

100% unabhängig!
100% PlayStation!

IM TEST FINAL FANTASY VI - DRAKAN -
SHADOWMAN 2 - ICO - u.v.m.

Österreich.....€3,80
Schweiz.....6,90Sfr
Luxemburg.....€3,80
Spanien.....€4,50
Belgien.....€3,80

03-2002
€ 3,50

play THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

NEU!
WAHNSINN!
20 SPIELE
im TEST!
NEU!



STATE OF EMERGENCY

GEWALTORGIE PUR! DAS
SKANDALSPIEL IM TEST!



MAXIMO

MIT SCHILD UND SCHWERT
GEGEN ZOMBIE-HORDEN!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

DEUTSCHLANDS GRÖSSTER TEST!
DAS ULTIMATIVE VIDEOSPIEL IST DA!

über
200 Tipps
&
Tricks

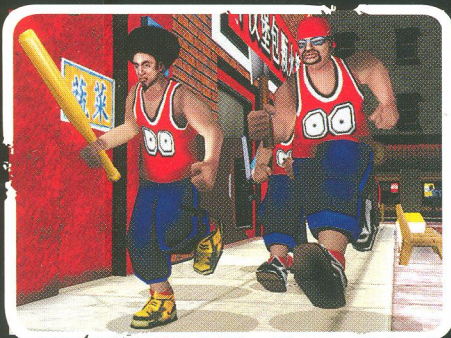
CHEAT CARDS, TIPPS UND SPIELEHILFEN ZU METAL GEAR SOLID 2
CHEATS - GAMEBUSTER - XPLORER CODES - CHEAT CARDS - u.v.m.



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



VIS



Kehraus!

Wir hoffen, ihr habt die närrischen Tage gut überstanden - oder habt ihr etwa wie wir fast nichts davon mitbekommen? Irgendwie schon abenteuerlich, wenn man am Rosenmontag von Biene Maja seine Croissants verkauft bekommt, an der Tankstelle bei dem Jägermeister-Hirsch bezahlen muss und die Post von einer Sado-Maso-Lederprinzessin gebracht wird. Fasching ist ein ganz eigenes Phänomen, das wohl auch nicht erklärt werden will und kann. Warum auch? Schließlich gibt es viel wichtigere Probleme im Leben. Wie zum Beispiel: Gibt es ein Leben nach Metal Gear Solid 2?

Eine berechtigte Frage, denn nachdem der gute Solid Snake mit abartig vielen Vorschusslorbeeren überhäuft worden ist, mag man ja schon fast nicht mehr an „bessere“ Spiele glauben. Nun, Metal Gear Solid 2 ist zwar ohne Zweifel ein begnadetes Stück Software, doch werden wir in Zukunft mit Sicherheit auch ähnliche bzw. bessere Games zu sehen bekommen. Was allerdings diesen Titel so besonders macht, könnt ihr in unserem ultimativen Test ab Seite 72 erfahren.

Überhaupt ist in unserer TestScreen-Rubrik diesmal einiges geboten. Satt zwanzig PlayStation-Titel wurden von uns aufs Korn genommen, um herauszufinden, ob eure Euros auch wirklich gut investiert sind. Darunter natürlich, das von vielen ersehnte State of Emergency. Ob dieser Titel nun wirklich so moralisch bedenklich ist, wie man ihm nachsagt, erfahrt ihr auf Seite 100. No One Lives Forever wird endlich beweisen, dass eine PC-Konvertierung nicht immer in die Hose gehen muss. Und wer sich noch an Ghost'n Goblins erinnert, kann bei Maximo in herrlichen Erinnerungen schwelgen. Doch diesmal in traumhafter PS2-Grafik.

Viel Spaß mit einer prall gefüllten Ausgabe, die neben dem Mega-Hit Metal Gear Solid 2 auch noch viele andere sehenswerte Spiele für euch parat hat. PlayStation2 ist scheinbar nicht zu stoppen.

rock on! the play-team

Für alle **play**-Abonnenten gibt es in diesem Monat wieder eine exklusive CD. Diesmal mit spielbaren Demos der aktuellen SEGA-Titel.





Colin McRae Rally 3

Bestzeit! Der Konkurrenz schon jetzt um Längen voraus! **30**



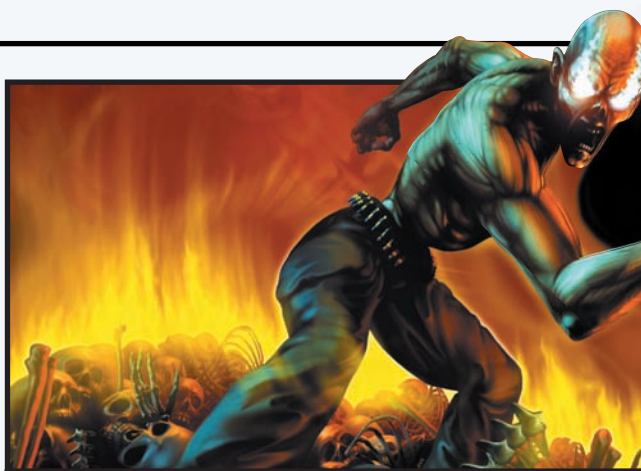
Star Wars Jedi Starfighter

Episode II schon vor dem Kinostart erleben! **36**



Maximo: Ghosts to Glory

Der Grusel-Klassiker in neuem Gewand! **82**



Shadowman: 2econd Coming

Holt die Kinder von der Straße! Mike LeRoi kommt! **96**



State of Emergency

Moralisch bedenklich, aber... **100**

play UNDERCOVER

i-Mode

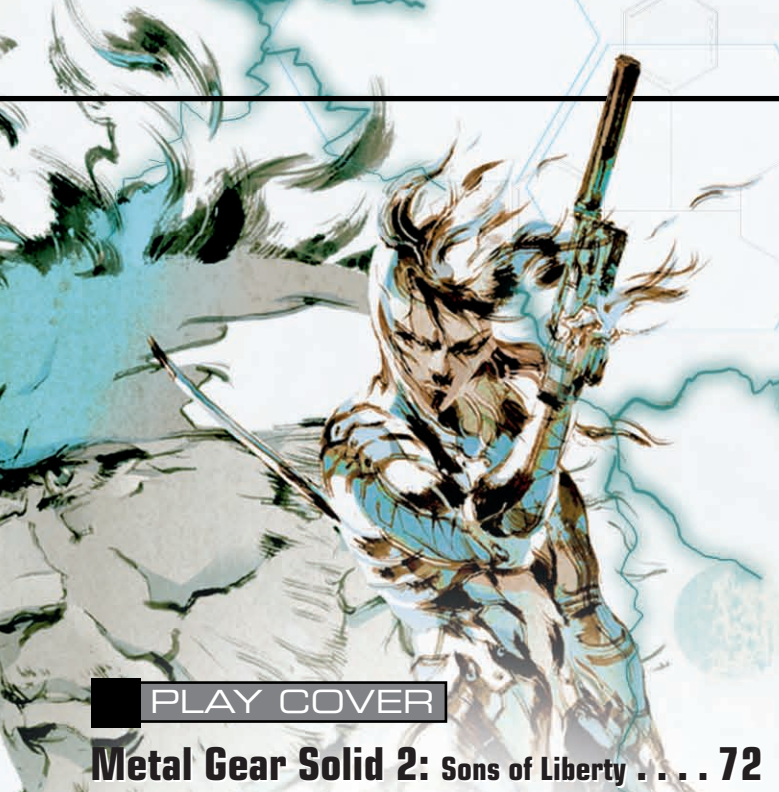
Resident Evil für die Hosentasche **24**



KOMPLETTLÖSUNGEN

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	60
Syphon Filter 3 (Teil 2)	66
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Teil 2)	62





play

03/02

PLAY COVER

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty 72

SPECIALSCREEN

play Undercover: i-Mode.....	24
Yu Suzuki: SEGAs Videospiel-	
Mäzen im Porträt.....	26

PRESCREEN

PlayStation2	
Colin McRae Rally 3.....	30
Conflict Zone.....	44
Deus Ex: The Conspiracy.....	42
EoE: Eve of Extinction.....	52
ISS 2.....	54
Knockout Kings 2002.....	38
Need for Speed: Hot Pursuit 2.....	40
Samurai.....	46
Sled Storm.....	50
Star Wars Jedi Starfighter.....	36
Vexx.....	32

RUBRIKEN

Editorial.....	3
Hefte nachbestellen.....	109
Gewinnspiel "American Werewolf".....	118
Gewinnspiel Baldur's Gate: Dark Alliance.....	13
Gewinnspiel "Family Man".....	118
Gewinnspiel Herdy Gerdy.....	86
Gewinnspiel "Sugar & Spice".....	118
Impressum.....	122
Next play.....	122
play Abonnement.....	22, 112
play Charts.....	113
play DVD.....	118
play Hits.....	116
play Mail.....	18
play News.....	6
play Platinum.....	114
Was kommt wann?.....	20
Wertungssystem.....	71

PLAYTIPPS

play Tipps.....	55
Action Replay Codes PS2.....	59
Cheat Cards.....	57
Gamebuster- und Xploder-Codes.....	70

TESTSCREEN

PlayStation2	
Drakan: The Ancients' Gates.....	90
ESPN International Winter Sports.....	104
ESPN Winter X-Games Snowboarding 2.....	103
G-Surfers.....	108
Herdy Gerdy.....	86
ICO.....	92
Jade Cocoon 2.....	88
Legends of Wrestling.....	108
Maximo: Ghosts to Glory.....	82
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.....	72
No One Lives Forever.....	98
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica.....	106
Salt Lake City 2002.....	102
Shadow Hearts.....	89
Shadowman: 2nd Coming.....	96
Space Channel 5.....	107
State of Emergency.....	100
Zorro: Der Schatten.....	108

PSone	
Final Fantasy VI.....	111
Pro Evolution Soccer.....	110

PLAYTIPPS

Player's Guide.....	
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.....	60
Syphon Filter 3 (Teil 2).....	66
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Teil 2).....	62

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 Wulfurt-Bahnhof
Schweiz:Gaiserwald Strasse 14
CH-9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer:

Tel.: (0049)-0 18 05-90 90 88
(12 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

Baldur's Gate: Dark Alliance.....	59
Burnout.....	56
Colin McRae Rally 3.....	30
Conflict Zone.....	44
Dark Cloud.....	56
Deus Ex: The Conspiracy.....	42
Devil May Cry.....	59
Drakan: The Ancients' Gates.....	90
Driven.....	59
Dropship: United Peace Force.....	59
EoE: Eve of Extinction.....	52
ESPN International Winter Sports.....	104
ESPN Winter X-Games Snowboarding 2.....	103
Europe Racer.....	70
Evil Twin: Cyprien's Chronicles.....	55
Final Fantasy VI.....	111
G-Surfers.....	108
Herdy Gerdy.....	86
Hidden & Dangerous.....	70
ICO.....	92
ISS 2.....	54
Jade Cocoon 2.....	88
Kengo: Masters of Bushido.....	56
Knockout Kings 2002.....	38
Legacy of Kain: Soul Reaver 2.....	59
Legends of Wrestling.....	56, 108
Maximo: Ghosts to Glory.....	82
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.....	57, 60, 72
Need for Speed: Hot Pursuit 2.....	40
NHL 2002.....	56
No One Lives Forever.....	98
Operation WinBack.....	56
Parasite Eve 2.....	70
Pro Evolution Soccer.....	56, 110
Project Eden.....	56
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica.....	106
Salt Lake City 2002.....	102
Samurai.....	46
Shadow Hearts.....	89
Shadowman: 2nd Coming.....	96
Silent Scope 2: Fatal Judgement.....	59
Silpheed: Lost Planet.....	59
The Simpsons Road Rage.....	55
Sled Storm.....	50
Smuggler's Run 2: Hostile Territory.....	55
Space Channel 5.....	107
Splashdown.....	59
Spy Hunter.....	59
Star Wars Jedi Starfighter.....	36
State of Emergency.....	100
Syphon Filter 3.....	66, 70
Thunderhawk: Operation Phoenix.....	59
Tony Hawk's Pro Skater 3.....	62
Vexx.....	32
VIP.....	70
WWF SmackDown! Just Bring It.....	56
Zorro: Der Schatten.....	108



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PLAYNEWS 03

PS2-NEWS

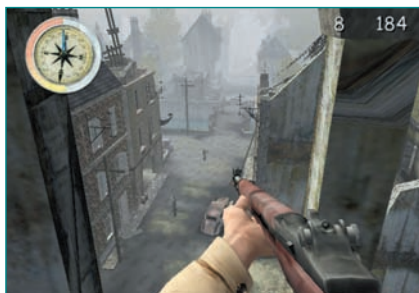
MELDUNG DES MONATS

RESIDENT EVIL: ONLINE



Zombie-Action pur mit Resident Evil: Online!

Von wegen: Obwohl Capcom und Nintendo einen Exklusiv-Deal über sechs Resident-Evil-Spiele abgeschlossen haben, gerät PlayStation2 nicht ins Hintertreffen. Beim PlayStation-Meeting 2002 (am 12. Februar in Japan) wurde bekannt, dass Resident Evil: Online (Arbeitstitel) für das PS2-Breitband-Netzwerk entwickelt wird. Das Ziel des Games: Man muss aus Raccoon City (Zeitpunkt: Resident Evil 3: Nemesis) flüchten.



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE VERSCHIEBT SICH!

Die spinnen, die Amis! Eigentlich sollte das erste PlayStation2-Abenteuer von Medal-of-Honor-Held Jimmy Patterson ab März 2002 (in den USA) über die Bühne gehen. Electronic Arts L.A. (früher DreamWorks Interactive) verlegte überraschenderweise den Release auf ein historisches Datum. Nun wird das PS2-Spektakel am D-Day-Jahrestag (Landing der Alliierten in der Normandie, 1944), sprich 6. Juni, erscheinen.

PAL-Release: Sommer 2002.

BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

GTA MIAMI UND GTA 4 IN ENTWICKLUNG!

DMA Design soll nach dem Verkaufserfolg von GTA 3 an zwei weiteren Teilen werkeln. Zum einen handelt es sich um GTA Miami, welches ein Add-on zu GTA 3 darstellt. Der Release soll gegen Ende des Jahres stattfinden. Zum anderen befindet sich GTA 4 in der Mache, welches ein eigenständiges Produkt ist. Dieser Titel soll allerdings erst 2003 erscheinen. Mehr Aufschluss wird sicherlich die E3-Messe in L.A. im Mai geben.

PLAYSTATION2-PLATINUM-SERIE AB MÄRZ!

Die Japaner machen es vor, die Europäer folgen kurz darauf: Ab März stehen die ersten Platinum-Spiele für PlayStation in den Regalen. Den Auftakt machen die beiden Beat'em Ups Tekken Tag Tournament und Dead or Alive 2. Das Start-Quartett wird zudem durch Formel Eins 2001 und – man höre und staune – durch Gran Turismo 3 A-Spec komplettiert. Eine Wohltat für den Geldbeutel ist auch der Verkaufspreis von **29,95 Euro**.



SOUL CALIBUR 2

Namco stellt auf der AOU-Messe (Ende Februar in Tokio) der Öffentlichkeit den spielbaren Soul-Calibur-2-Automaten vor. Wie bekannt ist, läuft das Beat'em Up auf dem PS2-ähnlichen System 246 Board. Ferner zeichnet sich ab, dass die PlayStation2-Heimversion etwas länger auf sich warten lässt. Nach neuesten Angaben planen die Pac-Man-Erfinder den Titel im Herbst/ Winter 2002 herauszubringen. Also im Zeitraum der Tokyo Game Show 2002.

2002

FRONT MISSION FÜR PS2?!

Square geht auf Nummer sicher! Man hat sich beim Japan Patent Office u.a. den Markennamen „Front Mission“ schützen lassen. Da der PSone-Teil des Strategie-Spiels (Teil drei in der gesamten Historie) in Nippon und den USA große Erfolge feierte bzw. die Final-Fantasy-Macher beinahe mit Sony (besitzt knapp 20 Prozent der Firmenanteile) verheiratet sind, wird die Wahl sicherlich auf die PlayStation2-Konsole fallen. Ein Release-Datum steht noch nicht fest.



TOMB RAIDER VI

Die Geheimnisträger bei Eidos haben weitere Infos zur 128-Bit-Premiere der populären Videospiel-Ikone Lara Croft bekannt gegeben. Demnach soll die Story in Laras neuestem Abenteuer, Tomb Raider: Next Generation (Arbeitstitel), alle bisherigen Titel an Komplexität bei Weitem übertreffen. Entwickler Core Design lässt die sexy Archäologin vor aufwändigen Kulissen posieren. Spätestens zur E3-Messe im Mai in L.A. wird man tiefere Einblicke gewährt bekommen.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Activision hat endlich Nägel mit Köpfen gemacht. Bereits im Sommer wurde bekannt, dass der PC-Ego-Shooter für die Next-Generation-Konsole aus dem Hause Sony umgesetzt wird. Ende Januar stellte man endlich den Entwickler vor: Es handelt sich um Raster Productions (setzte bereits 2000 einen id-Titel für SEGA Dreamcast um). Man möchte einerseits die PS2-Hardware optimal ansprechen, andererseits die Schwächen der PC-Version ausmerzen.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3: KING OF STYLE TOUR



Für ellenlange Combos bedarf es bei Tony Hawk's Pro Skater 3 viel Übung.



Die Wettkampfbedingungen findet man in der nächsten play (ab 27. März 2002).

Ihr meint, ihr seid gut in Tony Hawk 3? Ihr denkt, ihr seid wirklich richtig gut? Dann könnt ihr uns das jetzt auch beweisen. Vom 4. April bis einschließlich 4. Mai präsentieren euch Activision und play die große „King of Style“-Tour. Unser Team wird in neun verschiedenen Großstädten zu finden sein, um die Härtesten und Besten unter euch zu ermitteln.

Pro Stadt werden die zwei Bestplatzierten ermittelt und zum großen Finale am Ende der Tour eingeladen. Hier erwarten die echten Profis einige Überraschungen und vor allem jede Menge unglaublicher Preise. Das ganz große Los hat jedoch unser Grand Champion gezogen, denn diesen erwartet eine Traumreise für zwei Personen zu den diesjährigen Summer X-Games in Philadelphia. In welchen Städten die Wettbewerbe stattfinden und vor allem welche Bedingungen und Regeln damit verbunden sind, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe (ab 27. März 2002)! Also bleibt am Ball und ölt die Joypads - bald geht's los!

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

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.t EUR	127,31
Lösungshefte f. PSX-Spiele ab	kpl.d.t EUR	6,40
Memory Cards ab	d.t EUR	10,20
X-Ploder CDX 9000 ohne XKey	kpl.d.t EUR	20,43
X-Ploder Director's Cut	kpl.d.t EUR	35,76
Atari Anniversary Edition	d.t EUR	15,31
Atlantis - The Lost Empire	kpl.d.t EUR	28,10
Barbie Rescue Heroes	d.t EUR	30,16
BDFL Manager 2002	d.t EUR	40,88
Black & White	kpl.d.t EUR	40,88
Castlevania Chronicles	kpl.d.t EUR	30,17
Dino Crisis 2*	d.t EUR	25,05
E.T. Der Ausserirdische*	kpl.d.t EUR	30,17
FIFA 2002	kpl.d.t EUR	45,99
Harry Potter	kpl.d.t EUR	45,99
Hellboy*	kpl.d.t EUR	30,17
Largo Winch	d.t EUR	30,17
Megaman X6	kpl.d.t EUR	24,95
Panzerfront Special Edition	d.t EUR	30,17
Pro Evolution Soccer	kpl.d.t EUR	40,88
Rayman Rush*	kpl.d.t EUR	30,17
RTL Skispringen 2002	kpl.d.t EUR	30,17
Scooter Racing*	d.t EUR	17,87
Syphon Filter 3	d.t EUR	40,88
Tony Hawk's Pro Skater 3	kpl.d.t EUR	40,88
Wer wird Millionär 2 ?	kpl.d.t EUR	35,77
Worms World Party	d.t EUR	15,31

Playstation 2

Playstation 2 + Dual Shock	kpl.d.t EUR	299,00
Action Replay 2 V2	kpl.d.t EUR	40,88
Controller Dual Shock	kpl.d.t EUR	30,17
Fernbedienung Orig. SONY	kpl.d.t EUR	25,54
Memory Card 8 MB	kpl.d.t EUR	43,95
Multitap	kpl.d.t EUR	50,62
X-Ploder 2	kpl.d.t EUR	35,76
Blood Omen 2*	d.t EUR	56,22
Bundesliga Manager X*	kpl.d.t EUR	51,10
Conflict Zone*	d.t EUR	30,17
Dark Summit*	d.t EUR	56,22
Deus Ex*	d.t EUR	56,22
Devil May Cry	kpl.d.t EUR	56,22
Ecco the Dolphin	d.t EUR	56,22
Endgame	d.t EUR	51,10
Everblue*	d.t EUR	56,22
Grandia 2*	d.t EUR	56,22
Head Hunter	d.t EUR	56,22
Herdy Gerdy	d.t EUR	56,22
Iron Aces 2 Birds of Prey	d.t EUR	56,22
Jade Cocoon 2*	d.t EUR	56,22
Jurassic Park: Survival	d.t EUR	56,22
Legend of Alon d'Ar	d.t EUR	56,22
Legends of Wrestling	d.t EUR	55,73
Legion - Legend of Excalibur	d.t EUR	55,73
Maximo*	kpl.d.t EUR	56,22
Metal Gear Solid 2*	kpl.d.t EUR	56,22
Monster AG	d.t EUR	49,00
Moto GP 2	d.t EUR	56,22
No One Lives Forever*	kpl.d.t EUR	56,22
Pirates - Legend of Black Cat*	kpl.d.t EUR	56,22
Pro Rally 2002	d.t EUR	30,17
Resident Evil Survivor 2	d.t EUR	56,22
Shadow Man 2*	kpl.d.t EUR	56,22
Sled Storm 2*	kpl.d.t EUR	56,22
Star Wars Racer II: Racer Rev.*	d.t EUR	56,22
State of Emergency	d.t EUR	55,73
Time Crises 2 + G-Con 2*	kpl.d.t EUR	76,67
WipEout Fusion	d.t EUR	56,22
WTA Tour Tennis	kpl.d.t EUR	55,73

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



PSONE-DUO

Die PSone lebt! Sony hat in den Vereinigten Staaten ein neues Hardware-Bundle auf den Markt gebracht. Das Paket besteht aus der attraktiven „Slim-Fast“-Version der 32-Bit-Konsole und dem original Sony-LCD-Bildschirm. Im Doppelpack sparen die Kunden beim Erwerb viel Geld. Sony Computer Entertainment legte den Verkaufspreis auf 199, 95 US-Dollar fest (ca. 230 Euro).



GAME DEVELOPERS CONFERENCE

Vom 19. bis 23. März findet im kalifornischen San Jose die Game Developers Conference statt. Neben Informationsaustausch wird es auch Neuanmeldungen im Software- und Hardware-Bereich geben. Darüber hinaus finden die Developers Choice Awards statt. Die International Game Developers Association nominierte u.a. GTA III und ICO (Game of the Year). Auch Kazunori Yamauchi samt Team (Gran Turismo 3 A-spec) gehört zu den Preisanwärtern.

Release - März

PLAYSTATION2

Blood Omen II (Eidos)
Hot Shots Golf 3 (SCEA)
Monsters, Inc. (SCEA)
Star Wars Jedi Starfighter (EA)
Virtua Fighter 4 (SEGA)

PSone

Dracula: The last Sanctuary (Dreamcatcher)
Hooters: Road Trip (Ubi Soft)
Rayman Arena (Ubi Soft)
Sports Guru (Ubi Soft)
Bear in the big blue House (Ubi Soft)

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE



Lautloses Vorgehen ist besonders wichtig.



Jedes Kommando-Mitglied verfügt über verschiedene Fähigkeiten.

Anlässlich der bevorstehenden Fertigstellung der Konsolen-Versionen des spannenden Strategie-Knallers präsentierten Javier Arevalo und Gonzo Suarez vom Stab der Pyro-Entwickler bei Eidos in Hamburg die PS2-Version. Das Missionsdesign sowie die detailreichen Levels entsprechen 1:1 dem PC-Original. Auf die Frage, ob es in den Konso-

lenversionen neue Features oder Effekte geben wird, welche die besonderen Fähigkeiten der Konsolen ausreizen würden, antwortete Gonzo Suarez mit einem klaren „Nein!“ Dafür programmierten die Spanier den gewitzten Spezialeinheiten eine optimierte Steuerung auf den Leib, die dem actionbetonten Gameplay der Konsolen Rechnung tra-

gen soll. Statt dem Point-&-Klick-System werden die Einheiten in Commandos 2 direkt über die Analog-Sticks bewegt, was dem Spiel zu mehr Dynamik verhelfen soll. Ein Novum stellen die 25 Trainingsmissionen dar, in denen der Spieler die über 200(!) möglichen Aktionen der Elitesoldaten spielend erlernen soll. In feinsten Sprachausgabe werden dem Spieler alle Tipps und Kniffe nähergebracht.

WEB-INFO: <http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2/main.html>

GUN SURVIVOR 3: DINO CRISIS

Der Lauf der GunCon2 hat in letzter Zeit keine Chance zum Abkühlen. Wie bekannt ist, bringt Capcom den dritten Teil der Gun-Survivor-Serie abermals für PlayStation2 heraus. Die Dinosaurier-Jagd bietet neue Features, wie z.B. eine Zoom-Funktion. Ob sexy Regina die Hauptrolle übernimmt, bleibt abzuwarten. Dafür grenzte Capcom den Veröffentlichungszeitraum ein.

Gun Survivor 3: Dino Crisis wird (in Japan) im Frühjahr 2002 veröffentlicht.



INDIANA JONES FÜR PS2

LucasArts wird nach langer Konsolen-Abstinenz den smarten Archäologen auf den Next-Generation-Konsolen wieder auf die Suche nach okkulten Artefakten schicken. Eine PS2-Version wurde zwar nicht offiziell bestätigt, erweist sich aber mehr als logisch. Mit der technischen Umsetzung wurde das Team The Collective beauftragt. Das Software-Studio hat bereits den PC-Ego-Shooter Star Trek Voyager: Elite Force für PS2 (PAL-Release: Frühjahr 2002) umgesetzt.

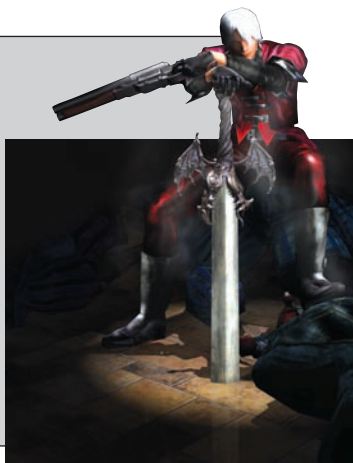


MOTO GP 3

Bei Namco scheint man auf Fließbandarbeit umgestiegen zu sein. Hat man bei MotoGP 2 (erschien Mitte Februar) wahrscheinlich die Reifen noch nicht einmal warm gefahren, beginnt man in Yokohama/ Japan bereits mit der Anfertigung der dritten Instanz. Im Land der aufgehenden Sonne wird MotoGP 3 zum Jahreswechsel 2002/ 03 herausgebracht werden. Ähnlich beider Vorgänger folgt der PAL-Release kurze Zeit später.

DEVIL MAY CRY 2

Cool, Bravissimo, Stylish! Capcom, die Weltmeister im Herstellen von Sequels, können's wieder einmal nicht lassen: Gegen Ende des Jahres soll Devil May Cry 2 das Licht der PlayStation2-Welt erblicken. Die Entwicklungsarbeiten unter Leitung des Resident-Evil-Vaters Shinji Mikami laufen bereits auf Hochtouren. Capcom versicherte des Weiteren, dass Teil zwei ausschließlich für PlayStation2 auf den Markt kommen wird.



500er-Weltmeister:
Valentino Rossi (links)

MACHT WORT

PERLEN VOR DIE SÄUE!

Wir können sie jetzt schon hören: Hundertsausende aufgebraachte Stimmen, die sich über Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty beschweren. Und das, wo es doch das meisterwartete Spiel schlechthin ist. Auf der einen Seite wäre diese Reaktion durchaus nachvollziehbar. Ist doch die Story alles andere als leicht zu verstehen und durch die vielen Dialoge sehr eng mit dem Spielgeschehen verbunden. Auf der anderen Seite muss man sich dann aber auch Fragen, ob der Anspruch der Konsumenten inzwischen soweit gesunken ist, dass es im Grunde schlichtweg nur noch um gute Grafik und möglichst viel Action geht.

Anstatt seinen Kopf zu benutzen und das Spiel in vollen Zügen zu genießen, und gerade bei einem Titel wie Metal Gear Solid gehört nun einmal die Hintergrundgeschichte dazu, werden die Zwischensequenzen und Funkgespräche einfach übersprungen.



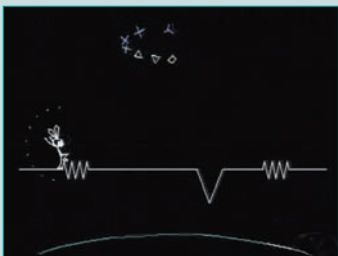
Und warum? Weil es wichtiger ist, den nächsten Terroristen zu erschießen!

Warum also sollten sich Entwickler überhaupt noch die Mühe machen, den anspruchsvolleren Spieler etwas mehr Tiefgang zu bieten, wo ein Großteil der Käufer sich dafür eh nicht zu begeistern scheint.

Vielleicht ist Hideo Kojima seiner Zeit einfach voraus. Zumindest wäre es wünschenswert, denn wenn das die Nachfrage wirklich das Angebot bestimmt, sehen wir einer sehr langweiligen Videospiel-Zukunft entgegen.

HARRY POTTER

Derzeit arbeiten die Argonaut Studios im Auftrag von Electronic Arts eifrig an Harry Potter und die Kammer des Schreckens (für PSone). Um die PlayStation2-Version kümmert sich EA dagegen höchstpersönlich. Bereits seit über einem Jahr wird im europäischen EA-Hauptquartier in Chertsey, England, an der Next-Gen-Umsetzung des Bestsellers gewerkelt. Angeblich soll im Spiel die iToy-Technologie von SCEE zum Einsatz kommen, die das Joypad durch einen Zauberstab ersetzen soll.



VIB RIBBON 2

Vib Ribbon, das innovative Musikspiel des japanischen Entwicklers Nana On-Sha, wird in naher Zukunft ein Comeback auf der PlayStation2 feiern. Dies wurde am 13. Februar auf dem PlayStation-Meeting 2002 in Japan bekannt gegeben. Bezüglich des Spielprinzips und Designs hüllt man sich jedoch noch in Schweigen. Einzig die Online-Fähigkeit und die damit verbundene Mehrspieler-Option des Titels wurde bestätigt.



EIDOS' FRESH GAMES

In play-Ausgabe 08/01 berichteten wir bereits über Mosquito Ka. Eidos zeigt den PAL-Zockern gegenüber ein Herz und veröffentlicht den Titel im Rahmen ihres neuen Fresh-Games-Brandings. Bei uns wird das Spiel unter dem Namen **Mr. Mosquito** in den Regalen stehen. Darüber hinaus sind noch **Mad Maestro** (Bravo Music) sowie **Legaia2: Duel Saga** angekündigt.

Der Release ist für das Frühjahr 2002 geplant.

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2

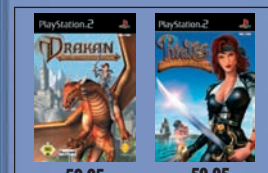
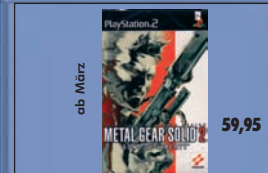
Grundgerät	299,95
Force Feedback Lenkrad	...128,95
Ace Combat 4	59,95
Age of Empire 2	56,95
Agent im Kreuzfeuer	59,95
Baldurs Gate	56,95
BDFL-Manager 2002	59,95
Crash Bandicoot Zorn des...	...49,95
Dark Cloud	54,95
Devil May Cry	52,95
Drop Ship	59,95
Ecco the Dolphin	59,95
Fifa 2002	59,95
Giants	56,95
Grandia 2 ab März	61,95
GTA uncut	56,95
Halfe Life di	45,95
Herdy Gerdy	59,95
ICO	59,95
Jade Cocoon 2	61,95
Jak&Daxter	59,95
Legend of Wrestling	59,95
Madden NFL 2002	59,95
Moto GP2	59,95
Monster AG	49,95
NBA Street	59,95
NHL 2002	59,95
No one lives for ever uk	...61,95
Parappa The Rapper	59,95
Pro Evolution Soccer	56,95
Red Faction uncut	59,95
Resident Evil: Code Veronica	...61,95
Resident Evil: Survivor 2	...59,95
Run Like Hell	56,95
Salt Lake	56,95
Silent Hill 2	56,95
SSX Tricky	59,95
Star Trek Voyager Elite Force	...59,95
Star Wars Racer 2 März	...59,95
Star Wars Jedi Starfighter März	...59,95
Soul Reaver 2	59,95
Space Channel 5	59,95
Thunderhawk	59,95
Tony Hawk 3	59,95
Time Crisis 2	59,95
Top Gun	56,95
Twisted Metal Black	59,95
Unreal	51,95
WRC	59,95
WWF Smackdown! 3	59,95

PLAYSTATION

PS ONE	129,95
Arc The Lad Colection	...107,95
Black & White	45,95
Dragon Warrior 7	81,95
Fifa 2002	51,95
Final Fantasy IX	30,95
Final Fantasy VI (PAL)	14,95
Final Fantasy Chronicles	...91,95
Hoshigami	76,95
Persona 2	76,95
Syphon Filter 3	45,95
Tales Of Destiny 2	76,95

DVD VIDEO

ALLE PREISE IN EURO



Angel Sanctuary29,95
Die Mumie 227,95
Der Schuh des Manitu19,95
Final Fantasy28,95
Star Wars Episode 124,95

X-BOX

Grundgerät ab März479,00
Halo ab März69,00

GAME CUBE

Grundgerät ab 3. Mai249,00
Luigi's Mansion ab 3. Mai59,95
Wave Race ab 3. Mai59,95

DREAMCAST

Phantasy Star 245,95
Shen Mue 244,95

GAMEBOY ADVANCE

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM
ODER GREIFT ZUM TELEFON!

24 Stunden
Online-Shoppen
www.primalgames.com

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

PRIMAL GAMES

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme + 2,95 € Porto + Post-NM & Zahlungsgebühr (5,25 €), Kreditkartenzahlung 2,95 € Porto. Preisänderungen vorbehalten.
Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95 €. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

JAPAN
News

HORI-HARDWARE



Wer denn sonst? Hardware-Hersteller Hori produziert den offiziellen PS2-Arcade-Stick von Tekken 4. Die Peripherie wird zeitgleich mit dem Beat'em Up am 28. März in Japan veröffentlicht. Der Preis: 3.800 Yen (ca. 35 Euro). Außerdem bringt man eine Onimusha-2-Memory-Card samt dazugehöriger Schutzhülle am 7. März (Release von Onimusha 2) heraus. Der Preis schlägt bei dem Speichermedium mit 3.500 Yen (ca. 32 Euro) zu Buche.



VIRTUA FIGHTER PROFITABEL

Zumindest in Nippon lässt sich mit Spielhallen-Automaten noch richtig Reibach machen. Pro Tag lassen sich mit einem Virtua-Fighter-4-Coin-op durchschnittlich 90.000 Yen (ca. 850 Euro) verdienen. Im Vergleich dazu sammeln sich im Münzschacht eines Tekken-4-Gerätes über den Daumen gepeilt 25.000 Yen (ca. 230 Euro). Der Absahner ist SEGAs Pferderennen-Simulation Derby Owner Club 2001 mit 200.000 Yen (ca. 1.900 Euro).

Release - März

PLAYSTATION2

Buile Baku (Kadokawa Shoten)

Kingdom Hearts (Square)

Onimusha 2 (Capcom)

Space Channel 5 Part 2 (SEGA)

Tekken 4 (Namco)

PSone

Breadman 3 (Bandai)

Prince (Kid)

Punch de Diet
(Twilight Express)

Slotter Mania 3 (Drad)

Star Mahoroba (Jordan)

WRC: WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2

Die Evolution Studios entwickeln im Auftrag von Sony Computer Entertainment Europe auch den zweiten Teil des einzigen Rallye-Titels mit der offiziellen WRC-Lizenz. Man möchte sich für den Nachfolger die kritischen Stimmen der Fans zu Herzen nehmen. Vermehrt sorgte der viel zu niedrige Schwierigkeitsgrad für heiße Diskussionen. Des Weiteren ist damit zu rechnen, dass die Einstellungen des Fahrzeuges deutlich ausgebaut werden.
Release: Ende 2002.



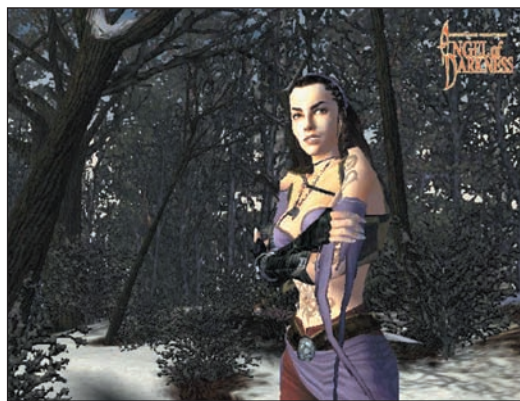
APE ESCAPE 2

Auf der 15. Next Generation World Hobby Fair, die Ende Januar in Tokio abgehalten wurde, kündigte Sony Computer Entertainment Ape Escape 2 für PlayStation2 an. Im Gegensatz zum abstrusen 128-Bit-Ableger Ape Escape 2001 (Juli 2001, Jap.), knüpft Teil zwei an das wegbereitende PSone-Game an. Der Hauptcharakter trägt diesmal den Namen Hikaru. Der berühmt-berüchtigte Kescher sowie andere ausgefallene Utensilien dürfen bei der Affenjagd natürlich nicht fehlen.



NIGHTMARE CREATURES 3: ANGEL OF DARKNESS

Adam Crowley ist zurück! Der dritte Teil der Horror-Serie ist im 19. Jahrhundert in Zentraleuropa angesiedelt. Ihr schlüpft in die Rolle einer geheimnisvollen Frau, die sich nach Prag aufmacht, um dort mysteriösen Vorfällen auf den Grund zu gehen. Tagsüber geht ihr in der Stadt auf Erkundungstour. Des Nachts verwandelt sich die Heldin in ein garstiges Monstrum. Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness wird frühestens Anfang nächsten Jahres erscheinen.



RED FACTION 2

Der Mars macht zum zweiten Mal mobil! Volition zeichnet sich als Entwickler für das Ego-Shooter-Sequel verantwortlich. Über die Story sind noch keine Details bekannt, dafür umso mehr über die technischen Features. Bei Red Faction 2 soll die Geo-Mod-Engine ihrem Namen gerecht werden. Mit Waffen soll man diesmal die grafisch verbesserte Umgebung mehr denn je in Schutt und Asche legen können. Ferner schenken die Macher dem Multiplayer-Aspekt mehr Beachtung.

SUMMONER 2

Volition Studios setzt neben einem Red-Faction-Nachfolger auch auf das RPG-Pferd Summoner. In der Story des PlayStation2-RPG übernimmt der Konsolist die Rolle der Kriegerin Pava. Die grundlegenden Neuerungen: Man kann drei Charaktere auf einmal kontrollieren. Jede Party besteht darüber hinaus aus mehr als zehn verschiedenen Mitgliedern. Folglich werden spannende Kämpfe im Vordergrund stehen.

Release: Ende 2002.

TERMINATOR: DAWN OF FATE

Das PlayStation2-Abenteuer nimmt immer mehr Form und Gestalt an. Die Handlung ist kurz vor dem ersten Teil des „Arnies“-Kultstreifens angesiedelt. In dem Cyborg-Thriller wird der Spieler in die Rolle von drei Charakteren schlüpfen, darunter der Soldat Kyle Reese, der den künftigen Rebellenführer John Connor schützen muss, und Catherina Luna, eine Spezial-Agentin. Als Entwickler beauftragte man die Paradigm Studios, die mit Pilot Wings (N64, 1996) einen großen Erfolg verbuchen konnten. Das Spiel soll noch diesen Sommer fertig werden.



WEITERES 007: JAMES-BOND-SPIEL

Obwohl der Agent im Auftrag ihrer Majestät seinen PS2-Einsatz (007: Agent im Kreuzfeuer, November 2001) erst vor ein paar Monaten erteilt bekam, befindet sich ein weiteres Spiel um den (Lady-)Killer in der Maché. Diesmal nahm Electronic Arts das englische Software-Haus Eurocom (z.B. Disney's Atlantis, PSone, 2001) unter Vertrag. Mit der Nintendo64-Variante des Bond-Films „Die Welt ist nicht genug“ lieferte man vor zwei Jahren für EA ein Ego-Shooter-Meisterwerk ab

007

PSone-NEWS

PLANET DER AFFEN

Von Fox Interactive kommt für die Hollywood-Sequels geplagten Zucker ein PSone-Spiel mit der „Planet der Affen“-Story. Bereits seit über zwei Jahren in der Entwicklung, scheint sich der Sciencefiction-Titel nun der Fertigstellung zu nähern. Die PSone-Version zielt darauf ab, das authentische Flair der alten Filme zu vermitteln. Thematisch an die antikierten Leinwand-Schinken mit Charlton Heston angelehnt, kämpft der auf dem Planet der Affen notgelandete Ulysses dort um die Freiheit der menschlichen Rasse. Im Mai diesen Jahres können PSone-Zocker den Affen Zucker geben!



KLONOA BEACH VOLLEY

Namco hat einen Funsport-Titel mit dem putzigen Schlappohr Klonoa angekündigt. In der zweiten Jahreshälfte soll Klonoa Beach Volley erscheinen. Die Matches werden Zwei-gegen-Zwei ausgetragen. Während des Spiels sollen die Strandathleten ihre Gegner mit besonderen Special Moves und Attacken unter Druck setzen können, was dem Spiel mit dem weichen Ball eine besondere Action-Note verleihen soll. Es ist bereits der zweite 32-Bit-Auftritt von Klonoa.



NEWS-MIX

PS2-LINUX-KIT FÜR EUROPA

Alles neu macht der Mai! Sony Computer Entertainment bringt in diesem Monat das lang erwartete PlayStation2-Linux-Kit heraus. Zum Lieferumfang gehören folgende Artikel: eine 40-GB-Festplatte, ein Highspeed-Network-Adapter, USB-Tastatur und -Maus, zwei Linux-Installation-DVDs sowie diverse Monitor-Kabel. Eine kleine Überraschung ist der Preis von „schlappen“ 249 Euro. Übrigens: Laut SCEE zeigen erstaunlicherweise mehr Europäer als Japaner an dem Angebot Interesse.

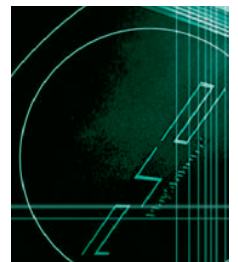


Nintendos Pikmin-Charaktere.



SPIELWARENMESSE 2002

Vom 31. Januar bis 5. Februar 2002 fand die Spielwarenmesse in Nürnberg statt. Rund 2.800 Aussteller aus 54 Ländern präsentierten dem Fachpublikum ihre Neuheiten. Bis auf wenige Software-Hersteller spielte die Präsentation von Nintendos GameCube und Microsofts Xbox die wichtigste Rolle. Beide Konsolen stehen kurz vor ihrer europäischen Markteinführung. Die Demonstration von PS2-Software reduzierte sich leider auf ein Minimum.



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

PLAYSTATION2-EVENTS



WIPEOUT FUSION FESTIVAL: PRESENTED BY PLAYSTATION2

PlayStation-Fans, wipEout-Piloten und Party People sollten sich den 23. März 2002 im Kalender rot anstreichen. Sony Computer Entertainment Deutschland veranstaltet das erste wipEout-Fusion-Festival. Dafür suchte man eine passende Location aus, die dem Thema des erstklassigen PS2-

FutureRacers gerecht wird. Mit dem Landschaftspark Duisburg fand man den ultimativen Veranstaltungsort. Auf 6.000 Quadratmeter werden über 5.500 Besucher in die Welt der Feisar-, Van-Uber- oder G-Tech-Gleiter förmlich hineingesogen. Da der treibende Soundtrack das Aushängeschild der

wipEout-Serie darstellt, sorgen internationale Top-DJs und Live-Acts aus dem Techno- und House-Bereich für das richtige Ambiente. Die Eintrittskarten gibt es ab sofort bei allen CTS-Vorverkaufsstellen zum Preis von 10 Euro.

DAS LINEUP DER DJS UND LIVE-ACTS:

TECHNO FLOOR:

Dave Angel (X-Mix, Rotation Records - London/ UK),
Ken Ishii (X-Mix, R&S Records - Tokyo/ JAP),
Tok Tok live (Bpitch Control - Berlin/ GER),
Terence Fixmer live (International Deejay Gigolos - Lille/ F),

HOUSE FLOOR:

Turntable Rocker (Four Music - Stuttgart/ GER),
The Disco Boys (Hamburg/ GER),

DAFT CREW SESSION BY:

DJ Falcon (Roulé - Paris/ F),
The Buffalo Bunch (Crydamoure - Paris/ F),

UND:

Flamingo All Stars (Flamingo Club - Essen/ GER).



Der Duisburger Landschaftspark bei Nacht.

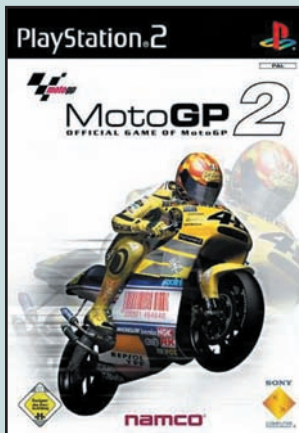


Techno-Koryphäe Ken Ishii

MOTOGP2-WETTBEWERB

In Zusammenarbeit mit Red Bull veranstaltet Sony die MotoGP2-Competition in 18 Clubs in ganz Deutschland.

Jeder Teilnehmer fährt an der PS2 drei Runden eines speziellen Kurses mit der 500er Red Bull Yamaha. Die schnellste Runde geht in die Bewertung ein und der Fahrer mit der schnellsten Zeit aller 18 Veranstaltungen gewinnt ein VIP-Wochenende bei einem Lauf der Motorrad-WM. Zusätzlich wird bei jeder Veranstaltung ein MotoGP2-Pack verlost. An vier Twin Displays kann man trainieren, an einem Single Display wird dann das Rennen stattfinden. Zur Entspannung dient die Red Bull Chill Out Area.



HIER DIE (NOCH UNVOLLSTÄNDIGEN) TOURDATEN. AUF WWW.DE.PLAYSTATION.COM FINDET MAN DIE ENDGÜLTIGEN TERMINE.

CLUB	Ort	Termin
FUN 2000	Hannover	siehe Website
K7	Eckerdörfde	siehe Website
MEYERS TANZPALAST	Gyhum-Wehldorf	siehe Website
FUN FACTORY	Wildeshausen	siehe Website
TARM	Köln-Frechen	15. März
TURBINENHALLE	Oberhausen	16. März
CLYBERS	Eschweiler	05. April
SOUNDGARDEN	Duisburg	06. April
A10	Berlin	siehe Website
CULT	Neukirchen	siehe Website
GUMMIBÄRCHEN	Schwerin	siehe Website
FLICK FLACK	Gerlingen	siehe Website
GARAGE	Rastatt	siehe Website
MS CONNEXION	Mannheim	30. März
AIRPORT	Neutraubling	21. März
NIGHTFLIGHT	München	siehe Website
KING DOM PARK	Mühdorf	22. März
TREND	Postbauer	siehe Website



Der Realismusgrad in Teil 2 ist sehr hoch.



Hang On's ohne Verluste...

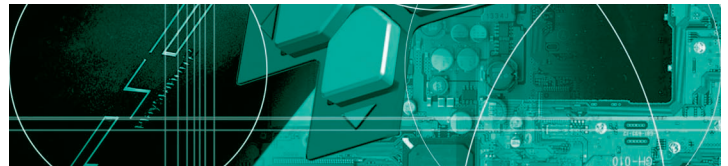
PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

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
Driven	24%	13%	53%	-
New York Race	46%	46%	47%	-
Headhunter	79%	85%	85%	85%
Jeremy McGrath Supercross World	24%	32%	-	-
Legend of Wrestling	43%	43%	50%	-
Monster AG	55%	56%	73%	44%
Salt Lake 2002	54%	55%	68%	52%
Sunny Garcia Surfing	53%	69%	41%	73%
ESPN International Winter Sports	79%	-	74%	80%
Maximo: Ghost to Glory	83%	-	80%	84%
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica	62%	-	59%	45%
Zorro: Der Schatten	45%	-	52%	-

IN & OUT
IN
- Keepsake - The End of Sound (CD)
- Capt. Dale Dye
- www.makeoutclub.com
- Herne (NRW) und die „Messerjockel“
- Futurama-Box (DVD)
OUT
- übertrieben schwere Jump'n Runs
- kratzende Katzen mit Mundgeruch
- Coldplay - Yellow (CD)
- Hattingen
- Spielwarenmesse



NEWS-GEWINNSPIEL

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Virgin Interactive und play verlosen eine Illustration von Baldur's Gate: Dark Alliance. Dazu gehört eine schwarze Stofftasche mit dem Emblem des PS2-Action-RPGs. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schreibt eine Postkarte unter dem Stichwort „Kunst-Walküre“ bis zum 20. März an:

Cypress GmbH

play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg



GAME-PRESS / MAGIC LINE SPIELELÖSUNGEN

Hintbooks, Spieleberater, Lösungsbücher ab € 5,50

Bei uns erhalten Sie deutschsprachige **Komplettlösungen** (inkl. Plänen, Profitipps, Codes und Cheats) zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (PSone, PS2, N64 und Xbox) aus den Bereichen: Adventure, Rollen, Action und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks:

Alone in the Dark 4: A New Nightmare
Alundra 1 oder 2
Baldur's Gate 2: Dark Alliance
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,-)
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 (jetzt lieferbar!!!)
Legend of Dragoon
Martian Gothic
Max Payne
Metal Gear Solid 2
Necronomicon
Onimusha: Warlord
Parasite Eve 2
Resident Evil (alle Teile je € 5,50)
Resident Evil Code Veronica X (€ 8,-)
Saga Frontier 2
Shadow of Memories
Silent Hill 1 oder 2
Soul Reaver 2
Suikoden 1 oder 2
Summoner
Tomraider 1, 2, 3, 4 oder 5
Vandal Hearts 1 oder 2

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem 700 Lösungen umfassenden Angebot - ständig Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste an. Preis für pro 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.

Game-Press Verlag
Buckower Damm 259a
D-12349 Berlin

Tel. / Fax: 0700-426377377
0700-GamePress
bestellung@game-press.de

(Bürozeiten: Mo. bis Fr. von 10 bis 18 Uhr)

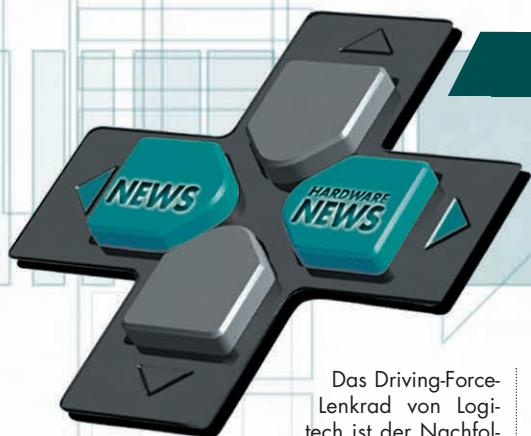
Sie erreichen uns auch im Internet unter:

www.game-press.de oder **www.magic-line.de**

HARDWARE-NEWS 03/02

Bei der ganzen Fülle von exzellenten Neuerscheinungen im Spielesektor wollen wir euch nicht die neuesten technischen Errenschaften auf dem Zubehörmarkt vorenthalten.

Kraftpaket



Das Driving-Force-Lenkrad von Logitech ist der Nachfolger ihrer erfolgreichen GT-Force-Lenkhilfe. Das Button-Layout wurde überarbeitet und die Micro-Schalter an der Rückseite durch richtige Schaltwippen ersetzt. Die Start- und Select-Buttons finden sich nun unten am Lenkkranz. Zusätzlich installierte man ein digitales Steuerkreuz und die vier Standard-Buttons auf der gummierten Grifffläche. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase dirigiert man die Boliden sicher und

exakt über die Rennstrecken. Die Tischklemmen sind jetzt wuchtiger, vermögen es aber immer noch nicht, das Driving Force bei heftigen Bewegungen am Tisch zu halten. Gerade bei Rallyefahrten in WRC oder Gran Turismo 3 A-spec löste es sich das eine oder andere Mal von der Tischplatte. Dafür sind die Pedale wuchtiger und stabiler als beim Vorgänger. Alles in allem ist das Driving Force eine konsequente Weiterentwicklung des GT-Force-Lenkrades und bietet ein exzellentes Preis-/Leistungsverhältnis.



Produkt	PS2-Lenkrad
Hersteller	Logitech
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 125

Freudenstab

PC-Piloten dürfte der Top Gun Fox 2 Pro von Thrustmaster bereits bekannt vorkommen. Der multifunktionale Joystick ist eine modifizierte Version des nützlichen PC-Zubehörs. Der Knüppel ist linkerhand mit vier Buttons ausgestattet, welche die Funktionen der Standard-Buttons übernehmen. Zusätzlich gibt es einen praktischen Schieberegler für die Schubkontrolle. Am Stick selbst finden sich Knöpfe zum Abschießen diverser Waffensysteme sowie ein sogenannter Coolie Hat, ein Mini-Joy-

stick, der in der Regel für verschiedene Blickwinkel aus dem Cockpit zuständig ist. Da sich der Motor für die Rumble-Effekte direkt im Griff befindet, fallen diese recht heftig aus und können angenehmerweise auch um die Hälfte reduziert werden. Für Flugsimulationen wie Ace Combat 4: Distant Thunder oder auch Dropship: United Peace Force ist der Top Gun Fox 2 Pro eine ideale Ergänzung für das virtuelle Cockpit.



Produkt	PS2-Flightstick
Hersteller	Thrustmaster
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 40

Anschlusskünstler

Wer mehr als eine Konsole sein Eigen nennt, aber eine Glotze mit nur einem AV-Anschluss besitzt, kennt das Problem. Ständig müssen mühsam diverse Systeme untereinander ausgetauscht und AV-Kabel am TV-Gerät ein- und wieder ausgesteckt werden. Das ist lästig und nervt. Mit dem System Selector von Mad Catz kehrt wieder Ruhe in die Zockerhöhle ein. An dem unscheinbaren Gerät lassen sich bis zu vier verschiedene Zuspelgeräte anschließen.

Ob Konsole, DVD-Player oder Videorecorder angeschlossen werden spielt keine Rolle. Hat man erst einmal alles ordentlich verkabelt, kann man fortan die Geräte bequem über die vier Knöpfe direkt ansprechen. Die Bildqualität ist minimal schlechter als bei direkt über Scart-Kabel angeschlossenen Apparaten, was geplagte „Viel-Umstecker“ angesichts des günstigen Preises sicherlich verschmerzen können.



Produkt	AV-Verteiler
Hersteller	Mad Catz
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 18

Klangwunder

Videologics DigiTheatre DTS ist mit 600 Euro zwar enorm kostspielig, dafür erhält man jedoch ein absolutes Spitzen-Sound-System, bestehend aus vier Lautsprechern, einer Center-Einheit und einem Subwoofer. Als eines der wenigen Komplettsysteme im Handel dekoriert das DigiTheatre das hochwertige DTS-Signal, was wohl den hohen Preis rechtfertigen soll. Alle Bedienelemente befinden sich in der Decoder-Einheit, die im Centre Speaker untergebracht ist. Der Hörtest bestätigt den positiven Eindruck der sauber verarbeiteten Anlage. Mit einer beeindruckenden Leichtigkeit verarbeitet das System tiefste Bässe, ohne dass diese dabei etwas von ihrer Dynamik einbüßen. Einzig beim Abspielen von

Musik-CDs schwächelt die edle Surround-Anlage ein bisschen ab, was angesichts des hohen Anschaffungspreises nicht so recht verständlich ist. Für betuchte Spieler und DVD-Fans eine wertvolle Anschaffung, für Otto-Normal-Zocker purer Luxus!

Produkt	Sound-System
Hersteller	Videologic
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 600



Cleaner

Aufgrund schlampiger Aufbewahrungsmethoden können die empfindlichen Datenträger von PlayStation-Spielen oder DVD-Medien schnell zerkratzen. Sie werden dann unter Umständen von den Konsolen nicht mehr zuverlässig eingelesen und sind damit quasi ein Fall für den Sondermüll. Wer bereits eine solche Datenleiche im Regal stehen hat, der kann sie jetzt mit dem Skip Doctor kostengünstig reanimieren. Mittels heftigem Kurbeln wird die oberste Schicht des defekten Datenträgers mechanisch abgeschliffen. Das dauert mitunter eine ganze Weile. Nach 20 Minuten heftigen Kurbelns waren störende Aussetzer und Bildstörungen einer defekten DVD jedoch vollständig beseitigt. Für Musik-CDs soll es in Kürze einen speziellen Disk Doctor geben.

Produkt	CD-DVD-Reparatur-Set
Hersteller	Digital Innovations
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	€ 46



Surfbrett

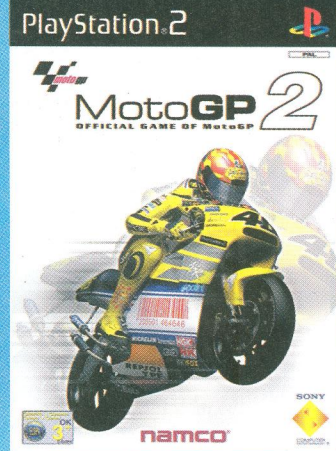
Spieler, die sich häufig durch Ego-Shooter kämpfen, kennen die Probleme, die das Genre steuerungstechnisch mit sich bringt. Nicht immer gelingt es Entwicklern, die Steuerung eines First-Person-Shooters auf das Pad zu übertragen. Fanatec bringt mit dem GameBoard Controller nun ein Eingabegerät auf den Markt, das die Vorteile einer Tastatur- und Mauskombination mit der Funktionalität eines Joypads kombiniert. Auf der linken Seite befindet sich das sogenannte Analog Movement Device, das den Analogstick er-

setzt. Das Mousepad ist auf der rechten Seite fest montiert. Eine optische Mouse, auf der sich die vier Standard-Buttons des DualShock-Controllers wiederfinden, ist ebenfalls enthalten. Schließt man den GameBoard Controller über das 3,50 Meter lange Kabel an die PS2 an, so hat man genügend Spielraum, um es sich auf dem Sofa gemütlich zu machen. Gerade im Hinblick auf die angekündigten Online- und Internet-Fähigkeiten der PS2 ein praktisches Zubehör.

Produkt	GameBoard Controller
Hersteller	Fanatec
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	Mai 2002
Preis	€ 99,90



VERGISS DIE STVO.



Denn dies ist ein Spiel. Warum wir dir das sagen? Nun, du würdest es sonst nicht merken. Realistische Wetterverhältnisse. Unglaubliche Grafik. 5 neue Strecken. Dieses Spiel ist nicht wie Motorradfahren. Motorradfahren ist wie dieses Spiel. Halt dich gut fest.

MOTO GP 2 TOUR

KOELN-FRECHEN
Tarm

OBERHAUSEN
Turbinehalle

ESCHWEILER
Kleybors

DUISBURG
Soundgarden

BERLIN
A10

NEUKIRCHEN (LEIPZIG)
Cult

SCHWERIN
Gummibärchen

GERLINGEN (BW)
Flick Flack

SINGEN
Top 10

MANNHEIM
MS Connexion

NEUTRAUBLING (RGGG)
Airport

MUENCHEN
Nachtgalerie

MUEHLDORF (PASSAU)
King Dom Park

POSTBAUER (NEUMARKT)
Trend

INFO UNTER
www.DE.playstation.com
www.redbull.de



PlayStation®2
THE THIRD PLACE



PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com



PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. MotoGP2 © 1998, 2000, 2001 NAMCO LTD. All Rights Reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD. Licensed by Dorn.



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

Krieg der Konsolen



Langsam ärgere ich mich richtig über Bill Gates' Art seine Konsole zu vermarkten.

Jetzt will er auch noch Take2 und/ oder Infoframes aufkaufen, damit zukünftige Titel der beiden Spitzenfirmen nur für seine miese Xbox erscheinen. Da hört's doch wohl auf, oder? Man sollte den Firmen selbst überlassen, wofür sie programmieren und sie nicht mit hohen Geldsummen locken, damit sie exklusiv werden. Ich hoffe, dass die Xbox schlimmer floppen wird als der (wirklich sehr gute) Dreamcast. Mit dem Preis haben sie ja schon einen großen Schritt dahin getan, da ändern auch Halo und die Festplatte nichts dran. Über das Aussehen mag man geteilter Meinung sein, ich persönlich hab keinen Bock darauf, eine Kiste hier stehen zu haben, die größer und breiter ist als unser ältester Videorecorder. Den Schlussspunkt setzt da sicher der miese Controller der Konsole. Sicher wird sie sich lange auf dem Markt halten können, da Bill Gates ja bekanntermaßen einen großen Geldbeutel hat. Meine Einstellung zu dieser Konsole hat sich vor kurzem wieder einmal bestätigt, als ich im Media Markt das Ding vor mir stehen sah, mit dem Spiel Gotham Racer. Hab' mir gleich mal das Spiel angesehen und bin mir jetzt wieder sicherer zu sagen, dass diese Konsole wirklich schlecht ist. Sieht man sie erst mal vor sich, dann merkt man erst wie klobig sie ist. Dreamcast und PS2 (sicher auch der GameCube irgendwann mal) bleiben die BESTEN.

Thorsten Wack, e-Mail



Es war schon immer völliger Nonsens zu behaupten, dass eine Konsole „besser“ als die andere sei. Da können sich Hersteller und Fans noch so deftig ihre Hardware-Fähigkeiten um die Ohren schlagen. Am Ende zählt immer nur eins: die Spiele. Sei es PS2, GameCube oder Xbox. Jede dieser Maschinen hat ihre Daseinsberechtigung, solange wir neue und innovative Software dafür

sehen. Einen einzelnen Marktführer und Anbieter zu haben, ist immer gefährlich und auch tödlich langweilig. Konkurrenz belebt das Geschäft und zwingt vor allem die Hersteller und Publisher immer wieder aufs Neue, den Wettbewerber mit noch besseren Spielen zu überbieten. Jedes der drei aufgezählten Systeme hat seine Vor- und Nachteile, so dass wir im Grunde drei gleichwertige Konkurrenten vor uns haben. Es liegt also fast ganz in den Händen der Entwickler, wer die Nase vorne haben wird. In jedem Fall wird es für Videospieľfans eine paradiesische und spannende Zeit werden, denn wir haben schließlich den größten Nutzen dabei. Wirklich schlechte und billig dahingerotzte Games für die schnelle Mark (Euro) wird es in Zukunft wohl eher weniger geben, da sich das niemand mehr leisten kann. Aus diesem Fehler haben die Publisher letztes Jahr hoffentlich gelernt, da sie über einen erheblichen Rückgang im Geschäft klagten.

Frust



Hallo liebe Leute bei der play, Ich muss immer wieder feststellen, dass sich bei den Spielen alles nur um die Grafik dreht. Es wird immer die Grafik eines Spiels gelobt, wie toll es doch aussieht, wie bunt es ist. Die Grafik wird meiner Meinung nach total überbewertet. Sie kann noch so toll und realistisch sein, aber wenn eine Sache nicht stimmt, dann kann man das ganze Spiel in die Tonne kloppen: die künstliche Intelligenz. Was bringt mir die tolle Grafik, wenn mir z.B. bei F1 2001 in der letzten Runde Michael Schumacher mit 300 Sachen ins Heck reindonnert und ich deswegen die schwarze Flagge sehe und 1 1/2 Stunden Spielzeit für die Katz' sind? Richtig geraten: gar nichts!! Das ist frustrierend. Genau das Gleiche bei GT3. Die Jungs in den Autos bleiben auf ihrer Ideallinie, egal was kommt. Und dann küsst man die Bande und rutscht vom ersten auf den sechsten Platz ab.

Die Herrn Sony, Microsoft und Nintendo sind immer ganz stolz auf ihre Grafikchips und wie schön deren Spiele doch aussehen. Wie schön man sich im Wasser spiegelt, wie toll das Feuer lodert oder wie detailgetreu die Charaktere aussehen. Diese besagten Firmen sollten ihren Programmierern mal was über die KI beibringen. Ich weiß, dass das nicht so einfach ist, aber das ist meiner Meinung nach der Knackpunkt vieler Spiele und eine gute KI würde so manches Spiel in seiner Bewertung und vor allen Dingen im Spielspaß so einige Stufen höher bringen.

Tim Battke, Eberswalde



Du sprichst uns aus der Seele Tim, denn Optik ist eben nicht alles. Allerdings ist es nicht unbedingt immer die mangelnde künstliche Intelligenz, die uns zum Verzweifeln bringt. Der gesamten Industrie mangelt es zur Zeit gewaltig an Innovationen. Die Formel hierzu ist einfach. Hersteller X bringt ein erfolgreiches Spiel Y raus. Warum also das Risiko eingehen und etwas völlig Neues versuchen? Darum nimmt man eben die bewiesenen funktionierende Idee Y und schlachtet sie aus. Das Ergebnis ist Y2, Y3, Y4, Y5 etc. Hinzu kommen natürlich noch die vielen Plagiate anderer Publisher, die ebenfalls ein Stückchen vom dicken Y-Kuchen abhaben wollen. Man hofft eben durch optische „Blender“ immer wieder die eigentlichen Schwächen im Gameplay übertünchen zu können. Doch das Ende der Fahnenstange ist erreicht, denn die Mehrzahl der Videospieľer haben die Nase gestrichen voll von dieser Politik.

Sprachbarriere



Hi play-Team, ich habe mir vor einiger Zeit das Programm DVD Region X gekauft, um meine DVDs mit RGB-Kabel, aber ohne Grünstich zu schauen. Das Programm läuft auch einwandfrei, doch ich kann dort

einfach nicht die erforderlichen Codes eingeben, um die DVDs ohne Grünsch zu schauen. Da dem Paket keine Beschreibung beiliegt, war ich auch schon des Öfteren auf der Internetsite, die auf der Verpackung angegeben ist. Aber die Site ist erstens komplett Englisch und zweitens ist dort ebenfalls keine Lösung für mein Problem zu finden. Bitte helft mir, wenn ihr könnt, denn schließlich habe ich immerhin 69,99 DM für das Programm bezahlt!

Yannick Weiler, e-Mail



Leider ist die Region-X-Site tatsächlich nur im englischen Sprachbereich aktualisiert. Dort findest du allerdings eine genaue Beschreibung, wie du diese Codes eingeben musst. Vor allem ist aber wichtig herauszufinden, welche der Zahlenfolgen du überhaupt benötigst. Je nach Baureihe sind diese nämlich immer unterschiedlich. Wenn du die Region X-CD startest, siehst du in der oberen rechten Ecke deine DVDVER- und DVDID-Version. Hast du diese notiert, suchst du dir unter dieser URL die passenden Codes dazu: http://www.dvdregion-x.com/english/x_key_codes.htm.

Hier findest du auch eine genaue Anleitung, wie du bei diesem etwas komplizierten Prozess vorgehen musst. Diese ist zwar auch in Englisch, jedoch relativ einfach zu verstehen. Da wir aber bereits mehrere Anfragen dieser Art hatten, werden wir in der nächsten Ausgabe nochmals explizit auf dieses Thema eingehen.

Untote Headbanger



Tach Genossen, ich wollte mal meinen Unmut über die Entscheidung von Capcom zugunsten Nintendo äußern. Ich meine hiermit natürlich den Fehler, Resident Evil nur noch exklusiv für den GameCube rauszubringen! An den Neuauflagen der vergangenen Teile erkennt man, dass Capcom, ohne Geld in die Entwicklung neuer Teile zu stecken, die Möglichkeit sieht Geld – und ich meine viel Geld – damit zu machen, weitere lauwarne Aufgüsse der Resi-Reihe auf einer Konsole rauszubringen, die möglichst viele neue Käufer bietet! Wo bleiben die Innovationen? Die gesamte Serie basiert doch auf einem Prinzip, das 1996 noch als revolutionär gepriesen wurde und heute von etlichen Herstellern kopiert wird! Ich mag die Serie ja persönlich, aber nach sechs Jahren ist die Luft raus. Sollen die Nintendo-Freaks die alten Teile doch ruhig auch spielen, es ist aber Capcoms moralische sowie ethische Pflicht, einen neuen, innovativen sowie die Serie abschließenden weiteren, Teil für die PS2 rauszubringen! So jetzt lass ich euch erst mal darüber nachdenken. Eine Frage zum Schluss: Ihr seid ja alle leidenschaftliche Metal-Fans. Ich persönlich, Maiden-Fan, will wissen wie ihr zur 80ies-

Metal-Scene steht. Mögt ihr Judas Priest, Blind Guardian oder Iron Maiden?

Christian Schönberger, e-Mail



Die 80er haben gerockt! Adidas Trophys, hautenge Jeans, Locken-Matte und Schweißbänder. Yes! Sven, Dirk und Fränk sind auf jeden Fall bekennende Metalheads. Blind Guardian mag zwar niemand hier so, aber ansonsten laufen in der Redaktion die alten Hits rauf und runter. Die letzte Iron-Maiden-Scheibe hat sich damals praktisch in der Layout-Abteilung festgefressen. Obwohl Fränks Herz ja eigentlich immer noch den genialen Rockern von Pegasuz gehört. Von McFarlane Toys gibt es jetzt übrigens eine geniale „Eddie“-Figur, die in keiner Maiden-Sammlung fehlen darf. Judas Priest waren natürlich auch genial. Zumindest in den Rob-Halford-Zeiten, denn der Ripper ist so ein richtiges Milchbrötchen. Es gab übrigens noch kein Full Force Festival, bei dem nicht mindestens eine Stunde „Painkiller“ in unserer Wagenburg lief. Kill With Power!

Lachnummer



Ich will euch nicht in den Arsch kriechen wie all die anderen, denn ihr wart einmal echt cool, aber wenn ihr so weitermacht, wird euch keiner mehr lesen.

Das was ihr in den letzten paar Ausgaben geliefert habt war echt scheiße!!!!!!

1. viel zu lange Tests
2. viel zu fad geschrieben
3. entweder zu viele Informationen oder uninteressante
4. viel zu gut bewertete spiele! (siehe WRC)

Wiesi, e-Mail



Na dann freust du dich ja sicher über unseren acht Seiten langen Metal Gear Solid 2-Test. Wie immer superlangweilig geschrieben, mit vielen sinnlosen Informationen und einer Wertung im 90er-Bereich.

Ich will Deutsch!



Diese Beschwerde ist nicht an euch gerichtet, sondern vielmehr an die Entwickler von Metal Gear Solid 2. Vor knapp zwei Wochen war in der allgemeinen Media-Presse zu lesen, dass das zweite Abenteuer um Solid Snake mit englischer Sprachausgabe (deutscher Untertitel) auf den deutschen Markt kommt. Eine absolute Frechheit! Wie kann man solch ein scheinbar geniales Spiel nur deutsch unterteilt auf den Markt bringen. Während der reichlichen Zwischensequenzen ist man dann vorwiegend damit beschäftigt, sofern man der englischen Sprache nicht 100% mächtig ist, die Untertitel zu lesen und bekommt nur nebenbei mit, was auf dem

eigenen TV gerade abläuft. Bonusmaterial hin oder her, doch so was ist meines Erachtens nach „schlampig“. Die PAL-Umsetzung soll, wie ich gehört habe, ja wirklich gelungen sein, doch gehört dazu eben auch noch eine entsprechende Lokalisierung. Klar, das ist eine Menge Aufwand und kostet eben etwas mehr, doch würde das sicherlich mehr Spieler anziehen. Denn selbige erkennen dann, dass es auf dem internationalen Markt Spielehersteller gibt, die trotz der englischen Sprachglobalisierung auch noch Landes-Sprachen (deutsch, französisch usw.) sehr wichtig nehmen. Das wurde bei „Metal Gear Solid 1“ gemacht und lockte wohl noch etliche, von deutschen Untertiteln gefrustete Spieler an. Warum, liebes Konami-Team, Altbewährtes sowie beim allgemeinen PS-Publikum gut Ankommendes ändern? Das geht einfach nicht in meinen Kopf. Natürlich muss ich über diesen Lapsus hinwegsehen, doch fand ich es einfach mal an der Zeit, meinem Ärger in hoffentlich konstruktiver Kritik freien Lauf zu lassen. Wie gesagt, das ist eine Beschwerde an Konami und all die anderen Firmen, die es nicht für nötig halten, den europäischen Markt mit jeweiliger Sprachausgabe zu versorgen.

Daniel Butterworth, e-Mail



Die ganze Angelegenheit ist ein sehr zweischneidiges Schwert. Zum einen ist die deutsche Lokalisierung von MGS auf der PSOne alles andere als gut angekommen, da sie geradezu stümperhaft von Laiensprechern in Szene gesetzt wurde. Da wurde anscheinend von der Putzfrau bis zum Marketing-Manager so ziemlich alles rekrutiert, was bei Konami Deutschland in den Büros zu finden war. Das Ergebnis verleitete oft eher zur unfreiwilligen Komik, als dass eine dichte Atmosphäre aufgebaut wurde. Aus diesem Fauxpas hat Konami gelernt und bietet nun wirklich die original US-Fassung an, die auch persönlich vom Meister Kojima abgesegnet wurde.

Auf der anderen Seite geben wir dir natürlich mit den Untertiteln recht. Ein Englisch-Anfänger wird es schon schwer haben, die Handlung am Schirm zu verfolgen und gleichzeitig die Untertitel im Auge zu behalten. Allerdings kommen wir aber so in den Genuss einer perfekten MGS2-Version. Das Original eben.

Eine Lokalisierung hätte einfach einen enormen Kosten- und Logistikaufwand bedeutet, da selbst auf der DVD nur Platz für eine Sprache ist. Allein der Sprecher von Solid Snake (David Hayter) war drei Wochen nur mit dem Lesen des rund 800 Seiten dicken Skripts beschäftigt. Eine authentische Übersetzung des „Drehbuchs“ in alle europäischen Sprachen wäre nicht nur ein absolutes Mammutprojekt geworden, sondern auch noch mit erheblichem Zeitaufwand verbunden. Europäer würden dann wohl erst Weihnachten 2002 mit ihrem MGS 2 rechnen können. Wer hat da schon Lust drauf?

PLAYSTATION2

KNOCKOUT KINGS 2002

EA



Man tauschte schier das ganze Gameplay gegen ein neues aus. Denn bei Knockout Kings 2002 werdet ihr absolut keine Simulations-Elemente vorfinden. Es ist ganz klar, dass man diesmal auf den arcadebetonten Sport setzt. Boxlegenden wie Muhammad Ali oder Sugar Ray Robinson sind ebenso wie Weltmeister Lennox Lewis vorhanden.

ISS 2

Konami



Erfrischend wie ein Sommergewitter ist das überarbeitete Spielprinzip. Die gute Mischung aus körperbetontem Rasenkrimi und ästhetischem Traumfußball lässt bereits zu diesem Zeitpunkt so gut wie keine Wünsche offen. Bei den vier Modi Freundschaftsspiel, Int. Pokal, Spezial-Liga und Weltliga-Modus ist für jeden etwas dabei.

SAMURAI

Spike



Blutige Schwertkämpfe und Metal-Gear-Solid-Infiltration: Bereits in den beiden Tenchu-Episoden für PSone widmete sich der japanische Hersteller Acquire ganz der Ninja-Thematik. Im Action-Adventure Samurai für die PlayStation2 sind hinterlistige Anschlag-Missionen verschwunden, dafür gibt's mehr Handlung und Kämpfe.

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.

MÄRZ 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ANTZ RACING	Empire Int.	Fun-Racer	März
BDFL MANAGER 2002	Codemasters	Sport	März
BLOOD OMEN II	Eidos	Action-Adventure	März
CONFLICT ZONE	Ubi Soft	Strategie	28. März
DARK SUMMIT	THQ	Action-Adventure	14. März
DEUS EX : THE CONSPIRACY	Eidos	Action-Adventure	März
DOWNFORCE	Virgin Int.	Fun-Racer	März
DRAKAN: THE ANCIENTS GATES	SCEE	Action-Adventure	27. März
ENDGAME	Empire Int.	Shooter	März
ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING 2	Konami	Sport	8. März
EOE: EVE OF EXTINCTION	Eidos	Action	8. März
EVERYBODY'S GOLF 3	SCEE	Sport	März
FREESTYLE	EA	Rennspiel	31. März
GODAI: ELEMENTAL FORCE	Infogrames	Action	7. März
GRANDIA II	Ubi Soft	RPG	28. März
HERDY GERDY	Eidos	Action-Adventure	März
ICO	SCEE	Adventure	20. März
IRON EAGLE MAX	Virgin Int.	Action	März
JADE COCOON 2	Ubi Soft	RPG	21. März
JET ION GP	Ubi Soft	Future-Racer	28. März
KNOCKOUT KINGS 2002	EA	Sport	28. März
MAXIMO: GHOSTS TO GLORY	EA	Action-Adventure	1. März
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	Konami	Action-Adventure	8. März
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Codemasters	Sport	März
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	EA	Action-Adventure	1. März
POLICE 24/7	Konami	Action	28. März
PRISONER OF WAR	Codemasters	Adventure	März
PRO RALLY 2002	Ubi Soft	Rennspiel	28. März
SALT LAKE CITY 2002	Eidos	Sport	März
SHADOW HEARTS	Konami	RPG	März
SHADOWMAN: 2SECOND COMING	Acclaim	Adventure	März
SLED STORM	EA	Rennspiel	28. März
SPACE CHANNEL 5	SCEE	Musikspiel	13. März
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	Codemasters	Adventure	März
TETRIS WORLDS	THQ	Geschicklichkeit	Mitte März
TINY TOONS: DEFENDER OF THE LOONIVERSE	BigBen Int.	Action-Adventure	März
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	Ubi Soft	Action	März
TOP ANGLER	THQ	Geschicklichkeit	29. März
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP: THROWDOWN	Ubi Soft	Sport	März
WORMS BLAST	Ubi Soft	Action	28. März

April 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ISS 2	Konami	Sport	April
PARAPPA THE RAPPER 2	SCEE	Musikspiel	3. April
TD OVERDRIVE	Infogrames	Rennspiel	19. April
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	EA	Sport	5. April

April 2002			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
TRANSWORLD SURF	Infogrames	Sport	April
VAMPIRE NIGHT	SCEE	Shooter	April
VIRTUA FIGHTER 4	SCEE	Beat'em Up	April
VIP	Ubi Soft	Action-Adventure	18. April
WTA TOUR TENNIS	Konami	Sport	5. April

2.-4. Quartal 2002			
Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	2. Quartal
BARBARIAN	Virgin Int.	Action	Juli
BRITNEY DANCE BEAT	THQ	Musikspiel	2002
COLIN MCRAE RALLY 3	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	4. Quartal
FINAL FANTASY X	SCEE	RPG	2. Quartal
FORMEL EINS 2002	SCEE	Rennspiel	2. Quartal
FROGGER	Konami	Jump 'n Run	19. Mai
FREQUENCY	SCEE	Musikspiel	2. Quartal
GHOSTMASTER	Empire Int.	Simulation	2. Quartal
GT CONCEPT (Arbeitstitel)	SCEE	Rennspiel	2. Quartal
HOT WHEELS	THQ	Rennspiel	2002
JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER	THQ	Kids-Software	2. Quartal
JIMMY WHITES CUEBALL WORLD	Virgin Int.	Simulation	Mai
JURASSIC PARK: SURVIVAL	Vivendi Universal	Action	4. Quartal
LARGO WINCH	Ubi Soft	Action-Adventure	September
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	Konami	Strategie-Action	2002
LILO & STITCH	SCEE	Plattformer	2. Quartal
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Rennspiel	16. Mai
MX 2003 FEATURING RICKY CARMICHAEL	THQ	Rennspiel	2002
PAC-MAN PARTY	SCEE	Partygame	2. Quartal
PETER PAN: FLUCHT AUS NIMMERLAND	SCEE	Plattformer	2. Quartal
PREMIER MANAGER 2002	Infogrames	Sport	31. Mai
PRIDE FC	THQ	Action	2002
RED FACTION 2	THQ	Ego-Shooter	2002
SCOOBY DOO 2	THQ	Sport	2002
SMASH COURT TENNIS	SCEE	Sport	2. Quartal
SPACE CHANNEL 5 PART 2	SCEE	Musikspiel	2. Quartal
STARSKY & HUTCH	Empire Int.	Racer/ Shooter	3. Quartal
STUNTMAN	Infogrames	Rennspiel	2. Quartal
SUMMONER 2	THQ	Rollenspiel	2002
THE GETAWAY	SCEE	Action	3. Quartal
THE LEGEND OF ALON D'AR	Ubi Soft	RPG	16. Mai
TOUR DE FRANCE	Konami	Sport	Juni

PSone

1. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
DEXTER'S LABORATORY: MANDARKS LABOR	Ubi Soft	Action	14. März
E.T. DER AUßERIRDISCHE	Ubi Soft	Adventure	28. März
RAYMAN RUSH	Ubi Soft	Action	21. März
PLANET DER AFFEN	Ubi Soft	Action-Adventure	28. März
SCOOTER RACIN'	Ubi Soft	Rennspiel	21. März
XBLADEZ: IN-LINE SKATER	Ubi Soft	Sport	21. März

PLAYSTATION2

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

EA



Um ein realistisches Gefühl von Tempo zu vermitteln, soll der Titel trotz vieler Streckendetails mit stabilen 60 fps laufen. Die 12 Strecken teilen sich erneut in Rundkurse und Etappen, die über den Globus verteilt sind. Auf den Straßen herrscht Verkehr und schnelles Reaktionsvermögen entscheidet über Sieg oder Niederlage.

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

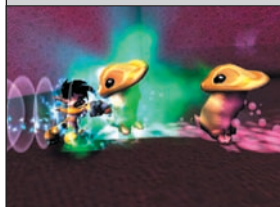
EA



Die Entwickler folgen dem Konzept des Prequel. So ist auch in Star Wars Jedi Starfighter nicht nur ein Pilot der Held. Neben dem foorianischen Piraten Nym steht diesmal der junge Jedi Adi Gallia im Mittelpunkt des Geschehens. Zusammen tritt das Paar erneut gegen die machthungrige Handelsföderation und ihre Spießgesellen an.

VEXX

Acclaim



Wie es sich für ein zünftiges Jump'n Run gehört, muss Vexx auf seiner Reise unterschiedlichste Landstriche durchqueren, bis er schließlich die höchste Ebene Astarras erreicht und sich dort Dark Yabu zum finalen Kampf stellt. Hier wird sich dann entscheiden, ob er seinen Opa rächen und die Bewohner Rockhavens befreien kann.

PRÄM

JETZT D



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. (Prämienzahlung € 20,00)

Prämie 2



Jaguar Joypad: Dieser Controller im Jaguar-F1-Racing-Design ist die optimale Ergänzung zu jeder PlayStation2. Präzise Kontrolle durch zwei 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 Prämienzahlung) Abbildung ähnlich.

MIT POWER:

AS PLAY-ABO BESTELLEN

Prämie 3



**AB APRIL
LIEFERBAR**

Gameboy Advance Black Edition:

Die ultimative Abo-Prämie – Die neue Farbgebung, die bekannt hohe Verarbeitungsqualität, ein verbessertes TFT-Farbdisplay und der 32-Bit-Risc-Prozessor bieten coolen Spielspaß auf engstem Raum. Und das Beste: Zu dieser Prämie gibt's 24 Ausgaben PLAY zum Vorzugspreis von nur € 38,40 pro Jahr. (Prämienzuzahlung: € 80,00)
Abbildung ähnlich; nur in schwarz lieferbar

**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:

Deine Vorteile:

- Ihr zahlt 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!
Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos!

Ja, ich bestelle das play THE PLAYSTATION-Abo zum Vorzugspreis von € 38,40 pro Jahr. (2-Jahresabo € 76,80, Ausland zzgl. € 4 Versandkosten pro Jahr). 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
Datum	1. Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Bitte beachte bei der Bestellung per SMS auch die AGBs und die Datenschutzerklärung unseres SMS-Providers unter www.synapsy.com.

Zahlungsweise: ☐ Bequem durch Bankabbuchung

Geldinstitut	
Kontonummer	
Bankleitzahl	

Gegen
Rechnung

Bitte senden Sie mir folgende Prämie zu:

- ☐ **Memory Card**
(1-Jahresbo Zuzahlung € 20,00)
- ☐ **Jaguar Joypad**
(1-Jahresabo ohne Zuzahlung)
- ☐ **Gameboy Advance Black Edition**
(2-Jahresabo Zuzahlung € 80,00)

PS0302

play: CyPress Abo-Service

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

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

Können wir in Deutschland PlayStation-Hits wie Resident Evil oder Tekken bald auf dem Handy spielen? Ab März möchte Anbieter E-Plus dem Mobilfunkmarkt frischen Wind verleihen. Mit i-Mode soll ein Stück japanische Handy-Kultur ins Land der Dichter und Denker gebracht werden.

i-MODE:

POPULÄRE VIDEOSPIEL-HITS
UND MEHR FÜR UNTRERWEGS



Hello, World

Look what we can do
for your hotels in Japan!
Want to know more?
Just contact us.

Digital Rez
International

Die Werbung macht's vor: Auch Hotelzimmer können via i-Mode reserviert werden.

SPECIAL

Was ist i-Mode? Ungefähr 31 Millionen Japaner schwören auf den mobilen Internet-Zugang der ehemals staatlichen Telefongesellschaft NTT DoCoMo. In der U-Bahn, auf offener Straße oder im Café – die portablen Telefone bestimmen das Straßenbild Nippons. Der Startschuss für i-Mode erfolgte 1999. Seitdem nehmen die Kunden das breit gefächerte Angebot wie z.B. E-Mails (mit bis zu 1.000 Zeichen), E-Commerce-Angebote, Verkehrs-, Reise- und Finanzinformationen in Anspruch. Lässt man die unzähligen inoffiziellen i-Mode-Websites außen vor, liefern im Land von Suzuki, Sushi und Sake ca. 600 offizielle Anbieter erstklassigen Content – Tendenz steigend.

Dank eines ausgeklügelten Abrechnungsschemas kann der Nutzer ohne laufende Kosten ständig online sein. Denn: Nur die tatsächlich empfangene Datenmenge stellt der Dienstleister dem Abonnenten in Rechnung.

Neues Terrain

E-Plus erschließt mit i-Mode den Überseemarkt. Nicht ohne Grund: Der drittgrößte deutsche Netzbetreiber ist eine Tochter des KPN-Mobile-Konzerns (Niederlande). NTT DoCoMo nennt daran wiederum 15 Prozent

aller Anteile sein Eigen.

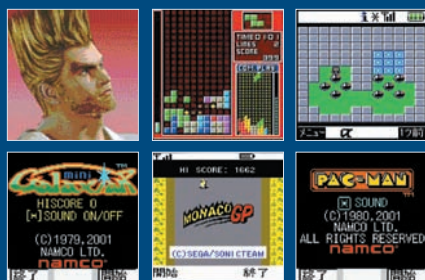
Deshalb besitzt das ambitionierte Projekt i-Mode für alle Parteien einen hohen Prestige-Faktor.

Obwohl man sich im Firmenstammsitz in Düsseldorf noch in Schweigen hüllt, sind die ersten Schlachtpläne für den Allemann-Markt über Umwege an die Öffentlichkeit gedrungen. So soll der Stapellauf nach mehreren Verzögerungen endlich im März/ April erfolgen. Bis dahin müssen alle Verträge mit den rund 50 Firmen noch unter Dach und Fach gebracht werden. Folglich konzentriert sich in der Anfangsphase der Service auf alle nötigen Basics. Dazu gehören E-Mail, Bank-Transaktionen, Ticket-Verkäufe etc.

Verspielte Natur

In Japan erfreuen sich die i-Mode-Games bei allen Altersschichten größter Beliebtheit. Farbige Displays und ein (16-Kanal-)Sound in Synthesizer-Qualität lassen keine Wünsche offen. Branchenriesen wie Namco, Capcom, Konami oder SEGA bieten ihre Spiele zum Download an. Das Portfolio erstreckt sich von Evergreens der 80er- und 90er Jahre bis hin zu i-Mode-Derivaten aktueller Top-Hits. Offerten sprießen

i-MODE MACHTS MÖGLICH ...



Das Downloaden von Spielen ...



... das individuelle Gestalten der Handys...



... mit z.B. interaktive Bildschirmhintergründen.

i-MODE UND PLAYSTATION2

Die Pläne wurden erfolgreich umgesetzt: Als ersten Schritt in der Zusammenarbeit zwischen Sony Computer Entertainment und NTT DoCoMo gibt es seit Ende 2000 Produkte, die sowohl auf der PSone bzw. PS2 als auch auf i-Mode-Handys gespielt werden können.



Ken Kutaragi



Toro, Das Zugpferd (in Form von Spielen) von Sony Computer Entertainment im i-Mode-Sektor.



Dirk Gemeinhardt

COVER



○ Ausschließlich mit i-Mode-Zugang konnte beim japanischen Händler Tsutaya die limitierte Special Edition (500 Stück) von REZ (PS2) bestellt werden.



○ PSone in Verbindung mit i-Mode.

wie Pilze aus dem Boden.

Retro-Zocker werden u.a. mit Out Run, Space Harrier, Ghosts'n Goblins, Space Invaders, Bomberman, Pac-Man oder Galaxian bedient. Des Weiteren stehen Resident Evil, Streetfighter, Castlevania, Dance Dance Revolution, Chu Chu Rocket, Sonic the Hedgehog, Samba de Amigo u.v.m. zur Auswahl. Erbrachte Highscores werden selbstverständlich in einer Online-Ruhmeshalle zur Schau gestellt.

Umsonst ist nicht mal der Tod, deswegen hat das Handy-Entertainment auch seinen Preis. Die große Überraschung: Für über den Daumen gepeilt 300 Yen (ca. 3 Euro) kann

man jedes Spiel im günstigen Monats-Abonnement beziehen.

Die große Frage

Kann man dieses Modell auch für den deutschen Markt, der diesbezüglich noch in den Kinderschuhen steckt, maßstabsgetreu übernehmen? Theoretisch ja. Aber zum Gelingen müssen genügend Partner auf den i-Mode-Zug aufspringen. Eine Vorreiterrolle spielt dabei Bomberman-Schöpfer Hudson

Steter Tropfen...

... höhlt den Stein. Das große Rätselraten gibt es derzeit noch bei den Mobilfunktelefonen. Während in Japan verschiedene Fabrikate (Sony, Hitachi, Panasonic, Mitsubishi, Fujitsu) in allen Farben und Formen in den Läden stehen, leistet hierzulande Toshiba i-Mode-„Entwicklungshilfe“. Welche Geräte genau verkauft werden, ist noch nicht bekannt. EU-/ US-Hersteller wie Nokia oder Motorola verfolgen den Werde-

„EIN MOBILTELEFONNETZWERK IST DAS WÜNSCHENSWERTESTE MOBILE NETZWERK, DASS MAN SICH VORSTELLEN KANN.“

Ken Kutaragi, CEO of Sony Computer Entertainment



○ Toro kennt in Japan jedes Kind.

mit dem Fußballspiel Super i-Soccer. Wie es um den Geschmack der Teutonen steht, weiß am besten die Bochumer Phenomedia AG Bescheid. Demnach wird voraussichtlich im Ruhrpott zur profitablen Moorhuhn-jagd auf den 256-Farben-Displays mit einer max. Auflösung von 120 x 130 Pixel geblasen. Mehr als 12 Millionen Internet-Downloads, 550.000 PC-CD-ROMs (von Moorhuhn 1 und 2) und je 110.000 verkauften PSone- bzw. Game-Boy-Color-Versionen sind ein überzeugendes Argument.

gang mit Argusaugen, steigen aber nicht sofort in das i-Mode-Business ein. Mehr Aufschluss darüber wird sicherlich die CeBIT 2002 in Hannover (vom 13. bis zum 20. März) geben.

Bis dahin bilden die Worte von Markus Gehmeyr, Pressestelle von E-Plus, einen passenden Abschluss: „Genauer wollen wir uns noch nicht festlegen, denn ansonsten wird uns jeder Tag Verspätung vorgehalten.“

YU SUZUKI:

SEGA's VIDEOSPIEL-MÄZEN



Yu Suzukis Buch „Game Works“
ist nur in Japan erhältlich.

DIE QUINTESSENZ DER YU-SUZUKI-HITS VON 1985-2002



Hang On (ab 1985)



Space Harrier (ab 1985)



Out Run (ab 1986)



Afterburner (ab 1987)

IM PORTRÄT

Dirk Gemeinhardt • Frank Michaelis

Yu Suzuki und SEGA – der Chef des Entwickler-Teams AM2 und der Software-Hersteller sind seit ca. zwanzig Jahren ein unzertrennliches Paar. Der jüngste Streich: Drei Tage nach dem Erscheinen von Virtua Fighter 4 in Japan wanderten ca. 400.000 (!) Exemplare der PS2-Version über die Ladentheke. Der Anlass für play, den Videospiel-Maestro genauer vorzustellen. Wie bekannt ist, erscheint das Beat'em-Up in Kürze in Deutschland.

PORTRÄT

Yu Suzuki wurde am 10. Juni 1958 in der Präfektur Iwate in Japan geboren. Nach seinem Studium der elektronischen Wissenschaften an der Okayama-Universität begann er im April 1983 seine Arbeit bei SEGA Enterprises. Er stieg in die einzige Abteilung ein, die es zu diesem Zeitpunkt bei SEGA gab: den Arcade-Bereich.

Der Visionär

Das innovative japanische Unternehmen erkannte schon früh, welches Potential in Suzuki schlummerte. In seiner Funktion als Programmierer und Produzent schuf Suzuki 1985 den bahnbrechenden Motorrad-Racer Hang On für die Spielhalle. Mit ausgeklügelter 3D-Grafik und spektakulärer Automaten-Hydraulik war Hang On in vielerlei Hinsicht seiner Zeit voraus. 1986 entwickelte Suzuki mit dem Rennspiel Out Run einen weiteren Genre-Meilenstein. Der Fun Racer galt mit seiner aufwändigen 3D-Optik sowie dem temporeichen Gameplay lange Zeit als das Nonplusultra der Rennspiele.

Mit Afterburner (1987), einer pfeilschnellen 3D-Luftkampf-Simulation, zog Suzuki erneut weltweite Aufmerksamkeit auf sich. Suzuki revolutionierte kurz darauf die gesamte Videospiel-Industrie. Mit Virtua Racing lautete der 3D-Experte 1992 eine völlig neue Ära ein. Bestanden alle 3D-Spiele bislang aus Bitmap-Grafiken, so setzte Suzuki auf Polygone und prägte damit wie kein anderer die Spielentwicklung der 90er-Jahre.

Der Trendsetter

1993 entstand auf SEGAs leistungsstarker Automaten-Hardware Model 1 das erste 3D-Prügelspiel der Welt: Virtua Fighter. Die Bewegungsabläufe der aus Polygonen modellierten Kämpfer waren niemals zuvor so realistisch umgesetzt worden. Virtua Fighter beeinflusste eine ganze Branche, doch die Konkurrenz stand stets im Schatten des Meisters. Die aktuelle Virtua-Fighter-4-Version ist nach

der Arcade nun für PlayStation2 erhältlich und eine konsequente Weiterentwicklung der wegweisenden Serie. Die grafische Extraklasse und das ausgefeilte Kampfsystem machen Virtua Fighter 4 zum Schach unter den Beat'em Ups, das bei Experten als absolute Genre-Referenz gehandelt wird.

Innovation ohne Grenzen zeichnen das Schaffen Suzukis aus: „Die Automaten-Abteilungen von SEGA besitzen die beste Technik und Hardware, es gibt keine Grenzen oder Einschränkungen. Wir greifen auf High-End-Programmier-Tools und -Technik zurück. Das ermöglicht uns viele Dinge zu realisieren, die in anderen Firmen nicht möglich sind.“

Der Avantgardist

SEGA weiß um die Bedeutung Suzukis: „Ich kann mir aussuchen, für welche Projekte ich arbeite und was ich machen möchte. Diese Freiheit schätze ich sehr.“

Mit Ferrari F355 Challenge entwickelte Suzuki 1999 auf dem NAOMI-Board die perfekte Fahrsimulation eines Ferrari F355. „Ich liebe Autos und besonders Ferrari. Sie zählen zu meinen größten Hobbys“, so der bekennende PS-Freak. Die Automobil-Legende Ferrari lizenzierte dafür das erste Mal überhaupt ein Spiel, in dem nur ein einziges Model simuliert wurde - das jedoch in absoluter Perfektion. Beim Erreichen seiner Ziele scheut Suzuki keine Mühen: „Für Daytona USA nahm ich an Rennen in Florida teil. Als wir Virtua Fighter 2 machten, reisten wir zu chinesischen Mönchen: Wir zeichneten ihre Bewegungsabläufe während der Kämpfe auf und bauten sie bei den Animationen der Virtua-Fighter-Charaktere ein.“

Der Autonarr

Ende 1999 veröffentlichte Yu Suzuki mit Shenmue seinen ersten reinrassigen Konsolen-Titel und schrieb einmal mehr Geschichte. Fernab der Arcade entwickelte Suzuki für SEGA Dreamcast ein Spiel, das wie kein zweites die Kreativität, die Visionen und den Perfektionismus seines Schöpfers in sich vereinte. Bis

JAPANISCHER SCHÖNGEIST

Yu Suzuki ist in seiner knapp kalkulierten Freizeit auch ein begnadeter Maler. Die letzte Vernissage mit seinen Kunstwerken fand im Royal Park Hotel in Yokohama statt, die am 11. Februar 2002 zu Ende ging.



Zeichnung Nr. 35 : „Geöffnetes Cafe“ (2001)

dato wurde in keinem anderen Spiel eine 3D-Welt realistischer simuliert als in Shenmue.

Bei all seinen Erfolgen blieb Suzuki stets bodenständig: „Ich gehe besonders gerne mit Freunden essen, male gerne Landschaften und Häuser.“ (siehe Kasten) Mit Stolz und Lob kann er trotz seiner Erfolge nichts anfangen: „Ich bin glücklich, dass ich den Menschen Freude mit meinen Spielen bereite.“

Mittlerweile wird der bekennende Lamborghini-Diablo- und Ferrari-Fahrer Suzuki in Japan wie ein Rock-Star gefeiert. Er gilt nicht nur innerhalb von SEGA als treibende Kraft, sondern prägt durch seine Leistungen die gesamte Videospielbranche: Aus dem Programmierer Suzuki ist der Künstler Suzuki geworden, der mit richtungsweisenden Videospielen die Menschen nicht nur unterhält, sondern auch verzaubert.



Virtua Fighter (ab 1993)



Daytona USA (ab 1995)



Shenmue (1999)



Virtua Fighter 4 (ab 2001)

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

ab 8. März
erhältlich

Die spielbare Demo.
Nur im

OPM2

ab 1. März 2002
am Kiosk.



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 Gemeinhart	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 03/2002

PLAYSTATION2

Colin McRae Rally 3	30
Conflict Zone	44
Deus Ex: The Conspiracy	42
EoE: Eve of Extinction	52
ISS 2	54
Knockout Kings 2002	38
Need for Speed: Hot Pursuit 2	40
Samurai	46
Sled Storm	50
Star Wars Jedi Starfighter	36
Vexx	32



Colin McRae Rally 3



Deus Ex: The Conspiracy



Star Wars Jedi Starfighter



Vexx

COLIN MCRAE RALLY 3

Codemasters kämpft mit tatkräftiger Unterstützung und viel Know-how um den PlayStation2-Rallye-Thron!



○ Grafisch imposant: Die Witterungsverhältnisse in der Schweden-Stage.



○ Guy Wilday (links) mit dem „fliegenden Schotten“ Colin McRae (rechts).

PS2 Exklusiv für play gewährte Codemasters einen umfangreichen Blick unter die virtuelle Motorhaube des Ford Focus RS WRC. Obwohl die Endmontage der PS2-Version erst für Herbst auf dem Plan steht, verrät Entwickler Guy Wilday eine Menge interessanter Konstruktions-Details.

Unter Erfolgsdruck

Bislang wurden mehr als 4,5 Millionen Exemplare für PSone und PC verkauft. Deshalb schrauben derzeit 50 Software-Mechaniker unter Hochdruck daran, dass auch Teil 3 ein Erfolg wird. Denn: In der Play-

Station2-Rallye-Saison 2002 zeichnet sich schon jetzt ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit den beiden Rivalen V-Rally 3 (Infogrames) und WRC 2 (SCEE) ab. Codemasters zieht mehrere Trümpfe auf einmal aus dem feuerfesten Overall-Ärmel. Das Credo „Genius At Play“ soll hier voll zum Tragen kommen.

Waren der Weltmeister von '95, sein Navigator Nicky Grist und der Ford Focus RS WRC in den Vorgängern der Dreh- und Angelpunkt, kommt nun eine weitere Komponente hinzu. Guy Wilday verrät dazu mehr: „Im Vergleich zu den anderen Versionen liegt der Unterschied darin, dass man in der Rolle von Colin

McRae für das Ford Racing Team fährt. Mehr möchte ich allerdings zu diesem Thema derzeit noch nicht erzählen.“

Es kann nur einen geben!

Kein Wunder! Diesmal sind bei allen Wettbewerbern Innovationen gefordert – ansonsten bleibt man mit „Getriebschaden“ auf der Strecke. Die Einbindung des Ford Martini World Rally Teams in Colin McRae Rally 3 ist sicherlich ein Schritt in die richtige Richtung. Doch was steckt dahinter? Da in den Prequels die individuellen Fahrzeugeinstellungen etwas stiefmütterlich behandelt wurden, könnten die englischen

Technische Daten:

Motor: 2,0-Liter-Duratec-RS-Motor
Motorleistung: 164 kW (220 PS)
max. Geschwindigkeit: 225 km/h
von 0 auf 100 km/h: . . in 6,7 Sekunden



Ford Focus RS

Ab Sommer wird für viele Rallye-Fans mit dem nötigen Kleingeld ein Traum wahr. Für ca. 30.000 Euro kann man einen streng limitierten, straßentauglichen Ford Focus RS erwerben. 1.000 der 4.500 Sportfahrzeuge sind für den deutschen Markt vorgesehen. Das Automobil ist direkt vom Ford Focus RS WRC abgeleitet.



○ Colin McRae Rallye 3 wird das Force-Feedback-Lenkrad von Logitech unterstützen.

Entwickler dieser wichtigen Komponente mehr Bedeutung zukommen lassen. Mit durchschnittlich 11.500 Schaltvorgängen pro Rallye werden die 2.266 Bauteile (128 stammen vom Serienwagen) der modifizierten Ford-Karosserie an die Grenzen der Belastbarkeit gebracht. Schließlich sind die „echten“ Material-Kosten (Radaufhängung ca. 54.000 Euro, 2.0-Liter-Motor samt Turbolader ca. 85.000 Euro) des Ford Focus RS WRC (Anschaffungspreis: ca. 700.000 Euro) horrend. Eine Verflechtung technischer und wirtschaftlicher Features zu einem (Gameplay-)Strang wäre wohl im Sinne vieler motorsportbegeisterter Konsolidisten.

Vitamin F(ord)

Codemasters profitiert darüber hinaus von allerhand guten Kontakten. Der direkte Draht zu Colin McRae und Nicky Grist liefert dem Software-Hersteller nützliche Informationen. „Colin spielt den Titel und gibt uns daraufhin Tipps zum Fahrverhalten, wie sich der Wagen auf den verschiedenen Belägen

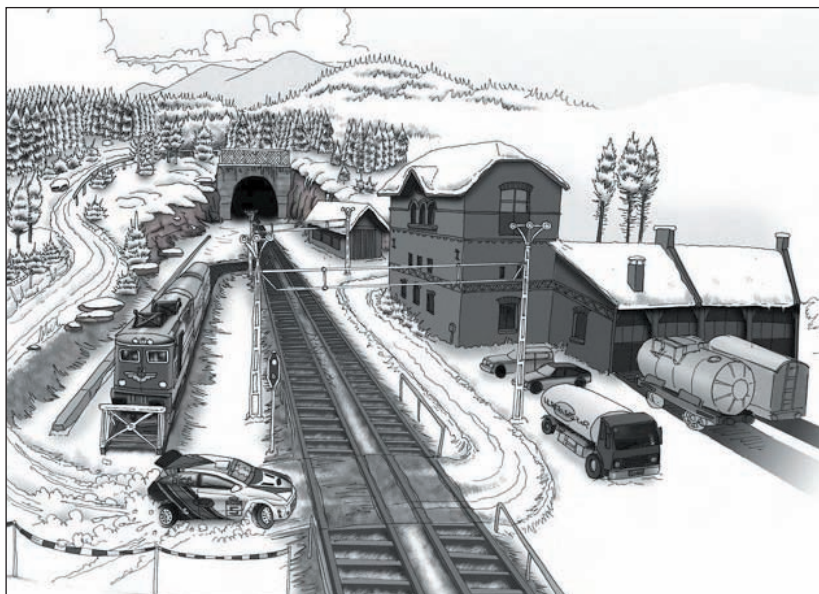
verhält. Nicky hingegen lässt seine Erfahrung in die Streckenführung und -gestaltung einfließen“, so Guy Wilday.

Auch die Ford-Racing-Abteilung gibt den Colin-McRae-Rally-Produzenten gerne Auskünfte. Man bekam alle wichtigen Daten für die Erstellung eines polygonalen Abbilds des PS-starken Vehikels. Von Telemetrie-Daten bis hin zur Lackierung – Ford, die fun was! Letzten Endes konnte man als Gast bei Rallye-Events und Testfahrten Eindrücke sammeln, wie es hinter den Kulissen abläuft.

„Flying Scotsman“

Das Resultat der akribischen Recherche: Alle 13.000 Polygone bilden das Ex- und Interieur des Ford Focus RS WRC der PS2-Edition authentisch nach. Eingenahte Markierung auf dem höchsten Punkt des Volants, Startknopf aus Kevlarkarbon oder aerodynamisch optimierter Heckflügel aus Polypropylen – Guy Wilday und sein Team legen auf solche Details enorm viel Wert.

Gleiches gilt für das Streckendesign. Die



○ Skizze der Schweden-Rallye aus der Pre-Production-Phase.

Auf dem Beifahrersitz von...

... Guy Wilday, Head of Studios, Codemasters.



play: Colin und Nicky befinden sich derzeit mit dem WRC-Zirkus auf Tour. Haben die beiden überhaupt genug Zeit, euch Ratschläge zu geben?

G. Wilday: In der Tat sind Colin und Nicky sehr beschäftigt. Sie stellen aber sicher, dass sie genügend Zeit haben, die ihnen vorliegenden Versionen ausgiebig zu spielen.

play: Stimmt das Streckendesign mit den original WRC-Etappen überein?

G. Wilday: Nein! Die Strecken werden mit einem In-House-Tool kreiert und sollen die Freude am Rallye-Fahren gewährleisten. Wir geben unser Bestes, die Balance zwischen Realismus und Spielbarkeit zu finden.

play: Welches Auto fährst du privat? Etwa einen Ford Focus?

G. Wilday: Ich fahre keinen Focus, aber einen Ford Puma. Der ist auch cool.

play: Vielen Dank für die Infos.

Videospiel-Adaption der Schweden-Rallye demonstriert z.B. das Engagement auf eindrucksvolle Art und Weise.

„Wir sind in die jeweiligen Länder gereist, haben Video- und Fotomaterial gesammelt. Es dient uns als Grundlage, die Etappen zu bauen. Alle Texturen und Objekte beruhen auf diesen Aufnahmen.“ Mit diesen Worten schließt der Head of Studios die Codemasters-„Werksbesichtigung“ ab. **DG**

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Hersteller	Codemaster
	www.codemaster.com
Entwickler	Codemaster
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Herbst 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkanidat

Codemasters hat die meiste Erfahrung in puncto Rallye-Games. Man weiß genauestens Bescheid, worauf es ankommt.



VEXX

Ein Knirps namens Vexx muss Größe zeigen und sein Volk retten.



○ Wen nennst Du hier klein? Vexx lässt sich nicht von Äußerlichkeiten einschüchtern.

PS2 Acclaim hat neben Turok: Evolution noch ein weiteres heißes Software-Eisen im Feuer. Bei einer Präsentation in ihren texanischen Studios lüftete Acclaim das gut gehütete Geheimnis um den neuen Titel. Ein kleiner Knirps namens Vexx wächst in dem gleichnamigen Jump'n Run über sich hinaus und entwickelt sich im

Verlaufe eines spannenden Abenteuers zum Retter und Helden seiner Artgenossen.

Size doesn't matter!

Eines Tages steigt der Finsterling Dark Yabu vom Himmel herab auf die Oberfläche des Planeten Astara. Zusammen mit seinen Schergen unterjocht er die Bevölkerung des

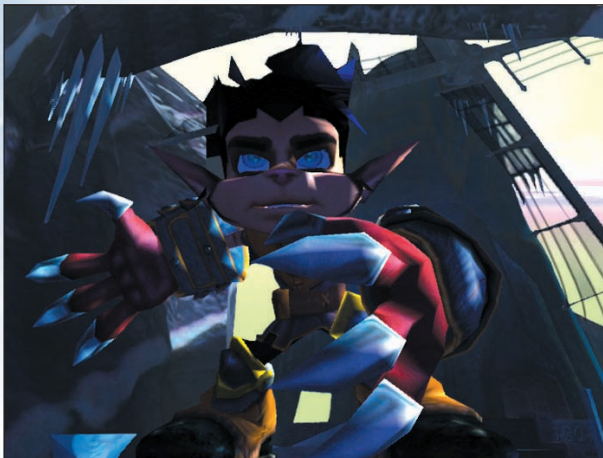
friedlichen Ortes Rockhaven und verknackt sie zur Zwangsarbeit in den Minen Astaras. Als der unbarmherzige Bösewicht dem Großvater des jungen Vexx kurzerhand das Lebenslicht ausbläst, nutzt der agile Knabe eine günstige Gelegenheit zur Flucht vom Segelschiff der brutalen Fieslinge und schwört blutige Rache. Zu seiner Verteidigung



○ Wasserscheu oder nicht? Auf seiner Reise muss der kleine Held auch mal abtauchen, um weiterzukommen.



○ Das Charakterdesign und die komplexe Levelarchitektur sind die Besonderheiten von Acclaims Jump'n Run.



Die krallenbewehrten Astari-Battlegantlets sind Vexx' wichtigste Waffe auf seinem Rachefeldzug.



Wilde Kreaturen! Mit den Handschuhen sind selbst bössartige Killer-Hamster kein Problem für den kleinen Racheengel.

gung stehen Vexx lediglich das letzte Paar der antiken Astari-Battlegantlets zur Verfügung. Die gigantischen Handwärmer reichen dem Dreikäsehoch zwar bis zu den dünnen Oberärmchen, verleihen ihm jedoch gewaltige Kräfte, die ihm das Überleben auf seinem Rachefeldzug bedeutend erleichtern werden.

Der Berg ruft!

Wie es sich für ein zünftiges Jump'n Run gehört, muss Vexx auf seiner Reise unterschiedlichste Landstriche durchqueren, bis er schließlich die höchste Ebene Astaras erreicht und sich dort Dark Yabu zum finalen Kampf stellt. Hier wird sich dann entscheiden, ob er seinen Großvater rächen und die Bewohner Rockhavens befreien kann. Die Handschuhe spielen beim Erforschen der Abschnitte eine entscheidende Rolle. Ermöglichen sie es doch Vexx, sich als wagemutiger Freeclimber zu betätigen. Das hat seinen guten Grund, denn in Acclairs ambitionierter PS2-Hüpferei sollen verschiedene Wege zum Ziel führen.

Spieler, die am Anfang noch Probleme haben, das Klettern zu meistern, können nämlich auch von Plattform zu Plattform springend die höheren Ebenen erklimmen. Dies dauert jedoch länger als das technisch anspruchsvollere freie Kraxeln am Hang.

Schöne neue Welt

Vexx befindet sich noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium, so dass sich über die grafische Qualität bisher nur wenig konkrete Aussagen treffen lassen. Eines können die Entwickler jedoch schon beeindruckend demonstrieren: Die Grafik-Engine zeichnet sich durch eine enorme Sichtweite aus. So soll es jederzeit möglich sein, auch den entlegensten Winkel von Astaras entdecken zu können. Allerdings herrscht in den bunten Levels noch gähnende Leere, was Gegner und andere Kreaturen betrifft.

Ein ausgeklügeltes Tageszeiten-System taucht die Landschaften abwechselnd in stimmungsvolles Sonnen- oder Mondlicht. Echtzeitberechnete Licht- und Schatteneffek-

te sorgen für eine dichte Atmosphäre. Das Verhalten der Gegner ist darüber hinaus stark von der Uhrzeit abhängig. Neigt sich ein Tag dem Ende zu und die Nacht bricht über Astaras herein, so werden die Schergen Dark Yabus spürbar aggressiver und die Umgebung extrem unwirtlich.

An grafischen Effekten soll es dem actionbetonten Jump'n Run nicht mangeln. In den metallenen Teilen von Vexx' Rüstung spiegelt sich zum Beispiel die Umgebung wider, und Haare wie auch Kleidungsstücke fallen physikalisch korrekt und wiegen sich im Wind.

Daumen drücken

Doch was nützen tolle Weitsicht und spektakuläre Effekte, wenn der vermeintliche Held aufgrund einer schwammigen Steuerung alle fünf Minuten das Zeitliche segnet. Ein ausgeklügeltes Handling soll es ermöglichen, eine angefangene Aktion zu jeder Zeit wieder abzubrechen, um zum Beispiel stattdessen eine Combo-Attacke auf die Gegner loszulassen.

Alles in allem sehen die ersten Bilder von Vexx gut aus und die Story verspricht ein ausgedehntes Abenteuer auf dem Planeten Astaras. Ob der Hoffnungsträger aus Texas allerdings mit dem Genre-Meilenstein Jak and Daxter konkurrieren kann, wird ein ausgiebiger Test erst zeigen müssen. **MK**



Ein glühend heißer Lava-Level darf scheinbar in keinem Jump'n Run fehlen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Jump'n Run
Spieler	1-4
Hersteller	Acclaim Entertainment
Entwickler	Acclaim Studios Austin
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	4. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT

40%

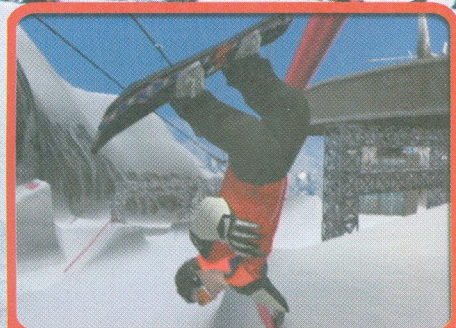
ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Die interessanten Charaktere machen Vexx zu einem Jump'n-Run-Hingucker!

Empfohlen von:
snowboarder
blond
magazine

«WELCOME TO WO



Spiele 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 Static-X, Papa Roach and Alien Ant Farm.

COME MY RLD



SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™

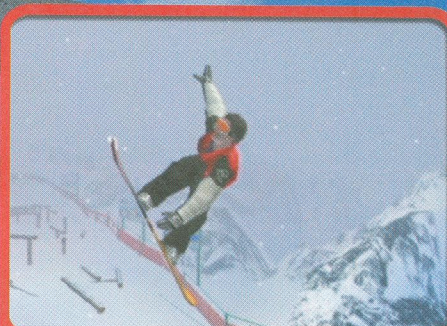
Jetzt erhältlich!



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 Leveln, 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.



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



SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

STAR WARS

JEDI STARFIGHTER

Nach zehn Jahren stehen Piratenkapitän Nym und seine Kumpanen wieder ihren Mann!



Die Jedi-Kräfte müssen erst nach und nach erlernt werden.



Nyms Bust Missiles verfügen über eine gewaltige Durchschlagskraft.



PS2 Star Wars Jedi Starfighter stand erst über ein Jahr nach dem Kinostart von Star Wars Episode I in den Verkaufsräumen. Im Falle des Nachfolgers ist LucasArts dagegen überpünktlich. Dieser wird nämlich bereits einige Wochen bevor der neue Star-Wars-Streifen Millionen von Zuschauern in die Lichtspielhäuser lockt erhältlich sein. Wir sind für euch zu Lucas-

Arts nach San Francisco geflogen, um Star Wars Jedi Starfighter einem ersten prüfenden Blick zu unterziehen.

Nebenhandlung

Wie bereits beim Prequel, so wird auch der Handlungsstrang von Star Wars Jedi Starfighter parallel zu dem des aktuellen Filmes laufen. Man wird zwar die eine oder andere

Gemeinsamkeit entdecken, mehr aber auch nicht. Schließlich handelt es sich nicht um einen offiziellen Episode-II-Titel.

Die Entwickler folgen dem Konzept des Vorgängers. So ist auch in Star Wars Jedi Starfighter nicht nur ein Pilot der strahlende Held. Neben dem foorianischen Piraten Nym steht diesmal der weibliche Jedi Adi Gallia im Mittelpunkt des Geschehens. Zusammen tritt das recht ungleiche Paar erneut gegen die machthungrige Handelsföderation und ihre Spießgesellen an. Dabei reicht ihnen eine ganze Riege bekannter wie auch einige neue Charaktere des Star-Wars-Universums eine helfende Hand. Adi ist beispielsweise dem Ratsmitglied Mace Windu, das im Film von Samuel L. Jackson verkörpert wird, unterstellt und steht während der Weltraumgefechte in ständigem Funkkontakt mit ihm. Ebenfalls wieder mit von der Partie ist der toydaria-



Waffen und Jedi-Fähigkeiten wählt der Spieler über das Sternenkreuz.



Der Pfeil zeigt, wo der nächste Gegner ist.



○ Während Nym sich um die Jäger kümmert, hält Adi ihm den Rücken frei.



○ Sieben auf einen Streich: dank Force Lightning kein Problem.

nische Söldner Reti, der die Rolle des klassischen Gehilfen ausfüllt.

Die Macht

Sowohl Nym als auch Adi verfügen über ein eigenes Raumschiff. Diese unterscheiden sich durch ihre Wendigkeit, Panzerung, Schubkraft und vor allem Bewaffnung voneinander. Neben den Blastern ist Nym's Havoc-Jäger noch mit Energiebomben ausgestattet. Doch damit nicht genug. Seit seinem letzten Einsatz in Star Wars Starfighter wurde das schwerfällige Schiff noch mit Cruise Missiles, Bust Missiles und Proximity Mines aufgerüstet.

Die junge Adi setzt nicht auf blanke Waffengewalt, sondern verlässt sich stattdessen lieber auf ihre Jedi-Fähigkeiten. Insgesamt kann der Spieler auf vier der sagenumwobenen Kräfte zurückgreifen. Force Shield schützt den Jedi Starfighter vor Angriffen, während Force Lightning einen Blitz heraufbeschwört, der gleich mehrere Gegner auf einmal ausschalten kann. Durch Force Reflex steigert man seine Reaktionsfähigkeit, was durch einen Zeitlupeneffekt dargestellt wird. Während um euch herum alles in Slow-Motion abläuft, könnt ihr ganz normal

agieren. Besonders effektiv ist Force Shockwave. Hierbei sendet Adi eine große Energiewelle aus, die alle Feinde, die sich in ihrer unmittelbaren Nähe aufhalten, vernichtet. Jeder Einsatz einer Macht raubt etwas von eurem Jedi-Energie-Vorrat, welcher sich jedoch nach kurzer Zeit wieder von selbst auflädt. Die Raumjäger sind mit einem verbesserten Zielsystem ausgerüstet. Die Spieler haben nun ihre Primärziele stets anvisiert. Dies ermöglicht es, selbst im größten Schlachtengetümmel die Übersicht zu wahren, um so schnellstmöglich die Einsatzziele zu erfüllen. Besonders flinke Piloten erhalten nämlich Boni in Form von Zusatzmissionen oder neuen Raumschiffen, darunter etwa Slave 1, das Schiff des berühmten Kopfgeldjägers Boba Fett.

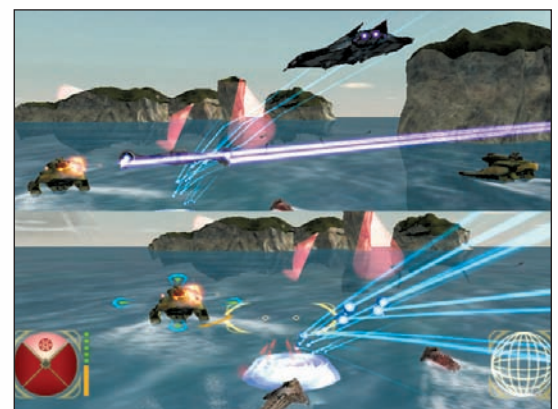
Vereinte Kräfte

Star Wars Jedi Starfighter ist in drei Kampagnen untergliedert, die wiederum aus je fünf Missionen bestehen. Hinzu kommen noch fünf Trainings- und zehn Bonus-Level. Die Einsätze führen euch in den Weltraum wie auch auf die Oberfläche verschiedener Planeten. In erster Linie gilt es dabei wieder feindliche Raumschiffe und Bodentruppen zu

zerstören, wobei im Vergleich zum Vorgänger ungefähr 30% mehr Vehikel aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen. Zudem bekommt es der Spieler nun auch vermehrt mit Großraumkampfschiffen zu tun. Diese verfügen über verschiedene Trefferzonen (Geschütztürme, Brücke usw.) und müssen Stück für Stück auseinandergenommen werden. Das Besondere an Star Wars Jedi Starfighter ist zweifelsohne der Kooperationsmodus. Dieser bietet euch die Möglichkeit, das gesamte Spiel zusammen mit einem Freund zu meistern. Genau das Richtige für alle, die genug von öden Deathmatch-Duellen haben, auf illustren Multiplayer-Spaß aber nicht verzichten wollen. **ML**



○ Mit grafischen Effekten geizt LucasArts in keiner Weise.



○ Die blaue Markierung um das Boot zeigt an, dass es sich hierbei um ein Primärziel handelt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de
Preis	LucasArts
Erhältlich ab	ca. € 60
	März

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Star Wars Jedi Starfighter verspricht mehr Action, mehr Abwechslung und mehr Anspruch.

KNOCKOUT KINGS 2002

Electronic Arts setzt diesmal auf Arcade. Ring frei zur nächsten Runde!



○ Im Optionsmenü können die Balken ein- bzw. ausgeschaltet werden.



○ Jeder Boxer hat seinen speziellen Signature-Move.

PS2 Eine unendliche Geschichte bleibt EA mit den alljährlichen Sequels zu ihren Franchise-Marken. So war es nur eine Frage der Zeit bis auch Knockout Kings sein neues Gesicht zeigen würde. Die letzte Boxsimulation konnte sich das ganze Jahr gegen die Konkurrenz behaupten und steht noch immer an der Spitze von Sonys PS2-Arena.

Reichlich Prominenz

Trotzdem tauschte man schier das ganze Gameplay gegen ein völlig neues aus. Denn bei Knockout Kings 2002 werdet ihr absolut keine Simulationselemente vorfin-

den. Es ist ganz klar, dass man diesmal auf den arcadebetonten Sport setzt. Boxlegenden wie Muhammad Ali oder Sugar Ray Robinson sind ebenso wie WBC- und IBF-Weltmeister Lennox Lewis vorhanden. Deutschlands „Box-Lieblinge“ Vitali und Wladimir Klitschko konnten ebenfalls für den diesjährigen Titel unter Vertrag genommen werden.

Wie gehabt erkennt man jeden Sportler auf Anhieb. Diese besitzen zwar keine solch realistischen Gesichtstexturen wie im Prequel, doch dafür bewegen sich die Raufbolde agiler und schneller als ihre polygonalen Vorgänger.

Schlagabtausch

Neben einem Einzelkampf besteht derzeit noch die Möglichkeit ein Turnier zu bestreiten. Abermals liegt aber das Hauptaugenmerk auf dem Karrieremodus. Die Steuerung habt ihr relativ schnell intus. Sämtliche Buttons wurden belegt und bieten daher ein gut gefülltes Angebot an Schlagvariationen. Je nach Belieben können Kombinationen erstellt werden. Eine Salve schneller Jabs gefolgt von ein paar Haken zum Körper und danach die blitzschnelle Gerade mitten in die Fresse des Gegners. Wird der

Kontrahent auf die Bretter geschickt, so könnt ihr diese Aktion in Zeitlupe und mit einem Blitzlichtgewitter der Presse begutachten. Soundtechnisch bietet der Titel motivierende HipHop-Beats und ein Publikum, das Atmosphäre zu erzeugen weiß. Leider sitzt dieses immer noch als Bitmap-Tapete da und bewegt sich kaum. Wir müssen abwarten, welcher Feinschliff Knockout Kings bis zum Release im März widerfährt. Boxfans können sich den Titel auf jeden Fall schon mal vormerken. **HS**



○ Es stehen euch jede Menge Kameraperspektiven zur Auswahl bereit.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	28. März

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Knockout Kings 2002 bietet aufgrund des arcadeartigen Gameplays viel mehr Spielspaß als der Vorgänger.

Für Xtreme driver

Logitech® Driving Force™

Erleben Sie es selbst: in rasender Geschwindigkeit über die Rennstrecke jagen und mit Force Feedback jede Kurve und Unebenheit der Strasse spüren! Niemals zuvor fühlte sich das Fahren mit der PlayStation® 2 so echt an wie mit Driving Force!

Force Feedback für PlayStation® 2 – jede Aktion bei Gran Turismo™ 3 A-Spec und anderen Rennspielen hautnah spüren

Gummiüberzogene Griffe – optimaler Komfort und präzise Steuerung

4 PlayStation® 2-Tasten – original L1, L2, R1 und R2 Tasten

Original PlayStation® 2-Richtungsblock, 4 weitere programmierbare Tasten und Schalthebel am Lenkrad – schnelles Steuern und Schalten

Haltevorrichtung am Lenkradsockel – Stabiler Halt mit oder ohne Tisch mit zwei Klemmen und Beinstütze

Realistische Gas- und Bremspedale – Perfekte Kontrolle auf beschwerter Bodeneinheit

2 Jahre Garantie

EUR 129,99*

NEU



Informieren und gleich bestellen: www.logitech.com

NEED FOR SPEED

Hot Pursuit 2

„Sie haben da was an Ihrem Kofferraum“, „...ach Sie meinen die Bullen, die verfolgen mich schon seit Utah...“



○ Trotz vieler Streckendetails sollen die Rennen in konstanten 60 fps laufen.



○ Gutbetuchte Ordnungshüter: Ein waschechter BMW M5 als Highway-Patrol.

PS2 Mit Need For Speed: Hot Pursuit 2 will EA die Lücke im Feld der actionbetonten Rennspiele schließen und ihre erfolgreichste Arcade-Rennserie auf der PS2 fortsetzen. Bereits Need For Speed 3 für PSone trug den Zusatz "Hot Pursuit" im Namen, was auf die heißen Verfolgungsjagden mit den Ordnungshütern zurückzuführen war. Auch im zweiten Teil des actionbetonten Rennspiels gilt es, am Steuer eines unbezahlbaren Luxus-Boliden illegale Rennen durch die Pampas zu gewinnen und sich dabei nicht von der Polizei erwischen zu lassen.

Fuhrpark de Luxe

Erneut steht eine exzellente Auswahl der teuersten Nobelkarossen für die halsbrecherischen Rennen bereit. In Need For

Speed: Hot Pursuit 2 gehen die edelsten und teuersten Modelle namhafter Hersteller wie Aston Martin, BMW, Chevrolet, Dodge, Ferrari, Ford, Jaguar, Lamborghini, Lotus, Mercedes, Opel und Porsche an den Start. Mit jedem gewonnenen Rennen gesellen sich weitere Prunkstücke zur Sammlung der schicken Edelsportwagen. Diese können nun auch erstmals in der Geschichte der Serie getunt und so die Fahreigenschaften weiter verbessert werden, was Need For Speed: Hot Pursuit 2 voraussichtlich eine hohe Langzeitmotivation beschert.

Race around the world

Um ein realistisches Gefühl von Geschwindigkeit zu vermitteln, soll Need For Speed: Hot Pursuit 2 trotz vieler Streckendetails mit konstanten 60 fps laufen. Die zwölf ver-

schiedenen Strecken unterteilen sich erneut in Rundkurse und Etappen, welche über den ganzen Globus verteilt sind. Auf den lauschigen Landstraßen herrscht abermals reger Verkehr. Ein schnelles Reaktionsvermögen entscheidet bei Need For Speed: Hot Pursuit 2 über Sieg oder Niederlage. Darüber hinaus schätzen es die Gesetzeshüter wenig, wenn neureiche Geschwindigkeitsfanatiker die Highways zweckentfremden. Deshalb versuchen die Cops Hobbyrennfahrer rigoros von der Straße zu holen. Straßensperren, Nagelbreiter und Hubschrauber sind den Verkehrspolizisten dabei treue Helfer. **MKI**



○ Die Straßensperren werden von den Kollegen aus der Luft koordiniert.



○ Ein Verbrenner sorgt für enormen Gummibetrieb an der Niederquerschnittsbereifung.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de Black Box Games
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Endlich gibt EA auf der PS2-Asphaltpiste mit der Need-for-Speed Serie Gas!



WWE
SMACKDOWN!
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.



DEUS EX

The Conspiracy

Nano Implantate können in Zukunft auch von PlayStation2-Agenten verwendet werden.



○ Für Mouse- und Keyboard-Unterstützung wurde gesorgt.



○ Getötete Terroristen könnt ihr nach brauchbaren Utensilien durchsuchen.

PS2 Selten findet man einen Titel, der dem Spieler eine riesige Auswahl an Entscheidungen abverlangt. Für manche ist dieses Spielprinzip zu anspruchsvoll, wiederum andere können gar nicht genug davon kriegen. Wenn zudem auch noch ein Wechselbad der Gefühle

geliefert wird, weil sich die Story schon beinahe viertelstündlich in eine andere Richtung entwickelt, dann kann man das Ganze schon nahezu als genial bezeichnen. Nicht ohne Grund konnte die PC-Version von Deus Ex mehr als 30 Game-of-the-Year-Awards weltweit einheimsen. Als erste Ge-

rüchte auftauchten, dieses Spektakel für die PlayStation2 umzusetzen, gab es natürlich eine Vielzahl an Skeptikern. Niemand glaubte eine 1:1-Konvertierung für die Konsole zu erhalten. Wir haben nun eine spielbare Vorabversion des Action-RPGs im Laufwerksschacht und verraten euch unsere ersten Eindrücke davon.



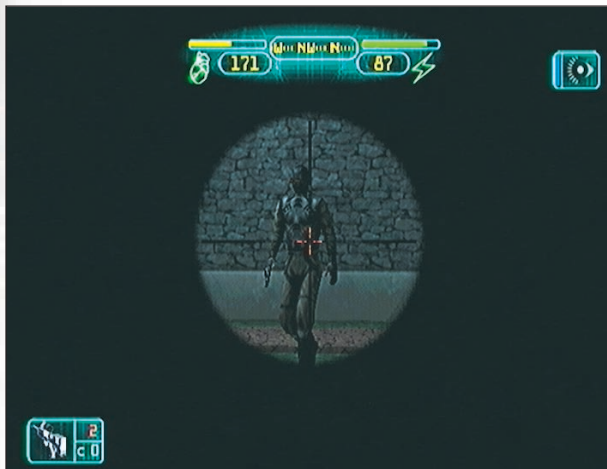
○ Achtung! Erfasst euch die Kamera, wird Alarm geschlagen und die Gatling Gun fängt an zu schießen.

Seuchen, Drogen und Terror

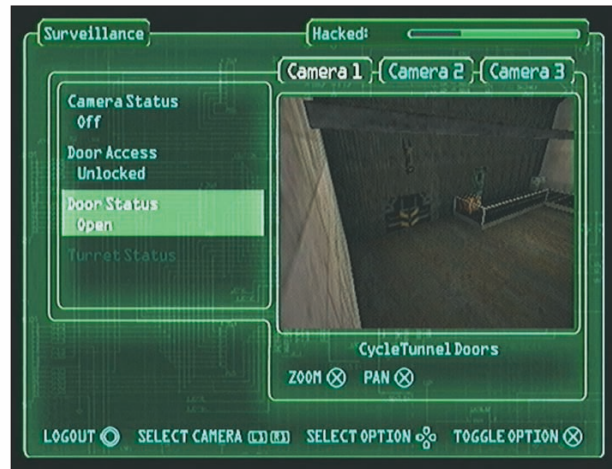
Im Jahr 2052 ist eigentlich nichts mehr so, wie es einmal war. Der Klassenunterschied zwischen Reich und Arm ist zu einer immensen Größe angewachsen. In den Vereinigten Staaten bricht der Graue Tod aus – eine tödliche Seuche, zu der es noch kein Heilmittel gibt. Das denkt zumindest der Großteil der Bevölkerung. Zeitungen



○ Ein Tutorial gestaltet euch den Einstieg leichter.



Seid ihr noch untrainiert im Snipern, so könnt ihr das Gewehr nicht ruhig halten. Exakte Treffer fallen dementsprechend schwerer.



Bevor der „Hacked-Balken“ voll ist, solltet ihr euch wieder ausgeloggt haben. Ansonsten wird Alarm geschlagen.

berichten allerdings, dass Gerüchten zufolge die Regierung heimlich sogenannte Ambrosia-Vorräte bunkert und diese nur an wichtige Personen verteilt. Doch das ist nicht das alleinige Problem in der Zukunft. Terroristenverbände treiben offen ihre Übeltaten und bringen dabei Tausende um. Eine weitere terroristische Vereinigung, an deren Existenz bisher niemand glaubte, hat nun beschlossen an die Öffentlichkeit zu treten, um das Ruder zu übernehmen. Ziel: die Weltherrschaft! Korruption hier, Verrat dort. Es dauert nicht allzu lange bis ihr herausfinden werdet, dass ihr kaum jemandem vertrauen könnt. Jeder erzählt euch eine andere Geschichte. Vielleicht könnt ihr euch nicht einmal selbst trauen...

Charakter-Tuning

Ihr schlüpft in die Rolle von J.C. Denton, der im Dienste der UNATCO (Anti-Terror-Einheit der UN) steht und mit einer Menge an Nanotechnik versehen wurde. Als Superagent werdet ihr von genannter Institution zu Friedenszwecken eingesetzt. Durch das Lösen diverser Aufgaben oder mittels Auffinden versteckter Gegenden erhaltet ihr Erfahrungspunkte. Diese könnt ihr je nach

Belieben in elf unterschiedliche Fertigkeiten wie Computer, Electronics, Swimming, Rifle, Pistol etc. investieren. Jeder Skill ist hierbei in vier Abstufungen (Untrained, Trained, Advanced und Master) gegliedert. Unerfahren in Sachen Computer könnt ihr lediglich eure e-Mails abfragen und auch sonst nichts mit dem PC anfangen. Als Master hingegen ist kaum ein System vor euch sicher und ihr habt jede Menge Zeit, euch im Datennetz umzuschauen, bevor Alarm geschlagen wird. Je nach eigenem Wunsch kann der Charakter entwickelt werden. Entweder macht ihr ihn zu einem Scharfschützen (erledigt eure Feinde aus sicherer Entfernung) oder er wird zu einem Crack in Sachen Schlösserknacken und setzt auf Nahkampf.

Köpfchen gefragt

Zwar bewegt ihr euch durch die düstere Spielwelt in der Ego-Perspektive, doch ein Drauflosrennen ist nicht. Mit viel Taktik ist vorzugehen. Und deshalb bietet auch jede Mission mehrere Wege, um ans Ziel zu gelangen: In Hau-Drauf-Manier durch den Vordereingang oder Schleichen und unerkannt bleiben sind gleichermaßen möglich.

Hack ich mich durchs Computersystem oder nehme ich den Lüftungsschacht? Alles hängt davon ab, wie ihr den Protagonisten aufbaut und spezialisiert.

Grafisch bietet das Konsolen-Pendant mehr Polygone und verbesserte Texturen. Alles läuft etwas flüssiger, was aber nicht heißen soll, dass das Spiel nun ruckelfrei ist. Beim Einloggen an Terminals muss man sich nicht mehr die zuvor gefundenen Passwörter merken; das wird nun automatisch ausgeführt. Auch besitzt der Held nur noch eine Lebensenergieanzeige und nicht wie auf dem PC separate für Kopf, Korpus, Beine und Arme.

Trotz alledem hat das Spiel nicht an Reiz verloren, sondern ist aufgrund des umgebauten Benutzer-Interfaces leichter zu handhaben. Lange Rede, kurzer Sinn – der Titel wird sich auch auf der PS2-Konsole behaupten können. **HS II**



Eure Fertigkeiten könnt ihr auch durch diverse Implantate aufwerten.



Je nach Skill-Level braucht ihr mehr oder weniger Lockpicks, um die Tür zu knacken.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter/ Action-RPG
Spieler	1
Hersteller	Eidos
Entwickler	Ion Storm
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Guter Genre-Mix, der sich komplett vor einer düsteren Kulisse abspielt.

CONFLICT ZONE

Zieht in den Krieg und behaltet ein gutes Gesicht vor den Medien.



○ Kämpferprobe Einheiten treffen mit jedem Schuss exakt ihr Ziel.



○ Jede wichtige Begebenheit wird sofort von den Reportern übertragen.

PSE Im Jahr 2011 sollte eigentlich alles ruhig und zufrieden laufen. ICP ist eine Organisation, welche der heutigen NATO oder UNO ähnelt. Dieses Friedenskörps kümmert sich um einen reibungslosen Ablauf zwischen den Ländern. Einige Staaten widersetzen sich allerdings diesem ruhigen Leben und gründeten eine terroristische Fraktion namens Ghost...

Gut gegen Böse

Ihr könnt euch nun für eines der beiden Bündnisse entscheiden und aus drei Schwierigkeitsgraden auswählen. Auf Seiten der ICP müsst ihr beispielsweise zwei Pakistani-Basen gleichzeitig angreifen, ein Atomwaffenlager lahm legen oder einen Spion aus dem feindlichen Knast rausboxen. Die „Ghostler“ hingegen haben damit

zu tun, die gegnerischen Basen dem Erdboden gleich zu machen. Missionsbedingt stehen euch entweder nur ein paar bestimmte Einheiten zur Verfügung oder euch wird an einem festgesetzten Punkt eine Basis zugeteilt. Von dieser könnt ihr mit der Aufrüstung loslegen – sofern euch der Geldnachschub nicht gestrichen wird. Denn im krassen Gegensatz zu Genrekollegen braucht ihr bei Conflict Zone keine Rohstoffe abzubauen, um Einheiten zu rekrutieren und Gebäude zu erstellen.

Kriegsberichterstatter

Die Medien sind vor Ort und berichten über eure Art der Kriegsführung. Ist das Volk vor dem TV-Gerät nicht zufrieden mit euren Feldzügen, so sinkt der Popularitätspegel. Auch die Spendengelder werden gestrichen

bzw. gekürzt. Also solltet ihr darauf achten, keine Zivilisten im Gefecht abzuknallen und verwundete Kameraden nicht ihrem Schicksal zu überlassen. Vielmehr müssen diese gerettet werden, denn gerade durch waghalsige Rettungsaktionen werden euch hohe Geldbeträge auf euren Konto gutgeschrieben und die Gunst im Volke steigt. Auf diese sollte ebenso geachtet werden, da jede Einheit nur ab einem bestimmten Beliebtheitsgrad hergestellt werden kann. Gerade dieses neue Feature macht das Ganze interessant. Des Weiteren kann die gut in Szene gesetzte 3D-Landschaft aus jedem Blickwinkel, dank der frei einstellbaren Kamera, begutachtet werden. **HS**



○ Die Joypad-Belegung kann zum Glück jederzeit eingeblendet werden.



○ Die bewährten Tank-Rushes funktionieren auch bei Conflict Zone.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Echtzeit-Strategie
Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	www.ubisoft.de
Preis	MASA
Erhältlich ab	ca. € 30
	28. März

FERTIGGESTELLT

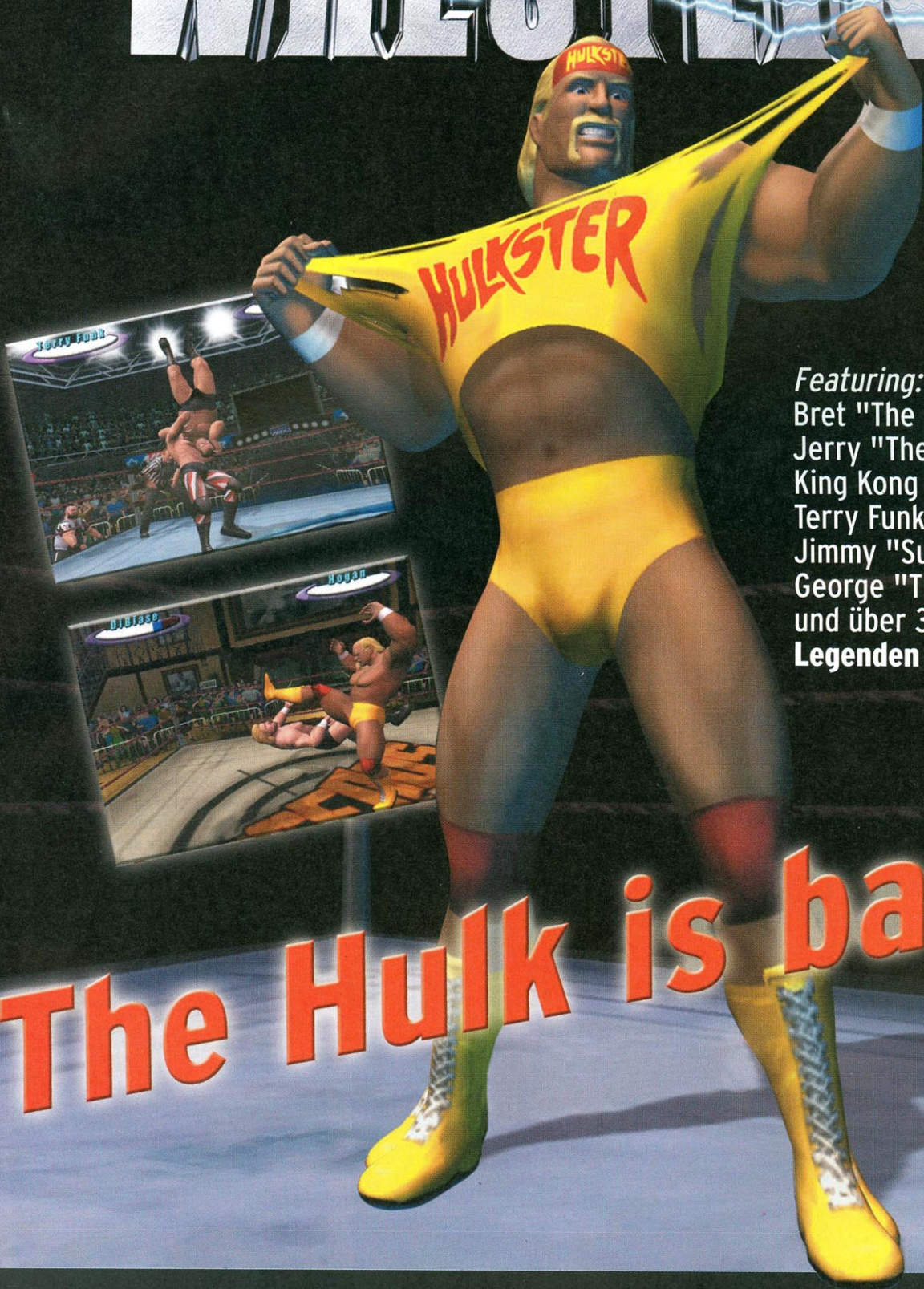
85%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

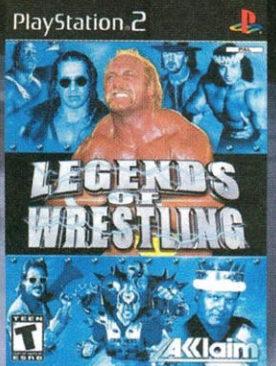
Strategisches 3D-Echtzeitgerangel zum halben Preis.

LEGENDS OF WRESTLING



Featuring:
Bret "The Hitman" Hart,
Jerry "The King" Lawler,
King Kong Bundy,
Terry Funk,
Jimmy "Superfly" Snuka,
George "The Animal" Steele
und über 30 weitere
Legenden des Wrestlings

The Hulk is back !



www.ACCLAIM.de

PlayStation®2

Legends of Wrestling™ and Acclaim™ & © 2001 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Salt Lake City.
All Rights Reserved. PlayStation 2™ and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenberggring 20, D-81677 München.

Acclaim®



SAMURAI

Edel und traditionsbewusst: Kämpft als Samurai im Japan des 19. Jahrhunderts!



○ Eine heikle Aufgabe: Begleitet die Bürgermeistertochter zur Nachbarstadt.



○ In den Kämpfen schlitzt Ihr eure Gegner gnadenlos auf!

PS2 Blutige Schwertkämpfe und Metal-Gear-Solid-Infiltration: Bereits in den beiden Tenchu-Episoden für PSone widmete sich der japanische Hersteller Acquire ganz der Ninja-Thematik. Im Action-Adventure Samurai für die PlayStation2 sind hinterlistige Anschlag-Missionen verschwunden, dafür gib'ts mehr

Handlung und Kämpfe. Die glorreiche Ära der Samurai ist Ende des 19. Jahrhunderts vorüber. Als einer der letzten großen Krieger streift ihr durch Japan und seid auf der Suche nach Jobs.

Ausgangspunkt und Hauptquartier ist ein kleines Dorf, das ein ehemaliger, mächtiger Samurai regiert. Die wenigen Bewohner

leben von der Schmiedekunst. In der Third-Person-Perspektive wetzt ihr durch das Kaff, plaudert mit dem Feldherren Hayato oder der adretten Fechterin Chelsea.

Gespräch nach Wahl

Bei allen Unterhaltungen mit den Bewohnern trifft ihr Entscheidungen: An wichtigen Passagen wählt ihr eine von mehreren Antworten und bestätigt sie mit der Kreis-Taste. Je nach Wahl erhaltet ihr Zugang zu neuen Gebieten, vergault im schlimmsten Fall euren Gesprächspartner oder ergattert einen Auftrag. Achtet bei der Job-Wahl immer auf euren Ruf: Mordaufträge und Kidnapping lassen euer Ansehen sinken – ihr werdet zum gefürchteten Außenseiter. Gesetzeshüter mit Wurfsternen und Dolchen machen fortan auf euch Jagd. Die Befreiung von Gefangenen und leichte Diplomategänge bringen positive Reaktionen beim Volk: Euer Ansehen steigt! Außerhalb der Stadt geht oder rennt man über Wiesen, durch Steinbrüche und Wälder. Macht euch rechtzeitig auf den Weg: Da Tageszeiten wechseln, stapft ihr sonst bei Einbruch der Nacht orientierungslos durch die triste Dunkelheit.

Tödliche Wegelagerer

Diebe, Killer-Ninja und anderes gefährliches Gesindel lauern den Protagonisten ständig auf. Ähnlich wie in Squaresofts Bu-



○ Habt ihr im Kampf verloren, solltet ihr euch beim nächsten Mal mit dem Feind verbünden.



Der rote Balken zeigt die Belastung des Schwertes: Zu starke Schläge lassen den Stahl zerbrechen!

shido Blade zieht ihr euer Katana-Schwert und stellt euch zum Duell. Obwohl ihr manchmal von einem ganzen Rudel Feinde umzingelt seid, konzentriert sich euer Samurai auf Gefechte Mann gegen Mann. Im Vergleich zu komplexen Prügelspielen gibt es nur einfache Attacks. Anfangs beherrscht man davon nur eine Handvoll. Doch je mehr Schlachten gemeistert werden, desto mehr neue Manöver und Schläge kommen hinzu. Später greift ihr auf über 20 verschiedene Attacks zurück. Nicht immer kommt man mit der harten Tour weiter: In diplomatischen Unterredungen schließt ihr Bündnisse mit anderen Charakteren und geht einem zeitraubenden Scharmützel aus dem Weg. Gibt der Akteur falsche oder unpassende Antworten, zieht er sich den Zorn eures Gegenübers zu: Der Anführer einer Diebesgilde ruft seine Kumpanen herbei und rückt euch mit der Lanze zu Leibe. Besiegte Gegner hinterlassen euch neue Waffen wie Ninja-Säbel oder Kurzschwert. Bis zu vierzig verschiedene sollen in der finalen Version vorhanden sein.

Reparatur-Service

Bei den Duellen leidet eure Klinge unter ständigen Abwehrmanövern und heftigen Hieben. Achtet auf eine rote Energieleiste: Ist die Belastung für den Stahl zu groß, zer springt er in tausend Stücke.

Die Überreste eures Schwertes schleppt ihr zum Schmied Dojima. Der geschickte Handwerker montiert jede eurer Waffen wieder zusammen und schärft die Schneide. Habt ihr eine neue Klinge aus einem Kampf mit dabei, lehrt euch Dojima den Umgang mit dem Fundstück. Bei eurem Streifzug durch die Wildnis findet ihr Plätze, an denen wertvolle Kräuter wachsen: Fünf verschiedene Gewächse stärken eure Verteidigung, Angriffskraft und Wendigkeit. Esst ihr einen Pilz, ist der Effekt nach dem Zufallsprinzip immer anders. Von den Leckereien könnt ihr leider nichts mitnehmen - merkt euch den Vorratsplatz deshalb für einen späteren Besuch!

Wiederholungstäter

Der Umfang von Samurai ist gering und schon nach wenigen Stunden sind die Heldentaten als säbelschwingender Protagonist Geschichte. Acquire betont, dass ihr Samurai unbedingt mehrmals durchspielen sollt. Bei einem Neustart lädt man den alten Speicherstand: Auf einer Karte öffnen sich neue Gebiete und Städte; eure Lieblings-Waffe aus dem ersten Durchgang lässt sich übernehmen. Wenn ihr euch in den Dialog-Szenen mit den Einwohnern anders verhaltet, erlebt ihr einen völlig anderen Spielverlauf - der Ausgang von Samurai soll sich jedes Mal ändern! **FM!**



Blondes Gift! Chelsea stammt aus England und steht euch als Fechterin beratend zur Seite.



Eine falsche Antwort und erboste Gestalten deponieren euch auf dem Bahngleis.

Ruhm und Ehre

Erstmals tauchten die Samurai in der Zeit um 800 n. Chr. in Japan auf: Grundbesitzer beauftragten die mutigen Krieger zur Verteidigung ihrer Ländereien. Seitdem ist das Katana-Schwert das Markenzeichen der Samurai.

Den Durchbruch schafften die Samurai in der „Heian“-Periode: Die einflussreichen Häuser Taira und Minamoto kontrollierten Japan, bauten das Militär auf und führten Kriege. 1192 stand mit einem Shogun ein hoher Militär-Machthaber an der Spitze Japans: Die Samurai erlebten ihren Höhepunkt, genossen zahlreiche Privilegien und waren Vorbild für die Gesellschaft. Sie verkörperten Furchtlosigkeit, absoluten Gehorsam und Disziplin. Bei unehrenhaftem Verhalten beging ein Samurai Selbstmord - daher der Begriff „Hara-kiri“. Besonders in der ruhigen „Edo“-Epoche gab es für die Krieger wenig zu tun. In der friedvollen Zeit beschäftigten sie sich mit verschiedenen Künsten wie Malerei und Literatur.

Ihre endgültige Entmachtung erlebten die Samurai um 1868. Tokio wurde Japans Hauptstadt, in der Kaiser Meiji residierte. Japan wollte Militär und Wirtschaft stärken und konkurrenzfähig zum Westen sein. Drastische Reformen ebneten Japans Weg zu demokratischen Verhältnissen. Die Samurai verloren sämtliche Macht und verschwanden.



PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Spike
Entwickler	www.spike-online.net
Preis	Acquire
Erhältlich ab	ca. € 60
	sofort (Japan)

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Handlungsstarkes Samurai-Abenteuer mit hohem Wiederspielwert und blutigen Schwertkämpfen!



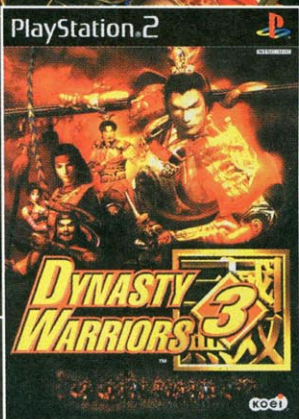
WENN EIN KRIEGER MEHR ZÄHLT ALS EINE GANZE ARMEE...

DYNASTY WARRIORS 3

TM

- Wilde Gefechte auf mehr als 20 Schlachtfeldern mit einem von 40 spielbaren Kämpfern
- Brandneue Zweispieler-Action mit Konfrontations- und Kooperationsmodus
- Noch mehr halsbrecherische Spezialattacken und verbesserte MUSOU-Angriffe
- Leibgarde mit dynamischen Gruppenbefehlen
- Das erste Dynasty Warriors mit gewaltigen Elefanten-Truppen

ERHÄLTlich IM MÄRZ 2002



PlayStation®2



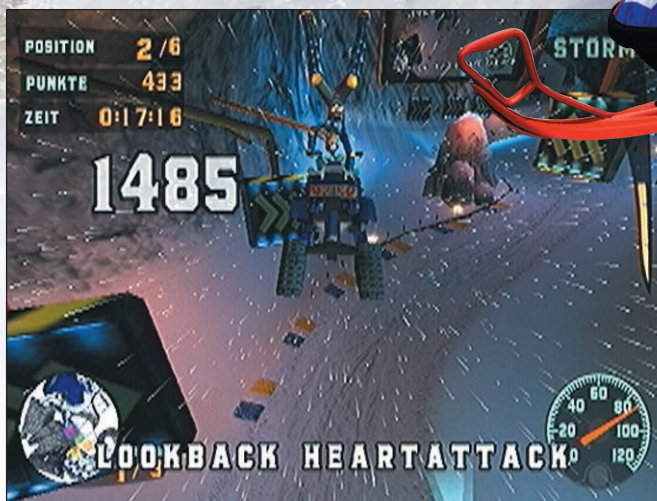
VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Dynasty Warriors 3 and the KOEI logo are trademarks of KOEI Co., Ltd. © 2002 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

THQ
WWW.THQ.DE

SLED STORM

Mit 270 PS unterm Hintern kommt man durch jeden Schneesturm.



○ Je gefährlicher der Stunt, desto größer der Punktesegen.



○ Im Tiefschnee kommt man nur langsam voran.

PS2 Der Name Sled Storm dürfte einigen PSone-Besitzern noch ein Begriff sein. Bereits vor zwei Jahren machten EAs Skimobile die vereisten 32-Bit-Pisten unsicher. Damals fand der Wettkampf noch im konventionellen Rahmen statt, doch die Zeiten ändern sich. Für die PlayStation2-Version wollten sich die Entwickler eigentlich erneut des klassischen Rennspiel-Prinzips bedienen, doch der überraschende Erfolg von SSX hatte einige Konzeptänderungen zur Folge.

Sled Storm für PlayStation2 hat nichts mehr mit dem PSone-Vorgänger gemein. Statt einer ultrarealistischen Simulation erwartet den Spieler nun eine hektische und actiongeladene Treibjagd, die dem EA-Sports-Big-Branding alle Ehre macht. Bei der Konzeption des Titels bediente man sich großzügig im SSX-Lager. Dies geht sogar so weit, dass zwei Tricky-Charaktere kurzerhand als Fahrer rekrutiert wurden. Die biestige Zoe Payne fühlt sich auf einem Sled ebenso wohl wie der leicht überdrehte Psy-

mon Stark. Zu den beiden bekannten Gesichtern gesellen sich noch sechs weitere Extremsportler.

Bastelschuppen

Jeder Fahrer setzt auf einen anderen Ski-Doo-Typen. Während sich die US-Amerikanerin Tracey Maretti auf einen klassischen Motorschlitten schwingt, verlässt sich der Kanadier TJ Rallins auf eine etwas eigenwilligere Konstruktion. Sein Skimobil besteht aus einem umgebauten Motocross-



○ Mit den Shoulder-Buttons könnte ihr euch stärker in die Kurve legen.



○ Auf Shortcuts wird durch die leuchtenden Totenkopfschilder hingewiesen.



○ Abwärts: Wer weiß, welche Gefahren sich hinter der Nebelwand verbergen.



○ Lava statt Schnee? In Sled Storm muss man sich auf einiges gefasst machen!

Motorrad, das im Vergleich zu den Fahrzeugen seiner Konkurrenten etwas wendiger ist. Darüber hinaus unterscheiden sich die Vehikel noch durch ihre Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Aufhängung voneinander.

Trickkiste

Sein Alter-Ego kann man in verschiedenen Spielmodi auf das eisige Feld der Ehre führen. Hat man nur wenig Zeit zur Verfügung, sucht man den Rausch der Geschwindigkeit in einem Einzelrennen gegen CPU-Fahrer oder die Uhr. Richtig gefordert wird man aber erst während der Meisterschaft. Insgesamt sieben Läufe müssen bestritten werden, wobei ihr stets einen der ersten Plätzen erfahren müsst. Dies ist gar nicht so einfach, denn die gegnerischen Sled-Piloten sind alles andere als Waisenknaben – von der halbschweren Streckenführung einmal ganz abgesehen. Wem es gelingt, sich vom hartnäckigen Verfolgerfeld abzusetzen, wird am Ende des Rennens auch belohnt. Zum einen öffnet sich die nächste Piste und zum anderen

bekommt der Spieler, sofern er als Erster über die Ziellinie gebettet ist, einen neuen Ski-Doo. Weitere Boni in Form von neuen Fahrern (zu Beginn sind lediglich drei wählbar) erhaltet ihr, wenn ihr genügend Trickpunkte gesammelt habt. Genau wie bei SSX sind die Piloten in der Lage, waghalsige Stunts zu vollführen, wobei deren Können bei Weitem nicht so ausgeprägt ist wie das der Snowboarder. Zu den Tricks zählen größtenteils klassische Motocross-Moves wie etwa Nic-Nacs, No-Handers oder Can-Cans. Landet man nach einem Stunt sicher, füllt sich der Storm-Turbo. Mit dessen Hilfe kann der Spieler die Kontrahenten ordentlich an seinem Auspuff schnuppern lassen.

Globaler Rennzirkus

Die sieben Sled-Storm-Kurse sind über den gesamten Erdball verstreut und entführen euch etwa nach Frankreich, Argentinien, Amerika oder Kanada. Das Streckendesign ist sehr ungewöhnlich, passt aber vortrefflich zu der jeweiligen Location. So rast ihr etwa in China durch die verschneiten Häuserschluchten einer Stadt, während im sa-

genumwobenen Bermudadreieck obskure Eisformationen und die Wracks verschollener Flugzeuge und Schiffe das Bild bestimmen. Die Pisten sind äußerst abwechslungsreich gestaltet: das ständige Auf und Ab mit den vielen Sprüngen, Haarnadelkurven und versteckten Abkürzungen fordern jeden Sled-Piloten bis an seine Grenzen.

Grafisch wird Sled Storm mit den anderen Mitgliedern der EA-Sports-Big-Familie mühelos mithalten können. Die Animationen der Fahrer sowie die Physik der Schneemobile sind bereits jetzt schon superb. Auch mit Lichteffekten und anderen optischen Spielereien wie etwa volumetrischem Nebel wird im fertigen Spiel nicht gezeigt. Einzig an der Framerate, die in der Preview-Version alles andere als stabil war, muss noch kräftig gearbeitet werden. **ML**



○ Abkürzungen sparen zwar eine Menge Zeit, sind jedoch nicht ganz ungefährlich.



○ Sobald ihr 10.000 Punkte ergattert habt, wird ein neuer Fahrer freigeschaltet.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Rasantes Rennspielspektakel, das auf den Pfaden von SSX wandelt.

EOE

Eve of Extinction

Wenn man deine Freundin in eine Waffe reinquetscht, gehört ein Rachefeldzug schon zum guten Ton.



Wenn rechtzeitig der Kreis gedrückt wird, könnt ihr den Schlag blocken.



Steigt eure Waffe einen Level auf, so könnt ihr längere Combos ausführen.

PS2 Die Entwickler von Yuke's dürften für PlayStation2-Konsoleros spätestens seit WWF SmackDown 2! Just bring it ein Begriff geworden sein. Sonys 32-Bit-Jünger haben schon eine Vielzahl an Wrestling-Titeln von den Programmieren aus Yokohama geboten bekommen. Mit Spielen wie Evil Zone (PSone) und Sword of the Berserk (Dreamcast) lehnte man sich schon einmal über die Ringbegrenzung hinaus.

Skrupelloses Pack

Josh arbeitet genauso wie seine Freundin Eliel bei der Firma Wisdom. Durch Genmanipulation und DNA-Forschung verdient sich das internationale Unternehmen sein Geld. Doch hinter diesen Experimenten versteckt der Großkonzern sein wahres Gesicht. Die Entwicklung von Legacy, einer

Waffe, die die Weltherrschaft - das eigentliche Ziel der Firma - etwas näher bringen könnte. Diese Nahkampfwaffe setzt sich aus antiken Metallen und einem menschlichen Nervensystem zusammen. Führt man nun sogenannte Weapon Crystals in Legacy ein, kann es sich in unterschiedliche Kampfinstrumente transformieren. Als Josh hinter die ganze Sache kam, war es für seine Freundin bereits zu spät. Eliel, oder vielmehr ihre Seele, wurde schon in Legacy eingepflanzt.

Waffe mit Hirn

In guter alter Final-Fight-Manier schlägt ihr euch durch Horden von Wisdom-Agenten. Anfangs besitzt ihr lediglich die Möglichkeit, Legacy in ein Schwert oder einen Stab zu verwandeln. Im weiteren Spielverlauf, meist nach dem Besiegen diverser Level-Bosse, erhaltet ihr zusätzliches Spalt- bzw. Hiebwerkzeug. So kann euer Arsenal auf insgesamt zehn Kampfgegenstände (Schlangenschwert, Katar, Axt, Armbrust etc.) anwachsen. Doch auch jede Menge Rätsel müssen gelöst werden. Solltet ihr nicht sofort auf den Lösungsweg kommen, so hilft euch der Geist von Eliel mit brauchbaren Tipps weiter. Überhaupt erklärt euch die ehemalige Forscherin ausführlich die Handhabung und Nutzung der ultimativen Waffe. Zwar bietet der Titel nette Abwechslung im Gameplay zu Genre-Kollegen, dennoch kommt keine wahre Action auf. Meist geht man gelangweilt durch die leeren Stages, wo auch kein Kampf richtig Stimmung auf-

kommen lässt. Bis zum Release im März muss daher noch einiges verbessert werden. Ansonsten ist das Schicksal von EOE: Eve of Extinction besiegelt. **HS**



Ihr könnt auch diverse Bonus-Games und -Movies im Spiel finden.



Um Legacy-Drives auszuführen, muss mit dem Analog-Stick das Muster nachgezeichnet werden.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos
Entwickler	www.eidos.de
Preis	Yuke's
Erhältlich ab	ca. € 60
	15. März

FERTIGGESTELLT

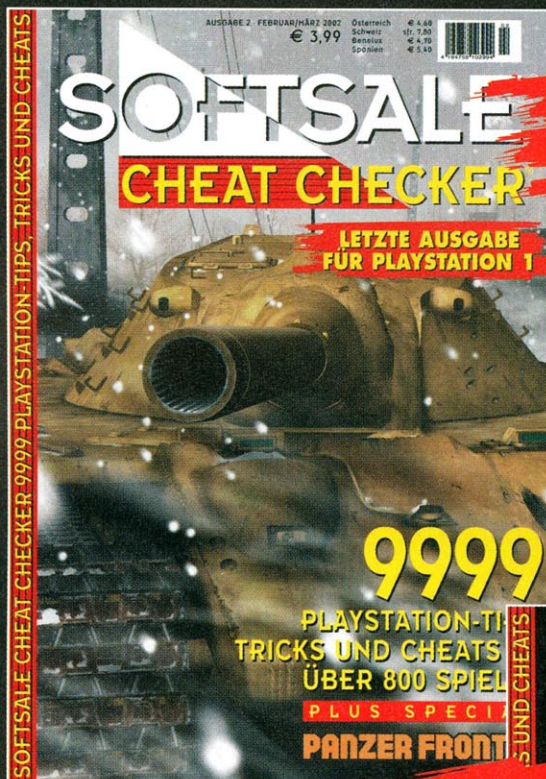
80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Mäßiges Action-Adventure, das neben Geschicklichkeitstests Rätsel und Kämpfe in Fülle bietet.

WOGELN BIS DER ARZT KOMMT!



**NEU
AM KIOSK!**

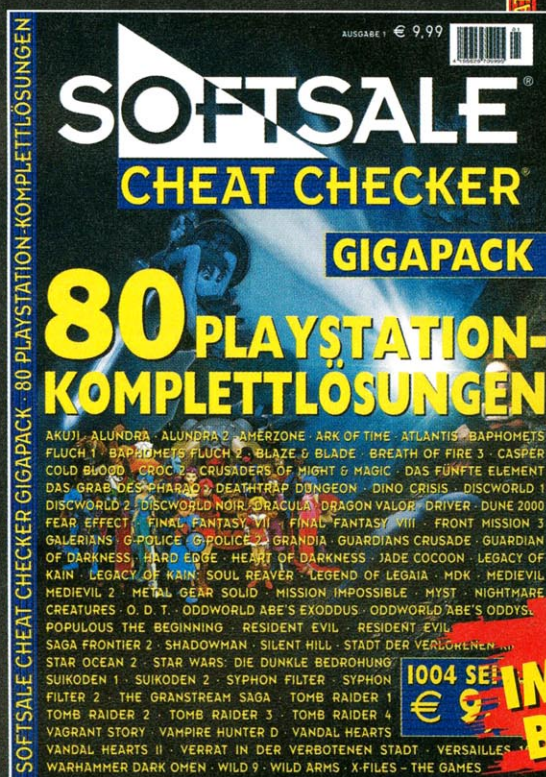
**SOFTSALE CHEAT CHECKER
PLAYSTATION
9999 PLAYSTATION-TIPS,
TRICKS UND CHEATS
ZU ÜBER 800 SPIEL
€ 3,99**

**NEU
AM KIOSK!**

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



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



**JETZT NEU
IM BAHNHOF-
BUCHHANDEL!**

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19, 31582 NIENBURG
TEL. 05021/910416, FAX 05021/910403, ONLINESHOP: WWW.SOFTSALE.DE



ISS 2

Ist für ISS 2 noch ein Platz in der Belle Etage des PS2-Fußballs frei?



○ Angeschnittene Freistöße sind nun ein Kinderspiel!



○ ISS 2 bietet 58 Nationalmannschaften zur Auswahl.

PS2 Der Entwickler Major A (Konami Computer Entertainment Osaka) pfeift Ende April zur zweiten International-Superstar-Soccer-Halbzeit an. Die Macher der Jikkyou-World-Soccer-Serie (heißt so in Japan) setzen mit ISS 2 das Erbe der SNES-, N64-, Game-Boy-Color- und PlayStation-Ära fort. Damit möchte man in die Phalanx von FIFA 2002 und TIF: This is Football 2002 einbrechen. Zudem ist das 128-Bit-Gekicke eine Kampfansage an den In-house-Rivalen Pro Evolution Soccer (von KCET).

Toller Budenzauber

Obwohl auch bei ISS 2 eine Partie im Normalfall 90 Minuten dauert, stechen die Verbesserungen gegenüber dem PS2-Vorgänger

ger International Superstar Soccer förmlich ins Auge.

In Hinblick auf die Animationsphasen spendierte Major A den polygonalen Balltretern realistischere Bewegungsabläufe. Die vorliegende Preview-Version zeigte uns auf, dass man nicht mehr notgedrungen auf veraltete N64-Routinen zurückgreifen musste. Darüber hinaus entsprechen die Antlitze von Oliver „Katze“ Kahn, David Beckham, Zinedine Zidane etc. mehr denn je den prominenten Vorbildern aus Fleisch und Blut. Generalüberholt wurden die Fußballtempel. Die Flimmeroptik in den vier brodelnden Hexenkesseln wurde auf ein Minimum reduziert. Lediglich der gelb-braune, grob texturierte Grasteppich vermittelt abermals den Eindruck, als würde der Platzwart zu wenig Zeit für die Pflege aufbringen.

Freundschaftsspiel, Internationaler Pokal, Spezial-Liga und Weltliga-Modus für jeden Geschmack etwas dabei sein. **DG**



○ In der Spezial-Liga treten bis zu acht Spieler mit jeweils einem Team an.



○ Die Sportler in der Freistoßmauer können nun auf Knopfdruck in die Höhe springen.

Freudenhaus der PS2-Liga

Erfrischend wie ein Sommergewitter ist das überarbeitete Spielprinzip. Die wohl dosierte Mischung aus körperbetontem Rasenkrimi und ästhetischem Traumfußball lässt bereits zu diesem Zeitpunkt so gut wie keine Wünsche offen.

In diesem Zusammenhang ist die durchdachte Schussanzeige bei Standardsituationen hervorzuheben. Mit richtig viel Schma-ckes und Effet lässt sich das mit hervorragender Ballphysik ausgestattete ISS-2-Leder in Richtung gegnerisches Tor treten. Letzten Endes dürfte bei den vier Spielvarianten

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel
Spiele	1-8
Hersteller	Konami
Entwickler	KCEO/ Major A
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Ende April

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Toller, actionbetonter Konsolenfußball. Die Konkurrenz muss sich warm anziehen.

ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN

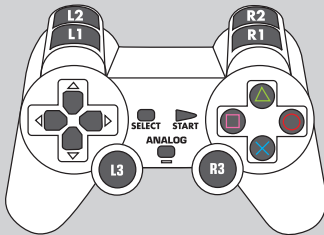
Gunther Hruby

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@playplaystation.com

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

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Klickt in die Optionen. Von hier aus erreicht ihr den Punkt „Cheat Code“. In diesem Menü dürft ihr verschiedene Codes eingeben. Bestätigt mit der X-Taste und gebt den richtigen Code ein.

Unverwundbarkeit

X, □, △, X, ○

Visier

○, ○, X, △, □

Snipe

□, ○, X, △, ○

Mega

○, △, △, □, X

Beschuss

□, △, X, △, ○

Abpraller

○, □, ○, △, X

Smuggler's Run 2: Hostile Territory

Spielgeschwindigkeit verringern

Pausiert eine aktuelle Mission und gebt die folgende Tastenkombination im Pause-Screen ein:

R2, L2, L1, R1, ○, ○, ○

Ein kurzer Jingle bestätigt. Mit dem vorherigen Cheat wird der Effekt deaktiviert.

Unsichtbares Fahrzeug

Pausiert eine aktuelle Mission und gebt die folgende Tastenkombination im Pause-Screen ein:

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

Ein kurzer Jingle bestätigt. Euer Fahrzeug wird unsichtbar, es ist nur noch der Schatten zu sehen. Eine erneute Eingabe des Cheats deaktiviert den Effekt.

The Simpsons Road Rage

Eine Tradition findet sich im Rennen der gelben Simpsons wieder. Versteckte Charaktere, die an amerikanischen Feiertagen zum Vorschein kommen. Alles was zu tun ist, ist die Datumsanzeige der PS2 entsprechend einzustellen. Stellt die folgenden Tage entsprechend dieser Liste ein. Ihr findet die Charaktere dann in der Fahrerauswahl vor.

Frankenstein-Bart

31. Oktober

Krusty mit Neujahrskostüm

1. Januar

Thanksgiving Marge

22. November

Apu als Santa Claus

25. Dezember

INHALT 03/2002

PlayStation2

Burnout	56
Dark Cloud	56
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	55
Kengo: Masters of Bushido	56
Legends of Wrestling	56
NHL 2002	56
Operation WinBack	56
Pro Evolution Soccer	56
Project Eden	56
Simpson Road Rage	55
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	55
WWF SmackDown! Just Bring It	56

CheatCards PS2

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (1)	57-58
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2)	57-58

Gamebuster-/Xploder-Codes

Europe Racer	70
Hidden & Dangerous	70
Parasite Eve 2	70
Syphon Filter 3	70
VIP	70

Action Replay Codes PS2

Baldur's Gate: Dark Alliance	59
Devil May Cry	59
Driven	59
Dropship: United Peace Force	59
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	59
Silent Scope 2: Fatal Judgement	59
Silpheed: The lost Planet	59
Splashdown	59
Spy Hunter	59
Thunderhawk: Operation Phoenix	59

Player's Guides

PSone

Syphon Filter 3 (Teil 2)	66-69
--------------------------	-------

PlayStation2

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	60-61
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Teil 2)	62-65

Smuggler's Run 2: Hostile Territory

Leichte Wagen

Pausiert eine aktuelle Mission und gebt die folgende Tastenkombination im Pause-Screen ein:

L1, R1, R1, L2, R2, R2

Ein kurzer Jingle bestätigt. Eine erneute Eingabe des Cheats deaktiviert den Effekt.

Spielgeschwindigkeit erhöhen

Pausiert eine aktuelle Mission und gebt die folgende Tastenkombination im Pause-Screen ein:

R1, L1, L2, R2, ○, ○, ○

Ein kurzer Jingle bestätigt. Mit dem nächsten Cheat wird der Effekt deaktiviert.

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

Pro Evolution Soccer

Versteckte Teams. So geht's:

European Classic Team

Gewinnt den Europa Cup mit England als Mannschaft.

Holland Classic Team

Gewinnt den Europa Cup mit Holland als Mannschaft.

Germany Classic Team

Gewinnt den Europa Cup mit Deutschland als Mannschaft.

Brazil Classic Team

Gewinnt den American Cup mit Brasilien als Mannschaft.

Argentina Classic Team

Gewinnt den American Cup mit Argentinien als Mannschaft.

World All-Star Team

Gewinnt den International Cup mit irgendeinem Team.

European All-Star Team

Gewinnt den International Cup mit Frankreich als Mannschaft.

WWF SmackDown Just Bring It!

Versucht einmal in einem Battle Royal mit eurem Charakter auf eines der Ringseile zu klettern. Positioniert euch nun auf einer Ringecke. Mit etwas Glück beachten euch die anderen Kämpfer gar nicht. Bleibt so lange "in Deckung", bis ihr nur noch den letzten Gegner aus dem Ring befördern müsst.

Project Eden

Agenten der Urban Protection Agency haben eines gemeinsam: eine recht kurze Lebensdauer. Wer sich wegen des Spiels die Haare rauft, sollte das praktische Cheat-Menü zuschalten. Startet ein neues Spiel und wartet den Vorspann ab. Wartet weiter, bis eure Truppe das erste Gelände betritt. Lauft mit dem ersten Agenten einige Schritte vorwärts und wartet abermals ein wenig. Betätigt die X-Taste, um das reguläre Menü aufzurufen. Setzt den Anzeigepfeil auf das Symbol in der unteren rechten Ecke des Schirms ("I"). Haltet nun auf dem Pad die Select-Taste gedrückt. Legt den linken Analog-Stick so um, als ob er auf einer normalen Uhr auf die Position 12:00 Uhr zeigen würde. Bewegt den

Project Eden

Stick nun dreimal im Uhrzeigersinn (negativer Drehsinn) herum. Während des gesamten Vorgangs darf die Select-Taste nicht losgelassen werden. Habt ihr alles richtig gemacht, erscheint nun unterhalb des sich drehenden Buchstaben ein kleines, grünes Dreieck. Setzt den Anzeigepfeil darauf und bestätigt mit der X-Taste. Es erscheint die Anzeige „Cheats“ und ihr habt nun Zugriff auf die Schummeloptionen. Maximale Energie, Unverwundbarkeit, Waffen sowie Levelanwahl sollten jedem einen erfolgreichen Einsatz ermöglichen.

NHL 2002

Zwei All-Star-Teams erhaltet ihr, wenn ihr eine normale Saison erfolgreich durchgespielt habt. Speichert am Ende (nach dem All-Star-Spiel) und kontrolliert die Teamauswahl.

Legends of Wrestling

Von den insgesamt 42 wählbaren Wrestling-Legenden sind zu Spielbeginn 12 mit Fragezeichen versehen. Um diese locker zuzuschalten, wird folgender Code zügig im Hauptmenü des Spiels eingegeben:
 ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, △, △, □
 Bei richtiger Eingabe sind nun alle 42 Kämpfer frei anwählbar. Wer jedoch lieber den Weg der Ehre gehen will und sich die Wrestler auf normalem Weg verdienen will, geht folgendermaßen vor.

Ricky Morton und Robert Gibson

Gewinnt einmal den Tag Team Mode.

Captain Lou Albano

Schließt den Karriere-Mode einmal erfolgreich mit einem unbeliebten Wrestler ab.

David Von Erich, Michael Von Erich und Fritz Von Erich

Schließt den Karriere Mode einmal erfolgreich mit Kevin Von Erich als Wrestler ab.

Dory Funk

Schließt den Karriere Mode einmal erfolgreich mit Terry Funk als Wrestler ab.

Ivan Koloff

Gewinnt eine Tournee in einem Single-Modus.

Legends of Wrestling

Jimmy Hart

Schließt den Karriere Mode einmal erfolgreich mit einem beliebten Wrestler ab.

King Kong Bundy

Schließt das Southeast-Gebiet erfolgreich ab.

Mr. Fuji

Gewinnt den Tag-Belt im Tournament Mode.

Sabu

Gewinnt den Karriere Mode mit Sheik als Wrestler.

Dark Cloud

Zusätzlicher Dungeon

Absolviert das Spiel einmal erfolgreich. Speichert und kontrolliert den Eintrag „Weitere Areale“ bzw. „Go To Other Areas“. Hier findet ihr nun den sogenannten „Demon Shaft Dungeon“ vor.

Operation WinBack

Die versteckten Charaktere im Multi-Player-Mode, die ja zu Spielbeginn noch nicht anwählbar sind, erschumelt ihr euch ganz einfach. Gebt die folgende Tastenkombination im Spielbildschirm mit der Aufforderung „Press Start“ ein
 ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, haltet die O-Taste gedrückt und betätigt Start.

Burnout

Face Off Mode

Spielt den gesamten Championship Mode einmal erfolgreich durch. Daraufhin wird der sogenannte „Face Off Mode“ freigeschaltet. In diesem dürft ihr gegen den Roadster antreten.

Roadster

Besiegt den Roadster im Face-Off-Mode. Dieser wird nun anwählbar.

Kengo: Masters of Bushido

Die versteckten Charaktere erhaltet ihr, indem ihr alle anderen Dojos erfolgreich besiegt. Die grau unterlegten Silhouetten werden dann nach und nach mit wählbaren Kämpfern ersetzt.

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

play CheatCard
page 1

Mehr Metal Gear geht nicht!
Aus dem offiziellen Lösungsbuch findet ihr hier übersichtlich alle Aktionsmöglichkeiten aufgelistet.
Praktisch - Ausschneiden und loslegen!



Bewegung und Aktion

STANDARDS

Gehen und schleichen

Haltet den linken Analog-Stick sanft in eine Richtung, um langsam und geräuschlos zu gehen.

Laufen

Ihr lauft, indem ihr den linken Analog-Stick weit in eine Richtung bewegt und haltet.

Rolle vorwärts

Lauft und drückt dabei **X**, um eine Rolle auszuführen. Haltet **X**, um nach

der Rolle am Boden zu liegen. Achtung: Snake macht nach jeder Rolle eine kurze Pause.

In die Hocke gehen

Mit **X** begeht ihr euch aus dem Gehen oder aus dem Stand in die Hocke. Tippt den linken Analog-Stick leicht an, um euch zu drehen und hinzulegen. Mit **X** steht ihr wieder auf.

Hinlegen

Wenn ihr in der Hocke den linken Analog-Stick bewegt, legt ihr euch auf den Boden und könnt kriechen. Mit **X** steht ihr wieder auf – auch, wenn ihr bei einem Kampf zu Boden geht.

Kriechen

Je stärker ihr den linken Analog-Stick bewegt, desto schneller kriecht ihr. Dies ist übrigens die einzige Art, sich ohne Drehung rückwärts zu bewegen. In der Eindring-Perspektive lenkt ihr nach oben, um nach vorn zu kriechen; nach unten, um rückwärts zu kriechen.

An Wände drücken

Haltet den linken Analog-Stick in Richtung Wand: Ihr drückt euch mit dem Rücken dagegen, solange ihr den Stick weiterhaltet. Dies funktioniert auch bei Kistenwänden, anderen Objekten und auch aus der Hocke.

An Wänden entlang schleichen

An eine Wand gedrückt, bewegt ihr euch mit **R2** bzw. **L2** seitlich (z. B. auf schmalen Wegen). Der linke Analog-Stick ist genauso geeignet – an Ecken und bei Hindernissen sogar effektiver.



>>>>>

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

play CheatCard
page 3

Über Kanten springen

Geht sehr langsam über eine Kante: Ihr fallt ... und haltet euch automatisch fest. Jetzt könnt ihr seitlich hangeln. Ausnahme: Hält sich der Charakter nur mit einer Hand fest, ist der Untergrund dazu ungeeignet! Mit **Δ** schwingt ihr euch zurück.

Seitlich hangeln

Hängt euch an einer Kante, bewegt euch mit **L2** nach links und mit **R2** nach rechts. Ihr könnt auch den linken Analog-Stick nehmen. Achtet aber wie immer auf die Griffanzeige!



Loslassen

Um sich fallen zu lassen, drückt **X**. Nur aus geringer Höhe ist die Landung geräusch- und schmerzlos: Je höher, desto mehr Schaden nehmt ihr.

Im Fallen festhalten

Befindet ihr euch nicht zu tief unter einer weiteren Kante, könnt ihr euch fallen lassen und an der nächsten Kante wieder festhalten. Drückt **Δ** gleich nach dem Loslassen mehrfach in schneller Folge.

Klimmzug

Drückt gleichzeitig **R2** und **L2**, macht einen Klimmzug und ihr könnt über eine Bodenkante spähen (**R1** zusätzlich halten). Die Anstrengung leert die Griffanzeige schneller, aber erhöht allmählich die Griffestigkeit.

IM WASSER

Schwimmen

Je stärker ihr den linken Analog-Stick in eine Richtung drückt, desto schneller schwimmt ihr. Verlasst das Wasser an einer seichten Stelle oder an einer Leiter.

Tauchen

Mit **O** taucht ihr; wobei mit dem linken Analog-Stick gelenkt wird. Bewegt den rechten Analog-Stick nach unten, führt ihr eine 180-Grad-Wendung aus.

Sauerstoff sparen

Damit sich die O₂-Anzeige langsamer leert, drückt **Δ** in schneller Folge hintereinander. Dies ist auch während der Tauchbewegungen (**O**) möglich.

Auf den Grund stellen

Dicht über dem Boden drückt ihr **X**, um euch auf den Grund zu stellen. Mit dem linken Analog-Stick geht ihr, mit **O** taucht ihr weiter.

>>>>>

CHEAT CARDS



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

PlayStation2 - PlayStation2

play

CheatCard
page 2



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Klopfen

An eine Wand gedrückt betätigt ihr O, um zu klopfen: Das Geräusch kann Wachen von ihrem Posten weglucken. Funktioniert auch aus der Hocke heraus.

Geleitschutz geben

Um einen Verbündeten zu eskortieren, haltet ihr nahe der Person Δ gedrückt. Bewegungen sind nun langsamer.

Türen öffnen

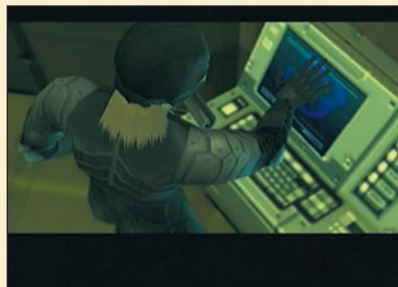
Die meisten Türen öffnet ihr mit Δ. Auf dem Tanker müsst ihr öfters an einem Rad an der Tür drehen: Haltet Δ gedrückt oder betätigt Δ mehrfach schnell hintereinander.

Spinde betreten

Nachdem ein Schrank geöffnet wurde, geht ihr einfach hinein (linker Analog-Stick). Mit Δ verlasst ihr den Schrank wieder.

Nodes bedienen

Um sich in ein Node-Terminal einzuloggen, drückt ihr Δ: Daten werden nun automatisch übertragen. Mit X loggt ihr euch wieder aus. Wichtig: An einem Node könnt ihr im laufenden Spiel die Optionen verändern (wie im Options-Menü).



Fahrstühle

Um einen Aufzug zu rufen, stellt ihr euch daneben vor die Schalttafel und drückt Δ – am besten zweimal, dann

kommt er schneller. Direkt vor der Schalttafel im Lift wählt ihr dann eine Etage mit dem linken Analog-Stick und O aus. Es gibt auch Fahrstühle, die sich automatisch in Betrieb setzen, wenn eine Person sie betritt.

KLETTERRAKTIONEN

Klettern

Frontal vor halbhohe Objekten drückt ihr Δ, um hochzuklettern. Herunter kommt ihr mit dem linken Analog-Stick. Leitern ersteigt und verlasst ihr mit Δ; mit dem linken Analog-Stick steigt ihr die Sprossen hoch oder herunter.

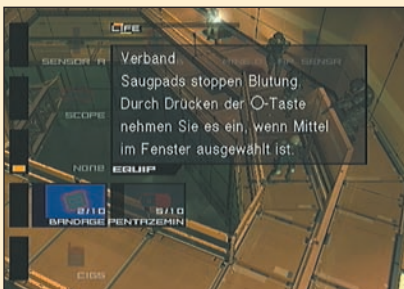
Über Geländer springen

In frontaler Blickrichtung zu einem Geländer (oder mit dem Rücken dagegengedrückt), schwingt euch mit Δ auf die andere Seite und haltet euch an der Bodenkante fest. Mit Δ schwingt ihr euch zurück.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

play

CheatCard
page 4



AUSRÜSTUNG VERWALTEN

Ausrüstung aufnehmen

Gegenstände und Waffen befinden sich in rotierenden Kisten. Berührt ihr eine Kiste, nehmt ihr den Inhalt automatisch auf. Die Tragekapazität hängt vom Schwierigkeitsgrad ab.

Ausrüstung auswählen

Haltet R2, um das Waffen-Menü aufzurufen und wählt eine Waffe aus. Haltet L2, um ins Gegenstände-Menü zu kommen.

BLICKWINKEL

Beobachtungsperspektive

Um sich genau umzuschauen, haltet R1 und bewegt den linken Analog-Stick. Mit L2 bzw. R2 lehnt ihr euch dabei zur Seite; haltet ihr alle drei Tasten gedrückt, reckt ihr euch.

In Spinden und Kartons

Lehnt euch mit R1 vor, um durch eine Öffnung nach draußen zu spähen. Mit dem linken Analog-Stick, L2 und/oder R2 variiert ihr den Blickwinkel. In einem Spind solltet ihr R1 sehr sanft drücken, damit ihr nicht mit der Stirn ans Blech prallt.

Im Hängen

Die Beobachtungsperspektive (R1) ermöglicht einen zielgenauen

Absprung. Bei einem Klimmzug (L2 und R2 halten) könnt ihr über die Bodenkante spähen, indem ihr gleichzeitig R1 haltet.

Um eine Ecke spähen

Im Schulterblick könnt ihr um eine Ecke spähen, indem ihr L2 bzw. R2 haltet. Dabei könnt ihr allerdings auch selbst gesehen werden. Der rechte Analog-Stick variiert den Blickwinkel.

Eindringperspektive

Kriecht unter ein Objekt/ Schacht, wechselt die Kamera automatisch in die Eindringperspektive. R1 bringt euch wie immer in die Beobachtungs-



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.

VIP

Mit vielen Punkten starten

.....742D 6335 2193
.....842D 6335 6193

Szene 1: Vallery, unbegrenzt Lebensenergie

.....742B 83A1 F71B
.....842B 83D1 07C3

Szene 2: Nikki, unbegrenzt Lebensenergie

.....742A AEEA D4B0
.....842A AF19 E377

Szene 2: Nikki, unbegrenzt Munition

.....7420 A5DB 2037
.....8420 A5DB DFB7

Hidden & Dangerous

PAL2NTSC7426 280A 42FE
.....3426 2804 42B0

Y-Fix7426 042E 6E16
.....8426 042E 6E06

Unbegrenzt Gesundheit

.....7426 90FC FA93
.....0426 90E2 0AB6
.....7427 45B7 3D6F
.....0427 45B9 3D31
.....7427 79AF 2146
.....0427 7951 113D

Gegner leichter neutralisieren

.....7426 A0C0 CAB0
.....8426 A0C6 CABA
.....7426 A0C0 CAB0
.....8426 A0C4 FECB

Alle Missionen freischalten

(Ladet einfach einen Speicherstand ein, um alle Missionen zu öffnen)

.....8423 141C 80EB
.....3423 141F 81FC
.....8423 1418 8FF6
.....8423 141A 83E8
.....8423 140C 92E4

Waffen-Codes

(Die Codes verändern die Anzahl der entsprechenden Waffe. Achtung! Benutzt immer nur einen der Codes, da das Spiel ansonsten einfrieren kann!)

Minen unendlich

.....7427 4D59 CA65
.....0427 4D21 25B1

Minen, Anzahl nimmt zu

.....7427 4D59 CA65
.....8427 4D59 3588

Handgranaten unendlich

.....7427 4038 C742
.....0427 4000 28D4

Handgranaten, Anzahl nimmt zu

.....7427 4038 C742
.....8427 4038 38AD

Sprengstoff unendlich

.....7427 4C48 DB56
.....0427 4C50 3480

Sprengstoff, Anzahl nimmt zu

.....7427 4C48 DB56
.....8427 4C48 2499

Bazooka-Munition unendlich

.....7427 4371 C48B
.....0427 4379 3B6B

Bazooka-Munition, Anzahl nimmt zu

.....7427 4371 C48B
.....8427 4371 3B62

Handfeuerwaffen-Munition unendlich

.....7427 4654 C164
.....0427 4658 3E8E

Handfeuerwaffen-Munition, Anzahl nimmt zu

.....7427 4654 C164
.....8427 4654 3E8B

Syphon Filter 3

Alle Cheats sowie Mini-Spiel freischalten.

.....8437 2A1C 2DC8

Europe Racer

PAL2NTSC7424 BE0C E63E
.....3424 BE02 E670

Y-Fix7424 D92B BF23
.....8424 D92B BF33

Unbegrenzt Nitro7421 0A36 8B12
.....8421 0A36 74DC

Weniger Schaden7420 E210 862C
.....0420 E214 9E32

.....7421 3B9F 4547
.....0421 3B9B 5549

Parasite Eve 2

PLATINUM

PAL2NTSC8001 8790 0000
Y-Fix8002 5EFC 0000

Unendlich Zeit am Schießstand (somit besseres Rating möglich)

.....800E 1194 03E7
.....8765 4321 0123

Unendlich Munition

.....D00B 738C 0001
.....300B 738C 0000

Maximale HP-Punkte

.....3007 4E5A 00FF

Unendlich HP-Punkte

.....3007 4E58 00FF

Maximale MP-Punkte

.....3007 4E5E 00FF

Unendlich MP-Punkte

.....3007 4E5C 00FF

HP- sowie MP-Punkte nehmen nicht ab

.....3010 AEB4 0000

Jede Menge BP

.....8007 4E4C 8760

.....3007 4E4E 0003

BP nimmt nicht ab

.....3018 02D4 0000

Jede Menge EXP

.....8007 4E48 8760

.....3007 4E4A 0003

EXP nimmt nicht ab

.....300D 3B00 0000

Maximaler PE-Level

(Die vier folgenden Werte funktionieren nicht mit allen Schummelmodulen!)

Feuer5000 0301 0000

.....8007 3C70 0003

Wind5000 0301 0000

.....8007 3C73 0003

Wasser5000 0301 0000

.....8007 3C76 0003

Erde5000 0301 0000

.....8007 3C79 0003

Alle PEs5000 0C01 0000

.....8007 3C70 0003

Inventar-Bestückungen

(Tragt die gewünschte Anzahl an Gegenständen anstatt der „XX“ ein. Die maximale Anzahl erreicht ihr, indem ihr als Wert „E7“ einsetzt.)

Inventarplatz 13007 35CC 00XX

Inventarplatz 23007 35D0 00XX

Inventarplatz 33007 35D4 00XX

Inventarplatz 43007 35D8 00XX

Inventarplatz 53007 35DC 00XX

Inventarplatz 63007 35E0 00XX

Inventarplatz 73007 35E4 00XX

Inventarplatz 83007 35E8 00XX

Inventarplatz 93007 35EC 00XX

Inventarplatz 103007 35F0 00XX

Inventarplatz 113007 35F4 00XX

Inventarplatz 123007 35F8 00XX

Inventarplatz 133007 35FC 00XX

Inventarplatz 143007 3600 00XX

Inventarplatz 153007 3604 00XX

Inventarplatz 163007 3608 00XX

Inventarplatz 173007 360C 00XX

Inventarplatz 183007 3610 00XX

Player's Guide

Gunther Hruby

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

In Zusammenarbeit mit piggyback, dem Garanten für kompetente Komplettlösungen, präsentieren wir euch die Gimmicks aus dem offiziellen Lösungsbuch. Probiert die Hinweise, die hier aufgelistet sind einfach mal aus und lasst euch überraschen! Zusätzlich findet ihr eine Liste aller Moves auf unseren Cheat Cards.

Die Wachen

Überfallt ihr einen Wachposten von hinten und verletzt ihn an Arm und/oder Bein, verändert er seine Körperhaltung. Bestimmten Soldaten könnt ihr nur auf diesem Wege Gegenstände und Erkennungsmarken entlocken.

Bedroht ihr eine Wache nach einem Überfall z.B. mit dem STINGER-Raketenwerfer statt einer M9-Pistole, wirft diese schneller Gegenstände ab.

Granat- und Raketenwerfer jagen den meisten Wachen bei einem Überfall von vorn einen Schreck ein, der sich in Flüssigkeitsverlust niederschlägt.

Ihr könnt Gegner auch mit einer leeren Waffe überfallen. Sobald ihr jedoch abdrückt, verrät euch das Klicken.

Habt ihr einen Posten überfallen, könnt ihr ihm C4-Sprengstoff anhängen.

Besitzt ihr die Stealth-Tarnung, kommt eine von euch getroffene Wache auch mal auf die Idee, ein Kamerad hätte auf sie geschossen.

Werdet ihr von einer Wache entdeckt, erscheint über dem Kopf des Postens ein rotes „I“. Gelingt es euch, das „I“ zu treffen, verharrt die Wache für einige Sekunden, während weiße Lichter emporsteigen. Dies gibt an, wie lange der Zustand noch anhält. Anschließend hat euch der Posten vergessen.

Die Wahrscheinlichkeit, bei einer Wache einen oder mehrere Gegenstände zu finden, entnehmt ihr der Auflistung (unten links). (Ein Posten führt also auf „Very Easy“ drei Gegenstände mit sich.) Ist der erste Gegenstand gefunden, gilt die Wahrscheinlichkeit für den zweiten Gegenstand.

Achterdeck

Solid Snake erkältet sich, wenn er auf den Schwierigkeitsgraden „Hard“ oder „Extreme“ länger als eine Minute auf dem Achterdeck verbringt. Steht ihr später still herum, niest der Charakter. Ihr überwindet die Erkältung, indem ihr drei Minuten unbeweglich verharrt.

Werft einmal eine Wache über Bord oder tragt sie unter freiem Himmel herum: Dies wird auf einem Foto festgehalten, das ihr später in der Luftreinigungsanlage (im Kern von Shell 2) seht.

Tipp: Ruft zu Beginn eures Auftrags Otacon mehrfach über Codec. Er wird euch so ziemlich jedes Detail über das Spiel erklären, und auch ein paar Informationen über die Patriots geben.

A-Deck, Mannschaftsraum

Zertretet oder zerschießt die Flaschen und Gläser in der Bar.

Auf den Becher mit Eiswürfeln neben der Spüle schießen und warten, wie die Zeit verrinnt.

Die Zeitschriften lassen sich mit ein

Das Spiel der Spiele – von A bis Z durchleuchtet: Das Offizielle Lösungsbuch - piggyback macht's möglich!

So seht ihr absolut alles: Der komplette Weg durchs Spiel, die ganze Story, alle Waffen und Ausrüstung, alle Dog Tags samt Namen und Fundorten. Bestzeit-Strategien für jeden Abschnitt und jeden Kampf – auf allen Schwierigkeitsgraden. Alle Geheimnisse und alle Profi-Tricks, dazu massenhaft Artwork und Karten in 3D und 2D ... Mehr Metal Gear geht nicht!

Ab 8. März überall, wo es PS2-Spiele gibt. Ansehen, downloaden, mehr erfahren: www.authorisedcollection.com/ ISBN: 1-903511-29-1



212 Seiten, vollfarbig, gebunden

paar Schüssen durcheinanderwirbeln und auch die große Glasscheibe, die Pflanzen und der Plasmabildschirm halten nicht ewig. Die Schwingtüren zur Bar lassen sich auch aufschlagen oder aufschießen.

Gegenüber der Bar hängt ein Pin-Up (am besten in der Beobachtungsperspektive zu erkennen).

Die dritte Wache, am Fuße der Treppe, ist wohl aufgrund strengen Geruchs von Fliegen eingehüllt. Haltet ihr euch zu nah und zu lange in ihrer Nähe auf, habt ihr bald auch ein Fliegenproblem.

Tipp: Stellt euch vor den Plasmabildschirm, wechselt in die Beobachtungsperspektive und kontaktiert Otacon.

D-Deck, Mannschaftsquartiere

Wenn ihr mit der M9 auf die Töpfe und Kochutensilien schießt, hört ihr unterschiedliche Töne.

Die Teller halten Schüssen aus eurer Pistole nicht stand. Ebenso zerstörbar sind die Utensilien auf den Tischen. Schießt auch auf die Deckenlichter.

In dem kleinen Vorratslager könnt ihr eurer destruktiven Energie so richtig freien Lauf lassen. Eindrucksvoll sind dort auch Feuergefechte gegen Wachen.

Tipp: Unters Regal kriechen und von dort aus feuern.

Navigationsdeck, Flügel

Fotografiert Olga während des Kamp-

Wahrscheinlichkeiten für das Auffinden von Gegenständen

	1. Gegenstand	2. Gegenstand	3. Gegenstand
Very Easy	50%	40%	30%
Easy	40%	20%	0%
Normal	30%	0%	0%
Hard	20%	0%	0%
Extreme	10%	0%	0%
European Extreme	0%	0%	0%

fes, wird die Russin dies mit einer Bemerkung quittieren. Zeigt später Otacon das Foto.

Je nachdem, wo Olga nach Ihrem letzten Treffer zu Boden geht, sieht man eine leicht veränderte Sequenz. Auch die anschließende Position ändert sich.

Fotografiert Olga nach dem Kampf, wird Snake einen schmatzenden Kuß hauchen. Auch Otacon wird das Motiv gefallen.

Legt euch später auf die betäubte Olga. Lauscht ihrer Atmung.

Tip: Betrachtet nach dem Kampf Olga in der Beobachtungsperspektive und kontaktiert Otacon.

Tip: Schießt auf die betäubte Olga. Otacon wird daraufhin eine Bemerkung machen.

Maschinenraum

Fotografiert die Figur von Vulcan Raven. Otacon wird später einen Kommentar von sich geben.

Schießt ihr auf die Figur, wird dies nicht ohne Folgen bleiben ...

Die Taschenlampe neben der Figur läßt sich zerstören.

Öffnet in dem Vorraum den linken der vier Spinde.

Schließt die Tür des offenen Spinds und präsentiert Otacon ein Foto des Posters.

Betretet die Halle und werft die erste Wache sofort über das Geländer nach unten (z. B. mit einer Rolle).

Schwingt euch neben der Wache über das obere Geländer, so könnt ihr euch an einem Seil quer durch den Maschinenraum hangeln. In der Mitte könnt ihr euch nach unten zu einem weiteren Seil fallenlassen und von dort zur Ration in der Mitte der Halle gelangen.

Ein gut verstecktes Pin-Up befindet sich in der Mitte der unteren Wand. Die Wache, die oben auf dem mittleren Steg steht, blickt gelegentlich mit einem Fernglas zu diesem Poster.

Ein zweites Pin-Up hängt auf der linken Wand. Postiert euch auf der untersten Ebene an der rechten Seite, wo die M9-Munition liegt, und blickt dann zur linken Wand.

Sobald ihr auf eines der Poster schießt, explodiert es und löst Alarm aus.

In dem Raum mit den drei Sprengfallen, die Türen aller Spinde schließen – macht das Foto eines Paares. Otacon gibt eine Bemerkung ab.

Deck 2, Backbord

Die Leiche in der zweiten Ausbuchtung könnt ihr herumschleifen. Die Wachen nehmen jedoch keine Notiz von euch.

Deck 2, Steuerbord

Wenn ihr ein Ranking anpeilt, bei dem keine Gegner getötet wurden, müsst ihr das Gefecht gegen die heranstürmenden Soldaten mit der M9-Pistole bestreiten. Sammelt vorher ausreichend Munition und zielt stets auf die Köpfe.

Frachtraum Nr. 1

Unter den Marines in der Mitte der Halle befindet sich jemand, der wohl sehr überhastet zur Versammlung gekommen ist. Ein Foto hiervon wird Otacon erfreuen; vor allem, wenn ihr es von unten aus dem Schacht heraus aufnehmt.

Auch wenn ihr anschließend entdeckt werdet: Werft einmal eine Phosphorgranate zwischen die Soldaten.

Vom Startpunkt aus postiert ihr euch links und schwingt über das obere Geländer. Ihr könnt euch nun über ein Seil durch die Halle hangeln. Haltet die Augen offen, um z.B. über zwei weitere Seile bis zur Tür in der linken oberen Ecke zu hangeln (loslassen und wieder festhalten). Dies ist bei voller Gesundheit sogar mit Griffestigkeit 1 möglich.

Wenn ihr euch zügig vom Startpunkt aus zehnmal zur Ebene darunter fallenlasst und wieder festhaltet, erhöht ihr eure Griffestigkeit. So könnt ihr euch sogar während des Zeitlimits bis zum Frachtraum Nr. 3 hangeln.

Ihr könnt die US-Soldaten auch von hinten überfallen und betäuben. Eine Erkennungsmarke gibt es allerdings nicht. Letztlich könnt ihr die gesamte Halle schlafenlegen.

Tretet einen der Soldaten in der Mitte der Halle und beobachtet den Domino-Effekt.

Eine Phosphorgranate löst ebenfalls einen lustigen Effekt aus, wobei ihr allerdings nicht ungeschoren davonkommt.

Frachtraum Nr. 2

Fotografiert die rechte Leinwand, wenn

darauf das Bild aus Frachtraum Nr. 3 übertragen wird. Mit 30%iger Wahrscheinlichkeit werdet ihr darauf ein Phantom entdecken: den „Geist“ von Hideo Kojima, dem Schöpfer von „Metal Gear Solid 2“. Otacon wird das Foto besonders mögen ...

Einer der Marines ist wie in Frachtraum Nr. 1 etwas vergeßlich bei der Wahl seiner Kleidung. Macht ein Foto und zeigt es Otacon.

Stellt euch neben die Projektoren und bedient sie: Ihr schaltet so die Projektoren manuell um. Macht das eine Weile und es wird ein neuer Film mit dem japanischen Model Mao Shiina übertragen, der die Soldaten wesentlich mehr interessiert. Später schaltet ihr noch einen zweiten Film dazu, was aber nicht ohne Folgen bleibt. Dieser Gag funktioniert nach einem „Continue“ allerdings nicht mehr.

Die Marines lassen sich überfallen und betäuben.

Frachtraum Nr. 3

Je nachdem, durch welchen Eingang ihr Frachtraum Nr. 3 betretet, seht ihr eine leicht andere Sequenz.

Ihr könnt zu den Kameramännern emporklettern.

Gelangt ihr durch den unteren Schacht in Frachtraum Nr. 3, klettert ihr die Leiter zur erhöhten Plattform hoch. Werft nun einmal einen Blick in die Halle: Ihr werdet jemanden in einem Mantel und Stiefeln entdecken (sobald ihr einmal wegseht, ist die Gestalt verschwunden). Macht ein Foto für Otacon!

Auch diese Soldaten hier können überfallen werden (der Kommandant sieht euch hierbei nicht). Die Rede könnte so vor einem schlafenden Publikum gehalten werden. Steigt doch auch einmal zum Steg hoch.

Den Kommandanten könnt ihr nicht betäuben oder erschießen – ein Foto wird jedoch Otacon beeindrucken.

Beim zweiten Durchspielen tragen die Soldaten im Frachtraum Nr. 3 ein anderes Beinkleid. Ein Foto hiervon wird Otacon gefallen.

Zeigt Otacon mehrmals das gleiche Motiv, erhaltet ihr verschiedene Kommentare – proibiert das aus, indem ihr ihm erst eure Spaß-Fotos zeigt und dann Bilder vom Metal Gear Ray anfertigt.

Player's Guide

Carsten Grauel

Teil 2

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Und weiter geht's mit der Skate-Lösung. Im letzten Heft halfen wir euch bei den Aufgaben der ersten drei Levels "Gießerei", "Kanada" und "Vorstadt", nun ist der Rest an der Reihe. Beachtet auch diesmal, dass wir bei den trick-bezogenen Aufgaben wieder die Namen der Skater angeben, für die diese Aufgabe gilt. Außerdem verwenden wir auf den Level-Karten drei unterschiedliche Symbole für die Fundorte der S-K-A-T-E-Buchstaben, da auch diese vom jeweiligen gewählten Skater abhängig sind.

Level 5: Flughafen

Sammle S-K-A-T-E

(siehe Karte)

Finde das versteckte Tape

Fahrt immer den Weg entlang bis zum Ende des Flughafengebäudes. Seid ihr nach den letzten Rolltreppen in der Halle mit den Fahnen angekommen, so wendet euch nach rechts. Gleich links neben der französischen Flagge (von oben nach unten blau, weiß, rot) steht zwischen den roten Geländern eine schmale Quarterpipe. (1) Fahrt mit Schwung hinauf und springt leicht nach rechts ab. Haltet ihr am höchsten Punkt die Dreieckstaste gedrückt, müsstet ihr automatisch auf der höchsten der roten Stangen nach rechts grinden. So gelangt ihr zum Tape.

Crooked Grind um die Gepäckausgabe

Gilt für die Skater: Caballero, Campbell, Koston, Margera, Mullen, Muska, Reynolds, Rowley, Steamer, Thomas
Zwei Wege führen zur besagten Gepäckausgabe. Entweder ihr springt gleich zu Beginn über den Tresen des Ticketschalters zu eurer Rechten, folgt dem Gepäckförderband, überquert den Hubschrauberlandeplatz und grindet über eine der beiden Rolltreppen nach unten, oder ihr fahrt vom Start aus immer geradeaus und wendet euch nach den ersten Rolltreppen, an deren Ende ein Wachmann steht, nach rechts. Hinter den Metalldetektoren befindet sich die Gepäckausgabe. Springt hier auf den äußeren Rand und drückt dabei nach rechts oben und Dreieck, um einen Crooked Grind auszuführen.



Airwalk über die Rolltreppe

Gilt für die Skater:

Hawk, Glibberg, Lasek

Fahrt ihr wie bei der vorangegangenen Aufgabe „Crooked Grind um die Gepäckausgabe“ beschrieben zur Gepäckausgabe, seht ihr direkt hinter dem Förderband zwei Rolltreppen, die zwischen Quarterpipes stehen. Springt ihr von einer Quarterpipe über eine Rolltreppe und landet auf einer anderen Pipe. In der Luft drückt ihr nach unten und die Kreistaste für einen Airwalk. (2)

Hawk, Glibberg, Margera, Reynolds, Thomas

Caballero, Koston, Mullen, Rowley

Campbell, Lasek, Muska, Steamer

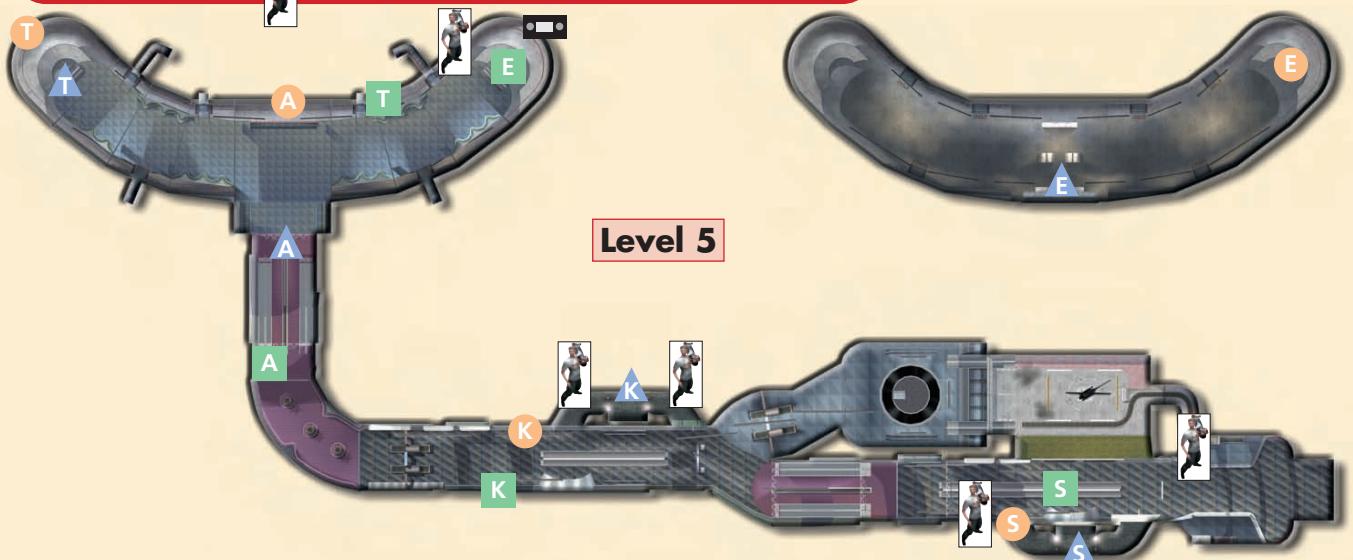
Taschendieb

S K A T E

S K A T E

S K A T E

Verstecktes Tape



Level 5

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

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



Level 7

gefunden habt. An den Wänden und der großen Glasfront sind drei rötliche Rails auf unterschiedlicher Höhe angebracht. An den mittleren Stangen hängen die Flaggen, die ihr zerreißen müsst – fünf in der linken Hälfte der Halle, fünf in der rechten. Grindet nun einfach jeweils auf dem untersten Rail entlang vorbei an den Fahnen. Dabei zerreißt ihr sie automatisch.

Bring die Tickets zu deinem Skate-Kumpel

Zu Beginn des Levels seht ihr links einen Ticket-Schalter, hinter dem eine Frau steht. Grindet hier auf der Kante des Tresens, um die Flugtickets aufzunehmen. Nun fahrt ihr den Weg entlang bis hinunter in die große Halle mit der Glasfront. In der linken Hälfte der Halle steht euer Kumpel zusammen mit einem Mädels. Ihr erkennt ihn schnell an seinem Skateboard. Beachtet auf dem Weg in die Halle, dass ihr die Met-

alldetektoren, die einen Alarm auslösen, wenn ihr hindurchfahrt, auf einem anderen als dem gewöhnlichen Wege passiert, da sonst die Tickets ungültig werden. Am besten macht ihr einen Transfer von der einen auf die andere Quarterpipe an der linken Wand und springt so über die Tore hinweg. Oder ihr macht einen Grind über die Lampen, die links an der Decke befestigt sind.

Halte die Taschendiebe auf

Fünf Taschendiebe treiben sich auf dem Flughafen herum und bestehlen die Passagiere. Ihr erkennt sie an ihren schwarzen Klamotten und daran, dass sie wegrennen, wenn ihr in ihre Nähe kommt. Der erste steht direkt am Level-Anfang in der Nähe des rechten Ticketschalters, gleich vor der Jeep-Reklame an der Wand. Fahrt ihn um. Nummer zwei steht etwas weiter vorne auf der anderen Seite, links neben dem

Laufband, wo sich der Eingang zur Toilette befindet. Die beiden nächsten Diebe findet ihr eine Etage tiefer. Gleich nach der ersten Rolltreppe geht es rechts zu den Toiletten, wo der dritte und vierte Gauner zusammen ein paar Damen ausrauben. Der letzte Dieb geht seiner Arbeit in der großen Halle am Ende des Flughafengebäudes nach. Fahrt in die rechte Hälfte der Halle. Vor der Anzeigentafel in der Nähe des spiralförmigen Weges, der nach unten führt, steht Nummer fünf.



Level 7: Los Angeles

Sammle S-K-A-T-E

(siehe Karte)

Löse das Erdbeben aus

Eigentlich ist dies erst die vorletzte Aufgabe. Doch um das versteckte Tape zu finden, müsst ihr erst das Erdbeben auslösen. Dies geschieht, wenn ihr über vier spezielle Rails grindet. Fahrt vom Start aus einfach geradeaus, springt über die Treppenstufen und fahrt in das Haus hinein. In dem kurzen Durchgang befindet sich auf der linken Seite ein Handlauf. Macht hier einen Grind. Direkt nach den Treppenstufen, die zur Straße führen, wendet ihr euch nach rechts. Fahrt den Bürgersteig entlang und grindet auf dem nächsten Rail, das die Grünfläche abgrenzt. Folgt dem Bürgersteig, fahrt zweimal rechts um die Ecke und grindet hier auf dem ansteigenden Handlauf in der Nähe der Ampelanlage. Begebt euch nun wieder zum Startpunkt. Fahrt auf der grauen Fläche zur linken Seite des braunen Hauses, durch das ihr am Anfang gefahren seid, und grindet auf der linken der beiden Geländer, die hier nach unten zur Straße führen. Nun müsste die Erde beben und der Highway über der Stadt zusammenbrechen.

Finde das versteckte Tape

Jetzt, wo der Highway demoliert ist, könnt ihr auch das versteckte Tape holen. In der Nähe der Palmen, die links vom Startpunkt auf der Wiese wachsen, erkennt ihr ein Drahtseil, das von der Kante der grauen Plattform hinauf auf das Dach des braunen Hauses führt. Holt in der Quarterpipe hinter euch Schwung und grindet auf diesem Seil nach oben aufs Dach. Behaltet den Kurs bei und springt von hier mit einem hohen Ollie auf den zusammengesackten Highway. Hier solltet ihr einige Holzbretter sehen, die an die Mauer angelehnt sind und so eine Rampe bilden. Mit genügend Anlauf springt ihr über die Rampe auf den Vorsprung des beige Hochhauses und grindet auf der Kante. (4) Ist diese zu Ende, springt ihr ab und landet mit einem

Grind auf der nächsten Kante des daneben liegenden, rötlich-braunen Hochhauses. Nach der Biegung springt ihr wieder ab, landet auf der vorstehenden Metallstange und schnappt euch das Tape.

Varial Kickflip über

Tower Rails Gap

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

Eine sehr vage formulierte Aufgabe. Ihr müsst ja erst einmal wissen, wo das „Tower Rails Gap“ überhaupt ist. Springt vom Start aus über die Treppenstufen, fahrt nach rechts über die Straße, vorbei am Brunnen und durch die Glasscheiben hindurch. Auf der anderen Seite des Gebäudes seht ihr nun einen beidseitigen Treppenaufgang mit drei Geländern auf jeder Seite, zwei außen, eines in der Mitte. Holt nun in der Quarterpipe an der Wand schwung, springt auf das mittlere Geländer, springt am höchsten Punkt ab, drückt in der Luft nach links unten und Quadrat für einen Varial Kickflip und landet mit einem Grind auf dem mittleren Geländer auf der anderen Seite. Fertig. (3)

One Foot Japan am

Tower Poppin' Transfer

Gilt für die Skater: Hawk, Caballero, Gliberg, Lasek

Fahrt nach den Treppenstufen am Startpunkt gleich nach rechts, weiter über die Straße und zum Brunnen vor den beiden Hochhäusern. In der Nähe des Brunnens seht ihr nun eine Halfpipe. Macht von hier in der Pipe (auf welcher Seite ist egal) einen hohen Sprung mit Lenkeinschlag zum Gebäude und transferiert so in die Halfpipe auf dem Dach. In der Luft drückt ihr nach links oben und die Kreistaste, um einen One Foot Japan auszuführen.

Mach die Bälle los

Fahrt vom Start aus immer geradeaus, durch das braune Haus hindurch, über die Straße und unter dem gelben Gebäude hindurch. Ihr steht nun vor einer lilafarbenen Halfpipe. Wendet euch nach rechts und ihr seht zwei rote Bälle

auf runden Podesten. Springt einfach gegen die Bälle, um sie loszumachen.

Stopp das Autorennen

Sicher seid ihr schon das eine oder andere mal von dem Lieferwagen oder den beiden Streifenwagen über den Haufen gefahren worden, die sich auf der Straße Verfolgungsjagden liefern. Jetzt ist es an der Zeit, das zu beenden. Nehmt vorläufig den selben Weg zum versteckten Tape. Grindet also an dem Seil in der Nähe des Startpunktes auf das Dach des braunen Hauses und springt von hier auf den Highway. Bleibt hier und fahrt den Highway entlang, bis ihr zu einem grünlichen Wagen kommt, der auf der Kante hängt und nach unten zu fallen droht. Springt mit einem hohen Ollie auf die Mauer neben dem Wagen und macht einen Grind. Das Auto stürzt und hält so den Lieferwagen auf.

Level 9:

Die Kreuzfahrt

Sammle S-K-A-T-E

Siehe Karte

Finde das versteckte Tape

Dreht euch zu Beginn um 180 Grad und springt mit leichtem Lenkeinschlag zur Schiffsmitte an einer der beiden weißen Quarterpipes hinauf. In der Luft drückt ihr Dreieck, um auf einer der beiden Fähnchengirlanden zu grinden. Diese führen zu einer roten Plattform. Die beiden Aufbauten fungieren hier als Quarterpipes. Springt links mittig nach oben und schnappt das Tape aus der Luft.

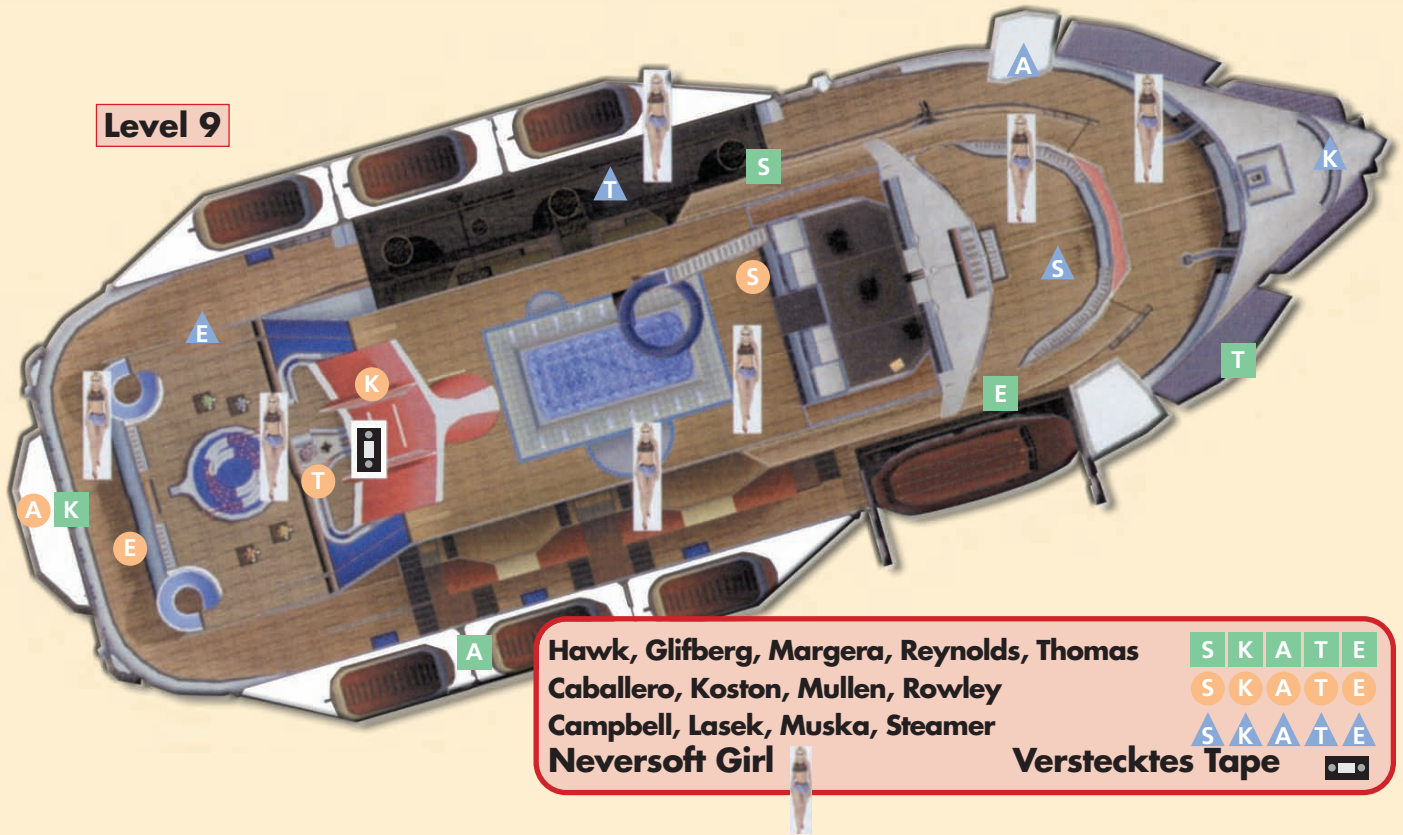
Nosebluntslide am Sonnensegel

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

Fahrt vom Start aus immer an der linken Wand entlang, vorbei am Swimmingpool, weiter über den blauen Aufgang ein Deck tiefer zu den Mädels und von hier aus über den linken, spiralförmigen Weg aufs unterste Deck. Nach Verlassen des spiralförmigen Aufgangs blickt ihr direkt auf die Promenade mit den Sonnensegeln über den Schaufenstern. Der Fotograf steht auch schon bereit. In der Mitte des Weges seht ihr einen Handlauf, der genau unter der Kante der Sonnensegel entlangläuft. Springt am Anfang auf, macht einen Grind und nutzt dann das ansteigende Stück des



Level 9



Geländers für einen hohen Ollie, um auf dem Sonnensegel weiterzugründen. Drückt noch in der Luft schnell zweimal nach vorne und Dreieck für einen Nosebluntslide.

Invert an den Stromkabeln

Gilt für die Skater: Hawk, Caballero, Glibberg, Lasek

Dies ist eine sehr knifflige Aufgabe. Springt vom Start aus auf das nächst tiefere Deck, wo die Mädels am Pool liegen. Dreht euch um 180 Grad und ihr seht den Eingang zum Museum sowie zwei Quarterpipes rechts und links daneben. Ihr erkennt auch jeweils zwei rechteckige Fenster auf jeder Seite. Stellt euch nun direkt vor die Quarterpipe, so dass ihr genau auf einer Linie mit der Mitte des inneren Fensters steht (ob ihr das linke oder das rechte Fenster wählt, ist egal). Steht ihr korrekt, befindet ihr euch nämlich auch genau unter den Stromkabeln. Fahrt nun grade auf die Pipe zu, springt hoch ab und drückt in der Luft nach unten und Dreieck, um einen Invert an den Stromkabeln auszuführen.

Beeindrucke die Neversoft-Mädels

Tussy Nummer eins steht links am Pool. Springt vom Startpunkt aus mit einem hohen Ollie (Boneless/Fastplant/Beanplant) von der Plattform und macht in der Luft einen Grab- und einen Flip-

Trick, das dürfte reichen. Fahrt dann weiter zu den anderen Mädels, die sich auf dem Deck eine Etage tiefer aufhalten, wo Tische, Stühle, Sonnenschirme und eine dicke Torte stehen. Hier findet ihr das zweite Mädel. Hinter dem runden Wasserbecken ist eine Öffnung im Geländer, durch die ihr zur untersten Etage und zum dritten Mädel gelangt. Nun fahrt ihr vom Startpunkt aus gesehen rechts herum und durch das gläserne Gewächshaus mit den Büschen und Blumenrabatten. Hier steht Tussy Nummer vier. Folgt dem Weg bis zum Bug des Schiffes und beeindruckt hier das fünfte Mädchen. Bleibt auf dem untersten Deck und folgt dem Weg weiter, vorbei an dem Mechaniker, der die Fähre nicht hoch bekommt. Unter den Sonnensegeln steht das sechste Mädel. Fahrt immer weiter und nehmt dann den blauen, spiralförmigen Weg nach oben zu dem Deck, wo der Kuchen serviert wird. Von hier fahrt ihr noch ein Deck höher zum Pool. Nehmt dann hinter dem Pool den Eingang ins Museum. Springt durch die Fensterscheibe und ihr seid bei der letzten Tussy. (5)

Heb die Fähre an

Fahrt bei den Sonnensegeln auf dem untersten Deck in Richtung Bug. Dort kommt ihr zu einer dunklen Mulde, in die das Boot gehievt werden soll. Darüber sind einige Kräne zum An-

heben und daneben steht ein fluchender Mechaniker an einem Schaltpult. Macht einen Wallride über den Schaltkasten und die Fähre wird angehoben.

Verwüste das Museum

Lasst euch vom Start aus ein Deck tiefer fallen zu den Mädels am Pool. Dreht euch um 180 Grad. Ihr dürft den Eingang zum Museum sehen, welches vorwiegend in grau gehalten ist. Fahrt hinein und grindet auf der abgelenkten Kante, die am Fenster entlang läuft. Dabei reißt ihr die Seile ab, die dort festgezurr sind und die riesige Schiffsschraube verwüstet das Museum.

Gratulation! Jetzt habt ihr alle Aufgaben erledigt. Habt ihr in jedem der drei Wettbewerbe auch noch die Goldmedaille ergattert, dürft ihr euch sogar noch über einen schicken Bonus (geheimer Fahrer, Zusatz-Park oder Cheat) freuen.



Player's Guide

Swen Harder

SYPHON FILTER 3

In dieser Ausgabe gibt es nun die letzten Missionen des dritten "Syphon Filter"-Teils. Wir wünschen euch viel Spaß beim Durchspielen!

Teil 2

Mission 9

Dockyards, Dublin, Irland
Agent: Gabriel Logan

- Versteckt euch hinter dem ersten Pfeiler und legt von dort aus die beiden Wachen mit Kopftreffern lahm.
- Nun nach rechts an einem weiteren Pfeiler vorbei und dann nach links, um Maggie zu treffen. (Checkpoint) (1)
- Jetzt in die Gefahrenzone eintauchen und ständig seitwärts rennen und abrollen, um den Schüssen zu entgehen.
- Immer weiter geradeaus, an der linken Abzweigung vorbei, bis ihr einen Truck erreicht. Klettert auf ihn und platziert eine Sprengladung auf dem Dach. (Checkpoint)
- In der linken Box findet ihr HK-5-Munition. Nun wieder zurück zu Maggie und in die linke Abzweigung, an der ihr zuvor vorbeigelaufen seid (also nach rechts).
- Habt ihr das Ende des Weges erreicht, gibt es eine Zwischensequenz. (Checkpoint)
- Folgt Maggie um die Ecke und die Kisten. Bei der roten Kiste solltet ihr einen Abstecher nach rechts machen. Immer geradeaus, bis ihr zu Holzkisten mit Löchern kommt.
- Eine Wache mit kugelsicherer Weste taucht auf. Erledigt sie und feuert auf die Benzinkanister hinter ihr. Geht durch das aufgesprengte Loch. (Checkpoint)
- Jetzt in einem 45-Grad-Winkel nach links an dem Maschendrahtzaun vorbei. An der nächsten Gabelung nach rechts gehen bis zum nächsten LKW. Wie gehabt Bombe platzieren. (Checkpoint)
- Wieder zurück zur Weggabelung. Dort stehen einige befreundete Agen-

ten unter leichtem Beschuss. Beseitigt alle Wachen. Rennt nun einfach geradeaus bis zu einem großen Platz weiter. Eine Zwischensequenz folgt.

- Folgt dem Mann bis zu einer roten Kiste. Dort erscheinen zwei Wachen (eine trägt eine kugelsichere Weste). Erledigt sie und geht in das Gebäude. Bei der rechten Wand trefft ihr wieder auf Maggie und Russel. Es folgt eine Zwischensequenz. (Checkpoint)
- Folgt Russel aus dem Gebäude, bis ihr eine Tür erreicht. Gebt Russel Feuerschutz und konzentriert euch dabei auf nähergelegene Wachen.
- Sofort nachdem Russel die Tür geknackt hat, hinein ins Gebäude und die Treppen hinauf. Folgt Russel in den Raum. (Checkpoint)
- Wieder müsst ihr Russel schützen. Schaltet in den Ego-Modus und tötet die drei Wachen. (Checkpoint)
- Tötet die beiden weiteren Wachen und die Treppen wieder hinunter. In der Box befindet sich übrigens eine kugelsichere Weste. Beseitigt die beiden Wachen zu eurer Rechten.
- Schlagt nun den linken Weg ein. Habt ihr den nächsten Raum erreicht, werdet ihr rechts von einer Wache attackiert. Jetzt quer durch den Raum, die Benzinfässer hochgejagt und raus.
- Geht nach links und an der Gebäudecke wieder links. Bis zum Truck, um diesen zu sprengen. (Checkpoint)
- Nehmt die Spider-Knarre und die kugelsichere Weste an euch (in den Boxen beim Truck).
- Wieder geradeaus an der Abzweigung nach rechts vorbei. Kümmert euch nicht um die Wachen und rennt in den Tunnel. Dort findet ihr den letzten Truck. Jagt ihn hoch. (Checkpoint)
- Erledigt noch die beiden Wachen und der Level ist beendet.

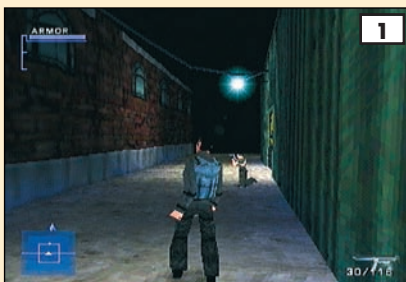
sie und weiter geradeaus. Geht nach links, wenn der Zaun endet. Jetzt solltet ihr Nigel Cummings sehen. Redet mit ihm. (Checkpoint) (2)

- Hinter euch taucht eine Wache auf; erledigt sie und nehmt die Munition an euch. Wieder zurück, wo Cummings steht, die Wache beseitigt und über die Straße zu den Stapeln von roten und grünen Kisten.
- Cummings folgt euch. Benutzt nun die Sniper und rennt in Richtung des hellen Lichts. Wartet auf Nigel und geht zur rechten Seite der Kisten. Beseitigt die Wache. Jetzt nach links und wieder eine Wache killen.
- Folgt nun Nigel um die Kisten herum, an roten und grünen Kisten und an einem Pfeiler vorbei. Knöpft euch die Wache zur Linken vor und folgt weiterhin Cummings.
- Wenn er stehen bleibt, setzt euch an die Spitze und erledigt die Wachen. Betretet den Platz und tötet alle Wachen von der Mitte des Platzes aus.
- Folgt nun wieder Nigel um die nächsten Kisten herum, schickt zwei Wachen in die ewigen Jagdgründe und geht durch die schmale Schneise auf den letzten Platz.
- Wendet euch nach links und folgt Nigel zu einem LKW. Eine Zwischensequenz folgt. (Checkpoint)
- Folgt dem Truck, wenn der ins Blickfeld gerät, und tötet Nigel mit ein paar gut gezielten Schüssen.

Mission 11

Convoy, Kabul Wüste, Afghanistan
Agent: Gabriel Logan

- Nach der Zwischensequenz habt ihr gleich ein Scharmützel mit drei Wachen. Nutzt die Felsen als De-



Mission 10

Upper Dockyards, Dublin, Irland
Agent: Gabriel Logan

- Rennt geradeaus aus dem Tunnel und erledigt dabei die beiden Wachen. Eine Wache kommt von rechts. Tötet





- kung. (Checkpoint)
- Rennt zum Truck und trifft auf der linken Seite Ellis.
- Bald wird die Straße vor euch bombardiert. Rennt nach links und erledigt die Wache.
- Geht nun auf ihren Körper zu. Dort findet ihr einen Tunnaleingang. Verdrückt euch hinein. (Checkpoint)
- Immer weiter in den Tunnel rein, bis eine Wache hinter der dritten Kiste auftaucht. Weiter bis zum Ende des Weges. Wieder zwei Wachen! (Checkpoint)
- Hinter jeder Kiste wartet eine Wache. Erledigt sie aus sicherer Entfernung und verlasst den Tunnel. (Checkpoint)
- Jetzt nach links am Stacheldraht entlang bis ihr wieder den LKW erreicht. Von nun an wird es brenzlig! Knöpft euch zunächst die linke Wache vor und dann den rechten Wachmann.
- Ellis sprengt nun die Straßensperre in die Luft. Nehmt in diesem Moment die Munition der Wachen an euch, da Munition sehr rar gesät ist in diesem Level. Hier gibt es auch eine kugelsichere Weste.
- Bei der zweiten Straßensperre müsst ihr die Bombe platzen. (Checkpoint)
- Immer geradeaus, bis ihr eine Brücke erreicht. Ellis wird unter Beschuss genommen. Lauft an der linken Brückenseite hinunter und erledigt die Wache.
- Wieder nach links, bis ihr Sniper-Feuer entdeckt. Erledigt den Scharfschützen mit einem Kopfschuss. (Checkpoint)
- Wieder zurück zur Brücke. Geht unter sie und zieht euch an den Felsen hinauf. Nun geht's vorsichtig über den Querbalken zum Zünder. Entschärft ihn. (Checkpoint) (3)
- Springt nun hinunter und rennt zur Brücke hinauf. (Checkpoint)
- Folgt Ellis zu einer weiteren Mine. Nehmt euch der vielen Wachen an, damit Ellis den Sprengsatz entschärfen kann. Weiter geradeaus die Straße entlang. (Checkpoint)
- Im Tal werdet ihr wieder auf extremen Widerstand treffen. Setzt ihnen mit gezielten Schüssen aus der Entfernung ein Ende. (Checkpoint)
- Acht Scharfschützen erwarten euch in

der Schlucht. Haltet euch ständig in Bewegung und knöpft euch immer die nächstgelegenen Wachen vor. Dieser Abschnitt ist schwer! (Checkpoint)

- Geht weiter geradeaus bis zur nächsten Straßensperre und wartet auf Ellis. (Checkpoint)
- Wieder kommt es zu einem schweren Gefecht. Nutzt die Felsen als Deckung und achtet auf eure Munition.
- Sind alle Wachen weg, wird Benton euch sagen, die Sperre zu sprengen.

Mission 12

The Beast, Kabul, Afghanistan
Agent: Gabriel Logan

- In diesem Level ist Durchhaltevermögen und stures Ballern gefordert. Erledigt zunächst die Wachen am Straßenrand. Sucht hierzu Deckung hinter der rechten Häuserfront.
- Rechts neben eurem Truck liegt eine kugelsichere Weste. Jetzt tauchen noch einmal Wachen oberhalb des Durchgangs auf. (Checkpoint) (4)
- Rennt in die Mitte des Platzes und kümmert euch zunächst um die beiden Wachen. Immer wieder wird Verstärkung aufkreuzen. Erledigt die Gegner quasi im Vorübergehen.
- Rennt zum gegenüberliegenden, erleuchteten Gebäude. Dort findet ihr zwei Kisten mit einer kugelsicheren Weste und den C4-Sprengsätzen. Diese braucht ihr, um den Panzer zu sprengen.
- Irgendwann (nach ungefähr einem Dutzend Wachen) fährt von rechts der Panzer vor. Vorsicht! Rennt nicht auf direktem Weg auf ihn zu. Geht seitwärts und legt mindestens zwei C4-Sprengsätze in seine unmittelbare Nähe.
- Entfernt euch wieder seitwärts und löst die Explosion per Fernzünder aus.

Mission 13

Australian Outback,
Tanami Wüste, Australien
Agent: Lian Xing

- Geht am ersten Zelt vorbei. Bevor ihr das zweite erreicht, dreht euch dann nach links und lauft an weiteren Zelten vorbei.
- Aktiviert das Kommunikations-Gerät. (Checkpoint)
- Erledigt nun alle blauen Wissenschaftler. Rennt an ihrem Zelt ins Dunkle hinein. Nachdem ihr einen Funkspruch erhalten habt, geht wei-



terhin geradeaus, bis ihr eine Feuerstelle erreicht. Links davon seht ihr ein Massengrab. Macht ein Foto davon. (Checkpoint)

- Dreht euch 90° nach rechts und erledigt den Wachmann auf dem Turm mit einem gezielten Schuss. Jetzt rennt eine weitere Wache auf euch zu. Kopfschuss, Munition aufnehmen und die nächste Wache ebenso erledigen.
- Geht in das Zelt und aktiviert die AU300. So erkennt ihr die letzte Wache im gegenüberliegenden Gebäude. Erledigt sie wie gehabt. (Checkpoint)
- Geht in das große Zelt und trifft Dr. Weisinger. (Checkpoint)
- Verlasst das Zelt wieder und klappert die drei blau gekennzeichneten Positionen auf eurem Radar ab. Achtet besonders auf die Scharfschützen auf den Wachtürmen. (Checkpoint 3x)
- Jetzt wieder zurück zu Weisingers Zelt und die AU300 im Anschlag. Schaut mit dem Zielfernrohr ins Gebäude und erledigt die drei Wachen. Geht ins Zelt und redet mit dem Doktor. (Checkpoint)
- Beim Verlassen des Zelts lauern am Ausgang zwei Wachen. Erledigt sie. Folgt Doktor Weisinger auf den Hügel und ballert die vier Wachen in einer Großoffensive einfach nieder.

Mission 14

St. George,
Dorf Yuenoumu, Australien
Agent: Lian Xing

- Mit dem folgenden Trick umgeht ihr das Problem entdeckt zu werden: Geht seitwärts nach rechts bis ihr einen kleinen Hügel erreicht. Laft jetzt auf seinem Gipfel geradeaus, bis ihr zu einem Gebäude kommt.
- Geht rechts an dem Gebäude vorbei und lasst die Feuerstelle hinter euch.
- Halblinks von euch stehen nun zwei Wachen, die zwei Aborigines in Schach halten. Erledigt beide schnell per Kopfschuss. (Checkpoint)
- Gebt beiden Ureinwohnern das Gegenmittel. (Checkpoint 2x)
- Dreht euch wieder nach links, von

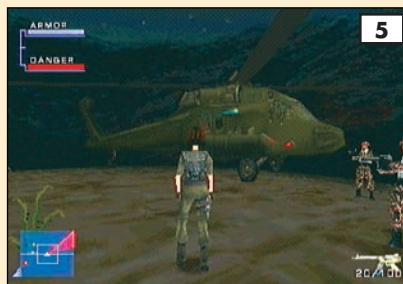
wo ihr gekommen seid. Rennt am rotbraunen Gebäude vorbei, hinüber zu einem hellbraunen Bau mit zwei Fenstern und einer Tür. Geht hinein und gebt Potyarre das Gegenmittel. (Checkpoint)

- Verlasst das Gebäude wieder und geht nach links in Richtung des Feuers. Jetzt solltet ihr links einige Rauchschwaden erkennen. Geht dorthin, die Rampe hinunter und verabreicht Djakapurra die Medizin. (Checkpoint)
- Jetzt immer der Schneise bis zum Wachturm folgen. Erledigt den Schützen per Kopfschuss und rennt bis zum Turm. Dreht euch nach rechts und rennt bis zu einem Gebäude. Geht hinein und helft Yobongo. (Checkpoint)
- Geht raus und nach links um die Ecke. An der nächsten Ecke seht ihr ein Gebäude. Geht um den Laden herum und darin wartet der letzte Aborigines. (Checkpoint)
- Verlasst das Gebäude nach links. Ihr erhaltet einen Funkspruch. Rennt weiter bis zum nächsten Wachturm und erledigt den Typen darauf. Geht zum LKW und fahrt zurück zum Hubschrauber. (Checkpoint) (5)
- Fünf Wachen bewachen den Helikopter, die ihr einfach per automatischer Zielerfassung niederstreckt.

Mission 15

Paradise Ridge, West Monanta, USA
Agent: Teresa Lipan

- Geht an den beiden Männern vorbei und beseitigt die Wache auf dem Turm per Kopfschuss. Rennt nun zum Felsen. Versteckt euch auf seiner rechten Seite und nehmt die andere Wache von links aufs Korn.
- Den Typen mit der Schrotflinte von rechts erledigt ihr ohne Probleme. Geht nun unter dem Wachturm hindurch und so lange geradeaus, bis ihr einen Funkspruch erhaltet. In halbbrechter Position ist ein Scharfschütze – erledigt ihn!
- Am Gipfel des kleinen Hügels könnt ihr links eine weitere Wache sehen. Rennt rechts um die Ecke und befreit Agent DeMarco. (Checkpoint) (6)
- Weiter geradeaus an den Felsen links vorbei und die Wache wegputzen. Hinter ihm klettert ihr einen kleinen Vorsprung hinauf.
- Immer weiter bis ihr einer Gruppe Männer begegnet. Ignoriert sie und schießt auf den auftauchenden Mann, der seine Freunde befreien möchte.



- Geht nun nach rechts, von wo der Mann kam. Geht so lange weiter, bis ihr zu drei Spannungsmasten kommt. Sabotiert sie! (Checkpoint)
- Sofort nach dem Funkspruch werdet ihr angegriffen. Setzt dem ein Ende. Nun an den Masten vorbei bis zu einem vernebelten Platz. Geht dorthin und eine Zwischensequenz erscheint. (Checkpoint)
- Geht nun zurück zu den Spannungsmasten (auf dem Weg dorthin gibt's noch mal Ärger) und entfernt das Gerät wieder. (Checkpoint)
- Wieder zurück zur Absturzstelle. Von nun an dürft ihr keine Milizen mehr töten. Daher haltet euch aus allen Schusswechseln heraus. Rennt zum Hügel auf der rechten Seite. (Checkpoint)
- Weiterhin die Miliz ignorieren und zur Felsengruppe rennen. Von dort aus nach links, bis ihr zu einer kleinen Siedlung kommt. Geht durch das Loch im Zaun.
- Benutzt nun eure Armbrust, um die fünf Wachen außer Gefecht zu setzen (keine Kopfschüsse!). Schaut vorsichtig um die Ecken und betäubt sie.
- Bei der letzten Wache müsst ihr links einen Felsvorsprung hinaufklettern und dann durch ein Loch im Zaun.
- Haltet euch nun links und rennt den Hügel hinauf. Feuert nicht zurück, sondern rennt um euer Leben.

Mission 16

Militia Compound,
Paradise Ridge Montana, USA
Agent: Teresa Lipan

- Rennt geradeaus und rechts um die Ecke. Knöpft euch die Wachen vor und schaut in das rote Gebäude.



Tötet die Wachen darin, springt über den Abgrund und geht in den nächsten Raum. (Checkpoint)

- Hinter den Kisten befindet sich ein Loch im Boden.
- Lasst euch hinab und erschießt die beiden Wachen. Im rechten Eck des Raumes ist ein weiteres Loch. Auch hier geht's runter!
- Am Ende des Ganges wartet rechts eine Wache. Tötet sie und verlasst den Gang wieder, indem ihr herausklettert. Rennt nach links um die Ecke. (Checkpoint)
- Verteilt zwei Kopfschüsse und nehmt die kugelsicheren Westen an euch. Geht links um die Ecke, tretet die rote Tür auf und betretet das Gebäude. Eine Zwischensequenz erscheint. (Checkpoint)
- Verhaltet euch ruhig, klettert die Kisten hinauf und springt auf die obere Etage. Schleicht euch an Silvers heran und setzt die Wanze an ihn. Lasst euch schnell wieder hinab und versteckt euch hinter den Kisten. (Checkpoint)
- Geht jetzt weiter in den Raum hinein und über die Treppen nach oben. Durch den Durchgang den langen Gang entlang und rechts durch die Tür.
- Nun die Rampe hinunter. Hinter dem Tannenbaum wartet bereits Agent Kelly auf seine Befreiung. (Checkpoint)
- Drei Wachen tauchen auf. Schnell, erledigt sie! (Checkpoint)
- Lasst euch am großen runden Loch hinab und rennt durch den Tunnel in den nächsten Raum mit zwei Milizen. Kniet mit der X-Taste nieder. Nach dem Gespräch weiter den Tunnel entlang. (Checkpoint)
- Raus aus dem Tunnel und nach links. Erschießt die drei Wachen und rennt sofort weiter zur roten Tür, bevor Unterstützung eintrifft.
- Rennt hindurch und hinüber zu einem Baum. Ignoriert die Wachen und geht nach links um die riesige Kiste herum, bis ihr ein Haus mit offener Tür seht. Geht schnell hinein.
- Bald erreicht ihr ein Zimmer mit einem Tisch und einem Elchkopf an der Wand. In ihm befinden sich die Satelliten-Daten. (Checkpoint)
- Verlasst das Gebäude und nehmt die Munition in der Box links von euch auf. Trefft nun die Milizen für eine Zwischensequenz. Auf dem großen Platz lauern drei Scharfschützen. Erledigt sie aus sicherer Distanz mit Kopfschüssen.
- Die beiden Milizen zeigen euch den Eingang hinter dem Gebäude. Geht

hinunter und tötet die drei Wachen hinter der rechten Ecke. Geht zur dunklen Matratze und zieht sie zur Seite.

Mission 17

Underground Bunker,
Oakton Compound,
West Montana, USA
Agent: Teresa Lipan

- Folgt Dusty die Rampe hinunter in den Tunnel. Er legt ab und an Sprengsätze, daher bleibt immer in seiner Nähe und gebt ihm Feuerschutz.
- Rennt in den linken Tunnel, bis ihr drei Wachen begegnet. Achtung, diese Typen sind knallhart! Also pumpt so viel Blei wie möglich. (Checkpoint)
- Folgt Dusty bis zur nächsten Wache. Erledigt sie und nachdem Dusty wieder da ist, tauchen zwei weitere Wachen auf. Habt ihr das überstanden, erhaltet ihr eine Infrarot-Brille. (Checkpoint)
- Passt auf, dass ihr immer in der Nähe von Dusty bleibt, da ihr sonst die Schlucht hinunterfallt.
- Kurz nachdem die Sicht wieder normal ist, erwartet euch eine Wache an einem Rundweg. Erledigt sie und seinen Kollegen wenige Meter weiter. Geht den Weg hinunter (sehr schwer).
- Oberhalb der Treppe warten noch einmal zwei Wachen auf ihren sicheren Tod. (Checkpoint)
- In diesem Raum gibt es eine kugelsichere Weste. Folgt wieder Dusty in den Bunker hinein und zu seiner Mutter. Eine Zwischensequenz erscheint. (Checkpoint)
- Geht nun wieder zurück in den Hauptraum und in den runden Tunnel. Rechts um die Ecke, die Treppen hinunter und tretet die linke Tür ein. Dort findet ihr einen Erste-Hilfe-Kasten. (Checkpoint)
- Erledigt die auftauchende Wache und rennt so schnell wie möglich zu Dusty und seiner Mutter zurück. Dort müsst ihr eine attackierende Wache beseitigen. Eine Zwischensequenz erscheint. (Checkpoint)
- Nun müsst ihr im Prinzip nur noch Debbie Oakton folgen und alle Wachen wegpusten, die sich euch in den Weg stellen. Klingt leichter als es ist! Fahrt mit dem Aufzug nach unten. (Checkpoint)
- Raus aus dem Aufzug und an den beiden vorbei in den nächsten Raum, wo bereits die Wachen warten. Wartet im Zentrum des Raumes, bis

Dusty seine Sprengladung gelegt hat.

- Nachdem der Geheimgang geöffnet wurde, tauchen noch einmal zwei Wachen auf. Erledigt sie und verdrückt euch in den Geheimgang.

Mission 18

Senate Building,
Washington D.C., USA
Agent: Gabriel Logan

- Wichtig: Alle Wachen bis auf die im letzten Raum tragen kugelsichere Westen!
- Rechts um die Ecke und gleich den ersten Kopfschuss verteilen. Wieder um die Ecke und die nächste Wache aufs Korn nehmen. Vergesst nicht, die Munition einzustecken.
 - Jetzt links um die Ecke. Dann wieder rechts und schließlich nach links zu den nächsten Wachen.
 - Vom Hauptraum aus im Zentrum des Gebäudes geht ihr in die linke Toilette und kümmert euch um die beiden Wachen. Schießt den Ventilations-schacht auf und klettert hinein.
 - Am Ende findet ihr K3G4-Munition und einen Computer. Schaltet ihn ein und das Gitter der Gefangenen öffnet sich. (Checkpoint)
 - Geht nun ins andere Klo, schießt wieder auf den Schacht und am Ende befindet sich ein Büro. Beim Schreibtisch findet ihr den Code und Gabe sendet ihm zu Mujari. (Checkpoint)
 - Prompt tauchen zwei Wachen auf. Tötet sie und geht nun ganz nach Südwesten (nutzt die Karte) zur geöffneten Tür. In dem großen Raum befinden sich neben einem Gefangenen fünf Wachen. Erledigt sie alle. (Checkpoint) (7)
 - Nun nach Nordosten zum Aufzug. Fahrt mit ihm nach unten zur U-Bahn. (Checkpoint)
 - Am Bahnsteig tauchen die Wachen nun ohne Schema auf. Haltet euch zunächst an der linken Wand und schießt aus sicherer Entfernung. Hat sich die Lage beruhigt, springt über die beiden Gleise und beendet den Level.

Mission 19

DC Subway, Washington D.C., USA
Agent: Gabriel Logan

- Für diesen Level gibt es keine Richtungsanweisungen, da ihr nur durch einen fahrenden Zug lauft. Wichtig ist



- nur, dass immer wieder Wachen von der Decke hereinspringen bzw. sich hinter umgestürzten Tischen verschansen. Mit gezielten Schüssen sind diese Typen allerdings kein Problem.
- Schwieriger wird es, wenn ihr zu den Geiseln kommt. In diesen Situationen schleicht ihr euch langsam heran und versetzt beiden Wachen so schnell wie möglich Kopfschüsse. (Checkpoint 3x)
 - Von nun an werden die Wachen gefährlicher, da sie sofort auf euren Kopf zielen. Nach der Explosion sofort wieder aus dem Wagon heraus und hinter die Tür verdrückt. Hier erwischen euch die Scharfschützen nicht und nach einer weiteren Explosion hat sich das Thema erledigt.
 - Mujari kontaktiert euch per Funk. (Checkpoint)
 - Erschießt den nächsten Mann mittels Kopfschuss und nehmt die AU300 an euch. Ohne sie braucht ihr erst gar nicht weiterspielen! Außerdem noch die Sprengsätze einstecken.
 - Platziert sie bei der verschlossenen Tür und rennt zwei Wagons zurück. Die Explosion ist heftig...
 - Zückt jetzt die AU300 und geht weiter voran. (Checkpoint)
 - Ihr seht Mara Aramanov mit der letzten Geisel hinter einer kugelsicheren Glasscheibe. Schießt nicht, sondern klettert hinauf und geht bis zum äußersten Ende des Wagons.
 - Schaltet in den Such-Modus der Waffe und erledigt Mara per Kopfschuss durchs Dach.

Gratulation, das war's, ihr habt Syphon Filter 3 gelöst! Als Belohnung dürft ihr jetzt alle Levels einzeln anwählen. (8)



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 Interactive 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.

Devil May Cry

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1645EBB3

..... 0C1794B3 F8FCDFD

Maximale rote Orbs

..... 3C6B57F3 85F19EFF

Unbegrenzte Gesundheit

..... 3C53A423 FBE4FEFE

Unbegrenzte gelbe Orbs

..... 3C6B57DF F8FCFBD7

Dropship

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1645EBB3

..... 0C0FC227 F89295CF

God Mode aktiviert (unverwundbar)

..... 3DDC3083 F9FCFEFE

Unbegrenzt Munition

..... 3DDC3087 F8FCFEF1

Silent Scope 2

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1645EBB3

..... 0C08C347 F88C4687

Lebensenergie nimmt nicht ab

..... 2C1C4B9B F8FCDFE

Reloads deaktiviert

..... 2C1C4BC5 F8FCFEF7

Zeit einfrieren

..... 2C1C4CD1 F8FCFEFF

Unbegrenzt Credits

..... 2C1D6993 F8FCFE09

Splashdown

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1645EBB3

..... 0C318A57 F8FCDFD

Durch Rampen fahren

..... 3C1960EF FBDCFEF6

..... 3C1960F3 F8FCFEFE

Driven

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1645EBB3

..... 0C0AA44F F8987F87

Alle Level im Story Mode frei

..... 2C33E99B F8FCFFF

Unbegrenzt Leben

..... 2C280EC3 F8FCFEF5

Zonenzeit konstant

..... 2C280F23 F8FCFE52

Kein Windwiderstand

..... 3C091E87 FBDCFEF6

..... 3C091E8B F8FCFEFE

Baldur's Gate: Dark Alliance

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1645EBB3

..... 0C176EEB F89C6E77

Jede Menge Gold

..... 3C20B82B F88F3C3F

Kraft (Strength) auf Level 30

..... 3C20B8DB F8FCFE1C

Intelligenz (Intelligence) auf Level 30

..... 3C20B8DF F8FCFE1C

Weisheit (Wisdom) auf Level 30

..... 3C20B8E3 F8FCFE1C

Geschicklichkeit (Dexterity) auf Level 30

..... 3C20B8E7 F8FCFE1C

Konstitution (Constitution) auf Level 30

..... 3C20B8EB F8FCFE1C

Charisma (Charisma) auf Level 30

..... 3C20B8EF F8FCFE1C

Unbegrenzt Gesundheit

..... 3C20B8F3 469832FE

..... 3C20B8F7 469832FE

Unbegrenzt Energie

..... 3C20B80B 469832FE

..... 3C20B80F 469832FE

Unbegrenzt Skill-Punkte

..... 3C20B82F F8FCFE53

Grundangriffs-Skill auf 9999

..... 3C20B817 F8FC270E

Gauntlet Mode -

Die Herausforderung offen

..... 3C223037 F8FCFEFF

Schnellerer Charakteraufbau

(Aktiviert den Code, erspielt Punkte, sichert den

Spielstand, startet das Spiel erneut ohne

aktivierten Code.)

..... 3C20B7A7 F814487F

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1645EBB3

..... 0C11BB5F F8FCDFD

Unverwundbar

(Startet das Spiel nur mit diesen Code, wenn die

Energieleiste definitiv auf 100% gefüllt ist!)

..... 3C1A0BA3 F8FCFEFE

Raziel stärker

..... 3C1D20BF FBDCFEFE

..... 3C1D20C3 FBDCFEFE

..... 3C1D20C7 FBDCFEFE

Raziel zwergenhaft

..... 3C1D20BF B87CFEFE

..... 3C1D20C3 B87CFEFE

..... 3C1D20C7 B87CFEFE

Raziel geisterhaft

..... 3C1D2227 F8FCC4FE

Thunderhawk: Operation Phoenix

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... EC878280 1449D04C

Unbegrenzt Panzerung

..... 4CC107B2 1456248F

..... 4DE35BA6 1456248F

Waffen überhitzen nicht

..... 4CC107A4 1456E7A5

Unbegrenzt Munition 1

..... 4CD5E218 1456E7D7

Unbegrenzt Munition 2

..... 4CD5E21C 1456E7D7

Unbegrenzt Munition 3

..... 4CD5E220 1456E7D7

Spy Hunter

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... EC878264 1456E60A

Level/ Cheats/ Movies verfügbar

..... 1CA427B4 1456E7A6

Hover Car Mode

..... 1CA4241C 1456E7A6

Kein Energieabzug

..... 1CA42420 1456E7A6

God Mode aktivieren

..... 1CA427AC 1456E7A6

Mini-Auto Mode

..... 1CA427FC 2156E7A5

Silpheed - Lost Planet

Master Code

(Muss immer aktiv sein!)

..... EC86FC70 14384160

Viele Punkte

..... 1D639F28 14BE598C

..... 1D639F34 14BE598C

Gesundheit auf Maximum

..... 0CBE75FC 1456E79E

..... 4CBE75FC 1456E79F

Alle Waffen zugeschaltet

..... 4CBE7454 1456B00C

TestScreen

The logo for Play King Extreme Hardcore. It 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 written in white, slanted, uppercase letters, with "EXTREME" above "HARDCORE". The entire logo is set against a blue background.

GRAFIK		74 %
SOUND		51 %
RATING		85 %

Legende

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

Final Fantasy VI.....	111
Pro Evolution Soccer.....	110



TACTICAL ESP METAL GEAR SONS OF

mArk Liebold

**BIST DU NUR
EINE SCHACHFIGUR
IN EINEM INTRIGANTEN
MACHTSPIEL ODER HAST
DU DEIN SCHICKSAL
SELBST IN DER HAND?**



Geduld ist eine Tugend. Schlaue Worte – Hunderttausenden wartenden Konsoleros half diese altkluge Weisheit über die letzten Monate trotzdem nicht hinweg.

Kaum einem Spiel wurde jemals so sehnsüchtig entgegengefeibert wie Metal Gear Solid 2: Sons of



Q Das Leben eines Elite-Soldaten ist gefährlich, dafür aber auch spannend und abwechslungsreich.

IONAGE ACTION

AR SOLID 2

LIBERTY



Der peitschende Regen sieht einfach fantastisch aus.



Physikalische Grundregeln: Eintrittswinkel = Austrittswinkel

Liberty. Eigentlich war der PAL-Release für den 22. Februar, gut drei Monate nach dem Verkaufsstart in den USA und Japan, angedacht.

Aufgrund von Produktionsengpässen musste der Termin jedoch auf den 8. März verschoben werden, so lautet zumindest die offizielle Stellungnahme von Konami in Europa.

Unter vorgehaltener Hand munkelt man allerdings von einer Strategie von Sony. Mit Hilfe von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty möchte der Konsolenhersteller die Hardware-Abverkäufe ankurbeln und so der Microsoft Xbox, die nur eine Woche später ihre PAL-Einführung feiert, ordentlich

Paroli bieten. In Amerika ging dieser Plan bereits auf.

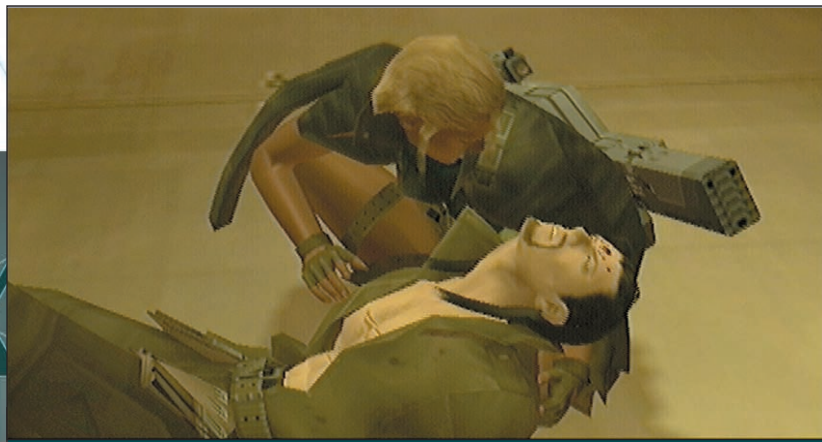
Deadline

Ursprünglich war es nicht im Sinne von Metal-Gear-Erfinder Hideo Kojima die Serie fortzuführen. Aufgrund des großen Erfolges von Metal Gear Solid in Amerika und Europa sowie der überwältigenden Resonanz der Fans besann sich das japanische Mastermind letztendlich eines Besseren. Bereits im November 1998 begannen die Arbeiten an dem Nachfolger. Obwohl die ersten PlayStation2-Entwickler-Kits erst Ende 1999 an Konami ausgeliefert wurden, stand für Kojima die Next-

Generation-Konsole von Anfang an als Plattform für das Sequel fest. Fast drei Jahre werkelte das 35köpfige Kern-Team an dem zehn Millionen US-Dollar teuren Projekt. Um eine termingerechte Fertigstellung zu gewährleisten, wurde das Production Department #1 in den letzten Monaten durch 35 weitere Programmierer, die man kurzerhand aus anderen Abteilungen von KCEJ West abzog, verstärkt. Trotz der tatkräftigen Unterstützung wurden die Entwicklungsarbeiten erst am 14. September, eine Woche nach dem festgesetzten Termin, abgeschlossen.

Grössenwahn

Hideo Kojima war schon immer ein großer Fan von Unterhaltungsmedien, was nicht zuletzt seine Liebe zur Literatur und ganz besonders zum großen Hollywood-Kino erklärt. Bereits in Metal Gear Solid bescher-

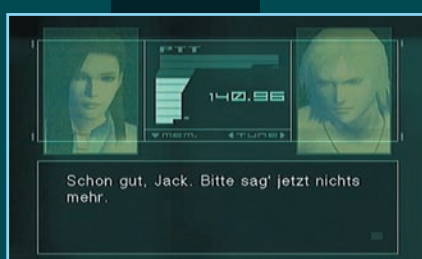
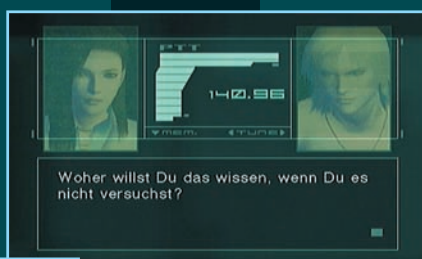
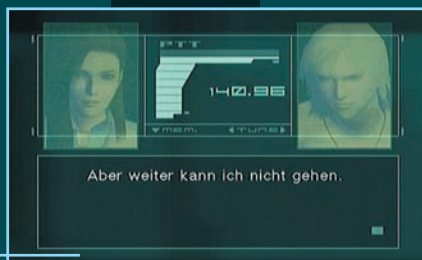
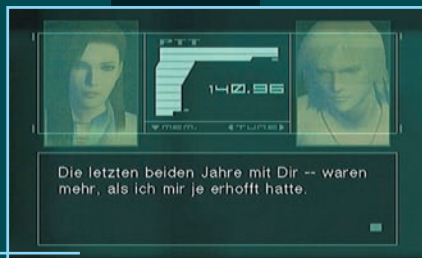
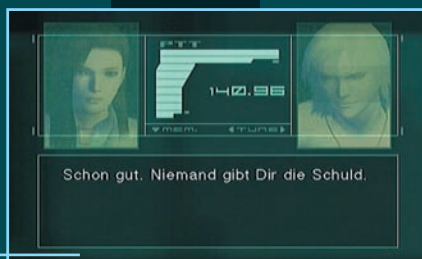
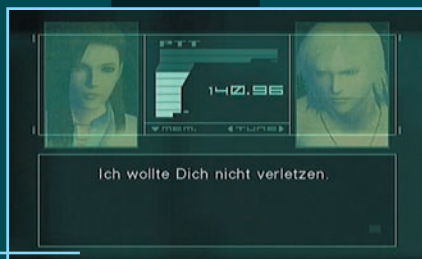


Hass, Trauer, Angst, Verzweiflung, Sehnsucht, Hoffnung: MGS2 lebt von Emotionen.



DANKE FÜR DAS GESPRÄCH

Auch ein Videospiel-Held ist vor Beziehungsproblemen nicht gefeit und natürlich auch nicht mit den damit verbundenen, typischen Phrasen. Sie klingen nett, sind meist auch so gemeint, aber eben nur für den Moment bestimmt; denn Morgen sieht die Welt ja wieder ganz anders aus. Rose, die „Kommunikationsexpertin“ und Freundin von Raiden, ist eine Königin des belanglosen Bla-Blas.



○ Handy-Generation: Per SMS erhält Raiden während seines Einsatzes nützliche Tipps.



○ Tunnelblick: Der Nikita-Raketenwerfer kommt auch wieder zum Einsatz.

ten uns diese Leidenschaft und die daraus gewonnenen Inspirationen ein ganz außergewöhnliches Spielerlebnis. Mit Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty übertrifft sich der trotz seines großen Erfolges relativ bescheiden gebliebene Künstler selbst, auch wenn er eigenen Aussagen zufolge nur etwa die Hälfte seiner Ideen, sowohl visueller als auch spieltechnischer Natur, realisieren konnte.

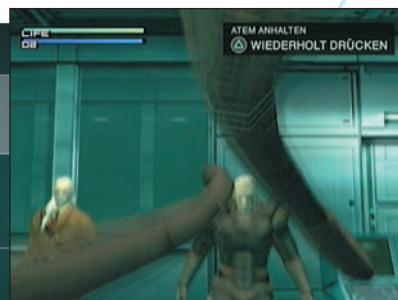
Dass Hideo Kojima in weitaus größeren Maßstäben als ein gewöhnlicher Produzent und Entwickler denkt und sich des enormen Unterhaltungspotentials von Videospielen bewusst ist, zeigt bereits die Intro-Sequenz. Eigens für die Erstellung des Main-Title, der genau wie bei einem echten Film die Aufgabe hat, die Neugierde des Zuschauers zu wecken und ihn auf das bevorstehende Erlebnis vorzubereiten - ihn quasi in Stimmung zu bringen - engagierte man die Filmfirma IMAGINARY FORCES. Das Unternehmen mit Sitz in Los Angeles, Kalifornien, ist darauf spezialisiert, Vorspanne, Teaser und Trailer für Kinofilme und Fernsehserien zu produzieren. Der einzigartige Stil von IMAGINARY FORCES, der auch in dem Vorspann von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty wiederzufinden ist, erlangte vor allem durch die prämierten Intro-Sequenzen zu dem Thriller „Sieben“ Berühmtheit.

Nachrichtensperre

Der Informationsfluss um Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty war seit der ersten Präsentation im Mai 2000 mehr als nur spärlich. Das Spiel entwickelte sich zu einem der am besten gehüteten Geheimnisse der Branche. Wieder und wieder gelangen die gleichen Bilder an die Öffentlichkeit: Solid Snake sowie ein paar altbekannte und neue Charaktere an Bord eines gewaltigen Schiffes; im Grunde wirklich nichts Besonderes. Einigen Fans war dies jedoch bereits mehr als genug, da sie der Meinung waren, dass im Vorfeld zu viele Details verraten wurden. Doch Hideo Kojima strafe die Kritiker lügen, denn die Tanker-Szene ist im Grunde nichts weiter als der Prolog der eigentlichen Story. Von dieser wollen wir euch nichts verraten, genauso wenig möchten wir euch die Charak-



○ Einfache Rechnung: Je gefährlicher die Gegner, desto größer das Kaliber.

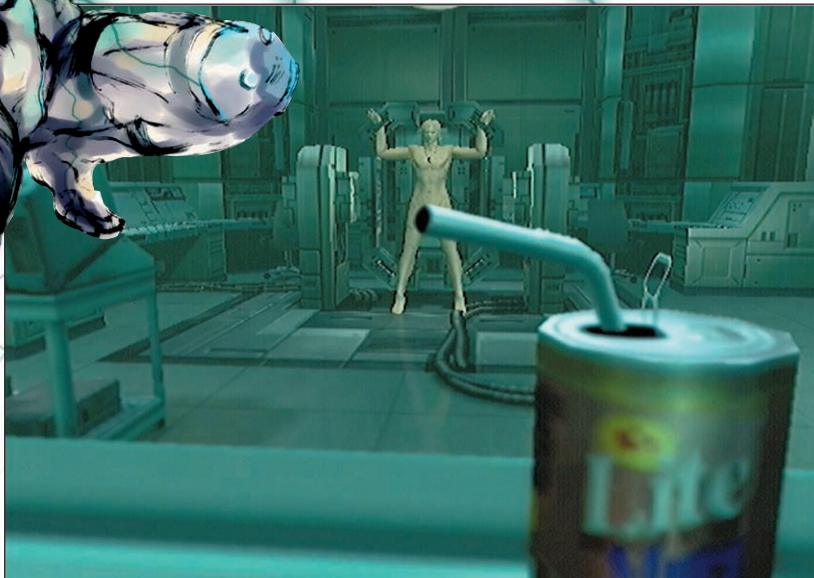


○ Foltermeister Revolver Ocelot - Metal Gear Solid (PSone) lässt Grüßen.



BONUS DVD

Konami lässt sich nicht lumpen. Wie schon bei Silent Hill 2 für PlayStation, so wird auch Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty in einer schicken Sammelbox ausgeliefert. Dem Digi-Pack liegt neben dem Spiel auch eine Bonus-DVD bei. Auf dem Silberling findet der Fan ein 45minütiges Making Of, Interviews mit den Machern von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, eine exklusive Videotour durch die Büroräume des Entwicklerstudios sowie eine Artwork-Galerie.



◉ Hoppla, der hat aber einen großen Strohhalm!

tere vorstellen, auf die ihr während eures Abenteuers trefft; schließlich sollt ihr Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty noch in vollen Zügen genießen können.

Wettrüsten

Nach dem Zwischenfall auf Shadow Moses Island quitierten Solid Snake und sein Freund Hal Emmerich, besser bekannt unter dem Decknamen Otacon, ihren Dienst bei der Regierung. Sie gründeten die Anti-Metal-Gear-Organisation „Philanthropy“, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, der globalen Bedrohung durch die taktischen Kampfplünderer Einhalt zu gebieten. Und dies ist auch dringend notwendig, denn Revolver Ocelot, ein Überlebender der abtrünnigen FOXHOUND-Agenten, verkaufte die Baupläne für Metal Gear Rex an die Meistbietenden und sorgte so dafür, dass unzählige Staaten sowie Terror-Organisationen in Besitz der hochge-

rüsteten Waffenplattformen gerieten. Darf man den Kontaktmännern von Hal Emmerich glauben, so arbeitet das amerikanische Militär derzeit an einem neuen Metal-Gear-Prototypen, der die Machtverhältnisse wieder relativieren soll. Angeblich wird der Mech an Bord eines Tankers vor die Küste New Yorks geschifft, wo er die ersten Tests durchlaufen soll. Natürlich ist dies nicht im Sinne von „Philanthropy“.

Spoiler

Wie bereits erwähnt, ist der Einsatz auf dem Schiff nur die Einführung in die Geschichte. Der eigentliche Plot beginnt erst zwei Jahre nach dem Tanker-Szenario, und zwar mit einer sehr großen Überraschung. Solid Snake ist nämlich nicht euer Alter-Ego. Stattdessen setzt Kojima auf ein vollkommen neues Gesicht. Der neue Hauptakteur trägt den Codenamen Raiden und ist



◉ Snake ist in der Lage die Soldaten als menschliches Schutzschild zu benutzen.



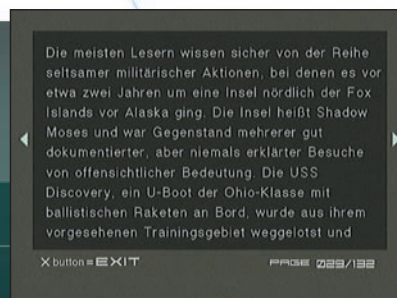
◉ Abhängig von der Druckintensität auf den Analog-Button zielt der Protagonist bzw. schießt.

ein noch recht junges Mitglied der FOXHOUND-Sondereinheit. Der Blondschopf mag zwar recht grazil und mitunter auch feminin wirken, doch das ist er nicht. Ganz im Gegenteil: Seine Fähigkeiten stehen denen von Solid Snake in nichts nach. Von seiner düsteren Vergangenheit ganz zu schweigen.

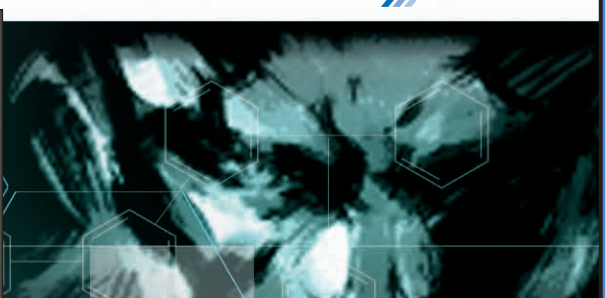
Den Fans einen neuen Spielercharakter vor die Nase zu setzen, ist ein sehr gewagter Schritt; steht der berühmte und beliebte Einzelkämpfer doch für alles, was die Metal-Gear-Serie auszeichnet. Kojima ließ sich hierbei besonders von den Sherlock-
»»



◉ Ein gezielter Hieb und schon fliegt der Wachmann über die Brüstung.



◉ Nicht nur für Neulinge: Die Manuskripte geben interessante Einblicke in die Vorgeschichte der Serie.



MODISCHE HELDEN

Ein wahrer Mann zeichnet sich nicht nur durch seine Taten aus, auch sein markantes Äußeres trägt zu seinem Image bei. Im Falle von Solid Snake sticht besonders seine Haartracht ins Auge. Er ist jedoch nicht der einzige Held, der auf die pflegeleichte und topmodische Vo-ku-hi-la-Matte (vorne kurz - hinten lang), inkl. extrabreitem Spritzlappen, schwört.

Solid Snake



Metal-Gear-Mullet

Sylvester Stallone



Rambo

Kurt Russel



Big Trouble in Little China

Richard Dean Anderson



MacGyver

Jean-Claude Van Damme



Harte Ziele

Chuck Norris



sieht immer so gut aus

Mel Gibson



Lethal Weapon 1

Gunther Hruby



Held der Arbeit



○ Freunde actiongeladener Spiele kommen bei MGS2 voll auf ihre Kosten!



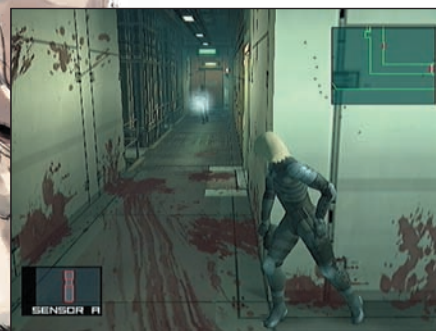
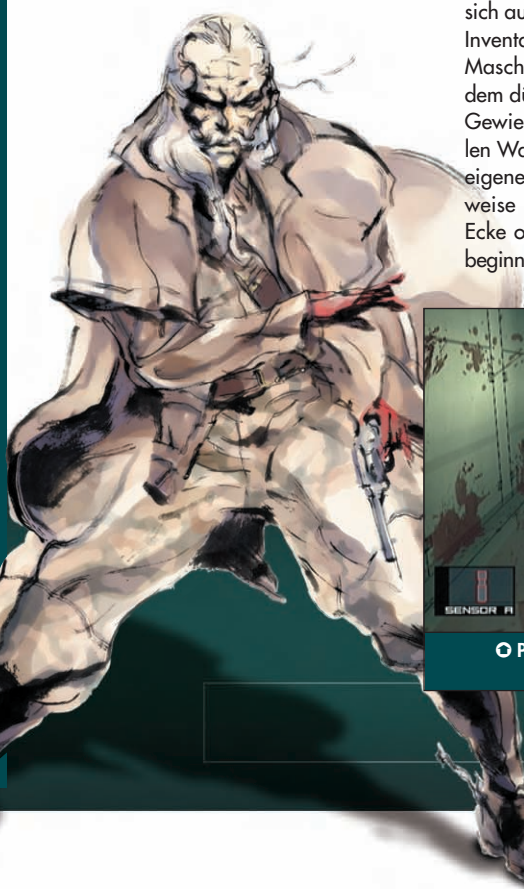
○ Fortune fackelt im wahrsten Sinne des Wortes ein grafisches Feuerwerk ab.

Holmes-Büchern des englischen Schriftstellers Sir Arthur Conan Doyle inspirieren. In diesen ist der smarte Detektiv zwar der vermeintliche Held, das gesamte Geschehen wird jedoch aus der Sicht seines Gehilfen Watson geschildert. Deshalb keine

Angst! Solid Snake ist auch in Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty der wahre Held, obwohl dies erst am Ende des Spiels ersichtlich wird.

Täuschen und Tarnen

Am grundlegenden Spielprinzip von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty hat sich im direkten Vergleich mit dem Vorgänger nichts geändert. Noch immer gilt es möglichst unbemerkt von feindlichen Terroristen Objekte zu finden und Aufgaben zu lösen. Dies gestaltet sich nicht immer einfach. Die verummten Unruhestifter sind nämlich alles andere als dumm und, wenn sie nicht gerade eingenickt sind, äußerst wachsam. So entgeht ihnen etwa ein ungewöhnliches Geräusch oder ein Schatten ebenso wenig wie eine falsch abgestellte Box. Wer also den altbewährten Karton-Trick anwenden möchte, sollte tunlichst darauf achten, dass sich auch das passende Exemplar in seinem Inventar befindet: Ein Obstkarton in einer Maschinenhalle erregt nämlich selbst bei dem dümmsten Terroristen Argwohn. Gewiefte Agenten können die übersensiblen Wachen allerdings ganz leicht mit ihren eigenen Waffen schlagen. Werft beispielsweise einen leeren Munitions-Clip in eine Ecke oder klopft an die Wand. Der Soldat beginnt sogleich der Geräuschquelle auf den



○ Per Knopfdruck können die Charaktere nun auch vorsichtig um die Ecken herumlugen.



○ Mit Hilfe von Chaff-Granaten, könnt ihr elektronische Geräte, wie Überwachungskameras, für wenige Sekunden außer Gefecht setzen.



○ Je höher der Schwierigkeitsgrad desto wachsamer und aggressiver sind die Gegner. Nur für die PAL-Version: European-Extreme-Level

Grund zu gehen und ihr habt freie Bahn. Der Spieler kann sich aber auch die niederen Instinkte des Wachpersonals zunutze machen. Ein geschickt platziertes Männermagazin auf dem Gang hat schon so machen gewissenhaften Soldaten dazu gebracht, seine Pflichten zu vernachlässigen. Sollten selbst die geschicktesten Ablenkungsmanöver nicht fruchten, hilft nur noch eines: Verstecken! Hierbei stehen sowohl Snake als auch Raiden eine ganze Menge neuer Möglichkeiten zur Verfügung. So können sich die Protagonisten nun etwa elegant über Brüstungen und Treppengeländer schwingen oder in einem Spind verbergen und so den suchenden Blicken der Wachen entgehen.

Künstliche Aggression

Ihr könnt euch jedoch nicht immer den wachsamen Augen der Terroristen entziehen. Werden Raiden oder Snake entdeckt, müssen sie schnell reagieren. Der Wachhabende sollte ruhiggestellt werden, noch bevor er Verstärkung rufen kann. Um eben dies zu verhindern, schießt man gegebenenfalls einfach auf sein Funkgerät. Ein direkter Körpertreffer ist zwar nicht ganz so elegant, dafür umso effektiver. Vornehmlich solltet ihr dabei

auf den Torso bzw. den Kopf zielen, da diese Zonen am empfindlichsten sind. Im Falle der M9-Betäubungspistole ist dies besonders wichtig, da das Narkotikum dort schneller Wirkung zeigt, als wenn man sein Opfer in die Extremitäten treffen würde. Bewusstlose oder gar tote Soldaten sollte man vorsichtshalber in einem Wandschrank oder einer dunklen Ecke verstecken. Schließlich erregt so ein lebloser Körper nur unnötig Aufmerksamkeit. Zudem ist es von Vorteil, wenn sich der Spieler anschließend schnellstmöglich aus dem Staub macht, da die Terroristen untereinander stets Funkkontakt halten. Und sollte dieser abreißen, kommt sogleich ein mehrköpfiges Einsatzkommando herbeigeeilt, um nach dem Rechten zu sehen. Im Vergleich zu den Standard-Wachen sind Krisenteams alles andere als zimperlich. Mit Splitterschutzwesten, Kevlar-Helmen und Sturmschilden gewappnet, rücken die Elitesoldaten mit einer ungeheuren Aggressivität gegen Raiden bzw. Snake vor. In solch brenzligen Situationen hilft meist nur die Flucht.

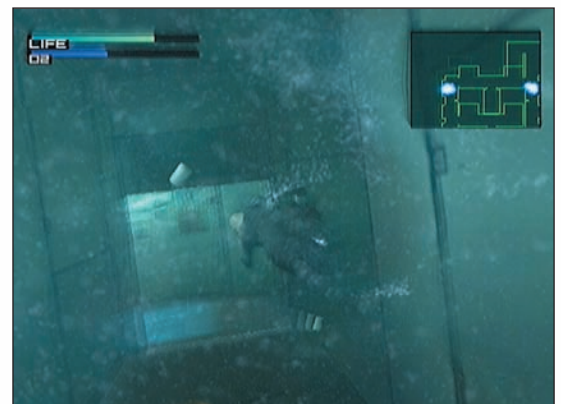
Kaliber .45 ACP

Sowohl dem erfahrenen Solid Snake als auch dem Jungspund Raiden steht ein

ganzes Arsenal an Waffen, Sprengkörpern und hilfreichen Gadgets zu Verfügung. Bis auf ein paar Ausnahmen, wie etwa das amerikanische Sturmgewehr M4 oder den RGB6-Granatwerfer, bekommen die beiden Einzelkämpfer vornehmlich altbekannte Schießprügel in die Hand. Darunter findet sich etwa das PSG1-Scharfschützengewehr oder der Nikita-Raketenwerfer. Sowohl die SOCOM-Pistole als auch die russische AKS-74U können mit einem Schalldämpfer aufgerüstet werden, was das lautlose Eliminieren unliebsamer Störenfriede ungemein erleichtert. Ähnliches gilt bei den Ausrüstungsgegenständen. Rationen, Schutzwesten, Restlichtverstärker, Infrarotbrillen oder Minendetektoren kennen Fans bereits aus dem Prequel. Neu im Angebot findet sich beispielsweise ein Richtmikrofon, ein Handy, Eisspray oder eine Terroristenuniform, mit deren Hilfe der



○ Auf der Ego-Kamera schlägt sich nicht nur Wasser bzw. Dampf nieder, sondern auch das Blut eurer Feinde.



○ Die Grafik der Tauch-Sequenzen ist atemberaubend.



METAL GEAR LIVE

Wem Metal Gear Solid auf der PlayStation2 nicht reicht, der kann auch im realen Leben Abenteuer mit Solid Snake & Co. erleben. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten:

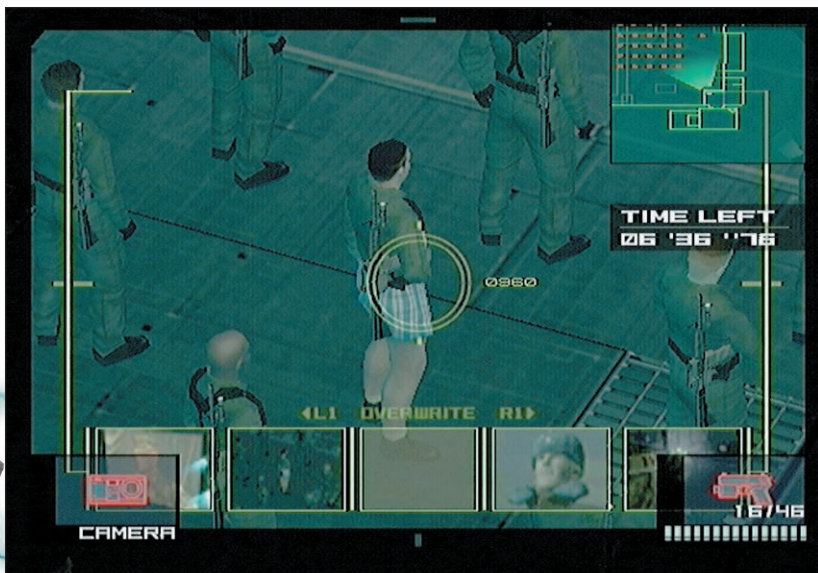
1. Metal Gear Memme

Der Spielwaren-Hersteller McFarlane Toys bietet die Action-Figuren zu Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Insgesamt sind sechs Charaktere erhältlich: Solid Snake, Raiden, Olgar, Revolver Ocelot, Fortune, Solidus Snake. Jeder Blister enthält neben der Miniatur auch ein Bauteil von Metal Gear Ray. Wer also alle sechs Helden sein Eigen nennt, bekommt obendrein noch ein Modell des dinosaurierartigen Kampfäufers.



2. Metal Gear Mann

Wer den Nervenkitzel eines richtigen Schusswechsels sucht, aber weder an einem Lungendurchschuss verenden, noch seine Wohnung nach einem Paintball-Scharmützel neu streichen möchte, der greift am besten zur Softair-Waffe. Als Munition dienen den authentisch nachgebildete Schießprügeln 6mm Plastikgügelchen, die durchaus den einen oder anderen Bluterguss verursachen können. Eine Schutzbrille ist daher für jeden PVC-Schützen Pflicht! In Deutschland ist der Verkauf bzw. Besitz dieser Waffen, von den Pistolen einmal abgesehen, leider verboten.



○ Fotosafari: Wachsame Augen finden die skurrilsten Motive.



○ Liebe zum Detail: Besprüht Raiden den Spiegel mit dem Kühleis, vereist dieser.



○ Zigarettenrauch, Mehl, IR-Brillen oder Feuerlöschpulver können Laserbarrieren sichtbar machen.

Spieler in der Lage ist, sich unbemerkt in die Höhle des Löwen vorzuwagen.

Digitale Wirklichkeit

Schon bei der ersten Präsentation von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty im Mai 2000 sorgte die atemberaubende Optik bei den E3-Messebesuchern für offene Mäuler. Selbst jetzt, nachdem gut zwei Jahre vergangen sind, kommt man in Anbetracht der grafischen Qualität kaum aus dem Staunen heraus. Vor allem die vielen markanten Details sowie das ausgefeilte Charakterdesign, für das erneut Yoji Shinkawa verantwortlich zeichnet, verleihen dem Titel eine schon fast erschreckende Realitätsnähe. Zudem ist der Spieler noch in der Lage mit dieser herrlich Umgebung zu interagieren. Während Kampfsituationen könnt ihr beispielsweise in Leitungsrohre, Mehlsäcke oder Feuerlöscher schießen und euren Gegnern dadurch für kurze Zeit die Sicht

nehmen. In grafischer Hinsicht ist Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty über jeden Zweifel erhaben und das Beste, was die PlayStation2 derzeit zu bieten hat.

Nicht minder eindrucksvoll ist die akustische Untermauerung. Sound Director Rika Muakoka achtete peinlichst genau darauf, dass sämtliche Geräusche auch authentisch klingen. Je nach Bodenbelag hören sich die Schritte beispielsweise anders an. Jedes Spielsegment wurde mit einer eigenen Hintergrundmusik unterlegt, damit das Spielerlebnis auch von klanglicher Seite her atmosphärisch perfekt ist. Für die Titelmusik holte man sich wie schon für die Intro-Sequenz ebenfalls Hilfe aus Hollywood. Der Komponist Harry Gregson-Williams, der unter an-



○ Je nach getroffener Körperstelle, fällt der Gegner auf eine bestimmte Art und Weise.



○ Bedrohte Wachen werden frech, händigen ihre Ausrüstung aus oder pinkeln in die Hose!



Zwar sind die europäischen Zocker

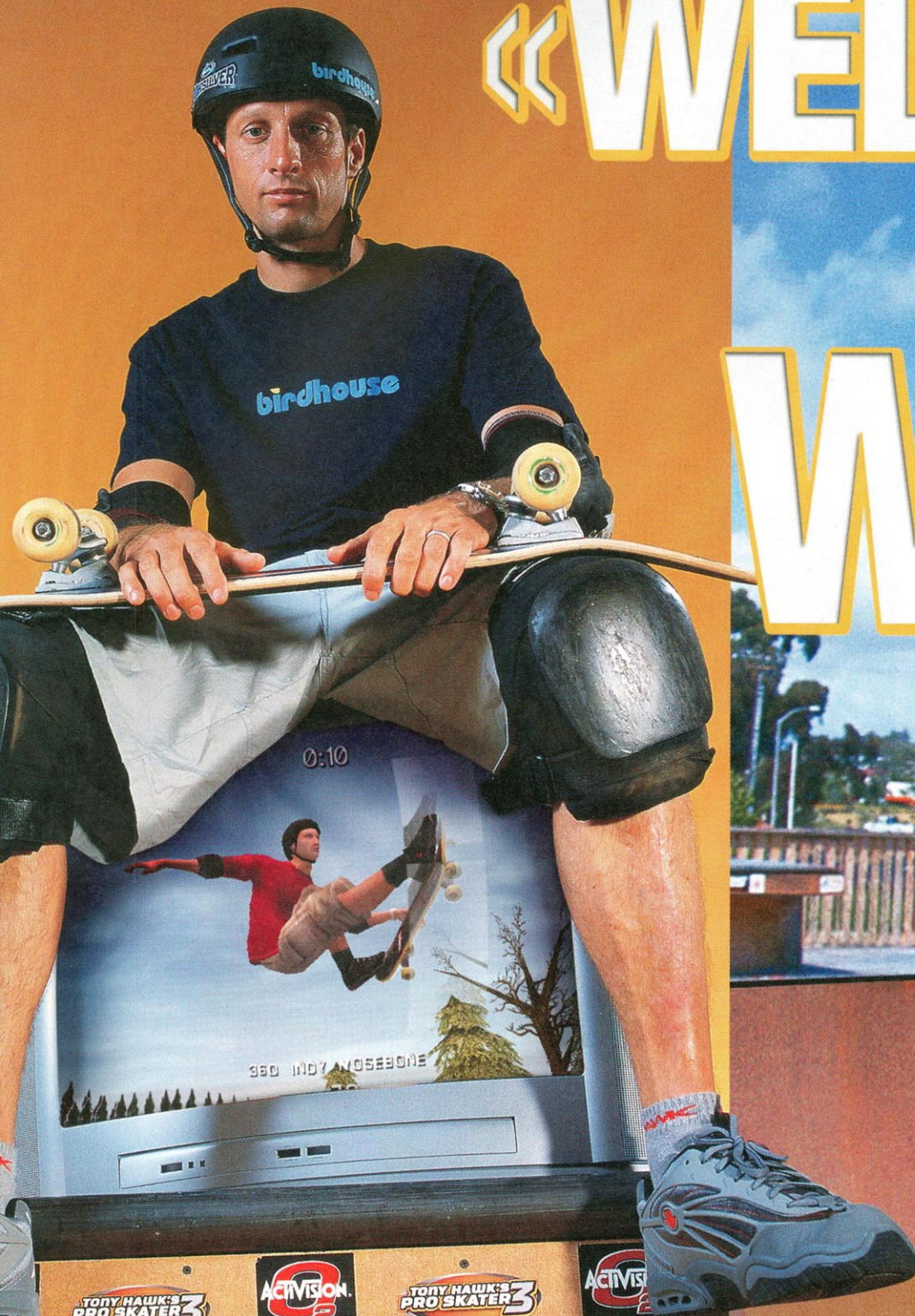
LIFE
GRIP LVL

○ Je öfters man sich an Kanten und Balken hängt, desto ausdauernder werden Snake und Raiden.

☉ Je öfters man sich an Kanten und Balken hängt, desto ausdauernder werden Snake und Raiden.



«WELCOME TO MY WORLD



Komplett in Deutsch!



So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!

TONY HAWK'S
PRO SKATER 3

ACTIVISION
2
SPORTS REVOLUTION

TONY HAWK'S
PRO SKATER 3

ACTIVISION
2
SPORTS REVOLUTION



PlayStation 2

Kompatibel mit PlayStation® und PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



© 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 Co., Ltd. © 2001 Nintendo. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

THE WORLD



PlayStation 2
STAR

OPM2 01/02: 92%

**play
KING**

play 12/01: 91%

usgezeichnet
PSG

PSG 12/01: 91%

HIT
PLAYZONE

PLAYZONE 01/02: 90%

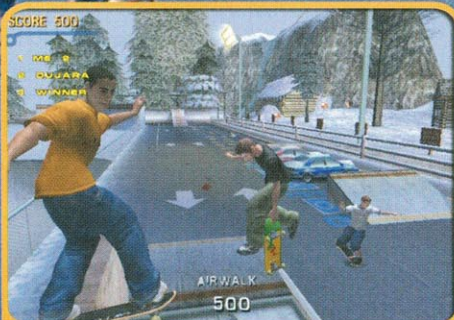
„THPS 3 setzt Maßstäbe
auf der PlayStation 2“
PLAYZONE 01/02

Jetzt erhältlich!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



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 Spielüberall im Tonträger-Handel erhältlich.

ACTIVISION
2

SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

MAXIMO

Ghosts to Glory

Capcom kramt ganz tief in der Klamottenkiste!



Da klappern die Knochen! Maximos Schwert bekommt im Verlauf automatisch zusätzliche Fähigkeiten.

PSE Alte Besen kehren gut! Nach Jahren in der Versenkung feiern drei der größten Capcom-Hits ihr Revival! Mit der Jump'n-Run-Hommage für PlayStation2 möchte die amerikanisch-japanische Co-Produktion von Capcom Co. Ltd. und Capcom Digital Studios das signifikante Flair des antiquierten Smash-Hit-Trios Ghosts'n Goblins (1985), Ghouls'n Ghosts (1988) und Super Ghouls'n Ghosts (1991) unter einen Hut bringen.

Ist Maximo: Ghosts to Glory deshalb schon jetzt ein Videospielklassiker?

Ruhe in Frieden!

Im CG-Intro kehrt Ritter Maximo nach einer Schlacht in seine Heimat zurück. Anstatt von seiner Herzensdame Sophie begrüßt zu werden, gerät er vom Regen in die Traufe. Sein Erzfeind Achille schwingt im Königreich nun das Zepter. Aber ein Unglück kommt selten allein: Der Tyrann hat sich auch Maximos Braut in spe unter den Nagel gerissen.

Bevor alle Felle davonschwimmen, stört der bravouröse Kämpfer die Hochzeitszeremonie. Der Rettungsversuch nimmt jedoch

ein jähes Ende: Achille tötet den Störenfried mit einem einzigen Hieb.

Als Maximo im Jenseits angekommen ist, unterbreitet ihm Sensenmann Grim Reaper ein eigennütziges Angebot. Denn: Achille hat mit einem riesigen Bohrer die Toten geweckt, sie aus ihren Ruhestätten gelockt und führt mit ihrer Hilfe eine Schreckensherrschaft. Sollte es folglich Maximo gelingen, die konspirativen Pläne des besessenen Regenten zu durchkreuzen, darf er ins Reich der Lebenden zurückkehren...

Feudale Hupfdohle

Das Ziel des Spiels ist durch besagte Story klar definiert. Unterteilt in fünf thematisch



Ein Zauberer kann Maximo entweder in einen hilflosen Säugling oder einen lahmen Greis verwandeln.



In der Sumpfwelt lauern heimtückische Gefahren. So versperren z.B. Dornenbüsche den Weg.



⊙ Die Kameraführung lässt sich manuell nachstellen. Leider fällt die Positionierung vereinzelt ungünstig aus.



⊙ Mit dem Schwert kann man im Boden Druckwellen erzeugen.

vollkommen unterschiedliche Welten, gilt es alle darin befindlichen Territorien zu meistern. Anstatt grenzenloser 3D-Freiheit fällt das Leveldesign durch die Bank linear aus. Dabei bleibt es jedem PS2-Jünger freigestellt, alle Geheimnisse zu entdecken, sprich Exkursionen in versteckte, aber auch schwer zugängliche Bereiche zu machen. Unterm Strich gesehen gestalten sich die Aufgabenstellungen bei Maximo: Ghosts to Glory nur bedingt abwechslungsreich. Die Anforderungen reduzieren sich im Großen und Ganzen auf das Aufsammeln von

Schlüsseln, Bonusgegenständen und Extra-Leben. Amüsantes Rätselkost-Entertainment oder angsteinflößende Sprungsequenzen, die das Blut in Wallung bringen, sind eher Mangelware.

PlayStation2-Fehde

Neben den mehr oder minder tollkühnen Sprung-Intermezzi stehen logischerweise die Konfrontationen mit Achilles Handlangern im Vordergrund. Skelette, Zombies, Geister usw. rücken dem Hauptdarsteller von Maximo: Ghosts to Glory aus allen erdenklichen Himmelsrichtungen auf die Pelle. Insbesondere zu Spielbeginn fällt es nicht sonderlich leicht, bei solchen Kämpfen die Oberhand zu behalten. Wer stupide mit dem Schwert auf die Geschöpfe einschlägt, landet früher oder später auf dem Holzweg. Das Glück im Unglück: Jede Spezies besitzt sowohl ein leicht durchschaubares Verhaltensmuster als auch individuelle Schwachstellen. Übrigens: Ein ähnliches Bild zeichnet sich bei diversen gewieften Zwischengegnern ab. Jeder

Level-Boss lässt sich mit List und Tücke im Handumdrehen besiegen.

Ein alter Brauch...

... von anno dazumal wird mit der auf Hochglanz polierten Ritterrüstung gepflegt. Wie beim Ghosts'n-Goblins-/Ghouls'n-Ghosts-Veteranen Arthur ist dieses „Kleidungsstück“ nicht aus der Mode gekommen. Vielmehr können die vier Varianten des ehernen Schutzpanzers deutlich mehr Treffer wegstecken. Erst nach geraumer Zeit rennt der Akteur in den berühmt-berüchtigten Kult-Boxershorts mit Herzchenmuster durch die Gegend. Das ausgefeilte Upgrade-System vergrößert darüber hinaus die Effizienz mit Schwert und Schild ungemein. Je mehr Items man in Anbetracht dessen sein Eigen nennt, desto einfacher lassen sich die untoten Widersacher in die Knie zwingen. Trotzdem heißt



GRIM REAPER



Gevatter Tod wurde von König Achille nach allen Regeln der Kunst übers Ohr gehauen. Deshalb schließt der Sensenmann mit Maximo einen Pakt.



⊙ Die Sprungpassagen fallen allesamt fair aus.



⊙ Brrr! Der eise Untergrund macht Maximo des Öfteren einen Strich durch die Rechnung.

SUSUMU MATSUSHITA

Susumu Matsushita, Schöpfer aller Charaktere von Maximo: Ghosts to Glory, ist im Land der aufgehenden Sonne bekannt wie ein bunter Hund. Sein charismatischer Zeichenstil ist an jeder Ecke wiederzufinden. Neben den Cover-Motiven für die renommierten japanischen Famitsu-Videospielmagazine schmücken seine charismatischen Illustrationen auch diverse Kinderbücher.



Entwarf alle Maximo-Gestalten: Susumu Matsushita

Zur Info: Sowohl für den SEGA-Saturn-Strategietitel *Shadows of the Tusk* (1998) als auch für *Motor Toon Grand Prix 2* (PSone, 1996) entwarf er das Gros der Figuren.



Shadows of the Tusk



Cover der „Weekly Famitsu“



Motor Toon Grand Prix 2



Das Erfangen der Feen ist manchmal kein Leichtes.

es Obacht geben! Geht man vor die Hunde - was bei Maximo: Ghosts to Glory wahrlich keine Seltenheit ist - geht das Gros des unter Umständen besonders hilfreichen Inventars flöten.

„Achilles“-Ferse

Bei Maximo: Ghosts to Glory sorgen Ungeheimheiten beim Game Design beiläufig für Zündstoff. Das größte Manko besteht in der fehlenden Möglichkeit, in den einzelnen Stages speichern zu können - die Capcom Digital Studios schwelgen unerklärlicherweise an falscher Stelle in Nostalgie. Demnach können die Spielstände ausschließlich vor dem Betreten bzw. nach Abschluss der Sublevel auf Memory Card gesichert werden. Ein absichtliches „Malheur“, welches selbst einen passionierten Konsolisten temporär zur Weißglut treibt.

Affinitäten zu den leicht angestaubten Coin-op-/ Konsolen-Vorlagen finden sich ironischerweise auch beim da-

raus resultierenden, kaum vermeidbaren Game Over wieder. Das heißt: Wurden alle Leben verbraucht, kann eine begrenzte Anzahl von Continues in Anspruch genommen werden.

Der Groschen fällt

Geld regiert auch die gefährliche Welt von Maximo: Ghosts to Glory. Besonders die Goldmünzen spielen eine außerordentlich wichtige Rolle. Zum einen dienen sie als Zahlungsmittel zum Speichern. Dieser Vorgang kostet 100 Dukaten. Zum anderen tilgt man damit die Reisekosten in bereits absolvierte Spielabschnitte. Der Clou: In diesen Umgebungen lassen sich immer wieder am gleichen Ort wertvolle Bonusgegenstände auffinden. Eine überaus magische Anziehungskraft besitzen die klitzekleinen Feen. In jedem Level sind mindestens fünf Stück unter zehn Grabsteinen eingeschlossen. Werden genau 50 Waldgeister befreit und anschließend einfängt, darf man sich über einen weiteren Continue-Taler freuen. Apropos Continues! Dieses edle Gut kann richtig Kopfzerbrechen bereiten. Vergeudet man die Credits, verdoppelt sich der monetäre Einsatz.

Prominenter Rückenwind

Zu guter Letzt profitiert Maximo: Ghosts to Glory von dem blickfängerischen Charakterdesign. Jede polygonale

KÖNIG ACHILLE



Maximos Erzfeind hat das Königreich an sich gerissen. Er geht dabei nicht nur über Leichen, sondern macht die Untoten gleich zu seinen Handlangern.



Zumeist sind die Gegner in der Überzahl.



MAXIMO

Wo die Liebe hinfällt: Der Held in Boxershorts mit dem berühmt-berüchtigten Herzenmuster muss seine Herzensdame Sophie aus den Klauen des dämonischen Königs Achille befreien.

Figur wurde mit Akribie anhand der genialen Zeichnungen des Nippon-Künstlers Susumu Matsushita (siehe dazu Kasten) modelliert. Egal ob Maximo, König Achille oder sämtliche Fabelwesen – der japanophile Comicstil setzt einzigartig pompöse visuelle Akzente. In harmonischem Einklang stehen dazu die Animationsphasen. Die Bewegungsabläufe unterstreichen gekonnt das optische Erscheinungsbild.

Die Mischung macht's: Sound-Koryphäe Tommy Tallarico (u.a. 007: Der Morgen stirbt nie, Spider-Man, Tony Hawk's Pro Skater; alles PSone) komponierte Musikstücke, die akustisch den Nagel auf den Kopf treffen. Zumal das Spektrum von



○ Als Speicherstelle und Portal dienen in den Welten Wasser-Bassins.



○ Vorsicht vor den Türmen!

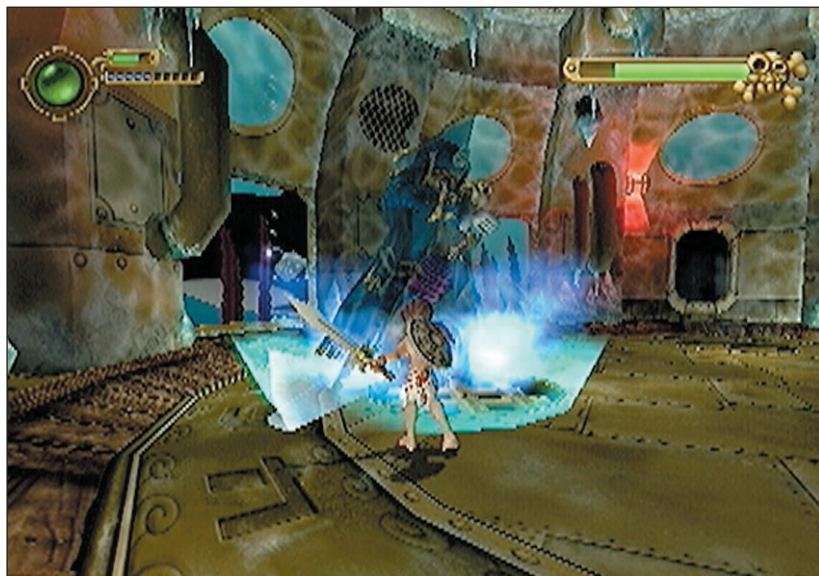
kitschigen Synthesizer-Tönen (als Reminiszenz an die Klassiker) bis zu Orchesterklängen mit Chorälen im Hintergrund reicht.

Neue PAL-Tugend

Lässt man das störende Kantenflimmern außen vor, wird prinzipiell ein Grafikfeuerwerk par excellence abgepackt. Grund dafür: Die Grafik-Engine spricht die PS2-Systemarchitektur optimal an. Man erkennt auf den ersten Blick, dass Maximo: Ghosts to Glory keine Multiplattform-Entwicklung ist. So wird z.B. jedes Szenario durch die überwältigende Textur-Opulenz herrlich in Szene gesetzt. Von den tollen Partikeleffekten ganz zu schweigen. Beispielsweise sind die vorbeiziehen-



○ Den Mittelpunkt jeder Welt bildet ein Turm...



○ ... darin wartet der Level-Boss auf Maximo.

den Nebelschwaden ein Augenweide. Nach den PAL-Balken-Debakeln von Onimusha Warlords und Devil May Cry verfügt die Euro-Version über englische Bildschirmtexte und eine längst überfällige 50/60-Hz-Option. So kommt man auch endlich bei Capcom-Produkten in den Genuss der korrekten Spielgeschwindigkeit. **DGII**

**EXTREME
HARDCORE**

FAZIT

Um nicht lang um den heißen Brei herumreden zu müssen: Maximo: Ghosts to Glory ist sicherlich keine Ode an die gute, alte Zeit. Dennoch kann der Titel als 128-Bit-Retroperspektive bezeichnet werden. Im Vergleich zu PS2-Genrekollegen war es die oberste Prämisse der Entwickler, ein puristisches Plattformspiel der alten Schule zu kreieren. Trotz des Sprungs von der zweiten in die dritte Dimension hielt man eisern an alten Jump'n-Run-Traditionen fest. Ob das die richtige Entscheidung war? Nicht immer! Vor allem beim Schwierigkeitsgrad wird man von den Altlasten förmlich erschlagen. Den drei Capcom-Oldies ähnlich, lastet diesbezüglich auf dem mit viel Vorschusslorbeeren überhäuften Next-Generation-Erbe ein Fluch. Darum ist es unumgänglich, dem Game den „Extreme Hardcore“-Stempel aufzudrücken.

POSITIV

- Jump'n Run in Reinkultur
- präzise Steuerung
- faszinierende Grafik

NEGATIV

- oberflächliche Story
- hoher Schwierigkeitsgrad
- inkonsequentes Leveldesign

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Jak and Daxter : The Precursor Legacy	91%	12/01
2. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	86%	11/01
3. Maximo: Ghosts to Glory	83%	03/02

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Jump'n Run
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Capcom Digital Studios
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 86 %

SOUND 78 %

RATING 83 %



HERDY GERDY

Hirten-Rookie Gerd will eine Insel retten und muss deswegen bei der Hirtenmeisterschaft antreten.



○ Schön aber selten: Die Blumenwiese glänzt im satten Grün.

PS2 Eidos' erstes Hirtenspiel handelt von einer Geschichte, die wahrhaft einem Disney-Streifen entstammen könnte. In der Welt Gerdys ist eine magische Eichel die Quelle allen Lebens. Die Hülsenfrucht wird jedes Jahr dem Gewinner eines Hirten-Turniers anvertraut. Sie zu hüten und vor dem Bösen zu bewahren ist die höchste Ehre, die ein Hirte erlangen kann. Dieses Jahr will jedoch der böse Sadorf den Hirten-Wettbewerb gewinnen,

um endlich in den Besitz des mächtigen Kleinods zu gelangen. Damit will er die Welt in einen düsteren Ort des Bösen verwandeln. Gerdys Vater ist jedoch ein wahrer Meisterhirte und damit Sadorfs stärkster Konkurrent. Um ihn schlagen zu können, greift Sadorf zu einer List. Er versetzt den besten Hirten der Insel kurzerhand in einen tiefen Schlaf. So tritt der kleine Gerdy in die Fußstapfen seines Vaters, um die Welt vor dem Bösen zu retten. Leider ist Gerdy noch lange kein Experte was das Zusammenreiben von allerlei Herdengetier angeht. Und so übernimmt der Spieler die Aufgabe, als Gerdy das Hirtengeschäft zu lernen.

Hirte werden ist nicht schwer...

Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, aus Gerdy bis zum Turnieranfang einen wahren Superhirten zu machen. Dazu muss man sich erst einmal mit der Fauna der Inselidylle vertraut machen, denn längst nicht alle Tiere lassen sich so mir nichts - dir nichts in die kleinen Gehege treiben und Artenvielfalt wird bei Herdy Gerdy groß geschrieben! Da gibt es rosa Doops, lila Bleeps, gelbe Honks, pinkfar-

bene Gromps, giftige Blurps sowie diverses anderes Viehzeug. Zu wissen, wer Freund und Feind ist, spielt in Herdy Gerdy eine lebenswichtige Rolle. Die ersten Herdentiere, die unser Hirtenheld zusammenreiben muss, sind die Doops.

... Hirte sein dagegen sehr!

Die rosa Doops sind für Gerdys Training ideal. Bis zu 15 der kleinen Racker kann Gerdy auf einmal zusammenreiben. Dazu nähert man sich einer Gruppe von Tieren, treibt sie zusammen und scheucht sie einfach so lange vor sich her, bis ein passendes Gehege gefunden ist. Sobald eine Herde sich in der unmittelbaren Nähe ihres Geheges befindet, verschwinden die „Viecher!“ brav wie die Lemminge in ihrem neuen Zuhause. Wie gesagt: Nur wenn eine passende Einzäunung gefunden wird, geben sich die Tiere auch ihrem Schicksal hin; versucht man hingegen eine Herde Doops in ein Gehege für Bleeps zu sperren, stellen sich die kleinen Racker quer wie ein



○ Rosa Bär mit Riesen hunger. Diesen Gromp hat Gerdy festgesetzt.



○ Mein Freund der Baum...



○ Hier fliegen gleich die Löcher aus dem Käse: Hat der Hirten-Held die Panflöte gefunden, folgen ihm die Bleeps auf Schritt und Tritt!

störrischer Esel, denn jedes Gehege ist nur für eine Spezies bestimmt.

Knüppel aus dem Sack!

Da es leichter fällt, einen Sack Flöhe zu hüten als die umherwuselnden Knipse beisammen zu halten, kann Gerdy seinen Hirtenstab aus dem Gepäck zaubern und diesen in die Erde stecken. Von dem Stock geht eine mystische Melodie aus, die alle Doops sofort magisch anzieht. So kann man eine Herde ein Weilchen an einem sicheren Ort parken, bevor man sie weiter über die Koppel hetzt. Jede Gattung hat allerdings ihre speziellen Eigenheiten. Folglich muss Gerdy im Verlauf des Spieles auch noch weitere Gegenstände finden, die ihm seine Aufgaben erleichtern sollen.

Spitze der Nahrungskette!

In den weitläufigen Level gieren überall hungrige Gromps nach einen kleinen Imbiss. Gromps sind zwar auch rosa, doch es ist offensichtlich, dass mit den bärenartigen Kreaturen nicht besonders gut Kirschen essen

ist. Verirrt sich ein Tier in die Nähe eines Gromps, landet es schneller im Verdauungstrakt der grimmigen Pelzmonster, als ihr Snack sagen könnt. Gegen die gefräßigen Monster ist kein Kraut gewachsen. Gerdy hat nur eine Chance, den nimmersatten Großmäulern Einhalt zu gebieten. In ihrer Gier laufen sie sogar dem Hirten selbst hinterher, was der Viehtreiber zu seinem Vorteil nutzen kann. In den Stages sind nämlich etliche Fallen verteilt. Schafft es der Hirtennachwuchs nun, einen Gromp über eine solche Falle zu locken, bleibt dieser so lange gefangen, bis Gerdy den Level wieder verlässt.

Heile Inselwelt

Die Inselwelt unterteilt sich in mehrere riesige Abschnitte, die sich dem geschickten Hirtenanwärter erst im Verlauf der Geschichte eröffnen. Hat man einen vorgegebenen Prozentsatz aller Herdentiere eines Abschnittes in die Gatter gejagt, öffnen Gerdy schrumpelige Zigeunerweiber weitere Gebiete. **MK**



○ Um Gerdys magischen Hirtenstab versammeln sich automatisch alle in der Nähe befindlichen Doops.

Ein Hirte für Zuhause!

Zusammen mit Eidos verlost play drei limitierte Gerdy Figuren von Oxmox. Die Figuren sind ca. 30cm groß und handbemalt. In Deutschland werden nur etwa 100 Stück der edlen Figuren in den Handel kommen. Also winkt den Gewinnern ein echtes Sammlerstück. Viel Glück!

Preisfrage:

Woran muss der kleine Gerdy teilnehmen, wenn er seine Freunde und die ganze Insel vor dem Bösen bewahren will?

- a) Hirtenwettbewerb
- b) Popstars-Casting
- c) Wet-T-Shirt Contest

Schreibt uns eine Postkarte mit der richtigen Antwort unter dem Stichwort „Der Hirten Gerd“ an:

CyPress GmbH
play
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 22. März 2002.

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



FAZIT

Herdy Gerdy hätte ein großartiges Spiel mit einer entsprechend hohen Wertung werden können. Die Idee und das Spielprinzip sind tatsächlich so erfrischend wie Coke bei 3 Grad Celsius, und die Mischung aus Hirten-Action und Adventure-Gameplay ist gut gelungen. Gerdys größter Feind ist jedoch die missglückte Kameraführung! Sobald der PS2-Hirte, eine Level-Begrenzung oder ein Hindernis erreicht, schwenkt und zoomt die Kamera dermaßen unkontrolliert, dass es einem mehr als schwer fällt, dabei die Orientierung zu behalten. Da Gerdys Erfolge aber maßgeblich von der Geschicklichkeit des Spielers abhängen, ist dies ein unverzeihlicher Malus. Optisch ist das Hirtenspiel ein „Schaf im Wolfspelz“. Die Grafik ist so blass wie ein Aquarell-Stilleben im Nebel. Die witzigen Zwischensequenzen sind leider von schlechter Qualität und werden den DVD-Fähigkeiten der PS2 nicht gerecht. Nichtsdestotrotz macht Herdy Gerdy Spaß. Das Zusammentreiben der putzigen Herdenviecher stellt eine innovative Bereicherung im Adventure-Gameplay dar. Auch wenn das Spiel selbst nun nicht der Zelda-Killer für PlayStation2 geworden ist, sollten Fans von etwas anderen Adventures auf jeden Fall einen Blick riskieren.

POSITIV

- innovative Spielidee
- tolles Charakter-Design
- 50/60Hz-Modus
- Surround Sound

NEGATIV

- lange Ladezeiten
- stressige Kameraführung
- störende Ruckler
- FMVs qualitativ schlecht

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Denkspiel	Hersteller	Eidos
			www.eidos.de
Entwickler	Core Design		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	März 2002		

GRAFIK 69 %

SOUND 81 %

RATING **75%**



JADE COCOON 2

Ob Genforscher oder nicht - hier dürft ihr beliebig diverse Monstergattungen miteinander kreuzen.



○ Anhand der eingeblendeten Karte seht ihr die bereits erforschten Wege.



○ Jede Kreatur besitzt verschiedene Fähigkeiten.

PS2 Jade Cocoon erschien 1999 für die PSone. Das Spiel bestach vor allem durch ein neuartiges Gameplay, feine Optik und Anime-Charakterdesign. Neben dem bloßen Besiegen von Monstern hatte der Spieler noch die Aufgabe, als Cocoon-Meister verschiedene Kreaturen zu erschaffen und zu erziehen.

Alles beim Alten?

Entwickler Genki macht sich Sonys Next-Gen-Konsole zu Nutze, um einen zweiten Teil des spaßigen Monster-Mixers herauszubringen. Am eigentlichen Spielprinzip wurde nichts geändert. So geht es im Großen und Ganzen erneut darum, in den Wald zu ziehen, Cocoon-Eier zu finden, diese auszubrüten, das „Küken“ zu trainieren, einer Formation zuzuweisen und wiederholt in den Wald zu ziehen, um den Vorgang zu wiederholen.

Die Story: Der junge Draufgänger Kahu hat sich auf den Weg zum Tempel Kemuel

gemacht, in der stetigen Hoffnung, ein genauso großer Beasthunter wie sein Idol Levtan (Protagonist des Prequels) zu werden. Am Ziel angekommen, muss er feststellen, dass genau dieser der neue Leiter des Hauses ist. Levtan erklärt dem jungen Helden was es heißt, ein Beasthunter zu sein und was man wissen muss, um an die begehrte Lizenz zu gelangen. Während der Abschlussprüfung taucht allerdings Kalmia auf und ergreift von Kahu Besitz...

Hobby-Genforscher

Der junge Recke muss sich nun auf den Weg durch die Wind-, Feuer-, Wasser- und Erde-Wälder machen, um die Forest Orbs zu finden. Ohne diese wäre er nicht imstande, sich der bösen Macht zu entledigen. Auf seinen Reisen findet er neben vielen verschiedenen Utensilien wie Heilpflanzen und Elixieren auch die berühmt-berüchtigten Cocoons. Diese Eier kann er im Tempel ausschlüpfen lassen und sich der Kreatur annehmen. Setzt er das Untier in seinen zahlreichen Kämpfen ein, so erhält es Erfahrungspunkte. Einmal bei Level 15 angelangt, besteht die Möglichkeit, das Monster mit einem anderen x-beliebigen zu kreuzen und auf diese Weise neue Kampf- bzw. Verteidigungs-Attribute hinzuzufügen. Durch fröhliches Gattungsmixen könnt ihr an sehr starke und mächtige Geschöpfe gelangen, welche auch vonnöten sind, denn die Kämpfe in den Wäldern gestalten sich immer schwieriger. **HS**



○ Durch Advancement-Tests, können auf dem Beast-Amulett mehr Monster platziert werden.

FAZIT

Dass Jade Cocoon 2 nicht die große Abwechslung im Spielprinzip bietet, steht hier hinten an. Es geht einzig und allein darum, verschiedene Kreaturen zum ultimativen Monster zu kreuzen bzw. zu entwickeln. Was wiederum im Zweispielermodus sehr viel Spaß bereitet. Hier kann nämlich ein Freund seine auf der Memory Card gespeicherten „Lieblinge“, zu einem Duell auf deiner PS2 mitbringen. Grafisch bietet der Titel vortreffliche Kost für den Monster-Papa. Auf vorgeordneten Kulissen durchforstet der Polygon-Knabe teils düstere, teils farbenfrohe Umgebungen. Eine frei schwenkbare Kamera bietet euch zudem optimalen Überblick. Eindeutig erkennt man hier die Handschrift des Anime-Künstlers Katsuya Konda, welcher sich für das Charakterdesign verantwortlich zeichnete. Wem das Prequel gefallen hat, kommt auch hier auf seine Kosten.

POSITIV

- hoher Suchtfaktor
- langer Spielspaß
- über 200 verschiedene Kreaturen möglich

NEGATIV

- keine deutsche Sprachausgabe
- nicht mal deutsche Untertitel!

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rollenspiel	Hersteller	Ubi Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler	Genki		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	21. März		

GRAFIK 80 %

SOUND 69 %

RATING **81%**



SHADOW HEARTS

PS2 Mit Shadow Hearts betritt Sacnoth, eine kleine Truppe ehemaliger Square-Angestellter, erstmals PlayStation2-Terrain. Wie schon in ihrem Erstlingswerk (Koudelka, PSone, 2000) wird immer noch auf ein schauriges Flair gesetzt. Der Titel vermag es auch durchaus, den kompletten Handlungsstrang hindurch eine düstere und beklemmende Atmosphäre zu vermitteln. Doch spätestens seit FFX sind vorgerenderte Kulissen vollends altbacken und nicht mehr „up to

date“. Ein paar wenige Echtzeitelemente wie etwa lodernde Fackeln pusten dem Ganzen dann doch einen Hauch von Leben ein.

Die Story findet im frühen 20. Jahrhundert statt. Den Harmonixer Yuri plagt seit geraumer Zeit eine Stimme. Diese befiehlt ihm, die kesse Alice vor dem bösen Roger Bacon zu beschützen. Als der Magier im Begriff ist, die Kleine zu kidnappen, kommt Yuri in letzter Sekunde hereinschneit, um diese Missetat gerade noch zu vereiteln. Doch warum und vor allem für was braucht Bacon Alice? Genau dieses Mysterium wollen Yuri und Alice ergründen und machen sich auf den Weg. Ihre Reise führt sie quer durch Japan, ja sogar bis nach Europa...

Nach dem Zufallsprinzip stellen sich dem Gespann jede Menge Widersacher in den Weg. In den rundenbasierenden Kämpfen vermisst der treue RPG-Fan nichts. Angriff, Verteidigung, Magie oder Gegenstand benutzen – man trifft auf altbekannte Features. Dagegen neu und bei jeder Tätigkeit eingeblendet ist das innovative Judgement Wheel. Es regelt die Wirkkraft eurer Aktionen. **HS**



Yuri hat als Harmonixer die Gabe, sich in verschiedene Kreaturen zu verwandeln.



Je exakter man die Segmente im Wheel trifft, desto höher die Effizienz der Aktion.

PLAY DATEN

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

GRAFIK 69 %

SOUND 74 %

RATING **79 %**



CASPER
SPIRIT DIMENSIONS™



NO MORE MR. NICE GHOST.
FEBRUAR 2002

www.tdk-mediactive.com



PlayStation 2



DRAKAN

The Ancients' Gate

Die Kriegerin und der Ordensdrache: ein ungleiches Paar im Kampf gegen finstere Mächte.



○ Amazone in Chrom. Die Plattenrüstung sieht gut aus, ist aber nicht das Nonplusultra.

PS2 Nach langer Entwicklungszeit ist Drakan: The Ancients' Gates fertig. Nachdem Sony rigoros an der Vorgabe festgehalten hat, den Besitzern einer PlayStation2 keine angepasste Portierung des PC-Vorgängers Drakan: Order Of The Flame vorzusetzen, haben die Entwickler der Surreal Studios Seattle tatsächlich eine spezielle PS2-Version aus der Taufe gehoben. Ein weiser Entschluss, schließlich hat es sich in der Vergangenheit bereits mehr-

fach gezeigt, dass die wenigsten PC-Titel eine simple Umsetzung auf die PlayStation2 qualitativ überlebt haben. So viel sei dem Test also vorweggenommen: Das Warten hat sich gelohnt. Mit Drakan: The Ancients' Gates landet endlich ein durchweg grundsolides Fantasy-Epos auf der PlayStation2.

Welt am Abgrund

Nach einer epischen Schlacht gegen die Desertlords liegt die Welt Drakan in Trüm-

mern und nur wenige Menschen haben das überlebt. Eine von ihnen ist Lady Myschala, die Königin von Surdana. Und nur sie weiß wie man den totalen Untergang Drakans noch aufhalten kann. Vier längst vergessene Portale müssen gefunden und wieder geöffnet werden. Nur durch diese Tore können mystische Ordensdrachen nach Drakan zurückkehren und die finsternen Desertlords aufhalten. Zu diesem Zeitpunkt führt das Schicksal die kampferprobte Rynn und ihren schuppigen Gefährten, den Drachen Arokh, zum Schloss der verzweifelten Monarchin. Ohne viel Federlesen wird das ungleiche Duo zu den Rettern Drakans auserkoren und macht sich unverzüglich auf die Suche nach den Portalen.

Die Kunst des Kampfes

Abgesehen von den vielen optischen Verbesserungen ist die wohl wichtigste Veränderung zum PC-Ahnen die für PS2 optimierte Steuerung. Nach wie vor wird Rynn aus einer Verfolgerperspektive gesteuert. Der linke Analogstick übernimmt alle Bewegungen,



○ Arokh schreitet selbständig in die Kämpfe ein und unterstützt die Heldin aus der Luft.



○ Gruppenbild mit Dame. Diese Tiere dienen den Nordmännern als Packesel und können nicht von Rynn geritten werden.



⊙ Eines der vier Ancients' Gates. Das Portal nach Surdana, findet Rynn im verschneiten Norden.



⊙ Nur wer die Fertigkeit des Bogenschießens ausbaut, kann später auch die mächtigeren Distanzwaffen benutzen.

der rechte lässt Rynn sich in einem eingeschränkten Radius umsehen. Die verschiedenen Nahkampf- und Distanzwaffen werden über die R1-Taste gezückt und mit der Viereck-Taste benutzt. Darüber hinaus beherrscht die Kriegerin eine ganze Reihe von Schlagkombinationen, die während des Kämpfens mit dem Digi-Pad ausgeführt werden können. Je nach ausgewähltem Schneidwerkzeug wirbelt die Kämpferin dann in martialischen Drehungen, Ausfallschritten oder Sprungattacken um die angreifenden Widersacher herum. Mit dem R2-Button werden Gegner anvisiert und mit L2 nacheinander durchgeschaltet. Hält man L2 hingegen gedrückt, bewegt sich Rynn seitwärts, was in Distanzkämpfen mit Pfeil und Bogen das Wechselspiel von Angreifen und Ausweichen vereinfacht.

Wahl der Waffen

Am Anfang der Suche nach den antiken Toren trägt die Heldin nur ein einfaches Lederleibchen sowie einen Dolch bei sich. Im Verlaufe des Abenteuers gesellen sich allerdings mächtige Zweihänder, Flammenschwerter, magische Bögen, Äxte und diver-

ses anderes Kriegsspielzeug zu ihrer Standardausrüstung. Natürlich kann die Amazone die effektiveren Waffen nicht gleich von Anfang an benutzen. Für jedes getötete Monster gibt es wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte. Ist ein bestimmter Level von Punkten erreicht, steigt Rynn eine Erfahrungsstufe auf und man erhält einen Fertigkeitenspunkt gutgeschrieben. Die Punkte dienen dem Verbessern der Attribute Nahkampf, Bogen und Magie. So liegt es in der Hand des Spielers, auf welche Fertigkeiten er Rynn spezialisiert.

Drachentöter

Befindet sich Rynn nicht gerade in einem der zahlreichen Verliese, wo sie optionale Nebenaufgaben zu erledigen hat, so steht ihr Arokh als feuerspeiendes Reittier zur Verfügung. Auf seinem Rücken sitzend ist es um ein Vielfaches leichter, die umherstreifenden Troggs, Wartogs, Grulls oder Halbmenschen zu dezimieren. Die Waffen des Drachen sind zunächst sein feuriger Atem und Feuerbälle. Die Steuerung des Schuppentieres entspricht dabei dem Schema von Rynn. Drückt man jedoch auf die Dreieck-

Taste, so erhebt sich die gepanzerte Flugechse mit schweren Flügelschlägen in die Lüfte, das Betätigen des X-Buttons lässt Arokh wieder sanft landen. Habt ihr aber erst einmal die Lufthoheit erlangt, fliegt sich Arokh beinahe so geschmeidig wie ein Motorsegler. MKI



FAZIT

Drakan: The Ancients' Gates hat die lange Entwicklungszeit gut getan. Die riesigen Levels wirken wie aus einem Guss und sehen klasse aus. Die Steuerung der Helden ist nahezu perfekt und gibt dem Spieler ein Hochmaß an Kontrolle über Rynn und Arokh. Die Texturen könnten in den Außenlevels zwar detailreicher sein, jedoch schmälert dies die optische Brillanz des Titels in keiner Weise. Die Charaktere, Freund wie Feind, sind großartig animiert und leben von vielen kleinen Details, auch wenn ihre Intelligenz nicht immer Nobelpreis-verdächtig scheint. Die Rätsel lassen sich ohne Hochschulreife knacken und das Kampfsystem ist intuitiv und schnell erlernt. Die Luftkämpfe gegen feindliche Drachen und Bodentruppen stellen ein absolutes Highlight im betagten Genre der Action-Adventures dar. Auch wenn man sich sonst keine Innovationen erhoffen sollte: Drakan: The Ancients' Gates ist nicht nur für Adventure-Fans ein Pflichtkauf, sondern hat das Zeug, auch Abenteuer-Muffel zu begeistern!

POSITIV

- epische Story
- riesige Levels
- klasse Synchronstimmen
- fliegender Drache

NEGATIV

- etwas zäher Einstieg

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Legacy Of Kain: Soul Reaver 2	88%	12/01
2. Drakan: The Ancients' Gates	86%	03/02
3. Giants: Citizen Kabuto	85%	11/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	SCEA
			www.playstation.com
Entwickler	Surreal Software		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	März 2002		

GRAFIK 83 %

SOUND 88 %

RATING **86 %**

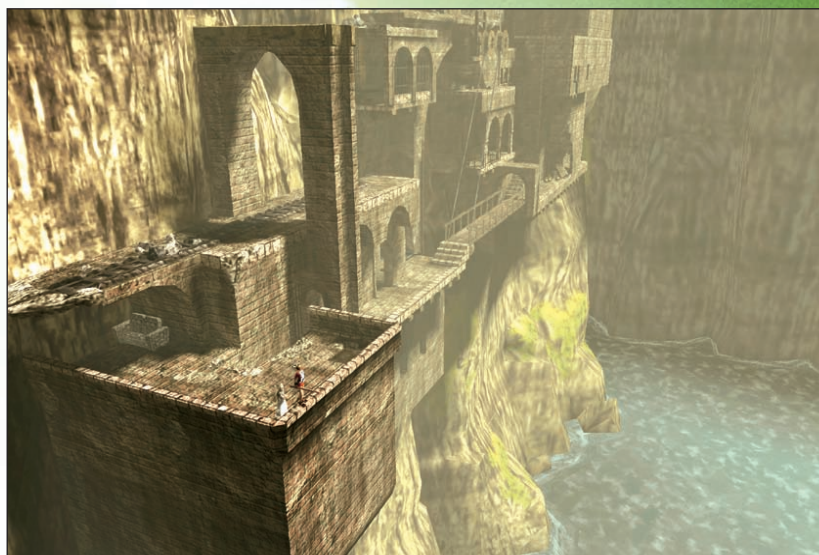


⊙ Die spannenden Luftkämpfe gegen feindliche Drachen machen dank einer direkten Steuerung enorm viel Spaß.



ICO

Sony will mit dem Grafikwunder ICO die nächste Generation von Spielen etablieren.



○ Jeder neu entdeckte Abschnitt verwöhnt das Zockerauge mit atemberaubenden Aussichten.

PS2 Die Geschichte beginnt wie ein grausames Märchen. In der Welt Icos wird in jeder Generation ein Junge mit Hörnern geboren, was von den Weisen des Landes als Anzeichen für drohendes Unheil und Krankheit interpretiert wird. Um das Unheil von dem Dorf seiner Erzeuger abzuwenden, muss der Gehörnte unbedingt an seinem zwölften Geburtstag in einem überlieferten Ritus geopfert werden.

Boy meets Girl

In einer kurzen Introsequenz kann der Spieler beobachten, wie der gehörnte Un-

glücksrabe namens Ico per Boot in ein düsteres Gemäuer verschleppt wird. Dort soll er sein tödliches Schicksal erwarten und wird bei lebendigem Leib in einen Sarkophag gesperrt.

Gleich zu Anfang offenbart ICO seine ungewöhnliche Spielmechanik, denn bereits im Intro kann der Spieler über den rechten Analogstick die Kamera frei bewegen und mit einem Druck auf die R2-Taste an das Geschehen heranzoomen. Diese Funktion ist weitaus mehr als bloße Spielerei, denn in dem puzzlelastigen Adventure ist es ungemein wichtig, jeden Level akribisch zu untersuchen. Glücklicherweise kann sich Ico schnell aus der eisernen Jungfrau befreien. Ab jetzt übernimmt der

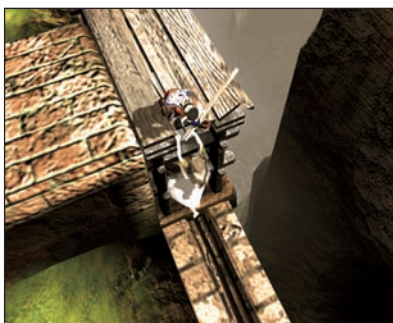
Spieler die Kontrolle über den Jungen mit den ungeliebten Hörnern. Er entdeckt einen in luftiger Höhe unter der Decke hängenden Käfig, in dem ein junges Mädchen gefangen ist.

Helfende Hände

Da er die geheimnisvolle Unbekannte nicht zurücklassen will, ist es zunächst seine Aufgabe, sie aus dem Käfig zu befreien, um anschließend gemeinsam mit ihr aus dem Verlies zu entkommen. Bis der Käfig erreicht und Yorda befreit ist, hat der Spieler die wichtigsten Moves und Aktionen Icos erlernt. Die Bewegungen des Jungen und seiner unbedarften Gefährtin sind außerordentlich lebensseht und wurden alle



○ Selten wirkte die Natur in einem Videospiel organischer.



○ „Wenn ich eins hasse, sind es unselbständige Schnitten“.



○ Die komplexe Architektur der Festung und der Anbauten ist einfach kolossal.



◉ Jetzt bloß nicht das Gleichgewicht verlieren.

von Hand animiert, da man solch weiche Bewegungsübergänge nicht per Motion-Capturing-Verfahren erreicht. Selten agierten virtuelle Helden in einem Videospiel geschmeidiger.

Die Flucht wird allerdings durch Yordas eingeschränkte Fertigkeiten stark erschwert. Das hilflose Ding muss von Ico regelrecht händchenhaltend in die Freiheit gezerrt werden, woraus sich komplexe Aufgaben ergeben. Die Unschuld vom Lande kann nämlich weder richtig klettern noch besonders weit springen. Darüber hinaus können die beiden nicht miteinander sprechen, weil sie die Sprache des anderen nicht verstehen können. Also muss der Held Yorda permanent eine helfende Hand reichen und das im wahrsten Sinne des Wortes. Überspringt der gehörnte Racker zum Beispiel einen tiefen Abgrund, so muss er anschließend Yorda rufen, ihm zu folgen. Daraufhin unternimmt die Kleine einen mädchenhaften Versuch, die Lücke ihrerseits zu überspringen, was zum Scheitern

verurteilt ist. Gerade noch im letzten Augenblick ergreift Ico ihre Hand und zieht sie zu sich hinauf.

Bedrohliche Schatten

Lässt man die unschuldige Maid kurz unbeobachtet, kann es passieren, dass finstere Schattenwesen erscheinen und versuchen, Yorda durch ein schwarzes Loch in ihr Reich zu entführen. Wenn das Mädchen vollständig in dem dunklen Fleck verschwindet, versinkt auch die Welt in ewiger Finsternis und das Abenteuer findet ein jähes Ende. Ico kann die Kleine aber davor bewahren, indem er sie rechtzeitig wieder herausfischt. Um Frust-erlebnisse zu vermeiden, haben die Entwickler in jedem Level ein kleines Sofa platziert. Nehmen die Protagonisten auf dem praktischen Sitzmöbel Platz, so dient es als Speicherpunkt.

Erdrückende Mauern

Die spannende Flucht aus dem unheimlichen Gemäuer ist optisch beeindruckend in Szene gesetzt. Die düsteren Gewölbe



◉ Die Smokemen sind den beiden Flüchtigen auf den Versen.



◉ Traumhaft, eine Szene wie aus einem Gemälde von Claude Monet.

zeugen von einer komplexen Architektur die auf der PlayStation2 ihresgleichen sucht. In den Fenstern bricht sich das Licht sichtbar im Staub der Jahrhunderte und erzeugt in den gigantischen Sälen der Festung eine beklemmende Atmosphäre. Außerhalb des Gebäudes kann der Spieler, dank der frei beweglichen Kamera, die unzähligen Mauervorsprünge, Erker, Brücken und Türme bestens untersuchen und so manch atemberaubenden Ausblick genießen. Das Fehlen sämtlicher Statusanzeigen verstärkt den edlen Look ICOs zusätzlich. Die Soundeffekte werden sparsam aber gezielt eingesetzt. Im Freien hört man im Hintergrund leise das Meer rauschen und das Kreischen der Möwen. In den düsteren Gängen dagegen hallen eure Schritte unheimlich von den Wänden zurück. **MKII**

FAZIT

Sony ist ein echter Ausnahmetitel gelungen. Was anfangs wie ein altbackenes Adventure anmuten mag, entwickelt sich in kürzester (Spiel-)Zeit zu dem innovativsten und gleichzeitig anspruchsvollsten Adventure der letzten Jahre. Das Wechselspiel aus Erkundung und Nächstenliebe ist eine echte Bereicherung des Genres. Wer in dem Bilderbuch-Adventure jedoch Action-Einlagen erwartet, die über das gelegentliche Verprügeln der Schattenmonster hinausgehen, wird enttäuscht. Dafür ist das Spiel mit knackigen Rätseln gespickt, die dem Spieler alles an Hirnschmalz und Geschicklichkeit abverlangen. Die Grafik von ICO kann man ohne Übertreibung bombastisch nennen. Einziger Kritikpunkt ist die relativ kurze Spieldauer. Ein geübter Zocker hat die beiden Flüchtlinge in weniger als sieben Stunden in die Freiheit geführt. Um ICO jedoch alle Geheimnisse vollständig zu entlocken, muss man dem Gemäuer mehr als einmal erfolgreich entkommen.

POSITIV

- innovatives Gameplay
- opulente Grafik
- 50/60Hz-Modus

NEGATIV

- viel zu kurz
- schwieriger Anfang

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Puzzle/Adventure	Hersteller	SCEA
			www.playstation.com
Entwickler	SCEA		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	März 2002		

GRAFIK 88 %

SOUND 78 %

RATING **83 %**



Jetzt schon sehen, was morgen kommt!



TRAILER- INDEX

KATALOG-HIGHLIGHTS

KOMÖDIEN

- 1 Teuflich
- 2 Big Mamas Haus
- 3 Ey Mann – Wo is' mein Auto

SCIENCE-FICTION

- 4 X-Men
- 5 Titan A.E.

THRILLER HORROR

- 6 Das Schweigen der Lämmer – SE
- 7 Carrie – SE
- 8 Schatten der Wahrheit

ACTION ABENTEUER

- 9 Braveheart
- 10 Platoon – SE
- 11 Art of War
- 12 Men of Honor

AKTUELLES PROGRAMM

- 13 Dr. Dolittle 2
- 14 Männerzirkus
- 15 Stirb Langsam – SE
- 16 Cleopatra – SE
- 17 Planet der Affen – SE (2001)
- 18 Rollerball SE

VORSCHAU

- 19 Moulin Rouge – SE
- 20 Romeo & Julia – SE
- 21 French Connection – SE
- 22 Natürlich Blond
- 23 Ohne Worte
- 24 Joyride – Spritztour
- 25 Schlimmer geht's immer
- 26 Sag' kein Wort

TV-SERIEN

- 27 Futurama Season 1
- 28 Simpsons Film Festival
- 29 Simpsons Backstage Pass
- 30 Angel Season 1
- 31 Buffy Season 3
- 32 Ally McBeal Season 1

VORSCHAU KINO

- 33 Ice Age (2 versch. Trailer)
- 34 From Hell
- 35 Schwer verliebt
- 36 The Deep End – Trügerische Stille
- 37 Im Fadenkreuz
- 38 Minority Report (engl.)

SPECIALS

- 1 Dr. Dolittle 2: Special Effects
- 2 Stirb Langsam: Warum „Letterbox“?
- 3 Planet der Affen: Hinter den Kulissen
- 4 Moulin Rouge: Hinter den Kulissen

JETZT 3 x DVD VISION FÜR 5 € TESTEN

Jeden
**Monat
neu!**

Der Service für ganz Schnelle:

Telefon: (0049) 0 18 05-90 90 88 (Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr)

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

Bitte unbedingt Bestell-Nr. DVE 014 angeben!

Test ohne Risiko: Sie zahlen nur 5 € für drei Ausgaben und erhalten Ihre DVD VISION pünktlich vor dem Erscheinungstermin geliefert! Nur wenn wir 14 Tage nach Eintreffen der dritten DVD VISION-Ausgabe nichts von Ihnen hören, setzen wir die monatliche Frei-Haus-Lieferung zum Jahres-Vorzugspreis von 31,80 € (2,65 € statt 3,00 € pro Ausgabe) fort!

FANTASTISCHES SPECIAL: Die besten Fantasy-DVDs

DVD VISION

DVD VISION

Nur € **DVD**
3,90 im Heft!

Exklusiv:
39 Trailer

Aktuell

- Planet der Affen SE
- Stirb langsam SE
- Rollerball SE, u.v.m.

Vorschau

- Moulin Rouge SE
- Joyride - Spritztour
- Natürlich Blond, u.v.m.

TV-Knaller

- Futurama Season 1
- 2 x Simpsons
- Buffy Season 3, u.v.m.

Kino

- Minority Report (engl.)
- Ice Age (2 Trailer)
- From Hell, u.v.m.

Consumer
Electronics
Show Hardware 2002



Jurassic Park III

Jeepers Creepers Code 1

American Pie 2 Code 1

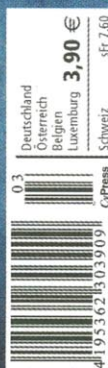
Kiss of the Dragon Code 1

Tim Burtons Remake

PLANET DER AFFEN

DVD des Monats

Ausgabe 03/02





SHADOWMAN

2nd Coming

Die Prophezeiung erfüllt sich. Darum tut Buße, denn das Ende naht!



○ Weiblicher Charme: Die Kreaturen der Grigori sind wahrlich kein schöner Anblick.

PS2 Je größer die Visionen und Träume sind, desto härter ist der Aufprall auf dem Boden der Realität. Diese bittere Erfahrung musste vor gut drei Jahren das Acclaim Studio Teeside mit Shadowman für PSone machen. Das Spiel bot zwar unheimlich viele Innovationen sowie eine spannende Story, jedoch war der kleine graue 32-Bitter in technischer Hinsicht damit etwas überfordert. Die vielen guten Ansätze endeten in einem schier unspielbaren Grafik-Debakel. Mit der PlayStation2 haben die Entwickler eine neue, leistungsfähigere Plattform gefunden, ihre Ideen zu verwirk-

lichen und den Shadowman erneut aufleben zu lassen.

Sklavendienst

Am Tage ist Mike LeRoi ein ganz gewöhnlicher Mensch. Doch sobald die Nacht hereinbricht, verwandelt er sich in Shadowman, den Wanderer zwischen den Welten der Lebenden und der Toten. Die Voodoo-priesterin Nettie pflanzte die Schattenmaske, ein magisches Artefakt, in seine Brust und verdamnte ihn so zu seinem Schicksal.

In seinem ersten digitalen Abenteuer musste der düstere Held der Legion, einer Gruppe

wahnsinniger Massenmörder, entgegentreten. Diesmal ist sein Job nicht weniger prekär. Die Grigori, gefallene Engel, sind im Begriff ihren dämonischen Herrscher Asmodeus aus den Kerkern der Hölle zu befreien. In seinem Kampf ist Shadowman nicht allein. Ihm zur Seite stehen die Voodoo-Hexe Nettie, der irische Zwerg Jaunty sowie Thomas Deacon, der die Spuren der Grigori bereits seit Jahren verfolgt.

Erfahrungswerte

Acclaim Teeside hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Shadowman barg



○ Die Lichteffekte sind bei Shadowman: 2nd Coming besonders gelungen.



○ Da Shadowman bereits tot ist, kann er unter Wasser auch nicht ertrinken.



○ Der linke Waffenarm markiert die anvisierten Gegner grün, der rechte blau.



○ Im Kampf gegen die Dämonen sind die Nephilim-Waffen besonders effektiv.

zwar viele gute spielerische Ansätze, war jedoch zu komplex und verwirrend. Schnell verlor man die Orientierung und wusste im Grunde nicht mehr, was eigentlich zu tun war, geschweige denn wo. Der zweite Auftritt des untoten Haudegen gestaltet sich weitaus linearer. Die insgesamt sechs Areale führen den Spieler nach Louisiana, Russland und Irland, aber auch dem Totenreich muss ein kleiner Besuch abgestattet werden. Genau wie beim Vorgänger hat Mike die Möglichkeit, in vorherige Level zurückzukehren. Der Teddybär seines verstorbenen Bruders Luke macht dies möglich.

Voodoo-Magie

Hinter der düsteren Horrorfassade von Shadowman: 2nd Coming verbirgt sich ein klassisches Action-Adventure. So gilt es meist, verborgene Schalter umzulegen, magische Gegenstände zu finden oder Blöcke zu verschieben. Selbstverständlich wurde auch an Sprungpassagen gedacht, die sehr zum Leidwesen grobmotorisch veranlagter Spieler mitunter etwas unfair ausgefallen sind. Damit man sich auch der vielen abscheulichen Dämonen erwehren kann, steht Mike eine ganze Reihe nützlicher Gegenstände und selbstverständlich auch Waffen zur Auswahl, von denen er zwei gleich-

zeitig führen kann. Neben herkömmlichen Schießprügeln (Pistole, Schrotflinte, Scharfschützengewehr usw.) erleichtern magische Waffen und Artefakte den Kampf gegen das teuflische Gezucht ungemein. Diese könnt ihr jedoch nur als Shadowman einsetzen, da nur dieser über die Voodoo-Energien verfügt, die für ihre Aktivierung nötig sind. Der wandelnde Leichnam ist darüber hinaus noch um einiges flinker als sein lebendes Gegenstück. Mike LeRoi verfügt jedoch über andere Vorteile: Er ist widerstandsfähiger und vor allem stärker, was es ihm ermöglicht Aufgaben zu lösen, bei denen pure Muskelkraft gefragt ist. Der Haken dabei ist, dass Shadowman nur des Nachts bzw. im Jenseits und Mike tagsüber aktiv ist. Dank einer verzauberten Taschenuhr muss man jedoch nicht eine halbe Ewigkeit warten, bis die Sonne auf- bzw. untergegangen ist. Ein Knopfdruck genügt und schon ist die Verwandlung so gut wie vollzogen.

Effekthascherei

In technischer Hinsicht kann sich Shadowman: 2nd Coming durchaus sehen lassen. Die Grafik ist überdurchschnittlich, wobei die herrlichen Lichteffekte und optischen Spielereien besonders schön anzusehen

sind. Weiterhin löblich zu erwähnen sind das Leveldesign sowie die architektonisch geschmackvoll gestalteten Bauwerke. Leider ist die Framerate nicht immer konstant. Die Soundkulisse hingegen ist mehr als nur gelungen. Die stimmige Hintergrundmusik gepaart mit den hervorragenden Sprachsamples erzeugt eine äußerst dichte Atmosphäre. Diese wird einzig durch die Effekte, die mit der Zeit etwas eintönig werden, marginal gestört. **mL**

FAZIT

Shadowman 2nd Coming folgt nur im Ansatz den Pfaden des Vorgängers. Der lineare Aufbau sowie das sehr actionorientierte Gameplay dürfte Fans des ersten Teils, die trotz der grausamen Optik daran gefallen fanden, etwas missmutig stimmen. Wer seichtere Action-Adventure-Kost bevorzugt, kommt hingegen mit Shadowman 2nd Coming voll auf seine Kosten. Allerdings sollte man ein strapazierfähiges Nervenkostüm mitbringen. Aufgrund der übersensiblen Steuerung kann sich der Feldzug gegen die Grigori nämlich schnell zu einem Kampf gegen den eigenen Frust entwickeln.

Mit etwas mehr Tiefgang und technischem Feinschliff hätte Shadowman 2nd Coming durchaus das Potential gehabt, auch neben einem Soul Reaver 2 zu glänzen. So bleibt jedoch nur der zweite Platz.

POSITIV

- fantastische Soundkulisse
- ansprechende Optik
- spannende Story

NEGATIV

- unausgereifte Steuerung
- lange Ladezeiten

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Legacy of Kain: Soul Reaver	2 88%	12/01
2. MDK 2 Armageddon	85%	04/01
3. Shadowman 2nd Coming	79%	03/02

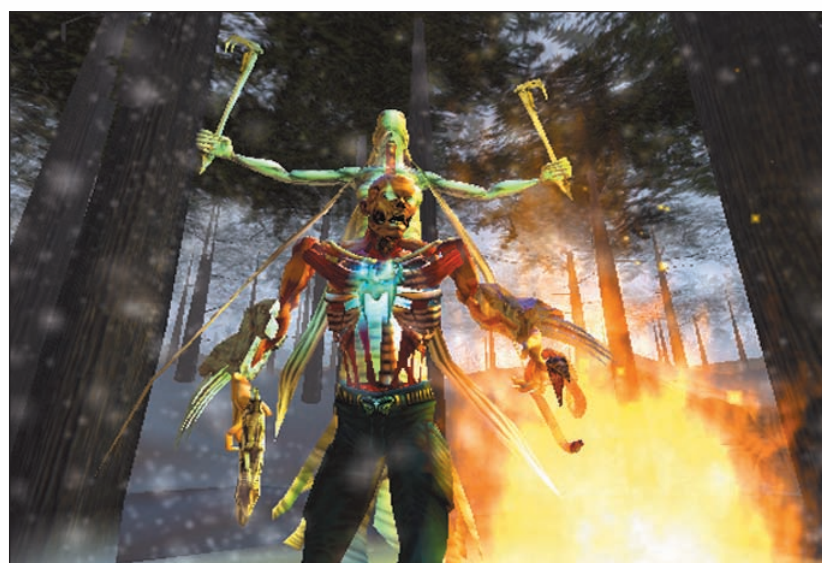
PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Acclaim Studios Teeside
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. März

GRAFIK 81 %

SOUND 85 %

RATING **79 %**



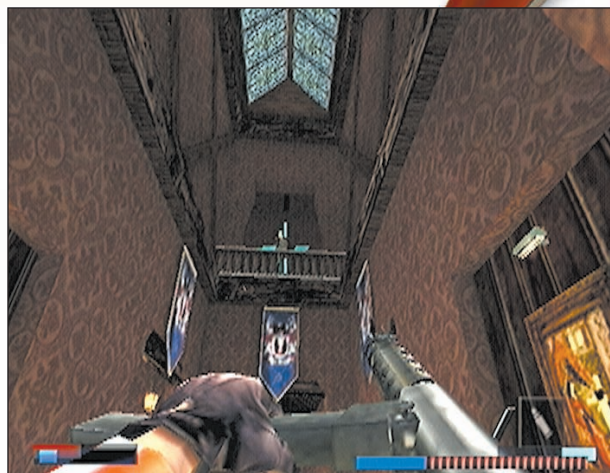
○ Während des Spiels ändern sich die Tageszeiten automatisch, ebenso die Wetterverhältnisse.

NO ONE LIVES FOREVER

Wenn alle Top-Agenten ihrer Majestät bereits im Einsatz sind, heißt es: Ihr Auftritt Ms. Archer!



○ In diesem gesunkenen Schiff muss die Agentin das Logbuch bergen.



○ Neben den Gadgets greift Kate auch zu konventionellen Schießprügeln.

PS2 Wem der skurrile Hollywood Streifen um den schrilligen Geheimagenten Austin Powers und das schrille 60er-Jahre-Flair der gleichnamigen Filme gefallen hat, wird sie vielleicht bereits kennen: Fox Interactive schickt mit Kate Archer die wohl schärfste Konkurrenz für Austin Powers & Co. auf die virtuelle Schurkenjagd. Bereits die PC-Version des Ego-Shooters erfreute sich aufgrund der origi-

nellen Charaktere und der coolen Gadgets eines großen Erfolges.

Die gute, alte Zeit

Das Agentenspektakel ist ganz bewusst in den Sechzigern angesiedelt. Zur Zeit des Kalten Krieges und der Berliner Mauer waren die weltweit im verborgenen agierenden Spione schließlich ein offenes Geheimnis der Großmächte. Feindbilder waren klar defi-

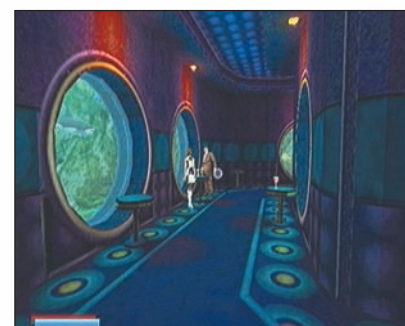
niert und ein gegnerischer Spion ließ sich unschwer anhand seines russischen Akzentes identifizieren. Mehr als einmal fühlt man sich deshalb auch an die ersten Leinwandabenteuer des britischen Meisterspions James Bond alias 007 erinnert, der in den guten alten Zeiten noch zwischen zwei eliminierten Agenten mindestens einen Wodka-Martini und eine willige Lady im gedämmten Licht seines Art-Déco-Hotelzimmers vernaschen durfte.

Baby behave!

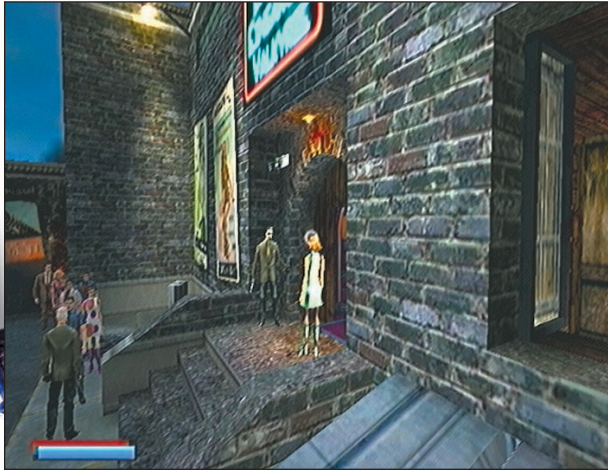
Als Neuzugang der U.N.I.T.Y. Spezialeinheit muss sich die modebewusste Kate zunächst gegen erfahrene Überläufer aus den eigenen Reihen behaupten. Die abtrünnigen Verräter haben nämlich ihre eigene Organisation namens H.A.R.M. gegründet. Die Missionen sind äußerst abwechslungsreich und lesen sich wie das kleine Einmal-



○ Mit dem Enterhaken aus Santos Workshop erreicht Agentin Archer auch die scheinbar unerreichbaren Winkel eines Levels, wie dieses höher gelegene Fenster, spielend leicht.



○ Groovy! Da lässt es sich feucht-fröhlich feiern. Die 60er-Jahre-Disco im Aquarien-Look.



⊖ Nicht auf der Gästeliste? Während das freundliche Power-Pop-Girl den Türsteher ablenkt, kann Kate unbemerkt in das rechte Fenster einsteigen.



⊖ Kate Archer hat zwar keine Lizenz zum Töten, doch bürokratische Nebensächlichkeiten wie diese kümmern die Agentin wenig.

eins für Geheimagenten. Einmal muss ein simpler Gegenstand gesucht und geborgen, ein anderes mal müssen Geiseln befreit, Bomben entschärft oder eine V.I.P. vor Attentaten geschützt werden. Ähnlich wie bei dem Ego-Shooter-Hit Half-Life (dt.), halten unerwartete Wendungen in der Handlung den Spieler unter Hochspannung.

Up, up and away

Zum Beispiel wird die Spionin bei der Überführung eines deutschen Wissenschaftlers von Berlin nach London oder beim Versuch eine Flugzeugentführung zu verhindern, mit einem Schlag auf das hübsche Köpfchen unsanft ins Reich der Träume befördert. In einer darauf folgenden Sequenz findet sich der Spieler plötzlich in der Rolle der neun Jahre jüngeren Ms. Archer wieder. Noch weit vom Rang einer Agentin entfernt, hält sich die unreife Rothaarige mit

Taschendiebstählen über Wasser. Es ist nun die Aufgabe des Spielers, in den Gassen Londons arglosen Passanten die Handtaschen bzw. Aktenkoffer unauffällig zu entwenden. Hat man sich erfolgreich als Kleinkriminelle betätigt, erwacht die schicke Kate nach dem Flashback wieder im Cockpit des abstürzenden Jets. Leider befindet sich kein Fallschirm mehr an Bord der Unglücksmaschine. Also legt unsere Heldin die Ohren an und jagt im Sturzflug einem H.A.R.M.-Handlanger hinterher, um ihm den rettenden Schirm abzunehmen.

Licence to kill

In regelmäßigen Trainingseinheiten erlernt der Spieler die Fähigkeiten, die der jungen Spionin das Überleben erleichtern sollen. Dazu muss Kate immer wieder zwischen ihren Einsätzen im Ausbildungszentrum des Hauptquartiers vorbeischaun. Wie es sich für eine Agentin im Dienste ihrer Majestät gehört, wird Kate Archer von einem erfindungsreichen Wissenschaftler namens Santa mit originellen Spezialwaffen und Gadgets ausgestattet. Diese stehen jedoch nicht alle von Anfang an zur Verfügung. Erst nach und nach kommen zu den Standardwaffen so praktische Utensilien wie ein Betäubungsparfüm, Sonnenbrille mit eingebauter Kamera und Zoom, Haarspange mit Dietrich und schließlich der P-421 (oder einfacher gesagt, Kates elektrischer Pudel) hinzu. Der praktische Synthetik-Vierbeiner eignet sich hervorragend dazu, in den Schleich-Missionen Wachhunde abzulenken. Hat der Roboter-Hund nämlich erst seinen Lockstoff versprüht, gibt es für die geilen Rüden kein Halten mehr und Kate kann sich ungestört an den Kläffern vorbeischieben.

Ihr Auftrag Ms. Archer

Die Aufträge verteilen sich auf Einsatzgebiete in der ganzen Welt. Nachdem Kate einen V.I.P. in Marokko vor einem Attentat gerettet hat, geht es erst einmal quer durch Deutschland. Einsätze in Berlin, Hamburg, Bremen und Frankfurt sollen folgen. Nach einem heißen Dschungelauftrag, zieht es die

schöne Archer sogar bis in den Orbit auf eine H.A.R.M.-Weltraumstation. Zwar entsprechen die Aufgaben 1:1 der PC-Version, dafür dürfen PlayStation2-Besitzer exklusiv vier neue Abschnitte erforschen! **MK**



⊖ Agentin unter Feuer. In 22 Sekunden muss sie den Jet verlassen haben, sonst kracht's!



⊖ Der elektrische Pudel lenkt mühelos auch die schärfsten Rüden ab.

FAZIT

Optisch vermag No One Lives Forever ganz gewiss keine Bäume auszureißen. Dem Agenten-Thriller ist die Konvertierung vom PC deutlich anzusehen. Die verwachsenen Texturen zeugen vom Kompromiss der Entwickler mit dem begrenzten Grafikspeicher der PS2. Besonders wenn man bestimmte Objekte mit Kates Sonnenbrille heranzoomt, offenbart sich die geringe Auflösung der Texturen. Die leicht instabile Framerate kann man dagegen gerade noch verschmerzen.

Nichtsdestotrotz kann der Titel mit einem hervorragenden Gameplay aufwarten. Die Steuerung ist für einen Konsolen-Ego-Shooter gut gelungen und gibt lediglich in den Unterwasser-Abschnitten Anlass zur Kritik. Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen und Frustrationsmomente sind daher eher die Ausnahme. Das Missionsdesign ist erfrischend abwechslungsreich und die Gadgets aus Santas Werkstatt stehen denen eines Q in nichts nach. Wer First-Person-Shooter mag, kommt um No One Lives Forever kaum herum. Fans alter Bond-Streifen und neuer Austin Powers-Filme fühlen sich sofort wie zuhause. Groovy!

POSITIV

- skurriles 60er-Flair
- originelle Gadgets
- großer Spielumfang
- witzige Dialoge

NEGATIV

- verwachsene Texturen
- leichte Ruckler

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Half-Life (dt.)	88%	11/01
2. Red Faction	86%	07/01
3. No One Lives Forever	83%	03/02

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Vivendi Universal
www.vivendi-universal-interactive.com			
Entwickler	Monolith Productions		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	Februar		

GRAFIK 76 %

SOUND 85 %

RATING **83 %**



STATE OF EMERGENCY

Die Chaostage sind jetzt nicht mehr in Hannover, sondern auf der PlayStation2!



○ Jeder Charakter verfügt über sein eigenes Repertoire an Special Moves.



○ Platzangst: Mit dem Rundumschlag hält man sich die Gegner auf Distanz.

PS2 Rockstar Games und Take 2 Interactive haben ein ganz spezielles Händchen für prekäre Spielthematiken. Nach der leicht anrühigen Gangstersimulation GTA III folgt nun mit State of Emergency ein nicht weniger moralisch bedenklicher Titel. Bereits im Vorfeld geriet das Spiel ins Kreuzfeuer der Kritiker, setzten die Entwickler doch ganz bewusst auf die explizite Darstellung von Gewalt.

Schöne neue Welt

Ein machthungriger Konzern hat die Kontrolle über das Land übernommen. Nach außen gibt sich die Corporation weltoffen, propagiert Frieden und Liebe. Die Wirklichkeit sieht jedoch ganz anders aus. Das von den Medien geschönte Unternehmen finanziert sich durch Kinderarbeit, Genmanipulation und Waffenforschung. Wer

die Corporation anzweifelt oder gar kritisiert, wird von der Polizei ruhig gestellt. Doch damit ist jetzt Schluss! Die Untergrund-Organisation Freedom hat es sich auf die Fahne geschrieben, den Wahnsinn des totalitären Konzerns zu stoppen, und zwar mit allen Mitteln.

Zerstörungspotential

Als eines von fünf zur Auswahl stehenden Mitgliedern der Freiheitsbewegung habt ihr

mehrere Möglichkeiten, euren Beitrag im Kampf gegen die Unterdrücker zu leisten. Der Revolution-Modus verfolgt die Geschichte des Aufstandes. Dieser erstreckt sich über insgesamt vier Levels: Capitol Einkaufszentrum, China Town, East Side und Corporation Zentral. Oberflächlich betrachtet ist die Aufgabe des Spielers ganz einfach. Es gilt, so viel Unruhe zu stiften, dass in dem jeweiligen Areal der Ausnahmezustand ausgerufen wird. Dies bewerk-



○ Auch Gebäude sind nicht vor eurem Zorn gefeit.



○ Stress mit der Frau? State of Emergency ist perfekt um sich abzureagieren.



○ Durch den überzogenen Comicstil wird die Gewalt zumindest etwas entschärft.



○ Während bei der Revolution zivile Opfer ungeahndet bleiben, wird man im Kaos-Modus mit Punktabzug bestraft.

stellt man aber nicht durch blinde Zerstörungswut, ganz im Gegenteil. In jedem Gebiet müsst ihr jeweils 30 bis 40 Aufträge erfüllen. Diese gestalten sich anfangs relativ unkompliziert. So gilt es etwa Kontaktmänner zu eskortieren, den Freedom-Zufluchtsort vor Angriffen der Todesschwadronen zu schützen oder Corporation-Kollaborateure aus dem Weg zu räumen. Je näher ihr euch an das Hauptquartier des Unternehmens heranarbeitet, desto anspruchsvoller werden die Einsätze. Mit Erfolg wird deshalb belohnt, wer sich nicht nur im Kampf behaupten kann, sondern auch etwas im Kopf hat. Für den schnellen Spaß zwischendurch dienen dem aufstrebenden Digitalvandalen der Kaos- und Last-Clone-Standing-Modus sowie die darauf basierenden Variationen, die sich lediglich durch verschiedene Zeitlimits voneinander unterscheiden. In ersterem müsst ihr innerhalb weniger Minuten möglichst viele Punkte ergattern. Diese erhält man durch das Ausschalten von Konzernmitarbeitern und Brandschatzen von Gebäuden. Ähnlich unkompliziert geht es bei Last Clone Standing zur Sache. Das Ziel

dieses Modus ist es, das Gesetz der Natur aufrecht zu erhalten und 200 der Corporation-Klone schnellstmöglich ihres unnatürlichen Lebens zu berauben.

Schlag auf Schlag

State of Emergency verspricht unkomplizierte Nonstop-Action. Das Kampfsystem ist sehr einfach gehalten. Ein Punch- und ein Kick-Button genügen vollkommen, um die Kontrahenten nach allen Regeln der Kampfsportkunst zu vertrimmen. Selbst gegen eine sehr große Gegnerschar kommt ihr mühelos an. Dies liegt zum einen an den Special Moves (Rundumschlag, Klammergriffe) und zum anderen an dem reichhaltigen Angebot an Waffen. Schlagstöcke, Klingengewaffen oder Pfefferspray dienen dem Spieler im Nahkampf. Um auf größere Distanz den Konzernhändlern den Garaus zu machen, greift man einfach zu einer der zahlreichen Schusswaffen (Pistole, Sturmgewehr, Raketenwerfer usw.).

Bombenstimmung

In den Levels ist im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle los. Hunderte plündernder

oder verängstigter Bürger rennen durch die Straßen, stets darauf bedacht dem Ärger so weit wie möglich aus dem Weg zu gehen. So ein Gewusel hat man auf der PS2 noch nicht gesehen. Trotz solch eines Massenauflaufes und der damit verbundenen Rechenleistung ist die grafische Präsentation außerordentlich gut gelungen. Der überzogene Comicstil, das Leveldesign, die Fülle an Details: Alles wirkt wie aus einem Guss. Grobe Fehler sucht man hier vergebens, sogar die Framerate bleibt selbst beim größten Tumult konstant. **MLL**



FAZIT

Trotz des recht einfach gestrickten Spieldesigns bietet State of Emergency eine Menge Abwechslung und vor allem Spaß. Und dies liegt ganz gewiss nicht an der propagierten Gewalt, auch wenn das die Mehrheit der potentiellen Käufer mit Sicherheit nicht kapieren wird. Wir wollen es weder verleugnen noch verharmlosen, aber es ist einfach Fakt, dass man seine Aggression auch an wehrlosen Passanten auslassen kann. Doch dies hat weder Sinn, noch bringt es dauerhaften Spaß. Wer sich lieber solch stupiden Perversionen hingibt, sollte sein Geld anders anlegen. Schließlich hat sich State of Emergency seine hohe Wertung nicht durch seine extreme Gewaltdarstellung verdient. Trotzdem darf man diese auf keinen Fall außer Acht lassen. In den Händen von Kindern und Jugendlichen hat dieses Spiel gewiss nichts verloren.

POSITIV

- actiongeladenes Gameplay
- lange Spielzeit
- hoher Suchtfaktor
- perfekt um sich abzureagieren

NEGATIV

- moralisch bedenklich
- eintönige Soundkulisse
- lange Ladezeiten zwischen den Levels

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	www.take2.de		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 81 %

SOUND 72 %

RATING 85 %



○ Es geht nicht darum, wehrlose Zivilisten zu töten. Das Feindbild ist klar definiert.

SALT LAKE CITY 2002

Sind die fünf olympischen Ringe der Garant für ein exzellentes Spiel?



○ Traurig, aber wahr: Der Kommentator wiederholt sich ständig.



○ Sechs Spielstufen stellen die größte Herausforderung dar.

PSE Rückblende: Das englische Software-Haus Attention to Detail fertigte vor über zwei Jahren Sydney 2000 für PSone an. Trotz der offiziellen Olympia-Lizenz setzte man das Spiel leichtfertig in den Sand.

Dennoch entschied sich Publisher Eidos Interactive (darf für sechs Jahre exklusiv unter der Lizenz des Internationalen Olympischen Komitees (IOC) Computer-/Videospiele veröffentlichen), auch das Projekt Salt Lake City 2002 in die Hände der Briten zu geben.

Olympischer Geist, ...

... wo bist du? Anscheinend haben die Entwickler nur wenig aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Im Prinzip begeht man die selben Fauxpas wie beim 32-Bit-Sommerspiele-Pendant.

Erneut fehlt die Spieltiefe gänzlich. Die sechs Disziplinen Abfahrtslauf, Skispringen (120-Meter-Schanze), Snowboard-Parallel-Riesenslalom, Slalom, Freestyle Buckelpiste



○ Die 3D-Landschaften orientieren sich an den original Austragungsarten.

und Zweierbob vermögen es nicht, den Funken des Olympischen Feuers auf den PlayStation2-Sportler überspringen zu lassen. Jeder Wettkampf kratzt demzufolge nur an der Oberfläche. Ein Extrembeispiel: Tolle Ideen, wie die manuelle Beeinflussung der Startphase beim Herren-Abfahrtslauf, werden durch eine schwammige Steuerung bzw. Fahrphysik zunichte gemacht. Salt Lake City 2002 fehlt es beim Gameplay ausdrücklich an der nötigen Konsequenz.

Wenig Glanzlichter

Wenigstes die vier Spielvarianten besitzen einen gewissen Unterhaltungswert. Im Olympia-Modus, Turnier-Modus, klassischen Modus, Training kämpfen ein bis vier sportive Konsolisten um den Olympiasieg. Zum Teil erschweren unterschiedliche Wetterverhältnisse und Tageszeiten die Medaillen-jagd. Ein kleines Schmäckerl: Im Trophäenraum kann das letztendlich gewonnene Edelmetall begutachtet werden.

Das Salt-Lake-City-2002-Kraut machen jedoch auch die Animationen und das Charakterdesign nicht fett. So wurde Schießbudenfigur Eddie „The Eagle“ Edwards für die Skisprung-Motion-Capturing-Aufnahmen engagiert. Dementsprechend flatterig fliegt der PS2-Olympionike durch die Lüfte – was für ein Graus!

Auch die Polygonmodelle gewinnen keinen Schönheitspreis. Aufwändigere Details und bessere Proportionen hätte den Figuren nicht geschadet. **DG**

FAZIT

Dass Salt Lake City 2002 den Weg aufs Siebertreppchen nicht schafft, konnte man fast schon im voraus erahnen. Die Macher von Attention to Detail können eben den Sportspiel-Experten von Konami Computer Entertainment Osaka (ESPN International Winter Sports; Test siehe ab Seite 104) nicht im Geringsten das Wasser reichen. Zwischen beiden Titeln liegen spielerisch, grafisch und akustisch Welten. Sogar die anfangs noch recht unterhaltsamen Kommentare sind buchstäblich ein Griff ins Klo. Die ständig sich wiederholenden Phrasen strapazieren unnötig die Geduld. Lediglich die Siegerehrung mit anschließender Nationalhymne kann als klitzekleines Trostpflaster im Rahmen des feierlichen Gepräges dienen.

Man sollte sich nicht von der Olympia-Lizenz blenden lassen. Sechs Spielmodi, die durch die Bank halbherzig in die digitale PlayStation2-Sportwelt umgesetzt worden sind, rechtfertigen keineswegs den Kaufpreis. Nur für Olympia-Fetischisten!

POSITIV NEGATIV

- herausfordernde Spielmodi
- Siegerehrung mit Nationalhymne
- coole Hintergrundmusik
- sechs Disziplinen
- schwammige Steuerung
- sich wiederholende, nervige Kommentare

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	www.eidos.de		
Preis	Attention to Detail		
Erhältlich ab	ca. € 60		
	sofort		

GRAFIK 70 %

SOUND 65 %

RATING **54%**



ESPN WINTER X-GAMES Snowboarding 2002

Bevor der Frühling wieder einzieht, könnt ihr noch einmal die virtuellen Pisten unsicher machen!



○ Trotz Simulation können Moves wie ein One Foot ausgeführt werden.



○ In jeder Kategorie muss um den ersten Platz erbittert gekämpft werden.

PS2 Allmählich verabschiedet sich der Winter aus der letzten Region Deutschlands. Und langsam, aber sicher, sprießt das Gras unterm Weiß hervor. Nichtsdestotrotz habt ihr mit ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002 nochmals die Möglichkeit, die Berge hinab-zushreddern.

Simulation pur

Genau wie beim Vorgänger stehen erneut drei Spielvarianten zur Auswahl. Im Snowboarder-Modus dreht sich im Grunde genommen alles darum, einen „Nobody“ zum Crack in der Schneebrett-Szene zu machen. Doch bis es einmal so weit ist, werdet ihr jede Menge Frustramente erleben. Nachdem ihr euren Sportler kreiert habt, stehen euch zugleich 1000 Credits zur Verfügung. Diese investiert man sofort in das nötigste Equipment (Board, Bindungen, Boots, Jacken etc.). Von nun an geht es

langsam und sehr mühsam voran. Für gewonnene Wettbewerbe erhaltet ihr neben Geld auch minimale Verbesserungen eurer Attribute in Speed, Accelerate, Curve usw.. Um größere Fortschritte zu erzielen, kann man auch ins Gym gehen und diese trainieren. Allerdings ist das eine sehr kostspielige Option, da anfangs die meiste Kohle für das Regenerieren im Hospital draufgeht. Durch Siege erhaltet ihr zudem Charisma-Punkte. Habt ihr einige angesammelt, klingeln mit der Zeit Sponsoren an eurer Tür und winken mit Equipment und Filmverträgen.

Die andere Seite

Die X-Games-Variante bietet euch von Beginn an gleich 13 Snowboard-Profis. Mit diesen könnt ihr an vier unterschiedlichen Disziplinen (Slope Style, Snowboarder X, Super Pipe und Big Air) teilnehmen. In jedem Wettkampf stellt euer Hauptziel die Goldmedaille dar, damit zusätzliche Goodies, wie beispielsweise neue Snowboards, freigeschaltet werden. Bei den Berufssportlern sind natürlich die Fahreigenschaften gleich von Anfang an ausgebaut. Das ermöglicht euch, im Gegensatz zum Snowboarder-Modus, zwar eine leichtere Kontrolle über den Fahrer, weshalb die Tricks aber noch lange nicht leichter von der Hand gehen. Die Abfahrt geht zwar minimal schneller voran, das Handling hingegen bleibt träge. Um lange Combos ausführen zu können, bedarf es schon einiger Stunden Übung mit den diversen Pisten-Rowdys. **HS**

DAY 86 10256

Day	Grade	Competition Name	Genre Entry
86		North Town Area Slopestyle	ENTRY
87		North Town Area Slopestyle	ENTRY
87		North Town Area Time Attack	ENTRY
87		Sea Visible Hill Slopestyle	ENTRY
89	SPECIAL	North Town Area Time Attack	ENTRY
89		Sea Visible Hill Slopestyle	ENTRY
90	SPECIAL	Hill At The Back Slopestyle	ENTRY
91		Sea Visible Hill Slopestyle	ENTRY

tion, it is possible to see the details of each. 'SPECIAL' sig

○ Um an Wettbewerben teilnehmen zu können, müsst ihr euch zuvor anmelden.

FAZIT

ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002 ist zwar nicht mehr ganz so schwer wie sein Vorgänger, stellt aber dennoch keine angemessene Kost für den Otto-Normal-Zocker dar. Da die Trickvariationen, insbesondere die Combos, zu schwer zu bewerkstelligen sind, kommt schnell Frust auf. Einzig wahre und ausdauernde Freaks des Wintersports werden hier auf ihre Kosten kommen. Der Aufbau des eigenen Boarders geht bis ins Detail. Sogar die Gradzahl und auch der Abstand der Bindungen zueinander kann justiert werden. Die verschiedenen Berglandschaften sind mit jeder Menge Rampen und Rails bestückt. Grafiktechnisch wäre hier zwar noch einiges mehr herauszuholen gewesen. Als Ausgleich sorgt aber ein motivierender Soundtrack für Stimmung bei der Abfahrt. Fans des Prequels können sich auf einen neuen Teil freuen. Alle anderen sollten vorher ausgiebig antesten, da der Titel garantiert nicht jeden Geschmack treffen wird.

POSITIV

- tiefgreifender Charakteraufbau
- guter Soundtrack

NEGATIV

- umständliches Tricksystem
- etwas niedrige Spielgeschwindigkeit

PLAY DATEN

System		PlayStation2	
Genre	Fun-Sport	Hersteller	Konami
		www.konami-europe.com	
Entwickler		KCEO	
Preis		ca. € 60	
Erhältlich ab		8. März	

GRAFIK 72 %

SOUND 83 %

RATING **73 %**



ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS

**Mitbewerber oder Favorit?
Bietet Konami das beste PS2-Wintersportspiel?**



○ Im Trial Mode kann man separat in zehn Disziplinen sein Talent beweisen.



○ Curling erfordert viel Fingerspitzengefühl und Geschick.

PS2 Das PSone-Debakel Nagano Winter Olympics '98 liegt PSone-Sportsfreunden noch heute schwer im Magen. Das offizielle Videospiel zu den 18. Olympischen Winterspielen war förmlich ein Schuss in den Ofen. Grund dafür: Die miserable Qualität erhitze die Gemüter und brachte dadurch geradezu den virtuellen 32-Bit-Schnee zum Schmelzen. ESPN International Winter Sports bedeutet für Konamis Sportspiel-Experten

aus Osaka (KCEO) einen Neuanfang. Trotz fehlender Olympia-Lizenz (bleibt leider nur den Japanern vorbehalten; Hyper Sports 2002 Winter), aber mit einem hoch motivierten Entwickler-Team, möchte man an alte Erfolge anknüpfen.

Im Goldrausch

Bei den zehn (!) Disziplinen liegt der Focus auf einem ähnlichen wie auch interessanten Angebot. Mit Abfahrtslauf, Slalom, Free-

style Skiing und Halfpipe (Snowboard) kommen die PS2- „Skihase!“ voll auf ihre Kosten. Das Programm wird von Skispringen (90- und 120-Meter-Schanze), 500-Meter-Eisschnelllauf, Vierer-Bob, Curling sowie Eiskunstlauf abgerundet.

Einen kleinen Wermutstropfen gibt's dennoch: Erneut wurden die nordischen Sportarten wie Biathlon oder Ski-Langlauf außer Acht gelassen (mehr dazu im Interview). Trotzdem ließ es sich KCEO nicht nehmen, jeden Wettkampf besonders abwechslungsreich zu gestalten. Das Geheimrezept: Nur das Streben nach der spielerischen Per-

Après Ski mit...

Tomoharu Okotani, Producer und Director, Konami Computer Entertainment Osaka

play: Wann wurde mit der Entwicklung des Spiels begonnen?

T.Okotani: Unser Team begann mit der Entwicklung von ESPN International Winter Games im Oktober 2000.

play: Nagano Winter Olympics '98 für PSone konnte wenig überzeugen. Gab es deshalb personelle Konsequenzen?

T.Okotani: Ja, die gab es. Dem ESPN-International-Winter-Games-Team wohnt niemand mehr von der Nagano-Winter-Olympics-Mannschaft bei.

play: Warum ist Curling erneut mit von der Partie? Dieser Sport spricht doch nur eine kleine Zielgruppe an?

T.Okotani: Für Curling benötigt man neben Geschicklichkeit auch logisches Denken. Insofern hebt es sich von den anderen Disziplinen deutlich ab.

play: Welche Art von Recherche betreibt man für ein Wintersport-Spiel?

T.Okotani: Ich besuchte 1998 die Olympischen Winterspiele in Nagano. Dort konnte ich viele Ideen sammeln. Ich betreibe aber selbst keinen Wintersport. Dafür fährt einer unserer Programmierer Ski.

play: Wird es das nächste Mal Biathlon (siehe z.B. Epyx' Winter Games) als Disziplin geben?

T.Okotani: Ehrlich gesagt hatte ich an Biathlon noch nie gedacht. Ich werde es mir aber nun vormerken. Lassen wir uns somit überraschen (lacht).

play: Was für ein Projekt steht als nächstes an?

T.Okotani: Da wir im Wechselspiel immer einen Wintersport- und Leichtathletik-Titel

anfertigten, steht nun ein neuer Track-and-Field-Teil (für Olympia in Athen 2004) auf dem Programm.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



○ Rechts im Bild: Tomoharu Okotani



Das Anschieben ist beim Bobfahren zum Erreichen von Bestzeiten ausschlaggebend.

fektion, sprich exaktes Timing und Akribie, ist der Erfolgsgarant für einen Medailenrang. Kräftezehrendes Button-Drücken findet man bei ESPN International Winter Sports folglich nur noch vereinzelt vor.

Kampf der Geschlechter

Dass ESPN International Winter Sports ein ernst gemeintes Produkt ist, unterstreichen viele kleine Details. So prägen beispielsweise die acht wählbaren Nationen (Großbritannien, Deutschland, Frankreich, Italien, Österreich, USA, Kanada, Japan) das Spielprinzip. Denn: Die Werte in Hinblick auf Kraft, Geschwindigkeit, Sprungkraft, Technik und Reaktionsvermögen weisen bei den Athleten deutliche Unterschiede auf. Für Einzelrekorde bedarf es somit einer prädestinierten Sportskanone.

Außerdem weichen die Merkmale der weiblichen und männlichen Charaktere sichtlich voneinander ab. Bis auf wenige Ausnahmen (Skispringen und Eiskunstlauf) können die Events mit beiden Geschlechtern bestritten werden. Unterm Strich gesehen fallen dadurch die Anforderungen für einen Platz auf dem Siegestreppchen verschieden schwer aus.

Globales Kräftemessen

Die URL www.ranking.konamiossa.com/ spielt bei diesem Game eine besonders wichtige Rolle. Neben Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty oder ESPN International Track and Field bietet Konami auch für ESPN International Winter Games den Internet-Support an. Jeder persönliche High-

score wird in ein Passwort umgewandelt, das man auf der dafür bereit gestellten Homepage – vorausgesetzt ein PC ist vorhanden – eintippt.

Ganz nach Belieben kann ihm Championship Mode Men oder Championship Mode Women auf Punktejagd gegangen werden. Sowohl bei den Damen als auch den Herren müssen an drei PS2-Wettkämpfen drei Disziplinen mit Bravour gemeistert werden. Als „Offline“-Alternative stehen der Trial Mode und Competition Mode zur Verfügung.

Enormer Detailreichtum

TV-gerechte Präsentation total! Auch in puncto Technik zeigen die Konami-Macher ihre jahrelange Erfahrung. Beim grafischen Aspekt stechen die lebensechten Animationen ins Auge. Dank des aufwändigen Motion-Capturings wird jede Sportart glaubwürdig bis zum letzten Pixel projiziert. Bei den Aufnahmen der Bewegungsabläufe leistete u.a. Links DigiWorks einen wichtigen Beitrag. Wie bekannt ist, machte sich die japanische Company durch die mondanie Intro-Sequenz des Samurai-Epos' Onimusha Warlords (PS2, 2001) in der Videospiel-Branche einen Namen.

Zudem wurden für ESPN International Winter Sports bekannte Sportstars aus Nippon, welche hierzulande eher unbeschriebene Blätter sind, wie etwa die Eiskunstläuferin Junko Yaginuma, der Profi-Snowboarder Keisuko Muto oder der Eisschnellläufer Tomoki Maeda, ins Studio gebeten. **DG**



Gesunde Abwechslung: Das Gameplay bei den Skisprung-Wettbewerben unterscheidet sich gänzlich.



Ein Kommentator wäre wünschenswert gewesen. Der Stadionsprecher macht einiges gut.



Im Competition Mode duellieren sich zwei Spieler mittels Splitscreen.



Go for Gold! Eiskunstlaufen erfordert flinke Finger!

FAZIT

Um es gleich auf den Punkt zu bringen: Für ESPN International Winter Sports benötigt man eine gewisse Einspielzeit, um mit dem Titel warm zu werden. In erster Linie liegt es an den verschiedenen Spielmechanismen, die hinter jeder Disziplin stecken. Generell ist enorm viel Präzision, Timing und Konzentration erforderlich. Eine gewisse Monotonie bezüglich der Wettkämpfe ist nicht von der Hand zu weisen. Nordische Sportarten wie Langlauf oder Biathlon hätten das Programm aufgelockert.

Als Liebe auf den zweiten Blick sind auch die Spielmodi zu verstehen. Vor allem die zwei Championship Modes inklusive der Internet-Rangliste üben dann längerfristig ihren Reiz aus. Letztendlich kann die audiovisuelle Präsentation als gelungen bezeichnet werden. Grafik samt Special Effects, Animationen und Soundkulisse – es riecht förmlich nach Glühwein und Jagertee!

POSITIV

- ausgefallene Gameplays
- Internet-Highscore-Liste
- zehn Disziplinen

NEGATIV

- keine Olympia-Lizenz
- ähnliche Disziplinen
- kein Kommentator

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. ESPN International Track and Field	90%	12/00
2. ESPN International Winter Sports	79%	03/01
3. Salt Lake City 2002	59%	03/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel
Hersteller	Konami
Entwickler	KCEO
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	sofort

GRAFIK 80 %

SOUND 70 %

RATING 79 %



RESIDENT EVIL

Survivor 2 Code: Veronica

Capcom verabschiedet sich vorübergehend von der PlayStation-Bühne!



○ Steve (CPU-gesteuert) unterstützt Claire an allen Ecken und Enden.



○ Zombie-Horden sind keine Seltenheit.



PS2 Der Anfang vom Ende! Seit dem 13. September 2000 sind Capcoms Resident-Evil-Serie und Nintendo ein unzertrennliches Paar. BioHazard 4 (Arbeitstitel; war ursprünglich für PlayStation2 in der Mache) und BioHazard: Zero erscheinen nun exklusiv für „Big N's“ neue Konsole GameCube. Gleiches gilt für den Next-Generation-Remake des ersten Teils, Resident Evil 2, Resident Evil 3 und Resident Evil Code: Veronica.

Ob der Kontrakt zwischen den beiden Firmen ein Pakt für die Ewigkeit ist, bleibt abzuwarten.

Die letzte PS2-Bastion!

Zumindest im Moment stellt Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica für eingefleischte Fans des Ex-PlayStation-Horror-Quintetts (inkl. Resident Evil Gun Survivor, PSone, 2000) einen Griff nach dem Strohalm dar.



○ Die vorgegebenen Zeitlimits fallen fair aus.

Als Grundlage für den Lightgun-Shooter dient die Umsetzung des gleichnamigen Coin-ops, welches in Kooperation von Capcom und Namco hergestellt wurde. Die eine Firma lieferte die Software bzw. die Lizenz, die andere die Hardware, nämlich das mit der PlayStation2 nahezu identische System 246 Board. Das Jointventure baut man auf dem Bonus-Game, dem Battle Mode von Resident Evil: Code Veronica X (PS2, Dreamcast), auf.

Darf's ein bisschen...

... mehr sein? Natürlich bekommen Pistoleros ein PS2-Buffer im Vergleich zum normalen Spielhallen-Kanonenfutter serviert. Der bittere Beigeschmack: „Ballermänner“ werden beim neuen Dungeon als auch dem Vs. Roach Mode wenig Abwechslung finden. Zu linear, zu anspruchslos, zu wenig motivierend – die stupide Zombie-Hatz nach Highscores (Ratings) bzw. das Kammerjäger-Intermezzo üben wenig Anreiz aus. Lediglich der Arcade Mode weiß zu überzeugen. Die Fluchtszenarien von Rockfort Island – wahlweise mit Claire Redfield oder Steve Burnside – treiben dem PS2-Schützen die Schweißperlen auf die Stirn. Zumindest diese fünf Stages besitzen ausreichend Spielwitz. Altbekannte „Gesichter“ wie Nemesis, Cerberus oder stinknormale Untote wollen dem Duo an die Textur-Klamotten. **GG**

FAZIT

Leidgeplagte Besitzer des ersten Gun-Survivor-Teils werden mit dem PS2-Schützenfest sicherlich nicht vollends entschädigt werden. Dazu weist Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica eindeutig zu viele Schwächen auf. Die in der Version vorhandenen Exklusiv-Modi Dungeon und Vs. Roach gingen bezüglich der spielerischen Tiefe mächtig in die Hose. Lediglich der Arcade Mode zeigt mitunter seine Qualitäten. Auch die Option, zwischen Joypad- und GunCon2-Steuerung wählen zu können, kommt vielen Zockern entgegen. Der Umgang mit der Knarre ist gewiss nicht jedermanns Sache und bedarf viel Übung. Entscheidet man sich allerdings für letztgenannte Methode, darf man sich an einer ausgeklügelten Button-Belegung erfreuen. Ausschließlich Hardcore-Resident-Evil-Fans werden sich von der durchwachsenen Beschaffenheit nicht beeinflussen lassen. Für sie komplettiert der Lightgun-Shooter die Zombie-Abenteuer-Kollektion.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Lightgun-Shooter	Hersteller	Electronic Arts
			www.capcom.com
Entwickler	Capcom		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 69 %

SOUND 58 %

RATING **62 %**



SPACE CHANNEL 5

Sing und schwing das Bein! SEGA-Exotisches für den PlayStation2-Orbit!



Die Einschaltquoten bestimmen, ob man weiter „On Air“ bleiben darf.



Alle Personen bewegen sich durch vorgeordnete Kulissen.

PS2 Austin-Powers-Flair für PlayStation2! Mit dem Musikspiel Space Channel 5 erfahren die Swinging Sixties ein 128-Bit-Revival. Verantwortlich für die digitale Retroperspektive: Tetsuya Mizuguchi (REZ, PS2). Bereits zum Jahreswechsel 1999/ 2000 brachte der Chef des SEGA-internen Entwicklerstudios United Game Artists den Kulttitel für Dreamcast heraus. „Mit Space Channel 5 hab' ich die Botschaft von Liebe, Frieden und Fröhlichkeit auf einen Nenner gebracht.“, so Mizuguchi.

Libido im Weltall

Space Channel 5 ist kein stereotypes Produkt von der Stange. Stattdessen bietet das 60köpfige UGA-Team extrovertiertes Videospiel-Entertainment. Pinkfarbener Pagenkopf, hautenger PVC-Minirock, lasziver Gang – schwuppdwupp verdreht Akteurin Ulala der

(PS2-)Männerwelt den Kopf. In Japan längst ein Götzenbild (u.a. J-Phone-Handy-Games, Soundtrack, Action-Figuren), in den USA ein Starlet (trat 2000 bei den MTV Music Awards auf), wartet die futuristische Fernsehreporterin weiterhin auf den europäischen Durchbruch. Bizarr, aber auch kurz und bündig fällt die Hintergrundgeschichte aus: Für den Fernsehsender Space Channel 5 wird Reporterin Ulala zum Space Port geschickt. Tanzverrückte Aliens haben dort die Menschen in Trance versetzt – es herrscht der musikalische Ausnahmezustand...

Feel the Groove!

Um dem hypnotischen Tete-à-Tete mit den außerirdischen Morolians ein abruptes Ende zu bereiten, muss Ulala den Tanzstil der Eindringlinge imitieren. „Oben-unten-oben-links-chu-chu-chu!“ – nicht nur die ungebetenen Gäste geben in allen drei Stages, unterteilt in mehrere Sektionen, den Rhythmus vor. Gleichmaßen ringt man mit Channel-42-Moderatorin Pudding um die Einschaltgunst der Zuschauer.

Das Handling fällt auf den ersten Blick recht simpel aus: Neben dem digitalen Steuerkreuz sind lediglich zwei Buttons (X und Dreieck) notwendig. Doch Vorsicht! Trotzdem fordert Space Channel 5 ausgesprochen viel Taktgefühl, Reaktions- und Erinnerungsvermögen. Im Endeffekt stellen die Beats der ohrwurmverdächtigen Melodien die einzigen (akustischen) Eselsbrücken dar. **DG**



Mit dem richtigen Timing (Richtungs- und Kreistaste) befreit man die hypnotisierten Menschen.

FAZIT

In der Kürze liegt die Würze! Wie bei so vielen SEGA-Spielen fällt auch bei Space Channel 5 der Umfang zu gering aus. Dennoch garantiert die authentische Umsetzung des Dreamcast-Hits eine Menge Spaß. Lässt man(n) sexy Ulala einmal außen vor, wird das lustige wie auch ausgefallene Spielprinzip viele Anhänger inmitten der PlayStation2-Kommune finden. Darüber hinaus lässt der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad den Konsolisten ausreichend Zeit, alle Aufgaben zu meistern.

Übrings: Space Channel 5 Part 2 für PS2 ist bereits fertiggestellt. Während das Sequel in Japan bereits im Handel erhältlich ist (gibt es auch als Special Edition mit Kopfhörer und USB-Vibrator), steht der Euro-Release erst im zweiten Quartal 2002 auf dem Plan. Diesmal ist das Wunderwerk der kosmetischen Chirurgie, Michael Jackson, mit von der Partie!

POSITIV

- ausgefeiltes Charakterdesign
- hoher Unterhaltungswert
- 50/60-Hertz-Option

NEGATIV

- geringer Umfang
- kurze Spieldauer
- nur für Fans

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Musikspiel	Hersteller
		SCEE
		www.sega-europe.com
Entwickler	SEGA/ UGA	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	13. März	

GRAFIK 75 %

SOUND 84 %

RATING **82 %**



G-SURFERS

PS2



Die extrem instabile Framerate macht ein flüssiges Spielen von G-surfers nahezu unmöglich.

System	PlayStation2		
Genre	Future Racer	Hersteller	Modern Games
			www.modern-games.de
Entwickler	Blade Interactive Studios		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Aus alt mach neu: Die Welt, wie wir sie kennen, war einmal. Nach der Apokalypse hat die Menschheit die Zivilisation in Dekaden harter Arbeit wieder aufgebaut. Der Neuanfang bringt Technologien wie einen revolutionären, bisher unbekannten Antrieb mit sich. Dieser macht es möglich, die extrem schnellen Gleiter der G-Surfer auf weit über 2000 km/h zu beschleunigen. Die Strecken verteilen sich über alle Kontinente und schlängeln sich entlang bekannter Metropolen wie London, Paris, San Francisco oder Los Angeles. 15 Kontrahenten gilt es, in über 30 Rennen zu besiegen, um die Meisterschaft für sich zu entscheiden. Die Kurse sind mit einer Menge imposanter Features gespickt, was es nicht unbedingt einfach macht, als Erster ins Ziel zu

gelangen. Korkenzieher, Loopings und ein Schadensmodell fordern dem Überschalpiloten einiges an Reaktionsvermögen ab, damit er nicht brennend an der Bande zerschellt. Riesige Sprünge über gigantische Lücken im Streckenverlauf müssen teils unter zu Hilfenahme eines Turbos überwunden werden.

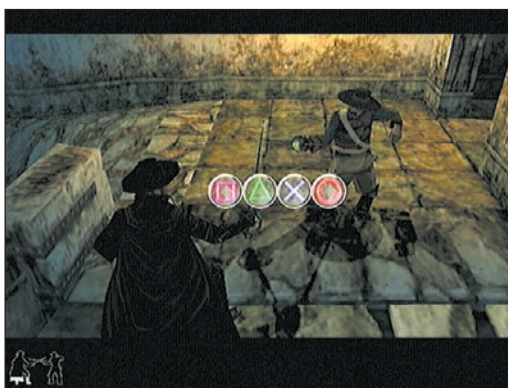
An diesem Punkt offenbart sich auch die größte Schwäche von G-Surfer. Die riesigen, fein modellierten Areale fordern ihren Tribut bei der Framerate ein. Diese bricht angesichts des hohen Detailreichtums so oft ein, dass man kaum von einem flüssigen Gameplay sprechen kann. **MK**

PLAY DATEN



ZORRO: DER SCHATTEN

PS2



Die Kämpfe sehen zwar cool aus, machen dafür aber nicht den geringsten Spaß!

System	PlayStation2		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Modern Games
			www.modern-games.de
Entwickler	In Utero		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Zahlreiche Filmproduktionen bemühten sich bereits um die Legende des Zorro. Die letzte Verfilmung, mit Antonio Banderas und Anthony Hopkins in den Hauptrollen, war sogar ein respektable Kassenerfolg. Optisch zwar unverkennbar an den Hollywood-Streifen angelehnt, ist Zorro: Der Schatten allerdings kein Lizenzprodukt und hat somit außer dem Helden Zorro keine weiteren Gemeinsamkeiten mit dem Film. Das Spiel beschäftigt sich vielmehr mit den Ursprüngen des Mythos des Mantel- und Degenhelden und seines legendären „Z“-Zeichens.

Als Sohn des Don Alejandros schlüpft der Spieler in die Rolle des Zorro. Man schleicht, schießt und fechtet sich fortan durch das langatmige Action-Adventure. Sowohl die Steuerung als auch die Kame-

raführung weisen dabei jedoch solch erhebliche Mängel auf, dass von Action eigentlich kaum die Rede sein kann. Trifft Zorro auf einen spanischen Soldaten, so müssen lediglich eingelebte Tastenkombinationen schnell und richtig gedrückt werden, um als Sieger aus dem „Duell“ hervorzugehen. Zugegeben, die Kämpfe sehen dank der angeblich über 700 Moves, die von professionellen Fechtmeistern und Stuntmen per Motion-Capturing eingespielt wurden, wirklich cool aus. Aber mangels echter Interaktion ist der Film bedeutend unterhaltsamer. Hätten die Entwickler dem Titel ein echtes Kampfsystem spendiert, wäre eine bessere Wertung drin gewesen. **MK**

PLAY DATEN



LEGENDS OF WRESTLING

PS2



Kräftemessen im Ring: Aus den Haltegriffen heraus folgen Brachial-Aktionen.

System	PlayStation2		
Genre	Wrestling	Hersteller	Acclaim
			www.acclaim.de
Entwickler	Acclaim Studios Salt Lake City		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Acclaim wärmt alte Lizenzen auf und spendiert 42 alten „Herren“ des amerikanischen Show-Wrestling ein Comeback. Wer jedoch ein Spiel im Stil der alten WWF-Attitude oder ECW-Reihe erwartet, muss völlig umdenken. Der Trend geht weg von realistischer Grafik, hin zum Comicstyle – ohne dabei ins Kitschige abzurutschen. Auch das Kampfsystem wurde völlig neu aufgelegt. Wo zuvor noch mit genau getimten Tastenkombinationen gegnerische Knochen behakt, verdreht und gebrochen wurden, ist nun ein simplifiziertes Bedienungssystem eingezogen. Einfache Tritt- und Schlagbefehle, kombiniert mit den Richtungsstasten, bewirken nun die Angriffe und weiterführenden Aktionen. In Sachen Spielmodi bleibt alles in gewohnten Bahnen. Bis zu

vier menschliche Spieler dürfen in Single- bis Tag-Team-Action alles durch und aus dem Ring schmeißen, was nicht schnell genug die Flucht ergreift. Allerdings kann weder die Move-Vielfalt noch das CPU-Verhalten überzeugen. Die Gegner agieren alle nach dem selben Schema, dumpf, einfallslos und ohne charakteristische Eigenheiten an den Tag zu legen. Auch wollen gezielte Aktionen einfach nicht richtig klappen. So kommt schon nach kurzer Zeit Langeweile auf. Die direkte Konkurrenz von THQ, WWF SmackDown! Just bring it, bietet hier einfach wesentlich mehr an Abwechslung und Spielspaß. Sorry, 60 Euro kann man wesentlich besser investieren. **GH**

PLAY DATEN



...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

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

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

pro Heft € 3,50 =

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

Gesamtbetrag:

+ Porto

Inland: € 1,53 • ab 2 Hefte € 2,25

• ab 4 Hefte € 3,68 DM

Ausland: € 6,14 • ab 2 Hefte € 8,16

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen

mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:

play - Back Issues - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

Adresse:

play 12/00 Player's Guide Komplettlösung zu Medal of Honor: Underground	play 01/01 Player's Guide Tomb Raider: Die Chronik Driver 2 • 007: Die Welt ist nicht genug	play 02/01 Player's Guide Tomb Raider: Die Chronik Final Fantasy IX	play 03/01 Player's Guide Fear Effect 2: Retro Helix Dead or Alive 2 Move-Listen
--	---	---	---

play 06/01

Player's Guide
Alone in the Dark Teil 1
C-12: Final Resistance Teil 2

play 07/01

Player's Guide
Alone in the Dark Teil 2
Extermination
+ DEMO

play 08/01

Player's Guide
Resident Evil Code: Veronica X Teil 1

play 09/01

Player's Guide
Resident Evil Code: Veronica X Teil 2
Flucht von Monkey Island
Gran Turismo 3 A-spec
Onimusha Warlords
Sheep Dog 'n' Wolf Teil 1

play 10/01

Player's Guide
Sheep Dog 'n' Wolf Teil 2
+ DEMO

play 11/01

Player's Guide
Project Eden Teil 1
GTA 3

play 12/01

Player's Guide
Alle Cheats zu GTA 3
+ PS2 VIDEO TRAILER
+ PC-CD

play 01/02

Player's Guide
Komplettlösung zu Soul Reaver 2
Jak und Daxter
Project Eden

play 02/02

Player's Guide
Komplettlösung zu Tony Hawk 3
Syphon Filter 3
Tipps und Tricks zu Baldur's Gate: Dark Alliance

Handy-Power!

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde!

Top Klingeltöne

Charts

- 15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
- 15503 Barcode Brothers/Fute
- 15005 Brothers keeping/Adriano
- 15007 Brandy/Another Day in Paradise
- 15550 Enya/Only Time
- 15505 Daddy DJ/Daddy DJ
- 15011 Crazytown/Butterfly
- 15509 Hermes House B/Country Roads
- 15013 Dante-Thomas/Miss California
- 15014 Depeche Mode/Dream On
- 15015 Destiny's Child/Survivor
- 15512 King Africa/La Bomba
- 15552 Alicia Keys/Fallin
- 15020 Eminem/Stan
- 15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
- 15555 Christina Aguilera/Li Ki Mya/Pink
- 15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
- 15028 R.Kelly/Fiesta
- 15031 Nelly/E.I.
- 15026 Limp Bizkit/Rollin
- 15511 Koi Tradd/Too many
- 15034 OPM/Heaven is a Haltpipe
- 15035 Public Domain/Operation Blade
- 15001 A Teens/Upside down
- 15037 Wyndy Jean/Perfect Gentleman
- 15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
- 15559 Mary J. Blige/Family Affair
- 15042 Shaggy/It wasn't me
- 15043 Shaggy/Angel
- 15004 ATB/Let u go
- 15550 Eve feat. Gwen/Let me blow ya mind
- 15561 Linkin Park/In the End
- 15562 Jeanette/How it's got to be
- 15563 Die Prinzen/Deutschland
- 15564 O-Town/All or nothing
- 15125 Blake and Jones/DJs
- 15520 Roger Sanchez/Another change

Verschiedenes:

- 15570 Amerikanische Nationalhymne
- 15047 Atomikittchen/Whole again
- 15048 Balloon/Technorocker
- 15049 Barzotti/On the move
- 15051 d12/I Shit on you
- 15053 DJ One Finger/Housefucker
- 15568 Westlife/When you're looking like that
- 15513 Kool Savat/Haus&Boot
- 15060 Flying Steps/Breaking it down
- 15077 Prezioso/Rock the Discotheque
- 15065 Marusha/Over the Rainbow
- 15055 Europe/The final Countdown
- 15057 Fatboy Slim/Star99
- 15565 Dance Nation/Sunshine
- 15062 Jennifer Lopez/Play
- 15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
- 15068 Limp Bizkit/My way
- 15070 Modern Talking/Win the race
- 15071 MS Jackson/Outcast
- 15075 Paul van Dyk/We are alive
- 15039 Safri Duo/Played a Live
- 15081 Linkin Park/Crawling
- 15084 Scooter/Posse
- 15085 Sofalplanet/Lieb ficken
- 15568 Ol P/Girl you know it's true
- 15086 Uncle Kracker/Follow me
- 15087 Usher/U remind me
- 15088 Verna/Ich liebe Deutschland
- 15089 Westlife/Uptowngirl
- 15516 M.O.P./Ante up
- 15567 Alizee/Mol...Lolita
- 15517 Kelly/Ride with me
- 15130 Gray David/Walking away
- 15132 Phil Fudner/Miami Pop
- 15138 Snoot Dog/Same
- 15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
- 15521 Safri Duo/Samba-Adagio
- 15514 Li Kim I/Phil C./In the Air tonight



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 say for me Argentina
- 15098 Finstones
- 15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
- 15100 Indiana Jones
- 15101 Ghostbusters
- 15102 Mana Märs
- 15103 Mission Impossible
- 15104 Muppets
- 15105 Knight Rider
- 15106 Lindenstrasse
- 15107 Pippi Langstrumpf
- 15108 Raumschiff Enterprise
- 15109 Raumschiff Voyager
- 15110 Sendung mit der Maus
- 15111 Simpsons
- 15112 Versuchs mal mit Gemüthlichkeit
- 15113 Wer hat an der Uhr gedreht
- 15114 Beverly Hills 90210
- 15115 Star Wars
- 15116 Spiel mir das Lied vom Tod
- 15117 Pink Panther
- 15118 Eine Insel mit 2 Bergen
- 15119 Schnellste Maus von Mexico

Bestell - Hotline 01908 662680

Katalog per Faxabruf 01805 55299 (24Pf/Min)

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

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

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne FÜR ALLE HANDYTYPEN mit Toneditor z.B. Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw. Wcom1,86€/min

Top Logos

31001	39520	32030	42505
31002	34503	31019	31027
34003	42004	41501	31028
31004	38004	37504	41005
31021	31014	31047	31030
42002	31015	31029	34001
33512	34000	37503	37514
31008	37002	31025	41521
34019	40000	31026	

Auch im Internet:
www.Mailbox-Power.de

Jetzt neu: Blink - SMS

Bildmitteilungen

61001	61005	61009	61013	70503	72524
63003	67500	61010	61014	72521	71510
61003	72501	68000	63001	61019	63002
61004	61008	61012	70501	70000	61024

Top Blink SMS

Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS!

Witzige Sprüche:

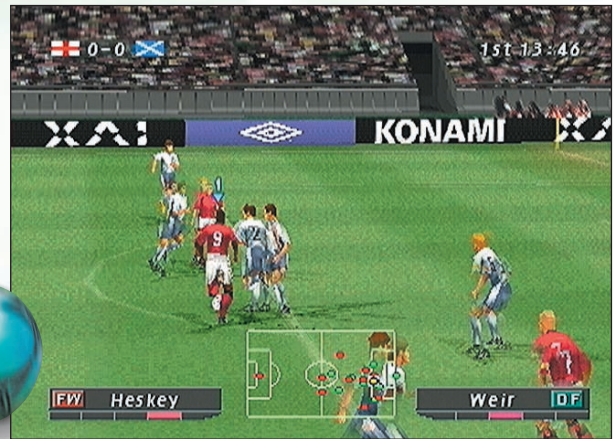
- 90003 Bist du gut zu Voegeln?
- 90003 Dieses Handy wird abgeholt!
- 90009 Wat wer bist du denn?
- 90011 Achtung Virus im Handy!
- 90012 Sim Karte defekt!
- 90013 Textat und in 30 Sekunden gesendet!
- 90025 Du warst letzte Nacht Scheisse!
- 90008 Darf dich Vater deiner Kinder werden?
- 90010 Du nervst dich Sterben!

Liebes SMS:

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

PRO EVOLUTION SOCCER

Der Rest vom Schützenfest oder ein fulminantes PSone-Fußball-Highlight?



⊙ Körperbetonte Zweikämpfe bestimmten fast jede Partie.

PSone

Konami scheint als einer der wenigen Software-Hersteller noch nicht auf PSone-Abschiedstour zu sein. Mit Pro Evolution Soccer möchte man stattdessen an die 32-Bit-Erfolge der beiden direkten Vorgänger ISS Pro Evolution (2000) und ISS Pro Evolution 2 (2001) anknüpfen. Denn: Entwickler Konami Computer Entertainment Tokyo (KCET) ließ auch bei der neuesten Ausgabe des „Rasenschachs“ die Zügel nicht schleifen.

Never change...

... a winning team! Diese Weisheit haben sich auch KCET zu Herzen genommen. Wurde der Name an das PlayStation2-Pendant angepasst, bleibt das einzigartige Spielprinzip unangetastet. Dank der realistischen Ballphysik und der ausgefuchsten künstlichen Intelligenz kommen Anhänger der schönsten Nebensache der Welt voll auf ihre Kosten. So entwickelt sich jede Partie nach wenigen Minuten abermals zu einem spannenden Fußballkrimi. Maßgeschneiderte Pässe in den Lauf des Flügelstürzers, torgefährliche Flanken mit viel

Effet, unberechenbare Aufsetzer aus der zweiten Reihe – für solche ballakrobatischen Finessen bedarf es viel Übung. Gleiches gilt für die Mannschaftsaufstellung: Die zahlreichen Facetten des Taktierens lassen den Hobby-Trainer eigenhändig über das Abscheiden der Elf entscheiden.

Die Legende lebt!

Im Vergleich zur gelungenen PS2-Variante (85%, play 11/2001) waren darüber hinaus visuelle Abstriche unabdingbar. Augenweiden wie bengalisches Feuer bleiben weiterhin nur der Next-Generation-Klientel vorbehalten.

Für PSone-Verhältnisse wird dennoch eine ruckelfreie Grafikorgie der Meisterklasse zelebriert. Sowohl die Animationen der Kicker als auch die polygonale Architektur der Stadien befinden sich auf dem hohen Niveau der Prequels, da in erster Linie der bestehende Programm-Code optimiert wurde.

Mit dem Temperament einer Schlaftablette kommentieren Bernd Schürmann und Stefan Buck die Modi Einzelspiel, Liga, Pokal und

Meister-Liga. Obwohl bei den umfangreichen Spielvarianten zweifelsohne für jeden Geschmack etwas dabei ist, fehlt es dem Reporter-Gespann am nötigen Elan. **DGII**

FAZIT

Gekanntes Recycling: Pro Evolution Soccer ist bei weitem keine Neuentwicklung. Vielmehr baute KCET auf ISS Pro Evolution 2 auf. Die größten Veränderungen stellen die aktualisierten Mannschaften dar. Allerdings bekam man es nicht gebacken, die lästigen PAL-Balken zu entfernen. Vor allem Besitzer des zweiten ISS-Pro-Evolution-Teils können auf eine Neuanschaffung getrost verzichten. Ansonsten wird zum dritten Mal anspruchsvoller Konsolenfußball der Extraklasse geboten. Neueinsteiger werden sich anfangs am hohen Schwierigkeitsgrad die Zähne ausbeißen. Ohne die nötige Disziplin, ungebrochenen Kampfegeist und den richtigen Torinstinkt kommt der 32-Bit-Sportsfreund auf keinen grünen Zweig. Abschließend sind die Unterschiede zur PS2-Verwandtschaft rein grafischer Natur. Eine Tatsache, die den Spielspaß unter keinen Umständen mindert.

PLAY DATEN

System	PSone		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Konami
		www.konami-europe.com	
Entwickler	KCET		
Preis	ca. € 40		
Erhältlich ab	15. Februar		



⊙ Standardsituationen sind bei PES eine Wissenschaft für sich.



⊙ Der „Battle of Britain“! Neben Deutschland gegen Holland ein weiterer Klassiker.

GRAFIK 80 %

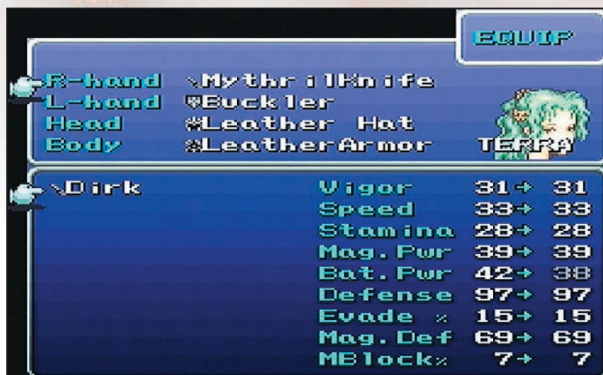
SOUND 76 %

RATING **82 %**

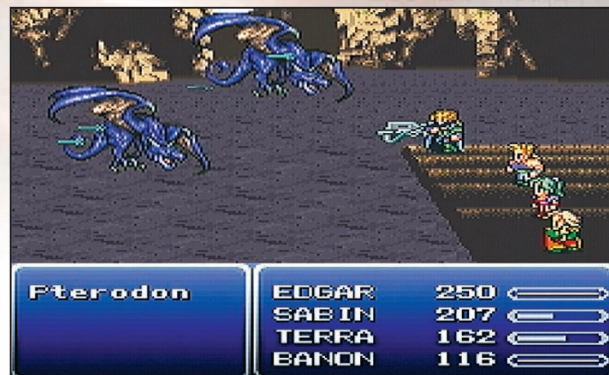


FINAL FANTASY VI

Der heißbegehrte und hochgelobte sechste Teil der FF-Saga ist nun endlich für die PAL-Gemeinde erhältlich.



○ Allerlei Ausrüstungsgegenstände verbessern die Werte eurer Helden.



○ Edgar kann mit seinen Attacken alle Gegner unter Beschuss nehmen.

PSone

Dass sich die RPG-Fangemeinde sowie ein paar Low-Budget-Käufer den Titel für die schlappen 15 Euro besorgen werden, ist ganz klar. Die beiliegende, spielbare Demo zu FFX (läuft nur auf PS2-Geräte!) wird wahrscheinlich auch den letzten Skeptiker davon überzeugen, sich das finale Produkt zu beschaffen. Ob hinter alledem nun Marktstrategie steckt, um die 128-Bit-Fantasien besser zu verkaufen oder einfach nur ein Versäumnis nachzuholen (FF Anthology ist schon seit 1999 als US-Import erhältlich und bietet zwar keine FFX-Demo, dafür aber FFV und FFVII), bleibt dahingestellt. Was zählt: Dass nach acht langen Jahren Squaresofts Klassiker endlich seinen Weg vom SNES auf die PAL-PSone gefunden hat.

Aufstand der Rebellen

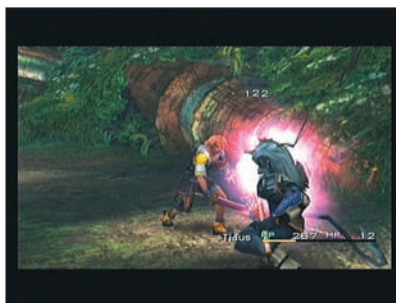
Die grünhaarige Terra ist gerade mit zwei imperialen Kriegeren auf den Weg nach Narshe, um sich dort des gefundenen Espersteins anzunehmen. Alles was dem Dreiergespann in die Wege kommt, wird regel-

recht geplättet und so erlangt der Trupp auch sicher sein Ziel. Doch der magische Esper hat was gegen eure Begleitung und lässt sofort einen nach dem anderen verschwinden. Terra verliert lediglich ihr Bewusstsein. Als sie wieder zu sich kommt, kann sie sich an nichts mehr erinnern. Ein Bürger hat der Heldin die Sklavenkrone abgenommen. Durch diese wurden ihre Sinne geraubt und der böse Herrscher Kefka konnte sie dadurch kontrollieren.

Mit der Zeit erfährt ihr mehr und mehr über das magische Volk der Esper. Tyrann Kefka möchte die ausgestorben geglaubte Rasse dazu missbrauchen, vollends die Herrschaft an sich zu reißen. Doch kein Gewaltherrscher ohne Widerstandsgruppe. Und genau dieser Gruppierung, den Returners, schließt sich Terra an. Gemeinsam möchte man die bösen Pläne des Unterdrückers zunichte machen...

Extremer Tiefgang

Jeder der sechs Hauptcharaktere (Terra, Sabin, Edgar, Locke, Celes und Cyan) bringen ihre eigene Geschichte mit in das Abenteuer. Außerdem besitzen alle spezielle Eigenschaften, die so manchen Kampfverlauf beeinflussen werden. Draufgänger Sabin kann z.B. acht verschiedene Blitz-Attacken erlernen. Diese müssen à la Street-Fighter-Manier (Halbkreis von hinten nach vorn etc.) mittels des Steuerkreuzes eingegeben werden. Manchmal müsst ihr auch drei Partys zugleich steuern. Hier könnt ihr mit dem Viereck-Button zwischen den Gruppen hin- und herschalten. Jede Menge Abwechslung im Gameplay ist also geboten. **HS**



○ Riesen-Brockmist! Die PAL-Balken von FFX sind derzeit noch größer als die von Onimusha.

FAZIT

Gemessen am heutigen Stand der Technik ist die Grafik einfach nicht mehr zeitgemäß. Aber nicht ohne Grund zählt der Titel zu den besten der FF-Reihe. Damals war das Abenteuer das wohl aufwändigste und technisch spektakulärste Rollenspiel überhaupt. Die Grafik bestach vor allem durch ihre fantastischen Hintergründe, die spektakulären Zaubereffekte und die detaillierten 2D-Sprites. Abgerundet wurde das Ganze durch Nobuo Uematus Bravourstück, einen phänomenalen Soundtrack, der stilistische Abwechslung en masse bietet.

Wer das Spiel noch nicht kennt und sich nicht von der 16-Bit-Mörderpixel-Grafik stören lässt, sollte schleunigst zugreifen. Denn auf was kommt es dem wahren Rollenspieler eigentlich an? Eine Geschichte, die den Spieler aus der Realität reißt und in einen Sog von Abenteuer und Magie entführt. Und genau das bietet Final Fantasy VII!

POSITIV

- abwechslungsreiches Gameplay
- spielbare Final-Fantasy-X-Demo
- exzellenter Soundtrack
- niedriger Preis

NEGATIV

- keine deutschen Untertitel
- altbackener Grafikstil

PLAY DATEN

System	PSone und PlayStation2	
Genre	Rollenspiel	Hersteller
		SCEE
		www.playstation.de
Entwickler	Square	
Preis	ca. € 15	
Erhältlich ab	27. Februar	

GRAFIK 17 %

SOUND 83 %

RATING **79 %**





DEIN ZIEL: GEWINNEN.
DEINE WAFFE: PLAY.

JETZT 3 PLAY FÜR 5 €

Back Print



P-LAY

**Gratis
dazu:
play-Shirt**

Test ohne Risiko: Du zahlst nur C 5 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.



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

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.

Bitte beachte bei der Bestellung per SMS auch die AGBs und die Datenschutzerklärung unseres SMS-Providers unter www.synapsy.com.

Meine T-Shirt-Größe

☐ L ☐ XL ☐ XXL

Datum Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

PSM032

Play: CyPress Abo-Service

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

playCHARTS

Leser- und play Top-5, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

XSuperAndreX,

28, Ruhrpott (aber nicht in Herne!)

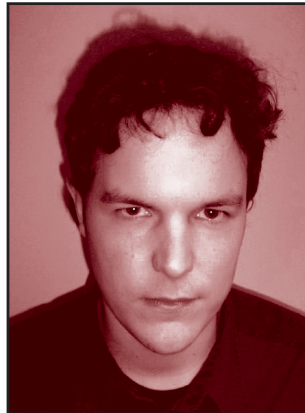
1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	PS2
2. Maximo: Ghosts to Glory	PS2
3. Final Fantasy X	PS2
4. GTA III	PS2
5. SSX Tricky	PS2

...und was wird in der
Industrie gespielt?

Fabian „Maffa“ Döhla

PR Manager
Codemasters

1. DTM Race Driver	PS2/ PC
2. Pro Evolution Soccer	PS2
3. Polaroid Pete	PS2
4. IGI2: Covert Strike	PC
5. Mike Tyson Heavyweight Boxing	PS2/ Xbox



Händlercharts – www.amazon.de

1. Dragon Ball: Final Bout	PSone
2. Gran Turismo 3 A-spec	PlayStation2
3. Dragonball Z: Ultimate Battle 22	PSone
4. wipEout Fusion	PlayStation2
5. GTA III	PlayStation2
6. Baldur's Gate: Dark Alliance	PlayStation2
7. Ace Combat 4: Distant Thunder	PlayStation2
8. Die Monster AG	PSone
9. Legends of Wrestling	PlayStation2
10. Salt Lake 2002	PlayStation2

Amerika

1. Grand Theft Auto III	Rockstar Games	PlayStation2
2. State of Emergency	Rockstar Games	PlayStation2
3. Final Fantasy X	SquareEA	PlayStation2
4. Madden NFL 2002	EA	PlayStation2
5. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PlayStation2

Japan

1. Gran Turismo Concept 2001 Tokyo	Sony	PlayStation2
2. Mobile Suit Gundam: Federation vs. Zeon DX	Bandai	PlayStation2
3. Momotaru Dentei X	Hudson	PlayStation2
4. World Soccer Winning Eleven 5 Final Edition	Konami	PlayStation2
5. Shin Sangoku Musou 2	Koei	PlayStation2

play TOP 5

Jeder kennt sie und hat sie schon hundertmal gehört. Phrasen die soviel Gehalt haben, wie ein Zombie Gehirn im Schädel. Selbst Raiden, der Held in MGS2 bleibt vor ihnen nicht verschont und so haben wir die Top 5 der uns persönlich meist verhasstesten Sprüche zusammengetragen. Den einen oder anderen habt ihr euch bestimmt auch schon anhören müssen. Falls nicht, nachfolgend einige Anregungen für die Phrasendrescher-Rookies unter euch!

Sven

1. „Immer die play!“
2. „Ab 9 Uhr müssen sie nun mal einen Parkschein ziehen.“
3. „Wie, du isst kein Fleisch?“
4. „Auch keinen Fisch?“
5. „Und Geflügel?“

mArk

1. „Ich weiß nicht...“
2. „Geduld ist eine Tugend!“
3. „Wir können ja gute Freunde bleiben!“
4. „Wie, du trinkst nicht?“
5. „Ach mArk!“

Dirk

1. „Autsch! Nicht so tief!“
2. „Du stachelst!“
3. „Fahr' nicht so schnell, hörst du!“
4. „Ess' doch was, Büb!“
5. „Du bist doch schon wieder gewachsen?“

Heiko

1. „Könntest ruhig auch mal die Wohnung aufräumen!“
2. „Hockst ja schon wieder am PC!“
3. „Wie lange bleibst denn heute dran?“
4. „Du zockst doch schon den ganzen Tag in der Arbeit!“
5. „Sie haben ihre... Rechnung noch nicht beglichen!“

Marc

1. „Es liegt aber bestimmt nicht an dir!“
2. „Heute geh' ich aber mal früher...“
3. „Nächstes Jahr wird alles besser!“
4. „Geschnitten oder am Stück?“
5. „Der Scheck ist in der Post!“

Gunther

1. „Wie kannst nur solche Filme anschauen?“
2. „Gibt's einen Film mit der, den du nicht kennst?“
3. „Bist du schlecht drauf?“
4. „Hab' ich dir was getan?“
5. „Alles wird gut!“

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

GRANDIA



Grandia ist ein hervorragender Titel, der von der ersten bis zur letzten Minute fesselt. Die gut durchdachte Story, der spannende Kampfmodus und nicht zuletzt die Welt an sich lassen die mindestens 60 Stunden bis zum Erreichen des Ziels schnell vergehen. Jedem Fan knuddeliger Rollenspiele sei Grandia wärmstens ans Herz gelegt.

Rating	★★★★
Hersteller	Ubi Soft
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 20

WARZONE 2100



Das Besondere an dem Echtzeitstrategie-Kracher für PS-one ist zweifelsohne die erstaunliche 3D-Grafik. Ohne Probleme kann die Kamera in alle Richtungen gedreht und gezoomt werden. Besonders die letztgenannte Funktion braucht man während des Spiels oft, um die Übersicht zu behalten. Warzone 2100 ist für jeden PS-one-Strategen die Erfüllung.

Rating	★★★★
Hersteller	Eidos Interactive
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 15

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.

FORMEL 1 2000

Technisch wie spielerisch ist Formel 1 2000 den Konkurrenten auf der PSone um mindestens eine Wagenlänge voraus und die futuristische Präsentation setzt neue Maßstäbe in Sachen Menüführung. Grafisch konnten die Entwickler den Vorgänger nochmals übertrumpfen. Sie überraschen mit ruckelfreier, detailreicher und hochauflösender Optik. Dicker Pluspunkt: der Zwei-Spieler-Modus mit Gegnern.



Rating	★★★★
Hersteller	Psygnosis
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 20

EHRGEIZ

Ehrgeiz ist einfach perfekt und zeigt eindrucksvoll, dass Beat'em Up nicht gleich Beat'em Up ist. Die Arenen sind mit ihren Stufen und Plattformen nicht nur spieltechnisch, sondern auch optisch sehr abwechslungsreich gestaltet. Mit ihren fein texturierten Polygonen harmonisieren die Stages einwandfrei mit den Akteuren und bilden ein stimmungsvolles Ambiente für die schnellen und harten Kämpfe.



Rating	★★★★
Hersteller	Square
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 45

VAGRANT STORY

Die zahlreichen rollenspiellastigen Tabellen, das tiefgreifende Kampfsystem, die verzwickte Story sowie der Schwierigkeitsgrad fordern von jedem Rollenspieler sehr viel Geduld, Lernbereitschaft und Ehrgeiz. Final Fantasy-Fans sollten Vorsicht walten lassen; denn was in Vagrant Story gefordert wird, geht über das Potential eines normalen Rollenspielers hinaus.



Rating	★★★★
Hersteller	Square
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 25

WERTUNGSSCHLÜSSEL:

play Rating	100-91% = ★★★★★
play Rating	90-81% = ★★★★
play Rating	80-71% = ★★★
play Rating	70-61% = ★★
play Rating	60-00% = ★

COLIN McRAE RALLY 2.0



○ Selten sahen Dreckspritzer schöner aus. Colin McRae 2.0 verwöhnt PSone-Piloten mit toller Grafik und Spitzen-Gameplay.

Rating	★★★★
Hersteller	Codemasters
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 40

Tadellos präsentiert, üppig ausgestattet, spielerisch brillant – wer Rallyes mag, wird Colin 2 lieben! Die Fahrdynamik ist in puncto Realismus genau wie beim Vorgänger kaum zu übertreffen. Aufgrund dieser Tatsache ist zwar ein gewisses Maß an Übung notwendig, um die 300 PS starken Dreckschleudern gekonnt über die rauen Pisten zu scheuchen. Hat man sich aber erst einmal hinterm Steuer festgeessen, steigt der Spielspaß aufgrund der

herausfordernden Streckenführung und der mannigfaltigen Hi-Res-Landschaften permanent an. Bei der optischen Darstellung der Wagenschäden haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. Die Schäden an den Rallye-Boliden sind nun deutlich sichtbar. Colin McRae Rally 2.0 treibt die PSone-Hardware ganz klar an ihre Grenzen und verweist Teil 1 und die übrige Konkurrenz auf die Plätze. Die Referenz in Sachen Rallye-Games für die PSone.

COLONY WARS 3: RED SUN



○ Colony Wars: Red Sun verwöhnt den Weltraumpiloten mit brillanter Grafik und epischen Raumschlachten.

Rating	★★★★
Hersteller	Sony
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

Colony Wars: Red Sun tritt problemlos in die Fußstapfen der beiden Vorgänger. Auch der dritte Teil der Saga präsentiert sich in einem optisch nahezu perfekten Gewand. Fein konstruierte Raumschiffe, die hochauflösend über den Bildschirm flitzen und sich gegenseitig in einem farbenfrohen Lichteffekt-Gewitter in Stücke schießen und sprengen, sprechen eine deutliche Sprache. Aber nicht nur die Sehnerven werden bis zum Letzten gefordert, auch hellhörige Weltraummasse, denen sich bei den musika-

lisch perfekt untermalten Raumschlachten der Star Wars-Saga die Nackenhaare sträuben, kommen voll auf ihre Kosten. Leider sind die Synchronstimmen, wie bei den meisten lokalisierten Games, sehr gewöhnungsbedürftig und wirken manchmal etwas emotionslos. Sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht ist Colony Wars: Red Sun die Krönung des Weltraumepos. Bleibt nur zu hoffen, dass die Saga auf der PS2 fortgesetzt wird.

ALIEN: DIE WIEDERGEBOURT



○ Die ätzenden Xenomorphe lassen Ellen Ripley keine Verschnaufpause.

Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 45

Im Weltraum hört dich niemand schreien. Furcht, Panik, Angstschweiß – Ego-Shooter-Herz, was willst du mehr! Abermals jagt euch die Alien-Thematik eiskalte Schauer über den Rücken und lässt euch das Blut in den Adern gefrieren. Halb Mensch, halb Alien, jagt ihr als Ellen Ripley an Bord der USM Auriga Facehugger, Chestbuster, Alien-Drohnen und schließlich die eierlegende Queen. Wieder steht der unverwundliche Ripley ein riesiges Arsenal von

Schießprügeln zur Verfügung. Im Großen und Ganzen gibt's wenig auszusetzen. Sowohl Gameplay als auch Gesamtpräsentation wirken technisch brillant. Nicht zuletzt die Steuerungsmethode mittels Maus und Controller gleichzeitig gibt dem Spiel den letzten Schliff. Lediglich der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad mindert den Spielspaß drastisch, was sich negativ auf das Gesamt-Rating auswirkt.

PLAY PLATINUM

GRIND SESSION



Spielgefühl und Grafik reichen zwar nicht an die Qualität eines Tony Hawk Skateboarding heran, dem Spielspaß tut dies jedoch keinen Abbruch. Zudem wurde das abgekupferte Grundgerüst des Throninhabers um einige Features erweitert und die Tricks noch weiter auf die Spitze getrieben.

Rating	★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 45

MADDEN NFL 2000



Electronic Arts liefert mit Madden NFL 2000 ein Spiel, das in Sachen Komplexität und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt. Neben den obligatorischen Optionen für Sound, Musik und Spielsteuerung gibt es einem die Kontrolle über Wettereinfluss, Gegnerverhalten und -intelligenz, Playbook, Werte der Spieler usw..

Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 15

CHOCOBO RACING



Die Idee mit den ausbaubaren Zaubersprüchen ist ein Highlight des kleinen und unauffälligen Fun-Racers. Wer sich damit anfreunden kann, weniger durch fahrerisches Können als durch den Einsatz von Extras zu gewinnen, der möge hier einmal hineinschnuppern.

Rating	★★
Hersteller	Square
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 45

Heiko Strobel

DIE BESTEN DER BESTEN

play RATING

play Rating	100-91% =	★★★★★
play Rating	90-81% =	★★★★
play Rating	80-71% =	★★★
play Rating	70-61% =	★★

PS2

PSone

VORBEI IST ES MIT DER QUAL DER WAHL BEIM SPIELEKAUF. FÜR DEN HARDCORE-ZOCKER BIS HIN ZUM NEUEINSTEIGER SCHAFFEN WIR EINEN KLAREN DURCHBLICK IM STÄNDIG ANWACHSENDE PLAYSTATION-SPIELDSCHUNDEL. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



wipEout Fusion



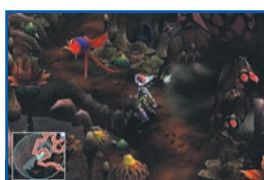
MotoGP 2



MotoGP 2



Red Faction



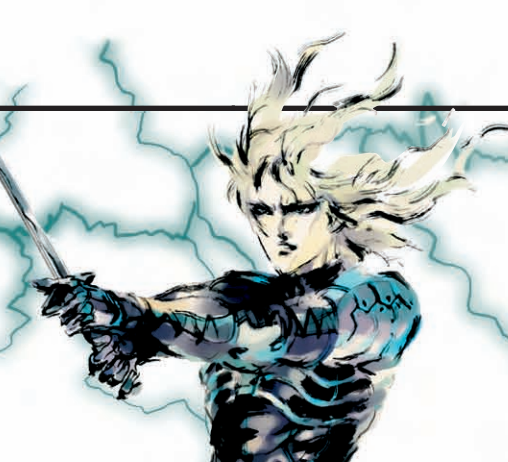
Jade Cocoon 2

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. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	★★★★★	play 03/02
2. Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos Interactive	★★★★	play 12/01
3. Drakan: The Ancients' Gates	SCEE	★★★★	play 03/02
Adventure			
1. ICO	SCEE	★★★★	play 03/02
2. Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	★★★	play 07/01
3. 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
3. G-Surfers	Modern Games	★	play 03/02
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
2. Resident Evil Surv. 2 Code: Veronica	Electronic Arts	★★	play 03/02
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. Space Channel 5	SCEE	★★★	play 03/02
3. 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. Jade Cocoon 2	Ubi Soft	★★★★	play 03/02
3. Dark Cloud	SCEE	★★★	play 09/01
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
2. Legends of Wrestling	Acclaim	★	play 03/02



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.

GEWINNSPIELE

Kinowelt Home Entertainment
Universal Pictures

An „American Werewolf“ in London

„American Werewolf“ hat sich trotz - oder vielleicht gerade wegen - seines makabren Humors zum absoluten Horrorklassiker der Moderne entwickelt. Rick Baker, der unter anderem auch für das Make-Up in „Der Grinch“ und „Planet der Affen“ verantwortlich war,

erhielt für sein fantastisches Make-Up 1982 seinen ersten Oscar für die wohl genialste Verwandlungsszene der Filmgeschichte. Unvergessen auch Griffin Dunnes Auftritte als Untoter Jack, der im Laufe der Handlung immer mehr in seine Einzelteile zerfällt.

In der letzten Ausgabe hatte wir den Kult-Werewolf bei uns in einem Test vorgestellt. Doch dieses Mal habt ihr die Möglichkeit, ihn euch nach Hause zu holen. play verlost in Zusammenarbeit mit Universal Pictures drei schaurige Werewolf-Pakete.

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1x „An American Werewolf in London“ - DVD
- 1x original Filmplakate

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten.

Unter welcher Adresse findet ihr die offizielle Homepage zum Film?

- A: www.playplaystation.com
- B: www.americanwerewolf.de
- C: www.kyd.nl/movies/dengdeng.swf

Als Trostpreis gibt es noch sieben weitere Filmplakate zu ergattern.

STICHWORT:

„Ein Wolf hat meine Oma gefressen!“



„Family Man und Sugar“ & „Spice“

Der Winter verabschiedet sich langsam. Und das, was uns in naher Zukunft erwartet, ist Regen, Regen und nochmals Regen. Keine Chance, die Kinder vor die Haustür zu schicken - man muss sie schon den ganzen Tag erdulden. Spiele fallen aufgrund des Geplärrs natürlich flach. Ganz klar, dass der Laufwerksschacht der PS2 mal wieder mit einer DVD

gefüttert werden muss.

Mit „Family Man“ erlebt ihr Nicolas Cage mal in einer anderen Rolle: Der Action-Held verwandelt sich hier von einem Businessman zum treusorgenden Familienvater. Des Weiteren könnt ihr mit „Sugar & Spice“ eine Gruppe Cheerleader sehen und was diese bei Geldnot anstellen - nämlich einen Banküberfall.

play verlost in Zusammenarbeit mit Kinowelt Home Entertainment drei vollgepackte Schlechtwetter-Pakete.

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1x „Family Man“-DVD
- 1x „Sugar & Spice“-DVD
- 1x „Sugar & Spice“-T-Shirt

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Für welchen Film wurde Nicolas Cage ein Oscar als bester Hauptdarsteller verliehen?

- A: Face Off: Im Körper des Feindes
- B: Leaving Las Vegas
- C: The Rock: Entscheidung auf Alcatraz

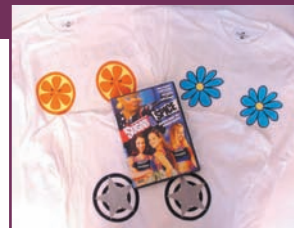
STICHWORT:

„Ich bin Filmfan - voll kränkl!“



Schickt eure Antwort mit der richtigen Lösung und dem entsprechenden STICHWORT an:

Cypress GmbH
Redaktion play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg



FINAL FANTASY: DIE MÄCHTE IN DIR

Columbia TriStar Home Ent.
USA 2001 - ca. 102 min.



Unglaublich, aber wahr: Die Wollle, die Wissenschaftlerin Aki Ross auf dem Kopf trägt, beinhaltet 60.000 einzelne Haarsträhnen.

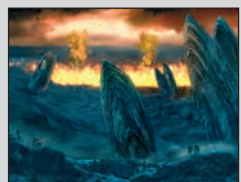
	Genre	Animation
	Regie	Hironobu Sakaguchi
	Bildformat	1.85 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
	FSK	ab 12 Jahren
	Preis	ca. € 30

DVD-TEST **10**

DVD-EXTRAS **10**

BAUERNWEISHEIT

Squaresoft verzaubert seit über einem Jahrzehnt RPG-Fans auf der ganzen Welt. Die schon legendär gewordene Saga feierte ihren Ursprung 1987 auf dem NES. Danach gelangte sie über das SNES zur PSone, wo jeder Titel ein Top-Seller wurde. Der zehnte Teil erschien am 19. Juli 2001 in Japan für die PS2. Von 2,14 Millionen Exemplaren wurden 70% bereits am ersten Tag verkauft. Auf diesem Sektor macht Square so schnell niemand was vor. Fazit: Schuster bleib bei deinen Leisten!



Im Jahre 2065 existiert nur noch eine total verwüstete Erde. Das letzte bisschen Menschheit muss sich gegen eine außerirdische Rasse zur Wehr setzen. Diese Invasoren besuchen die Wissenschaftlerin Aki Ross auch in jedem ihrer Träume. Darin erkennt sie, dass die Aliens keine mutmaßlichen Eindringlinge, sondern unglücklich getriebene Geister sind. Akis Mentor Dr. Sid hat auch schon eine Idee, wie man sich der Plage entledigen kann. Man muss lediglich den Gegenpol zu den spirituellen Wellen der Kreaturen finden und sie werden vernichtet. Ein Wettlauf ge-

gen die Zeit und gegen den militanten General Hein beginnt. Dieser sieht nämlich als einzige Rettungs-Chance den Einsatz der gewaltigen Zeus-Kanone. Doch damit wäre auch das Ende der Erde besiegelt. Es gibt wohl kaum einen Film, über den im letzten Jahr mehr diskutiert wurde als „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“. Dass der Titel aufgrund seiner hochdeutlichen und perfekt animierten Kulisse ein Meilenstein der Filmindustrie geworden ist, kann gar nicht bestritten werden. Ein regelrechter Overkill an perfekter Computersimulation. Aber wenn man versucht, menschliche Schauspieler durch computergenerierte zu ersetzen, wird früher oder später auch ein Vertreten an diesem Punkt scheitert

der Film. Keiner der Akteure vermag es Emotionen zu vermitteln. Deswegen können Trauer, Freude oder Wutausbrüche nicht so deutlich rübergebracht werden, wie es das mimische Repertoire realer Schauspieler vermitteln könnte. Das Aufblitzen in den Augen bei Überraschungsmomenten, eine verrunzelte Stirn, die Missfallen ausdrückt, oder sei es nur eine Halsschlagader, die man einfach nur pochen sieht – solche Details lassen einen Film lebendiger wirken. Die Kritik, die man zu Tage fördert, liegt aber im Auge des Betrachters. Hat man sich erst einmal an die Charaktere gewöhnt, so überzeugen diese vollkommen – vor allem wenn man bedenkt, dass dies der erste Kinofilm seiner Art ist.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Resident Evil im Kino



Lang dauert es nicht mehr, dann können wir die nächste Videospiel-Verfilmung im Kino bewundern. Ab dem 21. März 2002 kann jedermann in den Genuss des Filmes (Regie: Paul W. S. Anderson) kommen. Leider tauchen nur rar gesäte Begebenheiten des Survival-Horror-Games auch im Film auf. Dennoch könnt ihr mit viel Action rechnen. Milla Jovovich übernimmt die Rolle der Alice und Heike Makatsch wird als Lisa auftreten.

Früchte für die Schlechten

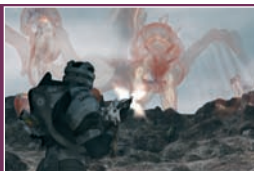
Alle Jahre werden die Anwärter für die „Goldene Himbeere“ (das Gegenstück zum Academy-Award) einen Tag vor den „Oscar“-Kandidaten preisgegeben. Als Anwärter auf die ungeliebte Obstatue steht auch Mariah Careys musikalische Liebesschnulze „Glitter“ mit sechs Nominierungen mit auf der Liste. „Pearl Harbor“ steht auf selber Höhe, kassierte nämlich auch sechs Nennungen. Sylvester Stallones Cart-Film „Driven“ ist mit sieben Nominierungen auf Platz 2. Spitzenreiter (insgesamt acht Nennungen) der diesjährigen „Goldene Himbeere“-Verleihung ist die Komödie „Freddy got Fingered“ mit Tom Green in der Hauptrolle. Beste Aussichten für den schlechtesten Schauspieler haben allerdings die Spanierin Penelope Cruz für „Vanilla Sky“ und „Corelli's Mandoline“ sowie Kevin Costner in „3.000 Miles to Graceland“.



EXTRAS

Drei Audiokommentare, Storyboards/Rohfassung, Making of, Character Files, Vehicle Scale Comparisons, Final Fantasy Shuffler, The Gray Project, More Boards/ Blasts, Matte Art

Explorations, Joke Outtakes, Compositing Builds, Original Opening, Akis Dream – alle Extras sind deutsch untertitelt. Zusätzlich: umfangreicher DVD-ROM-Teil und Hidden Features.



PLAY TIPP

Zeichentrick - „Für unsere Kleinen“

Der Glöckner von Notre Dame



Alle Jahre wieder beobachtet Glöckner Quasimodo aus seinem Glockenturm das Fest der Narren. Sein sehnlichster Wunsch wäre einmal daran teilhaben zu dürfen. Doch sein strenger Herr und Gebieter verbietet ihm das ausdrücklich. Seine einzigen Freunde sind drei sprechende Steinfiguren und die ermutigen ihn, einmal dem bunten Treiben beizuwohnen. Quasimodo macht es und erlebt eine völlig neue Welt...

ca. 87 min. - Buena Vista - ab 6 Jahre

Der Glöckner von Notre Dame 2



Quasimodo hat endlich seinen Platz in der Gesellschaft gefunden. Trotzdem ist der Glöckner immer noch allein. Bis eines Tages ein Zirkus in die Stadt kommt. Die hübsche Madellaine erobert das Herz des Buckligen im Nu. Allerdings nur um herauszufinden, welche die wertvolle „La Fidele“-Glocke ist. Bald lernt sie aber seine inneren Werte kennen und verliebt sich in ihn. Magier Sarousch zwingt Sie aber beim Diebstahl zu helfen...

ca. 64 min. - Buena Vista - ab 6 Jahre

Der Herr der Ringe



Die Zeichentrickverfilmung von Ralph Bakshi nach Tolkiens legendären Fantasy-Büchern über den Kampf zwischen Gut und Böse. Hobbits, Elben, Menschen und Zwerge müssen sich im Kampf gegen den Sauron zusammenschließen, denn dieser hat es auf den Ring abgesehen, mit dem er die ganze Welt kontrollieren kann.

ca. 128 min. - Warner - ab 12 Jahre

EVOLUTION

Columbia TriStar Home Entertainment - USA 2000 - 98min.



Wer Filme wie „Ghostbusters“ oder „Galaxy Quest“ mochte, wird auch an dieser DVD seine Freude haben.

Genre	Komödie
Regie	Ivan Reitman
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 26

Mitten in der Wüste, im herrlichen US-Bundesstaat Arizona, zieht Wayne (Jean William Scott) gerade eine Gummipuppe aus einer brennenden Scheune, um für die Feuerwehr-Prüfung zu trainieren. Doch just in diesem Augenblick stürzt ein Meteor unmittelbar in seiner Nähe ab - und der hat es so richtig in sich! Die beiden Dozenten Ira Kane (David Duchovny) und Harry Block (Orlando Jones) untersuchen das Weltraumgestein und erhoffen sich die Chance ihres Lebens, nämlich den Nobelpreis. Eine entnommene Probe beweist,

dass sich außerirdisches Leben auf dem Stein befindet. Unzählige Einzeller tummeln sich darauf. Und als ob das nicht schon genug wäre, sie vermehren sich zudem in rasender Geschwindigkeit. Ein Evolutionssprung nach dem anderen. Schon nach wenigen Tagen ist aus der Höhle ein prähistorischer Garten geworden. Nicht nur dass sich mittlerweile das Militär um die Angelegenheit kümmert, die Wesen fangen auch allmählich an, sich auf der Erde zurechtzufinden und es hat den Anschein als fühlen sie sich wohl...

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 7

DIE GOONIES

Warner Home Video - USA 1985 - 110min.



Fans und Kinder dürfen zugreifen, alle anderen sollten nicht allzu viel erwarten.

Genre	Abenteuer
Regie	Richard Donner
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 2.0 DD, Englisch 5.1 DD, Spanisch 2.0 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 18

„Die Goonies“ haben sich über die Jahre hinweg zu einem kleinen Kultfilm entwickelt. Damit man den Wirbel um den Film versteht und auch, warum er auf den meisten DVD-Most-Wanted-Listen weit oben steht, muss man ihn wahrscheinlich damals im Kino gesehen haben. Die Goonies sind eine Clique heranwachsender Teens. Das Stadtviertel, in dem sie leben, ist allerdings vom Abriss bedroht. Eine Gruppe von Investoren will nämlich genau dort einen Golfplatz errichten. Mehr oder weniger aus Zufall finden die Kids eine uralte

Schatzkarte auf Mikeys Dachboden. Eines ist allen sofort klar - mit den Klunkern des sagenumwobenen Piratenschatzes könnte man das Grundstück vor dem Verkauf retten. Also nimmt das komplette Gespann den mühseligen Weg auf sich. Was sie noch nicht wissen ist, dass der Seeräuber One-Eyed-Willy sämtliche Zugänge zum Schiff mit gefährlichen Fallen manipuliert hat. Zu alledem muss sich die draufgängerische Party auch noch mit den kürzlich aus dem Knast entflohenen Fratelli-Brüdern auseinandersetzen...

DVD-TEST 6

DVD-EXTRAS 6

ASTERIX BOX - LIMITED EDITION

Concorde Home Entertainment - D 2000 - 81min.



Dulce et decorum est pro patria mori - was soviel heißt wie: Süß und ehrenvoll ist's, fürs Vaterland zu sterben.

Genre	Zeichentrick
Regie	Ray Goossens, Goscinny/ Uderzo
Bildformat	1.33:1
Audio	Deutsch 1.0 Mono, Französisch 1.0 Mono
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 55 (4DVDs)

Die spinnen, die Römer! Ein Satz, der wohl absolut jedem ein Begriff sein sollte. Kinowelt bringt uns eine limitierte „Asterix“-Sammelbox mit ganzen vier DVD-Scheiben. Im hochwertigen Coverpak sind die ersten drei „Asterix“-Filme „Asterix der Gallier“, „Asterix und Kleopatra“ und „Asterix erobert Rom“ enthalten. Zudem kommt eine Extra-Bonus-Disc, die mit zwei spielbaren PC-Demos und zwei ausführlichen Dokumentationen über die Schöpfer der Comicfiguren (René Goscinny, Albert Uderzo) bestückt ist.

Jede Scheibe bietet euch drei verschiedene Sprachfassungen, die es aber leider nur in Mono zu hören gibt. Allerdings bietet jeder Titel eine extra für die Ausgabe neu produzierte Synchro-Fassung. So könnt ihr den schlauen Asterix, den bärenstarken Obelix sowie das gesamte gallische Dorf entweder in Bayrisch, Sächsisch oder Hessisch vernehmen. Allein dieses originelle Feature dürfte für die großen und kleinen Gallier-Fans Kaufgrund genug sein.

DVD-TEST 6

DVD-EXTRAS 5

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

März 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
!ZUSAMMEN!	Concorde Home Ent.	06. März
3.000 MILES TO GRACELAND (Verleih)	Warner Home Video	März
AGATHA CHRISTIE: DAS BOSE UNTER DER SONNE	Kinowelt Home Ent.	12. März
AGATHA CHRISTIE: MORD IM SPIEGEL	Kinowelt Home Ent.	12. März
AGATHA CHRISTIE: TOD AUF DEM NIL	Kinowelt Home Ent.	12. März
AIR AMERICA	Kinowelt Home Ent.	März
AIR PANIC	Highlight	14. März
AKTE ODESSA	Columbia	05. März
ALLY McBEAL: SEASON 1.1	20th Century Fox	07. März
ANDROMEDA (TV – SERIE) Vol. 5 u. 6	Highlight	14. März
AMERICAN PIE 2	Columbia	21. März
BASIC INSTINCT (Special Edition)	Kinowelt Home Ent.	12. März
BLIND DATE: VERABREDUNG MIT EINER UNBEKANNTEN	Columbia	05. März
BLOW (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	05. März
BRIDGET JONES: SCHOKOLADE ZUM FRÜHSTÜCK	Columbia	21. März
BRIEFE VON FELIX: AUF HASENJAGD IN AUSTRALIEN...	Highlight	21. März
BUFFALO BILL UND DIE INDIANER	Kinowelt Home Ent.	März
CINDERELLA 2	Buena Vista Home Ent.	07. März
CLEOPATRA	20th Century Fox	07. März
CODENAME ELITE: IM KAMPF GEGEN DEN TERROR (Verleih)	Warner Home Ent.	22. März
CROCODILE DUNDEE 3 (Verleih)	BMG Video	12. März
DAS GEWAND	20th Century Fox	07. März
DELICATESSEN	Arthaus	März
DER GEBUCHTE MANN	20th Century Fox	07. 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	07. März
DIE KAMPFMASCHINE	Paramount	März
DIE MANNS (3er Box)	Eurovideo	06. März
DIE SPUR FÜHRT ZURÜCK	Paramount	März
DRUIDS (Verleih)	Warner Home Ent.	22. März
DUELL: ENEMY AT THE GATES	BMG Video	18. März
EINMAL HIMMEL UND ZURÜCK	Paramount	März
ERPRESSUNG	Arthaus	19. März
EUROPAKONZERT 1992 IN MADRID	Eurovideo	06. März
EXIT WOUNDS: DIE COPJÄGER	Warner Home Video	14. März
FEARLESS FOUR	Warner Home Video	März
FESSELN DER LUST	Columbia	12. März
FREDDIE PRINCE JR. (3er Box)	Kinowelt Home Ent.	26. März
FRESHMAN	Columbia	05. März
FUNNY LADY	Columbia	05. März
GEGEN JEDE REGEL	Buena Vista Home Ent.	07. März
GIFT: DIE DUNKLE GABE	Columbia	19. März
HALS ÜBER KOPF	Columbia	März
HIDE AND SEEK (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	19. März
ICH GLAUB, MICH TRITT EIN PFERD	Columbia	05. März
JESUS' SON: THE FUNNY LIFE OF FUCKHEAD	Arthaus	12. März
JULIETTA	BMG Video	11. März
JURASSIC PARK 3	Universal Pictures	07. März
LARA CROFT: TOMB RAIDER	Concorde Home Ent.	22. März
LAUREL & HARDY AUF HOHER SEE	Kinowelt Home Ent.	12. März
MADAME BUTTERFLY	Columbia	05. März
MÄDCHEN MÄDCHEN	BMG Video	18. März
MÄNNER	Kinowelt Home Ent.	12. März
MEIN VETTER WINNIE	20th Century Fox	07. März
MIT EINEM BEIN IM KITTCHEN	Columbia	05. März
MOBY DICK	MGM	07. März
MONKEYBONE (Verleih)	20th Century Fox	März
MONTY SPINNERATZ	Warner Home Video	März
MOULIN ROUGE	20th Century Fox	07. März
MY FATHERS DRAGON	KiKi	März
NICKELODEON	Arthaus	März
NOTHING IN COMMON: SIE HABEN NICHTS GEMEINSAM	Columbia	05. März
OHNE WORTE (Verleih)	20th Century Fox	März
ORCA, DER KILLERWAL	Kinowelt Home Ent.	26. März
OUT OF ROSENHEIM	Arthaus	26. März
PLANET DER AFFEN	20th Century Fox	21. März
PUNCHLINE: DER KNALLEFFKT	Columbia	05. März
RAT MAL, WER ZUM ESSEN KOMMT?	Columbia	05. März

März 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
REBELLION	Columbia	05. März
RIGOLETTO/ VERDI	Eurovideo	06. März
RITTER AUS LEIDENSCHAFT	Columbia	05. März
REPLACEMENT KILLERS: DIE ERSATZKILLER	Columbia	05. März
ROBOCOP BOX SET	20th Century Fox	März
ROLLERBALL	20th Century Fox	07. März
ROMEO UND JULIA	20th Century Fox	07. März
SCHLARAFFENLAND	EuroVideo	März
SCOOBY DOO UND DIE CYBER-JAGD	Warner Home Video	28. März
SHADOW OF THE VAMPIRE	Splendid	März
SIEBEN MONDE	EuroVideo	März
SPACECENTER BABYLON 5: DER ERSTE SCHRITT	Warner Home Video	28. März
SPACECENTER BABYLON: PILOTFILM	Warner Home Video	März
SPINNEN DES TODES	Columbia	12. März
STALAG 17	Paramount	März
STAR TREK THE NEXT GENERATION (Season 1)	Paramount	März
STAR TREK VOYAGER 7.11	Paramount	07. März
STARGATE - KOMMANDO SG-1: SEASON 4 (Eps. 5-8)	20th Century Fox	März
STOSSTRUPP GOLD	Warner Home Video	28. März
TEDDY UND ANNIE: VERGESSENE FREUNDE (Special)	KiKi	März
TEXAS FUNERAL (Verleih)	Arthaus aktiv	19. März
TEXAS STORY (Verleih)	Arthaus aktiv	März
THE DISH	Highlight	14. März
THE ORDER	Highlight	14. März
THE POINT MEN	Kinowelt	12. März
THE SCORE (Verleih)	BMG/ UFA	12. März
ÜBERLEBEN	Paramount	März
UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER	Columbia	05. März
WALDBÜHNE BERLIN 1994	Eurovideo	06. März

April 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
27 MISSING KISSES	Arthaus	April
A.I. KÜNSTLICHE INTELLIGENZ	Warner Home Video	04. April
AARDMAN COLLECTION	BMG Video	02. April
ALTAR BOYS (Verleih)	Warner Home Ent.	April
ANDROMEDA (TV – SERIE) Vol. 7 + 8	Highlight	18. April
ANNIE GET YOUR GUN	Warner Home Ent.	April
AUF DER FLUCHT	Warner Home Ent.	April
BUFFALO BILL AND THE INDIANS	Kinowelt Home Ent.	April
COLD HEART	Paramount Home Ent.	04. April
DAS SAMS (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	April
DAS VERSPRECHEN	Warner Home Ent.	April
DAS WIEGELN VOM TOTSCHLAG	Kinowelt Home Ent.	April
DEADLY SHADOWS	Kinowelt Home Ent.	April
DEEP IN THE WOODS	Kinowelt Home Ent.	April
DELICATESSEN	Arthaus	April
DF ONE: LOST PATROL	Warner Home Ent.	April
DIE FABELHAFTE WELT DER AMÉLIE	Universal	25. April
FRANCES	Arthaus	April
IM NETZ DER SPINNE	Paramount	04. April
IN THE SHADOWS (Verleih)	Warner Home Ent.	April
LAUREL & HARDY: ONE GOOD TURN, COUNTY HOSPITAL...	Kinowelt Home Ent.	April
LOVE & BASKETBALL (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	April
MEXICO CITY (Verleih)	Warner Home Ent.	April
ORCA, DER KILLERWAL	Kinowelt Home Ent.	April
OSMOSIS JONES	Warner Home Video	11. April
PLÖTZLICH PRINZESSIN (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	25. April
SCARY MOVIE 2	Highlight	18. April
SERPICO	Kinowelt Home Ent.	April
SEX AND THE CITY: SEASON 1	Paramount Home Ent.	04. April
SIMPSONS: BACKSTAGE PASS	20th Century Fox	April
SPIDERS 2	Paramount Home Ent.	04. April
START UP	BMG Video	03. April
THE CHANGELING: DAS GRAUEN	Kinowelt Home Ent.	April
TOM & JERRY: DER ZAUBERRING	Warner Home Ent.	April
TURN IT UP	Kinowelt Home Ent.	April
VERBRECHERISCHE HERZEN	Arthaus	April
WIE FEUER UND FLAMME	Warner Home Ent.	April

Mai 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
ANDROMEDA (TV – SERIE) Vol. 9 + 10	Highlight	16. Mai
ANGEL EYES	Warner Home Video	02. Mai
CITY, SEX & COUNTRY	Kinowelt Home Ent.	Mai
DER CUPA COUP	Arthaus aktiv	Mai
DER LETZTE MOHIKANER	Kinowelt Home Ent.	Mai

PLAY TIPP

Bereits im Handel

GET CARTER



Jack Carter ist ein skrupelloser Schuldeneintreiber und Berufsskiller. Der unerwartete Tod seines Bruders Richie wirft ihn allerdings völlig aus der Bahn. Er entdeckt seinen Familiensinn wieder und stellt sein bisheriges Leben in Frage. Als sich jedoch herausstellt, dass Richies Unfall in Wirklichkeit ein geplanter Mord war, ist Jack wieder ganz der Alte und begibt sich auf Rachefeldzug.

ca. 98 min. – Warner – ab 16 Jahre

BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA



Jack Burton (Kurt Russell) ist ein Draufgänger wie er im Buche steht. Überall riskiert er eine dicke Lippe und steckt seine Nase in die unmöglichsten Dinge. Zusammen mit seinem Kumpel Wang Chi (Dennis Dun) versucht er zwei Frauen zu helfen, die der böse Herrscher Lo Pan (James Hong) zu Heiratszwecken entführt hat. Beide ahnen jedoch nicht im Entferntesten, mit welcher Macht sie sich da eigentlich anlegen.

ca. 95 min. – 20th Century – ab 16 Jahren

WEDDING PLANER



Die sympathische Mary (Jennifer Lopez) ist Hochzeitsplanerin und obendrein die Beste auf ihrem Gebiet. Privat leidet sie schon zwei Jahre unter der Trennung von ihrem Ex-Verlobten. Als der erfolgreiche Kinderarzt Steve (M. McConaughey) ihr eines Tages das Leben rettet, ist Mary hin und weg von dem Mann. Zu ihrem Bedauern muss sie feststellen, dass ausgerechnet Steve der Zukünftige ihrer neuesten Kundin ist.

ca. 99 min. – Columbia – ab 12 Jahren

Im TEST! **PS2**

Virtua Fighter 4

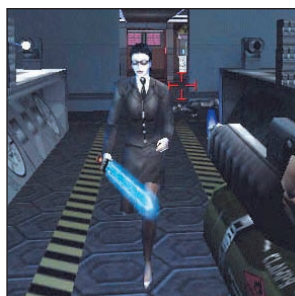
Ringout für Tekken?
SEGA fordert Namco zum Duell!



Angeschnetzelt! **PS2**

Onimusha 2

Blutfrisch aus Japan: Capcoms zweites Samurai-Spektakel!



Im TEST! **PS2**

Deus Ex

Der ultimative Verschwörungs-
Thriller unter der Lupe!



Angespielt! **PS2**

Kingdom Hearts

Disney trifft auf Square! Erste Infos
zum neuen Action-Rollenspiel!

PS2 Colin McRae Rally 3, Freekstyle, Formel 1 2002,
Ape Escape 2, Sled Storm, Grandia II, Soul Calibur 2,
Star Wars Racer: Revenge, V-Rally 3, Pirates: The Legend Of Black Kat...

PSone Largo Winch, Peter Pan: Flucht aus Nimmerland,
Disney's Lilo & Stitch, Formel 1 2002,
Dexters Laboratory. Mandarks Labor...

kompetent und informativ
wie immer

play 04/02

ist ab 27. März
überall erhältlich

IMPRESSUM
play PLAYSTATION
CyPress **VOGEL**
Medien Gruppe

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)
STELLVERTRETER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhardt (DG)
LEITENDER REDAKTEUR: mArk Liebold (mL)
REDAKTION: Heiko Strobel (HS), Gunther Hruby (GH), Marc Kirzeder (MK)
KORRESPONDENT USA: Seth Kleinberg (SK)
KORRESPONDENT JAPAN: Frank Michaelis (FM)
LAYOUT: Fränk Bogon, Ralf Schröder, Fräzi Hamm
LEKTOR: Alexander Bidell
TITEL: Konami (Motiv), play (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 THANK:
Dreckschleuder, Gunther "cola" Hruby, Carsten Grauel,
Sven Harder, Nathalie Schrader, piggyback, ritschratsch_fort

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 Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen
Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten
Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,
Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte
oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur
Gebührenerzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,
von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch
nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,
so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play
erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden
Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 4/01) 56.704 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:
play

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. 00 49-18 05-90 90 88 (12 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.

BEHERRSCHE
DEN PLANETEN.

Ein TIM BURTON Film

PLANET DER AFFEN

Unser TIPP: Hintergrundinfos
zu „Planet der Affen“
und eine kostenlose CD-ROM
inkl. Making-Of jetzt in der
CHIP 04!



21.03.02 AUF **VHS**® & **DVD**
VIDEO™
DVD AUCH ALS LIMITED SPECIAL EDITION

www.planetderaffen-derfilm.de

VIDEO REIN ALLTAG RAUS

© 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 2002 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „Twentieth Century Fox“, „Fox“ und ihre Logos sind Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation und werden mit deren Erlaubnis genutzt. Vertrieb durch Twentieth Century Fox Home Entertainment Deutschland GmbH, Frankfurt / Main. Gedruckt in Deutschland.

www.fox.de



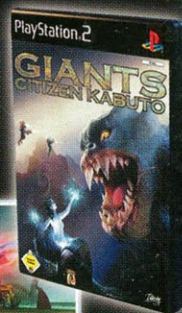


EINEN
RUNTERHOLEN?

ODER DOCH DELPHI
FLACHLEGEN?

Schwierige Entscheidung?

- Nicht beim neuen PlayStation 2-Hit GIANTS™: Citizen Kabuto.
- Packendes Spieldesign, traumhafte Grafik und jede Menge 3D-
- Action treiben Sie zum Höhepunkt. Die komfortable Steuerung und
- eine bequeme Speicherfunktion steigern Ihre Lust am Spiel sekund-
- lich. Kommen Sie mit drei vollkommen unterschiedlichen Rassen
- zur Sache: Dem Riesen Kabuto, der bezaubernden Delphi oder den
- flinken Meccs. Egal wie Sie sich entscheiden, die Befriedigung Ihres
- Spieltriebs liegt in Ihren Händen...



PS2
PlayStation 2

Giants: Citizen Kabuto: © 2000, 2001 Planet Moon Studios. Alle Rechte vorbehalten. Planet Moon und das Planet Moon-Logo sind Warenzeichen der Planet Moon Studios. Exklusivlizenz durch Interplay Entertainment Corp. Interplay, das Interplay-Logo, "By Gamers. For Gamers", Digital Mayhem, das Digital Mayhem-Logo sowie Giants: Citizen Kabuto sind Markenzeichen der Interplay Entertainment Corp. Die exklusiven Vertriebsrechte liegen bei Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen der Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das Logo der "PS"-Produktfamilie sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Rechte und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechtsinhaber.

Interplay

PLANET
MOON
STUDIOS