Klarheit über seine missliche Lage gewinnen, und natürlich um Yuna vor Gefahren zu beschützen.

Neue Kampferfahrung

Obwohl der gesamte Spielverlauf ziemlich linear angelegt ist, kommt ihr trotzdem nicht so einfach ans Ziel. Jede Menge gut in Szene gesetzter Monster werden euch das Dasein gewaltig erschweren. Die Kämpfe finden zwar noch nach dem Zufallsprinzip statt, aber ansonsten gibt es gravierende Änderungen. Dem Active-Time-Battle-System schwor man ab und führte den Count-Time-Battle ein. Was nicht zuletzt

das „Verschulden“ von Toshiro Tschuchida (Battle Director aller drei Front-Mission-Teile) war, der zum ersten Mal an einem Final-Fantasy-Titel mitwirkte. Ein typisches Merkmal des neuen Systems ist, dass es in den Kämpfen nun viel taktischer zur Sache geht als zuvor. Allerdings gibt es diesmal keine Erfahrungspunkte mehr zu ergattern. Das Ausbauen und „Hochleveln“ der Charaktere erfolgt diesmal über Ability Points auf dem so genannten Sphere Board (Näheres zum Sphere Board bitte dem Kasten entnehmen). Aktiv können drei Personen an der Auseinandersetzung teilnehmen. Es besteht jedoch die Möglichkeit, per L1-Button, ein frisches Party-Mitglied gegen ein angeschlagenes auszutauschen. Oder auch einfach nur eine Person in den Kampf holen, welche die bessere Waffe bzw. Magie gegen den jeweiligen Kontrahenten zu bieten hat. So ist Wakka mit seinem Blitzball hervorragend gegen fliegende Rivalen einzusetzen. Tidus versteht es, schnellen Kreaturen ein ebenso schnelles Ende zu bereiten. Yuna hat die Gabe Aeons (den Guardian Forces ähnlich) herbeizurufen, die ihr im Kampf zur Seite

stehen. Selbstverständlich erlernt sie im Laufe der Zeit noch weitere Beschwörungsarten.

Atemberaubend

Egal was sich gerade auf dem Bildschirm abspielt, sei es die Spielgrafik, eine Zwischensequenz oder gar ein Renderfilmchen, alles läuft nahtlos ineinander über. Kaum ein Szenenwechsel wird wahrgenommen. Die FMVs sind, wie zu erwarten war, erste Sahne und lassen die Kinnlade jedes Mal aufs Neue herunterklappen. In den Zwischensequenzen, welche in Spielgrafik dargestellt sind, staunt man über die riesige Detailtreue. Ebenso glänzt der komplette Spielverlauf. Zwar kann man die Kamera nicht selbst beeinflussen, dennoch sorgt sie stets, ob in Kämpfen oder beim Herumwandern, für den nötigen Überblick. Ihr schreitet auch nicht mehr durch vorgeordneten Kulissen, die komplette 3D-Welt ist diesmal in Echtzeit berechnet. Schade ist bloß, dass der PAL-Markt mal wieder am längsten auf Final Fantasy X warten muss. Eigentlich unverständlich, da wir ja sowieso nur die US-Version mit deutschen Untertiteln bekommen. Wie dem auch sei, der Titel wird zum Pflichtkauf im zweiten Quartal werden. **HS**



○ Mittels des Scan-Zaubers kann man die Schwachstellen der Feinde in Erfahrung bringen.

PLAY-DATEN

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

FERTIGGESTELLT



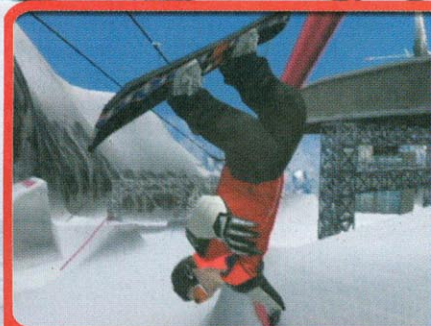
ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Da kann kommen was will, Square hat's in Sachen RPGs einfach drauf.

Empfohlen von:
snowboarder
blond
magazine

«WELCOME TO WO



Spieler als Shaun Palmer oder als
einer von 9 anderen Profi-Boardern.

PlayStation® 2 Screens



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE™

DEAR SOFT



© 2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02. Shaun Palmer's Pro Snowboarder and Pro Snowboarder are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Shaun Palmer is a trademark of Shaun Palmer. PlayStation 2 version developed by Dear Soft Co., Ltd. Game Boy Advance version developed by Natsume. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Soundtrack includes songs by Stille-X, Papa Roach and Alice in Chains.

COME TO MY WORLD



SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™



PLAYZONE 01/02: 88%



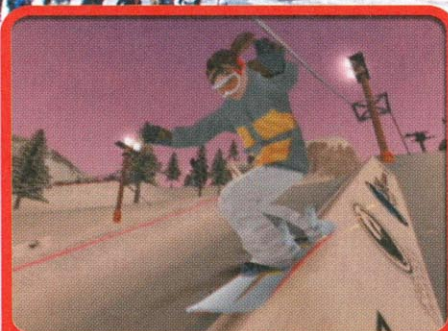
play 01/02: 86%



PSG 12/01: 85%

„Neben Tony Hawk der zweite Funsportknaller aus dem Hause Activision“
Play the PlayStation

Jetzt erhältlich!



An 8 realen Locations kannst du so richtig abboarden!



Dränge deinen Gegner im brandneuen PUSH-Modus aus dem Bild!



Echte Boards, echte Profis, echte Berge – echt cool!

Lust auf 'ne Session? Dann schwing dich mit mir und ein paar der weltbesten Profi-Boarder wie Tara Dakides, Shaun White, Ross Powers und vielen anderen auf's Board! Und das alles in 8 Levels, die auf realen Locations basieren. Das abgefahrene Trickstyle-System bringt dir das wahre Snowboard-Feeling. Jetzt richtig Lust bekommen? Na, dann mal rauf auf's Board und los!

Soundtrack von Static-X, Papa Roach und Alien Ant Farm.



SPORTS REVOLUTION

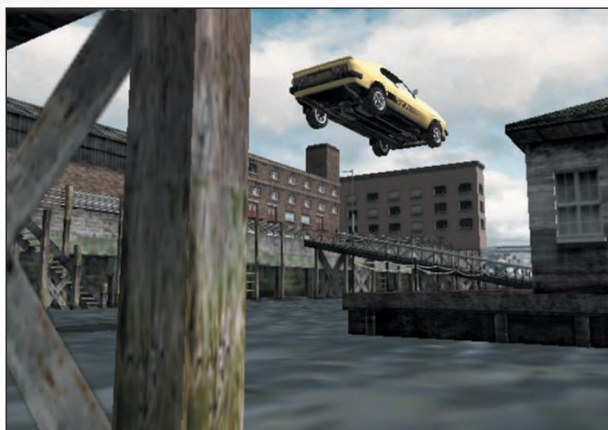
ACTIVISION02.COM

STUNTMAN

Greift die Gelegenheit beim Schopfe und wandert auf den Spuren von Colt Seavers!



James-Bond-Fans dürfte diese Szene sehr bekannt vorkommen.



"Sitting at the dock of the bay, watching a car fly away"

PS2 Das Spiel Driver war einer der PSone-Top-Seller schlechthin.

Das rasante Abenteuer des Undercover-Cops Tanner zog Millionen von Spielern in seinen Bann. Selbst der zweite Teil, der bei weitem nicht mit der Qualität des Vorgängers mithalten konnte, war ein Verkaufsschlager. Nun sollte man eigentlich erwarten, dass Reflections schnellstmöglich an diesen Erfolg anknüpfen wollen. Doch anstatt dafür zu sorgen, dass Tanner auch die Straßen der PlayStation2 unsicher macht, konzentriert

sich das schottische Entwicklerteam auf ein vollkommen anderes Spiel: Stuntman.

Wahre Helden

Kein Film kommt mehr ohne bombastische Actionszenen aus; je mehr Explosionen sowie zerstörte Fahrzeuge und Gebäude desto besser. Damit die Stars und Sternchen dabei nicht zu Schaden kommen, riskieren ausgebildete Doubles an ihrer Statt den Hals. In Stuntman schlüpft ihr in die Rolle eines solchen ungerühmten Filmhelden.

Aller Anfang ist schwer und so beginnt der Spieler als relativ kleines Licht in der großen, schimmernden Welt des Films. Dem entsprechend simpel gestalten sich von daher auch die ersten Aufgaben. Ein paar einfache Drifts und Drehungen genügen dem Regisseur meist schon. Macht ihr euren Job gut, werden euch schon bald weitaus reizvollere und vor allem auch gefährlichere Angebote gemacht.

Mann fürs Grobe

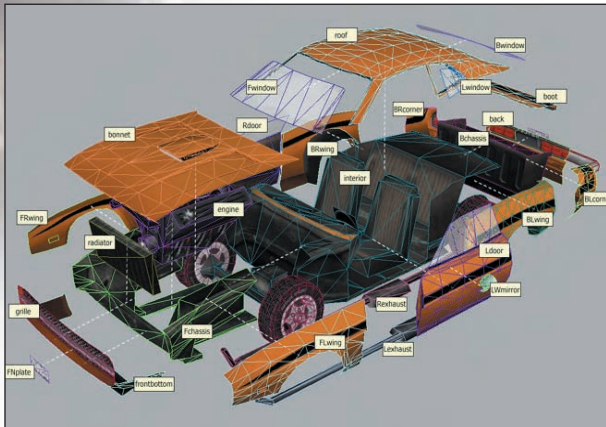
Wer die Karriereleiter ganz nach oben will, muss einiges dafür tun. Bei insgesamt sechs Filmen gilt es, seinen Mann zu stehen. Die Drehorte sind dabei über den gesamten Erdball verteilt. So verschlägt es den Spieler während seiner Arbeit unter anderem nach Thailand, in die Alpen oder den Süden der USA. Sowohl bei den Produktionen als auch bei den Stunts selbst haben sich die Entwickler durchweg von bekannten Kinostreifen inspirieren lassen. Einige der Szenen



Wenn alles klappt, landet der Sportwagen gleich auf dem Dach des Polizeiautos.



Ist das Auto kaputt, war der Stunt erfolgreich.



○ Zerstörungswahn! Die Vehikel können komplett in ihre Einzelteile zerlegt werden.



○ Liebe zum Detail! Selbst die Antriebswelle und die Radaufhängung sind zu erkennen.

wurden sogar mehr oder minder direkt übernommen. Beispielsweise steht der berühmte Korkenzieher-Stunt aus „James Bond 007: Der Mann mit dem goldenen Colt“ auf dem Drehplan, bei dem Roger Moores Double mit seinem Wagen einen spektakulären 360°-Flug über einen Fluss hinlegt. Da so ziemlich jedes Filmgenre vertreten ist, gestaltet sich das Leben als Stuntman äußerst abwechslungsreich. Neben halbschweren Sprüngen erwarten euch etwa auch klassische Verfolgungsjagden. Da die Entwickler nur wenig Erfahrung mit dem Filmgeschäft haben, es aber ihr Ziel ist, das Geschehen am Set möglichst realistisch umzusetzen, steht ihnen die

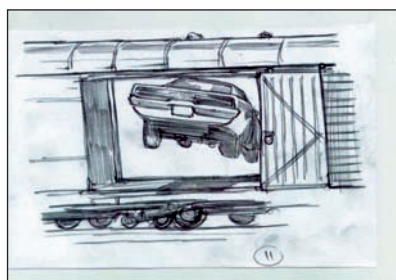
Stuntgröße Vic Armstrong (siehe Kasten) zur Seite.

Schadenfreude

Wie erwähnt ist in Stuntman so ziemlich jedes actiongeladene Filmgenre vertreten. Daher ist das Angebot an Fahrzeugen auch sehr groß und vor allem vielschichtig. Für die Arbeit am Set stehen euch neben relativ gewöhnlichen Autos auch etwas ausgefallene Gefährte wie Schulbusse, Motorräder oder Panzer zur Verfügung. Das wirklich herausragende an den Vehikeln ist das Schadensmodell. Ein Auto besteht aus etwa 30 Teilen (Fahrgestell, Motorhaube, Kühler, Nummernschild, Stoßstange, Fahrgestell, Motorhaube usw.). Diese werden im Falle einer Kollision nicht nur demoliert, sondern, sofern die Wucht groß genug war, einfach abgerissen. Wer nicht aufpasst und zu viel riskiert, schießt im wahrsten Sinne des Wortes über das Ziel hinaus und vermasselt dadurch den Take.

Selbstverständlich wird dem Spieler die Möglichkeit geboten, dieses unglaubliche Zerstörungspotential schamlos auszunutzen. Hierfür ist der Arcade-Modus gedacht, in dem man selbst zum Stunt-Koreographen wird. Mit wenigen Handgriffen hat der Spie-

ler eine Szene zusammengestöpselt, wobei zahlreiche Requisiten wie überdimensionale Rampen oder Sprengstoffladungen erst freigespielt werden müssen. **mL**



○ Sowohl für die Stunts als auch für die Zwischensequenzen wurden Storyboards erstellt.



○ Auch von den in Amerika so beliebten Stunt Shows hat man sich inspirieren lassen.

Stunt-Legende Vic Armstrong

Vic Armstrong arbeitet inzwischen seit über 30 Jahren als Stuntman. Er wirkte bereits bei ca. 500 Produktionen mit, darunter in solch bekannten Filmen wie „Terminator 2“, „Krieg der Sterne: Die Rückkehr der Jedi Ritter“, „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“, „Rambo“ oder „James Bond 007: Die Welt ist nicht genug“.

In den frühen 70er-Jahren gründete der gebürtige Engländer im Zuge der Dreharbeiten zu dem Film „Die Brücke von Arnheim“ die Firma Stunts Incorporated. Inzwischen hat sich das Unternehmen zu dem größten in ganz Europa entwickelt. Dank seiner Erfahrung wird die Arbeit von Vic Armstrong auch von amerikanischen und asiatischen Produktionsfirmen hoch geschätzt.



PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel/ Action
Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Entwickler	www.infogrames.de
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Wenn das fertige Spiel hält, was die Entwickler versprechen, wird Stuntman eines der Spiele-Highlights 2002!

GRAN TURISMO 2001 Tokyo



So stellt man erfahrene Spieler und Genre-Neulinge gleichermaßen zufrieden!

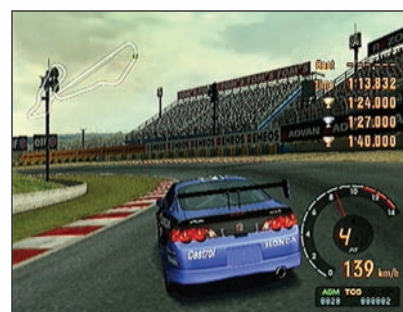
PS2 Dank der Gran-Turismo-Serie wurden die Träume von Millionen Autoliebhabern Realität. Das authentische Fahrgefühl, das auf virtueller Ebene bis jetzt noch seinesgleichen sucht, sowie die Masse der in den Spielen enthaltenen Wagen katapultierten jeden blei-
fußerprobten Konsolero mit Höchstgeschwindigkeit in den siebten Autohimmel. Nach der langen Entwicklungszeit von Gran Turismo 3 A-spec, das am 20. Juli letzten Jahres zu seinem europäischen Eroberungsfeldzug ansetzte, konnte niemand ahnen, schon nach so kurzer Zeit wieder etwas aus dem Fahrerlager von Polyphony Digital zu hören. Ende Oktober 2001 stellte Kazunori Yamauchi, der Erfinder der Gran-Turismo-Reihe, im Rahmen der 35. Tokyo Motor Show, sein jüngstes Werk vor: Gran Turismo Concept 2001 Tokyo.

Virtuelle Traumaautos

Sie stehen auf jeder Automesse im Mittelpunkt des Geschehens: Konzeptwagen. Mit ihrem futuristischem Design und der



○ Course-License-Rennen kann man mit...



○ ... oder ohne Lead Car bestreiten!

richtungsweisenden Technik, die sich hinter den Karbon- und Kunststoffblenden verbirgt, stehen die eigenwilligen Vehikel selbst sündhaft teuren Nobelkarossen die Show. Sehr zum Leidwesen vieler potentieller Käufer gehen die Projektfahrzeuge niemals in Serie, denn sie dienen ausschließlich Studienzwecken. Ausnahmen bestätigen hierbei allerdings die Regel, wie etwa der VW New Beetle oder der Audi A2 bereits gezeigt haben.

In Gran Turismo Concept 2001 Tokyo erhält der Spieler die einzigartige Möglichkeit, selbst hinter dem Lenkrad eines Konzeptautos Platz zu nehmen. Wie der Titel bereits erahnen lässt, beinhaltet das Spiel vornehmlich Fahrzeuge der Tokyo Motor Show 2001. Aus diesem Grund finden sich auch

keine europäischen oder amerikanischen Hersteller in den Auswahlménüs wieder.

Erlkönig

In den digitalen Werkshallen von Gran Turismo Concept 2001 Tokyo stehen insgesamt 51 Boliden für euch bereit. Darunter finden sich allerdings nicht nur Konzeptstudien wie etwa das Spaßmobil Suzuki GSX-R/4 oder der Damenflitzer Daihatsu Copen. So dürfen auch Messeneuheiten Probe gefahren werden, die im Laufe der nächsten Monate auf den Markt kommen. Bestes Beispiel hierfür wäre der formschöne Mazda MX-8, der mit seinen 250 Pferdestärken ab Ende des Jahres japanische Straßen unsicher machen wird. Aber auch Freunde hochgezüchteter PS-Monster kom-



○ Für die musikalische Untermalung sorgen die gleichen Bands wie in Gran Turismo 3 A-spec.



○ Wie ein Haufen wildgewordener Mäuse flitzen die kleinen pods durch das Kurvengewirr.



Die formschönen Boliden sind ein wahrer Augenschmaus.

men bei Gran Turismo Concept 2001 Tokyo auf ihre Kosten. 15 Rennwagen, darunter auch einige Flitzer, die auf dem berühmten Kraftpaket Nissan Skyline basieren, dürften die Spieler gnädig stimmen, die jedes Auto mit weniger als 400PS schlichtweg als lahme Familienkutsche abtun.

Appetithäppchen

Bei Gran Turismo Concept 2001 Tokyo handelt es sich nicht um einen offiziellen vierten Teil. Vielmehr präsentiert uns Polyphony Digital eine „Light“-Version von Gran Turismo A-spec, die zum einen Fans der Serie bei Laune halten und Gran-Turismo-Frischlinge Lust auf mehr machen soll. Der hochgeschätzte Gran-Turismo-Modus fehlt gänzlich. Die Möglichkeit, neue Boliden mittels zusammengesparter Preisgelder

zu erstellen und deren Performance gegebenenfalls nochmals durch teure Tuningkits zu verbessern, ist nicht gegeben; schließlich will man unbescholtene Neulinge nicht überfordern. Aus diesem Grund steht auch der Arcade-Modus ganz klar im Vordergrund. Der Fahrer hat die Wahl zwischen insgesamt fünf Spieloptionen. Neben dem Multiplayer- (Zwei-Spieler-Splitscreen und i.LINK) und Free-Run-Modus liegt das Hauptaugenmerk von Gran Turismo Concept 2001 Tokyo ganz klar auf den Menüpunkten Course License und Single Race.

Suchtgefahr

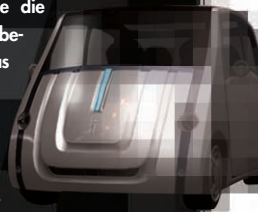
Zu Beginn sind lediglich elf Autos verfügbar. Um an die restlichen Vehikel zu gelangen, müsst ihr die Zeitvorgaben im Course-License-Modus unterbieten bzw. die Einzelrennen gewinnen. Letzteres stellt sowohl im

Das Auto der Zukunft?



Der pod ist ein Gemeinschaftsprojekt von Toyota und Sony. Anhand des Studienprojektes will man feststellen, inwiefern eine Interaktion zwischen Menschen und ihrem Automobil möglich ist.

Mittels der farbigen LEDs an der Frontseite ist der pod in der Lage sowohl die Gefühle des Fahrers als auch seine eigenen wiederzugeben. Nähert sich der Besitzer beispielsweise dem Wagen, freut sich dieser und lässt die Anzeigen orange aufleuchten. Knallt man aber etwa dagegen die Autotüre zu oder bremst zu stark ab, glühen die Leuchten rot und ein missmutiger Grummelton lässt erahnen, dass dies dem Auto alles andere als gefallen hat. Der pod ist in der Lage 10 Gefühlszustände zu zeigen. Der pod kann aber noch mehr. Eine Handy Terminal, das von Sony entwickelt wurde, speichert beispielsweise die musikalischen Vorlieben des Besitzers, seine bevorzugten TV-Sender oder auch Hobbys. Das Auto kann wählen dadurch die Hintergrundmusik von selbst und gibt Einkaufstipps. Je nachdem wie der Fahrer im Straßenverkehr agiert, reagiert auch der pod. Bei aggressivem Fahren wird der Pilot beispielsweise ermahnt, vorbildliches Verhalten hingegen gelobt.



Normal- als auch im Professional-Level kein wirklich großes Problem dar. Ganz anders sieht es dagegen bei den Course-License-Aufgaben aus, die etwas an die Fahrprüfungen des Gran-Turismo-Modus erinnern. Je nach dem, in welcher Zeit man den Kurs fährt, erhält man einen bronzenen, silbernen oder goldenen Pokal. Erreicht ihr den dritten bzw. zweiten Platz, bekommt ihr als Belohnung ein neues Auto in eure Garage gestellt. Wenn der Spieler die absolute Bestzeit unterbietet, wird noch ein weiterer Bolid freigeschaltet. Dies ist aber alles andere als einfach, denn im Gegensatz zu den Einzelrennen dürft ihr hier eure Karosse nicht frei wählen, sondern seid gezwungen, das Rennen mit einem vorgegebenen Fahr-
»»

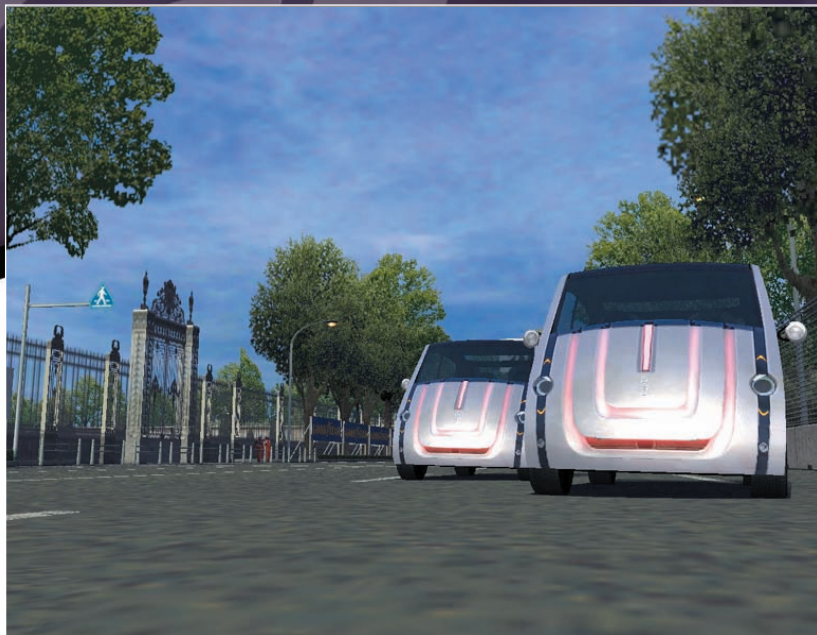


Auch im Mehr-Spieler-Modus geht es heiß her.



Die Licht- und Spiegeffekte sind wieder phänomenal.





○ Mimosen! Ein kleiner Schubser genügt und schon leuchten die roten LEDs des pods auf.

zeugtypen zu bestreiten. Insgesamt kann der Pilot sich auf diese Weise alles in allem 40 Wagen erspielen. Aber es gibt noch mehr. Sobald man ein Aufgabengebiet (z.B. alle Rennen auf Normal zu gewinnen) erfolgreich abgeschlossen hat, erhält man einen von vier Boni. Diese erlauben es euch beispielsweise ein irrwitziges pod-Rennen zu bestreiten oder den Kontostand eines bestehenden Gran-Turismo-A-spec-Spielstandes aufzubessern.

Magerkost

Das Angebot an Strecken ist bei Gran Turismo Concept 2001 Tokyo nicht gerade

reichlich. Gerade einmal fünf Strecken, von denen vier versierten Fans bereits bekannt sein dürften (Mid-Field, Tokyo R246, Swiss Alps, Tahiti Maze), stehen zur Auswahl. Der Autumn Ring, der einzige neue Kurs, schlängelt sich durch eine bezaubernde Herbstlandschaft und fordert den Fahrer vor allem durch seinen unruhigen Streckenverlauf sowie eine gigantische 270°-Kurve. Um dem Spieler dann doch etwas mehr Umfang und Abwechslung zu bieten, werden sämtliche Rennen auch entgegengesetzt der eigentlichen Fahrtrichtung ausgetragen, wodurch sich die Anzahl an Strecken quasi verdoppelt.



○ Der Fahrer kann das Setup seines Wagens nach Lust und Laune verändern.



○ Bleibuß! In den Einzelrennen könnt ihr euren Gegnern problemlos davonfahren.

Visionäre und Perfektionisten

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo basiert gänzlich auf dem Programm-Code von Gran Turismo 3 A-spec, weshalb die Entwicklung des Titels auch gerade einmal drei Monate beanspruchte. In grafischer Hinsicht wurde die Routine noch etwas verbessert. So wirken nun vor allem die Strecken viel farbenfroher und lebendiger, was vor allem auf die vielen neuen Details, welche die Pisten jetzt aus schmücken, zurückzuführen ist.

Gran Turismo Concept 2002?

Ob und wann eine europäische Version der Concept-Serie bei uns veröffentlicht wird, kann man noch nicht mit Sicherheit sagen; zumindest wird von Sony Computer Entertainment derzeit darüber nachgedacht. Nichtsdestotrotz riskieren wir einen kleinen Blick auf die Konzeptwagen europäischer Hersteller, um so zumindest einen Vorgehensschmack auf das bekommen, was uns denn erwarten könnte.



○ Audi Advantissimo



○ Mercedes F400 Carving



○ Rinspeed concept



○ SEAT Tango concept



○ Kein Gran Turismo ohne Replay-Funktion!



○ Mit einem Hecktriebler macht das Driften gleich noch mal soviel Spaß.

Polyphony Digital erhielt von der Autoindustrie tatkräftige Unterstützung. So konnte gewährleistet werden, dass die Fahrzeuge nicht nur wirklichkeitsgetreuer aussehen, sondern auch ein authentisches Fahrverhalten aufweisen. Auf die Feinheiten der Originalen wurde bei der Gestaltung der virtuellen Boliden ebenfalls geachtet. Beispielsweise wird die Hinterachse des Honda DualNote von einem 3.5-Liter-i-VTEC-V6-Motor angetrieben, während die Kraftübertragung auf die Vorderräder durch zwei Elektromotoren erfolgt. Auch im Spiel wurde dieses besondere Feature von Seiten der Entwickler bedacht. Ein kleiner Balken neben dem Tachometer zeigt an, wie viel

Strom in den Energiezellen ist. Gibt man Gas, entladen sich diese langsam. Nimmt man den Fuß vom Pedal, laden die Sonnenkollektoren, die auf dem Dach des DualNote angebracht sind, die Batterien wieder auf.

In Nippon...

... ist Gran Turismo Concept 2001 Tokyo bereits für einen Spottpreis von 3.200 Yen (ca. 30 Euro) erhältlich, und dabei wird es voraussichtlich wohl auch bleiben. Laut Sony Computer Entertainment ist nicht geplant, Gran Turismo Concept 2001 Tokyo bei uns zu veröffentlichen. Doch keine Sorge, denn derzeit werden Überlegungen

bezüglich einer speziellen Europa-Version angestellt. Ein durchaus nachvollziehbarer Gedanke. Wer möchte schon ausschließlich japanische Konzeptwagen fahren, wo doch auch hiesige Autohersteller durchaus form-schöne und innovative Studienfahrzeuge vorzuweisen haben?

Zudem bildet Gran Turismo Concept 2001 Tokyo erst den Auftakt einer Serie, die uns in naher Zukunft noch mit reichlich Low-Budget-Spaß versorgen wird. Kazunori Yamauchi plauderte bereits etwas aus dem Nähkästchen. So zieht der autobegiertere Entwickler durchaus in Erwägung, dass der nächste Teil der Concept-Serie den Genfer Autosalon 2002 behandeln könnte. Er denke aber über Gran-Turismo-Ableger nach, die sich ausschließlich den Autos der 80-er Jahre oder den italienischen Edelkarossen der Marke Ferrari widmen. Wir dürfen gespannt sein! **ML**



○ Wer ist besser? Das alte und neue Nissan GT-Modell im direkten Schlagabtausch.



○ Der rechte Balken zeigt die verbliebenen Energiereserven an.



○ In den Zeitrennen darf man sein Fahrzeug nicht frei wählen.



○ Im pod-Rennen muss man für einen kurzen Moment anhalten und die Handbremse ziehen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-6
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de
Preis	Polyphony Digital
Erhältlich ab	ca. € 30
	sofort (Japan)

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Gran Turismo Light - für Fans wie für Neueinsteiger gleichermaßen interessant.



EIDOS
CORP.
www.eidos.com



PlayStation®2

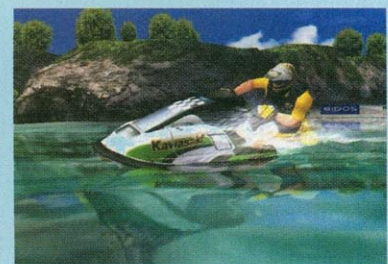
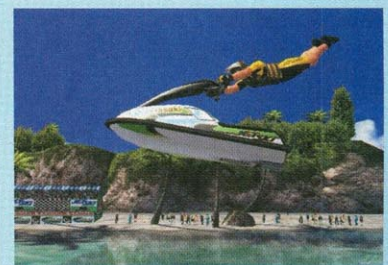
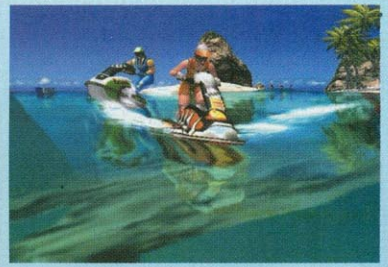
Steh auf, wenn du Rider bist!

LASS ALLE ANDEREN HINTER DIR! JETZT KOMMT
JET SKI RIDERS. DAS ERSTE JET SKI GAME,
DAS DU IM STEHEN SPIELST. UND DAS EINZIG-
GE, BEI DEM WASSER WIRKLICH AUSSIEHT WIE
WASSER – DANK GZ WAVE GENERATOR! ALSO
LOS, STEIG AUF. UND FREU DICH AUF MEHR
TRICKS, MEHR SPASS. UND MEHR WELLEN!



JETSKI
watercraft
Kawasaki

K
Kawasaki





SHADOWMAN

2econd Coming

Mike LeRoi kehrt zurück nach Louisiana und lässt die Voodoo-Puppen tanzen.



Der Voodoo-Trip zwischen den Welten führt Mike LeRoi auch zu bizarren Kreaturen im verschneiten Russland.

PS2 Es ist bereits fast drei Jahre her, dass Mike LeRoi sein erstes Abenteuer zwischen dem New Orleans der realen Welt und dem Jenseits zu bestreiten hatte. Die filmreife Story um wahnsinnige Killer im Voodoo-Milieu wusste zu faszinieren, grafisch und spielerisch konnte das PSone-Spiel, im Gegensatz zur PC- und Dreamcast-Version, jedoch nicht überzeugen

und verfehlte deshalb eine Top-Wertung. play besuchte die Acclaim-Studios in England, um sich vor Ort von den Verbesserungen des PS2-Sequels zu überzeugen.

Voodoo Power

Erneut übernimmt der Spieler die Rolle des Mike LeRoi, einem ehemaligen Auftragskiller, der sich nach Sonnenuntergang in

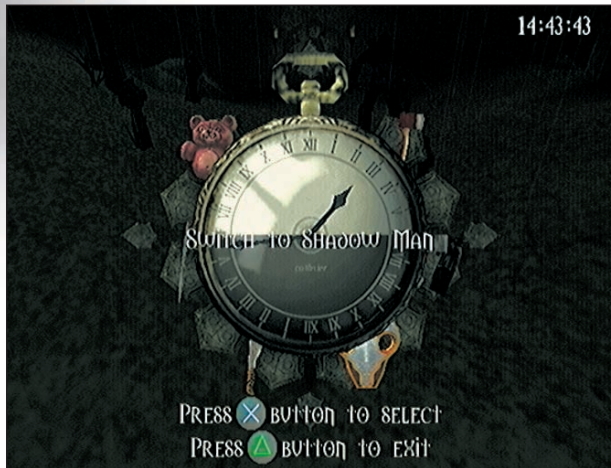
den Shadowman verwandelt und als dieser das Schattenreich der Toten, die Deadside, durchstreift. Die Story beginnt, als der New Yorker Cop und selbsternannte Dämonenjäger Thomas Deacon zusammen mit seinem Partner nach langer Suche ein mysteriöses Buch findet und ein Dämon seinen Sidekick tötet. Deacon selbst wird so schwer verletzt, dass ihm beide Beine



David Lynch lässt grüßen. Mike LeRois Stammkneipe, das Wild at Heart, ist eine üble Spelunke mitten in New Orleans.



Lässt Mike die Voodoo-Waffen sprechen, fliegen die Fetzen und die Raumpflegerin des Wild at Heart freut sich über Arbeit.



○ Wer hat an der Uhr gedreht? Mit der Taschenuhr kann Mike sich jederzeit in den Shadowman verwandeln.



○ Die effektvollen Verwandlungen erhellen mit ihren grellen Lichtblitzen die ganze Umgebung.

amputiert werden müssen. Zehn Jahre später fristet er ein Leben im Rollstuhl und sinnt auf Rache. Als die Voodoo-Priesterin Nettie zur gleichen Zeit einen neuen Stern am Himmel entdeckt, ahnt sie, dass hier neben Voodoo noch andere Kräfte im Spiel sein müssen. Zusammen mit Nettie, dem irischen Gnom Jaunty und Thomas Deacon wird es Mike LeRois Aufgabe sein, eine alte Rasse von Dämonen, die Grigori, daran zu hindern, das besagte Buch in ihre knöchernen Finger zu bekommen. Nur mit dem Buch können die Grigori ihren Anführer Asmodeus aus den Tiefen der Hölle auf die Erde zurückholen und somit die Weltherrschaft an sich reißen.

Licht und Schatten

Besonders stolz ist man bei Acclaim auf zwei Neuerungen, welche für die richtige Stimmung sorgen sollen: das Tageszeiten- und das Wettersystem. Je nach Uhrzeit und Stand der Sonne erstrahlen die Abschnitte immer in einem anderen Licht. Alle Objekte

werfen im Verhältnis zur Sonne korrekte Schatten, die sogar mitwandern und so für eine stimmungsvolle Beleuchtung des Voodoo-Abenteuers sorgen. Zusätzlich tragen Wettereffekte wie Nebel, Regen oder Schnee zu der enorm dichten Atmosphäre bei. Das Partikelsystem von Shadowman bringt spektakuläre Lichteffekte hervor. Feuert Mike LeRoi seine Schuss- und Voodoo-Waffen ab oder verwandelt sich bei Sonnenuntergang in den Shadowman, erhellen grelle Lichtblitze und Explosionen die Umgebung.

Waffen en masse

Zu Beginn des Abenteuers metzelt ihr die dämonischen Gegner noch mit Machete und Axt nieder, später kommen über 30 weitere Waffen dazu, darunter auch durchschlagskräftige Wummen und magische Voodoo-Waffen. Je zwei Schießprügel lassen sich auf die Hände des Helden legen, zwischen denen kurzerhand per Schulter-taste gewechselt wird. Die Steuerung des

Helden selbst erfolgt über die Analogsticks. Ähnlich wie bei einem Ego-Shooter bewegt ihr Mike mit dem linken Stick nach vorne, zurück und seitwärts, wobei der rechte Stick für die Blickrichtung zuständig ist. Aktionen wie Springen, Ducken und das Benutzen von Gegenständen werden über die Buttons gesteuert. Das klingt umständlich, erweist sich jedoch nach einer kurzen Gewöhnungsphase als effizientes Steuerungskonzept. Im Gefecht werden automatisch die Gegner anvisiert, die Shadowman am nächsten sind. Nicht selten fallen mehrere Schergen gleichzeitig über den tapferen Voodoo-Krieger her.

Es gibt viel zu tun

Noch schmälern kleinere Mängel die Vorfreude auf das Voodoo-Spektakel. Die Animationen der Charaktere sind noch lange nicht perfekt und in den großen Außenarealen ist die Framerate alles andere als stabil. Die groben Gameplay-Schnitzer des Vorgängers in Form von unfairen Stellen mit schier nicht enden wollenden Gegnerhorden sollen laut den Entwicklern der Vergangenheit angehören. Man will sich in der Schlussphase schwerpunktmäßig dem Feintuning und Balancing widmen und so dem Spieler die gemeinen Frustrationen des ersten Teiles ersparen. Wir sind gespannt! **MKI**



○ Das stimmungsvolle Licht- und Schattenspiel trägt viel zur düsteren Atmosphäre Shadowmans bei.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Acclaim
Entwickler	www.acclaim.de Acclaim Studio Teeside
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Sommer 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Effektgeladenes Voodoo-Abenteuer mit filmreifer Story zwischen Realität und Okkultismus.

SHADOW HEARTS

Taucht ab ins frühe 20. Jahrhundert und erlebt eine düstere Welt voller blutrünstiger Charaktere.



Der Zeiger dreht sich genau einmal um die Scheibe.



Sämtliche Kämpfe finden nach dem Zufallsprinzip (FF-Reihe) statt.

PS2 Als uns die Entwickler von Sacnoth (eine kleine Gruppe ehemaliger Square-Mitarbeiter) letztes Jahr Koudelka auf der PSOne präsentierten, waren die Meinungen geteilt. Zwar kam eine neue Spielerfahrung im Rollenspielbereich auf uns zu, doch das „Horror-RPG“ konnte lediglich eine gut durchdachte Story vermitteln. Das Gameplay, insbesondere das schlechte Kampfsystem, enttäuschten zu tiefst. Grafisch sowie soundtechnisch befand man sich auf einem akzeptablen Stand. Nach gut einem Jahr und eine Sony-Konsolengeneration weiter erreicht uns das nächste RPG von Sacnoth. Ob man sich die damaligen Mängel zu Herzen genommen hat, verraten euch unsere ersten Eindrücke zu Shadow Hearts.

Packende Story

Zu Beginn des Abenteuers wird gleich ein fulminantes Render-Intro geboten. Ein rei-

sender Priester wurde 1913 in Rouen, Frankreich, brutal zerstückelt aufgefunden. Alice, die Tochter des Meister-Exorzisten, wird einige Zeit später unter Obhut der japanischen Armee mit dem Zug nach China transportiert. Der mächtige Zauberer Bacon ist ebenfalls mit der Bahn unterwegs. Allerdings um Alice zu kidnappen. Er glaubt, sie sei der Schlüssel zum Beschwören böser Mächte, welche er braucht, um die Erde zu zerstören. Gerade als Bacon zur Tat schreiten will, tritt Yuri auf den Plan. Der junge Held ist ein Harmoniker und besitzt die Gabe, sich in verschiedene Kreaturen zu verwandeln. Er weiß nicht einmal selbst, warum er Alice gerettet hat.

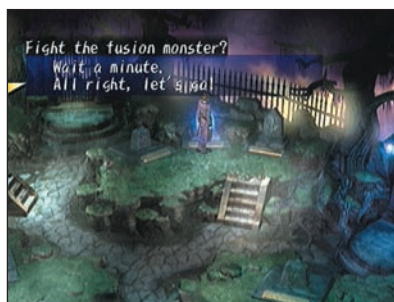
Neues Kampfprinzip

Eine weibliche Stimme, die des Öfteren in seinem Kopf herumschwirrt, hat ihm dies befohlen. Und genau diese Singstimme begleitet ihn sowie auch Alice durch die

weiteren Ereignisse. Ihre Reise führt quer durch China bis nach Europa.

Bei den rundenbasierenden Kämpfen erscheint jedes Mal der Judgement-Ring. Auf dieser Scheibe sind unterschiedlich viele Dreieckszonen markiert. Je mehr Dreiecke ihr trifft, desto höheren Schaden richtet ihr an. Auch für das Öffnen, Drehen oder Benutzen von diversen Quest-Gegenständen oder auch beim Handel im Laden wird die Scheibe herbeigerufen.

Dass diese Methode sehr häufig auftritt, ist keinesfalls störend, sondern bereichert die tiefgründige und fesselnde Story in perfekter Weise. Wir können uns im März schon mal auf ein RPG freuen, das bei guter Lokalisierung richtig fett einschlagen dürfte. **HS**



Ist am Friedhof ein Grab mit Seelen gefüllt, kann Yuri dessen Fertigkeiten annehmen.



Die Länge eurer Combos richtet sich nach dem Judgement-Ring.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	Konami
Entwickler	www.konami-europe.com
Preis	Sacnoth
Erhältlich ab	ca. € 60
	März

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Mit Shadow Hearts erscheint von Konami endlich mal ein PS2-Rollenspiel, das sich auch sehen lassen kann.



WWE
SMACK!
DOWN
JUST BRING IT

ONLY FOR
PlayStation®2

Hör zu! Du denkst vielleicht, du weißt, was abgeht. Du denkst, du hättest es drauf, aber wenn du bis jetzt keine PlayStation®2 hast, dann hast du keinen RESPEKT, oder was!? **WWE SmackDown! Just Bring It** wird es **NUR** auf PlayStation®2 geben, weil kein anderes System die volle **POWER** der World Wrestling Federation aushält, wenn 9 Superstars **GLEICHZEITIG** in einer von 78 Match-Arten antreten und ein nagel-neues Kommentatorensystem die Menge aufpeitscht! Verstanden? Gut! Dann hol dir eine PlayStation®2 und **WWE SmackDown! Just Bring It**, oder wir zeigen dir, was passiert, wenn man die Superstars der **WWE** warten lässt!



World Wrestling Federation, its logos and all character likenesses are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. © 2001 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Game and Software © 2001 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.





TUROK EVOLUTION

Aus dem Dschungel in den Dschungel: Die Rückkehr des Dinosaurier-Jägers Turok.



○ Turok begegnet einem stummen Zeugen einer längst vergangener Kultur.



○ Der Dschungel birgt in seinem interaktiven Dickicht jede Menge Gefahren.

PS2 Vier Jahre sind seit dem Debüt von Turok: Dinosaur Hunter, einem der besten Ego-Shooter für das N64, vergangen. Es sollten zwei Sequels für den 64-Bit-Toaster folgen: Seeds Of Evil und Shadow Of Oblivion sowie das reinrassige Multiplayer-Spiel Rage Wars. Im Sommer 2002 bekommt Turok nun sein eigenes Jagd-Territorium auf den Next-Generation-Konsolen, um erneut Horden von wild gewordenen Sauriern zu erlegen und somit das Verlorene Land vor dem sicheren Untergang zu retten. Grund genug für Acclaim, play bereits jetzt zu einer Besichtigung der noch sehr frühen Version

von Turok: Evolution in ihre Londoner Studios einzuladen.

Revival Of The Fittest

Die Geschichte Turoks ist ein Abenteuer zwischen den Zeiten und führt den Spieler auf eine Reise in die Verlorene Welt. Gegen 1886 wütet der Indianer-Hasser Captain Bruckner in den Steppen Dakotas, um einen Indianer Stamm nach dem anderen auszurotten. Im Kampf gegen den Stamm des jungen Indianers Tal'Set, schleudert ein elektrisches Unwetter die erbitterten Widersacher unversehens durch die Zeit direkt in das Verlorene Land, eine parallele Welt, die

von Dinosauriern und Echten-Menschen beherrscht wird. Bruckner beschließt, sich die zähnefletschenden Reptilien untertan zu machen und seinen blutigen Feldzug gegen die hiesigen Ureinwohner fortzusetzen. Der Anführer der Eingeborenen entscheidet, die schwere Aufgabe der Verteidigung seiner Gefolgschaft Tal'Set anzuvertrauen. So wird Tal'Set zum Turok, dem Hüter des Lost Lands, berufen.

Der Dschungel lebt!

Turoks Aufgaben sind vielfältiger geworden. Das einfache „Finde den Ausgang“-Gameplay der Prequels soll nun anspruchsvollen



○ Der tödliche Tec-Bogen gehört auch im neuesten Teil der Saga zum Standard-Repertoire der Waffen.



○ Auch im Dschungel findet der Dinosaurier-Jäger wieder moderne High-Tech-Anlagen einer fremden Zivilisation.



○ Fire and Forget! Im neuesten Turok-Abenteuer kann der Dino-Killer auch Flugsaurier reiten und sich Luftkämpfe liefern.

Missionszielen wie zum Beispiel dem Eskortieren von Ureinwohnern oder auch Rettungseinsätzen weichen. Dabei durchstreift die agile Rothaut nicht nur dichtbewachsene Dschungelgebiete, sondern auch gut befestigte Forts und bewohnte Städte. Die Ortsansässigen begegnen Turok freundlich, und mit einigen Charakteren wird sich der Dino-Jäger sogar unterhalten können. Besonders viel Wert legen die Entwickler auf ein Maximum an Interaktion mit der wilden Vegetation. Egal ob ein kleiner Strauch Farn, ein Busch oder ein Baum - alle Pflanzen reagieren direkt auf die Aktionen des Spielers oder der anderen Geschöpfe. So verlangsamt dichtes Buschwerk das Vorankommen des Helden erheblich und verrät ihn durch lautes Rascheln und die Bewegungen des Astwerkes. Im umgekehrten Fall kann man todbringende Reptilien anhand der wackelnden Äste und Zweige im Dickicht

ausmachen, wenn sie durch den Wald schleichen. Die Animationen der Dinosaurier ließen bereits erahnen, was alles durch die Power der 128-Bit-Konsolen möglich wird. Plötzlich sieht man, wie sich die Hautpartien der Riesen-Echsen beim Gehen abwechselnd straffen und entspannen und sogar das Muskelspiel der Dickhäuter lässt sich nun deutlich erkennen. Auch zahlenmäßig legen die Dinos zu. In Turok: Evolution finden sich mehr der prähistorischen Echsen als in allen drei Vorgängern zusammen. In einigen Levels wird man sich sogar auf den Schwingen eines fliegenden Sauriers in den Kampf gegen Boden- und Luftziele erheben.

KI = Killer Intelligenz

Auch sind die gefräßigen Riesenechsen nicht mehr mit bloßer Waffengewalt zu beeindrucken. Die Raptoren zum Beispiel sind in Rudeln unterwegs und werden von



○ Die Größe der Polygon-Saurier entspricht maßstabsgerecht den ausgestorbenen Dickhäutern und sind lebensecht animiert.

Weltweiter Multi-Plattform-Release?

Da Turok: Evolution auch für Microsofts Xbox und Nintendos GameCube erscheinen wird, plant man, den Titel für alle Plattformen gleichzeitig zu veröffentlichen. Ob Acclaim jedoch dieses logistische Glanzstück gelingen wird, wagen wir noch zu bezweifeln. So stammen auch die hier gezeigten Screenshots noch von der sehr frühen Xbox-Version. Man kann also zu diesem Zeitpunkt noch kein Urteil über die grafische Qualität der legendären Dino-Hatz abgeben. Die Entwickler haben für jede Plattform spezielle Tools entwickelt, um den Hightech-Kisten auch das Letzte an Reserven aus ihren Prozessoren zu kitzeln. Eine nur mäßig angepasste Portierung auf die Nebenbuhler-Systeme soll es definitiv nicht geben. Turok: Evolution wird tatsächlich parallel für drei Konsolen (und PC) entwickelt und soll den Stärken und Schwächen jeder Konsole gerecht werden!

einem so genannten Alpha-Männchen, dem Leittier, angeführt. Gelingt es dem Spieler, das Leittier durch einen gezielten Schuss zu erledigen, verziehen sich die anderen Tiere vielleicht und lassen Turok kampfflos weiterziehen. Stellt man jedoch einen flüchtenden Dino in einer Sackgasse, wird dieser in seiner Verzweiflung so lange laut um Hilfe kreischen, bis ihm andere Tiere zu Hilfe eilen oder ihr dem Gewimmer ein schnelles Ende bereitet. Mit einer speziellen Waffe, einer fernsteuerbaren Roboter-Spinne, ist es sogar möglich, die Echsen mit bestimmten Lauten abzulenken, um auf diese Weise bestimmte Areale sicher und unbeschadet zu erreichen.

Vorschusslorbeeren?

Ende Januar will man die PS2-Version von Turok: Evolution vorstellen und erst dann lässt sich eine realistische Einschätzung über die Qualität des Titels abgeben. Glaubt man den vollmundigen Versprechungen des charismatischen Turok-Frontmannes David Dienstbier, so wird es im Sommer nächsten Jahres wirklich heiß und die Fans von spannenden Ego-Shootern können schon mal die Jagd-Messer wetzen. **WIKI**

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-4
Hersteller	Acclaim
Entwickler	www.acclaim.de Acclaim Studios Austin
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Sommer 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Wenn Acclaim den Versprechungen Taten folgen lässt, wird Turok Evolution der kommende Ego-Shooter Hit.



RACE OF CHAMPIONS

Auf Gran Canaria gibt's seit 1992 eine Carrera-Bahn der Rallye-Superlative!



○ Race of Champions bietet mehr als sechs Spielmodi.



○ Nicht nur die beiden Peugeots wirbeln mächtig viel Staub auf.

PS2 Aufruhr im spanischen Rentnerparadies! Die Tatterkreise auf der Insel Gran Canaria wurden vom 7. bis zum 9. Dezember 2001 aus ihrem Winterschlaf gerissen. In diesen drei Tagen ging das Klappern der dritten Zähne im Motorensound der Race-of-Champions-Fahrzeuge unter. Kein Wunder: Viele Stars und Sternchen des internationalen Motorsports drückten im Circuit Ciudad Deportiva Islas

Canarias das Gaspedal bis aufs Bodenblech durch.

Rallye im Kreisverkehr

Die spannenden Kopf-an-Kopf-Rennen im 2,6 km langen Rundparcours sind der alljährliche Publikumsmagnet. Allerdings ticken beim Race-of-Champions-Event die Uhren anders. Das Ungewöhnliche: Bei den PS-starken Duellen, die im K.o.-System ent-

schieden werden, steigen die beiden Fahrer in baugleiche Rallye-Karosserien. In diesem Jahr setzte sich der Fuhrpark aus dem Mitsubishi GpN 6s, SEAT Cordoba WRC, Peugeot 206 WRC und dem Saab 9-3 Turbo 16 4x4 zusammen. Außerdem zogen die ROC-Super-Buggys mit ihren Honda-Blackbird-Motoren die Blicke auf sich.

Im Vergleich mit der PlayStation2-Interpretation des Michelin Race of Champions schließlich stehen im Gegensatz dazu mehr als 20 verschiedene Boliden der letzten 35 Jahre zur Auswahl. Dazu gehören auch der legendäre Audi Quattro S1, Lancia Delta Integrale, Peugeot 205 Turbo 16 usw..

Berühmte Vorbilder

Bereits am Rande der Präsentation von Race of Champions in Las Palmas gab der



○ Climax wird die Umgebung mit vielen interaktiven Elementen versehen.



○ Ein ROC-Super-Buggy aus der Nähe betrachtet.



○ Grobe Schnitzer können dem PS2-Fahrer mitunter den Sieg kosten.



○ Bislang sind zwanzig verschiedene Strecken geplant.

britische Entwickler Climax zu erkennen, dass auf ein Arcade-lastiges Spielprinzip Wert gelegt wird. Diesbezüglich orientierte man sich an Genregroßen, wie etwa der SEGA-Rally-Championship-Reihe (z.B. SEGA Saturn, 1995).

Auch in puncto Schadensmodell soll sich der Titel von der Konkurrenz deutlich unterscheiden. Hierzu greift man auf die im eigenen Haus programmierte, neuartige DYNE-Engine zurück. Ein triftiger Grund, warum sich das Projekt bei den Rennspiel-Experten von Climax in Brighton in der Mache befindet. Das Resultat: zerberstende Scheiben, platzende Reifen oder brennende Motoren – jeder Bolide verhält sich dadurch bei Kollisionen wie das echte Pendant aus der Rennsportwelt.

Komplettausstattung

Da Race of Champions noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium steckt, befinden sich noch viele technische Features auf dem Reißbrett. Ein kleiner Vorgeschmack wurde

uns jedoch bei den Perspektiven gegeben. Insbesondere die Cockpitsicht samt dazugehörigem Interieur wusste bei dieser Version zu überzeugen.

Gleiches gilt für die Insassen; denn Pilot und Co-Pilot werden von den unterschiedlichen Streckenverhältnissen (Asphalt, Geröll, Matsch) entsprechend in ihren Schalensitzen kräftig durchgeschüttelt. Ein akustisches Schmankerl sind die Kommentare des Beifahrers. Er liest nicht nur diszipliniert aus dem „Gebetbuch“ (Road Book) vor, sondern kommentiert darüber hinaus die Leistungen des Spielers während der einzelnen Rennen. Ob Lob oder Tadel hängt folglich vom Fahrstil und den erbrachten Leistungen ab.

Sex sells!

Ein weiteres, ziemlich hochgestecktes Ziel stellt bei Climax die Gestaltung der Volksfeststimmung beim Race of Champions dar. Abseits des zweispurigen Parallel-Tracks soll vor allem die Soundkulisse beeindruckend sein. Man möchte das südländische Flair so

gut wie möglich umsetzen. Deshalb zeichnete das Team bereits im Vorjahr sämtliche Geräusche auf.

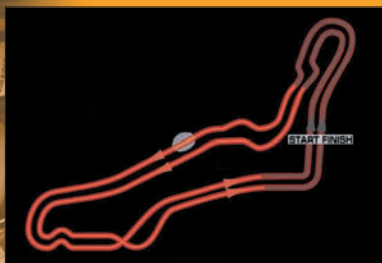
Sogar auf wohlgeformte Rundungen braucht man beim PlayStation2-Produkt nicht zu verzichten. Die drallen Blondinen sind in dem Fall das frivole Markenzeichen des Rallye-Spektakels. „Wir haben Sequenzen, in denen die Gewinner geehrt werden. Dort wird nicht nur literweise Champagner vergossen. Man(n) ist auch von vielen Schönheiten umgeben. Die letzte Variante, die ich sah, war nicht gerade jugendfrei gewesen. Wir werden letzten Endes aber eine akzeptable Lösung finden“, so Peter Lykke Nielsen, Product Manager von Activision, im Gespräch mit play.

Wissenswertes

Apropos Kurven! Da sich im Endeffekt alles um das Race of Champions dreht, wurde das Gelände in den Anhöhen Gran Canarias nahezu authentisch nachgebildet. Zur Info: Für den Circuit Ciudad Deportiva Islas Canarias standen die Rennstrecken von Silverstone (Roger Clark Circuit), Cardiff (Thyssen Rallye Sprint) und die Langley-Park-Etappe der Rally Australia Pate. Kreiert wurde die Anlage übrigens von Michèle Mouton, der ersten weiblichen Rallye-Fahrerin im World-Rally-Championship-Zirkus. Wie bekannt ist, belegte sie 1983 mit ihrem Audi Quattro den zweiten Platz in der Gesamtwertung und schrammte nur knapp am Sieg vorbei. **DG**

Michelin Race of Champions 2001

Die besten Schnappschüsse der Veranstaltung



○ Streckenübersicht des Circuit Ciudad Deportiva Islas Canarias.



○ Vorsicht Kuppe 100! Im Bild: WRC-Pilot Gilles Panizzi.



○ Cellulite ist in Spanien kein Tabuthema.



○ Gruppenbild der ROC-Finalisten.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Activision
	www.activision.de
Entwickler	Climax
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Herbst 2002

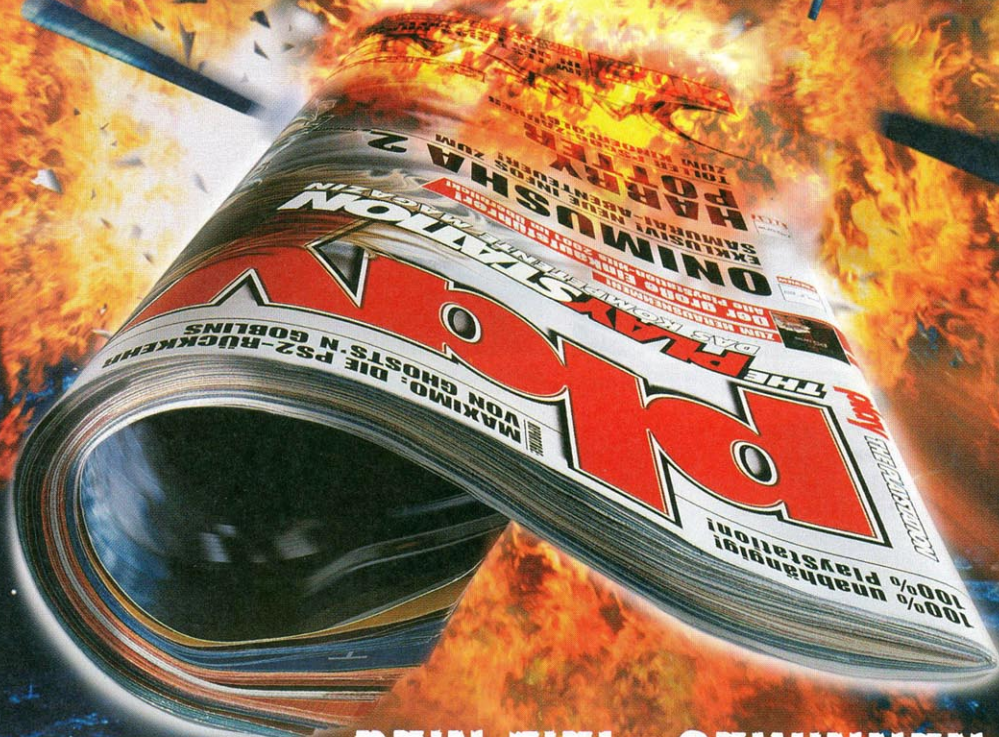
FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Unterhaltsame Rallye-Kost für zwischendurch!



DEIN ZIEL: GEWINNEN.
DEINE WAFFE: PLAY.

JETZT 3 PLAY FÜR 5€

Back Print



PLAY

**Gratis
dazu:
Play-Shirt**



WICHTIG: Zwischen PLAY und ME ein Leerzeichen lassen.

Der Service für ganz Schnelle:

Telefon: (0049) 0 18 05-90 90 88 (Montag–Donnerstag 8–18 Uhr, Freitag 8–15 Uhr)

Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89 • **E-Mail:** abo@cypress.de • **Internet:** www.cypress.de

SMS: PLAY ME eingeben und an Tel.Nr. 72866 schicken.

Wichtig: Zwischen PLAY und ME ein Leerzeichen lassen. Nur in Deutschland möglich.

Gleich ausfüllen und abschicken:

Ja, ich will 3 x play THE PLAYSTATION testen.

Name/Vorname

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Telefon

E-Mail

Geburtsdatum

Zahlungsweise: ☐ Bequem durch Bankabbuchung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ Gegen Rechnung

Datum 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Test ohne Risiko:

Nachdem ich die dritte Ausgabe von play THE PLAYSTATION erhalten habe, kann ich 14 Tage prüfen, ob ich play THE PLAYSTATION weiter beziehen will. Lasse ich in dieser Zeit nichts von mir hören, erhalte ich play THE PLAYSTATION jeden Monat zum Vorzugspreis von 38,40€ statt 42,00€ im Einzelverkauf. Ich gehe keine langfristige Verbindung ein. Möchte ich play THE PLAYSTATION nicht mehr haben, genügt eine kurze Nachricht von mir.

Widerrufsrecht:

Mit ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 2 Wochen ohne Begründung beim „CyPress Abo-Service“ auf einem dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt). Bitte beachte bei der Bestellung per SMS auch die AGBs und die Datenschutzerklärung unseres SMS-Providers unter www.synapsy.com.

Datum 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Widerrufsrecht: Mit ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 2 Wochen ohne Begründung beim „CyPress Abo-Service“ auf einem dauerhaften Datenträger (z.B. Postkarte) oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschrift(en) widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung (Poststempel genügt).

Test ohne Risiko: Du zahlst nur 5 Euro für drei Ausgaben und erhältst Deine play THE PLAYSTATION pünktlich vor dem Erscheinungstermin im Einzelhandel. Nur wenn wir 14 Tage nach Eintreffen der dritten play THE PLAYSTATION-Ausgabe nichts von Dir hören, setzen wir die monatliche Frei-Haus-Lieferung fort.

Play: CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19, 88131 Lindau • **Österreich:** Postfach 4, 6961 Wolfurt-Bahnhof • **Schweiz:** Gaiserwaldstraße 14, 9015 St. Gallen

PSM022

ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN

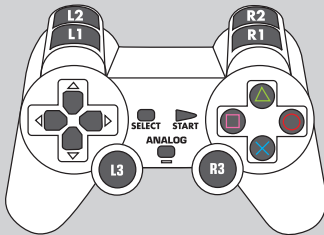
Gunther Hruby

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.

Mail an: tips@playstation.com

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

PSone PSone PSone PSone PSone PSone PSone PSone

Castlevania Chronicles

Zusätzliche Optionen aktivieren

Gebt folgende Tastenkombination im Hauptmenü des Spiels ein
○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, X
Das Spiel wechselt von selbst in einen neuen Screen um.

Musikauswahl

Markiert den Original- bzw. Arrange-Mode. Haltet die Tasten L1 + R1 gedrückt. Bestätigt dann den gewünschten Mode. Das Spiel springt in einen Screen, in welchen ihr die Musikstücke wählen dürft.

Art-Galerie

Für jede Stage, die ihr im Arrange-Mode erfolgreich absolviert, wird eine Illustration unter der Rubrik "Special Option" zugänglich.

Time-Attack-Mode

Schließt den Arrange-Mode erfolgreich ab, um den Time-Attack-Mode frei zu schalten.

Syphon Filter 3

Super-Agent-Mode

Schließt das Spiel einmal erfolgreich ab. Pausiert dann in einem neuen Spiel eine aktuelle Mission und aktiviert im Optionsmenü die Funktion "Super Agent". In diesem Spiel-Mode sind alle Treffer sogenannte „One-Hit-Kills“. Im Klartext: Ein Treffer reicht, um einen Gegner zu neutralisieren.

Dschungel-Level

Einen weiteren Level im Multiplayer-Mode aktiviert ihr, indem ihr die beiden Frauen im Dschungellevel rettet.

Syphon Filter 3

MIL-15

Im ersten Level des Spiels (Hotel), im Raum 413 muss der Mann mit dem dunkelroten Anzug erfolgreich gerettet werden. Gabe bestätigt diese Aktion, vorausgesetzt sie wird erfolgreich durchgeführt. Bei der nächsten Begegnung (unten) überreicht er euch den Gegenstand.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Turbo-Modus

Pausiert das Spiel, um den Code einzugeben. Haltet die L1-Taste und drückt auf dem Steuerkreuz folgende Tastenkombination ○, □, ○
Wenn sich das Pausenmenü schüttelt, habt ihr den Turbo-Modus aktiviert.

LMA Manager 2002

Um die jeweiligen Codes zu aktivieren, müsst ihr die entsprechenden Codewörter einfach als Namen verwenden.

Codewort	Effekt
MONEY TREE	500 Millionen Guthaben
DREAM ON	Alle Spiele gewinnen
BOB THE BUILDER	Stadien schneller erstellen
HYPNOTISED	Freie Transfers
TOP NOTCH	Spielerwerte auf 90% setzen
MIRACLE	Verletzte genesen schneller
IN THE DARK	Keine Karten
CAFFEINE	Schnellere Spieler
DIE HARD	Aggressivere Spieler

INHALT 02/2002

PSone

Castlevania Chronicles	51
LMA Manager 2002	51
Syphon Filter 3	51
Tony Hawk's Pro Skater 3	51

PlayStation2

18-Wheeler: American Pro Trucker	52
Batman Vengeance	52
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	52
Rayman M	52
SSX Tricky	52
Top Gun: Combat Zones	52
wipEout Fusion	52
WWF SmackDown! Just Bring It	52

CheatCards PS2

Silent Scope 2	51-52
Splashdown	51-52

Gamebuster-/Xploder-Codes

Syphon Filter 3	55
Tony Hawk's Pro Skater 3	55

Action Replay Codes PS2

18-Wheeler: American Pro Trucker	66
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	..66
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	66
SSX Tricky	66
WWF SmackDown! Just Bring It	66

Player's Guides

PSone

Syphon Filter 3 (Teil 1)	62-65
--------------------------	------------

PlayStation2

Baldur's Gate: Dark Alliance	56-57
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Teil 1)	...58-61

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

Batman Vengeance

Unbegrenzt Batarangs

Geht es euch auch auf die Nerven, nie genug Batarangs zu haben, aber mehr als genug Feinde? Dann verlasst euch auf diesen Cheat und habt nie mehr Probleme in kritischen Situationen. Drückt im Hauptmenü nacheinander folgenden Tasten:
L1, R1, L2, R2
Habt ihr den Cheat richtig eingegeben, ertönt ein Geräusch.

Alle Power-Moves und 120 Punkte

Drückt ihr im Hauptmenü nacheinander folgende Tasten:
L1, L1, R2, R2, L2, R2, R2
Habt ihr den Cheat richtig eingegeben, ertönt ein Geräusch. Wenn ihr jetzt in das Spiel einsteigt und im Inventar auf Power-Moves geht, sind alle Attacken und ihre Kombinationen gelistet.

Unbegrenzt Netze, Stunner und Schocker

Drückt im Hauptmenü nacheinander folgende Tasten:
O, □, O, □, L1, R1, L2, R2
Wenn ihr jetzt in das Spiel einsteigt und im Ego-Modus Netze, Stunner oder Schocker anwählt, sind deren Anzeigen von nun an immer auf 99.

Unbegrenzt Handschellen

Ihr kennt das sicherlich. Gerade habt ihr einen Gangster niedergeknüppelt und wollt ihm die Handschellen anlegen, nur um festzustellen, dass sie euch ausgegangen sind. Das bedeutet, dass die Kerle in einigen Sekunden wieder auf den Beinen sind und wieder nerven. Doch nicht mit diesem Cheat. Drückt im Hauptmenü nacheinander folgende Tasten:
□, O, □, O, L2, R2, R2, L2
Habt ihr den Cheat richtig eingegeben, ertönt ein Geräusch.

Cheats während des Spiels zuschalten

Drückt im Hauptmenü nacheinander folgende Tasten:
L2, R2, L2, R2, □, □, O, O
Habt ihr den Cheat richtig eingegeben, ertönt ein Geräusch. Wenn ihr jetzt in das Spiel einsteigt und im Inventar auf Cheats geht, läßt sich folgendes aktivieren:
unbegrenzt Munition
unbegrenzt Energie
unbegrenzt Lebensenergie
doppelter Schaden
Unsichtbarkeit

wipEout Fusion

Geht in den Optionen auf den Punkt Extras. Wählt hier die Cheats aus. In diesem Menü werden nun die jeweils fünf richtigen Symbole eingegeben. Leider ist ein Speichern der Ergebnisse bei aktiviertem Cheat nicht möglich.

Doppeldecker aktivieren

X O △ □ X

Tier-Schiffe aktivieren

△ O O △ X

Weitere Modi aktivieren

X △ O △ O

Unbegrenztes Energieschild aktivieren

△ △ O O O

Rayman M

Achtung! Für diesen Trick muss eine Memory Card eingesteckt sein! Wählt vom Hauptmenü aus die Option Neues Spiel. Auf die Frage, ob eine neue Spieldatei erstellt werden soll, wird mit "Ja" geantwortet. Im nächsten Menü habt ihr die Möglichkeit einen Namen einzugeben. Gebt die folgenden Code-Wörter ein, bestätigt aber auf keinen Fall mit der Option "End"! Um die Cheat-Codes zu aktivieren, wird nach der Namenseingabe diese Tastenkombination gedrückt L2 + □ + O. Daraufhin wird der jeweilige Cheat im linken Menü angezeigt. Es ist möglich, mehrere Cheats nacheinander einzugeben. Allerdings wird die Speicherfunktion hierdurch außer Kraft gesetzt.

Namenseingabe Effekt

PUPPETS CARNIVAL FIELDS

Alle Charaktere
Alle Skins
Alle Level
(in Mode 1)

ALLRAYMANM

Alle Level
(in allen Modi)

TRACKS

Alle Race Level
(in Mode 1)

ALLTRIBE

Alle Race Level
(in allen Modi)

ARENAS

Alle Battle Arenas
(in Mode 1)

ALLFISH

Alle Battle Arenas
(in allen Modi)

OldTV

Schwarz-Weiss
Effekt

3dVision Gunther

3D Mode
Kein Effekt, diese Eingabe ist sinnlos

Legacy Of Kain: Soul Reaver 2

Bonusmaterial

Um das Bonusmaterial frei zu schalten, gebt ihr folgende Tastenkombination im Startscreen ein: ○, △, ○, △, ○, ○, X

Feuer-Reaver

Pausiert ein aktuelles Spiel und haltet die R1-Taste gedrückt. Gebt folgende Tastenkombination ein:
○, ○, △, ○, ○, ○

Top Gun: Combat Zones

Boden-Luftabwehr austricksen

Um die starken Boden-Luftabwehr-Kanonen auszutricksen, ist es ratsam, mit dem jeweiligen Jet sehr niedrig zu fliegen. Diesem Flugverhalten können die Geschütze nur sehr schwer folgen.

WWF SmackDown! Just Bring It

Fred Durst frei spielen

Schlagt euch mit dem Undertaker durch den Slobber-Knocker-Mode. Besiegt hier 15 Wrestler innerhalb von 10 Minuten.

Michael Cole frei spielen

Spielt den Story-Mode. Begegnet Michael Cole und akzeptiert seine Herausforderung. Besiegt ihn.

Zusätzliche Arena

Wählt den Slobber-Knocker-Mode. Benutzt the Rock und besiegt 18 Wrestler innerhalb von 10 Minuten.

SSX Tricky

Zwei weitere Kurse.

Den **Pipedream Course** erhaltet ihr, nachdem auf jeder Showoff-Strecke eine Medaille gewonnen wurde. Der **Untracked Course** wird aktiviert, wenn ihr auf den regulären Race-Kursen jeweils eine Medaille erspielt.

18-Wheeler: American Pro Trucker

Zusätzlicher Bonus Parking Level

Beendet alle vier vorhandenen Level erfolgreich. Hierfür erhaltet ihr einen fünften. Wird dieser erfolgreich absolviert, gibt es einen sechsten Parking Level.

CHEAT CARDS

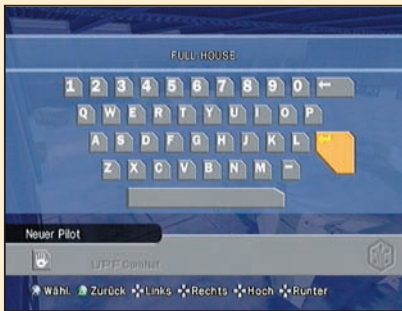
PlayStation2 - PlayStation2

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

play CheatCard
page 1

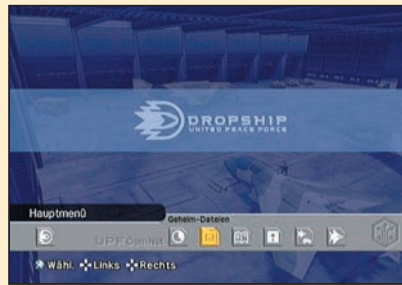
Dropship: United Peace Force

Gerade bei Dropship kommen die Cheat-Codes direkt vom Hersteller, gerade recht. Um die Cheats zu aktivieren, geht ihr folgendermaßen vor. Startet das Spiel, tragt einen neuen Piloten ein und bestätigt. Überspringt die ablaufende Sequenz. Im Dropship-United-Peace-Force-Hauptmenü seht ihr unten (auf der rechten Seite), sechs Symbole. Aktiviert das zweite von links mit der sinnigen Bezeichnung Geheim-Dateien (sollte Englisch als Sprache eingestellt sein, heißt dieser Punkt Classified Files). Bestätigt erneut und wählt die Option, die als



Symbol ein Vorhängeschloss zeigt. Es erscheint ein Screen, mit der Möglichkeit geheime Codes einzugeben. Benutzt hier die folgenden Freischalt-Codes und spült die jeweilige Eingabe mit der Enter-Taste hinunter.

Alle Einsätze freigeschaltet
Freischalt-Code:
KINGSLEY



Nach der Eingabe wechselt ihr zurück zum Hauptmenü. Wählt hier den Punkt Missions-Aufzeichnungen. Ihr findet nun die vier Hauptgebiete in

der Einsatzanzeige vor. Wählt hier Nordafrika, Kolumbien, Kasachstan oder China aus und bestätigt. In der Missionsanzeige werden nun die einzelnen Missionspunkte aufgelistet. Sucht euch den gewünschten Auftrag aus und bestätigt erneut. Das Spiel verfrachtet euch nun umgehend zum Einsatz.

Geheimmission 01 aktivieren
Freischalt-Code:
KREUZLER



>>>>>

Tony Hawk's Pro Skater 3

play CheatCard
page 1

Cheats und Geheimnisse

Für die Faulen unter euch haben wir hier einige Cheats zusammengetragen, mit denen ihr spielend alles freischaltet, was Tony Hawk's Pro Skater 3 zu bieten hat. Wollt ihr lieber auf ehrlichem Wege die Geheimnisse lüften, erfahrt ihr hier ebenfalls, was ihr tun müsst.

Cheats

Begebt euch vom Hauptmenü aus ins Optionsmenü und geht auf Cheats. Hier gebt ihr die folgenden Wörter ein:

Wort	Wirkung
Backdoor	Alle Cheats werden freigeschaltet
Peepshow	Alle Videos werden freigeschaltet
Yohomies	Alle Skater werden freigeschaltet

Während eines Spiels drückt ihr die Start-Taste, um es zu pausieren, und

aktiviert unter dem Menü-Punkt Cheats die einzelnen Cheats ganz nach Belieben. Die Videos hingegen sind im Optionsmenü anwählbar.

Geheimnisse

Um ein Geheimnis zu lüften, müsst ihr das Spiel komplett durchspielen. Das heißt: Ihr müsst in jedem Level alle Aufgaben absolvieren und drei Goldmedaillen gewinnen. Darunter zählen auch die Aufgaben des Bonus-Levels Kreuzfahrt, das freigeschaltet wird, wenn ihr in Tokio eine Medaille gewinnt. Achtet außerdem darauf, immer mit einem anderen Skater durchzuspielen.

Was ist zu tun?	Was gibt es dafür?
1x durchspielen	Skater: Darth Maul
2x durchspielen	Skater: Wolverine
3x durchspielen	Level: Warehouse
4x durchspielen	Skater: Officer Dick

5x durchspielen	Skater: Private Carrera
------------------------	--------------------------------

6x durchspielen	Level: Burnside
7x durchspielen	Skater: Ollie the Magic Bum
8x durchspielen	Skater: Kelly Slater
9x durchspielen	Level: Roswell
10x durchspielen	Skater: Demoness
11x durchspielen	Cheat: Snowboard-Modus
12x durchspielen	Cheat: volle Special-Leiste
13x durchspielen	Cheat: Perfect Rail-Balance
14x durchspielen	Cheat: Super-Stats-Modus
15x durchspielen	Cheat: Giant-Modus
16x durchspielen	Cheat: Zeitlupen-Modus
17x durchspielen	Cheat: Perfect Manual-Balance
18x durchspielen	Cheat: Tiny-Modus

>>>>>

CHEAT CARDS

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

PlayStation2 - PlayStation2

play CheatCard
page 2

Dropship: United Peace Force

Gebt den Code wie oben beschrieben ein. Nach der Bestätigung startet der Auftrag.

Geheimmission 02 aktivieren

Freischalt-Code:
SHEARER



Gebt den Code wie oben beschrieben ein. Nach der Bestätigung startet der Auftrag. Wem die Mission zu schwer ist, nutzt den Unverwundbarkeits-Code.

Geheimmission 03 aktivieren

Freischalt-Code:
UBERDOOPER

Gebt den Code wie oben beschrieben ein. Nach der Bestätigung startet der Auftrag.



Unverwundbarkeit (God-Mode) aktivieren

Freischalt-Code:
TEAMBUDDIES

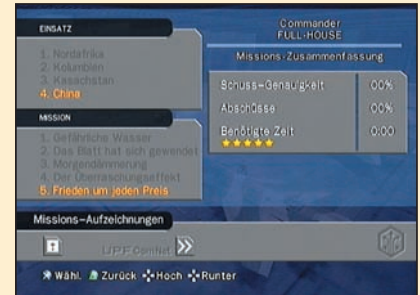
Nach der Bestätigung werden Träume

wahr! Unverwundbarkeit lehrt allen Gegnern das Fürchten. Dieser Code kann mit anderen kombiniert werden.

Unbegrenzte Munitionsvorräte aktivieren

Freischalt-Code:
BLASTRADIUS

Wer sich keine Sorgen um den Munitionsverbrauch zu machen braucht, darf nun alle Rohre zum Glühen bringen.



Tony Hawk's Pro Skater 3

play CheatCard
page 2

Was ist zu tun? Was gibt es dafür?
19x durchspielen Cheat:

Mond-Physik

20x durchspielen Cheat:

Expert-Modus

21x durchspielen Skater:

Neversoft Eyeball

22x durchspielen Cheat:

Egoperspektive-Modus

Drei Medaillen gewinnen

Video: Pro Bails

Mit einem Skater durchspielen

Video des jeweiligen Skaters

Mit Private Carrera durchspielen

Video: Kickflip Contest

Mit Officer Dick durchspielen

Video: Pro Retro

Mit eigenem Skater durchsp.

Video: Pro Bails 2

Mit Darth Maul durchspielen

Video: Neversoft Bails

Mit Wolverine durchspielen

Video: Neversoft Makes

Mit Ollie durchspielen

Video: Neversoft Friends

Mit Kelly Slater durchspielen

Video: Slater (Surf-Video)

Mit Demoneess durchspielen

Video: Neversoft Old School

Mit Neversoft Eyeball durchsp.

Video: A Day in the Life



○ Irgendwie eklig: Den Eyeball bekommt ihr ganz zum Schluss. Oder per Cheat.

Als Spieleentwickler antreten

Wie schon in so vielen Spielen, haben sich auch die Mitglieder des Entwicklerteams im Spiel verewigt. Benennt eure selbst gebauten Spieler einfach entsprechend.

Aaron Skillman	Doofus
ARS	Chris Glenn
Alan Flores	Chris Rausch
Andrew Rausch	Team Chicken
Juzy	CJR
Andy Nelson	Rausch
Brian Jennings	Chris Ward
BDJ	Connor Jewett
Brian	Darren
Capn Jennings	Thorne
Chad Findley	Dave Cowling
Stallion	Dave Stohl



○ Private Carrera ist schon aus dem zweiten Teil bekannt. Ihr bekommt sie schon recht früh.

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.

Tony Hawk's Pro Skater 3

PAL2NTSC742F 6F25 0FAB
.....342F 6F23 0FDD
Y-Fix742C 0FBF 7D79
.....842C 0FBF 7D69
Viele Punkte für jeden Trick
.....7423 829E 500C
.....8423 8298 B032
.....7423 829E 500C
.....8423 829A DA52
Immer Topwertung
(Drückt L1 + L2 + ○) .7429 D8E8 3067
.....B426 FBD3 9339
.....1429 C2D8 C767
Statistikpunkte nehmen nicht ab
(im 2-Spieler-Mode) .7427 A5F5 2261
.....0427 A5F9 DD91
Statistikpunkte nehmen zu
(im 2-Spieler-Mode) .7427 A5F5 2261
.....8427 A5F5 DD8C
Zeit eingefroren
(Drückt R1 + R2 + ○) .7429 D8E8 3F36
.....3426 416F 29FF
Zeit nimmt zu
(Drückt R1 + R2 + ○)
.....7429 D8E8 3F66
.....3426 4169 295E
Zeit läuft weiter
(Drückt L1 + L2 + R1 + R2)
.....7429 D8E8 3A77
.....3426 416F 29FC
.....7429 D8E8 3A77
.....3426 4169 295C
Alle Gaps geschafft: Gießerei
.....842E 2206 ABE6
.....842E 2204 ABE8
.....842E 221A 9B02
.....342E 2218 64E5
Alle Gaps geschafft: Los Angeles
.....842E 2212 9BFA
.....842E 2210 1BFC
Alle Gaps geschafft: Rio de Janeiro
.....842E 21ED AECD
.....842E 21EF CECF
Alle Gaps geschafft: Vorstadt
.....842E 21F9 9EE1
.....342E 21FB 6134
Alle Gaps geschafft: Flughafen
.....842E 21F5 9ED5
.....842E 21F7 9ED7
.....342E 21C9 513C
Alle Gaps geschafft: Skater Island
.....842E 21C1 AEA9
.....842E 21C3 AEAB
.....342E 21C5 514E

Alle Gaps geschafft: Kanada

.....842E 21DD 1EBD

Alle Gaps geschafft: Tokio

.....842E 21A9 AE91
.....342E 21AB 5164

Cheats frei schalten (normalerweise müssen diese erst freigespielt werden)

Officer Dick342E 20EA 52E1
Lauf neu starten .342E 20EE 52DD
Kid-Modus342E 20E2 52D9
Perfekte Balance .342E 20E6 52D5
Nur Spezialtricks .342E 20FA 62F1
Hohe Stats342E 20FE 62ED
Schwergewicht ..342E 20F2 62E9
Drahtgitter342E 20F6 62E5
Slowdown342E 20CA 52C1
Big Head342E 20CE 52BD
Sim-Modus342E 20C2 52B9
Texturen ade342E 20C6 52B5
Super-Revert342E 20DA 62D1
Mond-Physik342E 20DE 62CD
Disco-Modus342E 20D2 62C9
Level-Flip342E 20D6 62C5

Die folgenden Codes haben immer nur Gültigkeit für den genannten Skater. Sie bewirken, dass alle Levelziele und Goldmedaillen erreicht wurden.

Steve Caballero .B42D FAD8 983E
.....142E 3339 9C03
Kareem Campbell
.....B42D FAD8 983E
.....142E 3266 8B46
Rune Glifberg ..B42D FAD8 983E
.....142E 3141 8E69
Tony HawkB42D FAD8 983E
.....142E 33DD 9CDF
Eric KostonB42D FAD8 983E
.....142E 30AE 8D8C
Bucky LasekB42D FAD8 983E
.....142E 3789 88AF
Bam Margera ..B42D FAD8 983E
.....142E 29BD A6A5
Rodney Mullen .B42D FAD8 983E
.....142E 36F6 97B2
Chad MuskaB42D FAD8 983E
.....142E 35D1 9AD5
Officer DickB42D FAD8 983E
.....142E 2E2E AF12
Andrew Reynolds
.....B42D FAD8 983E
.....142E 353D 9AF9
Geoff Rowley ..B42D FAD8 983E
.....142E 341A 991C
Skater 1B42D FAD8 983E
.....142E 28DA A5C8
Skater 2B42D FAD8 983E

.....142E 2FE5 B0CB
Skater 3B42D FAD8 983E
.....142E 2F01 B0EF
Elissa Steamer .B42D FAD8 983E
.....142E 2B75 A45F
Jamie Thomas ..B42D FAD8 983E
.....142E 2A92 A382
WolverineB42D FAD8 983E
.....142E 2D49 B235

Syphon Filter 3

PAL2NTSC342A 758F 3943
Y-Fix842A BE32 E478
Alle Missionen freigeschaltet
.....3431 FC22 8605
Handgranaten und M79 überleben
(tretet nicht auf Minen,
ansonsten friert das Spiel ein)
.....842D 3E04 CA5C
Unendlich Munition
.....8423 9686 36D8
Munition nimmt zu
.....7423 9684 ED14
.....8423 9684 12DB
Unendlich Gesundheit
.....842D 3CC0 4EFC
Unendlich Panzer
.....842D 3EBC D246
Aus den Feinden dumme Feinde machen
(Drückt Select + ○)
.....7437 55C7 12D2
.....842D 973D 159F
Aus den dummen Feinden wieder normale Feinde machen
(Drückt Select + ○) ..7437 55C7 1272
.....842D 973D 11DF
Hypermodus aktivieren
(Drückt Select + ○) .7437 55C7 1242
.....8423 50A8 4C44
Hypermodus deaktivieren
(Drückt Select & ○)
.....7437 55C7 1212
.....8423 50A8 4C4A
Zeit anhalten
(Drückt L1 + L2 + ○ auf dem zweiten Pad)
.....7437 55E9 372E
.....8420 1B31 51FF
Zeit wieder weiterlaufen lassen
(Drückt L1 + L2 + □ auf dem zweiten Pad)
.....7437 55E9 972E
.....8420 1B31 DBFD
.....7437 55E9 972E
.....8420 1B37 8AF1

Player's Guide

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Gunther Hruby

Böses und übler Schrecken, dem ihr euch zu stellen habt. So sei es. Lasset uns gemeinsam antreten der Verderbnis Abeir-Torils entgegen zu treten. Lauschet den Berichten und Gesängen der erfahrenen Kämpfer aus den Reihen des edlen Hauses zu CyPress. Schrecken, dem ihr euch zu stellen habt.

GRUNDSÄTZLICHES KAMPFVERHALTEN:

• Regeneration

Erlittener körperlicher Schaden wird mit der Zeit wieder regeneriert. Wollt ihr euch Heiltränke sparen, wartet ihr mit eurem Kämpfer einfach ein wenig im Gelände. Versucht euch so lange aus Auseinandersetzungen herauszuhalten. Es ist keine Schande, mal ein paar Räume zurückzulaufen. Mit der Zeit ist die Energieleiste wieder aufgefüllt. Schenkt dieser Gabe auch beim Erfahrungsaufstieg Beachtung. Sollten sich Kämpfe jedoch nicht vermeiden lassen, aktiviert spätestens einen Trank, sobald die Lebensanzeige auf ein Drittel abgesackt ist. Ansonsten kann es schnell vorkommen, dass ihr das Zeitliche segnet, bevor der Trank wirkt. Übrigens: Fernwaffen (Bogen) eignen sich hervorragend Gegner auf Distanz zu halten.

• Augen auf!

Leicht kommt es vor, dass man Goldstücke, die beispielsweise aus zerschlagenen Gegenständen kullern, übersieht. Haltet also die Augen offen und klappert mit eurem Charakter alle Ecken und Winkel ab. Denkt daran, dass Goldstücke von gefallenen Gegnern erst nach einigen Augenblicken eingesammelt werden können.

• Kampf im Türrahmen

Betretet ihr einen Raum, in welchem sich mehrere Gegner befinden, die sofort auf euch einstürmen, positioniert ihr euren Charakter einfach in einem Türrahmen. Achtet einmal genau auf dessen Kampfbewegungen. Oft kann mit dem Schwert zugeschlagen werden, und es werden Gegner, die eigentlich noch hinter einem Türpfosten stehen, getroffen. Eigentlich könnten diese physikalisch gar nicht erreicht werden.

• Kämpfe auslassen

Es ist nicht nötig, immer alle Gegner in einem Abschnitt zu erledigen. Zwar steigert fleißiges Meucheln den Erfahrungsaufstieg, aber ihr könnt auch einfach durch die Abschnitte hindurchrennen und Gegner übrig lassen.

• Boss-Kämpfe

Die Obermotze sind nicht gerade leicht zu knacken. Jedoch haben sie alle eines gemeinsam: Sie greifen immer im selben Rhythmus an. Achtet darauf, wie sie sich wehren und merkt euch den Takt. Schlägt in den kurzen, angriffsfreien Phasen zu und überstürzt nichts. Ihr habt in keinem Kampf ein Zeitlimit zu erfüllen. Schaut euch auch immer genau in den Räumen um. Immer wieder gibt es Deckungsmöglichkeiten. Übrigens: Einige gegnerische Attacken können einfach durch einen beherzten Sprung umgangen werden. Denkt daran, dass Goldstücke von gefallenen Gegnern erst nach einigen Augenblicken eingesammelt werden können.

TIPPS UND INFORMATIONEN:

Textoptionen

Zur besseren Übersicht, empfiehlt es sich die Optionen Dialogtext, Untertitel, sowie Schadenstext auf Ein zu stellen.

Unterscheidet sich der Storyverlauf?

Definitiv nein. Eure Aufträge und Abenteuer variieren nur durch euer Verhalten. Lediglich die Unterhaltungen sind ein wenig unterschiedlich.

Zwerge nennen ihr eigen beispielsweise Bruder, während ein Mensch von ihnen als Fremder, bzw. Reisender genannt wird.

Die Herausforderung

Absolviert einmal erfolgreich das Abenteuer. Unter den Schwierigkeitsstufen finden ihr beim nächsten Spielbeginn einen weiteren Kampf-Mode, die sogenannte Herausforderung. Hier gilt es innerhalb eines Zeitlimits einen

Dungeon von allen bösen Mächten zu reinigen. Achtet darauf, den Speicherstand der hier angelegt wird, nicht versehentlich zu überschreiben.

Weiterer Schwierigkeitsgrad

Habt ihr den zuvor genannten, zusätzlichen Herausforderungs-Mode erfolgreich gemeistert, gesellt sich ein weiterer Schwierigkeitsgrad hinzu. Hier startet ihr nicht mit einem Charakter, der

mit wenigen Erfahrungspunkten einsteigt. Ihr ladet für diesen Mode einen Kämpfer aus zuvor gespeicherten Spielständen. Achtung! Es ist nicht möglich, auf diesem Schwierigkeitsgrad später Charaktere zu importieren, die nicht auch im gleichen Schwierigkeitsgrad ausgebildet wurden.

Zusätzlicher Charakter

Der geheimnisvolle Drizzt Do'Urden soll nach mehreren erfolgreichen Durchläufen als zusätzlicher Charakter frei anwählbar werden. Eine genaue Vorgehensweise ist jedoch tief in den Geheimnissen des Spiels verborgen. Lediglich die Möglichkeit, ihn aus der Herausforderung zu importieren besteht.

Springen

Ja, die Sprungeinlagen im Spiel sind manchmal wirklich nervend. Leider haben wir hier auch keinen wirklichen Tipp parat. Zwar ist es hilfreich, die Kamera immer geradeaus zu justieren, aber oft reicht hierfür die Zeit nicht. Alles was hilft, ist, zuvor zu speichern und sich den genauen Weg einzuprägen. Notfalls hilft hier Papier und Bleistift.

Nebenaufgaben

Im Spiel müssen nicht nur die normalen Aufträge absolviert werden. Ihr erhaltet auch kleinere Nebenaufgaben. Diese lösen sich manchmal von ganz alleine. Einige jedoch werden nur im Auftragsbuch aufgenommen, wenn ihr diese auch annimmt. Unterhaltet euch deswegen immer mit allen Einwohnern, damit euch keiner durch die Lappen geht. Schließlich winken Goldstücke, Erfahrungspunkte und weitere Ausrüstungsgegenstände. Einige der Nebenaufgaben lösen sich manchmal von selbst, wenn ihr beispielsweise den Rückruf auslasst und eure Reise gleich fortsetzt. Wichtig ist nur, die Faustregel, stets mit allen Einwohnern und Angetroffenen zu reden, einzuhalten.



TRICKS UND CHEATS:

Charakter importieren

Ihr habt die Möglichkeit, über den Optionspunkt Spieler wechseln einen Charakter aus einem vorhandenen Spielstand zu importieren. Vorausgesetzt dieser wurde auch im gleichen Schwierigkeitsgrad, auf dem ihr gerade spielt, ausgebildet. Das bedeutet nicht, dass ein anderer Spielstand eingeladen wird. Bedenkt, dass der aktuell verwendete Charakter dabei überschrieben wird (sichert ihn deswegen bei Bedarf vorher). Die Funktion Importierfunktion ist für einige der folgenden Tricks erforderlich.

Gegenstände duplizieren

Speichert euer Spiel. Lauft ein paar Schritte vom Speicherbuch weg und legt so viele Gegenstände wie möglich auf den Boden (die Ablageanzahl ist limitiert). Es empfiehlt sich die Items zu benutzen, die man am nötigsten braucht, oder die, die am meisten Geld beim Verkauf einbringen. Importiert (nicht den Spielstand laden!) den Charakter aus dem gerade eben gesicherten Spielstand. Dieser kehrt nun ins Spiel zurück; vollgepackt mit den zuvor abgelegten Items. Sammelt jetzt einfach gierig alle Gegenstände ein. Und die trickreiche Vermehrung wurde vollzogen. Versetzt dann die wertvollen, doppelten Gegenstände bei einem Händler und wiederholt den Trick so lange, bis ihr die nötigen Geldmittel für einen gewünschten Ausrüstungsgegenstand zusammen habt. Später im Spiel kann man sich hierdurch auf schnelle Art und Weise die wichtigen, mächtigen Waffen besorgen. Denn, wer hat schon immer genügend Gold in der Tasche?

Als Drizzt Do'Urden antreten

Der versteckte Charakter kann auch mit einem Cheat aufgerufen werden. Startet ein neues Spiel und haltet, bevor ihr euren Charakter aussucht, alle vier Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) gedrückt. Wählt irgendeinen Charakter und bestätigt bei noch immer

gedrückten Schultertasten. Es erfolgt keinerlei Meldung. Überspringt die Anfangssequenzen und das Spiel startet mit dem grimmigen Kämpfer.

Schnelles Geld zu Spielbeginn

Spielt mit einem normalen Charakter den ersten Abschnitt mit den Ratten durch. Sichert euer Spiel in der Elfen-schänke. Startet ein neues Spiel und benutzt den zuvor genannten Cheat, um mit Drizzt Do'Urden anzutreten. Legt nun in der Schänke seine Rüstung (Mithral-Kettenhemd) sowie seine Heiltränke ab. Seine Schwerter gibt der sture Kämpfer leider nicht her. Importiert jetzt den zuvor gesicherten "regulären" Charakter. Schnappt die Gegenstände und verkauft diese. Hierdurch erhaltet ihr über 10.000 Goldstücke – ohne etwas dafür zu tun. Es besteht aber auch die Möglichkeit, das Kettenhemd selbst anzulegen. Entscheidet jedoch selbst. Dieser Trick kann mehrfach wiederholt werden. Speichert immer nachdem ihr die wertvolle Rüstung eingestrichen habt, ladet das Spiel neu, cheate Drizzt Do'Urden zu und bereichert euch.

Unendlich Lebensenergie und Levelanwahl

Der Traum eines jeden Cheaters wird in Baldur's Gate ermöglicht. Haltet folgende Tasten gleichzeitig gedrückt R2 + L1 + Δ + ○ (auf dem normalen Steuerkreuz). Betätigt nun die Starttaste. Es erscheint ein Menü, in welchem Unverwundbarkeit aktiviert werden kann. Zusätzlich dürft ihr euch in einem gewünschten Spielabschnitt so richtig austoben. Sobald ihr euch einen Bereich ausgesucht habt und dorthin verfrachtet wurdet, bringt euch die O-Taste ins Spiel.

Gauntlet-Mode schon zu Spielbeginn

Startet das Spiel, aktiviert den zuvor genannten Cheat und springt unverwundbar in den letzten Spielabschnitt. Meuchelt hier den Endgegner, der gegen den Cheat nichts auszurichten vermag. Wartet bis der Abspann vorbei ist und startet ein neues Spiel. Der zusätzliche Kampfmode ist nun unter den Schwierigkeitsgraden anwählbar.

Player's Guide

Carsten Grauel

Teil 1

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Die vielen Aufgaben und versteckten Objekte in THPS3 sorgen bei dem einen oder anderen bei euch sicher für Nervenzusammenbrüche und schlaflose Nächte. Wir schaffen Abhilfe. Mit detaillierten Beschreibungen und übersichtlichen Level-Karten zeigen wir euch, wo's langgeht.

Wichtig: Da sich einige Missionen von Skater zu Skater unterscheiden (S-K-A-T-E-Buchstaben oder Trick-bezogene Aufgaben), geben wir in solchen Fällen die Namen der jeweiligen Fahrer mit an oder verwenden unterschiedliche Symbole für Markierungen auf der Karte. Die Level Rio, Skater Island und Tokio werden nicht berücksichtigt, da es sich hier um Contest-Level handelt. Viel Spaß!

Level 1: Gießerei

Sammle S-K-A-T-E

(siehe Karte)

Finde das versteckte Tape

Dreht euch am Startpunkt um etwa 45 Grad nach rechts, macht einen Ollie über die abgeschrägte Kante und landet auf dem metallenen Steg mit den gelben Handläufen. Fahrt hier auf der rechten Seite immer weiter nach Norden, bis der Weg nach links abknickt. Ihr gelangt auf eine Plattform mit großen Glasfenstern. Haltet an, dreht euch so, dass ihr nach Norden blickt und springt mit einem hohen Ollie auf den mittleren Stahlträger. Per Grind dürft ihr das Tape erwischen.

Grinde 50-50 an TCS Rail

Gilt für die Skater: Campbell, Koston, Margera, Mullen, Muska, Reynolds,

Rowley, Steamer, Thomas

Fahrt vom Startpunkt aus nach unten und springt leicht nach links über die Halfpipe. Links neben der Presse in der Mitte steht ein Schaltpult, und links neben diesem Pult befindet sich ein kurzer Weg mit gelben Geländern, an dessen Ende sich der Fotograf platziert hat. Macht auf dem linken Geländer einen gewöhnlichen 50-50 Grind (Dreieck).

Cannonball über die Halfpipe

Gilt für die Skater: Hawk, Caballero, Glifberg, Lasek.

Fahrt über den Roll-In direkt vor euch nach unten und macht über die abgeschrägte Kante einen hohen Ollie über die Halfpipe. In der Luft drückt ihr nach rechts und Kreis, um einen Cannonball auszuführen.

Öffne 5 Ventile

Die Ventile befinden sich allesamt an den äußeren Wänden der Halle. Fahrt



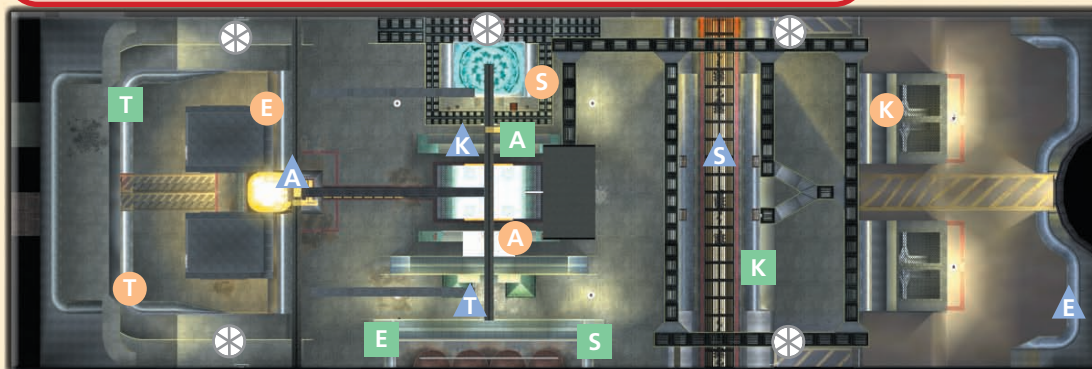
vom Startpunkt aus gleich nach rechts und über den Roll-In nach unten. An der Wand steht ein Arbeiter, gleich neben dem glühenden Ofen. Macht einen Grind über das Ventil.

Fahrt weiter in diese Richtung an der Wand entlang und hinauf über den Ausgang zum Wasserbecken. Auf der Höhe des Beckens befindet sich das zweite Ventil an der Wand. Haltet diesen Kurs, fahrt von der Plattform hinunter. In der Mitte des zweiten betonierten Ausgangs, der zur Kantine führt, grindet ihr am dritten Ventil.

Nummer vier befindet sich genau auf gleicher Höhe an der gegenüberliegenden Wand der Halle. Fahrt an der Kantine vorbei, entlang am gelben Geländer, den Ausgang hinab und

Hawk, Glifberg, Margera, Reynolds,
Thomas Caballero, Koston, Mullen, Rowley
Campbell, Lasek, Muska, Steamer
Ventile  Verstecktes Tape 

S K A T E
S K A T E
S K A T E



Level 1



Level 2

Hawk, Glifberg, Margera, Reynolds, Thomas Caballero, Koston, Mullen, Rowley Campbell, Lasek, Muska, Steamer Skater

Verstecktes Tape

S K A T E
S K A T E
S K A T E

macht einen Grind.

Vor euch seht ihr eine Quarterpipe, dahinter einige braune Behälter und links daneben einen schmalen Weg mit gelben Handläufen. Folgt diesem Weg in Richtung Startpunkt und haltet euch immer an der Wand. Das letzte Ventil liegt direkt gegenüber dem ersten. Auch hier steht ein Arbeiter davor.

Mach den Vorarbeiter nass

Fahrt wie beim ersten Ventil über den rechten Roll-In nach unten, haltet euch an der Wand und fahrt über den Ausgang auf den Steg beim Wasserbecken. Direkt nach dem Ausgang biegt ihr nach links ab. Hier steht der Vorarbeiter. Macht einen Grind auf dem äußeren Geländer und aktiviert so den Schalter, der sich direkt hinter dem Arbeiter befindet. (1) Ein Kran schubst den armen Kerl dann ins Becken.

Grinde am Gussbehälter

Am anderen Ende der Halle vor der Kantine ist eine große Fläche, die von Quarterpipes umgeben ist und in deren Mitte sich ein Schmelztiegel befindet. Blinkt das Licht an der Schaltkabine rot und ertönt die Sirene, so fahrt hier zunächst Richtung Norden, macht einen hohen Sprungtrick an einer Quarterpipe neben der

Schaltkabine, um Schwung zu holen. Macht dann einen hohen Ollie über die abgeschrägte Kante am Schmelztiegel, um auf die Höhe des Gussbehälters zu kommen, der nun direkt über dem Tiegel steht und flüssiges Metall hineingießt. (2) Grindet auf den seitlichen Stangen des Behälters.



Level 2: Kanada

Sammle S-K-A-T-E
(siehe Karte)

Finde das versteckte Tape

Für das Tape müsst ihr einen langen Weg zurücklegen. Dreht euch um 180 Grad und fahrt vom Startpunkt aus zunächst nach Süden. Am besten fahrt ihr rechts am Schneebälle werfenden

Idioten vorbei, grindet über einen der drei Holzstämme über den Bach und fahrt durch die schneebedeckte Grube bis ans Ende. Verlasst hier die Grube, indem ihr nach oben fahrt und nach vorne drückt. Ihr müsstet euch nun auf einem hölzernen Gerüst befinden. Fahrt den Weg entlang und grindet links auf dem dünnen Handlauf, um den Hebel am kupferfarbenen Kasten auf dieser Seite umzulegen. Am Ende des Weges führt nun eine Halfpipe nach oben. Macht einen Transfer von der linken auf die rechte Halfpipe, macht einen Ollie hinüber zur überdachten Halfpipe und springt von hier aus weiter auf die Rinne, die am Berg entlang nach oben führt. An deren Ende grindet ihr auf der rechten Schiene der Gleise und ihr gelangt automatisch zum Tape.

Nosegrind um den Baum

Gilt für die Skater: Campbell, Koston, Margera, Mullen, Muska, Reynolds, Rowley, Steamer, Thomas. Wendet vom Startpunkt aus wieder und fahrt zum Schneehaufen vor der Blockhütte. Nutzt diesen, um einen Ollie auf das Dach der Hütte zu machen, von wo aus ihr den hölzernen Weg erreicht. Springt auf den dünnen Handlauf am Rand und drückt schnell

nach vorne und die Dreieckstaste, um einen Nosegrind auszuführen. Haltet diesen bis zum Ende des Handlaufs.

Melon Grab über die Traktorschaukel

Mit Traktorschaukel ist die Rampe gemeint, von der ihr zu Beginn hinabrollt. Wendet nach einigen Metern, nachdem ihr gestartet seid, um 180 Grad und fahrt direkt auf die Schaukel zu. Macht nun mithilfe der Schaukel einen hohen Sprungtrick (Vert-Trick). Springt dabei aber mit einem leichten Lenkeinschlag so ab, dass ihr einen Transfer über die Rampe macht und sicher wieder in einer der beiden Quarterpipes landet. **(3)** In der Luft drückt ihr nach links und die Kreistaste für einen Melon Grab.



Befreie Chuck vom Pfahl

Das ist die leichteste Aufgabe. Haltet euch zu Beginn links und springt über den massiven weißen Zaun. Ihr dürft ein paar Jungs sehen, die um einen grünen Pfahl herum stehen. Fahrt denjenigen um, der die blaugrüne Jacke trägt und mit der Zunge am Pfahl klebt.

Begrabe den Idioten

Wenn ihr startet, fahrt ihr eine Rampe hinab. Wendet nach einigen Metern und springt über eben diese Rampe leicht nach rechts direkt in die schneebedeckte Tanne, unter der der Idiot steht. Prompt wird er vom Schnee begraben.

Beeindrucke die Skater

Insgesamt fünf Skater sind auf dem Parcours verteilt. Um sie zu beeindrucken, müsst ihr in ihrer Nähe dicke Tricks in mittlerer vierstelliger Höhe machen. Am besten springt ihr gleich zu Beginn auf den Maschendrahtzaun zu eurer Rechten, der den Skatepark abgrenzt, und macht hier einen langen Grind-Combo mit einigen Sprungtricks. Folgt ihr der Linie des Zauns, so kommt ihr automatisch an zwei Skatern vorbei. Der erste steht auf dem dreieckigen Block am Ende des Maschendrahtzaunes, der zweite hat sich oben auf

der Plattform der rechtwinkligen Quarterpipe platziert, an der ihr links vorbeigrindet, wenn ihr auf dem Zaun bleibt. Fahrt nun weiter in diese Richtung und in den Halfpipe-Kanal hinein. Der dritte Skater steht links hinten in der Ecke des Geländes auf der Plattform der Pipe, links neben den drei unterschiedlich hohen Roll-Ins.

Habt ihr auch ihn beeindruckt, folgt ihr dem Kanal weiter. Es geht wieder in Richtung des Startpunktes. Am Ende des Kanals dürftet ihr auf einer runden, schneebedeckten Plattform den vierten Skater sehen.

Von hier aus durchquert ihr den Park in Richtung eures Startpunktes, bleibt aber noch im Skatepark. In der Nähe der Rampe, von der ihr zu Beginn immer hinunterrollt, steht auf einer weiteren rechtwinkligen Quarterpipe der letzte Skater.

Level 4: Vorstadt

Sammle S-K-A-T-E

(siehe Karte)

Finde das versteckte Tape

Zu Beginn steht ihr oben auf einer Plattform, die auf einem Baum befestigt ist und rollt die daran anschließende Rampe hinunter. Macht zunächst eure Special-Leiste voll und springt dann über eben diese Rampe über den Baum und den dahinter liegenden Zaun. Vergesst nicht, beim Absprung nach vorne zu drücken. Das erfordert ein wenig Übung und Glück, da ihr oft am Baum hängen bleibt oder vielleicht hinunter fällt. Fahrt am besten ziemlich genau in der Mitte der Rampe gerade nach oben und springt mit einem Boneless/ Fastplant nach vorne ab. Dann dürftet ihr das Tape erreichen, dass über dem mittleren Fahnenmast am Haus schwebt.

Heelflip am Trailer-Hop

Gilt für die Skater: Campbell, Koston, Margera, Mullen, Muska, Reynolds, Rowley, Steamer, Thomas.

Sobald ihr vom Start aus die Rampe hinunter gefahren seid, wendet euch sofort nach links und fahrt zu den hölzernen Halfpipes mit den Wäscheleinen. Auf der linken (Seite vom Startpunkt aus gesehen) steht ein senkrecht aufgestellter Tisch auf der Pipe (nur zur Orientierung). Fahrt ihr hier Richtung Nordwesten (vom Startpunkt aus gesehen) entlang der Halfpipes, kommt ihr am Ende zu einem blau-weißen Wohnwagen. Auf der Rück-

seite des Wohnwagens ist Erde aufgeschüttet und Holzplatten wurden darüber gelegt, die als Sprungschanze dienen. Macht nun in der Quarterpipe am Levelrand hinter dem Wohnwagen einen hohen Sprung, um Schwung zu holen und macht dann mithilfe der Sprungschanze einen hohen Ollie über den Wohnwagen. In der Luft drückt ihr nach rechts und die Quadrattaste für einen Heelflip. Landet ihr sicher hinter dem Wohnwagen, habt ihr's geschafft.

Nosegrab zwischen den Rampen

Gilt für die Skater: Hawk, Caballero, Glifberg, Lasek.

Fahrt ihr vom Start aus wieder gleich nach links zu den Halfpipes und schaut hier in die Richtung des weiß-blauen Wohnwagens, seht ihr auf der rechten Seite zwei kleinere Quarterpipes, die mit Holz und Blech beschlagen sind. Die eine Quarterpipe steht an einem rot-weißen Wohnwagen, die andere steht für sich alleine gleich daneben. Macht einen Sprungtransfer von der einen zur anderen Quarterpipe und drückt in der Luft nach oben und die Kreistaste für einen Nosegrab.



Zerdrück 5 Kürbisse

Fahrt zum blau-weißen Wohnwagen, über den ihr den Heelflip gemacht habt und stellt euch direkt vor die Seite mit der Quarterpipe. Fahrt nun von hier aus in die Richtung der gruseligen Villa und macht links auf der Kante der großen hölzernen Halfpipe einen Grind, um den ersten Kürbis zu plätten.

Haltet ihr den Grind, so gelangt ihr über die Wäscheleine zum Eingang des alten Hauses. Links neben der Haustür seht ihr eine kleine Quarterpipe direkt am Zaun, auf der sich der zweite Kürbis befindet. Mit einem Lip- oder Grindtrick zerdrückt ihr auch diesen.

Für den dritten Kürbis müsst ihr zu der großen hellen Villa mit der Satellitenschüssel fahren. Fahrt durch die Garage in den Hinterhof mit den vielen Quarterpipes. Hier müsst ihr nun auf der roten Backsteinmauer, die das Anwesen einrahmt, zunächst nach rechts grinden (in die Richtung des

Hawk, Glifberg, Margera, Reynolds,
Thomas Caballero, Koston, Mullen, Rowley
Campbell, Lasek, Muska, Steamer
Kürbis Axt Verstecktes Tape

S K A T E
S K A T E
S K A T E



Level 4

Pools neben der Villa) und dem Verlauf der Mauer in Richtung Hausdach folgen. Vor dem Dach liegt der dritte Kürbis auf der Mauer.

Vom Startpunkt aus fahrt ihr auf ein etwas heruntergekommenes, graues Haus zu, neben dem ein Jeep und zwei Kerle stehen. Grindet ihr auf der hellen Kante, die um das Haus herumführt, an der Hecke entlang, vorbei an den zwei Typen und vorbei am Eingang des Hauses, macht ihr automatisch den vierten Kürbis zu Brei.

Fahrt nun von hier aus rechts um das Haus herum in den Hinterhof mit dem großen Pool. In der Ecke stehen einige vollgeschmierte Quarterpipes direkt an der roten Backsteinmauer der Villa und ein weiteres Set Pipes direkt daneben am Bretterzaun. Grindet auf der Kante dieser Quarterpipe, um den letzten Kürbis zu zerstören

Hilf dem dünnen Mann

Fahrt vom Start aus sofort nach rechts und zu dem unfertigen Haus in der Nähe des Pools. Fahrt rechts an der Quarterpipe vorbei und ins Haus hinein. Hier seht ihr zwei Bahnen von auf Böcken gelegte Holzbretter. Grindet auf den äußeren Brettern und sammelt dabei die Axt ein, die im Holz steckt.

(4) Begeht euch nun zur finsternen Villa. Rechts neben der Haustür steht der dünne Mann vor dem mit Brettern verschlagenen Hintereingang und wartet auf Hilfe. Fahrt einfach zu ihm, um ihm die Axt zu geben.

Gib der Satellitenschüssel wieder Saft

Um die Schüssel auf dem Dach der Villa wieder in Gang zu kriegen, müsst ihr zunächst das Dach des kleinen grauen Hauses erklimmen, bei dem ihr

den vierten Kürbis zermatscht habt. Am besten fahrt ihr vom Start aus geradeaus, grindet an den zwei Holzplatten und springt über den Zaun in den Hinterhof. Auf der Rückseite des Hauses befinden sich zwei schmale Aufgänge, über die ihr aufs Dach gelangt. Schaut ihr von hier aus in die Richtung der Villa, seht ihr zwei Stromkabel vom Dach des grauen Hauses hinüber zum anderen Haus verlaufen. Grindet auf beiden Kabel und beseitigt so die Äste, die sich dort verfangen haben.

Wie es weitergeht, erfahrt ihr in der nächsten play...

Player's Guide

Swen Harder

SYPHON FILTER 3

Wer mit der ein oder anderen Mission von Logan und Co. Probleme hat, der wird sich über unsere zweiteilige Lösung zu Syphon Filter 3 freuen. Wir starten mit den ersten acht Missionen.

Teil 1

Mission 1:

Tokio, Japan, Hotel Fukushima
Agent: Gabriel Logan

Szenario:

Gabe und Lian Xing sind nach Tokio gekommen, um den Anführer einer chinesischen Rebellengruppe, Shi-Hao, ausfindig zu machen. Man vermutet, dass er versucht, den Syphon-Filter-Virus zu reproduzieren und der japanischen Terrororganisation JRA zukommen zu lassen. Logan muss mittels eines Scharfschützengewehrs Shi-Hao und seine ranghöchsten Offiziere eliminieren.

- Geht zur Rezeption und lasst euch den Zimmerschlüssel aushändigen.
- Jetzt zum Pagen und mit dem Lift in den vierten Stock.
- Geht in den linken Flügel und betretet Raum 413.
- Nehmt das Scharfschützengewehr im Nebenraum an euch. (Checkpoint)
- Erledigt Shi-Hao und seine drei Offiziere. Achtet auf die Scharfschützen auf den Dächern. Zoomt nicht zu nahe ran, um schneller zielen zu können. (1)
- Verlasst nun das Gebäude. Der Aufzug ist außer Betrieb, daher geht's nur über das Treppenhaus. Am Durchgang zur Treppe befindet sich am Eck ein Raum. Dort findet ihr eine kugelsichere Weste.
- Im Treppenhaus sind zahlreiche, mit Schrotflinten bewaffnete Wachen. Erledigt sie, indem ihr per L1-Taste in den Ego-Modus schaltet und mit den Schultertasten um die Wandecken schaut. (Checkpoint)
- Ballert euch konsequent durch einige weitere Wachen hindurch zum nächsten Checkpoint.
- Rettet nun die VIP-Gefangene, indem ihr die vier Terroristen mit Kopf-



- schüssen eliminiert. Es muss schnell gehen, da sie sonst die Geisel töten.
- Bringt nun die Geisel an einen sicheren Ort. Folgt hierzu dem Gang und streckt alle auftauchenden Gegner mit der Schrotflinte nieder.
- Nachdem die Gefangene sicher ist, müsst ihr die beiden Terroristen hinter der Theke töten und unter der Luke hindurchrollen.

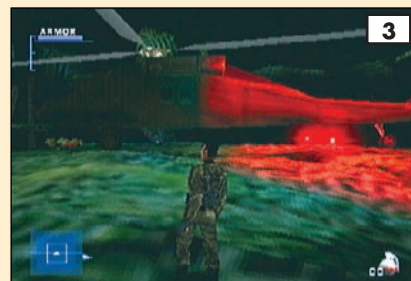
Mission 2:

Costa Rica, Regenwald
Agent: Gabriel Logan

Szenario:

Logan muss Pflanzenproben sicherstellen, die mit dem Syphon-Filter-Virus in Verbindung stehen. Gleichzeitig muss er Lian Xing zur Seite stehen.

- Schließt euch Lian Xing an und gebt ihr Feuerschutz.
- Zerstört die Selbstschussanlagen mit Granaten. Mit L1 könnt ihr ein Ziel anvisieren. (Checkpoint) (2)
- Folgt weiter Lian und schützt sie vor weiteren Angreifern.
- Ellis wurde getötet und eure Mission ändert sich dann natürlich entsprechend. (Checkpoint)
- Zerstört wieder eine Selbstschussanlage mit einer Granate. (Checkpoint)
- Dringt ins Lager ein und neutralisiert alle Wachen.
- Achtet auf Scharfschützen in den Baumkronen. Um sie zu eliminieren, einfach mit R1 anvisieren und mit einer Schnellfeuerwaffe den Rest erledigen.
- Sucht im nordwestlichen Gebäudekomplex nach dem Transportbehälter für die Pflanzen.
- Die Pflanzenplantagen findet ihr im Südwesten, im Nordwesten und im Nordosten. Schaut auf die Karte.



- In der selben Hütte findet ihr auch den Minendetektor, den ihr später benötigt, um sicher die Mission zu beenden.
- Im südlichsten Gebäude findet ihr eine kugelsichere Weste.
- Durchstreift den Gebäudekomplex im Zentrum der Karte in östlicher Richtung, bis ihr auf eine Lichtung kommt. Dort befindet sich ein schwer gepanzerter Helikopter.
- Schaltet die drei Wachen aus.
- Mit einem gezielten Granatenwurf zerstört ihr den Helikopter. (3)
- Sollten euch die Granaten ausgegangen sein, müsst ihr einen kleinen Abstecher nach Nordwesten machen. Geht durch das westliche Gebäude zu einem Tempelkomplex. Erledigt die Wache auf der Mauer und klettert dort hinauf. Hier findet ihr einen M79-Granatwerfer.
- Geht wieder zurück ins Gebäude und übermittelt per Computer die Koordinaten. (Checkpoint)
- Hier gibt es auch eine M16 und eine Schrotflinte zum Einstecken.
- Befreit nun noch die beiden einheimischen Geiseln mit gezielten Schüssen aus dem Hinterhalt.
- Zum Schluss begeben sich ihr zum Fluchttunnel im Südosten. Aktiviert den Minendetektor und geht vorsichtig durch das Minenfeld.

Mission 3:

Costa Rica, C-5 Galaxy
Transportflugzeug
Agent: Gabriel Logan

Szenario:

Gabriel ist an Bord eines Transportflugzeugs und muss den flüchtenden Bio-Chemiker Rhoemer eliminieren. Die kürzeste Mission des Spiels.

- Ihr befindet euch in der Transport-



- Halle eines riesigen Flugzeugs.
- Tötet zunächst beide Wachen.
- Geht zur Kiste mit einem Helm darauf und schaut euch diesen an.
- Eliminiert die Wache, die sich im nächsten Frachtraum befindet.
- Rhoemer kommt euch entgegen. Ignoriert ihn aber zunächst.
- Schaltet die Wache auf der Treppe aus und läuft hinauf ins Cockpit.
- Erledigt die Wache auf dem Co-Piloten-Sessel (rechts), nicht aber den Kapitän selbst (links)!
- Aktiviert den Frachtraumschalter auf der linken Konsole.
- Geht wieder zurück und nehmt die UAS-12 an euch, falls dieses noch nicht geschehen.
- Geht zurück zu Frachtraum 1. Dort ist nun die Frachtrampe geöffnet.
- Schießt mit der UAS-12 immer dann auf Rhoemer, wenn er gerade vor der offenen Frachtluke steht. Nach ca. fünf bis sechs Schüssen sollte er frühzeitig zur Landung ansetzen...

Mission 4:

Südafrika, Mpumalanga,
Pugari Goldmine
Agent: Lawrence Mujari

Szenario:

Agent Mujari muss unbemerkt in die Pugari-Goldmine eindringen, die dortigen Sklaven befreien und die Mine per Sprengsatz zerstören.

- Landet mit dem Fallschirm auf den Kran und tötet dort die Wache. **(4)**
- Springt so schnell wie möglich vom Kranarm (wird angezeigt) auf die gegenüberliegende Klippe.
- Dort müsst ihr auch eine weitere Wache ausschalten.
- Nehmt den Sprengstoff an euch.
- Am Fuße der Klippen warten zwei Wachen. Erledigt sie entweder durch Kopfschüsse oder durch Schießen auf die Fässer (Achtung! Explosionsgefahr).
- Lasst euch mit der X-Taste die Felsen hinab (nicht springen) und geht nach links. Dort befindet sich eine Wache auf der gegenüberliegenden Klippe und die Armbrust. Mit der Armbrust



- könnt ihr lautlos Wachen betäuben.
- Geht nun auf den Grund der Schlucht und sucht rechts vom Kran eine kugelsichere Weste.
- Geht in die Mine.
- Ihr gelangt jetzt zu mehreren Kisten. Direkt dahinter versteckt sich ebenfalls eine Wache.
- Geht vorsichtig weiter. Langsam tauchen drei Wachen aus dem Dunkeln auf. Erledigt sie mit der Armbrust.
- Sprengt jetzt die Hütte, indem ihr die Fässer rechts daneben anschießt. Diese Aktion lockt einige Wachen aus der Mine; erledigt sie.
- Geht weiter und befreit die beiden Sklaven, indem ihr sie ansprecht. (Checkpoint) **(5)**
- Geht auf die Loren zu und von dort aus nach rechts an den Kisten vorbei.
- Achtet bei der Brücke auf die Wachen rechts und links in den Felsen. Schießt sie alle durch Spähen um die Ecken mit den Schultertasten von ihrer Position. Passt auf, es gibt mindestens einmal Nachschub.
- Folgt dem Gang und befreit DeJesus mit gezielten Schüssen aus der Bewachung. (Checkpoint)
- Geht zurück zu den Loren in der Mine. Achtet auf Wachen, es sind nämlich wieder welche zurückgekommen.
- Platziert den Sprengstoff in der Höhlenmitte. (Checkpoint) **(6)**

Mission 5:

Mpumalanga, Südafrika,
Pugari Komplex
Agent: Lawrence Mujari

Szenario:

Nachdem die Mine eingestürzt ist, muss Mujari einem Kollegen aus der Patsche helfen.

- Die Mine stürzt nun durch die



- Sprengstoffexplosion ein. Verliert keine Zeit, geht zu den Loren und aktiviert den Schalter.
- Drückt nun die X-Taste, um nicht an den Balken hängen zu bleiben. Macht euch bereit, eine Wache von rechts zu eliminieren.
- Drückt weiterhin die X-Taste, bis die Lore das Ende des Gleises erreicht, und rutscht den Abhang hinunter.
- Tötet die Wache. (Checkpoint)
- Lauft die Rampe hinauf bis zur Hütte.
- Unterhaltet euch in der Hütte mit Foreman Jones.
- Weiter über die nächste Rampe. Bevor ihr jedoch durch das Tor geht, solltet ihr rechts über den Sims gehen und dort M78-Munition einpacken.
- Hinter dem Tor wird es brenzlich. Viele Wachen warten auf der Palisade. Erledigt sie mit Geduld aus der Entfernung.
- Geht zum Tor mit der Aufschrift "Bay 3" und geht links durch die Tür.
- Erschießt die beiden Wachen durch das Bodengitter und schaltet die Energie an den roten Computerpulten für Smith ein. **(7)**
- Verlasst den Raum durch die nächste Tür und geht die Treppe hinauf.
- Haltet euch draußen rechts.
- Smith wird vor euren Augen aus dem Fenster geworfen. Somit müsst ihr seine Mission beenden.
- Aus der Tür stürmen zwei Wachen mit Schrotflinten. Erledigt beide mit gezielten Treffern.
- Geht nun durch diese Tür und aktiviert den Computer. (Checkpoint)
- Sofort wieder zurück und Kumpel DeJesus helfen.
- Aus dem roten Lift kommen drei Wachen. Verschanzt euch hinter einer Ecke und erledigt sie mit Kopfschüssen.

Mission 6:

Kabul, Afghanistan, Shirpur District
Agent: Lian Xing

Szenario:

Agentin Xing muss im von der Roten Armee besetzten Kabul eine russische Geheimwaffe sicherstellen.

- Geht gradeaus, bis ihr aus einem





- Haus zu eurer Linken Seite angegriffen werdet.
- Beseitigt die Wache und geht ins Haus hinein.
 - Klettert ein Stockwerk über die Bodenplatte hinauf und geht durch die Öffnung in der Wand.
 - Lasst euch nun wieder zwei Stockwerke hinab und betrachtet den Lageplan. (Checkpoint)
 - In den Gängen lauern zwei äußerst aggressive Wachen.
 - Jetzt zweimal nach links und den Waffenschrank sabotieren. Es bleiben euch nur noch 20 Sekunden, um die Kanalisation zu verlassen. (Checkpoint) **(8)**
 - Geht nach links und klettert über die Kisten nach draußen.
 - Im Südosten der Stadt findet ihr das geheime russische Gewehr mit enormer Feuerkraft, die AUG. (Checkpoint)
 - Jetzt müsst ihr sechs Scharfschützen beseitigen. Da sie alle gut verschanzt auf den Dächern lauern, ist das der ideale Zeitpunkt, die AUG selbst einzusetzen. Geht in den Zoom-Modus und ihr werdet feststellen, dass man mit der neuartigen Optik sogar durch Wände hindurchblicken kann. Da auch die Munition Wände durchschlägt, solltet ihr mit dieser Waffe keine Probleme haben, die Scharfschützen zu beseitigen. (Checkpoint)
 - Geht zurück zur bewachten Landezone des Hubschraubers (ein zerstörter Bus). (Checkpoint)
 - Knöpft euch die Raketenwerfer mit der AUG vor.

Mission 7:

S.S. Lorelei
Agent: Gabe Logan

- Dreht euch nach links. Ihr seht eine Tür mit einer roten Lampe. Geht zu ihr und beseitigt die Wachen.
- Platziert Sprengstoff in der Raumecke links neben dieser Tür. (Checkpoint)
- Geht auf die gegenüberliegende Seite und verlasst den Raum.
- Geht nach links und tötet die Wache.
- An der Abzweigung nach links gehen und die Wache eliminieren.
- Jetzt kommt ihr an einer rechten

Abzweigung vorbei. Eine kleine Zwischensequenz erfolgt mit einer Wache an einer Leiter. Beseitigt die beiden Typen und geht rechts in die nächste Halle hinein.

- Ihr seht nun eine Eisentreppe auf der rechten Seite. Geht nicht hinauf, sondern in die linke Raumecke und platziert dort wieder einen fieson Sprengsatz. (Checkpoint)
- Verlasst den Raum wieder wie gekommen und geht nach rechts. Achtung, jetzt tauchen einige Wachen auf.
- Bei der nächsten Abzweigung nach links in den letzten Frachtraum. Nach der Zwischensequenz müsst ihr zwei Wachen ausknipsen.
- Wieder links hinten einen Sprengsatz legen und verduften. (Checkpoint)
- Geht aus der Halle raus und dann nach links.
- Tötet alle Wachen und geht durch den Wanddurchgang im Nordosten.
- Geht nach links und betätigt den wartenden Aufzug. **(9)**
- Oben angekommen begegnet ihr einem Mechaniker. Ignoriert ihn einfach und platziert eine Bombenattrappe am Fuße der Treppe, um die Wachen abzulenken (nicht zwingend erforderlich).
- Vergesst nicht rechts und links von der Treppe die kugelsichere Weste und die HK5-Munition einzustecken.
- Weiter die Treppe hinauf, die Wache niederstrecken und die nächste Zwischensequenz mit einem Koch anschauen.
- Beseitigt den Koch und geht nach links an einer Leiter vorbei, dann nach rechts.
- In die linke Wand ist eine Tür eingelassen, die euch zur Küche führt.
- Geht hinter die Kochnische zu einem eingelassenen Wandgitter.
- Drückt die Aktions-Taste und ihr befindet euch in der Kapitäns-Kajüte.
- Auf dem Tisch vor euch liegen wichtige Unterlagen. Nehmt sie sofort an euch. (Checkpoint)
- Wartet einen Moment und durch die Tür kommen der Kapitän und eine Leibgarde. Tötet sie beide.
- Geht nun durch diese Tür und schreitet nach links. Jetzt zweimal rechts um die Ecke. Bringt die auftauchen-



- de Wache um selbige.
- Geht an der Leiter vorbei, durch die Tür auf der linken Seite und die Treppen runter. **(10)**
- Unten angekommen machen euch zwei Wachen das Leben schwer. Setzt ihnen ein Ende und geht durch die einzige Tür auf der rechten Seite am Ende des Korridors.
- Ihr befindet euch nun in einem Videokonferenzsaal. Tötet beide Wachen und nehmt das Video an euch. (Checkpoint)
- Geht zurück und nach rechts. Auf der rechten Seite befindet sich ein kleiner Raum mit Ammo.
- Am Ende des Ganges ist eine offene Tür, aus der eine Wache tritt. Was tun? Tötet sie!
- Geht über die Treppe und an ihrem Fuße nach rechts.
- Geht dann bis zum Ende des Ganges. (Checkpoint)
- Jetzt links um die Ecke und die Wachen beseitigen. Rennt durch den langen Gang und knöpft euch alle Wachen vor. Vorsicht, einige kommen auch von hinten!
- Irgendwann macht der Gang einen Rechtsknick. Folgt ihm und wieder tauchen zwei Wachen auf.
- Am Ende des Ganges nach links. Nun tauchen zwei Wachen vor und eine hinter euch auf. Haltet euch nun wieder links. (Checkpoint)
- Tötet die Wache und nehmt den Gang nach rechts. Am Ende des Weges warten drei weitere fiese Jungs auf euch.
- Geht weiter den Gang entlang, bis ihr zu einer Tür links in der Wand gelangt. Geht die Treppen hinunter. (Checkpoint) **(11)**
- Geht durch die Tür in den lila erleuchteten Raum. Verlasst den Raum, tötet die Wache, an der Leiter





- vorbei nach links durch den Gang.
- Geht nach links durch den Korridor und nach rechts um die Ecke. Erledigt die beiden Wachen und ignoriert alle von hinten auftauchenden.
 - Auf der rechten Seite befindet sich eine weitere Halle. Geht hinein und die letzte Zwischensequenz beginnt. (Checkpoint) **(12)**
 - Schaltet in den Ego-Modus und blickt den Kran hinauf. Knöpft euch nun eine Wache nach der anderen per Kopfschuss vor. Manchmal müsst ihr mit den Schultertasten seitwärts gehen, wenn die Wachen hinter Gitterstreben Schutz finden.

Mission 8

Aztec Ruins

Agent: Lian Xing

- Zu Beginn steht ihr vor einer Abzweigung. Geht nach links und tötet die Wache.
- Nehmt wieder den linken Weg und beseitigt die nächste Wache.
- Geht zum Loch und klettert eine Etage nach oben.
- Wendet euch nach rechts und geht den Gang entlang.
- Nehmt die Falcon-Munition im nächsten Raum mit und geht weiter. (Checkpoint)
- Geht in den Raum und haltet euch links. Nehmt euch die Wache vor und weiter geht's.
- Geht an der Abzweigung nach rechts und beseitigt den Wachposten.
- Am Ende des Ganges nach links und durch den Raum mit den halbrunden Fenstern. (Checkpoint) **(13)**
- Geht nach rechts, tötet die Wache und die Treppen hinunter.
- Weiter nach links an der Weggabelung und geradeaus bis zur Wache an den fünf Kisten.
- Tötet sie und klettert die beiden gestapelten Kisten hinauf. Lasst euch oben auf den Weg hinab und geht nach links. (Checkpoint)
- Bevor ihr das Ende des Ganges erreicht, solltet ihr euch ein sicheres Plätzchen suchen. Späht um die Ecke und zielt auf die Fässer, bis alle Wachen beseitigt sind. Eine

Zwischensequenz erscheint.

- Wartet auf die zwei Wachen und tötet sie.
- Geht nun weiter und nehmt die kugelsichere Weste im kleinen Raum auf der rechten Seite mit. Der Durchgang zum nächsten Raum ist auf der linken Seite.
- Schaltet den Computer ein und sichert die Daten. (Checkpoint)
- Zerstört den Computer und unterhaltet euch mit dem Wissenschaftler vor Ort. (Checkpoint)
- Drei Wachen rennen aus dem Raum, die ihr am besten aus der Ego-Sicht erledigt. Geht zurück in den Gang und haltet euch links. Weiter geradeaus und um die Ecke. Unterhaltet euch mit dem Wissenschaftler. (Checkpoint)
- Dreht euch nach links und geht in den Raum durch die rechte Wand. Zerstört den Rechner, wieder zurück und an der Stelle vorbei, wo der Wissenschaftler stand.
- Geht in den linken Tunnel und anschließend geradeaus. **(14)**
- Am Ende des Tunnels links gehen. Nehmt in dem Raum die H11-Knarre auf. (Checkpoint)
- Aktiviert die H11 und rennt die Rampe hinauf. Eine Zwischensequenz erscheint.
- Jetzt wird es heikel! Viele Wachen blockieren das Fortkommen. Schaut zunächst leicht nach links und erledigt die Wache per Kopfschuss. Rennt nun zu dieser Position und versteckt euch hinter dem Felsvorsprung in der linken Ecke. Von dort übernehmt ihr die nächsten Wachen.
- Rennt nach halblinks hinter die zerstörte Wand und klettert dort hinauf. Weiter den Gang an den beiden Zellen vorbei und die kugelsichere Weste nicht vergessen. Wieder erhaltet ihr eine nette Zwischense-

quenz. (Checkpoint)

- Jetzt nach links, wo Dr. Wessinger steht. Tötet so schnell wie möglich beide Wachen. Habt ihr Tränengasgranaten dabei, geht es damit leichter.
- Tötet nun noch die restlichen Wachen und unterhaltet euch mit Frau Doktor. Es kommt eine Zwischensequenz. (Checkpoint)
- Zerstört den Computer und geht nun über das freie Feld auf die gebrochene Säule zu.
- Tötet alle Wachen und durch den engen Gang hindurch. Haltet euch links, an den Zellen vorbei und dann sofort links.
- Nun so lange geradeaus, bis ihr zu einem Raum mit drei Computern gelangt. Zerstört alle drei Rechner und knöpft euch die beiden Wachen vor.
- Geht durch den nächsten Gang und dann rechts. Nehmt den Sprengstoff an euch. (Checkpoint)
- Nun den zweiten Gang in der rechten Wand benutzt, durch die zerstörte Wand hindurch und nach links in den nächsten Raum.
- Tötet die Wache und nehmt die kugelsichere Weste mit. Jetzt noch die grüne Kiste aufgemacht. (Checkpoint)
- Zerstört den letzten Computerminal. (Checkpoint)
- Jetzt raus aus dem Raum, die Wache beseitigt und zurück. Geht nach rechts und mit Dr. Freid ein Gespräch führen. (Checkpoint)
- Klettert durch das Loch hinunter und nehmt das Artefakt an euch. (Checkpoint) **(15)**
- Klettert wieder zurück und geht in den Raum mit den drei Computern. Von dort aus in den Gang mit den beiden Zellen. Legt vor jeder Zelle einen Sprengsatz und sprecht mit den Wissenschaftlern. (Checkpoints)
- Nun wieder zurück, wo Doktor Weissingen war, an der geöffneten Kiste vorbei, zu den letzten beiden Zellen. Auch hier Sprengsätze legen und die beiden Wissenschaftler befreien. (Checkpoints)

Wie es weitergeht, erfahrt ihr in der nächsten play...



Action-Replay-2-Codes für PlayStation2

Ein Action Replay 2 ist eine Software-CD, die im Zusammenspiel mit einer speziellen Memory Card Manipulationen an einem Spiel zulässt. Die Codes, die ihr hier findet, funktionieren ausschließlich mit einem Action Replay 2. Ihr benötigt dieses also, um sie anzuwenden.

Die folgenden Codes wurden freundlicherweise von der Fa. BigBen interactivte zur Verfügung gestellt. Mehr Information findet ihr unter www.codejunkies.de

Eine perfekte Kompatibilität der Codes können wir allerdings nicht garantieren. Es kann immer wieder vorkommen, dass Spiele „einfrieren“, oder ein Code nicht funktioniert. Wichtig: Master Codes, müssen immer aktiv sein! Code-Blöcke (mehrere Code-Zeilen) müssen so eingegeben sein, wie sie hier aufgelistet sind.

Smuggler's Run: Hostile Terror

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1645EBB3
..... 0C2CCCD F8B0E6A7

Alle Schmugglermissionen aktivieren

(Durch diesen Code werden alle 36 Schmugglermissionen aktiviert. Startet das Spiel normal. Zusatzfahrzeuge müssen allerdings noch verdient werden.)

..... 2C32437F F8FCFFF
..... 2C324381 F8FCFFF
..... 2C324383 F8FCFFF

Alle Fahrzeuge in den Missionen aktivieren

(Es kann vorkommen, dass das Spiel abstürzt, sobald dieser Code zusammen mit dem vorherigen aktiviert wird.)

..... 2C324393 F8FCFFF

Alle Rivalitäten offen

..... 2C32438B F8FCFFF

18-Wheeler: American Pro Trucker

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1645EBB3
..... 0C154147 F8FCDFD

Maximale Punktzahl

..... 3C278FBB F814487F

Maximales Ladegewicht

..... 3C2790DF F8FD789F

Timer (Zeit) anhalten

..... 3C278FC3 F8CCD72

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1645EBB3
..... 0C13BB97 F8FCDFD

Unzerstörbar

(Sobald dieser Code aktiv ist, wird permanent das Wort "Invincible" eingeblendet und Crash kann nichts mehr passieren. Einen Nachteil hat der Code allerdings. Tappt ihr in eine Grube oder eine andere Falle, aus welcher Crash nicht herauspringen kann, steckt ihr fest. In diesem Fall bleibt euch nichts anderes übrig, als das Optionsmenü mit der Start-Taste aufzurufen und dort in den Zeitsprung-Raum zurückzukehren.)

..... 3C5A3AF7 F8FCFEF1

Alle Gebiete

..... 2C4FDFEB F8FCFEFF
..... 2C4FDFEF F8FCFEFF
..... 2C4FDFEF F8FCFEFF
..... 2C4FDFEF F8FCFEFF
..... 2C4FDFEF F8FCFEFF

Alle Kräfte

..... 3C5A3A03 F8FCFEF1

Geringe Erdanziehung

..... 3C5A575F 320CE1CE

Hub 1 abgeschlossen

(Immer nur einen der sechs Hub-Codes verwenden)

..... 2C4FDFC3 F8FCFEFF
..... 2C4FE06B F8FCFEFF
..... 2C4FE033 F8FCFEFF
..... 2C4FE1DB F8FCFEFF
..... 2C4FDF6F F8FCFEFF

Hub 2 abgeschlossen

(Immer nur einen der sechs Hub-Codes verwenden)

..... 2C4FE0DF F8FCFEFF
..... 2C4FE2B7 F8FCFEFF
..... 2C4FE04F F8FCFEFF
..... 2C4FE1F7 F8FCFEFF
..... 2C4FDF37 F8FCFEFF

Hub 3 abgeschlossen

(Immer nur einen der sechs Hub-Codes verwenden)

..... 2C4FE017 F8FCFEFF
..... 2C4FE087 F8FCFEFF
..... 2C4FDF53 F8FCFEFF
..... 2C4FDFFF F8FCFEFF
..... 2C4FE0A3 F8FCFEFF

Hub 4 abgeschlossen

(Immer nur einen der sechs Hub-Codes verwenden)

..... 2C4FDF8B F8FCFEFF
..... 2C4FE12F F8FCFEFF
..... 2C4FE2D7 F8FCFEFF
..... 2C4FDFAF F8FCFEFF
..... 2C4FE247 F8FCFEFF

Hub 5 abgeschlossen

(Immer nur einen der sechs Hub-Codes verwenden)

..... 2C4FDF1B F8FCFEFF
..... 2C4FE113 F8FCFEFF
..... 2C4FE0BF F8FCFEFF
..... 2C4FE263 F8FCFEFF
..... 2C4FE29B F8FCFEFF

Hub 6 abgeschlossen

(Immer nur einen der sechs Hub-Codes verwenden)

..... 2C4FE2F3 F8FCFEFF
..... 2C4FE20F F8FCFEFF
..... 2C4FE22B F8FCFEFF
..... 2C4FE27F F8FCFEFF
..... 2C4FE0FB F8FCFEFF

Komplexe Schatten

..... 3C5929DF F8FCFEF1

Koordinaten anzeigen

..... 3C5A3AFB F8FCFEF1

Massiver Feuerboss

..... 2C52C339 F8FC3E7E
..... 2C52C33D F8FC3E7E
..... 2C52C341 F8FC3E7E

Unsichtbar

(Drückt im Spiel die L2-Taste)

..... EDCA2B79 F8FC3FF
..... 3C5A4007 F8FCFEF1

Verrückte Hub-Reflektionen

..... 3C5A37AF B989FEFE

Volle Gesundheit

..... 2C51A243 F8FCFEB6

SSX Tricky

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1645EBB3
..... 0C0F4F73 F8FCDFD

Boarder haben maximale

Eigenschaften

..... 3C2A927B F8FCFEF1

Alle Extras feischalten

..... 3C2A926F F8FCFEF1

Unbegrenzte Zeit

(Funktioniert nicht im Race-Mode)

..... 3C9B3363 BA332B16

Volle Boost-Anzeige im Race Mode

..... 3CB544F7 F8FCFEF4

..... 3CBFE977 F8FCFEF4

..... 3CD53477 F8FCFEF4

..... 3CAA9E77 F8FCFEF4

Volle Boost-Anzeige im Show Off

..... 3CA6DE77 F8FCFEF4

WWF SmackDown! Just Bring It

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... EC8CA16C 1456E60A

Alle Filme im Theater

(Der Code schaltet im Optionspunkt Theater die sechs Bonusfilme frei, die normalerweise mit Fragezeichen maskiert sind.)

..... 3CE53740 1456E7CC

Alle Special Modes

(Die zusätzlichen Modes sind durch den Code im Unterpunkt Exhibition zu finden. Normalerweise müssen sie erst hart erarbeitet werden.)

..... 3CE5CACA 1456E70C



SILENT HILL 2 GEWINNSPIEL

Silent-Hill-2-Fans wird's freuen: Zusammen mit Konami verlost play insgesamt 18 rare Silent-Hill-2-Sammlerstücke zu dem Gruselschocker. Als Hauptgewinn lockt drei Mal das original US-M65-Field-Jacket, das James Sunderland in Silent Hill 2 trägt. Als weitere Preise winken: 3 Lösungsbücher, 3 CDs mit dem original Soundtrack, 3 Thermo-Kaffeebecher, 3 Anstecknadeln und 3 T-Shirts.

Wer das praktische Kleidungsstück oder einen der anderen Preise gewinnen möchte, der beantwortet uns bitte folgende Frage:

Wie heißt die verstorbene Frau James Sunderlands?

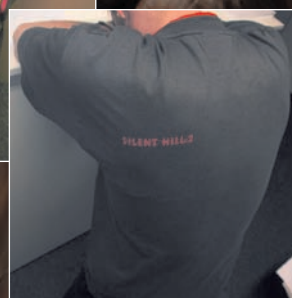
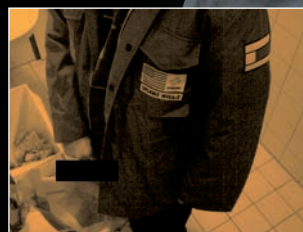
- a) Marianne
- b) Mary
- c) Maria

Schreibt einfach eine Postkarte unter dem Stichwort "Der Griff ins gefüllte Klo" und der richtigen Antwort an:

CyPress GmbH
play
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

oder per Elektropost an:
zimmer312@playstation.com

Einsendeschluss ist der 14. Februar 2002. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mehrfachsendungen werden bei der Verlosung nicht berücksichtigt, sondern wandern gleich in den Papierkorb.





FREEEKSTYLE

Die Steigerung von Extremsport hat einen Namen bekommen: Freestyle Motocross!



○ Die Streckendesigner zauberten mindestens genauso kranke Tracks wie in SSX.



○ Think pink! Auch Mädels werden hier richtig dreckig zur Sache gehen.

PS2 Kaum ein anderes Genre erlebte in den letzten Jahren so viele Enttäuschungen. Die virtuelle Umsetzung des Motocross-Sports will, aus welchen Gründen auch immer, anscheinend nicht so recht gelingen. Abhilfe will jetzt Electronic Arts schaffen, obwohl die sich mit ihrer Supercross-Reihe auch nicht gerade mit Ruhm bekleckert haben. Doch die „Spezial-einheit“ aus Kanada soll alles richten. Wie auch schon bei SSX und NBA Street werden die Entwickler unter dem EA-Sports-Big-

Label eine ganz „eigene“ Variante dieses Sports präsentieren.

Demons of Dirt

Die Freestyle-Szene im Motocross ist genau wie beim Skate- oder Snowboarding eine kleine in sich geschlossene Welt mit ihrer eigenen Kultur. Ein absoluter Extremsport, der ohne passenden Sponsor vor allem eine Menge Geld kostet. Die Profifahrer sind fast 365 Tage im Jahr auf Achse. Wettbewerbe, Promo-Touren oder Videodrehs rund um

den Globus stehen auf der Tagesordnung jedes Freestylers, der mit diesem Wahnsinn sein Geld verdienen will. Brian Deegan, Mike Metzger oder Seth Enslow beispielsweise sind Namen, die jedem FMX-Fan sofort das Herz höher schlagen lassen. Dies ist aber nur eine kleine Auswahl aus dem Fahrerangebot in EAs neuestem Clou.

No Limits

Wie SSX Tricky zeigte, ist eine besondere Stärke der Entwickler, sehr große, detailverliebte Polygonlandschaften auf den Bildschirm zu zaubern. Genau wie Snowboarding kennt auch Motocross so gut wie keine Grenzen. Vorbei also die Zeiten auf der PlayStation, in denen betonwandähnliche Plastikbandabsperungen die Erkundung der virtuellen Umgebung verhindern. In Freestyle könnt ihr riesige Areal durchstöbern, ohne permanent auf einen vorgegebenen Pfad zu achten. Einige der neun Level



○ That's Freestyle Motocross.



○ Über 80 Tricks haben die Biker auf Lager.



Versteckte Abkürzungen sind meistens auch mit haarsträubenden Manövern verbunden.

Grabs, Nac Nacs, 360's, Saran Wraps oder der McMetz. Durch ein neuartiges Punktesystem werden alle Stunts von einer imaginären Jury bewertet. Sollte ein Trick schlampig ausgeführt worden sein, gibt es Abzug auf dem Punkte- und Zeitkonto. Landet man allerdings seine Manöver souverän, gibt es ähnlich wie in SSX einen Bonus auf dem Boost-Meter. Was jedoch bei komplett aufgeladenem Boost passiert, wird noch unter dem Mantel der Verschwiegenheit gehalten.

Wahrscheinlich können wir dann mit spektakulären Signatur-Moves der jeweiligen Fahrer rechnen. Carey Hart zeigte beispielsweise bei den Gravity Games 2001 in Providence den weltersten Backflip mit einem Motocross-Bike. Obwohl er den Trick eigentlich fast gestanden hatte, trug er eine Verstauchung der Wirbelsäule und einen Bänderriss davon. Es ist durchaus denkbar, dass wir diese kranken Manöver auch im Spiel sehen werden.

Besonders freuen wir uns auf den Soundtrack, da anscheinend Freestyle sehr stark von der Metal Mulisha geprägt ist. Somit sind Slayer, Ozzy und die „alten“ Metallica schon vorprogrammiert. **SL**

sind bereits fertiggestellt und hören auf die viel versprechenden Namen Rocket Garden, Crash Pad II, Monumental Motoplex oder Big Sky. Immer wieder sollt ihr neue Streckenvarianten entdecken können und mit haarsträubenden Abkürzungen konfrontiert werden.

Je nach Spielmodus könnt ihr euch für ein rabiaten Rennen um den ersten Platz entscheiden, an Freestyle-Shows teilnehmen oder einfach beim Freeride die Locations auskundschaften. Schnelligkeit steht bei Freestyle sowieso nicht im Vordergrund. Die Fahrer müssen stahlharte Nerven zeigen und bei den höchsten Sprüngen die waghalsigsten Manöver abliefern.

(sic)

Insgesamt können die Rider über 80 Tricks in die Lüfte zaubern. Viele lassen sich sogar noch kombinieren. Darunter Superman Seat



Auf Deegans Bike sind sogar die Metal Mulisha-Logos zu erkennen.



Hinter diesem Wortspiel versteckt sich zum einen der Metallica-Klassiker „Metal Militia“ und zum anderen der englische Begriff „mulish“ (hartnäckig, störrisch). Zusammen gibt dieser Ausdruck eine Bewegung den Namen, die von Profi-Motocrosser Brain Deegan ins Leben gerufen wurde. Bevor er sich

ausschließlich dem Freestyle widmete, fuhr Deegan noch aktiv Rennen. Doch der ganze Glanz und Glamour kotzte ihn irgendwann so an, dass er und sein Kumpel Larry „Wombat“ Linkogle sich von dem Rest der Fahrer distanzierten. Man traf sie zwar noch auf den Strecken, aber die meiste Zeit verbrachten sie im Lager und verzierten zu lautstarken Metal- und Punkhymnen ihre Bikes mit Mulisha-Logos. Der Hass gegen das gesamte Race-System uferte immer mehr aus. Doch die Popularität beim Publikum stieg gleichermaßen. Die Kids stiegen sofort auf den neuen Trend ein und rasteten völlig aus. Statt ordnungsgemäßer Schutzkleidung fuhr man nun beispielsweise mit nacktem Oberkörper, der mit einem mit Stacheln übersäten Brustpanzer verziert wurde. Mittlerweile ist Herr Deegan der Metal Mulisha Minister of Defense und als prügelnder Bad Boy bekannt. Ein echter Tough-Guy, der sogar nette Sachen wie Barknuckle-Fighting (Kampfsport ohne Regeln) betreibt. Kurz gesagt ist es einfach eine Bewegung abseits vom sauberen Supercross-Image - dreckige Freestyle-Motocrosser, die von glamourösen Superprofis nichts wissen wollen, ihr Ding durchziehen, Metal hören und jedem auf die Fresse hauen, der ihnen nicht passt.



PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Freestyle-MX
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
	www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports BIG
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	März

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Die SSX-Jungs machen ein Motocross-Game?! Da kann doch einfach nichts schief gehen.



DRAKAN

The Ancients' Gates

Dynamisches Duo auf zwei Schwingen - Kriegerin Rynn und ihr Drache Arokh landen auf der PS2.



○ Fantasy-Atmosphäre, die auf der PS2 ihres gleichen sucht.



○ Auch dieser Scherge will Rynn nur ans Wildleder.

PS2 Endlich ist es soweit, das Abenteuer um die wehrhafte Rynn und ihren Drachen Arokh nähert sich der Fertigstellung. Die anfänglich geplante Umsetzung des 1999 erschienenen Action-Adventures Drakan: Order of the Flame für den PC ist bekanntlich unter Sonys Führung zugunsten eines echten Sequels mit neuer

Story begraben worden. In Drakan: The Ancients' Gates erleben die kampferprobte Rynn und ihr schuppiger Gefährte nun die Fortsetzung der Ereignisse des ersten Teils.

Gut gegen Böse

Als die finsternen Deserthlords beschließen, sich die Welt Drakan und ihre Bewohner

untertan zu machen, beschließt die Herrscherin ihrerseits die Drachen-Lady mit der Suche nach vier verschollenen Artefakten zu beauftragen. Diese werden zwingend zum Öffnen von vier magisch versiegelten Toren benötigt. Nur durch diese Portale können die ehemaligen Hüter über den Frieden Drakans, mächtige Drachen, die auf der Seite des Guten kämpfen, zu Hilfe gerufen werden. Wer könnte qualifizierter für diese schwierige und gefährliche Aufgabe sein als eine sexy Kriegerin, die lässig auf einem Drachen dahergeritten kommt.

Agile Amazone

Wie es sich für ein zünftiges Action-Adventure gehört, verfolgt ihr Rynn aus der Third-Person-Perspektive. Die Bewegungen der Heldin werden über den linken Analog-Stick gesteuert, gleichzeitig kann man sich mit dem rechten innerhalb eines eingeschränkten Radius' umschaun. Ein Druck auf die Select-Taste ruft ein übersichtliches Inventar-Menü auf. Hier werden die Waffen, magischen Fähigkeiten, Charakterwerte, die Karte und die noch zu lösenden Quests angezeigt.

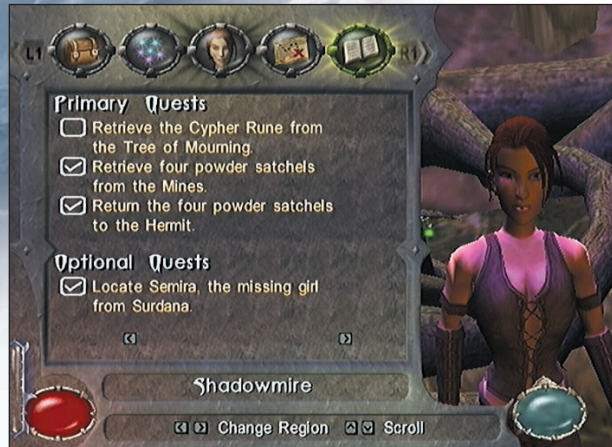
Die über 80 Waffen und anderen Gegenstände lassen sich individuell auf die R1-Taste als Hotkey legen, so dass Rynn im Gefecht alle Waffen und Heiltränke schnell zur Hand hat. Erfordert es eine besonders



○ Die Luftkämpfe sind extrem spannend in Szene gesetzt und verwöhnen das Auge mit spektakulären Licht- und Explosionseffekten. Oft greifen gleich mehrere Drachen Rynn und Arokh an.



Die Lady steht unter Strom. Wenn Rynn eine neue Erfahrungsstufe erreicht, durchzuckt sie ein blauer Energieblitz.



Die Quests werden im Inventar angezeigt und nach erfolgreichem Abschluss abgehakt.

heikle Situation, dass sie zum Bogen greifen muss, so schaltet ein Druck auf die Kreistaste in die Ego-Perspektive, was das Anvisieren weit entfernter Gegner deutlich vereinfacht. Des weiteren erlernt Rynn im Verlauf des Abenteuers zwölf Beschwörungszauber, mit denen sie den Kreaturen kräftig einheizen kann.

Feuriger Sidekick

Der größte Unterschied zu den anderen Adventure-Kollegen Lara, Raziel oder Shadowman ist jedoch der wohl beeindruckendste

Sidekick der Videospiegelgeschichte: Rynns Partner, der rote Drache Arokh. Sobald sich die rothaarige Amazone auf das feuerspeiende Ungetüm setzt, übernimmt der Spieler die Kontrolle über die tonnenschwere Fabelechse.

Lässt man nun zunächst beide Analog-Sticks ruhen, so schwebt Arokh einem Hubschrauber gleich auf der Stelle. Über den linken Analog-Stick wird der Drache gesteuert, die Flughöhe wird über die Dreieck- oder X-Taste reguliert. Lasst ihr das feurige Duo bis zum Boden hinabgleiten, so landet Arokh und dient Rynn als feuerspeiendes Reittier. Mit der rechten Schulter-taste werden die Gegner aufs Korn genommen, und sollte es in der Luftschlacht mal eng werden, können die Ziele mit der linken Schultertaste durchgeschaltet werden. Mit dem Viereck-Button verschießt Arokh in der Luft Feuerbälle und speit am Boden Feuer wie ein Flammenwerfer.

Schöne neue Welten

Auf der Suche nach den lebensrettenden Artefakten muss Rynn unzählige kleinere Nebenaufgaben erledigen, um etwa an

wichtige Gegenstände oder Orte zu gelangen. Dabei durchquert sie eine Welt, die dreimal so groß ist wie beim PC-Vorgänger. Die über 15 verschiedenen Level teilen sich landschaftlich auf Wüsten, Sümpfe, Berge, Inseln und die Arktis auf.

Die Landschaften sind wunderschön texturiert und die Botanik sehr abwechslungsreich gestaltet. Dafür ploppen so hübsche Details wie hohes Gras oder Blumen aber auch erst in unmittelbarer Nähe der hübschen Kämpferin auf, was aber nicht weiter stört.

Drakan: The Ancients' Gates spielt sich durchweg flüssig und läuft mit einer stabilen Framerate, was angesichts der Tatsache, dass eine Spielfigur alleine aus mehr Polygonen zusammengesetzt ist als eine gesamte Spielszene des PC-Spieles, wirklich überrascht.

Die bessere Lara?

Drakan: The Ancients' Gates sah bereits in der Preview-Version überraschend gut aus. Auf einem Drachen reitend eine Luftschlacht gegen unzählige andere Flugechsen und Bodentruppen zu bestreiten macht ebenfalls Laune und ist technisch überzeugend in Szene gesetzt. Bisher gab es keine schöneren Fantasy-Welten für PS2 zu sehen. Wenn sich die Entwickler von Surreal Software jetzt keine Schnitzer mehr erlauben, dann muss Frau Croft vielleicht schon bald die Hüllen fallen lassen, um im Gespräch zu bleiben. **MKI**



Rynn und Arokh werden auch von widerspenstigen Bodentruppen angegriffen.



Auf dem Boden fungiert die gepanzerte Flugechse als mobiler Flammenwerfer und alle Schergen die Rynn an die Wäsche wollen werden kurzerhand geröstet.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de Surreal Software
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	März 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Der Lichtblick am Adventure-Himmel. Das ungleiche Duo aus Kriegerin und Drachen überzeugt schon jetzt.

«WELCOME TO N WOR



TONY HAWK'S
PRO SKATER 3

ACTIVISION
2
SPORTS REVOLUTION

TONY HAWK'S
PRO SKATER 3

ACTIVISION
2
SPORTS REVOLUTION

Komplett in Deutsch!



So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



Kompatibel mit PlayStation® und PlayStation® 2

© 1999-2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision O2, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All Rights reserved. Game Boy Color version developed by HotGen Studios Ltd. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions, Inc. PlayStation 2 version developed by Neversoft Entertainment, Inc. and PlayStation version developed by Shaba Games, LLC. © 2001 Nintendo. Game Boy is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Game Boy Advance and Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. "GB" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

PLAY WORLD

Jetzt erhältlich!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PlayStation 2
★ STAR

OPM2 01/02: 92%

**play
KING**

play 12/01: 91%

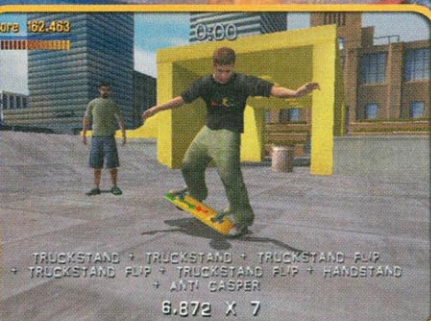
**US-gezeichnet
PSG**

PSG 12/01: 91%

**HIT
PLAYZONE**

PLAYZONE 01/02: 90%

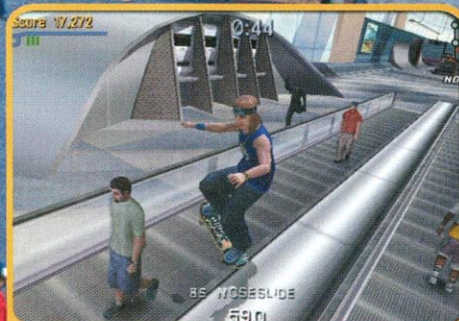
„THPS 3 setzt Maßstäbe
auf der PlayStation 2“
PLAYZONE 01/02



Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.



Skate mit deinen Freunden im brandneuen Online-Modus.



Riesige belebte Level mit Fußgängern und anderen Skatern.

Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzst. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.

Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli.
Audio-CD zum Spiel überall im Tonträger-Handel erhältlich.

**ACTIVISION
2**

SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM



V-RALLY 3

Konkurrenz belebt das Geschäft: Infogrames' V-Rally 3 soll WRC das Leben schwer machen.



○ Grafisch möchte V-Rally der Konkurrenz die Rücklichter zeigen.



○ Massig Streckendetails sorgen in V-Rally 3 für Atmosphäre sorgen.

PS2 Die Spiele der V-Rally-Serie sind in Europa außerordentlich beliebt und haben sich bis heute bereits über vier Millionen mal verkauft. Neben der PSone-Version sind die Prequels auch für Nintendo64, Gameboy, Gameboy Color, SEGA Dreamcast und PC erschienen. Kein Wunder also, dass Infogrames mit dem dritten Update der hauseigenen Rennserie einen PS-starken Herausforderer auf die unbefestigten Pisten schickt, um sich die Krone des Rallye-Zirkus' zurückzuholen. Die französischen Eden-Studios haben bereits intensiv an der Entwicklung der Vorgänger mitgewirkt und sind auch maßgeblich an der Entstehung von V-Rally 3 beteiligt.

Schäden statt Spoiler

Mit den Möglichkeiten der Next-Generation-Hardware im Rücken versprechen die Entwickler jede Menge realistischer Features. Die Fahrzeuge bestehen aus über 15.000 Polygonen und sollen über ein detailliertes Schadensmodell verfügen. Hat das Fahrzeug gröbere Beschädigungen abbekommen, sind diese nicht nur ganz deutlich zu sehen, sondern wirken sich auch erheblich auf das Fahrverhalten aus. Die Polygon-Boliden verfügen über mehrere

übereinanderliegende Texturschichten, um neben einer reflektierenden Oberfläche auch den sich festsetzenden Dreck realistisch darzustellen. Natürlich wird es auch eine Cockpit-Ansicht geben, die für ein authentisches Rallye-Feeling sorgen soll. Um einen möglichst hohen Grad an Realismus auf den Strecken zu erzielen, werden diese in 500 Meter kurzen Abschnitten von je einem verantwortlichen Designer von Hand modelliert. Über eine halbe Million Polygone werden pro Strecke von der Emotion-Engine der PS2 in Echtzeit gerendert. Es soll sogar Streckendetails

geben, die zu Bruch gehen, wenn ein Fahrzeug mit ihnen kollidiert.

Pole Position im Visier

Wenn alles klappt, dann wird der dritte Teil der V-Rally-Serie sicher an die Erfolge seiner Vorgänger anknüpfen können. Die Messlatte hängt angesichts der starken Konkurrenz seitens Sonys WRC (Test in play 12/01, 88%) jedoch recht hoch. Ob Codemasters seinen Rallye-Champion Colin McRae 3 nun für PS2 oder Xbox ins Rennen schickt, ist noch nicht entschieden. **MKI**



○ Die Fahrzeug-Karosserie setzt sich nun aus über 15.000 Polygonen zusammen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Eden Studios
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	3. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

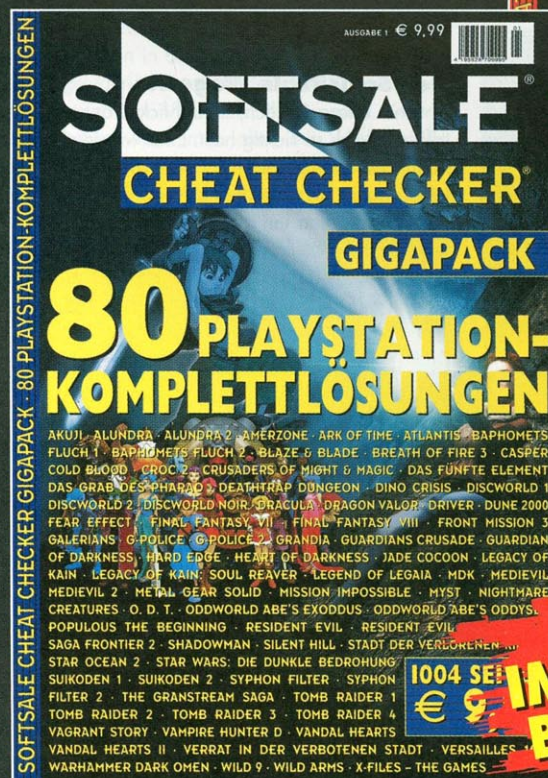
Jetzt gilt's! V-Rally war gut, ist gut und wird auch hoffentlich auf der PS2 ein Hit.

WOGELN BIS DER ARZT KOMMT!



NEU AM KIOSK!

**SOFTSALE CHEAT CHECKER
PLAYSTATION
9999 PLAYSTATION-TIPS,
TRICKS UND CHEATS
ZU ÜBER 800 SPIELEN
€ 3,99**



NEU AM KIOSK!

**SOFTSALE CHEAT CHECKER
PLAYSTATION 2
999 TIPS, TRICKS
UND CHEATS ZU ÜBER
100 PS2-SPIELEN
€ 3,99**



**SOFTSALE CHEAT CHECKER
GIGAPACK
80 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN
AUF 1004 SEITEN.
€ 9,99**

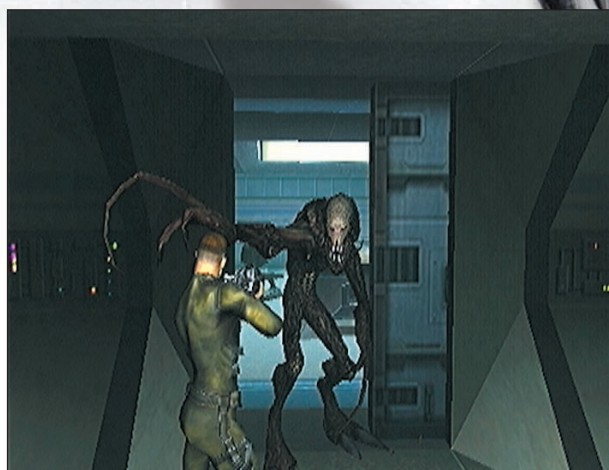
JETZT NEU IM BAHNHOF-S-BUCHHANDEL!

RUN LIKE HELL

Wilde Schussorgien spielen hier ebenso eine Rolle wie Geschicklichkeits- und Denkspielchen.



○ In Schränken und Truhen könnt ihr unterschiedliche Accessoires finden.



○ Vorsicht! Hinter jeder Ecke kann sich ein Alien verbergen.

PS2 Bryan Feyermuth, Lead Designer von Run Like Hell, sagte, der Titel sei nicht nur ein Resident Evil mit Aliens. Er ist definitiv besser – aber vor allem ist er anders. Das langsame Gehen und der schleichende Horror, die dieses Genre begleiten, wurden gegen einen Action-betonten Horror ausgetauscht. Das Herz soll zum Rasen gebracht werden, ähnlich wie in dem Film „Aliens“. Kein langwieriges Spaziergehen und Sachen sammeln mehr. Die Außerirdischen sind

schnell und tödlich, und es gibt verdammt viele von ihnen.

Des Schicksals Wege...

... sind unergründlich, und Nick Connor trifft es gleich so richtig hart. Einst wurde er noch als hochdekorierte Kriegsheld gefeiert; aufgrund einer Befehlsverweigerung degradierte man ihn allerdings vom Major zum Captain. Seither leistet er seine Dienste auf der Forschungsstation Forseti ab - strafversetzt auf einem abgelegenen Stück

Felsen in den Tiefen des Alls. Doch zumindest dient Dr. Samantha Reilly, seine Verlobte, auch auf genanntem Stützpunkt. Während Connor auf einem Forschungstrip unterwegs ist, überrennen feindselige Aliens die Raumstation und töten dabei fast das gesamte Personal. Eure Aufgabe liegt nun klar auf der Hand – ihr müsst die außerirdische Intelligenz stoppen.

Der Spieler übernimmt die Rolle von Nick Connor, als dieser, nach seinem Erkun-



○ Die Charaktere sollen mit 5000 Polygonen in der 3D-Welt in Szene gesetzt werden.



○ Je schneller ihr den X-Button eures DualShock2-Controllers drückt, umso zügiger bekommt ihr die Tür aufgehebelt.



○ Kraftfelder versperren euch oft den Weg, ihr könnt sie nur durch Terminals abschalten.



○ Mittels der Konsolen könnt ihr auch Roboter steuern und diese als Lockvogel benutzen.

ungstrip auf der Weltraumbasis landet. Nichtsahnend, was vorgefallen ist, geht ihr eurer Arbeit nach. Doch das soll nicht lange anhalten, denn kaum habt ihr den ersten Handgriff getätigt, überfällt auch schon ein „Brute“ eure Begleiterin Amanda. Dieser verleiht sich ihren Kopf ein und spuckt ihn, nachdem einige Liter Blut aus der Halsschlagader des toten Körpers gespritzt sind, wieder aus.

Renn um dein Leben!

Solche Begebenheiten werden stets in Zwischensequenzen wiedergegeben. Und an diesen hat man wahrlich nicht gespart. Nahezu jeder Vorfall wird dazu „missbraucht“, eine weitere Zwischensequenz zu zeigen. Diese erscheinen entweder in Spielgrafik oder als CG-Video auf dem Bildschirm und vertiefen auf Grund ihrer Häufigkeit den Spielverlauf auf immense Weise. Stupidum Umherrennen und auf alles Ballern, was sich bewegt, ist nicht die Devise, mit der ihr vorankommen werdet. Situationsbedingt müsst ihr eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Während euch ein Monster verfolgt, gilt es, im richtigen Au-

genblick nach links oder rechts auszuweichen, oder durch Drücken des richtigen Buttons sich zu ducken bzw. zu springen, um nicht an Hindernissen hängen zu bleiben. Des Weiteren könnt ihr eine Tür mit einem Brecheisen schneller aufhebeln, indem ihr in alter Track-&-Field-Manier den X-Button so schnell wie möglich malträtiert. Natürlich darf auch der Boden mit dem Blut der außerirdischen Plage überschwemmt werden. Hierzu stehen euch einige großkalibrige Wummen zur Verfügung.

Köpfchen gefragt

Die Kamera kann leider nicht beeinflusst werden. Da diese nicht immer perfekt platziert ist, sorgt das stellenweise für etwas Frust, weil manchmal etwas übersehen oder erst gar nicht wahrgenommen werden kann. Sollten sich allerdings ein paar Aliens nähern, springt der Blickwinkel stets hinter den Protagonisten in die Third-Person-Perspektive und gewährleistet zumindest im Kampf einen optimalen Überblick. Nicht jeden Kontrahenten kann man aber mit Waffengewalt zum Schweigen bringen. Und genau dann ist mit Köpfchen an die Sache ranzugehen. Die

Rätsel, die dabei gelöst werden müssen, um sich der Kreaturen zu entledigen, sind genau im richtigen Schwierigkeitsgrad angelegt. Es handelt sich um keine 08/15-Aufgaben, die auf der Hand liegen, aber auch keine zu anspruchsvollen Denknüsse, die kaum geknackt werden können. Derzeit flimmert die Grafik noch etwas stark und auch die Zwischensequenzen würden etwas mehr Schärfe vertragen. In den Kampfszenen ist es nicht möglich, sich für einen Gegner zu entscheiden, es wird einfach der, der einem am Nächsten steht, ins Kreuzfeuer genommen. Wir können nur hoffen, dass man sich hier noch mal ins Zeug legt, denn auf Grund des in mannigfacher Weise gelungenen Gameplays, könnte der Titel eine nette Abwechslung zu Genrekollegen sein. **HS**



○ Die Karte gewährt euch stets einen Überblick über die Umgebung der Basis.



○ Euer Freund hilft euch gelegentlich in den Kämpfen aus.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Survival-Horror
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Abwechslungsreicher Survival-Horror, der sich vor einer Sciencefiction-Kulisse abspielt.

Virtua Fighter 4

Dirk Gemeinhardt

**Von der Spielhalle
direkt ins Wohnzimmer:
SEGAs Beat'em Up exklusiv für PS2.**



Deckungsarbeit ist enorm wichtig.



Zum Sieg führt nur diszipliniertes Taktieren.



SEGA Bldg., 2-12-14, Higashi-koujiya, Ohta-ku, Tokyo 144-8532, Japan: Diese Anschrift ist eine der feinsten Videospieldressen in Nippon. Denn hinter den Fassaden befindet sich das SEGA-In-house-Team AM R&D Dept. #2, kurz AM2. Seit 1985 produziert man Software-Hits am laufenden Band. Dazu gehören All-Time-Classics wie Hang On, Afterburner, Space Harrier, Out Run usw. - also avantgardistische Coin-ops und Konsolentitel, die ganze Generationen geprägt und unterhalten haben. Unweigerlich setzte die nunmehr aus 200 Personen bestehende SEGA-Abteilung in den letzten 17 Jahren kontinuierlich einen Meilenstein nach dem anderen. Bestes Beispiel: Das aufwändig inszenierte Adventure Shenmue für SEGA Dreamcast (1999) verschlang während der fünfjährigen Entwicklungsphase astronomische 230 Millionen US-Dollar (ca. 260 Millionen Euro).

Genialer Leitwolf

Spiele entwickeln, die anfangs in keine Schublade passen - so könnte man Yu Suzukis Credo am einfachsten beschreiben. Der AM2-Lead-Designer brachte sich durch seine ebenso schlichten wie begnadeten Ideen (F-355 Challenge, Daytona USA, G-Loc etc.) auf den Videospiele-Olymp. Zur Info: Das 43-jährige Ausnahmetalent arbeitete gleich nach Abschluss des Studiums für elektronische Wissenschaften an der Okayama University of Science im Jahre 1983 bei SEGA.

Dass Yu Suzuki ein ausgesprochenes Faible für Spielhallenautomaten und Hightech-Sperenzchen hat, spiegelt sich in nahezu all seinen Produktionen wieder. Gleiches gilt auch für Virtua Fighter 4. „Für uns ist das Spiel wie die Konstruktion eines Porsche-Autos. Macht man zu drastische Änderungen, geht die Authentizität verloren. Aber ohne Neuheiten kann kein neues Modell herausgebracht werden. Die Virtua-Fighter-Serie hat somit ein Eigenleben entwickelt. 50 Prozent der Virtua-Fighter-4-Modifikationen sind komplett neue Einfälle,



Typisch: Zumindest in Japan sind ab 2002 Virtua-Fighter-4-Plüschpuppen im Handel erhältlich.



Hori bringt am 31. Januar den offiziellen VF4-Stick in Japan heraus. Preis: 3.980 Yen (ca. € 40).



Am 20. Dezember '01 erschien Yu Suzukis Game Works No.1. Der Inhalt: alle AM2-Spiele der 80er-Jahre.



◉ Diese Stage spiegelt die optischen Feinheiten von Virtua Fighter für PlayStation2 am eindrucksvollsten wieder.

die andere Hälfte besteht aus Verbesserungen“, erklärt Yu Suzuki evident.

NAOMI 2 vs. Emotion Engine

Hardware spielte bei Yu-Suzuki-/ AM2-Projekten schon immer eine wichtige Rolle. So läuft die Arcade-Variante von Virtua Fighter 4 auf dem NAOMI-2-Board ab. Das Kuriosum: 1996 huldigte Yu Suzuki mit dem Namen NAOMI seine damals 19-jährige Konkubine Namie Amouro. Für den japanischen Britney-Spears-Verschnitt brachte er zudem am 10. Januar 1997 den Musikspiel-Flop Digital Dance Mix für SEGA Saturn heraus.

In Hinblick auf die System-Architektur ist die NAOMI-2-Technologie (Technische Daten: 32 MByte 100Mhz SDRAM Hauptspeicher, 32 MByte Grafikspeicher, 10 Million Polygone/Sekunde mit sechs Lichtquellen) der Emotion Engine der PlayStation2 überlegen. Somit mussten bei der 128-Bit-Heimversion die grafischen Details minimal reduziert werden. Deshalb legen unter Leitung von Yu Suzuki nur prädestinierte AM2-Leute an der PS2-Variante Hand an.

„Wir sind hauptsächlich mit der Programmierung von Automaten vertraut. Die PlayStation2 ist ein neues System. Es war nicht leicht, die Hardware zu program-

mieren. Mit dem Ergebnis sind wir aber mehr als zufrieden. (...) Virtua Fighter ist in der Arcade das beliebteste Prügel-spiel. Ich glaube, dass wir diesen Erfolg auch mit der PS2-Version erreichen werden“, stellt Y. Suzuki klar.

Geduldiger Visionär

Dass zwischen den Coin-op-Variationen Virtua Fighter 3 (1996) bzw. Virtua Fighter 3tb (1997) und der vierten Instanz über fünf Jahre liegen, hat einen triftigen Grund. Yu Suzuki gab für Virtua Fighter 4 erst den Startschuss, als das japanischen Telekommunikations-Netz mit seinen Visionen übereinstimmte. Deshalb steckt SEGA mit den Mobilfunk-Providern NTT DoCoMo und J-Phone unter einer Decke. Das Resultat: Das VF.NET informiert z.B. über weltweite Ranking-Listen, meldet via Handy, wenn ein Bekannter den VF4-Automaten spielt, oder verwaltet Spielerdaten. PlayStation2-Prügelknaben müssen allerdings auf dieses innovative Feature verzichten. Der AM2-



play im Dojo mit...

... Yu Suzuki, SEGA-Legende und Lead Designer AM2

play: Virtua Fighter 3 kam 1996 in die Arcade. Virtua Fighter 4 veröffentlichten Sie fünf Jahre danach. Warum hat die Entwicklung des Nachfolgers so lange gedauert?

Y. Suzuki: Virtua Fighter 3 ist immer noch sehr populär. Die Automaten sind in vielen Spielhallen vertreten, denn zur Fan-Gemeinde zählen viele Hardcore-Zocker, die immer und immer wieder gegeneinander antreten. Virtua Fighter 3 führte jahrelang die Spitzenposition in den Arcade-Charts an. So etwas gelingt nicht jedem Spiel (lacht). Weiterhin war unser Team mit anderen Automaten- und Konsolen-Entwicklungen beschäftigt. Ich habe z.B. sehr viel Zeit mit Shenmue verbracht.

play: Sind in der Zwischenzeit nicht viele Fans verloren gegangen und haben sich für andere Spiele interessiert?

Y. Suzuki: Nein, als wir die ersten Testgeräte von Virtua Fighter 4 in den Arcades aufstellten, waren sie die meist gespielten Automaten - obwohl das Spiel noch nicht fertig war. Die Popularität für die Virtua-Fighter-Serie ist weiterhin sehr hoch. Es gibt regelrechte Star-Spieler, die wie Sportler an Turnieren und Wettbewerben teilnehmen. In vielen Spielhallen stehen über 20 Automaten von Virtua Fighter 4, die alle besetzt sind. Dagegen finden sie den vierten Teil eines befreundeten Unternehmens (Tekken 4, Anm. d. R.) nur 4 bis 5 mal, und es spielen zwei Personen (lacht).

play: Was ist der Schwerpunkt in Virtua Fighter 4?

Y. Suzuki: Wir gehen mehr auf die Individualität eines Charakters ein, stellen seine Stärken und Schwächen in den Mittelpunkt. Das spiegelt sich bei den Schlägen wieder. Es ist weniger harmonisch als Virtua Fighter 3.

play: Die Animationen sehen sehr gut aus. Welche Techniken verwendeten Sie dafür?

Y. Suzuki: Wir nahmen Daten aus den Vorgängern als Grundlage, insbesondere Virtua Fighter 2 und 3. Dann verfeinerten wir Posen und Haltungen. Schließlich erstellten wir mit Motion Capturing auch neue Animationen.

play: Inwieweit hat SEGAs Wechsel zu einem Multiplattform-Anbieter ihre Arbeitsweise verändert?

Y. Suzuki: Eigentlich gar nicht. Ich habe in den letzten Jahren für so viele verschiedene Systeme gearbeitet. Model 1, Model 2, Saturn, Dreamcast usw. - eigentlich war ich schon immer ein Programmierer für mehrere Systeme (lacht). Meine Arbeitsweise hat diese Entscheidung deshalb kaum verändert.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



◉ Nicht immer ist Angriff die beste Verteidigung. Um die Deckung des Gegners durchbrechen zu können, muss man seine Schwachstellen erkennen.



◉ Nach besonders harten Treffern liegt man für kurze Zeit benommen am Boden und sieht virtuelle Sternchen.

Virtua Fighter 4 Arcade: Die Details

VF.NET-Slot

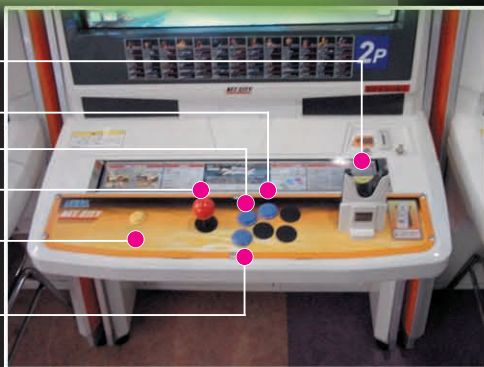
Guard-Button

Punch-Button

8-Wege-Joystick

Start-Button

Kick-Button



Die SEGA-Club-Spielhalle im Tokioter Stadtteil Akihabara bietet im fünften Stock ausschließlich Virtua-Fighter-4-Automaten an.



● Tolle Licht- und Schatteneffekte schmücken die Shinjuku-Stage.

Chef erklärt warum: „Wenn wir Virtua Fighter 4 veröffentlichen, ist die Online-Infrastruktur der PlayStation2 noch nicht ausgereift. Obwohl mich das Internet sehr reizt, müssen wir leider darauf verzichten. Aber vielleicht machen wir Ähnliches in späteren Projekten.“

Virtua Fighter Deluxe

Als Offline-Trostpflaster erhält die PlayStation2-Fraktion unzählige Modi und Zusatzmaterial. Vor allem die Spielvarianten A.I. System, Kumite Mode und Data Files sind als gleichwertiger VF.NET-Ersatz zu verstehen. Demnach können die Fähigkeiten des gewählten Charakters ausgebaut, diverse Items aufgesammelt und auf Memory Card verwahrt werden. Eine Anzeige legt obendrein die Rangordnung, sprich Platzierung des Virtua-Fighter-Prügelknaben fest. Virtua Fighter 4 wird letztendlich durch den Arcade Mode, Versus Mode, Training Mode und Replay Mode auf eine

delikate Art und Weise abgerundet. Beat'em-Up-Fetischisten werden hundertprozentig auf ihre Kosten kommen.

Bei den unzähligen Boni werden nicht nur SEGA-Puristen belohnt. Die texturlosen Kostüme des Virtua-Fighter-Originals (ab 1993; Arcade, SEGA Saturn, SEGA 32 X und PC) leisten regelrecht Aufklärungsarbeit in Bezug auf die SEGA-Historie. Bis zum Untergang des SEGA-Imperiums am 31. Januar 2001 erschien das Portfolio zumeist exklusiv für die firmeneigene Hardware.

Beat'em-Up-Schach

Schon bei unserem letzten Besuch in der SEGA-Club-Spielhalle im Tokioter Stadtteil Akihabara zur Tokyo Game Show Autumn 2001 wusste Virtua Fighter 4 im direkten Vergleich mit Tekken 4 besser zu gefallen. Ein ausschlaggebender Punkt ist auch bei der PS2-Edition das anspruchsvolle, tief in die Materie gehende Gameplay. Yu Suzuki untermauert dabei unsere These: „Es geht nicht wie in anderen Spielen darum, möglichst viele Spezialmanöver anzusetzen, sondern eine möglichst gute Taktik zu entwickeln. Man muss seinen Gegner beobachten, analysieren und dann eine gute Strategie gegen ihn entwickeln. Wenn man verliert, liegt es nicht daran, dass ein Spezialschlag unbekannt ist, sondern weil man nicht überlegt hat, welche Taktik die beste ist. Das unterscheidet Virtua Fighter 4 von anderen Spielen, in denen man einen Spezial-Schlag an den nächsten reiht und dadurch gewinnt.“

Weniger ist mehr!

Bei der Steuerung kehrt Virtua Fighter 4 zu den Anfängen der Serie zurück. Kein Wunder: Das Gros des Teams setzt sich aus den Machern des zweiten Teils (ab 1994; Arcade, SEGA Mega Drive, SEGA Saturn und PC) zusammen. Punch, Kick, Guard – drei Buttons sind das unverkennbare Markenzeichen der SEGA-Beat'em-Up-Reihen. Lediglich Virtua Fighter 3 (tb) tanzte mit der zusätzlichen Evade-Taste einmalig aus der Reihe.

„Man kann den Charakter mit dem Steuerkreuz in acht Richtungen bewegen. Dieses All-Range-Move-System haben wir neu entwickelt. Um sich dem Gegner schnell zu nähern, drückt man wie gehabt zweimal in seine Richtung. Neu ist, dass man bei so einem Manöver auch nach unten, also in die Knie, gehen kann. Wird eine Taste mehrmals gedrückt, kann die Deckung des Gegners gebrochen werden. Auf die Viereck-Taste haben wir Guard gelegt, auf die Kreistaste den Kick und auf der X- bzw. Dreieck-Taste Punch“, veranschaulicht Yu Suzuki die Tastenbelegung am Ende des Gesprächs mit play im Rahmen der Virtua-Fighter-4-Präsentation für PlayStation2 Mitte Dezember in Tokio.



● AM2 liefert bei der Darstellung der Fighter ein Meisterwerk in Sachen Detailreichtum ab.



● Viele Spielmodi gestalten Virtua Fighter 4 extrem kurzweilig.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Beat'em Up
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.sega.com SEGA/ AM2
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	März

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

SEGA/ AM2 liefern ein Beat'em-Up-Highlight par excellence ab.

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 zerkratzte 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



KELLAS
INTERNATIONAL

digital
INNOVATIONS



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:

- Abrieb
- 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

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

TEKKEN 4

Namcos Titel-Aspirant auf den Beat'em-Up-Thron fletscht die Zähne!



○ Die Animationsphasen wurden natürlich PS2-optimiert.



○ Die Kamerafahrten verdichten die Atmosphäre gekonnt.

PS2 „Hüte dich vor den Iden des März“, schrieb schon der englische Dichter William Shakespeare in seiner Tragödie „Julius Caesar“ (1564-1676). In alter Tradition erscheinen just in diesem Monat alle neuen Tekken-Titel für PlayStation. Doch diesmal findet am 20. März 2002 der Beat'em-Up-Showdown des Jahres statt. Der „echte“ vierte Teil des Namco-Prüglers trifft auf SEGAs Virtua Fighter 4 (erscheint am 31. Januar in Japan). Man(n) sollte sich diesen Tag im Kalender rot anstreichen...

Kampf der Giganten

Bereits im Frühjahr 2001 schürte die japanische Boulevard-Presse das Duell zwischen Tekken 4 und Virtua Fighter 4 an. In gemeinsamen Anzeigen warben beide Firmen im Vorfeld der Tokyo Game Show Spring 2001 für ihre Produkte. Selbst die lokalen TV-Sender berichteten in den

Nachrichten von dem Ereignis. Das Geheimnis wurde jedoch schnell gelüftet: Man wollte Kosten sparen. Dass man in die Schlagzeilen geriet, war natürlich der vorab kalkulierte Nebeneffekt.

Apropos Finanzen! Die Rivalität zwischen beiden Parteien findet zudem auf einer ganz anderen Ebene statt. Blickt man auf die Anschaffungskosten der Arcade-Kits, tut sich eine riesige Yen-Kluft auf. Denn: Namcos 368.000 Yen (ca. 3400 Euro) stehen SEGAs 698.000 Yen (ca. 6500 Euro) gegenüber.

100% PlayStation2

Obwohl der Tekken-4-Automat beinahe 50 Prozent billiger als der SEGA-Konkurrent ist, haben die Namco-Entwickler ganze Arbeit geleistet. Vor allem die Grafik schindet mächtig Eindruck. Besonders wenn man weiß, dass zwischen der Spielhallen-

und Heim-Version keinerlei Unterschiede vorhanden sein werden. Grund dafür: Das System-246-Board entspricht in Hinblick auf die technischen Details dem Innenleben einer handelsüblichen PlayStation2.

Wasser-, Partikel- und Lichteffekte – teilweise wird das Auge vom eigentlichen Geschehen abgelenkt. Jede Stage wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Die Unterschiede zwischen Tekken Tag Tournament und der vierten Instanz sind klar und deutlich erkennbar. Kein Wunder: Die Coin-op-Edition des PS2-Launchtitels basiert auf der PSone-verwandten, sprich leicht angestaubten System-12-Platine.

Essentielles Feature

Die größte Reform haben die Pac-Man-Väter mit Einführung der abgeschlossenen Arenen gemacht. Wahrscheinlich wurden die Stoßgebete der Tekken-Fans endlich erhört. Steht der Opponent einmal mit dem Rücken zur Wand oder wird er sogar in die Ecke gedrängt, können nun Jin Kazama & Co. von ihren brachialen Combos Ge-

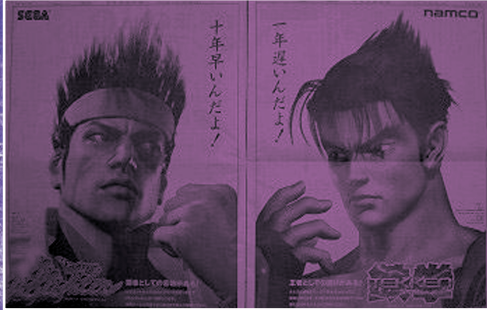


○ Christie Monteiro hat zwei überaus schlagkräftige Argumente.



○ Jeder Tekken-Kämpfer ist ein grafischer Leckerbissen mit vielen Details.

Tekken 4 Arcade: Die Details



○ Genau diese Annonce schürte im letzten Frühjahr in Japan die Gerüchteküche. Es war aber nur ein PR-Gag.



rechte Hand
linke Hand
Combat-Ascher
Start-Button
rechter Fuß
linker Fuß
Joystick

brauch machen.

„Um bei der Wahrheit zu bleiben, in Tekken 3 wollten wir die Wände einbauen, aber die PSone-/System-12-Hardware konnte so viele Polygone nicht darstellen. Mit der PS2/ System 246 werden unsere Wünsche endlich wahr. Normalerweise träumt ein Entwickler von Beat'em Ups von unendlich großen Arealen. (lacht) Wir hätten in Tekken Tag Tournament für PlayStation2 die Abgrenzungen hinzufügen können. Es handelt sich jedoch um eine Arcade-Portierung. So haben wir die Finger davon gelassen“, erklärt Masahiro Kimoto, Director von Tekken 4.

Tiefe Einblicke

Besonders bei den Kämpferinnen ist Fleischschau angesagt. Die attraktive Nina Williams bekommt diesmal mit Christie Monteiro eine polygonale Nebenbuhlerin der Extraklasse vor die Nase gesetzt. Mit ihrem knappen Bikini-Oberteil und der hautengen, glitzernden

Hose ist sie der Traum aller Tekken-Männer. Darüber hinaus weckt Christies Kampfstil Capoeira alte Erinnerungen. Die Schönheit ist nämlich die Enkelin von Eddie Gordos Lehrmeister.

Als Hommage an Elvis Presley ist der Charakter Violet zu verstehen. Sein Outfit (Schlaghosen, Rüschenhemd, riesige Sonnenbrille) erinnert an den glamourösen „King“ der 70er-Jahre.

Das Bizarre: In der Arcade-Version war er der Erste von zehn Akteuren, die durch eine



○ Übung macht den Tekken-Meister: Manche Kampfstile sind schwer zu beherrschen.



○ Mit dem Kopf durch die Wand! Ein Paradebeispiel für die räumliche Begrenzung der Kampfstätten.

interne Uhr (Time Release) frei geschaltet wurden.

Sorgenkind

Probleme könnte letzten Endes das Gameplay bereiten. Bei unseren unzähligen Matches am Tekken-4-Automaten wurde schnell klar, dass die taktische Komponente nicht mehr in erster Linie über den Ausgang eines Bouts dominiert. Für Neueinsteiger eine Offenbarung, biegen sich im Gegensatz dazu beim Kenner der Serie die Zehennägel hoch. Unkontrollierte Button-Combos reichen zuweilen aus, um als Sieger vom Platz zu gehen. Somit darf man gespannt sein, ob die finale PlayStation2-Version diesbezüglich auf Vordermann gebracht wird. **DG**



○ Namco änderte den Namen von Dean Earwicker in Steve Fox (links im Bild)

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Beat'em Up
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.namco.com
Preis	Namco
Erhältlich ab	ca. € 60
	Frühjahr 2002

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Der vierte Tekken-Teil macht dem Namen wieder alle Ehre.

STAR WARS RACER REVENGE

„Shloss go du boska mallya!!“ heißt so viel wie:
„Startet das Rennen!!“



Bei zu langem Gebrauch des Turbos überhitzen sich die Triebwerke.



Die Qual der Wahl: Auch jeder Pod Racer besitzt andere Fahreigenschaften.

PS2 Mit diesen Worten eröffnet Jabba the Hutt das Boonta-Eve-Classic-Rennen. Wir blicken zurück: 1999 kam Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung in die Lichtspielhäuser. Das Prequel erzählte nicht nur die Geschichte des jungen Anakin Skywalkers alias Darth Vader, vielmehr boten einige Sequenzen genügend Stoff für allerhand Videospiele.

Besonders die Pod-Racer-Sequenzen aus Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung wussten die Kinobesucher zu beeindrucken. Allerdings kamen nur die SEGA-Dreamcast-, Nintendo-64-, Game-Boy-Color- und PC-Besitzer in den Genuss von Star Wars Episode I: Racer. Die PSone-Fraktion musste stattdessen mit den durchwachsenen Titeln, wie etwa Star Wars Episode I: Jedi Power

Battles oder Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung, vorlieb nehmen.

Erfolg verpflichtet

Sah LucasArts die Performance der guten, alten 32-Bit-CD-Schleuder im Hinblick auf Star Wars Episode I: Racer als zu schwach an, bietet die PlayStation2 für Entwickler Rainbow Studios eine optimale Ausgangs-



Der Schwierigkeitsgrad fällt im Vergleich zu Star Wars Episode I: Racer erheblich leichter aus.



Während des Rennens besteht die Möglichkeit, die Maschinen zu reparieren.



○ Um zu gewinnen, empfiehlt es sich, die Mitstreiter mit allen Mitteln aus dem Weg zu räumen.



○ Die Rainbow Studios zeichnen in keiner Weise mit PS2-Special-Effects.

basis. Kein Wunder: Mit ATV Off Road (für Sony Computer Entertainment of America) und Splashdown (Infogrames) lieferte man zwei hochkarätige Titel für die schwarze Kiste ab.

Doch zum Ende des vergangenen Jahres kamen kurzfristig ernsthafte Zweifel auf, ob die Arbeiten an Star Wars Racer: Revenge jemals vollendet werden würden. Grund dafür: Am 8. November 2001 wurde das Unternehmen aus Phoenix, Arizona von THQ akquiriert. Man verspricht sich jetzt davon, im Rennspielesektor ein Wörtchen mitreden zu können. Schließlich setzte Rainbow Studios auch mit den Motocross-Madness-Teilen einen PC-Meilenstein.

Vertraute Personen

Obwohl Star Wars Racer: Revenge derzeit ein PS2-exklusiver Titel ist, sind Parallelen zum indirekten Vorgänger Star Wars Episode I: Racer nicht von der Hand zu weisen. Denn: Im Mittelpunkt des Geschehens steht abermals Anakin Skywalker. Seine Rivalität mit Sebulba spielt dabei eine wichtige Rolle. Aus dem Kind ist jedoch ein junger Mann geworden, spricht Obi-Wan

Kenobis Jedi-Schüler. Immerhin sind seit dem Boonta-Eve-Classic-Rennen aus dem Episode I zehn Jahre vergangen. Folglich ist der PlayStation2-Protagonist dem Episode-II-Darsteller Hayden Christensen wie aus dem Gesicht geschnitten.

Übrigens: In der im Frühjahr erscheinenden Version kann aus 23 verschiedenen Charakteren gewählt werden. Jede Figur zeichnet sich obendrein durch verschiedene Fähigkeiten (Geschwindigkeit, Handhabung, Stärke usw.) aus.

Griff in die Trickkiste

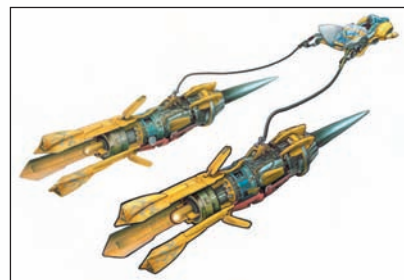
Natürlich greift Rainbow Studios auf verschiedene Routinen bereits fertiggestellter PlayStation2-Projekte zurück. Somit trumpft man beispielsweise mit den Wasserlevel regelrecht auf. Die Polygon-Wellen aus Splashdown, die sowohl in grafischer als auch physikalischer Hinsicht neue Maßstäbe setzen, sind ebenfalls bei Star Wars Racer: Revenge vorzufinden. Demzufolge gehen die Rennen nicht nur ausschließlich auf dem Wüstenplaneten Tatooine über die Bühne. Als weitere Austragungsorte dienen vier Planeten (mit 14 Strecken) des riesigen Star-Wars-Universums. Dazu gehören Mon Calamari, (bekannt geworden durch Admiral Ackbar), Ryloth (Bib Fortunas Herkunft), Gamor (Jabbas Palastwache) und letztendlich

Sullust (Heimat von Lando Calrissians Millennium-Falcon-Co-Piloten Nien Numb).

Riskantes Manöver

Kleine Probleme gibt es derzeit noch bei der Bildwiederholrate. Von konstanten 30 Frames pro Sekunde sind die Rainbow Studios momentan noch weit entfernt. Sogar der Videospiel-Laie erkennt die Slowdowns mit dem bloßen Auge. Diese Tatsache gibt bei diesem Software-Haus dennoch keinen Anlass zur Sorge. Erinnerung man sich an die technisch nur teilweise überzeugenden Preview-Codes von ATV Off Road, bestach das Endprodukt doch mit einem butterweichen Scrolling.

Außerdem dürften bei der Steuerung die Herzen aller Star-Wars-Anhänger höher schlagen. Es besteht die Möglichkeit, die Pods mit zwei Dual-Shock-2-Controllern über die anspruchsvoll gestalteten Rundparcours zu bugsieren. Letztgenannte Methode kommt dem filmischen Vorbild ziemlich nahe. Mit den Analog-Sticks wird die Schubkraft der Turbinen reguliert, die wiederum die Richtung und das Tempo der Vehikel beeinflussen. **DG**



○ Konzeptzeichnung von Anakin Skywalkers selbstgebaute Pod Racer.



○ Tournament Mode, Single Play und Vs. Mode – bei den Spielvarianten ist für jeden Geschmack etwas dabei.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.lucasarts.com Rainbow Studios
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Frühjahr 2002

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Endlich ein qualitativ hochwertiges Star-Wars-Produkt für PlayStation2!

GRANDIA II

Kann Grandia II auf der PlayStation2 genauso überzeugen wie sein Vorgänger auf der PSone?



○ Jede Menge FMVs werden den Spielverlauf vertiefen.



○ Irgendwie komme ich mir beobachtet vor!

PS2 Als Grandia 1997 in Japan für SEGAs Saturn herauskam, konnte der westliche Markt nur zuschauen. Das traditionelle Rollenspiel wurde niemals für den US- oder PAL-Markt umgesetzt. 1999 war es dann doch soweit, PSone-Besitzer konnten den Rollenspielklassiker endlich in ihre Sammlung aufnehmen und sich auf über 50 Spielstunden freuen. Seit Februar letzten Jahres ist das Sequel bereits für Dreamcast erhältlich. Sollte nichts mehr dazwischenkommen, können auch wir im März ins nächste Abenteuer aufbrechen.

Vergessene Schlacht

Die Story von Grandia II dreht sich um eine apokalyptische Schlacht. Vor vielen Jahren waren die Götter noch im Krieg. Granas

gab der Welt das heilige Licht, aber Valmar versuchte dieses zu zerstören und wollte Dunkelheit über sie bringen. Die Bevölkerung spaltete sich schließlich in zwei Teile (in Granas- und Valmar-Anhänger) und wiegelte sich gegeneinander auf. In einem letzten Versuch, den Krieg zu beenden, zogen Granas' Jünger mit dessen Schwert in den Kampf und zerstückelten Valmar in mehrere Teile. Doch seither sind einige Jahre ins Land gezogen und diese Schlacht existiert für manche nur noch in ihrem religiösen Glauben, für andere ist sie lediglich eine erfundene Geschichte.

Söldner gesucht

Der junge Schwertkämpfer Ryudo ist seit geraumer Zeit als Geohound unterwegs und vermietet seine Kampfkünste gegen bare Münze. Die Sängerin Elena bedient sich seiner Fähigkeiten und heuert ihn für einen Leibwächterjob an. Ihr sollt sie nun sicher zu einer Zeremonie geleiten, welche veranstaltet wird, um die Rückkehr des bösen Gottes Valmar zu verhindern. Doch wie soll es auch anders sein: Alles geht schief und das finstere Unheil erwacht zu neuem Leben. Das Problem ist allerdings, dass Valmars Einzelteile magisch versiegelt und über das ganze Land verteilt wurden. Ab jetzt beginnt ein Lauf gegen die Zeit, denn diese Gliedmaßen dürfen nicht in falsche Hände geraten...

Folglich können wir schon mal gespannt auf

den März warten, um dann endlich wieder in eine völlig neue Spielwelt abtauchen zu können. Wurde ja auch langsam Zeit, dass endlich vernünftige RPGs ihren Weg auf die PS2 finden. **HS**



○ Eure Partie kann auf bis zu vier Abenteuerdurstigen Helden anwachsen.



○ Das Kampfsystem ist, bis auf geringe Änderungen, vom Vorgänger übernommen worden.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	www.ubisoft.de GameArts
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	28. März

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Grandia II hat ebenso wie sein Vorgänger das Potential, sich in die Reihe der ganz Großen eingliedern zu können.

ay 10/99	☐	play 03/00	☐	play 07/00	☐
ay 11/99	☐	play 04/00	☐	play 08/00	☐
ay 01/00	☐	play 05/00	☐	play 09/00	☐
ay 02/00	☐	play 06/00	☐	play 10/00	☐
ay 11/00	☐	play 03/01	☐	play 07/01	☐
ay 12/00	☐	play 04/01	☐	play 08/01	☐
ay 01/01	☐	play 05/01	☐	play 09/01	☐
ay 02/01	☐	play 06/01	☐	play 10/01	☐
ay 11/01	☐				
ay 12/01	☐				
ay 01/02	☐				

pro Heft € 3,50 =

play 01/01 (mit Video) Heft € 4,55 DM =

Porto

Gesamtbetrag:

Inland: € 1,53 • ab 3 Hefte € 2,25
• ab 4 Hefte € 3,68 DM

Ausland: € 6,14 • ab 2 Hefte € 8,16

resse:

Top Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde!

arts:	Verschiedenes:
02 Alcom: Kitten - Eternal Flame	15570 Amerikanische Nationalhymne
03 Barcode Brothers/Flute	15047 Amerikadittchen/Whole again
05 Brothers keeping/Adriano	15048 Balloon/Technorocker
07 Brandy/Another Day in Paradise	15049 Barretti/On the move
08 Enya/Only Time	15051 d12l/ Still on you
05 Diddy DJ-Diddy DJ	15053 DJ One Finger/Housefucker
11 Crazytown/Butterfly	15658 Westlie/When you're looking like a
09 Hermes House B./Country Roads	15513 Kool Saval/Haus&Boot
13 Dante-Thomas/Miss California	15060 Flying Steps/Breaking it down
14 Despeche Mode/Dream On	15077 Prezioso/Rock the Discotheek



**Hol dir die volle
Power auf dein
Handy !**

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 Glee Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mena Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets

Neu Top Blink SMS Neu

Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS!

Witzige Sprüche :

01 Bist du gut zu **Vogeln** ?
03 Dieses Handy wird **abgehört** !
09 Wat wer bist **du** denn ?
11 Achtung **Virus** im Handy !
12 Sim Karte **defekt** !
13 Tastatur wird in 30 Sekunden **gesperrt** !
05 Du warst letzte Nacht **Scheisse** !
08 Darf ich der **Vater** Deiner Kinder werden ?
10 Du **verst** geh **sterben** !

Liebes SMS :

90103 Hab dich lieb !	15111 Simpsons
90106 Du bist sooo suess !	15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
90108 Du bist mein Stern !	15113 Wer hat an der Uhr gedreht
90111 Dies ist eine Liebesbotschaft	15114 Beverly Hills 90210
90116 Ich vermisse Dich wie die Hoelle	15115 Star Wars
90126 Ich kann nicht leben ohne Dich	15116 Spiel mir das Lied vom Tod
90118 Du hast einen anonymen Verstärker	15117 Pink Panther
90121 Ich hab Flugzeuge im Bauch	15118 Eine Insel mit 2 Bergen
90102 Liebe ist wenn Du es bist!	15119 Schnellesl Maus von Mexico

Cool

NEU

Fett

Katalog per Faxabruf 01805 55299 (24Pf/Min)

Katalog per Faxabruf 01805 55299 (24Pf/Min)

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

 **Bestell-Hotline: 0901 59 99 98 (4.23 SFR/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



Logos, Bildschirmmitteilungen, Klingeltöne und Blink SMS für fast alle Nokiamodelle. Klingeltöne für Handys mit Toneditor : Eingabe der Noten gemäß Bedienungsanleitung Ihres Handys

GÖLDRAUSCH

Features:

- Das offizielle Videospiel zu den Olympischen Winterspielen Salt Lake 2002
- Atemberaubende Grafik und fantastisches Gameplay
- Intensive Multiplayer-Action mit bis zu vier Teilnehmern – einschließlich Zwei-Spieler-Splitscreen-Duellen beim Snowboard-Parallel-Riesenslalom
- 4 verschiedene Spielmodi:
Trainieren, Olympisch, Klassisch oder Wettkampf
- Ein Live-Kommentar sorgt für packende Fernsehatmosfera



SALT LAKE 2002



ERHÄLTICH FÜR:
PlayStation 2
PC CD-ROM

TM © 1997 SIOC. Copyright © 2002 International Olympic Committee (IOC). All rights reserved. Published under licence by Eidos Interactive LTD. „E“ and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

ENTWICKELT VON:
ATD

VERÖFFENTLICHT VON:
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

TestScreen

The logo for 'Play King Extreme Hardcore' features a yellow crown with red outlines. The word 'play' is written in red lowercase letters across the front of the crown. Below the crown, the word 'KING' is written in large, bold, black uppercase letters. At the bottom, the words 'EXTREME' and 'HARDCORE' are stacked in a white, distressed, uppercase font, enclosed within a white rectangular border that has a slightly tilted, stamped appearance.

GRAFIK		74 %
SOUND		51 %
RATING		85 %

Legende

	Anzahl der möglichen Spieler		Levelwahl Durch Pass- wortabfrage		Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB
	Anzahl der Level bzw. Strecken		Sprache der Bildschirmen- menüs		USK Empfehlung
					Erstellen bzw. Editieren neuer Strecken möglich

 16:9-Option **50/60 Hertz umschaltbar** **PS2-Texturefilter-Unterstützung**

 Dolby Surround **Q Sound** **Sprach-Ausgabe Deutsch** **Dolby Digital** **dts**

	Analog Controller Sony		Analog Controller neGcon		Maus-Unterstützung		Multitap		Force Feedback
	Lenkrad		Analog Joystick		LightGun		DualShock-Unterstützung		
	Link-Option		iLink-Option		Keyboard		Tanzmatte		

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

Ace Combat 4: Distant Thunder	96
Bass Strike	100
Driven	101
GoDai: Elemental Forces	102
Monster AG	102
🏍️MotoGP 2	98
Polaroid Pete	100
Sunny Garcia Surfing	101
Wer wird Millionär 2.Edition	100
🏊wipEout Fusion	90
Woody Woodpecker:	
Flucht aus Buzz Buzzards Park	103

Monster AG.....	104
Party mit Winnie Puh.....	104
Tiny Toon Adventures:	
Pluckys phantastisches Abenteuer	104

wipeout fusion

Gnadenlos schnell, gnadenlos gut - furioser kann ein PlayStation2-Debüt kaum gefeiert werden! Nach den letzten zwei mittelmäßigen PSone Nachfolgern besann man sich nun endlich wieder auf die Wurzeln der Serie. Wer wipeout 2097 liebte, wird Fusion vergöttern.



○ Feuer frei: Abkürzungen wie diese Erleichtern das Leben ungemein.

PS2 Von vielen Verschiebungen geplagt, hat es das lang erwartete wipeout Fusion nun doch endlich über die Ziellinie geschafft. Knapp zweieinhalb Jahre hat es gedauert, bis die groß angekündigten Bilder tatsächlich laufen lernten. Ein schwerwiegender Grund für die Verspätung ist sicherlich die Tatsache, dass Sonys Entwicklungsteam in Liverpool bis zum Sommer 2001 parallel an Formel Eins 2001 bastelte. Im Frühjahr 2001 wurden sogar fast alle Arbeitskräfte vom Projekt wipeout abgezogen und in das Formel-1-Team integriert, um auch wirklich pünktlich zum Saisonstart mit dem Titel im Regal zu stehen.

Kult-K.o.

Der Future-Racer wipeout war einer der erfolgreichsten Starttitel zur Markteinführung der PlayStation. Knapp ein Jahr später produzierte Psygnosis wipeout 2097, das sich bis jetzt als unumstrittener König dieses

wipeout PSION

Sven Liebold



○ Van-Ubers Ass im Ärmel ist das Seismic-Field.

Genres behaupten kann. Nach der Übernahme von Psygnosis durch Sony allerdings musste die legendäre Serie einige Federn lassen. Zwei unmotiviert Sequels, die leider nicht von den eigentlichen geistigen Vätern stammten, waren das Ergebnis.

Da aber glücklicherweise der Name wipeout mit dem Begriff PlayStation praktisch Hand in Hand geht, hofften die Fans natürlich auf die ultimative PlayStation2-Fortsetzung, um endlich wieder den völlig eigenen Zauber dieser Serie zu spüren. Nun, das Warten hat sich definitiv gelohnt.

Eine neue Ära

Wir schreiben das Jahr 2156. Aufgrund ihres mittlerweile hundertjährigen Bestehens wurde die ehemalige F5000 Liga einer kernigen Generalüberholung unterzogen. Der technische Fortschritt war einfach zu groß geworden, als dass man weiter seine Augen davor hätte verschließen können: Die F9000 Anti-Gravity Race League war geboren.

Eine Rennkommission prüfte sorgsam alle Bewerber und bestätigte acht Teams die

Teilnahme an dem Spektakel. McLaren und Ferrari sucht man hier jedoch vergebens. Der Rennstall der Zukunft hört auf Namen wie die europäischen FEISAR, Auricom Research Industries repräsentiert USA/Kanada und China schickte EG-R Technologies ins Rennen. Dazu kommen noch Van-Uber Racing Development (Deutschland), G-Tech Systems (Japan), Tigron Enterprises (USSR), Xios International (Finnland) und schließlich die pfeilschnellen Piranha Advancements (Brasilien). Jedes



○ Kassiert man einen harten Treffer, wirkt sich dies sichtbar auf die Karosserie eures Vehikels aus.

IN DEN WURZELN — — LIEGT DIE KRAFT

WIPEOUT

Kurz nachdem die PlayStation im Herbst 1995 auf die Deutschen losgelassen wurde, stand auch schon wenige Tage später ein befremdlich futuristisches Rennspiel im Regal: wipeout. Die damals atemberaubende Grafik war für viele bereits Grund genug, das Ausnahme-Rennspiel sofort an die Kasse zu tragen. Psygnosis entwickelte damals einen massiven Grundstein für das Erfolgsgelände der PlayStation-Geschichte.



WIPEOUT 2097

Die Fans schrien nach einem Sequel und sie sollten es knapp ein Jahr später bekommen. wipeout 2097 ist und bleibt die eindeutige Genre-Referenz auf der guten alten PSone. Mit einem genialen Soundtrack, der sogar den damaligen Prodigy-Hit „Firestarter“ mit im Gepäck hatte, wurden die Spieler neben drei neuen Teams auch erstmals mit der Phantom-Klasse konfrontiert. Streckendesign, Gameplay, Sound oder Handling – hier stimmte einfach alles.



WIPEOUT

Sony akquirierte 1997 den englischen Videospiel-Veteranen Psygnosis. Sehr zum Leid aller Fans, denn der im Herbst 1999 erschienene dritte Teil, wurde von einem komplett neuem Team zusammengebastelt. Trotz des gut gemeinten Willens der Entwickler, gelang es ihnen nicht, an die Meßlatte zu reichen, die der Vorgänger nun mal arg nach oben gelegt hat. Obwohl der Soundtrack und die



Optik durchaus überzeugen konnten, mangelte es schwer an Innovationen. Dazu gesellten sich eine schwer zugängliche Steuerung und ein völlig unausgewogener Schwierigkeitsgrad.

WIPEOUT SPECIAL EDITION

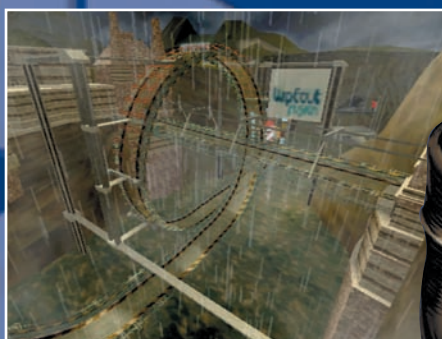
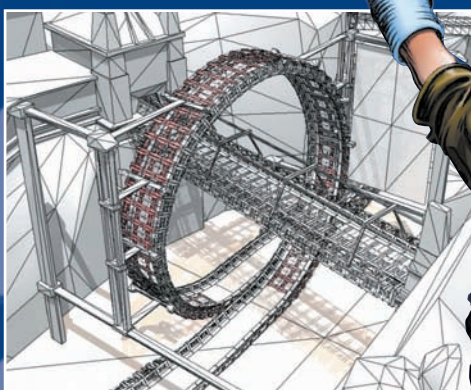
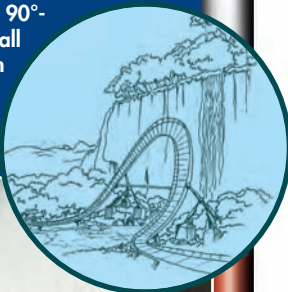
O.k., die Fans waren verstimmt. Was also tun? Man packte einfach die Strecken des genialen wipeout 2097 und hängte sie an die bereits vorhandenen Tracks des dritten Teils an. Technisch präsentierte sich dieser Software-Frankensteiner zwar nahezu makellos, hatte aber ein für allemal den besonderen Zauber dieser Serie verloren. Schwierigkeitsgrad und Steuerung sorgten für Frust. Als Sahnehäubchen wurde dieses Debakel von einem langweiligen und völlig unpassenden Soundtrack gekrönt. Dieser Schuss ging jedenfalls im Juli 2000 etwas nach hinten los.



ARCHITEKTURWUNDER

Die Dschungelwelt von Alca Vexus wurde in eine riesige Achterbahn verwandelt. Auf den Skizzen ist gut erkennbar, mit welcher Liebe zum Detail die Streckendesigner ihren Entwurf polygonales Leben einhauchten. Um beispielsweise den Effekt eines Loopings für den Betrachter zu verdeutlichen, wurden bestimmte Streckenabschnitte mit transparenten Flächen versehen. Der Spieler hat dadurch die gesamte Umgebung im Auge und ein viel intensiveres Gefühl, tatsächlich kurzzeitig auf dem Kopf zu stehen.

Noch einen Tick extremer ist die Fahrt durch eine Steilkurve, die im 90°-Winkel hinter einen Wasserfall gebaut wurde. Man spürt sich selbst richtig fallen, wenn das Schiff senkrecht mit den Wassermassen nach unten stürzt.



○ Burn Baby Burn! Neu im Waffen-Repertoire: der Flammenwerfer!

Team hat zwei Piloten in petto, wobei allerdings zu Beginn nur ein Fahrer anwählbar ist.

Nach einem netten Intro, das übrigens auch in Dolby Digital zu hören ist, sofern man einen entsprechenden Receiver sein Eigen nennt, findet man sich im Hauptmenü wieder. Auf den ersten Blick wird hier der Spieler regelrecht mit Auswahlmöglichkeiten erschlagen. Dreh- und Angelpunkt von wipEout Fusion ist jedoch wie immer die Liga. Zehn Turniere warten darauf, gemeistert zu werden, um das Preisgeldkonto mächtig in die Höhe schießen zu lassen. Der gewonnene Zaster wird nämlich dringend

benötigt, um das aktuelle Schiff aufzuwerten. Ohne diese Tune-Ups findet man in den späteren Ligen kaum noch Anschluss.

Als Erstes sollte man sich immer der Höchstgeschwindigkeit und der Schubkraft annehmen. Mindestens genauso wichtig sind allerdings Bremsen und Seitenstabilität. Den Abschluss bilden Waffen- und Schildstärke. Jede Steigerung dieser Attribute muss mit teurem Geld bezahlt werden und wirkt sich unweigerlich auf das Flugverhalten aus. Es ist also Vorsicht geboten, denn wer seine Tunings nicht gleichmäßig vornimmt, kann auf der Piste eine böse Überraschung erleben. Was nützen einem hochgezüchtete Power-Turbinen, wenn man die nötige Bremskraft dazu nicht hat? Allerdings ist es möglich, jederzeit seinen Gleiter wieder abzuwerten und das vorher investierte Geld auf seinem Konto gutschreiben zu lassen. Wer also gerne experimentiert, wird hier seine wahre Freude haben.

Crush Kill Destroy

Wie auch in allen anderen Teilen zuvor, darf man nicht nur sein fahrerisches Können anwenden, um die Kontrahenten auszu-



○ Abseits der Piste hat man oft mit dem aufgewirbelten Staub der anderen zu kämpfen.



○ Laserfeuer aus dem All! Auricoms Superwaffe lässt das S.D.I.-Programm blass aussehen.

schalten. Auf den Tracks sind so genannte Pads verteilt, die je nach Farbe eine andere Waffe im Gleiter aktivieren, sobald der Pilot eines dieser Felder überfliegt. Einige dieser „Hilfsmittel“ wurden aus den Vorgängern übernommen, viele jedoch völlig neu kreiert. Beispielsweise kann man seine Gegner nun durch Straßensperren kurzzeitig ausbremsen, mit einem Flammenwerfer rösten oder eben mit Laserfeuer, Granaten und Raketen bearbeiten. Lediglich der Autopilot ist etwas daneben gegangen, da er das Schiff eigentlich immer völlig ungelenk und mit Schneckentempo durch schwierige Passagen steuert.

Insgesamt warten 25 Power-Ups jeglicher Variation auf ihren Einsatz. Neu sind die so genannten Superwaffen, die man jedoch erst im Herausforderungs-Modus freispielen muss. Der Fahrer muss sich sechs unterschiedlichen Aufgaben stellen und diese mit einer Goldmedaille abschließen. Als Belohnung darf man sich dann die Superwaffenlizenz in die Tasche stecken und für mächtig Radau auf der Piste sorgen. Jedes Rennteam verfügt über eine andere Form dieser Spaßmacher. Dazu zählen unter anderem panzerbrechende Raketen, biologische Streckenblockaden und ein von einem Satelliten abgeschossener Orbital-Laserstrahl.



○ Myima Tsarong ist die ultimative Fusion-Pilotin.

Mondsüchtig

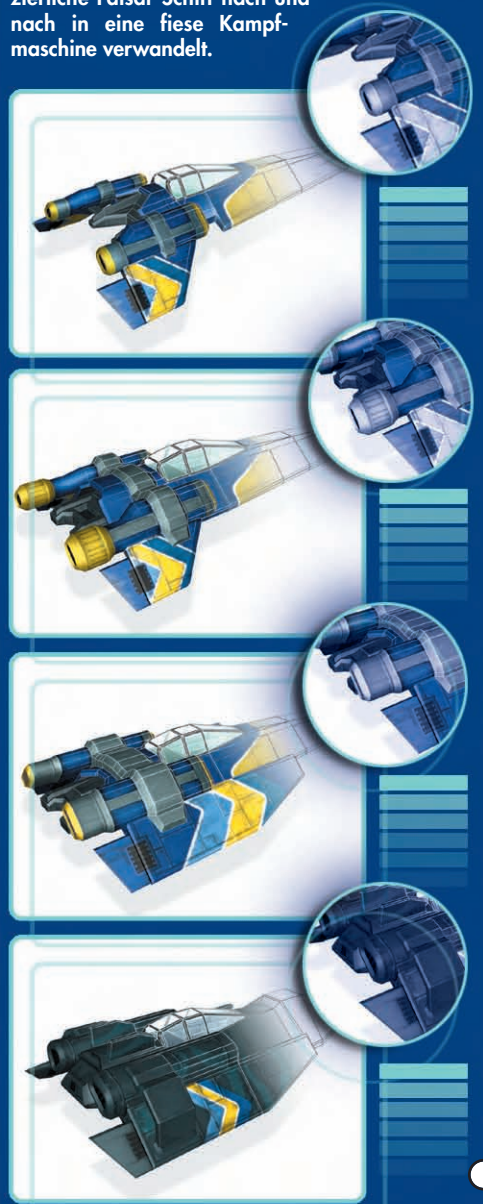
Trotz der immensen Waffengewalt der wipEout-Piloten ist der eigentliche Gegner die Strecke selbst. Studio Liverpool hat sich hier wirklich ins Zeug gelegt und insgesamt 46 Kurse in das Spiel integriert. Grundsätzlich teilte man zunächst die Parcours in sieben verschiedene Gebiete auf, die sich in ihrem Ambiente grundlegend unterscheiden. Die Dschungelwelt von Alca Vexus ist zwar fast immer verregnet, wartet aber mit der wohl schönsten Architektur im Spiel auf. Bei den Schweizern geht es auf Cubiss Float durch und über verschneite Berge, während man im staubigen Nevada sogar über einem Hochgebirgspass durch die Wolken bricht, um nur kurz danach im Sturzflug auf eine Stadt zuzufliegen. Seien es die Unter-



○ Dem Piloten stehen fünf unterschiedliche Perspektiven zur Auswahl. Hier die „Echte-Männer-Cockpit-Ansicht“.

TIEFER - HÄRTER - SCHNELLER

Die in der Liga hart verdienten Scheine werden in nützliche Upgrades eures Schiffes investiert. Etwas mehr Endgeschwindigkeit, Schub oder Bremskraft – der Pilot freut sich über jede Verbesserung seines Vehikels. Das Besondere daran ist allerdings, dass man die kleinen Tuning-Arbeiten auch am Äußeren seines Gleiters bewundern kann. So wird beispielsweise das zierliche Faisar-Schiff nach und nach in eine fiese Kampfmaschine verwandelt.



○ In der Außenperspektive sind sogar die Bewegungen des Piloten erkennbar.



○ Am roten Platz trägt man besonders gerne italienische Kappa-Hosen.

THE SOUND OF THE UNDERGROUND

Hier ist eine komplette Auflistung des genialen Soundtracks. Keine Angst, hier trällert euch bestimmt kein 08/15-Mainstream-Techno ins Ohr, sondern feinstens selektierte Underground-Beats. Dank DVD-Technologie hämmern satte 19 Stücke auf dem Silberling.

01 the future sound of london	papua new guinea : hybrid remix
02 brainiac	neuro
03 blades and naughty g	beats defective
04 bt	smartbomb : plumb dj's remix
05 cut la roc	bassheads
06 jds	punk funk
07 elite force	krushyn
08 elite force and nick ryan	switchback
09 amethyst	blue funk
10 utah saints	sick
11 plumb dj's	big groovy funk
12 humanoid	stakker humanoid 2001 : plumb dj's 2001 retouch
13 timo maas	old school vibes
14 luke slater	bolt up
15 orbital	funny breaks : plumb dj's remix
16 bob brazil	big ten
17 intuitive	wav seeker
18 hong kong trash	down the river : torrential rapids mix
19 mkl	synthaesia



○ Um die Framerate oben zu halten, verzichteten die Entwickler leider ganz auf Anti-Aliasing.

wassertunnel von Mandrashee, die Kanalisation von Moskau oder ein Ausflug in eine Mine in Australien, die Streckendesigner haben in jedem Falle ganze Arbeit geleistet. So richtig schräg wird es auf Katmoda 12, da dieser Kurs hemmungslos in den Mond gemeißelt wurde. Hier sorgen besonders die Flip-Pads für Kurzweil. Überquert ihr

eines dieser Felder, findet sich euer Schiff an der Decke wieder und ihr müsst die weitere Fahrt kopfüber bestreiten. Etwas Kritik müssen wir allerdings am Vohl-Square-Areal üben, denn die verknoteten Strecken sind durch die heftigen Farbatacken teilweise sehr schlecht erkennbar.

Jedes dieser Areale bietet insgesamt sechs Tracks. Wobei drei davon jeweils die Rückwärtsversion darstellen. Diese wurden allerdings so intelligent angelegt, dass es dem Betrachter im Großen und Ganzen nicht auffällt, dass er einen bereits bekannten Kurs fährt. Hinzu kommen zahlreiche Challenges zwischen den einzelnen Turnieren in der Liga. Hier liefert man sich in einer Art Stahlkonstruktion ein spannendes Duell, um den besiegten Fahrer dann samt neuem Team anzuwählen zu können.

Gewiefte Fahrer sollten Ausschau nach möglichen Abkürzungen halten. Zwar sind diese nicht immer gleich ersichtlich, jedoch eine echte Erleichterung, um etwas Zeit zu schinden. Manchmal müssen sogar diverse Zugänge erst mittels Raketen freigesprengt werden. Zu diesem Zweck müsst ihr hier



○ Jede noch so kleine Änderung der Schiffsattribute ist tatsächlich im Fahrverhalten zu spüren.

nach betonähnlichen Absperungen suchen.

Auf der technischen Seite präsentiert sich der Future-Racer sehr solide. Zu 90% läuft das Spiel in konstant flüssigen 50 Bildern pro Sekunde. Nur bei heftigen Feuergefechten mit mehreren Schiffen kann es zu kleinen Ruckel-einlagen kommen. Etwas frech ist allerdings die fehlende 16:9-Option, da diese zwar in einem Menü anwählbar ist, jedoch keinerlei Veränderung des Bildes zeigt.

Präzisionsarbeit

Im Arcade-Modus muss man sich von Areal zu Areal kämpfen und vor allem auf jeder Strecke siegen. Gewinnt man im Liga-Modus einen Kurs mit Gold, wird übrigens der jeweilige Track automatisch freigegeben. Ohne aufgemotzte Schiffe hat man hier fast keine Chance, da die Geschwindigkeit und Stärke der Gegner permanent steigen. Die nötige Kohle hierfür gibt es aber nur in der Liga. Es entwickelt sich eine Art spannendes Zusammenspiel zwischen beiden Spielvarianten, da man zwar einerseits das Geld der Liga benötigt, aber im Arcade-Modus eben die jeweiligen Strecken erst trainieren kann, wenn diese freigeschaltet wurden.

Löblich ist auch eine Statistik, die genauen Aufschluss darüber gibt, was man bereits im Spiel erreicht hat bzw. was noch zu tun ist. In einer Fotogalerie kann man viele Skizzen und Studien der Entwickler bestaunen, die in Abhängigkeit von den erzielten Siegen gezeigt werden. Der Cheat-Screen wiederum ist schon fast ein kleines Mini-Game in sich. Wer hier lang genug durchhält, findet bestimmt ein paar passende Kombinationen heraus. Die Entwickler haben



○ Auf dem Mond steht der Rennzirkus Kopf.



○ Auch die kultigen Triebwerksstrahlen sind wieder zu sehen.

jedenfalls wirklich Gags en masse eingebaut. Schiffe in Tier- oder Doppeldeckerform sind da noch die harmlosesten Ideen. Der Umfang von Wipeout Fusion ist gewaltig. Besonders der neuartige Zone-Modus hat es der Redaktion angetan. Auf zehn ausgesuchten Streckenabschnitten fliegt man mit einem speziellen Schiff Runde um Runde. Der Clou daran ist allerdings, dass sich die Geschwindigkeit alle zehn Sekunden steigert. Durch Beschleunigungsfelder und andere Faktoren kann der Speed sogar noch um einiges vervielfacht werden. So kann es sein, dass man bereits in Zone 25 mit der 35-fachen Geschwindigkeit fliegt. Hier steigen einem wirklich die Tränen in die Augen. Extreme Suchtgefahr! Am Ende des Rennens wird die Punktzahl in einen Code verwandelt, den ihr beispielsweise auf der Internetseite zu Wipeout Fusion eintragen könnt. Insgesamt präsentiert sich das Gameplay

also als sehr ausgereift und durchdacht. Die Notwendigkeit von Waffengewalt ist allerdings noch etwas stärker in den Mittelpunkt gerückt. Auf den Strecken herrscht regelrecht Krieg und es macht einen Heidenspaß die Konkurrenten von der Fahrbahn zu bomben. Der Schwierigkeitsgrad steigt jedoch in den späteren Ligen rapide an, so dass wirklich sehr viel Geduld vonnöten ist, um die Meisterschaft nach Hause zu bringen. Gerade das regelmäßige Aufladen der Schilde in der Pit-Lane ist bei Wipeout Fusion unumgänglich. Untermalt wird das Spektakel von einem erstklassigen „elektronischen“ Soundtrack. Ausgewählte Stücke der Stilrichtungen Gabba, Trance, Breakbeat und House heizen selbst dem Heavy-Metal-Headbanger von nebenan gehörig ein und passen optimal zur geladenen Action auf dem Bildschirm. Besonders die Elite Force-Tracks und Amethyst solltet ihr euch vormerken.



○ Beeindruckende Weitsicht sofern das Auge reicht: Pop-Ups sucht man hier vergebens.

WWW.WIPEOUTFUSION.COM

Die Design-Agentur Good Technology sorgte für einen bombastischen Internet-Auftritt, der dem Betrachter vermitteln soll, dass die F9000-Liga tatsächlich real existiert. Wipeout Fusion wird beispielsweise als das offiziell lizenzierte Spiel dieser Liga ausgewiesen. Man erhält massig Hintergrundinformationen über die Teams und ihre Fahrer, kann seine Bestzeiten in der „Zone“ verewigen oder sich auch mit anderen Piloten im Forum austauschen. Wer sich etwas mit Flash-Programmierung auskennt, wird mächtig staunen. Eine aufwändigere Seite hat es für ein Videospiel bis dato im Netz noch nicht gegeben.



FAZIT

Das Handling der Gleiter ist eine wahre Pracht. Wipeout Fusion tritt endlich in die Fußstapfen des legendären zweiten Teils der Serie. Man driftet voller Elan durch enge Kurven und schleift dabei funkensprühend mit dem Heck an der Bande entlang. Dies dürfte wohl nicht zuletzt an Lead Designer Rob Francis liegen, der bereits Wipeout 2097 die geniale Fahrdynamik verpasste. Lößlich ist auch die neGcon-Unterstützung, auf die echte Wipeout-Freaks nicht verzichten wollen. Der Pro-Logic-II-Sound ist zwar als solcher schon wahrzunehmen, hätte aber noch einen Tick kräftiger und direkter klingen können. Bis auf das fehlende Anti-Aliasing gibt es auch an der Grafik fast nichts zu meckern. Ansonsten ist Wipeout Fusion mit Sicherheit das Beste und vor allem Umfangreichste, was diese Gattung zu bieten hat. 200 Rennen sind ungefähr notwendig, um wirklich alles zu sehen. Selbst wenn alle Rennen der Liga gewonnen sind, kann man sich mittels eines Editors eine eigene Meisterschaft zusammenbasteln. Genre-Neulinge sollten aber zwecks des anspruchsvollen Schwierigkeitsgrads erst mal Probe spielen. Möge der Tunnelblick mit euch sein!

POSITIV

- sehr Umfangreich
- innovatives Streckendesign
- genialer Soundtrack

NEGATIV

- kein Anti-Aliasing
- vereinzelte Slowdowns
- verkorkster Autopilot

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. XG3: Extreme-G Racing	80%	09/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller
		SCED
		www.playstation.de
Entwickler	Studio Liverpool	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	6. Februar	

GRAFIK 84 %

SOUND 87 %

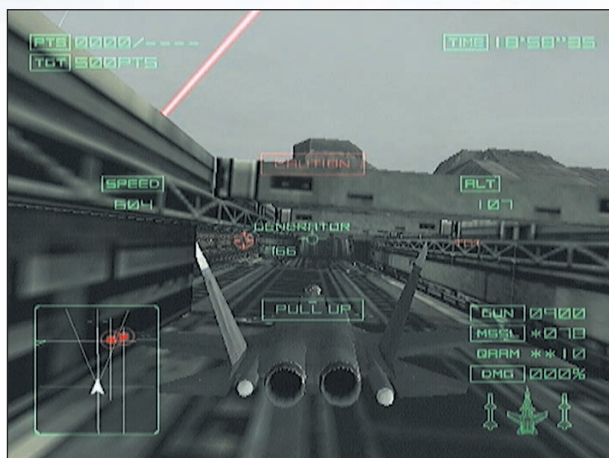
RATING **88 %**



ACE COMBAT 4

Distant Thunder

„Ich nehm' die F14-Tomcat, und geben Sie mir doch bitte noch 'ne Palette von dem Napalm da drüben!“



Das Tunnelsystem in Afghanistan ist sehr gut ausgebaut.



Das HUD versorgt den Piloten mit allen wichtigen Daten.

PS2 Der japanische Spielehersteller Namco feierte auf der PSone vor allem durch seine Tekken- und Ridge-Racer-Titel große Erfolge. Nicht minder bekannt ist die Ace-Combat-Serie. Leider wurde bei der PAL-Version des dritten und letzten PSone-Ablegers der Rotstift angesetzt. Europäische Jetpiloten mussten vollständig auf die packende Story verzichten. Mit Ace Combat 4: Distant Thunder für PlayStation2 kommen Flügelmänner wie auch Rottenführer dagegen wieder gänzlich auf ihre Kosten, und zwar in jeder Beziehung.

Einzelschicksal

Ace Combat 4: Distant Thunder baut nicht auf den vorangegangenen PSone-Luft-

schlachten auf. Genau wie bei den Prequels präsentiert Namco mit dem ersten Ace Combat für Playstation2 einen vollkommen eigenständigen Titel. Ihr schlüpft in die Rolle eines namenlosen Piloten, der seiner Pflicht bei den ISAF (Independent State Allied Forces) nach-

kommt. Das Ziel des Waffenbündnisses ist es, der kriegstreibenden Nation Eurasia, die sich den gesamten Kontinent Usea untertan machen will, das Handwerk zu legen. Der eigentliche Held des Konfliktes ist jedoch nicht der Spielercharakter, sondern ein kleiner Waisenknabe. In sehr stilvoll gehal-



Über den Wolken von Usea ist die Hölle los!



Bodenziele sind ebenso leicht auszuschalten wie Flugzeuge oder Hubschrauber.



Per Knopfdruck behält die Kamera das anvisierte Ziel stets im Auge.



Dank Raketenkamera könnt ihr die Geschosse bis ins Ziel verfolgen.

tenen Zwischensequenzen erfährt man aus der Warte des elternlosen Jungen vom Leid der Bevölkerung, dem Kampf der Widerstandsgruppe und den tollkühnen Einsätzen des namenlosen Piloten.

Viel Feind...

Versierte Ace-Combat-Piloten werden sofort ins Geschehen finden. Sowohl am Handling der Maschinen wie auch an der grundlegenden Missionsstruktur hat sich im direkten Vergleich mit den vorangegangenen 32-Bit-Gefechten nichts geändert. Nach wie vor lassen sich die massiven Kampfflugschiffe kinderleicht steuern. Das Hauptaugenmerk der insgesamt 18 Einsätze liegt auf dem Ausschalten bestimmter Luft- und/oder Bodenziele, wobei der Pilot nicht immer zwingend alle Feinde zerstören muss. Je nach Mission genügt es auch, eine bestimmte Anzahl an Punkten zu ergattern. Trotz des recht simpel gestrickten Aufgabenfeldes bietet Ace Combat 4: Distant Thunder die nötige Abwechslung, was nicht zuletzt auf die vielen unterschiedlichen Szenarien zurückzuführen ist. So müsst ihr etwa im Tiefflug die Gebirgszüge des useanischen Hochlandes von feindlichen Truppen säubern, in dichten Nebelschwaden radarstörende Ballons ausschalten oder in die engen Versorgungsschächte der Megalith-Megakanone abtauchen. Während der Einsätze sieht sich der Spieler mit einer ungeheuren Übermacht erasischer Flugzeuge sowie Bodentruppen und Seeverbände konfrontiert. Glücklicherweise seid ihr bei euren Missionen nur selten auf euch

allein gestellt, sondern erhaltet tatkräftige Unterstützung von euren Flügelmännern.

... viel Ehr!

Für jede abgeschlossene Mission wird auf dem Konto des Piloten Geld verbucht. Je nach Erfolg werden mehr oder weniger Credits gutgeschrieben. Wer genug virtuelle Dollar gescheffelt hat, ist in der Lage, neue Flugzeuge und Waffensysteme zu erwerben. Insgesamt stehen euch 21 Hightech-Kampfflugschiffe zur Auswahl. Neben algedienten Maschinen wie die F4-Phantom oder die F16 kann man noch auf andere, hochmoderne Flugzeuge, darunter etwa die SU-37 oder die F117, zurückgreifen. Die Jets unterscheiden sich vor allem durch ihre Flugeigenschaften. Neben der Grundbewaffnung, bestehend aus einer Bordkanone, Luft-Luft-Raketen und Bomben, kann jedes Flugzeug noch optional mit anderen Sprengkörpern bestückt werden; allerdings nur, wenn auch das nötige Kleingeld vorhanden ist.

Stählerne Adler

Für eine möglichst authentische Präsentation scheute das Team von Ace Combat 4: Distant Thunder weder Kosten noch Mühen. So stateten Art Director Kazutoki Kono und Sound Director Tetsukazu im Zuge ihrer Rechercharbeiten der Japanese Defense Force einen kleinen Besuch ab. Das Ergebnis kann sich sowohl sehen als auch hören lassen. Die äußerst detaillierten Flugzeuge sind ein wahrer Augenschmaus. Selbst im Cockpit sitzt jede Schraube an ihrem richtigen Platz.

Hinzu kommt noch die superbe Soundkulisse, zu der nicht nur die Triebwerksgeräusche, sondern auch der realistische Funkverkehr zählt. Einzig die Hintergrundmusik ist für europäische Ohren auf Dauer etwas nervig. Nur die orchestralen Stücke, die leider viel zu knapp ausgefallen sind, vermögen das heroische Geschehen am Himmel atmosphärisch zu begleiten. Ein weiterer kleiner Wermutstropfen sind die Bodentexturen. Diese sehen aus großer Höhe zwar phänomenal aus, im Tiefflug hingegen verwandeln sich die Satellitenaufnahmen jedoch in ein verschwommenes Pixelmeer. **ML**

FAZIT

Ace Combat 4: Distant Thunder kann ohne weiteres an die Qualität der PSone-Vorgänger anknüpfen. Das Spielprinzip ist eingängig, actiongeladen und sorgt trotz seiner Einfachheit für die nötige Kurzweil. Leider währt diese nicht besonders lange. Denn mit gerade einmal 18 Missionen strotzt das Spiel nicht unbedingt vor Komplexität, auch wenn man nach erstmaligem Durchspielen zwei neue Spielmodi (Free,Trial) freischaltet. Dies ist jedoch nicht das einzige Manko. So spektakulär das Geschehen in den Lüften in Szene gesetzt ist, so karg sehen dagegen die Landschaften aus. Topografische Merkmale wie Wälder sucht man vergebens. Nur vereinzelte Bauwerke erheben sich aus den Texturen. Fans actiongeladener Luftschlachten sehen über diese Fehler jedoch getrost hinweg und stürzen sich lieber ins Schlachtengetümmel.

POSITIV

- superbe Flugzeugmodelle
- atmosphärische Soundkulisse
- einfach und trotzdem abwechslungsreich

NEGATIV

- nur 18 Missionen
- karge Landschaften

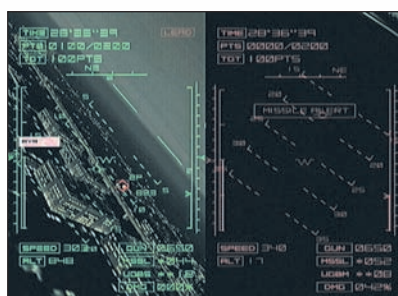
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Shooter	Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de		
Preis	Namco		
Erhältlich ab	ca. € 60		
	6. Februar		

GRAFIK 84 %

SOUND 76 %

RATING **82 %**



Der Zwei-Spieler-Modus bietet eine nette Abwechslung.



Während der Mission kann man zur Base zurückkehren und neu aufmunitionieren.





MOTOGP 2

Der Duft der Freiheit riecht nach verbranntem Gummi, Benzinrückständen und Motorenöl!



⊙ Ohne die richtige Kurventechnik bleibt man in MotoGP 2 stets auf einem der hinteren Plätze zurück!

PS2 Keine Genre ist so gefragt wie das der Rennspiele, wobei besonders die autoliebende Zockerfraktion mehr als nur auf ihre Kosten kommt. Motorradfans dagegen bleiben im wahrsten Sinne des Wortes auf der Strecke; auf der PlayStation2 mehr denn je. Einzig MotoGP aus dem Hause Namco konnte Zweiradliebhaber bis jetzt bei Laune halten. Glücklicherweise hat sich der japanische Spieleentwickler dazu entschlossen, den exzellenten Motorrad-Racer in die zweite Runde gehen zu lassen.

500ccm, das reicht!

In MotoGP 2 dreht sich alles um die Königsklasse des Motorrad-Rennsports und dank offizieller FIM Road Racing World Championship Lizenz ist auch eine Auswahl der berühmtesten Teams inklusive der

dazugehörigen Fahrer vertreten. So könnt ihr euer fahrerisches Können mit dem von Größen wie Norick Abe oder Max Biaggi messen.

Die sechs Spielmodi bieten genügend Abwechslung. Im Arcade- und Zeitrennen-



⊙ Im Rausch der Geschwindigkeit! Die Ego-Perspektive erfordert einen starken Magen.



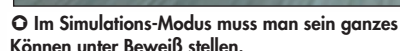
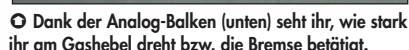
⊙ Bei Fahrten im Regen ist die Fernsicht gleich Null!

Modus kann der Spieler nach Lust und Laune und ohne großen Zwang ein paar gemütliche Runden drehen oder auf die Jagd nach den besten Zeiten gehen. Eine komplette Saison, die je nach Einstellung bis zu zehn Rennen einschließlich der Trainings- und Qualifikationsläufe umfasst, fordert den Fahrer dagegen schon etwas mehr.

Ein besonders wichtiges Feature der MotoGP-Serie sind die Herausforderungen. Insgesamt warten 72 mehr oder minder komplizierte Aufgaben auf den Spieler. Meist müsst ihr einen kleinen Streckenabschnitt innerhalb eines bestimmten Zeitlimits bewältigen. Es gilt aber auch Zeit- und Arcade-Rennen zu gewinnen, wobei bestimmte Voraussetzungen (nicht vom



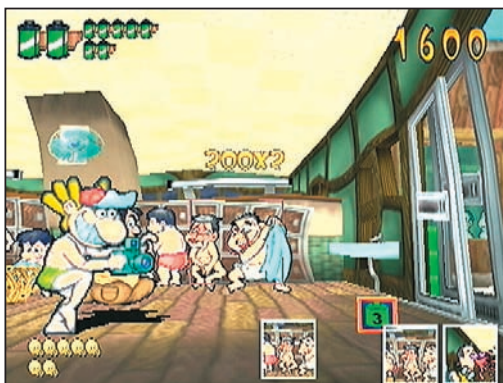
⊙ Die Duelle mit den Rennsport-Legenden sollte man nicht unterschätzen.



99

POLAROID PETE

PS2



Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen! Die fotografierte Schamesröte bringt 400 Punkte.

System	PlayStation2		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	Virgin Interactive
			www.vid.de
Entwickler	Irem		
Preis	ca. € 60		
	Februar		

Das Leben von Pressefotografen ist alles andere als ein Zuckerschlecken. Sie riskieren ständig, die schmerzhafteste Bekanntschaft mit dem zweckentfremdeten Schirm eines prominenten Opfers zu machen. Pete geht es da nicht anders. Auf den Helden der ersten Paparazzi-Simulation für PS2 lauern etliche Gefahren, wenn er für seinen Chefredakteur auf der Suche nach möglichst spektakulären Fotos ist.

Mal muss Pete für seinen Brötchengeber eine bestimmte Person, mal ein bestimmtes Ereignis auf Zelluloid bannen. Mit dem linken Analog-Stick werden Pete und sein Kamerafokus in klassischer Jump'n Run-Manier durch die bunten 2D-Level gesteuert. Die X-Taste dient dem Springen, die linken Schultertasten fungieren als Blitz und Zoom. Manche Events

können und müssen nämlich erst über den Blitz oder das Heranzoomen ausgelöst werden. Die R1-Taste betätigt den Auslöser. Erspäht der Spieler nun ein witziges Detail, wird einfach draufgehalten und ein Foto geschossen. In jedem Level gilt es, im Auftrag der eigenen Zeitung ein ganz bestimmtes Motiv zu finden, alle anderen geknipsten Bilder werden je nach Qualität mit Bonuspunkten honoriert.

Dem Spiel mangelt es zwar an Spieltiefe und Komplexität, aber Polaroid Pete ist eine witzige Abwechslung im Gameplay-Allerlei der Jump'n Runs. Die alberne Suche nach den versteckten Motiven ist lustig inszeniert und weiß eine Zeitlang richtig zu begeistern. **MK**

PLAY DATEN



WER WIRD MILLIONÄR 2. EDITION

PS2



Das Fernseh-Vorbild hat klar die Nase vorn. Die PS2-Umsetzung lässt dagegen zu wünschen übrig.

System	PlayStation2		
Genre	Ratespiel	Hersteller	Eidos Interactive
			www.eidos.de
Entwickler	Revolution Software Limited		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Rund 60 Euro muss der Quiz-lustige PlayStation2-Besitzer für dieses Spiel hinblättern - eine Frechheit. Die 128-Bit-Umsetzung der Ratesendung im deutschen Fernsehen ist reine Abzockerei.

Es ist somit unmöglich an Wer wird Millionär: 2. Edition ein gutes Haar zu lassen. So geht bereits nach wenigen Spielrunden beim Betrachten des virtuellen Moderators, der in keiner Weise an Günther Jauch erinnert, das Messer in der Hosentasche auf. Die lieblos animierte Visage lädt notgedrungen zum Zapfen ein. Der blanke Hohn sind jedoch die Fragen. Hier gilt: Nach kurzer Zeit wiederholen sich die Fragen mit den vier gleichen Antworten permanent. Was soll das? Wo sind denn die über 1000 neuen und exklusiven Fragen? Zudem kommen die Bühnenaufbauten des

PlayStation2-Pedants nicht an das TV-Original heran. Die ganze Kulisse langweilt das Auge mit fehlenden Details. Beispielsweise fehlen die anderen Kandidaten gänzlich. Das Publikum in Form von längst aus der Mode gekommenen Videoschnipseln schießt letzten Endes den Vogel ab.

Einzig die Funktion zusammen mit drei weiteren Mitstreitern mittels Multi-Tap um die Million zu raten, bietet einigermaßen positiven Aspekt. Denn: Erst in geselliger Runde kommt auch einigermaßen Spielspaß auf.

Unterm Strich gesehen ist es also empfehlenswert die Finger von Wer wird Millionär: 2. Edition zu lassen und stattdessen bei der Fernsehsendung mitzufiebern. **DG**

PLAY DATEN



BASS STRIKE

PS2



Durch den Splitscreen seht ihr, an welcher Stelle sich die Fische verbergen.

System	PlayStation2		
Genre	Angelspiel	Hersteller	THQ
			www.thq.de
Entwickler	Pai		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Mit THQs Bass Strike könnt ihr euch endlich, auch auf der PlayStation2, einen dicken Fisch an Land ziehen. Bass Strike bietet euch vier Spielmodi: Arcade, Tournament, Practice und Time Trial. In jedem Modus gilt es, den richtigen Köder für die jeweilige Begegnung (seichtes, tiefes, ruhiges oder bewegtes Wasser) auf den Haken zu nehmen. Profis müssen Gewässertemperatur und Tageszeit zusätzlich in ihre Taktik mit einbeziehen. Ist alles erledigt, dann geht es mit dem Boot auf den See und die Angelroute wird geschwungen. Im Grunde genommen müssen entweder die meisten oder die größten bzw. schwersten Fische eingefangen werden.

Was den Spielspaß allerdings gewaltig bremst, ist, dass im Gegensatz zu SEGAS

Dreamcast, für die PS2 noch kein Angelrouten-Controller existiert. Demzufolge muss man die Steuerung, wohl oder übel, mit dem DualShock2 erdulden. Dieser vermag es nämlich keineswegs, ein authentisches Angel-Feeling zu vermitteln. Mittels des rechten Analog-Sticks kurbelt ihr eure Leine wieder ein. Mit dem linken wedelt ihr hin und her oder zieht die Leine fester an. Dies mag zwar für Erstangler taugen, für Sportfischer aus den SEGA-Gewässern aber eine herbe Enttäuschung darstellen. Da noch keine Genre-Konkurrenz vorhanden ist, sollten interessierte Angler zuvor ein paar Karpfen im Geschäft fischen. Petri Heil! **HS**

PLAY DATEN



DRIVEN



Es ist ein ungeschriebenes Gesetz, dass Spieleumsetzungen großer Hollywood-Filme grundsätzlich in einer digitalen Katastrophe enden. Die Koproduktion von Franchise Pictures' und Warner Brothers' Driven bildet da leider keine Ausnahme. In dem gleichnamigen Spiel wandert ihr auf den Pfaden von Muskelz-

werg Sylvester Stallone, der im Film den Rennfahrer Joe Tanto mimte. Ihr habt die Möglichkeiten, Einzelläufe sowie verschiedene Meisterschaften zu bestreiten oder euch dem Film-Modus hinzugeben. Hier gilt es, die besten Rundenzeiten zu unterbieten oder verschiedene Rennen für sich zu entscheiden. Das große Highlight von Driven ist zweifels-

ohne die äußerst stylische Aufmachung sowie die hohe Spielgeschwindigkeit. Doch der schöne Schein trägt unweigerlich. Denn so schnell die Rennautos um den Rundkurs flitzen, so schnell ist es auch mit dem Spaß vorbei. Die Wagen verfügen über keinerlei Fahrphysik und lassen sich ungefähr so präzise steuern wie der Harnfluss eines Blasenkranken. Auch in grafischer Hinsicht bewegt sich Driven in der untersten Liga. Der Titel hat sicherlich ein paar gute Ansätze, die allerdings so schlampig umgesetzt wurden, dass man sich nur unter Zuhilfenahme von Speed vollends dem Rausch der Geschwindigkeit hingeben kann. Also lieber Finger weg! **ml**



○ The Zone: Ab einer bestimmten Geschwindigkeit bekommt der Fahrer einen Tunnelblick.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	bam! entertainment
			www.bam4fun.com
Entwickler	bam! entertainment		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 42 %

SOUND 36 %

RATING **24 %**



SUNNY GARCIA SURFING



Seit dem Erfolg von Tony Hawk's Pro Skater droht eine gigantische Flutwelle von Fun-Sport-Spielen den Konsolenmarkt zu überschwemmen. Die Entwickler machen selbst vor Sportarten wie dem Surfen nicht halt. Die Krome Studios zeichneten sich bereits für Championship Surfer für PSone verantwortlich. Mit Sunny Garcia Surfing laden die Australier nun auch auf der PlayStation2 zum vergnüglichen Ritt auf den Wellen ein. Insgesamt stehen euch sechs Spielmodi zur Auswahl: Freestyle, Meisterschaft, Arcade,

Gegen die Zeit, Challenge und Multiplayer. Neben dem amtierenden Surf Champion Sunny Garcia geben noch elf weitere Wassersportler ihr PS2-Stelltdchein, wobei vier der Charaktere erst freigespielt werden müssen. Ähnliches gilt für die Level. Von den insgesamt 15 Stränden sind anfänglich nur drei wählbar.

Das Handling ist sehr eingängig. Sobald ihr die richtige Welle abgepasst habt, auf dem Board steht und die Wasserwand entlanggleitet, geht es ans Eingemachte. Über 50 Tricks stehen dem Spieler zur Verfügung, wobei ein Großteil lediglich aus vorgegebenen Schwungfolgen und Drehungen besteht. Ihr könnt aber auch mit dem Surfbrett über die Welle hinaus springen, auf ihrer Spitze reiten oder euch in die gefährlichen Tube begeben.

Für die akustische Untermalung sorgen eine ganze Reihe angesagter Punk-Bands, die mit ihren melodischen Zwei-Minuten-Songs für das typische Surfer-Flair sorgen. Sunny Garcia Surfing ist durchaus ein grundsolider Titel, auch in technischer Hinsicht. Allerdings fehlt es ihm schlichtweg an der nötigen Spieltiefe und Abwechslung. **ml**



○ Die Art und Höhe der Welle hängt vom jeweiligen Spot und Schwierigkeitsgrad ab.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Fun-Sport	Hersteller	Ubi Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler	Krome Studios		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 51 %

SOUND 74 %

RATING **53 %**



○ Let's Rock! Der Soundtrack von Sunny Garcia Surfing ist fantastisch.

MONSTER AG

PS2 Der Spieler übernimmt die Rolle eines der beiden Elite-Monster des Filmes, den Blaupelz James P. Sullivan oder seinen Assistenten Mike Wazowski, einem grünen Ball mit Händen, Füßen und riesigem Glupschaugae. Als James oder Mike gilt es nun, in allen Gebieten der Monster-Welt drei Medaillen zu gewinnen, um so weitere Level zu öffnen und das Abi der Monster AG zu erhalten. Es müssen in jeder Area insgesamt acht Kind-Simulations-Roboter erschreckt werden. Dazu benötigen die Helden allerdings etwas stinkenden, bunten Schleim. Hat man genügend Glibbermasse einer Farbe eingesammelt, kann man sich vor einem Nervi der gleichen Farbe aufbauen und die-



☛ Der gelbe Balken (rechts unten) zeigt an, wann der Robo reif für den finalen Schreck ist...

sen so lange erschrecken, bis er nach einem letzten Angstschrei umfällt. Die unkomplizierte Steuerung der beiden Monster erfolgt über den linken Analog-Stick. Aktionen werden über die Buttons gesteuert.

Grafisch bleibt die PS2-Version leider weit unter ihren technischen Möglichkeiten. Die Original-Ausschnitte aus dem kommenden Film sind zwar, dank DVD-Format, qualitativ besser als bei der PSone-Version, aus der Spielgrafik hätte man jedoch weit mehr herausholen können. Die Animationen der beiden Anti-Helden sind anfangs sehr witzig, nutzen sich aber leider im Verlauf des Spiels ab. Für die Kleinen ist Monster AG sicher ein netter und gewaltfreier Zeitvertreib, ältere



🕒 ...und dann, wenn die Anzeige voll ist: Buuuh!
Der Zwerg hats hinter sich.

Fans der Pixar-Filme freuen sich vielleicht besser auf den Kinostart am 31. Januar. **MK**



☐ Die Trampoline werden erst später aktiviert.

▶ **PLAY DATEN**

System		PlayStation2	
Genre	Jump´n Run	Hersteller	SCEE www.playstation.de
Entwickler		Disney Interactive	
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		



GODAI: ELEMENTAL FORCE

PS2 Als Hiro noch ein Baby ist, werden seine königlichen Eltern von dem finsternen Ninja Akunin hinterrücks ermordet. Bevor Akunin auch ihren Sohn und Thronfolger Hiro töten kann, bringt ihn Meister Sho in Sicherheit. Er erzieht Hiro zu einem Meister der Kampfkünste, bis er stark genug ist, sich den Mördern seiner Eltern zu stellen. Der Spieler übernimmt die Rolle des rachedurstigen Hiro und steuert diesen in der Third-Person-Perspektive seinem Ziel entgegen. Ganz im Stile gediegener Martial-Arts-Filme kann Hiro enorm hoch springen, um anschließend einem indischen Yogi gleich wieder langsam zu Boden zu gleiten.



☉ Auch der tolle Feuereffekt kann nicht über die leidigen Ruckler hinwegtrösten.

Zu seiner Verteidigung sammelt Hiro allerlei scharfe Schneidwerkzeuge ein. Die schnittigen Küchenhelfer nutzen sich allerdings recht schnell ab, und wenn nicht rechtzeitig ein Reparatur-Item in Form eines Ambosses erscheint, wird die Waffe nach einigen Kämpfen unbrauchbar.

Godai: Elemental Force ist ein gutes Beispiel dafür, dass Spiele-Hits viel Feinschliff benötigen, um sich aus der Masse hervorzuheben. Die Kameraführung unserer Testversion macht es leider unmöglich, an bestimmten Stellen Gegner rechtzeitig zu entdecken und diese vor dem eigenen Exodus zu eliminieren. Außerdem ruckelt das Spiel so furcht-



☉ Hätten die Entwickler nicht soviel Potential verschenkt, hätte Hiro ein Held werden können.

bar, dass beim besten Willen kein Spielspaß aufkommen will. **MK**



🕒 **Wahnsinn! Hiro hat trotz des unglücklichen Kamerawinkels ein Treffer gelandet.**

▶ **PLAY DATEN**

System		PlayStation2	
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Infogrames www.3do.com
Entwickler		3DO	
Preis		ca. € 60	
Erhältlich ab		Februar	



A screenshot from the game showing Woody, a red-headed cowboy, standing on a red carpet in an arcade. He is facing away from the camera, looking towards a row of colorful arcade machines. The machines include a slot machine with a 'W' logo, a pinball machine, and a large screen displaying a 'W' logo. A red and white striped barrier is visible on the left. The scene is brightly lit with a warm, orange glow.

PS2 Mit seiner kunterbunten Bonbon-Grafik und dem witzig animierten Cel-Shading-Specht zielt Woody Woodpecker: Die Flucht aus Buzzards Park eindeutig auf die jüngeren Zocker. Spielerisch wagten die Entwickler aber keine Experimente und verließen sich auf die bewährten Gameplay-Elemente eines Jump'n Runs. Auf der Suche nach seiner entführten Nichte und seinem Neffen rennt, hüpf und hackt sich der Buntspecht durch die thematisch unterschiedlichen 3D-Gebiete des Vergnügungsparks. Verschiedene Powerups verleihen Woody kurzfristig spezielle Kräfte, um zum Beispiel mit einem Schlag alle Gegner vom Bildschirm zu fegen. Auf Kanonenkugeln oder Raketen reitend erreicht der komische Vogel auch schlecht zugängliche Gebiete in den recht verzweigten Leveln. Mit Bomben öffnet er kurzerhand Kisten, in denen er die wichtigen Dollars findet, mit denen er am Eingang des Parks um den Jackpot zocken kann. Höher gelegene Regionen erreicht Woody, ganz Specht, indem er sich kurzerhand vertikal in das Hindernis bohrt. Drückt man jetzt die Aktionstaste schnell hintereinander, so rattert Woody senkrecht hinauf.



☉ Der Woodpecker hat sogar einen richtigen Echtzeitschatten.

Woody Woodpecker: Die Flucht aus Buzzards Park präsentiert sich technisch zwar solide, jedoch fehlt es dem Jump'n Run an der nötigen Spieltiefe, um große Spieler langfristig an den Bildschirm zu fesseln. Für die Kleinen ist Woody wegen des gewaltfreien Gameplays auf jeden Fall einen Blick wert. **MK**

System		PlayStation2	
Genre	Jump'n Run	Hersteller	Cryo www.cryo-interactive.com
Entwickler	Ekosystem		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		



EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

Grundgerät	306,95
Force Feedback Lenkrad	128,95
Age of Empire 2	56,95
Agent im Kreuzfeuer	61,95
Alone in the Dark	56,95
ATV Offroad	59,95
Baldurs Gate	59,95
Bouncer	44,95
Crash Bandicoot Zorn des... ..	56,95
Dark Cloud	59,95
Drop Ship	59,95
DSF Fußball Manager	59,95
Ecco the Dolphin	59,95
Extinction	59,95
Fifa 2002	61,95
Giants	56,95
GTA uncut	56,95
Halfe Life a)	56,95
Legend of Wrestling	59,95
Madden NFL 2002	61,95
Maximo Ghost' n Goblins 3D ..	61,95
Moto GP2	59,95
NBA Street	61,95
NBA 2002	61,95
NHL 2002	61,95
No one lives for ever uk	61,95
Pro Evolution Soccer	56,95
Red Faction uncut	66,95
Resident Evil: Code Veronica ..	61,95
Run Like Hell	56,95
SSX Tricky	61,95
Star Trek Shatterf Universe ..	59,95
Simpsons Road Rage	61,95
Shadowman 2 uk ende Jan.	59,95
Soul Reaver 2	59,95
Splashdown	59,95
State of Emergency mitte Jan. ..	59,95
Tekken 3	44,95
Thunderhawk	59,95
Time Crisis 2	59,95
Top Gun	56,95
Twistet Metal Black	59,95
Unreal	56,95
Wer wird Millionär 2	61,95
Winback	56,95
WRC	59,95
WWF Smackdown! 3	61,95

PS ONE	129,95
Arc The Lad Collection	107,95
Black & White	45,95
Dragon Warrior 7	81,95
Fifa 2002	51,95
Final Fantasy IX	30,95
Final Fantasy Anthology (PAL) ..	i.v.
Final Fantasy Chronicles	91,95
Hoshigami	76,95
Persona 2	76,95
Saiyuki	76,95
Syphon Filter 3	45,95
Tales Of Destiny 2	76,95

Angel Sanctuary	29,95
Die Mumie 2	33,95

ALLE PREISE IN EURO

WIR AKZEPTIEREN AUCH:

NINTENDO 64

GAMEBOY ADVANCE

MEHR UNTER WWW.P

Head Hunter	45,95
Phantasy Star 2	45,95
Shen Mue 2	45,95

Grundgeräti.V.
Spielei.V.

GAME CUBE

Grundgerät ab März 479,00

Der Schuh des Manitu28,95
Final Fantasy29,95
Star Wars Episode 129,95

in
hoppen
www.primalgames.com

GAMES
IM GARTEN
Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44287 BOCHUM - CENTRUM

THIRD

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme + 2,95 € Porto + Post-NN + Zahlscheingebühr (5,25 €), Kreditkartenzahlung 2,95 € Porto. Preisänderungen vorbehalten.
Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95 €. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

PARTY MIT WINNIE PUUH

PSone



Immer im Kreis herum. Für die kleinen Mini-Rennen sind keine detaillierten Streckenkenntnisse vonnöten.

System	PlayStation 1		
Genre	Party Game	Hersteller	SCEE
			www.playstation.de
Entwickler	Doki Denki Studio		
Preis	ca. € 30		
Erhältlich ab	sofort		

Als der Hase Rabbit Winnie Puuh einen Topf mit Honig schenken will, platzt Tigger dazwischen und der Behälter landet auf Tiggers Kopf. Die anderen befreien ihn von dem Topf und entdecken dabei eine Schatzkarte. Leider schnappt sich der gemeine Hamster Gopher die Karte und verschwindet damit im Wald.

Nun müssen zahlreiche Mini-Spielen gewonnen werden, um Gopher die Karte wieder abzugewinnen und selbst den Schatz suchen zu können. Der Hamster bewegt sich wie auf einem Brettspiel durch den Wald. Jedes gewonnene Mini-Spiel gibt Punkte, die man anschließend, ähnlich einem Würfelwurf, auf den Waldfeldern vorrücken darf. Hat man den Nager mit der Karte eingeholt, geht die Schatzsuche für Winnie

Puuh und seine Freunde los. Der Fortgang der Schatzsuche mit weiteren Spielen wird in kurzen, aber niedlichen FMVs erzählt. Die Spielchen reichen von einer Bomberman-Runde mit detonierenden Päckchen über kleine Autorennen bis zu Wettkämpfen, bei denen gewinnt, wer innerhalb des Zeitlimits am meisten Früchte einsammelt. Richtig lustig wird's aber erst, wenn man sich mit bis zu drei weiteren Freunden in den Wald begibt und gegeneinander spielt. Party mit Winnie Puuh sieht ordentlich aus und ist technisch einwandfrei. Die kleinen Multiplayer-Spiele sind kurzweilig und machen eine Weile richtig Spaß. Ein Spiel für die ganze Familie. **MK**

PLAY DATEN



MONSTER AG

PSone



Am Hafen heißt es Obacht geben, das Monster-Team kann nämlich nicht schwimmen.

System	PlayStation 1		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	SCEE
			www.playstation.de
Entwickler	Disney Interactive		
Preis	ca. € 30		
Erhältlich ab	sofort		

Auch auf der PSone geben die beiden Monster-Helden des neuen Disney-Pixar Streifens, James P. Sullivan und sein Assistent Mike Wazowski, eine Kostprobe ihrer Komiker-Talente. Das Gameplay entspricht 1:1 dem der PS2-Version (siehe Test S. 102). Mangels DVD-Features muss sich der PSone-Zocker jedoch mit weniger Filmausschnitten in einer deutlich schlechteren Qualität begnügen. Auch gibt es bei dem PSone-Monster-Spaß weniger der witzigen Finishing-Grimassen zu sehen, mit denen die beiden Anti-Helden ihre Gegner vor Schreck umfallen lassen.

Die Aufgaben hingegen sind die selben geblieben. Als James oder Mike gilt es, in allen Ecken der Monster-Insel Medaillen zu gewinnen, um so weitere Gebiete zu öffnen

und das Abi der Monster AG zu bekommen. Es müssen in jedem Level insgesamt acht so genannte Nervis erschreckt werden. Dazu benötigen die Helden allerdings den stinkenden Monsterschleim. Haben die Monster genügend Schleim gesammelt, bauen sie sich vor einem Nervi auf und jagen ihm Angst ein, bis er umfällt. Die unkomplizierte Steuerung der beiden Monster erfolgt genau wie bei der PS2-Verwandtschaft über den linken Analog-Stick. Werden die L1- und R1-Taste gleichzeitig gedrückt, kann man sich in den Leveln frei umsehen und Aktionen wie Springen, Angreifen und Erschrecken werden über die Buttons gesteuert. **MK**

PLAY DATEN



TINY TOON ADVENTURES: PLUCKYS PHANTASTISCHES ABENTEUER

PSone



Wenn die Junge Dame ihre Drohung wahr macht, gibt es heute gehacktes vom Schwein.

System	PlayStation 1		
Genre	Adventure	Hersteller	Virgin Interactive
			www.vid.de
Entwickler	Warthog		
Preis	ca. € 30		
Erhältlich ab	sofort		

Die Tiny Toons sind die kleinen Chaoten der großen Warner-Bros.-Zeichentrick-Familie, Miniaturausgaben ihrer berühmten Verwandten Bugs Bunny, Duffy Duck, Schweinchen Dick und den anderen Cartoon-Viehern.

Als Plucky im Kreis seiner Freunde Buster Bunny, Babs Bunny und Hamton J. Pig feststellt, dass er als Einziger seine Hausaufgaben nicht gemacht hat, beschließt er kurzerhand sich aus seinem alten Fahrrad eine Zeitmaschine zu bauen. Damit will er dann in der Zeit zurück reisen, so dass er den gewünschten Aufsatz über das Buch „Nimm dir Zeit“ von B. Eil noch rechtzeitig schreiben kann.

Der Spieler begleitet nun Plucky und seine

drei Freunde durch die Looniversity, auf der Suche nach den nötigen Utensilien, um aus dem Drahtesel ein Zeitreiseinstrument zu machen. Adventure-typisch müssen nun allerlei Räume durchsucht, Gegenstände kombiniert und Schlüssel gefunden werden, um die schusselige Ente Plucky aus ihrer misslichen Lage zu retten. Grafisch präsentiert sich das Adventure in der bekannten Zeichentrick-Optik der Fernsehserien. Das Gameplay orientiert sich augenscheinlich an der anvisierten jungen Zielgruppe unter den PSone-Zockern. Die Aufgaben sind simpel und mit ein bisschen Hirnschmalz ohne Probleme zu lösen. **MK**

PLAY DATEN



playCHARTS

Leser- und play Top-5, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

Daniel Steinhausen

24 Jahre aus Dortmund

1.	Gran Turismo 3: A-spec	PS2
2.	007: Agent im Kreuzfeuer	PS2
3.	Red Faction	PS2
4.	Legacy of Kain: Soul Reaver	PSone
5.	Unreal Tournament	PS2

...und was wird in der
Industrie gespielt?

Tom Schmidt

Junior Brand Manager,
Activision



1.	Return to Castle Wolfenstein	PC
2.	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2
3.	Silent Hill 2	PS2
4.	Jak and Daxter: The Precursors Legacy	PS2
5.	Virtua Tennis 2	DC

Händlercharts – www.amazon.de

1.	RTL Skispringen 2002	PSone
2.	Dragonball Z: Ultimate Battle	PSone
3.	Jak and Daxter: The Precursors Legacy	PlayStation2
4.	GTA 3	PlayStation2
5.	Devil May Cry	PlayStation2
6.	Baldur's Gate: Dark Alliance	PlayStation2
7.	Tony Hawk's Pro Skater 3	PlayStation2
8.	Gran Turismo 3 A-spec	PlayStation2
9.	Dragon Ball: Final Bout	PSone
10.	The Next Tetris	PSone

Amerika

1.	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PlayStation2
2.	Final Fantasy X	SquareEA	PlayStation2
3.	Madden NFL 2002	EA	PlayStation2
4.	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	PlayStation2
5.	NCAA Football 2002	EA	PlayStation2

Japan

1.	Mobile Suit Gundam: Federation vs. Zeon DX	Konami	PlayStation2
2.	Momotaru Dentetsu	Hudson	PlayStation2
3.	Inuyasha	Bandai	PSone
4.	Dragon Quest IV	Enix	PSone
5.	Winning Eleven 5: Final Evolution	Konami	PlayStation2

play TOP 5

Zocker, die mit Leib und Seele bei der Sache sind, denken sogar im Kaufhaus darüber nach, wie man denn den Dungeon am besten meistert oder die Rundenbestzeit unterbieten kann. Aber auch für Nerds gibt es Momente, in denen sie sich mal vor die Glotze setzen und sich vom TV bereseln lassen: Das Abendprogramm bietet vortreffliche Kost für Spielumsetzungen. Diesmal verraten wir euch fünf TV-Serien, die wir gern als PS2-Games sehen würden.

Sven

1. Girls Camp (Wirtschaftssimulation)
2. Vera am Mittag (Moorhuhn-Klon)
3. Takeshi's Castle (Party-Game)
4. Ein Colt für alle Fälle (Action-Adventure)
5. Bravo TV (Ego-Shooter)

mArk

1. ML: Mona Lisa (Puzzle-Spiel)
2. Space 2063 (Action)
3. MTV: Jackass (Party-Game)
4. Lumberjack (Sportspiel)
5. Verbotene Liebe (Beat'em up)

Dirk

1. MTV Select (Karaoke-Spiel)
2. Talk, Talk, Talk (Strip-Poker)
3. Kochduell (Kochspiel)
4. Lumberjack (Sportspiel)
5. Das beste von QVC (Verkaufs-Simulation)

Heiko

1. Karlsson auf dem Dach (Flugsimulation)
2. Nur die Liebe zählt (Ego-Shooter)
3. Herzblatt (Jump'n Run)
4. la notte (Rollenspiel)
5. Die Rote Meile (Sportspiel)

Marc

1. Cow and Chicken (Ego-Shooter)
2. Tool Time (Jump'n Run)
3. Top of the Pops (Tanzspiel)
4. Dawsons Creek (Action-Shooter)
5. Wetten dass...? (Puzzle-Spiel)

Gunther

1. Wa(h)re Liebe (Emotions-Rennspiel)
2. Die Simpsons (Lightgun-Action)
3. Gute Zeiten, schlechte Zeiten (Ego-Shooter)
4. Die Tagesschau (Angelspiel)
5. Das Wort zum Sonntag (Musikspiel)

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

RAINBOW SIX



Trotz liebloser und grobpixeliger Grafik finden Genre-Fans bestimmt Gefallen an den komplexen Missionen der Spezialeinheit. Die Geiselfreiungen finden nicht nur in verwinkelten Gebäuden, sondern auch auf Öl-Plattformen und in Militärbasen statt. Dabei profitiert das Gameplay von der guten Steuerung. Die KI der Schurken lässt allerdings mehr als einmal zu wünschen übrig.

Rating	★
Hersteller	Take 2 Interactive
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15 €

PARASITE EVE II



Niemand, der ein bekennender Fan von schaurigen Survival-Horror- und Action-Adventures ist, wird um Parasite Eve II herumkommen. Aufgrund der spannenden Story und der hervorragenden Grafik stört das veränderte Kampfsystem des Vorgängers wenig. Schade ist nur, dass kaum ein Spieler den herausragenden ersten Teil kennt.

Rating	★★★★
Hersteller	Square Europe
erhältlich	sofort
Preis	ca. 25 €

TROTZ STEIGENDEM PLAYSTATION2-FIEBER WOLLEN WIR ALL DIE PSone-FANS DA DRAUSSEN NICHT IM STICH LASSEN. AUF DIESEN SEITEN ERFAHRT IHR ALLES ÜBER DIE GROSSEN SPIELE FÜR DEN KLEINEN GELDBEUTEL.

WERTUNGSSCHLÜSSEL:

play Rating	100-91% = ★★★★★
play Rating	90-81% = ★★★★
play Rating	80-71% = ★★★
play Rating	70-61% = ★★
play Rating	60-00% = ★

CRASH BANDICOOT WARPED

Die technische Seite von Crash Bandicoot: Warped zeigt sich überwältigender und farbenfroher denn je. Die gesamte Optik gestaltet sich noch farbenprächtiger und sehr viel offener, da man dank der überarbeiteten Grafikkengine eine beachtliche Weitsicht genießen kann. Neueinsteigern oder auch Gelegenheitszockern wird hier ein leichter Einstieg in die bunte Welt der Jump'n Runs geboten.



Rating	★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. 25 €

TIME CRISIS: PROJECT TITAN

Bei dem Sequel handelt es sich nicht um eine Spielhallen-Umsetzung, sondern um ein PSone-exklusives Projekt. Zwar hat das Spiel außer den überarbeiteten Boss-Fights nicht viel Neues zu bieten, das bleihaltige Spielprinzip weiß jedoch noch immer zu begeistern und wird bei vielen GunCon-Besitzern für überstrapazierte Zeigefinger sorgen – actionreicher Spielspaß ist garantiert.



Rating	★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. 25 €

SYPHON FILTER 2

Syphon Filter 2 ist ein durchweg gelungener Nachfolger. Nicht nur, dass das Sequel erstklassig die spannende Agentenstory weiterzählt, die Entwickler haben auch einige Defizite des Vorgängers weitgehend ausgemerzt. Da der Titel auf zwei CDs ausgeliefert wird, ist eine lange Spieldauer garantiert. Zudem wird der knackige Schwierigkeitsgrad durch die vielen Checkpoints vereinfacht.



Rating	★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15 €

DESTRUCTION DERBY RAW



○ Schon mal einem Auto die Knochen gebrochen? Die Namen der Stunts erinnern an Tricks aus einem Skateboard-Spiel.

Rating	***
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. 25 €

Destruction Derby ist praktisch als Quintessenz aus den beiden Vorgängertiteln anzusehen, bei der sowohl der Rennspielcharakter als auch halbspektakuläre Crashes im Vordergrund stehen. Optisch hat die Serie dank abwechslungsreicher HiRes-Grafiken eine deutliche Aufwertung erfahren und auch die zahlreichen neuen Spielmodi wissen durchaus zu überzeugen. Das vollkommen träge Handling der Boliden jedoch wirkt sich extrem negativ auf Gameplay aus, zudem er-

folgt die Vergabe der Crash-Punkte wie bereits bei den Vorgängern immer noch sehr willkürlich und hängt mehr vom Glück denn vom eigenen Können ab. Außerdem macht einem die instabile Framerate speziell im Mehr-Spieler-Modus arg zu schaffen. Zu zweit ist der Multiplayer-Modus gerade noch spielbar, zu viert allerdings wird's extrem ruckelig. Autofahrer mit chronischen Aggressionen dürfen aufgrund des günstigen Verkaufspreises aber dennoch zugreifen.

COOL BOARDERS 4



○ Viel Snowboard-Spaß für schmale Geldbörsen. Wer jedoch bereits Teil drei sein Eigen nennt, den erwartet nichts Neues.

Rating	***
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. 25 €

Cool Boarders 4 ist für sich betrachtet ein sauber programmiertes, abwechslungsreiches und gelungenes Snowboard-Spektakel, das puren Spielspaß garantiert und mit einer Vielzahl an Disziplinen und abwechslungsreichen Strecken auch dauerhaft zu motivieren weiß. Die drei zur Verfügung stehenden Schwierigkeitsgrade bieten sowohl einen optimalen Einstieg für die Helden des Anfängerhanges als auch genügend Anspruch, um selbsternannte Snowboard-Meister lang-

fristig ans Joypad zu fesseln. Allerdings reichen die enthaltenen Neuerungen nicht unbedingt aus, um das Sequel vollends zu rechtfertigen. Zwar könnt ihr nun Fahrer und Boards in eingeschränktem Maße selbst entwerfen, doch dies ist eher schmuckes Beiwerk als sinnvolle Ergänzung, da die implementierten Real-Life-Profis ihre eigenen Boards mitbringen – und diese sind in puncto Fahreigenschaften den übrigen PU-Brettern haushoch überlegen.

C-12: FINAL RESISTANCE



○ Massig Action, harte Gegner und knackige Rätsel. C-12: Final Resistance hat viel Abwechslung zu bieten

Rating	***
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. 25 €

Auf den ersten Blick bietet C-12: Final Resistance alles, was das verwöhnte Zockerherz begehrt: eine ansprechende technische Inszenierung, eine simple, aber trotzdem fesselnde Story sowie eine eingängige Steuerung. Die großartige Soundkulisse trägt viel zur dichten Atmosphäre bei. Doch bei genauerem Betrachten und nach längerem Spielen muss man feststellen, dass auch ein C-12 nicht vor Fehlern gefeit ist. Beispielsweise verhalten sich die Gegner nur selten so, wie man es von

hochintelligenten Cyborgs oder Aliens erwartet. Trotz der relativ großen und mitunter verzweigten Level sowie der Räselelemente ist der gesamte Spielverlauf zu linear geraten. Außerdem befindet sich die Kamera, besonders in den späteren Abschnitten, nicht immer dort, wo sie eigentlich für den besten Überblick sorgen würde. C-12: Final Resistance bringt Spaß und Abwechslung, kann mit der Zeit allerdings genauso gut auf die Nerven gehen.

PLAY PLATINUM

CHASE THE EXPRESS



Die Story erinnert frappierend an einen zweitklassigen Hollywoodstreifen. Das Steuerschema ist mehr schlecht als recht gelungen. MGS stand offensichtlich Pate für die optische Darstellung des Funkverkehrs, der leider genauso wenig spannend wie der ganze Rest des Spiels ausfällt.

Rating	**
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. 25,50 €

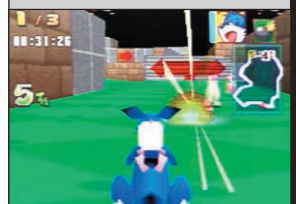
TARZAN



Grafisch präsentiert sich Tarzan in einem modernen Look. Die Dschungelatmosphäre kommt durch die vorgerenderten Hintergründe toll rüber. Die zahlreichen Animationsphasen Tarzans lassen den Held im Lendenschurz sehr lebendig agieren. Die Steuerung fällt zwar etwas schwammig aus, ist aber nie unfair.

Rating	***
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. 25 €

BOMBERMAN FANTASY RACE



Auch der Fun-Racer-Auftritt des unermüdlichen Bomberman kann mit einer Menge Spielspaß aufwarten. Der Einzel-Spieler-Modus sowie abwechslungsreiche Mehrspieler-Varianten wissen auch längerfristig zu begeistern. Ein klasse Party-Spiel.

Rating	**
Hersteller	Hudson Soft
erhältlich	sofort
Preis	ca. 15 €

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-SPIELEDschungel. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!



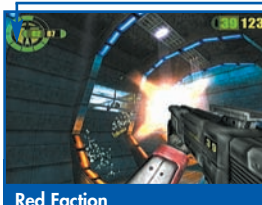
wipEout Fusion



Madden NFL 2002



MotoGP 2



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. wipEout Fusion	SCEE	★★★★	play 02/02
2. 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 2	SCEE	★★★★	play 02/02
2. MotoGP	SCEE	★★★★	play 02/01
3. ATV Off Road	SCEE	★★★	play 08/01
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. Ace Combat 4: Distant Thunder	SCEE	★★★★	play 02/02
2. 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
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

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
Golf			
1. Everybody's Golf 2	SCEE	★★★★	play 06/00
2. Everybody's Golf	SCEE	★★★	play 06/98
3. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★	play 12/99
Jump 'n Run 2D			
1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★★	play 07/98
2. Skull Monkeys	DreamWorks Interact.	★★★	play 02/98
3. The Wild 9	Interplay Productions	★★★★	play 09/98
Jump 'n Run 3D			
1. Spyro 3: Year Of The Dragon	SCEE	★★★★★	play 11/00
2. Medi Evil 2	SCEE	★★★★	play 04/00
3. Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	★★★★	play 08/00
Lightgun Shooter			
1. Time Crisis: Projekt Titan	SCEE	★★★	play 04/01
2. Point Blank 3	Namco	★★★	play 03/01
3. Ghoul Panic	Namco	★★★	play 04/00
Motocross			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Motocross Championship	THQ	★★★	play 12/99
3. Supercross 2000	Electronic Arts	★★	play 01/00
Motorrad-Racing			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	★★★	play 03/00
3. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	★★★	play 08/99
Musikspiel			
1. Guitar Freaks -Japan Import-	KCEJ	★★★★★	play 11/99
2. Music 2000	Codemasters	★★★★★	play 12/99
3. Beatmania -European Edit-	KCEE	★★★★	play 04/00
Rennspiel			
1. Gran Turismo 2	SCEE	★★★★★	play 02/00
2. Colin Mc Rae 2.0	Codemasters	★★★★★	play 06/00
3. TOCA WTC	Codemasters	★★★★	play 09/00
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Final Fantasy IX	Square	★★★★★	play 01/01
2. Chrono Cross	Square	★★★★★	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



Heiko Strobel

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 ANGEBOAT 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 Lauschgift? 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

Scorpion King



In „Die Mumie kehrt zurück“ beschränkte sich sein Leinwandauftritt auf wenige Minuten, nun bekommt Dwayne Johnson seinen eigenen Film. Das „Mumie“-Spin-Off spielt lange vor den bekannten Streifen, zu einer Zeit, als ein finsterner Herrscher Tod und Verderben über die Nomadenvölker bringt. Obwohl sich diese untereinander auch nicht grün sind, beauftragen die Überlebenden den geschulten Attentäter Maythayus damit, einen Seher umzubringen, der den Machthaber jede Schlacht im Voraus gewinnen lässt. Als sich Maythayus ins Feindeslager einschleicht, muss er zu seiner Überraschung feststellen, dass es sich bei dem Magier um eine wunderschöne Frau handelt. Natürlich fällt ihm nun etwas Besseres ein, als sie zu töten.

STAR WARS EPISODE II: ANGRIFF DER KLONKRIEGER



Eine kleine Sensation: Der nächste Sternenkrieg bricht vor den USA in Deutschland aus. Drei Monate mussten die hiesigen Fans im Jahr '99 länger als die US-Zuschauer auf „Episode I: Die dunkle Bedrohung“ warten. Mancher nahm sogar sein Herz in die Hand und das Ersparte vom Konto, um mit einem Flug in die Staaten früher Darth Maul ins gelbe Auge sehen zu können. Derartige Sparstrumpfpfänderungen sind im kommenden Jahr nicht notwendig, denn der Angriff der Klonkrieger startet in Deutschland wie auch in den

USA am 16. Mai. Und wegen der Zeitverschiebung können wir ihn tatsächlich einige Stunden früher sehen. Der erste Teaser-Trailer verspricht flotte Action und geniale Special Effects, der zweite droht mit einer schmalzigen Love-Story und hölzernen Dialogen.

Die Handlung setzt zehn Jahre nach dem letzten Film ein. Nicht nur die Galaxie hat sich verändert, auch der junge Anakin Skywalker (Hayden Christensen) ist erwachsen geworden. Das bleibt auch Padmé Amidala (Natalie Portman) nicht verborgen,

als sie den Jedi-Anwärter in Begleitung seines Lehrmeisters Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) zum ersten Mal seit der Invasion Naboo wieder sieht. Die beiden sollen das Leben Amidalas schützen, das von einer Fraktion politischer Separatisten bedroht wird. Dabei kommen sich Padmé und Anakin näher, als es sich für einen angehenden Jedi ziemt...

Und auch die nächsten „Star Wars“-Termine kann man sich schon notieren: 2005 kommt das dritte Prequel und 2007 – zum 30. Jubiläum – eine neue Version der Originaltrilogie. Diese wird neu gedrehte Szenen enthalten, die einen schlüssigeren Bezug zu den Episoden I bis III herstellen und die komplette Saga einheitlich abrunden sollen.



DER SCHUH DES MANITU

BMG - D 2001 - 84 min.



Michael „Bully“ Herbig will seinen Film nicht als Verbalberung der alten Streifen mit Pierre Brice & Co. verstanden wissen, sondern als Huldigung.



Genre	Comedy
Regie	Michael Herbig
Bildformat	2.35:1 in 16:9
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch 5.1 DTS
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 30

DVD-TEST

10

DVD-EXTRAS

10

DIE BULLY PARADE

Für ihre Fans bürgen die Jungs von der „Bullyparade“ für Comedy deluxe. Die „Bullyparade“, das ist die ProSieben-TV-Comedy-Show von und mit Michael Herbig, Rick Kavanian und Christian Tramitz. Angefangen hatte alles in München, als Rick und Bully die beliebteste Morningshow bei Radio Gong moderierten. Später ging es dann zu Radio Energy. Christian kam dazu, man ging zu TV München und schließlich kam ProSieben und der überregionale Erfolg.



Indianerhüptling Abahachi und sein Blutsbruder Ranger, der ihm einst das Leben rettete, wollen ein „Stamm-Lokal“ für die Scho-schonen eröffnen. Der Bösewicht Santa Maria bietet ihnen dafür eine Bruchbude in der Einöde an, die sich später als ziemlich ruiniert herausstellt. Finanziert werden soll der Deal durch einen Kredit in Form von Gold, das der Sohn des Hüptlings Listiger Lurch, Falscher Hase, auch rechtzeitig überbringt. Doch dann geht alles schief, als Falscher Hase feige von Santa Marias Leuten erschossen wird, das Lokal zusammenfällt, die Bande

mit dem Gold flüchtet und der Meuchelmord Abahachi und Ranger in die Mokassins geschoben wird. Das Einzige, was die beiden jetzt noch retten kann, ist die Bergung eines Schatzes, den Abahachi von seinem Großvater vererbt bekam und zu dem eine Karte führt. Drei Teile fehlen allerdings. Deshalb machen sich die beiden Freunde auf den Weg zu Abahachis Zwillingbruder Winnetouch, der auf der Puder Rosa Ranch eine Beautyfarm unterhält und ein Kartensstück aufbewahrt. Ein weiterer Teil der Karte ist auf den Rücken des Barmädchens Uschi tätowiert. Bis alle Stücke schließlich zusammengesetzt sind und der Schatz geborgen ist, wird man auf das Vergnüglichste unterhalten. Weder der Hauptfilm noch die Extras zeigen nennens-

werte Mängel. Die Stärken liegen in der gelungenen Darstellung vieler Farbnancen auch in Nachtszenen und der hohen Detailschärfe, die jedes Sandkorn zeigt. Erstaunlich für eine Parodie ist die umfassende Nutzung aller Kanäle mit einer Vielzahl kleiner und großer Effekte, die häufig sogar im Surroundbereich stereophon auftreten. Nicht jeder mag diese Art von Humor, aber mit über 10 Millionen Kinogängern hat dieser Streifen alle Konkurrenten dieses Jahres aus dem Rennen geworfen. Die Besucherzahlen sind rekordverdächtig. Die Doppel-DVD ist technisch brillant und tadellos von der Kinovorlage übertragen worden und setzt mit attraktiven und innovativen Extras in erheblicher Länge neue Maßstäbe.



NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Signs



Mit „The Sixth Sense“ lieferte er 1999 eines der überraschendsten Film-Enden aller Zeiten ab und auch in „Unbreakable: Unzerbrechlich“ hatte er sich ein Jahr später die verblüffendste Wendung bis zum Schluss aufgehoben. 2001 nahm sich M. Night Shyamalan eine Auszeit, 2002 meldet er sich mit „Signs“ zurück. Es geht um das Mysterium der Kornkreise und Mel Gibson und Joaquin Phoenix wollen diesem auf den Grund gehen. Was am Ende passiert? Darüber darf bis September spekuliert werden.

Die Monster AG

Die Monster sind Fachleute auf dem Gebiet des Erschreckens. Das haarige Monster Sulley und sein glupsch-äugiger Kumpel Mike stehen im ständigen Wettstreit mit dem bösen Randall Boggs und anderen Kollegen der Monster AG, wenn es darum geht, mit der Wandschrantür-Methode laute Schreie im Kinderzimmer zu erzeugen. Diese Schreie werden zu Strom verarbeitet, der den Energiebedarf von Monstropolis deckt. Aber wer würde denken, dass sie mehr Angst vor den Kindern haben als umgekehrt?

Men in Black 2

Am Ende des ersten Teils blitzt Agent J seinem Lehrmeister und Kollegen Agent K die Erinnerung an die Men in Black aus dem Gedächtnis und befördert ihn so in den verdienten Ruhestand. Jetzt droht die Zerstörung der Erde durch die böse Serleena Xath. Und nur K, der früher schon einmal mit den Außerirdischen zu tun hatte, könnte wissen, wie man sie aufhalten kann. Wenn er sich nur erinnern könnte!

EXTRAS

„Der Schuh des Manitu“ ist eine DVD, deren Extras noch besser sind als der eigentliche Film. Die Diashow und weitere Extras sind stereophon von Bully kommentiert. Die vielen Szenen

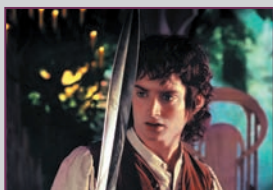
rund um die Dreharbeiten sind in Making Of, Interviews und Private Parts gegliedert und eine einzige Gagshow. Weiter gibt es eine SFX-Doku, Making Of, Outtakes/Versprecher, ver-

längerte Szenen, Pressestimmen. Letztlich muss man sich den Film noch einmal durchsehen, um den Audiokommentar mit Bully und Dimitri zu hören. Dieses Gagfeuerwerk dauert nochmals 81 Min.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Verloren in „Herr der Ringe“



Nachwuchs-Star Elijah Wood hatte während der Dreharbeiten zum Film teilweise Probleme, zwischen Realität und Film zu unterscheiden. Kein Wunder, wenn man über Monate um 5 Uhr aufsteht und bis 19 Uhr abends als Frodo Beutlin durch fantastische Kulissen wandert. Andere Menschen machen das gleiche ihr ganzes Leben lang, nur nennen sie sich dabei Bäcker und Metzger.

Grüne Welle



Weihnachten 2000 kam Jim Carrey als „Grinch“, im Sommer 2001 der „Shrek“, im nächsten Jahr Willem Dafoe als Green Goblin in „Spiderman“ und 2003 soll der vierte „Grüne“ sein Leinwand-Comeback feiern. Nein, nicht Joschka F., sondern Hulk. Den soll Gerüchten nach der bisher unbekannte Eric Bana spielen. Die Regie soll Ang Lee übernehmen. Mal sehen, was die Computertechnik aus dem Comic-Helden machen wird.

Goldkehlchen für Goldmember

Wenn es je einen Geheimagenten mit Rhythmus im Blut gab, dann ist es Austin Powers. Da ist es nur natürlich, dass er die Königinnen der Musikbranche anzieht. So ging die weibliche Hauptrolle in dem jetzt entstehenden dritten Powers-Film „Goldmember“ an Beyoncé Knowles von der Platin-gestärkten R&B-Formation „Destiny's Child“. Und auch Britney Spears lässt es sich nicht nehmen, für einen Gast-auftritt in die Aura des Superagenten einzutauchen.

AMERICAN WEREWOLF

Universal Home Entertainment – USA 1981 – 94min.



Die offizielle Website des Filmes findet ihr unter folgender URL: „www.americanwerewolf.de“.

Genre	Horror
Regie	John Landis
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 2.0 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 25

David Kessler (David Naughton) und Jack Goodman (Griffin Dunne) machen Urlaub in England. Naiv, wie die beiden sind, spazieren sie als Rucksack-Touristen einfach so durch die Wildnis. In einer kühlen Vollmondnacht haben die beiden eine unheimliche Begegnung mit einem angeblich wilden Tier. Jack wird zerfleischt, David kommt mit leichten Kratzern davon und wird in ein Krankenhaus nach London verfrachtet. Die Polizei fragt ihn aus, doch was wirklich passiert ist, weiß er selbst nicht so genau. Erschwerend hin-

zu kommen unglaubliche Albträume und sein immer wieder erscheinender und dabei immer verwester aussehender Kumpel Jack, der ihm auch noch voraussagt, dass David bald etliche Leute auf dem Gewissen haben wird...

Am Auffälligsten ist ein mittelstarkes Bildrauschen und die Schärfe ist nicht gerade top. Die Stimmen auf den Center fokussiert, erklingen aber leider recht dünn. Keine Frage, für diese DVD hat man alles ausgegraben, um ein für Fans und Sammler schönes Stückchen Heimkino abzuliefern.

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 7

LARA CROFT: TOMB RAIDER

Eurovideo (Verleih) Concorde Home Ent. (Verkauf) – USA 2001 – 97min.



Die mehrfach ausgezeichnete Schauspielerin konnte hier ihre wilde Seite ausleben.

Genre	Action
Regie	Simon West
Bildformat	1:2.35
Audio	Deutsch 5.1 DTS/5.1 DD/2.0 DD, Englisch 2.0 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	Verleihversion

Lara Croft (Angelina Jolie) entdeckt im Keller ihres Anwesens eine geheimnisvolle Uhr, welche, wie sich herausstellt, von ihrem verstorbenen Vater dort versteckt wurde. Diese Uhr wollen allerdings die Illuminaten wiedererwecken, um die Weltherrschaft zu erlangen. Die dazu notwendige Planetenkonstellation steht kurz bevor und so stiehlt der Geheimbündler Powell (Iain Glen) Lara das Relikt. Die Heldin will dies natürlich verhindern und bleibt den Illuminaten unerbittlich auf den Fersen. Kambodscha,

Tibet und Island sind nur einige illustre Orte, bevor es zum finalen Showdown kommt.

Plottechnisch hätte die simple Übernahme des Spielkonzepts, die Einbindung intelligenter Rätsel, geholfen. Auch die Actionsequenzen erfüllen nicht Wests sonstigen Standard. Lara Croft ist eine Art femininer Indiana Jones und kämpft, mit Silikon-schutzschildern und jeder Menge Hightech versehen, um einen geerbten Schatz. Wem M:i-2 gefallen hat, wird hier auch nicht enttäuscht werden.

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 3

KANACK ATTACK

Concorde Home Entertainment – D 2000 – 81min.



Freundschaft und Loyalität, Gewalt und Kriminalität – das ist das Leben eines echten Kanaksters!

Genre	Drama
Regie	Lars Becker
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch 2.0 DD, Deutsch 5.1 DTS
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 25

„Kanak Attack“ ist die Geschichte des 25-jährigen Ertan Ongun. Ertan und seine beiden Freunde Kemal und Mehdi bezeichnen sich selbst als Kanaken. Sie tragen diese Bezeichnung mit Stolz und lassen sich auf alles ein, was Kohle in ihre leeren Gaunertaschen bringt: Drogenhandel, Raubüberfälle und sogar Prostitution. Mit dieser Lebenseinstellung ecken sie sowohl bei der Polizei als auch bei der Konkurrenz auf dem Kiez mächtig an. Als Ertan und Kemal bei einem Überfall auf eine Spielhalle von der Polizei ge-

schnappt werden, schiebt man Kemal aufgrund seiner vielen Vorstrafen in die Türkei ab. Ertan hingegen wird wegen eines positiven Drogen-tests vorübergehend für unzuverlässig erklärt und kommt mit einem blauen Auge davon. Von Reue kann bei beiden allerdings keine Rede sein. Sie packen die Gelegenheit beim Schopf und starten eine deutsch-türkische Drogen-Connection.

Während das Geschäft mit dem weißen Pulver boomt, eskalieren Ertans Auseinandersetzungen mit den Bordellbesitzern Atilla und Zlatko.

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 7

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

Februar 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
27 MISSING KISSES (Verleih)	Arthaus aktiv	Februar
AKTE X: SEASON 3-BOX	20th Century Fox	07. Februar
ALARMSTUFE: ROT	Warner Home Video	21. Februar
ALARMSTUFE: ROT 2	Warner Home Video	21. Februar
ALARMSTUFE: ROT – DIE EDITION	Warner Home Video	21. Februar
ALL DIE SCHÖNEN PFERDE	Columbia	Februar
AMAZONS AND GLADIATORS	Paramount	21. Februar
ANDROMEDA (TV – SERIE) Vol. 3 + 4	Highlight	14. Februar
ANGEL: JÄGER DER FINSTERNIS: SEASON 1 BOX	20th Century Fox	14. Februar
BODY STYLING 3	Warner Vision	25. Februar
CATS & DOGS: WIE HUND UND KATZ	Warner Home Video	14. Februar
CITY, SEX & COUNTRY (Verleih)	Kinowelt	Februar
CINDERELLA 2 (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	28. Februar
CONAN DER BARBAR	MGM	07. Februar
CROCODILE 2 (Verleih)	Highlight	14. Februar
DAS REICH DER SONNE	Warner Home Video	21. Februar
DEADLY SHADOWS (Verleih)	Kinowelt	Februar
DEEP IN THE WOODS (Verleih)	Kinowelt	April
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
DER ZAUBER VON MALÉNA	Concorde Home Ent.	06. Februar
DIE GELIEBTE DES FRANZÖSISCHEN LEUTNANTS	20th Century Fox	21. Februar
DIE WAFFEN DER FRAUEN	20th Century Fox	14. Februar
DORNRÖSCHEN DELUXE	Buena Vista Home Ent.	07. Februar
DREI CABALLEROS	Buena Vista Home Ent.	07. Februar
ERPRESSUNG	Kinowelt	Februar
EXIT WOUNDS: DIE COPJÄGER	Warner Home Video	21. Februar
FAMILY MAN	Kinowelt	Februar
FANTASIA	Buena Vista Home Ent.	07. Februar
FINAL FANTASY: DIE MÄCHTE IN DIR	Columbia	Februar
FRANKIE UND SEINE SPIESSGESELLEN	Warner Home Video	07. Februar
FUTURAMA: SEASON 1 BOX	20th Century Fox	07. Februar
GROBE ERWARTUNGEN	20th Century Fox	14. Februar
HEARTBREAKERS	BMG Video	25. Februar
HELDEN AUS DER ZWEITEN REIHE	BMG Video	19. 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
JURASSIC PARK III (Verleih)	Universal Pictures	07. Februar
JUST VISITING (Verleih)	Highlight	14. Februar
LEBENSZEICHEN: PROOF OF LIFE	BMG Video	18. 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
NO VACANCY (Verleih)	Highlight	07. Februar
OUT OF ROSENHEIM	Kinowelt	Februar
RAMBLIN' ROSE	Arthaus	Februar
REQUIEM FOR A DREAM	Highlight	07. Februar
ROADHOUSE	20th Century Fox	07. 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
TICKER	Highlight	07. 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
TURBULENCE 3	BMG Video	19. Februar
VERBRECHERISCHE HERZEN	Kinowelt	Februar
VERÜCKT/ SCHÖN (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	28. Februar
WAS GEHT! DIE FANTASTISCHEN VIER	Warner Home Video	21. 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

Februar 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
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
3000 MILES TO GRACELAND (Verleih)	Warner Home Video	März
AGATHA CHRISTIE: DAS BÖSE 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
CROCODILE DUNDEE 3	BMG Video	12. März
DAS GEWAND	20th Century Fox	07. März
DEATH WISH	Kinowelt	März
DELICATESSEN	Arthaus	März
DER KLEINE EISBÄR	Warner Home Video	14. März
DER LÖWE VON OZ UND DIE MAGISCHE BLUME	KiKi	März
DER MARATHON MANN	Paramount	März
DIE BIBEL	20th Century Fox	07. März
DIE BOUNTY	MGM	07. März
DIE DOPPELTE NUMMER: DOUBLE TAKE	Buena Vista Home Ent.	14. März
DIE GLADIATOREN	20th Century Fox	März
DIE KAMPFMASCHINE	Paramount	März
DIE SPUR FÜHRT ZURÜCK	Paramount	März
FEARLESS FOUR	Warner Home Video	März
FREDDIE PRINCE JR. 3ER BOX	Kinowelt	März
GEGEN JEDE REGEL	Buena Vista Home Ent.	14. März
HALS ÜBER KOPF	Columbia	März
HIDE AND SEEK (Verleih)	Kinowelt	März
JULIETTA	BMG Video	12. März
JURASSIC PARK 3	Universal Pictures	07. März
LARA CROFT: TOMB RAIDER	Concorde Home Ent.	22. März
LAUREL & HARDY AUF HOHER SEE	Kinowelt	März
MÄNNER	Kinowelt	März
MOBY DICK	MGM	07. März
MONKEYBONE (Verleih)	20th Century Fox	März
OHNE WORTE (Verleih)	20th Century Fox	März
MONTY SPINNERATZ	Warner Home Video	März
MY FATHERS DRAGON	KiKi	März
NICKELODEON	Arthaus	März
ORCA, DER KILLERWAL	Kinowelt	März
PLANET DER AFFEN 2001	20th Century Fox	März
ROBOCOP BOX-SET	20th Century Fox	März
ROLLERBALL	20th Century Fox	März
SCHLARAFFENLAND	EuroVideo	März
SCOOPY DOO UND DIE CYBER-JAGD	Warner Home Video	März
SHADOW OF THE VAMPIRE	Splendid	März
SIEBEN MONDE	EuroVideo	März
SPACECENTER BABYLON: DER ERSTE SCHRITT	Warner Home Video	März
SPACECENTER BABYLON: PILOTFILM	Warner Home Video	März
STARGATE SG-1: SEASON 4 (Eps. 5-8)	20th Century Fox	März
STOßTRUPP GOLD	Warner Home Video	März
TEDDY UND ANNIE: VERGESSENE FREUNDE (Special)	KiKi	März
TEXAS FUNERAL	Arthaus aktiv	März
THE DISH	Highlight	14. März
THE ORDER	Highlight	07. März
THE POINT MEN	Kinowelt	März
THE SCORE	BMG / UFA	12. März
ÜBERLEBEN	Paramount	März

April 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
ANDROMEDA (TV – SERIE) Vol. 7 + 8	Highlight	18. April
BUFFALO BILL AND THE INDIANS	Kinowelt	April
DEEP IN THE WOODS	Kinowelt	April
LOVE AND BASKETBALL (Verleih)	Kinowelt	April
ORCA, DER KILLERWAL	Kinowelt	April
SEX AND THE CITY: SEASON 1	Paramount	April
SIMPSONS: BACKSTAGE PASS	20th Century Fox	April
SPIDERS 2	Paramount	04. April
THE CHANGELING: DAS GRAUEN	Kinowelt	April

PLAY TIPP

Bereits im Handel

ALMOST FAMOUS: FAST BERÜHMT



Nicht nur Alt-Hippies werden an diesem Film ihre Freude haben. Crowes autobiografischer Film ist eine Hommage an den Rock 'n' Roll-Mythos und die Träume der Jugend. Bei der DVD ist vor allem der Ton herausragend. Das Bild könnte jedoch besser sein. Die Extras sind informativ und insbesondere der „Rolling Stone“-Artikel sehr interessant.

ca. 117. min. – Columbia – ab 12 Jahre

FAMILY MAN



Action-Held Nicolas Cage verwandelt sich unfreiwillig, aber glaubhaft vom eiskalten Businessman zum treusorgenden Familienvater. Die Rolle seiner verflochtenen und neu gefundenen Liebe Kate ist mit Téa Leoni gut besetzt. Schade nur, dass die anfangs recht amüsante Story mit zunehmender Dauer immer weniger überzeugen kann. Cage-Fans dürfen ruhig zugreifen.

ca. 121 min. – Kinowelt – ab 12 Jahren

ROSEMARY'S BABY



Subtil, fesselnd, ein Meilenstein in der Geschichte des Horrorfilms: Endlich gibt es den Film, der auch nach über 30 Jahren nichts von seiner Wirkung eingebüßt hat, auf einer (leider mäßigen) DVD. Grauenhafte Ironie des Schicksals, dass nur ein Jahr später Satansanbeter Charles Manson und seine Anhänger Roman Polanskis schwangere Frau Sharon Tate bestialisch ermordeten.

ca. 131 min. – Paramount – ab 16 Jahren

Im TEST! PS2

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Der langerwartete PAL-Test des Agenten-Thrillers!



Angespielt! PS2

Deus Ex: The Conspiracy

Der Ego-Shooter mit enorm viel Spieltiefe!



Im TEST! PS2

Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica

Der Survival-Horror-Kracher als Lightgun-Shooter!



Angespielt! PS2

Return to Castle Wolfenstein

Die Legende lebt!

PS2 Virtua Fighter 4, State of Emergency, Maximo, Ape Escape 2, Pirates: The Legend of Black Kat, Drakan: The Ancients' Gates, Everybody's Golf 3, ICO, Star Trek Voyager: Elite Force, Colin McRae Rally 3

PSone Dexter's Laboratory: Mandarks Labor, E.T.: Der Außerirdische, Pro Evolution Soccer, Rayman Rush, Scooby Doo und die Geisterjagd, Scooter Racin', Largo Winch, Der Bär im großen blauen Haus

**kompetent und informativ
wie immer**

play 03/02

**ist ab 27. Februar
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 Gemeinhardt (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, Ralf Schrüfer, Fränzi Hamm

LEKTORIN: Rabea Schmiedehausen

TITEL: SEGA (Motiv), Fränk Bogon (Gestaltung)

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

PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf

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 THANKS: LARSEMAN, PINA BINA INA, Mike V., Schnickschen, Karel, „für-meinen-Schatz-Ordner“, Andi S.

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh

Tel.: 040 / 34 72 40 41 Fax.: 040 / 34 72 35 49

Bezugspreise:

Jahresabonnement € 38,40 (Inland), € 42,40 (Ausland),

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.

Einzelhefte Inland und Ausland: € 3,50 + 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

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten

Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser

Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,

Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher

Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur

Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 3/01) 55.010 Exemplare

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

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 (12,27 Cent/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 1,86 €/Minute - 24h täglich

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem:

PlayStation
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-MAGAZIN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION 2-MAGAZIN

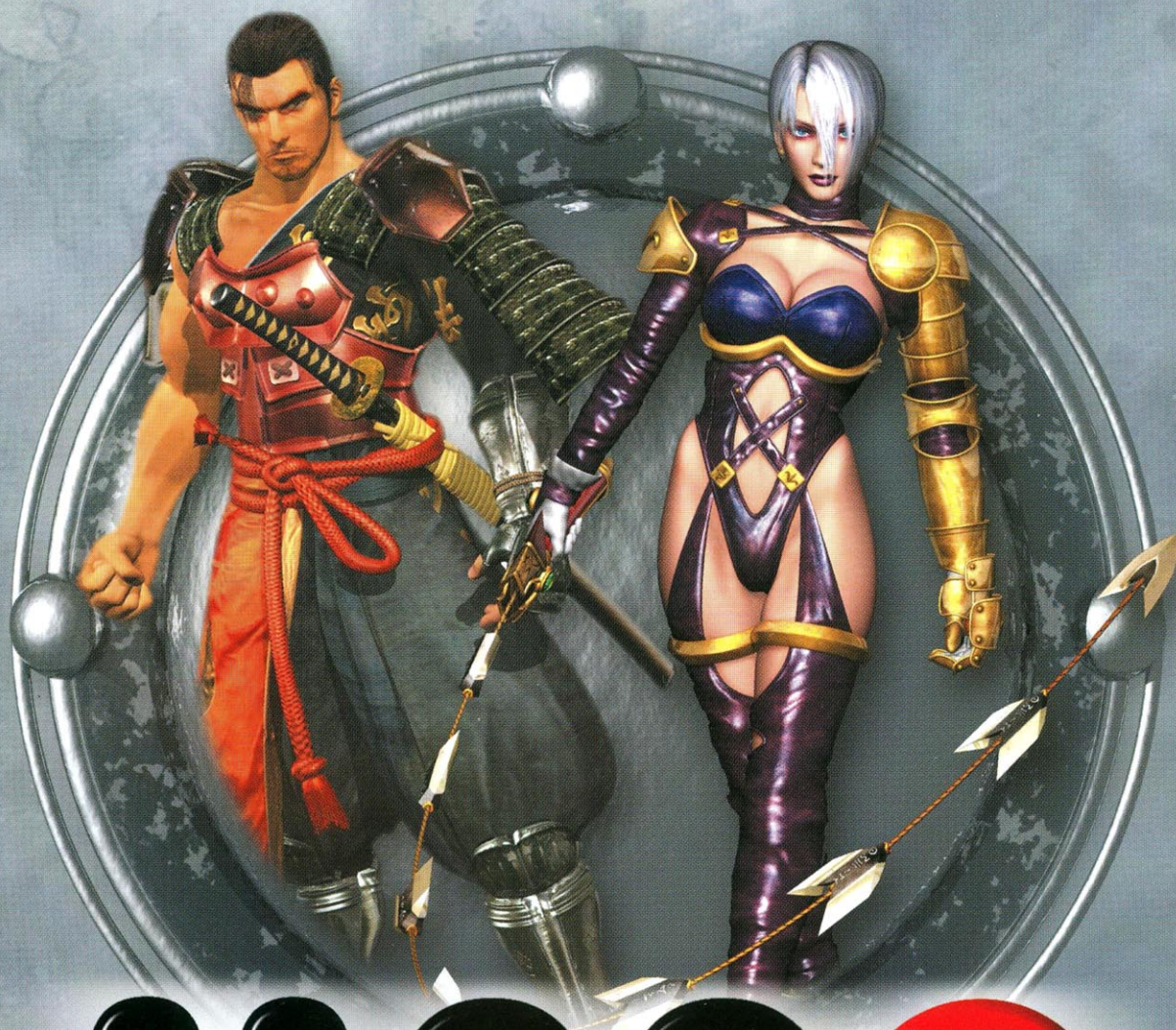
DVD VISION

© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

PSX - PS2 - DREAMCAST - GAMEBOY ADVANCE - PC CDROM - ANIMES - DVD VIDEOS

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE



MARO

V I D E O S P I E L E

MARO

Stuttgart
Marienstr. 23
70178 Stuttgart

Telefon :
0711 221 422

MARO

Ulm
Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
(auch Versand)

Telefon :
0731 6020 755

MARO

Reutlingen
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
(auch Versand)

Telefon :
07121 320 014

MARO

Augsburg
Göggingerstr 91
86119 Augsburg

Telefon :
0821 259 3770

STAGE 1

Nürnberg
Glogauerstr. 30
Frankencenter
90473 Nürnberg

Telefon :
0911 800 2886

PLAY FAIR

Hamburg
Wandsbekker-
Marktstr. 145
22041 Hamburg

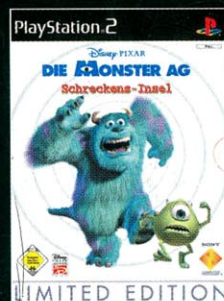
Telefon :
040 689 14836

Wir freuen uns auf Ihren Besuch !
An- und Verkauf von gebrauchten Videospielen und DVD's in unseren Filialen !

MACH BLOSS NICHT DAS LICHT AN.



Denn du weißt nie, wer im Dunkeln auf dich lauert. Monster vielleicht oder – wenn du Pech hast – kleine ungezogene Kinder. Aber keine Angst. Auch die können sich mal richtig gruseln. Natürlich nur, wenn du mit deinen beiden Monsterfreunden Mike und Sulley die Gruselausbildung im Monsterland machst.



Auch als PlayStation 2-Version erhältlich, als Limited Edition mit „Making of“-Büchlein zum Kinofilm und Monster-Postkarten.

PlayStation®



Disney Pixar

PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.scee.com www.ThirdPlace.de

™ and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 2002 Disney/Pixar. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

