

100% unabhängig!
100% PlayStation!

NEU! SOUL CALIBUR II - SUMMONER 2
SPIDER-MAN: THE MOVIE

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

04-2002
€ 3,50

play THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PS2
REVIEW

**MEDAL OF HONOR
FRONTLINE**

VOLLTREFFER! PLAYSTATION2
SCHLÄGT PC-VERSION!

PS2
REVIEW

ONIMUSHA 2

NACHSCHLAG GEFÄLLIG?
CAPCOMS SAMURAI SIND ZURÜCK!

IM TEST: BLOOD OMEN 2

DER ÜBERRASCHUNGS-HIT! KAINS BLUTIGES
ABENTEUER SETZT NEUE MAßSTÄBE!



TOMB RAIDER

THE ANGEL OF DARKNESS

AUSSCHNEIDEN + SAMMELN

über
200
Tipps
&
Tricks

PS2-WELTPREMIERE! LARA IST ZURÜCK!

ALLE CHEATS UND TRICKS ZU STATE OF EMERGENCY
CHEATS - GAMEBUSTER - XPLODER CODES - CHEAT CARDS - u.v.m.



Das Kult-Spiel – jetzt für die PS2



PC Action/Adventure Game of the Year, Innovation in
Computer Gaming > **ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS & SCIENCES**

PC Game of the Year > **BAFTA**

Daily Radar Game of the Year, Readers Game of the Year, Best
PC Game, Readers PC Game of the Year > **DAILY RADAR**

PC Game of the Year, Germany > **ECTS**

Best Game; Best Action Game > **ETAINA EUROPE ENTERTAINMENT AWARDS**

Excellence in Game Design, Spotlight Award for Innovation
> **GAME DEVELOPERS CHOICE AWARD SPOTLIGHT AWARDS**

Best Single Player Game, Reader's Choice Award for Best Story
> **GAMERS.COM**

Best Action Game of the Year > **GAMES MAGAZINE**

Game of the Year > **PC GAMER**

Game of the Year, Best Use of Sound, Best Developer > **PC ZONE**



X

DEUS EX



PlayStation 2

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION



JETZT 3 x DVD VISION FÜR 5 € TESTEN

Ausgabe 04/02
ab 28.03.
am Kiosk!

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!



Glänzendes Comeback!

Nach gut zwei Jahren ist sie also wieder da – Lara Croft. Das digitale Busenwunder könnte sich nach den letzten flauen Sequels eine verdiente Auszeit. Deshalb ist das vermeintliche Ableben Laras in Teil 4 der Serie wohl auch als strategischer Schachzug von Eidos zu verstehen. Schließlich ist Tomb Raider eines der erfolgreichsten Franchise-Produkte, die jemals der Videospiel-Industrie entsprungen sind – das Einstellen der Serie stand trotz sinkendem Interesse des Publikums nie zur Debatte. Zur Überbrückung bekamen die Fans zumindest eine Fleisch gewordene Archäologin im Kino zu sehen. Über die Qualität des Leinwanddebüts kann man sich jedoch streiten. In den USA war der Streifen zumindest ein riesiger Erfolg.

Das PlayStation2-Comeback wird mit Sicherheit auch frenetische Lara-Hasser wieder hinter dem Ofen vorlocken. Selbst wir, die bis vor einem Jahr noch Ganzkörper-Ausschlag bekamen beim Gedanken an ein neues Tomb Raider-Game, sehen dank der Informationen der Entwickler nun ein Licht am Ende des Tunnels: Frau Croft verabschiedet sich aus den Sphären der freundlichen Familienunterhaltung und schlägt nun eine deutlich dunklere und intelligentere Richtung ein. Ab Seite 36 erfahrt ihr direkt von den Entwicklern der Core-Studios, weshalb der erste Tomb Raider nie einen würdigen Nachfolger hatte.

Außerdem gab es noch zwei dicke Überraschungen in diesem Monat: Als Erstes beglückte uns Electronic Arts mit einem Besuch in der Redaktion. Im Gepäck eine erste Version des neuen Medal of Honor: Frontline. Bereits nach wenigen Minuten Präsentation war klar, dass es sich hier wahrscheinlich um den genialsten Ego-Shooter handelt, den eine Konsole jemals auf den Bildschirm gezaubert hat. Nach dem kollektiven Kinnladen-Klappen des Redaktionsteams begab sich Dirk an die virtuelle Front und konnte fortan nur unter Einsatz grober Gewalt vom Joypad getrennt werden.

Für einen weiteren Hammer sorgte der kalifornische Entwickler Crystal Dynamics. Selten war ein Action-Adventure so groß und zeitaufwendig wie Blood Omen 2. Schon die Testversion hielt Sven satte vier Tage und Nächte auf Trab. Kains dunkles Abenteuer überzeugt durch beeindruckende Innovationen.

Es hat sich also wieder viel getan im PS2-Universum.

**your's truly
the play-team**





Medal of Honor: Frontline

Deshalb werden
PC-Besitzer neidisch!

42



Onimusha 2: Samurai's Destiny

Droht das nächste
PAL-Desaster?!

46



Blood Omen II

Der Überraschungs-Hit: Eidos
bittet zum Aderlass!

82



Sled Storm

EA Big dominiert die Pisten! 92



Resident Evil: Der Film

Die Erwartungen
der Fans sind hoch!

32

play UNDERCOVER

Schöne neue Werbewelt

Versteckte Kon-
sumbotschaften
im Vormarsch!

26



KOMPLETTLÖSUNGEN

Drakan: The Ancients' Gates (Teil 1)

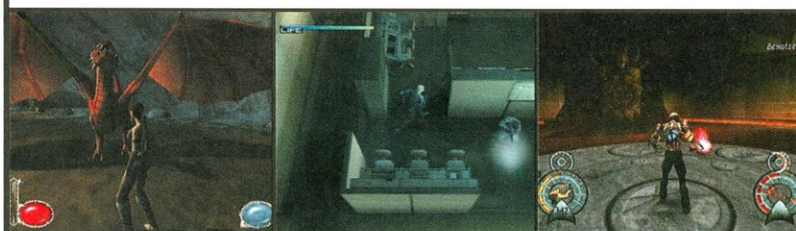
62

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

60

Shadowman: 2econd Coming

64





play

04/02

PLAY COVER

Tomb Raider: The Angel of Darkness 36

SPECIALSCREEN

AOU-Messe 2002	30
play Undercover: Schöne neue Werbewelt	26
Resident Evil: Der Film	32

PRESCREEN

PlayStation2	
Barbarian	50
Conflict: Desert Storm	48
Medal of Honor: Frontline	42
Men in Black II: Alien Escape	72
Onimusha 2: Samurai's Destiny	46
Soul Calibur II	70
Spider-Man: The Movie	74
Spyro: Enter the Dragonfly	80
Summoner 2	76
The Thing	68
Tomb Raider: The Angel of Darkness	36

RUBRIKEN

Editorial	5
Gewinnspiel „Gegen jede Regel“	110
Gewinnspiel „Jurassic Park III“	110
Gewinnspiel Lara Croft: Tomb Raider	38
Gewinnspiel Spiel des Jahres	20
Gewinnspiel Resident-Evil-Film	14, 33
Gewinnspiel Tony-Hawk-King-of-Style-Tour	40
Hefte nachbestellen	103
Impressum	114
Next play	114
play Abonnement	34, 100
play Charts	105
play DVD	110
play Hits	108
play Mail	18
play News	8
play Platinum	106
Was kommt wann?	22
Wertungssystem	81

PLAY TIPPS

play Tipps	51
Action Replay Codes PS2	66
Cheat Cards	56
Gamebuster- und Xploder-Codes	59

TESTSCREEN

PlayStation2	
Blood Omen II	82
Casper: Spirit Dimensions	98
Conflict Zone	95
Dark Summit	99
Grandia II	86
Kessen II	88
Knockout Kings 2002	94
Parappa the Rapper 2	98
Pirates: The Legend of Black Kat	96
Police 24/7	97
Pro Rally 2002	98
Sled Storm	92
Star Wars Racer Revenge	90
Tiger Woods PGA Tour 2002	97
Worms Blast	97

PSone	
Panzer Front bis	102
Rayman: Rush	102
Xbladez: In-Line Skater	103

KOMPLETTLÖSUNGEN

Drakan: The Ancients Gates	(Teil 1) 62
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	60
Shadowman: 2econd Coming	64

PLAY SERVICE

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

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

E-Mail

contact@cypress.de

Spiele-Tipps:

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

Tipps-Hotline für Notfälle:

Tel: 01 90 - 82 46 69
1,86€/Minute - 24h täglich

ANSCHRIFT DES ABONNENTEN-SERVICES:

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

Zentrale Abo-Nummer:

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

Airblade	54
Baldur's Gate: Dark Alliance	51
Barbarian	50
Bass Strike	52
Blood Omen II	82
Burnout	66
Casper: Spirit Dimensions	98
Championship Surfer	59
City Crisis	66
Conflict Zone	95
Conflict: Desert Storm	48
Dark Summit	99
Drakan: The Ancients' Gates	57, 62
FIFA Football 2002	59
Formula One 2001	66
Goofy's Funhouse	59
Grandia II	86
GTA 3	52
Hidden Invasion	54
Hot Wheels Extreme Racing	59
Kessen II	88
Knockout Kings 2002	94
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	66
Lucky Luke Western Fever	59
Medal of Honor: Frontline	42
Men in Black II: Alien Escape	72
Men In Black: The Series - Crashdown	59
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	55, 60
MotoGP 2	66
Onimusha 2: Samurai's Destiny	46
Panzer Front bis	102
Parappa the Rapper 2	98
Pirates: The Legend of Black Kat	96
Police 24/7	97
Pro Rally 2002	98
Rayman: Rush	102
Rez	52-53
Shadowman: 2econd Coming	64
Sled Storm	92
Soul Calibur II	70
Spider-Man: The Movie	74
SpyHunter	52
Spyro: Enter the Dragonfly	80
SSX Tricky	51
Star Wars Racer Revenge	90
State of Emergency	53
Summoner 2	76
The Italian Job	54
The Simpsons Road Rage	53
The Thing	68
Tiger Woods PGA Tour 2002	97
Tomb Raider: The Angel of Darkness	36
Tony Hawk's Pro Skater 3	54
Wipeout Fusion	52, 66
Worms Blast	97
Xbladez: In-Line Skater	103



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PLAYNEWS 04

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

STAR WARS BOUNTY HUNTER



Die Kultfigur aus Star Wars Episode II - Jango Fett

Voraussichtlich bekommt Jango Fett, Vater des legendären Boba Fett, sein eigenes PS2-Spiel. Wer Star Wars Jedi Starfighter meistert, bekommt einen Trailer von Star Wars Bounty Hunter zu sehen. Dort sieht man zum einen das Slave-I-Raumschiff, zum anderen den Kopfgeldjäger aus Star Wars Episode II: Attack of the Clones in Aktion. Um welches Genre es sich bei diesem Titel handelt, wird die kommende E3-Messe in L.A. enthüllen. Möge die Macht mit den Entwicklern sein...

SIEDLER VON CATAN

Survival-Horror-Meister Capcom zeigt sich mit Die Siedler von Catan (Spiel des Jahres 1995) mal von einer ganz anderen Seite. Im Rahmen der neuen Brain-Sports-Serie veröffentlicht man zuerst im Winter 2002 in Japan die PS2-Umsetzung des preisgekrönten Tabletop-Spiels. Für das Charakterdesign nahm Susumu Matsu-shita Papier und Bleistift in die Hand. Unlängst kreierte er für das Ghosts'n-Goblins-/Ghouls'n-Ghosts-Remake Maximo: Ghosts to Glory (PS2) sämtliche Figuren.



BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

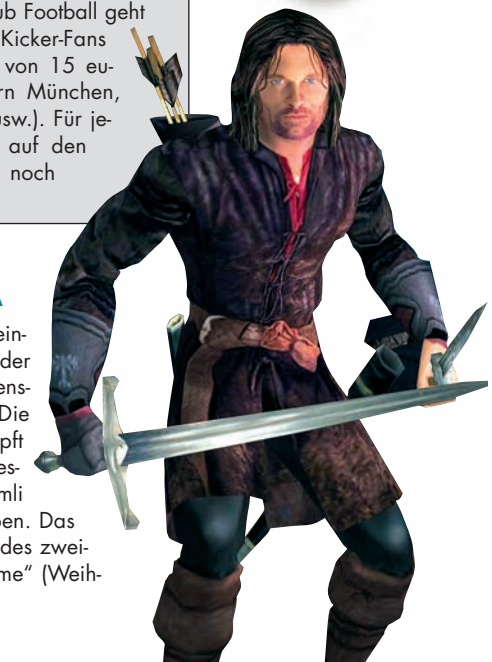
Dirk Gemeinhardt

CLUB FOOTBALL

Codemasters ist auf den Ball gekommen. Die BDFL-Manager-Reihe scheint den Engländern mit dem Motto „Genius at Play“ nicht mehr auszureichen. Mit Club Football geht man individuell auf die Bedürfnisse von Kicker-Fans ein. Deshalb erwarb man Lizenzrechte von 15 europäischen Spitzenmannschaften (Bayern München, Borussia Dortmund, Manchester United usw.). Für jedes Team kommt jeweils eine Version auf den Markt. Wann der Anpfiff erfolgt, steht noch nicht fest.

HERR DER RINGE VON EA

Wie bekannt ist, darf Electronic Arts als einzige Firma Spiele passend zu den „Herr der Ringe“-Filmen herstellen. Die ersten Screenshots gehören zu „Der Herr der Ringe: Die Gefährten“. Überraschenderweise schlüpft man nicht ins Gewand von Frodo. Stattdessen übernimmt man die Kontrolle über Gimli den Zwerg, Strider und Legolas, den Elben. Das Pixel-Epos wird rechtzeitig zum Kinostart des zweiten Teils, „Herr der Ringe: Die zwei Türme“ (Weihnachten 2002), in den Läden stehen.



FORMEL 1 2002

Seit dem 3. März ist die neue Formel-1-Saison in vollem Gange. Electronic Arts stellte in Japan F1 2002 (Release: 23. Mai) für PlayStation2 vor. Als prominenter Gast führte der Jordan-Honda-Pilot Takuma Sato stellenweise durchs Programm. Neben den aktuellen Daten und verbesserter Grafik soll der Aspekt des Windschattenfahrens besser herausgestellt werden.

Wann Formel 1 2002 im Land der Schumacher-Brüder erscheint, steht derzeit noch nicht fest.



2002

GEX FÜR PS2 IN ENTWICKLUNG?!

Chrystal Dynamics (u.a. Legacy of Kain: Soul Reaver 2 für PS2) bereitet sich auf den nächsten cleveren Schachzug vor. Demnach soll sich das Next-Generation-Projekt mit Eidechse Gex in der Hauptrolle auf dem Reißbrett befinden. Weitere Details sind im Zuge der E3-Messe in Los Angeles im Mai zu erwarten. Das Tier mit dem lateinischen Namen „Iacerta“ trieb unter anderem auch auf der PSone (Gex, Gex: Enter the Gecko, Gex: Deep Cover Gecko) ab April 1996 sein Unwesen.

FUTURAMA

Der Entwickler UDS arbeitet derzeit an einer Umsetzung der beliebten TV-Zeichentrickserie Futurama. Geistiger Vater von Bender & Co., Matt Groening, dem wir schon die Simpsons zu verdanken haben, steht dem skandinavischen Unternehmen dabei mit Rat und Tat zur Seite. Laut Creative Director Peter Zetterberg wird es in dem ungewöhnlichen Weltraumabenteuer darum gehen, die gute alte Mutter Erde zu retten. Der Release ist für Ende des Jahres geplant.

FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2002

Vom 31. Mai bis 30. Juni findet in Japan und Südkorea die Fußball-Weltmeisterschaft statt. Bereits im April veröffentlicht Electronic Arts dazu den Titel FIFA Weltmeisterschaft 2002 für PlayStation2 und PSone. In den 20 originalgetreu nachempfundenen WM-Stadien kicken 32 Nationalmannschaften um den WM-Titel. Dabei soll sich das Gameplay deutlich von FIFA 2002 unterscheiden. Obendrein sollen die Sphärik-Maskottchen sowie spektakuläre Eröffnungszeremonien die Stimmung anheizen.

GRAN TURISMO 4



In der unverkäuflichen „Amlux“-Variante findet man Le-Mans-Boliden genauso vor wie herkömmliche Serienmodelle.



Fährt selbst Rennen: Kazunori Yamauchi

Gran-Turismo-Producer Kazunori Yamauchi plauderte auf der Veranstaltung Amlux Re-Born Festa Vol. 1 des Herstellers Toyota über den vierten Teil des Rennspiels. Für die Automesse stellte Polyphony Digital eine spezielle Version des PS2-Highlights vor. Darin befinden sich ausschließlich alle Fahrzeuge des größten japanischen Autoherstellers, die in Gran Turismo 3 A-spec und Gran Turismo Concept 2001 Tokyo vorkommen.

Dabei sprach der Autonarr auch über die Online-Zukunft des Edel-Racers. Durch die Internet-Anbindung soll es möglich werden, dass die Konsolisten neue Karossen herunterladen können. Gleichzeitig soll das GT 4 auch im Offline-Betrieb funktionieren.

Gran Turismo 4 wird laut Yamauchis der letzte Titel der Serie sein, der für PlayStation2 erscheint. Teil 5 wird demnach für PlayStation3 erscheinen. Mit einer Veröffentlichung ist in den nächsten zwei Jahren zu rechnen. Bis dahin möchten die Entwickler zwei andere Games auf den Markt bringen.

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

COMPUTER KUDAK



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

Playstation 1

PS One + Dual Shock	kpl.d	EUR	127,31
Lösungshefte f. PSX-Spiele ab	kpl.d	EUR	6,40
Memory Cards ab	d	EUR	9,95
X-Ploder CDX 9000 ohne XKey	kpl.d	EUR	20,43
X-Ploder Director's Cut	kpl.d	EUR	35,76
Atari Anniversary Edition	d	EUR	15,31
Atlantis - The Lost Empire	kpl.d	EUR	28,10
BDFL Manager 2002	d	EUR	39,95
Black & White	kpl.d	EUR	39,95
Dino Crisis 2	d	EUR	24,95
E.T. Der Ausserirdische	kpl.d	EUR	29,95
Final Fantasy 6	kpl.d	EUR	14,00
Hellboy	kpl.d	EUR	24,95
Kick Off 2002	d	EUR	15,31
Megaman X6	kpl.d	EUR	24,95
Moorhuhn 3	kpl.d	EUR	17,95
Panzerfront Special Edition	d	EUR	29,95
Pro Evolution Soccer	kpl.d	EUR	39,95
Rayman Rush	kpl.d	EUR	29,95
RTL Skispringen 2002	kpl.d	EUR	29,95
Scooter Racing	d	EUR	17,95
Syphon Filter 3	d	EUR	39,95
Tony Hawk's Pro Skater 3	kpl.d	EUR	39,95
Wer wird Millionär 2 ?	kpl.d	EUR	34,95
Westlife Fan-O-Mania	d	EUR	24,95
X-Blazed: Inline Skater	d	EUR	17,95

Playstation 2

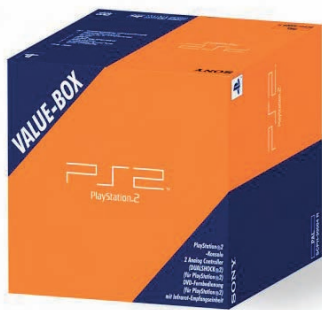
Playstation 2 + Dual Shock	kpl.d	EUR	299,00
Action Replay 2 V2	kpl.d	EUR	40,88
Controller Dual Shock	kpl.d	EUR	29,00
Fernbedienung Orig. SONY	kpl.d	EUR	25,95
Memory Card 8 MB	kpl.d	EUR	43,95
Multitap	kpl.d	EUR	47,95
X-Ploder 2	kpl.d	EUR	35,76
Blood Omen 2	kpl.d	EUR	56,22
Conflict Zone	kpl.d	EUR	29,95
Dark Summit	d	EUR	56,22
Deus Ex*	d	EUR	56,22
DNA	d	EUR	54,95
Drakan* dt	kpl.d	EUR	56,22
Driven	d	EUR	56,22
Dynasty Warriors 3	d	EUR	56,95
Endgame*	d	EUR	51,10
Everblue	d	EUR	56,22
Giants	kpl.d	EUR	53,66
Gran Turismo 3	kpl.d	EUR	29,50
Grandia 2	d	EUR	56,22
Head Hunter	d	EUR	56,22
ICO	d	EUR	56,22
Iron Aces 2 Birds of Prey	d	EUR	56,22
Iron Eagle Max	d	EUR	55,73
Jade Cocoon 2	d	EUR	56,22
Kessen 2	d	EUR	56,95
Legend of Alon d'Ar	d	EUR	42,95
Mad Maestro	kpl.d	EUR	56,95
Master Rallye	d	EUR	55,73
Mega Race 3	d	EUR	24,95
Metal Gear Solid 2	kpl.d	EUR	56,22
No One Lives Forever	kpl.d	EUR	56,22
Open Kart	d	EUR	55,73
Police 24/7	kpl.d	EUR	54,95
Pro Rally 2002	d	EUR	29,95
Przym	d	EUR	45,50
Sled Strom 2	kpl.d	EUR	56,22
Space Channel 5 V1	kpl.d	EUR	56,22
Star Wars Jedi Starfighter	kpl.d	EUR	56,22
Star Wars Racer II: Racer Rev.	d	EUR	56,22
TD Overdrive*	d	EUR	49,95
Tetris World*	kpl.d	EUR	48,55
Time Crises 2 +G-Con 2	kpl.d	EUR	76,67
Worms Blast	d	EUR	40,88
WTA Tour Tennis	kpl.d	EUR	52,20

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 Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Indexspiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

PLAYSTATION2-BUNDLES



Die Value-Box bietet sich ideal für Neueinsteiger an.

Sony Computer Entertainment Europe macht mobil! Seit kurzer Zeit stehen drei attraktive PlayStation2-Packages im Handel.

Metal-Gear-Solid-Fans können den Videospiel-Meilenstein samt PS2-Konsole für 339,95 Euro ab dem 20. März erwerben und dabei 20 Euro

WEB-INFO | <http://www.playstation.de>

gegenüber dem Einzelkauf sparen. Filmenthusiasten haben mit der Value Box seit dem 22. Februar ihre Freude. Im blau-orangen Karton sind neben dem PlayStation2-Gerät, DualShock2-Controller und die DVD-Fernbedienung samt Infrarot-Empfangsteil enthalten. Der 128-Bit-Spaß kostet ca. 333 Euro.

Die volle PS2-Ladung bekommt man



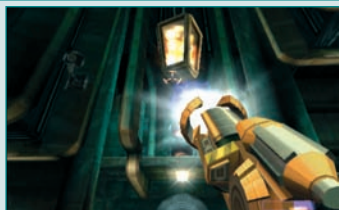
Das „PlayStation2 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty“-Package.

seit dem 14. März mit der XXL-Mega-Box. Für ca. 479 Euro sind im Umfang enthalten: eine PlayStation2, zwei DualShock2-Controller, eine DVD-Fernbedienung inklusive des Infrarot-Empfängers und ein original Vertical Stand von Sony. Außerdem gehören dazu noch die beiden hervorragenden Spiele TIF: This is Football 2002 und AirBlade.

TIMESPLITTERS 2 MIT ONLINE-FEATURE

Das Erscheinen von Free Radical Designs Ego-Shooter wird sich um einige Monate verschieben. Grund dafür: Man möchte aller Voraussicht nach einen Online Mode einbauen, da der Stapellauf der PS2-Internet-Infrastruktur in den nächsten Monaten stattfindet. TimeSplitters 2 befand sich kurz vor der Fertigstellung und sollte im Frühjahr in die Läden kommen.

Nun ist von einem Release im 2. Quartal 2002 auszugehen.



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

Baphomets Fluch 1 & 2

Breath of Fire 3 oder 4

Cold Blood

Crash Bandicoot: Zorn des Cortex

Dark Cloud

Devil May Cry (€ 8,-)

Dino Crisis 1 oder 2

Dr. Jekyll & Mr. Hyde

Disney's Atlantis

Extermination

Fear Effect 1 oder 2

Final Fantasy 6, 7 oder 8

Final Fantasy 9 (€ 8,-)

Flucht von Monkey Island

Grandia 1 & 2 (€ 8,-)

Harry Potter (PC & PSone)

Jade Cocoon 1 oder 2

Jak & Daxter

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,-)

Shadowman 1 & 2 (€ 8,-)

Shadow of Memories

Silent Hill 1 oder 2

Soul Reaver 1 oder 2

Suikoden 1 oder 2

Summoner

Tomb Raider 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 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

EVIL DEAD KEHRT ZURÜCK

Die Entwickler von State of Emergency kennen kein Erbarmen. Während sich Publisher Take2 Interactive über die Verkaufszahlen des umstrittenen Spiels freut, basteln die Köpfe bei Vis Entertainment scheinbar schon am nächsten Skandaltitel für die PS2. So hält sich die 128-Bit-Umsetzung des Films „The Evil Dead“ von 1982 eisern in den Schlagzeilen. Publisher THQ hält die Rechte an dem Kult-Horror-Franchise.



USA News



IAS AWARDS: PS2-SPIELE RÄUMEN AB!

Die Academy of Interactive Arts and Sciences kürte zum fünften Mal die Preisträger. Annual Interactive Achievement Awards heimsten z.B. ICO (Art Direction, Character and Story Development), MGS 2 (Sound Design), GTA III (Gameplay Engineering, Game Design), Baldur's Gate, GT 3 (Racing Game of the Year), Tony Hawk 3 (Sports Game of the Year) und Baldur's Gate: Dark Alliance (RPG of the Year).



ONLINE-PLÄNE FÜR PS2

SCEA hat Anfang März die Online-Strategie für PS2 bekannt gegeben. Man stellte klar, dass die Next-Generation-Konsole nur durch die Online-Anbindung erweitert wird. Im August wird in den USA der Internet-Anschluss funktionieren. Für US \$ 39,99 (ca. 45 Euro) wird ein Netzwerkadapter angeboten, der sowohl für Broad- als auch Narrowband geeignet ist. Anwender von Sony-Spielen müssen keine weiteren Gebühren bezahlen. Viele Spiele benötigen darüberhinaus die Festplatte nicht.

Release -April

PLAYSTATION2

Spider-Man: The Movie (Activision)

Barbarian (Titus Software)

No One Lives Forever (Sierra)

Britney's Dance Beat (THQ)

Conflict Zone (Ubi Soft)

PSone

FIFA World Cup 2002 (EA)

Big Bass Fishing (Take 2 Interactive)

The Italian Job (Take 2 Interactive)

Big Bear in the big blue House (Ubi Soft)

Rayman Rush (Ubi Soft)

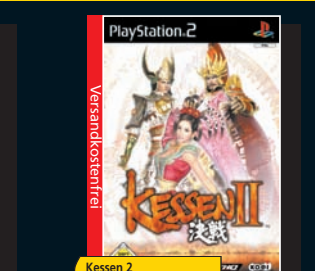
FORMEL-1-SPIELE, WO SEID IHR?!

A red Ferrari Formula 1 car, number 18, driven by Michael Schumacher, with Marlboro and Shell sponsorship logos. The car is shown from a front-three-quarter view, highlighting its aerodynamic design and racing livery.

zuvor. Vor allem der neue Toyota-Rennstall übt seinen besonderen Reiz aus. Lediglich Sony Computer Entertainment hat Formel Eins 2002 offiziell angekündigt. Bis zum ersten Mal die hochgezüchteten Motoren ertönen werden, vergehen jedoch noch einige Wochen (Release: 2. Quartal 2002). Schließlich wurden in letzter Zeit alle Ressourcen für die Fertigstellung von wipEout Fusion (Studio Liverpool) benötigt. Währenddessen musste man in England manche Titel vorübergehend aufs Abstellgleis schieben. Einen weiteren kleinen Lichtblick scheint es im fernen Japan zu geben. Aber auch nur dort. Electronic Arts stellte klammheimlich F1 2002 für Sonys schwarze 128-Bit-Kiste vor – für Ende Mai. Hierzulande erscheint der Titel (am 14. März) vorerst nur für Xbox. Eine Veröffentlichung für PlayStation2 folgt in Kürze. Aber wann genau? Die Tage bis zu den Heim-Grand-Prix am Hockenheim- und Nürburgring sind gezählt – und die Motorsport-begeisterten Konsolisten sitzen auf dem Trockenen...

Jester Interactive, bekannt geworden durch Music, Music 2000 (PSone) und MTV Music Generator (PS2) für Codemaster, drückt mit SuperTruck auf die Tube. Das erste Rennspiel der Engländer mit den tonnenschweren Boliden versucht dabei Fahrspaß und Simulationsanspruch unter einen Hut zu bringen. Alle Parours – dazu gehört auch der Nürburgring – wurden originalgetreu in die PlayStation2-Welt umgesetzt. Zudem verfügt jeder Brummi über ein realistisches Schadensmodell.

Spiel des Monats



59,85 €

[illegible]

PSONE		Destruction Derby Rayvatin Plat.	23,85 €	Hybrid	13,85 €
Action Man 2 - Destruction X	26,95 €	 Dexter Lab Mandark Lab	31,85 €	International Track & Field 2	13,85 €
Amazing Virtual Sea Monkeys	X,X	Disney's Dinosauria	23,85 €	Iron Soldier 3	13,85 €
Bär im großen blauen Haus, Der	XX	Dragonball Z - Final Bout	23,85 €	Jacobson	41,85 €
Barbie Explorer	XX	Dragonball Z - Ultimate Battle	23,85 €	James Bond:	
Battle of Britain - Future	XX	DSP Festival Scooter	26,12 €	- Die Welt ist nicht genug Platin.	
- Return of Joker	26,85 €	Duke Nukem: Land of the Babs	18,85 €	Liss Pinch	11,85 €
BDFL Manpower 2002	41,85 €	E.T. - der Außerirdische	18,85 €	 Love Winch*	
Bombing Island	23,85 €	EA Sports Supercross	43,85 €	Legend of Pocahontas	13,85 €
Breath of Fire 4 e.d.A.	13,85 €	European Super League	13,85 €	Mel of Honor under Platin.	23,85 €
Champions: Wake me before I	26,85 €	FIFA Championship Season 2000	26,85 €	 Monster AG	31,85 €
Bundesliga 2002	23,85 €	Fifa 2001 PLATINUM	26,85 €	NBA Live 2000	46,85 €
Bundle - W.D. Warjetz &	19,85 €	Fifa Weltm. 2002*	XX	Panzer	36,85 €
Army Men Air Attack	19,85 €	Fifa Weltm. 2002*	XX	Pro Evolution Soccer	39,85 €
C.D. Real Madrid	23,85 €	Final Fantasy 8 Rebirth	43,85 €	 Raccoon Rush	26,85 €
Championship Motocross	13,85 €	Frankie - Abenteuer Safarai*	23,85 €	TCS Scorpions 2002	13,85 €
Choose the Express Platin.	23,85 €	Future Racer	13,85 €	 Scooby Doo and the Cyber-	16,85 €
Colin McRae Rally 2 Platin.	23,85 €	GP Legends	13,85 €	Scooter Racing	19,85 €
Colony Wars - Red Sun	31,85 €	Grun Turismo 2 Platin.	13,85 €	Tekken 3 Platin.	23,85 €
Cool Boarders 4 Platin.	23,85 €	Grandia	13,85 €	 Time Crisis Projekt Titan	23,85 €
Crash Bash Platin.	23,85 €	GTA 2	13,85 €	Tony Hawk Pro Skater 2	39,85 €
Crash Team Racing Platin.	23,85 €	Gundam Battled Assault	41,85 €	 Tony Hawk Pro Skater 3	39,85 €
		Hans Potter u. d. Stein & Wesen	16,85 €	Wer wird Millionär? 2. Ed.	33,85 €
		Krieg der Planeten	13,85 €	Wer wird Millionär?	33,85 €

+++ Kein Mindestbestellwert +++

Unsere Bestelladresse für  • Post: Game it! - D-87488 Betzigau • Telefon: 0831 57 51 76 • Telefax: 0831 57 51 555 Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post. • Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr	Unsere Bestelladresse für  • Post: Game it! - A-6691 Jungholz • Telefon: 0516 - 83 72 • Telefax: 0049 831 - 57 51 555 Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.
--	--

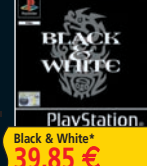
+++ Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert
- Versandkosten nach Nachfrage: 3,30 € (zzgl. 4,15 € NNG der Post); Österreich: 7,45 €
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 € - Österreich: 4,45 €
- Teillieferung: ab Warenwert von 59,00 € versandkostenfrei
- Lieferung, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- X: Preis zum Zeitpunkt der Drucklegung unbekannt
- → markierte Artikel: **Top-Artikel**
- → **backstage**: Artikel, **Top-Neuerscheinungen** (jetzt schon vorstellend)

 Helplines

Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage
im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min)

PC-Games: 01 90-87 32 68 24
Konsolen-Games: 01 90-87 32 68 25
Computer: 01 90-88 24 19 33



RALLY CHAMPIONSHIP

Das britische Software-Haus SCi (The Italian Job, PSone) möchte den Spagat zwischen Arcade-Spaß und authentischem Rallye-Feeling schaffen. Zu den Wettkämpfen gehören beispielsweise die Vauxhall Rally of Wales, Scottish Rally oder Manx Rally. Dabei kann sich der Pilot hinter die Lenkräder verschiedener Hubraumklassen klemmen. Alle Fahrzeuge, wie etwa der Peugeot 206, Ford Focus RS oder Mitsubishi Lancer EVO VI, gehen mit einem realistischen Schadensmodell an den Start.

Release: 2. Quartal 2002.



BRITNEY'S DANCE BEAT

Mit Britney Spears Dance Beat beehrt uns die vermeintlich ewige Jungfrau mit ihrem ersten Videospiel. Und was es bisher von dem Tanz-Titel zu sehen gab, war überraschend positiv. Als Aspirant für Britneys Tanzensemble nimmt der Spieler an einem virtuellen Casting teil und versucht, sich in das Herz der Pop-Ikone zu tanzen. Über Motion-Capturing beeindruckend animierte Konterfeis setzen eure Bewegungen authentisch um. Zur Belohnung winken exklusive Filmschnipsel aus dem Tagebuch der Teenagerin.



EVERBLUE

Arika, die Macher von StreetFighter EX3 für PS2, entwickeln für Capcom ein neuen Titel. Diesmal taucht der PS2-Spieler in die Tiefen des Meeres ab. Dort muss er verborgene Schätze auffinden. An Land tauscht man die Relikte gegen bare Münze, um dafür leistungsfähigere Tauchausrüstungen zu erhalten. Außerdem geben die Einheimischen Hinweise über diverse Fundstellen.

PAL-Erscheinungstermin von Everblue ist der 3. Mai 2002.



WAY OF THE SAMURAI

Hinter dem Namen steckt nichts anderes als der im Februar in Japan erschienene Titel Samurai. Entwickelt von den Ex-Tenchu-Machern Acquire (stellten Teil 1 und 2 her), soll das feudale Schwertkampfspiel mit interaktiver Storyline nun auch in den USA für Furore sorgen. Publisher Bam Entertainment plant die Veröffentlichung im Sommer 2002. Folglich ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Fehde zwischen dem Kurofu und dem Akadama-Clan im PAL-Territorium über den Bildschirm flimmert.



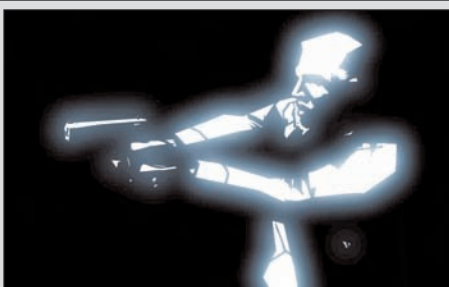
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Im Augenblick laufen die Entwicklungsarbeiten für Rayman 3 Hoodlum Havoc auf Hochtouren. Spätestens Ende des Jahres wird der beliebte Held ohne Gliedmaßen wieder über unsere Bildschirme hüpfen. Ein verbessertes Kampfsystem, das taktische Elemente in die typischen Arcade-Duelle mit einbinden wird, soll für neuen Schwung im Action-Adventure-Genre sorgen. Natürlich werden uns auch diesmal bezaubernde Grafiken wie auch eine Superman: Shadow of Apokolips Story erwarten.



XIII

Ubi Soft hat sich ein weitere Lizenz geangelt. Diesmal machte man einen Deal mit dem belgischen Comicbuch-Autors Jean Van Hamme. Sein Werk XIII wird als Ego-Shooter (Single- und Multiplayer Mode) für PlayStation2 umgesetzt. Dabei wandelt man abseits herkömmlicher Grafikpfade und schwört auf die trendige Cel-Shading-Optik. Als Entwickler zeichnet sich eine In-house-Team des französischen Software-Giganten verantwortlich. Der Erscheinungstermin ist für das erste Quartal 2003 geplant.



JAPAN

News

MAKE YOUR DREAM HOME



Victor Interactive Software schießt mit diesem „wohnlichen“ Titel den Vogel ab. Make your Dream Home lädt den Spieler dazu ein, ganz nach seinem Gusto eine Wohnung, ein Haus oder einen Garten zu gestalten. In einem zweidimensionalen Grundriss fällt der PS2-Architekt seine Entscheidungen. Im Anschluss kann man durch die 3D-Räume gehen und das Interieur nach Lust und Laune betrachten. Der Release fällt in Japan auf Donnerstag, den 25. April.

ERNEUTE PS2-PREISSENKUNG IN JAPAN?!



Sony Computer Entertainment Japan hegt den Gedanken, erneut die Anschaffungskosten der PlayStation2 in Japan zu senken. Im letzten Jahr wurde der Preis bereits dreimal reduziert. Gegebenenfalls sollen damit jüngere Käuferschichten angesprochen werden. Sony wird demnach die Marktlage sondieren. Außerdem möchte man dadurch den Konkurrenz-Konsolen das Wasser abgraben.

Release - April

PLAYSTATION2

- Shine (Kid)
- Galerians Ash (Enterbrain)
- Zetsumei (Irem)
- The Summer Sand Timer (Princess)
- Racing Construction Blue Train (Success)

PSone

- Breed Master (Office Create)
- Tom & Jerry (Success)
- Mat Hoffman Pro BMX (Success)
- Fever Sankyo Official
- Pachinko Simulation (ICS)
- Our Little Rika (Takara)

PS2-NEWS

JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS

Vivendis Universal Interactives neuester Streich mit der Dino-Lizenz schickt den Spieler als Jurassic-Park-Besitzer auf die Jagd nach ausgebrochenen Killer-Echsen, die sich bedauerlicherweise an den unschuldigen Parkbesuchern satt fressen. Erste Screenshots zeigen Ausschnitte des Dino-Parks mit seinen Gehegen und Absperrungen und lassen einen Genre-Mix aus Aufbau- und Actionspiel vermuten. In bester Großwildjäger-Manier kann man sogar in einem Helikopter über den Park fliegen, um die Echsen aus der Luft zu jagen.



SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Man möchte meinen, Infogrames hat die Cel-Shading-Technologie erfunden. Nach den PS2-Titeln Looney Tunes: Space Race und Taz Wanted stürzt sich Clark Kent/ Superman ins Abenteuer. Das Charakterdesign basiert erfreulicherweise auf der Animated Series von Warner Bros. „Der Mann aus Stahl“ muss in Superman: Shadow of Apokolips seinem Erzfeind Lex Luthor ins Auge blicken. Der Glatzkopf möchte den Helden mit Schmalzlocke um jeden Preis vernichten.



GUMBALL 3000

Codemasters hat mit Gumball 3000 ein Rennspiel zu den dekadenten Autorennen der neureichen Promis für PlayStation2 in der Mache. Gumball ist das europäische Pendant zu den amerikanischen Cannonball-Rennen der 80er Jahre. Diverse Millionäre buhlen in den illegalen Autorennen, die rund um den gesamten Globus führen, um den Sieg. Das Gameplay fällt stark arcadelastig aus und erinnert mit den Comic-Charakteren frappierend an die kultige Cruisn'-Titel von Midway, die für Nintendos N64 erschienen sind.



PSone-NEWS

METAL SLUG X

Lieber zu spät als nie: Der Neo.Geo-Hit Metal Slug X erscheint im Mai als PAL-Version für PSone. Die japanische bzw. die US-Ausgabe sind bereits seit Anfang 2001 auf dem Markt. Ob in Europa hässliche PAL-Balken den Spielspaß schmälern werden, steht noch in den Sternen. Übrigens: Zur Freude aller teutonischen SNK-Fans wäre es der erste Metal Slug-Teil für PlayStation, der offiziell in der westlichen Hemisphäre seine Runden im Laufwerksschacht drehen würde.



DELTA FORCE: URBAN WARFARE

Die US-Regierung formierte 1979 die Delta-Force-Einheit nach dem Vorbild des British Special Air Service (SAS). Im PC-Sektor schlug die Delta-Force-Reihe wie eine Bombe ein. Über 2,6 Millionen Exemplare wanderten über die Ladentheke. Für die PSone-Adaption konnte man das englische Software-Haus Rebellion gewinnen. Die 12 Missionen sind auf dem ganzen Globus angesiedelt – gnadenloser Häuserkampf inbegriffen. **Einsatzbeginn: Anfang Mai.**



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

NEWS-MIX

TEKKEN: DER FILM

Seit wenigen Tagen steht Tekken 4 in den Regalen japanischer Elektronik-Discounter. Während die Kids im Land der aufgehenden Sonne im neuesten Teil der Beat'em-Up-Serie die Fäuste fliegen lassen, hat die Filmproduktionsfirma Crystal Sky bekannt gegeben, dass sie für rund 60 Millionen US-Dollar (ca. 65 Mio. Euro) die Geschichte des Iron-Fist-Turniers verfilmen wird. Welche Kämpfer in der Leinwand-Schlägerei eine tragende Rolle spielen werden, steht noch nicht fest.

STATE OF EMERGENCY: DER FILM

New Line Cinema („American Pie“, „American Pie 2“, „Final Destination“, „Cats and Dogs“) hat sich die Rechte an Take2 Interactives brutaler Massenkeilerei State of Emergency gesichert und will den kontroversen Plot in die Kinos bringen. Ob sich aus dem actionreichen Stoff jedoch eine dichte Story weben lässt, bleibt abzuwarten. Wir hören jedenfalls schon die lauten Schreie tausender empörter (Schein-)Moralapostel.



PLAYSTATION 3: NEUE INFOS

Die Gerüchteküche um Sonys nächste Videospielplattform brodelt heißer denn je. Vor einigen Monaten spuckte der PlayStation-Vater Ken Kutaragi große Töne, der Nachfolger würde 1000 mal leistungsfähiger sein als die PlayStation2. Sony hat in Zusammenarbeit mit Toshiba und IBM den Cell-Prozessor entwickelt, dessen Taktfrequenz 110 Gigahertz (!) beträgt. Die Emotion Engine, die Lebensader der PS2, schlägt mit 300 Megahertz.

RESIDENT-EVIL-MOVIE-SOUNDTRACK

Ein harter Film erfordert einen harten Soundtrack, und der wird im Fall von Resident Evil vom Rock- und Metal-Spezialisten Roadrunner Records geliefert. Auf der Kompilation geben sich Bands wie Slipknot, Fear Factory, Method Man, etc. die Ehre. Ausnahmekünstler Marilyn Manson komponierte den Score, der ebenfalls auf der CD zu finden ist. Für abwechslungsreiches Hörerlebnis ist somit bestens gesorgt. Der Soundtrack ist ab sofort im gut sortierten Fachhandel erhältlich. Preis: ca. 15 Euro.



PS2 GEHT ZUR CEBIT ONLINE

Vom 13. bis zum 20. März darf man auf dem CeBit-Stand von Sony Computer Entertainment Deutschland einen Blick in die PlayStation2-Zukunft wagen. Es wird Live-Demos mit dem ersten Online-Titel (Tony Hawk's Pro Skater 3) für den deutschen Markt geben. Außerdem werden die PS2-Festplatte und das Linux-Kit der Öffentlichkeit präsentiert. An Displays können kommende Highlights wie Final Fantasy X, GT Next, Tekken 4, Virtua Fighter 4 oder Formel Eins 2002 angezockt werden.



IN & OUT

IN

ferngesteuerter Tamiya-Tiger-I-Panzer (Maßstab 1:6)
„Was nicht passt, wird passend gemacht“ (Kino)
Cobra Commander
Tom Clancy's Ghost Recon (PC)
„Star Wars Episode II: Attack of the Clones“-Trailer

OUT

G.I. Joe
Metal-Gear-Solid-2-Verpackung aus Plastik
zwielichte Sequels von Videospielen
die neuen Trikots des FC Bayern München
dauerdefekter Ford Puma 1.7 16V

NEWS-GEWINNSPIEL

RESIDENT-EVIL-MOVIE

play verlost mit der Marketeam Publicity GmbH zehn Resident-Evil-Fan-Pakete. Dazu gehört passend zum Kinofilm jeweils ein Resident-Evil-T-Shirt, -Soundtrack und -Buch. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schreibt eine Postkarte unter dem Stichwort „Regenschirm-Korruption“ bis zum 17. April an:

Cypress GmbH
play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

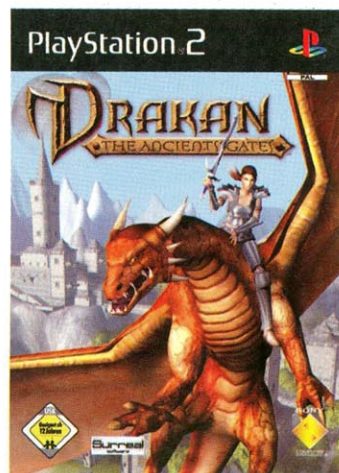
PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

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
Drakan: The Ancients' Gates	86%	-	83%	85%
ESPN Winter X-Games Snowboarding 2	73%	-	79%	82%
Herdy Gerdy	75%	79%	78%	68%
ICO	83%	83%	85%	83%
Jade Cocoon 2	81%	75%	78%	68%
Kessen II	79%	70%	74%	-
No One Lives Forever	83%	78%	79%	80%
Parappa the Rapper	67%	65%	62%	63%
Pirates: The Legend of Black Kat	74%	-	78%	-
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica	62%	58%	59%	45%
Shadowman: Second Coming	79%	79%	83%	85%
Star Wars Racer Revenge	70%	-	81%	-
State of Emergency	85%	84%	73%	67%

WEIBLICH. TÖDLICH. JUNG SUCHT...



Von Muttersöhnchen habe ich genug. Ich suche den Mann fürs Überleben. Wenn du mit dem Schwert genauso gut umgehen kannst wie mit fünfzig anderen Waffen, wenn du ebenso auf Drachen fliegst wie ich, wenn du bereit bist, dein Leben zu riskieren, dann bist du der Richtige für mich. Ach ja, ich kann zwar nicht kochen, aber dafür umso besser rösten. Vor allem meine Gegner. Na, was ist? Trau Dich.

PlayStation®2
THE THIRD PLACE



PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com



PS and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Drakan © 2001 Sony Computer Entertainment America. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Surreal Software, Inc.



HARDWARE-NEWS 04/02

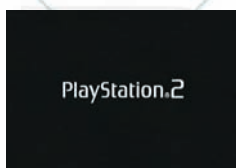
Alle DVDs mit RGB-Kabel ohne Grünstich anschauen!

DVD Region X ermöglicht nicht nur das Abspielen von Import DVDs auf der PlayStation2. Über die Eingabe eines bestimmten Codes (der ist abhängig von der Version der DVD-Player-Software der PlayStation2) schaltet man die Ausgabe des DVD-Signals über den RGB-Ausgang der PS2 frei. Damit gehört der lästige Grünstich endlich der Vergangenheit an und die Filme flimmern in bester Bildqualität über den Screen. Unser kleines „how-to“ beschreibt in zehn Schritten, wie ihr die Version der DVD-Player-Software ermittelt und ihr den Update-Code richtig eingibt.

ACHT SCHRITTE ZUM ERFOLG



1. Dongle oder Memorycard in Slot 2(!) einstecken, die PS2 einschalten und die DVD Region X-CD einlegen.
Im Region X Auswahlmenü die Versionsnummern der DVD-Software in der oberen rechten Bildschirmcke notieren!
Die PlayStation2 aus- und wieder einschalten.



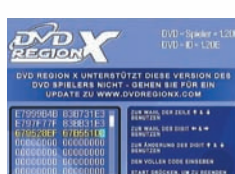
2. Beim Erscheinen des weißen PlayStation2-Schriftzuges die Tasten: Start, L1, L2, R1 und R2 solange gedrückt halten, bis ihr erneut in das Regioncode-Auswahlmenü gelangt.
Jetzt einfach X-drücken um die Schublade der PS2 zu öffnen.



3. Die Konsole bei geöffneter Schublade wieder ausschalten! Die Schublade fährt zurück und die PS2 schaltet sich ab.
Die Konsole erneut einschalten und dabei die Power-Taste der PlayStation2 so lange gedrückt halten, bis ihr wieder im Regioncode-Auswahlmenü seid. Jetzt könnt ihr die Power-Taste loslassen.



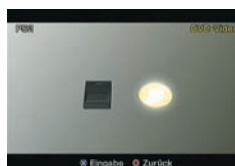
4. Nun müsst ihr auf dem Controlpad einfach „Select“ drücken, um in das Eingabe Menü für die Update-Codes zu gelangen.
Mit den Pfeiltasten auf dem Digitalpad navigiert ihr durch die Zeilen. Um Codes einzugeben muss die Kreis-Taste gedrückt gehalten werden.



5. Den richtigen Code entsprechend der Versionsnummern der DVD-Playersoftware bei gedrückter Kreis-Taste eingeben (Die Reihenfolge der Codes muss unter allen Umständen eingehalten werden!) und „Start“ drücken. Ihr seid wieder im Regioncode-Auswahlmenü.



6. Den korrekten Regional-Code (z.B. 1 für USA) für die eingelegte DVD auswählen und mit X bestätigen. Die Schublade der PS2 öffnet sich automatisch.
Jetzt die DVD einlegen und die Lade per Knopfdruck auf die Eject-Taste wieder schließen.



7. Es erscheint der bekannte Browser der PlayStation2. Jetzt müsst ihr den Cursor nur noch nach rechts auf das Symbol für DVDs bewegen und X drücken. Die DVD wird eingelesen und sollte in wenigen Sekunden starten.



8. Ab jetzt genießt ihr eure DVDs in bester Bildqualität und ohne Grünstich. Also lehnt euch zurück und freut euch...

DIE UPDATE CODES

Der Code muss lediglich einmal korrekt eingegeben werden. Daraufhin wird er auf dem Dongle oder der Memorycard dauerhaft gespeichert und ein weiteres Eingeben entfällt. Beim nächsten Mal werden die Filme wieder wie gehabt einfach über das DVD Region X gestartet.

DVIDID = 1.20E	DVDVER = 1.20E
E7999B4B	83B731E3
E797F77F	83BB31E3
679528EF	67B551D0

DVIDID = 1.30O	DVDVER = 1.30A
E79ABFD7	83B731E3
E79739FF	83C031E3
6795275F	67B551D0
679524D3	67B551D0

JAP HDD	VER = 2.10
E79A8157	83B731E3
E797A99F	83BD31E3
679522D3	67B551D0
6795FFB3	67B551D0

US REMOTE	VER=2.10
E79A9DEF	83B731E3
679522D3	67B551D0
6795FFB3	67B551D0

DVIDID = 1.20O	DVDVER = 1.20A
E7999B4B	83B731E3
E797F767	83C031E3
679528EF	67B551D0

DVIDID = 1.30U	DVD VER = 1.30U
E7973887	83C331E3
E79ABF67	83B731E3
67952757	67B551D0
6795243B	67B551D0

EURO REMOTE	VER=2.10
E79A9A5F	83B731E3
E7979617	83BC31E3
679522DB	67B551D0
6795FE53	67B551D0

AUS REMOTE	VER=2.10
E79A9A5F	83B731E3
E797961F	83BF31E3
679535B7	769732C7

DVIDID = 1.30E	DVDVER = 1.30E
E79ABFDF	83B731E3
E79739F7	83BB31E3
6795275F	67B551D0
679524D3	67B551D0

DVIDID = 2.00	DVDVER = 2.00J
E79AD0C7	83B731E3
E79785B7	83BC31E3
679528B7	67B551D0
679524FB	67B551D0

JAP REMOTE	VER=2.01
E79A89F7	83B731E3
E7977E77	83BC31E3
6795274B	83BC31E3

Produkt	DVD-Software
Hersteller	Big Ben Interactive
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 29,99

Alle Angaben ohne Gewähr! play übernimmt keine Haftung für eventuell entstehende Schäden an eurer Hardware!

X-PORT V2

Ihr wollt nahezu unbegrenzt viele PlayStation2-Spielstände auf eurem PC speichern? Mit dem X-Port V2 von Datel kein Problem! Der X-Port V2 kommt mit zwei CDs (Treiber und Software), zwei USB-Kabeln und dem passenden Kabelverbinder. Die Kabel vernetzen die PS2 über den Verbinder mit dem PC. Ist der Rechner eingeschaltet, wird die Verbindung unter Windows 98 oder Windows 2000 automatisch erkannt und die Treiberinstallation initialisiert. Laut Hersteller ist X-Port ab der Version Windows 95 einsatzfähig. Nach der Installation der Treiber und der Software schaltet man die PS2 ein und startet die Software auf dem PC. Alle Vorgänge lassen sich nun ganz bequem vom Monitor des Rechners aus steuern. Ein zusätzliches TV-Gerät wird nicht benötigt! Die X-Port V2-Oberfläche wirkt aufgeräumt und alle Symbole sind übersichtlich angeordnet. Per Button schaltet man bequem zwischen der Memorycard, den auf dem PC gespeicherten Spielständen und der Datenbank bei Codejunksies hin und her. Letzteres benötigt jedoch eine Verbindung ins Internet. Das Speichern der eigenen Spielstände funktioniert auf Anhieb tadellos in beide Richtungen. Auch der Download von Spielständen aus dem Internet klappt sofort. Leider konnten wir aber keine Spielstände für deutsche PAL-Titel finden, was sich bei einer größeren Verbreitung des praktischen Helfers hoffentlich bald ändern wird. Darüber hinaus lassen sich die archivierten Savegames auch per E-Mail an Freunde verschicken. Alles in allem ist der X-Port V2 die lang ersehnte Lösung, um die PS2 ohne viel Aufwand mit dem PC zu vernetzen und seine Spielstände dauerhaft zu sichern. Im Übrigen eine ideale Ergänzung zum ActionReplay V2.



○ Auch ActionReplay V2-Codes können problemlos auf die Memorycard übertragen werden.



Produkt	PS2/ PC-Link
Hersteller	Datel
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 50

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2

Grundgerät	299,95
Force Feedback Lenkrad	119,95
Ace Combat 4	59,95
Age of Empire 2	56,95
Agent im Kreuzfeuer	59,95
Baldurs Gate	56,95
Crash Bandicoot Zorn des...	49,95
Dark Cloud	54,95
Dark Summit	59,95
Dead or Alive 2	29,95
Dynasty Warrior 3	59,95
Ecco the Dolphin	49,95
EVE: Eve of ...	61,95
Fifa 2002	56,95
Final Fantasy X ab Mai	59,95
Giants	56,95
Grandia 2	61,95
GTA uncut	56,95
Halfe Life	45,95
Jade Cocoon 2	61,95
Jak&Daxter	59,95
Kessen 2	59,95
Legend of Wrestling	59,95
Moto GP2	59,95
Mr. Mosquito	59,95
NBA Street	59,95
NHL 2002	59,95
No one lives for ever uk	56,95
Parappa The Rapper	56,95
Police 24/7	59,95
Pro Evolution Soccer	56,95
Prisoner Of War ab Juni	59,95
Red Faction uncut	59,95
Resident Evil: Code Veronica	59,95
Run Like Hell	56,95
Silent Hill 2	56,95
SSX Tricky	59,95
Star Trek Voyager Elite Force	56,95
Star Wars Racer 2	59,95
Star Wars Jedi Starfighter	59,95
Soul Reaver 2	59,95
Space Chamel 5	59,95
Tekken Tag	29,95
Thunderhawk	59,95
Tony Hawk 3	59,95
Time Crisis 2	59,95
Time Crisis 2 + Gun	84,95
Twisted Metal Black	59,95
Virtua Fighter 4 ab Mai	59,95
WRC	59,95
WWF Smackdown! 3	59,95

PLAYSTATION

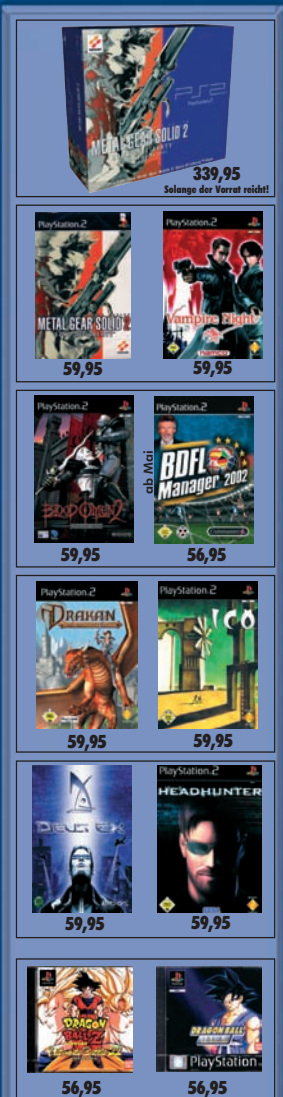
PS ONE	129,95
Arc The Lad Collection	107,95
Dragon Warrior 7	81,95
Final Fantasy IX	30,95
Final Fantasy VI (PAL)	14,95
Hoshigami	76,95
Persona 2	76,95
Syphon Filter 3	45,95
Tales Of Destiny 2	76,95

DVD VIDEO

Angel Sanctuary	29,95
Der Schuh des Manitu	19,95

ALLE PREISE IN EURO

WIR AKZEPTIEREN AUCH:



Dragon Ball Z: Der Stärkste auf Erden	29,95
Dragon Ball Z: Entscheidungsschlacht	29,95
Dragon Knight	29,95
Final Fantasy	28,95
Jin-Roh	29,95
Star Wars Episode 1	24,95
Turn it Up ab April	21,95

X-BOX

Grundgerät	479,00
Halo	69,00

GAME CUBE

Grundgerät ab 3. Mai	249,00
Luigi's Mansion ab 3. Mai	59,95

DREAMCAST

Phantasy Star 2	45,95
-----------------	------------

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-NN & Zahlungsgebühr (5,25 €), Kreditkartenzahlung 3,95 € Porto. Preisänderungen vorbehalten. Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95 €. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.



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

Weg vom Fenster?



Hallo play,
ich habe mal gerade eine Frage: Könnte es sein, dass State of Emergency für die PS2 zwischenzeitlich zum Spielball der Behörden geworden ist? Man hört ja in letzter Zeit einiges über die BPjS, die sind wahrscheinlich gerade beim Testzocken oder so.
Ich wunderte mich nämlich, dass bei meinem Elektrogroßhandel ein größerer Vorrat an State of Emergency-Spielen sehr schnell verschwunden war - oder es war nur so schnell ausverkauft? Ich habe schon mit dem Gedanken gespielt, mir das Spiel zu kaufen.
Manfred Gentzwein, Nürnberg



Die verbotenen Früchte schmecken normalerweise am süßesten! Doch State of Emergency ist bis Redaktionsschluss noch nicht ins Kreuzfeuer der BPjS geraten. Dass der Titel bei deinem Händler nicht mehr vorrätig ist, kann viele Gründe haben. Zum einen rangiert das Game in den PS2-Top-Ten - die Nachfrage ist somit riesig. Zum anderen lieferte Publisher Take 2 Interactive nur eine knapp kalkulierte Stückzahl an den deutschen Handel aus. Zudem darf State of Emergency nur an volljährige Personen verkauft werden. Eine „reguläre“ Positionierung in den Ladenregalen ist somit nicht möglich.

Torschlusspanik!



Hi!
Seit ein paar Wochen zocke ich Pro Evolution Soccer für PS2. Also die Spielbarkeit ist ja wirklich erste Sahne, aber ihr hättet mich mit einem „Extreme Hardcore“-Aufdruck warnen sollen. Ich weiß nicht, wie es euch gegangen ist, aber ein paar mal war ich kurz vor dem Nervenkolaps. Wenn man ungeübt ist, dann verbringt

man die meiste Zeit des Spiels im Mittelfeld mit Zweikämpfen. Bei den wenigen Chancen, die man hat, ist der Torhüter der Spielverderber. Von den Freistößen gehen 98 Prozent in die Mauer. Sind euch schon mal die arg taktischen Fouls der Computer-Teams aufgefallen (z.B. Foul an Owen an der Mittellinie. Ich hätte allein auf den Torhüter stürmen können.)? Bei Torchancen braucht man einen „Magic-Trigger“-Finger, um den Ball in den Maschen unterzubringen.
Also mir sind bis jetzt nicht mehr als vier Tore gelungen (Drei-Sterne-Schwierigkeitsgrad). Allgemein bleibt einem nur sehr wenig Zeit, um den Ball anzunehmen und weiterzupassen. Ging es euch ähnlich?

Dani, e-Mail



Am Anfang ging es uns genauso. Schon zu den PSone-Zeiten von ISS: Pro Evolution mussten wir viele Trainingsspiele meistern, bis der Ball im Netz zappelte. Pro Evolution Soccer ist ebenfalls eine authentische Fußballsimulation. Um als Sieger vom Platz zu gehen, bedarf es sehr, sehr viel Übung. Zu einigen von deinen Kritikpunkten schaust du dir eine Begegnung im Fernsehen an, ist das Mittelfeld die „Schaltzentrale“ beider Mannschaften. Da man in PES mit über 50 National- oder weltklasse Vereinsmannschaften kicken kann, fallen die Tore grundsätzlich nicht wie reife Äpfel von den Bäumen. Die PS2-Profi-Torhüter geben demnach ihr Bestes, den Kasten sauber zu halten.
Unser Tipp: Cleveres Taktieren und ein Auge für den Ball sind bei PES der Weg zum Erfolg.

Was sind Messerjockel?



Hallo play-Team!
Ich hab' da mal 'ne kleine Frage. In der Ausgabe 03/2002 schreibt ihr in der In-und-Out-Rubrik „Herne und die Messerjockel“. Ich komme aus Herne, aber

was zum Teufel ist ein „Messerjockel“? Es wäre nett, wenn ihr mir diese Frage beantworten würdet! Macht weiter so!

Heiko, Herne



Messerjockel sind die Nachtge-
stalten rund um den alten
Hauptbahnhof in Herne. Die
meisten kennen das Gebäude nur von
außen. Denn der Uringurch macht's
unmöglich, es zu betreten. Solltest du
immer noch nicht Bescheid wissen, emp-
fiehlst sich eine „Abenteuer“-Tour mit der
205er-Buslinie von Recklinghausen-Süd
nach Herne-Hauptbahnhof.

Donnerwetter-Balken



Hallo,
also schon langsam werde ich
stinksauer, da manche Hersteller
den deutschen Markt anscheinend nicht ernst
genug nehmen. (PAL-Balken, keine Überset-
zung usw.) Da freut man sich riesig über
Jade Cocoon 2 und Grandia II - und dann
haben die Games nicht mal deutsche Texte.
Ich habe die Spiele daraufhin bei meinem
Versandhändler wieder abbestellt und wer-
de einstweilen alle Games von Ubi Soft
ignorieren. Ich bin nicht mehr gewillt, 60
Euro hinzublättern, wenn den Herstellern
der deutsche Markt am Arsch vorbei geht.
Hermann, e-Mail



Dein Unmut lässt sich größtenteils nachvollziehen. Dass Jade Cocoon 2 und Grandia II nicht optimal angepasst worden sind, erweist sich in der Tat als störend. Solche textintensiven Spiele benötigen generell eine 1-A-Übersetzung. Deshalb gab es bei unseren Tests auch einen Punktabzug in der Wertung. Allerdings ist Publisher Ubi Soft nicht der Buhmann für solche PAL-Verbrechen. Den schwarzen Peter solltest du eher den Entwicklern von Genki bzw. GameArts in

die Schuhe schieben. Wahrscheinlich dürfen sich dort die Lehrlinge und Praktikanten an der PAL-Fassung versuchen.

„Führe uns nicht in Versuchung...“



Hallo play-Redakteure, (...) Bisher hatte ich keinen Grund zur Kritik an euch gesehen. Aber jetzt hätte ich eine Beanstandung. Und zwar die Metal-Gear-Solid-2-Cheats und -Anleitungen.

Entweder euer Player's Guide bezieht sich nur auf die NTSC-Fassung von Metal Gear Solid 2 oder die Lösung ist tatsächlich schon auf die PAL-Version abgestimmt. Wo kriege ich denn jetzt schon die deutsche Version zu kaufen?

Nun bring ich's auf den Punkt: Wieso, warum, weswegen und weshalb in aller Welt kann man nicht solange warten, bis ein Spiel tatsächlich im Handel erworben werden kann und dann hinterher erst Spielertipps oder Komplettauflösungen preisgeben? Komplettauflösungen werden grundsätzlich schon mehrere Wochen vorher abgedruckt. Wem nützt das? Das Spiel gibt's eh noch nicht. (...) Also kann man nicht etwas mit diesen Komplettlösungen warten; wenigstens einen Monat?

Wenn ich so ein endgeiles Spiel wie Metal Gear Solid 2 erstanden habe, dann will ich doch zumindest am Anfang allein - ohne, dass ich gleich dazu verleitet werde in die Komplettauflösung reinzuschauen - das Spiel selber spielen. (...)

Onur Yildiran, e-Mail



Im Fall von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty gibt's eine plausible Erklärung: Sämtliche Tipps und Tricks wurden beinahe zeitgleich mit dem Release der PAL-Version in unserem Heft veröffentlicht. Unser Magazin erschien am 27. Februar, das PS2-Action-Adventure am 08. März. Wieso also die große Aufregung wegen neun Tagen? Wir sind in der Regel darauf bedacht, dass eine Komplettlösung im Einklang mit dem Veröffentlichungstermin eines Spieles steht. Wenn du gleich beim ersten Problemchen in den Tipps nachblätterst, musst du dir an die eigene Nase fassen. Dass du in Versuchung geführt wirst, liegt nicht an uns, sondern ganz und gar alleine an dir. Wie heißt es doch so schön: Der Geist ist willig, aber das Fleisch ist schwach.

Multiformat-Prostitution!



Vielleicht mag ich mich ja irren, aber ich habe das Gefühl, als würden fast alle Publisher, die sich eher auf andere Konsolen als auf die PS2 konzentrieren, doch sehr stark für sie einsetzen.

So könnte man sagen Wreckless erst nur für Xbox, jetzt für PS2. Bei DOA3, Malice, Shrek usw. das gleiche! Dreamcast: Nach dem „Tod“ stritt SEGA alles ab. Und jetzt? Headhunter, Ecco the Dolphin, Grandia II

etc. für PS2. Gamecube: Resident Evil gibt's angeblich nur exklusiv für den Würfel. Jetzt erscheint Resident Evil Online für PS2.

Seele, e-Mail



Du irrst dich keineswegs. Allerdings befinden wir uns in einer interessanten Epoche der Videospielgeschichte. Seit langer Zeit befinden sich wieder mal drei (!) äquivalente Konsolen mit nahezu den gleichen technischen Voraussetzungen auf dem Markt. Der Begriff „exklusiv“ erstreckt sich zumeist über einen Zeitraum von maximal sechs Monaten. Die Publisher möchten generell so viel Gewinn wie möglich machen. Außerdem ist PS2 die meist verkaufte Plattform im Next-Generation-Sektor. Es werden somit sehr viele potentielle Käufer angesprochen.

PS2-Pessimist



N'abend, ich bekomme bei solchen Aktionen wie bei Twisted Metal: Black nur noch das Kotzen. Nicht genug, dass ich mir als PAL-User schon langsamere Games gefallen lassen muss oder noch immer auf die angekündigte „Next Generation“ der Spiele warte. Nein, Sony macht munter weiter. Solche Hämmer lassen mich immer mehr auf andere Produkte schielen.

Doch auch das Objekt meiner Begierde – Ace Combat 4 – bietet Gesprächsstoff. Die Landschaften sehen aus wie ein alter Teppich und die paar Gebäude lassen gar nix überkommen. Ich finde das Rating zu hoch. Auf der PS2 ist sicher mehr zu machen. (...) Sony hat den Mund mit der PlayStation2 definitiv zu voll genommen. Es gibt sehr geile Games für PS2 (Devil May Cry, Resident Evil Code: Veronica, wipEout Fusion), aber wo bleibt der ultimative Durchbruch? Die Grafik sieht sehr oft übel aus: Siehe Smuggler's Run, GTA III (verwaschen) oder Bloody Roar 3.

Einige Games haben auch ganz einfach – so scheint mir – die Grafik komplett vom Dreamcast übernommen. Und der eingebaute DVD-Player spielt in einigen Fällen schlecht oder gar nicht ab. (...)

Ronson, Neumünster



Hallo?! Mit der Verunstaltung von Twisted Metal: Black und den „Teppich“-Landschaften von Ace Combat 4: Shattered Skies triffst du mit deinen Aussagen voll ins Schwarze – der Rest deiner Behauptungen stellt sich als ausgesprochen fragwürdig dar.

Was willst du eigentlich mehr? Eine eierlegende Wollmilchsau, die vielleicht obendrein noch PS2 heißt? Der ultimative Durchbruch ist PlayStation2 mit GTA III, Gran Turismo 3 A-Spec und Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty gelungen. Des Weiteren gehören auch das innovative Devil May Cry sowie das geniale wipEout Fusion zu den ultimativen PS2-Blockbustern – die gegebenenfalls schlechte PAL-

Anpassung an dieser Stelle einmal außen vor gelassen. Bezüglich der GTA-III-Grafik solltest du deine Dioptrien-Zahl mal überprüfen lassen.

Was Smuggler's Run betrifft, hackst du zu Unrecht auf einem Launch-Titel herum – oder würdest du die Grafik von Ridge Racer (PSone, ab Dezember 1994 in Japan) heutzutage noch als wegweisend bezeichnen? Dass einige Spiele vom SEGA Dreamcast für PS2 umgesetzt worden sind, stimmt voll und ganz. Aber, was ist schlimm daran? Viele Produkte zeugen von hervorragender Qualität.

Zum Thema DVD: Nur ein verschwindend geringer Anteil der Filme (zumeist älteren Semesters) lässt sich nicht fehlerfrei mit der 128-Bit-Konsole abspielen.

Metal-Gear-Ballermann



Hi, auf Seite 78 der Ausgabe 03/ 2002 schreibt ihr von den Softair-Waffen, die die Metal-Gear-Solid-Entwickler für Studienzwecke verwendeten. Da ich ein großer Fan von Metal Gear Solid bin, wäre es für mich das Größte, so eine Waffe zu besitzen. Könnt ihr mir sagen, wo ich solche Pistolen bekommen kann bzw. wo ihr den Screenshot her habt?

Theodor Ramisch, e-Mail



Softair-Pistolen sind in Deutschland für Käufer ab 14 Jahren (Kaliber 5,5) bzw. von 18 Jahren (Kaliber 6,0) erhältlich. Hierbei muss man obendrein zwischen Federdruck- und Gasdruckmodellen unterscheiden. Von James Bonds Walter P 99 bis hin zu Solid Snakes SOCOM bieten diverse Hersteller nahezu alle Typen an. Die japanische Firma Marui stellt dabei in puncto Qualität und Detailtreue die besten Produkte her. Der Verkauf bzw. der Besitz von Softair-Gewehren und -MPs (Elektro-, Manuell-, Gas-Betrieb) ist in Deutschland strikt verboten. Anders schaut es in unseren Anrainern-Staaten der Europäischen Union aus.



© Autsch! Softair-Kugeln hinterlassen auf dem Körper deutliche Spuren.

CyPress Awards 2002

Mitmachen!
Mitgewinnen!

MEGA
PREISE
ÜBER
€ 5.500

SPIEL DES JAHR

DIE NOMINIERTEN SPIELE SIND...

ACTION

- **GTA 3** (Take 2)
- **Half Life (dt.)** (Vivendi)
- **James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer** (EA)
- **Red Faction** (THQ)
- **Devil May Cry** (EA)



SO WIRD'S GEMACHT

Welche Games der letzten 12 Monate haben es verdient, mit einem CyPress-Award ausgezeichnet zu werden? Kreuze in jeder Kategorie dein Highlight an!

Welches Game ist dein absoluter persönlicher Favorit 2002? Diese Wahl bleibt dir ganz alleine überlassen.

Unterbreite uns in dem freien Feld deinen eigenen Vorschlag.

Als Dankeschön verlost die CyPress GmbH unter allen Einsendungen Mega-Preise im Gesamtwert von **über 5.500 EURO !**

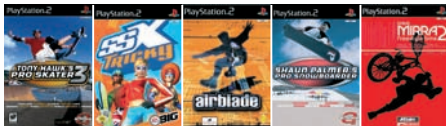
ACTION-ADVENTURE

- **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** (Konami)
- **Onimusha Warlords** (EA)
- **Legacy of Kain: Soul Reaver 2** (Eidos)
- **Silent Hill 2** (Konami)
- **Resident Evil Code: Veronica X** (EA)



TRENDSPORT

- **Tony Hawk's Pro Skater 3** (Activision)
- **SSX Tricky** (EA)
- **AirBlade** (Sony)
- **Shaun Palmer's Pro Snowb.** (Activision)
- **Dave Mirra Freestyle BMX 2** (Acclaim)



ADVENTURE/ ROLLENSPIEL

- **Flucht von Monkey Island** (EA)
- **Shadow of Memories** (Konami)
- **Baldur's Gate: Dark Alliance** (Virgin)
- **Drakan: The Ancients' Gates** (Sony)
- **ICO** (Sony)



SPORTSPIEL

- **NBA Street** (EA)
- **Pro Evolution Soccer** (Konami)
- **NHL 2002** (EA)
- **FIFA 2002** (EA)
- **TIF: This is Football 2002** (Sony)



RENNSPIEL

- **wipEout Fusion** (Sony)
- **F1 2001** (EA)
- **Gran Turismo 3 A-spec** (Sony)
- **WRC: World Rally Championship** (Sony)
- **Splashdown** (Infogrames)



JUMP'N RUN/ GESCHICKLICHKEIT

- **Jak and Daxter: The Precursor Legacy** (Sony)
- **Klonoa 2: Lunatea's Veil** (Sony)
- **Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex** (Sony)
- **Space Channel 5** (Sony)
- **Maximo: Ghosts to Glory** (EA)



Einsendeschluss ist der 29. Mai 2002.

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony Computer Entertainment Deutschland GmbH und Cypress GmbH sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens, sofern ihr zu den Gewinnern gehört.

Die dargestellten Abbildungen können von den Gewinnen abweichen. Änderungen vorbehalten.

Setzt euren Favoriten die Krone auf!

1. Preis

- 1x Sony 16:9-Fernseher (72cm) (ohne Rack)
- 1x PlayStation2-Konsole
- 4x Sony DualShock2-Controller
- 1x Sony Multitap
- 1x Namco GunCon2
- 2x Sony Memory Card
- 1x Sony S-Video-Kabel
- 1x Logitech „Driving Force“-Lenkrad
- 1x Sony PS2-Tragetasche
- 1x Sony DVD-Fernbedienung
- 1x Sony Vertical Stand
- 10 PS2-Spiele nach Wahl
- 1x i.LINK-Kabel

2. Preis

- 1x Metal-Gear-Solid-2-Großfigur
- 1x Metal-Gear-Solid-2-PlayStation2-Bundle
- 1x Sony Memory Card
- 5 PS2-Spiele nach Wahl

3. Preis

- 5 PS2-Spiele nach Wahl

4. bis 10. Preis

- jeweils ein PS2-Spiel nach Wahl



**MEGA
PREISE
GESAMTWERT
ÜBER
€ 5.500**

EINFACH COUPON AUSFÜLLEN, AUSSCHNEIDEN, AB DIE POST - UND GEWINNEN!

**WELCHE SPIELE GEFAHEN EUCH
AM BESTEN? KREUZT JE EINES
PRO KATEGORIE AN UND
GEWINNT TOLLE PREISE!**

UND MEINE GEWINNER SIND...

ACTION

- ☐ GTA3 (Take 2)
- ☐ Half Life (dt.) (Vivendi)
- ☐ James Bond 007 (EA)
- ☐ Red Faction (THQ)
- ☐ Devil May Cry (EA)

ACTION-ADVENTURE

- ☐ Metal Gear Solid 2 (Konami)
- ☐ Onimusha Warlords (EA)
- ☐ Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (Eidos)
- ☐ Silent Hill 2 (Konami)
- ☐ Resident Evil Code: Veronica X (EA)

SPORTSPIEL

- ☐ NBA Street (EA)
- ☐ Pro Evolution Soccer (Konami)
- ☐ NHL 2002 (EA)
- ☐ FIFA 2002 (EA)
- ☐ TIF: This is Football 2002 (Sony)

TRENDSPIEL

- ☐ Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)
- ☐ SSX Tricky (EA)
- ☐ AirBlade (Sony)
- ☐ Shaun Palmer's Pro Snowb. (Activision)
- ☐ Dave Mirra Freestyle BMX 2 (Acclaim)

RENNSPIEL

- ☐ wipEout Fusion (Sony)
- ☐ F1 2001 (EA)
- ☐ Gran Turismo 3 A-spec (Sony)
- ☐ WRC: World Rally Championship (Sony)
- ☐ Splashdown (Infogrames)

ADVENTURE/ROLLENSPIEL

- ☐ Flucht von Monkey Island (EA)
- ☐ Shadow of Memories (Konami)
- ☐ Baldur's Gate: Dark Alliance (Virgin)
- ☐ Drakan: The Ancients' Gates (Sony)
- ☐ ICO (Sony)

JUMP'N RUN/ GESCHICKLICHKEIT

- ☐ Jak and Daxter: The Precursor Legacy (Sony)
- ☐ Klonoa 2: Lunatea's Veil (Sony)
- ☐ Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (Sony)
- ☐ Space Channel 5 (Sony)
- ☐ Maximo: Ghosts to Glory (EA)

**SCHICKT UNS EINEN BRIEF MIT DEM
AUSGEFÜLLTEN COUPON AN:**

**Cypress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Awards
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg**

ABSENDER

Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Telefon

E-mail

Alter

MEIN SIEGER DES JAHRES 2002 LAUTET:

Trage hier dein persönliches Lieblingsspiel ein.

Ja, ich will gewinnen!

PLAYSTATION2

TUROK: EVOLUTION

Acclaim



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

TIMESPLITTERS 2

Eidos



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

RUN LIKE HELL

Virgin Interactive



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

WAS KOMMT WANN? - TERMINE!

Heiko Strobel

Was bringt die Zukunft? Hier seht 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.

APRIL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALFRED CHICKEN	SCEE	Plattformer	10. April
ALLSTAR BASEBALL 2003	Acclaim	Sport	April
DEXTER'S LABORATORY: MANDARKS LABOR	Ubi Soft	Action	11. April
DRAKAN: THE ANCIENTS GATES	SCEE	Action-Adventure	April
ENDGAME	Empire Int.	Shooter	April
FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002	EA	Sport	26. April
KNOCKOUT KINGS 2002	EA	Sport	5. April
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Codemasters	Sport	26. April
ISS 2	Konami	Sport	April
PARAPPA THE RAPPER 2	SCEE	Musikspiel	3. April
TETRIS WORLDS	THQ	Geschicklichkeit	Mitte April
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	EA	Sport	26. April
TRANSWORLD SURF	Infogrames	Sport	April
WTA TOUR TENNIS	Konami	Sport	April

MAI 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BDFL MANAGER 2002	Codemasters	Sport	3. Mai
BRITNEY DANCE BEAT	THQ	Musikspiel	Ende Mai
CONFLICT: DESERT STORM	Codemasters	Action	31. Mai
EVERBLUE	EA	Action-Adventure	3. Mai
FINAL FANTASY X	SCEE	RPG	29. Mai
FROGGER	Konami	Jump 'n Run	Mai
GITAROO MAN	THQ	Geschicklichkeit	Mitte Mai
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Rennspiel	16. Mai
JIMMY WHITES CUEBALL WORLD	Virgin Int.	Simulation	Mai
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA	Rennspiel	31. Mai
PREMIER MANAGER 2002	Infogrames	Sport	31. Mai
RALLY CHAMPIONSHIP	Codemasters	Rennspiel	3. Mai
SPIDERMAN: THE MOVIE	Activision	Action-Adventure	Mai
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	Codemasters	Adventure	31. Mai
TAZ WANTED	Infogrames	Jump 'n Run	31. Mai
TD OVERDRIVE	Infogrames	Rennspiel	31. Mai
TINY TOONS: DEFENDER OF THE LOONIVERSE	BigBen Int.	Action-Adventure	Mai
VAMPIRE NIGHT	SCEE	Shooter	1. Mai
VIRTUA FIGHTER 4	SCEE	Beat'em Up	8. Mai

2.-4. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
4 x 4 EVOLUTION 2	Take2 Int.	Rennspiel	2. Quartal
AGGRESSIVE INLINE	Acclaim	FunSport	Juni
ANTZ RACING	Empire Int.	Fun-Racer	2. Quartal
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	2. Quartal
BARBARIAN	Virgin Int.	Action	Juli
COASTER WORKS II	THQ	Simulation	Oktober
COLIN MCRAE RALLY 3.0	Codemasters	Rennspiel	Herbst 2002
DTM RACE DRIVER	Codemasters	Action	28. Juni
DINOZ	Vivendi Universal	Adventure	3. Quartal
E.T. RETURN TO THE GREEN PLANET	Ubi Soft	Action-Adventure	November

2. - 4. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
FORMEL EINS 2002	SCEE	Rennspiel	2. Quartal
FREQUENCY	SCEE	Musikspiel	2. Quartal
GHOSTMASTER	Empire Int.	Simulation	2. Quartal
GT NEXT (Arbeitstitel)	SCEE	Rennspiel	2. Quartal
GUMBALL 3000	Codemasters	Rennspiel	21. Juni
HOT WHEELS	THQ	Rennspiel	November
JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER	THQ	Kids-Software	2. Quartal
JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS	Vivendi Universal	Action	4. Quartal
LARGO WINCH	Ubi Soft	Action-Adventure	September
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	Konami	Strategie-Action	3. Quartal
LILLO & STITCH	SCEE	Plattformer	2. Quartal
MALICE	Vivendi Universal	Action	4. Quartal
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	Activision	Funsport	2. Quartal
MX SUPERFLY	THQ	Rennspiel	September
PAC-MAN PARTY	SCEE	Partygame	2. Quartal
PETER PAN	SCEE	Plattformer	2. Quartal
PRIDE FC	THQ	Action	September
PRISONER OF WAR	Codemasters	Adventure	21. Juni
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	Ubi Soft	Jump'n Run	2002
RED FACTION 2	THQ	Ego-Shooter	November
SCOOBY DOO 2	THQ	Sport	September
SMASH COURT TENNIS	SCEE	Sport	2. Quartal
SPACE CHANNEL 5 PART 2	SCEE	Musikspiel	2. Quartal
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	Vivendi Universal	Jump'n Run	4. Quartal
STARSKY & HUTCH	Empire Int.	Racer/ Shooter	3. Quartal
STUNTMAN	Infogrames	Rennspiel	2. Quartal
SUMMONER 2	THQ	Rollenspiel	Oktober
SUPER TRUCK	BigBen Int.	Rennspiel	2002
THE GETAWAY	SCEE	Action	3. Quartal
THE THING	Vivendi Universal	Action-Adventure	3. Quartal
THE LEGEND OF ALON D'AR	Ubi Soft	RPG	20. Juni
TOUR DE FRANCE	Konami	Sport	Juni
TROPHY BASS 5	Vivendi Universal	Simulation	2002
TUROC EVOLUTION	Acclaim	Shooter	August
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP THROWDOWN	Ubi Soft	Sport	Juni
V-RALLY 3	Infogrames	Rennspiel	Juni
VEXX	Acclaim	Action-Adventure	Oktober
VILLENEUVE RACING (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Rennspiel	Juni
VIP	Ubi Soft	Action-Adventure	27. Juni
WORLDS SPORT CARS	Empire Int.	Rennspiel	2. Quartal

PSone

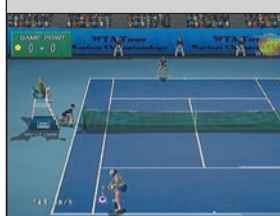
2. - 4. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
DER BÄR IM GROßEN BLAUEN HAUS	Ubi Soft	Kids-Software	Juni
DEXTER'S LABORATORY: MANDARKS LABOR	Ubi Soft	Action	11. April
DSF FUßBALL MANAGER 2002 (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Sport	25. April
FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002	EA	Sport	26. April
FORMEL EINS 2002	SCEE	Rennspiel	2. Quartal
LARGO WINCH	Ubi Soft	Action-Adventure	September
LILLO & STITCH	SCEE	Plattformer	2. Quartal
PETER PAN	SCEE	Plattformer	2. Quartal
PLANET DER AFFEN	Ubi Soft	Action-Adventure	11. April

PLAYSTATION2

WTA TOUR TENNIS

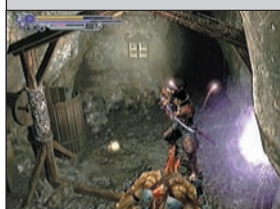
Konami



Nicht nur Altstar Boris Becker geht fremd! Auch Konami hat für WTA Tour Tennis einen Seitensprung gewagt. Das externe Studio L.E.C. entwickelt den PS2-Titel. Vor allem mit der Womens-Tennis-Association-Lizenz im Sportgepäck erhofft sich das Lucciola Tennis Projekt Team Martina auf Anhieb ein 128-Bit-As schlagen zu können.

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DENSTINY

EA



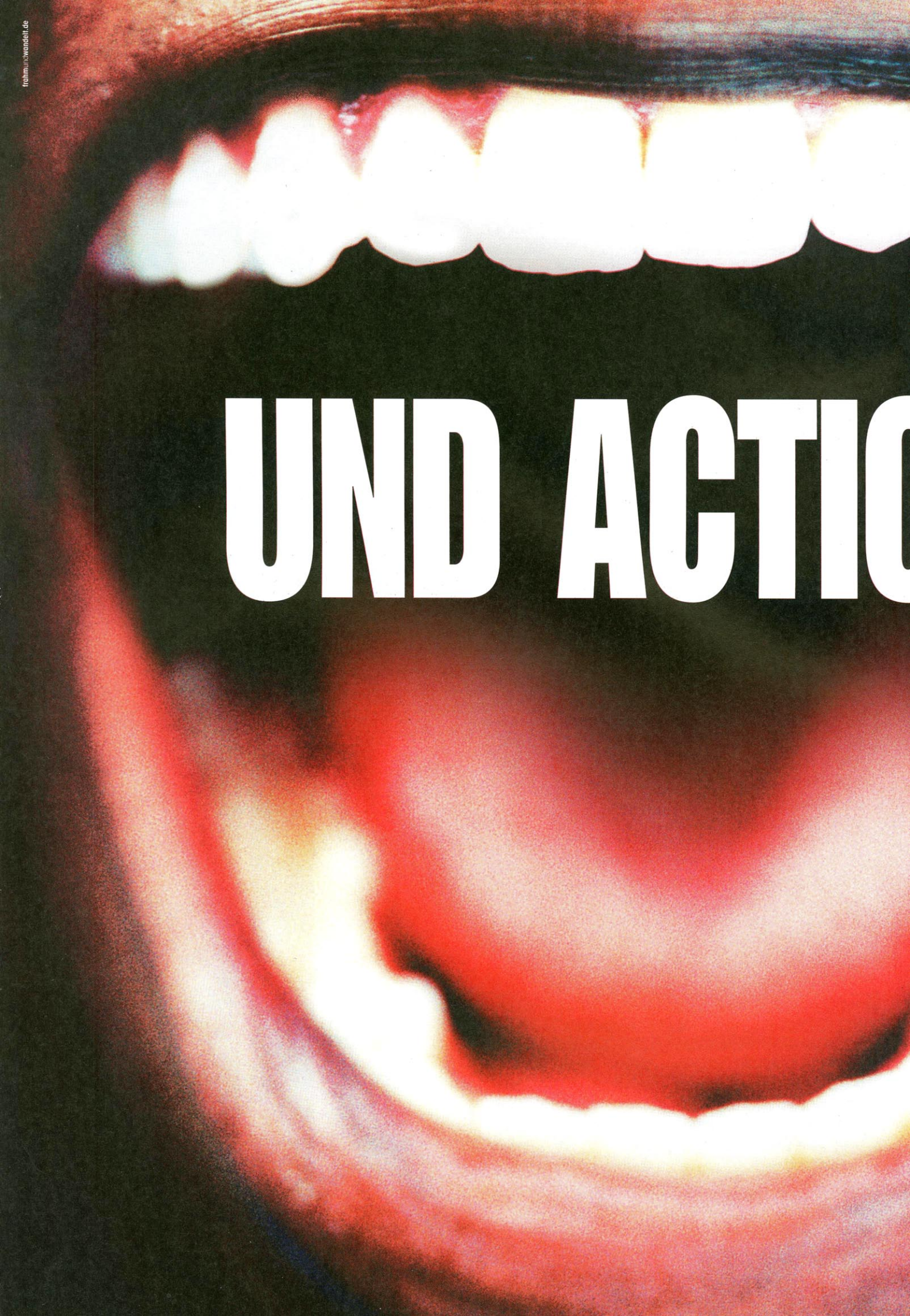
Obwohl der Titel zeitlich genau eine Dekade nach dem 1. Show-down angesiedelt ist, bleibt das Feindbild erhalten. Oda Nobunaga verbreitet Angst und Schrecken in der Bevölkerung. Auch Jubei Yagyu Heimatdorf bleibt nicht verschont. Um der Tyrannei ein Ende zu setzen, zieht der Schwertkämpfer diesmal mit vier weiteren Charakteren los.

SPIDERMAN: THE MOVIE

Activision



Spider-Man ist wieder da! Nach seinen beiden PSone-Abenteuern sorgt der berühmte Comic-Held nun auch bald auf der PlayStation2 für Recht und Ordnung. Als Vorlage für die 128-Bit-Klettertour dient die Spider-Man-Realverfilmung, für die sich Kultregisseur Sam Raimi (Army of Darkness, Hercules, Xena usw.) verantwortlich zeichnet.



UND ACTION



N!

⇒ GROSSE BLOCKBUSTER-REPORTAGEN.

⇒ ALLE NEUEN FILME IN DER KRITIK.

⇒ DER BLICK HINTER DIE KULISSEN.

⇒ EXTRA DVD- & HARDWARE-TEIL.

PLANET MOVIE

DAS NEUE GROSSE
FILMMAGAZIN

MIT DEN INSIDER-INFOS DIREKT VOM SET.
AKTUELL, KRITISCH, WELTWEIT!

**AB 10. MAI
IM HANDEL.**

NUR **3,-** €

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

Wer kennt diese Situation nicht? Der obligatorische Sonntagsspielfilm flimmert über die heimische Mattscheibe. Angespannt verfolgt man den Beginn einer außerirdischen Invasion und freut sich auf die ersten Feuergefechte. Doch kurz bevor E.T. eine Gruppe vollbusiger Pfadfinderinnen entführen will, grinst einem Dr. Oetker ins Gesicht. Werbung. Blüht uns bei Videospielen bald ein ähnliches Schicksal?

SCHÖNE NEUE WERBEWELT



SPECIAL Ein derartiges Horrorszenario ist wohl eher unwahrscheinlich. Niemand würde in Kauf nehmen, dass beispielsweise vor und nach jedem Rennen in Gran Turismo eine Werbepause eingeschoben wird. Dennoch erkennen immer mehr Unternehmen das Potential der digitalen Werbeflächen und wollen sich diese vermehrt zur Nutze machen. Die vielen Publisher reiben sich natürlich erwartungsvoll die Hände. Immens hohe Entwicklungskosten der Entertainment-Software lassen die Macher über jede Geldspritze jubeln.

Der Wolf im Schafspelz

Vor allem hat man es auf die vielen Sportspiele abgesehen, denn dort erzeugt Werbung in erster Linie ein Gefühl von Realismus und fällt in der eigentlichen Funktion nicht weiter auf. Ein Formel 1-Wagen muss einfach mit Logos und Stickern übersät sein. Fußballstadien haben nun mal Bandenwerbung und ein Snowboard-Game ohne Markenbretter ist schlichtweg uninteressant. Allerdings ist diese Tatsache nicht immer unbedingt ein gut gemeintes Feature der Hersteller, denn die lassen sich die virtuellen Konsumbotschaften teuer bezahlen. Lizenzprofi



Super Monkey Ball ist auf Nintendos Game Cube bananenstark – ein Sponsoring der ungewöhnlichen Art.

Electronic Arts hat hier bereits Werbepartner aus fast allen Produktbereichen. McDonald's, Mastercard, Rexona, JVC, adidas und Fujifilm. Sie alle sind auf dem Heiligen Rasen vertreten.

Ein anderes Modell verfolgen der amerikanische Sportartikelhersteller Quicksilver und Trendsportkönig Activision. Viele Extremsportler, wie Skate- und Snowboarder, MotoCross-Fahrer oder Surfer werden von Quicksilver gesponsert und mit den entsprechenden Accessoires ausgestattet. Wer sich also Tony Hawk's Pro Skater 3 besorgt, kauft im glei-



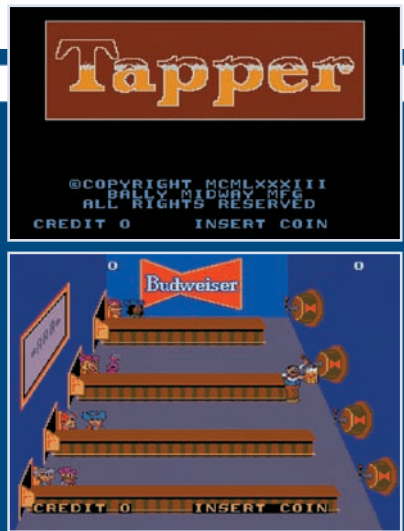
Konami konnte für seine ISS-Serie den englischen Sportfabrikanten Umbro gewinnen.

chen Zug einen virtuellen Katalog aktueller Quicksilver-Produkte. Ein weiterer Vorteil für den Sportwarenfabrikanten ist die Verbreitung seiner Marke. Eigentlich findet man diese Produkte nur in speziellen Skate- oder Snowboardshops. Doch da man mittlerweile auch in großen Supermarkketten PlayStation2-Games kaufen kann, erweitert sich die Zielgruppe für das kalifornische Unternehmen um ein Vielfaches.

Pixel-Zapfer

1983 brachte der Automatenhersteller Bally/Midway eines der kontroversesten Spiele seiner Zeit auf den Markt: Tapper. Als sportlicher Wirt muss man vier Theken gleichzeitig bedienen und die heranstürmenden Kunden mit einem frisch eingeschenkt Gerstensaft beschäftigen. Danach müssen die leeren Gläser wieder aufgesammelt werden. Hat man alle Alkoholopfer bedient, geht es in die nächste Runde. Midways Marketing-Abteilung holte sich damals den amerikanischen Dünnbierhersteller Budweiser als Sponsor ins Boot. Im Gegenzug prangte von nun an das Bud-Logo an der Wand der virtuellen Spelunke. Es gab nur ein kleines Problem.

Obwohl der Münzautomat nur für Bars gedacht war, fand sich der Pixel-Zapfer schon bald auch in der regulären Spielhalle wieder. Die Kids liebten das Game. Doch den pruden Eltern-Organisationen der Amerikaner war Tapper sofort ein Dorn im Auge. Sie wollten ihre Sprösslinge nicht auf eine virtuelle Sauftour schicken. Daraufhin wurden die meisten Maschinen „umgebaut“. Wobei sich die Änderungen lediglich auf das Entfernen der Budweiser-Logos beschränkte und man das Game von nun an – Root Beer Tapper – nannte. Es schien den Moralaposteln aber egal zu sein, dass der Wirt immer noch in einer Bar stand. Hauptsache ab jetzt rutschte politisch korrekte alkoholfreie Chemiebrühe über den Tresen.





○ Tony Hawk's Pro Skater 3 steht ganz im Zeichen des kalifornischen Sportmoguls Quiksilver.

COVER

Sven Liebald



○ KFC, Fila, Levi's, Tower Records oder Pizza Hut – Sega hauchte seiner virtuellen Crazy Taxi-Stadt kommerzielles Leben ein.



Wir müssen draußen bleiben

Für eine bestimmte Fraktion bleibt jedoch die Tür zu den virtuellen Welten verschlossen. Die Alkohol- und Tabakindustrie muss sich hier denselben strengen Richtlinien unterwerfen, die ihnen das Leben auch in der Realität schwer machen. In keinem Formel 1-Spiel wird der Mercedes-Heckspoiler von einem West-Logo verschönert, beziehungsweise Schumis Ferrari als Marlboro-Mobil dargestellt. Im Falle der Silberpfeile zieren dann eben die Namen der Piloten den Flügel. Übrigens gilt ab dem Jahr 2007 ein generelles Tabakwerbeverbot im Motorsport, weshalb sich der Philip Morris Konzern schon im nächsten Jahr komplett aus der Formel 1 zurückziehen wird.

Michael Schumacher muss sich dann wohl einen neuen Sponsor suchen, der ihm jährlich 110 Millionen Euro in den Rennstall pumpt.

Ähnliches gilt auch beim Fußball. Aufmerksame Fans werden bestimmt schon immer das Veltins-Emblem auf dem Trikot von Schalke 04 vermisst haben, oder das Holsten-Logo auf den Shirts der englischen Tottenham Hotspur. Auch Joypad-Sportler sind also vom Alkoholwerbeverbot betroffen.

Einen Problemfall ganz anderer Art gibt es mit dem ebenfalls englischen Fußballclub Arsenal London, der seit Juli 1999 von Sega gesponsert wird. Da sich zu dieser Zeit Sega mit ihrem Dreamcast in direkter

Schuster, bleib bei deinem Leisten!

Einige Unternehmen waren doch tatsächlich der Ansicht, mindestens genauso viel von Spielen zu verstehen, wie beispielsweise von der Herstellung von Fußballschuhen. Statt ihr Produkt teuer in einem Videospiel zu platzieren, ließen sie einfach ihr eigenes Game entwickeln. Das Ergebnis war fast immer ernüchternd.

Pepsiman

Glücklicherweise blieben den Europäern und Amerikanern die Abenteuer des Pepsiman erspart. Das 1999 ausschließlich in Japan erschienene PSOne-Game unterstützte eine Werbekampagne im Land der aufgehenden Sonne. Als eine Art T-1000-Verschnitt macht sich der Pepsiman auf den Weg, um durstige Sportler mit einem Erfrischungsgetränk zu versorgen. Das Gameplay hatte durch unfreiwillige Komik zumindest einen kurzfristigen Unterhaltungswert.



○ Star-Designer Yu Suzukis episches Dreamcast Abenteuer Shenmue – „You can't beat the real thing!“



○ Der 1987 erschienene Klassiker California Games hatte bereits reale Sponsoren.

Schuster, bleib bei deinem Leisten!

Cool Spot

Vor MDK, vor Messiah und auch ein gutes Stück vor Earthworm Jim entwickelte Dave Perry ein überraschend unterhaltsames Werbespiel. Cool Spot erschien damals auf dem Super Nintendo und ist Vielen immer noch als innovatives und lustiges Jump'n'Run in Erinnerung. Cool Spot war in den USA das Maskottchen der Sprite ähnlichen 7-Up Limonade. Es kommt eben immer darauf an, wen man sich als Partner für ein solches Projekt sucht. Die Abenteuer des roten Punkts mit der Sonnenbrille konnten durch spielerische Qualität überzeugen. Marke und Image waren hier Nebensache.



The Mission

Basierend auf einem Nike-Werbespot, muss der markenbewusste Spieler den GeoMerlin-Ball aus einem streng bewachten Museum stibitzen. Zur Auswahl stehen neun Ballartisten, die allesamt beim Sportartikelhersteller mit dem Swoosh!-Logo unter Vertrag stehen. Man hätte das Game allerdings lieber gratis einem Nike-Produkt beilegen sollen, denn für einen derart spielerisch anspruchslosen Titel auch noch Geld zu verlangen ist schon sehr dreist.



Global Gladiators

Auf den Spuren von Ronald McDonald. Mick & Mack machten sich auf Segas Mega Drive 1992 auf den Weg in ein unterhaltsames Abenteuer. Mit ihren Schleimwerfern sollten sie üblen Umweltsündern den Garaus machen und das ökologische Gleichgewicht wieder herstellen. Hatte da jemand etwa ein schlechtes Gewissen? Böse Zungen fordern ja immer noch einen Regenwald-Bonuslevel.



Electronic Arts verdient über eine Millionen Euro im Jahr durch Werbung in Computer- und Videospielen.



„UM SO REALISTISCHER DIE SPIELE WERDEN, DESTO MEHR WERDEN SPONSOREN AN POPULARITÄT GEWINNEN. ES IST FÜR DEN LIZENZGEBER UND -NEHMER WICHTIG, DASS SICH BEIDE PARTEIEN OFT AUSTAUSCHEN

UND EINE GUTE BEZIEHUNG ZUEINANDER AUFBAUEN. WERBUNG WIRD ERST DANN GEFÄHRlich, WENN DER GELDGEBER ZU DOMINANT WIRD UND ÄNDERUNGEN IM SPIEL VERLANGT.“ Yu Suzuki, Designer-Legende

Konkurrenzsituation zu Sony befand, gab es in FIFA 2001 auch keine Schriftzüge auf den Uniformen der Spieler zu sehen. Man munkelt immer noch, dass diese Sponsor-Eskapade den japanischen Hardware-Hersteller um den Erfolg im europäischen Markt gebracht hat. Denn nach der Unterzeichnung des 10 Millionen Pfund dicken Vertrags blieb wohl kein Geld mehr übrig für eine wirksame Marketing-Kampagne, die Dreamcast als erfolgreiche Konsole etablieren sollte.

Goldgrube?

Ein großes Problem bei der ganzen Thematik ist leider, dass man, anders als beim Kino- oder TV-Business, nicht wirklich messen kann, wie viele Menschen eigentlich die in Videospielen platzierte Werbung sehen. Somit fällt der Verkauf dieser „Flächen“ nicht immer leicht.

Als Grundlage dient zunächst die hergestellte Auflage eines Produkts. Viele Spiele wer-

den jedoch oft in der Gruppe gespielt, andere wiederum halten sich für Monate in den Regalen. Durch intensive Forschungen konnte man sich zumindest einen Anhaltspunkt schaffen, wie viele Personen mit einem Spiel beschäftigt sind und wie lange sie damit ihre Zeit verbringen. Allein in diesem Jahr rechnet beispielsweise Electronic Arts mit mehr als einer Million Dollar an Einnahmen durch „Produktplatzierungen“. Ein unabhängiges Forschungsinstitut sagt sogar voraus, dass im Jahr 2005 ca. 705 Millionen Dollar durch dieses Geschäft generiert werden.

Solange Werbung dazu dient, die Videospielwelten im positiven Sinne mit Leben zu erfüllen, müssen wir uns also keine Sorgen um eine eventuelle „Zapping-Kultur“ im Konsolenbereich machen. Im Gegenteil, der Spieler bekommt die Chance, mit dem jeweiligen Produkt zu interagieren, statt nervende Werbeparolen passiv zu erdulden. Doch, wer will sich schon die Nase an einem virtuellen Pizza Hut-Schaufenster platt drücken.



Das wohl größte virtuelle Autokaufhaus und somit Liebling aller Fabrikanten: Gran Turismo.

«KING OF STYLE»

Championship 2002



Bist du der beste „Tony Hawk's Pro Skater“? Dann starte in der großen „King of Style“-Championship voll durch und messe dich mit den besten Konsolenskatern aus ganz Deutschland. Nur der beste Style auf der PlayStation 2™ zählt. Gewinnt eine Reise in die USA für zwei Personen zu den Summer X-Games. Zudem winken weitere tolle Sach- und Softwarepreise! Tretet an und beweist euer Können!

Weitere Infos unter: www.activision.de

- | | |
|---------------------|---|
| 05./ 06. April 2002 | München
Saturn Hansa/Schwanthalerstraße 115 |
| 05./ 06. April 2002 | Hamburg
Makro Markt, Kieler Straße 433 |
| 12./ 13. April 2002 | Berlin
Pro Markt, Kurfürstendamm 203-208 |
| 12./ 13. April 2002 | Nürnberg
FunMedia, Rothenburger Straße 5-11 |
| 19./ 20. April 2002 | Regensburg
Media Markt, Bajuwarenstraße 20 |
| 19./ 20. April 2002 | Köln
Saturn, Hohestraße 41-53 |
| 26./ 27. April 2002 | Frankfurt
Saturn, Berger Straße 125-129 |
| 26./ 27. April 2002 | Stuttgart
Media Markt, Arnulf-Klett-Platz 1-3 |
| 03./ 04. Mai 2002 | Leipzig
Zur 48, Wachsmuthstraße 10 |

Powered by:



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



ACTIVISION02.COM

© 1999-2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All Rights reserved. Game Boy Color version developed by Haften Studios Ltd. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions, Inc. PlayStation 2 version developed by Neversoft Entertainment, Inc. and PlayStation version developed by Snake 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. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

AOU



AOU AUTOMATENMESSE 2002

Auf der AOU-Messe stellten Japans Top-Entwickler die neuesten Automaten für 2002 vor.

Frank Michaelis

MESSE Neue Münzgräber: Vom 22. bis 23. Februar fand auf dem

Tokioter Makuhari-Messe-Gelände die AOU Automaten-Messe statt. Es gab nicht nur zahlreiche neue Spielhallen-Hits zu sehen, sondern nach langer Zeit auch eine neue Coin-op-Hardware: Von SEGA, Namco und Nintendo stammt das neue Arcade-Board Triforce.

Das Triforce verwendet dieselbe Technik wie der GameCube, hat aber doppelt so viel Speicher. Mit Triforce sollen nahezu identische Automaten-Umsetzungen für den GameCube möglich sein, so wie derzeit bei Namcos System246 Board für die PlayStation2. Als einziges Demo zeigte SEGA ein namenloses Fußballspiel, das optisch auf NAOIM2-Niveau lag. Weitere Ankündigungen gab's leider nicht.

Indiana Jones im Visier

SEGA's Wow Entertainment zeigte mit The Maze of the Kings einen neuen Pistolen-Shooter. Statt gegen Zombie-Horden oder Gangster, ballert ihr allein oder zu zweit auf Indianer, Mumien und Priester. Wie in den Indiana-Jones-Filmen gehören Dschungel, Tempel-Anlagen und Pyramiden zu den Schauplätzen.

Aus derselben Ecke kommt Lupin: The Shooting. Der Knarren-Shooter basiert auf der gleichnamigen Anime-Serie, setzt auf lustige Comic-Grafik und ist seit einigen Wochen schon in der Spielhalle zu finden. Für Sekretärinnen ist das inhaltsgleiche Lupin: The Typing geeignet. Denn statt mit einer Knarre schlägt ihr die Gegner durch das Tippen von Wörtern via Tastatur in die Flucht.

Die Virtua-Fighter-4-Macher SEGA AM2 schicken euch hinaus auf die Piste: In The King of Route 66 rumpelt ihr im schweren Truck quer durch die USA. Der 18 Wheeler-Nachfolger besitzt als Clou ein Mikrofon. Schreit ihr während der Fahrt „Nitro!“, bekommt ihr einen Extra-Schub und saust an euren Konkurrenten vorbei!

Prügelknaben Deluxe

Namco setzt ganz auf das optisch grandiose Soul Calibur II (Bericht ab Seite 70). Die System246-Automaten nahmen fast den gesamten Messe-Stand ein. Wichtigste Neuerung der zu 50 Prozent fertig gestell-



○ Bleifuß: In Initial D Arcade Stage liefert ihr euch auf Highways Auto-Rennen um Geld und Ehre.

ten Version ist das verbesserte 8-Way-Run-System, bei dem ihr erstmals direkt an den Gegnern vorbeirennst. Die Bewegungsabläufe der Helden sind überarbeitet, was besonders bei der realistischen Haltung von Ober- und Unterkörper auffällt.

Neben dem Baseball-Titel High Heat Professional Baseball 2002 zeigte Namco das ungewöhnliche Kampfspiel Mazan. Mit einem Plastikschwert in der Hand schlägt ihr Ninja und Samurai in Stücke. Bewegungssensoren analysieren die Haltung des Schwertes und setzen die Schläge entsprechend auf dem Monitor um. In Alien Sniper feuert ihr mit einem Scharfschützengewehr



○ Kartenleger: Ähnlich den beliebten Card-Battle-RPGs steuert ihr in World Club Champion Football das Team mit Spielkarten.



○ Nix für Weicheicher: In Martial Beat von Konami beweist ihr eure Kampfsport-Künste.



○ 2D-Fans freuen sich: Metal Slug 4 bietet traditionelle Balleraction für bis zu zwei Spieler.

GERÜCHTEKÜCHE

Auch in diesem Jahr machten einige heiße Gerüchte die Runde: So soll es zwischen den einzelnen Automaten-Abteilungen bei SEGA zum Knatsch gekommen sein: Während SEGA AM2 eine Xbox-Arcade-Hardware favorisiert, wollten Wow Entertainment, Amusement Vision und das Sonic Team (!) lieber ein Gamecube-Board haben. Letztere setzten sich schließlich mit dem Triforce Board durch. Trotz SEGA AM2s Niederlage murmelte man, dass Virtua Fighter 4 für Triforce in einer Version 4.1 umgesetzt wird: Es soll neue Stages und mindestens zwei neue Kämpfer geben.

Squaresoft soll hingegen mit SEGA an einem Rollenspiel für die Arcade arbeiten. Angeblich soll es sich um Final Fantasy XI handeln, das Amusement Vision von der PlayStation2 für die Arcade umgesetzt. Als Hardware soll jedoch nicht die PS2-verwandte Architektur der System246-Platine verwendet werden, sondern das Naomi2-Board. Aus Kreisen der Veranstalter war schließlich noch zu hören, dass man plant, die AOU- und die Jamma-Messe zusammenzulegen. Die neue Automaten-Messe soll dann kurz vor der Tokyo Game Show im Herbst jeden Jahres stattfinden.



○ Namco, SEGA und Nintendo enthüllen die GameCube-verwandte Triforce-Hardware.

wie in Konamis Silent-Scope-Reihe. Die Waffe ist am Automaten montiert; via Zoomfunktion holt ihr die außerirdischen Gegner ins Visier.

SEGA Rosso im Retro-Feeling: Den Tokyo Extreme Racer-Klone Initial D Arcade Stage hatten die Entwickler schon im vergangenen Jahr mitgebracht. Die Qualität des Highway-Rasers hat sich seitdem aber nicht verbessert. Interessanter war Soul Surfer. Ihr steht auf einem kleinen Brett und bewährt euch als tollkühner Wellenreiter. Je nachdem, wie ihr euch auf dem Brett bewegt, geht eurer Polygon-Held anders in eine Welle hinein. Während ein Zeitlimit tickt, erhaltet ihr in bester Tony-Hawk-Mani-



○○ Wieder auf Achse: SEGA-AM2s The King of Route 66 setzt euch ans Steuer von tonnenschweren Trucks.

er Punkte für Tricks und waghalsige Stunts. Hitmaker stellte das Fußball-Spiel World Club Champion Football Serie A 2001-2002 vor. Ungewöhnlich ist die Steuerung: Statt mit dem Joystick scheucht ihr eure Polygon-Kicker mit elf Spielkarten über den Platz.

Totgesagte leben länger: Klassische 2D-Balperkost präsentierten Noise Factory und Playmore mit Metal Slug 4. Genau wie in den bekannten Neo-Geo-Vorgängern wetzt

ihr als Bitmap-Söldner von links nach rechts und ballert mit Granatwerfer, Maschinen-gewehr, Shotgun etc. auf Soldaten. Eine Neo-Geo-Umsetzung soll übrigens im Sommer erscheinen.

Tanzen und Schlagen

Konami setzt auf Modelpflege: Dance Dance Revolution 7th Mix, DrumMania 6th Mix, Guitar Freaks 7th Mix und Beatmania IIDX 7th Style führen die beliebten Musikspiel-Serien fort, deren Vorgänger bereits für PSone und PlayStation2 erhältlich sind. Zwischen Pferderennsimulationen, Mah-Jongg und Golfautomaten sorgte Konami mit Martial Beat für die verrückteste Neuheit. Denn statt das Tanzbein zu schwingen, wirbelt ihr mit Kicks und Schlägen vor dem Bildschirm herum. Ein Karateka vollführt ganz im Bemani-Stil die unterschiedlichsten Manöver, die ihr nachmacht: Otto-Normal-Spieler sind völlig überfordert; selbst erfahrene Kampfsportprofis kamen nach einigen Minuten ins Schwitzen. Für Türsteher ist Martial Beat aber ein ideales Trainings-Gerät.



○ Soul Calibur 2 protzt mit grandiosen Lichteffekten, realistischen Animationen und heroischen Klassik-Soundtracks.



RESIDENT EVIL

DER FILM

Marc Kirzeder

AM 21. MÄRZ STARTET FÜR DIE FANS DER SURVIVAL-HORROR-SERIE RESIDENT EVIL DER WOHL AM MEISTEN ERSEHNT KINOFILM DES JAHRES: RESIDENT EVIL.

SPECIAL Die Welt der Film- und Videospielproduktionen wächst immer enger zusammen. Auf der einen Seite werden für Spiele Zwischensequenzen in Kinoqualität produziert, auf der anderen Seite sind die enorm kostspieligen Lizenzen für die Rechte an einer erfolgreich gelaufenen Hollywood-Produktion in der Spiele-Industrie sehr begehrt. Garantiert ihnen der Name des Blockbusters doch in der Regel hohe Abverkäufe des lizenzierten Spiels - selbst wenn die Qualität des Titels zu wünschen übrig lässt.

Aus Spiel mach Film?!

Die umgekehrte Idee, erfolgreiche Videospiele als Realverfilmung auf die Leinwand zu bringen, ist auch nicht mehr ganz frisch. Ob nun Mario Bros., Double Dragon, Street Fighter, Mortal Kombat oder jüngst Tomb Raider - alle wurden zu Filmhelden. Die Top-Stars der Videospiel-Ikonen haben ihre Hollywood-Debüts bereits hinter sich - mit gemischten Erfolgen. Oskar-Nominierungen gab es bisher jedoch noch keine. Mit Resident Evil findet nun eine der erfolgreichsten Videospiel-Serien überhaupt den Weg in die großen Kinopaläste. Die Spiele sorgen bis heute in Millionen Wohn- und Kinderzimmern für eine gepflegte Gänsehaut.

Survival-Kino

Der Film beginnt mit dem virologischen Supergau in einem Umbrella-Genlabor. Als eine Viole mit dem tödlichen T-Virus zu Bruch geht, verbreitet sich dieser blitzschnell durch die Lüftungssysteme der For-



○ Geh weg! Du stinkst wie 'ne alte Oma unterm Arm.



○ Nein, Gene Simmons von KISS hat die Rolle des Lickers nicht bekommen!



○ Rain (Michelle Rodriguez) bittet die Zombies zum Tanz.



○ Alice (Milla Jovovich) stolpert von einer Katastrophe in die Nächste.

schungseinrichtung. In nur wenigen Sekunden hat er das gesamte Personal der „The Hive“ genannten Anlage dahingerafft. In der folgenden Einstellung werden die ahnungslose Alice (Milla Jovovich) und der Polizist Matt (Eric Mabius) von einer mysteriösen Spezialeinheit mehr oder weniger freiwillig zu einer U-Bahn-Station gebracht. Der Kommandant der Einheit ist der Elitesoldat One (Colin Salmon). Er klärt Alice darüber auf, dass sie unwissentlich zum Stab der Umbrella-Mitarbeiter gehört und sich dort ein schrecklicher Unfall ereignet hat. Unter dem Kommando von One muss Alice in die Anlage eindringen, um die Verbreitung des mikroskopisch kleinen Monsters zu verhindern. Sollte der todbringende Virus in die Freiheit gelangen, würde dies die Vernichtung allen Lebens zur Folge haben.

Das Personal des Umbrella-Komplexes ist aber nicht wirklich tot. Vielmehr hat der Virus ganze Arbeit geleistet und die hochqualifizierten Wissenschaftler zu hirntoten Zombies mutieren lassen. Getrieben von einem unstillbaren Hunger nach Gehirn, bevölkern nun Horden der stöhnenden Untoten die Labore und Gänge des Gebäudekomplexes. Dem vermeintlichen Rettungsteam wird schnell klar, dass sie zahlenmäßig unterlegen sind. Und in den sterilen Gängen des Genlabors lauern nicht nur blutleere Zombies...

Rückkehr der Untoten

Nach jahrelanger Zombie-Abstinenz in den modernen Lichtspielhäusern nimmt sich der Regisseur und Drehbuchautor Paul W. S. Anderson (Event Horizon, Starforce Soldier) wieder des in Vergessenheit geratenen Genres an. Mit der Verfilmung von Mortal Kombat (New Line Cinema, 1995) hat er bereits schon einmal ein Videospiel auf Zelluloid gebannt. Die Reminiszenz an das Videospiel selbst spielt dabei für Anderson eine große Rolle. Noch wichtiger ist es ihm jedoch, den Kinobesuchern eine Story zu präsentieren, die sie selbst dann über-

rascht, wenn sie das Spiel bereits kennen. Der Film gibt Antworten auf die Fragen, die Resident Evil als Spiel offen gelassen hat. Wie konnte sich der Virus so schnell verbreiten? Wieso wimmelt es im Herrenhaus nur so von Zombies? Es wird ein Wiedersehen mit den geheimen Umbrella-Labors geben und auch alte Bekannte wie die Hunde, Krähen und die bössartigen Licker werden den Kinobesuchern begegnen.

Castingcouch

Neben dem Topmodell Milla Jovovich, die ja bereits in dem Sciencefiction-Hit „Das fünfte Element“ ihr großartiges Schauspiel-Debüt gab, hat man eher unbekannte Akteure für die Verfilmung von Resident Evil eingesetzt. Hiesigen Kinogängern dürfte allenfalls Heike Makatsch bekannt sein, die



○ Im Film kommen die neuesten Special-FX zum Einsatz.

allerdings schneller zum Häppchen gerät als der Kinobesucher „Flutschfinger“ sagen kann. Das tut dem Zombiespektakel jedoch keinen Abbruch. Allen Resi-Fans sei der Besuch einer Nachtvorstellung als Pflicht auferlegt, allen anderen auch!

GRUSELKLÄNGE UND LESESTOFF ZU GEWINNEN!

ROADRUNNER RECORDS **play**

Anlässlich des Kinostarts von Resident Evil verlost play in Zusammenarbeit mit Roadrunner Records

• 5 x den amtlichen original Resident Evil Soundtrack

mit teilweise raren und unveröffentlichten Tracks krasser Acts wie: Slipknot, The Crystal Method, Fear Factory, Static X, Method Man, Rammstein und vielen anderen.

Zusätzlich tragen die Horror-Rocker um den Antichrist Superstar Marilyn Manson mit vier Tracks den Original Score bei: Resident Evil Main Theme, Seizure Of Power, Reunion und Cleansing

Sowie folgende Bücher

• 5 x Resident Evil – Die Verschwörung

• 5 x Resident Evil – Die Todeszone

Preisfrage:

Welches Videospiel brachte der Regisseur und Drehbuchautor Paul W. S. Anderson bereits 1995 in die Kinos?

Schreibt uns eine Postkarte mit der richtigen Antwort unter dem Stichwort „Gehirrrn“ an:

CyPress GmbH

play

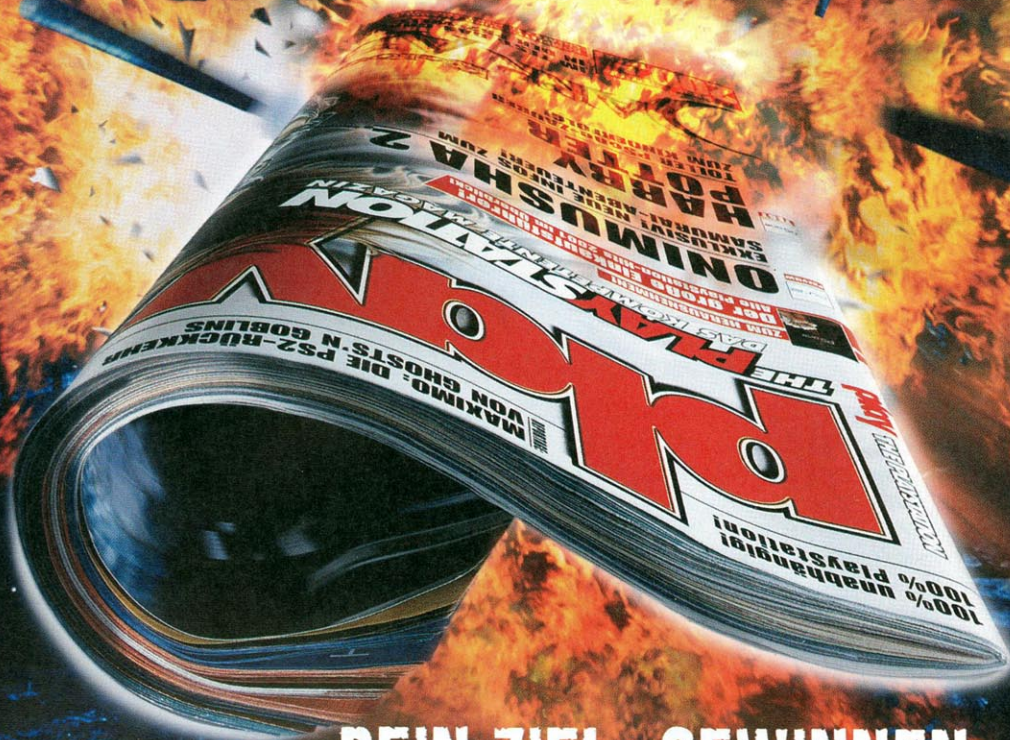
Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

oder per email an:

millamanson@playplaystation.com





DEIN ZIEL: GEWINNEN.
DEINE WAFFE: PLAY.

JETZT 3 PLAY FÜR 5 €

Back Print



PLAY

**Gratis
dazu:
play-Shirt**



WICHTIG: Zwischen PLAY und ME ein Leerzeichen lassen.

Der Service für ganz Schnelle:

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

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

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

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

Gleich ausfüllen und abschicken:

Ja, ich will 3 x play THE PLAYSTATION testen.

Name/ Vorname

Straße/ Postfach

PLZ/ Ort

Telefon

E-Mail

Geburtsdatum

Zahlungsweise:

☐ Bequem durch Bankabbuchung

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

Gegen
Rechnung

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)

Test ohne Risiko: Du zahlst nur € 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.

Play: CyPress Abo-Service

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

PSM042

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

PreScreen

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

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

Redakteurskürzel

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

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

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

FERTIGGESTELLT



Eine grobe Einschätzung soll euch über den
derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.



○ Medal of Honor: Frontline



○ Onimusha 2: Samurai's Destiny



○ Soul Calibur II



○ Tomb Raider: The Angel of Darkness

INHALT 04/2002

PLAYSTATION2

Barbarian	50
Conflict: Desert Storm.....	48
Medal of Honor: Frontline.....	42
Men in Black II: Alien Escape	72
Onimusha 2: Samurai's Destiny	46
Soul Calibur II	70
Spider-Man: The Movie	74
Spyro: Enter the Dragonfly	80
Summoner 2	76
The Thing	68
Tomb Raider: The Angel of Darkness	36

TOMB RAIDER

Lara Croft ist mehr als nur eine Videospielheldin, sie ist Idol, Kultfigur und die Hauptdarstellerin in vielen schmutzigen Männerfantasien.



○ Kein Familienspiel: Tomb Raider: The Angel of Darkness ist auf ein älteres Publikum zugeschnitten.



○ In Paris stehen Lara alle Wege offen.

PSE Im Jahre 1996 schrieb Tomb Raider Videospielgeschichte - und zwar gleich in zweierlei Hinsicht. Mit der - für damalige Verhältnisse - revolutionären 3D-Grafik sowie mit dem völlig neuartigen Spielprinzip definierte Core Design das Genre der Action-Adventures. Viele Entwickler orientierten sich an dem Meilenstein, versuchten ihn zu kopieren oder auf dem bestehenden Spielprinzip aufzubauen - meist ohne Erfolg. Nicht einmal die offiziellen Nachfolgetitel konnten dem Original

das Wasser reichen.

Das weitaus größere Phänomen bei Tomb Raider ist jedoch dessen Heldin Lara Croft und ihr einzigartiger Werdegang. Der Bekanntheitsgrad des virtuellen Busenwunders wuchs weit über die Grenzen der Computer- und Videospielwelt hinaus. Ihr Antlitz zierte die Cover von Mode- wie auch von Männermagazinen, sie warb für Energiedrinks, Biskuitkuchen und Taucheranzüge. Zudem begleitete die Kultfigur die irische Rockgruppe U2 während ihrer „Popmart“-

Welttournee und spielte in dem Musikvideo „Männer sind Schweine“ des deutschen Punk-Trios Die Ärzte eine tragende Rolle. Höhepunkt der Lara-Croft-Erfolgsstory bildet zweifelsohne die Realverfilmung von Tomb Raider, in der die kesse Grabräuberin durch Oscar-Preisträgerin Angelina Jolie verkörpert wird.

Totgeglaubte leben länger

Nach dem vermeintlichen Ableben von Lara Croft in Tomb Raider IV - The last Revelation



○ Mit dem Sondereinsatzkommando der Polizei ist nicht gut Kirschen essen.



○ Die Animationsstudie zeigt, wie geschmeidig sich die Heldin bewegen wird.

THE ANGEL OF DARKNESS



Der Vergleich zwischen Konzeptzeichnung und fertiger Spielgrafik lässt erkennen, wie gut die Entwickler ihre Ideen in technischer Hinsicht realisieren können.

und dem digitalen Nachruf ihrer Freunde in Form von Tomb Raider: Die Chronik, hätte man eigentlich davon ausgehen müssen, dass die Erfolgsserie beendet sei. Doch weit gefehlt. Gut eineinhalb Jahre nachdem Tomb Raider auf der PSone ad acta gelegt wurde, erlebt das Spiel nun auf der PlayStation2 seinen zweiten Frühling.

Überraschend ist die Fortführung der Serie gewiss nicht, ist doch das Tomb-Raider-Branding eine Goldgrube für den Publisher Eidos Interactive. Bereits nach dem Erfolg des ersten Teils waren die Ansprüche seitens des Vertriebs an die Entwickler enorm. Während man für die Realisierung von Tomb Raider fast drei Jahre benötigt hatte, blieben für die Prequels nur jeweils gut zwölf Monate Zeit. Letztlich wirkte sich der Druck vor allem negativ auf die Qualität der Software aus. Innovative Ideen, die das Original seinerzeit auszeichneten, blieben völlig aus. Einzig in technischer Hinsicht boten die Nachfolger Neuerungen. „Fünf Spiele in fünf Jahren ist ein logistischer Albtraum – und wir würden es niemals wieder machen!“ räumt Core Designs Operations Director Adrian Smith

ein. Für Tomb Raider: The Angel of Darkness nahm man sich von daher bewusst mehr Zeit.

Grenzerfahrungen

Die Erwartungen an Core Design sind sehr hoch, bietet eine neue Konsole wie die PlayStation2 doch unzählige Möglichkeiten für Verbesserungen, und zwar nicht nur im grafischen Bereich. Das Letzte was Adrian Smith und sein Team wollen, ist, das bestehende Spielkonzept einfach zu übernehmen und es lediglich durch eine schönere Optik aufzuwerten. Stattdessen setzen die Entwickler auf Innovationen und eine packende Hintergrundgeschichte.

Nachdem Lara Croft in Tomb Raider IV – The Last Revelation dem Tode nur knapp entronnen war, hat sie beschlossen, ihre Pistolenholster an den Nagel zu hängen und das Leben zu genießen. Der überraschende Anruf eines alten Freundes wirft ihre Pläne jedoch schlagartig über den Haufen. Er bittet sie, eine aus fünf Gemälden bestehende Bilderserie zu beschaffen. Die Spuren des Künstlers, der nur unter dem Pseudonym

„Der dunkle Maler“ bekannt ist, führt die brünette Schönheit nach Paris. Kaum in der Seine-Metropole angekommen, wird sie fälschlicherweise eines schweren Verbrechens bezichtigt. Lara hat keine andere Wahl, als in den Untergrund der Stadt abzutauchen.

Gesucht: Lara Croft!

Wie auch die vorigen Abenteuer, unterteilt sich das Spiel in vier Abschnitte. Eure erste Station ist die Unterwelt von Paris. Während sich bis jetzt die Serie vor allem durch die reichhaltige Action auszeichnete, versuchen die Entwickler nun auch den Adventure-



Das Wechselspiel zwischen Licht und Schatten ist ein wichtiges Stilelement.



Auch Laras Widersacher haben eine Extrapolation Polygone spendiert bekommen.



Auf der PSone bestand Lara Croft aus 500 Polygonen. Mit der zehnfachen Menge - wie in Tomb Raider: The Angel of Darkness - macht die brünette Schönheit eine weitaus bessere Figur.

Tomb Raider

Der Film

Seit dem 22. März ist Lara Croft: Tomb Raider im Handel. Die VHS-Videokassette bietet neben dem Hauptfilm noch den US-Kinotrailer, ein Interview mit Angelina Jolie und John Voigt sowie das U2-Musikvideo „Elevation“.

Das aufwendig gestaltete Lara-Croft-Powerpack beinhaltet gleich drei DVDs, von denen zwei mit Bonusmaterial vollgestopft sind. Neben drei Making Of, zahlreichen Interviews, Biografien der Hauptdarsteller, Deleted Scenes, Musikvideos und einer alternativen Anfangssequenz ist auch die PC-Vollversion von Tomb Raider: Die Chronik auf den silbernen Datenträgern zu finden. Als weiteres Goodie winkt zudem ein Tomb-Raider-Miniposter.

In Zusammenarbeit mit Concorde Home Entertainment verlosen wir drei Tomb-Raider-Pakete. Die Packages bestehen aus:

1x Tomb-Raider-VHS-Videokassette, Tomb-Raider-Mousepad, offizielles Begleitbuch zum Film.

2x Tomb-Raider-DVD (Lara-Croft-Powerpack), Tomb-Raider-Mousepad, offizielles Begleitbuch zum Film.

Wer mit Lara auf Tour gehen möchte, schreibt einfach eine Postkarte unter dem Stichwort „Nackt-Cheat“ an:

Cypress GmbH
Redaktion play
Max-Planck-Str.13
97204 Höchberg

oder schickt ein E-Mail an:
nacktcheat@playplaystation.com

Der Einsendeschluss ist der 24. April
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



Die Anzahl der Polygone kann in einzelnen Räumen bis zu 200.000 betragen.

berühmten Louvre einen nächtlichen Besuch abstattet, benötigt ihr eure altbewährte Ausrüstung. Deren Beschaffung ist jedoch nicht ganz legal und schneller als man sich versieht, ist die auf den ersten Blick unschuldige Kunstliebhaberin Lara in die kriminellen Machenschaften der Unterwelt verstrickt.

Ein würdiger Nachfolger?

Für Core Design hat die Mischung aus traditionellen und neuen Spielelementen oberste Priorität. Adrian Smith gesteht: „Wir sind ganz versessen darauf, ein vollkommen anderes Spiel zu machen. Aber wir müssen vorsichtig sein, denn verändern wir zu viel, könnte der Schuss nach hinten losgehen!“ Im Louvre werden dem Fan deshalb halsbrecherische Klettertouren, vertrackte Rätsel und nervige Schalter-Suchaktionen präsentiert, eben klassisches Tomb-Raider-Gameplay. Darüber hinaus erwartet euch in dem renommierten Kunstmuseum noch ein kleine Überraschung in Form eines neuen spielbaren Charakters.

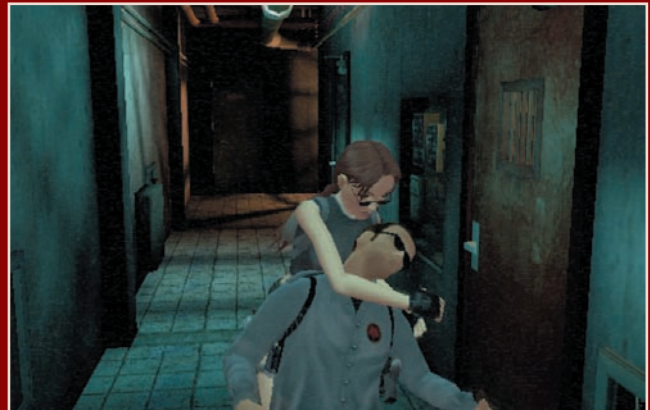
Curtis Trent ist ein hartgesottener Abenteurer und ebenfalls auf der Suche nach den fünf Gemälden, jedoch handelt er aus anderen Motiven heraus. Er hat es sich zum Ziel gemacht, einen verrückten Alchemisten namens Eckardt, der bereits seit dem 14. Jahrhundert sein Unwesen treibt, dingfest zu machen. Sowohl die Gemälde als auch Lara

Aspekt verstärkt ins Geschehen einzubinden. In den dunklen Seitengassen und dreckigen Hinterhöfen muss Lara in erster Linie Informationen sammeln, schließlich hat sie einen Job zu erledigen. Um an die lebenswichtigen Hinweise zu gelangen, gilt es - vollkommen Tomb-Raider-atypisch - verschiedene zwielichtigen Personen ausfindig zu machen und sich mit diesen in einem angeregten Gespräch unter vier Augen auszutauschen. Bei der Detektivarbeit sollte man sich natürlich nicht von der Gendarmerie erwischen lassen.

Laras einzige Waffen zu Beginn des Abenteuers sind ihr Verstand und ihr Charme. Doch dabei bleibt es nicht. Spätestens für den zweiten Spielabschnitt, in dem ihr dem



Im ersten Abschnitt des Spiels müsst ihr nach wichtigen Informationen suchen.



○ Metal Gear Lara? Ihr könnt euch nun auch von hinten an Gegner heranschleichen und diese vollkommen lautlos ruhig stellen.



○ Der Ganove Anton Gris versorgt euch mit Waffen und Ausrüstung.

spielen bei seinem Vorhaben eine entscheidende Rolle.

Teamwork

Zusammen macht sich das Forscherpaar auf den Weg nach Prag. Dort sollen sich der wahnsinnige Wissenschaftler und seine verrückte Anhängerschar in dem berühmten Kloster Strahov versteckt halten, wo sie versuchen, die vergessene Rasse der Nephilim wieder auferstehen zu lassen. Im direkten Vergleich zu Paris gestalten sich die beiden finalen Abschnitte weitaus actionlastiger und vor allem gefährlicher. In den finsternen Katakomben lauern ekelhafte Mutanten, die Überbleibsel von Eckards Menschen verachtenden

Experimenten. Dank Curtis, der im Wechsel mit Lara in Aktion tritt, und seinem fein gearbeiteten Wurfmesser, könnt ihr den garstigen Hybridwesen sowie den anderen drohenden Gefahren problemlos Paroli bieten.

Virtuelles Fitness-Studio

In Tomb Raider: The Angel of Darkness kommt zum ersten Mal ein ausgefeiltes Fähigkeiten-System zum Einsatz. „Lara ist nicht in der Lage sich lange an Kanten zu hängen, weil ihr schlichtweg die Kraft dazu fehlt. Doch je öfter sie dies macht, desto stärker wird sie und kann sich dementsprechend länger an einem Vorsprung festhalten“, verrät Adrian Smith. Ähnliches gilt für das Rennen oder Springen. Je mehr man übt, desto leistungsfähiger werden die Charaktere. Es ist nicht zwingend notwendig, Lara und Curtis zu trainieren. Verzichtet ihr darauf, die Werte der Helden zu verbessern, werdet ihr allerdings nur ungefähr 60 Prozent des gesamten Spiels zu sehen bekommen.

Polygon statt Silicon

Auch in technischer Hinsicht hat sich Tomb Raider weiter entwickelt, und dies beschränkt sich nicht auf die Anzahl der verwendeten Polygone oder die Auflösung der Texturen. Die Levels sind größer und das Design weit-

aus vielschichtiger als man es von den PSone-Titeln gewohnt ist. Dadurch ist den Helden ein enormer Handlungsfreiraum garantiert. So planen die Entwickler etwa, dass man in Paris durch ein Fenster springen und das dahinter gelegene Zimmer durchsuchen kann. Dabei spielen natürlich auch die Details eine Rolle, da gerade sie der Umgebungsgrafik erst Leben einhauchen. Ähnliches gilt für das beispielhafte Wechselspiel von Licht und Schatten. Besonders in den verwinkelten Gassen und spärlich beleuchteten Katakomben vermitteln diese eine geradezu gespenstische Atmosphäre.

Zukunftsmusik

Tomb Raider: The Angel of Darkness bildet lediglich den Auftakt einer neuen Serie. Die Story ist nur ein kleiner Bestandteil des komplexeren Plots. Dieser ist in insgesamt fünf Kapitel unterteilt, was bereits erahnen lässt, dass auch in naher Zukunft noch weitere Tomb-Raider-Titel folgen werden. Ob hierbei Lara Croft noch aktiv sein wird, bleibt abzuwarten. Laut Adrian Smith ist Tomb Raider und Lara Croft nicht ein und dasselbe. Star Trek ist schließlich auch mehr als eben nur Raumschiff Enterprise. Zudem arbeitet Core Design bereits an einem Spiel, in dem der schneidige Curtis Trent die Hauptrolle spielen wird. Zählt man Eins und Eins zusammen, kann man durchaus davon ausgehen, dass vielleicht schon bald ein männlicher Held die Tomb-Raider-Fahne hoch halten wird. Wir dürfen gespannt sein.



○ Laras Standardwaffen sind auch diesmal zwei Berettas.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Core Design
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	4. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Frische Ideen und eine große Spieliefe könnten Tomb Raider: The Angel of Darkness zum ersten würdigen Nachfolger machen.

King of Style

Championship

TONY HAWK'S
PRO SKATER 3

powered by

play

PlayStation 2
PlayStation
THE OFFICIAL PLAYSTATION 2 MAGAZINE



ACTIVISION UND PLAY PLAYSTATION
WERDEN VIER WOCHEN LANG DIE BESTEN
UNTER DEN BESTEN SUCHEN. MESST EUCH
MIT DER ZOCKER-ELITE DEUTSCHLANDS IN
EINEM EINMALIGEN WETTBEWERB.

**VOM 04.04.2002 BIS EINSCHLIEßLICH
04.05.2002 FINDET DER ERSTE DIGI-
TALE SKATEBOARD-CONTEST STATT.**

DAS SPEKTAKEL WIRD IN NEUN DEUTSCHEN
GROßSTÄDTEN STATTFINDEN. FÜR JEWEILS
ZWEI TAGE WIRD SICH FÜR DIE PLAYSTATI-
ON2-FREAKS DER BESUCHTEN STADT DAS
LEBEN VERÄNDERN. DU DENKST, DEINE
COMBOS SIND UNSCHLAGBAR? DU GLAUBST
WIRKLICH, DEN TOTALEN DREH RAUSZUHA-
BEN? JETZT KANNST DU ES UNS UND ALLEN
ANDEREN BEWEISEN. JEDER KANN MITMA-
CHEN! JEDER KANN GEWINNEN! ALLERDINGS
SOLLTET IHR EUCH DARÜBER IM KLAREN
SEIN, DASS EURE KONTRAHENTEN AUS HAR-
TEM HOLZ GESCHNITZT SEIN WERDEN. WEM
BEGRIFFE WIE MANUALS, COMBOS ODER
REVERT-CHAINS SPANISCH VORKOMMEN,
SOLLTE SICH LIEBER UNTER DEN ZUSCHAU-
ERN EINREIHEN.

So siehts aus!

Unser Veranstaltungs-Team wird an jedem Austragungsort zwei Tage lang zu finden sein. Gespielt wird auf der PlayStation2. Jeder Teilnehmer muss Tony Hawk als Fahrer auswählen und darf keine Stats manipulieren oder seinen eigenen Skater per MemoryCard importieren. Schummler und Cheater werden nackt an den Pranger gestellt.

Geskatet wird ausschließlich in der Kanada-Stage. In einer Einzelsession haben alle Skater die Möglichkeit, dreimal an den Übungsdisplays zu trainieren. Danach wird es ernst. Nur ein einziger Versuch am heiligen Wettbewerbs-Display ist zugelassen. Hier zählt eure Leistung und vor allem die herausgefahrenen Punkte!

Die zwei Besten einer Stadt qualifizieren sich für das große Finale, dessen Austragungsort und Spielbedingungen noch streng geheim gehalten werden. Erst am Tag der großen Entscheidung werden die Finalisten mit dem neuen Level und Modus konfrontiert. Es wird also spannend.

Damit auch die restlichen Teilnehmer in Deutschland die aktuelle Lage mitverfolgen können, werden die Ergebnisse jedes Wettbewerbs-tags im Internet zu finden sein.

Skate & Destroy in Kanada!

Der eisige Skatepark bietet vor allem für Fans von Pools und Miniramp-Landschaften einen paradisi- schen Spielplatz. Gerade weil dieser Level so weitläu- fig und abwechslungsreich ist, bietet er eine optimale Grundlage für unser Championship. Da alle Runs in der Einzelsession stattfinden, gibt es keine Levelziele zu erfüllen. Es ist wirklich ganz die Fantasie und das Können der Teilnehmer gefragt.





Deutschland im Hawk-Fieber

05./ 06. April 2002 München
Saturn Hansa, Schwanthalerstr. 115

05./ 06. April 2002 Hamburg
Makro Markt, Kieler Str. 433

12./ 13. April 2002 Berlin
Pro Markt, Kurfürstendamm 203-208

12./ 13. April 2002 Nürnberg
FunMedia, Rothenburgerstraße 5-11

19./ 20. April 2002 Regensburg
Media Markt, Bajuwarenstr. 20

19./ 20. April 2002 Köln
Saturn, Hohestr. 41-53

26./ 27. April 2002 Frankfurt
Saturn, Berger Str. 125-129

26./ 27. April 2002 Stuttgart
Media Markt, Arnulf-Klett-Platz 1-3

03./ 04. Mai 2002 Leipzig
Zur 48, Wachsmuthstraße 10

Mitmachen lohnt sich!

Der Abräumer!

Wer sich Ende Mai im großen Finale als ultimativer Tony Hawk-Champion herausstellt, hat definitiv das große Los gezogen. Wir schicken den glücklichen Gewinner zu den ESPN X Games nach Philadelphia. Zusammen mit einer Begleitperson darf er dort das größte Extremsport-Spektakel der westlichen Hemisphäre genießen. Skateboarding, MotoCross, BMX, Wakeboarding, Inlineskating, Free Climbing, Street Luge... und noch vieles mehr! Hier treffen sich die absoluten Profis und Legender der Szene – und du bist live dabei! Die fünftgrößte Stadt der Vereinigten Staaten bietet außerdem nach einem anstrengenden X Games-Tag wahnsinnig viele Möglichkeiten der Unterhaltung und wird den Besuchern eine unvergessliche Zeit beschern.

Obendrein gibt es noch jede Menge wertvoller Sachpreise zu gewinnen. Darunter zum Beispiel ein von Tony Hawk signiertes Skateboard, Spiele, Poster, Outfits, Mini-Discs usw...

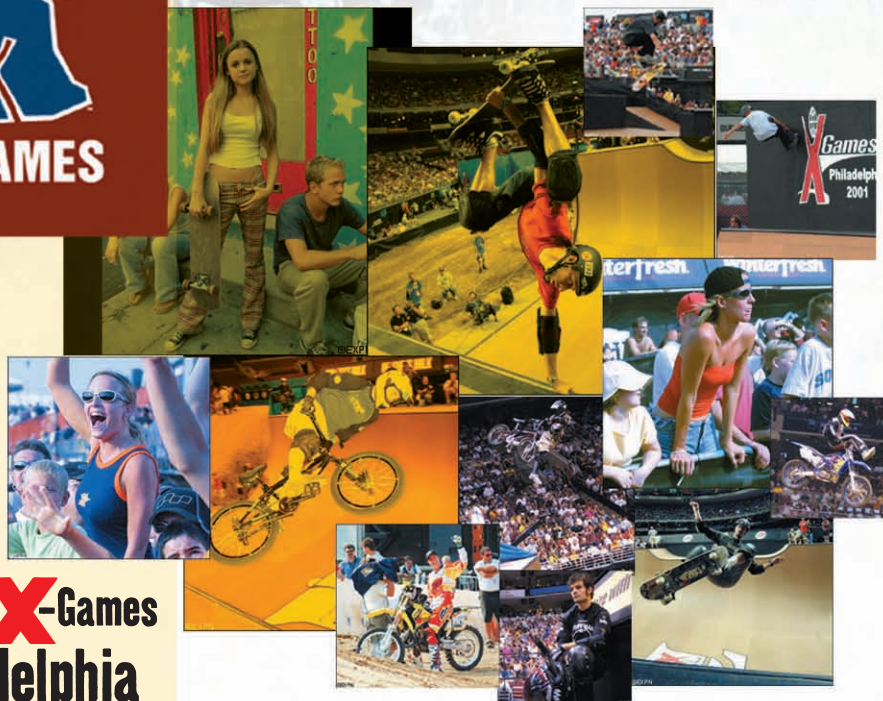
PHILADELPHIA



Hauptgewinn für 2 Personen

17.-22.08.2002

Summer X-Games Philadelphia



Medal of Honor: FRONTLINE

PS2-D-Day! Der 6. Juni geht nochmals in die (Videospiel-) Geschichtsbücher ein.



⊙ Eigene Truppen auf dem Vormarsch. Sie bilden die Vorhut.

PS2 Utah, Omaha, Gold, Juno und Sword Beach: Electronic Arts nutzt den Gedenktag zur Landung der alliierten Streitkräfte in der Normandie (1944) als geschickte Reklame. So debütierte 2001 an diesem historischen Datum die Website von Medal of Honor: Allied Assault (PC). In diesem Jahr geht man noch einen Schritt weiter. Denn das

58. Jubiläum von Operation Overlord steht im Zeichen des weltweiten Releases von Medal of Honor: Frontline.

Digitale Lehrstunde

EA L.A. hat für Medal of Honor: Frontline unzählige Geschichtsbücher gewälzt. Bestes Beispiel sind die Uniformen der Soldaten. Sowohl auf Seiten der Alliierten Streitkräfte als auch der Achsmacht wurden die Polygon-Länder vom Scheitel bis zur Sohle originalgetreu nachgebildet. Alleine die Farbgebung und Tarnmuster der Kleidungsstücke zeugen von sorgfältiger Recherche. Jimmy Pattersons zeitweilige Kameraden der 101. Airborne Division tragen auf ihrem linken Ärmel das schwarze Emblem mit dem Weißkopfadler in der Mitte. Am Körper tragen sie Sturmgepäck mit Klappspaten, Kochgeschirr und aufgeschnallter Zeltbahn.

CPU-gesteuerte Angehörige der 1st British Airborne Division (Red Devils) stechen dagegen selbst im Getümmel hervor. Durch die individuelle Kopfbedeckung, sprich rote Barett oder typische Fallschirmspringerhelme mit Netzüberzug, kann man die Bri-



⊙ Um diesen Tank zu zerstören, muss man die Schwachstellen kennen.



○ Uniformen und Ausrüstungen wurden bis ins letzten Detail nachempfunden.



○ Britische Fallschirmjäger unterstützen Jimmy Patterson.

ten schnell von anderen Einheiten unterscheiden.

Ran an den Feind!

Dass der Polygon-Count der Charaktere gegenüber den beiden PSone-Vorreitern um ungefähr das Zehnfache stieg (2400 statt 240), räumt den Machern von Medal of Honor: Frontline deutlich mehr kreativen Spielraum ein. Demnach konnten einzelne Körperpartien und Gliedmaßen individueller gestaltet werden. Frisch rasiert oder 3-Tage-Bart, breite Wangenknochen oder Doppelkinn, Geheimratsecken oder Pomade im Haar – die Antlitze weisen deutliche Unterschiede auf.

Anderweitig verleihen die ständig wechselnden Gesichtsausdrücke jeder Figur ein Eigenleben. Schmerz, Ratlosigkeit, Angst etc. lassen die Visagen in vielen Situationen Bände sprechen. So geben im Endeffekt die realistischen Bewegungen von Mundwinkel, Augenbrauen und Stirn ausreichend Aufschluss über den eigentlichen Gemütszustand beziehungsweise den Ernst der Lage.

Im Sperrfeuer

Zu den ausgeprägten Verhaltensmustern gehören des Weiteren die einzigartigen Animationsphasen. Abhängig davon, an welcher Körperstelle ein Feind getroffen

wird, fällt die Reaktion und Gestik aus. Bei einem Streifschuss geht er zum Beispiel sofort in Deckung, gönnt sich eine kurze „Verschnaufpause“ und erwidert daraufhin das Feuer. Ferner werfen sich die im Umfeld befindlichen Soldaten auf den Boden und versuchen, sich lautlos an Lieutenant Jimmy Patterson heranzupirschen. Im möglicherweise bevorstehenden Nahkampf setzen sie ihre Gewehrkolben oder ausklappbaren Schulterstützen als Waffe ein; weichen dabei mitunter Kontern geschickt aus.

Bis auf wenige Ausnahmen, die auf das momentane Entwicklungsstadium zurückzuführen sind, wird das Zockerauge mit geschmeidigen Bewegungsabläufen verwöhnt. Selbst hochkarätige PC-Titel können sich davon wiederum eine Scheibe abschneiden.

Mit vereinten Kräften

Von Schütze Arsch bis hin zum mit Lametta dekorierten Offizier setzt Electronic Arts L.A. mit der künstlichen Intelligenz neue Maßstäbe. Hierbei steht das teamorientierte Denken und Handeln im Vordergrund.

Jedes noch so kleine Geräusch versetzt die Opponenten in Alarmbereitschaft. Im Notfall wird sogar lautstark um Verstärkung geschrien. Die 128-Bit-Kämpfer geben sich

Rückendeckung, während ein Stoßtrupp Freiwilliger versucht, Jimmy Patterson auszu-schalten. Herumliegende Handgranaten werden unter Umständen mit einem beherzten Fußtritt aus dem Gefahrenkreis entfernt. Ähnliche Strukturen sind in den eigenen Reihen zu erkennen, da der OSS-Agent gelegentlich mit verbündeten Truppen operiert. Beim Häuserkampf im holländischen Arnhem stellt sich dieses Feature als besonders nützlich heraus. Im Alleingang könnte man sonst die Übermacht an Scharfschützen, Pio- >>>

„FLUGZEUGE UND BOOTE WERDEN BEI DEN NÄCHSTEN MEDAL-OF-HONOR-PRODUKTEN EINE WICHTIGE ROLLE SPIELEN.“



Im Schützengraben mit...

Rick Gialito, Executive Producer, Electronic Arts.

play: Fanden manche Routinen der zwei PSone-Teile in Medal of Honor: Frontline eine Verwendung?

R. Gialito: Nein. Wir haben von Grund auf alles neu programmiert. Die Render-, KI-, Script- und Animations-Engine wurde neu geschaffen. So konnten wir im Hinblick auf den Look und die Intelligenz von verfeindeten und verbündeten Einheiten großartige Fortschritte erzielen.

play: Welcher Gedanke steckt hinter der Tatsache, dass Jimmy Patterson gemeinsam mit CPU-gesteuerten Truppen kämpft?

R. Gialito: Wir wollen dadurch die Atmosphäre verdichten. Dem Spieler soll das Gefühl vermittelt werden, ein Soldat zu sein. Außerdem wird verdeutlicht, dass viele Erfolge nicht auf das Konto einer einzelnen Person gehen.

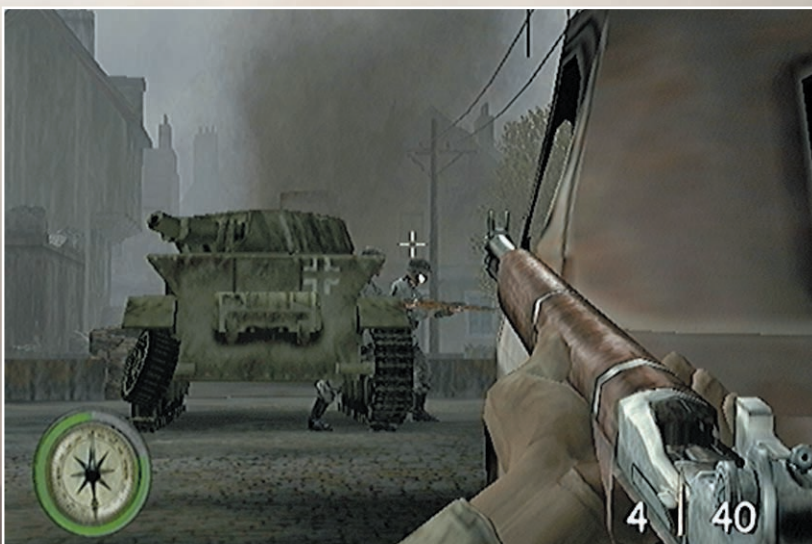
play: Gibt es drastische Änderungen beim Bonus-System, sprich die Verleihung einer Medaille am Missionsende?

R. Gialito: Wir haben alles beim Alten gelassen. Das Bonus-System beruht auf den Vorgängern. Zudem können allerhand Extra-Features (Cheats, Codes und Filme) freigeschaltet werden. Mehr möchte ich an dieser Stelle noch nicht verraten.

play: Befindet sich Medal of Honor: Fighter Command bereits in der Entwicklung? Seit der ersten Ankündigung im letzten Jahr ist es still um den Titel geworden.

R. Gialito: An Medal of Honor: Fighter Command wird derzeit noch nicht gearbeitet. Aber so viel sei verraten: Flieger und Boote werden bei den nächsten Medal-of-Honor-Produkten eine wichtige Rolle spielen. Man wird in der Lage sein, Schiffe zu steuern und deren Waffen einzusetzen. Gleiches gilt für das Thema Flugzeuge.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



○ Ein Gegner kommt selten allein. Hinter Panzern suchen zumeist Grenadiere vorübergehend Deckung.

MEDAL OF HONOR FÜR DAS REGAL

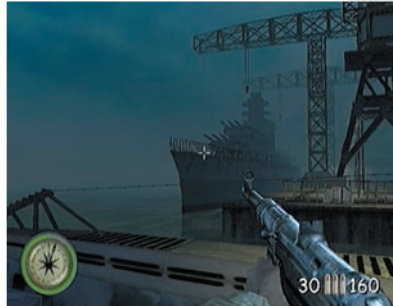
Dragon Models Ltd. ist vor allem Modellbauern ein Begriff. Das in Hong Kong ansässige Unternehmen zeichnet sich durch Nachbildung historischer Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe in verschiedenen Größen aus.

Seit 1999 stellen die Asiaten in einer streng limitierten Auflage Figuren (Maßstab 1:6) mit enormer Wertsteigerung her. Dazu gehören auch Soldaten verschiedener Waffengattungen, Nationalitäten und Epochen.

Besitzer eines Online-fähigen PCs, einer Kreditkarte sowie dem nötigen Kleingeld können die aktuellen Figuren unter der Internet-Adresse www.dragon-models.com bestellen.



○ An Bord des U-Boots findet man viele unterschiedliche Charaktere auf engstem Raum vor.



○ Selbst der vor Anker liegende Kreuzer wurde aufwändig gestaltet.



nieren und Panzern nicht bewältigen.

Cineastische Illusion

Einen Orden hat schon jetzt die 3D-Architektur der Medal-of-Honor-Schauplätze verdient. In der uns vorliegenden Preview-Version konnte man sich einen umfangreichen Ersteindruck von der grafischen Opulenz in allen fünf Missionen verschaffen.

Arnheim, vom Bombardements und Artillerie beinahe dem Erdboden gleich gemacht, eignet sich erneut am besten für den Anschauungsunterricht. Die zerfallenen Gebäude wirken gespenstisch und bedrohlich zugleich. Rauchwolken rauben Jimmy Patterson vereinzelt die Sicht. In den Ruinen hängen Bitmap-Gemälde an tapezierten Wänden, stehen staubige Schränke mit Geschirr, Herde mit Kochtöpfen usw....

In manchem Level laden Flugzeuge ihre explosive Fracht direkt vor den Füßen des Akteurs ab. Heftige Detonationen zerstören umliegende Objekte und reißen riesige Krater in den Boden, in denen man sich später verschanzen kann.

Schweres Geschütz

Detailverliebtheit herrscht auch bei den

zwölf Waffen vor. Es wurden so gut wie alle Vor- und Nachteile der Originalen berücksichtigt.

Auf den Punkt bringt es u.a. das gegen Kriegsende herausgebrachte Sturmgewehr 44 (StG 44). Auf einer virtuellen Entfernung zwischen 300 und 800 Meter trifft das Kaliber 7,92 mm bei Einzel- und Dauerfeuer sicher ins Ziel. Sehr präzise ist zudem das M1 Garand Rifle der US-Armee. Das halbautomatische Gewehr verfügt über eine hohe Reichweite. Allerdings bereiten das 8-Schuss-Magazin und der immense Rückschlag Jimmy Patterson Probleme.

Für die Aufnahmen des Sound scheute man weder Kosten noch Mühen. Auf einem Schießstand wurden außer den Schussgeräuschen auch das Auftreffen der Projektile und das Herunterfallen der leeren Hülsen auf verschiedene Oberflächen erfasst. Das Kuriosum dabei: Teilweise mussten die

antiquierten Waffen nachgebaut werden, da nur noch wenige Exemplare existieren.

Auf Erfolgskurs

Der momentane Entwicklungsstand des First-Person-Shooters liegt bei ca. 60 Prozent. Electronic Arts L.A. (früher Dream-Works Interactive) hat demnach das Grundgerüst von Medal of Honor: Frontline nahezu fertig gestellt. Nach dem wenig aussagekräftigen Alpha-Code, der im Vorfeld der ECTS-Messe 2001 in London präsentiert wurde, besitzt die jüngste Fassung alle Zutaten für einen PlayStation2-Hit. Durch das hohe Maß an Authentizität, das grandiose Flair und die souveräne Ausnutzung der Hardware muss das Spiel demnächst im gleichen Atemzug mit PS2-Referenzen, wie etwa Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Gran Turismo 3 A-spec oder GTA III, genannt werden. **DG**



○ Die Trümmer bieten genügend Schlupfwinkel für Heckenschützen.



○ Über den Dächern einer kleinen französischen Kleinstadt...



Biografie Capt. Dale Dye

Dale Dye wurde am 8. Oktober 1944 in Cape Girardeau, Missouri, geboren. Er besuchte die Military Academy in Missouri und machte seinen Abschluss als Offiziersanwärter. Da er kein Geld hatte, um ein College zu besuchen, verpflichtete er sich im Januar 1964 beim Marinekorps der Vereinigten Staaten. Er diente 1965 und von 1967 bis 1970 in Vietnam und überlebte 31 wichtige Einsätze. Er kehrte mit zahlreichen Auszeichnungen aus Südostasien zurück. Dye verbrachte 13 Jahre bei den Marines und wurde zum Master Sergeant befördert, bevor man ihm anbot, die Officer Candidate School zu besuchen. 1976 wurde er zum Warrant Officer ernannt. Als er von '82 bis '83 mit der Multinational Peacekeeping Force nach Beirut geschickt wurde, begleitete er den Rang eines Captains.



play traf Capt. Dale Dye in Düsseldorf.

Exklusiv-Interview Capt. Dale Dye Militärischer Berater der Medal-of-Honor-Serie.

„ICH BIN DER FESTEN MEINUNG, DASS VIDEOSPIELE KEINE GEWALT PREDIGEN. WAS GEWALT PREDIGT, IST DIE GESELLSCHAFT, DIE SIE UMGIBT.“

play: Captain Dye, können sie uns etwas darüber erzählen, inwiefern sie ihr militärisches Know-how bei Medal of Honor: Frontline haben einfließen lassen können?

D. Dye: Als erstes habe ich mich mit dem Entwickler-Team getroffen. Ich habe mit ihnen über viele Themen gesprochen. Besonders wichtig waren dabei die Themen, wie etwa der Gebrauch von Waffen, Kampftaktik und das Verhalten feindlicher Truppen. Wir haben gemeinsam nach einer Lösung gesucht, diese Punkte so realistisch wie möglich in ein Videospiel einzubringen.

Trotz meiner Erfahrungen, die ich im Film- und Fernseh-Business gesammelt habe, konnten sich die Jungs manche Dinge nicht vorstellen. Ich habe sie hinter ihren Computer-Monitoren hervorgezerrt und sie für eine Zeit lang zu Soldaten gemacht. Denn ich bin berühmt dafür, eine etwas raue Umgangsart an den Tag zu legen.

Ich habe nahezu alle Waffen, die man aus der Medal-of-Honor-Serie kennt, vor die Entwickler hingelegt. Im Anschluss habe ich sie damit schießen lassen. Nach mehreren zwei- bis dreitägigen Veranstaltungen verstand man dadurch erst viele Faktoren, mit denen ein Soldat umgehen muss.

play: Ist das Lernverhalten von Software-Entwicklern im Vergleich zu Schauspielern anders?

D. Dye: Normalerweise habe ich die Möglichkeit, mich mit den Schauspielern länger zu beschäftigen. Sie müssen ja schließlich Uniform tragen, mit dem Equipment und den Waffen umgehen können. Ihr Job ist es wiederum, sich mit der Rolle zu identifizieren und eine glaubwürdige schauspielerische Leistung abzuliefern.

Wenn man auf junge Leute trifft, deren ganzer Lebensinhalt aus dem Umgang mit dem Computer besteht, darf man so eine Einstellung nicht erwarten. Für sie war es eine vollkommen andere Welt. Jedoch verfügten sie über eine große Auffassungsgabe. Man musste sich lediglich von einer anderen Seite nähern.

play: Welche Elemente wurden dank ihrer Instruktionen direkt ins Spiel übernommen?

D. Dye: Nach den „Trainingseinheiten“ brachten die Entwickler jede Menge gesammelte Erfahrungen und Insider-Wissen mit zurück ins Büro. Daraufhin lenkte man das Medal-of-Honor-Projekt in eine vollkommen andere Richtung. Ich denke, dass ich mit Erfolg meinen Teil zum Gelingen des Spiels beigetragen habe. Denn zu Beginn wurde ich nur bei Fragen zum Leveldesign konsultiert. Ich gab Ratschläge, was in einer Mission passieren könnte.

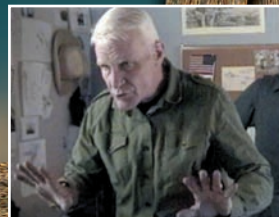
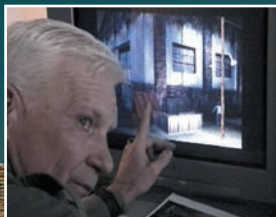
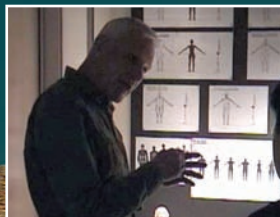
play: Bei Medal of Honor: Frontline schüttet der Körper viele Stresshormone aus. Captain, ist das ihr Werk?

D. Dye: Gut, sehr gut! Ich stand bei meinen Kampfeinsätzen ebenfalls unter extremen Stress. Das ist genau der Effekt, den wir mit dem Spiel erreichen wollen. Allerdings sollte man nicht davon ausgehen, dass das Spiel einer realen Kampfhandlung entspricht. Man kann nur vermitteln, auf welche Punkte eine Soldat achten muss; welche Vorgehensweise die empfehlenswerteste ist. Beispielsweise muss der Soldat richtige Entscheidungen unter hohem Stress treffen können.

play: Zum Abschluss noch eine Frage. Ego-Shooter sind in den letzten Jahren immer wieder in Zusammenhang mit Gräueltaten gebracht worden. Was denken sie über diese These?

D. Dye: Ich bin der festen Meinung, dass Videospiele keine Gewalt predigen. Was Gewalt predigt, ist die Gesellschaft, die sie umgibt.

play: Vielen Dank für das aufschlussreiche Gespräch



AUSZUG FILM- UND TV-Projekte Capt. Dale Dye:

Capt. Dye ist bekannt für seine Arbeit als technischer Berater, Schauspieler, Produzent und Autor. Er wurde vom Filmemacher und Academy-Awards-Gewinner Steven Spielberg gebeten, ihm nach der erfolgreichen Zusammenarbeit bei „Der Soldat James Ryan“ nun auch bei der Produktion von Medal of Honor zur Seite zu stehen. Spielberg schätzte Capt. Dyes Beitrag zum Film so sehr, dass er ihn in seiner Dankesrede für den 1999 gewonnenen Golden Globe Award für die Kategorie Bester Film ganz besonders lobend erwähnte.

KINOFILME:

„Der schmale Grat“, „Der Soldat James Ryan“, „Geboren am 4. Juli“, „JFK“, „Mission Impossible“, „Outbreak“, „Platoon“, „Rules: Sekunden der Entscheidung“ uvm...

TV-SERIEN:

„JAG: Im Auftrag der Ehre“, „L.A. Law“, „Space: 2063“ uvm...

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts www.electronicarts.de
Entwickler	EA L.A.
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	6. Juni

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Medal-of-Honor-Veteranen wird es beim Einsatz an vorderster PS2-Front richtig warm ums Herz.

ONIMUSHA 2

Samurai's Destiny

Sequel-Weltmeister Capcom hat den nächsten Chartstürmer in petto!



Das Intro ist ein Kunstwerk.



Der Schein trügt! Das beindruckende Wasser ist ein FMV-Loop.

P2 Dass nach Onimusha Warlords nicht Schluss ist, liegt in erster Linie an der Firmenphilosophie des in Osaka ansässigen Unternehmens. Nach mehr als 30 (!) Streetfighter-Aufgüssen, dem x-ten Mega-Man sowie diversen Resident-Evil-Derivaten nimmt offensichtlich auch die Onimusha-Geschichte ihren Lauf. Unglaublich aber wahr: Es befindet sich bereits Teil drei für PlayStation2 in der Mache. Mit einer spielbaren Demo ist zur Tokyo Game Show 2002 im Herbst zu rechnen!

In bester Gesellschaft

Neben Devil May Cry 2 gilt Onimusha 2: Samurai's Destiny als Capcoms wichtigstes

PlayStation2-Zugpferd. Wie wir wissen, stehen die Resident-Evil-Episoden bei Nintendo (GameCube), die Dino-Crisis-Abenteuer bei Microsoft (Xbox) unter einem temporären Exklusiv-Vertrag.

Demnach konnte Onimusha-Producer Keiji Inafune auf ein Millionen-Budget zurückgreifen. Die aufwendige Produktion verschlang wiederholt Unsummen japanischer Yen. Beispielsweise debütierte ein Pferd für Motion-Capturing-Aufnahmen vor der Kamera. Ferner standen Inafune-san namhafte Größen der Videospiel-Branche zur Seite. Das Team setzt sich im Kern aus den Onimusha-Warlords-Mitgliedern zusammen. Das „Promi“-Lineup besteht zum Bei-

spiel aus: Mikitaka Kurosawa (Produzent der CG-Sequenzen), Ryu Kaneda (Director der CG-Sequenzen), Tarou Iwashiro (Sound), Keita Amemiya (Character Design) und Noboru Sugimura (Story).

Fakten statt Fiktion

Für den Handlungsstrang engagierte man zum zweiten Mal Flagship Inc.. Zu den Referenzen der Capcom-Tochterfirma gehört unter anderem das Gros der Schauer-geschichten aus Raccoon City. Eine kleine Überraschung: Litt das Onimusha-Warlords-Drehbuch unter der Plattform-Odyssee (von PSone über N64 zu PS2), so erkennt man nun deutlich mehr Tiefgang. Lediglich die schier unüberwindbare Sprachbarriere der japanischen NTSC-Vollversionen macht PAL-Samurais einen Strich durch die Rechnung.

Die Autoren lassen ihrer Kreativität nur bedingt freien Lauf. Vielmehr baut man auf den Mythos von im 16. Jahrhundert real



In der Anfangsphase wird man sofort mit größeren und zugleich aggressiveren Gegnern konfrontiert.



Rote Seelen, die als Level-up für Jubei Yagyu's Waffen-Sammelsurium und Rüstungsteile dienen.



○ Manche Kreaturen entstammen Onimusha Warlords.



○ Jubei Yagyu wird des Öfteren aus allen Richtungen attackiert.



○ Die einzelnen Animationsphasen gehen nun nahtlos ineinander über.

existierenden Personen auf. Wie Akechi Samanosuke ist auch Jubei Yagyu ein fester Bestandteil in den Nippon-Geschichtsbüchern. Übrigens: Für das digitale Abbild stand der bekannte Schauspieler Yusaku Matsuda Pate. („Black Rain“, 1989).

Die alte Mär

Obwohl Onimusha 2: Samurai's Destiny genau eine Dekade nach dem ersten Showdown auf den Markt kommt, ist das Feindbild erhalten geblieben. Oda Nobunaga und seine Kreaturen verbreiten Angst und Schrecken in der Bevölkerung. Auch Jubei

Yagyu's Heimatdorf bleibt von dem Unheil nicht verschont.

Um der Tyrannei ein jähes Ende zu bereiten, zieht der japanophile Schwertkämpfer nicht alleine ins PlayStation2-Abenteuer. An seiner Seite befinden sich vier weitere Charaktere. Während Magoichi auf sein Steinschloss-Gewehr schwört, schaut Speer-Experte Ekei lieber etwas tiefer ins Glas und Kriegerin Oyu geizt in keiner Weise mit ihren weiblichen Reizen. Der Ninja Fuma Kotaro hilft dem Hauptdarsteller zudem in brenzligen Situationen aus der Klemme.

Geben und Nehmen

Um der Onimusha-Warlords-Tristesse entgegenzuwirken, orientierten sich die Entwickler an klassischen Adventures. Jubei Yagyu muss das Gespräch mit den NPCs suchen. Beim feudalem Small Talk erfährt der Next-Generation-Recke entweder zusätzliche Informationen oder ergattert gar nützliche Gegenstände.

Der rege Handel mit den Gütern ist von großer Bedeutung. Harnisch, Sake, Bücher etc. – kleine Geschenke erhalten die Freundschaft mit den Weggefährten. Als „kleines“ Dankeschön erhält man Unterstüt-

zung in besonders martialischen Auseinandersetzungen. Manche (Zwischen-)Gegner lassen sich erst mit vereinten Kräften in die Knie zwingen.

Allerdings empfiehlt es sich, die Kompagnons nicht im Stich zu lassen. Steckt das Gespann zu viele Blessuren ein, ist es beim nächsten Schlagabtausch im schlimmsten Fall nicht mehr mit von der Partie.

Welt der Wunder

Jubei Yagyu wird der Umschreibung „Onimusha“ voll und ganz gerecht. Das Arrangement der Energie-/ Magieleiste wurde um ein spirituelles Feature erweitert. Das Aufsammeln von violetten Seelen verwandelt den Titelhelden in einen Dämonen. Für kurze Zeit ist er zum einen unverwundbar, zum anderen gibt er auf Button-Druck einen Reigen tödlicher Energieblitze ab. **DG**



○ Capcom schwört ein weiteres Mal auf vorgeordnete Bitmap-Szenarien im Hintergrund.



○ Keine Angst! Für ausreichend Pixelblut ist gesorgt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Survival Horror
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.capcom.co.jp
Preis	Capcom
Erhältlich ab	ca. € 60
	Sommer 2002 (PAL)

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Die große Überraschung! Deutlich besser als der laxer Vorgänger.

CONFLICT

Desert Storm

Knapp elf Jahre nach Ende des Golfkrieges bricht er auf der PlayStation2 erneut aus!



○ Kreuzfeuer: Richtig positioniert ist halb gewonnen.



○ Sandstürme verschlechtern die Sichertungsverhältnisse ungemein.

PS2 Nach der Auflösung der Pumpkin Studios (Warzone 2100) gründeten die verbliebenen Mitglieder die Firma Pivotal Games. Mit Conflict: Desert Storm setzen die Entwickler eine Idee um, die ihnen bereits seit Jahren im Kopf herumgespuket hatte.

I'm in position...

In Conflict: Desert Storm zieht ihr nicht alleine ins Feld, sondern als Mitglied eines Sondereinsatz-Kommandos. Wahlweise die amerikanische Delta Force oder der britische Special Air Service (SAS) stehen für den gefährlichen Einsatz hinter den feindlichen Linien zur Verfügung. Jedes der beiden Teams besteht aus vier Männern, wobei sich jeder der Elitesoldaten durch spezielle Fähigkeiten auszeichnet. Mit Hilfe des Scharfschützen lassen sich beispielsweise

gegnerische Stellungen aus großer Distanz ausheben, der Kommunikations-Offizier hingegen ist in der Lage, mit seinem Funkgerät Luftunterstützung anzufordern. Neben ihrer Standardausrüstung finden die Soldaten in den Einsatzgebieten reichlich anderes nützliches Equipment, darunter auch neue Waffen und Fahrzeuge.

... and wait for my go

Normalerweise gestalten sich teambasierte Spiele recht kompliziert, nicht so Conflict: Desert Storm. Per Knopfdruck wechselt man zwischen den Charakteren oder erteilt den verbleibenden Teammitgliedern Befehle. Dank des einfachen Handlings und der ausgefeilten KI wird garantiert, dass bei dem actionorientierten Titel die strategischen Elemente nicht überhand nehmen, was den Spielspaß mindern würde. Bei

jeder Mission müssen verschiedene Einsatzziele erfüllt werden. Wie der Spieler dabei vorgeht, bleibt ihm selbst überlassen. Die Aufträge führen euch sowohl nach Kuwait als auch in den Irak. Das Spezialkommando muss sich in zerklüfteten Bergregionen ebenso bewähren, wie in Wüstenstädten oder feindlichen Militärbasen.

Für eine realistische Atmosphäre sorgen nicht nur die ausgezeichnete Grafik und ein Tageszeiten-System. Cameron Spence, ehemaliges Mitglied des SAS und Golfkriegsveteran, stand den Entwicklern als Berater zur Seite und half mit seiner Erfahrung dabei, das Gameplay möglichst wirkkeitsgetreu zu gestalten. **mL**



○ Neigt sich der Tag dem Ende zu, ändern sich die Lichtverhältnisse.



○ Gegen gepanzerte Fahrzeuge zeigen nur Granaten oder Raketenwerfer Wirkung.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Codemasters
Entwickler	www.codemasters.de SCI/ Pivotal Games
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Juni

FERTIGGESTELLT

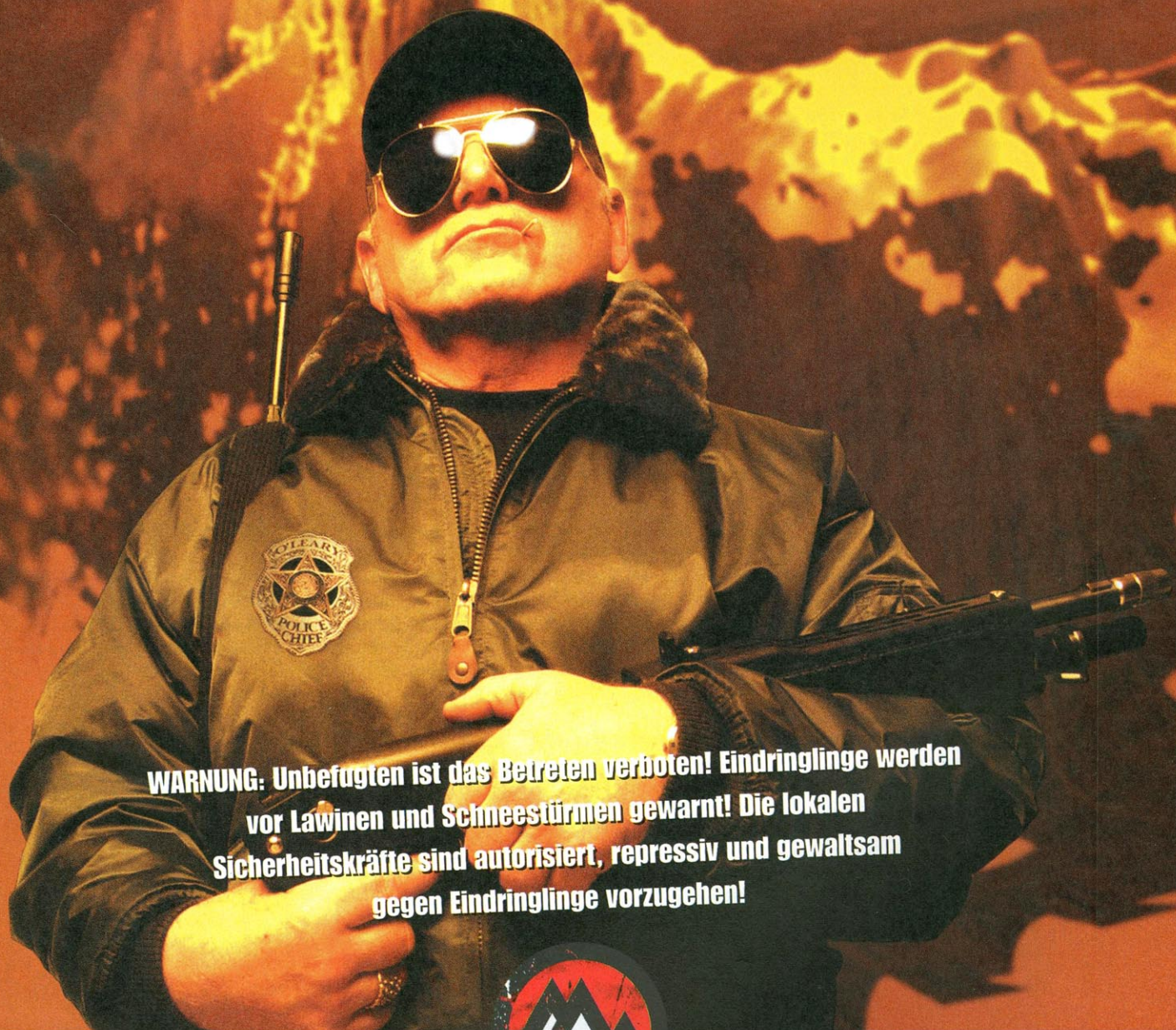
70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Wer ständig neidisch ins PC-Lager blickt, dem wird mit Conflict: Desert Storm nun endlich geholfen!

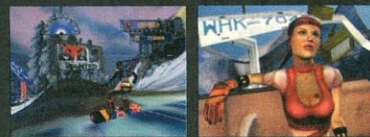
KEINE FRAGEN! KEINE SNOWBOARDS!



WARNUNG: Unbefugten ist das Betreten verboten! Eindringlinge werden vor Lawinen und Schneestürmen gewarnt! Die lokalen Sicherheitskräfte sind autorisiert, repressiv und gewaltsam gegen Eindringlinge vorzugehen!



DARK SUMMIT™



PlayStation®2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE™

ab Mai 2002

Dark Summit - Game and Software © 2002 THQ Inc. Developed by Radical Entertainment Ltd. Radical and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd.

"D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARK OF NINTENDO.

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

© 2002 THQ. All rights reserved. Published by THQ

THQ
WWW.THQ.DE

BARBARIAN

**Nostalgiker! Wetzt schon mal die Zweihänder!
Titus lässt die Barbaren auf die PS2 los.**



○ Kurzes Höschen, knappes Top. Der Dresscode unter Barbaren ist zwanglos.



○ Bäume, Felsen, oder Säulen können in den Kampf einbezogen werden.

PS2 Bereits im Jahr 1987 erschien das erste Barbarian für diverse Heimcomputer. Wegen des einfachen aber blutigen Kampfgeschehens geriet das simple Pixelgemetzel jedoch zum Spielball der deutschen Behörden.

Betagte Helden

Nach über 15 Jahren betreten die Barbaren jetzt PlayStation2-Territorium. Wer jedoch darauf brennt, seinen Kontrahenten nach Barbaren-Manier die Gliedmaßen abzutrennen oder den Kopf herunterzuschlagen, wird enttäuscht sein. Um das Spiel einer breiten Masse zugänglich zu

machen, weichen die blutigen Duelle zweier einfältiger Schwertschwinger von einst nun komplexeren und jugendfreien Fights, mit bis zu acht Barbaren gleichzeitig. Maximal vier der Kämpfer werden von menschlichen Spielern gesteuert, die Aktionen der bis zu vier weiteren Prügelknaben übernimmt die CPU.

Neues Gameplay

Insgesamt zehn Barbaren und Arenen stehen zur Auswahl. Die Areale erstrecken sich über mehrere Ebenen. Geraten die Kontrahenten an eine instabile Begrenzung, so bricht die Kampfgesellschaft in

einen anderen Bereich durch und setzt das Gefecht dort fort. Für erfolgreich gelandete Kombos erhalten die rüden Recken wertvolle Runen. Diese ermöglichen es den Kämpfern, ihre Spezial-Attacken oder ihre magischen Fähigkeiten einzusetzen. Neben dem Storymode mit über 300 möglichen Herausforderungen im Stile eines Soul Calibur stehen die Multiplayer-Kämpfe klar im Vordergrund des Geschehens. **MK1**



○ Tolle Effekte tauchen die chaotischen Barbarenkämpfe in stimmungsvolles Licht.



○ Die Wikinger-Stage samt Drachboot.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Beat'em-Up
Spieler	1-4
Hersteller	Titus
Entwickler	www.titus-interactive.com
Preis	Saffire
Erhältlich ab	ca. € 60
	2. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Zum jetzigen Zeitpunkt ist Barbarian eher ein dünnes Beat'em-Up-Suppchen denn die erhoffte Barbarenmahlzeit.

ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN

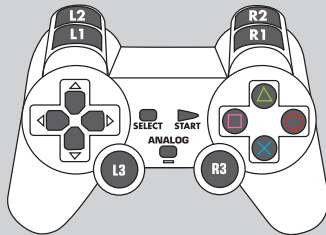
Gunther Hruby/ Fränk Bagon

Tipps & Tricks

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

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.

INHALT 03/2002

PSone

The Italien Job	..54
Tony Hawk's Pro Skater 3	..54

PlayStation2

Airblade	..54
Baldur's Gate: Dark Alliance	..51
Bass Strike	..52
GTA 3	..52
Hidden Invasion	..54
REZ	..52/53
SpyHunter	..52
SSX Tricky	..51
State of Emergency	..53
The Simpsons Road Rage	..53
Wipeout Fusion	..52

CheatCards PS2

Drakan: The Ancient's Gates	..57-58
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (3)	..55-56
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (4)	..55-56
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (5)	..57-58

Gamebuster-/Xploder-Codes

Championship Surfer	..59
FIFA Football 2002	..59
Goofy's Funhouse	..59
Hot Wheels Extreme Racing	..59
Lucky Luke Western Fever	..59
Men in Black: The Series - Crashdown	..59

Action Replay Codes PS2

Burnout	..66
City Crisis	..66
Formula One 2001	..66
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	..66
MotoGP 2	..66
Wipeout Fusion	..66

Player's Guides

PlayStation2

Drakan: The Ancient's Gates (Teil 1)	..62-63
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	..60-61
Shadowman: 2econd Coming	..64-65

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

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

Mail an: tips@playstation.com

Die besten Mails werden veröffentlicht. Die Absender dieser Tipps und Tricks werden mit einer Überraschung als Dankeschön belohnt.

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

SSX Tricky

Zusätzlicher Charakter Mix Master Mike

Haltet im Titelscreen mit den Optionen „Spiel starten“ und „DVD Inhalt“ die Tasten L1 und R1 gedrückt. Gebt nun Folgendes ein:

X, X, ○, X, X, ○, X, X, ○, X, X, ○

Lasst die L1- und R1-Taste los. Sucht euch nun irgendeinen Charakter aus und startet. Auf der Piste erscheint nun Mix Master Mike mit seinem eigenen Board.

Wer nun wieder mit den regulären Charakteren die Piste unsicher machen will, muss die Tastenkombination ein weiteres Mal eingeben.

Mallora-Board

Haltet im Titelscreen die Tasten L1 und R1 gedrückt. Gebt nun Folgendes ein:

X, X, ○, ○, ○, ○, △, △, ○, □, □

Sucht euch nun Elise als Charakter aus und startet. Auf der Piste erscheint sie nun in neuem Outfit sowie mit dem Mallora-Board. Hinweis: Schaut euch das Board einmal genau an.

Mix Master Mike auf dem Mallora-Board

Gebt zuerst den Cheat für Mix Master Mike ein. Startet mit ihm auf der Piste und brecht ab. Kehrt in den Hauptschirm zurück. Gebt den Code für das Mallora-Board ein. Wählt Elise als Charakter aus und startet. Ihr gelangt nun mit Mix Master Mike auf dem Mallora-Board ins Rennen.

Annete-Board

Haltet im Titelscreen mit den Optionen „Spiel starten“ und „DVD Inhalt“ die Tasten L1 und R1 gedrückt. Gebt nun Folgendes ein:

□, X, ○, □, X, ○, □, X, ○, □, X, ○

Sucht euch nun Kaori als Charakter aus und startet. Auf der Piste startet sie mit

SSX Tricky

einem schnelleren Board sowie einer gefüllten „Tricky-Anzeige“.

Boarder, Outfits und Boards freischalten

Für all diejenigen unter euch, die am Spiel verzweifeln, kommt dieser Cheat gerade recht.

Wechselt in den Startscreen mit den Optionen „Spiel starten“ und „DVD Inhalt“.

Haltet hier die Tasten R1 und L1 gedrückt. Gebt nun folgende

Tastenkombination ein

X, △, ○, ○, □, ○, △, □, ○, ○, X, ○

Es ertönt keinerlei Bestätigung auf den Code. Habt ihr den richtigen Eingabetakt eingehalten, sind nun alle Boarder, deren Outfits und Boards verfügbar.

Baldur's Gate: Dark Alliance

Die Sache mit der Springerei

Janis Berkemeyer hat uns via E-Mail einen einfachen aber effektiven Tipp zukommen lassen, wie man sich bei den Sprungeinlagen etwas leichter tut. Achtet einmal genau auf die Plattformen, die sich um den jeweiligen Spielcharakter befinden. Diese blinken ganz kurz auf, bevor sie in die Tiefe stürzen. Pausiert ihr nun im richtigen Moment, könnt ihr euch so orientieren, dass die Plattformen, die erhalten bleiben, genau zu sehen sind. Dieser Trick erfordert genaues Timing und Übung, ist aber eine Hilfestellung. Noch einfacher wird es, wenn ihr Hilfe von einer zweiten Person erhaltet. Einer spielt, und der andere achtet immer ganz genau auf die blinkenden Plattformen, kurz bevor ihr pausiert.

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

Rez

Spielperspektive

„Far View“ freispielen

Erreicht den ersten Platz in drei Arealen im Score-Attack-Mode.

Spielperspektive „Dynamic View“ freispielen

Erreicht den ersten Platz in vier Arealen im Score-Attack-Mode.

Spielperspektive „First Person View“ freispielen

Erreicht den ersten Platz in fünf Arealen im Score-Attack-Mode.

Null Form/Second Form freispielen

Erreicht ein 100%-Ranking in einem Areal oder spielt mindestens fünf Stunden lang.

Third Form freispielen

Erreicht ein 100%-Ranking in zwei Arealen oder spielt mindestens sechs Stunden lang.

Fourth Form freispielen

Erreicht ein 100%-Ranking in drei Arealen oder spielt mindestens sieben Stunden lang.

Fifth Form freispielen

Erreicht ein 100%-Ranking in vier Arealen oder spielt mindestens acht Stunden lang.

Finale Form freispielen

Erreicht ein 100%-Ranking in fünf Arealen oder spielt mindestens neun Stunden lang.

Morolien Form freispielen

Erreicht ein 100%-Ranking in allen Arealen oder spielt mindestens zehn Stunden lang.

Boss Rush Mode freispielen

Erreicht ein 95%-Ranking in Area 1 bis Area 5.

Immortality-Mode freispielen

Schließt die Direct Assault – Trance Option erfolgreich ab. Der zusätzliche Modus wird im Optionspunkt Beyond-Mode verfügbar.

Over Drive Infinity freispielen

Belegt den ersten Platz in der Bestenliste im Boss-Rush-Mode.

Na dann, viel Spaß!

The Simpsons Road Rage



Mit einer roten Seifenkiste antreten

Wechselt nach dem Spielstart vom Hauptmenü aus in den Optionsbildschirm. Haltet hier die Tasten L1 und R1 gedrückt. Gebt nun die folgende Tastenkombination ein: Δ, Δ, □, ○.

Als Bestätigung, dass die Eingabe erfolgreich war, ertönt ein kurzer Piepslaut. Startet nun ein neues Rennen mit einem der Charaktere. Ihr fahrt nun mit einer roten Seifenkiste durch die Stadt.

Als Smithers in Mr. Burns Auto antreten

Gebt im Optionsmenü bei gedrückter L1- und R1-Taste Folgendes ein: Δ, Δ, □, □

Wieder ertönt ein Piepslaut. Das Fahrzeug ist auch hier erst im Spiel selbst zu sehen.

Mit einem Nuklear-Linienbus antreten

Gebt im Optionsmenü bei gedrückter L1- und R1-Taste Folgendes ein: Δ, Δ, □, X

Wieder ertönt ein Piepslaut. Das Fahrzeug ist erst im Spiel selbst zu sehen.

Zusätzliches Geld

Gebt im Optionsmenü bei gedrückter L1- und R1-Taste Folgendes ein: □, □, □, □

Zusätzliche Kameraperspektiven

Gebt im Optionsmenü bei gedrückter L1- und R1-Taste Folgendes ein: Δ, Δ, Δ, Δ

Wieder ertönt ein Piepslaut. Die Kameraperspektiven werden im Spiel verändert. Ruft das Pausemenü auf und verändert dort die Einstellung.

Draufsicht

Gebt im Optionsmenü bei gedrückter L1- und R1-Taste Folgendes ein: ○, ○, ○, □.

Wieder ertönt ein Piepslaut. Die

The Simpsons Road Rage

Kameraperspektive wird im Spiel verändert. Ruft das Pausemenü auf und verändert dort die Einstellung.

Nachfahrt

Gebt im Optionsmenü bei gedrückter L1- und R1-Taste Folgendes ein: X, X, X, X

Wieder ertönt ein Piepslaut. Im Spiel selbst nehmt ihr nun eure Aufgaben bei Nacht wahr.

Zweidimensionale Charaktere

Gebt im Optionsmenü bei gedrückter L1- und R1-Taste Folgendes ein: ○, ○, ○, ○

Wieder ertönt ein Piepslaut. Alle Charaktere außer eurer Spielfigur sind nun platt wie Pappaufsteller.

State of Emergency

In letzter Sekunde trudelten die Cheats ein. Startet ein normales Spiel und pausiert. Gebt die jeweilige Tastenkombinationen ein. Wechselt ins Spiel zurück. Bei richtiger Eingabe erscheint hier eine Meldung.

Unverwundbar: . . . ○, ○, ○, ○, Δ
Unbegrenzt Munition (funktioniert nur, wenn ihr keine Waffe besitzt):

. L1, L2, R1, R2, X
Zeit wird angehalten: L1, L2, R1, R2, ○
Auswirkung der Schläge verändert sich:

. L1, L2, R1, R2, □
Spielfigur verkleinern: R1, R2, L1, L2, X
Spielfigur riesig: . . R1, R2, L1, L2, Δ
Spielfigur normal: . R1, R2, L1, L2, ○
Bull freischalten (Chaos-Mode):

. ○, ○, ○, ○, X
Freak freischalten (Chaos-Mode):

. ○, ○, ○, ○, ○
Spanky freischalten (Chaos-Mode):

. ○, ○, ○, ○, Δ

Weitere Level erspielen

Chinatown Level freischalten

Erreicht 25.000 Punkte im Chaos Mode des Capitol City Mall Level.

East Side Level freischalten:

Erreicht 50.000 Punkte im Chaos Mode des Chinatown Level.

Corporation Central Level freischalten:

Erreicht 100.000 Punkte, im Chaos Mode, im East Side Level.

PlayStation2 PlayStation2

Hidden Invasion

Direkt vom Hersteller einige Cheats für alle Invasionstruppen. Gebt im Continue-Screen Folgendes ein: FEEDDEADBEEF
Hierdurch wird im Pause-Screen ein Cheatmenü zugeschaltet. Achtung! Um in diesen Screen zu gelangen, müsst ihr ein Spiel starten und mit der Spielfigur das digitale Zeitliche segnen.

Die folgenden Tastenkombinationen müssen im Hauptmenü des Spiels eingegeben werden.

Neckbreaker aktivieren

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

SD-Mode

(Großer Kopf, kleiner Körper)

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Boogie-Mode (Alle freien Gegenstände hüpfen und drehen sich)

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○



Airblade

Für eure Spielerfolge werden im Spiel weitere Charaktere aktiviert.

Insider

Absolviert den kompletten Storage-Level mit einem „B-Ranking“, um diesen Charakter zu aktivieren.

JJ Sawyer

Absolviert das gesamte Spiel mit einem „S-Ranking“ in allen Levels.

Naomi

Absolviert den kompletten Downtown-Level mit einem „B-Ranking“, um diesen Charakter zu aktivieren.

Oscar

Absolviert das gesamte Spiel mit einem „A-Ranking“ in allen Levels.

Übrigens: Nachdem im normalen Spielverlauf alle Levels erspielt wurden, sind diese auch automatisch im „Stunt-Attack-Mode“ offen. Ein erfolgreiches Durchspielen versorgt Ethan mit einem dritten Outfit.

PSone PSone PSone PSone PSone PSone PSone

Tony Hawk's Pro Skater 3

Eine ganze Menge brauchbarer und auch unbrauchbarer Cheats können im Spiel erspielt werden. Aber auch einige Charaktere verstecken sich. Geht wie hier beschrieben vor, um an die versteckten Sachen zu gelangen. Die entsprechenden Cheats werden später unter den Optionen zuschaltbar.

Big-Head-Mode (Eierköpfe)

Schnappt euch Andrew Reynolds als Charakter. Erledigt alle Ziele und gewinnt mit ihm alle Goldmedaillen.

Wolverine als Charakter freispielen

Sammelt alle Gaps in den regulären Levels des Karriere-Modus ein.

Officer Dick

Ein alter Bekannter wird anwählbar, nachdem ihr im Karriere-Modus mit einem selbst erstellten Charakter alle Ziele und Goldmedaillen erfolgreich erspielt habt.

Special-Anzeige stets gefüllt

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt hierzu Rune Glibberg als Charakter.

Perfekte Balance

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt hierzu Rodney Mullen als Charakter.

Funktion „Skip to Restart“ freischalten

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt hierzu Elisa Steamer als Charakter.

Stud-Mode freispielen

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt hierzu Kareem Campbell als Charakter.

Sim-Mode freispielen

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt Geoff Rowley als Charakter.

Weight-Mode freispielen

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt Eric Koston.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Wire-Frame-Mode freispielen

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt hierzu Bucky Lasek als Charakter.

Slow-Nic-Mode

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt hierzu Chad Muska als Charakter.

Super-Revert-Mode freispielen

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt hierzu Jamie Thomas als Charakter.

Moon-Physics-Mode freispielen

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt hierzu Bam Maghera als Charakter.

Disco-Mode freispielen

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt hierzu Officer Dick als Charakter.

Kid-Mode freispielen

Absolviert den Karriere-Modus einmal, erfüllt alle Ziele und gewinnt alle Goldmedaillen. Benutzt hierzu Steve Cabellero als Charakter.

The Italian Job

Cheat Mode zuschalten

Gebt folgende Tastenkombination im Hauptmenü des Spiels ein:
△, △, ○, △, ○, △, □, △, □, △
Hierdurch werden die Cheat-Optionen aktiviert.

Level-Anwahl

Pausiert das Spiel im Karriere-Mode. Haltet die R1-Taste gedrückt und gebt folgende Tastenkombination ein:
△, ○, ○, △, ○, ○, ○, □
Hierdurch werden die Levels im Karriere-Mode anwählbar.

Lamborghini Miura

Schließt das gesamte Spiel einmal erfolgreich ab. Ihr erhaltet den Flitzer dann im Free-Ride-Mode.

Na dann! Viel Spaß beim Vollgas!

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

play CheatCard
page 5

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



Bewegung und Aktion

KAMPF

Kämpfen in der Beobachtungsperspektive

Beim Laufen und Gehen ist keine Beobachtungsperspektive möglich – daher auch nicht bei Kampftechniken, die aus dem Lauf erfolgen. Alle anderen Techniken könnt ihr auch in der Beobachtungsperspektive anwenden, wenn nichts anderes vermerkt ist.

Schlagen und treten

Mit O schlagt ihr zu. Drückt ihr O zweimal, schlagt ihr auch zweimal.

Ein drittes Mal O läßt einen Rundum-Tritt folgen, der eure Gegner umwerfen und betäuben kann.

Gegner werfen

Zuerst legt ihr eure Waffe ab. Dann, nahe am Gegner, drückt gleichzeitig □ und den linken Analog-Stick, um den Gegner über die Schulter zu werfen. Der Trick funktioniert auch im Laufen.

Angriff durch Rollen

Lauft auf die Gegner zu und drückt kurz vor ihnen X: Die ausgeführte Rolle läßt die Feinde stürzen und mit etwas Glück bewußtlos werden. Achtung: Wenn die Gegner euch bereits entdeckt haben, wird dieser Angriff selten glücken.

Würgeangriff

Legt zuerst eure Waffe ab. In unmittelbarer Nähe zum Gegner – und ohne den linken Analog-Stick zu bewegen – drückt und haltet die □-Taste, um ihn in den Schwitzkasten zu nehmen. Droht

sich euer Opfer zu befreien, drückt ihr einfach □ erneut. Je öfter ihr drückt, desto fataler die Auswirkung...! Wenn ihr □ loslasst, gebt ihr den Gegner wieder frei. Achtung: Wenn ein Gegner euch bereits entdeckt hat, wird solch ein Würgeangriff sehr schwierig. Schlagt daher erst zu, bevor ihr ihn würgt – so erhöht ihr eure Chancen.

Gegner als Schild benutzen

Wenn der Würgeangriff geglückt ist, dürft ihr den linken Analog-Stick wieder bewegen – haltet aber weiterhin die □-Taste! Mit einem Gegner im Schwitzkasten kommt ihr zwar nur langsam voran, nutzt ihn aber als Schutzschild: Man wird nicht auf euch schießen. Drückt erneut □, sobald der Gegner sich befreien will. Aber Vorsicht, denn nach einigen Malen wird er zusammensacken und keinen Schutz mehr bieten. Und: Euer Rücken bleibt bei dieser Taktik immer ungeschützt!

>>>>>

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

play CheatCard
page 7

Schießen im Laufen

Wählt eine Schußwaffe aus. Beim Laufen haltet ihr nun L1 gedrückt, um die Waffe bereitzuhalten. Wenn ihr □ noch dazu nehmt, könnt ihr im Laufen zielen und schießen (wie oben beschrieben). Die Reihenfolge der Tasten ist unwichtig, solange sie zusammen gedrückt werden.

Überraschungsangriffe

Mit jeder Schußwaffe könnt ihr einen Gegner aus dem Hinterhalt überraschen. Wie euer Opfer darauf reagiert, hängt von vielen Faktoren ab. Standard-Wachen sind zum Beispiel viel leichter einzuschüchtern als die Sondereinheiten, die von der gegnerischen Zentrale beauftragt werden, euch auszuschalten. Während eines Alarms sind zudem alle Wachen extrem aufmerksam ...

Bei einem geglückten Überfall bleibt euer Gegner zunächst stehen und reißt die Arme hoch. Wie er sich

dann weiter verhält, hängt von der Situation ab – und von euch selbst. Bleibt ihr außerhalb seines Sichtfelds, wird er so lange still stehen, bis ein Alarm ausgelöst wird oder ein Kamerad vorbeischaut.

Bewegt ihr euch in sein Sichtfeld und senkt die Waffe, wird die Wache langsam die Arme herunternehmen (auf „Hard“ und „Extreme“ wird sie dies in jeder Situation tun): Zielt erneut auf den Gegner, um einen Gegenangriff zu verhindern. So könnt ihr auch Gegenstände abpressen.

Überfall

Nähert euch einem Gegner unmerklich. Dies funktioniert am besten von hinten. Zielt nun aus unmittelbarer Nähe mit einer Schußwaffe auf ihn – Der Spiel-Charakter ruft dabei „Freeze!“ (= Stehenbleiben!); der Posten ergibt sich und nimmt die Arme hoch. Jedenfalls für eine Weile ...



Gegner erpressen

Habt ihr einen Söldner überfallen, stellt ihr euch vor ihn hin. Zielt nun auf den Kopf oder seinen Genitalbereich, wird er seine Erkennungsmarke fallenlassen.

(Näheres hierzu findet ihr im Kapitel „Geheimnisse“, im offiziellen Lösungsbuch.) Wenn ihr die Waffe nicht senkt oder wenn ihr erneut auf Kopf oder Schritt zielt, fallen Gegenstände aus seinen Taschen heraus (abhängig vom Schwierigkeitsgrad und vom Söldnertypus).

>>>>>

CHEAT CARDS



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

PlayStation2 - PlayStation2

play

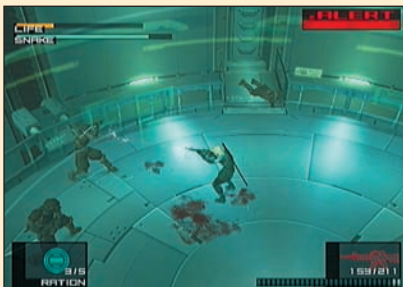
CheatCard
page 6



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Auf Gegner springen

Hängt ihr an einer Kante, könnt ihr euch mit **X** auf einen Gegner fallen lassen (mit **R1** könnt ihr ihn anvisieren). Steht direkt über euch ein Gegner an einem Geländer, schwingt ihr euch mit **Δ** auf ihn. So könnt ihr eure Opfer elegant ausschalten.



Die Waffentaste: □

Bei allen Schusswaffen zielt ihr, indem ihr **□** ganz sanft drückt und haltet. Wenn ihr wieder ganz sanft die Taste loslasst, senkt ihr die Waffe, ohne zu

feuern. Wenn ihr stattdessen schießen wollt, müsst ihr (je nach Waffe) entweder **□** abrupt loslassen – oder fest drücken.

Gegner treffen

Einen Gegner zu treffen ist einfacher als man denkt. Zunächst müsst ihr eine Schusswaffe ausgewählt haben. Wenn nun ein Gegner auftaucht (in Sicht- und Reichweite eures Charakters!), drückt ihr einfach **□** und lasst wieder los, um automatisch in seine Richtung zu feuern.

Waffe schwenken

Wählt zuerst eine Schusswaffe aus. Wenn ihr nun **□** haltet (nicht zu fest), visiert ihr den nächsten Gegner in Reichweite automatisch an. Mit dem linken Analog-Stick könnt ihr aber auch zu anderen Zielen schwenken. Zum nächsten potentiellen Ziel schwenkt ihr, wenn ihr kurz **L1** drückt. Ihr dürft dabei natürlich **□** nicht loslassen.



Gegner gezielt treffen

In der Beobachtungsperspektive könnt ihr auch nach oben oder unten zielen – und außerdem viel genauer: Drückt und haltet **R1**. Mit **□** visiert ihr den nächsten Gegner in Reichweite automatisch an. Mit dem linken Analog-Stick könnt ihr euer Ziel suchen. Ihr dürft dabei weder **□** noch **R1** loslassen. Zum nächsten potentiellen Ziel schwenkt ihr, wenn ihr kurz **L1** drückt. Vorausgesetzt, ein Gegner ist in Sichtweite!

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

play

CheatCard
page 8

Hervorspringen und schießen

Im Schulterblick könnt ihr aus der Deckung hervorspringen und schießen. Drückt dazu kurz **□**. Haltet **□** gedrückt, um in der Position zu verharren. Nun könnt ihr entweder weiterfeuern oder erneut zielen. In Kombination mit **L2/R2** könnt ihr aus dem Schulterblick heraus auch Granaten und Magazine werfen.

Gegner durchsuchen

Ausgeschaltete Gegner hebt ihr mit **□** an. Lasst ihr die Taste los, fällt euer Opfer wieder zu Boden und verliert hierbei einen Gegenstand. Das Ergebnis ist jedoch abhängig vom Schwierigkeitsgrad (und auch vom Zufall), versucht es also mehrmals hintereinander.

Gegner fortschleifen

Ausgeschaltete Gegner hebt ihr mit **□** an und zieht sie mit dem linken Analog-Stick in ein Versteck, ...

z. B. hinter Kisten oder in offene Spinde.



Gegner wecken

Ein bewußtloser Gegner kann von allein aufwachen. Schneller geht es, wenn ihr ihn anhebt, herumschleift und fallenlasst (**□**), seinen Kopf mit Kühlspray einsprüht oder (aus nicht zu großer Höhe) auf ihn springt.

Schwertkampf I

Wählt das Schwert als Waffe aus. Bewegt dieses mit dem rechten Analog-Stick nach oben und unten,

um hoch bzw. tief zu schlagen. Ein Druck auf den rechten Analog-Stick (**R3**) bewirkt eine fatale Stoßattacke.

Schwertkampf II

Mit der **L1-Taste** blockt ihr feindliche Schläge oder Schüsse ab. Eine 360-Grad-Drehung des rechten Analog-Sticks bewirkt eine gesprungene Dreh-Attacke.

Mit **□** dreht ihr die Klinge und wählt entweder die scharfe Seite aus (rotes Waffensymbol, verletzt) oder die stumpfe Seite (blaues Symbol, betäubt).



CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

play CheatCard page 9

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



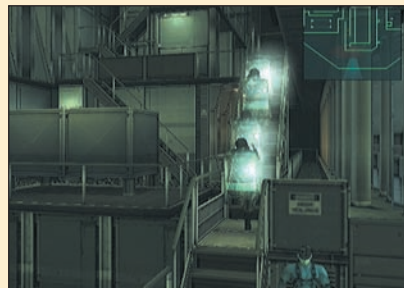
UNVERZICHTBARE ÜBERLEBENSTIPPS IM KAMPF

Sehen und gesehen werden

Benutzt euer Radar, um Wachen frühzeitig zu entdecken. Oder benutzt den Schulterblick um zu sehen, was sich hinter der nächsten Ecke verbirgt. Schaut euch stets genau um und benutzt die Beobachtungsperspektive oder z.B. Kamera, Fernglas oder Infrarot.

Einige Feinde besitzen individuelle Verhaltensmuster, was ihr meist am Äußeren ablesen könnt. Wachen mit lautem Walkman hören euch kaum; raue Burschen, die von Fliegen

umschwirrt werden, fürchten weder Schmutz noch euch ... Geht ihr beispielsweise hinter halbhohe Objekten in die Hocke, werdet ihr für Wachen unsichtbar. In Spinden oder unter Regalen wird man euch nur dann entdecken, wenn ihr Geräusche verursacht, eure Waffen gebraucht oder Spuren hinterlassen habt. Blutstropfen am Boden oder deutliche Fußspuren machen Wachen auf euch aufmerksam. Benutzt deswegen einen Verband oder eine Ration, um die Blutung zu stoppen. Ebenso könnt ihr für ein paar



Sekunden in die Hocke gehen, euch auf den Boden legen oder in einem Spind regenerieren.

Bewusstlose Wachen

Über dem Kopf von kurzzeitig bewusstlosen Soldaten kreisen ein bis drei kleine Sternchen: Die Anzahl zeigt, wie lange der Posten noch k.o. ist. Einen schlafenden Gegner erkennt ihr am „Z“ über seinem Kopf: je mehr Z's (bis zu drei), desto länger ist er noch betäubt. Achtung: Eine Wache, die ohne euer Zutun ein wenig döst, kann jederzeit aus dem Schlaf aufschrecken! Schleift ihr einen bewusstlosen Gegner zu einem Spind und stellt ihn darin ab, wird er nicht mehr von alleine aufwachen.

Entdeckung durch Gegner

Nimmt ein Gegner etwas Ungewöhnliches wahr, erscheint über seinem Kopf ein „?“. Er macht sich nun auf, der Ursache auf den Grund zu

>>>>>

Drakan: The Ancients' Gate

play CheatCard page 1



Auch eine Amazone braucht Pflege und von Zeit zu Zeit Hilfe in Form praktischer Tipps und Cheats.

DIE CHEATS:

Unverwundbar

Drückt und haltet nacheinander folgende Tasten:

L1 + R2 + L2 + R1

Während die vier Tasten gedrückt sind, gebt ihr folgende Tastenkombination ein:

X, O, Δ, O, O, O, □, O

Magische Stufe einen Schritt erhöhen

Drückt und haltet nacheinander folgende Tasten:

L1 + R2 + L2 + R1

Während die vier Tasten gedrückt sind, gebt ihr folgende

Tastenkombination ein:

O, O, O, O, O, O, O, O

Erfahrungslevel eine Stufe erhöhen

Drückt und haltet nacheinander folgende Tasten:

L1 + R2 + L2 + R1

Während die vier Tasten gedrückt sind, gebt ihr folgende

Tastenkombination ein:

□, Δ, O, X, O, O, O, O

Volle Gesundheit und Mana

Drückt und haltet nacheinander folgende Tasten:

L1 + R2 + L2 + R1

Während die vier Tasten gedrückt

sind, gebt ihr folgende

Tastenkombination ein:

Δ, O, O, O, □, O, X, O

Zusätzliche Geldvorräte

Drückt und haltet nacheinander folgende Tasten:

L1 + R2 + L2 + R1

Während die vier Tasten gedrückt sind, gebt ihr folgende

Tastenkombination ein:

O, □, O, O, X, Δ, O, O

Die Cheats können kombiniert werden. Mehrmalige Eingaben verstärken einige Effekte.

ALLGEMEINE TIPPS:

Steuerung

Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste. Benutzt den rechten Analogstick, um euch in den Levels genau umzusehen, bevor ihr einen neuen Abschnitt betretet: Das wird der Heldin Rynn

>>>>>

CHEAT CARDS



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

PlayStation2 - PlayStation2

play

CheatCard
page 10



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

gehen. Habt ihr euch aus dem Staub gemacht, wird sich der Soldat am „Tatort“ nur kurz wundern - und sich dann zurück auf den Posten begeben. Wenn ein Posten euch entdeckt, wird über seinem Kopf ein „I“ eingeblendet. Er wird sofort versuchen, seine Zentrale zu verständigen und sein Funkgerät zücken. Mit einem gezielten Schuss setzt ihr es außer Kraft (eine Düppelgranate erfüllt den gleichen Zweck).

Gelingt es euch, den Posten auszuschalten, sein Funkgerät zu zerstören, oder den Abschnitt zu verlassen, bevor die Meldung komplett durchgegeben wurde, bleibt der Alarm aus.

Wenn ihr einen Funkkontakt zur gegnerischen Zentrale unterbrecht (indem ihr z.B. den Funker ausschaltet), wird die Zentrale eine Patrouille entsenden. Bevor die Zentrale den entsprechenden Befehl vollständig durchgegeben hat, solltet ihr den Abschnitt schnell verlassen: So werden keine Truppen geschickt. Auf den Schwierigkeitsgraden „Very Easy“ und „Easy“ könnt ihr einen

Alarm generell dadurch beenden, dass ihr den Abschnitt einfach verlasst.

Kampf

Bei Entdeckung ist es oft besser, zu fliehen und sich zu verstecken, als den offenen Kampf gegen eine feindliche Überzahl zu wagen.

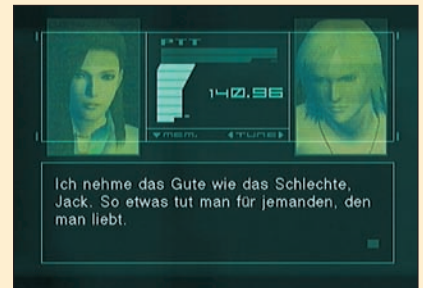
Es ist wichtig, wo ihr die Gegner trifft: Bei einem Handtreffer kann z.B. Waffe oder Funkgerät nicht mehr bedient werden. Ein Beintreffer verlangsamt die Fortbewegung, während ein Kopftreffer den Kontrahenten sofort neutralisiert. Um auch im Gehen bzw. Laufen zielen und schießen zu können, müsst ihr zusätzlich zur □-Taste und dem linken Analog-Stick die **L1-Taste** gedrückt halten.

Um schnell nachzuladen, drückt ihr zweimal **R2**: Ihr legt so die Waffe ab und nehmt sie sofort mit einem vollen Magazin wieder in die Hand.

Nutzt die Umgebung: Zerstörte Lampen trüben die Sicht des Feindes ebenso wie Dampf, der aus getroffenen Rohren oder Feuerlöschern ausströmt.

... und schließlich

Wenn ihr einen Funkspruch erhaltet und auf dem Bildschirm die Meldung „Call - Push Select“ lest, solltet ihr unbedingt antworten! Viele Informationen teilt man euch erst auf stetiges Nachfragen hin mit. Oft könnt ihr euch mehrmals und minutenlang mit einer Person unterhalten. Übung erhöht eure Griff-Festigkeit: Übt 100-mal das Hängen! Dies erhöht eure Griffestigkeit um einen Zähler, das Maximum beträgt „3“. Ihr könnt die Übung auch abkürzen: Zehnmal fallen lassen und an einer tieferen Kante wieder festhalten erfüllt den gleichen Zweck.



Drakan: The Ancients' Gate

play

CheatCard
page 2

mehr als nur einmal das Leben retten. Gold und andere wertvolle Gegenstände lassen sich effektiver einsammeln, wenn man die **L1-Taste** drückt, anstatt einfach darüber zu laufen.

Ist ein Gegner mit der **R2-Taste** anvisiert, könnt ihr mit der **L2-Taste** zwischen den Widersachern hin- und herschalten. Das vereinfacht das Kämpfen gegen mehrere Feinde und funktioniert auch mit einem Bogen.

Kämpfe

Weit entfernte Gegner erledigt Rynn aus sicherer Distanz mit einem Bogen für mittlere und weite Entfernungen. Die meisten Schergen brechen dann unter den Pfeilen zusammen, bevor sie die Amazone erreichen können. In den Nahkämpfen richtet Rynn mit den Schwertern mehr Schaden an, wenn ihr eure Gegner von hinten attackiert. Habt ihr einen Feind anvisiert, rollt seitlich um ihn herum, um wieder hinter ihn zu gelangen, dann setzt eine Kombo ab und wiederholt

das so lange, bis der Gegner das Zeitliche segnet. Solltet ihr eingefroren werden, lässt ein hektisches Drücken der Buttons Rynn schneller wieder auf-tauen. In den späteren Auseinandersetzungen entscheidet ein Vorrat an Heiltränken über Leben und Tod. Legt diese auf die Hotspots!

Luftkämpfe

Grundsätzlich sollten mechanische Bodenziele wie Katapulte und Armbrüste zuerst erledigt werden, sonst werden euch die abgefeuerten Feuerbälle und Pfeile der Bodentruppen in einem hitzigen Luftgefecht schnell zum Verhängnis. Die wichtigste Regel in den Luftkämpfen lautet: Immer in Bewegung bleiben! Die Kämpfe gegen andere Drachen lassen sich nämlich einfacher gewinnen, wenn man die Strafe-Funktion, also das Seitwärts-fliegen, häufig nutzt.

Bei gedrückter **L1-Taste** kann Arokh so den Geschossen eines anvisierten Gegners nach links oder rechts ausweichen

und seinerseits zurückfeuern. Variiert dabei häufig die Flughöhe, denn gegen Treffer von unten sind die feindlichen Echsen besonders empfindlich.

Erster Zwischengegner Krötenfaust

Euer erster mehr oder minder gefährlicher Gegner ist der Grull-Schamane Krötenfaust. Habt ihr ihn in seinem Thronsaal gestellt, schließen sich hinter Rynn die Tore. Krötenfaust ist mit der richtigen Taktik schnell erledigt. Zunächst ist er gegen Rynns Attacken geschützt und beharkt euch mit Blitzangriffen. Um den Thronsaal sind jedoch drei blaue Kristalle drapiert, die einen größeren Kristall in der Mitte mit Energie speisen. Greift euch ein Schwert und zerschmettert die drei Kristalle und der Schamane ist so schwach und verletzlich gegen eure Schwerthiebe wie ein gewöhnlicher Grull. Nur noch wenige Kombos und Krötenfaust fällt um wie ein nasser Sack.



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 gut sortierten 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.

Hot Wheels Extreme Racing

PAL2NTSC7424 5010 38A0
.....3424 5016 38E2
.....7429 B8AE EADE
.....3429 B8B0 DAB0
Y-Fix7424 B97F CF37
.....8424 B97F CF27
.....742E 3361 73B3
.....842E 3361 73A3
Alle Cups und Strecken frei
.....842E D426 D648
Alle Fahrzeuge verfügbar
.....842E CBE9 AB7B

Lucky Luke Western Fever

XPloderCheck ...8425 FF27 9D21
.....8425 FF25 E58F
PAL2NTSC742D 3052 5E9A
.....342D 305C 5ECC
Y-Fix742D B652 E404
.....842D B652 E414
Unbegrenzt Hüte
.....843D E272 A339
Maximale Hüte ...843D E270 A327
Unbegrenzt Kugeln
.....742E 84CA F6E3
.....342E 84CA F6E4
Gegner mit nur einem Schuss neutrali-
sieren (Drückt L1 + L2 + R1 + R2)
.....742F 4D67 DD6C
.....342F 4D1F 3DCA
.....742F 4D67 DD6C
.....342F 42F2 42F1
.....742F 4D67 DD6C
.....342F 42D6 4215

Men In Black: The Series - Crashdown

XPloderCheck ...8425 FF27 9D21
.....8425 FF25 E58F
PAL2NTSC7427 B90D E131
.....3427 B90B E173
Y-Fix7427 B525 ED4D
.....8427 B525 ED5D
Alle Levels und Videos freigeschaltet
.....742F A1E5 D1A9
.....342F A1E5 D1AB
Unendlich Gesundheit
.....942B 0521 7975
.....342B 0521 7975

Unendlich Munition

.....942F A638 E646
.....342F A638 E646
.....942F A63C E65A
.....342F A63C E65A
Ergebnisbildschirm – 100 Schüsse
.....342F A000 D0E0
Ergebnisbildschirm – 100 Aliens erledigt
.....342F A004 D0EC

FIFA Football 2002

XPloder-Check Plus

.....7429 787E 5266
.....8429 787A FAEA
PAL2NTSC7424 2EC0 463A
.....3424 2EC6 466C
Y-Fix7424 533B 39D9
.....8424 533B 39C9

In der zweiten Halbzeit starten

.....7435 E38F 897D
.....3435 E38F 897C
.....7435 E393 9961
.....3435 E393 9960

Heim-Mannschaft gewinnt immer

.....7426 5E4A 4858
.....3426 5E4A 4853

Heim-Mannschaft gewinnt nicht

.....7426 5E4A 4859
.....3426 5E4A 4858
Bei einem Tor endet die Halbzeit
.....9426 5E4A 4858
.....8435 E23A 9309

Sofortiger Sieg der Heim-Mannschaft (Drückt L1 + R1 + Select)

.....7421 4585 DC94
.....3435 E38F 897C
.....7421 4585 DC94
.....3435 E393 9960
.....7421 4585 DC94
.....3426 5E4A 4853
.....7421 4585 DC94
.....8435 E23A 9309
.....7421 4585 DC94
.....3426 5E4E 485C

Auswärts-Mannschaft gewinnt immer

.....7426 5E4E 485C
.....3426 5E4E 4857

Auswärts-Mannschaft gewinnt nicht

.....7426 5E4E 485D
.....3426 5E4E 485C

Sofortiger Sieg der Auswärts- Mannschaft (Drückt L2 + R2 Select)

.....7421 4585 D397
.....3435 E38F 897C
.....7421 4585 D397

.....3435 E393 9960
.....7421 4585 D397
.....3426 5E4A 4858
.....7421 4585 D397
.....8435 E23A 9309
.....7421 4585 D397
.....3426 5E4E 4857

Championship Surfer

PAL2NTSC742D B3B3 E1F9
.....342D B3BD E1AB
Y-Fix742D E0BA 9E9A
.....842D E0BA 9E8A
Viele Punkte ...742E BB2D EB57
.....842E BB2D 6DF7
.....742E BB2F EB55
.....342E BB2F EB54
Gnarly Point frei
.....342C 6290 2237
Rock Piles frei ...342C 61CF OFFE
Boiling Point frei
.....342C 6127 0FA6
Snapper Break frei
.....342C 6098 2031
Fiddle Sticks frei
.....342C 67F7 25D8
Sharp's Reef frei
.....342C 672F 15A0
Fools Gold frei
.....342C 6680 164B
Dead Man's frei
.....342C 65FF 23D2

Goofy's Funhouse

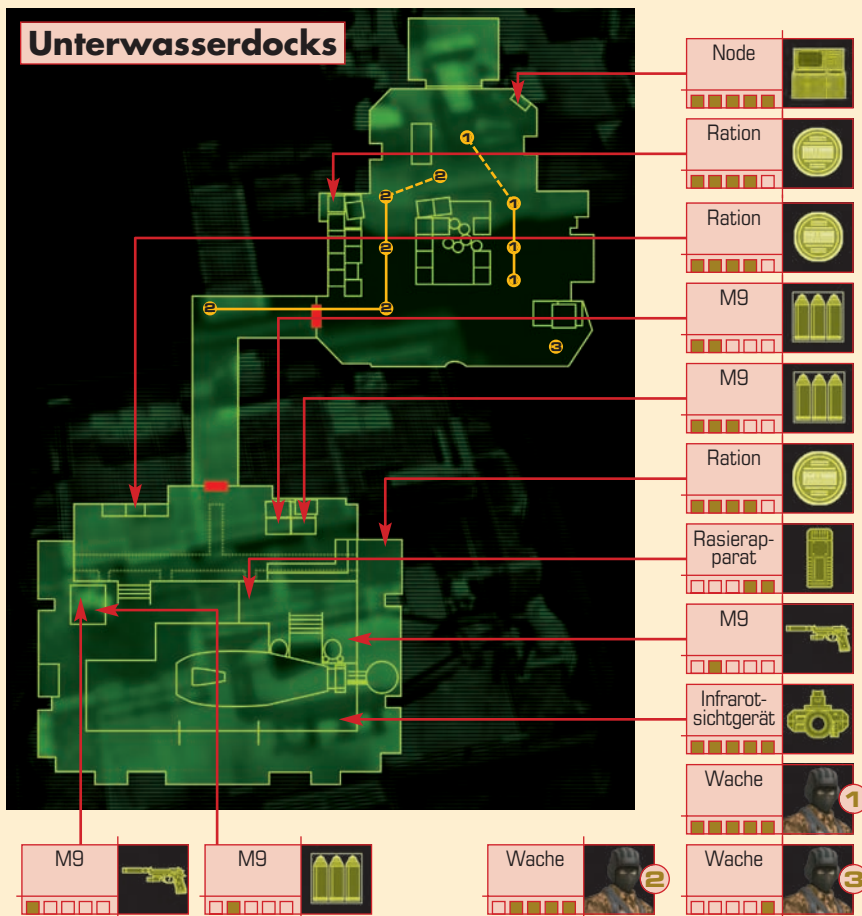
99 Filme sowie Bonus besitzen
.....7422 7705 337F
.....8422 7705 337B
Alle Gegenstände
.....7422 D795 C3AE
.....8422 D795 C3AB
Guter Fang im Abschnitt „Fang den
großen Fisch“ (Drückt L1 + L2)
.....743B C76F 812E
.....B426 FBD5 933F
.....142C 0460 74C5
Unbegrenzt Zeit im Abschnitt „Gegen
die Zeit“ (Drückt L1 + L2)
.....743B D56F 832C
.....842F 2D9D 5A6E
Unbegrenzt Zeit im Abschnitt „Hol die
Sporttasche“ (Drückt L1 + L2)
.....7439 6E7C DAA9
.....843B EAF6 9646

Player's Guide

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

piggyback

In Zusammenarbeit mit piggyback, dem Garanten für kompetente Komplettlösungen, präsentieren wir euch erneut einen Auszug aus dem genialen Offiziellen Lösungsbuch.



Die Kästchen symbolisieren, auf welchem Schwierigkeitsgrad der Gegenstand auffindbar ist. Beispiel: Kästchen auf Platz 1 und 4 sind gefüllt - Gegenstand ist auf "Very Easy" und "Hard" vorhanden. ■■■■

STREBE A UNTERWASSERDOCKS

Erkunden des Terrains

Ihr startet den Einsatz auf Strebe A im Unterwasserdock. Ausrüstung und Waffen müsst ihr vor Ort beschaffen. Nachdem ihr alles abgesehen und euch mit der Fortbewegung unter Wasser vertraut gemacht habt, öffnet ihr die einzige Tür des Raumes.

Kriecht jedoch zuerst durch die Schächte zum vergitterten Bereich, in dem eine Ration liegt. In einem Spind befindet sich eine weitere Ration.

Auf dem Schwierigkeitsgrad „Very Easy“

findet ihr unter dem Regal neben der Treppe eine M9-Pistole. Auf „Easy“ liegt sie rechts im abgesperrten Bereich.

Achtet auf die Meer-Asseln: Sie können bei längerem Kontakt zwischen eure Ausrüstung geraten und die Rationen vertilgen.

Haben sie sich eingeknistet, öffnet ihr mit L2 das Gegenstands-Menü und bewegt den linken Analog-Stick, um die Asseln abzuschütteln.

Ab Schwierigkeitsgrad „Hard“: Um an den Rasierapparat zu gelangen, schwingt ihr euch über das Geländer gegenüber der Treppe und hangelt nach rechts.

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

So seht ihr absolut alles: Den kompletten 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 Artworks und Karten in 2D und 3D ... Mehr Metal Gear geht nicht!

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



212 Seiten, vollfarbig, gebunden

Zwar könnt ihr den Rasierer momentan nicht gebrauchen, jedoch wird sich sicherlich eine Gelegenheit finden, ihn einzusetzen.

Ihr schwimmt mit O. Die Richtung bestimmt ihr mit dem linken Analog-Stick.

Achtet auf die O2-Anzeige: Eine gute Atemübung stellt das Erreichen des Infrarot-Sichtgeräts dar, das sich in mittlerer Tiefe in einer Ecke befindet.

DACH



Raiden, du befindest dich jetzt auf dem Dach von Strebe A, Shell 1. Suche zunächst einen Node und melde dich im Netzwerk an.

Der versteckte Eingang

Auf dem Dach findet ihr einen Verband. Die M9-Munition könnt ihr noch nicht aufsammeln – außer auf „Very Easy“ und „Easy“, wo die dazugehörige Pistole bereits im Unterwasserdock zu finden war. An die Düppelgranaten rechts hinter dem Zaun könnt ihr auch noch nicht gelangen, da die Türen verschlossen sind.

Sucht nach einem Eingang! Die Möwen sollten hierbei eure Sicht nicht einschränken, denn sie liefern Euch einen Hinweis.... Und noch etwas: Möwenkot bildet einen rutschigen Untergrund!



Die Möwen am Gitterzaun verdecken den Durchschlupf zum Pumpenraum.

Der optimale Weg



Ignoriert alle Gegenstände und lauft nach links,...



...um durch das Loch im Zaun zu kriechen.

PUMPENRAUM

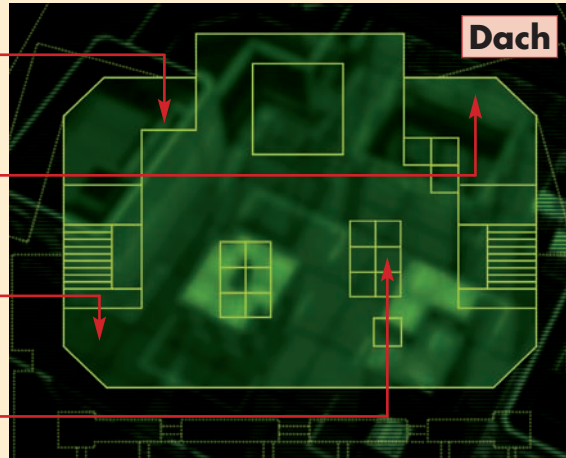


Raiden, SEALs sind gelandet, um die Geiseln zu befreien. Operiere dennoch weiterhin verdeckt! Begebe dich zum nächsten Node und übertrage die Daten auf deinen Radar!

Die Gegner in die Irre führen

Zwei der Terroristen teilen sich die Wache auf: Einer begibt sich über die rechte Treppe nach oben aufs Dach – somit sollten nun dort auch die Gittertüren offen sein. Der zweite Posten patrouilliert zwischen den Trennwänden.

Um spielend leicht zum Node zu gelangen, drückt ihr euch mit dem Rücken an die Trennwand und wartet, bis die Wache ganz nach rechts gegangen ist. Klopft an die Wand. Sobald die Wache auf euch aufmerksam geworden ist, lauft ihr nach links um die



Trennwand herum. Ihr erreicht den **Node**, und der Posten kommt zu der Überzeugung, sich getäuscht zu haben. Zurück gelangt ihr durch dasselbe Manöver. Bevor ihr den Raum verlasst, solltet ihr die Spinde durchsuchen und über die rechte Treppe aufs (bewachte!) Dach gehen, um die **Duppelgranaten** mitzunehmen.

Die Tür in der unteren Wand ist nur zu öffnen, wenn ihr im Besitz eines Kartenschlüssels der Sicherheitsstufe 1 seid – deutlich zu erkennen an der Aufschrift „Lv 1“. Ihr verlasst den Pumpenraum in Richtung AB-Verbindungsbrücke durch die Tür in der Ecke links vom Node. Die andere Tür rechts ist zwar auch offen, doch schließlich gilt es, den Präsidenten zu erreichen.



Der optimale Weg

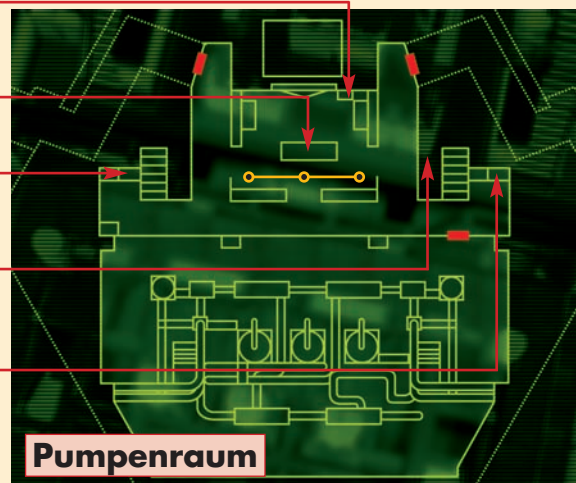


Begeht euch zum linken Eingang bei den Trennwänden. Wartet, bis sich die Wache wegdreht und lauft unentdeckt zum **Node**.



Kopiert die Daten und lauft zur Tür in Richtung AB-Verbindungsbrücke – wobei ihr warten müßt, bis sich der Söldner weggedreht hat.

...alle anderen Geheimnisse, Kniffe und Tricks erfahrt ihr im **Offiziellen Lösungsbuch!**



Frank Emmerling

Player's Guide

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES

Teil 1

Kein Weiterkommen mit eurem Drachen trotz mächtiger Magien und Feueratem? Wir sagen euch, wie ihr auf dem schnellsten Weg zu den vier versteckten Portalen in Drakan gelangt.

Allgemeines

In „Drakan: The Ancient's Gates“ gibt es eine Menge zu entdecken und zahlreiche Sidequests zu bestehen. Also seht euch ruhig abseits des von uns vorgeschriebenen Weges um und sprecht mit allen Personen, die ihr auf eurer fantastischen Reise trifft. Nur so kommt ihr in den Besitz von Waffen, von denen bisher nicht mal euer Waffenschmied gehört hat.

Zerstört prinzipiell immer alle Kisten und Fässer. Meist verbergen sich dort hilfreiche Extras und natürlich auch Bargeld. Auch Waffen findet ihr nicht selten auf diese Weise.

Entscheidet euch schon vorher, ob Rynn schwermützig lieber Hieb- und Stichwaffen benutzt, mit Pfeil und Bogen die Feinde malträtiert oder auf Magien setzt. Das Mädchen kann nämlich nur eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte sammeln und ihr solltet gut überlegen, welche Fähigkeiten sie haben soll.

Speichert regelmäßig ab. Einmal zuviel ist hier besser als einmal zuwenig. Denn hier sterbt ihr häufig genug unerwartet.

1. Surdana

Eure erste Aufgabe ist es, Lady Myschala im Palast von Surdana aufzusuchen. Lauft mit Rynn geradeaus Richtung Zelt. Hier findet ihr in der Schatzkiste euer erstes Bargeld. Wenn ihr den Soldaten anspricht, verweist er euch auf die Puppe hinter ihm, an der ihr das Kampfsystem erproben könnt. Ansonsten folgt dem Trampelpfad weiter, der euch nach links an einer halbwegs gesicherten Klippe vorbeiführt. Hier trifft ihr auch schon auf die ersten Monster. Nach deren Niederlage folgt ihr dem Weg einfach weiter. Auf dem Weg, der direkt nach Surdana führt, lernt ihr noch, wie man über Abgründe springt, sich

duckt, niedrige Durchgänge überwindet sowie den Umgang mit dem Bogen (siehe Zelt vor dem Haupteingang von Surdana, Bogen liegt im Zelt auf dem Tisch). Durchquert den Innenhof von Surdana, bis die Sequenz beginnt. Laft im Anschluss Richtung Turm, der euch zu einem Lift führt. Durch ihn gelangt ihr zur Schlossbrücke.

Nach dem Empfang durch den Hofseher Zola Dane lauft ihr weiter zu Lady Myschala. Sie bittet euch, alle vier Drachenportale zu öffnen. Arokh erscheint und schickt euch auf eure erste Mission – zu Fuß. Aber vorher solltet ihr noch zum Waffenschmied gehen. Arokh ist so nett und setzt euch vor dessen Tür ab. Kauft hier die Waffen, die ihr für den bevorstehenden Einsatz braucht. Das Tor, das euch zum ersten Einsatz führt, befindet sich rechts von euch, wenn ihr aus dem Haus des Schmiedes kommt. Laft über die Brücke und dann den Pfad links zum Fluss hinab. Sprecht mit dem Soldaten, der euch den verschlossenen Durchgang in den Sumpf öffnet.

2. Schattensumpf

Folgt dem Rinnsaal, bis ihr rechts übers Festland eine Brücke erreicht. Auf der anderen Seite nehmt ihr den linken Weg. Ihr landet wieder im Sumpf. Folgt auch hier dem Verlauf bis zum nächsten Festland (einfach auf die Karte sehen, wenn ihr euch verlaufen habt). Unterwegs lassen sich in den diversen Trog-Unterkünften (sowohl in Höhlen, als auch auf Baumplattformen) zahlreiche Items erbeuten. Achtet auf den schwingenden, stachelbewehrten Baumstamm, der euch augenblicklich töten kann.

Der Weg führt euch vorbei an einem eitlen Ritter zu einer Höhle. Durch sie kommt ihr zu einer Gabelung, an der ihr euch für den Weg nach oben entscheidet (rechts gibt es „nur“ einige Extras). Durch eine Höhlenpassage gelangt ihr wieder ins Freie. Laft den Weg entlang und überquert die Brücke. Über die Holzplattformen an den Bäu-



men kommt ihr nahe genug an den Sumpfboden heran, um unversehrt nach unten springen zu können. Laft nach rechts. In der darauffolgenden Szene seht ihr, wie die Trog eine junge Frau abfackeln wollen. Tötet die drei und beendet deren Treiben.

Neben der Geretteten befindet sich eine Leiter, die nach oben führt. Über die erklommene Holzplattform gelangt ihr in eine Höhle, in der ihr ebenfalls eine Leiter findet – klettert nach unten. Folgt dem Gang. Der nachfolgende Weg ist von Spinnen verseucht, also setzt hier vor allem den Bogen ein. Nur für die großen Biester könnt ihr Hieb- und Stichwaffen einsetzen – und auch nur dann, wenn sie euch zu nahe kommen. Am Ende der Passage führt ein Lift eine Etage höher. So gelangt ihr zum Baum der Trauer. Sobald ihr am Fuß des Baums durch die Öffnung geht, folgt eine weitere Sequenz.

Da ihr auf diesem Weg nicht zu der gesuchten Rune kommt, nehmt ihr den linken Höhleneingang. Einmal mehr kommt ihr ins Freie. Laft über den Baumstamm und haltet euch rechts. Am Ende des Wegs müsst ihr euch an einer hölzernen Erhöhung hochziehen, bei der ihr unter Beschuss eines Trog-Magiers geratet. Laft schnell weiter und springt auf dem nächsten Gehweg.

Über die kommende Plattform kommt ihr nahe genug an den Boden heran, um unbeschadet nach unten springen zu können. Kämpft euch weiter Richtung Einsiedlerhütte. Dort trifft ihr auf deren wunderlichen Bewohner. Um weiter zu kommen, braucht ihr eine Sprengladung. Diese bekommt ihr von dem Knacker

nur, wenn ihr ihm vier Pulver-Rationen aus seiner Mine besorgt. Schnappt euch den Schlüssel (hängt rechts vom Besen) und geht wieder nach draußen. Laft rechts an der Wand entlang, bis ihr zum verschlossenen Tor ankommt. Öffnet es und durchkämmt den Höhlenkomplex nach den vier Beuteln. Achtet dabei besonders auf die Holztische.

Zurück beim schlecht frisierten Einsiedler überlässt er euch die Bombe. Auf geht's in den Schacht, der euch zum Grund des Trauerbaums bringt. Habt ihr die Rune an euch gebracht, macht ihr euch auf den Rückweg. Dabei wird euch ein neuer Durchgang offeriert, der euch einen mühsamen Rückweg größtenteils erspart. Folgt dem verschlungenen Pfad, der euch zwei mögliche Wege offenbart. Rechts geht es an die frische Luft und Richtung Levelausgang und links führt ein Lift in das Untergeross.

Wollt ihr euch ein paar Extramünzen verdienen, entscheidet ihr euch zuerst für den Lift. So gelangt ihr direkt zu Krötenfaust, dem Anführer der Trogs. Kaum seid ihr aus dem Sumpf heraus, folgt eine Sequenz mit Jasaad, dem Herrn der Wüste. Zurück in Surdana wird euer weiteres Vorgehen besprochen. Zuerst solltet ihr noch den Schmied besuchen. Mit vollem Goldbeutel sucht ihr euch noch passende Utensilien für die Weiterreise aus und lasst angeschlagene Waffen reparieren, wenn ihr sie nicht ohnehin los werden wollt.



Gebt aber nicht alles aus, denn auf Arokhs Rücken ist es ein Leichtes, den Turm der Magierin anzusteuern (befindet sich links der Festung von Surdana) um dort einige magischen Talente zu erwerben.

3. Die andrellianischen Inseln

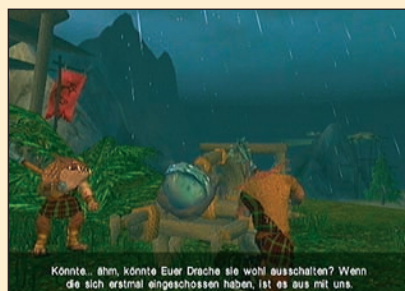
Euer nächster Auftrag führt euch auf die andrellianischen Inseln, wo ihr das erste Drachentor öffnen sollt. Fliegt einfach dem Weg der Karte nach. Ihr gelangt auf den Vorposten, der von Katapulten malträtiert wird. Eure Aufgabe ist es, mithilfe von Arokhs diese auszuschalten. Das ist für Arokhs eine Kleinigkeit. Steigt

einfach in die Lüfte und fliegt zu dem Posten, der auf dem Festlandstreifen vor euch liegt. Macht die drei Katapulte kaputt und kehrt zu Kegan zurück (wenn ihr wollt, könnt ihr euch im ausradierten Lager noch ein wenig umsehen, es lohnt sich bestimmt).

Kegan schickt euch auf die Suche nach Sevoth, der sich auf dieser Insel befindet (hinter den Bäumen in einer Felswand). Sprecht mit dem Kerl, der auf Sevoth aufpasst. Er bittet euch, ein benötigtes Medikament für Sevoth zu besorgen. Fliegt wieder zu der Küste, wo ihr die Katapulte zerstört habt und von dort aus Richtung Norden. Dabei solltet ihr im Luftraum vor allem auf Schwarzdrachen achten, die euch das Leben schwer machen. Vertraut am besten auf die Kombination von automatischem Zielmodus, Feuerbällen und Ausweichmanövern.

Auf der anderen Seite befindet sich am Strand ein weiteres Feindeslager. Hat Arokhs dort aufgeräumt, gilt es für Rynn, von dort aus die Höhle zu infiltrieren. Kurz nach dem Eingang kann Rynn auf der linken Seite durch ein Gitter etwas seltsames sehen. Am Ende der Höhle führt ein Lift eine Etage höher. Der Pfad führt euch zu einem weiteren Lift sowie zu einem Tunnel. Der Lift beschert euch einige Extras. Danach nehmt ihr den Tunnel nach unten. Ihr seht in einer Sequenz, wie einer der Gefangenen getötet wird. Erledigt im Anschluss das dicke Monster und nehmt die Habseligkeiten des Verblichenen an euch. Durch das Gitter gelangt ihr zu dem Lager, das ihr am Anfang zerlegt habt. Laft den Weg zurück und steigt auf Arokhs und fliegt zu Sevoth.

Dank eures gefunden Mittels geht es Sevoth sichtbar besser. Nun sollt ihr ihm von der zentralen Insel 20 Kristalle bringen (blauer Punkt auf der Karte). Fliegt dorthin, eliminiert alle Wachposten und stürmt die Höhle. Die Kristalle zu finden ist nicht das Problem, sondern die Menge der Gegner. Ein besonders großes Ungetüm bewirft euch mit explodierenden Fässern. Am besten zerlegt ihr die Fässer auf Distanz mit dem Bogen. Nahkampf ist hier besonders schwierig, da euer Gegenüber eine enorme Schlag- und Greifweite hat – Freiflüge garantiert.



Also: Immer mit der automatischen Zielerfassung aus sicherer Entfernung mit dem Langbogen auf ihn schießen und seinen Schüssen ausweichen. Wenn ihr 20 Kristalle habt, geht es zurück zu Meister Sevoth. Nun seid ihr bereit, Freund Knochenschleifer am Schlafittchen zu packen. Fliegt nach Norden zum Wirbel, bis die nächste Sequenz kommt. Ein Zwischengegner gibt sich ein Stelldichein

Taktik: Mezzidrei

Dieses zweiköpfige Ungetüm ist nicht wirklich schwer zu besiegen. Fixiert es mit eurer automatischen Zielfunktion an und fliegt kontinuierlich um Mezzidrei herum. Dabei feuert ihr unentwegt mit euren Feuerbällen. Es schadet auch nichts, zwischendrin einmal die Flughöhe zu ändern. Ihre zielsuchende Blitzattacke ist i.d.R. immer zu langsam für euren Drachen. Sammelt nach Mezzidreis Ableben das leuchtende Objekt ein – Arokhs verfügt nun über eine Blitzattacke. Sofort werdet ihr von mehreren Schwarzdrachen angegriffen. An ihnen testet ihr sogleich euer neues Spielzeug.

Landet in der Nähe des Wirbels, steigt ab und laft mit Rynn um den Wirbel herum Richtung Felswand. Die Felsplatte öffnet sich, sobald ihr nahe genug dran seid. Auf dem Weg zum finalen Gegner dieses Abschnittes gilt es erneut, diverse Feinde zu erledigen, über Abgründe zu springen und zu balancieren. Regelmäßiges Speichern ist hier ratsam. So gelangt ihr Etage um Etage tiefer, bis ihr vor dem Tor steht, das euch zum nächsten Zwischengegner führt.

Taktik: Knochenschleifer

Knochenschleifer ist anfänglich unverwundbar. Zerstört deshalb alle drei blauen Kristalle, die sein Schutzschild stabil halten. Sie befinden sich in den Säulen, die in gleichmäßigen Abständen im Areal aufgebaut sind. In der Zeit, wo ihr die Kristalle zerstört, solltet ihr immer in Bewegung bleiben, damit der Schaden, den Knochenschleifer anrichten kann, sich in Grenzen hält. Zur Sicherheit müsst ihr immer einen Heiltrank parat halten. Mit der Zerstörung der Kristalle ist auch Knochenschleifers Unverwundbarkeit dahin.

Nach einigen gezielten Schwerthieben segnet auch er das Zeitliche. In der Ecke befindet sich ein Teleporter, den ihr mit dem Hebel links in Gang setzt. An der Oberfläche hüpf ihr schnell auf den Drachen und fliegt zu Meister Sevoth, bzw. zur nächsten Sequenz.

Fortsetzung folgt in der nächsten play...

Carsten Grauel

Player's Guide

SHADOW MAN 2ECOND COMING

Trotz des weitgehend linearen Spielablaufs von Acclaims gruseligen Action-Adventure gibt es zahlreiche Stellen im Spiel, die auch geübte Abenteurer vor Probleme stellen. Leider fehlen oftmals helfende Hinweise. Mit unseren Tipps sollten jedoch alle Sackgassen eliminiert werden.

Die zehn Vogelschädel

Nachdem ihr Jaunty befreit und zu Nettie gebracht habt, müsst ihr zehn Vogelschädel besorgen, damit Nettie den Fluch von Jaunty nehmen kann. Zunächst steigt ihr in das Gewölbe unter Netties Kirche hinab und sammelt dort die Axt ein, die auf dem Felsen liegt. Eine kurze Sequenz zeigt einen Schuppen, der mit Brettern verschlagen ist. Mit der Axt im Gepäck verlasst ihr Netties Kirche, geht zum Schuppen, brecht ihn auf und schnappt euch das Scharfschützengewehr. Hinter diesem Schuppen seht ihr mehrere aufeinander gestapelte Fässer. **(1)** Nehmt genügend Abstand und schießt mit dem Gewehr auf die Fässer, so dass sie daraufhin explodieren und den Weg freigeben. Folgt dem Weg, schießt nach dem Tümpel auf das Faß vor den Felsen und begeben euch durch den Tunnel zum See mit den Krokodilen. Hier schießt ihr die Vögel ab, die über dem See ihre Kreise ziehen.



Das unerreichbare Extra

Auf dem Weg zum See, über dem die Vögel umherfliegen, müsst ihr durch einen Tümpel, in dem ein kleines Boot liegt. Blickt ihr vom Steg aus nach rechts, so seht ihr auf einem hohen Vorsprung ein rötlich schimmerndes Waffen-Extra an einem Seil hängen. **(2)** Zerschmettert euch nicht den Kopf, wie ihr darankommt, denn dazu benötigt ihr die Voodoo-Magie „L’Inferno“, die ihr erst in Rußland in einem Schuppen nahe der Kathedrale findet. Sobald ihr diese Magie habt,



überquert ihr den Tümpel und haltet euch gleich danach rechts (ihr geht also nicht durch die Höhle, die zum See führt). Aktiviert „L’Inferno“ und benutzt die Feuerstelle um euch auf das Plateau zu „teleportieren“, wo sich die Voodoo-Magie „La Guerre“ befindet.

Wo werden die Cadeaux eingelöst?

Wenn ihr die Augen offen haltet und ein wenig stöbert, findet ihr kleine rot leuchtende Gefäße, so genannte Cadeaux. Diese könnt ihr an speziellen Schreinen einlösen, um eure Voodoo-Magie und eure Lebensenergie zu steigern. Nur – wo befinden sich diese Schreine? Auch hierfür benötigt ihr zunächst die Voodoo-Magie „L’Inferno“, die ihr in Rußland findet. Mit „L’Inferno“ nutzt ihr die Feuerstelle, die in der Höhle unter Netties Kirche bei dem Felsen brennt, wo ihr auch schon die Axt gefunden habt. Über diese Feuerstelle teleportiert ihr euch auf den höher gelegenen Vorsprung, wo sich der Schrein zur Steigerung der Voodoo-Magie befindet. Hier betätigt ihr einen Hebel, um auch den Schrein zur



Steigerung der Lebensenergie freizulegen, der sich ebenfalls in dieser Höhle befindet. **(3)**

Fässerschießen

Habt ihr die Vogelschädel bei Nettie abgeliefert, mit denen sie Jaunty retten kann, so begeben euch zurück in die Stadt. Hier seht ihr an verschiedenen Orten noch mehr solcher explosiver Fässer stehen, die die Eingänge in die Gebäude versperren. Pustet sie weg und stöbert in den Häusern ein wenig herum. Hier gibt es noch eine Voodoo-Waffe und eine Pistole zu finden. **(4)**



Die Nephilim-Scherbe als Schlüssel

Nachdem ihr Thomas Deacon das erste Siegel gebracht habt, gibt er euch neben dem Kodex auch die Nephilim-Scherbe, eine rot flammende Klinge. Von hier an den weiteren Weg zu finden, ist nicht besonders leicht. Folgt dem Weg hinter Netties Kirche durch die Sümpfe, vorbei am Mapoubaum bis hin zu einem kleinen Teich, in dem Krokodile herumschwimmen. In der Nähe steht eine Hütte. Zwischen der Hütte und dem Erdwall links daneben

ist ein rötliches, organisch wirkendes Netz gespannt. Mit der Scherbe zerreit ihr es. Der Weg ist frei. (5)

Wo geht's weiter in der dunklen Grabsttte?

In der dunklen Grabsttte II erledigt ihr zunchst in je zwei kleinen Rumen einige Monster und legt in jedem Raum einen Hebel um. Der weitere Weg ist nicht unbedingt klar ersichtlich. Geht in einen der beiden Gnge, die durch das Umlegen der Hebel geffnet wurden. Direkt neben den rotierenden Sensenfallen befindet sich jeweils eine kleine Nische. (6) Hier knnt ihr als Mike einen Block verschieben. Springt gleich danach zur Seite, denn unter euch ffnet sich eine Grube mit Stacheln, die euch das Leben kosten.



Die Plattform ist zu weit weg

In einem der Rume in der dunklen Grabsttte II msst ihr in kleinen Kammern, die mit Blcken versperrt sind, Hebel umlegen, damit aus dem Boden massive Quader steigen. ber diese Plattformen springend msst ihr den Raum durchqueren. Doch zwei dieser Blcke sind zu weit voneinander entfernt, als dass ihr die Lcke dazwischen mit einem Sprung berwinden knntet. Dreht euch also zur Wand und springt. Shadow Man wird sich automatisch an einer Kante in der Wand festhalten, die auf den ersten Blick nur schwer zu erkennen ist. Hangelt euch nach links und drckt auf der Hhe der anderen Plattform die Sprungtaste. So stot ihr euch von der Wand ab. (7)



Die Gruften der Abtrnnigen

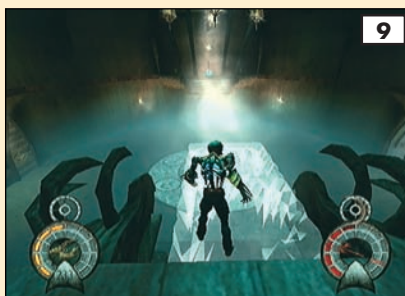
In Gehenna gelangt ihr vom Abgrund aus in die Gruften der Abtrnnigen, ber die ihr wiederum die verschiedenen Gebiete wie Irland oder Ruland erreicht. Nur versperren euch massive Statuen den Weg. Um den Weg freizubekommen, stellt ihr euch in der jeweiligen Gruft in die Mitte der grauen runden Steinplatten, die in den Boden eingelassen sind, und drckt die Kreis-Taste. Die Statue teilt sich. (8)

Die unsichtbare Eisbrcke

Nachdem ihr die Siegelkammern absolviert habt, fhrt euch der weitere Weg nach Ruland. Vom Abgrund aus gelangt ihr in eine dunkle Halle, von der auf beiden Seiten zwei kleinere Gnge abgehen (zwei davon offen, die anderen beiden verschlossen). Folgt ihr den offenen Gngen, so gelangt ihr auf ein kleines Plateau mit einer Feuerstelle. Auf der gegenberliegenden Seite seht ihr ein blau leuchtendes Extra schweben. Nur wie bekommt ihr diesen Gegenstand? Ganz einfach: Ihr lauft hinber. Aus dem frostigen Nebel, der in der Luft hngt, entsteht eine Eisbrcke, sobald ihr euren Fu ins vermeintlich Leere setzt. (9) Leider weist euch nichts und niemand darauf hin.

Die Hhle bei der Htte

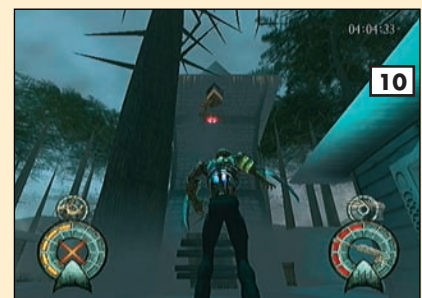
Folgt ihr in Ruland dem Weg durch den Wald, gelangt ihr irgendwann zu einer Htte. Im wilden Schneetreiben und bei Dunkelheit ist der weitere Weg nicht leicht zu erkennen, denn der Pfad um die Htte fhrt nur im Kreis herum. Sucht in der Nhe der ffnung, durch die ihr gekommen seid, nach einer wei-



teren Hhle. Sie liegt von der Htte aus gesehen links neben der ersten ffnung.

Das Extra im Glockenturm

In Ruland kommt ihr irgendwann in ein verlassenenes Drfchen mitten im Wald. Wenn ihr euch ein wenig umblickt, seht ihr einen Glockenturm, der oben beschdigt ist – das rtliche Leuchten eines Extras strahlt aus der ffnung. (10) Wollt ihr jedoch ber die Leiter im Turm nach oben klettern, stellt ihr fest, dass ein Bretterschlag euch den Weg zu diesem Extra versperrt. Geht wieder hinunter, stellt euch vor den Turm und zielt mit dem Scharfschtzengewehr auf die ffnung mit dem Extra. Schiet nun auf die Glocke, die vage durch das Loch zu erkennen ist. Daraufhin wird die Glocke hinabfallen und dabei den Bretterschlag zerstren. Ihr knnt hinaufklettern.



Die Baba-Yaga Statuen in der Mine

In der Mine in Ruland, in die ihr nach der Waldpassage gelangt, trifft ihr in einem Gewlbe auf einige Statuen, die blaue, transparente Kugeln in ihren Hnden halten. Indem ihr die Kugeln zerstrt, aktiviert ihr in einer nebenliegenden Halle Plattformen und ein Seil. Achtet aber auf die Augen der Statuen: Zerschiet ihr die Kugel einer Statue mit roten Augen, so erscheint eines dieser geflgelten Totenkopf-Engelchen, die ganz schn an den Nerven zehren knnen. Verschont also die Kugeln der rotugigen Statuen und zerschiet nur die der blauugigen. (11)

Ab hier msst ihr euren Weg alleine finden. Mgen die Schattenmchte mit euch sein!

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.

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 BFDCFEFE
.....3C1D20C3 BFDCFEFE
.....3C1D20C7 BFDCFEFE

Raziel zwergenhaft

.....3C1D20BF B87CFEFE
.....3C1D20C3 B87CFEFE
.....3C1D20C7 B87CFEFE

Raziel geisterhaft

.....3C1D2227 F8FCC4FE

MotoGP 2

Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE8FE1A BCD2E9F2

Alle Herausforderungen geschafft

.....DEAE098A BEAB9D85
.....DEAE0996 BEAB9D85
.....DEAE0992 BEAB9D85
.....DEAE099E BEAB9D85
.....DEAE099A BEAB9D85
.....DEAE09A6 BEAB9D85
.....DEAE09A2 BEAB9D85
.....DEAE09AE BEAB9D85
.....DEAE09AA BEAB9D85
.....DEAE09B6 BEAB9D85
.....DEAE09B2 BEAB9D85
.....DEAE09BE BEAB9D85
.....DEAE09BA BEAB9D85
.....DEAE0946 BEAB9D85
.....DEAE0942 BEAB9D85
.....DEAE094E BEAB9D85
.....DEAE094A BEAB9D85
.....DEAE0956 BEAB9D85

Wipeout Fusion

Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE862AB6 BCCACC02

Immer in letzter Runde

.....DE922C26 BCA99B9C

Unbegrenzte Protonen-Kanone

.....CE922CF6 BCA99BE6

Unbegrenzte Schilde

.....DE9236E2 FEC59B83

Burnout

Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....0E3C7DF2 1645EBB3
.....0C09C237 F8FCDFD

Unbegrenzt Credits

.....2C2E1E9F F8FCFE53

Bonus-Fahrzeuge freischalten

.....3C2EC34B F8FCFEFE
.....3C2EC353 F8FCFEFE
.....3C2EC35F F8FCFEFE
.....3C2EC367 F8FCFEFE

Survival freischalten

.....3C2EC4EB F8FCFEFE

Face Offs freischalten

.....3C2EC4DB F8FCFEFE
.....3C2EC4DF F8FCFEFE
.....3C2EC4E3 F8FCFEFE
.....3C2EC4E7 F8FCFEFE

Level freischalten

.....3C2EC3AF F8FCFEFE
.....3C2EC3B3 F8FCFEFE
.....3C2EC3B7 F8FCFEFE
.....3C2EC3BB F8FCFEFE
.....3C2EC3BF F8FCFEFE

City Crisis

Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....ECB6AC3C 1456E60A

Unbegrenzt Löschraketen

.....4CABC86C 1456E7A2

Viele Punkte auf dem Konto

.....4CABC570 1456B00C

Zeit anhalten

.....4CABC626 1456D83C

Unbegrenzt Löschkanone

.....4CABC872 1456F025

Zeit anhalten im Time-Attack-Mode

.....4CABC626 1456E73C

Unbegrenzt Lebensenergie

.....4CACDF04 1456E51F

30 Gerettete - Final Rescue

.....4CABC5D4 1456E7AB

Kein Opfer - Final Rescue

.....4CABC5D0 1456E7A5

Formula One 2001

PLATINUM

Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....EC8A217C 1456E60A

In der letzten Runde eines Quick Race

starten (somit spart ihr euch alle

Runden davor)

.....4CC07064 1456E7A5

.....4CC06B28 1456E7A5

Viele Champ.-Punkte für D. Coulthard

.....1CB0039C 1456089C

Viele Champ.-Punkte für E. Irvine

.....1CB002BC 1456089C

Viele Champ.-Punkte für G. Fisichella

.....1CB005DC 1456089C

Viele Champ.-Punkte für G. Mazzacane

.....1CB004FC 1456089C

Viele Champ.-Punkte für H. Frentzen

.....1CB0071C 1456089C

Viele Champ.-Punkte für J. Alesi

.....1CB0093C 1456089C

Viele Champ.-Punkte für J. Button

.....1CB0085C 1456089C

Viele Champ.-Punkte für O. Panis

.....1CB00B7C 1456089C

Viele Champ.-Punkte für J. Trulli

.....1CB00A9C 1456089C

Viele Champ.-Punkte für J. Verstappen

.....1CB00DBC 1456089C

Viele Champ.-Punkte für J. Villeneuve

.....1CB00CDC 1456089C

Viele Champ.-Punkte für L. Burti

.....1CB00FFC 1456089C

Viele Champ.-Punkte für M. Hakkinen

.....1CB00E1C 1456089C

Viele Champ.-Punkte für M. Schumacher

.....1CB0103C 1456089C

Viele Champ.-Punkte für N. Heidfeld

.....1CB0135C 1456089C

Viele Champ.-Punkte für R. Barrichello

.....1CB0127C 1456089C

Viele Champ.-Punkte für R. Schumacher

.....1CB0159C 1456089C

Viele Champ.-Punkte für J. Montoya

.....1CB0174C 1456089C

Viele Konstrukteurspunkte für

BAR Honda

.....1CB0FEA4 1456089C

Viele Konstrukteurspunkte für

Benetton-Renault

.....1CB01D54 1456089C

Viele Konstrukteurspunkte für

Ferrari

.....1CB01F64 1456089C

Viele Konstrukteurspunkte für

Jordan Honda

.....1CB02534 1456089C

Viele Konstrukteurspunkte für

McLaren Mercedes

.....1CB02754 1456089C

Viele Konstrukteurspunkte für

Williams BMW

.....1CB02C14 1456089C

jetzt überall
im Handel!

Station Master

Komplettlösungen, Tipps und Tricks für PlayStation und PS2

Probleme? Lösen wir spielend!

mit exklusiver
Cheats CD



Komplett
gelöst!

**Baldur's
Gate: Dark
Alliance**



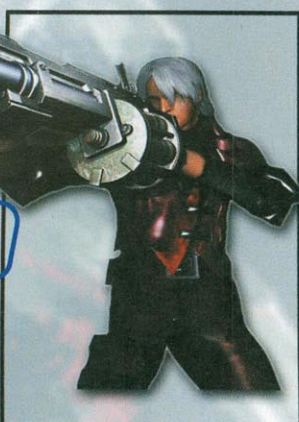
Komplett
gelöst!

**Metal Gear
Solid 2**



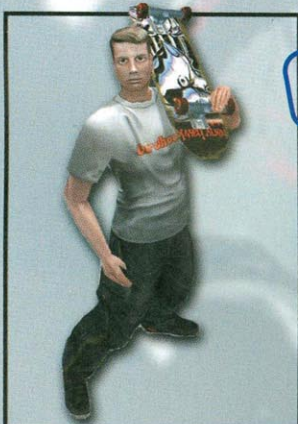
Komplett
gelöst!

**007 -
Agent im
Kreuzfeuer**



Komplett
gelöst!

**Devil May
Cry**



Komplett
gelöst!

**Tony Hawk's
Pro Skater 3**

Außerdem im Heft:

- Hidden & Dangerous komplett gelöst,
- die besten Tipps zur RTL Skispringen 2002 sowie
- Cheats, Tipps, Tricks und streng geheime Codes zu allen gelösten Spielen plus
- Armored Core 2, Harry Potter, NBA Street, Operation: Winback, Star Wars Starfighter, Unreal Tournament und vielen, vielen mehr!

Ebenfalls im Handel:

big.N

für alle Nintendo Besitzer,

ADVANCE

das GBA-Magazin und das

**PS2
JAHRBUCH 2001**

THE THING

John Carpenters Kultfilm „The Thing“ wird auch PS2-Survival-Horror-Freaks in Angst und Schrecken versetzen.



○ In eurem Waffenarsenal ist natürlich auch ein Flammenwerfer zu finden.



○ Für Monster gibt es keine Gattung. „Das Ding“ passt also vortrefflich.

PS2 Seit dem 21. März ist es so weit: Resident-Evil-Fans können ihren hoch gelobten Titel endlich auf einer Leinwand betrachten. Ob das Survival-Horror-Spektakel auf Zelluloid genauso zum Kult wird wie auf der Konsole, wird sich erst in den kommenden Wochen weisen. Die Vergangenheit zeigte jedoch, dass bisher noch kein Film, der auf Grundlage

eines Videogames in die Lichtspielhäuser einzog, ein Blockbuster wurde. Aber umgekehrt ist es genau dasselbe Leid - noch konnte kein Kultfilm seinen Status auf einer Spielplattform beibehalten.

„Das Ding“ Dong!

Gegen Ende des Jahres klingelt die nächste Filmumsetzung an diverse Laufwerks-

schächte. So wird John Carpenters Remake („The Thing“, 1982) des Schwarz-Weiß-Kultfilms „The Thing from another World“ aus dem Jahr 1951 neben PC und Xbox auch für PlayStation2 entwickelt.

Konnte man schon auf der Leinwand dem begeisterten Zuschauer unzählige Schocks versetzen, möchte man dieses Gefühl dem Konsolero nicht vorenthalten. Es ist ganz klar, dass sich der Titel im Survival-Horror-Genre ansiedeln wird. Zwar basiert er nur vage auf den Ereignissen der Filmvorlage, doch spürt man die Bemühungen der Macher, nichts von der bedrohlichen und beklemmenden Atmosphäre flöten gehen zu lassen. Genre-Kollegen - wie die Resident-Evil-Serie oder Silent Hill 2 - bieten auch schon jede Menge Schreckensmomente in der passenden Gruselumgebung. Ergo müssen Innovationen im Gameplay her, um



○ Den Facehuggern im Film „Aliens“ ähnlich, gibt es hier ebenfalls Wesen, die tierisch abnerven werden.



○ Fürchtet sich ein Rettungsmitglied zu arg, kniet er nieder und wartet auf sein Ende.



○ Jeder Charakter hat sein eigenes Bewusstsein und reagiert in jeder Situation anders.



○ Manche Waffen reißen durchaus schöne Löcher in die außerirdische Brut.

dem potentiellen Käufer den Titel „schmackhaft“ zu machen. Und genau hier hat sich Computer Artworks etwas einfallen lassen: das Trust-/ Fear-Interface. Doch dazu später mehr.

Das Böse lauert überall

Der Plot ist zeitlich nach den Ereignissen des Filmes angesiedelt. Ihr begeben euch mit einem Soldatentrupp in das unerforschte und gefrorene Ödland der Antarktis. Als Befehlshaber des Einsatzkommandos macht ihr euch auf die Suche nach der verwaisten Forschungsstation. Das Wissenschaftlerteam, das dort einst ansässig war, ist auf rätselhafter Art und Weise ums Leben gekommen. Eure Aufgabe ist es, mit der militärischen Rettungseinheit die unheimlichen Vorfälle in der Basis aufzuklären. Es dauert auch nicht allzu lange bis ihr bemerkt, dass ihr keinen alltäglichen Gegner gegenüber habt. In der trostlosen Landschaft der Antarktis hat sich eine unbekannte außerirdische Lebensform breit gemacht, die ihre Daseinsform verändern kann und die sogar in der Lage ist, die Gestalt ihrer Opfer anzunehmen.

Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr den Protagonisten durch die verschiedenen Außen- und Innenareale. Dabei gilt es garantiert nicht, in Rambo-Manier alles im Alleingang zu zerstören oder mit bloßer Waffengewalt die Monsterscharen in ihre Einzelteile zu zerlegen. Vielmehr müsst ihr mit dem Rest des Militärtrupps interagieren. Jeder der NPCs hat dafür seine speziellen Fähigkeiten.

Ich gehör' doch zu euch

So stehen euch Soldaten, Ingenieure und Sanitäter zur Seite. Trefft ihr auf einen Kameraden, könnt ihr ihm diverse Anweisungen geben („folgen“, „Computer hacken“ etc.). Doch warum sollten euch eure Kollegen trauen – oder ihr ihnen? Jeder könnte bereits infiziert worden sein! Und genau hier kommt das bereits oben erwähnte Trust-/ Fear-Interface ins Spiel. Wird beispielsweise ein Kumpare angegriffen, steigt sein Angstpegel in die Höhe. Ihr müsst nun schnellstmöglich die außerirdischen Kreaturen beseitigen, bevor euer Truppmitglied vollends durchdreht und auf Jeden im nä-

heren Umkreis zu schießen beginnt. Manchmal müsst ihr auch einen Beweis liefern, selbst nicht versucht zu sein. Könnt ihr diesen nicht bringen, wird ohne Zögern das Feuer eröffnet. Für solche Momente habt ihr stets ein spezielles Fläschchen am Mann. Dieses piekt ihr euch in den Arm und füllt es mit Blut. Jetzt sollte der Test nur noch negativ ausfallen und alles ist wieder gut. Anhand eines Balkens erkennt ihr, wie euch euer Gegenüber gesonnen ist.

Gerade dieses Feature bringt nette Abwechslung in das Survival-Horror-Genre und sorgt für Abwechslung im Gameplay. Da der Titel allerdings erst im Herbst erscheinen wird, müssen wir abwarten, welche Veränderungen und welcher Feinschliff The Thing bis zum Release noch widerfahren. **HS**



○ Außerhalb der Basis habt ihr auch gegen die Kälte zu kämpfen.



○ Jedes Ziel kann über verschiedene Wege erreicht werden. Hier kommt die Rettung allerdings etwas zu spät.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Survival-Horror
Spieler	1
Hersteller	Vivendi Universal
Entwickler	www.vup-interactive.de Computer Artworks
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	3. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★☆☆ — Vielversprechend

„The Thing“ wird im Herbst frischen Wind ins Survival-Horror-Genre blasen.

SOUL CALIBUR II

**Namco lüftet weitere Geheimnisse
über den künftigen PlayStation2-Hit!**



○ Soul Calibur II steht ebenfalls für ein Festival der visuellen Special Effects.



○ Für die brachialen Special Moves bedarf es allerhand Fingerakrobatik.

PS2 Namco geht auf Nummer sicher: Wie die japanische Mutterfirma im Februar mitteilte, wird man sich in naher Zukunft verstärkt auf die Entwicklung von Spielen aus der Ridge-Racer-, Tekken- und Soul-Calibur-Reihe konzentrieren. Demnach gibt es einen „heißen Herbst“. Während Tekken 4 für PlayStation2 bereits Ende März in den Nippon-Regalen steht, erscheinen Ridge Racer VI und Soul Calibur II voraussichtlich im kommenden November für Sonys 128-Bit-Kiste.

Denkwürdiger Augenblick

Einen kleinen Vorgeschmack auf das kommende Beat'em-Up-Highlight bot die Pressevorführung Anfang März in Tokio (siehe dazu Kasten). Namcos Development Divi-

on 1 präsentierte die neueste Version von Soul Calibur II. Zu diesem Zeitpunkt waren 67 Prozent der Arcade-Variante im Kasten. Da der Story-Mode ein PlayStation2-Attribut darstellt, lag der Schwerpunkt des Events auf der elementaren Spielmechanik. Um es gleich vorweg zu nehmen: Kenner der beiden Vorgänger, sprich Soul Blade (PSone) und Soul Calibur (SEGA Dreamcast), müssen

sich mit allerhand Neuerungen vertraut machen. Die Stichworte Wände beziehungsweise Mauern, 8-Way-Run-System und Run Counter Move sind dabei Ausschlag gebend.

Mit dem Rücken zur Wand!

Ähnlich der vierten Tekken-Instanz spielen polygonale Bauwerke/Objekte (Felsformationen, Holzkonstruktionen, Stahlgittertüren



○ Kilik aus der Nähe betrachtet.



○ Die gute, alte Zeit: Mitsurugi (rechts) ist seit dem PSone-Spektakel mit von der Partie.



○ Zu jedem Soul-Calibur-II-Darsteller gehört eine thematisch passende Stage.



○ Die Inszenierung der Hintergrundkulissen ist erneut eine Klasse für sich.

etc.) am Rande der Arena eine sehr wichtige Rolle.

„Die ‚Wände‘ sind eine Neuerung und kamen in Soul Calibur nicht vor“, erklärt Hiroaki Setoriyama, Producer von Soul Calibur II. „Wenn man an die Wand geschleudert wird, ist man klar im Nachteil. Es ist vergleichbar mit der Situation, wenn man auf dem Boden liegt und versucht, aufzustehen. Dieser Vorgang dauert eine Weile. Angreifer können die Umgebung somit zu ihrem Vorteil nutzen.“

Um nicht ständig in die Enge getrieben zu werden, bieten sich selbstverständlich diverse Ausweichmöglichkeiten an. So kann man mit einem Sprung nach hinten oder mit Ausfallschritten zur Seite seine Texturhaut retten.

Die Freiheit nehm' ich mir!

Vor allem für Soul-Blade-Besitzer ist das 8-Way-Run-System absolutes Videospiel-Neuland. Bewegten sich die Akteure Mitsurugi & Co. im 32-Bit-Klassiker in vier Richtungen, sind der Next-Generation-Verwandtschaft in keiner Weise die Hände ähnh... Füße gebunden. Folglich gestalten sich die Fights noch martialischer, dynamischer und intensiver. „Das neue 8-Way-Run-System basiert auf dem Vorgänger Soul Calibur. Doch sind

einige Abläufe geändert worden. Tippt man den Stick nur kurz an, bewegt man sich in die gewünschte Richtung oder weicht aus. Bei längerem Drücken fängt der Charakter an zu rennen.“ So H. Setoriyama.

Ein weiteres Novum ist der Run Counter Move. Damit soll jedem Schlagabtausch mehr Balance verliehen werden. „Wird man während einer Bewegung attackiert, wird der Run Counter ausgeführt. Man hastet nach vorne - direkt am Gegner vorbei. Dieses Manöver erweist sich bei vertikalen Angriffen als hilfreich“, fährt der Namco-Produzent fort.

Graziles Haudegen-Ballett

Besonders stechen die geschmeidigen Animationsphasen ins Auge. Die Macher verpassten sowohl den Bewegungen als auch den Körperpositionen der einzelnen Protagonisten eine Frischzellenkur. Beispielsweise wirkt beim Umkreisen des Opponenten die Haltung von Schultern, Armen und Händen ausgesprochen lebensecht.

Ferner erfolgt der Übergang vom Laufen zum Rennen nahtlos. Gleiches gilt für die Hieb- und Stichwaffen der Charaktere. Die Schläge sind bestens aufeinander abgestimmt. **DG**



○ Die Agilität der Figuren hängt vom Körper- und Waffengewicht ab.

Impressionen vom Soul-Calibur-II-Press-Event

Am ersten Wochenende im März wurden Pressevertreter zu einem Testspiel des Soul-Calibur-II-Coin-ops eingeladen. Namco wählte als Veranstaltungsort den Firmensitz in Yokohama.



○ Hiroaki Setoriyama, Producer, Namco.



○ Rechts im Bild: Erläuterung des Run Counter Moves



○ Für Soul Calibur 2 wird ein standardisiertes Kabinett verwendet.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Beat'em Up
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.namco.co.jp Namco
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	November 2002 (Japan)

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Hoffentlich nimmt das Warten bald ein Ende. Soul Calibur II ist auf dem besten Weg, den Beat'em-Up-Thron zu besteigen.

MEN IN BLACK 2

Alien Escape

Action satt, statt fader Adventure-Kost: M.I.B. 2 wird ein knallharter Shooter!



○ Aliens sind dieser Tage in New York so willkommen wie Osama Bin Laden.



○ Die spannenden Shootouts strotzen vor Partikel- und Echtzeit-Lichteffekten.

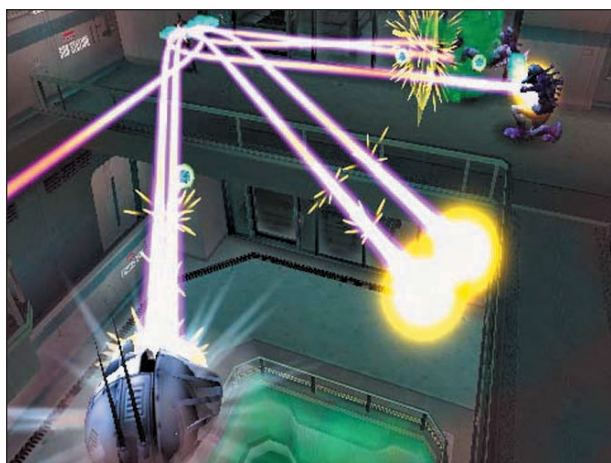
PS2 Um zu verhindern, dass streitlustige Außerirdische bei McDonald's Amok laufen, weil sie einen McChicken für einen gefolterten Verwandten halten, gibt es die Men in Black. Helden wie Agent Kay und Agent Jay sind mit der überaus heiklen Aufgabe betraut, solche Vorfälle bereits im Keim zu ersticken. Wenn nötig, müssen sie die unhöflichen Aliens auch mit Waffengewalt an die Hausordnung unseres geliebten Heimat-

planeten erinnern. Wann immer sich ein Alien daneben benimmt, die Men in Black kennen kein Erbarmen und sorgen gnadenlos für Zucht und Ordnung auf unserer geliebten Mutter Erde.

Männer in schwarz

So jedenfalls stellen sich das die Macher der beiden Hollywood-Blockbuster-Produktionen „Men In Black 1 und 2“ mit Tommy Lee Jones und Will Smith in den Hauptrol-

len vor. Nach dem großen Erfolg des ersten Teils (Platz 12 in der Bestenliste der Kinofilme mit den höchsten Einspielergebnissen) um die chaotischen Alien-Aufseher Agent Jay und Agent Kay, folgt im Sommer 2002 nun das lang erwartete Sequel M.I.B. 2. Und so unausweichlich wie das Videospiel zum ersten Teil der Kinofilme war (Men In Black, PSone, 1998), folgt nun dem neusten Movie-Streich ein weiteres Spiel mit der exklusiven M.I.B.-Lizenz. Men in Black 2:



○ Gebündelte Blastersalven erhellen die Umgebung und lassen die Level in grellen Farben erleuchten.



○ Kanonenfutter! Kleinere Aliens stellen für die durchgestylten Agenten kein Problem dar.



○ Einige der Aliens können fliegen und sind deshalb schwer zu treffen.



○ Die PS2 wird in M.I.B. 2: Alien Escape die Muskeln spielen lassen.

Alien Escape hat mit der Handlung des Films jedoch nur wenig zu tun.

Action statt Starallüren

Es ist ein ungeschriebenes Gesetz: Von zehn Videospielen mit offizieller Filmlizenz gehen mindestens neun in die Hose. So erging es auch den beiden PSone-Spielen zum ersten Kino-Erfolg. Dieses Schicksal soll dem aktuellen PS2-Spiel erspart bleiben. Daher sahen die Entwickler von einer platten Adaption der Handlung ab. Die Spieler sollen mehr geboten bekommen als ein schwachbrüstiges Adventure zum Nachspielen der Filmhandlung. Sie versprechen den Fans der Alien-Komödie einen beinhaltenen Actionshooter. Demnach wird sich die Story des Spiels auch nur am Rande - wenn überhaupt - mit den Geschehnissen des Sequels beschäftigen. Vielmehr stehen die irrwitzigen Verfolgungsjagden und Schießereien mit glitschigen Besuchern auf der Tagesordnung der Männer in den schwarzen Anzügen.

Aliens im Großen Apfel

Als ein außerirdischer Gefangenentransport unglücklicherweise genau in New York City abschmiert, ruft das die Aufmerksamkeit des M.I.B. auf den Plan. Nichts ist schlimmer als eine Horde flüchtiger Aliens, die versuchen,

sich im Big Apple breit zu machen. Die Aufgabe der smarten Agenten besteht nun darin, die entflohenen Sträflinge entweder dingfest zu machen oder sie auszuschalten. Dazu sind die beiden Spezialisten zunächst mit den Standardwaffen aus dem Men-in-Black-Arsenal ausgestattet.

Die Blaster verschießen auf einen Druck der X-Taste hin grellblaue, leuchtende Energieschalen. Wenn man die Taste gedrückt hält, laden sich die Strahlenwaffen mit Energie auf und verschießen so eine gebündelte Salve, die erheblich mehr Schaden anrichtet. Eliminierte Außerirdische lassen freundlicherweise ihre Waffen oder Upgrades für die Standardbewaffnung der Agenten zurück.

Schleim muss fließen!

Grafisch erwarten den Spieler virtuelle Alter Egos, die ihren Vorbildern Will Smith und Tommy Lee Jones bemerkenswert ähnlich sehen. Alle Zwischensequenzen werden in Spielgrafik in Szene gesetzt. Besonders viel Augenmerk legen die Entwickler auf die Folgen der waffenstrotzenden Auseinandersetzungen. Die Aliens zeichnen sich durch vielfältige Erscheinungsformen in Schleim und Glibber aus. Mähen sich Jay und Kay nun durch eine Gruppe glitschiger Außerirdischer, spritzt reichlich Partikelschleim durch die Level.



○ Dynamische Kamerafahrten verleihen der Alien-Hatz eine cineastische Präsentation.

Auch die Aliens selbst können sich sehen lassen. Besonders die Zwischen- und Endgegner zeichnen sich durch ein tolles Charakterdesign aus. Die Levels sind mit allerlei interaktiven Objekten angereichert. Gefrorene Autos gehen zum Beispiel unter starkem Beschuss in Flammen auf und geben so wertvolle Goodies und Medipacks frei.

Hoffnungsträger

Wenn die Entwickler ihre Hausaufgaben machen, könnte sich M.I.B. 2: Alien Escape als eine der wenigen rühmlichen Ausnahmen im Sumpf der misslungenen Filmadaptionen behaupten. Das Genre reinrassiger Action-Spiele erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit. Wen die komplexe Handlung und das umfangreiche Move-Repertoire eines Solid Snake überfordert, der wird an Men in Black 2: Alien Escape sicherlich Gefallen finden. Shooter-Fans mit lockerem Zeigefinger sollten das Actionspektakel auf jeden Fall im Auge behalten. **MK**



○ Die Riesenschabe ist ein Job für Agent Jay, den König der Kammerjäger..

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Entwickler	www.infogrames.de Melbourne House
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	3. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT

50%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Wenn die Men in Black in einem technisch smarten Gewand daherkommen, könnte Alien Escape ein klasse Shooter werden!

SPIDER-MAN THE MOVIE

Angst vor Spinnen? Dazu besteht doch kein Grund... - außer du bist ein wirklich böser Mensch!



⊙ Droht Gefahr, schlägt Peter Parkers siebter Spinnensinn Alarm.



⊙ Ein Knopfdruck genügt und schon ist der Gegner fest verschnürt.

PS2 Spider-Man ist wieder da! Nach seinen beiden PSone-Abenteuern sorgt der berühmte Comic-Held nun auch bald auf der PlayStation2 für Recht und Ordnung. Als Vorlage für die 128-Bit-Klettertour dient die Spider-Man-Realverfilmung, für die sich Kultregisseur Sam Raimi (Army of Darkness, Hercules, Xena usw.) verantwortlich zeichnet. Bei uns wird der Kinofilm ab 6. Juni zu sehen sein.

Superheld in spe

Ihr schlüpft in die Rolle von Peter Parker. Durch den Biss einer radioaktiven Spinne erlangte der unbescholtene Fotoreporter die ungewöhnlichen Fähigkeiten des Insekts. Er wurde schneller, stärker und widerstandsfähiger, seine Sinne schärften sich. Genau wie eine Spinne ist er nunmehr in der Lage, an Wänden und Decken entlangzukrabbeln. Nachdem sein Onkel das

Opfer eines Gewaltverbrechens geworden ist, hat sich Peter Parker entschlossen, seine Kräfte zukünftig dazu zu nutzen, Kriminellen das Handwerk zu legen.

Genau wie der Fimheld müsst ihr erst lernen, mit euren neuen Fähigkeiten zurechtzukommen. Lediglich mit einem roten Kapuzenpullover und einer grob zusammengeschnittenen Gesichtsmaske unkenntlich gemacht,

stürzt man sich ins Abenteuer. Insgesamt 22 Level warten auf den angehenden Superhelden, wobei er nur anfangs mit seinem Behelfskostüm auf Verbrecherjagd geht.

Fast wie im Film

Obwohl es sich bei Spider-Man: The Movie um eine Adaption handelt, hielten sich die Entwickler nicht strikt an die Vorgaben des



⊙ Mit etwas Geschick kann man den Schwung für seinen Angriff nutzen.



⊙ Der Kampf gegen Shocker entwickelt sich zu einem optischen Leckerbissen: Die Licht- und Partikeleffekte sind ein wahrer Augenschmaus.



○ Man kann sogar die feine Gewebestruktur in Spideys Kostüm erkennen.



○ Auch die Lüftungsschächte sind vor euren Kletterkünsten nicht gefeit.

Films. Treyarch wurde ein gewisser Handlungsspielraum eingeräumt. Um das Spiel möglichst abwechslungsreich und spannend zu gestalten, hat man kurzerhand einige neue Charaktere, die nicht in dem Hollywoodstreifen mitspielen, integriert. So treten ihr nicht nur gegen den Green Goblin an, der im Film den Erzbösewicht mimt. Vulture, Shocker und Scorpion - die beiden Letztgenannten wollten der Spinne bereits auf der PSone das Spandexkostüm über die Ohren ziehen - sind ebenfalls mit von der Partie. Auf den Auftritt von Kraven müssen PS2-Besitzer leider verzichten. Der gefürchtete Großwildjäger wird ausschließlich auf der Xbox in Aktion treten.

Mutantenangriff

Das grundlegende Spielprinzip sowie die Steuerung ist mit dem der Spider-Man-Titel für PSone identisch. In bekannter Spider-Manier schwingt ihr euch über Häuserdächer oder erforscht das Innere von Wolkenkratzern - stets darauf bedacht, vermeintlichen Schurken auf die Mütze zu hauen. Der noch junge und unerfahrene

Spider-Man hat bereits ein beachtliches Repertoire an Schlag-, Tritt- und Wurftechniken in petto. Ein paar Fausthiebe reichen meist aus, Kleinkriminelle in ihre Schranken zu weisen. Dank seiner einzigartigen Spinnenfähigkeiten ist Peter jedoch auch in der Lage, seinen Kontrahenten mit etwas mehr Raffinesse den Garaus zu machen. So könnt ihr euch etwa von der Decke aus auf eure Widersacher stürzen oder diese mittels einer synthetischen Netzflüssigkeit einspinnen. Selbige dient dem Fassadenkletterer übrigens auch, um sich von Haus zu Haus zu schwingen.

Die Action steht bei Spider-Man: The Movie ganz klar im Vordergrund. Damit man auch den Ansprüchen der Adventure-Freunde zumindest etwas gerecht wird, bietet Spider-Man: The Movie immerhin ein paar kleine Rätsel und Aufgaben. Doch beschränken sich diese meist darauf, einen Schalter oder ein bestimmtes Objekt zu finden.

Höhenangst?

Auch wenn in spieltechnischer Hinsicht kaum ein Unterschied zu den PSone-Vor-

gängern besteht, im Falle der optischen Präsentation sind enorme Verbesserungen zu bemerken: Die Umgebungsgrafiken sind farbenfroh und extrem detailliert, selbst hoch über den Dächern der Stadt kann man noch das rege Treiben auf den Straßen erkennen. Besonders gut gelungen sind die butterweichen Animationen der Charaktere. Und dank einer durchdachten Kameraführung bleibt man selbst beim größten Handgemenge stets im Bilde. Für eine atmosphärische Soundkulisse sorgen der original Filmsoundtrack. Je nach Situation wird das Geschehen von einer stimmungsvollen Hintergrundmusik untermauert. Während eines Gefechtes werden härtere Töne angeschlagen, um Spannung aufzubauen setzt man dagegen eher auf orchestrale Klänge. **ML**



○ Spider-Man: The Movie ist gewiss nichts für Spieler mit Höhenangst.



○ Die Abwasserkanäle bieten einen idealen Zufluchtsort für subversive Elemente.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	www.activision.de Treyarch
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Mai

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

An Spider-Man: The Movie werden nicht nur Fans des beliebten Superhelden Gefallen finden.

SUMMONER 2

Mit neuem Kampfsystem greift Summoner 2 nach den Sternen am Rollenspiel-Himmel.



○ In Summoner 2 trifft ihr auf jede Menge neuer Kreaturen.



○ Die Herrscherin verfügt von Haus aus über starke Feuerzauber.

PS2 Wir erinnern uns: Ursprünglich war das Prequel Summoner als Launch-Titel zum PlayStation2-Start geplant. Mit über fünf Monaten Verspätung kam das epische Rollenspiel dann endlich in den Handel und erntete allorts gute Wertungen (play 05/01 78%). Das Edel-RPG konnte aber leider nicht mit der erwarteten Supergrafik aufwarten - besonders in den

Städten fiel der späte Grafikaufbau unangenehm auf. Die umfangreiche Story um das Schicksal des Beschwörers Joseph und seiner Gefährten Fleece, Jekhar und Rosalind aber, zog selbst erfahrene Rollenspieler eine ganze Zeit lang in ihren Bann. Das eingängige Kampfsystem erlaubte es darüber hinaus auch Rollenspieleranfängern, das ausgedehnte Abenteuer zu genießen. Am

Ende nahm die Geschichte natürlich einen guten Ausgang: Joseph erfüllte sein Schicksal als Summoner, führte die acht Beschwörungsringe wieder zusammen und stieg als Gottheit Urath in göttliche Sphären auf.

Ahnenforschung

Bereits der erste Teil ist von einer tiefgründigen Mythologie geprägt und die Entstehungsgeschichte der Heimat unserer Helden hat beinahe biblische Ausmaße. Die Fortsetzung knüpft 20 Jahre später an die historischen Geschehnisse des ersten Teils an. In Summoner 2 übernimmt der Spieler die Rolle von Pava, der Königin des Reiches Halassar. Auch Pava kam mit dem Mal eines Summoners zur Welt. Doch während Joseph sein Schicksal im Prequel erst ergründen musste, ist sich die Monarchin über das ihre im Klaren. Laut Prophezeiung



○ Trio mit sechs Fäusten. Jeweils zwei Gefährten werden aus insgesamt acht Mitstreitern ausgewählt und begleiten Königin Pava auf ihrer Reise.



○ Die unschönen Pop Ups des ersten Teils gehören hoffentlich der Vergangenheit an.



○ Über 30 neue Orte muss Pava besuchen, um ihr Schicksal zu erfüllen...



○ ...darunter auch ein idyllisches Pirateneiland.

ist sie die Wiedergeburt der Göttin Laharah. Die göttliche Laharah ist für die Schöpfung Halassars und des Baums Eleh verantwortlich. Als der heilige Baum Eleh jedoch in einem vernichtenden Sturm zerstört wird, verschwindet die Göttin und verspricht, eines Tages zurückzukehren, um den Baum Eleh zu heilen.

Königin der Herzen

Von ihrem Volk als die Wiedergeborene Göttin verehrt, haben schon Tausende für Königin Pava gekämpft und dabei ihr Leben gelassen. Nun wird ihre Herrschaft von mächtigen Feinden bedroht. Der König von Galdyr will ihren Tod, und niederträchtige Zellen planen bereits ihren Sturz. Die Spuren des Verrats haben Pava an Bord eines Schiffes geführt.... An dieser Stelle schlüpft der Spieler in die Rolle der gezeichneten Monarchin.

Die andere Seite

Führen euch die Wege im ersten Teil noch durch Medeva und Orenia, bereist ihr mit eurer Party nun Halassar, Galdyr, die Stadt Munari und über 30 weitere neue Gebiete.

Ein ganz neues Universum wartet darauf, vom Spieler erforscht zu werden. Der Spieler soll jedoch nicht nur Pavas Schicksal erfüllen und Halassar vor dem Untergang bewahren, sondern muss nebenbei auch noch ihr Volk regieren und mit Hunderten von Untergebenen (NPCs) interagieren. Um Pavas Feinden Einhalt zu gebieten, kann der Spieler im Verlaufe der Geschichte seine Gefährten aus einer Party von acht Mitgliedern aussuchen, um dann mit ihnen gemeinsam die spannenden Echtzeitkämpfe zu bestehen.

Beschwörungsformeln

Alle Charaktere verfügen natürlich über spezielle Fähigkeiten, die über das überarbeitete Erfahrungspunkte-System noch gesteigert werden können. In den Kämpfen werden nun bis zu drei Mitstreiter gleichzeitig kontrolliert. Genau wie ihr Vorgänger Joseph besitzt auch Pava die Fähigkeit, Kreaturen zu beschwören, welche die Party im Kampf tatkräftig unterstützen. Im Gegensatz zu Joseph benötigt sie dazu keine modischen Accessoires wie Ringe oder ähnlichen Schnickschnack. Die Königin

beherrscht Aosi, die Sprache der Schöpfung, und muss die Formeln lediglich schreiben, um die hilfreichen Mitstreiter zu materialisieren.

Besser als Teil eins?

Das Entwickler-Team von Volition bescherte den PlayStation2-Besitzern nach dem ersten Teil von Summoner den technisch beeindruckenden und sehr erfolgreichen Ego-Shooter Red Faction. Dieselben Entwickler waren es, die der PS2 bereits in der frühen Phase der Markteinführung das Anti-Aliasing-Feature zu entlocken wussten. Fließen jetzt die neu gewonnenen Erfahrungen in die Entwicklung von Summoner 2 ein, könnte uns diesmal ein Rollenspiel-Epos erwarten, das außer einer atmosphärisch dichten Story auch noch eine blitzsaubere Grafik auf die Bildschirme zaubert. **MK**



○ Schattenboxer! Ob sich dieser Mönch der Party der Monarchin anschließen wird?



○ Die Beschwörungszauber von Pava sind auch in Summoner 2 wieder ein optisches Highlight.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	THQ
Entwickler	www.thq.de Volition
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	4. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT

40%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

War der erste Teil schon gut, könnte sich Summoner 2 zum Spitzen-RPG mausern.

THE LEGACY OF KAIN SERIES

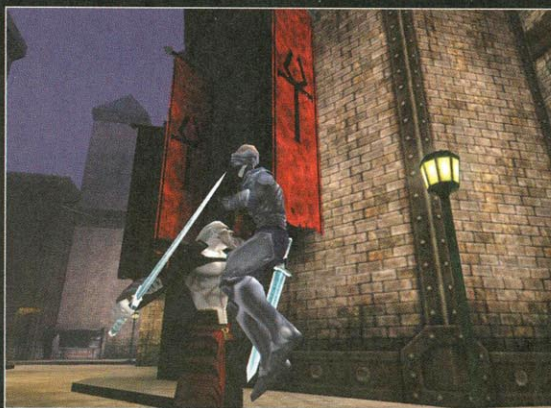
BLOOD OMEN 2



PlayStation®2

PC
CD

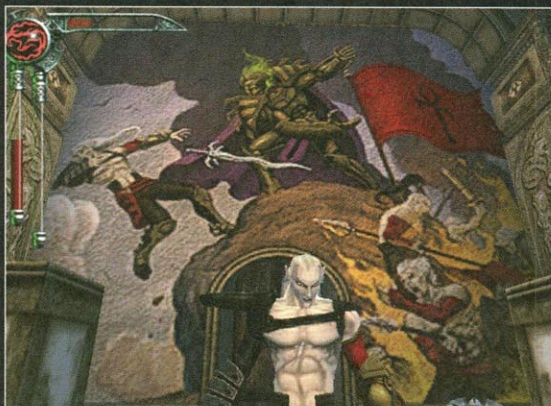
**Kein Mitleid!
Kein Vergeben!
Kain ist wieder da!**



„Der Fürst der Finsternis bereitet seine triumphale Rückkehr vor. Einschätzung: Super!“ PSG 03/2002



„Düster, böse, blutig – Blood Omen 2 überzeugt durch gute Grafik und einen wirklich coolen Anti-Helden!“ PlayZone 04/2002



„Die Jagdsaison ist eröffnet: Blutiges Vampir-Abenteuer mit prachtvollen Levels“ Bravo Screenfun 11/2001



„Bissiges bis bitterböses Abenteuer für Fantasy-Freunde mit starkem Magen“ Maniac 04/2002

www.legacyofkain.com

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

Blood Omen 2 © Crystal Dynamics, Inc., 2002. Published by Eidos Interactive Limited. Blood Omen, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved

SPYRO

Enter the Dragonfly

Der niedliche Drache wird auch in Sonys 128-Bit-Terrain umherfliegen.



○ Ein Inventar-System soll auch noch implementiert werden.

PSE Mit dem Sprung auf Sonys Next-Gen-Konsole wechselt der kleine Drache Spyro auch den Hersteller. So übernimmt Vivendi Universal den Vertrieb der künftigen Abenteuer, die das knallbunte Fabelwesen zu bewältigen hat. Der putzige Charakter konnte sich im 32-Bit-Gefilde durchaus behaupten und gehört zu den meistverkauften Jump'n'Run-Franchises - über 11 Millionen Mal wanderte die Spyro-Serie über die Ladentheken.

Erfolgreiche Vergangenheit

Vivendi Universal hatte am 19. Februar zu einem Event in der Nähe von Paris eingeladen. Auf der Games Faire 2002 wurden die Neuerscheinungen des Herstellers vorgestellt. Natürlich waren wir für euch vor Ort und konnten unter anderem erste Einblicke von Spyro: Enter the Dragonfly erhaschen.

Nach wie vor ist das Spiel hauptsächlich auf die jüngere Klientel zugeschnitten. Doch auch Junggebliebene werden ihren Heiden-

spaß an dem schon fast zu knuddeligen Feuerspeier haben. Inzwischen begibt sich das friedliebende Ungeheuer in die vierte Runde. Mit jedem Teil konnten die Entwickler von Insomniac Games Verbesserungen an Gameplay und Grafik vorweisen. Ob das Programmiererteam von Universal Interactive genauso gute Arbeit leisten wird, kann man aufgrund der frühen Version noch nicht sicher sagen. Das Potential zumindest aber ist vorhanden und das lässt hoffen.

Gemeiner Dieb

Der Plot knüpft direkt an den Vorgänger an (Spyro: Year of the Dragon, PSone, 2000). Der Ursprung jeglicher Drachenmagie liegt in den so genannten Dragonflies (Libellen). Doch leider wurden diese nach dem Year-of-the-Dragon-Festival hinterücks aus dem Drachenreich entwendet. Es liegt nun an Spyro, die Libellen zurückzubringen. Doch zuvor muss er erst einmal herausfinden wer diese gestohlen hat und warum.

Der lila Drache speit diesmal auch nicht nur Feuer auf seine Kontrahenten. Er

besitzt zudem die Gabe, wehrhaft Elektrizitäts-, Eis- und Blubberblasen-Atem zu erzeugen. Sämtliche Areale sollen im Vergleich zum Prequel um einiges größer werden. Darüber hinaus ist geplant, den Spielspaß durch zahlreiche Mini-Games zu erweitern. **HS**



○ Der lila Held muss sich zu Lande, in der Luft und unter Wasser beweisen.



○ Wie romantisch! Ein kleines Feuer im Abendrot an einem herrlichen Traumstrand.



○ Im Vorgänger konnten insgesamt fünf Charaktere gesteuert werden.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1
Hersteller	Vivendi Universal
Entwickler	www.vup-interactive.de Universal Interactive
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	4. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★☆☆ — Vielversprechend

Der knuddelige Drache geht nunmehr in die vierte Runde - es hat den Anschein als könnte er ein weiteres Mal überzeugen..

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 "HARDCORE" being larger and more prominent. The entire logo is set against a blue background.

BLOOD OMEN 2

**Böse sein lohnt sich doch!
Kains Abenteuer bringen frischen
Wind in Nosgoths Vampirwelt.**



○ Blood Omen 2 bietet Levelarchitektur vom Feinsten.

PS2

Wie ein Phönix aus der Asche erhebt sich Blood Omen 2 aus den Entwicklungsstudios von Crystal Dynamics. Seit den ersten Bildern des Action-Adventures zweifelte man immer wieder, ob es Kains Abenteuer mit der erfolgreichen Soul Reaver-Serie aufnehmen könne. Doch die kreativen Köpfe aus San Francisco zauberten eine fantastische Reise durch die dunkle Welt Nosgoths. Dank ausgeklügeltem Gameplay überzeugt Blood Omen 2 sogar auf Anhieb mehr, als das vor wenigen Wochen erschienene Soul Reaver2.

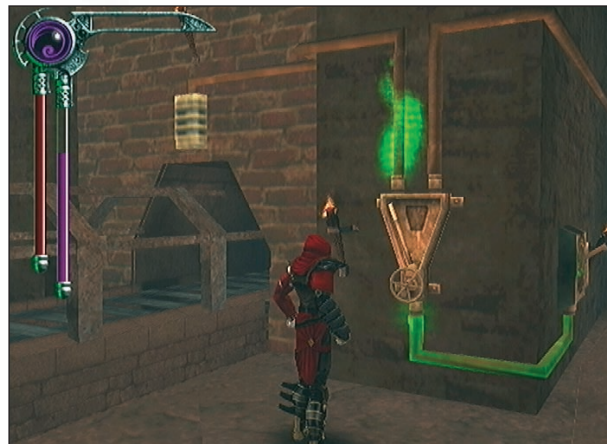
Strom der Zeit

Den eigentlichen Ursprung der Serie kennen wahrscheinlich nur noch echte Fans des Vampir-Epos'. Blood Omen: The Legacy of Kain erschien 1997 auf der guten alten PSone. Dort erlebte man, wie der einstige

Edelmann Kain von Wegelagerern überfallen und getötet wurde. In der Unterwelt angekommen bietet ihm der Nekromant Mortanius die Chance, seine Mörder zu finden und zu töten. Kain realisierte allerdings nicht, dass er dadurch zum Vampir wurde und nie mehr Mensch sein konnte. 400 Jahre nach diesen Ereignissen zieht der mächtige Blutsauger mit einer gigantischen Vampir-Armee in die finale Schlacht, um die Macht Nosgoths endgültig an sich zu reißen. Im Intro zu Blood Omen 2 wird man jedoch Zeuge, wie Kains Armee abgeschlachtet wird und er selbst vom Anführer der Vampirjäger Lord Sarafan getötet wird. Nach einem 200 Jahre andauernden Koma übernimmt ihr die Kontrolle über Kains Schicksal. Von dem einst übermächtigen Vampir ist jedoch nach der langen Tiefschlafphase nicht mehr viel übrig. Er ist schwach und hat fast die gesamten Fähigkeiten verloren,



○ Nach zweihundert Jahren Koma wärt auch ihr schlecht gelaunt.



○ An diesen Weichen kann man die Glyphen-Energie umleiten.

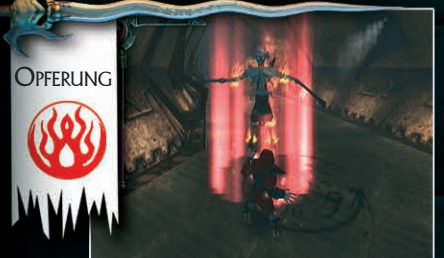
DUNKLE GABEN



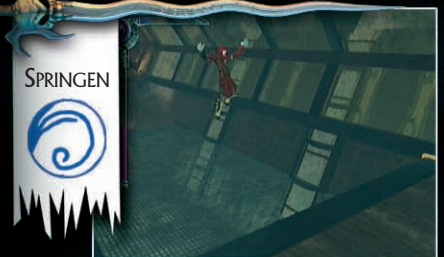
Dreh- und Angelpunkt des vampirischen Abenteuers sind die speziellen Fähigkeiten, die sich Kain Schritt für Schritt aneignet. Fast nach jedem Kampf gegen einen Endgegner saugt unser Anti-Held dessen besondere Eigenart in sich auf. Per Druck auf die L2-Taste werden diese ausgewählt und mit der Kreis-Taste aktiviert. Für alle offensiven Kräfte ist außerdem das Aufladen der Wut-Anzeige nötig. Diese geschieht durch das Blocken der gegnerischen Angriffe. Der Einsatz der dunklen Gaben wurde so geschickt in das Gameplay integriert, dass dem Spieler viele unterschiedliche Varianten zur Auswahl stehen, mit Gegnern umzugehen oder bestimmte Probleme zu lösen.



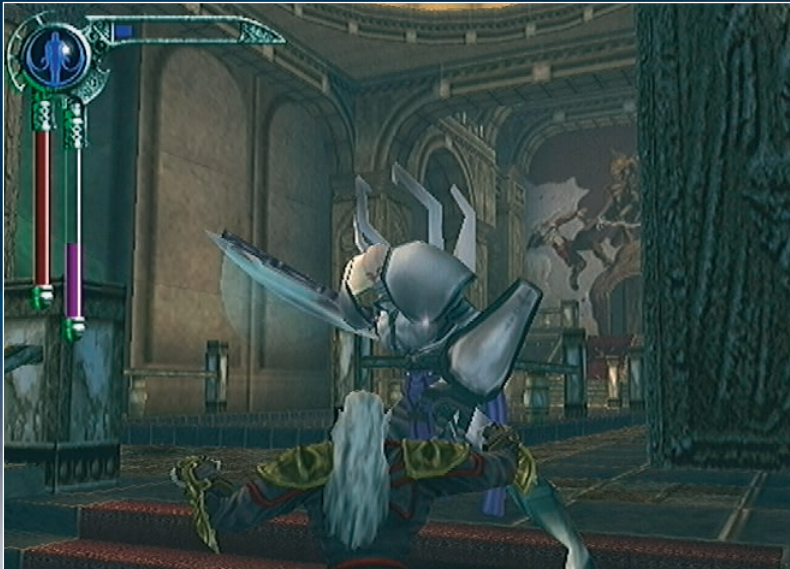
Im späteren Verlauf des Spiels kann der Vampir mittels Gedankenkraft Objekte bewegen oder auch Gegner umstoßen. So lassen sich bestimmte Mechanismen in Gang setzen oder auch schon mal ein feindlicher Vampir ins Wasser stürzen.



Die ultimative Gabe. Mittels einer einzigen Bewegung wird der Gegner in ein rotes Licht getaucht. Er beginnt, leicht in die Höhe zu schweben, um nur wenig später in einer spontanen Selbstentzündung zu verbrennen.



Eine sehr wichtige Fähigkeit. Kain kann mit einem Satz riesige Abgründe überwinden. Per Kreis-Taste markiert man einfach den gewünschten Zielpunkt und ab geht die Post. Jeder Sprung wird übrigens durch eine spektakuläre Kamerafahrt untermalt.



Die Steuerung ist rundum gelungen, nur fehlt die Möglichkeit, Kain um 180° zu drehen.

die ihn einst so überlegen machten. Kain erwacht in einem fremden Bett an einem ihm unbekannten Ort – allerdings in netter Gesellschaft: Die rassige Vampirella Umah begrüßt ihn in Nosgoths Hauptstadt: Meridian.

In seiner Abwesenheit hat sich die Stadt jedoch schwer verändert: Die Sarafan herrschen mit faschistischem Regiment über die Bevölkerung. Vampire existieren nur noch in der Form einer Untergrundbewegung, die sich Cabal nennen. Angeführt von Blutsaugerlegende Vorador kämpft die Gruppe für die Befreiung aus der Herrschaft der Sarafan. Kain entwickelt sich zur Schlüsselfigur in dem Vorhaben. Zusammen mit Umah macht er sich auf den Weg, Lord Sarafan endgültig auszulöschen.

Die Kunst des Kriegeres

Zu Beginn des Spiels werdet ihr von Umah in einem ausführlichen Tutorial mit euren Fähigkeiten vertraut gemacht. Auf den ersten Blick ähnelt das Gameplay sehr dem bekannten Soul Reaver. Nach einiger Zeit differenzieren sich die beiden Spiele jedoch in fast allen Aspekten voneinander. Ein zentraler Punkt in Blood Omen 2 ist das ausgefeilte Kampfsystem. Die Schwertscharmützel entpuppen sich als oft echte strategische Herausforderungen und ihr müsst diese bestehen, statt wie gewohnt in dumpfer Hau-Ruck-Manier eure Feinde aus dem Weg zu räumen. Beispielsweise werden jegliche Angriffe mit individuellen Abwehrbewegungen dargestellt. Dadurch

wirken die Kämpfe sehr glaubhaft und intensiv. Eine eigentlich simple Idee mit großer Wirkung.

Dazu kommen etliche Angriffsvariationen, die wiederum von der mitgeführten Waffe abhängen. Habt ihr den Gegner stark geschwächt, könnt ihr versuchen, den Kontrahenten mittels der Dreiecks-Taste zu packen und zu würgen. Während ihr den Widersacher mit einer Hand in der Luft haltet, wird er beispielsweise mit der Dornenkeule bearbeitet und mit einem finalen Schlag „entsorgt“. Richtig fies wird es, wenn eure Opfer angeschlagen auf die Knie fallen und versuchen, auf allen vieren zu entkommen. Kain kann dann kräftig nachtreten, oder, sofern er ein Schlaginstrument mit sich führt, auch dieses schamlos benutzen. Dank dieser vielen Variationsmöglichkeiten entwickelt sich ein spannendes Spiel aus Angriff und Deckung, sodass so schnell keine Langeweile aufkommt.

Die von euch gefundenen Waffen können übrigens nicht endlos benutzt werden, da sie sich nach und nach abnutzen – am Ende sogar in tausend Stücke zerspringen. Glücklicherweise ist aber für genügend Nachschub gesorgt. Auf seinem Weg durch Meridian findet Kain Schwerter, Äxte, Keulen und noch vielerlei anderes Kriegsgerät.

Der schreckliche Durst

Vampire brauchen Blut zum Überleben. Deswegen muss Kain fast jeden nieder-



Stirbt Kain, wird er zu dem Checkpoint versetzt, den er zuletzt passiert hatte.



Leider kann man seine Gegner nicht über Klippen oder sonstige Abgründe befördern.

DUNKLE GABEN



NEBEL



An vielen Stellen im Spiel zieht ein dichter Bodennebel über die Oberfläche. Hier kann sich Kain tarnen und dann unerkannt umherwandern. Schleicht man sich von hinten an ein potentielles Opfer heran, taucht ein kleiner Schädel über diesem auf. Dadurch wird die Möglichkeit eines sogenannten Stealth-Kills indiziert. Mit einem Schlag kann man sich so der Gefahr entledigen. Allerdings ist dieser blutige Anblick nichts für schwache Nerven und variiert sogar je nach Waffenwahl.



BERSERKER



Wenn diese Spezialattacke ausgelöst wird, drischt Kain wie ein Wahnsinniger auf seinen Gegner ein und lässt ihm keine Chance zur Gegenwehr. Die Attacke wird abgeschlossen durch einen finalen Schlag, der mittels einer Zeitlupenkamerafahrt in Szene gesetzt wurde. The Matrix lässt grüßen.



RASEREI



Ist das Wut-Meter voll aufgeladen, kann Kain zu einem mächtigen Hieb ansetzen. Der Gegner wird meistens nach hinten geschleudert und kann sofort wieder angegriffen werden. Diese Taktik ist sehr nützlich, wenn man sich waffenlos einem starken Kontrahenten stellen muss.



BANN



Manche Orte sind selbst für einen Vampir nicht zugänglich. Hier bedient sich Kain der schwachen Gemüter der Menschen. Per Gedankenkraft schlüpft er in die Rolle seines Opfers und kann so Schalter bewegen, die ihm ansonsten nicht zugänglich wären. Eine sehr innovative Idee, die besonders durch ihre grafische Inszenierung begeistert.



○ Sobald sich ein Vampir nähert, beginnt die magische Rüstung der Sarafanen-Ritter zu leuchten.



○ „Wo ist er hin?“ – Eine verdutzte Wache stochert im Nebel umher.

geschlagenen Gegner per Kreis-Taste aus-saugen. In einer kurzen Sequenz sieht man, wie der rote Körpersaft aus dem Körper des Opfers schießt und direkt im gierigen Schlund des „Gourmets“ landet. Auf der Anzeige in der linken oberen Bildschirmhälfte könnt ihr den Blut-Pegel ablesen. Sinkt dieser in den Keller, bleibt von Kain nur noch ein Häufchen Asche übrig. Es sollte also für stetigen Nachschub gesorgt werden.

Rechts neben der Blut-Anzeige findet sich eine Art Erfahrungsbalken. Dieser steigt mit jedem Saugangriff beziehungsweise durch das Auffinden bestimmter Kisten, die kreuz und quer über die einzelnen Spielabschnitte verteilt sind. Hat man diese Anzeige einmal gefüllt, verlängert sich Kains Energieleiste. Danach wird das Wissens-Meter

wieder geleert und das Prozedere beginnt von vorne.

Kopfnüsse

Im Gegensatz zu Soul Reaver präsentiert sich der Spielverlauf von Blood Omen 2 sehr viel linearer. Die gesamte Story ist in elf Kapitel aufgeteilt. Kain erkundet die weitläufigen Stadtteile Merdians und erledigt die meiste Zeit die von den Cabal aufgetragenen Missionen. In seiner Abwesenheit hat sich die Technologie unter den Sarafanen erschreckend weiterentwickelt. Er findet sich in einem Steampunk-Szenario wieder, das zwar von einem mittelalterlichen Ambiente untermalt wird, aber eben auch moderne Einflüsse – wie Dampfmaschinen beziehungsweise Elektrizität – anbietet.

Dieser „Strom“ wird von den Sarafanen Glyphen-Magie genannt und bildet eine weitere wichtige Komponente des Gameplays. Viele Rätsel und Aufgaben sind auf der Funktionsweise dieser mysteriösen, grün leuchtenden Kraft aufgebaut. Fast alle Schalter sind durch spezielle Leitungen mit diesen Quellen verbunden. Aktiviert man diese, kann man mitverfolgen, wie sich die grüne Magie langsam um diese Leitungen schlängelt, und den dazugehörigen Schalter schließlich mit dem nötigen Saft versorgt. Aus diesem Spielelement ergeben sich vielerlei Denkaufgaben. Im späteren Verlauf muss beispielsweise mittels Weichen und Unterbrechern die Energie auf die vielschichtigste Weise eingesetzt werden.

Hinzu kommen noch zahllose andere Kopfnüsse, die unter anderem auch das allseits beliebte Kistenschieben umfassen. Die Rätsel halten sich auf einem angenehmen Lösbarkeits-Level, sind logisch aufgebaut, in großer Menge vorhanden und bringen vor allem viel Abwechslung ins Spiel.

Nosgoth lebt!

Konnte man bei Soul Reaver 2 schon über die imposante Level-Architektur staunen, geht Blood Omen 2 noch einen Schritt



○ Endgegnerkämpfe verlangen immer besondere Taktiken und machen einen Heidenspaß.



○ Trotz der mehr als 20 Stunden Spielzeit, bleibt Blood Omen 2 konstant spannend und abwechslungsreich.

weiter. Trotz des geradlinigen Ablaufs strotzen die einzelnen Abschnitte vor liebevoll gestalteten Details und imposanten Bauten. Es schwirren kleine Mücken um die vielen Laternen, Vögel und Ratten suchen nach Essensresten und Tavernenschilder wiegen sich sanft im Wind. Viele Passanten unterhalten sich über alltägliche Dinge des Lebens – man kann aber auch die Gespräche der Sarafan-Wachen belauschen. Kain sollte jedoch besonders vorsichtig sein, wenn sein Durst ihn zum Anzapfen eines Bürgers von Meridian zwingt. Zeigt der Blutsauger nämlich seine wahren Absichten, erkennen dies die Menschen und versuchen panisch, zu flüchten. Wird man beim Aussaugen gar beobachtet, schreien die Zuschauer laut auf und könnten die Aufmerksamkeit der Soldaten erwecken. Vorsicht ist also geboten.

Selbst ein kleiner Ausflug vor die Tore der Metropole wurde optisch prächtig in Szene gesetzt. Hier gefielen besonders die fies, spinnenähnlichen Wesen, die ihre Opfer in schleimige Kokons einweben.

Charakter-Design, Umgebungen und Atmosphäre: Hier stimmt einfach alles. Die gesamte Grafik wirkt sehr homogen. Auf akustischer Seite wird das Ohr von dunk-

len, treibenden Rhythmen verwöhnt, die sich mit episch-orchesterlichen Stücken abwechseln. Auch bei den zahllosen Soundeffekten gibt es nichts zu beanstanden. Die Entwickler waren stets darauf bedacht, die jeweiligen Geräusche den räumlichen Gegebenheiten anzupassen. Beispielsweise hören sich Schrittgeräusche je nach Untergrund und Umgebung anders an. Nur bei der Lokalisierung hätte sich Crystal Dynamics etwas mehr um einen lippen-synchronen Ablauf bemühen können. Denn dies ist wirklich ein kleiner Wehmutstropfen bei den sonst absolut überzeugenden Sprechern. **SLI**



○ Neben einfachem Halten der L1-Taste, kann man auch eine anspruchsvollere Variante der Blockmanöver vor Spielbeginn wählen.



○ Der moderne Vampir macht sich beim Blutsaugen nicht mal mehr die Hände schmutzig.



○ Silent Hill 3? Ein Kapitel im Spiel hat zumindest sehr starke Einflüsse von Sunderland & Co.



FAZIT

Das einzige wirkliche Manko an Blood Omen 2 sind die ärgerlichen Ruckel-Einlagen. Sobald die DVD mit dem Laden von Daten beginnt, kommt das Spielgeschehen meist ins Stocken. Kains Erlebnisse sind allerdings derartig fesselnd, dass diese einem gebannten Spieler kaum auffallen. Spieldesigner Mike Ellis, der auch schon die Colony Wars-Serie aus der Taufe hob, hat hier mit seinem Team erstklassige Arbeit abgeliefert. Das Zusammenspiel von dunklen Gaben, Rätseln, Kampfsystem, Story und Ambiente sind eine erfrischende Bereicherung für dieses Genre. Mit über 20 Stunden Spielzeit bekommt man endlich mal wieder so richtig etwas geboten für sein Geld. Blood Omen 2 distanziert sich ganz klar von der Soul Reaver-Serie und vereint eine nervenaufreibende Geschichte mit opulenter Grafik und hervorragendem Gameplay. Alle Moralapostel seien jedoch gewarnt! Kains Charakter ist gnadenlos brutal, fies und arrogant. Er geht weder zimperlich mit seinen Gegnern um, noch macht er Halt vor Unschuldigen, wenn er seinen Durst stillen will. Sein Ziel ist klar definiert und dies verfolgt er mit aller Macht! Für alle, die keinerlei Probleme mit dieser Thematik haben, ist Kains Abenteuer der nächste Pflichtkauf nach Metal Gear Solid 2.

POSITIV

- lange Spielzeit
- ausgeklügeltes Gameplay
- geniales Kampfsystem
- packende Story

NEGATIV

- ruckelt leicht
- Stimmen nicht lippen-synchron
- keine schnelle 180° Drehung

PLAY DATEN

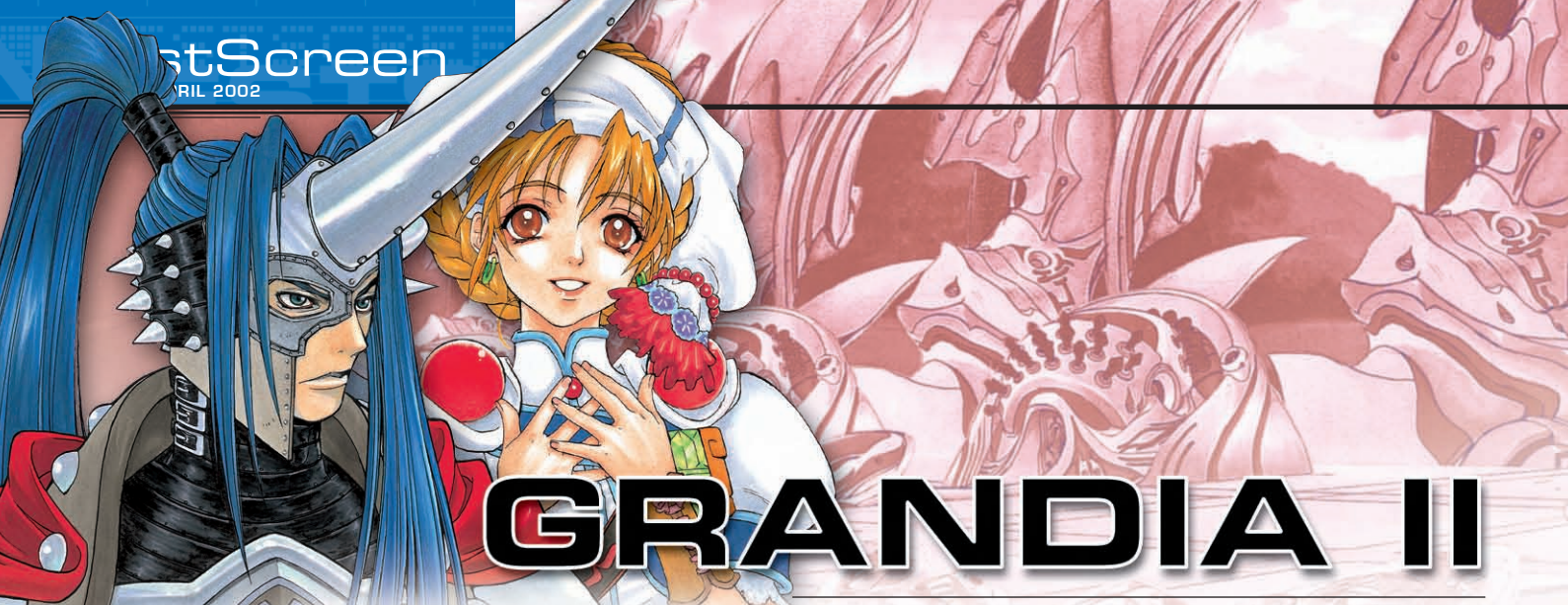
System	PlayStation2	
Genre	Action-Adventure	Hersteller EIDOS
Entwickler	www.eidos.de Crystal Dynamics	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	31. März	

GRAFIK 87 %

SOUND 89 %

RATING **89 %**



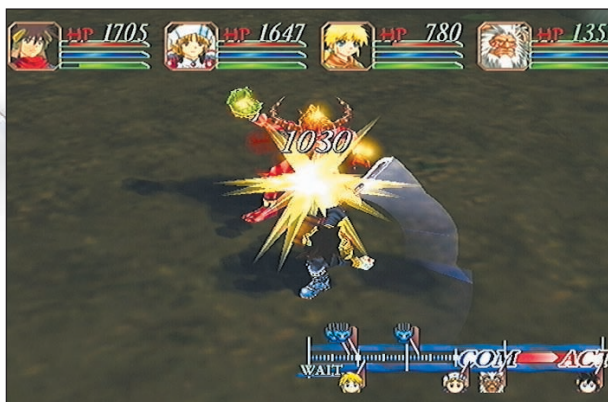


GRANDIA II

Diverse Organe und Extremitäten wurden auf der Welt Silesia sicher versiegelt. Doch warum eigentlich?



○ Auf Grandia 2 kann man durchaus mal ein Auge werfen.



○ Zu jeder Spezial- oder Magieattacke lassen die Charaktere einen Spruch los.

PS2 Während PlayStation2-Abenteurer im März endlich den lang ersehnten Nachfolger zum erfolgreichen Grandia (PSone, 1999) geboten bekommen, können sich die Rollenspiel-Kollegen aus Fernost schon den 3. Teil (Grandia Xtreme) aus dem Software-Laden holen. Protagonist dieses Abenteuers ist der griesgrämige Kopfgeldjäger Evan. Gegen seinen Willen untersucht der Held eine Katastrophe namens Spirit' Wild Run. Dieses Desaster führte einst zu einem Krieg zwischen zwei benachbarten Ländern. Wo auf der einen Seite der technische Fortschritt ganz oben stand, lebte die andere Seite noch ganz auf archaische und traditionelle Art und Weise. Der Ursprung allen

Übels liegt aber unter antiken Ruinen. Und genau dorthin begibt sich der wackere Bursche Evan. Ob wir seinen Trip miterleben dürfen, steht noch in den Sternen, da von Ubi Soft noch kein PAL-Release angekündigt wurde. Umso mehr können wir uns auf Grandia 2 konzentrieren.

Das ging in die Hose

Es gibt sie nun mal – stinkende, verabscheuungswürdige Geohounds ohne jeglichen Benimm. Und zu dieser Sorte gehört Ryudo. Der 17-jährige Schwertkämpfer vermietet seine kämpferische Begabung gegen bare Münze. Als er eines Tages einen Auftrag der Kirche aus Carbo Village erhält, ist er sich nicht sicher, ob er diesen

annehmen soll. Denn eigentlich hat er mit Gott Granas und dem ganzen Drumherum absolut nichts am Hut. Der Falke Skye, sein treuer Begleiter, hat nur den einen Spruch für ihn parat: Ein Job ist ein Job.

Der Pfarrer des Ortes benötigt seine Dienste um die Songstress Elena sicher zu einer wichtigen Zeremonie zu geleiten. Bei diesem Ritus soll das Siegel, welches die Flügel von Valmar gefangen hält, erneuert werden, um die Wiederkehr des Gottes Valmar zu verzögern. Natürlich geht dabei alles schief und Ryudo schafft es lediglich, das Leben der lieblichen Elena zu retten. Die anderen Ordensschwester wurden von Monstern regelrecht platt gewalzt. Es kommt aber noch schlimmer: Valmars Flügel - in



○ Durch Entzünden der Fackeln wisst ihr, welchen Weg ihr schon einmal gegangen seid.



○ Schön gezeichnete Charakterportraits stellen die Gemütslage bei den Dialogen gekonnt dar.



Steigt man Leitern hinab oder muss eine Sprungeinlage zum Besten geben, erscheint stets ein Symbol über der Begebenheit.



Im wahrsten Sinne des Wortes lasst ihr Bildschirm füllende Magiesprüche auf eure Kontrahenten nieder.

zwischen wieder zum Leben erweckt - missbrauchen Elena als Wirtskörper.

Diverse Beweggründe

Von nun an muss sie sich ihren Körper mit der vollbusigen und sehr temperamentvollen Mellenia teilen. Doch diese erweist sich im Kampfgeschehen als durchaus hilfreich und unterstützt die Abenteurertruppe in ihren Auseinandersetzungen. Allerdings sind die Flügel nur ein Fetzen von Valmars zahlreichen Körperteilen die einst versiegelt wurden. Wenn auch die anderen auferstehen und sich ihrerseits in menschlichen Körpern einnisten, ist die Kacke am Dampfen. Denn Valmars Extremitäten besitzen jede für sich magische Kräfte, die nicht in falsche Hände geraten dürfen.

Während eurer Reise in der Welt Silesia kann eure Party auf maximal vier Helden

anwachsen. So schließt sich euch im Spielverlauf der vor Kraft strotzende Tiermensch Mareg, der pubertäre Jüngling Roan und die Roboterdame Tio an. Jeder Charakter hat sein eigenes Motiv, euch zu begleiten. Mareg sucht beispielsweise den Mörder seiner Familie, während die mechanische Tio aus Dankbarkeit eurer Truppe treu bleibt.

Bewährtes Kampfsystem

Egal ob ihr hohe Gebirgskzüge, tiefe Dungeons oder größere Areale durchquert, der geradlinige Handlungsstrang lässt nicht zu, dass ihr euch verläuft. Dabei begleitet ein kunterbunter Grafikstil ebenso wie starkes Geflimmer den kompletten Plot. Auf den unterschiedlichen Terrains können - wie gewohnt - herumliegende Gegenstände eingesammelt werden (Heilblätter, Goldstücke etc.). Im Gegensatz zur FF-Reihe seht ihr bei Grandia 2 die bössartigen Widersacher (verschiedene Insekten und Reptilien, finstere Gestalten etc.) offen in der Spielwelt umherschreiten.

Die rundenbasierten taktischen Kämpfe mit Echtzeit-Vollstreckung kennt man noch vom Vorgänger. Ein eingeblendeter Balken zeigt die Aktionsreihenfolge von Freund und Feind an. Geschickte und aufeinander abgestimmte Attacken können dazu führen, die Monster erst gar nicht zum Zuge kommen zu lassen. Am Ende gibt es neben

Erfahrungs-, noch so genannte Special- und Magiepunkte. Die Letzteren dienen zum Erlernen von neuen Spezial- und Zaubersprüchen. Allerdings sind hierfür spezielle Skill-Books und Mana-Eggs vonnöten, welche natürlich erst gefunden sein wollen. Sind die unterschiedlichen Zauber erst einmal ausgebaut, kann jeder Charakter auf diese zurückgreifen, sofern er mit dem passenden Mana-Egg ausgerüstet ist. **HS II**



Jeder Zauberspruch kann mehrmals aufgewertet werden.



Details in Hülle und Fülle. Kein Haus in Silesia steht auch nur annähernd leer.

FAZIT

Das ganze Spiel wird durch nervendes Geflimmer, stellenweises Geruckel im Kampfgeschehen und blasse Texturen begleitet. Das Dreamcast-Pendant hatte keine dieser Macken! Das einzige Manko, das beide Versionen gemeinsam haben, ist die komplett in Englisch gehaltene Sprachausgabe sowie die Texte. Diese wurden auf keiner Konsole lokalisiert. Es soll jetzt nicht der Eindruck entstehen, dass Grandia 2 hier zerrissen wird - der Titel bietet eine bunte Grafik, einen exzellenten Soundtrack und vor allem eine gute Story. Und je weiter man in der Story voranschreitet, desto mehr vergisst man die eingangs erwähnten Mängel. Rollenspieler mit Englisch-Kenntnissen, die über die genannten Fehler hinwegsehen können, werden garantiert auf ihre Kosten kommen. Das jüngere Klientel, das dieser Sprache nicht mächtig ist, bleibt hier eindeutig auf der Strecke. Kein Wunder, wenn sich immer weniger RPGs in Deutschland verkaufen.

POSITIV

- fesselnde Story
- ausreichend Speicherpunkte
- gutes Kampfsystem

NEGATIV

- PAL-Balken
- starkes Flimmern
- keine deutsche Sprachausgabe, nicht mal deutsche Texte!

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Baldur's Gate: Dark Alliance	90%	01/02
2. Jade Cocoon 2	81%	03/02
3. Grandia 2	80%	04/02

PLAY DATEN

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

GRAFIK 72 %

SOUND 81 %

RATING 80 %



KESSEN II

„Während eure Truppen an der linken Flanke für Ablenkung sorgen, versuchen wir, den Feind von hinten aufzureiben!“



Die Kriegselefanten der südlichen Fürstentümer sind harte Brocken.



Die Offiziersfähigkeiten sind sehr schön in Szene gesetzt.

PS2 Mit Kessen präsentierte der japanische Softwareentwickler KOEI vor gut zwei Jahren ein außergewöhnliches Strategiespiel. Auf den ersten Blick hatte der Titel bis auf die opulente Grafik kaum etwas zu bieten. Kommandanten, die sich dennoch ins digitale Schlachtengetümmel warfen, wurden schnell eines Besseren belehrt. Wer siegreich vom Feld der Ehre ziehen wollte, für den war taktisches Kalkül ebenso vonnöten wie eine ordentliche Portion Glück.

Band der Liebe

Bei Kessen II handelt es sich zwar um ein Sequel, jedoch bietet der Titel eine vollkom-

men eigenständige Story. Anstatt in das feudale Japan verschlägt es den Spieler diesmal nach China. Als Vorlage für den Plot diente den Entwicklern der Roman „Romance of Three Kingdoms“ von Lou Guan Zhong, der etwa 300 Jahre nach Christus angesiedelt ist.

Seite an Seite fochten damals die Fürsten Liu Bei und Cao Cao für ein geeintes Reich. Doch Cao Cao gibt sich damit nicht zufrieden - er will die Alleinherrschaft. Und so bricht der machthungrige Kriegsheld mit seinem vermeintlichen Freund und entführt darüber hinaus auch noch dessen Geliebte Diao Chan. Will er die Frau seines Lebens zurückgewinnen und das Land vor einer

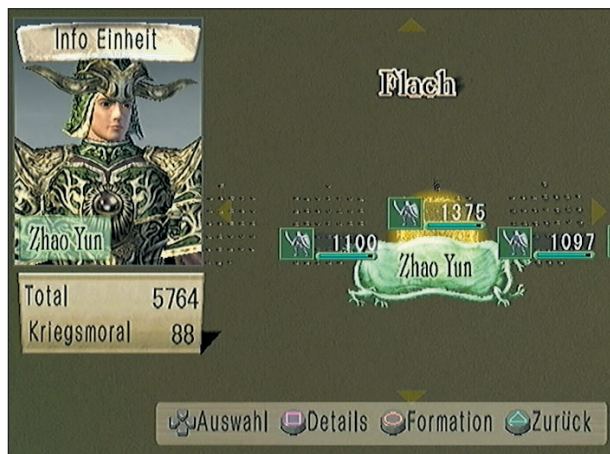
drohenden Schreckensherrschaft bewahren, hat Liu Bei hat keine andere Wahl als seine Armee gegen seinen ehemaligen Waffenbruder ins Feld zu führen.

Befehlskette

Das grundlegende Spielprinzip von Kessen II ist mit dem des Vorgängers identisch. Natürlich fanden auch einige innovative Neuerungen sowie Verbesserungen ihren Weg ins bestehende Konzept. Vor allem das vertrackte Handling wurde überarbeitet und gestaltet sich nun benutzerfreundlicher denn je. Mittels eines Point & Klick-Systems taktiert der Spieler seine Truppen, die auf der Übersichtskarte lediglich als farbige



Einige Kriegsmaschinen und Zaubersprüche richten verheerenden Schaden an.



Per Knopfdruck erhält der Spieler Infos über Formation, Truppenstärke und Moral.



○ Nachdem ihr mit Liu Bei erfolgreich wart, könnt ihr in der Rolle von Cao Cao in die Schlacht ziehen.



○ Bei Angriffen auf Festungen müssen die Truppen entweder über die Mauern klettern oder das Tor einreißen.

Blöcke dargestellt werden, über das Schlachtfeld. Vor den Gefechten unterbreiten euch Liu Beis Offiziere verschiedene Angriffspläne. Die Aufstellung sowie die ersten Marschbewegungen der Verbände hängen von dem jeweiligen Vorschlag ab, für den sich der General entscheidet. Während der Scharmützel habt ihr die Möglichkeit, ganz nahe an das Geschehen heranzuzoomen und eure tapferen Recken beim Schlagabtausch zu beobachten. Im Gegensatz zum ersten Teil kann der Spieler sogar die Kontrolle über die Offiziere der Einheiten übernehmen und so seine Kameraden eigenhändig über das Feld dirigieren und sich aktiv am Kampfgeschehen beteiligen.

Kriegstreiber

In Liu Beis Armee finden sich sowohl Infanterieverbände (Speerträger, Bogen-schützen und andere) als auch berittene Truppen, wobei sich eure Soldaten nochmals in leichte, mittlere und schwere Einheiten unterteilen. Durch die Entwicklung neuer Waffen und Kriegsmaschinen wird die Streitmacht im späteren Verlauf des Geschehens nochmals gestärkt. Einige der Offiziere verfügen über Spezialfertigkeiten. So können sie etwa Sturmangriffe befehlen oder den gegnerischen Anführer zum Duell herausfordern. Verein-

zelt sind eure Gefährten auch in der Lage, mit Magie ins Geschehen einzugreifen. Die Zaubere beruhen auf den vier Elementen und reichen von Feuerbällen über Erdbeben bis hin zu Tornados und Eis-Attacken. Durch erfolgreiche Schlachten gewinnen eure Truppen an Kampferfahrung, neuen Fähigkeiten und Disziplin hinzu. Letztere ist besonders wichtig, da eine Armee mit einer hohen Moral ohne weiteres in der Lage ist, übermächtige Gegner in die Knie zu zwingen.

Epische Konflikte

Das Hauptaugenmerk haben die Entwickler auf die theatrale Hintergrundgeschichte gelegt. Diese wird zwischen den mehr als 30 auszufechtenden Schlachten, die auch auf dem Wasser oder innerhalb von Burgen ausgetragen werden, mittels herrlicher FMVs erzählt. Dank der gelungenen Synchronisation verlieren die Videosequenzen weder an Atmosphäre noch an Charme: Während die Charaktere im ersten Teil noch unnahbar wirkten, vermitteln sie in Kessen II eine verblüffende Lebensnähe. Die Spielgrafik ist zweckdienlich, und hält man sich vor Augen, dass während der Gefechte ohne weiteres bis zu 500 Soldaten über den Bildschirm wuseln, kann man getrost über kleine Grafikfehler und teils hölzernen wirkende Animationen hinwegsehen. **mL**



○ Falscher Schlachtplan: Liu Bei hätte die Flanken besser absichern sollen.

FAZIT

Kessen II ist ein durchaus empfehlenswertes Strategiespiel. Allerdings wird sich nicht jeder Genre-Fan mit dem Titel anfreunden können. Einerseits ist die Thematik sehr geschmacksabhängig, andererseits entspricht das Gameplay nicht der inzwischen gängigen Strategienorm eines Command & Conquer, was für viele Spieler ein sehr großes Manko sein dürfte. Trotz des fehlenden Aufbau-Prinzips und der relativ eingeschränkten Aktionsmöglichkeiten bietet Kessen II dennoch sehr viel taktischen Tiefgang, dessen man sich allerdings erst nach einigen Gefechten bewusst wird. Darüber hinaus werden Freunde theatralischer Geschichten bestens bedient.

Generäle, die bereits mit Kessen Erfahrung auf dem PS2-Schlachtfeld sammeln konnten, werden sich auch für den Nachfolger begeistern. Eingeschworene Echtzeitstrategen hingegen sollten mit Vorsicht an Kessen II herangehen.

POSITIV

- packende Story
- strategisch anspruchsvoll
- herrliche FMVs
- komplett in Deutsch

NEGATIV

- komplizierter Einstieg
- geschmacksabhängige Thematik
- kleinere Grafikprobleme

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Strategiespiel	Hersteller
		THQ
Entwickler	www.thq.de	
	KOEI	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK 78 %

SOUND 83 %

RATING **79 %**



○ Nach jeder Schlacht wird der Spieler mit herrlichen FMV-Sequenzen belohnt.



STAR WARS RACER REVENGE

LucasArts' rasanter Aperitif zum neuen Star-Wars-Film!



○ Am Horizont sind des Öfteren Pop-Ups zu erkennen.



○ Trotz des dichten Gerangels bleibt die Bildwiederholrate konstant.

PS2 „Star Wars: Episode II - Angriff der Klonkrieger“: Am 16. Mai läuft George Lucas' nächstes Kapitel des Weltraummärchens weltweit in den Lichtspielhäusern an. Durch die Zeitverschiebung zwischen den USA und Europa kommen wir hierzulande zur Freude aller deutschen Sternenkrieger einige Stunden früher in den Genuss von Teil 2. Alle Filme wieder: Neben all den dazugehörigen Merchandise-Artikeln sprießen unzählige Software-Produkte von LucasArts wie Pilze aus dem Boden. Für PlayStation2-Padawans stehen seit Anfang März mit Star

Wars Jedi Starfighter und Star Wars Racer Revenge zwei Titel in den Läden.

Lucas'sche Heimlichtuerei

Fraglich ist nur, warum sich Star Wars Racer Revenge nur an das Randgeschehen des Box-Office-Hits in spe anlehnt. Ein ähnliches Bild zeichnet sich ebenfalls bei Star Wars Jedi Starfighter ab. Möchte man etwa den aktuellen Plot so lange wie möglich geheim halten? Ja. Denn im Endeffekt spielt die Story acht Jahre nach den Pod-Racer-Geschehnissen von „Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung“.

Die Rivalität zwischen Anakin Skywalker und Sebulba erreicht unerwartet einen neuen Höhepunkt. Nach der Schmach beim damaligen Boonta-Eve-Classic-Rennen möchte der hinterlistige Lokalmatador vom Planeten Malastare endlich die offene Rechnung mit dem Jedi-Schüler begleichen – koste es, was es wolle.

Eine neue Hoffnung?

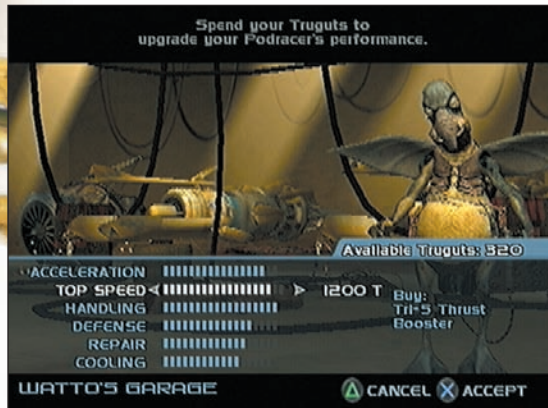
Obwohl im Movie „Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung“ der Pod-Racer-Wettkampf ausschließlich auf Tatooine ausgetragen wurde, expandiert Entwickler



○ Dem „realen“ Vorbild ziemlich nahe: Man kann mit beiden Analog-Sticks Schubkraft lenken.



○ Die künstliche Intelligenz der Gegner hätte einen Tick aggressiver ausfallen können.



○ Alles hat seinen Preis: Je leistungsstärker das Bauteil ist, desto höher fallen die Anschaffungskosten aus.



○ Es gilt nicht nur ein Rennen zu gewinnen, sondern man muss auch so viele Kontrahenten wie möglich ausschalten.

Rainbow Studios (ATV Offroad, Splashdown; alles PS2) bei der PS2-Interpretation in alle erdenklichen Richtungen des Star-Wars-Universums. Dazu gehören: der besagte Wüstenplanet mit den zwei Sonnen, Mon Calamari, Gamorr und Sullust. Folglich bestimmen die jeweilige Oberflächenbeschaffenheit beziehungsweise Fauna und Flora die Rundparcours.

Sand ins Turbinengetriebe der zusammen-geschusterten Vehikel bringt leider die fehlende Interaktion mit der Umgebung. Beispielsweise wirken sich weder hoher Wellengang noch dampfende Lava-Ströme auf die „Fahrweise“ des Piloten aus. Einzig die vielen versteckten Abkürzungen besitzen einen akzeptablen Unterhaltungswert. Schließlich bringt der Gewinn eines jeden Rennens enorme Vorteile.

No Money, no Deal!

In engem Zusammenhang mit Star Wars Racer Revenge steht natürlich auch Mos Espas Schrotthändler Watto. Gegen bare Münze (nach wie vor Truguts, keine republikanischen Kredite) bietet der Toydarianer allerlei brauchbare Bauteile für die Pod-Gefährte an. Damit lassen sich die Optionen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Handhabung, Schutzschild, Reparatur sowie Kühlung „frisieren“. Ohne die Modifikationen würde man im Verlauf der Wettkämpfe dem gegnerischen Pulk kein Paroli bieten können – schließlich wird mit harten Bandagen gekämpft.



○ Das Herausfinden von Abkürzungen bringt glasklare Vorteile.

Schlitzohr Watto bietet deshalb ein lukratives Nebengeschäft an. Grund dafür: Er möchte kontinuierlich sein Ersatzteillager aufstocken. Für jeden aus der Bahn geworfenen Mitstreiter gibt's im Falle eines Falles eine prozentuale Aufstockung der Gewinnsumme.

Midichlorians-Mangel!

Altbekannte Gesichter aus „Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung“ bilden das PlayStation2-Starterfeld. Namen wie Ben Quadriaros, Ody Mandrell, Clegg Holdfast, Gasgano, Mars Guo und viele andere sind jedem Star-Wars-Fan ein Begriff. Nicht zu vergessen: die beiden Erzrivalen Anakin Skywalker und Sebulba. Aus insgesamt 18 Akteuren kann ausgewählt werden – fünf davon erhält man durch das erfolgreiche Meistern bestimmter Strecken.

Einer der daraus resultierenden Schwachpunkte: Die Fahrer samt ihren „fahrbaren Untersätzen“ unterscheiden sich kaum voneinander. In Verbindung mit dem anspruchsvollen Upgrade-System und den viel zu hoch dotierten Preisgeldern verkommt das gefährlichste Rennen in der Star-Wars-Galaxie zu einem lapidaren Kinderspiel. Daher überquert man bei Star Wars Racer Revenge nach rund drei bis vier Stunden die Ziellinie.

Die dunkle Seite

Man bekommt durchgehend den Eindruck vermittelt, dass die Macht nicht mit den Rainbow Studios gewesen sein kann. Denn zum Abschluss bieten die Rennspiel-Experten mit allerhand laxen Boni nur geringfügigen Anreiz, nach dem Durchspielen die Star-



○ Die Rainbow Studios „klauten“ die Wassereffekte bei Splashdown (PS2).

Wars-Racer-Revenge-CD längerfristig im PS2-Laufwerksschacht zu lassen. Bis auf eine Hand voll weiterer Personen (Darth Vader, junger Anakin Skywalker, Darth Maul, Watto, Sebulba) wird man lediglich mit trivialen Bilder-Galerien belohnt. Stattdessen wären Extra-Stages einschließlich neuer Kurse überaus wünschenswert gewesen. **DG**

FAZIT

„Helft mir, Obi Wan Kenobi, ihr seid meine letzte Hoffnung!“ Prinzessin Leias verzweifelter Hilferuf trifft genau auf die Qualität von Star Wars Racer Revenge zu. Neben dem geringen Umfang und der erschreckend kurzen Spieldauer wirken auch Grafik und Sound recht hilflos.

Vereinzelte offenbaren die Texturen eine mittelschwere Katastrophe. Die Farbwahl erinnert zum Teil an die mausgrauen Sternenzerstörer des Imperiums.

Akustisch vermisst man das ohrenbetäubende Getöse der Pod-Racer. Sebulbas Collor-Pondrat-Gefährt zischt keineswegs mit dem Tucker-Sound eines 50er-Jahre-Cadillacs durch die engen Canyons. Als kleine Wiedergutmachung steigert die Hintergrundmusik des Star-Wars-Haus- und Hoffkomponisten John Williams die Dramatik. Das triumphale Orchester setzt entweder bei heißen Duellen oder in der Schlussphase minuziös ein.

POSITIV

- genaue Steuerung
- viele Fahrer
- durchdachtes Streckendesign

NEGATIV

- geringer Umfang
- kaum Langzeitmotivation
- durchwachsene Grafik und Sound

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. wipEout Fusion	88%	02/02
2. XG3: Extreme G-Racing	80%	09/01
3. Star Wars Racer Revenge	70%	04/02

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Future Racer	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Rainbow Studios/ LucasArts		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 72 %

SOUND 68 %

RATING 70 %



SLED STORM

EA Big meldet sich nach SSX Tricky mit einem neuen Schnee-Spektakel zurück.



○ Jeder Fahrer hat einen eigenen Special-Trick.



○ Ein Großteil der Tricks stammt aus dem MotoCross-Zirkus.

PS2 SSX mit Schneemobilen. Dieser Gedanke schießt dem Betrachter ohne Zweifel als Erstes in den Kopf. Nimmt man allerdings auf der virtuellen Sitzbank dieser Schneebiester Platz, wird einem schnell bewusst, dass EA Big keineswegs einfach nur Snowboards gegen motorisierte Schlitten eintauschte. Vielmehr gelang es den Kanadiern, ihre bewährte SSX-Formel erfrischend kreativ weiterzuentwickeln.

Jump! Jump! Jump! Freeze!

Bereits das Intro erfüllt seinen Job als Anheizer besser als ein Liter Jägermeister.

Allerdings verzichtete man darauf, Sled Storm auf einer DVD auszuliefern, weshalb die Videoqualität etwas mit Kompressionsartefakten zu kämpfen hat.

Im Hauptmenü angekommen, warten die obligatorischen Einzel- und Zeitrennen sowie ein Multiplayer-Mode. Dreh- und Angelpunkt ist allerdings - wie so oft - die Meisterschaft. Auf sechs Strecken müsst ihr eure fünf Verfolger in die Schranken weisen. Hat man irgendwann den Championship-Pokal im Sack, wird neben dem Bonus-Areal Black Diamond ein neuer Spiel-Modus freigeschaltet: das Rivalen-Rennen. Hier könnt ihr andere Charaktere

zu einem Duell herausfordern. Gewinnt ihr den Wettbewerb, könnt ihr euch den Schlitten des Gegners in die Garage stellen. Vor jedem Rennen werden auf einer Tafel die zu erreichenden Levelziele erläutert. Ihr müsst beispielsweise mindestens als Zweiter über die Ziellinie kommen, um die Meisterschaft auf einer neuen Strecke fortsetzen zu dürfen. Allerdings sollte man sich nie damit zufrieden geben, denn nur der strahlende Sieger darf seinen Motorschlitten upgraden. Die Vehikel verändern dabei übrigens nicht nur Fahreigenschaften, sondern auch ihr Aussehen. Besonders gut hat uns hier TJ Rallins Schneebrecher



○ Pfosten, Lampen, Satellitenschüsseln: Der Turbo lässt sich auch durch das Demolieren diverser Objekte aufladen.



○ Das Streckendesign ist mit Abstand das innovativste, was die PS2 in diesem Genre zu bieten hat.



○ Vor jedem Rennen werden die Highlights der Strecke von den zwei Kommentatoren erklärt.



○ Mittels der Shoulder-Buttons lassen sich viele verschiedene Tricks in die Lüfte zaubern.

gefallen, der in der fünften und letzten Ausbaustufe an eine Mischung aus Mad Max und D&W-Katalog erinnert.

Spring an, verdammt!

Zu Beginn stehen euch drei Charaktere zur Auswahl. Jeder davon natürlich mit unterschiedlichen Fahreigenschaften beziehungsweise Schneemobilen. Erreicht er während der Meisterschaft eine vorgegebene Anzahl von Punkten, kann sich der Spieler die restlichen fünf Fahrer freispielen. Für Langzeitmotivation ist also gesorgt. Mit im Spiel sind übrigens auch zwei bekannte Gesichter: Zoe und Psymon waren erst kürzlich in SSX Tricky zu bewundern und haben anscheinend neben Snowboarden noch andere Hobbys.

Jeder der Pisten-Rowdys besitzt außerdem eine eigene Persönlichkeit, die sich vor allem in heftigen Wortgefechten an der Startlinie zeigt. Während des Rennens sind sie sich nicht zu schade, immer wieder mit lustigen Sprüchen und Schrei-Einlagen die eigenen Stunts zu kommentieren. Besonders witzig ist, wenn der Pilot mit einem noch nicht hoch gezüchteten Schlitten einen Crash baut. Unter lautem Fluchen wird dann per Kickstarter versucht, dem ab-

gesoffenen Gefährt wieder Leben einzuprügeln.

Intensiv aggressiv

Die Entwickler haben Sled Storm ein aberwitziges Streckendesign spendiert, neben dem die bereits abgedrehten Tracks der SSX-Serie schon fast wieder langweilig wirken. Wem der vorgegebene Pfad zu öde ist, der geht einfach auf die Suche nach den unzähligen Abkürzungen und Schleifenwegen. Die führen durch den Rumpf eines am „Bermudaberg“ verschollenen U-Boots, über den Rücken einer gigantischen Hummerstatue oder tief in einen Vulkan, der jede Menge brodelnde Lava für seine Besucher übrig hat.

Jedes der Race-Areale ist fast ein kleines Meisterwerk in sich und strotzt nur so vor Details. Kein Wunder, denn alle Kurse hatten ein eigenes Designer-Team: die sogenannten Track-Keeper. Von langweiligen Schneeeinöden kann hier wahrlich keine Rede sein. Als Sahnehäubchen gibt es eine erstklassige Fahrdynamik zu bewundern, die den Spielern absolut keine Verschnaufpause lässt. Die Interaktion zwischen Fahrer, Strecke und Schneemobil wurden erstklassig in Szene gesetzt. Mit Hilfe der Shoulder-Buttons kön-

nen nach jedem Sprung waghalsige Stunts in die Luft gemeißelt werden. Jeder Fahrer hat darüber hinaus seine eigenen Signature-Moves. Gelingt dann auch die Landung, darf man sich zum einen die verdienten Punkte auf sein Konto gut schreiben und zum anderen füllt sich die rechts am Bildschirm sichtbare Turbo-Anzeige. Per Druck auf die Viereck-Taste kann dieser jederzeit ausgelöst werden und sorgt somit für den nötigen Pfeffer vor dem Absprung. **SL II**



FAZIT

EA Big hat es mal wieder geschafft. Sled Storm ist eines der actiongeladesten Rennspiele, die man sich zur Zeit für sein sauer verdientes Geld holen kann. Das Verfolgerfeld orientiert sich sehr ausgeklügelt am eigenen Fahrstil. Dadurch kann man selbst bei einigen unfreiwilligen Absteigern immer noch ganz vorne mitmischen, was aber nicht heißt, dass die Gegner den Sieg verschenken. Benutzt man beispielsweise gezielt sämtliche Abkürzungen, um sich einen Vorsprung herauszufahren, werden auch die Kontrahenten abseits der Piste nach vorteilhaften Schleifen suchen.

Auf der technischen Seite präsentiert sich Sled Storm mit einer fast immer konstanten Bildwiederholungsrate. Lediglich wenn allzu viel Staubwolken aufgewirbelt werden, kommt die PS2 etwas ins Schwitzen. Kenner der SSX-Serie werden den neuesten EA Big-Treffer lieben. Allen anderen sollten unbedingt eine Testfahrt wagen. Sled Storm ist Pisten-Rock'n'Roll!

POSITIV

- innovatives Streckendesign
- ausgewogenes Gameplay
- perfekte Kontrolle

NEGATIV

- gelegentlich leichtes Ruckeln
- warum kein Link-Modus?

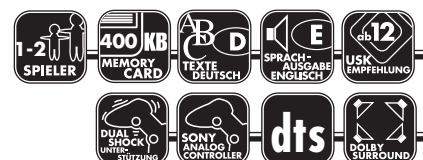
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Funsport	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Team Chaos		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	22. März		

GRAFIK 87 %

SOUND 85 %

RATING **86 %**



○ Absperrungsschilder zeigen meistens eine nützliche Abkürzung.

KNOCKOUT KINGS 2002

Simulation ade, Arcade willkommen!
EA schlägt zur nächsten Runde!



○ Drei Spielmodi stehen zur Auswahl: Einzelkampf, Turnier und Karriere.



○ Benutzt man zu oft verbotene Schläge, wird man eiskalt disqualifiziert.

PS2 Immer wieder kristallisiert sich heraus, dass bei der breiten Masse der arcadebetonte Sport hohe Popularität genießt. Dies war wohl auch der Hauptgrund, das eigentlich erfolgreiche Gameplay und Spielprinzip des Vorgängers nahezu vollständig über den Haufen zu werfen. Die Hersteller wollen damit den Vorlieben der potentiellen Käufer gerecht werden.

Klitschkos klatschen!

Doch wen stört das schon? Unterm Strich entstand ein Spiel, das zwar weniger Tiefgang bietet als das Prequel, dafür aber ein Vielfaches an Spielspaß bereitet. Ganz wie gehabt steht der Karrieremodus im Vordergrund. Hier erstellt ihr euch euren eigenen Boxer und schickt ihn gegen 15 Haudegen nacheinander in den Ring. Das Ziel: der WM-Gürtel. Dieses Vorhaben gestaltet sich aber keineswegs als Sonntagsspaziergang, denn unter den Kontrahenten befinden sich prominente Ausnahmesportler aus dem realen Leben. So trifft ihr neben Evander Holyfield und Joe Frazier auch auf den derzeitigen Schwergewichtsweltmeister Lennox Lewis. Außerdem konnte man für den diesjährigen Titel die beiden Klitschko-Brüder

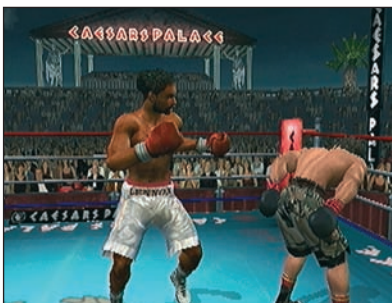
unter Vertrag nehmen. Nach jedem gewonnenen Kampf erhaltet ihr 15 Punkte, mit denen ihr eure Fertigkeiten aufwerten könnt (Geschwindigkeit, Kraft, Cuts etc.).

Ohne Ende

Der finale Endgegner ist natürlich kein Geringerer als Muhammad Ali selbst. Um diese harte Nuss zu knacken, ist allerdings ein k.o. vonnöten. Egal wie gut ihr nämlich seid, jede Runde bekommt Muhammad gut geschrieben – ein Punktesieg ist also nicht möglich. Solltet ihr dennoch diese Hürde meistern, ist das Spiel noch lange nicht zu Ende. Als Weltmeister gilt es, den Titel zu verteidigen. Und so kommt eine Herausforderung nach der anderen. Das Gute an der Sache: Ihr könnt die Werte eures Fighters noch weiter ausbauen. Der auf Memory-Card gespeicherte Kämpfer kann selbstverständlich mit zu einem Freund genommen und gegen dessen selbst kreierten Schläger aufgestellt werden. Drischt man nur lange genug auf sein Gegenüber ein, sieht man deutlich, wie die Gesichter der agilen und perfekt animierten Kämpfer langsam anschwellen und in diversen blau-roten Farbtönen „glänzen“. **HS**



○ Erst nachdem man 3-mal im Karrieremodus verloren hat, ist das Spiel vorbei.



○ Neben diverser Signature-Moves können auch unterschiedliche Provokationen ausgeführt werden.

FAZIT

Es ist garantiert kein Leichtes, sich vom Nobody im Ring bis zum Weltmeister hochzuboxen. Bereits im Schwierigkeitsgrad Rookie kann man nicht planlos drauflosschlagen. Es muss strategisch und mit Köpfchen gefightet werden. Jabs, Uppercuts, Schläge ins Eingemachte oder den Ellbogen ins Gesicht: Jede Menge Variationen lässt das Schlag-Repertoire der Boxer zu. Und beherrscht man die gut durchdachte Steuerung erst einmal aus dem Effeff, kann man sich nur schwer von Knockout Kings 2002 losreißen. Die Bitmap-Tapeten, bei EA auch Publikum genannt, erzeugen eine herrliche Atmosphäre und buhen auch schon mal, wenn zuviel getänzelt wird. Die Ringkommentare treffen den Nagel auf den Kopf und berichten auch tatsächlich, was innerhalb der Seile passiert. Allerdings ist der Wortschatz der englischen Berichterstattung ziemlich eingeschränkt, was Wiederholungen zur Folge hat. Für Box-Fans der derzeit beste Titel.

POSITIV

- gut animierte Boxer
- ausgeklügelte Steuerung
- fordernder Karrieremodus

NEGATIV

- keine Ausgabe in deutscher Sprache
- leichtes Flimmern

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Knockout Kings 2002	84%	04/02
2. Knockout Kings 2001	83%	03/01
3. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	81%	12/00

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de
Preis	EA Sports
Erhältlich ab	ca. € 60
	sofort

GRAFIK 83 %

SOUND 75 %

RATING **84 %**



CONFLICT ZONE

Strategen aufgepasst! Der Frieden ist in Gefahr und die Presse berichtet live vom Ort des Geschehens.



Die eingeblendete Landkarte gewährt euch stets den kompletten Überblick.



Gebirgslandschaften, Engpässe und Brücken bieten taktische Vorteile.

PS2 Dass ein gutes Spiel nicht am Preis zu erkennen ist, dürfte wohl jedem klar sein. Ansonsten müssten ja sämtliche Games auf ein- und demselben hochwertigen Standard sein, um die saftigen 60 Euro zu rechtfertigen, die man meistens zahlt. Schade - aber dennoch die traurige Wahrheit. Man kann auch nicht sagen, dass ein Low-Budget-Titel Dreck der Hölle ist. Und spätestens mit Conflict Zone und seinem, im Vergleich läppischen, Preis von 30 Euro sollte das jedem klar werden: zumindest den Echtzeitstrategen unter euch.

Wie gehabt

Das alte Elend bei Strategiespielen ist, dass es an echten Innovationen mangelt. Meist geht es um das klassische "Gut gegen Böse". Wobei die Letzteren stets danach streben, die Weltherrschaft an sich zu reißen. So auch bei Conflict Zone: Im Jahr 2011 besteht eine Organisation namens ICP, welche der heutigen NATO verdächtig ähnelt. Diese hat es mit der terroristischen

Fraktion Ghost zu tun, die am Friede-Freude-Eierkuchen-Leben nicht interessiert ist. Im Tutorial könnt ihr schon erste Kenntnisse als Heerführer sammeln. Des Weiteren wird euch die komplexe Steuerung Schritt für Schritt erklärt. Solltet ihr dennoch während dem Spiel diverse Aktionen vergessen, könnt ihr die Joypad-Belegung zum Glück jederzeit einblenden. Ungeduldige können sich auch gleich an einem Multiplayermatch gegen die CPU versuchen. Das Hauptaugenmerk liegt aber auf dem Kampagnenmodus.

Die Presse sieht alles

In diesem könnt ihr euch für eines der beiden Bündnisse entscheiden und gegen die andere Seite antreten. Genretypisch baut ihr eure Basen nach und nach auf. Das notwendige Geld gewinnt ihr allerdings nicht durch Abbau diverser Rohstoffe, sondern aus Spenden der Zivilisten, die Zuhause vor ihren TVs hocken. Denn die Presse ist vor Ort und unterrichtet die Zuschauer über eure Streifzüge. Werden beispielsweise verwundete Kameraden oder gar die Zivilbevölkerung ihrem Schicksal überlassen, so sinkt der Geldnachschub schneller als erwartet. Also nie vergessen: Die Bevölkerung des jeweiligen Krisengebietes sollte in eurem Flüchtlingslager in Sicherheit gebracht werden. Solche Aktionen werden nicht nur durch hohe Summen belohnt, es steigt zudem euer Popularitätswert. Ist der Beliebtheitsgrad hoch, könnt ihr auch bessere Einheiten rekrutieren und bessere Gebäude bauen.

HS II



Die Gegner-KI ist überraschend gut.

FAZIT

Echtzeitstrategen bekommen nun neben Age of Empire II: The Age of Kings ein neues Schlachtfeld für die PlayStation2 geliefert. Im Gegensatz zu AoE II sind die Schauplätze bei Conflict Zone nicht im altertümlichen Ambiente angesiedelt, sondern nur einen kleinen Steinwurf weit in der Zukunft. Mit dem neuen, interessanten Geldbeschaffungs-Feature kommt endlich mal etwas Abwechslung ins Genre. Die gut in Szene gesetzte 3D-Landschaft lässt sich, dank der frei schwenkbaren Kamera, aus jedem Blickwinkel begutachten. Es besteht sogar die Möglichkeit, mitten ins Getümmel hineinzuzoomen. Hierbei wackelt zwar die Framerate etwas mehr, die verschiedenen Truppen sind aber detaillierter zu erkennen. Echtzeitstrategen sollten hier auf alle Fälle zugreifen. Allein aufgrund des Preises kann man schon fast nichts falsch machen. Und Spielspaß ist garantiert.

POSITIV

- geringer Preis
- neues Geldbeschaffungs-Feature
- gute Gegner-KI

NEGATIV

- kein USB-Maus und Keyboard Support
- kein i.LINK-Support für Multiplayer-Duelle

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Ubi Soft
	www.ubisoft.de
Entwickler	MASA
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	28. März

GRAFIK 69 %

SOUND 71 %

RATING **74 %**



The Legend of Black Kat



🏠 Festungsanlagen sind nicht leicht einzunehmen.



TIGER WOODS PGA TOUR 2002



Windrichtung und Entfernung sind nur ein paar Aspekte, die beim Schlag berücksichtigt werden müssen.

System	PlayStation2
Genre	Golfsimulation
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	26. April

Neben dem Namen gebenden Sportler Tiger Woods stehen noch weitere Profis zur Auswahl. So sind im Spielverlauf auch Justin Leonard, Brad Faxon und Notha Begay verfügbar. Hat das Spiel bereits im vergangenen Jahr grafisch durchaus überzeugt, ist die diesjährige Version fast perfekt. Mal wieder erkennt man jeden der sehr gut animierten Sportler auf Anhieb. Auf insgesamt sieben Golfplätzen findet ihr jeweils einen 18-Loch-Parcours vor. Dazu stehen auch jede Menge Spielvarianten (Turnier, Tiger Challenge, Szenarios, Stroke und Matchplay, Skins sowie Speed Golf) zur Verfügung. Letztere dürfte vor allem in Multiplayer-Duellen freudige Erregung auslösen. Hier gilt es, im Splitscreen gegen einen Freund oder den CPU-Gegner so schnell wie möglich einzulochen. Bei Szen-

arios müssen 27 Aufgaben bewältigt werden. Hierbei erlernt ihr nicht nur allmählich das Golfen, sondern bekommt auch einen Einblick in die Kurse.

Die gravierendste Änderung zum Vorgänger ist der Schlag. Es muss der linke Analogstick von hinten nach vorne gedrückt werden. Wenn bis zum Anschlag gepresst wird, wird mit 100 Prozent geschlagen. Fingerspitzengefühl ist also angesagt, wenn beispielsweise nur 73 Prozent Schlagkraft vonnöten sind. Ein weiteres Mal ein super Nachfolger, der mehr Spielmodi, bessere Grafik und hervorragendes Gameplay bietet. Dafür gibt es einen play-King! Wir wünschen viel Spaß beim Einlochen! **HS**

PLAY DATEN

GRAFIK	84%	SOUND	75%	RATING	86%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



POLICE 24/7



Die Main- und Another-Story unterscheiden sich nur in der Reihenfolge der Szenarien.

System	PlayStation2
Genre	Shooter
Hersteller	Konami
Entwickler	KCET
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	28. März

Innovationen jeglicher Art sind in Spielen jederzeit willkommen. Und Police 24/7 bietet sogar ein recht nettes Feature – zumindest das Spielhallen-Original. Bei diesem Shooter versteckt man sich nicht mittels Tastendruck hinter diversen Deckungen, sondern weicht mit dem eigenen Körper nach links oder rechts aus beziehungsweise duckt sich gegebenenfalls ab. Eine Kamera, die man oberhalb des Bildschirms positionieren muss, leitet alle Bewegungen in das Spiel weiter. So könnt ihr je nach Situation hinter Häusern, Betonpfeilern oder Autos Schutz finden.

Ob es nun am PAL-Markt oder Desinteresse seitens Konami liegt, Police wird nicht richtig vermarktet. Mag vielleicht aber auch daran liegen, dass das Spiel weniger gewinnträchtig ist als die MGS- oder Silent Hill-Reihe.

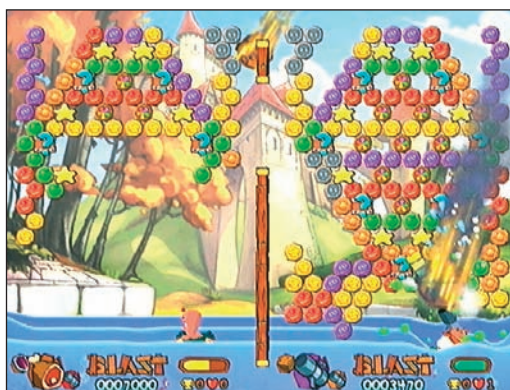
Fakt ist: Keine der von uns getesteten USB-Kameras (Logitech) wurde vom Spiel erkannt. Des Weiteren funktionierte bei uns nur die Thrustmaster-Pumpaction-Lightgun. Gun Con II und Bio Gun II wurden ebenfalls nicht erkannt. Konami konnte oder wollte uns nicht sagen, welche Produkte definitiv unterstützt werden. Vielmehr wurden wir aufgefordert, doch selbst nach geeigneten Fabriken zu suchen. Wer also mit USB-Maus oder Lightgun spielen möchte, muss zusätzlich den DualShock2-Controller zu Hilfe nehmen, da sonst nur eingeschränkt agiert werden kann. Unverständlich ist es, warum man uns keine Auskunft erteilen wollte, da gerade das Kamera-Feature für Viele ein Kaufgrund hätte sein können. **HS**

PLAY DATEN

GRAFIK	61%	SOUND	50%	RATING	59%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



WORMS BLAST



Alles Gute kommt von oben! Per Special lassen wir Kometen auf unseren Gegner regnen.

System	PlayStation2
Genre	Puzzle-Spiel
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Team 17
Preis	ca. € 46
Erhältlich ab	März 2002

Wer an dieser Stelle nun den ersten Frontbericht über die PS2-Premiere der kriegstreibenden Würmer lesen möchte, den müssen wir leider enttäuschen. Worms Blast ist nicht die von Vielen herbeigesehnte 128-Bit-Fortsetzung der rundenbasierten Schlachten der wirbellosen Kriechtiere, sondern ein reinrassiges Puzzle-Spiel im Stile des Genre-Klassikers Bust A Move.

Das Prinzip ist denkbar einfach. Jeder Level unterteilt sich in einen oberen Bereich für die abzuschießenden Gebilde und in den unteren Teil, in dem sich der Spieler in einem kleinen Boot von links nach rechts bewegt. Nur mit dem - Worms-Veteranen bestens bekannten - Raketenwerfer bewaffnet, schießt man den Kugeln bunte Projektile entgegen. Später gesellen sich noch Schrotflinte, Granaten, Dynamit und ein

Lasergewehr hinzu. Treffen die farbigen Geschosse auf einen Ball der gleichen Farbe, zerplatzt dieser und fällt zu Boden. Hängen unterhalb der getroffenen Stelle noch weitere Steine, fallen diese natürlich ebenfalls. Nach jedem abgefeuerten Schuss ändert sich die Farbe des Projektils wieder. Worms Blast fällt völlig aus dem Rahmen der bisher erschienenen Titel. Wer einen Narren an den spaßigen Gefechten mit den wirbellosen Kriechtieren der Vorgänger gefressen hat, der sollte auf jeden Fall Probe spielen. Echte Puzzle-Fans hingegen erfreuen sich am enorm hohen Suchtfaktor der vielen spaßigen Solo- und Zweispieler-Modi. **MK**

PLAY DATEN

GRAFIK	75%	SOUND	68%	RATING	77%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



CASPER: SPIRIT DIMENSIONS

PS2



Angriffslustiger Kleingeist: Casper hat eine Wache anvisiert und beharkt sie mit Kometenschüssen.

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	TDK Mediactive
			www.tdk-mediactive.de
Entwickler	Harvey Entertainment		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Als der böse Geist Kibosh alle seine Geisterkollegen gefangen nimmt, ruft die kleine Hexenschülerin ihren Freund, den Geist Casper, zu Hilfe. Casper soll seine entführten Freunde in vier Dimensionen finden und befreien. Dazu muss die blasse Lichtgestalt vier unterschiedliche Epochen erforschen. Die Levels unterteilen sich in Mittelalter, Vergnügungspark, Kiboshs Fabrik und eine finale Geisterwelt.

Wie es sich für einen echten Geist geziemt, bewegt sich Casper fliegend durch die großen 3D-Levels. Die Lenkung ist durchdacht und geht nach einer kurzen Gewöhnungsphase in Fleisch und Blut über. Mit dem einen Analogstick schaut sich Casper um, der andere ist für die Bewegung nach vorne und hinten sowie für das Seitwärtsfliegen zuständig. Die Schultertasten sind für

das Anvisieren und Abschießen der Widersacher zuständig. Zusätzlich helfen die L1- und L2-Tasten dem fahlen Knirps dabei, schneller zu fliegen oder sich zu drehen.

Das Gameplay von Casper: Spirit Dimensions lässt sich am ehesten mit den Titeln aus der Spyro-Serie vergleichen. Grafisch bietet Casper technisch solide 3D-Areale, die allerdings nicht gerade detailverliebt gestaltet sind. Technisch solide, zieht das Gespensterabenteuer konstant flüssig am Auge des Betrachters vorbei.

Casper: Spirit Dimensions ist ein nettes Spiel und wird jungen Spielern sicher viel Spaß machen. Der Schwierigkeitsgrad ist auf kindlichem Niveau und wird erfahrene Zocker kaum herausfordern. **MKII**

PLAY DATEN

GRAFIK

64%

SOUND

44%

RATING

60%



PARAPPA THE RAPPER

PS2



Nach jedem zweiten Level erwartet euch ein Bonusspiel im Karate-Dojo von Master Onion.

System	PlayStation2		
Genre	Musikspiel	Hersteller	SCEE
			www.playstation.de
Entwickler	SCEI		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Als Parappa 1996 sein Debüt auf der PSone gab, kam auf Anhieb ein Schwung von Innovationen in das angestaubte Genre. Der Titel bestach durch ein neuartiges Spielprinzip mit lustigen, zweidimensionalen Charakteren und einem amüsanten Soundtrack. Drei Jahre später, 1999, verwöhnte UmJammer Lamy die Fans mit haargenau demselben Spielprinzip. Allerdings wurden die Musikstücke durch Gitarrensounds angereichert und boten somit mehr Abwechslung. Mit der PlayStation2 wollte man aber Parappa einen direkten Nachfolger gönnen.

Nahezu alle Lebensmittel verwandeln sich in Nudeln und es ist fast kein Ende abzusehen. Der rappende Protagonist muss in acht kunterbunten Levels seine musikalische Begabung unter Beweis stellen, um diese

kulinarische Invasion zu verhindern. Im Takt takt es, zu HipHop-, Funk- und Disco-Beats die auf dem Bildschirm eingeblendeten Joypad-Tasten zu drücken. Wird an den falschen Stellen gedrückt, sinkt das Rating von „Gut“ über „Schlecht“ bis hin zu „Schlimm“ und der Game-Over-Screen erscheint. Alles in allem ist Parappa the Rapper 2 ein sehr kurzlebiger Titel, der ratzfatz durchgespielt ist. Zwar kann man noch gegen einen Freund oder die CPU antreten, doch auch hier legt sich der Spielspaß relativ schnell. Das liegt wohl daran, dass sich das Parappa-Prinzip im Laufe der Jahre doch ziemlich ausgelutscht hat und man im zweiten Teil vergeblich nach Neuerungen sucht. **HSI**

PLAY DATEN

GRAFIK

53%

SOUND

75%

RATING

67%



PRO RALLY 2002

PS2



Die verwaschenen Landschafts-Texturen sind für einen PS2-Titel nicht mehr zeitgemäß.

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Ubi Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler	Ubi Studios Barcelona		
Preis	ca. € 30		
Erhältlich ab	sofort		

Mit Pro Rally 2002 schickt Ubi Soft die Fortsetzung ihres nur für PC veröffentlichten Pro Rally 2001 auf die staubigen Pisten des PlayStation2 Rally-Zirkus'. Das stark arca-delastige Gameplay des Titels ist jedoch nichts für Simulations-Freaks.

Zunächst stehen dem Spieler nur die drei Spielmodi Zeitfahren, Arcade und Profi offen. Während sich die ersten beiden Spielvarianten von selbst erklären, versteckt sich hinter Profi der Karriere-Modus. Wer meint, er könne sich hier kurzerhand in einen der virtuellen Rally-Boliden setzen und losfahren, der irrt. Bevor der Spieler seine Karriere als Rennfahrer antreten kann, muss er zehn schwierige Fahrprüfungen meistern. Erst dann geht es auf die Jagd nach WM-Punkten.

Begibt man sich dazu hinter das Lenkrad einer der PS-geladenen Dreckschleudern, offenbart sich nach wenigen gefahrenen Metern bereits die schlecht simulierte Fahrphysik der Fahrzeuge. Während man krampfhaft versucht, das richtige Verhältnis von Gas und Bremse zu finden, schleudern die PS-Monster munter von einer Fahrbahnbegrenzung zur anderen.

Grafisch ist Pro Rally 2002 trist in Szene gesetzt. Die Landschaften leiden unter den verwaschenen Texturen und den wenigen Streckendetails. Unterm Strich ist Pro Rally 2002 nicht mehr zeitgemäß und wird weder dem Anspruch eines Next-Generation-Rennspiels, noch den Fähigkeiten der PS2 gerecht. **MKII**

PLAY DATEN

GRAFIK

56%

SOUND

51%

RATING

54%



DARK SUMMIT

PS2 Alle Snowboarder sind rücksichtslos. Pistenrautis, die sich einen Dreck um Regeln scheren und nur auf ihren eigenen Spaß aus sind? Richtig! Mit Dark Summit bringen die Entwickler von Radical Entertainment ein Spiel für Boarder mit Attitüde auf den Markt! Dark Summit erweitert das Gameplay typischer Snowboard-Spiele um Adventure- und Story-Elemente. Das Gameplay und die Steuerung unterscheiden sich deutlich von denen anderer Titel. Statt Bestzeiten und komplizierten Tricks muss der Spieler verschiedene Missionen während einer Abfahrt erfüllen. Als Belohnung winken neue Outfits, Bretter und Liftpunkte. Letztere sind enorm wichtig, gewährt doch eine festgelegte

Anzahl dieser Punkte den Zugang zu weiteren Pisten. Die Aufgaben reichen von der Anforderung, eine Reihe bestimmter Tricks zu stehen, über Kopf-an-Kopf-Rennen gegen andere Boarder und Skifahrer, bis hin zum Einsammeln von Gegenständen, die auf der Piste verstreut liegen. Die Steuerung der Schneebrett-Artisten ist extrem gewöhnungsbedürftig. Beim Springen werden die Gesetze der Schwerkraft kurzzeitig außer Kraft gesetzt und die Boarder scheinen auf ihren Brettern förmlich über die Piste zu schweben. Dark Summit profitiert deutlich von seiner originellen Spielidee. Grafisch ist es durchschnittlich und an der Steuerung scheiden sich die Geister. Genre-Fans machen lieber eine Testabfahrt. **MKI**



Der gelbe Balken zeigt an, wie viel Zeit noch bleibt, um die Mission „Phat Air“ abzuschließen.



Die anderen Skifahrer ermahnen euch ständig, die Pistenregeln einzuhalten.



Anspruchlos: Die Fahrer halten beim Grinden automatisch die Balance.

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Funsport	Hersteller
		THQ
Entwickler	www.thq.de	
Preis	Radical Entertainment	
Erhältlich ab	ca. € 60	
	sofort	

GRAFIK	67 %
SOUND	65 %
RATING	69 %



Handy-Power!

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

Top Klingeltöne

Charts :	Verschiedenes:
15502 Atomic Kitten - Eternal Flame	15570 Amerikanische Nationalhymne
15503 Baroque Brothers/Flute	15047 Atomikdicken/Whole again
15005 Brothers keeping/Adriano	15048 Balloon/Technorocker
15007 Brandy/Another Day in Paradise	15049 Bartzzz/On the move
15550 Enya/Only Time	15051 d121/ Shit on you
15505 Daddy DJ-Daddy DJ	15053 DJ One Finger/Housefucker
15011 Crazytown/Butterfly	15513 Kool Saval/Haus&Boot
15509 Hermes House B./Country Roads	15568 Westlife/When you're looking like that
15013 Dante-Thomas/Miss California	15060 Flying Steps/Breaking it down
15014 Depeche Mode/Dream On	15077 Prezioso/Rock the Discothek
15015 Destiny's Child/Survivor	15065 Marusha/Over the Rainbow
15512 King Africa/La Bomba	15065 Europe/The final Countdown
15552 Aloa Keys/La Bomba	15057 Fatboy Slim/Star69
15020 Eminem/Stan	15555 Danos Nation/Sunshine
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque	15062 Jennifer Lopez/Play
15025 Christina Aguilera/LiKiMiYa	15068 M.Mittermeier/Kumba Jo
15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal	15068 Limp Bizkit/My way
15028 R.Kelly/Fiesta	15070 Modern Talking/Winterhace
15031 Nelly/E.I.	15071 M.S. Jackson/Outcast
15026 Lamb Biskit/Rollin	15075 Paul van Dyke/We are alive
15511 Kai Tracid/Too many	15039 Saifi Duo/Played a Live
15034 OPM/Heaven is a Halipipe	15081 Linkin Park/Crawling
15505 Public Domain/Operation Blade	15084 Scooter/Posse
15001 A Teens/UpSide down	15085 Sofalplanet/Lieb ficken
15037 Wyoff Jean/Perfect Gentleman	15566 Ol P/Girl you know it's true
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen	15086 Uncle Kracker/Follow me
15559 Mary J. Blige/Family Affair	15087 Usher/U remind me
15041 Shaggy/It wasn't me	15088 Verna/Ich liebe Deutschland
15042 Shaggy/Angel	15089 Westlife/Uptowngirl
15043 Shaggy/Skin	15516 M.O.P./Antie up
15004 ATB/Let u go	15567 Alizee/Moi.....Lolita
15560 Eve feat.Gwen/Let me blow ya mind	15517 Nelly/Ride with me
15561 Linkin Park/In the End	15130 Graig David/Walking away
15562 Jeanette/How it's got to be	15518 Phill Fulkner/Miami Pop
15563 Die Prinzen/Deutschland	15132 Snoog Dogg/Same
15564 O-Town/Al or nothing	15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15125 Blank and Jones/DJS	15521 Saifi Duo/Samb-Adagio
15520 Roger Sanchez/Another change	15514 Lil' Kim I Phill C./In the Air tonight

NEU **Mega** **Fett**



Hol dir die volle Power auf dein Handy!

Soundtrax :
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knight Rider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
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 552997 (12ct/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. Woom1,86€/min

Top Logos			
31001	39520	32030	42505
31002	34503	31019	31027
34003	34002	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	38013

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

PRÄMIE

JETZT



Prämie 1



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

MIT POWER:

AS PLAY-ABO BESTELLEN

Prämie 3



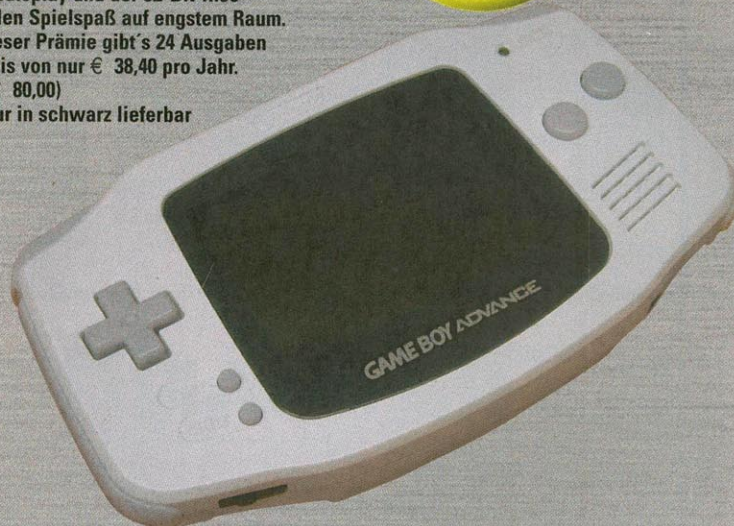
**AB APRIL
LIEFERBAR**

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. (Prämienzahlung: € 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:

Ja, ich bestelle das play THE PLAYSTATION-Abo zum Vorzugspreis von € 38,40 pro Jahr bzw. zwei Jahre (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 bzw. zwei Jahre 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-Jahresabo, Zuzahlung € 20,00)
- ☐ **Jaguar Joypad**
(1-Jahresabo ohne Zuzahlung)
- ☐ **Gameboy Advance Black Edition**
(2-Jahresabo, Zuzahlung € 80,00)

Deine Vorteile:

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

Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos!
Verrechnung der Prämienzahlung erfolgt per Nachnahme.

play: CyPress Abo-Service

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

PS0402

PANZER FRONT BIS.

PSone Dank der guten Abverkäufe von Panzer Front, ist nun auch der zweite Teil der Tank-Simulation in Deutschland erhältlich. Panzer Front bis ist ein archetypischer Nachfolger: ein paar Verbesserungen, aber keine großartigen Innovationen. Am Spielprinzip und am Handling wurde nichts geändert. Insgesamt 37 Level umfasst der Einsatzplan, wobei einige der Missionen eine frappierende Ähnlichkeit zu denen des Prequels aufweisen. Je nach gewählter Partei (Deutschland, Russland, Amerika) stehen euch andere Panzer zur Auswahl. Unter den mehr als 40 im Spiel enthaltenen Fahrzeugen finden sich alle bekannten Kampfwagen des Zweiten Weltkrieges, darunter etwa der deutsche Jagdpanther, der britische Churchill sowie

zahlreiche T-34 Varianten. Leider sind auch die sechs Fantasie-Panzer des Vorgängers wieder mit von der Partie: Tanks mit Raketen-Antrieb haben in dieser Epoche einfach nichts zu suchen. Vollkommen neu - allerdings auch umständlich zu bedienen - ist die Construction-Option. Hier könnt ihr Kriegsszenarien nach euren eigenen Vorstellungen erstellen.

Ein wirklich großes Manko ist der fehlende Story-Modus. Während japanische Spieler in die Rolle eines deutschen Panzerkommandanten schlüpfen dürfen, bleibt dies den deutschen Militaristen - wohl auf Grund der prekären Thematik - verwehrt. Spielerisch fatal - bildet dieser Modus und die damit verbundene Neuerung doch das eigentliche Kernstück von Panzerfront bis. **mL**



⊙ Mittels des Kartenmenüs kann der Kommandant seine Truppen über das Schlachtfeld taktieren.



⊙ Um einen Treffer zu landen, muss man die Entfernung zum Gegner im Zielgerät einstellen.



⊙ Infanterieeinheiten sind unscheinbar, können euch aber gewaltigen Schaden zufügen.

PLAY DATEN

System	Genre	Action	Hersteller	Virgin Interactive	www.vid.de
PSone	Genre	Action	Hersteller	Virgin Interactive	www.vid.de
Entwickler	Preis	Erhältlich ab	Enterbrain	ca. € 30	sofort

GRAFIK	59 %
SOUND	52 %
RATING	68 %



RAYMAN: RUSH

PSone Nachdem Rayman auf der PlayStation2 einen Abstecher in Multiplayer-Gefilde gemacht hat, sorgt der putzige Jump'n Run-Held nun auch auf der PSone für ungewöhnlichen Spielspaß. Bei Rayman: Rush handelt es sich im Grunde um die Light-Version von Rayman M, wobei der Spieler auf die Deathmatch-Duelle verzichten muss. Das Hauptaugenmerk liegt von daher auf dem Rennmodus. Insgesamt stehen dem Spieler acht Charaktere zur Auswahl, von denen zu Beginn jedoch nur vier wählbar sind. Neben Rayman trifft man auf andere bekannte Gesichter wie Globox, Klingenbart oder Henchman Boo. Drei Zonen mit je vier Rennstrecken stehen dem geübten Läufer

zur Auswahl. Verschiedene Spielmodi (Meisterschaft, Zeitrennen, Lum usw.) sorgen für die nötige Abwechslung.

Die Rennen sind mit einem Hochgeschwindigkeits-Jump'n Run auf Zeit vergleichbar. Sprungpassagen und Klettereinlagen gehören ebenso zum Geschehen wie Turbo-Pfeile oder Fallen. Letztere sind besonders gemein, da sie den Kontrahenten meist kurz vor dem Ziel auf den zweiten Platz zurückwerfen.

Selbst für PS2-verwöhnte Augen ist die Grafik sehr schön anzusehen. Wer ein Fan des Knuddelhelden ist und ein Faible für außergewöhnliche Spielideen hat, wird sich für Rayman: Rush durchaus begeistern können. **mL**



⊙ Mittels eures Energieschusses aktiviert ihr den Schalter.



⊙ Nutzt man die Lum-Ringe und Turbo-Pfeile, kann man einen gewaltigen Zeitvorteil herauschlagen.



⊙ Die Strecken sind mit denen von Rayman M identisch.

PLAY DATEN

System	Genre	Rennspiel	Hersteller	Ubi Soft	www.ubisoft.de
PSone	Genre	Rennspiel	Hersteller	Ubi Soft	www.ubisoft.de
Entwickler	Preis	Erhältlich ab	Ubi Soft	ca. € 30	sofort

GRAFIK	61 %
SOUND	68 %
RATING	64 %



XBLADEZ: IN-LINE SKATER

P S one

one Die Blütezeit der PSone ist lange vorbei. Schade nur, dass selbst die wenigen Spiele, die für die Konsole noch erscheinen, meist einfach nur noch schlecht sind. Auch Xbladez: In-Line Skater bildet da keine Ausnahme.

So einfach die Hightech-Rollschuhe zu beherrschen sind, so viel Spaß bereiten sie dem Funsportler. Leider kann man das von Xbladez: In-Line Skater nicht behaupten. Euch stehen die beiden Skater-Kidz Kevin und Stephanie als Spielcharaktere zur Auswahl. In jedem Level müssen zwei Aufgaben bewältigt werden. Zuerst gilt es einen bestimmten Highscore zu erfahren. Diesen erreicht man durch Grinds, Grabs und

Spins. Kombiniert man die Stunts, fällt der Punktesegen dementsprechend größer aus. Leider ist das Trickangebot recht spärlich ausgefallen. Anschließend müsst ihr in einem Rennen gegen einen anderen Inliner antreten. Die unterdurchschnittliche Grafik könnte man noch verkräften, wenn wenigstens die Steuerung etwas präziser wäre. Das träge Handling verwandelt die Strecken schnell in einen Stolperkurs. Wer Inline-Skating mag, der sollte auf keinen Fall seine Blades gegen ein Joypad tauschen, nicht einmal für den niedrigen Anschaffungspreis von etwa 15 Euro. Das Geld ist in neue Kugellager, Knieschoner oder einen Satz Steckschlüssel besser investiert. **mL**



☉ „Dank“ der trägen Steuerung wird Stephanie gleich den Asphalt küssen.



○ Ground Moves sehen zwar nett aus, geben aber keine Bonuspunkte.



🔴 Einfaches Grundrezept: Mit einem waghalsigen Combo-Trick zum großen Punkte-Glück!

▶ **PLAY DATEN**

System			P5one
Genre	Funsport	Hersteller	Ubi Soft www.ubisoft.de
Entwickler			Crave Entertainment
Preis			ca. € 15
Erhältlich ab			sofort

GRAFIK		36 %
SOUND		42 %
RATING		24 %



...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt Ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den links stehenden Coupon aus!

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 	play 08/01	 Player's Guide Resident Evil Code: Veronica X Teil 1	play 09/01	 Player's Guide Resident Evil Code: Veronica X Teil 2 Flucht von Monkey Island Gran Turismo 3 A-spec Onimusha Warlords Sheep Dog 'n' Wolf Teil 1	play 10/01	 Player's Guide Sheep Dog 'n' Wolf Teil 2 	play 11/01	 Player's Guide Project Eden Teil 1 GTA 3	play 12/01	 Player's Guide Alle Cheats zu GTA 3 	play 01/01	 Player's Guide Komplettlösung zu Soul Reaver 2 Jak und Daxter Project Eden	play 02/02	 Player's Guide Player's Guide Tony Hawk's Pro Skater 3 - Teil 1 Syphon Filter 3 - Teil 1 Tipps und Tricks zu Baldur's Gate: Dark Alliance	play 03/02	 Player's Guide Spielehilfe zu Metal Gear Solid 2 Player's Guide Tony Hawk's Pro Skater 3 - Teil 2 Syphon Filter 3 - Teil 2 
play 01/01	 Player's Guide Komplettlösung zu Soul Reaver 2 Jak und Daxter Project Eden	play 02/02	 Player's Guide Player's Guide Tony Hawk's Pro Skater 3 - Teil 1 Syphon Filter 3 - Teil 1 Tipps und Tricks zu Baldur's Gate: Dark Alliance	play 03/02	 Player's Guide Spielehilfe zu Metal Gear Solid 2 Player's Guide Tony Hawk's Pro Skater 3 - Teil 2 Syphon Filter 3 - Teil 2 												

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	☐				
play 03/02	☐				

pro Heft € 3,50 =

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

+ Porto

Gesamtbetrag:

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:



MEHR TESTS, MEHR TIPPS, MEHR DEMOS!
Die ultimative Kaufberatung für PS2-Besitzer

€ 8,50

Sonderheft
Ausgabe 1

Österreich € 8,50
Belgien € 8,50
Luxemburg € 8,50
Schweiz SFr. 16,50

SONDERHEFT

PlayStation.2®

SONDERHEFT



12 DEMOS

Exklusiv: Die besten PS2-Hits spielbar auf DVD!
Jetzt sofort selber testen, was Spaß macht

PS2-TESTKATALOG

Infos satt: Die Top-Hits im ausführlichen Test
Übersicht: Kompletliste mit fast 200 Spielen!

40 SEITEN TIPPS!

Über 650 Kurztipps, dazu Komplettlösungen und
8 Cheat-Karten: So knackt ihr die härtesten Spiele!



12 SPIELBARE DEMOS!

GRATIS-EXTRA: 3 TOP-VIDEOS!

DEVIL MAY CRY, FIFA 2002, STAR WARS STARFIGHTER

SPIELBAR

DEAD OR ALIVE 2

SPIELBAR

WWE: SMACKDOWN!

SPIELBAR

BALDUR'S GATE

SPIELBAR

XG3: EXTREME RACING

SPIELBAR

SPY HUNTER

SPIELBAR

MX 2002

SPIELBAR

ZONE OF THE ENDERS

SPIELBAR

SKY ODYSSEY

SPIELBAR

FORMEL 1 2001

**Jetzt
am Kiosk!**

playCHARTS

Leser- und play Top-5, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

Jason Schmitz,

8 Monate, aus Wicked

1.	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2
2.	Gran Turismo 3 A-spec	PS2
3.	The Simpsons Road Rage	PS2
4.	Shaun Palmer's Pro Snowboarder	PS2
5.	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	PS2

play TOP 5

Ostern steht vor der Tür und jeder sucht wieder Eier, obwohl es doch vielmehr um die Auferstehung Jesus' geht - so steht es zumindest in der Bibel. Dem Anschein nach wird der Schmöcker wohl nicht mehr für voll genommen. In den USA gibt es sogar schon eine Reihe Action-Figuren zu diesem Buch. Wahrscheinlich dauert es nicht mehr all zu lange und wir können erste Videospiele basierend auf Bibelpassagen nachspielen. Hier schon mal einige Spielideen.

...und was wird in der
Industrie gespielt?

Thilo W. Hübner

Director of Localization
Westwood Studios



1.	Jack and Daxter: The Precursor Legacy	PS2
2.	Command & Conquer: Renegade	PC
3.	SSX Tricky	PS2 / Gamecube
4.	Sim Golf	PC
5.	Time Crisis II	PS2

Händlercharts

www.amazon.de

1.	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	PlayStation2
2.	Gran Turismo 3 A-spec	PlayStation2
3.	Dragonball Z: Ultimate Battle	PSone
4.	Dragon Ball: Final Bout	PSone
5.	State of Emergency	PlayStation2
6.	GTA III	PlayStation2
7.	Tekken Tag Tournament	PlayStation2
8.	Ace Combat 4: Distant Thunder	PlayStation2
9.	Dead or Alive 2	PlayStation2
10.	Red Faction	PlayStation2

Amerika

1.	Grand Theft Auto III	Rockstar Games	PlayStation2
2.	Final Fantasy X	SquareEA	PlayStation2
3.	Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	PlayStation2
4.	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	PlayStation2
5.	World of Outlaws: Sprint Cars 2002	Infogrames	PlayStation2

Japan

1.	Sangokushi Senki	Koei	PlayStation2
2.	Samurai	Spike	PlayStation2
3.	Space Channel 5 Part 2	Sega	PlayStation2
4.	Virtua Fighter 4	Sega	PlayStation2
5.	Grandia Xtreme	Enix	PlayStation2

Sven

- 10 Plagen Ägyptens (Survival-Horror)
- Hure Babylon (Lightgun-Shooter)
- Judas (Crime-Sim)
- Jesu Versuchung (Jump'n Run)
- Die Nephilim (Elision-Adventure)

mArk

- Hiob (Messenger Service)
- Sodom und Gomorra (Party Game)
- Die Götzenanbeter (Beat'em Up)
- König Salomon (Aufbau-Strategie)
- Speisung der 5000 (Kochspiel)

Dirk

- Christi Himmelfahrt (Flugsimulation)
- Sintflut mit Noah (Zoo-Wirtschaftssimulation)
- Turmbau von Babel (Tetris-Abklatsch)
- Trompeten von Jericho (Bemani-Game)
- Die zehn Gebote (Lifestyle-Simulation)

Heiko

- Kain und Abel (Beat'em Up)
- Der brennende Busch (Marshmellow-Simulation)
- Die Brotbrechung (Kochspiel)
- Moses und das Meer (Rennspiel)
- Arche Noah (Tier-Olympiade)

Marc

- Maria Magdalena (Dance-Dance-Revolution-Add-On)
- Apokalypse (Ego-Shooter)
- Jonathan (Fish'em up)
- David vs. Goliath (Beat'em Up)
- Genesis (Aufbausimulation)

Gunther

- Die Bundeslade (Action-Adventure)
- Sintflut (Surfspiel)
- Der Fall der Engel (Ego-Shooter)
- Adam und Eva (Jump'n Run)
- Hilfe!!! ...wer kommt eigentlich auf so ein Thema?

Habt ihr Lust, euch ebenfalls auf dieser Seite zu verewigen? Schickt uns einfach eure Top 5 zusammen mit einem Lichtbild. Redaktion play, Stichwort: Leser Top 5, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.

play PLATINUM

Marc Kirzeder



ROLLCAGE
PSone

Rollcage vermag Emotionen zu schüren wie kaum ein anderes Spiel. Brilliant inszeniert, überhäuft die Spieler die Pseudo-Wipeout-Kopie mit grandiosen Special Effects und spektakulären Momenten im Übermaß. Der extrem hohe Schwierigkeitsgrad und die zufällige Verteilung der Waffen-Specials machen aus Rollcage eine extreme Herausforderung.

Rating	★★★★
Hersteller	Psygnosis
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 25,95

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



Darkworks hat wirklich das Letzte aus der PSone gekitzelt! Das Spiel hat einfach alles: Atmosphäre, Abwechslung, Herausforderungen, eine grandiose Story, und das alles ohne nennenswerte Mankos. Wo Resident Evil & Co. aufgehört haben, fängt Alone in the Dark: The new Nightmare gerade erst an.

Rating	★★★★
Hersteller	Infogrames
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30,50

DIE PLATINUM-SERIE BEKOMMT ZUWACHS!
SEIT DEM 1. MÄRZ STEHEN DIE ERSTEN PS2-PLATINUM-TITEL IN DEN REGALEN DER HÄNDLER. DIE ERFOLGREICHSTEN PLAYSTATION2-SPIELE GEHEN FÜR UNSCHLAGBARE € 29,95 ÜBER DIE LADENTHEKE. PSONE-HITS WERDEN EBENFALLS WEITERHIN ALS PLATINUM-TITEL AUFGELEGT.

WERTUNGSSCHLÜSSEL:

play Rating	100-91% = ★★★★★
play Rating	90-81% = ★★★★
play Rating	80-71% = ★★★
play Rating	70-61% = ★★
play Rating	60-00% = ★

DEAD OR ALIVE 2

Tecmos neuester Prügel-Streich setzt im Hinblick auf Level-design und Charakter-Animation absolut neue Maßstäbe. Derart weitläufige und zugleich auch detaillierte 3D-Areale hat man bisher noch in keinem Beat'em-Up zu Gesicht bekommen. Dies gilt auch für die absolut flüssigen Bewegungsabläufe, die in jeder Sekunde an spektakuläres Hongkong-Kino erinnern. Zwar gestaltet sich das Gameplay von Tekken Tag Tournament mit all den ellenlangen Combomöglichkeiten etwas komplexer und tiefgründiger, dafür finden auch Greenhorns einen schnellen Einstieg.



Rating	★★★★
Hersteller	Tecmo
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 29,95

MotoGP

Namco zeigt eindrucksvoll, an welche Grenzen die Profifahrer des GP-Zirkus stoßen. Nervenkitzel ist: Mit über 200 km/h, dicht am Vordermann klebend auf eine enge Kurve zuzurasen und darauf zu warten, dass dieser möglichst früh abbremsst, dass man noch rechtzeitig an ihm vorbeischießen kann. Phänomenal vor allem dann, wenn man während des gesamten Rennens nicht von ekelhaften Slow-downs malträtet wird. Moto GP ist ein durchweg gelungener Racer, auch wenn der Umfang im Verhältnis zum Schwierigkeitsgrad etwas zu mager ausgefallen ist.



Rating	★★★★
Hersteller	Namco
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 29,95

TIMESPLITTERS

Wer überwiegend im Alleingang durch düstere Gänge schleichen möchte und das Gameplay PC-typischer Ego-Shooter mag, kann von diesem „auf Konsole getrimmten“ Spiel getrost die Finger lassen, zumal auch die Intelligenz der Gegner nicht gerade Nobelpreis-verdächtig ist. Im Mehrspieler-Modus wird es um einiges spaßiger, da der Spieler hier von der automatischen Zielfunktion immens profitiert. Unzählige Bots, Waffen und Konfigurationsmöglichkeiten sorgen in geselliger Runde für spannende Kurzweil - dank Level-Editor auch über mehrere Wochen hinweg.



Rating	★★★
Hersteller	Eidos Interactive
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 29,95

FORMEL 1 2001

Formel 1 2001 hat sich „Realismus pur“ auf die Fahnen geschrieben. Gerade deshalb könnte die Simulation für Einsteiger zu hart sein, denn schon auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad sieht man ohne eingeschaltete Fahrhilfen zunächst kein Land. Puristen hingegen freuen sich über eine akribisch umgesetzte Saison mit der 2001er Lizenz, die dem Spieler einiges an fahrerischem Können abverlangt. Grafisch bleibt Sonys Rennspektakel hinter dem Konkurrenzprodukt aus dem Hause Ubi Soft zurück. Beim Sony-Machwerk stören vor allem das ständige Flimmern und die detailarme Umgebung.



Rating	★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 29,95

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

PS2



Der König aller Fahrsimulationen heimste durchweg Top-Wertungen ein und steht als Referenz-Titel einsam an der Spitze!

Rating	★★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 29,95

Trotz des miserablen Soundtracks, der uns schwer im Magen liegt, ist die PAL-Umsetzung insgesamt gut gelungen. Zwar sucht man einen 50/60Hertz-Modus vergebens, doch minimale Balken, unveränderte Spielgeschwindigkeit und vorbildlich übersetzte Bildschirmtexte zeugen vom Fleiß der Entwickler. Dass der Umfang von über 500 Fahrzeugen und 32 Strecken des Vorgängers auf nur 183 Boliden und 19 Kurse geschrumpft ist, lässt sich in Anbetracht der dar-

gebotenen Qualität leicht verkraften. Und glaubt uns: Bis man die Trophäen aller 85 Cups eingesackt hat, vergehen mehrere spannende Rennwochen! Gran Turismo 3 A-Spec ist definitiv das beste Rennspiel aller Zeiten und zudem der optisch beeindruckendste PS2-Titel überhaupt - vollgepackt mit exzellentem Gameplay, grandioser Technik, traumhaft schönen Boliden und einem gewaltigen Suchtfaktor. Einsteigen, Ohren anlegen, Gas geben!

TEKKEN TAG TOURNAMENT

PS2



An Tekken Tag Tournament scheiden sich die Geister. Grafisch top, mangelt es TTT an spielerischen Innovationen.

Rating	★★★★
Hersteller	Namco
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 29,95

Nicht nur eingeschworene Tekken-Fans haben mit feuchten Händen und großen Augen am 24. November 2000 in den Verkaufsalen nach diesem Titel Ausschau gehalten. Sicher bietet Tekken Tag Tournament in Sachen Spielmechanik nichts wirklich Neues. Allerdings spendierte Namco seinem Tekken-Update eine grafische Generalüberholung, die selbst Beat'em-Up-Muffel hinterm Ofen hervorlocken könnte. Aufgrund der gegenüber der japanischen Version verbesserten Grafik nehmen wir auch den kleinen Ge-

schwindigkeitsverlust in der PAL-Anpassung mit zwei zugedrückten Augen hin. Wer die NTSC-Version noch nie gespielt hat, wird ohnehin keinen Unterschied bemerken. Trotzdem hätte die versprochene 60-Hertz-Option dem Produkt keinesfalls geschadet. Schön wäre es auch gewesen, wenn sich Namco endlich von dem Prinzip der „grenzenlosen Arena“ gelöst hätte, und die Hintergründe vollends in das Kampfgeschehen mit einbezogen worden wären. Diese und mehr Innovationen werden wir wohl erst in Tekken 4 erleben.

RED FACTION

PS2



Die Geomod-Engine erlaubt es erstmals, die Levelarchitektur maßgeblich zu modifizieren und in Schutt und Asche zu legen.

Rating	★★★★★
Hersteller	THQ
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 29,95

Genrefans, die genug von stupiden Duellen gegen computergesteuerte Bots oder menschliche Gegner haben, sind mit Red Faction bestens bedient. Hier erleben sie stattdessen ein wirkliches Abenteuer, bei dem weder Action noch Abwechslung zu kurz kommen. Jedoch sollte man etwas Erfahrung mitbringen, da das Spiel besonders gegen Ende alles andere als einfach ist. Leider kommen Rätselfreunde etwas zu kurz, da Red Faction äußerst actionorientiert ist. Eigentlich schade, da

ein paar Denksportaufgaben den linearen Aufbau durchaus aufgelockert hätten. Zudem wäre es durchaus löblich gewesen, wenn man die einzigartigen Features der Geo-Mod-Engine, die es ermöglicht, die Levels Stück für Stück zu zerlegen, mehr ins eigentliche Geschehen eingebunden hätte. Wirklich cool sind die verschiedenen Fahrzeuge, die Parker auf seiner Reise benutzen kann. Alles in allem ist Red Faction jedoch ein herausragender Titel!

PLAY PLATINUM
PSone

FINAL FANTASY IX



Mit dem letzten Teil der Serie hat sich Square selbst übertrifft. Prachtvolle Grafiken flimmern makellos über den Bildschirm, dazu glänzt eine erstklassige Story. Durch den persönlichen Touch, den alle Charaktere durch die detailverliebten Animationen erhalten haben, wird der Spieler förmlich in das Abenteuer hineingesogen.

Rating	★★★★★
Hersteller	Square
erhältlich	sofort
Preis	ab € 25,49

NHL 2000



Sowohl spielerisch als auch technisch ist die 2000er Auflage der Eishockey-Simulation besser als ihr Vorgänger. Erneut wurden die Animationen der Spieler überarbeitet. Eine stabile Framerate sorgt für ein flüssiges Gameplay und auch an grafischen Details wurde nicht gespart.

Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 25,95

EVERYBODY'S GOLF 2



Everybody's Golf 2 ist das Gran Turismo unter den Golfspielen. Die Präsentation und die intuitive Button-Belegung machen es vom Scheit bis zur Golfschuhe zu einem echten „Jedermanns Golf“. Zahlreiche Spielmodi sorgen darüber hinaus für eine hohe Langzeitmotivation.

Rating	★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 25,95

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 ALLE SPIELER, VOM HARDCOREZOCKER BIS ZUM NEUEINSTEIGER, LIEFERN WIR EINEN KLAREN DURCHBLICK IM STÄNDIG WACHSENDEN PLAYSTATION-SPIELEDSCHUNGEL. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!

PLAYSTATION2

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

SCEE



Wie schon in den beiden Vorgängern bildet auch diesmal der Gran-Turismo-Mode wieder das Herzstück. Um an einem Rennen teilnehmen zu dürfen, müssen zunächst die benötigten Lizenzen erworben werden. Habt ihr die, dürft ihr an den 85 verschiedenen Cups teilnehmen. Dabei könnt ihr auf 183 ansehnliche Boliden zurückgreifen.

NBA STREET

EA



Im Gegensatz zu Genre-Kollegen bei denen eher der Aspekt des nach vorne Stürmens und anschließende Slam-Dunks im Mittelpunkt stehen, soll NBA Street in der Defensive genauso viel Laune wie in der Offensive bereiten. Hat man ein Match für sich entschieden, sucht man aus der besiegten Mannschaft Spieler aus, die in Zukunft im eigenen Team agieren werden.

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. Blood Omen II	Eidos Interactive	★★★★	play 04/02
3. Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos Interactive	★★★★	play 12/01
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. Worms Blast	Ubi Soft	★★★	play 04/02
2. Fantavision	SCEE	★★★	play 11/00
3. Super Bust-a-Move	Acclaim	★★★	play 12/00
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. Grandia II	Ubi Soft	★★★★	play 04/02
Shooter			
1. Ace Combat 4: Distant Thunder	SCEE	★★★★	play 02/02
2. REZ	SCEE	★★★	play 02/01
3. Police 24/7	Konami	★	play 04/02
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 2002	Electronic Arts	★★★★	play 04/02
2. Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	★★★★	play 03/01
3. All-Star Baseball 2002	Acclaim	★★★	play 05/01
Strategie			
1. Ring of Red	Konami	★★★	play 06/01
2. Kessen II	Electronic Arts	★★★	play 04/02
3. Kessen	Electronic Arts	★★★	play 12/00
Strategie (Echtzeit)			
1. Conflict Zone	Ubi Soft	★★★	play 04/02
2. 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	Take 2 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

PLAYSTATION2

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

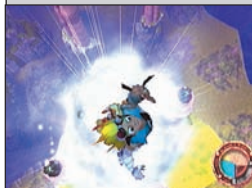
Activision



Der Titel ist garantiert nichts für jedermann. Wer Arcade-Snowboarding erwartet, ist hier an der falschen Stelle. Der anspruchsvolle Titel wird grafisch gekonnt in Szene gesetzt und fulminant durch einen exzellenten Soundtrack begleitet. Zudem sorgt eine stabile Framerate für ununterbrochenen Spielfluss.

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

SCEE



Bis jetzt mussten PlayStation-Besitzer immer auf Spiele von der Klasse eines Mario 64, Banjo Kazooie oder Conker Bad Fur Day warten. Mit Jak und seinem Freund Daxter hat dies nun ein Ende. Die Mischung aus Jump'n Run und kleinen Adventure-Elementen dürfte nicht nur Genrefans aus der Reserve locken.

GTA 3

Take 2 Interactive



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

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 ANGEBOT AN HOCHKARÄTIGEN MOVIES VERSCHAFFEN. FILM AB!



SO BEWERTEN WIR

DVD-TEST

Unsere erste Testnote setzt sich aus drei Komponenten zusammen:

Story

Spannung bis zur letzten Sekunde oder gähnende Langeweile? Wir überprüfen, was diesen Film sehenswert macht.

Bild

Dropouts, Komprimierungsartefakte oder verwaschene Farben - eine brillante Bildqualität ist nicht immer selbstverständlich.

Ton

Akustische Effektorgie oder 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

„Jurassic Park III“

Die Urzeitviecher sind wieder da. Fungierte Stephen Spielberg in den ersten beiden Teilen noch als Regisseur, hat er im dritten Teil seine „Babys“ an Joe Johnston übergeben. Dennoch zog er sich nicht vollends aus dem Dino-Business zurück und blieb zumindest als einer von vielen Produzenten er-

halten. Joe Johnston ist ja auch kein unbeschriebenes Blatt in Hollywood. Bei Filmen wie „Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft“, „Rocketeer“ und „Jumanji“ konnte er bereits zeigen, was er auf dem Kasten hat – oder in den Kasten bekommt.

Passend zum Film verlost play in Zusammenarbeit mit Universal Pictures gleich fünf vollgepackte Dinosaurier-Pakete.

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1x „Jurassic Park III“-Action-Figur
- 1x „Jurassic Park III“-Lenkdrache
- 1x „Jurassic Park III“-Hörspiel (Audio-CD)

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten.

Welcher Jurassic-Park-III-Dinosaurier hat keine Probleme sich mit einem T-Rex zu messen?

- A: Fränkosauros
- B: Spinosaurus
- C: Makkeosaurus

STICHWORT:

„Roaaar! Stampf, stampf!“



Schickt eure Antwort mit der richtigen Lösung und dem entsprechenden STICHWORT an:

Cypress GmbH
Redaktion play
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

„Gegen jede Regel“

Erfolgsproduzent Jerry Bruckheimer („Armageddon“, „Con Air“, „The Rock“, „Coyote Ugly“) produzierte dieses bewegende Drama um Freundschaft, Fairness und Teamgeist mit Oscar-Preisträger Denzel Washington in der Hauptrolle. In den USA schoss diese packende Verfilmung einer wahren Geschichte bereits in

der Startwoche auf Platz eins und spielte bis jetzt über 114 Millionen Dollar ein! Diese wahre Begebenheit war uns natürlich eine Berichterstattung wert. Denn wie man dem Film entnehmen kann, vermag man wirklich Vieles zu vollbringen, wenn man erst einmal seine Vorurteile zur Seite legt.

play verlost in Zusammenarbeit mit Buena Vista Home Entertainment fünf titanische „Gegen jede Regel“-Pakete.

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1x „Gegen jede Regel“-Sporttasche
- 1x „Gegen jede Regel“-Sonderband
- 1x Original Soundtrack zum Film

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Wer spielt den farbigen Hauptdarsteller Herman Boone in „Gegen jede Regel“?

- A: Will Smith
- B: Denzel Washington
- C: Morgan Freeman

STICHWORT:

„6, 9, 69 – Hot, hot!“



JURASSIC PARK III

Universal
USA 2001 – ca. 88 min.



Technik-Begeisterte können sich den Film nochmals mit dem Audiokommentar der Special-Effects-Leute anschauen. Vielleicht erklärt sich ja dann, das ein oder andere Ereignis.

Genre	Abenteuer
Regie	Joe Johnston
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch 5.1 dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 9

NETTE ZAHLEN

Als Spielberg vor fast zehn Jahren den ersten Teil verfilmte, brachte er eine regelrechte Dino-Welle ins Rollen. Weltweit spielte das Werk 920 Mio. Dollar ein und somit schrie der erste Teil nach einem Nachfolger. „The lost World“ brachte zwar „nur“ 614 Mio., aber das genügte, um auch einen Dritten in Betracht zu ziehen. Regisseur Joe Johnston schaffte es mit dem dritten Teil immerhin, die stattliche Summe von 362 Mio. Dollar in die Kassen zu kriegen. Wohlgernekt weltweit.



Von der Story her knüpft der Film eher an den 1. Teil an. Auch Dr. Alan Grant (Sam Neil) ist deutlich wiederzuerkennen. Wenn es um Forschungsgelder geht, kann er noch immer nicht „Nein“ sagen. Auch hält der Paläontologe immer noch gerne Vorträge über seine Arbeit. In seiner letzten Vorlesung erklärt er, dass die Urzeit-Dinos durchaus miteinander kommuniziert haben und auch hochintelligent gewesen seien. Doch irgendwie sind die Zuhörer mehr an den Geschehnissen, als an seinen Referaten. Aber mit den lebenden

Echsen und vor allem mit der Insel möchte Alan nichts mehr zu tun haben, geschweige denn einen Fuß darauf setzen. Das reiche Ehepaar Paul und Amanda Kirby (William H. Macy, Téa Leoni) lockt ihn allerdings mit der Aussicht auf die Finanzierung zukünftiger Exkavationen. Mit dieser Zusage und in der Annahme, dass er lediglich bei einem Rundflug über das Eiland Isla Sorna als Touristenführer dabei sein soll, willigt er ein. Doch unverhofft kommt oft – und so erkennt Grant erst als es zu spät ist, was die beiden wirklich vorhaben. Das Ehepaar ist nämlich auf der Suche nach ihrem Sohn, der mit einem Gleitschirm über der Insel abgestürzt ist. Und wie es der Zufall will, legt auch das Flugzeug eine recht spektakuläre Landung hin. Auf der Insel geht die

Action natürlich erst richtig los. Denn – was tun – wenn einem ein Flugsaurier um die Ohren saust oder ein Spinosaurus, gegen den selbst ein T-Rex wie ein Schoßhündchen wirkt, gegenübersteht? Eins muss man dem Film lassen: Wenn auch die Story abermals etwas mager und aus der Luft gegriffen wirkt, die Urzeit-Viecher haben noch niemals zuvor so fantastisch ausgesehen! In der Soundkulisse macht sich vor allem der Tiefbass bemerkbar und lässt die prähistorischen Riesenechsen regelrecht durchs Wohnzimmer stampfen. Die Optik steht dem Sound in nichts nach und strotzt vor Schärfe. Wem die Vorgänger gefallen haben, der kommt unter Garantie auch bei Teil III auf seine Kosten.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Ein Mann ein Wort



Bruce Willis hat nach den schrecklichen Terroranschlägen vom September verkündet, zukünftig keine Actionstreifen mehr zu drehen. Seine Fans hatten jedoch bis zuletzt gehofft, er würde für „Die Hard 4“ eine Ausnahme machen. Diese Spekulationen widerlegte er jetzt gegenüber dem „US Magazine“. Seine Entscheidung sei definitiv.

TV-Sender ABC als Oscar-Gewinner

Der Sender hat bereits alle Werbeblöcke der Oscar-nacht verkauft. Die Zeitung „New York Daily News“ berichtete: „Brauer-eien, Kreditkartenfirmen, Computer- und Schokoriegel-Hersteller sowie Expressdienste und Autofabrikanten hätten für die Werbezeiten Schlange gestanden“. Dieses Jahr gibt es die halbe Werbeminute für „nur“ 1,25 Mio. Dollar. Letztes Jahr musste man noch 1,4 Mio. dafür hinblättern.

And the Winner is...

Der 23. März wird es zeigen, welcher Streifen das Rennen macht. Hier könnt ihr schon mal sehen, welche Filme zumindest die meistens Nennungen bei den Academy Awards bekamen. „Herr der Ringe: Die Gefährten“ (13), „A beautiful Mind“ (8), „Moulin Rouge“ (8), „Gosford Park“ (7), „Amélie“ (5), „In the Bedroom“ (5), „Black Hawk Down“ (4), „Die Monster AG“ (4), „Pearl Harbor“ (4), „Harry Potter“ (3), „Iris“ (3).



EXTRAS

Ein gutes Making of Special zu den „neuen Sauriern“, Featurettes zu ILM und den Stan-Winston-Studios, DVD-ROM-Teil, informativer Audiokommentar, „Blick hinter die Kulissen“,

Dinosaurier-Profil, Special zu Ausgrabungen in Montana, Trailer zu allen „JP“-Filmen, zur „Zurück-in-die-Zukunft“-Trilogie und zur 20th-Anniversary-Edition von E.T.



PLAY TIPP

Der KING - auf DVD lebt er

Elvis: König der heißen Rythmen



Charlie Rogers (Elvis Presley) ist ein wahrer Rocker. Beim letzten Ausflug auf seinem „Ofen“ baut er allerdings einen Unfall. Um sich die Wartezeit auf die Ersatzteile zu verkürzen, heuert er kurzerhand bei einem Rummelplatz an. Leider ist das Geschäft kurz vor dem Konkurs und so gibt er seine Gesangskünste zum Besten, um das Unternehmen zu retten

ca. 97 min. - Paramount - ab 6 Jahre

Elvis: Kaffee Europa



Tulsa McLean (Elvis Presley) ist als G.I. in Deutschland stationiert und ganz versessen darauf, wieder in die Saaten zurückzukommen. Um danach endlich seinen eigenen Nachtclub aufzumachen. Das nötige Geld hierfür möchte er sich mit einer riskanten Wette verdienen. Er soll das Herz der Tänzerin Lili gewinnen. Dafür würden ihm satte 300 Dollar winken.

ca. 100 min. - Buena Vista - ab 12 Jahre

Elvis: Blaues Hawaii



Chad Gates (Elvis Presley) kommt als Ex-G.I. zurück nach Hawaii. Seine Mutter erwartet ihn auch schon. Vor allem, weil er im elterlichen Ananas-Imperium einen Posten übernehmen soll. Doch ihm ist partout nicht danach. Er verdient sich sein Geld lieber als Touristenführer

ca. 97 min. - Paramount - ab 6 Jahre

AMERICAN PIE 2

Columbia TriStar Home Entertainment - USA 2000 - 106min.



So kennt man ihn! Jims Vater platzt immer in den



Genre	Komödie
Regie	J.B. Rogers
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch 5.1 dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

Nachdem die Highschool-Boys in „American Pie“ mehr oder weniger erfolgreich versuchten, ihre Unschuld zu verlieren, treffen sie sich nun - nach einem Jahr College-Zeit - wieder. Das Gute an dieser Filmfortsetzung ist, dass sämtliche Schauspieler wieder mit von der Partie sind. Jim (Jason Biggs), Kevin (Thomas Ian Nicholas), Oz (Chris Klein), Finch (Eddie Kaye Thomas) und Steve Stiffler (Seann William Scott) versuchen diesmal ihre Semesterferien zu einem Party-sommer zu machen. Das richtige Feten-Feeling mag

sich aber nicht so recht einstellen. Jim schwirrt die Austauschschülerin Nadia immer noch im Kopf herum. Oz' Freundin Heather absolviert ein Auslandsstudium. Kevin liebt noch immer seine Ex-Freundin Vicky und Finch ist von Stiffers Mutter immer noch hin und weg. Bei den daraus resultierenden Ereignissen bleibt vor Lachen erneut kein Auge trocken. Seien es die aussichtslosen Telefonsex-Versuche von Oz und Heather oder aber Jims Verwechslung von Gleitcreme mit einer Tube Sekundendekleber.

DVD-TEST **7**

DVD-EXTRAS **7**

GEGEN JEDE REGEL

Buena Vista Home Ent. - USA 2000 - 109min.



Wer nicht hören will, muss fühlen! Bei jeder Auseinandersetzung zwischen Schwarzen und Weißen müssen die Jungs rennen.



Genre	Drama
Regie	Boaz Yakin
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 25

1971 wird im US-Staat Virginia die Rassentrennung per Gesetz aufgehoben. Die Zusammenlegung zweier Schulen in der Kleinstadt Alexandria, stößt in der schwarzen sowie in der weißen Bevölkerung auf großen Widerstand. Zu allem Übel wird auch noch der durchaus erfolgreiche und beliebte Football-Trainer Bill Yoast (Will Paton) seines Amtes enthoben und gegen Herman Boone (Denzel Washington) ausgetauscht. Darüber ist das Football-Team genauso we-

nig begeistert, wie über die neuen, andersfarbigen Teammitglieder. Durch ein knallhartes Trainingscamp schafft es Boone jedoch, die Mannschaft zusammenzuschweißen. Als die Jungs danach zurück in die Schule kommen, begegnen sie rassistischen Äußerungen meist mit Trotz und Widerstand. Boone und Yoast trainieren die „Titans“ gemeinsam und führen sie letztendlich in eines der spannendsten und wichtigsten Meisterschafts-Finals aller Zeiten.

DVD-TEST **7**

DVD-EXTRAS **6**

SUMO BRUNO

Euro Video - D 2000 - 93min.



1999 fand tatsächlich die erste Sumo-WM in Riesa statt. Jörg Brümmer wurde 1998 als erster Europäer Sumo-Weltmeister.



Genre	Komödie
Regie	Lenard Fritz Krawinkel
Bildformat	1.78:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD
FSK	ohne Altersbeschränkung
Preis	ca. € 20

Es gibt Filme, die so abwegig sind, dass sie einfach auf einer wahren Begebenheit beruhen müssen! So auch „Sumo Bruno“. Im sächsischen Kaff Riesa lebt der 200 Kilogramm schwere Koloss Bruno Nestroy. Der Dickwanst lebt völlig zurückgezogen, ist arbeitslos und zudem finanziell völlig abgebrannt. Sein einziger Kumpel Kalle ist ebenfalls ohne Arbeit und auch ständig pleite. Allerdings gibt er sich redliche Mühe, Bruno aus seiner Letargie zu reißen. Als dann zufällig die erste Sumo-

Weltmeisterschaft außerhalb Japans, im heimischen Riesa ausgetragen wird, überredet Kalle seinen fettleibigen Freund, daran teilzunehmen. Schließlich ist das Preisgeld von 50.000 Markern keine Kleinigkeit. In Timo findet Bruno einen Leidensgenossen und Trainingspartner. Dessen Mutter Anna wird auch schnell zur Dame seines Herzens. Doch kurz vor der WM droht Brunos Traum zu zerplatzen. Alles liegt nun in seiner Hand, ob er wieder in sein altes ab-rutscht.

DVD-TEST **7**

DVD-EXTRAS **4**

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

April 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
27 MISSING KISSES	Arthaus	09. April
A.I. KÜNSTLICHE INTELLIGENZ	Warner Home Video	04. April
AARDMAN COLLECTION	BMG Video	02. April
ALLES ÜBER EVA	20th Century Fox	11. April
ALLY MC BEAL: SEASON 1.2	20th Century Fox	11. April
ALLY MC BEAL: SEASON 3.2	20th Century Fox	11. April
ALTAR BOYS (Verleih)	Warner Home Ent.	April
AM ANFANG	BMG Video	18. April
AMERICAN BUFFALO	mediacs AG	29. April
ANDROMEDA (TV - SERIE) Vol. 7 + 8	Highlight	18. April
ANNIE GET YOUR GUN	Warner Home Ent.	April
APOCALYPSE NOW REDUX	BMG Video	08. April
AUF DER FLUCHT	Warner Home Ent.	18. April
BABY BOOM: EINE SCHÖNE BESCHERUNG	20th Century Fox	11. April
BACHELOR PARTY	20th Century Fox	11. April
BARABBAS	Columbia	09. April
BESTIE KRIEG: LANGFASSUNG	Columbia	09. April
BLOW OUT: DER TOD LÖSCHT ALLE SPUREN	20th Century Fox	11. April
BOX OF MOONLIGHT	mediacs AG	29. April
BREAKFAST OF CHAMPIONS	mediacs AG	29. April
BUDDY	Columbia	09. April
BUFFALO BILL AND THE INDIANS	Kinowelt Home Ent.	April
BUFFY: DER VAMPIRKILLER	20th Century Fox	11. April
CHUCK NORRIS: PRIVATE LESSON	Eurovideo	11. April
CODENAME ELITE: JÜRGEN PROCHNOW	Splendid	29. April
COLD HEART	Paramount Home Ent.	04. April
CRIMSON TIDE	Buena Vista Home Ent.	25. April
DARK ANGEL	20th Century Fox	25. April
DAS RUSSLAND HAUS	20th Century Fox	11. April
DAS SAMS (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	23. April
DAS VERSPRECHEN	Warner Home Ent.	12. April
DAS WIEGENLIED VOM TOTSCHLAG	Kinowelt Home Ent.	April
DAS ZWEITE GESICHT	20th Century Fox	11. April
DEADLY SHADOWS	Kinowelt Home Ent.	30. April
DEEP IN THE WOODS	Kinowelt Home Ent.	April
DELICATESSEN	Arthaus	16. April
DER GEISTERFLIEGER HANKY PANKY	Columbia	09. April
DER GLÜCKSPILZ	BMG Video	02. April
DER LIQUIDATOR	Columbia	09. April
DER MANN IHRER TRÄUME	Paramount Home Ent.	04. April
DER MANN OHNE NERVEN	Columbia	09. April
DER MARSHALL	Paramount Home Ent.	04. April
DER STAATSFREUND NR. 1	Buena Vista Home Ent.	25. April
DESERT SAINTS	Splendid	April
DF ONE: LOST PATROL	Warner Home Ent.	April
DIE FABELHAFTE WELT DER AMÉLIE	Universal	25. April
DIE VIER SÖHNE DER KATIE ELDER	Paramount Home Ent.	04. April
DIESE ZWEI SIND NICHT ZU FASSEN	20th Century Fox	11. April
DRAGONBALL - THE MOVIE: DER STÄRKSTE AUF ERDEN	Polyband	27. April
DRUIDS: DER LETZTE KAMPF GEGEN ROM	Splendid	29. April
EINE TOTAL, TOTAL VERÜCKTE WELT	20th Century Fox	11. April
EL DORADO	Paramount Home Ent.	04. April
FAST WIE IN ALTEN ZEITEN	Columbia	09. April
FRANCES	Arthaus	April
FRENCH CONNECTION	20th Century Fox	25. März
GEGEN DIE ZEIT	Paramount Home Ent.	04. April
GIRLFIGHT: AUF EIGENE FAUST	Eurovideo	11. April
GREETINGS: GRÜßE	Eurovideo	11. April
IM NETZ DER SPINNE	Paramount Home Ent.	04. April
IN THE SHADOWS (Verleih)	Warner Home Ent.	April
INDIAN RUNNER	Columbia	09. April
JUNIOR BONNER: SIE NENNEN IHN DEN BULLENREITER	Eurovideo	11. April
KICKBOXER	Splendid	April
LAUREL & HARDY: ONE GOOD TURN, COUNTY HOSPITAL...	Kinowelt Home Ent.	16. April
LIEBLING, ICH HABE DIE KINDER GESCHRUMPT	Buena Vista Home Ent.	25. April
LIEBLING, JETZT HABEN WIR EIN RIESENBABY	Buena Vista Home Ent.	25. April
LIEBLING, JETZT HABEN WIR UNS GESCHRUMPT	Buena Vista Home Ent.	25. April
LOVE & BASKETBALL (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	02. April
M.A.S.H.	20th Century Fox	11. April
MASTERPIECE II	Splendid	April
MEXICO CITY (Verleih)	Warner Home Ent.	April
NR. 5 GIBT NICHT AUF	Columbia	09. April
NUR NOCH 60 SEKUNDEN	Buena Vista Home Ent.	25. April

April 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
ORCA, DER KILLERWAL	Kinowelt Home Ent.	April
OSMOSIS JONES	Warner Home Video	11. April
OUTSIDE CHANCE	Splendid	29. April
PER ANHALTER DURCH DIE GALAXIS	BMG Video	22. April
PICKING UP THE PIECES	Eurovideo	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	11. April
SISTER ACT	Buena Vista Home Ent.	25. April
SISTER ACT 2	Buena Vista Home Ent.	25. April
SOLO FÜR KLARINETTE	mediacs AG	29. April
SPIDERS 2	Paramount Home Ent.	04. April
SPURLOS	20th Century Fox	11. April
STAR TREK: DER FILM	Paramount Home Ent.	April
STARMAN	Columbia	09. April
START UP	BMG Video	03. April
SWEET REVENGE	Splendid	April
TAGE WIE DIESER...	20th Century Fox	11. April
TAKE THE MONEY AND RUN	Eurovideo	11. April
TANZ DER TOTENKÖPFE	20th Century Fox	11. April
TEEN LOVER	20th Century Fox	11. April
TEUFELSKREIS ALPHA	20th Century Fox	11. April
THE CHANGELING: DAS GRAUEN	Kinowelt Home Ent.	April
THE ENTITY: ES GIBT KEIN ENTRINNEN	20th Century Fox	11. April
THE FAST AND THE FURIOUS	Columbia	25. April
THE ROSE	20th Century Fox	25. April
THE SHOOTIST: DER LETZTE SCHARFSCHÜTZE	Eurovideo	11. April
THE THING YOU DO	20th Century Fox	11. April
THE VIRGIN SUICIDES	mediacs AG	29. April
TOM & JERRY: DER ZAUBERRING	Warner Home Ent.	18. April
TURBOLENZEN UND ANDERE KATASTROPHEN	20th Century Fox	11. April
TURN IT UP	Kinowelt Home Ent.	09. April
VATER DER BRAUT	Buena Vista Home Ent.	25. April
VATER DER BRAUT 2	Buena Vista Home Ent.	25. April
VERBRECHERISCHE HERZEN	Arthaus	16. April
WIE FEUER UND FLAMME	Warner Home Ent.	April
WISHFUL THINKING	mediacs AG	29. April

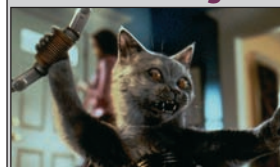
Mai 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
ALTAR BOYS (Verleih)	Warner Home Ent.	Mai
ANDROMEDA (TV - SERIE) Vol. 9 + 10	Highlight	16. Mai
ANGEL EYES	Warner Home Video	02. Mai
BEVERLY HILLS COP 1	Paramount Home Ent.	Mai
BEVERLY HILLS COP 2	Paramount Home Ent.	Mai
BEVERLY HILLS COP 3	Paramount Home Ent.	Mai
BEVERLY HILLS COP-BOX-SET	Paramount Home Ent.	Mai
BUFFALO BILL UND DIE INDIANER	Kinowelt Home Ent.	Mai
CHEECH UND CHONG: JETZT RAUCHT ÜBERHAUPT...	Paramount Home Ent.	Mai
CHEECH UND CHONG: VIEL RAUCH UM NICHTS	Paramount Home Ent.	Mai
CITY, SEX & COUNTRY	Kinowelt Home Ent.	Mai
DEEP IN THE WOODS	Kinowelt Home Ent.	Mai
DER CUPA COUP	Arthaus aktiv	Mai
DER LETZTE MOHIKANER	Kinowelt Home Ent.	Mai
DIE FURCHTLOSEN VIER	Warner Home Ent.	Mai
DIE LIEBENDEN VON PONT NEUF	Arthaus	Mai
DIFFERENT MINDS	mediacs AG	27. Mai
DRIVE	mediacs AG	27. Mai
DUETS: TRAUMPAARE	Concorde Home Ent.	02. Mai
FRANCES	Arthaus	Mai
FÜRSTEN DER DUNKELHEIT	Kinowelt Home Ent.	Mai
HARLEM NIGHTS	Paramount Home Ent.	Mai
HAROLD UND MAUDE	Paramount Home Ent.	Mai
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	Warner Home Ent.	Mai
HELLRAISER: DAS INFERNO (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Mai
HELLS KITCHEN (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Mai
IMAX: DESTINY IN SPACE	Warner Home Ent.	Mai
IMAX: HAIL COLUMBIA	Warner Home Ent.	Mai
IMAX: MISSION TO MIR	Warner Home Ent.	Mai
IN THE SHADOWS (Verleih)	Warner Home Ent.	Mai
JAMES DEAN	Splendid	Mai
JEDER KNOPF HAT SEINEN PREIS	Paramount Home Ent.	Mai
KATZENAUGE	Kinowelt Home Ent.	Mai
KOPF ÜBER WASSER	mediacs AG	27. Mai

PLAY TIPP

Bereits im Handel

Cats and Dogs



Dass sich Katzen und Hunde nicht unbedingt gut leiden können, ist bekannt. Bei „Cats & Dogs“ weitet sich der Kampf zwischen den beiden Rassen aber aus. Die Katzen versuchen nämlich, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Ein kleines Team von Hundeagenten ist nun damit beschäftigt, diese böswilligen Pläne zu vereiteln.

ca. 95 min. – Warner – ab 6 Jahre

Im Netz der Spinne



Megan, die Tochter eines US-Senators wurde entführt. Der gerissene Entführer Gary Soneji erschlich sich ihr Vertrauen - er hatte sich als Lehrer an ihrer Schule ausgegeben. Doch auf Lösegeld hat er es nicht abgesehen. Nein - er will mit seinem genialen Verbrechen in die Geschichtsbücher der USA eingehen. Ähnlich der Entführung des Lindbergh-Babys.

ca. 99 min. – Paramount – ab 16 Jahren

The Mexican



Jerry soll aus Mexiko eine seltene und angeblich mit einem Fluch belegte Waffe für die Mafia abholen und in die Staaten bringen. Da Samantha, seine Verlobte schon lang die Schnauze voll hat von seinen krummen Dingen, zieht er die Sache durch, um danach mit ihr gemeinsam ein neues Leben anzufangen. Denn Vorher lässt ihn die Mafia nicht ziehen.

ca. 119 min. – Columbia TriStar – ab 12 Jahren

Im TEST! PS2

Deus Ex

Verschwörungs-Theorien und Action satt? Deus Ex stellt sich dem Test!



Angespielt! PS2

Tekken 4

Namco will den Titel! Ist Tekken 4 der Chef im Ring der Beat'em Ups?



Im TEST! PS2

Mr. Moskeeto

Der alte Stecher piesackt seine Opfer jetzt auch in Deutschland!



Angespielt! PS2

Commandos 2

Die Spezialeinheiten infiltrieren PS2-Territorium!

PS2 Star Wars: Jedi Starfighter, Conflict: Desertstorm, V-Rally 3, All Star Baseball 2003, Smash Court Tennis, Pac Man Party, Everybody's Golf 3, Ape Escape 2, Mad Maestro, Britneys Dance Beat

PSone Formel 1 2002, Planet der Affen, FIFA Weltmeisterschaft, Peter Pan: Flucht aus Nimmerland, Dexters Laboratory: Mandarks Labor, Lilo & Stitch, Austin Powers Pinball, Hooters Road trip

**kompetent und informativ
wie immer**

play 05/02

**ist ab 24. April
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)
STELLVERTRENDER 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, Fränzi Hamm
LEKTOR: Petra Breitenbach
TITEL: Eidos (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:
Mike Ellis & Blood Ormen II-Team, Nathalie Schrader, piggyback,
Frank Emmerling, Carsten Grauel **VERY SPECIAL THANK:** DVD-VISION

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
Gebührensatzung 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

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IWV)

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:
play

CyPress Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserswald 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
DAS OFFIZIELLE DVD-MAGAZIN

© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

EINE WAHRE GESCHICHTE ÜBER FREUNDSCHAFT UND TEAMGEIST



GEGEN JEDE REGEL

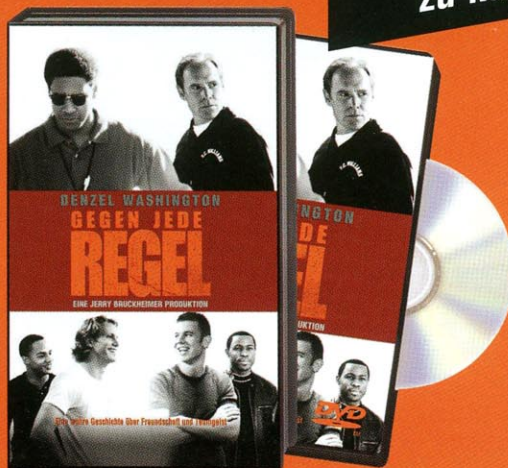
Ab 14. März auf
Video und **DVD**
zu kaufen!™

Mit Oscar®-Preisträger **DENZEL WASHINGTON**

Vom Erfolgsregisseur **JERRY BRUCKHEIMER**
(Pearl Harbor, Armageddon, The Rock)

DVD EXTRAS:

- Making Of:
Eine Reise hinter die Kulissen
- Von der Idee zum Film
- Aus Denzel wird Coach Boone
- Unveröffentlichte Szenen
- Audio Kommentar
der Filmemacher
(nur in engl. Sprache)
- Kinotrailer
- Trailershow



Versandkostenfrei ab 20 Euro!

Ob Neuheit oder Klassiker, bei Amazon.de ist jetzt jede Bestellung ab 20,- Euro versandkostenfrei!

PREIS-HIT

**28,99
EUR**



Red Faction (PS2)

Der Vorzeige-Shooter auf der PlayStation.2 mit der revolutionären Geo-Mod-Technologie jetzt zum günstigen Platinum-Preis: *Red Faction* schickt Sie als Minenarbeiter auf eine Marsstation, wo Sie der Tyrannei der Ultor Corporation ein Ende setzen müssen. Jetzt unter www.amazon.de bestellen!

entdecken, einkaufen, entspannen.

amazon.de 