

100% UNABHÄNGIG!

NEU! COMMANDOS 2 - KINGDOM HEARTS
STAR WARS JEDI STARFIGHTER

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

05-2002
€ 3,50

play THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PS2
TEST

DEUS EX

NEU! DER EPISCHE EGO-SHOOTER JETZT FÜR PS2!
BESSER ALS DIE PREISGEKRÖNTE PC-VERSION!

PS2
PREVIEW

F1 2002

HURRA! DAS ERSTE SPIEL ZUR
AKTUELLEN FORMEL-1-SAISON!



IM TEST: FIFA FURBALL WELTMEISTERSCHAFT 2002

WELTMEISTERLICH! TRAUMFURBALL
FÜR DIE PLAYSTATION2!

TEKKEN 4

AUSSCHNEIDEN + SAMMELN

über
200 Tipps
& Tricks

WAHNSINN! DAS PRÜGELSPIEL
BRICHT ALLE REKORDE!

ALLE RÄTSEL UND ERKENNUNGSMARKEN ZU METAL GEAR SOLID 2
SÄMTLICHE CHEATS ZU GTA 3 - KOMPLETTLÖSUNG DRAKAN (Teil 2)



THE LEGACY OF KAIN SERIES

BLOOD OMEN 2

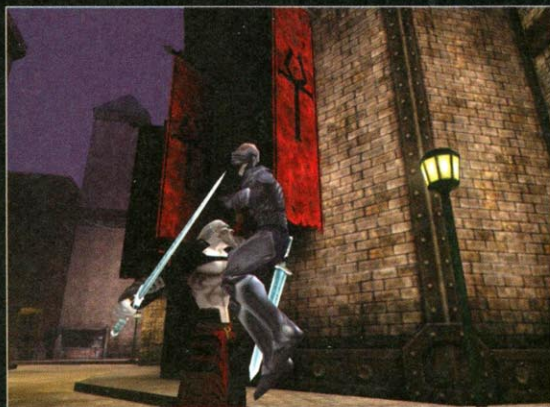


XBOX

PlayStation 2

PC
CD

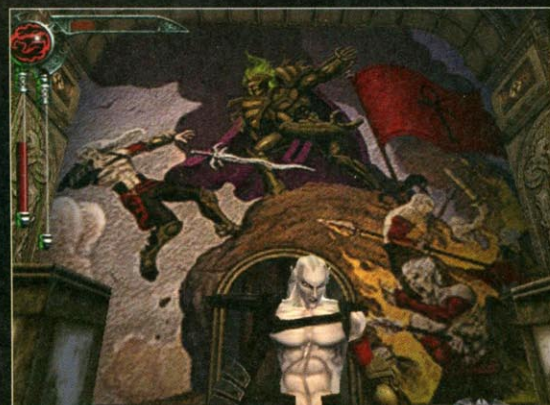
**Kein Mitleid!
Kein Vergeben!
Kain ist wieder da!**



„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

DIE ETWAS ANDERE FORM
VON ENTSPANNUNG.

PlayStation 2



Diabolische Terroristen wollen mit Hilfe bewaffneter Satelliten die Weltherrschaft an sich reißen. Als Spezialagent hast du die undankbare Aufgabe, dies zu verhindern. Leider kämpfst du dabei nicht nur gegen Horden schießwütiger Killer, sondern auch noch gegen die Zeit. Erlebe atemberaubende Grafik und geballte Action. Im i-LINK-Modus sogar auf zwei Bildschirmen gleichzeitig. Erlebe das neue Lightgun-Spiel auf PlayStation®2. Vor allem aber: Entspanne dich.



G-con2

Jetzt auch im Bundle mit der G-con2. Hol dir das Arcade-Feeling nach Hause.

PlayStation®2
THE THIRD PLACE

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.timecrisis2.com



namco

PS and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. TIME CRISIS™2 & © 1995, 1997, 2001 NAMCO LTD. G-con™2 & © 2000 NAMCO LTD. All Rights Reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD.



Chattet bei uns mit Designerlegenden, Industrievertretern oder Redakteuren. Findet im Forum 24-Stunden-Beistand bei all euren Fragen und Problemen oder diskutiert einfach mit Gleichgesinnten bis die Tastaturen qualmen. Obendrein gibt es regelmäßig aktuelle Updates zum alltäglichen Redaktionswahnsinn. Es wird sogar möglich sein, aktiv an der jeweils aktuellen play-Ausgabe mitzuarbeiten.

Dies und viele andere Überraschungen erwarten euch auf www.playplaystation.com – von Profis für Profis!

O.k. – so weit, so gut! Natürlich gibt es in diesem Monat auch noch jede Menge Neuigkeiten aus dem PS2-Dschungel. Allen voran das Prügel-Meisterwerk Tekken4, mit dem Namco zumindest optisch seinen größten Kontrahenten, Virtua Fighter 4, gnadenlos auf die Bretter schickt. Außerdem brachte uns mArk aus UBI Softs Hauptquartier in Montreal erste exklusive Infos zu dem spannenden Third Echelon mit. Ein Titel, der endlich die Frage zu beantworten scheint: Gibt es ein Spiel nach Metal Gear Solid 2? Silent Hill 2 kann sich zumindest schon jetzt vom Grusel-Thron verabschieden. Auf Seite 40 wartet ein abartiges Horrorerlebnis, das euch das Blut in den Adern gefrieren lassen wird.

your's truly
the play-team





Third Echelon

Cooler Action von UbiSoft.
Besser als Metal Gear?

38



Project Zero

Survival Horror mit Holly-
wood-Anleihen!

40



Kingdom Hearts

Square schickt Abenteurer
nach Disneyland!

48



Deus Ex

Der Verschwörungs-
Shooter im Test!

80



FIFA Weltmeisterschaft 2002

EA entfacht ein Feuerwerk
der Fußball-Emotionen!

88

play UNDERCOVER

E3 2002 - oder das Schweigen der Lämmer

Die Ruhe vor
dem Sturm?

26

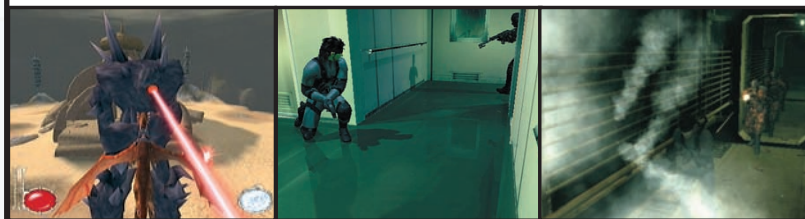


KOMPLETTLÖSUNGEN

Drakan: The Ancients' Gates (Teil 2) **64**

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty **55**

Alle Dog Tags, alle Gegner-Taktiken!



play

05/02

PLAY COVER

Tekken4 **34**

SPECIALSCREEN

Game Developers Conference 2002	30
play Undercover: E3 2002 - oder das Schweigen der Lämmer?	26

PRESCREEN

PlayStation2	
Armored Core 3	76
Commandos 2: Men of Courage	44
DTM Race Driver	70
Endgame	73
F1 2002	68
Kingdom Hearts	48
Mat Hoffman's Pro BMX 2	67
Project Zero	40
Suikoden III	46
Tekken4	34
Third Echelon	38
World of Outlaws: Sprintcars	72

RUBRIKEN

Editorial	5
Gewinnspiel Bigben	19
Gewinnspiel Star Trek	110
Hefte nachbestellen	101
Impressum	114
Next play	114
play Abonnement	42
play Charts	103
play DVD 110	
play Hits	106
play Internet	32
play Mail	20
play News	8
play Platinum	104
Was kommt wann?	22
Wertungssystem	79

TESTSCREEN

PlayStation2	
Allstar Baseball 2003	102
Deus Ex: The Conspiracy	80
Dynasty Warriors 3	99
FIFA Weltmeisterschaft 2002	88
G1 Jockey	102
ISS 2	90
Mad Maestro!	96
Mr Moskeeto	94
Rally Championship	100
Red Card	102
Star Wars Jedi Starfighter	86
Super Trucks	92
Vampire Night	98
Virtua Fighter 4	84

PLAY TIPPS

play Tipps	51
Action Replay Codes PS2	63
Cheat Cards	53
Player's Guide	
Drakan: The Ancients' Gates (Teil 2)	64
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	55

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

Ace Combat: Distant Thunder	63
Allstar Baseball 2003	102
Armored Core 3	76
Casper Spirit Dimensions	52
Commandos 2: Men of Courage	44
Dead or Alive 2 - Platinum	52
Deus Ex: The Conspiracy	80
Drakan: The Ancients' Gates	64
DTM Race Driver	70
Dynasty Warriors 3	99
Endgame	73
F1 2002	68
FIFA Weltmeisterschaft 2002	88
Frequency	52
G1 Jockey	102
GTA 3	53
Headhunter	63
ISS 2	90
Kessen II	52
Kingdom Hearts	48
Mad Maestro!	96
Mat Hoffman's Pro BMX 2	67
Maximo - Ghosts to Glory	52
Maximo	63
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	55
Mr Moskeeto	94
Pirates: The Legend of Black Kat	53
Project Zero	40
Rally Championship	100
Red Card Soccer	102
Star Wars Jedi Starfighter	86
Star Wars Racer Revenge	52
State of Emergency	63
Suikoden III	46
SuperTruck	92
Tekken4	34
Third Echelon	38
Thunderhawk: Operation Phoenix	51
Tony Hawk's Pro Skater 3	51
Vampire Night	98
Victorious Boxers	51
Virtua Fighter 4	84
World of Outlaws: Sprintcars	72



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PLAYNEWS 05

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



Das Lichtschwert ist die elegante Waffe eines Jedis.

Ein Millionentreffer! Das kürzlich für den PC herausgebrachte Jediritter-Spektakel in Ego-Perspektive befindet sich für PlayStation2 in Produktion. Eine Präsentation soll auf der E3-Messe Mitte Mai in L.A. stattfinden. Der Spieler schwingt das Lichtschwert von Kyle Katan, der gegen die Überbleibsel des Imperiums kämpft. Die Anhänger der dunklen Seite der Macht können nun ihre Fähigkeiten auf Soldaten übertragen. Der Friede in der Star Wars-Galaxie droht erneut zu kippen...

V-RALLY 3

Infogrames' (Entwickler: Eden Studios) Rallye-Titel jagt ab Juni auf Schotter-, Schnee- und Asphalt-Pisten nach Bestzeiten. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern (für PSone, Dreamcast und PC) streifte man das Arcade-Image ab. Stattdessen legt Teil 3 viel Wert auf einen hohen Simulationsanspruch. Hinter dem V-Rally-Mode steckt eine ausgetüftelte Karriere-Funktion. Der Fahrer kann das Team wechseln, muss mit den Mechanikern kooperieren oder gar Verträge aushandeln.



BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

DEAD OR ALIVE 4

Der vierte Teil des Beat'em Ups steckt angeblich in der Entwicklungsphase und soll für die PlayStation2-Konsole herausgebracht werden. Reden wäre Silber, Schweigen vielleicht Gold gewesen: Ein Synchronsprecher von Tecmos Dead-or-Alive-Reihe hat sich verplappert. Zur Info: Die erste Dead-or-Alive-Instanz erschien 1996 als Coin-op. Zwei Jahre später folgte unter anderem eine Umsetzung für PSone.

DISNEY GOLF CLASSICS

Capcom bringt ein illustres Golfspiel mit vielen bekannten Disney-Charakteren für PlayStation2 heraus. Den Auftakt macht Disney Golf Classics am 30. Mai in Japan. Die Erscheinungstermine für USA und Deutschland sind noch nicht bekannt. Programmiert wird der Titel von T&E Soft. Zu deren Referenzen rund um den elitären Ballsport gehören Pebble Beach für Super Nintendo Entertainment System und Swing Away Golf für PlayStation2.



FINAL FANTASY XI

Das Online-Rollenspiel soll nicht vor 2004 in Europa an den Start gehen. Soweit die ersten Hiobsbotschaften zum PAL-Erscheinungstermin des elften Final-Fantasy-Teils. Die Angabe stammt von Chris Deering, President of Sony Computer Entertainment Europe. Sollte er Recht behalten, würde die Wartezeit knapp zwei Jahre betragen. Denn am 16. Mai wird Final Fantasy XI in Japan veröffentlicht. Dort rechnet man aufgrund der vielen User sogar mit einem Zusammenbruch des PlayOnline-Netzwerks.



2002



TONY HAWK'S PRO SKATER 5

Die schier unermüdlichen Entwickler von Neversoft (Tony Hawk's Pro Skater 1-3) arbeiten bereits fleißig am vierten Teil der Skateboard-Saga. Diese Info ist bei Activision durchgesickert. Bei dieser Gelegenheit gab man auch bekannt, dass es einen fünften Teil mit dem Tony-Hawk-Franchise geben wird und dass man sich bereits Gedanken macht über die wesentlichen Aspekte des fünften Teils. Ach ja: Insgesamt sind über 30 weitere Spiele in Planung oder bereits in Arbeit.



FERRARI 355 CHALLENGE

Die PS2-Umsetzung des Arcade-/Dreamcast-Rennspiels wird in Europa erst gegen Jahresende erscheinen. Das gab Videospiel-Legende Yu Suzuki auf SEGAs Hausmesse Game Jam 2 Ende März bekannt. Zur Info: Ferrari 355 Challenge erschien 1999 für die Spielhalle. Ein Jahr später kam die Dreamcast-Fassung sowohl für die PAL- als auch für die NTSC-Territorien heraus. Ob das Online-Feature ebenfalls ein Bestandteil der PlayStation2-Version werden wird, bleibt abzuwarten.



DESTRUCTION DERBY 4

In Liverpool befindet sich derzeit Destruction Derby 4 in Entwicklung. Das Sony-Inhouse-Team Studio 33 (Formel Eins 2001, PS2) setzt auch im Next-Generation-Zeitalter auf Totalschaden. Wann der erste Crash stattfindet, wird jedoch erst die E3-Messe in Los Angeles zeigen. Übrigens: Die ersten beiden Destruction-Derby-Teile (beide PSone) stammen von Reflections, den Schöpfern der Driver-Serie (ebenfalls PSone).



WORLD FANTASISTA

Nichts ist unmöglich: Die Rollenspiel-Meister von Square gehen mit World Fantasia, der PS2-Balltreterei auf Länderspiel-Ebene, ab 6. Juni (in Japan) neue Wege. Dass sie im Sportsektor über ein gewisses Maß an Erfahrung verfügen, bewiesen die Final-Fantasy-Macher mit dem Baseball-Hit Gekikuukan Pro Yakyuu: At the End of the Century 1999 (PS2, 2000). Da man den PS2-Racer Driving Emotion Type S hierzulande veröffentlichte, dürfte dem PAL-Release von World Fantasia eigentlich nichts im Wege stehen.

WANNA PLAY?

MACHT

WORT

DIE MACHT IST MIT UNS!



Am 16. Mai erfährt die Macht einen kollektiven Schub in Form eines millionenfach ausgestoßenen Freudenschreis von Star Wars-Fans in aller Welt. Für alle, die's noch nicht begriffen haben, wir meinen den Kinostart von „Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger“. George Lucas' Hollywood Blockbuster kommt rund um den Globus zeitgleich in die Kinos!

Ein Prozedere, auf das Millionen von Videospielern ganz schön neidisch sind. Oder – wer hätte nicht gerne Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty bereits am 14. November 2001 gespielt, als es in den USA ausgeliefert wurde? Viele Zocker wählen deshalb den einfacheren Weg und lassen ihre Konsolen so umbauen, dass sie auch aus Japan oder USA importierte Spiele benutzen können. Damit schlagen sie zwei Fliegen mit einer Klappe. Zum einen kommen sie bereits wenige Tage nach dem Erscheinen eines Spieles an die Import-Version des Titels und zum anderen umgehen sie die Nachteile, die die teilweise schlampigen PAL-Anpassungen mit sich bringen. Man kann die logistische Meisterleistung, die hinter einem Kinostart wie dem von „Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger“ steckt, sicher nicht einfach auf die Veröffentlichung eines Videospiels ummünzen. Aber Millionen von Spielern weltweit würden simultan einen mächtigen Freudenschrei machen, wenn dieser Marketing-Schachzug den Weg in die Spiele-Industrie finden würde.

FINAL FANTASY X AB 29. MAI ERHÄLTLICH!



Auf der Bonus-DVD befinden sich u.a. noch der FFX-Titelsong und eine Bilder-Galerie.

Am 29. Mai erscheint Squares PS2-Rollenspiel-Epos in Deutschland. Da zwischen dem japanischen Erscheinungstermin und der PAL-Version rund ein Jahr vergangen ist, bietet Final Fantasy X als Wiedergutmachung viele neue Features an. Square hat sich entschlossen, Final Fantasy X in-

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

ternational (am 31. Januar 2001 in Nippon erschienen) in Europa herauszubringen. Das heißt: Zum einen wird man beim RPG mehr Zaubersprüche, die ein oder andere Sidequest und ein vergrößertes Sphere Board vorfinden. Zum anderen wird die Bonus-DVD die Herzen aller Final-Fantasy-Fans höher schlagen lassen. Der Inhalt: „Final Fantasy: Die Mächte in Dir“-Filmtrai-



Stellen wir uns auf den Ernstfall ein: Ob Final Fantasy X schreckliche PAL-Balken wie das beiliegende Demo zu FF VI besitzt, bleibt abzuwarten.

ler, zwei Final-Fantasy-X-Trailer und eine Vorschau auf Kingdom Hearts. Ferner befinden sich Interviews mit dem Producer, dem Character Designer, dem Event Director, dem Battle Director, dem Scenario Writer, dem Sound Producer und dem Executive Producer von Final Fantasy X sowie den US-Synchronsprechern von Tidus und Yuna auf der Scheibe.



PRISONER OF WAR

Gesprenge Codemasters-Ketten: Ab Juni dürfen virtuelle Kriegsgefangene auf der PS2 aus verschiedenen deutschen WW-II-Lagern (Stalags) ausbüchsen. In der Uniform eines vermeintlichen englischen Piloten hat man – wie immer rein zufällig – noch einen Geheimauftrag hinter den feindlichen Linien zu erfüllen. Der Höhepunkt führt den Spieler auf das sächsische Schloss Colditz. Endes des Zweiten Weltkrieges gelang dort britischen Soldaten mit einem behelfsmäßig konstruierten Segelflugzeug die Flucht.



AERO DANCING 4

SEGA lädt mit dem vierten Teil zum ersten Rundflug über PlayStation2-Terrain ein. Das ursprünglich für die Dreamcast-Startbahn ausgelegte Kunstflugspiel (2000) änderte im Lauf der Zeit das Genre und ist zum Luftkampspektakel geworden. Der Titel hat das Potenzial, Ace Combat 4: Shattered Skies auf die Plätze zu verweisen. Im Hangar stehen beispielsweise folgende Maschinen: F/A-18C, F-16C, F15-E, F14B Tomcat oder der Chopper AH-64D Apache Longbow.



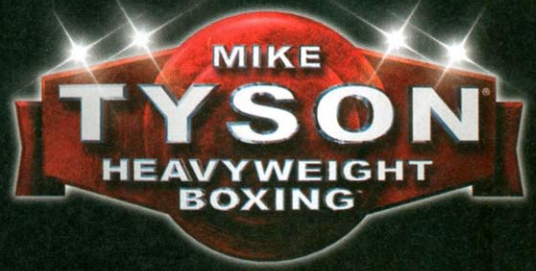
WM-NATIONALSPIELER

Der Anpfiff für den PlayStation2- und PSOne-Kick erfolgt am 6. Juni. Zick-Zack-Zickler: Der Star des FC Bayern München steht Pate für den Fußball-Titel aus dem Hause Ubi Soft. Traurig aber wahr: Nach einer Operation – Wucherung zwischen Schien- und Wadenbein – fällt Zickler für die WM 2002 in Japan und in der Republik Korea aus. Bislang absolvierte der 28-jährige zehn Einsätze für die deutsche Nationalmannschaft.

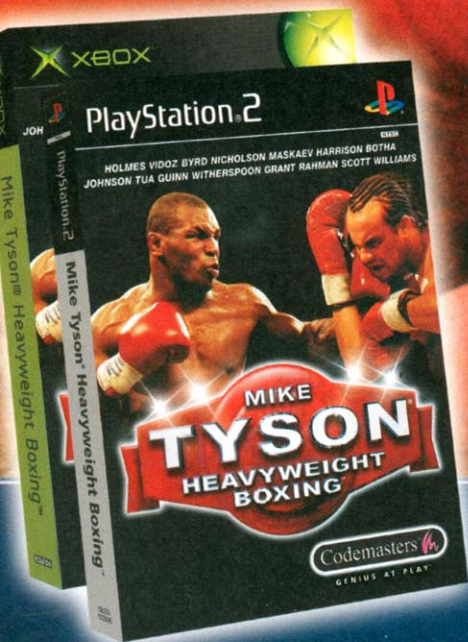


ECKS VS. SEVER

Der gleichnamige Hollywood-Streifen mit Antonio Banderas (Ecks) und Lucy Lu (Sever) in den Hauptrollen kommt als PlayStation2-Ego-Shooter. Als Release-Datum wurde der 30. November 2002 angesetzt. Gemäß des Drehbuchs versuchen sich die beiden Top-Spione auch beim Videospiel gegenseitig den Rang abzulaufen. Mit dem kleinen aber feinen Unterschied, dass der Konsolist wahlweise die Rolle von Ecks oder Sever übernehmen kann.



WANNA **PLAY?**



www.codemasters.com



PlayStation 2

Ein scharfer Luftzug. Ein stechender Schmerz. Dunkelheit.

Mehr sehen Gegner von Iron Mike selten. Ganz im Unterschied zu Dir. Mike Tyson Heavyweight Boxing für PS2 und Xbox bringt die beinharte Welt des Schwergewichtsboxens. Gnadenlos realistisch. Erschreckend brutal. 16 der weltbesten Fighter warten an über 20 Austragungsorten auf ihre Gegner. Am Ende triffst Du den Herrn der Ringe persönlich. Lust auf ein Tänzchen mit Mike? Du läßt ihn besser nicht lange warten...

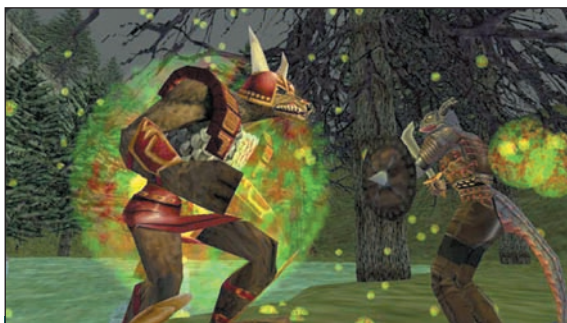
Codemasters

GENIUS AT PLAY™

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES



Einige PC-Rassen und -Klassen stehen aufgrund des PlayStation2-Plots nicht zur Auswahl.



Ob es für die PS2-Variante von EverQuest ebenfalls Expansion Packs geben wird, bleibt abzuwarten.

Satte fünf Millionen US-Dollar (ca. 5,6 Mio. Euro) wird die Entwicklung des Online-Rollenspiels EverQuest Online Adventures von Sony kosten. Damit verschlingt der Herstellungsprozess der PS2-Variante genauso viel Geld wie das PC-Vorbild. Das hat bereits rund eine halbe Million

WEB-INFO | <http://www.everquest.station.cony.com>

registrierte User weltweit. EverQuest für PlayStation2 erscheint im Jahr 2003 und unterstützt sowohl ein 56K-Modem als auch den schnellen Breitbandadapter.

Das PS2-Projekt wurde bereits 2000 aus der Taufe gehoben. Es handelt sich nicht um eine Umsetzung des PC-Hits, sondern um eine Neuanfertigung. Die Story ist dabei 500 Jahre

vor den Ereignissen im PC-Spiel angesiedelt. Nach Aussagen von Rod Humble, Executive Producer von Sony Online, unterscheidet sich das PlayStation2-Game vom PC-Kollegen deutlich. So wird kein Keyboard benötigt. Das Gameplay ist vollständig auf die Funktionen des Dual-Shock-2-Controllers zugeschnitten.

BDFL MANAGER 2002

Einmal Uli Hoeneß, Rudi Assauer oder Rainer Calmund sein: Codemasters BDFL Manager 2002 bietet dem PlayStation2-Fußballfan die Chance, ab 3. Mai die Fäden eines Top-Vereins zu ziehen; sowohl auf der harten Trainerbank als auch im bequemen Manager-Sessel. Den Querdenker und Weltmeister von 1974, Paul Breitner, konnten die britischen Macher – Traditionen müssen eben gepflegt werden – als deutschen Kommentator und Analysten abermals gewinnen.



BREATH OF FIRE V

Capcoms Rollenspiel-Epos erscheint für PlayStation2. Die Arbeiten an dem fünften Teil des RPGs sind bereits voll im Gange. Ein Erscheinungstermin sowie Details zur Story und zur Spielmechanik sind bislang noch nicht bekannt. Da die einschränkenden PSone-Eigenschaften endlich der Vergangenheit angehören, soll selbst Squares grandiose Final-Fantasy-X-Grafik in den Schatten gestellt werden.



USA News

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY



Importfreaks aufgepasst! Am 13. August holt Jubei Yagyu zum ersten US-Schwerthieb aus. Das lange Warten auf den zweiten Teil des dämonischen Gemetzels wird durch die Lokalisierungs-Arbeiten verursacht. Denn die japanische Version verfügte – anders als Onimusha: Warlords – weder über eine englische Sprachausgabe noch über Bildschirmtexte. Ob in den USA ebenfalls eine limitierte Edition (mit anderem Intro) herauskommt, ist derzeit noch unbekannt.

E3 2002 – ERSTE DETAILS



Auf der Electronic Entertainment Expo E3 im Mai werden die Lichtgestalten unter den Spiel-Designern ausnahmsweise mal zu hören sein. Der Metal-Gear-Solid-Vater Hideo Kojima von Konami wird genauso am Rednerpult stehen, wie seine Kollegen Yu Suzuki und Toshiro Nagoshi von SEGA. Eine Podiumsdiskussion mit dem Microsoft-Vize-Präsidenten Robert Bach und Sony-Computer-Entertainment-of-America-Präsident Kaz Hirai wird die Zukunft des Konsolenmarktes zum Thema haben.

Release -Mai

PLAYSTATION2

Commandos 2 (Eidos)
Barbarian (Titus)
Riding Spirits (Bam! Entertainment)
RLH: Run Like Hell (Interplay)
UFC: Throwdown (Conspiracy)

PSone

Dracula: The last Sanctuary (Dreamcatcher)
Power Play: Sports Trivia (Ubi Soft)
Digimon World 3 (Bandai)
Delta Force: Urban Warfare (EA)
Austin Powers Pinball (Take 2 Int.)

Heute schon gebrannt?

KEIN LÖTEN! - KEIN RISIKO!

mit dem **ModBuster** & Action Replay

- > einfach einstecken
- > Kein Löten - Kein Risiko
- > Weltneuheit
- > Inkl. Cheatmodul
- > Inkl. Farbiger Deutscher Anleitung
- > Das Original nur bei uns
- > Nur für "R" PS2 Modelle

Nur kompatibel mit den PS2 Modellen v4, v5 und v6.
Umbauen für alle anderen Modelle ebenfalls vorhanden.

69,-

EUR

BESTELL HOTLINE **0180/ 33339273**

Porto: 7,20 EUR / Nachnahme - Ausland: 15,34 EUR - Händleranfragen willkommen

VGX.de

FACHVERSAND
für VIDEOGAME ZUBEHÖR
REPARATUREN & UMBAUTEN

OUTCAST-2-ENTWICKLUNGSSTOPP!

Das Software-Haus Appeal hat den zweiten Outcast-Teil vorerst auf Halde gelegt. Bis Anfang April hatten die Arbeiten am Action-Adventure für den französischen Spiele-Multi Infogrames angedauert. Auf der Homepage verkündeten die belgischen Macher, dass man die Arbeiten an Outcast 2 unterbreche, da man nun über neue, bessere Arbeitsmethoden verfüge. Ob der zweite PlayStation2-Titel, The lost Paradise, ebenfalls davon betroffen ist, bleibt ungeklärt.



SSX MOUNTAINBIKING

Electronic Arts arbeitet zur Zeit in Kanada mit Hoheifer an einem Mountain-Bike-Titel. Das Produkt wird gemäß des Images von EA-Big in dieselbe Fun-Sport-Kerbe schlagen wie die SSX-Reihe oder Freekstyle. Erste Details samt einer spielbaren Version wird es wahrscheinlich zur Electronic Entertainment Expo 2002 in Los Angeles geben.

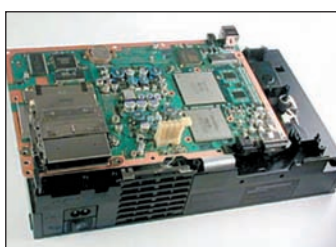
SHOOT TO KILL: COLUMBIAN CRACKDOWN

Der Ego-Shooter befindet sich in den Codemaster-eigenen Juice Studios (TOCA/ DTM Race Driver) in der Mache. Das Spiel konfrontiert den PS2-Spieler mit dem kolumbianischen Drogen-Kartell. Als Mitglied der US-amerikanischen Drug Enforcement Agency (DEA) jagt man in zahlreichen Undercover-Einsätzen Kriminelle und bringt sie zur Strecke.



RAGING BLESS

Jaleco (Dream Audition, Stepping Selection, Rock'n Megastage; alle für PS2) lässt mit Raging Bess die Fetzen fliegen. Hierbei können die Spieler durch verschiedene Areale ziehen und ganz nach Belieben brandschatzen. Das Besondere: Mit mittelalterlichen Waffen ziehen zwei PS2-Helden gleichzeitig ins Abenteuer. Mit einem Multi Tap werden in Arenen Mann-gegen-Mann-Kämpfe mit vier Personen ausgetragen.

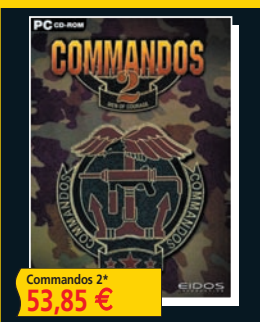


PS2-INNENLEBEN WIRD KOMPAKTER

Die Emotion Engine – das Herzstück der PlayStation2 – und der Grafik-Synthesizer werden in naher Zukunft auf einem einzigen Chip Platz finden. Eine Preissenkung wäre die logische Konsequenz. Nach Angaben des PlayStation-Schöpfers Ken Kutaragi könnte man diesen „Schrumpungs-Prozess“ mehrmals im Jahr durchführen. Wann der optimierte Baustein in das schwarze Gehäuse der PS2 eingesetzt wird, steht derzeit noch nicht fest.



Spiel des Monats



Commandos 2*
53,85 €

Geheimtipp



Fifa Fussball WM 2002*
59,85 € - 34,85 €

PS2

Ace Combat 4: Distant Thunder	56,85 €	Agassi Tennis*	43,85 €	Age of Empires 2: The Age of ...	49,85 €	All Star Baseball 2003	53,85 €	Armored Core 2	56,85 €	Atari V Rally 3*	64,85 €	Baldur's Gate: Dark Alliance	59,85 €	BASS Strike	56,85 €	BDFL Manager 2002*	56,85 €	Black & White*	54,85 €	Birtneys Dance Beat*	XX	Burnout	61,85 €	Caesars Palace*	31,85 €	Casper - Spirit Dimensions	36,85 €	Centurion: The Last Days of ...	53,85 €	Cine Hero	51,85 €	Colin McRae Rally 3*	XX	Commandos 2*	53,85 €	Conflict: Desert Storm*	53,85 €	Cool Boarders: Code Alien*	XX	Crash Bandicoot - Zorn des ...	49,85 €	DAN*	51,85 €	Dark Cloud	59,85 €	Dark Summit	53,85 €	David Beckham Soccer*	53,85 €	Dead or Alive 2 Platin.	29,85 €	Dead to Rights*	XX	Deus Ex	54,85 €	Devil May Cry	53,85 €	Dr. Jekyll & Mr. Hyde	23,85 €	Dragon Ball Z: Budokai	XX	Dragonball Z Fighters*	XX	Dragonball*	XX	Drakan	53,85 €	Driven	56,85 €	Dropship	56,85 €	Dropship/United Peace Force*	XX	DSF Fußball Manager 2002	53,85 €	DTM Race Driver*	53,85 €	Duke Nukem*	XX	Dynasty Warriors 3	63,85 €	Endgame	54,85 €	EOE: Eye of Extinction	54,85 €	ESPN Internet. Winter Sports	50,85 €	ESPN Winter X Games	53,85 €	- Snowboarding 2	61,35 €	Evo Rally	61,35 €	Exo	61,85 €	F1 2001	56,85 €	F1 World Grand Prix 2*	53,85 €	F-355 Challenge*	XX	Fifa 2001	24,85 €	Fifa Football 2002	53,85 €	Fifa Fußball Manager 2002*	59,85 €	Final Fantasy 10*	59,85 €	Formel 1 2001 Platin.	29,85 €	Formel 1 2002*	XX	Frogger*	XX	Giants	51,85 €	Godai Elemental Force*	56,85 €	Godai Tursmo 3 A-Spec. Platin.	29,85 €	Gran Turismo	61,85 €	Gran Turismo 2	56,85 €	Grandia 2	56,85 €
-------------------------------	---------	----------------	---------	----------------------------------	---------	------------------------	---------	----------------	---------	------------------	---------	------------------------------	---------	-------------	---------	--------------------	---------	----------------	---------	----------------------	----	---------	---------	-----------------	---------	----------------------------	---------	---------------------------------	---------	-----------	---------	----------------------	----	--------------	---------	-------------------------	---------	----------------------------	----	--------------------------------	---------	------	---------	------------	---------	-------------	---------	-----------------------	---------	-------------------------	---------	-----------------	----	---------	---------	---------------	---------	-----------------------	---------	------------------------	----	------------------------	----	-------------	----	--------	---------	--------	---------	----------	---------	------------------------------	----	--------------------------	---------	------------------	---------	-------------	----	--------------------	---------	---------	---------	------------------------	---------	------------------------------	---------	---------------------	---------	------------------	---------	-----------	---------	-----	---------	---------	---------	------------------------	---------	------------------	----	-----------	---------	--------------------	---------	----------------------------	---------	-------------------	---------	-----------------------	---------	----------------	----	----------	----	--------	---------	------------------------	---------	--------------------------------	---------	--------------	---------	----------------	---------	-----------	---------

PSONE

Ace Combat 3	26,85 €	Alien - Die Wiedergeburt	19,85 €	Atari Anniversary Edition	13,85 €	Atlantis - the Lost Empire	13,85 €	Bass Fishing!	13,85 €	BDFL Manager 2002	41,85 €	Black & White*	39,85 €	Breath of Fire 4 edA	23,85 €	C&C 2 Final Resistance Platin.*	26,85 €	C&C 2 Alarm Rot Classic	13,85 €	Conflict Desert Storm*	XX	Cool Boarders 4 Platin.	23,85 €	Crash Team Racing Platin.	23,85 €	Delta Force Urban Warfare*	XX	Der Bar im großen Blauen Haus*	29,85 €	Destruction Derby Raw Platin.	23,85 €	Dexter Lab Mandark Lab*	31,85 €	Digimon Card Battle*	XX	Digimon Rumble Arena*	XX	Digimon World 3*	XX	Dino Crisis 2 Platin.	23,85 €	Dragonball Z - Final Bout	43,85 €	Dragonball Z - Ultimate Battle 22	43,85 €
--------------	---------	--------------------------	---------	---------------------------	---------	----------------------------	---------	---------------	---------	-------------------	---------	----------------	---------	----------------------	---------	---------------------------------	---------	-------------------------	---------	------------------------	----	-------------------------	---------	---------------------------	---------	----------------------------	----	--------------------------------	---------	-------------------------------	---------	-------------------------	---------	----------------------	----	-----------------------	----	------------------	----	-----------------------	---------	---------------------------	---------	-----------------------------------	---------

GTA 3

GTC Africa	54,85 €	Guilty Gear X*	49,85 €	Half Life deutsche Version	43,85 €	Harvest Moon: Save the Homeland*	XX	Headhunter	56,85 €	Hidden & Dangerous 2*	53,85 €	Hittman 2*	XX	ICO	53,85 €	Internat. Superstar Soccer 2*	61,85 €	Iron Aces 2 - Bird of Prey*	56,85 €	Iron Eagle Max*	53,85 €	Iron Storm*	XX	Jade Cocoon 2*	56,85 €	Jak & Daxter	53,85 €	James Bond 007:	53,85 €	- Agent im Kreuzfeuer	56,85 €	J. Neutron der mutige Erfinder*	51,85 €	Jimmy Whites Cueball World*	56,85 €	Kain Blood Omen 2	54,85 €	Kessen	59,85 €	Kessen 2	59,85 €	Knockout Kings 2002	53,85 €	Kuri Kuri Mix	13,85 €	Legion - The Legend of Excalibur	26,85 €	Legend of Alon D'ar*	41,85 €	Leviathan	53,85 €	Mad Maestro	59,85 €	Madden NFL 2002	59,85 €	Matia*	43,85 €	Master Rally*	51,85 €	Maximo - Ghosts to Glory	59,85 €	Medal of Honor - Frontline (Allied Ass.)*	XX	Metal Gear Solid 2 + T-Shirt	59,85 €	Mike Tyson Boxing*	56,85 €	Monsieur AGC	53,85 €	Moto GP 2	56,85 €	Moto GP PLATINUM	29,85 €	MXRider	29,85 €	Nascar Heat (2002)*	49,85 €	NBA Live 2002	54,85 €	NBA Street	56,85 €	Need for Speed Hot Pursuit 2*	56,85 €	NHL 2002	56,85 €	No one lives forever	53,85 €	ONI	26,85 €	Onimusha 2*	XX	Pirates - The Legend of Black ...	54,85 €	Premier Manager 2002*	59,85 €	Prisoner of War*	56,85 €	Pro Rally 2002	26,85 €	Race of Champions*	XX	Rainbow Six Rogue Spear*	XX	Rally Championship	XX	Red Faction Platinium	29,85 €	Resident Evil Survivor 2	51,85 €	- Code Veronica	29,85 €	Ring of Red	56,85 €	Ron like Hell*	51,85 €	Rune: Viking Warlord	26,85 €	Shadow Hearts	56,85 €	Shadowman 2	51,85 €	Shadowman 2 EV	51,85 €	Silent Hill 2	53,85 €	Silent Scope 2 - USK 18	53,85 €	Sled Storm 2	53,85 €
------------	---------	----------------	---------	----------------------------	---------	----------------------------------	----	------------	---------	-----------------------	---------	------------	----	-----	---------	-------------------------------	---------	-----------------------------	---------	-----------------	---------	-------------	----	----------------	---------	--------------	---------	-----------------	---------	-----------------------	---------	---------------------------------	---------	-----------------------------	---------	-------------------	---------	--------	---------	----------	---------	---------------------	---------	---------------	---------	----------------------------------	---------	----------------------	---------	-----------	---------	-------------	---------	-----------------	---------	--------	---------	---------------	---------	--------------------------	---------	---	----	------------------------------	---------	--------------------	---------	--------------	---------	-----------	---------	------------------	---------	---------	---------	---------------------	---------	---------------	---------	------------	---------	-------------------------------	---------	----------	---------	----------------------	---------	-----	---------	-------------	----	-----------------------------------	---------	-----------------------	---------	------------------	---------	----------------	---------	--------------------	----	--------------------------	----	--------------------	----	-----------------------	---------	--------------------------	---------	-----------------	---------	-------------	---------	----------------	---------	----------------------	---------	---------------	---------	-------------	---------	----------------	---------	---------------	---------	-------------------------	---------	--------------	---------

ZUBEHÖR

Action Replay 2 (Version V2)	41,85 €	Adapt Memory Card 16 MB	41,85 €	Bigben X Port V 2	39,85 €	- (Link für 2 PS2 m. Cabel	16,85 €	Blaze Ultimate Start Kabel	16,85 €	DVD Region X	31,85 €	- (schaltet Ländercodes aus)	31,85 €	G3 Logitech Steering Wheel FFB	129,85 €	Konsole PlayStation 2	165,85 €	- inkl. Metal Gear Solid 2	339,85 €	- Value P. 2 Contr. & Fernbed.	333,85 €	Madcatz Memory Card 8 MB	39,85 €	Sony Cont. Dual Shock Schwarz	29,85 €	Sony DVP Fernbedienung PS2	31,85 €	Sony Memory Card 8 MB PS2	41,85 €	Sony Multi Tap PS2	48,85 €	Vertical Stand Sony PS2	14,85 €
------------------------------	---------	-------------------------	---------	-------------------	---------	----------------------------	---------	----------------------------	---------	--------------	---------	------------------------------	---------	--------------------------------	----------	-----------------------	----------	----------------------------	----------	--------------------------------	----------	--------------------------	---------	-------------------------------	---------	----------------------------	---------	---------------------------	---------	--------------------	---------	-------------------------	---------

+++ Kein Mindestbestellwert +++

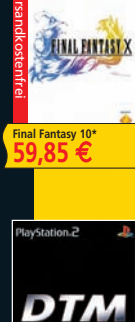
Unsere Bestelladresse für	Unsere Bestelladresse für
• Post: Game It! Electronics Boutique AG D-87488 Betzigaun	• Post: Game It! Electronics Boutique AG A-6691 Jungholz
• Telefon: 08 31 - 57 51 57	• Telefon: 05 66 76 - 83 72
• Telefax: 08 31 - 57 51 555	• Telefax: 0049 831 - 57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.	Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.
• Internet: www.game-it.com	• E-Mail: bestellung@game-it.com
Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr	

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

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

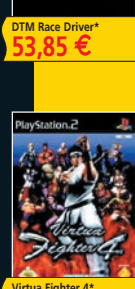
Helpline:	PC-Games:	01 90 - 87 32 68 24
Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min).	Konsolen-Games:	01 90 - 87 32 68 25
	Computer:	01 90 - 88 24 19 33
	Internet:	01 90 - 88 24 18 84

Versandkostenfrei



Final Fantasy 10*
59,85 €

Versandkostenfrei



DTM Race Driver*
53,85 €

Versandkostenfrei



Virtua Fighter 4*
56,85 €

Versandkostenfrei



Metal Gear Solid 2
+ T-Shirt
59,85 €

Versandkostenfrei



Run Like Hell*
51,85 €

Versandkostenfrei



Star Trek Voyager Elite Force*
53,85 €

Versandkostenfrei



Dragonball Z - Final Bout
29,85 €

RIDING SPIRITS

Ernstzunehmende Konkurrenz für Namcos Moto-GP-Serie?! Ubi Soft bringt das Motorrad-Rennspiel Riding Spirits des japanischen Herstellers Spike in Deutschland heraus. Ein Release-Datum haben die Rayman-Väter noch nicht verraten. Der PS2-Motorsport-Enthusiast kann sich auf die Sättel von ca. 150 heißen Öfen setzen (in verschiedene ccm-Klassen aufgeteilt), die allesamt über eine realistische Fahrphysik verfügen. Die Marken: Honda, Yamaha, Suzuki usw....



GALERIANS: ASH

Am 25. April kommt die japanische NTSC-Version von Galerians: Ash in den Handel. Der PSone-Psycho-Schocker bekommt damit einen würdigen PlayStation2-Nachfolger! Der PAL-Release ist nur eine Frage der Zeit. Wurde das 32-Bit-Galerians noch von Polygon Magic (Vs., 1998, PSone) programmiert, zeichnet sich nun Enterbrain (Panzer-Front-Reihe, PSone, ab 1999, PSone/Dreamcast) verantwortlich.



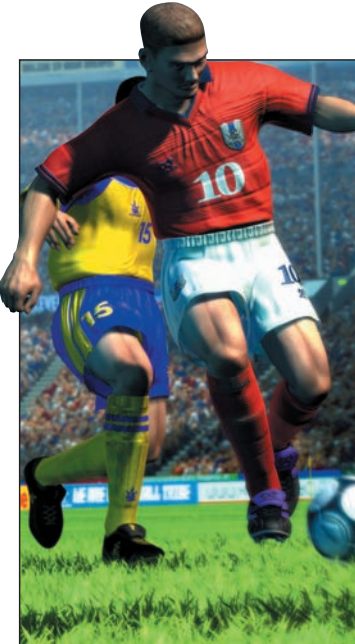
TWIN CALIBER

Rage (Wild Wild Racing, PS2, 2001) arbeitet mit Hochdruck an dem Third-Person-Shooter für zwei Spieler für PlayStation2. Der Plot führt einen gesetzestreu Marshall und einen brutalen Verbrecher zur einer ungleichen Allianz zusammen. Anstelle sich den Bildschirm zu teilen, agieren die extrem schießwütigen Charaktere simultan im selben Ausschnitt. Dank einer geschickten Kameraführung, die nach Bedarf weit aus dem Geschehen hinauszoomt, soll stets eine gute Übersicht über das hektische Treiben gewährleistet bleiben.



PRO EVOLUTION SOCCER 2

Konami Computer Entertainment Tokio hat am 25. April – pünktlich zum Start der J-League – unter dem Namen Winning Eleven 4 die neueste Partie PS2-Rasenschach eröffnet. Hierzulande wird das Gekicke voraussichtlich im Herbst unter dem Namen Pro Evolution Soccer 2 in die Läden kommen. Verbesserungen findet man u.a. in der Master League vor. Ein ausgetüfteltes Vertragssystem bringt mehr Spieltiefe.



JAPAN News

TEKKEN4-TURNIER



Am 5. Mai veranstaltet Namco in Tokio ein Tekken4-Turnier. Dabei spielen die Kämpfer auf der in Japan am 28. März erschienenen PS2-Version des Beat'em Ups gegeneinander. Sieger werden mit ausgefallenen Trophäen/Sammlerstücken belohnt. Zum ersten Preis gehört eine Jacke, wie sie vom Prügelknaben Jin Kazama getragen wird. Ebenso können Tekken4-Mützen und -Handtücher ergattert werden.

BUILE BAKU



Am 20. März war es soweit: Kadokawa Shoten (entwickelte auch Orphen: Scion of Sorcery für PS2, 2000) hat das in die Schlagzeilen geratene Geschicklichkeitsspiel Buile Baku in die Läden gestellt. Der Tetris-Abklatsch, bei dem Hochhäuser zum Einsturz gebracht werden müssen, erlangte durch die tragischen Ereignisse des 11. Septembers in den USA traurige Berühmtheit.

Release - Mai

PLAYSTATION2

Final Fantasy XI (Online)
Jikkyou World Soccer 2002 (Konami)
Runabout 3: New Age (Climax)
F1 2002 (EA Square)
Otostaz (Sony)

PSone

Underground Water (Success)
Digimon World 3 (Bandai)
Shaker and Tambourine (SEGA)
Great Detective Conan (Bandai)
Star Mahoroba (Jordan)

Game-Press / Magic Line Spielelösungen

Spielerberater, Lösungshefte & -bücher
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 Lösungen:

Alone in the Dark 4: A New Nightmare
Alundra 1 oder 2
Baldurs 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
Extermination
Fear Effect 1 oder 2
Final Fantasy 6, 7 oder 8
Final Fantasy 9 (€ 8,-)
Flucht von Monkey Island (€ 8,-)
Grandia 1 oder 2
Half Life
Harry Potter

Jade Cocoon 1 oder 2
Jak & Daxter
Legend of Dragoon
Martial 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 oder 2
Shadow of Memories
Silent Hill 1 oder 2
Soul Reaver 1 oder 2
Suikoden 1 oder 2
Summoner
Tombrainer 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

(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom)

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**

PSone-NEWS

DANCING STAGE KONAMIX

Seit dem 24. April steht der neueste Streich der Dance-Dance-Revolution-Serie, Dance Stage Konamix, in den Regalen amerikanischer Händler. Der hiesige Veröffentlichungstermin fällt, herhören deutsche Tanzmäuse, auf Juli 2002. Zuletzt schlug die Tanz-Welle, dank der großen Verbreitung der PSone, äußerst erfolgreich über den Vereinigten Staaten zusammen. Die insgesamt 52 Songs und Remixe älterer Titel, von denen 30 erst freigespielt werden müssen, fordern die ganze Beweglichkeit des Spielers.



PSONE FÜR DAS AUTO!

Für ca. 49,95 Euro ist seit dem 24. April der Car-Adapter für PSone im Handel. Zocken bei 220 km/h auf der linken Autobahnspur – auf dem Beifahrersitz natürlich. Umwandler, 32-Bit-Konsole und LCD-Bildschirm bilden ein unschlagbares Trio für lange Reisen. Am selben Tag erschien neben dem separat käuflichen Screen (ca. 169,95 Euro) auch das PSone-Combo-Paket. In der Packung befinden sich eine PSone-Konsole samt LCD-Monitor (ca. 259,95 Euro).



SUPER SHOT SOCCER

Zur Fußball WM 2002 hat Tecmo ein witziges Fußballspiel mit dem Titel Super Shot Soccer für PSone angekündigt. Im Gegensatz zu den klassischen Simulationen des Ballsports beherrscht jedes Team zwei bis drei spaßige Super-Moves. Das französische Team z.B. kann einen Angriff namens „Eiffelturm“ starten und Gegner mit dem Schatten des Pariser Wahrzeichens betäuben. Insgesamt stehen 30 Teams mit individuellen Moves zur Auswahl.



FINAL FANTASY ANTHOLOGY (PAL)

Für 29,95 steht ab dem 15. Mai die Final Fantasy Anthology im Handel. Sony Computer Entertainment scheint auf einem Retro-Trip zu sein. Im Gegensatz zur US-Version (erschien Ende 1999) befinden sich auf der CD nicht Teil 5 und 6, sondern Final Fantasy IV und V. Die PAL-Version, Final Fantasy VI für PSone, wurde am 27. Februar 2002 für 19,95 Euro veröffentlicht. Darin enthalten: Eine spielbare Demo von Final Fantasy X für PlayStation2.

DELTA FORCE: URBAN WARFARE



Delta Force: Urban Warfare basiert auf der PSone-Engine von Tom Clancys Rainbow Six (1999).



Novalogic kann auf das Know-how aus dem PC-Bereich zurückgreifen.

Mit Delta Force: Urban Warfare haben die Entwickler von Novalogic einen echten Action-Hit für die in allen Ehren ergraute PSone in der Mache. Das Spiel um die 1979 gegründete Spezialeinheit (Vorbild war das englische Sondereinsatz-Kommando SAS) führt Spieler in spannenden Spezialeinsätzen rund um den Globus. Ihr wählt euren Charakter aus Delta-Force-Elitesoldaten und kämpft gegen äußerst intelligente Gegner. Diese reagieren dank einer ausgeklügelten KI sehr realistisch. Die Entwickler von Novalogic/Rebellion darf man getrost als Experten für Spiele mit einem militärischem Hintergrund bezeichnen. Den Grundstein für diesen Ruf legte das Team mit der Helikopter-Sim Comanche und den Delta-Force-Titeln für den PC. In Delta Force kommt modernste Waffen-Technologie zum Einsatz. Die zwölf aufreibenden Missionen werden Delta-Force-Zockern alles abverlangen. Grafisch konnte das Action-Spektakel schon in einer frühen Version überzeugen.

WEB-INFO | <http://www.novalogic.com>

Kaputt?



wir helfen!

Reparaturen & Umbauten

- > Ankauf von defekten Konsolen
- > Ersatzteile f. PSX, PS-One & PS2
- > Umbau Lösungen für viele Konsolen
- > Reparaturen aller Art, 2 Jahre Garantie

Einfach & Sicher:

- > Anrufen oder Konsole direkt mit Fehlerbeschr. o. Umbauwunsch einschicken
- > Wir melden uns telefonisch bei Ihnen und teilen Ihnen den Reparatur Preis mit. Sie erhalten Ihre Konsole bequem per Nachnahme zurück.
- > Der Transport durch uns ist bis 500 EUR versichert (Keine Extrakosten)

BESTELL
HOTLINE

9 cent / Minute

0180/ 33339273

Porto: 7,20 EUR / Nachnahme - Ausland: 15,34 EUR - Händleranfragen willkommen

VGX.de

FACHVERSAND
für VIDEOGAME ZUBEHÖR
REPARATUREN & UMBAUTEN

PLAYSTATION

GAMECUBE

XBOX

GAMEBOY

DREAMCAST

TIEFSTPREISE

Konsolen
Modchips
Umbauten
Cheatmodule
Mem. Cards
Ersatzteile
Software
Rohlinge
Spiele
Kabel



heo.de

Heifire Entertainment GmbH
Helmbachstr. 43, D-76829 Landau
Tel. 06341 987676 Fax 06341 9876789
Web: www.heo.de Mail: info@heo.de

PlayStation™, Xbox™, GameCube™, Gameboy™ und Dreamcast™ sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Händleranfragen willkommen.

NEWS-MIX

PLAYSTATION 6 UND 7

Auf der Game Developers Conference (19. bis 23. März im kalifornischen San Jose, USA) blickte der Technical Chief Officer von Sony Computer Entertainment Inc., Shinichi Okamoto, in die Zukunft. Nach seinen Angaben könnte PlayStation Nr. 6 oder 7 über Biotechnik verfügen. Sony arbeitet derzeit mit IBM und Toshiba zusammen am Cell-Chip. Der Baustein lässt sich zusammenschließen und besitzt dadurch eine flexible Prozessorbasis. Auch die PS3 soll davon profitieren.

KONAMI UND ESPN: SCHEIDUNG!

Nach über zwei Jahren erfolgreicher Zusammenarbeit trennt sich der Metal Gear Solid-Publisher mit der kleinen Welle im Logo von seiner exklusiven ESPN-Lizenz für die Sportspiele. Ein Konami-Sprecher gab bekannt, dass alle bereits offiziell angekündigten ESPN-Titel noch fertig gestellt werden. Das letzte Spiel mit der Lizenz im Gepäck wird ESPN MLS Extra Time 2002 (US-Variante von Pro Evolution Soccer) sein.

GTA-III-MACHER WERDEN ROCKSTARS

Der schottische Entwickler DMA Design firmiert seit Mitte März unter Rockstar Games. Bereits im September 1999 gliederte die Tochter-Gesellschaft von Take 2 Interactive die Entwickler der Grand-Theft-Auto-Reihe ein – erst jetzt erfolgte die Umgestaltung. „Die Namensänderung stellt den Abschluss der Integration unserer Produktentwicklungsteams in New York und Schottland dar“, erklärt Rockstar-Präsident Sam Houser.



SILENT HILL ALS KINOFILM!

New Line Entertainment verhandelt derzeit mit dem japanischen Software-Riesen Konami über eine Verfilmung des Survival-Horror-Hits Silent Hill. Für das Drehbuch und das Casting zeichnet sich Dark Aura Entertainment verantwortlich. Diese Firma gab bekannt, dass die Filmstory auf dem ersten Teil (PSone, 1999) basieren wird. Die Dreharbeiten sollen im Nordosten der USA stattfinden. Für die Special-Effects stehen die Stan Winston Studios („Jurassic Park“-Trilogie) zur Debatte.

IN & OUT

IN

Air Ranger 2 (PS2, Jap.)
Queen Mum
www.playplaystation.com
E.T.-Remake (Kino)
Birthday-Partys

OUT

Beckhams vorzeitiges WM-Aus
Marderbisse am Auto
abgebrochene Zähne
Klugscheißer
geplatzer Reifen

METAL-GEAR-SOLID-2-LITERATUR

Zum Kaufpreis von 2.800 Yen (ca. 30 Euro) haben Konami und Sony Magazines am 29. März das Buch „The Art of Metal Gear Solid“ in Japan veröffentlicht. Anders als auf der deutschen Making-of-DVD befinden sich beispielsweise jede Menge Entwurfskizzen vom Solid-Snake-Sidekick Raiden und einer Person mit Pinguin-Kostüm (!) im Buch. Als Bonus gibt es ein Poster von Olga Gurlukovich. In deutschen Ländern kann man den Schinken bei gut sortierten Software-Händlern erwerben.



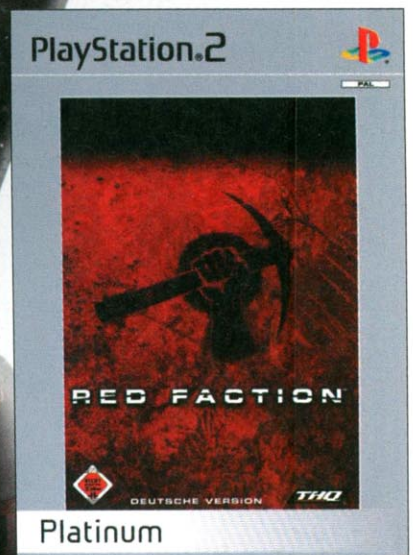
PLAY-WERTUNGSSPIEGEL (PS2-SPIELE)

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
Blood Omen 2	89%	88%	89%	86%
Dark Summit	77%	70%	74%	-
Dynasty Warriors	70%	64%	74%	69%
G1 Jockey	70%	-	-	62%
Grandia II	80%	-	83%	77%
Knockout Kings	84%	61%	73%	80%
Mad Maestro!	81%	75%	-	51%
Mr Moskeeto	79%	-	57%	75%
Police 24/7	59%	62%	72%	69%
Pro Rally 2002	54%	64%	51%	77%
Red Card	56%	73%	66%	-
Sled Storm	86%	83%	83%	63%
Tiger Woods PGA Tour Golf 2002	86%	82%	80%	81%
Vampire Night	70%	74%	83%	76%
Worms Blast	77%	45%	72%	49%

DIE REVOLUTION GENT WENTER!



€ 29,95

RED FACTION™

PlayStation 2



Red Faction - Game and Software © 2001 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Red Faction, Volition, Geo-Mod Technology, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



HARDWARE-NEWS 05/02

Die aktuelle Formel 1-Saison ist in vollem Gange und im fernen Korea laufen die Vorbereitungen zur Fußball Weltmeisterschaft 2002 auf Hochtouren. Grund genug, die passende Hardware zu den großen Sportereignissen vorzustellen.

Doppel Schüttler

Obwohl das D-Force 2 Lenkrad von Brooklyn rein äußerlich sehr bullig wirkt, ist es kein Force-Feedback-Modell. Im Inneren sorgen gleich zwei Vibrationsmotoren für ordentliche Rumble-Effekte. Der Lenkranz ist zum Teil gummiert und damit griffig. Auf dem Mittelteil finden sich die Start- und die Select-Taste, ein digitales Steuerkreuz, vier analog abgefragte Standard-Buttons sowie eine L3- und eine R3-Taste. Eine rote Leuchte zeigt den Funktionsmodus an, eine weitere lässt euch erkennen, ob Vibrations-

Effekte aktiviert sind. Auf der Rückseite befinden sich die vier Schultertasten des Standard-Pads als Mikroschalter. Eine Pedaleinheit mit je einem analog abgefragten Gas- und Bremspedal gehört auch dazu. Das D-Force 2 Wheel wird mit zwei stabilen Schraubzwingen an einer geeigneten Tischplatte befestigt. Dank kleiner Gummiflächen hält es auch bei heftigen Lenkbewegungen bombenfest. Die Bodenplatte der Pedale ist recht leicht ausgefallen und reißt zwischen Gasgeben und Bremsen schon mal aus. Der Lenkwiderstand, der das Steuer in die Ausgangsposition zurückdreht, ist hingegen kräftig, so dass längere Rennen schnell in die Arme gehen.



Produkt	PS2-Lenkrad
Hersteller	Brooklyn
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 46

Verlängerter Arm

Die Fernbedienung im Handyformat kommt ebenfalls aus dem Hause Brooklyn und präsentiert sich im Blau-Metallic-Look. Das Tasten-Layout ist ungewöhnlich: Einen typischen Zehnerblock für die direkte Eingabe von Kapiteln sucht man vergebens. Stattdessen navigiert man sich mit vier Buttons und einer OK-Taste durch die Menüs einer Film-DVD. Die wellenförmige Anordnung der vier Pfeiltasten

ist gewöhnungsbedürftig. Die Gummibuttons für die Grundfunktionen des PS2-DVD-Players sind allerdings zu klein ausgefallen und verkanteten bei unserem Test auch das ein oder andere Mal im Gehäuse der Fernbedienung. Das störte enorm. Nett sind die Tasten, die links und rechts an der Seite angebracht sind. Mit ihnen wählt man Untertitel und Sprache aus.

Unterm Strich ist die Fernbedienung enorm gewöhnungsbedürftig und für Leute mit großen Händen eher ungeeignet.



Produkt	PS2 Fernbedienung
Hersteller	Brooklyn
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 20

Pantoffel-Stadion

Wer auch zu Hause zu jeder Partie FIFA 2002 die bengalischen Feuer entzündet und das Cord-Sofa offiziell zur VIP-Tribüne erklärt, für den hat Peripherie-Spezialist Thrustmaster genau das richtige Zubehör im Ballnetz: 2002 FIFA World Cup Stadium ist ein völlig neuartiger Controller, der virtuellen Fußballmatches mehr Authentizität verleihen soll. So will Thrustmaster rechtzeitig zur Fußball-WM 2002 Stadion-Atmosphäre in die heimischen

Wohnzimmer zaubern. Das 2002 FIFA World Cup Stadium wird wie eine Tanzmatte vor dem Spieler auf dem Boden ausgebreitet. Gesteuert werden die Polygonfußballer zwar immer noch mit einem Pad, aber auf der Matte sind drei vertikale Sensoren befestigt, die eure Bewegungen in Echtzeit in entsprechende Moves auf dem Rasen umsetzen. Auf diese Weise schlägt der Wohnzimmer-Kicker lange Pässe, spielt einen gefühlvollen Heber oder setzt zum entscheidenden Torschuss an.



Produkt	Fußball-Controller-Matte für PSone und PS 2
Hersteller	Thrustmaster
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	Mai 2002
Preis	noch nicht bekannt

Dauerfeuer

Lightgun-Shooter erfordern für den echten Baller-Rausch einen adäquaten Schießprügel. Hardware Lieferant Gamefreax.de vertreibt jetzt die Mission Lightgun von Hais für PSone und PS2. Sie ist kompatibel zu Namcos GunCon 1 und 2 und im Design einer Desert Eagle.50 nachempfunden. Die schwarze Knarre hat sogar eine Rückstoßfunktion. Dazu muss die Mission Gun aber unbedingt über den normalen Controller-Port angeschlossen werden. Macht man nun den Finger krumm, schnalzt der Schlitten automatisch mit jedem Schuss nach hinten. Nach wenigen Minuten nervt das Geklapper allerdings bereits tieferisch. Die Funktion lässt sich aber dauerhaft deaktivieren. Ein Schieberegler aktiviert bei Bedarf Dauerfeuer und Auto-Reload. An der Unterseite des Griffes findet sich eine Buchse zum anschließen eines Pedals (nicht im Lieferumfang enthalten). Die Zielgenauigkeit ist zufrieden stellend, jedoch ermüdet der Arm recht schnell – das Teil wiegt mehr als 400 Gramm.



Produkt	Lightgun für PSone und PS2
Hersteller	Logic3
Bezugsquelle	Gamefreax.de
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 49,95

Am Griff befindet sich die Buchse für ein Pedal und ein Schalter für den Rückschlag.

Gewinnspiel

In Kooperation mit BigBen verlost play zwei nützliche Helfer für eure PlayStation2:

8 x X-Port V2

Das Komplet-Set ermöglicht euch, Spielstände auf einen PC abzuspeichern. Es besteht aus zwei USB-Kabeln, einem Connector und der passenden Software. Neben dem Sichern von Spielständen kann der X-Port V2 – eine stehende Internetverbindung vorausgesetzt – auch Action-Replay-Codes direkt von der Codejunkies-Datenbank auf die Memory Card überspielen.



3 x Action-Replay V2

Aus dem Cheat-Tool ist ein richtiger Tausendsassa geworden: Neben einer Memory Card-Verwaltung bietet das Action-Replay V2 auch eine Kompression der Speicherstände und schaltet lästige Hürden der DVD-Player-Software ab. Für Cheater unverzichtbar!

Wer eines der Tools gerne sein Eigen nennen würde, der muss uns folgende Frage korrekt beantworten:

Aus wie vielen Zeichen besteht eine komplette Codezeile der Action-Replay-2-Codes? (Kleiner Tipp: Schaut doch mal bei den Tipps und Tricks nach)

- a) 5
- b) 9
- c) 14

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

Cypress GmbH
play
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail an:
mogelpower@playplaystation.com
 Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!

COMPUTER KUDAK



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

Playstation 1

PS One + Dual Shock	kpl.dt EUR	127,31
Lösungshefte f. PSX-Spiele ab	kpl.dt EUR	6,40
KFZ-Adapter	kpl.dt EUR	47,00
LCD-Bildschirm	kpl.dt EUR	169,00
Memory Cards ab	dt EUR	4,50
X-Ploder CDX 9000 ohne XKey	kpl.dt EUR	20,43
X-Ploder Director's Cut	kpl.dt EUR	35,76
Alfred Chicken	dt EUR	27,95
BASS Fishing	dt EUR	17,95
BDFL Manager 2002	dt EUR	39,95
C-12 Final Resistance	kpl.dt EUR	24,00
DSF Fußball Manager 2002*	dt EUR	17,95
E.T. Der Ausserirdische	kpl.dt EUR	29,95
FIFA Weltmeisterschaft 2002	kpl.dt EUR	32,95
Final Fantasy 6	kpl.dt EUR	14,00
Megaman X6	kpl.dt EUR	24,95
Moorhuhn 3	kpl.dt EUR	17,95
Panzerfront Special Edition*	dt EUR	29,00
Pink Panther*	kpl.dt EUR	29,00
Planet der Affen*	dt EUR	17,95
Pro Evolution Soccer	kpl.dt EUR	39,95
Striker 1945 II	dt EUR	19,95
Syphon Filter 3	dt EUR	39,95
USA Raser	dt EUR	19,95
WM-Nationalspieler*	kpl.dt EUR	17,95
Zidane Football Generation*	kpl.dt EUR	29,00

Playstation 2

Playstation 2 + Dual Shock	kpl.dt EUR	299,00
Action Replay 2 V2	dt EUR	40,88
Controller Dual Shock	kpl.dt EUR	29,00
Fernbedienung Orig. SONY	kpl.dt EUR	25,95
Memory Card 8 MB	kpl.dt EUR	39,95
Multitap	kpl.dt EUR	44,95
Tastatur USB	kpl.dt EUR	24,95
X-Ploder 2	kpl.dt EUR	35,76
BDFL Manager 2002*	kpl.dt EUR	54,95
Blood Omen 2	kpl.dt EUR	56,22
Casper - Spirit Dimensions	dt EUR	45,50
Conflict Desert Storm*	dt EUR	56,50
Conflict Zone	dt EUR	29,95
Deus Ex*	dt EUR	56,22
DNA	dt EUR	54,95
Drakan	dt EUR	56,22
Endgame	dt EUR	51,10
Everblue	dt EUR	56,22
FIFA Weltmeisterschaft 2002	kpl.dt EUR	49,95
Final Fantasy 10*	kpl.dt EUR	55,95
Grandia 2	dt EUR	56,22
ICO	dt EUR	56,22
Iron Aces 2 Birds of Prey	dt EUR	56,22
Iron Eagle Max	dt EUR	55,73
Jade Cocoon 2*	dt EUR	56,22
Jurassic Park Survival*	dt EUR	56,22
Legend of Alon d'Ar	dt EUR	42,95
Mega Race 3*	dt EUR	24,95
Metal Gear Solid 2	kpl.dt EUR	56,22
Need for Speed Hot Pursuit 2*	kpl.dt EUR	56,22
No One Lives Forever	kpl.dt EUR	56,22
Open Kart	dt EUR	55,73
Przym	dt EUR	45,50
Rally Championship*	dt EUR	56,50
Shadow Hearts	dt EUR	54,95
Sled Storm 2	kpl.dt EUR	56,22
Spiderman - The Movie*	dt EUR	55,95
Star Trek: Elite Force*	dt EUR	56,22
Tetris World	kpl.dt EUR	48,55
Tiger Woods PGA Tour 2002*	kpl.dt EUR	56,22
Time Crises 2 + G-Con 2	kpl.dt EUR	76,67
Vampire Night*	dt EUR	56,50
Virtua Fighter 4*	dt EUR	56,22
WTA Tour Tennis	kpl.dt 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

Fragen-Anregungen
Konstruktive Kritik?
Schreibt uns!

PLAYMAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

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

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

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

Heißes Pflaster: Metal Gear Solid 2



Hallo ihr Zocker!

Es hat Spaß gemacht, eure Tests zu lesen und die Informationen waren immer erstklassig. Doch was mussten meine Augen beim Lesen der Ausgabe 03/02 erblicken? Beim Betrachten der Rubrik „Machtwort“ kam mir nur eine Frage in den Sinn: Für wie krank haltet ihr uns eigentlich? Großartig niederschreiben möchte ich die Zeilen nicht mehr, ist ja auch gar nicht nötig. Man muss sich ja nur die Überschrift angucken: „Perlen vor die Säue“. Danke!

Dass sich einige über die Textfluten von MGS2 aufregen werden, ist ja wohl zu verstehen. Schließlich ist es nicht leicht, den Text zu lesen, ihn zu verstehen und gleichzeitig die Grafik zu genießen. Mit einer deutschen Synchronisation wäre da vielen geholfen gewesen. Ich weiß ja, dass ihr Verfechter der original Synchronstimmen seid. Doch mit meinem Schulenglisch will einfach kein Filmflair aufkommen, egal wie gut die Sprecher sind. Daher bin ich immer froh, wenn die Entwickler dem Spiel eine deutsche Synchronisation spendieren.

Nun könnt ihr auch sicherlich verstehen, warum ich mich auf Drakan: The Ancients' Gates freue. Ein Spiel wie ein Film und noch mehr. Gute Story und klasse Synchronstimmen. Doch was um alles in der Welt ist ein „etwas zäher Einstieg“...? Schade, dass ihr den einzig wirklichen Negativ-Punkt nicht näher beschrieben habt.

Sebastian Spall, e-Mail



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty hat trotz der überragenden Qualität heiße Diskussionen entfacht. Der Stein des Anstoßes: Die ellenlangen Zwischensequenzen. Selbst in der Videospielindustrie ist man darüber geteilter Meinung. Hat das Mastermind Hideo Kojima eine neue Epoche eingelei-

tet? Oder hat er den Bogen überspannt? Die Antwort: Er hat beides getan – auf eindrucksvolle Art und Weise. Somit schließt sich der Kreis zum Thema „Perlen vor die Säue“. Die einen vergöttern das epische Ausmaß, die anderen zollen diesem keine Wertschätzung, da sie „nur“ zocken wollen.

Was die Untertitel bzw. die fehlende deutsche Synchronisation betrifft: Hätte man die Dialoge mit professionellen Teutonen-Sprechern neu aufgenommen, würden wir wahrscheinlich heute noch auf den Videospiel-Meilenstein warten. Für solch ein Unternehmen bedarf es extrem viel Zeit.

Emergency Room: die PS2-Ambulanz



Hallo play-Team!

Als ich heute Metal Gear Solid: Special Missions auf meiner PS2 zocken wollte, hab' ich fast einen Herzinfarkt gekriegt! Als das Add-On geladen war und ich eine der Original-CDs – wie gefordert – einlegt hatte, stand da: Error: Wrong Disc. Nun, da seid ihr mir als erste Anlaufstelle eingefallen, die mir bei meinem Problem helfen könnten. Was ist das? Ist euch dieses Problem bekannt? Habt ihr einen Tipp, an wen ich mich vielleicht noch wenden könnte? Natürlich könnt ihr diesen „Fehler“ nicht beheben, aber mir mitteilen, warum das so ist. Damit ich ruhig schlafen kann. Das, was mich so verwirrt: Auf meiner PSone ging das Spiel einwandfrei.

Tom Schulze, e-Mail



Hierbei handelt es sich nicht um einen Fehler. Weder deine PlayStation2-Konsole noch das PSone-Spiel sind defekt. Vielmehr ist Metal Gear Solid: Special Missions mit der PlayStation2-Hardware inkompatibel.

Dieses „Malheur“ tritt bei einem verschwindend geringen Anteil der PSone-Software auf.

Ein weiterer, berühmter Kandidat: Final Fantasy V. Wegen Dissonanzen mit der PS2-System-Architektur wurde der fünfte Teil des Rollenspiels für die PAL-Fassung von Final Fantasy Anthology überarbeitet. In Japan umfasst die Liste rund 40 Titel; während in den USA ca. zehn Games nicht mit PlayStation2 funktionieren.

Bild dir deine Meinung...!



Servus play-Team!

Zur Zeit werden überall – ob im Fernsehen oder in Zeitschriften – Vergleiche zwischen der PlayStation2 und den anderen Konsolen gezogen. Und so langsam bekomme ich das Gefühl, dass es bei den Vergleichen nur noch um die Grafik geht. Ich hab' mal so 'nen Vergleich gesehen, wo man die PS2 mit dem GameCube und der Xbox verglich – und das einzige, wovon die gesprochen haben, war die Grafik. „Bei der PS2 ist es unscharf, bei der Xbox ist die Grafik einfach spitze und der GameCube ist die Überraschung!“. O.k., die Grafik spielt schon eine relativ große Rolle bei der Spielbewertung. Aber Grafik ist doch nicht alles! Was nutzt 'ne Grafik, wo einem die Pupillen rausfallen, wenn man keinen Spielspaß hat und man das Game in zwei Stunden durchspielen kann? Ich finde, der Spielspaß ist doch auch ein Faktor, der nicht fehlen darf. Ansonsten hat man ja nur solche trübsinnigen Spiele, wo man keine Abwechslung hat. Wenn der Spielspaß stimmt, kann man doch auch mal über die vielleicht etwas schlechte Grafik hinwegsehen, oder? Ein Spiel, wo man 'ne super Grafik und noch genügend Spielspaß hat, gibt's sowieso nur ganz selten.

Stefan Focke, e-Mail



Da viele Fernsehsender zumeist nur wenig Know-how über Videospiele bzw. Konsolen besitzen, verlassen sie sich größtenteils auf die Meinungen/Aussagen anderer Personen bzw. auf deren Recherchen. Vor allem als Laie kann man schnell voreilige Schlüsse ziehen, wenn man von einer Bombast-Grafik förmlich geblendet wird. Da sich PlayStation2, Xbox und Gamecube auf einem annähernd gleich hohen Level befinden, muss sich jede Plattform durch qualitative wie auch durch innovative Spiele definieren. Nach dem dreidimensionalen Polygon-Wettrüsten der vergangenen Jahre sind nun frische Ideen und eine Wiederbelebung des Spielspaßes mehr denn je gefragt.

Hochprozentiges Busenwunder



Hallöchen!
Glückwunsch zu eurem genialen Magazin. Besonders gut gefällt mir diesmal die Titelseite – Lara Croft mit ihren zwei riesigen „Ballermännern“. Wegen ihr schreibe ich diese Zeilen auch. Wie ist es zu verstehen, dass die Fertigstellung von Tomb Raider: The Angel of Darkness bei 70 Prozent liegt, aber der Erscheinungstermin erst im 4. Quartal ist? Drei Beispiele: Medal of Honor: Frontline ist zu 60 Prozent fertig gestellt und erscheint schon am 6. Juni. Conflict: Desert Storm hat ebenfalls, wie Lara, 70 Prozent – erscheint aber auch im Juni. The Thing steht bei 65 Prozent, soll aber schon im 3. Quartal kommen.
Alle drei Spiele haben gleiche oder wenige Prozentzahlen, erscheinen aber wesentlich früher. Liegt es an den Vorbestellungen – ähnlich wie bei Metal Gear Solid 2 – um jeden Käufer zufriedenzustellen? Oder kann ich etwa hoffen, dass Lara mich schon früher mit ihrer Anwesenheit erfreut.
Jürgen Höfler, e-Mail



Dass Tomb Raider immer gegen Jahresende erscheint, hat zwei Gründe. Zum einen floriert in dieser Zeit das Weihnachtsgeschäft, zum anderen ist das Datum mit einer „alten“ Tradition verbunden. In Europa erschienen die Teile 1 bis 5 immer im November. Auch Tomb Raider: The Angel of Darkness wird um die Weihnachtszeit veröffentlicht werden.
Natürlich können der Grad der Fertigstellung und der dazugehörige Release-Termin im Vergleich zu anderen Produkten variieren. Verschiedene Einflussfaktoren steuern die Geschwindigkeit, mit der ein Videospiel fertig gestellt wird. Zum einen hängt es von der Größe des Teams ab. Die Größe einer Entwicklergruppe kann großen Schwankungen ausgesetzt sein, da manche Personen an mehreren Projekten gleichzeitig arbeiten. Zum anderen spielen Public-Relations- und Marketing-

Strategien eine Rolle. Beispielsweise steht Medal of Honor: Frontline exakt zum 58. Jahrestag der Landung der alliierten Streitkräfte in der Normandie in den Regalen.

100-Hertz-Ballermann



Servus!
Gibt es für die PS2 auch eine Lightgun die auf einem 100-Hz-Fernseher läuft? Falls nicht, ist eine geplant?
Jochen Stark, e-Mail



Namcos GunCon-2-Wumme ist speziell für 100-Hertz-Fernseher geeignet. Damit lassen sich Time Crisis II, Gun Survivor 2 Resident Evil Code: Veronica, Vampire Night usw. zocken. Aber Vorsicht! Nicht jeder 100-Hertz-Fernseher ist GunCon-2-tauglich. Bislang gibt es von Sony Computer Entertainment Deutschland – dem Vertrieb der Namco-Lightgun – keine Informationen, bei welchen Fernseh-Marken, sprich Typenbezeichnungen, die Plastik-Waffen ihren Dienst verweigern bzw. wo sie tadellos virtuelles Blei spucken.

Sprücheklopper, die flimmern



Hallo play-Leute!
Ich habe auch den Eindruck, dass Sony und seine Spiele-Entwickler den Mund zu voll genommen haben! Ihr Tester trägt indirekt zum Spiele-Umsatz bei. Deshalb denke ich, sind eure Bewertungen in letzter Zeit alle überdurchschnittlich hoch. Wer die Mängel nicht sehen will, der sieht sie nicht! Es gibt unzählige Spiele, die Wasser sind auf den Mühlen der PS2-Pessimisten: Salt Lake City, Pro Evolution Soccer usw.... Wenn ich höre, dass Virtua Fighter 4 flimmert, muss ich sagen, die sind unfähig!
Mir wäre es lieber, es käme mehr Klasse statt Masse auf den Markt. Beispiel: Warum kommt ein Tiger Woods PGA Tour 2002 nicht mit den gleichen Wassereffekten wie Baldur's Gate auf den Markt, noch dazu wieder mit einer beschissenen Ballphysik? Will man nicht oder kann man nicht?
Ich gebe keine 60 Euro mehr für Fehler aus. Ich hätte mir Virtua Fighter 4 gekauft, aber das Flimmern verdirbt mir den Spaß an einem guten und schönen Spiel. Wenn Ihr schon sehr gute und hervorragende Wertungen vergeb, dann doch bitte an Spiele, die sie auch verdienen, nämlich fehlerlose.
Thomas Neff, Karlsruhe



Du attestierst uns Blindheit? Geben wir wirklich viel zu vielen PS2-Spiele zu hohe Wertungen? Dann hättest du nicht die beiden Sport-Titel Salt Lake City 2002 und Pro

Evolution Soccer als „schlagkräftige“ Argumente auswählen dürfen. Während die Olympia-Gurke von uns berechtigterweise in der Luft zerrissen wurde, führten wir trotz der überragenden Qualität des Konami-Gekickes die Schwachpunkte auf. Du solltest deine Vorlieben bzw. deine Ansichten nicht immer mit den Zielen, welche die Entwickler verfolgen (siehe EA Sports mit Tiger Woods PGA Tour 2002), auf eine Stufe stellen. Das nach deinen Worten „beschissene Ballverhalten“ kann auch als Produkt-Philosophie interpretiert werden. Nicht umsonst kommen immer wieder neue ISS-, PES- oder FIFA-Nachfolger auf den Markt – für jeden Geschmack ist somit etwas dabei.
Nobody is perfect! Es gibt nun mal gute und schlechte Spiele. Was SEGA mit Virtua Fighter 4 für PlayStation2 – wurde vom technisch überlegenen NAOMI-2-Board umgesetzt – auf die Beine gestellt hat, ist trotz des störenden Flimmerns eine Meisterleistung.

Blutige Tomaten



Hallo play-Leute,
Ich will es gleich auf den Punkt bringen: Nachdem ich eure neueste Ausgabe in den Fingern halten durfte, fiel mir sofort der Test von Blood Omen 2 auf. Nachdem ich ihn mir durchgelesen hatte, war ich hellauf von der Edel-Software begeistert.
Als ich jedoch dann im Fernsehen (NBC GIGA) das Spiel live und in Action gesehen hatte, war ich nicht mehr so begeistert und konnte gar nicht verstehen, wie ihr diesem Spiel 89 Prozent geben konntet. Dabei verdarben mir die abgehackten Animationsphasen, die mehr als überflüssigen Cutscenes und eine langweilige Atmosphäre den Appetit auf das angebliche Genre-Highlight. Irre ich mich, oder habt ihr Tomaten auf den Augen.
Martin Seefeld, e-Mail



Beurteilst du wirklich ein Game mit 20+ Stunden Spieldauer anhand von zwei hastig im TV gezeigten Minuten? Blood Omen 2 macht einfach süchtig, allerdings muss man sich auch darauf einlassen. Deine „überflüssigen“ Cutscenes sind beispielsweise ein wichtiger Faktor hinsichtlich Atmosphäre und Story-Verlauf – eben wie eigentlich in jedem Game dieser Art. Auch sind die Animationen alles andere als abgehackt. Wahrscheinlich hast du nur in den Kämpfen beobachtet, wie Kain oder Gegner schnell und hart Schläge abblocken. Grundsätzlich sind natürlich Geschmäcker verschieden, aber in Sachen Spieldesign und Innovationen gibt es an BO2 nichts zu meckern. Versuch es dir einfach einmal, einen Tag auszuleihen, denn beim schnellen Anspielen im Geschäft wirst du die wahre Größe dieses Games leider nicht erkennen.

PLAYSTATION2

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Activision



Das Hauptaugenmerk des Titels liegt auf dem Road-Trip-Modus. Hier müssen diverse Levelziele erreicht werden um Punkte zu erhalten, welche den Zugriff auf weitere Areale ermöglichen. Die vorgegebenen Manöver erstrecken sich vom Erreichen unterschiedlicher Highscores über das Einsammeln von Items bis hin zum Ausführen spezieller Moves.

F1 2002

EA



F1 2002 kann mit vielen Neuerungen auftrumpfen. Alle Fahrzeuge der zwölf Teams glänzen im aktuellen Look. Formel 1-Neueinsteiger Toyota ist natürlich mit seinen zwei Piloten Mika Salo und Alan McNish ebenfalls am Start. Auf den neuen F2002 von Ferrari müssen virtuelle Rennfahrer allerdings leider verzichten.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

EA



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

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.

MAI 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BDFL MANAGER 2002	Codemasters	Sport	3. Mai
COMMANDOS 2	Eidos	Strategiespiel	31. Mai
CONFLICT: DESERT STORM	Codemasters	Action	31. Mai
DOWNFORCE	Virgin Int.	Fun-Racer	Mai
ESPN NBA 2NIGHT 2002	Konami	Sport	Mai
EVERBLUE	EA	Action-Adventure	3. Mai
F1 2002	EA	Rennspiel	24. Mai
FINAL FANTASY X	SCEE	RPG	29. Mai
FROGGER	Konami	Jump 'n Run	Mai
ISS 2	Konami	Sport	3. Mai
JADE COCOON 2	Ubi Soft	Rollenspiel	9. Mai
MASTER RALLYE	Virgin Int.	Rennspiel	Mai
POLAROID PETE	Virgin Int.	Jump 'n Run	Mai
PREMIER MANAGER 2002	Infogrames	Sport	31. Mai
RALLY CHAMPIONSHIP	Codemasters	Rennspiel	3. Mai
RED CARD	Konami	Sportspiel	Mai
SHADOW HEARTS	Konami	Rollenspiel	Mai
SPIDERMAN: THE MOVIE	Activision	Action-Adventure	2. Mai
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	Codemasters	Adventure	31. Mai
SUPER TRUCKS	Bigben Int.	Rennspiel	31. Mai
TAZ WANTED	Infogrames	Jump 'n Run	31. Mai
TEST DRIVE: OVERDRIVE	Infogrames	Rennspiel	31. Mai
TETRIS WORLDS	THQ	Geschicklichkeit	Mai
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	EA	Sport	24. Mai
TINY TOONS: DEFENDER OF THE LOONIVERSE	Bigben Int.	Action-Adventure	Mai
VIRTUA FIGHTER 4	SCEE	Beat'em Up	8. Mai

JUNI 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
AGGRESSIVE INLINE	Acclaim	Funsport	Juni
BARBARIAN	Virgin Int.	Action	Juni
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	Musikspiel	14. Juni
DTM RACE DRIVER	Codemasters	Action	28. Juni
FREETSTYLE	EA	Funsport	28. Juni
GITAROO MAN	THQ	Geschicklichkeit	Juni
GUMBALL 3000	Codemasters	Rennspiel	21. Juni
JIMMY WHITES CUEBALL WORLD	Virgin Int.	Simulation	Juni
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Rennspiel	27. Juni
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	EA	Rennspiel	21. Juni
PRISONER OF WAR	Codemasters	Adventure	21. Juni
SMASH COURT TENNIS	SCEE	Sport	Juni
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	Codemasters	Action	Juni
TENNIS MASTER SERIES	Virgin Int.	Sport	Juni
THE LEGEND OF ALON D'AR	Ubi Soft	RPG	20. Juni
TOUR DE FRANCE	Konami	Sport	Juni
V-RALLY 3	Infogrames	Rennspiel	Juni
VAMPIRE NIGHT	SCEE	Shooter	12. Juni
VILLENEUVE RACING (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Rennspiel	Juni
VIP	Ubi Soft	Action-Adventure	27. Juni
WM-NATIONALSPIELER	Ubi Soft	Sportspiel	6. Juni

2. - 4. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
4 x 4 EVOLUTION 2	Take2 Int.	Rennspiel	2. Quartal
ANTZ RACING	Empire Int.	Fun-Racer	2. Quartal
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	2. Quartal
CLUB FOOTBALL: ARSENAL FC	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: ASTON VILLA FC	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: CHELSEA FC	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: LIVERPOOL FC	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: LEEDS UNITED	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: MANCHESTER UNITED	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: RANGERS FC	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: AJAX	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: A.C. MILIAN	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: INTER MILIAN	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: JUVENTUS	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: FC BAYERN MÜNCHEN	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: BORUSSIA DORTMUND	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: HAMBURGER SV	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: FC BARCELONA	Codemasters	Sportspiel	Herbst
COASTER WORKS II	THQ	Simulation	Oktober
COLIN MCRAE RALLY 3	Codemasters	Rennspiel	Herbst
DINOZ	Vivendi Universal	Adventure	3. Quartal
E.T. RETURN TO THE GREEN PLANET	Ubi Soft	Action-Adventure	November
ECKS VS. SEVER	Ubi Soft	Action	2002
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
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	5. September
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	Konami	Strategie-Action	3. Quartal
LILO & 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

PSone

2. - 4. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
DER BÄR IM GROßEN BLAUEN HAUS	Ubi Soft	Kids-Software	1. Juni
DEXTER'S LABORATORY: MANDARKS LABOR	Ubi Soft	Action	23. Mai
DSF FUßBALL MANAGER 2002	Ubi Soft	Sport	30. Mai
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	SCEE	Rollenspiel	15. Mai
FORMEL EINS 2002	SCEE	Rennspiel	2. Quartal
LARGO WINCH	Ubi Soft	Action-Adventure	5. September
LILO & STITCH	SCEE	Plattformer	2. Quartal
METAL SLUG X	Virgin Int.	Action	Mai
PANZER FRONT BIS.	Virgin Int.	Action	Mai
PETER PAN	SCEE	Plattformer	2. Quartal
PLANET DER AFFEN	Ubi Soft	Action-Adventure	2. Mai
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LONE WOLF	Ubi Soft	Action	13. Juni
WM-NATIONALSPIELER	Ubi Soft	Sportspiel	6. Juni

PLAYSTATION2

KINGDOM HEARTS

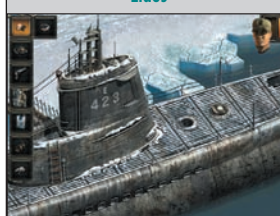
SCEE



Sora ist ein archetypischer Square-Charakter. Er wird durch einen Energiestudel in das Disney-Universum gezogen. Dafür und auch für das Verschwinden seiner beiden Freunde Riku und Kairi, sind die Heartless verantwortlich. Donald Duck und Goofy machen sich mit Sora auf, das bedrohte Königreich aus den Klauen der Kreaturen zu befreien.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Eidos



Hastige Hau-drauf-Naturen werden den Load Game-Screen schneller zu sehen bekommen, als sie blinzeln können. Jeder noch so kleine Fehler wird von den deutschen Landsern mit der Exekution der Einheiten vergolten. Eine respektable Portion Hirnschmalz sollte man also schon mitbringen, wenn man die alliierten Sondereinheiten in die Spezial-Einsätze schicken will.

ENDGAME

Empire Interactive



Als Jade eines Abends nach Hause kommt, erreicht sie ein Anruf. Ein Freund stammelt hysterisch von Männern, die auf dem Weg zu Jades Appartement seien. Sie solle hinter ihrem Kühlschrank nach einer Pistole suchen und die Flucht ergreifen. Im nächsten Moment brechen die Männer auch schon die Tür auf und eine Schießerei beginnt.



UND ACTION



- ⇒ 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!

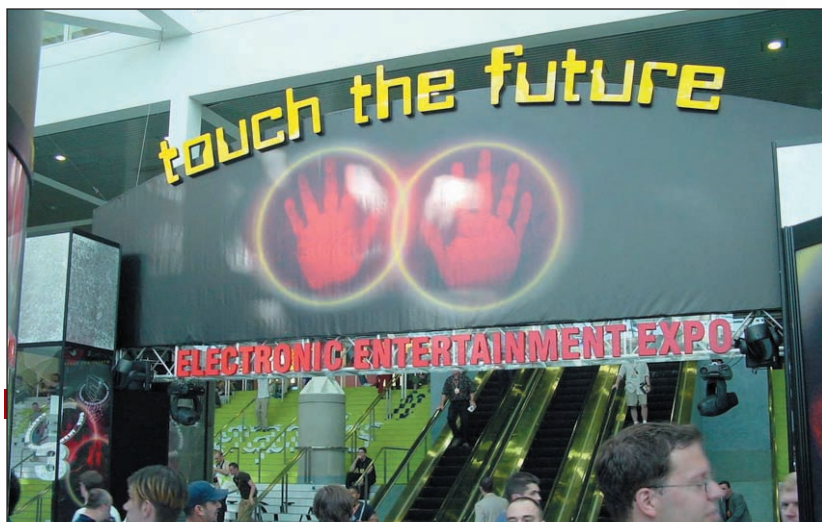
**AB 10. MAI
IM HANDEL.**

NUR **3,–** €

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

Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hat die heißesten Produkte im PlayStation2-Land? Es sind nur noch wenige Wochen bis zur wichtigsten Videospielemesse der Welt – doch kein Hersteller lässt die Katze vorab aus dem Sack. Müssen wir uns Gedanken um die Zukunft der PlayStation2 machen? Oder ist hier eventuell etwas faul im Staate Dänemark?

E3 2002 – DAS SCHWEIGEN DER LÄMMER³?



○ Touch the Future – so lautete das Motto der E3 2001. In diesem Jahr wird die Zukunft zur Gegenwart.

SPECIAL

Alea jacta est – Die Würfel sind gefallen! Der weltberühmte Ausspruch des römischen Kaisers Julius Caesar passt zur diesjährigen Electronic Entertainment Expo wie die viel zitierte Faust aufs Auge. Entgegen der herkömmlichen Gepflogenheiten der Software- und Hardware-Produzenten wird nicht die Werbetrommel gerührt. Es herrscht Totenstille im Vorfeld –

zuletzt in diesem Ausmaß gehört beim Trauerzug für Queen Mum in London.

Im Wahljahr 2002 betreiben nämlich nicht nur die Top-Kandidaten SPD-Schröder und CSU-Stoiber massive Politik. Auch die Spieleindustrie muss mehr denn je Partei ergreifen. Die drei Spitzenkandidaten Sony, Nintendo und Microsoft wollen bei der Konsolen-Fraktion die absolute Mehrheit erlangen



○ Sony Computer Entertainment wird auch in diesem Jahr mit PlayStation2 die E3 dominieren.

– Koalitionen sind hier aber nicht erwünscht, ja sogar verpönt.

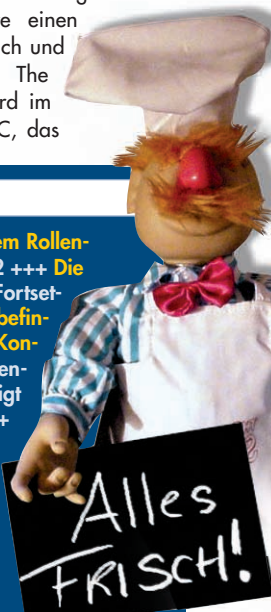
PlayStation2-High-Society

Viele Studios – sollten sie noch nicht den Status eines First-Party-Entwicklers erreicht haben – drehen sich dabei wie ein Fähnlein im Wind. Man „verschachtet“ die Bits und Bytes an den Meistbietenden.

Bestes Exempel: Sony Computer Entertainment brachte mit Core Design bzw. Eidos Interactive einen Exklusiv-Deal unter Dach und Fach: Tomb Raider: The Angel of Darkness wird im Spätherbst auf dem PC, das

Pre-E3-Gossip

+++ Electronic Arts entwickelt ein Jump'n Run mit dem Namen Slipshod (engl. Begriff für schlampig) +++ **Capcom arbeitet an dem Rollenspiel Breath of Fire V, das die Final-Fantasy-X-Grafik angeblich toppen soll** +++ Agatec werkelt an einem RPG-Maker-Titel für PS2 +++ **Die Jungs von EA Big stampfen gerade den Code zu SSX Mountainbiking aus dem Boden** +++ Activision zeigt neue Produkte und Fortsetzungen zur O2-Funsport-Reihe +++ E3-Vorgeschmack: Konami stellte die jüngste Produktion Mitte April in Tokio vor +++ **Für PS2 befindet sich ein neuer Star-Trek-Titel von Activision in der Mache** +++ Namco zeigt Dead to Rights, den blutigen Action-Kracher +++ **Konami wird den unlängst angekündigten Contra-Teil für PS2 vorstellen** +++ Ubi Soft stellt Third Echolon (mehr dazu im PreScreen-Bereich dieser Ausgabe) und XIII zur Schau +++ **Bei SEGA wird der Shooter Gun Grave zu bewundern sein** +++ Für PSone zeigt SEGA das Tamburin-Spiel Shaker and Tambourine +++ **Activision präsentiert die Xbox-Umsetzung des Rennspiels Wreckless** +++ Das Sony-In-house-Team Studio 33 wird mit Destruction Derby 4 und Formel Eins Arcade (Arbeitstitel) werben +++ **Bei Square wird das Fußballspiel World Fantasia mit heißer Nadel gestrickt** +++ Sony Computer Entertainment tüfelt an einem brachialen Ego-Shooter, der dem Xbox-Rivalen Halo den Marsch blasen soll +++ **Sonys Cambridge Studios kreieren ein Geisterjäger-Spiel, man orientierte sich an den Movies „Ghostbusters“ und „Blade“ sowie an den Horror-Szenarien aus Resident Evil** +++ Return to Castle Wolfenstein (dt.) soll gegenüber der PC-Version in vielen Bereichen optimiert werden +++ **Sonys Londoner Soho Studios buhlen mit TIF: This is Football 2003 und dem brutalen The Getaway um die Gunst der Besucher** +++ Activision wird den Ego-Shooter Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast vorstellen +++





○ Deutschlands erster PS2-Online-Titel Tony Hawk's Pro Skater 3...

○ ... konnte auf der CeBit 2002 angespielt werden – bis Microsoft einen Eklat vom Stapel gerissen hat.



COVER

Dirk Gemeinhardt



○ Twisted Metal Black: Online – ob es sich um ein Add-On oder um ein separates Produkt handeln wird, bleibt abzuwarten.



○ Return to Castle Wolfenstein (dt.): Raster Productions, die Macher der PS2-Version, wollen den Ego-Shooter perfekt auf die PS2-Hardware abstimmen.

ist klar, und daneben nur auf der PlayStation2 debütieren. Clever, clever, dieser Vertragsinhalt wurde erst am Abend der Weltpremiere (20. März 2002) bekannt gegeben. Damit hat der Sony-Konzern einen potentiellen System-Seller mehr in petto. Das Xbox- und GameCube-Lager kuckt dagegen in puncto Lara Croft dumm aus der Wäsche.

Grand Prix von Kalifornien

Ferner lassen sich – so abwegig es auch klingen mag – zwischen dem Formel 1-Primoborium und der E3-Show enge Parallelen ziehen. Trotz verschiedener Motoren, Chassis und Piloten befindet sich das Dreigestirn Ferrari, Mercedes und BMW auf

einem ähnlich hohen Niveau. Gleiches gilt für das Next-Generation-Trio PlayStation2, Xbox und GameCube. Erstmals muss sich Sony – souveräner Champion in der 32-Bit-Klasse – also mit ebenbürtigen Verfolgern um den Titel schlagen. Man will einen Start-Ziel-Sieg „herausfahren“ und hält trotz eines Vorsprungs von 20 Millionen verkauften PS2-Apparaten Public-Relations- und Marketing-Strategien bis zum Schluss geheim. Paparazzi, die einen Screenshot-Schnappschuss von einem „Erlkönig“ machen wollen, beißen auf Granit. Dennoch bleiben beim Kopf-an-Kopf-Rennen plötzliche „Boxen-Stopps“ nicht aus. Auf der CeBit 2002 musste Sony 27 PS2-Displays wieder abbauen, nachdem Micro-

Online-Top-Ten der E3 2002

in alphabetischer Reihenfolge

Auto Modelista
(Rennspiel/Capcom)

Armored Core 3
(Mech-Action/From Software)

Final Fantasy XI
(Rollenspiel/Square)

Frequency 2
(Musikspiel/Sony)

Gran Turismo 4
(Rennspiel/Sony)

Resident Evil: Online
(Shooter/Capcom)

SOCOM: Navy Seals
(Taktik-Shooter/Sony)

Tribes 2
(Ego-Shooter/Sony)

Tony Hawk's Pro Skater 4
(Fun-Sport/Activision)

Twisted Metal Black: Online
(Car-Combat/Sony)



○ SOCOM: Navy Seals wird, wie so manch andere Titel, offline wie auch online spielbar sein.



○ Final Fantasy XI kann nur über Squares PlayOnline-Portal gespielt werden.

Offline-Top-Twenty der E3 2002

in alphabetischer Reihenfolge

007: James Bond
(Ego-Shooter/EA)

Colin McRae 3
(Rennspiel/Codemasters)

Devil May Cry 2
(Action/Capcom)

Gran Turismo 4
(Rennspiel/Sony)

GTA: Vice
(Action-Add-On/Take 2 Interactive)

Indiana Jones - Arbeitstitel
(Action-Adventure/LucasArts)

Medal of Honor: Fighter Command
(Flugsimulation/EA)

Ratchet & Clank
(Jump'n Run/Sony)

Red Dead Revolver
(Shooter/Capcom)

Red Faction 2
(Ego-Shooter/THQ)

Return to Castle Wolfenstein (dt.)
(Ego-Shooter/Activision)

Ridge Racer VI
(Rennspiel/Namco)

Soul Calibur II
(Beat'em Up/Namco)

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
(Ego-Shooter/Activision)

Stuntman
(Action/Infogrames)

The Getaway
(Action/Sony)

Third Echelon
(Action-Adventure/Ubi Soft)

Tomb Raider: The Angel of Darkness
(Action-Adventure/Eidos)

Tony Hawk's Pro Skater 4
(Fun-Sport/Activision)

WRC: World Rally Championship 2
(Rennspiel/Sony)



SEGA macht aus der zukünftigen Produktpalette keinen Hehl. Man veranstaltete Ende März die Game Jam 2 in Tokio. Rund 24.500 Besucher wurden gezählt.

soft bei der Messeleitung ein Veto eingelegt hatte. Angeblich sei gegen das Reglement der Computer-Messe verstoßen worden. That's life...

Smörebröd, Smörebröd...

Viele Software-Köche lassen sie sich nicht in die Töpfe schauen. Das Resultat: Die Gerüchteküche brodeln diesmal heißer denn je. Klarheit hätte die Tokyo Game Show Spring 2002 schaffen können. Die größte Frühlings-Schau im asiatischen Territorium fiel nach den schwachen Besucherzahlen der vergangenen Jahre aber dem Rotstift zum Opfer. Stattdessen servieren Capcom & Co. in diesen Tagen der Fachpresse ihr brandneues Videospiel-Lineup in kleinen, leicht verdaulichen Häppchen – neuerdings hinter verschlossenen Türen. Die neueste Masche der pingeligen Japaner: Alle Gäste müssen ein Non Disclosure Agreement (Schweigevereinbarung) unterschreiben. Publiziert man die Informationen vor einem festgelegten Termin, drohen saftige Geldstrafen, Schaden-

sersatzklagen, Boykotts usw...

Beim Capcom Gamer's Day am 22. Januar 2002 im Zocker-Eldorado Las Vegas zog man diese Masche rigoros durch. In den folgenden acht Wochen, also bis zum 22. März, durfte kein Sterbenswörtchen über Red Dead Revolver (Wild-West-Shooter) an die Öffentlichkeit gelangen.

Ende und Anfang zweier Ären

Leichenschmaus auf der E3: Das PSone-Sterben auf Raten wird ein Ende nehmen. Im Jahr zwei nach der PlayStation2-Markteinführung werden die 32-Bit-Kästen unwiderruflich zu Grabe getragen. Nur noch ein verschwindend geringer Anteil – zumeist Spätzünder, Trittbrettfahrer oder Sequel-Fetischisten – setzen im „Idealfall“ auf die CD-Schleuder. Richtige Blockbuster für die Psone sind heuer genauso realistisch wie eine Madonnen-Erscheinung.

Dafür kommt PlayStation2 immer mehr in die Puschen. Die Themen „Breitbandadapter“ und „Festplatte“ stehen hoch im Kurs. Nachdem in Japan und in den USA die Partner für den Online-Stapellauf bereits bekannt gegeben wurden, steht einer Jungfernfahrt im privaten PS2-Netz (siehe Kasten) von Sony Computer Entertainment nichts mehr im Wege. Höchstwahrscheinlich werden auf der Messe die europäischen Provider nebst allen wissenswerten Modalitäten verkündet. Ebenso ist mit dem Eröffnungstermin des PAL-Internet-Portals zu rechnen.

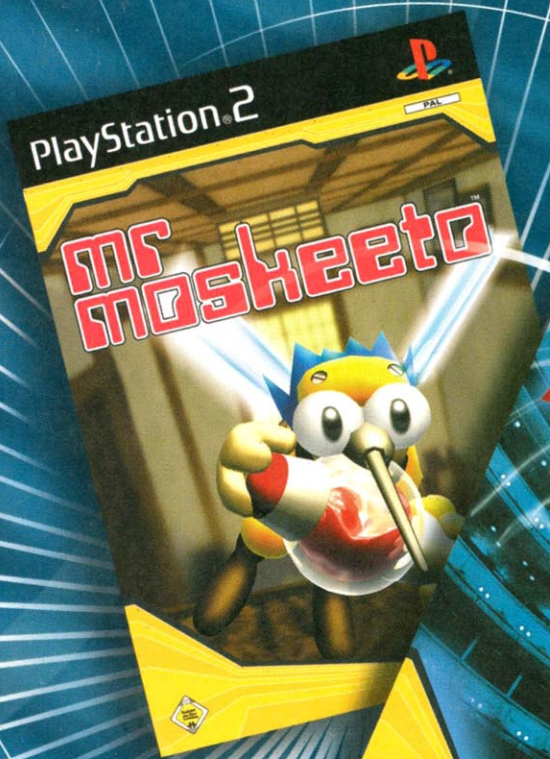


Konkurrenz für GTA III: The Getaway ist eines der Prestige-Projekte von Sony Computer Entertainment Europe.



Eigentlich sollte der erste Frequency Teil eine Internet-Funktion besitzen. Nun bietet erst der Nachfolger dieses Feature an.

SCHREIL. VERRÜCKT. JAPANEISCH.



MR MOSKEETO™

Abgefahrener geht's nicht! Mr Moskeeto™ ist die japanische Mischung aus Flugsimulator und Geschicklichkeitstest. Ausgerüstet mit Stechrüssel und Blutdurst, kämpfst du dich durch die Wohnung einer japanischen Familie.

MAD MAESTRO™

Musizieren leicht gemacht. Aber dirigieren? Bei Mad Maestro™ bist du als Dirigent der Schlüssel zum Erfolg jedes Events. Dirigierst du falsch, endet die Veranstaltung im Chaos. Bist du gut, liegen dir die Klassik-Groupies zu Füßen.

PlayStation®2



Mr Moskeeto ©2002 Sony Computer Entertainment Inc. Published under license by Eidos Interactive Limited, 2002. Mr Moskeeto is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Fresh Games, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.

Mad Maestro ©2002 Sony Computer Entertainment Inc. Published under license by Eidos Interactive Limited, 2002. Mad Maestro is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Fresh Games, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.

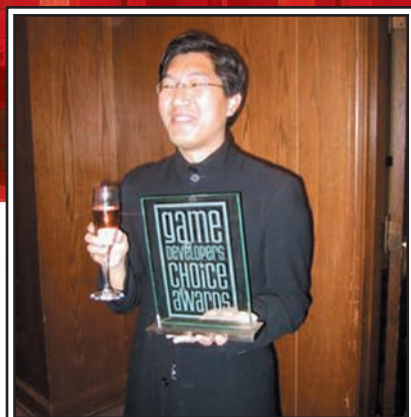
www.fresh-games.com

game★DEV

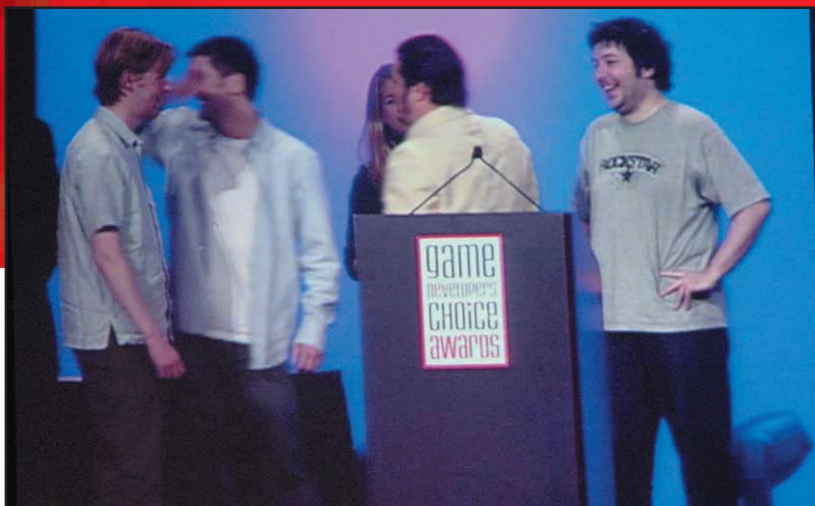
Sven Liebold

Con★fere★

Einmal im Jahr versammelt sich die Programmier- und Designerelite aus der Welt der digitalen Spieleindustrie zu einem munteren Stelldichein im sonnigen San Jose. Böse Zungen sprechen zwar von der größten Nerd-Party unseres Planeten, doch das ist reine Spekulation. Fakt ist dagegen, dass die Meister der Bits und Bytes dort neue Trends und Technologien vorstellen bzw. austauschen und über den Werdegang der digitalen Unterhaltung philosophieren.



○ Sonic Erfinder Yuji Naka wurde für sein Lebenswerk geehrt.



○ Das Rockstar/DMA-Designerteam freute sich riesig über die Auszeichnungen für GTA III.

PS2 „PlayStation wird die weltweit größte Breitbandplattform werden!“ Mit diesen bescheidenen Worten verkündete der geistige Vater der PS2, Ken Kutaragi, bereits zu Beginn des Jahres die klare Zielvorgabe. Auch auf der diesjährigen Game Developers Conference drehten sich viele Gespräche um die Online-Pläne Sonys. Gamespy, eine der größten Online-Plattformen für sämtliche Multiplayer-PC-Games, sorgte für eine große Überraschung: Für Sonys Middleware-Programm präsentierte man den Entwicklern eine kostengünstige Lösung zum Einbau von Online-Funktionen in kommende Projekte. Spätestens mit dem Japan-Start von Final Fantasy XI wird sich zeigen, wie sehr sich die Spieler mit dieser neuen Art des Gamings anfreunden können. Das reinrassige Online-Rollenspiel soll am 16. Mai starten – 2003 dann in den USA und schließlich 2004 in Europa.

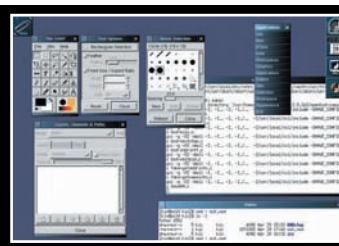
PLAYSTATION7 MIT BIOCHIPS

Was sich anhört, als stamme es aus einem neuen Sci-Fi-Film, ist für Sony-Computer-

Entertainment-Inc-Vizepräsident Shin'ichi Okamoto schon fast beschlossene Sache: In einem interessanten Vortrag ging er vor allem auf die Fokussierung der PlayStation3-Pläne ein. Laut seinen Aussagen wolle man eine Prozessorleistung erreichen, die die der aktuellen PlayStation2 um ein 1000-faches übertreffe. Ihm sei klar, dass man beim jetzigen Stand der Technik mindestens noch 20 Jahre warten müsse, um Taktfrequenzen dieser Größenordnung zu erreichen. Deshalb entwickle man ein Konzept, das die Leistung vieler hundert Rechner in einer Konsole vereine. Dahinter steckt die Idee eines Videospielsystems, das eigentlich nur noch aus ein paar Joypad-Anschlüssen besteht. Sämtliche Hard-

warepower soll über hochgezüchtete Breitband-Leitungen aus der Steckdose kommen. Okamoto erzählte weiter, dass Sony bereits mit IBM zusammenarbeite, um die Erkenntnisse des „distributed computing“ in die neue PlayStation einfließen zu lassen. „Die Zukunft soll nicht vorausgesagt, sondern bestimmt werden“, zitierte der Japaner den Autoren Arthur C. Clark. „Wer weiß, vielleicht werden PlayStation6 und 7 bereits mit Biochips und neuronalen Netzen laufen.“

In naher Zukunft wird uns jedoch die PlayStation2 noch mit allerhand Überraschungen versorgen. Okamoto wies auf die großen Fortschritte der Entwickler im Umgang mit der Hardware hin. Besonders zu Weihnachten



○ Ab Mai erhält man für 199 Dollar ein komplett startbereites PS2-Linux-Kit.

DEVELOPERS

★ n ★ c ★ e ★ 2 ★ 0 ★ 0 ★ 2 ★



Online-Rollenspiel Final Fantasy XI wird aller Voraussicht nach erst 2004 in Europa erscheinen.



Tetsuya Mizuguchi ist der geistige Vater von Space Channel 5 und REZ.

2002 und 2003 werden wir Spiele sehen, die die neue Denkweise der Programmierer und die daraus resultierende Hardwarepotenziale demonstrieren.

NEUE TRENDS

Im Mai wird Sony die ersten PS2-Linux-Kits ausliefern und somit Hobby-Programmierern die Möglichkeit geben, sich an der komplexen Hardware zu versuchen. Für 199 Dollar erhält man eine 40 GB Festplatte, einen VGA-Adapter, zwei DVDs, Netzwerkkarte, Maus, Keyboard und jede Menge Handbücher. Man demonstrierte mit Linux einen Webbrowser, MP3-Player und einige technische Demos auf der GDC. Für eine starke PS2-Linux-Community soll die brandneue Internetseite www.playstation2-linux.com sorgen.

Freunde des guten Tons werden sich besonders über die neuen Klangwelten freuen: Dolby präsentierte erstmals seine Pro-Logic-II-Technologie für Sonys schwarzes Edelstück. Damit ist es möglich, in Spielen echten 5-Kanal-Sound zu erzeugen. Dabei werden die Signale von einer herkömmlichen Stereospur transportiert und dann dekodiert.

DICH KENN ICH DOCH!

Jedes Jahr geben sich die Promis aus dem Bereich Videospielentwicklung auf der GDC die Klinken in die Hand – man muss schon mit geschlossenen Augen durch die Hallen laufen, will man keine bekannten Gesichter sehen. Beispielsweise referierte der Schöpfer von Vib Ribbon und PaRappa über die Problematik von Sequels. Gran-Turismo-Vater Kazunori Yamauchi philosophierte über die sinnvolle Fortführung einer erfolgreichen Spieleserie, und Tetsuya Mizuguchi brachte wissenshungrigen Kollegen seine Erfahrungen mit der Umsetzung völlig neuer Spielideen nahe. Mit Space Channel 5 und REZ hatte er bereits eindrucksvoll demonstriert, dass nicht jedes neue Game ein Action- oder Rennspiel sein muss.

Alles in allem offenbarte sich der PlayStation2 eine mehr als rosige Zukunft. Wenn man dem Grundtenor der Entwicklerstimmen Glauben schenken will, haben wir bis jetzt immer noch nur die Spitze des Eisbergs gesehen. Das Potenzial dieser Konsole ist noch lange nicht erreicht und entdeckt. Wir können also gespannt sein.

...AND THE OSCAR GOES TO:

Fast wie bei den berühmten Oscar-Verleihungen versammelten sich die Entwickler im San Jose Civic Auditorium, um in neun Kategorien die wichtigsten Spiele des Jahres 2001 zu prämiieren. Der Game Developers Choice Award gilt als eine der höchsten Auszeichnungen, die man in dieser Branche erhalten kann. Hier nun also die großen Abräumer:



SPIEL DES JAHRES

Grand Theft Auto III

BESTES NEWCOMER-STUDIO

Bohemia Interactive Studio für Operation Flashpoint

ORIGINELLSTER SPIELCHARAKTER DES JAHRES

Daxter aus Jak & Daxter: The Precursor Legacy

BESTER TON

Marty O'Donnell & Team für die Sound-Effekte in Halo: Combat Evolved

BESTES GAME-DESIGN

Team hinter Grand Theft Auto III

BESTES LEVEL-DESIGN

Fumito Ueda & Team für ICO

BESTE PROGRAMMIERUNG

Richard Evans für die künstliche Intelligenz in Black & White

BESTE GRAFIK

Fumito Ueda & Team für ICO

BESTEN INNOVATIONEN IM SPIEL

Black & White (Lionhead Studios)
Grand Theft Auto III (DMA Design/Rockstar Games)
ICO (Sony Computer Entertainment, Inc.)
Majestic (Electronic Arts)
Rez (United Game Artists)

AUSSERDEM GAB ES NOCH DREI BESONDERE AUSZEICHNUNGEN:

LIFETIME ACHIEVEMENT AWARD

Yuji Naka wurde für sein Lebenswerk ausgezeichnet. Als Kopf von SEGAs Sonic Team wurde er für seine innovative und oft prämierte Arbeit gewürdigt. Vor allem aber für die Kreation von SEGAs Maskottchen Sonic the Hedgehog.

FIRST PENGUIN AWARD

Diese Auszeichnung wird an Entwickler verliehen, die sich als erste an neue Spielideen heranwagen. In diesem Jahr ging der Preis an Hubert Chardot, der mit Alone in the Dark das Survival-Horror-Genre begründete.

IGDA AWARD FOR COMMUNITY CONTRIBUTION

Jeff Lander (Darwin 3D) erhielt diesen Award für seinen unerschütterlichen Glauben an Austausch und Weitergabe von Wissen im Bereich Spielentwicklung. Nur so können sich die virtuelle Kunst weiterentwickeln.



Bestes Spiel und Gameplay: GTA III ist ohne Zweifel ein Meilenstein in der Softwaregeschichte.



Ausnahmetitel ICO konnte gleich in mehreren Kategorien einen Preis einheimsen.



www.playplaystation.com

DIE ULTIMATIVE ONLINE-COMMUNITY FÜR VIDEOSPIELEXPERTEN

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

PreScreen

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

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

Redakteurskürzel

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

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

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

FERTIGGESTELLT

90%

Eine grobe Einschätzung soll euch über den
derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.



INHALT 05/2002

PLAYSTATION2

Armored Core 3.....	76
Commandos 2: Men of Courage.....	44
DTM Race Driver	70
Endgame	73
F1 2002	68
Kingdom Hearts	48
Mat Hoffman's Pro BMX 2	67
Project Zero	40
Suikoden III	46
Tekken4.....	34
Third Echelon.....	38
World of Outlaws: Sprintcars	72



○ Tekken4



○ Kingdom Hearts



○ F1 2002



○ Commandos 2: Men of Courage





Der Kampf der Titanen hat begonnen! Kann Namco den mächtigen Virtua Fighter4-Kick kontern?



○ Wird ein Zuschauer von den Kämpfern zu Boden gerissen, steht er wenig später wieder auf.

PS2 Videospieler tendieren immer mehr zum Rudelverhalten gestandener Fußballfans. Ähnlich einem Lokalderby zwischen Dortmund und Schalke teilen auch gewisse Konsolen-Games die Fangemeinde in zwei Lager. Tekken und Virtua Fighter waren seit jeher solche Spalter. Schwören die einen auf den offensiven und dynamischen Namco-Vertreter, schätzen die SEGA-Anhänger vor allem die defensive und taktische Seite ihres Günstlings.

Neu ist allerdings, dass beide Parteien nun auch noch auf derselben Hardware zu Hooligans werden können. Virtua Fighter4 konnte ja bereits im ausgiebigen Test auf Seite 84 überzeugen. Doch was haben sich die Entwickler für das vierte King-of-the-Iron-Fist-Tournament ausgedacht?

Gewohnte Qualität

Traditionell gibt es kurz nach dem Einlegen der DVD ein spektakuläres Intro zu sehen. Im Vergleich zur Spielhallen-Version wurde das Video um viele Sequenzen erweitert, die bestimmte Charakterzusammenhänge besser herausstellen sollen. Vor allem die Rückkehr des eigentlich toten Kazuya wird deutlicher.

Namcos Render-Künstler gehören mittlerweile definitiv zur Elite in diesem Geschäft. Was hier in knapp einer Minute an grafischem Feuerwerk verpulvert wird, übertrifft teilweise sogar aktuelle Kinoproduktionen aus diesem Bereich. Vielleicht sollte sich Namco ebenfalls einmal überlegen, diese überragenden Fähigkeiten auf die große Leinwand zu bringen.

Im Hauptmenü präsentiert sich eine gewohnt riesige Auswahl an Spielmodi. Allerdings findet man keine Tekken-Variante, die nicht auch schon aus vorherigen Teilen bekannt gewesen wäre. Es fällt lediglich die Teilung zwischen Story- und Arcade-Mode auf. Letzterem widmeten sich die Entwickler



○ Tekken4 besitzt ein nahezu perfekt ausbalanciertes Gameplay.



○ Beachlife – eine Kriegserklärung an Virtua Fighter4?



○ Für Marduk ging die Sonne auf.



○ Betonpfeiler, Telefonzellen, Statuen, etc. – alles ist zerstörbar!

diesmal ganz besonders liebevoll. Jeder in Tekken4 vorkommende Charakter hat seinen eigenen Prolog, der mittels schöner Zeichnungen erzählt wird. Darüber hinaus gibt es jeweils einen eigenen Abspann für jeden Kämpfer. Diese wurden im Vergleich zu den kurzen Epilogen der Vorgänger gehörig aufpoliert und stehen der Qualität des Intros in fast nichts nach. Manche der Outtros sind sogar verknüpft, so dass bestimmte Geschehnisse aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden können. In üblicher Manier werden in diesem Mode

fast alle anderen Charaktere freigeschaltet. Nach jedem gewonnenen Turnier wird im Auswahlscreen ein Fragezeichen durch einen neuen Teilnehmer ersetzt. Der Arcade-Mode hingegen verzichtet völlig auf Story-Elemente und ist ideal für den schnellen Fight gegen einen CPU-Gegner. Während man hier nach jeder Niederlage einen neuen Kämpfer wählen kann, ist man im Story-Mode der aktuellen Version gezwungen, bei einem Charakter zu bleiben. Eine gute Idee, da der Spieler dann auch wirklich jede Figur über die Distanz



○ Im Tekken-Force-Mode geht es gegen eine ganze Armee von Kämpfern.

von acht Runden bringen muss, um den entsprechenden Abspann zu genießen.

Spiel im Spiel

Neben den obligatorischen Team-, Versus-, Survival- und Time-Battles existieren noch zwei unterschiedliche Übungsvarianten: Im Practice könnt ihr alle möglichen Kampfsituationen nachstellen und euren wehrlosen Gegner hemmungslos zum Punchingball machen. Etwas anders läuft es im eigentlichen Training ab: In 20 Lektionen werden dem Spieler explizit sämtliche Moves des selektierten Kämpfers abverlangt. Dabei wird der auszuführende Schlag rechts unten im Bildschirm angezeigt. Hier kann man am effektivsten die zahllosen Angriffstechniken erlernen und umsetzen.

Glücklicherweise ist auch der Tekken-Force-Mode wieder mit von der Partie, Debütant aus dem dritten Teil der Serie. Im Stil eines klassischen Siderscrollers prügelt ihr euch durch vier extrem harte Stages und werdet dabei von vielen Gegnern gleichzeitig beharkt. Bis zu zehn Angreifer müssen auf einmal bearbeitet werden, damit der Weg zum nächsten Abschnitt frei wird. Neben dem Schwierigkeitsgrad hat vor allem die Umgebungsgrafik deutlich zugelegt und wurde mit kleineren Feinheiten versehen. Beispielsweise



○ Die Labor-Stage protzt mit eindrucksvollen Nebeneffekten.



○ Jins Schlagrepertoire wurde komplett ausgetauscht und mit 40 neuen Moves ausgestattet.



◉ Zum anfassen echt! Die Statue im Hintergrund ist atemberaubend modelliert.

müssen nun Felsen oder anderes Gerümpel zertrümmert werden, bevor der Weg frei ist.

Fight Club

Doch wie spielt sich eigentlich Namcos neues Flaggschiff? Das wichtigste neue Feature ist der Wegfall der nahezu endlosen Kampfarenen. Tekken4 ist mit einer geballten Ladung an neuen Umgebungen ausgestattet, die erstmals durch Wände oder ähnliche Objekte begrenzt werden und sogar Höhenunterschiede aufweisen. Ihr kämpft beispielsweise hoch über den Dächern Tokyos auf einem Wolkenkratzer, der mit zahlreichen Statuen verziert ist. In einen Waldstück prügelt man sich über Baumwurzeln hinweg und durch einen Wassertümpel hindurch. Keine der insge-

samt zwölf Stages lässt Langeweile aufkommen, zumal viele grafische Leckerbissen für den nötigen Feinschliff der Areale sorgen. Beispielsweise gibt es atemberaubende Wassereffekte, eine mit Dampf gefüllte Laborkammer oder einen Fight-Club-ähnlichen Kellerkampf zu bewundern. Durch die Wandbegrenzungen wird das Spielprinzip der Tekken-Serie um einige wichtige Neuerungen bereichert. Wird man gegen Mauern oder ähnliches geschleudert, gibt es wesentlichen Energieabzug. Es ist also ratsam, seine Kontrahenten in die Ecke zu drängen. Dementsprechend gibt es eine Vielzahl an Abwehrmanövern für diese gefährlichen Situationen. Durch einen schnellen Griff kann man die Position seines Gegenübers einnehmen und so aus



◉ Die Rolle des hölzernen Mokujins wurde durch den neuen Combot ersetzt.

dem Gejagten den Jäger machen. Es ist ebenfalls möglich, sich von den Wänden abzustößeln, um zu einem brutalen Konter Schlag anzusetzen. Ferner können bestimmte Objekte auch einfach zertrümmert werden. Es sieht wirklich spektakulär aus, wenn Paul Phoenix seinen Gegner durch den Stützpfeiler des Parkhauses drischt. Das grundlegende Kampfsystem ist allerdings gleich geblieben. Hie und da wurden bei den bekannten Charakteren einige Moves ausgetauscht bzw. erweitert. Lediglich Jin wurde mit einem komplett neuen Kampfstil ausgestattet. Yoshimitsu ist nun beispielsweise in der Lage, mit seinem Swordflash die Moves der Gegner zu klauen und für sich selbst zu nutzen.

Neu sind dabei Schwergewicht Marduk, die heiße Christie und der Boxer Steve. Hinsichtlich Animation und Optik der Kämpfer darf man sich keine Quantensprünge erhoffen, da die Messlatte durch Tekken Tag Tournament ohnehin schon hoch gesteckt ist. In Verbindung mit den erstklassigen Stage-Grafiken jedoch hebt sich Tekken4 nochmals ein gutes Stück über seinen Vorgänger hinweg. Außerdem kommen HDTV-Besitzer in den Genuss des ersten Spiels mit einem echten Progressive Scan-Signal.



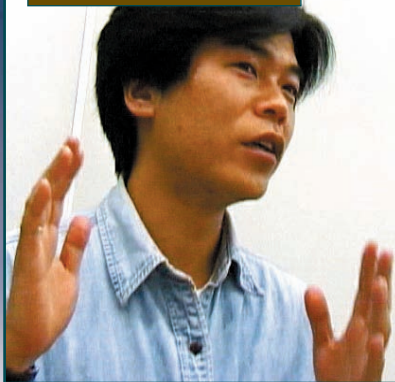
◉ Höhenunterschiede spielen nun auch in der Tekken-Serie eine wichtige Rolle.



◉ Japanische Kämpfer können ihre Highscores schon jetzt im Internet verewigen.

AN DER SUSHI-BAR MIT MASAHIRO KIMOTO

DIRECTOR TEKKEN4



play: Erstmals sind in einem Tekken-Spiel die Arenen von Wänden umgeben. Wie kamen Sie dazu?

Masahiro Kimoto: Wir hatten schon viel früher geplant, die Arenen mit Wänden und Zäunen einzugrenzen. Allerdings hatte die am Markt befindliche Hardware nicht genügend Power, die zusätzlichen Polygone zu berechnen.

play: Sollte es schon in Tekken und Tekken2 Wände geben?

Masahiro Kimoto: Nein, so früh noch nicht. Uns gefiel die Vorstellung, eine weitläufige, nahezu unendliche Arena zu haben. Mit den Wänden kommt jetzt ein neues strategisches Element in den Kampf. Die Duelle werden taktischer und noch schneller.

play: Warum bauten Sie in Tekken Tag Tournament für die PlayStation2 noch keine Wände ein?

Masahiro Kimoto: Es handelte sich nur um eine Arcade-Umsetzung. Einige aus unserem Team versuchten, in den Stages Wände einzubauen. Doch wir stellten fest, dass wir alle Arenen neu hätten zeichnen müssen. Die Stages sind von vorneherein nicht für Wände ausgelegt gewesen und hätten so mit einer Umzäunung seltsam ausgesehen. Sie könnten die Zuschauer im Hintergrund beispielsweise nicht mehr sehen. Außerdem hätten wir neue Manöver einbauen müssen, die zu den Wänden gepasst hätten.

play: Es wäre aber möglich gewesen?

Masahiro Kimoto: Ja, aber nur mit sehr viel Zeitaufwand. Es wäre dann auch kein Tekken Tag Tournament gewesen, sondern ein völlig neues Spiel. Außerdem wollte Sony einen Starttitel für die PlayStation2 haben - wir hatten also keine Zeit (lacht). Deshalb sind wir auch stolz auf Tekken4, denn wir haben vieles, was wir eigentlich nach Tekken3 geplant hatten, umsetzen können.

play: Wie kamen Sie auf den neuen Charakter Christie?

Masahiro Kimoto: Christie kämpft genau wie Eddie im Capoeira-Stil, der bei den Fans sehr gut ankommt. Allerdings war Eddie zu

leicht zu beherrschen. Wir bauten Christie deshalb für die Profis ein und um den Capoeira-Stil mehr in den Mittelpunkt zu rücken. Wir wollten Christie schon in früheren Tekken-Episoden einbauen. Diesmal haben wir es endlich geschafft (lacht). In Tekken4 haben wir alle Charaktere einbauen können, die in früheren Episoden keinen Platz hatten.

play: Sie haben in Tekken4 zum ersten Mal Höhenunterschiede in einigen Levels eingebaut.

Masahiro Kimoto: Das ist richtig. Wir wollen dadurch mehr Taktik ins Spiel bringen. Außerdem wirken die Arenen dadurch realistischer.

play: In der Virtua Fighter-Serie gab es ebenfalls solche Geländeunterschiede und Wände. Haben Sie sich von Virtua Fighter inspirieren lassen?

Masahiro Kimoto: Nein, die Tekken-Serie ist eigenständig. Wir haben lediglich das Feedback der Fans berücksichtigt und uns angeschaut, was am Markt beliebt ist. Ich denke, dass ein Prügelsystem wie in Tekken1 heute nicht mehr zeitgemäß ist und eine Evolution in der Steuerung, den Manövern und den Arenen stattfinden musste.

play: Sieht Tekken4 mit Wänden nicht stark nach Virtua Fighter4 aus?

Masahiro Kimoto: Nein, die beiden Spiele unterscheiden sich stark. Tekken war schon immer schnell und aggressiv. Die Wände machen das Gameplay noch rasanter. Unsere Spiele soll die Fans unterhalten und auch Anfängern das Genre näher bringen. Schauen Sie sich die Spiele bitte an. Sie werden feststellen, dass sie völlig verschieden sind.

play: Haben sich die Ansprüche der User in den letzten Jahren verändert?

Masahiro Kimoto: Auf jeden Fall. Am wichtigsten ist meines Erachtens die Änderung der Steuerung. War es ursprünglich nur möglich, sich horizontal zu bewegen, kann man die Kämpfer jetzt in alle Richtungen steuern. Das hat den Weg für viele weitere Aktionen geöffnet, die vorher nicht möglich waren. Vergleichen Sie nur Tekken1 und Tekken4.

play: Letztes Jahr schalteten Sie eine Anzeige mit Sega, in der stand „Tekken vs. Virtua Fighter“. Könnten Sie sich ein Prügelspiel mit Charakteren aus Virtua Fighter und Tekken vorstellen?

Masahiro Kimoto: (lacht) Oh nein. Das würde nicht funktionieren. Die Charaktere sind völlig verschieden in ihrem Stil. Wir müssten alle Manöver überarbeiten und anpassen. Ich glaube nicht, dass sich die Fans von Virtua Fighter und Tekken so etwas wünschen. Es wären nicht mehr die „Originale“. Außerdem würden unsere Tekken-Kämpfer immer gewinnen (lacht).

play: Wie kommen Sie mittlerweile mit der PlayStation2-Hardware zurecht?

Masahiro Kimoto: Sehr gut. Wir können extrem viele Polygone einbauen und manche Dinge wie die Arenen ließen sich erst umsetzen, weil die Hardware so leistungsstark ist. Auch die Schatten oder die Gesichtsausdrücke der Kämpfer. Ich denke, dass die Konsole noch lange nicht ausgereizt ist.

play: Haben Sie schon Pläne für eine weitere Tekken-Episode?

Masahiro Kimoto: Pläne haben wir, doch erst mal müssen wir die PlayStation2-Umsetzung fertig stellen.

play: Sony kündigte vor kurzem mehrere Online-Spiele an. Könnten Sie sich vorstellen, die Tekken-Serie auch als Online-Titel zu veröffentlichen?

Masahiro Kimoto: In Tekken steckt viel Potenzial und es sollten auch Online-Duelle möglich sein. Derzeit haben wir dafür aber noch keine Pläne.

Die Japaner wieder!



Als Promotion-Gag schleuste Namco auf einen japanischen Wrestling-Event den Tekken-Catcher King ein. Auf einer großen Leinwand vor dem Ring zeigte man ein Tekken4-Video, in dem King am Ende langsam Richtung Zuschauer lief. Mit einem grellen Lichtblitz erzeugte man die Illusion, dass der Mann mit der Maske tatsächlich aus der Leinwand platzte, um dann ein paar Fieslinge im Ring mit Powerbombs und Dropkicks zu versorgen. Allerdings trug der reale King seine aufwendig gestaltete Maske nur beim Fototermin. Im Ring bevorzugt er anscheinend eher die etwas gewagte „Light-Version“.

PLAY-DATEN

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

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Allen Unkenrufen zum Trotz lieferte Namco erstklassige Arbeit ab. Pflichtkauf!

THIRD ECHELON

Action statt Dialog! Wenn Metal Gear Solid 2 zu Storylastig war, der wird Third Echelon lieben.



○ Meist muss man sich erst einen Zugang zu den Gebäuden suchen.



○ Der perfekte Schattenwurf ist ein tragendes Element im Spiel.

PS2 Ubi Soft Entertainment ist in jeder Beziehung ein Global Player. Egal ob in Marokko, Shanghai oder Mailand, überall werkeln fleißige Designer und Programmierer an den neuesten virtuellen Abenteuern. Das größte Entwicklerstudio unterhält der französische Publisher in Montreal, Kanada. Wir durften der eisigen Metropole am St. Lorenz Strom einen Besuch abstatten, um den 450 Angestellten

bei ihrer Arbeit an den kommenden Computer- und Videospielen über die Schulter zu schauen.

Weltpremiere

Im Rahmen des Events präsentierte uns Ubi Soft das bis dato unbekannte Spiel Third Echelon (Arbeitstitel). Das Action Stealth Game ist in dem fiktiven Universum des amerikanischen Erfolgsautors Tom Clancy

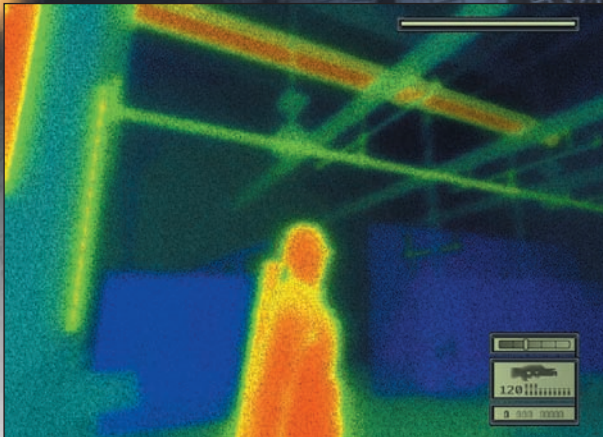
(Das Kartell, Jagd auf Roter Oktober, Die Stunde der Patrioten, Rainbow Six, usw.) angesiedelt. Hinter dem Namen Third Echelon verbirgt sich der militante Arm der National Security Agency (NSA). Sobald die Arbeit droht schmutzig zu werden, treten die Agenten von Third Echelon in Aktion. Und diese haben derzeit alle Hände voll zu tun. Der georgische Präsident Nikoladze erklärte den Vereinigten Staaten den Krieg. Im ersten Moment erschienen seine Drohgebärden mehr als lächerlich, doch der kaukasische Politiker ist für einen Kampf gegen den vermeintlich übermächtigen Gegner bestens gewappnet. Unzählige Computerexperten und hochgerüstete Partisanengruppen sind darauf vorbereitet, die USA von innen heraus zu zermürben. Um der Lage Herr zu werden, schicken die Verantwortlichen ihren besten Mann ins Feld:



○ Der kleine Balken im unteren Display zeigt an, wie gut Sam euch sehen kann.



○ Per Knopfdruck ist auch das punktgenaue anvisieren von Gegnern möglich.



Die IR-Brille macht sogar die Wärmestrahlung der Heizungsrohre sichtbar.



Ihr seid auch in der Lage mit eurer Umgebung zu interagieren.

den ehemaligen Navy SEAL und CIA Agenten Sam Fisher.

Hightech-Vietnam

Euer Alter Ego zieht vollkommen auf sich alleine gestellt in den Kampf. Nur mittels seines Funkgerätes hält er den Kontakt zu seinen Vorgesetzten, die ihn während der insgesamt 14 Einsätze mit Informationen versorgen, aufrecht.

In Sachen Thematik und Design ist eine gewisse Ähnlichkeit zu Metal Gear Solid nicht von der Hand zu weisen, jedoch erinnert das Spielprinzip mehr an klassische Action-Adventures wie etwa Tomb Raider. Im Gegensatz zu Solid Snake und zu Lara Croft hat Sam Fisher allerdings einiges mehr auf dem Kasten. Katzenartig schleicht der Einzelkämpfer durch die düsteren Industriegebiete und verwinkelten Wohnkomplexe, stets darauf bedacht, nicht von den schwer bewaffneten Wachen entdeckt zu werden.

Ein Knopfdruck genügt und der Agent kriecht durch enge Tunnelsysteme, hangelt sich an Wasserleitungen empor, klettert über Maschendrahtzäune oder seilt sich an Gebäudefassaden ab. Darüber hinaus ist Sam in der Lage, einige besonders akroba-

tische Moves zu vollführen. Wenn sich der Spieler mit beiden Füßen an den Wänden abstützt, kann er in schmalen Gängen in erhöhter Position Stellung beziehen. Dadurch hat er die Möglichkeit, sich von oben auf feindliche Soldaten zu stürzen bzw. diese aus sicherer Entfernung heimlich, still und leise zu erschießen.

Technische Spielereien

Neben seiner Standardwaffe, dem futuristischen Sturmgewehr FG2000, führt Sam noch eine ganze Reihe anderer nützlicher Hilfsmittel mit sich. Dank einer IR-Brille seid ihr fähig, selbst im schwärzesten Dunkel die Wärmesignatur eurer Feinde zu erkennen. Darüber hinaus findet der Spieler im Rucksack des Agenten noch verschiedene Kameras, die er an Wänden befestigen kann und somit leicht Gänge und Räume überwacht. Ein Hightech-Spielzeug der Extraklasse ist die winzige Stabkamera. Schiebt diese einfach unter einer Tür hindurch und prüft so, ob der dahinter liegende Raum frei ist von Gegnern.

Hardwareprobleme?

Das Wechselspiel zwischen Licht und Dunkelheit ist bei Third Echelon ungemein wichtig -

nicht zuletzt, weil Sam Fisher stets darauf achten muss, sich vor den wachsamen Blicken seiner Feinde zu verbergen. Aus diesem Grund liegt ein Hauptaugenmerk der Entwickler auf einem möglichst realistischen Schattenwurf. Soweit man dies jetzt schon beurteilen kann, hat das Team um Producer Reid Schneider seinen Job mehr als gut gemacht. Kriecht der Held beispielsweise unter einem Gitter hindurch, zeichnen sich dessen Schatten perfekt auf seinem muskulösen Körper ab.

Da man die ganze Hardware-Power der PS2 nutzen möchte, und nicht nur eine halbherzige Portierung abliefern will, wird man sich erst nach der Fertigstellung von Third Echelon für Xbox mit der PS2-Version beschäftigen. Von daher müssen wir uns auch noch bis Anfang nächsten Jahres gedulden. Ob Third Echelon für PS2 allerdings in grafischer Hinsicht mit der Xbox-Variante mithalten kann, bleibt abzuwarten. **mL**



Nur wer mit der Dunkelheit verschmilzt, hat eine Chance, den Einsatz zu überleben.



Third Echelon ist der erste Titel des Tom Clancy-Brandings, der total auf die Ansprüche und Vorlieben von Konsolenbesitzern zugeschnitten ist.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft Entertainment Montreal
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Third Echelon: Eine perfekte Mischung aus Metal Gear Solid und Tomb Raider. Endlich neuer Schwung im Genre.

PROJECT ZERO

Tecmos morbides Survival-Horror-Debüt fesselt Spieler mit einer nahezu unerträglich dichten Atmosphäre.



○ Ist ein Geist im Sucher, transferiert jedes Bild die Energie so lange in die Kamera...



○ ... bis die ruhlose Seele endlich ihren Frieden findet!

PS2 Um für ein neues Buch zu recherchieren besucht der erfolgreiche Bestseller-Autor Junsei Takamine mit seiner Assistentin Tomoe und dem Nachwuchs-Schriftsteller Koji Ogata das verlassene Herrenhaus der Großgrundbesitzer-Familie Himoro. Ein unseliges Schicksal erwartet sie.... Unheimliche Mythen ranken sich auch um die ehemaligen Bewohner des Anwesens. Es wird von okkulten Ritualen und Geisterbeschwörungen gemunkelt und auch das Verschwinden der feudalen Herrscher ist rätselhaft. Ein junger Mann beschließt, den Gerüchten auf den Grund zu gehen und begibt sich auf die Suche

nach der verschwundenen Gruppe von Schreibern. Doch noch bevor der mutige Mafuyu Hinasaki etwas über die historischen Zusammenhänge oder gar über den Verbleib der Verschollenen herausfinden kann, ereilt ihn dasselbe Schicksal. Auch er verschwindet in dem sagenumwobenen Gemäuer.

Die ich rief, die Geister,...

Zwei Wochen später macht sich seine jüngere Schwester Miku auf die Suche nach ihrem vermissten Bruderherz. Damit beginnt für die junge Asiatin ein Nerven zerreißendes Abenteuer zwischen Hier und

Jenseits. Angst einflößende Begegnungen mit den bereits verblichenen Bewohnern erzählen eine schaurige Geschichte von bizarren Geisterbeschwörungen. Die sind in der Tat nicht weniger verstörend als die Handlungen der Hollywood-Schauermärchen „Sixth Sense“ oder sogar „The Blair Witch Project“.

...werd ich nun nicht los.

Project Zero erzeugt von der ersten Sekunde an eine enorm erschreckende und bedrohliche Atmosphäre. Um das Horror-Feeling in vollen Zügen „genießen“ zu können, sollte man den Raum abdunkeln und störende Lärmquellen eliminieren. In Japan wird das Grusel-Abenteuer im Set mit einem Kopfhörer angeboten. Wer sich also einen echten Gänsehaut-Marathon zutraut, der spielt am besten mit einem Kopfhörer auf den Lauschlappen. Überhaupt trägt die psychotische Geräuschkulisse – wie auch



○ Die unheimliche Erscheinungen im Spiegel spielt eine tragende Rolle in Project Zero.



○ Die düsteren Gemächer des feudalen Herrenhauses sind mit allerlei okkultem Nippes dekoriert.



○ Hollywood lässt grüßen. Cineastische Kameraperspektiven verstärken die ohnehin schon beklemmende Atmosphäre in Project Zero ungemein.



○ Survival-Horror pur! Unappetitliche Spuren zeugen vom bestialischen Treiben der ehemaligen Bewohner des Herrenhauses.



○ Diese Kameras dienen einzig dem Speichern des Spielstandes.

schon beim Ekel-Schocker Silent Hill 2 – enorm zur extrem unbehaglichen Stimmung in Project Zero bei. Durch die unheimliche Hintergrundmusik dringen immer wieder wahnsinnige Schreie, hilflose Seufzer, hysterisches Kindergelächter und die gelenden Rufe ruheloser Seelen.

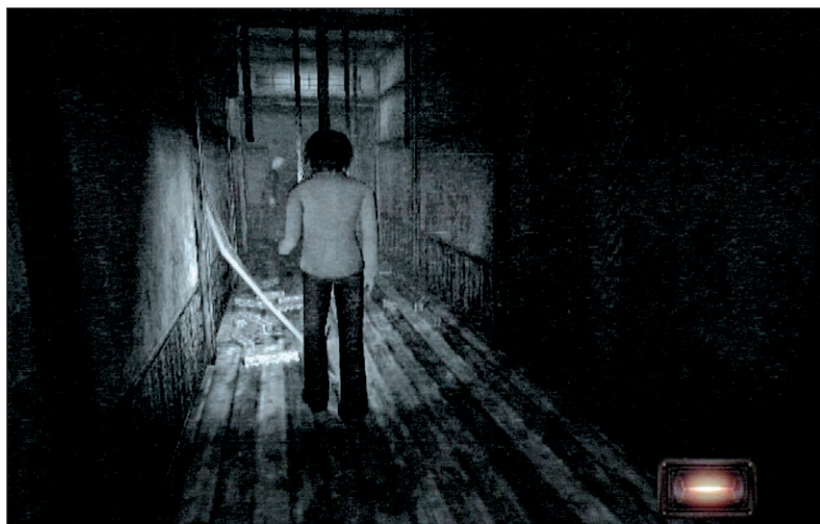
Ich sehe tote Menschen.

Das Gameplay lässt sich am einfachsten als eine gelungene Mischung aus Resident Evil und Silent Hill beschreiben. Mittels linkem Analogstick wird die tapfere Miku durch

die düsteren Räume und Korridore des Angst einflößenden Anwesens bewegt. Mit dem rechten Stick lässt ihr Miku die in Echtzeit gerenderte Umgebung mit ihrer Taschenlampe absuchen. Die Kamera wechselt dabei ständig die Perspektive, um das Geschehen immer aus dem spektakulärsten Winkel zu präsentieren. Mal folgt die Kamera Miku dicht von hinten, mal kann man das Mädchen aus einem entlegenen Winkel heraus durch die Gänge streifen sehen. Daraus ergeben sich immer wieder spannende Schreckmomente, denn die Geister der verstorbenen Bewohner lauern überall.

Geisterjägerin im Minirock.

Anders als in Resident Evil schlägt sich Miku nicht mit wirkungsvollen Schießprügeln durch das Abenteuer, sondern kann sich lediglich mit dem Fotoapparat ihres Bruders zur Wehr setzen. Diesen findet man bereits am Anfang der Geschichte. Kündigt sich eine Geisterscheinung an, beginnt eine kleine Anzeige am unteren Bildschirmrand zu glühen. Untersucht man



○ Die Vorgeschichte um das Verschwinden von Mafuyu Hinasaki erlebt der Spieler in schwarz-weiß.

nun die Umgebung durch den Sucher der alten Balgenkamera, kann man die Gespenster nicht nur sehen, sondern sie auch ablichten. Der günstigste Moment wird durch einen farbigen Ring angezeigt. Ist die Ektoplasma-Gestalt noch weit entfernt, ist der Ring blau und ein Foto zieht der Erscheinung nur wenig Energie ab. Nähert sich das Wesen, färbt sich die Anzeige orange und ein Foto zieht dem Geist deutlich mehr Energie ab, bevor er endgültig seine Ruhe findet. **MK**



○ Dieses Astralwesen hat der Geisterjägerin unter einer Treppe aufgelauert. Erst die Kamera bringt sein grausames Spiel zum Vorschein.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Horror Adventure
Spieler	1
Hersteller	Tecmo
Entwickler	www.tecmoinc.com
Preis	Tecmo
Erhältlich ab	ca. € 60
	Sommer 2002

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Subtiles Horrorszenario mit eindeutigen Anleihen bei erfolgreichen Hollywood-Schauermärchen.

PRÄM

JETZT D



Prämie 1



PlayStation2 8 MB Memory Card: Unverzichtbar für jeden PlayStation2-Besitzer, da man die Spielstände eines PlayStation2-Games nur auf dieser speziellen 8-MB-Memory-Card sichern kann. (Prämienzahlung € 20,00)

Prämie 2



Jaguar Joypad: Dieser Controller im Jaguar-F1-Racing-Design ist die optimale Ergänzung zu jeder PlayStation2. Präzise Kontrolle durch zwei analoge Sticks. Mit digitalem 8-Wege-Steuerkreuz, DualShock- und DualShock2-Kompatibilität, Turbo-Funktion, Analog-Modus-Anzeige und gummierten Griffflächen bietet dieses Joypad optimalen Spielkomfort. (Ohne Prämienzahlung)

MIT POWER: DAS PLAY-ABO BESTELLEN

Prämie 3



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 € 70,00)
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 (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.

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 € 70,00)

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.

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 Abo-Service

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

PS0502

COMMANDOS 2

Men of Courage

Die Commandos nähern sich unaufhaltsam ihrem neuen Einsatzgebiet - der PlayStation2!



○ Einer der zwölf anspruchsvollen Einsätze führt die Commandos nach Indien.

PS2 Nach etlichen Termin-Verschiebungen stehen die Entwickler der spanischen Pyro Studios kurz vor der Fertigstellung von Commandos 2: Men of Courage für PlayStation2. Am grundlegenden Spielprinzip sowie am genialen und äußerst anspruchsvollen Missions-Design haben die Programmierer ganz bewusst nichts verändert. Aber Grafik und Steuerung sind bei der Konsolen-Version jetzt neu.

Mission unmöglich?

Wie versprochen haben die Entwickler den Konsoleros eine vereinfachte Steuerung auf

die Controller programmiert. Eine Maus-Unterstützung wird Commandos 2: Men of Courage definitiv nicht bieten! Die Macher des Strategiespiels sind nämlich fest davon überzeugt, dass die Steuerung mit einer Maus den Spielgewohnheiten von Konsoleros widerspricht. Deshalb weicht die Point-and-Klick-Steuerung der PC-Titel einer direkten Kontrolle über die Einheiten. Hat man einen der Commando-Soldaten ausgewählt, wird dieser einfach mit dem linken Analogstick über das Schlachtfeld bewegt. Mit dem rechten Steuerknüppel scrollt ihr über das Einsatzgebiet. Erstaunlicherweise

kann man in der PlayStation2-Version etwas näher an das Geschehen heranzoomen, bevor der Ausschnitt zu einem Pixelbrei verschwimmt. In der maximalen Zoom-Stufe wird es allerdings, wie auch schon in der PC-Fassung, extrem pixelig.

Geduld ist eine Tugend!

Dieses Motto sollten sich alle angehenden Kommandeure der Elite-Soldaten ganz groß auf den Bildschirm kleben. Wer bereits Commandos und Commandos 2: Men of Courage am PC gespielt hat, weiß, wovon wir sprechen. Hastige Hau-drauf-



○ Das Kriegsgerät der Wehrmacht wurde akribisch studiert und dann penibel genau nachempfunden.



○ Nachts sind alle Katzen grau! Spion Frenchy bei einem nächtlichen Spaziergang hinter den feindlichen Linien.





○ Wenn Natasha ihre Reize ausspielt, werden sogar gestandene Landsers schwach und verlassen eilig ihre Posten.



○ Kampftaucher James „Fins“ Blackwood kann sich zur Not auch in Fischschwärmen vor gefährlichen Haien verstecken.

Naturen werden den Load Game-Screen schneller zu sehen bekommen, als sie blinzeln können. Jeder noch so kleine Fehler wird von den deutschen Landsern mit der erbarmungslosen Exekution der Elite-Einheiten vergolten. Eine respektable Portion Hirnschmalz sollte man also schon mitbringen, wenn man die alliierten Sondereinheiten in die gefährlichen Spezial-Einsätze schicken will.

Ego reimt sich nicht auf Team!

Soloeinsätze der Kämpfer führen in Commandos 2: Men of Courage selten zum Erfolg. Die Spezialisten sind ein eingespieltes Team und funktionieren im Zusammenspiel so präzise wie ein Schweizer Uhrwerk. Nur wer es versteht, die besonderen Fähigkeiten der Beteiligten in den Einsätzen geschickt zu kombinieren, wird seine Befehlsempfänger erfolgreich durch die insgesamt zwölf Missionen führen. Die neun Team-Mitglieder sind: Green Baret Jack „Butcher“ O'Hara, Spion Rene „Frenchy“ Duchamp, Pionier Thomas „Fireman“ Hancock, Kampftaucher James „Fins“ Blackwood, Fahrer Samuel „Wheels“ Brooklyn,

Scharfschütze Sir Francis „Duke“ T. Wookridge, Dieb Paul „Lupin“ Toldeo, dessen Hund Whiskey und die Verbündete Natasha Nikochewski.

Hunde die bellen...

Am Beispiel von Bullterrier Whiskey sieht man klar die große Bedeutung des Zusammenspiels aller Akteure in dem Kriegsdrama. Pauls treuer Vierbeiner kann nämlich Bereiche erkunden, die seine menschlichen Kollegen nicht erreichen könnten und so zum Beispiel wichtige Gegenstände besorgen und sie zwischen den Mitgliedern hin- und hertransportieren. Darüber hinaus kann Whiskey mit seinem Gebell auch Wachen ablenken und so den Weg für die anderen freimachen. Im Gegenzug muss das Herrchen seinen haarigen Gefährten im Rucksack herumschleppen, wenn er als einziger Klettermaxe der Truppe Telefonmasten oder Mauern erklimmt.

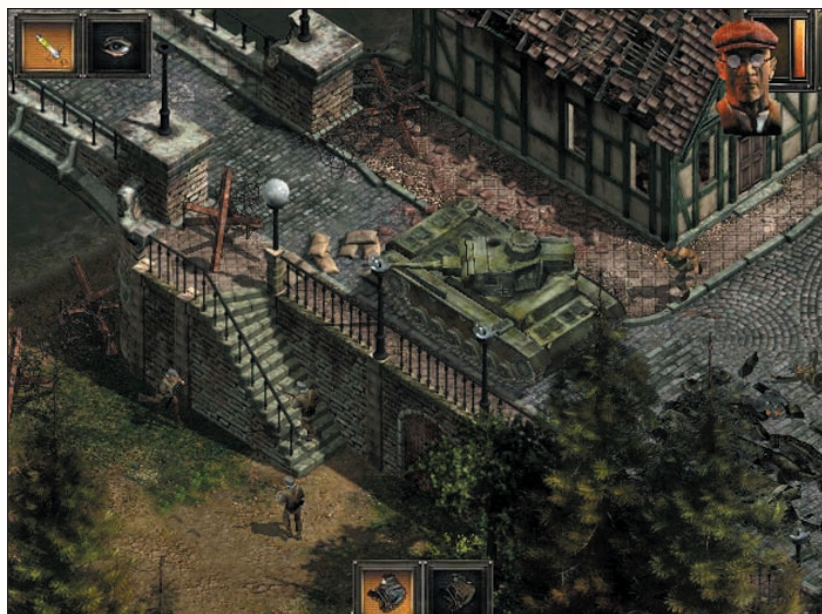
Operation gelungen?!

Auf technischer Seite präsentiert sich Commandos 2: Men of Courage bereits solide: Die enorm detailreichen Hintergründe kom-

men auch auf der PlayStation2 gut zur Geltung. Die neue Steuerung erweist sich als gut durchdacht. Bis euch die zahlreichen Aktionen wie Gegner niederschlagen, fesseln, knebeln und davontreiben, flüssig von der Hand gehen, dürften schon ein paar Spielstunden vergehen. Das liegt am immer noch extrem hohen Schwierigkeitsgrad und führt bei ungeduldigen Naturen schnell zu Frust. Die PS2-exklusiven Tutorials waren in der uns vorliegenden Version noch nicht spielbar, und ob es der Kooperativ-Modus der PC-Version auch in die PS2-Fassung schaffen wird, ist noch unklar. Für den deutschen Markt wird Eidos, wie schon bei der PC-Fassung, nachträglich Hand anlegen und alle prekären Zeichen und Symbole aus dem Spiel entfernen. **MKI**



○ Nur mit Liebe zum Detail können solche authentischen Räume entstehen.



○ Die Spezialeinheiten der Alliierten können auch Fahrzeuge wie diesen Tiger Panzer kapern und ihn zu ihrem Vorteil nutzen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Strategiespiel
Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive www.eidos.de
Entwickler	Pyro Studios
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Sommer 2002

FERTIGGESTELLT

80%

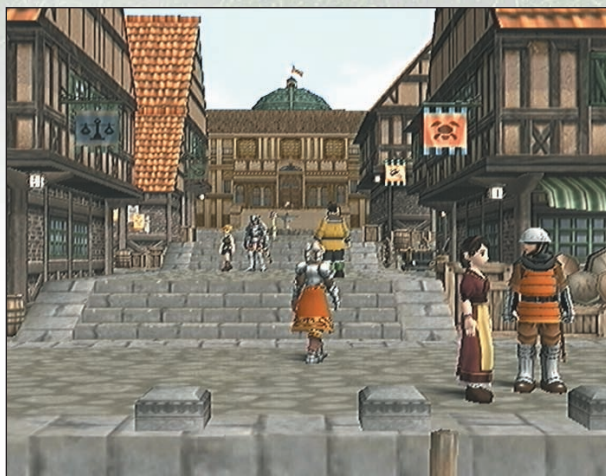
ERSTEINDRUCK

★★★☆☆ — Vielversprechend

Die Umsetzung scheint zu gelingen, doch fehlt zum PS2-Hit-Status noch Feinschliff.

SUIKODEN III

Neues Futter für Rollenspiel-Begeisterte. Suikoden setzt auf die PlayStation2 über.



○ Lebendige Szenarien: Leider ruckelt die Grafik derzeit noch sehr.



○ Manche Gegner werden euch richtig einheizen.

PS2 Die Suikoden-Serie ist das Flaggschiff der Rollenspiel-Titel aus dem Hause Konami. Als man 1997 den ersten Teil entwickelte, benannte man das Spiel nach einer chinesischen Legende. Leider hatte das Rollenspiel damals nur einen durchschnittlichen 16-Bit-SNES-Grafikstil. Mit dem Nachfolger wurde die Grafik etwas aufpoliert und zudem hatten die Spieler ein längeres Szenario zu bewältigen.

Da das Sequel zeitlich nur drei Jahre nach Suikoden angesiedelt wurde, gab es natürlich ein Wiedersehen mit manchen Charakteren. Suikoden III spielt nun 15 Jahre nach Suikoden II und auch hier wird man erneut auf bekannte Figuren der Saga treffen. Selbstverständlich lässt auch die virtuelle Zeit an den Abenteuern sichtbare Spuren zurück: Einige Haudegen werden als alte Herren im Spiel auftreten oder ihr trifft auf

deren Kinder, die gerade dabei sind, ihr eigenes Abenteuerleben zu beginnen.

Netter Bonus

Wer bereits mit den ersten beiden Teilen vertraut ist, weiß, dass man nach erfolgreichem Abschluss des Abenteuers seinen Speicherstand ins nächste Spiel mitnehmen kann. Dieses Feature ist als Dankeschön an die Fans der Serie gedacht, auch beim dritten Teil soll man den Spielstand von Suikoden II übernehmen können. Laut Yoshitaka Murayama, dem Produzenten der Suikoden-Saga, soll es kein Problem darstellen, den PSone-Spielstand auf die PlayStation2 zu konvertieren. Wird das tatsächlich umgesetzt, so können die Bezwinger des Vorgängers das Spiel auf der PS2 mit diversen Waffen- und Eigenschaftsboni beginnen.



○ Die Statusbalken zeigen an wie lange es dauert, den Zauber oder Move auszuführen.



○ Durch Skill-Punkte könnt ihr eure Fähigkeiten aufpumpeln.



○ Verlaufen ist nicht! Auf der Weltkarte kann man so gut wie immer nur von A nach B gehen.

Der Handlungsablauf kann aus verschiedenen Perspektiven gesehen werden. Konami bezeichnet dies spektakulär als Trinity Sight System. Diesmal stehen euch nämlich drei Hauptcharaktere (Hugo, Chris und Geddoe) zur Verfügung. Egal für welchen Helden ihr euch entscheidet, die lineare Story wird davon nicht beeinflusst. Das Trio ist lediglich dazu da, euch die Geschichte aus den Augen völlig unterschiedlicher Personen sehen zu lassen.

Die versteckte Armee

Hugo kommt vom Clan der Karayas, der in den Grasslands ansässig ist. Er wird von seinem Kumpel Ruru, Sergeant Jyo, einer Gans vom Nachbarclan und Fuuba dem Falken begleitet. Die Truppe ist gerade auf dem Weg nach Zexen um ein Schreiben, das einen Waffenstillstand besiegelt, zu überbringen.

Die zweite Hauptfigur kommt aus dieser Stadt. Die Ritterin Chris ist eine Kriegsheldin und in ihrer Heimat ziemlich beliebt. Bei den Schlachten, die jüngst in den Grasslands stattgefunden haben, ging sie erfolgreich vom Feld. Ihre treuen Begleiter sind der Elf Rolan, ein Bogenschütze, und der Krieger Salome. Als dritter möglicher Protagonist steht Geodde auf dem Plan. Der Kommandant des zwölften Grenzwächter-Platoons von Harmonia ist gerade mit einigen seiner Männer auf Urlaub in Zexen. Allerdings erhält er den Auftrag, sich sofort



○ Die Kamera ist zwar fest positioniert, bietet in den Kämpfen jedoch dynamische Wechsel.

um die merkwürdigen Zwischenfälle in den Grasslands zu kümmern. Seine Mitstreiter sind der Söldner Ace und die zierliche Queen, die es meisterlich versteht mit einem Degen umzugehen.

Doch eure Partie soll nicht immer nur aus ein paar einzelnen Personen bestehen. Insgesamt kann sie nämlich auf 108 verschiedene Abenteurer anwachsen. Allein diese Aussicht sollte Ansporn genug sein, absolut jedes Wesen anzusprechen, das euren Weg kreuzt, damit es eure Streitmacht verstärkt.

Strategische Kriegsführung

Manchmal schließen sich euch die unterschiedlichen Heldenklassen sofort an, teilweise müsst ihr aber zuvor eine Sidequest erledigen. Auch werden niemals alle aktiv dem Kampfgeschehen beiwohnen können. Für die rundenbasierten Rangeleien kann man höchstens sechs Kämpfer einsetzen. Ähnlich wie in den Auseinandersetzungen

der Grandia-Serie rennt der Krieger zu seinen Kontrahenten hin und versetzt ihm einen Schlag. Danach bleibt der Charakter an dieser Stelle stehen. Sollten magische Attacken auf denselben Gegner ausgeführt werden, kann es durchaus vorkommen, dass der eigene Verbündete eine Ladung der Magie abbekommt. Es gilt, sämtliche Schläge taktisch zu koordinieren. Zudem sollten die robusten Krieger in der vorderen Reihe stehen und die meist schwächlichen Zauberer im Hintergrund bleiben. Der Vordermann deckt auf dieser Art den Hinteren bei Angriffen ab. **ISI**



○ Bei Suikoden III bewegt man sich diesmal in einer komplett dreidimensionalen Spielwelt.



○ Bei den zahlreichen Dialogen zeigen die Charakterportraits leider nicht die Gemütslagen der Helden an.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	Konami
Entwickler	www.konami-europe.com
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2003

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Abwarten und Tee trinken: Konamis Rollenspiel-Zugpferd wird wahrscheinlich nicht vor 2003 bei uns erscheinen.

KINGDOM HEARTS

Donald Duck & Co. - Kinderkram? Lasst euch von Square eines Besseren belehren!



○ Andere Charaktere, wie etwa Tarzan, gesellen sich für kurze Zeit zu eurer Gruppe.



○ Den bekannten Square-Charakteren wurde ein jugendliches Äußeres verpasst.



Als auf dem PlayStation Festival 2000 Square und der Disney-Konzern bekannt gaben, dass sie in Zukunft enger zusammenarbeiten würden, staunte die Videospielwelt Bauklötze. Und dies nicht ohne Grund: Die ideologischen Grundsätze der beiden Unterhaltungsmedien-Giganten könnten unterschiedlicher nicht sein. Jetzt – nach gut zwei Jahren – präsentiert uns

Square mit dem Action-Adventure Kingdom Hearts die mit Spannung erwarteten Früchte des ungewöhnlichen Joint Ventures

Parallel-Universum

In Kingdom Hearts prallen zwei Welten aufeinander: Sora, der Held des Spiels, ist ein archetypischer Square-Charakter. Er wird durch einen widernatürlichen Energiestrudel in das Disney-Universum gezogen. Verantwortlich für dieses Phänomen, wie auch für das Verschwinden seiner beiden Freunde Riku und Kairi, sind die Heartless. Die grausamen Schattenwesen sind in der Lage, die unsterbliche Seele der Menschen zu stehlen. Zusammen mit Hofzauberer Donald Duck und Ritter Goofy macht sich Sora auf, das bedrohte Zeichentrick-Königreich aus den Klauen der herzlosen Kreaturen zu befreien.

Verzaubertes Königreich

Ihr Kampf führt das außergewöhnliche Trio in zahlreiche Welten, wobei jede davon an



○ Mit optischen Effekten wird in Kingdom Hearts nicht geizt.



○ Das Gummiboot bringt euch in die verschiedenen Zeichentrickwelten.



○ Mit Hilfe der Short-Cuts könnten ihr die Spezialfähigkeiten aktivieren.

einen anderen Disney-Film angelehnt ist. So durchwandert ihr in der Rolle von Sora etwa den Hundert-Morgen-Wald, erkundet das traumhafte Nimmerland oder schwimmt durch die Unterwasserstadt Atlantica. Dabei trifft ihr selbstverständlich auch auf die Charaktere des jeweiligen Streifens. Neuzeitliche Disney-Helden wie Ariel, Hercules und Alladin geben sich ebenso die Ehre wie die klassischen Figuren des Filmstudios: Mini Mouse, Bambi oder Winnie Puuh sind auch dabei. Gastauftritte wurden darüber hinaus dem Kürbiskönig Jack Skellington aus Tim Burtons Nightmare before Christmas wie auch einer Hand voll bekannter Final-Fantasy-Akteure (Tidus, Squall, Cloud, usw.) gestattet. In jeder Welt habt ihr ein anderes Aussehen: In Atlantica wachsen den Helden beispielsweise Flossen, im gruseligen Halloween-Reich von Jack

Skellington hingegen verwandeln sie sich für die Dauer ihres Aufenthalts in Zombies.

Köpfchen statt Muskeln

Spiele wie Front Mission oder Parasite Eve zeigten bereits, dass Square sich nicht nur ausschließlich darauf versteht, gute Rollenspiele zu entwickeln. Mit Kingdom Hearts erwartet den Spieler ein klassisches Action-Adventure, in dem selbstverständlich auch RPG-Elemente nicht fehlen. Die Charaktere sind in der Lage, sich vollkommen frei in den Levels zu bewegen, auf Bäume und Häuser zu klettern, im kühlen Nass zu schwimmen oder Kisten und Fässer zu schleppen. Auf Interaktion wurde großer Wert gelegt. Gleiches gilt für das Kampfsystem: Anstatt den Spieler mit langweiligen Tabellen zu konfrontieren, darf dieser selbst aktiv am Kampfgeschehen teil-



○ Das Aussehen der Schattenwesen passt sich der jeweiligen Welt an.

Im Thronsaal mit Tetsuya Nomura, Director von „Kingdom Hearts“



play: Es ist ungewöhnlich, dass westliche Charaktere mit denen von Square vermischt werden. Welches Ziel verfolgen Sie damit?

Tetsuya Nomura: Wir hatten schon länger geplant, unsere Charaktere und besonders die Final Fantasy-Serie auf andere Bereiche auszuweiten. Wir glauben, dass wir mit Kingdom

Hearts besonders in Europa und in den USA Erfolg haben werden, weil ein Bezug zu den beliebten Disney-Helden gegeben ist.

play: In bisherigen Spielen von Disney konzentrierte sich die Handlung meistens auf einen Charakter oder solche Figuren, die sich nahe standen. Wer hatte die Idee, so viele berühmte Disney-Charaktere in ein Spiel zu integrieren?

Tetsuya Nomura: Die Idee stammte von uns. Wir wollten uns nicht nur auf eine Figur wie Donald oder Mickey beschränken. Wir fragten Disney, wie sie die Idee fänden und sie gaben ihr O.K.

play: Sie haben mit Final Fantasy teilweise schwerwiegende Geschichten entworfen, wie z.B. den Untergang von ganzen Welten und Kontinenten. Wie ließen sich ihre Erfahrungen in die Geschichte von Kingdom Hearts einbringen?

Tetsuya Nomura: Wir überlegten uns, wie wir Disney-Themen und -Charaktere in eine entsprechende Geschichte packen konnten. Wir stellten fest, dass wir Schwierigkeiten hatten, unsere Erfahrungen und Vorstellungen mit den Ansprüchen Disneys in Einklang zu bringen. Schließlich hatten wir ein derartiges Projekt noch nie gemacht (lacht). Wir engagierten Frau Shinmoto, die eine erfahrene Autorin von TV-Serien ist, und sich intensiv mit der Story von Kingdom Hearts befasste.

play: Was war bei Ihrer Arbeit am schwierigsten?

Tetsuya Nomura: Unsere Designer und Grafiker mussten den bekannten „Disney-Look“ treffen. Wenn Sie sich Zeichentrickfilme von Disney anschauen, dann erkennen Sie, wie stark sie sich von anderen unterscheiden. Unser Team musste bei Null anfangen, denn niemand hatte zuvor solche Figuren und Welten erschaffen. Sie unterscheiden sich stark von unseren bisherigen Arbeiten.

play: Titel wie Final Fantasy X bieten doch eine sehr komplexe Umgebung?

Tetsuya Nomura: Aber auf eine andere Art. Disney legt besonders großen Wert auf eine detaillierte Naturlandschaft: Bäume, Blätter und Wasser sehen in Disney-Filmen anders aus als in unseren Spielen. Sie haben diesen ganz speziellen Look, den nur Disney bietet. Wir haben in Kingdom Hearts einen Dschungel eingebaut, der exakt den Disney-Look trifft. Auch auf Atlantica, eine Unterwasserwelt, sind wir sehr stolz.

play: Wie eigneten Sie sich die Fähigkeit an, den „Disney-Look“ umzusetzen?

Tetsuya Nomura: Unser Team schaute monatelang Zeichentrickfilme von Disney und lernte ihre Eigenheiten kennen. Bei unseren Recherchen stellten wir fest, dass alle Disney-Filme und -Animationen bislang in 2D gemacht wurden. Wir fragten Disney, ob sie auch 3D Material zu den Charakteren haben. Doch auch sie hatten nur 2D Entwürfe. Wir hatten große Schwierigkeiten damit, einen 2D Charakter, der über Jahrzehnte in den Köpfen der Menschen existierte, so in 3D umzusetzen, dass er den typischen Look beibehält. Nichts wäre schlimmer, als wenn Fans der Disney-Filme



Im Thronsaal mit Tetsuya Nomura, Director von „Kingdom Hearts“

sagen: „Schaut mal, das sieht aber nicht so aus wie Disney.“ Es war harte Arbeit und wir investierten in die Gestaltung der Disney-Charaktere mehr Zeit als in die Square-Figuren (lacht). Jeder einzelne Entwurf eines Disney-Charakters wurde Disney vorgelegt, und erst wenn wir ihre Zustimmung erhielten, durften wir unser Design verwenden. Dadurch stellten wir sicher, dass alles so originalgetreu wie möglich wurde. Wir haben auch Gesichtsausdrücke eingebaut und Sie werden von dem Ergebnis begeistert sein.

play: Wakka und Aerith unterscheiden sich von Goofy und Donald. Wie brachten Sie das Aussehen der Charaktere in Einklang?

Tetsuya Nomura: Die Disney-Charaktere wollten und konnten wir nicht verändern. Also entschlossen wir uns dazu, unsere Truppe zu verjüngen. Sie treffen in Kingdom Hearts also auf einen jugendlichen Wakka. Alle Charaktere harmonisieren, aber behalten trotzdem ihr typisches Aussehen und ihren Stil bei.

play: Final Fantasy scheint einen starken Einfluss auf Kingdom Hearts zu haben. Bauen Sie auch Summon-Magien wie in den Final Fantasy Episoden ein? Sie sind sehr beliebt.

Tetsuya Nomura: Ja, nur werden wir sie mit Disney verbinden. Sie können beispielsweise den Summon-Zauber „Bambi“ entfesseln (lacht).

play: Vielen Dank für das Gespräch.



Das benutzerfreundliche Command-Menü in der unteren Bildschirmecke ersetzt den spielflusshemmenden Menü- und Tabellenterror klassischer RPGs.



Trotz verschiedener geistiger Väter ist das Charakterdesign stimmig.



Bei den Sprungpassagen ist eine Menge Geschick und Fingerspitzengefühl gefragt.

nehmen. Im offenen Schlagabtausch sind vor allem Reaktion und das richtige Timing gefragt. Nur wer im richtigen Moment zum Gegenangriff ansetzt, kann die Hiebe seiner Kontrahenten parieren. Wer tapfer kämpft, seine Feinde mit List und Tücke auskontert und sich beim Lösen der zahlreichen Aufgaben und Rätsel nicht allzu dumm anstellt, dessen Charakterwerte verbessern sich zusehends. Zudem eröffnen sich Sora, Donald und Goofy die Möglichkeit, außergewöhnliche Spezialfähigkeiten (Goofy Spin, Strike Raid, Dodge Roll, usw.) zu erlernen.

Erfolgsdruck

Bereits während der Entwicklung von Final Fantasy VIII führte Videospiel-Koryphäe

Hironobu Sakaguchi die ersten Gespräche mit Vertretern des Disney-Konzerns. Square misst dem neuen Projekt hohe Bedeutung bei und der kommerzielle Erfolg von Kingdom Hearts ist ein Muss. Aus diesem Grund wurden auch über 100 namhafte Künstler und Programmierer mit der Entwicklung betraut. Director Tetsuya Nomura, der schon den Helden von Parasite Eve, Brave Fencer Musashi sowie denen der Final Fantasy Teile VII, VIII und X Leben einhauchte, musste dafür sorgen, dass die Square- und Disney-Charaktere, trotz ihres eigenwilligen Aussehens und ganz persönlichen Charmes, miteinander harmonisieren. Eine nicht ganz leichte Aufgabe, die der Designer jedoch mit Bravour gemeistert hat. Überhaupt wurde im grafischen Bereich ganze Arbeit geleistet. Der einzigartige Disney-Zauber der Zeichentrickfilme wird in den digitalen Königreichen von Kingdom Hearts virtuelle Wirklichkeit. **ml**



Iss mich - trink mich! Wer Alice im Wunderland besuchen möchte, muss seine Größe verändern.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Entwickler	www.playstation.de Square / Disney Interactive
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	4. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★ — Potentieller Hitkandidat

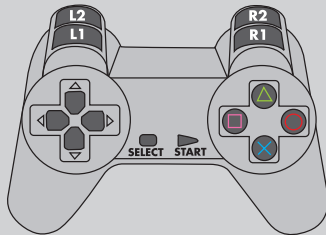
Bezauberndes Action-Adventure mit dem typischen Disney-Flair. Wir können den PAL-Release kaum noch erwarten!

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.

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

Tony Hawk's Pro Skater 3

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, geht ihr folgendermaßen vor: Startet das Spiel und klickt euch in die Optionen. Hier befindet sich der Menüpunkt „Cheats“. Gebt hier folgenden Code ein:

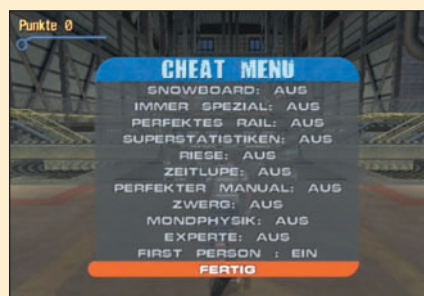
Backdoor

Achtet darauf, kleine Lettern zu benutzen. Bestätigt durch die Option „Änderungen annehmen“. Es ertönt ein Kassenklingeln als Bestätigung. Startet ein Spiel im Karriere-Mode. Hier können im Pause-Screen unter dem Menüpunkt „Cheat Menü“ (unter den Optionen) die Einstellungen verändert werden.

Hier nun eine Übersicht der Cheats. Geht so wie zuvor beschrieben vor und achtet unbedingt auf Groß- und Kleinschreibung!

EingabeAuswirkung
BACKDOORAlle Cheats aktiviert
PEEPSHOWAlle Videos frei
YOHOMIESAlle Charaktere
ROADTRIPAlle Levels frei
ULTIMATEAlle Cheats
PUMPMEUPVolle Stats

Noch zwei witzige Charaktere werden aktiviert, nachdem ihr die folgenden



○ Durch den Cheat MAGICMISSILE schaltet ihr alle In-Game-Cheats einfach frei.

Tony Hawk's Pro Skater 3

beiden Namen im „Mach-dir-den-Skater“-Mode eingegeben habt.
MY JAMIE
Riley Hawk

Übrigens: Die witzigen, abgefahrenen Cheats, die ihr normalerweise aus dem Pausemenü heraus aktivieren könnt, schaltet ihr durch die Eingabe von MAGICMISSILE frei. Geht hierzu genauso wie zuvor beschrieben vor.

Thunderhawk: Operation Phoenix

Levelanwahl

Startet das Spiel ganz normal und wählt die Optionen. Hier verändert ihr die folgenden Einstellungen:
Vibration auf Stufe 1 (von den vier Kästchen ist nur eines blau hinterlegt).
SFX auf Stufe 0 (alle Striche sind nur noch grau hinterlegt).
Musik auf Stufe 0 (alle Striche sind nur noch grau hinterlegt).
Drückt nun gleichzeitig die folgenden Tasten:
L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○
Als Bestätigung wird ein gelber Schriftzug eingeblendet.

Victorious Boxers

Zusätzliche Boxer im Versus-Mode:

Hier haben die Götter den Schweiß vor die Belohnung gesetzt. Spielt ihr mit den verfügbaren Boxern durch den regulären Story-Mode, werden diese später im Versus-Mode freigeschaltet.

INHALT 05/2002

PlayStation2

Casper Spirit Dimensions	52
Dead or Alive 2 - Platinum	52
Frequency	52
Kessen II	52
Maximo - Ghosts to Glory	52
Star Wars Racer Revenge	52
Thunderhawk: Operation Phoenix	51
Tony Hawk's Pro Skater 3	51
Victorious Boxers	51

CheatCards PS2

GTA 3	53-54
Pirates: The Legend of Black Kat ...	53-54

Action-Replay-Codes PS2

Ace Combat: Distant Thunder	63
Headhunter	63
Maximo - Ghosts to Glory	63
State of Emergency	63

Player's Guides

PlayStation2

Drakan: The Ancients' Gates (Teil 2 von 2)	64-66
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Tipps	55-56
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Dog Tags - Alle Fundorte	57-60
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Dog Tags - Tipps	61
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Gegnertaktiken	62

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

Maximo - Ghosts to Glory

Wie kann man das Spiel abspeichern?

Durch die teilweise schlampige Übersetzung kann es in diesem Punkt zu Verwirrungen kommen. Sucht den kleinen Pool in den Verbindungsabschnitten (Level 2: Der Todesturm, Level 8: Der Zauberbaum) auf. Geht auf die Fliese mit dem Pfeil. Nun erscheint die Meldung „100 Koina zum Sparen oder Reisen“. „Sparen“ hat in diesem Fall natürlich nichts mit Geldanlage zu tun, sondern es müsste eigentlich „Speichern“ heißen. Habt ihr das nötige Kleingeld, werft es mit der □-Taste ins Wasser und drückt mit dem Pad nach ç bis die Memory Card im Wasser erscheint. Wieder □ drücken und das Spiel wird gespeichert. Fortan lässt sich dieser Spielstand im Hauptmenü (Maximo steht im Zentrum einiger Grabsteine) aufrufen.

Kessen II

Nachdem das Spiel einmal mit Lui Bei sowie Cao Cao durchgespielt wurde, kann bei einem neuen Spiel die Seite frei gewählt werden. Zusätzlich erhaltet ihr die beiden Schwierigkeitsgrade „Normal“ sowie „Expert“. Spielt ihr nun auf „Expert“ durch, erhaltet ihr zusätzliche Schlachten. Cao Cao trifft auf die „Battle of Chang Zhend“ und Liu Bei bestreitet „The Battle of East Lau“.

Star Wars Racer Revenge

Anakin

Erspielt euch die jeweils schnellste Runde auf jeder Strecke.

Darth Maul

Erreicht den besten Platz in der KO-Liste auf jeder Strecke.

Watto

Belegt auf jeder Strecke die jeweils drei besten Plätze für die schnellste Rundenzeit.

Darth Vader

Spielt Anakin, Watto und Darth Maul frei. Gewinnt nun mit einem von den drei Charakteren das gesamte Turnier. Hierfür erhaltet ihr Darth Vader.

Strecken freischalten

Schließt die jeweiligen Strecken im Turnier ab, um sie in den anderen Spielmodi zur Verfügung zu haben.

Star Wars Racer Revenge

Reparaturen ohne Geschwindigkeitsverlust

Habt ihr während eines Rennens einen Schaden, haltet die Tasten L2 + R2 gedrückt während die Reparaturphase läuft, um nicht unter dem normalen Geschwindigkeitsverlust zu leiden.

Casper Spirit Dimensions

Versteckter Raum mit Mort dem Huhn

Schaut euch in Caspers Haus um und sucht das Bücherregal. Beschießt es in der folgenden Reihenfolge mit der richtigen Geistermunition: Standard – Feuer – Feuer – Eis – Standard – Feuer – Supergeisterschuss. Hierfür findet ihr dann im sich öffnenden Geheimraum Mort das Huhn.

Frequency

Cheat Mode aktivieren

Gebt folgende Tastenkombination zügig im Titelscreen des Spiels ein
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

Erst nachdem der zuvor genannte Hauptcode aktiviert wurde, können diese beiden Codes im normalen Spielverlauf benutzt werden. Gebt sie einfach während des Spiels ein

Zusätzlicher Autocatcher

0, 0, 0, 0, 0

Zusätzlicher Multiplier

0, 0, 0, 0, 0

Dead or Alive 2

PLATINUM

Die Sache mit den Kostümen

Klapp und klar: Es gibt nur drei Möglichkeiten diese bei DOA 2 zu erhalten. Benutzt ein Action-Replay-2. Hier ist ein Code vorgespeichert, der die Kostüme freischaltet. Benutzt einen Xploder für die PS2. Auch hier ist ein Code enthalten, der die Kostüme freischaltet. Spielt sie euch frei.

Es gibt definitiv keinen bekannten Cheat, um an die Kostüme zu kommen. Zwar ist der Weg über die Schummelmodule AR2 und Xploder recht einfach, doch hat er auch einen Nachteil: Die Kostüme können nicht

Dead or Alive 2

PLATINUM

gespeichert werden. Es besteht nur die Möglichkeit, sie für einen einzigen Kampf anzuwählen.

Um die Outfits permanent speichern zu können bleibt euch nichts anderes übrig, als diese zu erspielen. Benutzt immer wieder den Story-Mode und verändert den Schwierigkeitsgrad. Hierdurch erhaltet ihr die meisten Kostüme. Versucht, auch alle Gegenstände einzusammeln, die eure Gegner im Überlebens-Mode fallen lassen. Da das gar nicht so einfach ist, könnt ihr einen Trick anwenden. Wartet bis ein Kampf geladen ist und der Gegner auf euch einstürmt. Öffnet die Klappe an der PS2 (nicht ausschalten!) und bestreitet den Kampf. Ist der Gegner besiegt, habt ihr jetzt alle Zeit der Welt, um die Goodies einzusammeln. Schließt dann die Klappe der PS2 und der nächste Fight wird eingeladen. Öffnet wieder die Lade der Konsole, usw. Wiederholt diesen Trick einfach beliebig oft und einer coolen Sammlung an Gegenständen steht nichts mehr im Weg. Tipp: Habt ihr die Lebensleiste eures Gegners auf Null geprügelt und liegt dieser auf dem Boden, bewirken Sprünge auf ihn den Auswurf weiterer Goodies.

Kengu und Bayman

Kontrolliert immer wieder die Charakterauswahl im Versus-Mode. Mit der Zeit werden die beiden Charaktere dort anwählbar. Übrigens: Im Story-Mode werdet ihr die beiden nicht als anwählbare Charaktere erhalten.

Die Sache mit der Bewegung

Stellt euer Alter in den Option auf den Wert „99“ Jahre ein! Erst dann bewegt sich mehr auf dem Bildschirm. Allerdings sollte man nicht ähnliches Bouncing-Verhalten wie im ersten Teil der Serie erwarten.



○ Alle Kostüme auf die Schnelle gibt's nur mit AR2 oder Xploder. Ansonsten heißt es: Zocken! Zocken!

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

play CheatCard
page 1

Pirates - The Legend of Black Kat

Die Cheats müssen in der richtigen Geschwindigkeit eingegeben werden. Klappt es nicht auf Anhieb, muss der Eingabetakt verändert werden!

Katarina unverwundbar

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der Eingabe die Tasten R1 und R2 gedrückt: X, O, L3, Δ, R3, Select, R3, L1, L2, □

Schiff (Wind Dancer) unverwundbar

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der Eingabe die Tasten R1



und R2 gedrückt: Select, Δ, L1, X, R3, L2, □, R3, O, L3

Unbegrenzt Gegenstände an den Aufnahmepunkten

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der gesamten Eingabe die Tasten R1 und R2 gedrückt: Δ, L1, Select, L2, R3, L3, □, X, R3, O

Unbegrenzt Wind-Boost

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der gesamten Eingabe die Tasten R1 und R2 gedrückt: Select, L1, R3, □, L3, O, L2, Δ, X, L3

Alle normalen Schatzkisten aufdecken

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der gesamten Eingabe die Tasten R1 und R2 gedrückt: R3, X, Δ, L3, O, L1, Select, L3, □, L2

Alle vergrabenen Schatzkisten aufdecken

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der gesamten Eingabe die Tasten R1 und R2 gedrückt: O, X, □, Δ, L1, Select, L3, L2, L3, R3. Kontrolliert die Karten! Hier sind Markierungen eingetragen worden.

Alle Schatztruhen-schlüssel im Besitz

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der gesamten Eingabe die Tasten R1 und R2 gedrückt: O, Select, X, □, R3, L1, L3, L2, Δ, L3

Upgrade der Galionsfigur

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der Eingabe die Tasten R1 und R2 gedrückt: L2, Δ, R3, L3, X, □, R3, Select, L1, O. Das Upgrade taucht erst in der nächsten Karte/Abschnitt auf.

>>>>>

GTA 3

play CheatCard
page 1

GTA3 hält sich tapfer auf den oberen Plätzen der Verkaufs-Charts. Für alle Kleinkriminellen haben wir hier in geballter Form alle Cheats zum Spiel aufgezählt. Gebt die Tastenkombinationen einfach zügig während des Spiels ein. Ihr braucht nicht zu pausieren! Sollte der beschriebene Effekt nicht eintreten, muss die Eingabegeschwindigkeit verändert werden. Wichtig: Entfernt eure Memory Card mit eurem Speicherstand, bevor ihr die Cheats ausprobiert! Einige der Cheats werden nämlich gespeichert und können nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Wetter - Sonnenschein

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Δ

Wetter - Nebel

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

Wetter - normal

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □



Wetter - Regen

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

Panzer ins Spiel bringen

O, O, O, O, O, O, R1, L2, L1, Δ, O, Δ. Vorsicht: Benutzt den Cheat nur in freiem Gelände. Fällt der Panzer auf einen PKW, tötet euch die Explosion. Gebt ihr den Cheat mehrfach ein (sechsmal und öfter), stockt der gesamte Verkehr im Spiel. Für jede Eingabe setzt das Spiel einen Panzer ins Gelände.

Zeit vergeht schneller

O, O, O, □, □, □, □, □, L1, Δ, O, Δ

Aussehen verändern

O, O, O, O, L1, L2, O, O, O, O. Der Cheat funktioniert erst, nachdem 8-Ball abgesetzt wurde. Verwendet den Cheat mehrfach. Für jede Eingabe erhält eure Spielfigur ein neues Outfit.

Alle Fahrzeuge sprengen

L2, R2, L1, R1, L2, R2, Δ, □, O, Δ, L2, L1

Probiert das erst aus, nachdem 8-Ball abgesetzt wurde.

Alle Waffen zuschalten

R2, R2, L1, R2, O, O, O, O, O, O, O, O



>>>>>

CHEAT CARDS



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

PlayStation2 - PlayStation2

play

CheatCard
page 2



Pirates - The Legend of Black Kat

Schwertaustausch

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der gesamten Eingabe die Tasten R1 und R2 gedrückt:

R3, Select, L2, L3, □, X, L1, O, L3, △

Bei jeder weiteren Eingabe des Cheats bekommt Katarina nun das nächste Schwert in die Hand gezaubert.

Zusätzliches Gold

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der gesamten Eingabe die Tasten R1 und R2 gedrückt:

△, R3, L1, □, X, R3, Select, L3, O, L2

Witzige Stimmen

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der gesamten Eingabe die Tasten R1 und R2 gedrückt:

R3, O, Select, X, R3, △, L1, □, L2, L3

Der Stimmeneffekt variiert im Spielverlauf.

SSX Musik

Gebt im Spiel (ohne zu pausieren) folgende Tastenkombination ein. Haltet während der gesamten Eingabe die Tasten R1 und R2 gedrückt:

L1, X, △, L2, □, O, L3, Select, R3, L3

Rutscht ihr die Schräge beim Glacial Gulf runter, erklingt Musik aus dem Snowboardspiel.

Alternative Kostüme für Katarina

Ihr braucht zwei Spieler sowie zwei angeschlossene Controller. Wechselt ins Hauptmenü. Spieler 1 und Spieler 2 müssen nun gleichzeitig agieren.

Haltet auf Controller 1 gleichzeitig L1 + L2 + ○ + Select + L3, und auf Controller 2 gleichzeitig

R1 + R2 △ + Start + R3 gedrückt.

Als Bestätigung erfolgt ein kurzes Musikstück.

Es tauchen Zahlen auf dem Screen auf. Mit der R3-Taste von Controller 1 werden diese verändert. Das Resultat schlägt sich in verschiedenen Outfits



nieder. Folgende Zahlenkombinationen zaubern beispielsweise Bikinis und andere Wäschestücke hervor.

.....	.0000:0000
.....	.0000:0001
.....	.0000:0010
.....	.0000:0011
.....	.0000:0100
.....	.0000:0101
.....	.0000:0110
.....	.0000:0111
.....	.0000:1000
.....	.0000:1001
.....	.0000:1010
.....	.0000:1011

GTA 3

play

CheatCard
page 2

Lebensenergie auffüllen

R2, R2, L1, R1, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Körperpanzer auffüllen

R2, R2, L1, L2, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Geld erschwindeln

R2, R2, L1, L1, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Für jede Eingabe gibt es Bares aufs Konto.

Fahndungslevel steigern

R2, R2, L1, R2, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○



Fahndungslevel herabsetzen

R2, R2, L1, R2, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Durchsichtige Wagen

L1, L1, □, R2, △, L1, △

Spielgeschehen verlangsamen

△, ○, ○, ○, □, R1, R2

Spielverlauf beschleunigen

△, ○, ○, ○, □, L1, L2



Einwohner greifen Spieler an

○, ○, ○, ○, X, R1, R2, L1, L2

Einwohner greifen sich gegenseitig an

○, ○, ○, ○, X, R1, R2, L2, L1

Einwohner spielen verrückt

R2, R1, △, L2, L1, ○, ○

Gangster spielen verrückt

○, R2, O, R1, L2, ○, L1, R1



TOP SECRET!

Gunther Hruby

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY



Vorsicht! Spoiler-Warning!

Spoiler: Ihr bekommt hier viele Informationen zum Abenteuer vorab.

Da Metal Gear Solid 2 ein Erlebnis für sich darstellt, haben wir die Tipps, die etwas von der Geschichte vorwegnehmen, mit einer Spoiler-Warning versehen!

Ein „Spoiler“ ist übrigens eine Information, die überraschende Wendungen im Story-Verlauf vorher verrät, beispielsweise das Bild des Endgegners zeigt, etc.

Aus diesem Grund haben wir auf verräterische Bilder zu den Tipps verzichtet.

Spielstart

Schon zu Beginn des Spiels gibt es einiges zu entdecken. Betätigt im Start-Screen mit der Aufforderung „Press Start Button“ die Start-Taste.

Wählt die Funktion „Special“ mit der O-Taste aus. Ihr erreicht hier vier Untermenüs, deren Inhalt wir kurz aufzeigen:

Option - Basic Actions:

Hier finden Anfänger, Fortgeschrittene und Könner schon zu Spielbeginn eine gute Auswahl an Tipps und Tricks. Studiert diese Informationen in aller Ruhe. Auch fortgeschrittene Spieler können hier noch das eine oder andere lernen!

Option - Previous Story:

Zu Spielbeginn ist die Option „The New York Timer“ anwählbar. Aktiviert die Funktion und „blättert“ einige Seiten durch. Kehrt in den vorherigen Screen zurück und die Option „The Shocking Conspiracy Behind Shadow Moses“ wird anwählbar. Hier warten fette 132 digitale Seiten auf den geneigten Leser. Abschließend gibt es auf 353 Seiten den Artikel „In the Darkness of Shadow Moses: The Unofficial Truth“ zu lesen.

Option - Photo Album:

Hier sind später die Bilder anwählbar, die ihr im Spielverlauf mit eurem Fotoapparat erstellt habt.

Option - Dog Tag Viewer:

Die Sache mit den Dog Tags erklären wir euch später im Haupttext sowie in einer gigantischen Übersicht.

Farbvielfalt

Bewegt im Start-Screen, im Titel-Screen sowie in den Untermenüs den rechten Analog-Stick des Pads. Hierdurch verändert ihr die Farben des Hintergrunds.

Kracken im Start-Screen

Im Start-Screen könnt ihr mit der Aufforderung „Press Start Button“ mit der L2-Taste Pistolenschüsse abfeuern.

Neustart

Vorsicht! Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select kehrt ihr in den Start-Screen zurück. Habt ihr zuvor nicht gespeichert, ist der aktuelle Spielstand verloren.

Continues

Ein Trost für alle, die fast verzweifeln – Continues stellt das Spiel unbegrenzt zur Verfügung.

Happy Birthday!

Stellt das Geburtsdatum eures Charakters auf den Tag ein, der auch gerade von der internen Uhr eurer PS2 verwen-

det wird. Das Spiel gratuliert euch im späteren Verlauf des Abenteuers! Geburtstagsgrüße erhaltet ihr auch im Zusammenhang mit den Hundemarken.

Welcher Radar Type?

Radar Type 1 soll Einsteigern etwas helfen (der Radar ist beispielsweise auch in Schächten aktiv). Fortgeschrittene benutzen den Radar Type 2.

Welcher Schwierigkeitsgrad?

Einfache Antwort: Probiert's selbst aus. Wer schon in den ersten Minuten scheitert, ist wahrscheinlich bei Very Easy oder Easy gut aufgehoben.

Aber egal welchen Schwierigkeitsgrad ihr anwählt – das Spiel verrät immer genügend Informationen, um weiterzukommen. Es sollte somit kein Problem sein, den richtigen Weg durch das Spiel zu finden.

Habt ihr das Spiel gemeistert, gesellen sich die beiden Extreme-Schwierigkeitsstufen in die Auswahl. Wer hier sein Glück versuchen will, sollte zuvor üben! Ansonsten kommt schnell Frust auf.

Die einzelnen Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich nur durch einige Aspekte, die Geschichte selbst verändert sich nicht.

Die Rangliste - Online

Unter der Internetadresse <http://www.metal-gear-solid2.de> postet Konami verschiedene, lokalisierte Versionen der offiziellen Homepage zum Spiel.

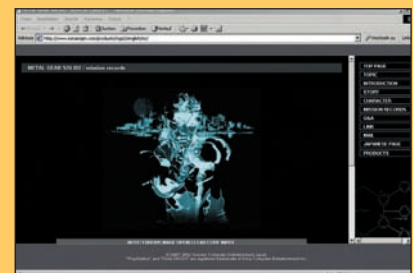
Auch soll hier eine Rangliste entstehen, in der ihr euren erspielten „Clear Code“ eintragen könnt.

So könnt ihr euch einen Überblick darüber verschaffen, wer der beste Spieler ist. Leider ist diese Funktion bis dato noch nicht verfügbar.

Passionierte Spieler sollten daher die internationale Rangliste unter diesem Link benutzen: <http://www.konami.jp/products/mgs2/english/mr/>

Im rechten Browser-Frame findet ihr die Option „Mission Records“.

Alles Weitere erklärt sich von selbst.



○ Spieler mit Internetzugang können ihre Ergebnisse weltweit vergleichen.

Folgendes ändert sich in den einzelnen Schwierigkeitsgraden:

- Hundemarken sind anders verteilt.
- Die Anzahl der Wachen und deren Verhalten verändert sich.
- Die Wahrscheinlichkeit, beim Gegner etwas zu finden, wird geringer, je höher der Schwierigkeitsgrad ist.
- Überwachungskameras sind in den oberen Schwierigkeitsgraden nicht mehr statisch ausgerichtet, sondern schwenken hin und her.
- Nachschub und Munition wird verringert.
- Zwischengegner sind stärker und agieren aggressiver.
- Nicht nach allen Schlüsselsituationen wird in jedem Grad die Lebensenergie aufgefüllt.

Tipp: Das Wissen aus den Graden Very Easy und Easy muss nicht unbedingt auf die höheren Schwierigkeitsgrade anwendbar sein. Bleibt ihr im Spielverlauf hängen, empfiehlt sich eine neue Taktik bzw. neue Marschroute.



◉ Gimmick im Start-Screen: Benutzt die L2-Taste und lasst es krachen!

Informationen, die die Anleitung nicht verrät

Griffanzeige

Die Griff-Festigkeit kann gesteigert werden. Übt einfach über einhundertmal das Hängen. Hierdurch wird die Griff-Festigkeit um einen Wert gesteigert. Der Maximalwert beträgt 3. Etwas schneller wird die Griff-Festigkeit verbessert, wenn ihr euch aus der hängenden Position herabfallen lasst und euch an einer tiefer gelegenen Kante wieder festhaltet.

Beachtet: Der Balken, der euch über eure Griff-Festigkeit informiert, nimmt schneller ab, wenn eure Lebensenergie beeinträchtigt wurde.

Sauerstoffanzeige

Je mehr ihr euch unter Wasser anstrengt, desto schneller nimmt der Sauerstoff-Vorrat ab. Denkt daran, dass eure Lebensenergie minimiert wird, sobald der angezeigte Sauerstoff-Vorrat verbraucht ist. Es ist nicht ratsam, die Lebensenergie hier als „Puffer“ zu verwenden.

Schulterblick

Übt diese Funktion. Mit Schulterblick könnt ihr euch einen guten Überblick verschaffen, ohne entdeckt zu werden. Der Schulterblick ist im Spielverlauf für das Einsammeln der Hundemarken unverzichtbar.



Düppelgranaten -SPOILER-WARNING!

Grundsätzlich stören Düppelgranaten alle elektrischen Geräte für rund 20 Sekunden. Das gilt auch für euren eigenen Radar! Bedenkt das, bevor ihr die Granaten einsetzt. Es folgt dann immer der so genannte „Jamming-Mode“, in dem ihr keine Radarunterstützung habt. Düppelgranaten stören auch die Zielsysteme von Raketen. Dieses Wissen ist für spätere Kämpfe relevant.

Waffen wechseln

Merkt euch genau wie lange es dauert, bis ihr eure Waffen gewechselt habt. Dieses Wissen ist für spätere Kämpfe relevant.

Zwischensequenzen

Benutzt die R1-Taste, um in den Zwischensequenzen zu zoomen. Haltet ihr die R1-Taste gedrückt und bewegt dabei den rechten Analog-Stick, verändert sich die Kameraperspektive zusätzlich. In einigen Zwischensequenzen kann die Kameraperspektive mit Hilfe des linken Analog-Sticks verändert werden.

Funkverkehr

Auch während des Funkverkehrs kann ein wenig herumgespielt werden. Mit den Analog-Sticks wird das Bild verschoben. Drückt ihr L3 bzw. R3, zoomt das Bild ein wenig.

Mit den Tasten R1 sowie R2 veranlasst ihr euren Charakter zu unterschiedlichen Bewegungen.

Tipp: Versucht einmal, den Funkverkehr auch dann zu benutzen, wenn es gar nicht nötig erscheint. Nervt ihr oft genug, rückt die jeweilige Gegenstelle manchmal mit zusätzlichen Informationen heraus.

Munition gefunden! Wieso kann man die nicht mitnehmen?

Ganz einfach: Habt ihr die entsprechende Waffe nicht im Gepäck, kann auch die Munition nicht aufgenommen werden. Merkt euch deswegen die Fundorte und klappert diese bei Bedarf ab.

Wie überwindet man Laserfallen?

Zündet euch eine Zigarette an oder schießt auf Feuerlöscher. Der so entstehende Dunst zeigt euch den Verlauf von Laserfallen bzw. deren Strahlen genau an.

Items nicht erreichbar!

Kommt ihr an ein Item, das in den unteren Graden verfügbar war und sich jetzt nicht aufnehmen lässt, lasst es einfach liegen.

Belohnungen - Das erhaltet ihr für's Durchspielen:

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad

Den Extreme-Mode sowie den European-Extreme-Mode erhaltet ihr, nachdem das Spiel einmal erfolgreich gemeistert wurde.

Digi-Kamera

Beim zweiten Anlauf befindet sich von Beginn an eine Digi-Kamera in eurem Inventar.

Blauer Raiden

Nachdem das Spiel einmal erfolgreich absolviert wurde, ist das Gesicht Raidens blau unterlegt im Start-Screen zu sehen.

Tanker und Big Shell direkt anwählbar

Auch hier reicht einmal durchspielen aus.

Casting Theater

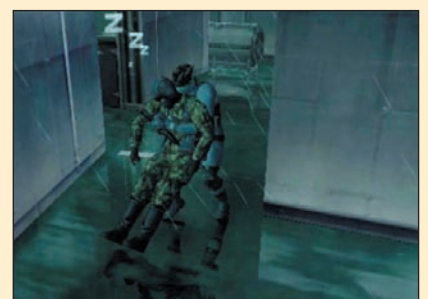
Spielt einmal durch und kontrolliert den Punkt Special. Die Option wird auch verfügbar, nachdem die Abschnitte Tanker oder Anlage erfolgreich gemeistert wurden. Im Casting Theater können verschiedene Zwischensequenzen verändert werden.

Boss Survival

Wie der Name schon sagt dürft ihr hier nacheinander gegen die Zwischengegner antreten und diese auf einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad der Reihe nach plätten. Einmal erfolgreich durchspielen reicht auch hier, um das Zusatz-Feature freizuschalten.

Wichtig: Speichert, nachdem ihr durchgespielt habt!

Auf Seite 61 geht's weiter!



◉ Tipp: Versteckt betäubte Gegner – beispielsweise in Spinden!

ALLE DOG TAGS!

Aufspüren und Abhaken!

Mit dieser Liste habt ihr den vollen Überblick über alle Hundemarken, die sich in den einzelnen Schwierigkeitsgraden befinden. Bereits erspielte könnt ihr in der Liste recht praktisch abhaken. Blutgruppe und Geburtsdatum entnehmt ihr dem Spiel. Trennt diese vier Seiten einfach aus dem Heft heraus und verstaut sie in der Spieleverpackung.



Schwierigkeitsgrad: VERY EASY – TANKER

Name	Fundort
☐ - Olga Gurlukovich	Navigationsdeck, Flügel (A)
☐ - Ross E. Bowman	Achterdeck
☐ - Abraham Carillo	Achterdeck
☐ - Kaissar Ag Agnouche	Achterdeck
☐ - Arnaud Delaunay	Navigationsdeck, Flügel
☐ - Ryoji Makimura	A-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Kumi Sato	B-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Kevin S. Purvis	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Yasuhiro Miyamoto	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Micheal C. Anthony	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Carlos Garci Garcie	D-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Mineshi Kimura	D-Deck, Mannschaftsquart. (B)
☐ - Jonathan Hancock	Deck 2, backbord
☐ - Bryn T. Kershaw	Deck 2, backbord
☐ - Micheal Hurkmans	Deck 2, backbord
☐ - Ken Ogasawara	Maschinenraum
☐ - Petro Kyrylenko	Maschinenraum
☐ - Aaron F. Kopf	Maschinenraum
☐ - James P. Fitzgibbons	Maschinenraum
☐ - Alexander Strigl	Maschinenraum
☐ - Dave Cox	Frachtraum 1 (C)
☐ - Cory A. Noll	Frachtraum 1 (D)
☐ - Andreas Ebeler	Frachtraum 3 (E)
☐ - Gary J. Davidson	Frachtraum 3 (F)

Schwierigkeitsgrad: VERY EASY – BIG SHELL ANLAGE

Name	Fundort
☐ - Iroquois Plisken	Arsenal Gear-Ascending Colon (R)
☐ - Hiro Takada	Strebe A Unterwasserdock (S)
☐ - Clinton J. Heileman Jr.	Strebe A Unterwasserdock (S)
☐ - Mike J. Newman	Strebe A Dach
☐ - Rayyan A. Said	Strebe A Pumpenraum
☐ - Shigeo Okajima	Strebe A Pumpenraum (U)
☐ - Cord B. Smith	AB-Verbindungsbrücke
☐ - Mario C. Lopez	AB-Verbindungsbrücke
☐ - Shuhei Tanaka	Strebe B Traforaum (U)
☐ - Momoko Kawai	Strebe B Traforaum (U)
☐ - Kengo Iwata	BC-Verbindungsbrücke (V)
☐ - Daniel Modol	Strebe C Speiseraum (W)
☐ - Noriyuki Katsumura	Strebe C Speiseraum (W)
☐ - Tetsuro Sueyoshi	CD-Verbindungsbrücke
☐ - Tony J. Ylaranta	CD-Verbindungsbrücke (V)
☐ - Paul R. Martin	Strebe D Sediment-Pool
☐ - Leandro M. Cardoso	Strebe D Sediment-Pool
☐ - Al J. Josel	DE-Verbindungsbrücke
☐ - Kyoko Hariyama	DE-Verbindungsbrücke (V)
☐ - Barna K. Olvedi	Strebe E Paketraum
☐ - Yuta Kunibe	Strebe E Paketraum (T)
☐ - Daniel C. Bell	Strebe E Heliport
☐ - Takahiro Omori	Strebe E Heliport

☐ - Nadim Daban	Strebe F Lager
☐ - Timothy J. Kane	Strebe F Lager
☐ - Allen J. Chang	FA-Verbindungsbrücke
☐ - Jean Luc Cougar	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Luis A. Fernandes	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Yuta Kiguchi	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Masafumi Okuta	Shell-1-Kern, B1
☐ - Mathew R. Bartz	Shell-1-Kern, B1
☐ - Kunio Takabe	Shell-1-Kern, B1
☐ - Joey Simkins	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Sue G. Westli	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Sam M. Shrimpton	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Norihiko Hibino	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Erik R. Christy	KL-Verbindungsbrücke
☐ - Jason C. Patino	Strebe L Abwasseraufbereitungsanlage
☐ - Maarten Van Der Zwan	Strebe L Abwasseraufbereitungsanlage
☐ - Motoyuki Toshioka	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Adrian Thien	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Yuki Higuchi	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Peter Stillman	Strebe E Heliport (X)

Schwierigkeitsgrad: EASY – TANKER

Name	Fundort
☐ - Olga Gurlukovich	Navigationsdeck, Flügel (A)
☐ - Nicholas M. Capone	Achterdeck
☐ - Donal L. Gilliland	Achterdeck
☐ - Joe T. Holdren	Achterdeck
☐ - Shaun P. Wilson	Navigationsdeck, Flügel
☐ - Jeff K. Hui	A-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Nobuyochi Nishimura	B-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Tomomi Kato	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Anders E. Leiro	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Skraktus Mercio	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Gavin S. Nash	D-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - David S. Eastwick	D-Deck, Mannschaftsquart. (B)
☐ - Kozaka Kh. Henri	Deck 2, backbord
☐ - Gackt	Deck 2, backbord
☐ - Thomas P. Dohm	Deck 2, backbord
☐ - Enrique Camacho	Maschinenraum
☐ - Takashi Ohari	Maschinenraum
☐ - Max C. Wood	Maschinenraum
☐ - John W. Fleming	Maschinenraum
☐ - Edmard B. Elston	Maschinenraum
☐ - Christopher D. Dadah	Maschinenraum
☐ - Rodrigo Spinetti	Frachtraum Nr. 1 (C)
☐ - Frank Gther	Frachtraum Nr. 1 (G)
☐ - James N. Janovsky	Frachtraum Nr. 3 (E)
☐ - Abigail G. Sanchez	Frachtraum Nr. 3 (F)
☐ - Rafael Estaregue	Frachtraum Nr. 3 (H)

Schwierigkeitsgrad: EASY - BIG SHELL ANLAGE

Name	Fundort
☐ - Meryl Silverburgh	Arsenal Gear-Ascending Colon (R)
☐ - Thomas G. Cardner	Strebe A Unterwasserdock (S)
☐ - Matthew R. Vogel	Strebe A Unterwasserdock (S)
☐ - Megumi Nakaniihara	Strebe A Dach
☐ - Matthew A. Bullock	Strebe A Pumpenraum
☐ - Addam J. Drew	Strebe A Pumpenraum (U)
☐ - Yusuke Takada	AB-Verbindungsbrücke
☐ - Miles D. Ashley	AB-Verbindungsbrücke
☐ - Mark E. Francis	Strebe B Traforaum (U)
☐ - Kazuki Muraoka	Strebe B Traforaum (U)
☐ - Tom A. Hutchinson	BC-Verbindungsbrücke (V)
☐ - Corey E. Loudon	Strebe C Speiseraum (W)
☐ - Ian J. Andrews	Strebe C Speiseraum (W)
☐ - Tim J. Veldboom	CD-Verbindungsbrücke
☐ - David C. Ratanaseangsuang	CD-Verbindungsbrücke (V)
☐ - Shiro Mukaide	Strebe D Sediment-Pool
☐ - Rie Nishiki	Strebe D Sediment-Pool
☐ - Mariko Nakamura	DE-Verbindungsbrücke
☐ - Emily Britt	DE-Verbindungsbrücke (V)
☐ - Daniel A. Longworth	Strebe E Paketraum
☐ - Caroline M. L. Gibson	Strebe E Paketraum (T)
☐ - Yuki Sawada	Strebe E Heliport
☐ - Daijiro Takeshima	Strebe E Heliport
☐ - Masatoshi Uehara	Strebe F Lager
☐ - Ikki Sakakibara	Strebe F Lager
☐ - Juergen Jur Goessnitzer	Strebe F Lager
☐ - Yuko Yano	FA-Verbindungsbrücke
☐ - Rick Naylor	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Jeremy A. Davis	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Zephany G. Kirkpatrick	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Kenneth Wong	Shell-1-Kern, B1
☐ - Michael D. Craft	Shell-1-Kern, B1
☐ - Stephen D. Haynes	Shell-1-Kern, B1
☐ - Joshua A. Crandall	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Hiroyuki Inoue	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Andrew J. Walker	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Kazunobu Uehara	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Thomas Szedlak	KL-Verbindungsbrücke
☐ - Shuichi Hata	Strebe L Abwasseraufbereitungsanlage
☐ - Frank A. Morales	Strebe L Abwasseraufbereitungsanlage
☐ - Lee P. French	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Marcos A. Gomez	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Scott K. Cleary	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Peter Stillman	Strebe E Heliport (X)

Schwierigkeitsgrad: NORMAL - TANKER

Name	Fundort
☐ - Olga Gurlukovich	Navigationsdeck, Flügel (A)
☐ - Kazuya Ikeno	Achterdeck
☐ - Kim K. Christensen	Achterdeck
☐ - Toshio Noguchi	Achterdeck
☐ - Chul Kwon	Navigationsdeck, Flügel
☐ - Hirosuke Moritomo	C-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Hoshiko Kamata	A-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Marco G. Brunato	B-Deck, Mannschaftsquartiere

☐ - Jesus Bibian Jr	B-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Jordi C. Aldea	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Sadaaki Kaneyoshi	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Anthony D. Callaghan	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Craig M. Weldon	D-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Daizo Shikama	D-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Shinta Nojiri	D-Deck, Mannschaftsquart. (B)
☐ - Jun Tanaka	Deck 2, backbord
☐ - Bernard A. Reeves	Deck 2, backbord
☐ - Evan M. Martin	Deck 2, backbord
☐ - Bruno A. Montenegro	Maschinenraum
☐ - Almerindo Lemke	Maschinenraum
☐ - Satoshi Hirano	Maschinenraum
☐ - Justin C. Cumley	Maschinenraum
☐ - Kristian Lindin	Maschinenraum
☐ - Mika Abe	Maschinenraum
☐ - Tatsuya Takada	Maschinenraum
☐ - Pawel Majewski	Frachtraum Nr. 1 (C)
☐ - Mark W. Bruce	Frachtraum Nr. 1 (D)
☐ - Youssef Fassi-Fihri	Frachtraum Nr. 1 (I)
☐ - Christian Nordstr	Frachtraum Nr. 2 (J)
☐ - Hiro Miyajima	Frachtraum Nr. 2 (K)
☐ - Nathaniel Lord	Frachtraum Nr. 3 (E)
☐ - Carlos Kiho	Frachtraum Nr. 3 (F)
☐ - Tim U. Chan	Frachtraum Nr. 3 (L)

Schwierigkeitsgrad: NORMAL - BIG SHELL ANLAGE

Name	Fundort
☐ - Solid Snake	Arsenal Gear-Ascending-Colon (R)
☐ - Sotaro Tojima	Strebe A Dach
☐ - Christophe L. Lallemand	Strebe A Pumpenraum
☐ - Hurell F. Lyons	Strebe A Pumpenraum (U)
☐ - Juntaro Saito	AR-Verbindungsbrücke
☐ - So Toyota7	AB-Verbindungsbrücke
☐ - Robert J. Bryk	Strebe B Traforaum (U)
☐ - Scott A. Morgan	Strebe B Traforaum (U)
☐ - George T. Joseph	BC-Verbindungsbrücke (V)
☐ - Vahe V. Varujan	Strebe C Speiseraum (W)
☐ - Mark Mugendi	Strebe C Speiseraum (W)
☐ - Irene C. Carvalho	CD-Verbindungsbrücke
☐ - Jools Watsham	CD-Verbindungsbrücke (V)
☐ - Adam J. Schick	Strebe D Sediment-Pool
☐ - Takayoshi Ogawa	Strebe D Sediment-Pool
☐ - Jamie A. Trumper	Strebe D Sediment-Pool
☐ - Sergio Carranza	DE-Verbindungsbrücke
☐ - Michiko Arai	DE-Verbindungsbrücke (V)
☐ - Takashi Mizutani	Strebe E Paketraum
☐ - Christian Cr Renner	Strebe E Paketraum
☐ - Andy B. Gilder	Strebe E Paketraum (T)
☐ - Takashi Horikawa	Strebe E Heliport
☐ - Kevin T. Petty	Strebe E Heliport
☐ - Guilherme K. Saran	Strebe E Heliport
☐ - Chen Yen Wen	Strebe F Lager
☐ - Caroline Frechette	Strebe F Lager
☐ - Daisuke Mogi	Strebe F Lager
☐ - Tomokazu Fukushima	FA-Verbindungsbrücke
☐ - Monte S. Tate	Shell-1-Kern, 1
☐ - Stephanie Hattenberg.	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Koichi Nakano	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Matt T. Federspiel	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Sachiko Hara	Shell-1-Kern, B1
☐ - Ray A. Holdren	Shell-1-Kern, B1
☐ - Carlos I. Siu	Shell-1-Kern, B1

Zusätzliche Informationen:

- (A) Durchsucht Olga nach dem Kampf.
- (B) Betretet das Vorratslager. Erst dann erscheint dieser Wachposten.
- (C) Hangelt auf der rechten Seite durch die Halle.
- (D) Die Wache ist links vorm Projektor positioniert.
- (E) Betretet den Frachtraum über den oberen Weg.
- (F) Die Wache pennt rechts neben Metal Gear RAY.
- (G) Der Posten ist nur mit Unterhose bekleidet.
- (H) Vierter Posten von links in der vorderen Reihe.
- (I) Der Posten steht links neben der unteren Säule.
- (J) Der Posten steht links neben der oberen Säule.
- (K) Schaut auf der rechten Seite beim Projektor nach. Dort steht der Posten
- (L) Kontrolliert die linke Seite neben der Säule.
- (M) Wache an der linken Seite.
- (N) Hangelt durch die Halle, auf der rechten Seite.
- (O) Wache ist auf Streife.
- (P) Wache ist auf der linken Seite auf Streife.
- (Q) Betretet den Frachtraum 3 auf dem oberen Weg. Die Wache läuft Streife.
- (R) Durchsucht Snake nachdem er betäubt ist.
- (S) Nehmt die M9 am Startpunkt auf.
- (T) Nachdem ihr von Shell 2 zurückkommt: Schaut in den Raum mit der Digitalkamera.
- (U) Posten im Raum mit der C4-Bombe.
- (V) Nach dem Kampf mit Fatman.
- (W) Betretet nach dem Treffen mit Stillman die CD-Verbindungsbrücke. Lauft zu Strebe C zurück.
- (X) Durchsucht Fatman nach dem Kampf.

☐	- Eric G. Macway	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐	- Ian J. Roberts	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐	- Alexandre Bertrand	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐	- Peter D. McCarthy	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐	- Ichiro Kutome	KL-Verbindungsbrücke
☐	- Yutaka Negishi	Strebe L Abwasseraufbereitungsanlage
☐	- Renata N. Csio	Strebe L Abwasseraufbereitungsanlage
☐	- Tony J. Case	Shell-2-Kern, 1 F Luftreinigungsanlage
☐	- Paul M. Blacketer	Shell-2-Kern, 1 F Luftreinigungsanlage
☐	- Dennis J. Krimpelbein	Shell-2-Kern, 1 F Luftreinigungsanlage
☐	- Stanley A. Garcia	Shell-2-Kern, 1 F Luftreinigungsanlage
☐	- Charles P. Quivers	Shell-2-Kern, 1 F Luftreinigungsanlage
☐	- Sevak N. Fair	Shell-2-Kern, 1 F Luftreinigungsanlage
☐	- Peter Stillman	Strebe E Heliport (X)

Schwierigkeitsgrad: HARD – TANKER

Name	Fundort
☐	- Olga Gurlukovich Navigationsdeck, Flügel (A)
☐	- Markus A. Lindqvist Achterdeck
☐	- Kenichi Takashima Achterdeck
☐	- Thiago S. Parra Achterdeck
☐	- Chris J. Matzdorf Navigationsdeck, Flügel
☐	- Adriaan B. Scholvinck C-Deck, Mannschaftsquartiere
☐	- Julius Jun A-Deck, Mannschaftsquartiere

☐	- Kazuki Nisimura	B-Deck, Mannschaftsquartiere
☐	- Zhang Chao	B-Deck, Mannschaftsquartiere
☐	- Vishal Kapur	A-Deck, Mannschaftsraum
☐	- Victor A. Cruz	A-Deck, Mannschaftsraum
☐	- Larry D. Lionberger	A-Deck, Mannschaftsraum
☐	- Celeste D. Sauls	D-Deck, Mannschaftsquartiere
☐	- Danielle E. Ford	D-Deck, Mannschaftsquartiere
☐	- Jennifer A. Mauck	D-Deck, Mannschaftsquart. (B)
☐	- Daniel A. Olsson	D-Deck, Mannschaftsquartiere
☐	- Achim Amann	Deck 2, backbord
☐	- Sean P. Cullen	Deck 2, backbord
☐	- Tommy Blunt	Deck 2, backbord
☐	- David Chau	Maschinenraum
☐	- Philippe Ah Mouritzen	Maschinenraum
☐	- Yoko Niiyama	Maschinenraum
☐	- John V. Teves	Maschinenraum
☐	- Shintaro Naka	Maschinenraum
☐	- Natsuyo Tanaka	Maschinenraum
☐	- Yuji Korekado	Maschinenraum
☐	- Bryan D. Scheibe	Frachtraum Nr. 1 (C)
☐	- Yukho Wong	Frachtraum Nr. 1 (D)
☐	- Lars Crama	Frachtraum Nr. 1 (I)
☐	- Jonathan Murphy	Frachtraum Nr. 2 (M)
☐	- Gary K. Youg	Frachtraum Nr. 2 (N)
☐	- Yuki Miyata	Frachtraum Nr. 3 (E)
☐	- Evan A. Ball	Frachtraum Nr. 3 (F)
☐	- Jason B. Wray	Frachtraum Nr. 3 (L)
☐	- Andrew J. Baker	Frachtraum Nr. 3 (O)

Schwierigkeitsgrad:

HARD – BIG SHELL ANLAGE

Name	Fundort
☐	- Liquid Snake Arsenal Gear-Ascending Colon (R)
☐	- Yamato Hagiwara Strebe A Dach
☐	- Chris Walker Strebe A Pumpenraum
☐	- Brian D. Hagermann Strebe A Pumpenraum (U)
☐	- Makoto Sonoyama AB-Verbindungsbrücke
☐	- Christoph C. Reinicke AB-Verbindungsbrücke
☐	- Justin D. Ebersole Strebe B Traforaum (U)
☐	- William A. Catacutan Strebe B Traforaum (U)
☐	- Natalie Yip BC-Verbindungsbrücke (V)
☐	- Kelsy L. Clark Strebe C Speiseraum (W)
☐	- Bjoern Heide Strebe C Speiseraum (W)
☐	- Daniel Y. Kato CD-Verbindungsbrücke
☐	- Alexandre Reu CD-Verbindungsbrücke (V)
☐	- Cunha Dantas
☐	- Jason Enos Strebe D Sediment-Pool
☐	- Josiah F. Thorne Strebe D Sediment-Pool
☐	- Yoshikazu Matsuhana Strebe D Sediment-Pool
☐	- Claudia Cd Diessner Strebe D Sediment-Pool
☐	- Hiroyuki Tsuchida DE-Verbindungsbrücke
☐	- Devan V. Tailor DE-Verbindungsbrücke (V)
☐	- Chris Kramer Strebe E Paketraum
☐	- Ikuya Nakamura Strebe E Paketraum
☐	- Takaaki Kitamura Strebe E Paketraum
☐	- Ryoko Yoshimura Strebe E Paketraum (T)
☐	- Yoshiteru Kobayashi Strebe E Heliport
☐	- Chris M. Flohr Strebe E Heliport
☐	- Nicholas J. Schreiber Strebe E Heliport
☐	- Kenichiro Kano Strebe F Lager
☐	- Hiroki Satoyoshi Strebe F Lager
☐	- Shuyo Murata Strebe F Lager
☐	- Futoshi Satou Strebe F Lager
☐	- Shinpei Murakami FA-Verbindungsbrücke
☐	- David A. Lesslie Shell-1-Kern, 1F

☐	- Brian R. Strack	Shell-1-Kern, 1F
☐	- Skip M. Murray	Shell-1-Kern, 1F
☐	- Axel R. Zijderveld	Shell-1-Kern, 1F
☐	- Kamran Keenan	Shell-1-Kern, B1
☐	- Tomonori Morita	Shell-1-Kern, B1
☐	- Julien Jd Dort	Shell-1-Kern, B1
☐	- Steven Schmitt	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐	- Michael O. Kress	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐	- Stephane Tudela	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐	- Yoriko Shimizu	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐	- Yun-Ho Kim	KL-Verbindungsbrücke
☐	- Jun Sukegawa	Strebe L Abwasseraufbereitungsanlage
☐	- Joey P. Gonzales	Strebe L Abwasseraufbereitungsanlage
☐	- Christopher Heck	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐	- Martin Kukowka	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐	- Alex N. Martinez	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐	- Satoru Kobayashi	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐	- Giovanni Cavalliere	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐	- Gabriel Freitas Peres	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐	- Peter Stillman	Strebe E-Heliport (X)

Schwierigkeitsgrad: EXTREME – TANKER

Name	Fundort
☐ - Olga Gurlukovich	Navigationsdeck, Flügel (A)
☐ - Sanae Shintani	Achterdeck
☐ - Aki Hitachi	Achterdeck
☐ - Mathieu Trepanier	Achterdeck
☐ - Yoshinori Onodera	Navigationsdeck, Flügel
☐ - Joshua D. Casnocha	C-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Louis K. Stevenson	A-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Michael D. Rogers	B-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Gianluca Peruzzo	B-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Travis J. Lujan	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Brendan M. Randall	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Chris D. Bernd	A-Deck, Mannschaftsraum
☐ - Chantelle M. Blair	D-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Eduard V. Fernandez	D-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Yoji Shinkawa	D-Deck, Mannschaftsquart. (B)
☐ - Niko Ionixx Horn	D-Deck, Mannschaftsquartiere
☐ - Adnan Hadzic	Deck 2, backbord
☐ - Shu Tajimu	Deck 2, backbord
☐ - Stuart J. Batchelar	Deck 2, backbord
☐ - Masataka Nishiyama	Maschinenraum
☐ - Michael M. Wong	Maschinenraum
☐ - Manabu Nakamura	Maschinenraum
☐ - Simon P. Sargent	Maschinenraum
☐ - Yosuke Kamezaki	Maschinenraum
☐ - Clarke A. Baldwi	Maschinenraum
☐ - Hideki Sasaki	Maschinenraum
☐ - Ho Yeung Tsang	Frachtraum Nr. 1 (C)
☐ - Ulf T. Lundh	Frachtraum Nr. 1 (P)
☐ - Christopher J. Uzdanovich	Frachtraum Nr. 2 (N)
☐ - Alex C. Wilson	Frachtraum Nr. 2 (M)
☐ - Michael A. Hare	Frachtraum Nr. 3 (Q)
☐ - Andrew N. Bartlett	Frachtraum Nr. 3 (E)
☐ - Iiro Karvinen	Frachtraum Nr. 3 (R)
☐ - Martin A. Cieslinski	Frachtraum Nr. 3 (L)

Schwierigkeitsgrad: EXTREME – BIG SHELL ANLAGE

Name	Fundort
☐ - Hideo Kojima	Arsenal Gear-Ascending Colon (R)
☐ - Takeshi Sato	Strebe A Dach
☐ - Shinji Yamashita	Strebe A Pumpenraum
☐ - Ryan T. Cronkright	Strebe A Pumpenraum (U)
☐ - Josef Karsch	AB-Verbindungsbrücke
☐ - Emmanuel Y. L. Passian	AB-Verbindungsbrücke
☐ - Lee M. Mccowen	Strebe B Traforaum (U)
☐ - Hironobu Matsui	Strebe B Traforaum (U)
☐ - Drew J. Elmer	BC-Verbindungsbrücke (V)
☐ - Toru Kawakami	Strebe C Speiseraum (W)
☐ - Adam J. Sarpolis	Strebe C Speiseraum (W)
☐ - Jyunpei Hirano	CD-Verbindungsbrücke
☐ - Kyle S. Carrigan	CD-Verbindungsbrücke
☐ - Matt J. Van Leeuwen	Strebe D Sediment-Pool
☐ - Matthew B. Boyett	Strebe D Sediment-Pool
☐ - Collis R. Williams	Strebe D Sediment-Pool
☐ - Nobumitsu Tanaka	Strebe D Sediment-Pool
☐ - Matthew C. Miller	DE-Verbindungsbrücke
☐ - Masashi Watanabe	DE-Verbindungsbrücke (V)
☐ - Yoshiyuki Kido	Strebe E Paketraum
☐ - Tsunehiko Shibata	Strebe E Paketraum
☐ - Ryan C. Sheffer	Strebe E Paketraum
☐ - Carlos X. Luna	Strebe E Paketraum
☐ - David A. Ginepri	Strebe E Paketraum
☐ - Emmanuel Phung	Strebe E Heliport
☐ - Ryosaku Ueno	Strebe E Heliport
☐ - Alan J. Harries	Strebe E Heliport
☐ - Marco O. Scherrer	Strebe F Lager
☐ - Edmond V. To	Strebe F Lager
☐ - Chevrinais Thomas	Strebe F Lager
☐ - Hiroshi Yokote	Strebe F Lager
☐ - Berl B. Pottstam	Strebe F Lager
☐ - Kenichiro Shigeno	FA-Verbindungsbrücke
☐ - Kaori Yamada	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Ryan J. Crane	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Gareth J. Lewis	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Andreas R. Ramsauer	Shell-1-Kern, 1F
☐ - Justin A. Cagle	Shell-1-Kern, B1
☐ - Christopher S. Korte	Shell-1-Kern, B1
☐ - Masahiro Yoshinaga	Shell-1-Kern, B1
☐ - Daisuke Nishimura	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Viana Siles Mauricette	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Chen Yung Kok	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Anthony J. Barritt	Shell-1-Kern, B2 Computerraum
☐ - Kaori Yae	KL-Verbindungsbrücke
☐ - Isao A. Sato	Strebe L Abwasseraufbereitungsanlage
☐ - Ryan J. Schettler	Strebe L Abwasseraufbereitungsanlage
☐ - Andy Lam	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Hiroaki Yoshiike	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Cedric Krolikowski	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Sebastian J. Pitman	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Mark A. Matuszewski	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Xavier R. Garcia	Shell-2-Kern, 1F Luftreinigungsanlage
☐ - Peter Stillman	Strebe E Heliport (X)

Dog Tags – Der Weg zu den Hundemarken

Belohnungen

– Die Sache mit den Dog Tags

Mit am aufwendigsten ist es, sich eine perfekte Sammlung aller verfügbaren Hundemarken anzulegen. Auch Hardcore-Spieler müssen sich auf lange Sammel-Stunden einstellen. Die Dog Tags wurden nämlich auf die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade verteilt. Ihr findet sie überall, außer im European-Extreme-Mode. Wundert euch also nicht, dass dieser Mode nicht in der Übersicht zu finden ist.

Wie viele Hundemarken gibt es im Spiel?

Insgesamt hält das Spiel **394** Stück parat. Davon sind **152** auf dem Tanker und **242** in der Anlage verteilt.

Lohnt es sich, die Hundemarken zu suchen?

Auf alle Fälle! Schließlich winken zusätzlich einige coole Gegenstände

Was gibt es für die Hundemarken?

Solid Snake kann zwei Bonus-Gegenstände einkassieren (das Bandana und die Stealth-Tarnung).

Raiden darf sich gar über vier Bonus-Gegenstände freuen (die ewige Perücke, die Stealth-Tarnung, die Perücke B und die Perücke A).

Alle Erkennungsmarken eingesammelt! Was nun? –SPOILER-WARNING!–

Für alle 394 Hundemarken erhaltet ihr einen speziellen Gruß im Abspann und könnt einen besonderen Clear-Code auf der angezeigten Homepage eingeben. Aber außer einigen PC-Goodies gibt es nichts weiter. Doch – das befriedigende Gefühl, zu den Besten zu gehören!!

Was bringen die besonderen Gegenstände?

Solid Snake – Bandana:

Ist das Stirnband angelegt, wird Snake beim Waffeneinsatz keinerlei Munition abgezogen.

Solid Snake – Stealth-Tarnung:

Anlegen und unsichtbar sein.

Raiden – Ewige Perücke:

Unbegrenzter Munitionsvorrat winkt.

Raiden – Stealth-Tarnung:

Tarnen und Täuschen – auch Raiden ist fortan unsichtbar.

Raiden – Perücke A:

Unbegrenzte Griff-Festigkeit erleichtert die Klettereinsätze.

Raiden – Perücke B:

Wer braucht schon Luft zum Atmen?

Mit dem Item stehen euch unbegrenzte Sauerstoff-Vorräte für Tauchaufzüge zur Verfügung.

Wie kommt man an die Hundemarken? –SPOILER-WARNING!–

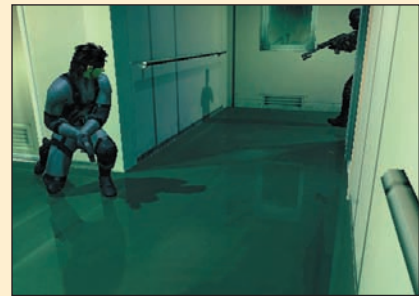
Getragen werden die Dog Tags von den Wachen und Posten in den Areas. Ob eine Wache im Besitz einer Hundemarke ist, erkennt man nicht einfach so. Benutzt ihr jedoch das Infrarotgerät, werden die Dog Tags als rote Punkte angezeigt.

Dann müsst ihr die Herren nur noch davon „überzeugen“, die Hundemarken rauszurücken.

Her mit der Hundemarke!

Schleicht an ein Opfer heran ohne dass ihr registriert werdet. Achtet darauf, dass ihr den Gegner wirklich über- rascht. In einigen Situationen muss deswegen eine Wache erst abgelenkt werden. Das ist möglich, indem ihr zum Beispiel ein leeres Magazin werft.

Steht ihr nahe am Gegner, bedroht ihr das Opfer mit einer Waffe. Je nach Schwierigkeitsgrad zielt ihr eiskalt auf den Kopf oder auf den Unterleib. In



 Tarnen und täuschen: Feinden aufzulauern ist zwar unehrenhaft – doch sehr effektiv.

den meisten Fällen werfen die Zielobjekte jetzt ihre Hundemarke ab.

Sollte der Wachposten seine Marke nicht „freiwillig“ fallen lassen, kann ein Schuss in seine Hand oder in seinen Fuß wahre Wunder bewirken. Zielt nach dem Treffer einfach wieder auf seinen Kopf oder seinen Unterleib.

Eine weitere Alternative besteht darin, schweres Geschütz aufzufahren. Wo die kleine M9 den Gegner nicht auf Anhieb überzeugen kann, kommt eine stärkere Waffe, wie der USP oder der SOCOM, schon besser zum Tragen.

Fast alle Hundemarken bekommt ihr auf diese Art und Weise. Nur in seltenen Fällen müssen Opfer durchsucht werden. Informationen dazu findet ihr in unserer Übersicht.

Tipps: Die Waffe, mit der ihr eine Wache bedroht, muss nicht geladen sein. Schließlich kann der Gegner so etwas nicht wissen. Probiert das „foppen“ einfach einmal aus.

Je nach Art der Waffe, mit der ihr euren Gegner bedroht, muss nicht unbedingt auf sensible Körperstellen gezielt werden. Je mächtiger, desto besser.

Übrigens: Bei Wachen, deren Hundemarke ihr schon besitzt, könnt ihr ganz einfach den Namen aufrufen. Beobachtet ihr eine Wache mit der Kamera, mit der Digi-Kamera oder mit dem Fernglas, wird der Name neben dem Posten angezeigt.

Müssen alle Hundemarken gesammelt werden?

Um die Bonusgegenstände zu erhalten: **Nein!**

Um sich richtig wohlfühlen: **Ja!**

Entnehmt der folgenden Aufstellung, welcher Gegenstand für wie viele Hundemarken ins Inventar gelangt:

Charakter	Hundemarken	Fundort	Belohnung
Solid Snake	mind. 46	Tanker	Bandana
Solid Snake	mind. 76	Tanker	Stealth-Tarnung
Raiden	mind. 73	Anlage	Ewige Perücke
Raiden	mind. 121	Anlage	Stealth-Tarnung
Raiden	mind. 170	Anlage	Perücke B
Raiden	mind. 218	Anlage	Perücke A

Möglichkeiten, Wachen abzulenken

Eure nassen Fußspuren können als Ablenkung dienen.

Werft einen Gegenstand (leere Munitionsmagazine).

Sammelt „Herrenmagazine“ ein und legt sie aus.

Öffnet Spindtüren, die mit Pin-Up-Postern geschmückt sind. Lockt die Wachen dort hin.

Schießt auf Rohre oder auf einen Feuerlöscher.

Tipps im Umgang mit den Zwischengegnern:



Olga Gurlukovich

-SPOILER-WARNING!

Wechselt nach jedem Schuss die Position. Rollt zwischen den Kisten hin und her.

Versucht vier direkte Betäubungsschüsse in ihren Kopfbereich zu platzieren und ihr somit das Bewusstsein zu rauben.

Achtet darauf, dass Schüsse, die sie austeilt während sie ein Rad schlägt, euch ziemlich sicher treffen, wenn ihr nicht in Deckung seid.

Sobald sie die Plane löst, könnt ihr diese mit gezielten Schüssen auf die Halteseile neutralisieren.

Blendet sie euch mit dem Scheinwerfer, müsst ihr diesen durch gezielte Schüsse in das Lichtzentrum zerstören.



Fortune

-SPOILER-WARNING!

Ihr müsst den Angriffen Fortunes standhalten, während ihr auf den Aufzug wartet, den Campbell für euch ruft. Sie ballert mit ihrer Railgun nicht nur auf euch, sondern auch auf Gegenstände. Trifft sie eines der Fässer, setzt ein weiterer Schuss die auslaufende Flüssigkeit in Brand. Versucht, aus dem Druckwellenbereich herauszugelangen. Sollte euer Anzug Feuer fangen, rollt euch auf dem Boden umher und löscht so.

Elemente, die bald von oben herabstürzen werden, erkennt ihr daran, dass sie kurz zuvor etwas pendeln. Ist das der Fall, geht mit eurem Spielcharakter schnell auf die Seite. Sobald der Aufzug erreicht wurde, ist der Angriff überstanden und eure Lebensenergie wird aufgefüllt.

Tipp: Bereits in Mitleidenschaft gezeigte Deckung kann effektiver genutzt werden, wenn ihr euch flach auf den Boden legt.



Fatman

-SPOILER-WARNING!

Der Detonationsanzug schützt ihn nahezu perfekt. Allerdings hat auch er einen Schwachpunkt: Seinen Kopf.

Weicht seinen Schüssen und Ramm-Attacken durch Rollen aus. Feuere schnell mehrere Salven von Schüssen auf ihn, um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen. Das ist ein guter Zeitpunkt, seinen Kopf zu beschießen. Habt ihr getroffen, verweilt er eine Weile wild fuchtelnd. Setzt mit Schlägen und Tritten nach.

Tipp: Versucht, seine Skate-Kufen zu treffen! Ein Treffer reicht aus, um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen. Habt ihr Claymores im Gepäck, können diese zusätzlich genutzt werden um Fatman eine Falle zu stellen.



Solidus Snake

-SPOILER-WARNING!

Ein guter Standort im Kampf ist der obere Treppenabsatz.

Bei Bedrohung lauft ihr hinunter und rollt euch ab. Benutzt den Stinger-Raketenwerfer. Bewegt sich der Jet auf einer geraden Flugbahn auf euch zu, müsst ihr nicht unbedingt warten, bis das Signal der Zielerfassung ertönt. Ihr könnt auch ohne das Signal einen Schuss ins Ziel bringen.

Bei MG-Salven wechselt ihr in den unteren Bereich.

Tipp: Snake verschafft euch ab und zu eine Verschnaufpause. Nutzt die Zeit, um erneut auf dem oberen Treppenabsatz Stellung zu beziehen.



Vamp

-SPOILER-WARNING!

Eine Rakete bzw. eine RGB6-Granate wirkt wahre Wunder. Nutzt den Überraschungsmoment mit einer der Waffen, während er noch regungslos verweilt. Sobald er ins Wasser abgetaucht ist, zerstört ihr die Lampe und vereitelt so seine Schatten-Attacken.

Weicht seinen Messern aus indem ihr in die Hocke geht oder lenkt sie mit Schüssen ab. Sehr effektiv ist es, immer so lange zu warten, bis er nahe an euch herangekommen ist und sich zu euch herunterbeugt – der perfekte Moment, eine gezielte Kugel auf den Weg zu schicken. Den Rest gebt ihr ihm mit einer Claymore oder einer C4-Bombe.

... taucht Vamp im späteren Spielverlauf erneut auf und schnappt sich Emma, genügt es, ihm in den Kopf bzw. in die Schulter zu schießen.



Arsenal Gear

-SPOILER-WARNING!

Mit einer gezielten Stinger-Rakete in das geöffnete Maul der Metal Gear RAYs zieht ihr den Burschen ein knappes Drittel ihrer Lebensenergie ab. Nachdem nur noch rund ein Drittel der Lebensenergie vorhanden ist, springt

jeweils einer der Zeitgenossen nach oben und greift euch direkt an. Ist dieser besiegt, folgt der nächste. Versucht deswegen, zuerst jedem zwei Treffer zu verpassen, um ihre Lebensleiste schon entsprechend zu präparieren. Wem diese Variante zu schwer ist, kann schneller in den folgenden Nahkampf wechseln, indem er sich auf einen Gegner konzentriert.

Den Lenkaffen der Kerle begegnet ihr mit Düppelgranaten – sie stören ihre Zieleinrichtung.

Achtet auf die Indikatoren ihrer Angriffe: Atmen sie schwer durch, folgt eine Wasserstrahl-Attacke. Um sich hier zu schützen rollt ihr euch einfach zur Seite. Versucht schnell, eine Stinger auf den Weg zu schicken.

Auf eine Kopfbewegung folgt ein Angriff mit dem Maschinenengewehr. Hier weicht ihr schnell seitlich aus. Mutige versuchen, die Salven mit dem Schwert abzuwenden.

Tipp: Sobald ihr in einen Nahkampf verwickelt seid, halten sich die Außenstehenden zurück. Positioniert ihr euch sehr nahe am Gegner, setzt dieser keine Raketen ein.

Tipp: Knackt die Angreifer indem ihr auf ihre Knie schießt. Hierdurch öffnen sie schneller ihr Maul. Das ist der richtige Zeitpunkt, eine Rakete auf den Weg zu schicken. Je nach Schwierigkeitsgrad unterscheidet sich die Anzahl der Gegner.



Tipps im Endkampf

-SPOILER-WARNING!

Der Gegner ist nur seitlich oder im Rücken verwundbar.

Aus einer Umklammerung von Schlangengarnen befreit ihr euch durch mehrmaliges Betätigen der Δ -Taste sowie durch schnelles Schütteln des linken Analog-Sticks.

Einen brennenden Anzug löscht ihr, indem ihr euch auf dem Boden hin- und herrollt.

Aggressiven Angriffen entzieht ihr euch durch Hängen an der Dachkante.



○ Bei schweren Gefechten ist die Deckung genauso wichtig wie schweres Kaliber.



○ Dampf lenkt zwar Gegner ab, zerrt aber auch an der eigenen Energieleiste.

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.

Die folgenden Codes wurden freundlicherweise von der Fa. Bigben Interactive GmbH 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 werden, wie sie hier aufgelistet sind.

Ace Combat: Distant Thunder

Master-Code (Muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFCBE BCCF74C2
Unbegrenzt finanzielle Mittel
DE94C76E C19E7B82
DE30D386 C19E7B82
Flieger freischalten
DE94C95E BBA89A82
DE94C95A BBA89A82
Waffen freischalten
DE94C976 BBA89A82
DE94C972 BBA89A82
DE94C97E BBA89A82
DE94C97A BBA89A82
DE94C906 BBA89A82
DE94C902 BBA89A82

Headhunter

Master-Code (Muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EE85F3A2 BCA99C80
Unbegrenzt Lebensenergie
DE4941A2 FE719B83
Unbegrenzt Adrenalin
DE4941AE FE719B83
Kein Reload beim Stimulator nötig
CE4945FE BCA99B8D

Die folgenden vier Codes halten das jeweilige Munitionsmagazin gefüllt. Vorsicht! Sind alle Munitions-Codes gleichzeitig aktiviert, kann das Spiel einfrieren. Benutzt deswegen nur die Codes, die in der jeweiligen Spielsituation Sinn machen!

Unbegrenzt Munition – Maschinengewehr
CE4945D6 BCA99BA1
Unbegrenzt Munition – Neurostunner
CEBF0742 BCA99B8D
Unbegrenzt Munition – Shotgun
CE49449E BCA99B8B
Unbegrenzt Munition – Missile Launcher
CEBF0756 BCA99B8D
LEILA permanent verfügbar
 (außer für den letzten Level)
FE4657FA BCA99B84
AAA-Lizenz im Besitz
 (Hierdurch erhaltet ihr neue Ausrüstung)
DE9094C8 BBA89A82
DE9094CA BBA89A82

Beachtet bei den folgenden Skill-Codes, dass immer nur jeweils einer aktiv sein darf. Das Spiel quittiert euch mehrere aktive Codes mit einem prompten Absturz!

500 Skill Punkte
DE46798A FFA39B83
FE4657FE BCA99C77
800 Skill Punkte
DE46798A 00F19B83
FE4657FE BCA99EA3
1500 Skill Punkte
DE46798A 00641B83
FE4657FE BCA9A05F

State Of Emergency

Master Code (Muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EE879A12 BCC4D352

Zeit einfrieren
CE813372 BCA99B87
Unbegrenzt Lebensenergie
CE813376 BCA99B87
Unbegrenzt Munition
CE81337E BCA99B87
Gigantischer Highscore
DE8139C2 C19E7B82
Alle Charaktere anwählbar
 (Verwendet diesen Code ohne die zuvor aufgelisteten. Steigt ins Spiel ein, spielt ein wenig und speichert. Schaltet die PS2 aus und deaktiviert somit den AR2-Code. Startet ihr erneut ohne aktives AR2, sollten die Charaktere von der Memory Card aus anwählbar sein.)
CE8120F6 BCA9A2A2

Maximo

Master-Code (Muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EF2AE BCC5A2A2
Master-Code – alternativ
 (Achtung! Benutzt nur einen der beiden Master-Codes!)
0E3C7DF2 1853E59E
EE8CAD46 BCBD8622
Unbegrenzt Gesundheit
CE98C10E BCA99B93
Volle Rüstung
CE98C10A BCA99B87
Zeitlimit der Super Armour eingefroren
DE98C176 003A7A9E
Unbegrenzt Schildpunkte
CE98C12E BCA99B97
Unbegrenzt Leben
CE98C116 BCA99BE6
CE98CD92 BCA99BE6

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

Player's Guide

Frank Emmerling

DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES

Teil 2

Nachfolgend findet ihr den zweiten und abschließenden Teil der Komplettlösung zum Drachenspiel des Jahres. Geht den „Herren der Wüste“ Saures und lasst wieder den Frieden im Land Drakan einkehren.

4. Ravenshold

Folgt dem Flusslauf direkt nach Ravenshold. Nach dem Gespräch mit Ranwulf fliegt ihr mit Arokh über das Haupttor und links über das nächste hinweg. Das erste Drachenportal ist jetzt greifbar nahe. Fliegt wieder nach Ravenshold zurück und besucht Ranwulf. Fliegt nun zum Turm des Magiers Zeggoro, um ihm die Pläne zu bringen (seht einfach auf der Karte nach).

Nach der Unterredung mit dem komischen Kauz habt ihr einige Aufgaben zu lösen, um das zweite Drachenportal zu aktivieren. Sprecht zuerst mit den Tashvek (Hütte unterhalb des Lagerfeuers) und dann mit dem Dorfschmied (rechts des Lagerfeuers), bevor ihr an die Lösung der Aufgaben geht.

1. Aufgabe: Findet das „Blut auf dem Heidenaltar“

Fliegt zum Grull-Lager (siehe Karte). Sucht in der Höhle mit den Leichen nach den Kisten, auf denen verschiedene Gefäße stehen. Das grünschimmernde nehmt ihr an euch.

2. Aufgabe: Findet die „Klinge aus reinstem Gold“

Fliegt in die nördliche Tundra (siehe Karte). Durchquert die Höhle zusammen mit Arokh. Fliegt zum Lager der Nordlinge und sprecht mit deren Anführer. Fliegt nun zu den Wartok-Höhlen und kämpft euch ganz nach unten durch, bis ihr dem Wartok-Anführer persönlich gegenübersteht.

Schlagt ihn tot, schnappt euch seine magischen Handschuhe und bringt sie zu Serris. Im Gegenzug gibt dieser euch das begehrte goldene Schwert.



3. Aufgabe: Findet den „Amethyst des Sehers“

Sprecht im Lager der Nordlinge mit dem Kerl, der in der Höhle an einem der Fässer lehnt. Fliegt zu nun zu den Eishöhlen (siehe Karte). Durch das Portal gelangt ihr in eine verschneite Region, in der ihr von Eisgolems angegriffen werdet. Kämpft euch durch, bis ihr eine XXL-Version eures Feindes halb im Schnee versunken findet. Klettert links hoch und zieht den Amethysten heraus. Laft den Hügel links von der Riesenfigur hinunter und nehmt den Teleporter zurück.

4. Aufgabe: Findet die „Asche des gefallenen Kriegers“

Fliegt zu „Daemogs Jagdgründen“ (siehe Karte). In der gigantischen Höhle trifft ihr auf den Yeti. Diesen müsst ihr nicht platt machen, um euer Ziel zu erreichen. Laft in die Höhle hinein und sucht bei den Skeletten nach dem Buch. Bleibt auf dem Höhlengang, um wieder ins Freie zu gelangen. Fliegt mit dem Buch zum Schmied. Mit der Fackel und dem Schlüssel im Gepäck geht es ab zum Grab (siehe Karte). Das Grab besteht aus mehreren Untergeschossen, in denen es von Skeletten nur so wimmelt. Als einzige Verteidigungsmöglichkeit bleibt euch hier die Fackel, die ihr bei euch tragen müsst, wenn ihr in dem düsteren Gemäuer etwas sehen wollt. Findet vier Kriegergräber und mopst jeweils das Amulett. Diese Schmuckstücke setzt ihr beim Grab des Kriegers im untersten Geschoss ein. Nun seid ihr im Besitz der Asche.

Zurück an der frischen Luft fliegt ihr zurück zum Turm des Zauberers Zeggoro. Nach der Sequenz seid ihr wieder

einmal den Drachen los. Zusammen mit Glatzkopf Ranwulf müsst ihr die Halbmenschen vertreiben. Im Klartext heißt das: Klopft all die gehörnten Monster platt. Nach deren vorzeitigem Ableben kommt Arokh mit dem Magie-Knirch, der die Barriere für euch knackt. Laft mit dem Drachen durch die Höhle nach Shiverbane. Um die Bodentruppen braucht ihr euch keine Sorgen zu machen, die röstet Arokh wie immer kurzentschlossen. Die Drachen haben hier jedoch ein ganz anderes Kaliber. Nach jedem Sieg über eine Horde fliegender Feinde solltet ihr speichern.

Das Tal führt euch zu einem gut bewachten Tor. Den Drachen könnt ihr noch mit hindurch nehmen. Doch am Tunnelende kann nur Rynn passieren. Ihr seid im letzten Talabschnitt angekommen. Kämpft euch bis zu Maulgak durch. Der hat Besuch von zwei Dienern Jasaads. Die beiden müsst ihr erledigen. Das ist nicht sonderlich schwer, wenn ihr passend ausgerüstet seid.

Wenn ihr unten in der Grube angekommen seid, ist Maulgak verschwunden. Sucht noch das Lager und vor allem die Höhle nach Extras ab und verlasst diesen Bereich wieder. Wenn ihr das Schneetal lange genug absucht, findet ihr auch die Höhle, in der ihr Maulgak stellen sollt, aber selbst eins über die Rube bekommt. Ihr erwacht in einer Gefängniszelle aus Eis. Um an den Schlüssel zu gelangen, tötet ihr die Wache mit Hilfe von Magie, denn Waffen besitzt ihr keine mehr. Kaum draußen, könnt ihr an den beiden Säulen Schlüssel für die anderen Zellen finden. Außer einem Heiltrank gibt es hier nichts abzustauben.

Laft die nächste Treppe nach oben, durchquert den Raum schnell und geht die Treppen wieder nach unten. In dem Raum findet ihr links auf einer Kiste ein rostiges Schwert. Schnappt es euch schnell, denn ihr werdet im Anschluss von mehreren Monstern attackiert und alle Fluchtmöglichkeiten werden abgeschnitten. Nach dem Tod eurer Feinde betätigt ihr in den beiden offenen Kammern die Hebel, um das Tor zu öffnen, das euer Weiterkommen ermöglicht. In





Seine Toga erledigen dich im Handumdrehen.

folgenden Kämpfen solltet ihr neben dem Schwert auf eure magischen Talente bauen, wenn ihr überleben wollt. Schon nach kurzem Laufweg (aber heftiger Gegenwehr) findet ihr all eure Utensilien wieder. Ein Stück weiter findet ihr einen Lift. Der Weg führt euch vorbei an einem deaktivierten Teleporter direkt in Maulgaks Arme.

Taktik: Maulgak

Achtet vor allem auf seine Hammerwirbel-Attacke und seine magische Energiewelle. Ansonsten helfen gegen ihn besonders gut Hieb- und Stichwaffen mit hoher Durchschlagskraft. Auch ein Unsichtbarkeitszauber wäre hier angebracht. Offensive Magie ist eher sinnlos, da er euch meist am Kragen packt, bevor ihr sie ausgeführt habt.

Lauft nun zum zweiten Portal. Wenn ihr vor dem Tor steht, muss Rynn feststellen, dass nichts geschieht. Lauft also nach rechts, bis ihr auf einem der Wachtürme angelangt. Aktiviert den Hebel, um Arokh Zugang zum Areal zu verschaffen. Fliegt mit ihm zurück zur Arena, wo ihr Maulgak die Murmel verbeult hat. Krallt euch eine weitere Magie für Arokh. Danach gehts zum Portal. Aktiviert es und fliegt hindurch.

5. Surdana

Besucht Lady Myschala. Ein Attentat wurde auf ihre Hoheit verübt und der Schuldige muss einer ihrer Leute sein. Eure Aufgabe ist es, im Westflügel der Anlage nach einem Geheimgang zu suchen, durch den die Feinde eindringen konnten – lauft durch die rechte Türe.

In Zolas Arbeitsraum findet ihr eine offene Geheimtür, die euch zu einem Teleporter führt. Lauft zurück zum Thronsaal. In der Sequenz seht ihr, wie Zola Dane Myschala bedroht. Mit einigen gezielten Hieben vertreibt ihr Freund Spitzbart. Eure nächste Mission steht damit fest: findet den Eierkopf. Auf eurer Karte befindet sich nun ein neuer Punkt: Tal der Gefallenen. Fliegt mit Arokh dorthin. Bevor ihr aber durch das Tor könnt, müsst ihr noch die Wachen bei ihrem Kampf gegen die angreifenden Monster unterstützen.

6. Tal der Gefallenen

Sobald ihr an der Farm vorbeikommt, habt ihr neue Aufgaben am Hals. Zuerst aktiviert ihr das dritte Portal und lauft mit Rynn rechts unten in die Höhle. Auf dem Tisch findet ihr den Schlüssel zum Wartok-Lager – verlasst nun die Höhle wieder. Fliegt mit dem Drachen Richtung Fluss. Noch vor dem ersten kleinen Wasserfall befindet sich auf der rechten Seite eine Höhle direkt auf Höhe des Flusses. Lauft mit Rynn hinein und schließt mit dem gefundenen Schlüssel den Zugang zur Wartok-Basis auf.

Metzelt euch durch die Schar der Wachen bis ihr den gefangenen Jungen gefunden habt. Lasst ihn mit Hilfe der Kurbel herunter und sprecht ihn an. Laft nun mit ihm im Schlepptau zurück. Vergesst aber nicht, den Schlüssel auf dem Tisch in der Nähe der Kurbel mitzunehmen. Mit ihm könnt ihr die Tür öffnen, die rechts des Plateaus ist, auf das ihr vorher mühsam über die Kisten hochklettern musstet. Der Weg führt euch direkt ins Freie.

Wenn ihr denkt, damit ist sich die Sache erledigt, täuscht ihr euch. Vielmehr müsst ihr den Bengel wirklich zu Hause abliefern. Also zwei Brücken überqueren und zwei Höhlen durchwandern. Die Belohnung für seine Rettung ist entsprechend fürstlich. Fliegt in den östlichen Teil des „Tals der Gefallenen“. Sobald ihr weit genug mit Arokh in die Sandwüste geflogen seid, folgt eine Sequenz. Freund Zola Dane markiert den dicken Magier und erweckt zwei alte Feinde von Arokh wieder zum Leben: Shaza und Tora.

Taktik: Shaza und Tora

Gegen die beiden könnt ihr vorgehen, wie gegen jeden gewöhnlichen Drachen. Einfach einen der beiden mit dem Zielmodus anvisieren und immer schön außen herumfliegen. Dabei bloß nicht vergessen zu schießen und auszuweichen. Ist der erste Drache besiegt, ist der zweite keine große Sache mehr für euch. Als Belohnung für ihren Tod bekommt ihr deren Angriffsmagie.

Noch könnt ihr nicht durch den Haupteingang hinein, da Laserbarrieren euer Vorankommen behindern. Dank des Schlüssels könnt ihr das linke Gebäude aufschließen, in dem sich ein Teleporter befindet. Mittlerweile habt ihr genug Erfahrungen mit solchen Dungeons gesammelt. Einfach Gegner zusammenklopfen, Hebel bedienen und weiterlaufen, bis der Spaß von vorne losgeht. Letztlich steht ihr vor dem Anführer.

Taktik: Gothraul

Erledigt zuerst seine beiden Leibwächter. Gothraul an sich ist kein sonderlich har-

GAME & FUN

Ihr Multimedia Grosshandel

Feichtner Str. 10 83308 Palling

Tel.08629/985945 Fax 985946

@Mail: Info@gameandfun.com

Sony Playstation 2

Ace Combat 4:Dist. Thunder	54,99 €
Alone in the Dark 4	57,99 €
Baldur's Gate 2 Dark Alliance	55,99 €
Bloody Roar 3	50,99 €
Blood Omen 2 - Legacy of Kain	54,99 €
Crash Bandicoot Zorn des C.	47,99 €
Dead or Alive 2 Platinum	27,99 €
Devil May Cry	53,99 €
Drakan The Ancients Gates*	54,99 €
*Streetworkday 24.04.2002	
Dynasty Warriors 3	55,99 €
Fifa Weltmeisterschaft 2002*	51,99 €
*Streetworkday 24.04.2002	
Final Fantasy X*	53,99 €
*Streetworkday 29.05.2002	
Giants*	50,99 €
*Streetworkday 11.04.2002	
Gran Turismo 3 A Spec	27,99 €
Grand Theft Auto 3 (GTA 3)	50,99 €
Head Hunter	53,99 €
Knock Out Kings 2002	52,99 €
Metal Gear Solid 2	55,99 €
Mr. Mosquito	54,99 €
Resident Evil Survivor 2	48,99 €
Shadowman - 2nd Coming	46,99 €
Shadowman - 2nd Coming UK	46,99 €
Wipe Out Fusion	51,99 €
PS2 Sony incl. Dual Shock	298,00 €
PS2 Value Pack	329,00 €
(2 Controller + Fernbedienung)	
PS2 + Metal Gear Solid 2	338,00 €
Dual Shock Sony	25,99 €

Nintendo Game Cube

!!! Jetzt vorbestellen !!!

Game Cube black/purple	249,00 €
*Streetworkday 03.05.2002	
Memory Card 4 Meg Nintendo*	17,99 €
*Streetworkday 03.05.2002	
Fifa Weltmeisterschaft 2002*	57,90 €
*Streetworkday 03.05.2002	
Luigi's Mansion*	51,99 €
*Streetworkday 03.05.2002	
Star Wars: Rogue Squadron 2*	57,99 €
*Streetworkday 03.05.2002	

Psone - N64 - Game Boy Color
Game Boy Advance auf Anfrage.

Video DVD

American Pie 2	24,99 €
Final Fantasy - Die Mächte ..	25,99 €
Harry Potter - Stein der...*	25,99 €
*Streetworkday 13.05.2002	
Scary Movie 2*	25,99 €
*Streetworkday 17.04.2002	
The Fast and the Furious	24,99 €
Tomb Raider DVD	26,99 €

Bei Vorkasse oder Abbuchung Versandkostenpauschale von 3,00 €. Kein Mindestbestellwert, ab 100 € versandkostenfrei. Versandkosten 3,30 € + Nachnahmegebühr. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten, Terminangaben beruhen auf Vorlieferanten- & Herstellerinformationen.



ter Gegner, aber seine Attacke mit zwei Klingen hat es ganz schön in sich. Achtet darauf, in welchen Intervallen er sie von sich wirft und um sich kreisen lässt. Kehren sie zu ihm zurück, ist es für euch die Gelegenheit, ihm an die Kutte zu gehen.

Schnappt euch den Schlüssel und dann nichts wie raus. Damit ihr nicht den ganzen Weg zurücklatschen müsst, findet ihr schon recht bald einen Teleporter. Er bringt euch in eine Kammer, in der ihr nun die rechte Tür passieren könnt (dank des Schlüssels). Dort solltet ihr nach einem Raum mit einem Loch im Boden Ausschau halten. Über ihn gelangt ihr ins Wasser. Folgt einfach dem Wasserlauf. Euch erwartet jetzt eine klassische Tomb-Raider-Einlage: Steine schieben und an erhöhten Objekten hochziehen.

Ebnet euch so den Weg in das oberste Geschoss. Vergesst nicht, den Wächterschlüssel von der Gothraul-Statue zu entfernen, bevor ihr die Treppen zu den Laserbarrieren nehmt. Geht hier zuerst rechts hinten um die Ecke. Mit Hilfe des Lifts geht es eine Etage tiefer. Schnappt euch hier den zweiten Schlüssel, der sich ebenfalls an der Statue der von euch getöteten Figur befindet. Fahrt wieder nach oben und schiebt den Steinblock zwischen die Laserbarrieren. Öffnet mit den beiden Schlüsseln die Tore links und rechts und betätigt die Hebel. Nun sind alle Barrieren verschwunden.

Nehmt Arokhs mit durch den nun offenen Gang. Im nächsten Areal erwarten euch wieder Unmengen von fliegenden Feinden. Setzt Rynn auf der anderen Seite bei der Tür ab, die offen ist. Durch den Gang gelangt ihr in einen Raum mit zwei geschlossenen Türen und einer offenen Wand mit Plattform. Dort aktiviert ihr einen Hebel: Nun ist eine der beiden Türen offen. Nehmt den Lift am Ende des Raumes. Er führt euch direkt zu einem Schlüssel. Fahrt wieder hoch und öffnet die andere Tür. Ihr gelangt zum Grund des Raumes, in dem ihr den Leuchtschnee ausgelöst habt. Dieser macht euch einen Weg sichtbar. Der Weg führt euch direkt zu dem Verräter Zola Dane.

Taktik: Zola Dane

Der Magier teilt kräftig aus. Er beherrscht eine Menge offensiver als auch defensiver Magien. Hier solltet ihr mit Magie arbeiten. Nutzt „Verlangsamer“ um euch einen Zeitvorsprung zu verschaffen und „Klon“, um die Attacken von euch abzulenken. Verpasst ihn dann in einem günstigen Moment Eines mit der kräftigen Waffe aus blankem Metall. Öffnet nach seinem Tod das Tor am Ende der Grube und lasst Arokhs herein.

7. Stratos

Fliegt als erstes zur Fähre (siehe Karte). Wenn ihr das Gebäude auf der fliegenden Insel betreten wollt, warnt euch die Wache davor. Sprecht sie an. Fliegt als nächstes zu Grotus' Höhle. Kämpft euch bis nach unten durch. In den unteren Gewölben müsst ihr alle Monster erledigen, damit die Türen sich öffnen. Nur eine der Türen führt euch weiter. Im zweiten Bereich des Untergeschosses entdeckt ihr einen Teleporter, der noch deaktiviert ist. Sucht den Raum ab und öffnet alle Kisten. In einer davon findet ihr Grotus' Trank. Geht ihr jetzt in Richtung Teleporter, erscheint Grotus.

Taktik: Grotus

Grotus attackiert euch sowohl mit Magie, als auch mit seinen beiden Schwertern. Benutzt die „Verlangsamer“-Magie, um seinen mörderischen Enthusiasmus auszubremsen. So ist es für euch leichter, ihn mit einer schnellen Klinge zu attackieren. Der Unverwundbarkeits-Trank ist auch keine schlechte Idee.

Nehmt den Teleporter, betretet das Gebäude und fahrt mit dem Lift nach unten. Kämpft euch Etage für Etage und Gang für Gang durch die Feindeshorden. Wenn ihr bei dem Anlegeplatz der Fähre seid, lauft am Rand der Schlucht entlang, um dort durch die Tür zum Fährmann zu gelangen. Mit seiner Hilfe gehts dann auf nach Nekropolis. Der Weg führt euch direkt zum (noch) unbesiegbaren Fleischmagier. Lauft rechts durch die offene Tür. Ihr gelangt in einen Raum mit einer Hauptpassage und mehreren Wandvertiefungen, allesamt mit Barrieren versiegelt. Zwischen den Säulen befinden sich insgesamt 2 Schalterplattformen, die genau zwischen den Wandvertiefungen angebracht sind. Betretet ihr diese, deaktiviert sich das Schutzfeld für einige Sekunden. Nutzt die Zeit, um die leuchtenden Objekte mit dem Bogen zu treffen.

Innerhalb der Vertiefung findet ihr einen Schalter, den ihr betätigt. Insgesamt vier Schalter warten müsst ihr betätigen: Nun

ist der Hauptgang frei. Der Weg führt euch zurück zum Fleischmagier. Nehmt nun die linke Tür. Ihr gelangt wenig später zur Balustrade oberhalb des Altars. Betätigt den Hebel und schießt den Kronleuchter herunter. Der Seelenkrug ist nun freigesetzt. Erledigt ihn mit Hilfe des automatischen Zielmodus' und eures Bogens. Achtet dabei aber auf die Blitz-Attacke des Kruges und den Fleischmagier, der euch Energie entzieht, wenn er euch zu nahe kommt.

Ist er besiegt, verrät er euch, wie ihr dem Schmerzgolem beikommt. Nehmt noch seinen Magierstab an euch und geht die Treppen nach unten. Der Teleporter befördert euch direkt in den Golem-Palast. Sobald ihr ein Stück nach vorne geht, folgt eine weitere Sequenz.

Taktik: Jasaad

Jasaad vertraut im Kampf auf Magie. „Klon“ und „Verlangsamer“ sind hilfreiche Verbündete gegen den Drecksack. Nutzt auch den Bogen auf Distanz. Die Säulen bieten euch Schutz vor seinen Attacken. Nach seiner Niederlage transferiert er seine Seele in den Schmerzgolem. Nun müsst ihr dem auch noch mit Arokhs Hilfe ans Leder.



Taktik: Schmerzgolem

Der Golem an sich ist unverwundbar. Dazu teilt er kräftig mit seinem Laserauge aus. Wenn ihr nahe an den Golem heranfliegt, schlägt er nach euch. Für einen kurzen Moment ist nun Jasaad angreifbar. Markiert ihn mit der automatischen Gegnerfixierung: Nun attackiert Jasaad immer dann, wenn die Hände des Golems offen sind, dann ist Jasaad verwundbar.

Sollte die Fixierung nicht klappen, nutzt Arokhs Feueratem, um Jasaad einzuheizen. Es ist natürlich etwas schwieriger, damit zu treffen, aber ihr erzielt durchaus beachtliche Wirkung damit. Nachdem Jasaad im wörtlichen Sinne vom Schmerzgolem geplättet wurde, ist der Weg zum vierten Portal für euch frei.

Herzlichen Glückwunsch: Nun ist es nicht mehr weit zum Abspann von „Drakan: The Ancients' Gates“!

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Es kann wieder in die Pedale getreten werden.
Bald erscheint der zweite BMX-Titel für PS2.



○ Jede Menge Freestyle-Tricks! Gelungene Innovation im Funsport BMX.



○ Die zehn weitläufigen Areale sind auf acht US-Städte aufgeteilt.

PS2 Dave Mirras Freestyle BMX 2 hat ab Juni Konkurrenz: Dann könnt ihr auch auf die virtuellen Bikes von Mat Hoffman's Pro BMX 2 aus den Rainbow Studios steigen. Die Entwickler konnten ihre Programmierkünste bereits durch Titel wie Splashdown, ATV Off Road Fury und Star Wars Racer Revenge auf der PlayStation2 unter Beweis stellen. Bleibt zu hoffen, dass die Serie durchwegs gelungener Titel nun nicht abreißen wird.

Es gibt viel zu tun...

Insgesamt stehen euch elf waghalsige Extrem-Radfahrer zur Verfügung. So könnt ihr neben Mat Hoffman auch auf Simon Tabron, Chad Kagy, Joe Kowalski und weitere sieben Profis aus der BMX-Szene zugreifen. Für den Spielspaß sorgen vier Spielmodi. Beim Freeride darf man ganz ohne Zeitdruck die verschiedenen, weitläufigen Areale erkunden. Allerdings sind

anfangs lediglich zwei Kurse anwählbar. Es führt also kein Weg am Road Trip, dem eigentlichen Kern des Spiels, vorbei. Hier könnt ihr neben zusätzlichen Strecken auch neue Bikes, andere Fahrer und neue Utensilien für den Parkeditor freischalten. Für Multiplayer-Duelle steht euch ebenfalls ein breit gefächertes Angebot an Spielvarianten zur Verfügung. Trick Attack, Graffiti und Horse dürften Funsport-Fans sicherlich aus THPS3 bekannt sein. Hinzu kommen Free Ride, Tag, Treasure Hunt und der faszinierende Push-Modus aus Shaun Palmer's Pro Snowboarding.

...packen wir's an!

Wie bereits erwähnt liegt das Hauptaugenmerk auf dem Road Trip-Modus. Hier müssen diverse Levelziele erreicht werden um Punkte zu erhalten, die den Zugriff auf weitere Areale ermöglichen. Die vorgegebenen Manöver erstrecken sich vom Erreichen unterschiedlicher Highscores über das Ein-

sammeln verschiedener Items bis hin zum Ausführen bestimmter Moves an speziellen Locations.

Die größte Neuerung ist allerdings im Tricksystem vorzufinden. Diesmal können Aktionen nicht nur durch normale Manuals miteinander verknüpft werden, sondern richtige Freestyle-Moves in den Run eingebaut werden. Durch spezifische Steuerkreuzbewegungen kann man den gut animierten Rider um sein Bike regelrecht herumlaufen lassen, während er dabei sein Gefährt auf einer Seite zusätzlich noch hochhebt und dreht.

Leider ist die Steuerung noch etwas kantig und auch die Framerate geht teilweise leicht in die Knie. Doch bis zum Release im Juni werden die Jungs aus den Rainbow Studios sicherlich noch einiges verbessern. **HS |**



○ Sämtliche Metropolen sind belebt. Also aufgepasst während der Fahrt.



○ Die dynamische Kameraführung sorgt stets für einen guten Überblick.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Funsport
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Entwickler	www.activision.de Rainbow Studios
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Juni

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Mit guten Ideen sorgt Mat Hoffman's Pro BMX 2 für frischen Wind im angestaubten Funsport BMX.

F1 2002

Mit 2002er Lizenz, Edelgrafik und frischen Ideen will EA Sports das Formel 1-Genre beleben.



⊙ Geschwindigkeitsrausch auf der langen Geraden in Indianapolis.



⊙ Die interaktiven Boxenstopps sind wieder eine wahre Augenweide.

PS2 Wer als Zocker und Formel 1-Fan dieses Jahr zum Saisonstart in den Multimedia-Discountern nach einem Spiel mit der aktuellen Lizenz unter der Motorhaube gesucht hat, ging unverrichteter Dinge, mit vollem Geldbeutel aber leeren Taschen, wieder nach Hause. Keiner der Software-Riesen

konnte zum Auftakt mit einem Update seiner F1-Titel aufwarten. Um so überraschter waren wir, als uns die Entwickler von Electronic Arts einen Blick auf den Stand ihres neuesten Formel 1-Streiches werfen ließen.

Mehr als nur ein Aufguss?

F1 2002 kann wieder mit vielen Neuerungen auftrumpfen. Alle Fahrzeuge der zwölf Teams glänzen im aktuellen Look der neuen Saison. Formel 1-Neueinsteiger Toyota ist natürlich mit seinen zwei Piloten Mika Salo

und Alan McNish ebenfalls am Start. Auf den neuen F2002 von Ferrari müssen virtuelle Rennfahrer allerdings leider verzichten. Bekanntermaßen schickt Ferrari Michael und Rubens noch im Vorjahres-Boliden, dem F1 2001, auf die Strecke. Ein Fahrzeugwechsel während der Saison bleibt also den realen Formel 1-Helden in Rot vorbehalten. Natürlich verhält sich jeder Fahrer seinem Naturell entsprechend. Einen Michael Schumacher in seinem Arbeitsfahrzeug zu überholen dürfte sich also bedeutend

Großer Preis von Deutschland – Hockenheimring

Nachdem das Überholen auf dem einst als Hochgeschwindigkeitskurs gepriesenen Hockenheimring so gut wie unmöglich war, hat sich die FIA entschlossen, dem schönen Kurs in Baden-Württemberg ein Facelifting zu spendieren. Die Strecke wurde von 6,8 auf 4,5 Kilometer Länge gekürzt und die Schikanen wurden überarbeitet. Die Hochgeschwindigkeits-Orgien auf den langen Waldpassagen gehören somit der Vergangenheit an. Der veränderte Streckenverlauf soll wieder Überholmanöver ermöglichen was den Rennverlauf wieder spannender machen würde.

Daten:

Erstes Formel 1-Rennen: 1970
Gesamtzahl GP: 25
Kurs: Hockenheimring
Streckenlänge: 4,490 km
Renndistanz: 68 Runden = 305,320 km

Kurz-Charakteristik:

Abtrieb: hoch
Reifenmischung: mittel
Bremsverschleiß: hoch



⊙ Gott sei dank machen auch die anderen Fahrer Fehler. Vor uns hat sich gerade Villeneuve in seinem BAR Honda gedreht.



Interview mit James Deverill Product-Manager von Electronic Arts

play: In diesem Jahr wird der Große Preis von Deutschland erstmals auf dem geänderten Hockenheimring gefahren. Habt ihr die Änderungen bereits in das Spiel eingebaut?

James: Ja! Wir arbeiten diesbezüglich eng mit der FIA zusammen. Das sind eben die Vorteile, die man als Lizenznehmer hat. Wir haben in F1 2002 bereits die um gut 2,3 Kilometer gekürzte Strecke eingebaut.

play: Sind andere bekannte Größen des Formel 1-Zirkus in die Entwicklung eingebunden?

James: Wir hatten einmal Philippe Massa vom Sauber-Team zu Besuch in unseren Entwicklungsstudios. Er hat einige der Fahrzeuge und Strecken für uns Probe gefahren. Wir haben extra ein gläsernes Cockpit konstruiert, um seine Fußarbeit an den Pedalen beobachten zu können. Das war sehr aufschlussreich.

play: Wie ernst nehmt ihr es mit dem Grad an Realismus in F1 2002, entsprechen die Strecken wirklich 1:1 ihren Vorbildern?

James: Nun, wir versuchen einen Spagat zwischen realistischer Simulation und gutem Gameplay zu realisieren. In Monaco z.B. ist die Rennstrecke sehr eng, was es beinahe unmöglich macht, zu überholen. Wir haben die Strecke im Spiel ein wenig verbreitert, damit auch spannende Überholmanöver möglich werden. Ansonsten entsprechen die Parcours natürlich den realen Vorbildern.

play: Warum habt ihr keinen i.Link-Modus für F1 2002 vorgesehen?

James: Der Austausch der Positions- und Fahrzeugdaten ist bei einem Feld von 24 Boliden einfach zu komplex. Bei Rennspielen mit nur sechs oder acht Fahrzeugen ist das deutlich einfacher zu realisieren. Wir konzentrieren uns bei den Multiplayer-Spielmodi auf den Zweispieler-Splitscreen. Wir möchten Spielern die Möglichkeit geben, sich über eine komplette Saison hinweg mit allen Teams und Fahrern mit einem Freund zu messen. Außerdem wird es einen Vierspieler-Splitscreen-Modus geben.

play: Danke für das freundliche Interview.

Die neue Slingshot-Bar zeigt den günstigsten Moment an, um aus dem Windschatten auszubrechen.

schwieriger gestalten, als z.B. Alex Yoong in seinem Minardi das Heck zu zeigen.

Spielmodi satt

Anders als im Vorgänger stehen alle Spielmodi von Anfang an zur Verfügung. Wer sich für ein schnelles Rennen entscheidet, wählt einen Piloten sowie eine Strecke aus und jagt wenige Sekunden später schon über den Asphalt. Anfangs stehen nur drei Kurse zur Auswahl, hat man sich jedoch in den ersten Rennen erfolgreich behauptet, erschließen sich nach und nach auch die anderen Kurse. Bedeutend anspruchsvoller sind die Einzelspieler-Varianten. Hier werden neben einzelnen Grand Prix auch die komplette Meisterschaft oder die EA-typischen Herausforderungen bestritten. Die Challenges stellen den Spieler vor unterschiedlich schwierige Fahrprüfungen. Für erfolgreich bestandene Aufgaben erhält der Spieler so genannte EA-Sports-Karten. Mit diesen kauft er sich Fahrzeug-Upgrades und Goodies, die allerdings nur in den Einzelrennen und nicht in der Meisterschaft eingesetzt werden können.

Grafische Königsklasse!

Optisch präsentiert sich das Sequel herausragend. Die Landschaften erstrahlen in saten Farben und erzeugen jeweils ein reali-

stisches Flair des Heimatlandes eines Grand Prix'. Auf den Wiesen um die Parcours herum finden sich nun erheblich mehr Zuschauer, was ungemein zur zünftigen Formel 1-Atmosphäre beiträgt. Die Boliden selbst könnten nicht schöner in Szene gesetzt sein. Die Spiegelungen im Lack der Wagen und im Helm des Fahrers sehen einfach spektakulär aus. Auch das Wettersystem kann sich im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen. Stellt man die Eigenschaften auf wechselnd, so ist ein Wetterumschwung vorprogrammiert. Dies macht sich zunächst nur in wenigen Regentropfen auf der virtuellen Kamera bemerkbar. Nach einiger Zeit jedoch bildet das nasse Element auf der Rennstrecke Pfützen, in denen sich wiederum Fahrzeuge und die Umgebung spiegeln. Die Rennwagen wirbeln – je nachdem wie viel Wasser schon auf der Strecke steht – eine mehr oder weniger hohe Partikel-Gischt auf und nehmen den Verfolgern die Sicht. Neu ist auch eine kleine, transparente Anzeige auf der rechten Seite des Bildschirms, die dem Spieler zeigt, dass man im Windschatten des Vordermanns fährt. Die Anzeige füllt sich langsam, bis der Moment gekommen ist, aus dem Windschatten auszubrechen und den Geschwindigkeitsüberschuss zum Überholen zu nutzen. **MK**



Zwei Neueinsteiger im Duell. Toyota Pilot Mika Salo jagt seinen Teamkollegen Allan McNish.



Bei gravierenden Fahrfehlern schaltet die Kamera in eine cineastische Schwarz-weiß-Perspektive.



Die Kondensstreifen vermitteln ein authentisches Geschwindigkeitsgefühl.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	www.electronicarts.de
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Sommer 2002

FERTIGGESTELLT

60%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

F1 2002 sieht schon jetzt phänomenal gut aus und hat echte Chancen, ein Referenz-Titel zu werden!

DTM RACE DRIVER

Die Fortsetzung der TOCA-Serie soll Spieler mit einer filmreif präsentierten Story fesseln!



○ Noch herrscht auf den Zuschauertribünen gähnende Leere.



○ Sonnenlicht wird realistisch vom Asphalt reflektiert.

PSE Mit der TOCA-Serie konnten die Rennspiel-Profis von Codemasters bereits in der Vergangenheit beachtliche Erfolge feiern (3,5 Mill. verkaufte Exemplare weltweit). Jetzt rückt Codemasters endlich mit mehr Details zu der so vollmundig angekündigten Story um den Rennfahrer-Rookie Ryan McKane und mit weiteren Infos zu DTM Race Driver raus.

Umfangreiche Ausstattung

Die Liste der Features scheint gehaltvoll. In DTM Race Driver wird der Spieler auf insgesamt 38 authentisch nachgebildeten Strecken an den Start gehen. Die Grand Prix führen den Anfänger Ryan vom malerischen A1 Ring in Österreich bis nach Zolder

in Belgien. Die Liste der Tracks liest sich wie das Who's who der schönsten Rennstrecken des Tourenwagen-Zirkus'. Auch der Fuhrpark kann sich in Codemasters neuestem Werk sehen lassen. Anhand der Telemetrie-Daten namhafter Hersteller und Rennställe hat man insgesamt 42 Originalfahrzeuge im Spiel untergebracht. Die enorm detaillierten Modelle reichen von amtlichen Tourenwagen bis hin zu seltenen Exoten, z.B. einer Limousine von Nobelhersteller Holden, dem Commodore SS (VX).

Familienbande

Ein Highlight von DTM Race Driver sollen Spieler aber offensichtlich in der kinoreifen Story finden. Im Verlauf von Ryan McKanes

Rennfahrer-Karriere passiert am Rand der Piste so einiges, was das Leben eines jungen Rennfahrers kompliziert macht. Das beginnt schon mit dem schweren Los Ryans, als jüngster Spross einer erfolgreichen Rennfahrer-Familie in das schnelle Geschäft mit den Tourenwagen einzusteigen. Ryans Vater ist eine lebende Legende in der Tourenwagen-Szene und zu allem Überfluss ist auch sein älterer Bruder Donnie bereits ein erfahrener Pilot. Um Bruderherz Donnie Paroli bieten zu können, muss sich Ryan nun von einem einfachen Testfahrer zum respektierten Rennfahrer hocharbeiten.

Intrigenspiel?

Die Handlung wird anhand aufwendig produzierter Zwischensequenzen weitergesponnen. Zu diesem Zweck hat man erstmals mehrere Akteure gleichzeitig mit den empfindlichen Sensoren zum Aufzeichnen der Bewegungen im so genannten Motion Capture-Verfahren ausgerüstet. Einem genauen Drehbuch folgend, werden die entscheidenden Szenen aufgenommen und auf die virtu-



○ Das neue Schadensmodell (FEM) berechnet die realistischen Auswirkungen der Crashes an der Karosserie der Boliden in Echtzeit.



○ Ein Mini auf Abwegen. Replays zeigen die spektakulärsten Szenen eines Rennens.



Die internationalen Rennstrecken werden standesgemäß in schönen Render-Intros vorgestellt.

ellen Alter Egos übertragen. Auf diese Weise hauchen die Entwickler den kleinen Auseinandersetzungen und Intrigen zwischen den Fahrern und Rennställen in DTM Race Driver gekonnt Leben ein und verstricken den Spieler in ein dichtes Geflecht zwischenmenschlicher Beziehungen.

Realismus pur!

Neben den vielen Story-Elementen sind jedoch die Rennen das Herzstück von DTM Race Driver. Schließlich gilt es ja, Nachwuchstalent Ryan an die Pole Position der laufenden Meisterschaft zu befördern. Da es in den Rennen nicht selten zu folgeschweren Kollisionen kommt, haben die Spezialisten von Codemasters viel Mühe in das völlig neue Schadensmodell der Boliden gesteckt. Dank eines komplizierten Verfahrens sollen die Crashes so spektakulär aussehen wie nie zuvor. Dazu besorgten sich die Entwickler die Unfall-Daten einer englischen Behörde zur Untersuchung von Autounfällen und

übertrugen diese auf die so genannte Finite Element Modelling Damage Engine, kurz FEM. Kollidieren zwei Tourenwagen miteinander, werden sowohl die Auswirkungen auf das Chassis, als auch die auf die Karosserie je nach Geschwindigkeit und Aufprall physikalisch korrekt berechnet. Fliegen Anfangs nur die Glassplitter von zersprungenen Scheiben und Scheinwerfern durch die Gegend, folgen einen Aufprall später schon die ersten Karosserieteile, bis der Wagen



Spektakuläre Grafik- und Partikel-Effekte erzeugen eine authentische Atmosphäre.



Bei der Präsentation von DTM Race Driver schöpfen die Entwickler von Codemasters aus dem Vollen. Hier qualmen nicht nur die Reifen, sondern auch die Hardware der PS2!

schließlich ganz und gar seinen Geist aufgibt und brennend liegen bleibt.

Ob Codemasters' Konzept, das Gameplay ihrer Erfolgsreihe um Story-Elemente zu erweitern, aufgeht, wird sich erst noch zeigen müssen. In erster Linie freuen sich die Fans der TOCA-Serie jedoch auf ein zeitgemäßes Sequel mit der offiziellen DTM-Lizenz im Gepäck. Das neuartige Schadensmodell, die vielen Originalfahrzeuge sowie die zahlreichen Strecken und Turniere machen jedenfalls jetzt schon mächtig Lust auf den Geruch nach verbranntem Gummi und Benzin. **MKI**



Aufwendig inszenierte Zwischensequenzen informieren über die wichtigen Geschehnisse jenseits der Piste.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Codemasters
Entwickler	www.codemasters.com
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Sommer 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Wir können es kaum erwarten uns mit Ryan Mekane hinter das Lenkrad eines DTM-Boliden zu begeben!

WORLD OF OUTLAWS

Sprintcars

800 PS und Mega-Spoiler. Sprintcar-Rennen sind in den USA sehr beliebt!



⊙ Aufgewirbelter Schlamm haftet an den Abreiß-Visieren.



⊙ Das liebevoll in Szene gesetzte Infield glänzt mit Details.

PS2 Spektakuläre Autorennen erfreuen sich in der schnelllebigen Kaugummi-Kultur unserer amerikanischen Freunde einer riesigen Fangemeinde. Und das, obwohl die beliebtesten Rennserien Amerikas lediglich linksherum auf den berühmten Ovalen gefahren werden. Hierzulande würde das keinen Schumi-Fan hinterm Ofen verlocken. Die hochgezüchteten Buggys der World of Outlaws-Rennen stehen trotzdem auf der Beliebtheits-Skala der Amis – gleich hinter der Nascar-Serie – auf Platz zwei!

Pferdchen satt!

Ein Sprintcar ist mit seinen teilweise über 800 PS so leistungsstark wie ein Formel 1-Bolide. Am Dach sind deshalb auch gigantische Spoiler angebracht, die jeden Manta-Fahrer vor Neid erblassen lassen würden. Sie halten die Kraftpakete auf den rutschigen Pisten. Die gesamte Karosserie, das Fahrwerk und die

Aerodynamik sind bei den bulligen Ungetümen auf das Fahren von Linkskurven abgestimmt. So sind die Pneus auf der linken Seite des Fahrzeuges auch kleiner als die rechten Reifen. Das sieht zwar beknackt aus, kommt den endlosen Driftorgien allerdings enorm zugute. Im Gegensatz zur Nascar-Serie wird hier nämlich nicht auf Asphalt gefahren, sondern im Matsch.

Ehrgeiz gefragt!

Zur Auswahl stehen die beiden Spielmodi Arcade und Karriere. Während der Arcade-Modus die klassischen Varianten wie Time Trial, Einzelrennen und Meisterschaft zusammenfasst, steckt die ganze Liebe der Entwickler im Karriere-Modus. Vom Fahrer eines Außenseiter-Teams arbeitet ihr euch über die abgelegenen Äcker der USA bis zu den Stadion-Events der World of Outlaws-Serie hoch. Im Laufe eurer Rennfahrer-Karriere gilt

es nun, Sponsoren von den eigenen Fähigkeiten zu überzeugen, um schnellstmöglich das eigene Budget aufzubessern. Die verdienten Dollars wandern in die Kassen von Tuning-Shops, der Rest geht für die Reisekosten zu den Events drauf.

World of Outlaws: Sprintcars ist technisch blitzsauber in Szene gesetzt und eine authentische die Atmosphäre der Rennveranstaltungen. Die Rennen zu gewinnen stellt eine echte Herausforderung dar und macht erstaunlich viel Spaß, auch wenn nur im Kreis gefahren wird. **MK**



⊙ Linksdrehend! Riesen-Spoiler halten die Sprintcars bei den endlosen Driftorgien auf der Piste.



⊙ An den riesigen Spoilern prangen sichtbar die Logo des aktuellen Sponsoren.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Entwickler	www.infogrames.de
Preis	Ratbag
Erhältlich ab	ca. € 60
	Sommer 2002

FERTIGGESTELLT

95%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Liebevoll inszenierte Simulation der linksdrehenden World of Outlaws-Rennen.

ENDGAME

Neue Shooter-Kost für Action-Fans. Endgame bietet simplen Ballerspaß für zu Hause.



○ Den Schaffner solltet ihr besser verschonen, sonst droht Zeitabzug!



○ Objekte, wie z.B. Möbel, reagieren interaktiv auf Beschuss und gehen kaputt.

PS2 Als Jade Cornell eines Abends nach Hause kommt, erreicht sie ein verstörter Anruf ihres Bekannten Tyler. Der ist total hysterisch und stammelt irgendwas von Männern, die angeblich auf dem Weg zu Jades Appartement seien. Sie solle schnell hinter ihrem Kühlschrank nach einer versteckten Pistole suchen und die Flucht ergreifen. Im nächsten Moment brechen die Männer auch schon die Tür auf und eine wilde Schießerei beginnt.

Solide Schießbude...

So der Beginn von Endgame, einem reinrassigen Lightgun-Shooter im Stil der Time Crisis-Serie. Die Lichtpistolen fest in den Händen, schießen sich bis zu zwei Spieler gleichzeitig durch das Actionspektakel. Das

Gameplay entspricht dabei exakt dem der Namco-Vorbilder und verläuft nach folgendem Prinzip: Deckung verlassen, ballern was das Zeug hält und zum Nachladen wieder Abtauchen. Arcade-typisch gilt es, die Widersacher natürlich innerhalb eines straffen Zeitlimits niederzustrecken. Für jeden gefallenen Gegner werden dem Spieler kostbare Bonus-Sekunden gutgeschrieben. Schafft man es, sich seiner Kontrahenten besonders schnell zu entledigen, füllt sich die eigene Energieleiste wieder auf.

...ohne Innovationen!

Leider haben es die Entwickler versäumt, den technisch einwandfreien Shooter um innovative Ideen anzureichern. Spannende Verfolgungsjagden auf diversen Vehikeln

hat Endgame, im Gegensatz zu den Namco-Vorbildern, nicht zu bieten. Dafür sollen den Spieler je nach Performance, verschiedene Abspann-Sequenzen glücklich machen. Zusätzlich spendierte man Endgame einen durchaus spaßigen Special-Mode: Die Abenteuer von Joe Jupiter. Die Mini-Games unterteilen sich in unterschiedliche Schießprüfungen in einem kunterbunten Sciencefiction-Universum und sorgen für Kurzweil.

Auf grafischer Seite gibt sich die Bildschirm-Ballerei keine Blöße. Die Schurken sind abwechslungsreich animiert und wirken lebensecht. Querschläger und Fehlschüsse lassen Putz und Kacheln von den Wänden platzen. Fast alle Objekte in den Levels reagieren auf Beschuss. Fenster gehen zu Bruch wenn Kugeln einschlagen, und treffen eure Projektilen einen Getränkeautomaten, reißt die anschließende Explosion in der Nähe stehende Gegner in den Tod. **MK**



○ Die Gegner werden von Treffern förmlich von den Füßen gerissen, was „sportliche Einlagen“ nach sich zieht.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Lightgun Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	Cunning Developments
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Sommer 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Ein paar innovative Ideen hätten dem Shooter sicher gut getan. So hat Endgame zu wenig Abwechslung zu bieten.

HERBST 2002

TIME SPLITTERS 2

.FREE
RADICAL

PlayStation®2

Und für alle, die nicht warten können:



die ideale Vorbereitung auf TimeSplitters 2:

1. TimeSplitters 1 aus der Platinum-Range für nur 29,95 EUR (UVP) kaufen.
2. spielen, bis es Herbst wird.

Platinum

Published by Eidos Interactive Ltd. Developed by Free Radical Design.
TimeSplitters © Free Radical Design 2002. The TimeSplitters and Free
Radical Design names and logos are the property of Free Radical Design
Limited. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. 2002. All other
logos are the property of their respective owners. All rights reserved.

Published by Eidos Interactive Ltd. Developed by Free Radical Design.
TimeSplitters 2 © Free Radical Design 2002. The TimeSplitters 2 and Free
Radical Design names and logos are the property of Free Radical Design
Limited. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. 2002. All other
logos are the property of their respective owners. All rights reserved.

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

ARMORED CORE 3

Meiner wiegt 35 Tonnen und wenn er steht, ist er 15 Meter groß!



○ Auch im Nahkampf schlagen sich die Mechs wacker.



○ Einige Missionen führen euch auch auf die Planetenoberfläche.

PS2 Bis jetzt sind neben dem Original ausschließlich die offiziellen Nachfolgetitel der Armored-Core-Serie in Europa erschienen. Nur die japanischen Mech-Piloten kamen bisher in den Genuss, sich durch die verschiedenen Updates zu kämpfen. Für die PSone waren das Armored Core: Project Phantasma und Armored Core: Master of Arena, für die PS2 Armored Core: Another Age.

Mission Erde

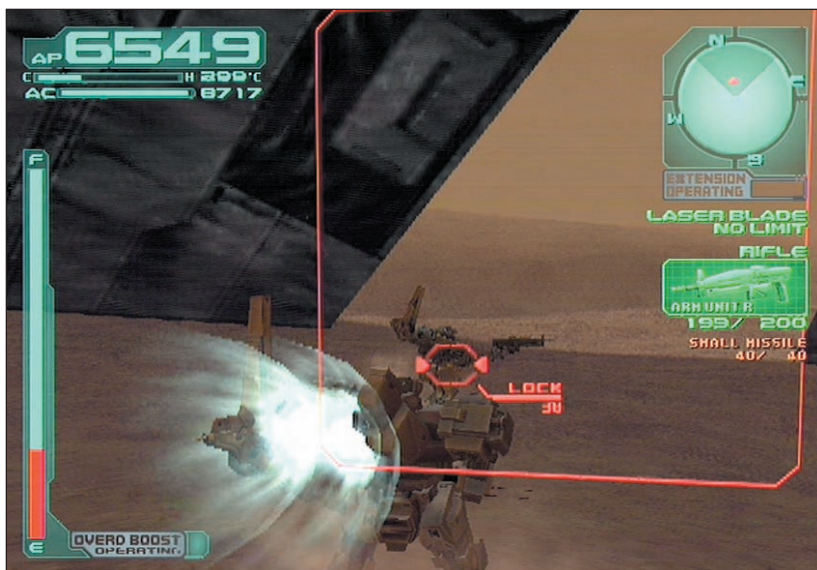
In Armored Core 2 zog der Spieler noch auf dem Mars ins Gefecht. Der dritte Teil

des bekannten Mech-Franchises bringt euch dagegen wieder zurück in den Schoß der guten alten Mutter Erde – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Nach einer schrecklichen Katastrophe waren die Menschen gezwungen, die Städte auf der Planeten-Oberfläche aufzugeben und sich ins Erdinnere zurückzuziehen. In den unterirdischen Metropolen regieren mächtige Unternehmen und Händlergilden mit eiserner Hand. Neid, Misstrauen und ein ständiger Konkurrenzkampf bestimmen den Umgang der Konzerne untereinander. Offen ausgegragene Konflikte sind keine Seltenheit.

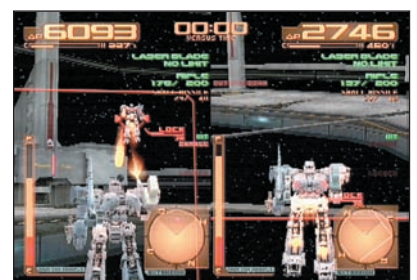
Anstatt jedoch firmeneigene Truppen zu gefährden, schickt man Raven – ausgebildete Söldner, mit ihren schweren Kampfrobotern ins Feld. Diese haben sich unter der Fahne des Global Cortex gesammelt.

Teamwork

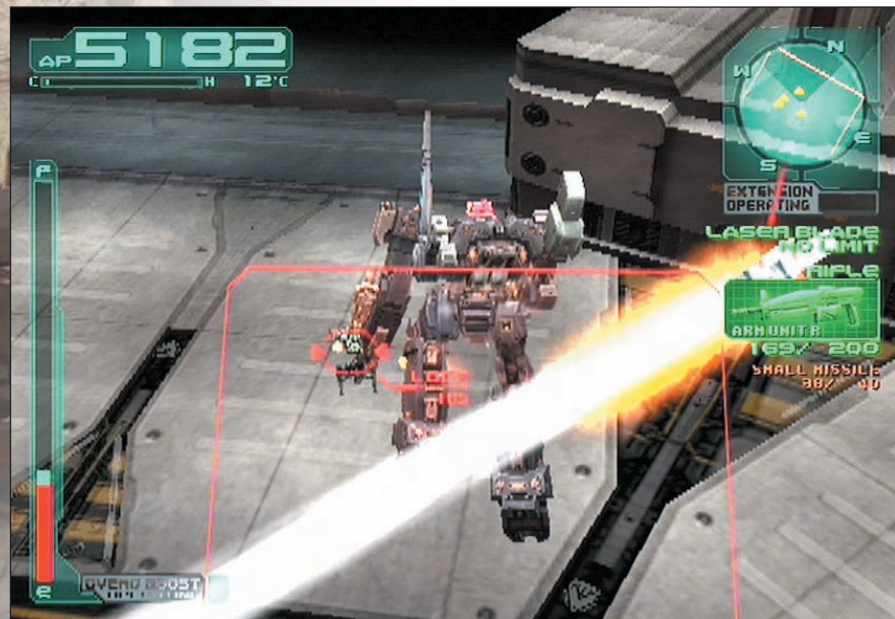
Wie schon bei den Vorgängern schlüpft ihr auch in Armored Core 3 in die Rolle eines Raven-Söldners, der seine Waffen für den jeweils zahlungskräftigsten Klienten sprechen lässt. Dabei ist es vollkommen egal, welcher Konzern eure Dienste benötigt. Der Missionsbaum ist, ähnlich wie im Prequel, weit verzweigt und umfasst über 50 Einsätze. Die Aufträge, die nicht nur klassische Search & Destroy-Objectives umfassen, fordern euch in mehrfacher Hinsicht. So muss sich der Söldner beispielsweise während einer Escort-Mission nicht nur um den Schutz der befreundeten Einheiten kümmern, sondern auch Straßensperren aus dem Weg räumen. Erfüllt man den Einsatz ganz zur Zufriedenheit eines Auftraggebers, winken



○ Der Overdrive Boost katapultiert euch nicht nur nach vorne, sondern fügt auch dem Gegner Schaden zu.



○ Bis zu vier Spieler sind via i.Link in der Lage, gegeneinander anzutreten.



○ Mittels der Booster Packs ist der Roboter in der Lage, für wenige Sekunden zu fliegen.

Credit-Einheiten zur Belohnung. Vollkommen neu ist die Möglichkeit, weitere Söldner-Cores anzuheuern. Die verbündeten Mechs, zu denen auch Flug-Einheiten zählen können, agieren während der Gefechte selbstständig. Man kann sich also voll und ganz auf die Action konzentrieren, und davon gibt es in Armored Core 3 mehr als genug. Nutzt der Spieler diese Option, sollte er die Mission allerdings auch erfolgreich abschließen, sonst wird das Ganze ein gewaltiges Verlustgeschäft.

Tiefer, schneller, gefährlicher

Mit seinem schwer verdienten Geld kann man seinen Core nach und nach tunen. Der Mech-Pilot kann seinen Walker mit unzähligen Waffen (Raketenlafetten, Strahlenkanonen, Plasmawerfer, Energieklingen, etc.) aufrüsten, aber auch mit neuen Schilden, Reaktoren und Kühlaggregaten. Dabei ist es wichtig, dass der Roboter zum einen nicht zu schwer wird und zum anderen nicht zu viel Hitze entwickelt. Bei zu großem Gewicht wird das Metallmonstrum

nämlich sehr langsam, Überhitzung führt hingegen in Gefechten zu ständigen Systemausfällen. Mit neuen Exceed-Orbit-Bauteilen, die um den Core herumschweben und dadurch weder einen der verfügbaren Waffenports für sich beanspruchen, noch das Vehikel durch weiteres Gewicht belasten, kann man diese Gefahr umgehen. Diese Konstruktionsteile sind allerdings äußerst selten und unter Raven heiß begehrt.

Grafikexplosionen

Die Steuerung ist mit der des Prequels identisch: Eine Analog-Unterstützung gibt es also nach wie vor nicht. Dafür sind in technischer Hinsicht einige Verbesserungen zu vermelden: Vor allem im grafischen Bereich haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. Den Cores wurden mehr Animationsphasen sowie eine reichhaltige Palette an Details und neuen Texturen spendiert. Eigentlich nur Kleinigkeiten, die sich jedoch in einer ausgedehnten Zock-Session durchaus bemerkbar machen.

Auch fehlen optische Spielereien wie Parti-

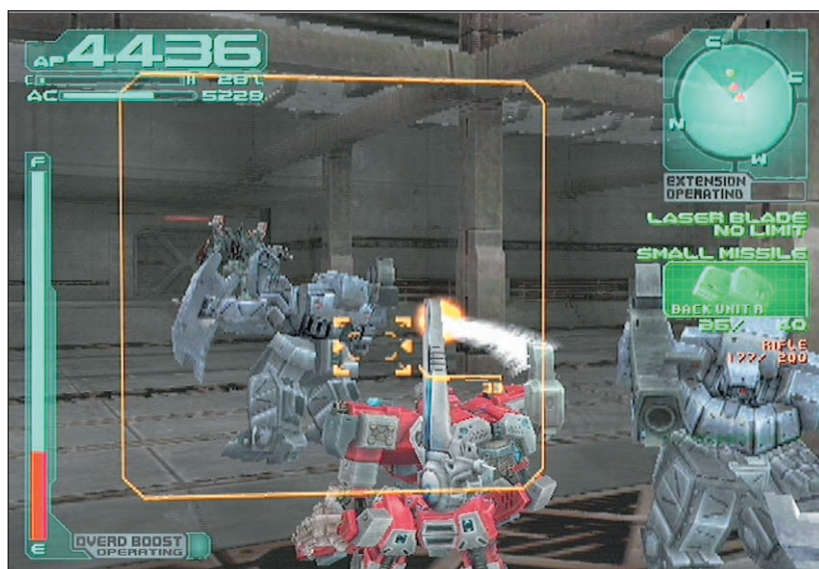


○ Im HUD können Systemdaten nach Belieben ein- und ausgeblendet werden.

kel- und Lichteffekte nicht. Damit auch der Sound dem actiongeladenen Schlachten-spektakel auf dem Bildschirm gerecht wird, wehen den Söldnerohren die Effekte feinstem Pro Logic II um die Ohren. **mL**



○ In der Garage könnt ihr euren Core aufrüsten und nach eigenen Vorstellungen gestalten.



○ In der Arena kann jeder Söldner sein Budget aufbessern.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-4
Hersteller	From Software
Entwickler	From Software
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	3. Quartal

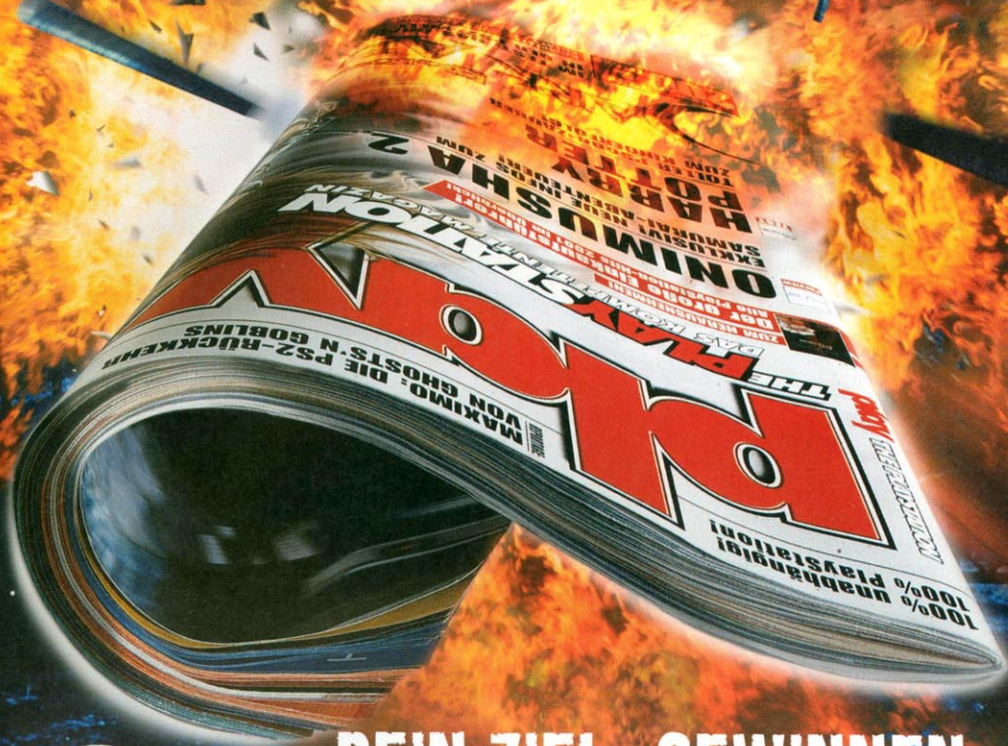
FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Armored Core 3 verspricht Action satt. Nicht nur Mech-Fans werden damit auf ihre Kosten kommen.



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 Abo-Service

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

PSM052

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

TestScreen

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

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



Grafik:

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

Sound:

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

Rating:

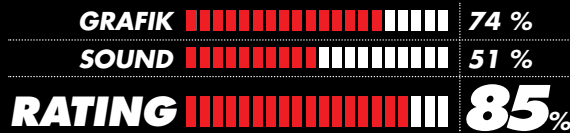
Das Rating ist mit einer Gesamtwertung gleichzusetzen und drückt einzig und allein das Spielspaßpotenzial aus. Grafik und Sound spielen hier eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele suchtgefährdend sein können.

Legende

Features		Anzahl der möglichen Spieler	Levelwahl durch Passwortabfrage	Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB
Anzahl der Levels bzw. Strecken	Sprache der Bildschirmmenus	USK Empfehlung	Strecken Editor	Erstellen bzw. Editieren neuer Strecken möglich
Grafik		16:9-Option	50/60 Hertz umschaltbar	PS2-Texturfilter-Unterstützung
Sound		Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
Zubehör		Analog Controller Sony	Analog Controller neGcon	Maus-Unterstützung
Lenkrad	Analog Joystick	Light Gun	Keyboard	Force Feedback
Link-Option	iLink-Option	DualShock-Unterstützung	RetroPad	Tanzmatte

Redakteurskürzel

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



INHALT 05/2002

PLAYSTATION2

Allstar Baseball 2003.....	102
Deus Ex: The Conspiracy.....	80
Dynasty Warriors 3.....	99
FIFA Weltmeisterschaft 2002.....	88
G1 Jockey.....	102
ISS 2.....	90
Mad Maestro.....	96
Mr Moskeeto.....	94
Rally Championship.....	100
Red Card.....	102
Star Wars Jedi Starfighter.....	86
Super Trucks.....	92
Vampire Night.....	98
Virtua Fighter 4.....	84



DEUS EX

The Conspiracy

Mord, Intrigen, Korruption und Drogen! Erlebt einen Komplot.



○ Umherstehende Fässer dienen vorzüglich als Massenvernichtungswaffe.

PS2

Warren Spector hatte die ursprüngliche Idee zu Deus Ex bereits im Jahr 1994. Damals arbeitete er nebenbei an einem Projekt namens Troubleshooter, das eine Mischung aus Half-Life und Rainbow Six werden sollte. Als man merkte, dass das Vorhaben zu komplex

würde, legte man die Idee zunächst auf Eis. Als John Romero von Ion Storm Spector anbot, das Spiel seiner Träume zu verwirklichen, wurden die alten Akten wieder ausgegraben. Zusammen mit einem Team kreierte man mühevoll das Konzept und die Grundlagen von Deus Ex. Das ist schnell dahingesagt, nahm aber zweieinhalb Jahre in Anspruch.

Allein der Zeitaufwand für das Grundkonzept sollte jedem klar machen, dass es sich bei dem Titel garantiert nicht um ein Alltags-Spielchen handelt. Insgesamt konn-

te Deus Ex auf dem PC über 30 Game-of-the-Year-Awards einheimsen und setzte Maßstäbe in Sachen Spieltiefe.

Eine Welt voll Pestilenz

Im Jahr 2052 ist nichts mehr so, wie es einmal war. Die Unterschiede zwischen Arm und Reich sind zu einer riesigen Kluft angewachsen. Umweltkatastrophen sind ebenso an der Tagesordnung wie Drogenmissbrauch und Epidemien. Eine dieser Seuchen ist der Graue Tod. Für diese Krankheit gibt es derzeit noch kein Heil-



○ Wenn ihr benommen seid, habt ihr nur ein verschleiertes Sichtfeld.



○ Je nach Skill-Level benötigt ihr mehr oder weniger Dietriche.



○ Was tun? Durschreitet ihr die Laserbarrieren, fängt die Gatling-Gun an zu schießen.

mittel. Zumindest wird das der Bevölkerung erzählt. Die geringen Mengen des Heilmittels Ambrosia sind Politikern und anderen Promis vorbehalten. Doch diese Pestilenz stellt nicht das einzige Problem dar, auch der internationale Terror nimmt überhand. Der technische Fortschritt steht im Mittelpunkt der Zukunftswelt. Viele Organisation möchten die Weltherrschaft an sich reißen, um die Welt nach den eigenen Vorstellungen zu formen. Zum Glück gibt es da euren Arbeitgeber: die UNATCO, eine Art internationaler Gesetzeshüter. Korruption hier, Verrat dort. Jeder erzählt euch eine andere glaubhafte Geschichte. Es dauert jedoch nicht lange und

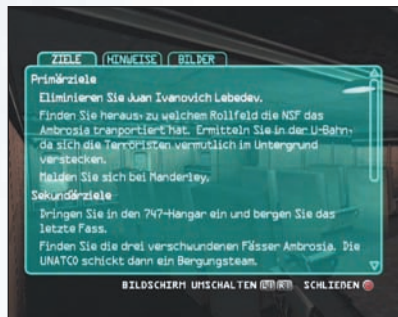


○ Recycling: Pfeile, die ihr Ziel verfehlt haben, können wieder eingesammelt werden.

ihr findet heraus, dass ihr kaum jemandem vertrauen könnt. Vielleicht könnt ihr euch nicht einmal selbst trauen...

Das Unmögliche

Ihr schlüpft in die Rolle J.C. Dentons, eines Cyborgs, der im Dienste der UNATCO für Recht und Ordnung sorgen soll. Ein Tutorial gewährt euch erste Einblicke in das Leben dieses Superagenten. Das Meistern kleinerer Sprungpassagen, Knacken diverser Schließmechanismen, gezieltes Ballern am Schießstand, Anbringen von Sprengsätzen, und Plündern von Leichen gehört zu den leichtesten Übungen des UN-Beamten. Ein abschließender Stealth-Test entscheidet dann, ob ihr reif genug seid, die Welt zu retten. Begriffe wie Nano- und Multi-Tools, LAMs oder Implantate sollten zu diesem Zeitpunkt keine Fremdwörter mehr für euch sein. Auch solltet ihr nach der Einführung die komplexe, aber nicht zu schwierige Steuerung



○ In einer Art Logbuch sind sämtliche Primär- und Sekundärziele jederzeit einsehbar.



○ Taucht ein Rudel von Kontrahenten auf, ist ein blutiges Ende schon vorprogrammiert.

beherrschen. Das komplette Interface wurde PS2-gerecht neu entwickelt. Hier zweifeln Skeptiker am meisten, es wurde für unmöglich gehalten, die Steuerung mit ihren zahlreichen Menüs für die Konsole umzusetzen. Aber siehe da: Wer sich die Zeit nimmt, sich mit dem Interface zu beschäftigen, der wird die optionale USB-Mouse und -Keyboard-Unterstützung nicht brauchen. Nur wenn es auf schnelle und vor allem exakte Bewegungen (beispielsweise beim Entschärfen) ankommt, hat die Mouse die Nase vorn. Eine automatische Zielvorrichtung wird nämlich auch den schlimmsten Grobmotoriker beim Treffen unterstützen.

Charakter-Tuning

Zu Beginn des Abenteuers könnt ihr zwischen vier Schwierigkeitsgraden (Einfach, Mittel, Schwer und Realistisch) wählen. Danach könnt ihr Denton noch einen anderen Namen geben und schon geht's ans Eingemachte. Im folgenden Menü müsst ihr bereits Entscheidungen treffen, die den kompletten Spielverlauf beeinflussen werden. Euch stehen 5000 Fertigkeitspunkte zur Verfügung, die auf elf unterschiedliche Charaktereigenschaften (Computer, Multi-tool, Umwelteinflüsse, Schlösser knacken, Medizin, Schwimmen, Sprengwaffen, schwere Waffen, Nahkampfwaffen, Pistole und Gewehr) verteilt werden müssen. Anfangs sind sämtliche Eigenschaften auf Standard gesetzt. Jeder Skill ist aber in vier Abstufungen (Standard, Trainiert, Fortgeschrittener und Profi) gegliedert. Ihr müsst euch nun entscheiden, wie ihr den Protagonisten ausbauen wollt. Wie im echten Leben können niemals alle Fertigkeiten komplett erlernt werden.

That's the way, i like it!

Jede Mission bietet mindestens zwei Wege, um ans Ziel zu gelangen. Es gibt niemals den ultimativen Lösungsweg. Beispielsweise müsst ihr im ersten Auftrag in die von Terroristen besetzte Freiheitsstatue eindrin-

DIE VERSCHIEDENEN MODIFIKATIONEN

Ihr könnt J.C. Denton nicht nur auf die unterschiedlichsten Arten und Weisen weiterentwickeln, sondern auch die verschiedenen Waffentypen upgraden und in ihren Eigenschaften verbessern. Um die Schießprügel zu modifizieren, findet, kauft oder erhaltet ihr von Zeit zu Zeit diverse Modifikationen für spezifische Einsatzgebiete.

PRÄZISION:



Durch das Anbringen so genannter Stabilisatoren wird die vertikale Bewegung, die durch das Abfeuern eines Projektils entsteht, gedämpft. Das erhöht die Präzision der meisten Waffen. Vor allem für Scharfschützen ist diese Mod eine wichtige Ergänzung.

MAGAZIN:



Ein vergrößertes Magazin, das die Kapazität des Standardclips erhöht. Eigentlich für jede Waffe zu gebrauchen, da mehr Munition gleichbedeutend ist mit weniger Nachladen. Solltet ihr im Besitz einer abgesägten Schrotflinte sein, solltet ihr die Mod bei dieser Waffe gleich am Anfang verwenden, da die Kanone nur vier Schrotpatronen fassen kann.

REICHWEITE:



Schmiert ihr den Laufs mit synthetischem Synovialgel, wird die Reibung, der das Projektil ausgesetzt ist, stark verringert. Dadurch erhöht sich die Reichweite. Auch diese Mod kann an nahezu jeder Waffe angebracht werden. Scharfschützen können ihren Gegnern aus einer noch weiter entfernten und vor allem sichereren Umgebung den Kopfschuss verpassen.

RÜCKSTOß:



Ein Kolben aus polyzellularem Dämpfermaterial wird den Rückstoß entscheidend verringern. Sinnvoll ist es, ihn an großkalibrigen Geräten anzubringen, da diese den entsprechenden Rückschlag verursachen.

NACHLADEZEIT:



Ein Schnelllader verringert die für einen Magazinwechsel benötigte Zeit. Klipp und klar: Je schneller ihr die Patronenkammer gewechselt habt, desto schneller könnt ihr die nächsten Kontrahenten in die ewigen Jagdgründe befördern.

ZIELFERNROHR:



Ein Zielfernrohr ermöglicht exaktes Zielen auch über große Entfernungen. Wer von weit hinten angreifen möchte, sollte auch gut sehen können. Deshalb sind Gewehre der beste Einsatzort für genannten Mod.

SCHALLDÄMPFER:



Ein Schalldämpfer verringert den Knall, der durch das Gas entsteht, das ein Projektil am Ende des Laufs verdrängt. Der Tod kommt leise. Um unerkannt zu bleiben ist diese Mod unabdingbar.



☛ Durch thermooptische Tarn-Anzüge sind manche Feinde nur sehr schwer zu erkennen.



☛ Naja, all zu viel Hirn hatte der Möchtegern nun wahrlich nicht.

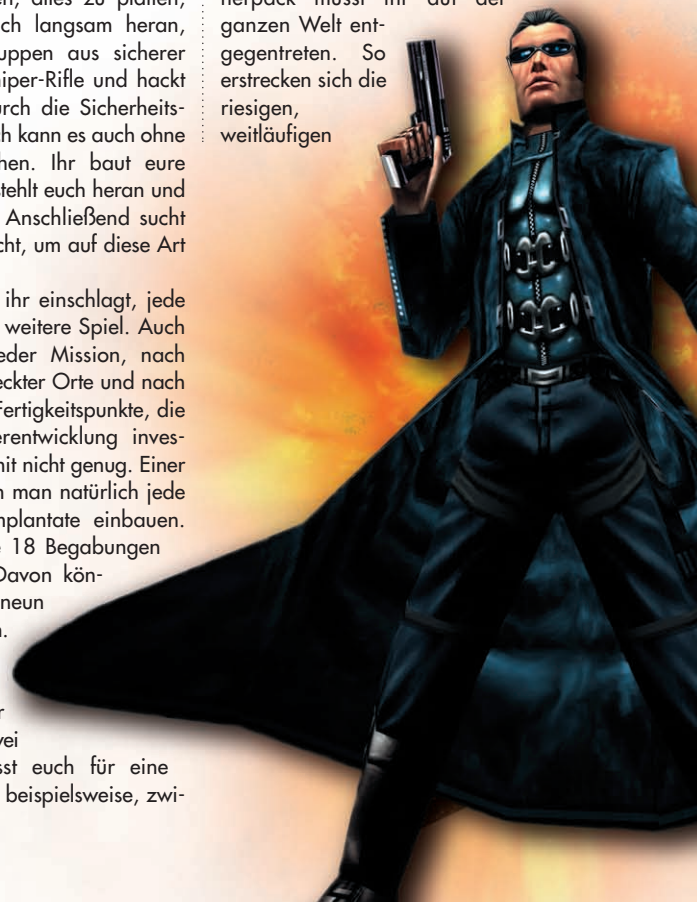
schen Schleichen (ihr werdet nicht gehört) und Rennen (ihr könnt schneller gehen, höher springen und auch von höheren Plattformen ohne Gesundheitsverlust herunterhüpfen) auszuwählen. Solche Modifikationen liegen natürlich nicht einfach so herum. Ihr findet diese entweder in versteckten Räumlichkeiten oder bei Personen.

Voll gestopft bis obenhin

Das klingt zwar alles etwas komplex und verwirrend, nach einer guten Stunde habt ihr euch aber in die Materie eingearbeitet und außer schwerbewaffneten, intriganten, korrupten Gegnern solltet euch nichts mehr im Weg stehen. Dem gemeinen Gaurpack müsst ihr auf der ganzen Welt entgegenreten. So erstrecken sich die riesigen, weitaufgehenden

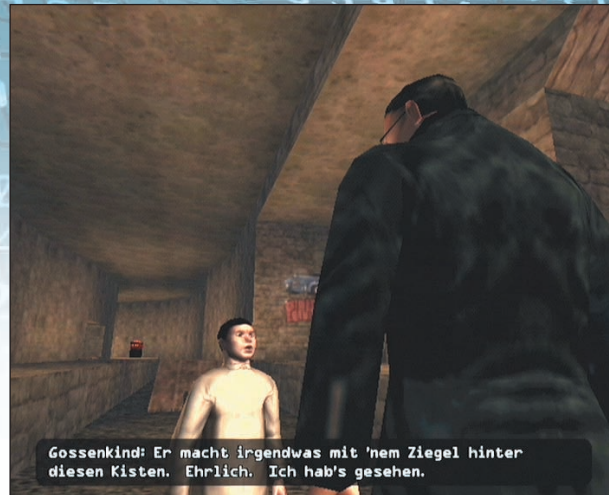
gen und den Anführer verhaften. Ihr könnt nun in Rambo-Manier den Vordereingang stürmen und probieren, alles zu plätten, oder ihr schleicht euch langsam heran, erledigt feindliche Truppen aus sicherer Entfernung mit der Sniper-Rifle und hackt euch anschließend durch die Sicherheitsmechanismen. Natürlich kann es auch ohne Mord zur Sache gehen. Ihr baut eure Nahkampf-Skills aus, steht euch heran und betäubt eure Gegner. Anschließend sucht ihr einen Lüftungsschacht, um auf diese Art eure Order zu erfüllen.

Egal welche Richtung ihr einschlagt, jede Aktion beeinflusst das weitere Spiel. Auch bekommt ihr nach jeder Mission, nach jedem Auffinden versteckter Orte und nach jeder Sidequest neue Fertigkeitspunkte, die ihr in eure Charakterentwicklung investieren könnt. Doch damit nicht genug. Einer halben Maschine kann man natürlich jede Menge Nano-Tech Implantate einbauen. Daher gibt es weitere 18 Begabungen zum Helden-Tuning. Davon können allerdings nur neun effektiv genutzt werden. Ihr besitzt neun Slots um die Implantate einzubauen. Jedes dieser Gewebestücke bietet zwei Alternativen, ihr müsst euch für eine entscheiden. So gilt es beispielsweise, zwi-





Im Inventar könnt ihr euch jedes Equipment-Teil erklären lassen.



Wer sich fleißig mit jedem unterhält, bekommt so manch nützlichen Tip.

Areale von Liberty City über Hong Kong bis nach Paris. Ja sogar in der sagenumwobenen Area 51 geht es zur Sache. Aber bei „stinknormalen“ Terroristen bleibt es nicht. Was es bedeutet, militärischen Kampf- und Sicherheitsrobotern gegenüberzustehen, werdet ihr früh genug am eigenen Leib erfahren. Zudem gesellen sich noch genmanipulierte Tiere und außerirdische Lebewesen in den munteren Reigen.

Direktvergleich PS2 - PC

Die monströsen Umgebungen brauchen jede Menge Speicherplatz, das war die größte Hürde für die Entwickler. Schon der erste Level hatte am PC satte 97MB. Der Hauptspeicher einer PS2 mit 32MB ist da zu klein. Die Entwickler-Crew hat es aber tatsächlich geschafft, die gewaltigen Level mit ein paar baulichen Veränderungen (nur geringfügig verkleinerte Areale) zu übernehmen. Die Einsatzorte wurden in mehrere Abschnitte aufgeteilt. Das bringt zwar häufige, aber erträgliche Ladezeiten mit sich.

Der Story wurde kein Haar gekrümmt und somit wird sie jeden Konsolero bannen. Die Charaktere haben einiges an Polygonen spendiert bekommen und bewegen sich viel authentischer. Manche Runden, wie der superumfangreiche Hong-Kong-Level, wurde komplett neu überarbeitet. Die Grafik bietet zwar verbesserte Texturen, ist aber trotzdem nicht auf dem heutigen Stand der Technik.

Am PC gibt es separate Lebensenergieanzeigen für Kopf, Korpus, Arme und Beine. Man musste so beim Heilen Schwerpunkte setzen: Sollen die Beine geheilt werden, damit man wieder zügiger laufen kann oder die Arme, um das Gewehr ruhiger zu halten etc.. Diese Problematik bleibt den Konsolisten erspart, denn hier gibt es lediglich eine Lebensenergieanzeige für den ganzen Körper. Auch muss man die Informationen nicht auswendig lernen. Diese wandern, beispielsweise nach dem Lesen fremder E-Mails, direkt in euer Hinweis-Logbuch. Selbiges gilt für Zugangscodes und fremde

Bankkonten. Hat man das Passwort einmal gelesen, wird es automatisch, insofern man am richtigen Terminal ist, eingegeben. **HS**



Habt ihr euch in ein System eingehackt, könnt ihr E-Mails lesen sowie Kameras und Türen kontrollieren. Solltet ihr euch nicht rechtzeitig ausloggen, wird automatisch Alarm geschlagen.

FAZIT

Eins muss man klarstellen. Deus Ex kann, mit Ausnahme der Perspektive, auf keinem Fall mit herkömmlichen Ego-Shootern verglichen werden. Hier rennt man nicht blind durch unterschiedliche Levels und ballert um sein Leben. Langsam müsst ihr euch bis ans Ziel vortasten. Haufenweise Rätsel und Sidequests gilt es dabei zu lösen. Durch die Fertigkeitspunkte kann man seinen Charakter wie in einem RPG hochzüchten. Bei Deus Ex versinkt man in einer Story, die in ihrer Komplexität noch immer ihresgleichen sucht, und bisher noch auf keiner Konsole in diesem Ausmaße zu sehen war. Der Plot spielt sich vor einer durchwegs düsteren Kulisse ab und vermag es exzellent, dem Spieler diese Atmosphäre zu vermitteln. Für manche ist dieses vielschichtige Spielprinzip sicherlich zu anspruchsvoll, wiederum andere können gar nicht genug davon kriegen. Die einen können den Titel also getrost in die Tonne treten, die andern werden in ihm eine Offenbarung sehen.

POSITIV

- tiefgreifende Charakterentwicklung
- packende Story
- jederzeit speicherbar
- Support von USB-Mouse und -Keyboard

NEGATIV

- häufiges Nachladen
- instabile Framerate

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	93%	03/02
2. Blood Omen II	88%	04/02
3. Deus Ex: The Conspiracy	84%	05/02

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter/Action-RPG
Hersteller	Eidos Interactive
www.eidos.de	
Entwickler	Ion Storm
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	10. Mai

GRAFIK 76 %

SOUND 81 %

RATING 84%



VIRTUA FIGHTER 4

Der König der Spielhallen-Beat'em
Ups kommt exklusiv für die PlayStation2



Der K.I.-Fighter wiederholt alle Manöver, die er gerade gelernt hat.



Command-Training: Die auszuführenden Aktionen werden eingeblendet.

PS2 Diskussionen um das beste Prügelspiel auf der PS2 können von nun an erweitert werden: Mit Segas Virtua Fighter 4 zieht ein neuer Kandidat in Sonys 128-Bit-Kampfarenen ein. Tekken Tag Tournament hat seine spielerische Tiefe, Dead or Alive protzt mit hoher Geschwindigkeit und riesigen Arealen, Bloody Roar 3 hat das Beast-Feature und actiongeladene Kämpfe. Doch welche Vorzüge kann uns nun Virtua Fighter 4 bieten?

Leichter Einstieg

Die Steuerung wurde sehr zugänglich konzipiert. So gibt es lediglich einen Knopf für Schlag, Tritt und Block. Die Shoulder-Buttons wurde mit Kombinationen der ein-

zelnen Moves belegt. So sind beispielsweise auf L2 Schlag, Block und Tritt zusammengefasst. Durch diverse Steuerkreuzbewegungen in Verbindung mit den Aktionstasten steht jedem einzelnen Kämpfer ein riesiges Angebot an Schlagvarianten zur Verfügung. Mit der Zeit erlernt ihr zudem, welche Kommandos am besten miteinander verknüpft werden können sodass ellenlange Kombo-Attacken entstehen.

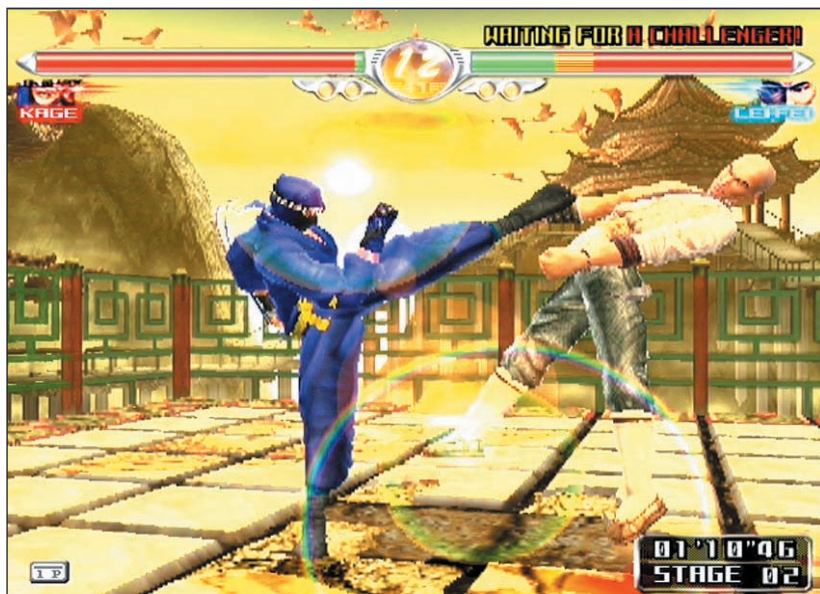
Für Neueinsteiger in die Serie und auch ins Beat'em-Up-Genre ist ein ausgiebiger Trainings-Modus vorhanden, der dem Spieler nahezu sämtliche Schläge und Würfe perfekt erklärt. Das Entwicklerteam hatte unterschiedliche Ansichten über den Inhalt eines solchen Tutorials. Und so wurde der Modus in

drei unterschiedliche Übungsvarianten (Command, Free und Trial) aufgeteilt. Der Spieler kann sich nun seinen favorisierten Stil herauspicken und mit dem Training beginnen.

Gewohnte Garde

Kennt man sich etwas aus im Schlagrepertoire des Fighters, kann man sich am Arcade-Modus probieren. Bei diesem Unterfangen stehen euch 13 Kämpfer zur Auswahl. Die personelle Besetzung dürfte Veteranen der Serie bekannt vorkommen, denn elf davon (Akira, Pai, Lau, Wolf, Jeffry, Kage, Sarah, Jacky, Shun, Lion und Aoi) stammen aus den Vorgängern. Allerdings bekam jede Figur neue Animationen, neues Aussehen sowie neue Manöver spendiert. Hingegen sind Kickboxerin Vanessa Lewis und Shaolin-Mönch Lei-Fei erstmals bei Virtual Fighter zu sehen.

Habt ihr euch für einen Haudegen entschieden, führt euch euer Weg zum Sieg durch zwölf Runden. Sind diese gemeistert, steht euch im Endkampf noch Akira gegenüber. Habt ihr auch diese Hürde genommen, gibt es – wie in allen Virtua Fighter-Teilen –



Sind die Arenen eingezäunt, könnt ihr euren Gegner durch die Absperrung donnern.



Dem Drunkenmaster ist es egal, was er auf dem Kopf trägt – Hauptsache die Flasche ist voll.



○ Eigentlich fehlt nur noch, dass man einen Schneeball formen kann.

eine Bonus-Stage, in der ihr wie gewohnt die eiserne Lady Dural trifft. Es besteht jetzt sogar die Möglichkeit, Dural für die Multiplayer-Matches freizuspielen.

Augenweide

Jeder Kämpfer besitzt seine eigene Kampfarena. So schlägt ihr euch beispielsweise an einem herrlichen Traumstrand die Köpfe ein. Der Sand wird dabei aufgewirbelt und fliegt umher. Sogar die Fußabdrücke sind im Sand zu erkennen. Ähnlich beeindruckend ist ein verschneiter Level, hier wird der Schnee während des Kampfes regelrecht platt gedrückt. In einer Hafen-Stage spiegelt sich die ganze Umgebung im Wasser wieder. Auf dem Dach eines Hochhauses wird der Schauplatz von einem Helikopter beleuchtet. Die Schatten der Kämpfer fallen je nach Einfallwinkel des Lichts anders. Archaische Austragungsorte gehören ebenso zum Showdown. Schön anzusehen ist hierbei, wenn während des Kampfes Säulen umkippen und aufs nächste Bauwerk krachen, das dann prompt einstürzt.

Alles Gute bringt auch Schlechtes mit sich. Denn was beinahe jede Örtlichkeit begleitet, ist nervendes Grafikflimmern, das in dieser Form eigentlich nicht mehr zeitgemäß ist.

Irres Feature

Das Hauptaugenmerk des Titels liegt auf dem Kumite-Modus. Hier gilt es, sich durch eine schier unendliche Reihe von Auseinandersetzungen zu schlagen. Ihr könnt nun selbst kämpfen, oder im so genannten K.I.-System einen computergesteuerten Charakter für euch arbeiten lassen. Ihr sucht euch einen Fighter aus und bringt ihm im Anschluss sämtliche Schlag- und Wurfvarianten von Grund auf bei. Sobald ihr einen neuen Move oder eine neue Kombo an den Tag legt, merkt sich das euer virtuelles Kämpfer-Tamagotchi und wird in Zukunft seine Schlägereien damit anreichern. In diesen Showdowns könnt ihr dann natürlich nur beobachten, wie sich euer „Kleiner“ entwickelt hat. Klingt vielleicht etwas langweilig, ist es aber garantiert nicht. Neben den üblichen Zweispieler-Duellen gibt es damit noch eine weitere Variante. Ihr könnt zwei solcher Tamagotchis gegen-



○ Vor jeder Runde erhält man einen Einblick in die Kampfstatistiken der Haudegen im Ring.

einander antreten lassen und somit prüfen, wer seinen Liebling besser trainiert hat. **HS**



FAZIT

Einzige Mankos bei Virtua Fighter 4 sind das nervige Geflimmer und die kantigen Charaktere, die eigentlich als Paradebeispiel für Aliasing stehen könnten. Davon einmal abgesehen macht der Titel einen irren Spaß. Wildes Button-Malträtieren führt hier nur selten zum Sieg, ihr müsst schon mit Köpfchen die Taktik des Gegners umgehen. Zudem bietet der fast unendliche Kumite-Modus Dauermotivation pur, da mindestens 60 Kämpfe notwendig sind, um auch nur einen einzigen Charakter auf die höchste Ebene zu befördern. Bei 13 Fightern summiert sich das. Und jeder einzelne erhält auf ihn zugeschnittene Gimmicks, die natürlich gesehen werden wollen.

Da jeder seine eigenen Erwartungen an ein Spiel stellt, kann man nun sicherlich nicht sagen, Virtua Fighter sei das bis dato Beste auf dem Markt. Es hilft ja keinem, wenn das Gameplay passt, aber die weitläufigen Areale fehlen. Gebt dem Neuankommeling auf der PS2 eine Chance und schaut euch das Game einmal an. Bereuen wird es garantiert niemand.

POSITIV

- 50/60 Hertz-Option
- schlaue K.I.
- gute Animationen
- ausführlicher Trainings-Modus

NEGATIV

- nerviges Grafikflimmern
- kantige Charaktere

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Tekken Tag Tournament	91%	11/00
2. Dead or Alive 2	90%	01/01
3. Virtua Fighter 4	87%	05/02

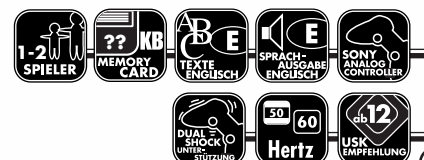
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Beat'em Up	Hersteller	SCEE
			www.playstation.de
Entwickler	Sega/AM2		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	8. Mai		

GRAFIK 75 %

SOUND 79 %

RATING **87 %**



○ Bei Würfen zoomt die Kamera nahe ans Geschehen heran. Außerdem hat man die Option, mit original VF1-Charakteren zu spielen.

STAR WARS

Jedi Starfighter

Bereits vor dem Kinostart der Episode II können PlayStation2-Besitzer ein Teil der Saga werden.



Im Zweispieler-Modus treten die Slowdowns leider vermehrt auf.



Die Schockwelle reinigt die nähere Umgebung von gegnerischen Schiffen.

PS2 Knapp zehn Jahre sind vergangen seit der Pirat Nym zusammen mit Rhay, Vana und Reti der macht hungrigen Handelsföderation ein Schnippen schlagen konnte und damit den Planeten Naboo vor einer Invasion bewahrt hat. Dies hatte jedoch nicht gleichzeitig den Untergang des neimoidianischen Imperiums bedeutet. Noch immer versuchen die grünhäutigen Humanoiden nämlich, die Machtverhältnisse zu ihren Gunsten zu

verändern. Diesmal soll ihnen eine Separatistengruppe dabei helfen, die Republik in ihre Schranken zu weisen.

Die feminine Seite der Macht

Jedi Starfighter orientiert sich am jüngsten Streifen der Star Wars Saga. Genau wie bei dem Vorgängerspiel verfolgt man allerdings auch hier einen Handlungsstrang, der parallel zu den Geschehnissen in

Episode II abläuft. Ihr müsst also keine Angst haben, dass bereits im Vorfeld zu viel vom Film verraten wird.

Die Jedi-Ritterin Adi Gallia wurde von dem Rat der Jedi damit betraut, der Piratenbande um den berühmt-berüchtigten Nym bei deren Kampf gegen die Handelsföderation zur Seite zu stehen. Für diese gefährliche Mission stellte man ihr einen Prototypen des Delta Starfighters zur Verfügung. Nym ist anfangs von der plötzlichen Hilfe seitens der Republik alles andere als begeistert. Dank der kämpferischen Fähigkeiten Adis lässt er sich jedoch ganz schnell überzeugen.

Kleine, aber feine Unterschiede

Der Kampf gegen die Handelsföderation und ihre Handlanger erstreckt sich über insgesamt 20 Missionen (fünf davon sind Trainingseinsätze), wobei ihr abwechselnd mit Adi bzw. mit Nym ins Gefecht zieht.



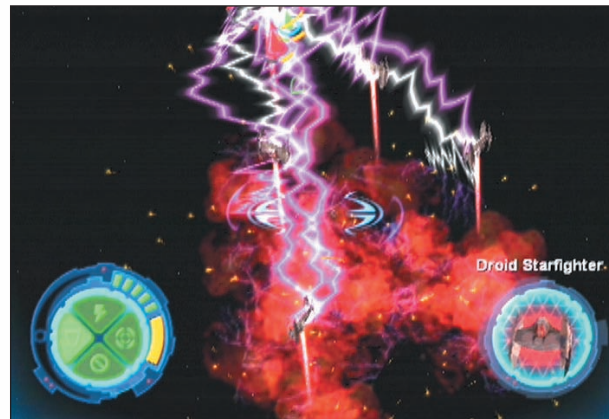
Flottenverbände der Handelsföderation tummeln sich nicht nur im Weltraum, sondern auch auf dem Wasser.



Dank der Energiebomben hält man auch Bodentruppen problemlos in Schach.



○ Bevor man seine Raketen abfeuern kann, muss erst die Zielerfassung den Gegner im Sucher haben.



○ Mittels der Machtblitze könnt ihr gleich mehrere Feinde auf einmal ausschalten.

Das Raumschiff der Jedi ist schnell und wendig, allerdings mit nur zwei Laserkanonen ausgestattet. Dafür ist Adi in der Lage, die Macht zu ihren Gunsten zu nutzen. So könnt ihr sie etwa ein Energieschild heraufbeschwören lassen, mittels Lichtblitzen oder einer Energiewelle feindlichen Schiffen zusetzen oder für einen kurzen Moment die Zeit verlangsamen.

Nym kennt zwar keine vergleichbaren „Zaubertricks“, doch ist auch er durchaus kampftauglich: Sein schwerer Havoc-Bomber verfügt über mehrere Waffensysteme. Neben den Energie-Bomben, die allein-gesessene Starfighter-Piloten bereits aus dem ersten Teil kennen dürften, könnt ihr nun auch auf Raketen, Spliterraketen und Nahkampf-Minen zurückgreifen.

Mit einem verbesserten Targeting-System könnt ihr jetzt auch Schiffe anvisieren, die sich direkt vor eurem Bug befinden. Langwieriges Durchschalten durch die gesamte Gegnerschar bleibt dem Piloten somit erspart. In den Schlachten, die sowohl im Weltraum als auch auf der Oberfläche von Planeten ausgefochten werden, hat der Spieler tatkräftige Unterstützung von seinen Flügelmännern. Ein

Knopfdruck genügt, schon greifen die Begleitschiffe an, geben Rückendeckung oder schützen die schwerfälligen Großkampfschiffe vor den wendigen Droid Starfighters der Handelsföderation.

Doppelter Spielspaß

In Star Wars Jedi Starfighter könnt ihr den Story-Modus auch gemeinsam mit einem Freund erleben. Dabei übernimmt der zweite Spieler entweder die Rolle des Flügelmannes oder er krabbelt in den Geschützturm des Havoc-Bombers. Auf dem Splitscreen jagt man dann gemeinsam die Handlanger des neimoidianischen Handelsimperiums.

Erfüllt der Pilot in den Einsätzen nicht nur die Primärziele, sondern meistert auch die Bonus- und Hidden-Objectives, wird er mit verschiedenen Extras belohnt: Neben fünf Zusatz-Missionen winken neun neue Raumschiffe, darunter etwa ein TIE Fighter oder Jango Fets Slave I, Videos, Konzeptzeichnungen und Audiokommentare.

Klangerlebnis

Technisch wurde Star Wars Jedi Starfighter im Vergleich zum Vorgänger noch einmal

etwas aufpoliert. Zwar ruckelt es bei den zahlreichen Massengefechten ab und an etwas, darüber kann man aber in Anbetracht der enormen Weitsicht sowie der schönen Licht- und Partikeleffekte hinwegsehen. Wie man es von einem LucasArts-Titel erwartet, überzeugt die Soundkulisse auf ganzer Linie. Die orchestralen Klänge des Original Star Wars Scores jagen jedem Jungjedi nach wie vor Schauer über den Rücken. **mL**

FAZIT

Zwar handelt es sich bei Star Wars Jedi Starfighter um einen typischen Nachfolge-Titel, jedoch ist es LucasArts gelungen, den Spielwert gehörig anzuheben. Jetzt kommen auch vermehrt Großkampfschiffe mit verschiedenen Trefferzonen zum Einsatz. Zudem ist die Story viel mehr in das Geschehen eingebunden. Anstatt sich wie im Prequel mehr oder minder ohne Bezug durch die Missionen zu kämpfen, weiß man nun, um was es eigentlich geht. Und ehrlich gesagt ist es viel spannender, einen waschechten Jedi mit all seinen geheimnisvollen Fähigkeiten in die Schlacht zu führen, als irgendeinen dahergelaufenen Piloten von Naboo. Leider ist der Schwierigkeitsgrad im Spiel etwas unausgewogen. Star Wars Jedi Starfighter bietet einiges mehr als der Vorgänger. Wer also die Macht in seinen Adern spüren will und der Handelsföderation erneut Paroli bieten möchte, sollte zugreifen.

POSITIV

- Cooperation-Modus
- Stimmige Atmosphäre
- Sehr viele Boni

NEGATIV

- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Slowdowns
- nur 15 Missionen

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Shooter	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	LucasArts		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

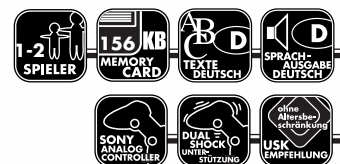
GRAFIK 81 %

SOUND 86 %

RATING **81 %**



○ Hält man den Target-Button gedrückt, werden alle, im Zielgebiet befindlichen Schiffe markiert.



FIFA FUSSBALL

Weltmeisterschaft 2002

Bei ARD und ZDF sitzt man in der ersten Reihe - neuerdings auch bei EA!



○ Das Vancouver Symphony Orchestra spielte alle Musikstücke ein.



○ Mit den L1- und R1-Buttons verleiht man dem Ball den richtigen Effekt.

PS2 Der erste Skandal ist da, bevor der WM-Ball überhaupt rollt! Die beiden öffentlich-rechtlichen Sender ARD und ZDF mussten rund 115 Millionen Euro bei der Kirch-Gruppe auf den Tisch blättern, um maximal 25 Live-Spiele übertragen zu dürfen. Nur der Pay-TV-Sender Premiere World schickt alle 64 Partien auf bis zu fünf Kanälen parallel durch den Äther. Doch wer hat schon Zeit, sich vom 31. Mai bis zum 30. Juni um die Mittagszeit vor die Glotze zu hängen und trotz Zeitverschiebung die Spiele live anzuschauen?

Das ist TV Total!

Electronic Arts bietet mit FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002 das alternative „Fernsehprogramm“. Das heißt: Alle Matches können ohne die Anschaffung eines Decoders und obendrein zu jedem beliebigen Zeitpunkt angepfiffen werden. Dient die Option Freundschaftsspiel dabei als Schnupperkurs, kämpft man im WM-Modus um die 36 cm große und 3,8 kg schwere FIFA-Trophäe. Der Pott wurde 1971 vom Italiener Silvio Gazzaniga entworfen.

Somit kommen PlayStation2-Sportler in den

einmaligen Genuss, die Truppe von Rudi „Tante Käthe“ Völler auch nach der Vorrunde noch zu sehen. Hier können sie nach spannenden Matches im K.O.-System ausnahmsweise mal Endspielluft schnuppern. Besonders aktuell: Die Stärken sämtlicher Nationalmannschaften entsprechen der offiziellen FIFA-/Coca-Cola-Rangliste.

La-Ola im Hexenkessel

Als weltmeisterlich lässt sich die gesamte Spiel-Atmosphäre umschreiben. Besonders in Betracht der dreidimensionalen Pracht der Stadien würde selbst FIFA-Obmann Josef Blatter aus den Latschen kippen. Denn die architektonische Gestaltung aller 20 PS2-Wettkampfstätten entspricht bis hin zum letzten Kunststoffstift in der hintersten Reihe den original Austragsorten beider WM-Gastgeber-Länder.



○ „Katze“ Kahn: Körperstatur und Gesicht stimmen 1:1 mit dem deutschen Keeper überein.



○ Jedes Stadion stellt ein Polygon-Meisterwerk dar.



○ Fußball live oder PS2? Die Kamerapositionen erinnern frappierend an Fernsehübertragungen.

Des Weiteren sorgen die Zuschauer bei ausverkauftem Haus für eine Bombenstimmung. Beispielsweise feuern die Anhänger in den Fankurven mit Gesängen und allerhand Musikinstrumenten ihre Favoriten an – in Landessprache bzw. passend zur Nation. Überaus interessant wäre es gewesen, die Praktiken unserer niederländischen Nachbarn zu sehen. Doch den „Oranje“-Kickern ging bereits während der WM-Qualifikation die Puste aus. Der einzig sichtbare Schönheitsfleck: Im Vergleich zu FIFA 2001 und FIFA 2002 fehlen die Kameramänner und FIFA-Helfer entlang der Seitenauslinie.

Alte Bälle kicken gut

Nach dem Erfolg von FIFA 2002 halten die kanadischen Macher logischerweise am letztjährig ungekrempelten Spielprinzip fest. Nicht nur das neuartige Pass-System bringt der FIFA-Serie endgültig den alten Glanz zurück. Vielmehr die Wiedereinführung von einigen

aufgepeppten Sperenzchen, wie etwa dem Balljonglieren oder dem angetäuschten Schuss, zeugt von ungeahnten Referenz-Qualitäten. Demnach muss FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002 jetzt im gleichen Atemzug mit EAs damaligem PSOne-Mega-Hit Frankreich '98: Die Fußball-WM genannt werden.

Ebenfalls hat man sich dem berühmt-berüchtigten Thema „Ballphysik“ angenommen. Das Flug-, Sprung- und Rollverhalten des Pixel-Leders wurde in allen Belangen optimiert. Der zusätzliche Clou: Das äußere Erscheinungsbild stimmt exakt mit dem WM-Ball 2002 „Fevernova“ des Sportartikelherstellers Adidas überein.

Klatsch und Tratsch

Mittendrin statt nur dabei: Neu sind die Zurufe der Akteure untereinander: „Hinter dir!“, „Wechsel!“, „Saubere!“ usw. – in allen erdenklichen Situationen melden sich Oli Kahn & Co. mit dem passenden Fußballerlatein zu Wort. Zudem bereichern die japanischen/koreanischen Stadionsprecher vor Spielbeginn, bei Auswechslungen und nach Treffern die fulminante Klangkulisse.

Eine Klasse für sich sind zum wiederholten Male natürlich die beiden TV-Profis Wolf-



○ Gigantisch! Die verbesserten Bewegungsabläufe der Spieler stoßen in neue PS2-Sphären vor.



○ Jedes Team verfügt über Star-Spieler, die sich durch ihr Ausnahmemental vom Fußballvolk abheben.

Dieter Poschmann und Jörg Dahmann. Zum einen plaudern die beiden Experten ausgelassen über den Werdegang der Teams bei der WM-Qualifikation und versorgen den PlayStation2-Athleten mit umfangreichen Randnotizen. Zum anderen wird – vom ersten Ballkontakt an bis zur letzten Spielminute – auf eine kompetente Art und Weise jeder Spielzug kommentiert, Torchancen prognostiziert oder gar kleine Tipps gegeben. PS2-Fußballerherz, was willst du mehr? **GG**



FAZIT

Hut ab! Den im kanadischen Vancouver ansässigen EA-Sports-Entwicklern ist mit FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002 der endgültige PS2-Durchbruch gelungen. Die Mischung macht's eben aus. Alle Verbesserungen im Hinblick auf das Spielprinzip, die Grafik, den Sound und die Ballphysik setzen dem Titel gegenüber FIFA 2002 die Krone auf. Und das, obwohl es sich „nur“ um ein Spiel zur kommenden Fußball-WM mit 32 Nationalmannschaften handelt. Es lässt sich somit erahnen, in welche Kerbe das fußballerische Komplettpaket FIFA 2003 im Spätherbst dieses Jahres schlagen wird... Selbst Besitzer von FIFA 2002 werden um eine Anschaffung nicht herumkommen, da alleine schon die grandios in Szene gesetzte Präsentation (der Güteklasse A) in diesem Punkt die gesamte Fußball-Konkurrenz im Videospielebereich in den Schatten stellt. Ein Pflichtkauf!

POSITIV

- noch besser als FIFA 2002
- traumhafte Atmosphäre
- grandiose Animationen

NEGATIV

- fehlende Details am Spielfeldrand
- zwei Spielmodi
- kein Trainingsplatz

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. FIFA 2002	86%	11/01
2. TIF: This is Football 2002	86%	10/01
3. ISS 2	82%	05/02

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 88 %

SOUND 87 %

RATING **86 %**



ISS 2

Der Ball ist heiß! Geht dank Konami ein neuer Stern am PS2-Himmel auf?



Spektakuläre Treffer können auf der Memory Card „verewigt“ werden.

PS2 Fußball ist unser Leben! Seit annähernd sieben Jahren lebt das Konami-In-house-Team Major A nach diesem Motto. Die Schöpfer der International-Superstar-Soccer-Reihe wollen nach den Titelgewinnen in der Super-Nintendo-Entertainment-System-Liga und in der Nintendo-64-Liga nun im PlayStation2-Oberhaus an die Tabellenspitze stürmen. Allerdings können die rivalisierenden Mannschaften von Pro Evolution Soccer, TIF: This is Football und FIFA bereits ein

dickes Punktepolster auf der Habenseite verbuchen.

Egal ob Mailand oder Madrid...

... - Hauptsache Italien! Major A bieten mit dem neuesten ISS-Aufguss altbewährte Kost. Erneut kämpfen 60 Nationalmannschaften (sämtliche Daten und Leistungsmerkmale entsprechen dem aktuellen Geschehen) in vier Spielmodi um Titel und Pokale. Dabei decken Freundschaftsspiel,

Internationaler Pokal, Spezial Liga und Weltliga-Modus die ganze Palette ab. Spiel-Novizen können sich beim freien Training mit der Button-Belegung vertraut machen, Spielzüge einstudieren und als Konsequenz aus den Erfahrungen den Kader neu zusammenstellen.

Mehr als Gold wert sind die separaten Freistoß-Übungen, da die überarbeitete Schussanzeige viel Fingerspitzengefühl erfordert. Maßgeschneiderte, angeschnittene Bälle wie auch hohe Reingaben sind nach erfülltem Trainingspensum jedoch ein Klacks.

„Fussball ist...

...ding, dang, dong - es gibt nicht nur ding.“ Spiel, Spaß und Spannung – mit diesen drei Worten lässt sich die Philosophie von ISS 2 vortrefflich beschreiben. Jede Halbzeit ist ein



Mit der genialen Freistoßanzeige hat man den Ball beinahe zu 100 Prozent unter Kontrolle.



Die Kameraeinstellungen (Zoom und Höhe) lassen sich in zehn Stufen regulieren.



Die aufwendige Inszenierung vor dem Anstoß erreicht das Niveau einer Fernsehübertragung.



Kopf oder Zahl? Vor dem Kick off liegt das Glück in Händen der ISS-2-Fortuna.



Die Zeitlupen-Funktion lässt keine Wünsche offen.

Fußballkrimi par excellence, der unbestreitbar aus der Feder von Spannungsaltheimer Alfred Hitchcock stammen könnte. Das Maß aller Dinge sind in dramaturgischer Hinsicht die opulenten Einstellungsmöglichkeiten. Die übersichtlich gestalteten Menüs lassen dem PlayStation2-Trainer bei allen wichtigen strategischen Entscheidungen über Aufstellung, Formation oder Spielzüge freie Hand. Ein Fallbeispiel: Die „Wadenbeißer“ in den eigenen Abwehrreihen sind imstande, jedem Goalgetter vorübergehend die Show zu stehlen. Denn die Option „Mann-deckung“ ermöglicht es, torgefährlichen Kontrahenten manuell einen persönlichen Bewacher zuzuteilen.

„Live“ aus dem Stadion

Vertraute Stimmen kommentieren jede ISS-2-Partie. Als Sprecher konnte man Klaus Gronewald gewinnen. DSF-Zuschauer kennen ihn von seinen Moderationen bei Topspielen der 2. Bundesliga, UEFA-Cup-Übertragungen und aus der Quiz-Show „Duell“. Für Premiere Sportsworld liefert Gronewald Berichterstattungen über die 1.



Für manche Situationen haben die Kommentatoren leider nur Floskeln parat.

Bundesliga und die Champions League ab. An seiner Seite sitzt Fußball-Oldie und Skandalnudel Bernd Schuster. Der 21-fache Ex-Nationalspieler sorgt sowohl mit seinem bayerischen Akzent als auch mit allerlei Kalauern für unabsichtliche Situationskomik. Nichtsdestotrotz wird der Konsolenkicker 90 Minuten lang – im Notfall auch darüber hinaus – sowohl mit saloppen Sprüchen, die wie aus der Pistole geschossen kommen, als auch mit kompetenten Anmerkungen bestens unterhalten.

Tanze Samba mit mir...

Bei der Stadion-Atmosphäre wird bestätigt, dass sich das ca. 60 Euro teure „Eintrittsgeld“ allemal lohnt. Konfetti-Regen, Blitzgewitter und bengalische Feuer bereiten den Ballvirtuosen beim Betreten des Bitmap-Rasens einen farbenfrohen Empfang. Sogar auf den billigen Plätzen der sechs riesigen Arenen herrscht jedes Mal Volkfeststimmung. Um einer echten TV-Übertragung das Wasser reichen zu können, wird noch nicht einmal auf den Kult rund um die Nationalhymnen verzichtet. So lauscht man bei den Kamerafahrten entlang beider Teams den letzten Takt von „God save the Queen“, der „Marseillaise“, der „Fratelli d'Italia“ etc... Das Tüpfelchen auf dem i: Während eines Matches hallen die Ansagen eines Stadionsprechers zu Torschützen oder Auswechslungen durchs Stadion.

Schau'n mer mal!

Leider ist die grafische Präsentation nicht mehr en vogue. Ähneln die Pixel-Athleten in der Totalen ihren Vorbildern noch bis aufs Haar – was bei Carsten Janckers oder David Beckhams Kurzhaarfrisur auch kein schwer wiegendes Problem darstellt – so trennt sich



Sand im Getriebe: Vereinzelt fehlt es den CPU-Kameraden an der nötigen Agilität.

spätestens in der Nahansicht ganz klar die Spreu vom Weizen. Die Detailarmut der Polygon-Modelle fällt unangenehm auf. Welten trennen das Spiel hierbei von den jüngsten FIFA-Sportskanonen aus dem Hause EA. Ein ähnliches Bild zeichnet sich in den Animationsphasen ab – es fehlt in vielerlei Hinsicht der Feinschliff. Weiterhin bleiben nahtlos ineinander übergehende Bewegungsabläufe bei der ISS2 ein Wunschtraum – auf Kosten der Authentizität. **DG**

FAZIT

ISS 2 ist der ideale Titel für Zocker, die extrem viel Wert legen auf Fußball-Entertainment. Die vier Modi stehen als Garant für Tore, Tore und nochmals Tore! Der leichte Einstieg und die humanen Anforderungen ermöglichen es nahezu jedem PS2-Sportsfreund, sofort nach dem Anstoß auf dem Spielfeld Regie zu führen. Multiplayer-Enthusiasten kommen ebenso auf ihre Kosten. Vor allem die vielen Turniere mit maximal acht Personen sorgen für La-Ola-Wellen. Die Tatsache, dass ausschließlich Nationalmannschaften zur Auswahl stehen, fällt überhaupt nicht ins Gewicht. Einzig die optische Aufbereitung der Kicker macht der überaus gelungenen und TV-gerechten Präsentation einen dicken, fetten Strich durch die Rechnung. An dieser Stelle hinkt man den Rivalen eindeutig hinterher.

POSITIV

- spritziges Spielprinzip
- leichter Einstieg
- flotter Kommentar

NEGATIV

- teilweise inkonsequente KI
- häufige Kommentar-Wiederholungen
- Grafik/Animationen nicht „up to date“

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. FIFA 2002	86%	11/01
2. TIF: This is Football 2002	86%	10/01
3. ISS 2	84%	05/02

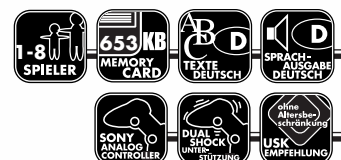
PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Sportspiel	Hersteller Konami
		www.konami-europe.com
Entwickler	Major A/ KCEO	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK 80 %

SOUND 84 %

RATING 82 %



SUPER TRUCKS

PS2-Delikatesse! Da bleibt dem Fernfahrer das Zigeunerschnitzel nebst Pommes im Hals stecken...



○ Je wichtiger der Cup ist, desto mehr Runden müssen absolviert werden.



○ Die Wetterbedingungen- und Tageszeiten hängen von der Strecke ab.

PS2 Liverpool, eine Stadt mit Traditionen: Neben den Pilzkopf-Beatles und der Premier-League-Fußballmannschaft – die wurde unlängst von Bayer Leverkusen 04 in der Champions League zerpfückt – stammt auch Jester Interactive aus der englischen Hafen-Metropole. In PSone- und PlayStation2-Kreisen machte sich das Software-Studio vor allem mit der preisgekrönten Music-/MTV-Music-Generator-Serie einen Namen.

Konkurrenz für Schumi!

Was viele nicht wissen: Der FIA European Truck Racing Cup zieht regelmäßig Zuschauermassen an. Allein bei den Rennen auf dem Nürburgring werden jährlich bis zu 250.000 Besucher gezählt. Mercedes

Benz, MAN, Volvo usw. – unter diesen Motorhauben stecken hochgezüchtete Motoren mit rund 1.400 Pferdestärken und 14 Litern Hubraum. Die Beschleunigung der „frisierten“, fünf Tonnen schweren Sattelschlepper fällt im Vergleich zu den aerodynamischen Formel-Eins-Flitzern auf den ersten paar hundert Metern deutlich höher aus.

In der Saison 2002 werden insgesamt elf Wettbewerbe ausgetragen. Zu den Veran-

staltungsorten gehören beispielsweise der A1-Ring in Österreich, der Eurospeedway-Lausitzring in Deutschland sowie der Zolder Circuit in Belgien.

Abschied von alten Klischees

Jester Interactive demonstriert eindrucksvoll, dass man den Lkw-Motorsport nicht pauschal mit Country-Music-Barden Gunter Gabriel und Konsorten in einen Sack stecken kann. Egal ob mit Dual-Shock2-



○ Offenes Training, Qualifikation, Rennen – jedes Grand-Prix-Rennen ist gleich aufgebaut.



○ Schiedsrichter (Marschalls) sind am Streckenrand postiert. Sie schreien bei Regelwidrigkeiten oftmals ein.



◉ Schau, schau – ein Stau! Die CPU-Fahrer versuchen, ihre Mitsreiter von der Piste zu drängen.

Controller oder Force-Feedback-Lenkrad – Super Trucks verlangt allen PS2-Piloten ihr ganzes fahrerisches Können ab. Sogar Gran-Turismo-erprobte Rennspiel-Koryphäen werden bei den ersten Testläufen durch das abnorme Bremsverhalten mit einer beinahe unlösbaren Aufgabe konfrontiert. Entweder bricht das Heck ruckzuck aus oder man schießt schnurstracks ins Kiesbett. Zudem müsst ihr die Wasservorrats-Anzeige ständig im Auge behalten, die Bremsen werden nämlich mit Flüssigkeit gekühlt. Denn: Befindet sich in den Tankbehältern kein einziger Tropfen mehr, verlängert sich der Bremsweg um ein Vielfaches.

Ritt der 5-Tonnen-Walküren

Handhabung, Beschleunigung und Geschwindigkeit – von Haus aus unterscheiden sich die physikalischen Eigenschaften der schwergewichtigen Asphalt-Kolosse deutlich voneinander. Man wählt in bester Ridge-Racer-Manier zwischen einer Renn-, einer Drift- und einer benutzerdefinierten Variante. Passionierte PlayStation2-Mechaniker lassen es sich natürlich nicht nehmen, vor jedem Event am Wagen-Setup selbst Hand anzulegen. An 15 verschiedenen Stellen könnt ihr selbst optional den Schraubenschlüssel ansetzen: Prüft den Reifendruck, die Einstellung der Stoßdämpfer oder

erledigt die Traktionskontrolle selbst. Habt ihr die Telemetrie genau auf die Bedürfnisse des Fahrzeuglenkers zugeschnitten, winken als Belohnung rekordverdächtige Rundenbestzeiten, Pole Positions oder gar Titelgewinne.

Kavaliers am Steuer

Denkste! Jeder CPU-gesteuerte Super-Truck-Pilot ist ein ausgekochtes Schlitzohr. Spielen die Kontrahenten in den Modi Einzelrennen, Arcade und Zweispieler noch den „Mr. Nice Guy“, werden sie bei der Meisterschaft zu harten Nüssen. Rookie Cup, Continental Challenge und der Thunder Cup dienen noch der Einführung, spätestens in der Super Trucks Championship bzw. im Harri-Luostarinen-Grand-Prix geht es aber richtig ab. Aufgrund der aggressiven künstlichen Intelligenz gehören riskante Überholmanöver und provokante Karambolagen bei Tempo 160 zum Rennalltag.

Folglich wird bis zum Überqueren der Ziellinie mit harten Blech- und Kunststoff-Bandagen gekämpft. Dabei simuliert das aufwendige Schadensmodell auftretende Defekte ausgesprochen realistisch.

Schwach auf der Brust?

Ein weiterer Pluspunkt von Super Trucks ist die grafische Umsetzung. Alle Polygon-Lkws und Strecken wurden mit einer



◉ Dass Super Trucks von etlichen Arcade-Komponenten geprägt wird, lässt sich nicht abstreiten.



◉ Insgesamt stehen vier unterschiedliche Kameraperspektiven zur Verfügung.



◉ Beim Bremsen und Beschleunigen werden die analogen Tasten nicht unterstützt.

Vielzahl an authentischen Details in Szene gesetzt. Leider fehlt amüsanter Schnickschnack wie funktionierende Scheibenwischer, Regentropfen auf der Windschutzscheibe oder Reifenspuren im Sand gänzlich. Übrigens: Für die professionelle Gestaltung der Replays engagierte Jester Interactive einen Formel-Eins-Kameramann. Last but not least weiß die konstante Framerate zu überzeugen. Nicht einmal im dicht gedrängten Fahrerpulk treten Slow-downs auf. Bravo! **DG**

FAZIT

Klar wie Klobrühe: Super Trucks ist die große Überraschung in dieser Ausgabe. Dass die Musikspiel-Profis von Jester Interactive so auf die PlayStation2-Pauke hauen, hätte sich vorab niemand vorstellen können. Zum einen überzeugt die souveräne Gesamtpräsentation, zum anderen gefällt das hohe Maß an Spielbarkeit einschließlich des kontinuierlich ansteigenden Schwierigkeitsgrads.

Andererseits fehlen stellenweise die visuellen Feinheiten. Hier hätten die Entwickler noch tiefer in die Materie gehen können. Auch die Motoren-Sounds dröhnen zu zaghaft aus den Lautsprechern. So unterscheiden sich die Klänge in der Außen- und Innenperspektive kein bisschen voneinander. Zuletzt mangelt es an analogen Button-Funktionen, also fällt dosiertes Bremsen und Beschleunigen schwer. Resümee: Trotz einiger Contras überwiegen die Pros von Super Trucks eindeutig.

POSITIV

- aggressive KI
- umfangreiche Wagenmodifikationen
- konstante Bildwiederholungsrate

NEGATIV

- keine analoge Button-Unterstützung
- vereinzelt fehlende Details
- lasche Motorengeräusche

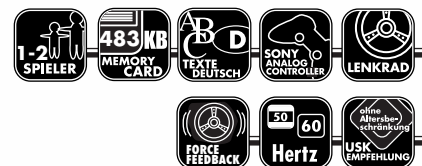
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Bigben Interactive
			www.jesterinteractive.co.uk
Entwickler	Jester Interactive		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	31. Mai		

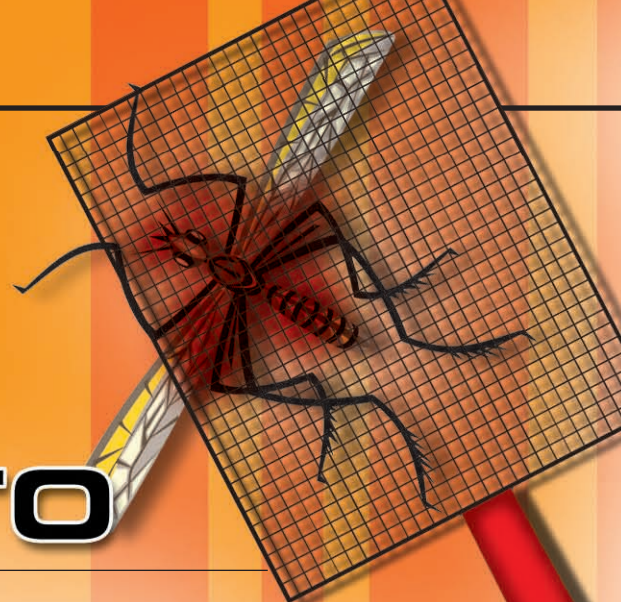
GRAFIK 79 %

SOUND 70 %

RATING **80%**



MR MOSKEETO



Du kannst deinen Rüssel überall reinstecken. Erwischt man dich allerdings dabei, bezahlst du mit deinem Leben.



○ Durch treffen der Relax-Punkte kann man die Yamadas wieder beruhigen.



○ Mit jedem Tropfen Blut lässt sich der Moskeeto etwas träger manövrieren.

PS2 Altbekanntes Leid: Nach neuen, wirklich innovativen Videospielen sucht man im PAL-Land so vergeblich, wie nach der Nadel im Heuhaufen. In Japan erscheinen diese Games jedoch regelmäßig. Doch leider halten die meisten Hersteller diese zumeist abgedrehten Spielideen für nicht lukrativ genug, um sie für den deutschen Markt zu veröffentlichen. Das darf nicht sein. Und deshalb veranstaltete play in Zusammenarbeit mit GIGA Games im vergangenen Jahr die Aktion „Mosquito Ka for Germany“. Unterm Strich erreichten uns bzw.

GIGA Games über 4.000 Postkarten und E-Mails zu diesem Thema.

Vielleicht hat auch diese Initiative mit dazu beigetragen, dass Mosquito Ka (hierzu-lande Mr Moskeeto) in Deutschland erscheint. Zumindest hat sich Eidos' neues Fresh-Games-Branding dazu entschlossen,

drei Japan-Titel (Mr Moskeeto, Mad Maestro! und Legaia2: Duel Saga) für den hiesigen Markt herauszubringen.

Ich brauch' den Saft!

Alle Jahre wieder – kommt nicht nur das Christkind, sondern im Sommer auch die



○ Sammelt man 50 dieser Herzchen ein, erhält man mehr Lebensenergie.



○ Ozapft is' – mit List und Tücke saugt man wie 'ne Mücke.

BATTLE TIME ATTACK RECORD

STAGE	BEST RECORD	COLOUR
1	00'19"68	X
2	00'42"55	X
3	00'33"60	X
4	00'08"66	X
5	00'18"85	X
6	00'29"75	X
7	00'26"18	X
8	00'02"08	X
9	01'44"30	X
10	01'22"95	X
11	01'33"78	X

View next record

Die eigenen Rekorde im Battle-Time-Attack kann man jederzeit verbessern. Pro Level steht außerdem ein neues Outfit zur Verfügung.



Habt ihr das Ziel erstmal angepeilt, steht dem lustigen Drauflos-Stechen nichts mehr im Wege.

Stechmücken-Plage. Ihr erhaltet mit Mr Moskeeto nun die Möglichkeit, den Sommer eines solchen Berufs-Stechers mitzuerleben und nachzuspielen. Euer Alter Ego ist diesmal nämlich eine Mücke. Das heißt, ihr müsst Blut saugen, Blut saugen und abermals Blut saugen. Für dieses Unterfangen habt ihr euch eine japanische Kleinfamilie ausgesucht. Als ungebetener Gast bei den Yamadas durchforstet ihr Zimmer für Zimmer des bürgerlichen Reihenhauses, um aus verschiedenen Körperteilen der einzelnen Personen euren lebensnotwendigen Anteil des „roten Nektars“ abzuzapfen. Wie man sich vorstellen kann, hinterlässt auch ein virtuelles Insekt Spuren in Form von kleinen roten Schwellungen, begleitet von extremem Juckreiz. Werden die von den Leidtragenden entdeckt, gibt es nur eine Schlussfolgerung: Ein Moskito ist unter uns!

Und genau darauf kommt Familie Yamada auch. Ihr könnt dann aus nächster Nähe mitverfolgen, wie die eigentlich friedliebenden Familienmitglieder zu Moskito-ich-hasse-dich-mehr-als-alles-andere-auf-dieser-Welt-Wüstlingen mutieren und entsprechend reagieren.

Etwas triebhaft der Kleine!

Es ist ganz klar, dass man sich als Mücke auf Blutsaug-Ausflüge begibt. Jede der insgesamt zwölf Runden spielt sich in einem Zimmer des Wohnhauses ab. Ihr müsst nun, rundenabhängig, den einzelnen Personen

unterschiedlich viel Blut absaugen. Dieses Vorhaben gestaltet sich aber keineswegs so einfach wie es klingen mag. Denn auch auf virtueller Ebene bringt vorsätzlicher Totschlag niemanden ins Gefängnis, solange es sich bei dem Opfer um ein Insekt handelt. Die Yamadas gehen auch noch eine Stufe weiter. Um sich der lästigen Plage zu entledigen, montieren sie im ganzen Haus jede Menge chemischer Keulen und benutzen schamlos Insektenspray. Dazu kommen mechanische Gerätschaften, die ohne weiteres jede Stechmücke in die ewigen Jagdgründe befördern können. Somit ist also vor Dunstabzugshauben, Raumbelüftern und ähnlichem höchste Vorsicht geboten. Die simple Steuerung hat man nach einer Weile intus und kann locker spektakuläre Flugmanöver zum Besten geben. Doch bevor man zum Stich kommt, müssen teilweise verschiedene Aktionen ausgeführt werden.

Rein, raus, fertig!

So gilt es, Fernsehapparate, Handys, Stereoanlagen oder Lichtschalter zu aktivieren, um die Opfer eures Blutrausches kurzzeitig abzulenken. Ist der Punkt erreicht, an dem zugestochen werden kann, kennzeichnen grüne Rechtecke die Stellen, an denen ihr euren Durst löschen könnt. Mittels der Kreistaste schaltet ihr in den Super-Pursuit-Mode und rast schnurstracks auf den Zielpunkt los. Dort bohrt ihr durch Betätigung des R3-Buttons den Saugrüssel in den menschlichen Wirt. Ab sofort muss fleißig am rechten Analogstick gedreht

werden. Zudem erscheinen zwei Statusbalken am Seitenrand. Der eine Balken bestimmt eure Saug-Geschwindigkeit, der andere füllt sich langsam mit dem gewonnenen Blut. Auf einem kleinen Display erkennt ihr den Pulsschlag der Person. Sollte dieser in den roten Bereich kommen, hat man euch bemerkt und ihr werdet regelrecht geplättet. Manchmal muss man also öfters zum Schank, um die vorgegebene Dosis an Blut zu erhalten. **HS**

FAZIT

Die Ideen, die Mr Moskeeto an den Tag legt, sind so erfrischend wie eine kühle Maß Bier bei 30 Grad im Schatten. Das muntere Herumschwirren ähnelt einer Flugsimulation, die wirklich jedem Spaß macht. Zuviel Action darf man allerdings nicht erwarten. Hier liegt ein Geschicklichkeitsspiel vor, das teilweise strategische Vorgehensweisen verlangt. Zwar hat man den ersten Sommer bei den Yamadas in rund sieben Stunden gemeistert, doch kann man auch im folgenden Jahr nochmal vorbeikommen. Vorher müssen aber alle Extra-Tanks gefunden und mit Blut gefüllt werden. Außerdem liegen diverse Früchte in den Levels herum. Diese versorgen euch mit allgemeinen Tipps und im zweiten Jahr mit Cheats. Grafisch sowie soundtechnisch bewegt man sich nur auf besserem Durchschnitt. Zwar hätten sich die Macher in dieser Hinsicht etwas mehr ins Zeug legen können, doch aufgrund des Spielspaßes und des Innovationsflusses kann man da locker mal drüber hinwegsehen.

POSITIV

- innovatives, neuartiges Spielerlebnis
- 50/60 Hertz-Option
- leichte Steuerung

NEGATIV

- gelegentlich instabile Framerate
- vereinzelt schlechte Kameraposition

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Geschicklichkeit	Hersteller	Eidos
www.eidos.de			
Entwickler	SCE/Zero Computer Soft Create		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 69 %

SOUND 57 %

RATING 79 %



In jedem Level gibt es mindestens einen dieser Extra-Tanks aufzufinden.



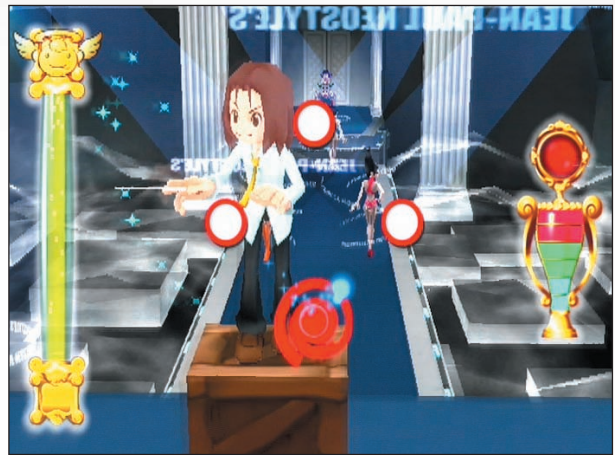
Wenn schon, dann richtig! Papa Yamada rastet vollkommen aus.

MAD MAESTRO!

Mit Pauken und Trompeten: Mozart & Co. geben ein PlayStation2-Intermezzo!



Die Kulissen reagieren auf die Leistungen des PS2-Dirigenten.



Die PAL-Anpassung kann als gelungen bezeichnet werden.

PS2 Eidos' Fresh-Games-Lineup bringt PS2-Exoten nach Europa! Hierbei handelt es sich ausschließlich um Titel, die in Nippon von Sony Computer Entertainment entwickelt bzw. vertrieben werden. Neben Mr Moskeeto (siehe TestScreen ab S. 94) und Legaia 2: Duel Saga (Action-RPG, vor. Release: Herbst 2002) gehört auch das Enfant terrible Mad Maestro! zum Portfolio.

Mad Maestro! alias Bravo Music konnte Ende 2001 im PlayStation-Mutterland einen Achtungserfolg erzielen. Das Resultat: Kurz darauf wurden Bravo Music: Christmas Edition und Bravo Music: Chou-Meikyokuban herausgebracht.

Balsam für die Ohren!

Mad Maestro! zeichnet sich durch die Fusion von Story und innovativem Spielprinzip aus. Dabei wird der junge Dirigent Takt von

der quirligen Fee Symphony um Hilfe gebeten. Er soll die örtliche Konzerthalle vor der Abrissbirne retten. Ein Auftritt mit dem Orchester – die Stadt soll eines Besseren belehrt werden – ist die einzig noch bestehende Hoffnung. Allerdings fehlen die nötigen Instrumentalisten für das Wunsch-Ensemble.

Einzig durch die Darbietung bekannter E-Musikstücke kann der Virtuose um die Gunst der Wunschmitglieder werben. So müssen z.B. Passagen aus Richard Wagners „Ritt der Walküren“, Wolfgang Amadeus Mozarts „Symphonie Nr. 40“ oder Peter Tschaikowskys „Schwanensee“ tadellos in Szene gesetzt werden...

Mit viel Fingerspitzengefühl

Anders als beim direkten Konkurrenten Maestro Music (PSone/PS2, nur in Japan erhältlich) wird keine extravagante Peripherie, sprich Dirigentenstab, benötigt. Der DualShock2-Controller dient als Werkzeug des Bravo-Music!-Kapellmeisters. Von „piano“ über „mezzo forte“ bis hin zu „fortissimo“ reicht das Lautstärke-Repertoire – die druckempfindlichen Symbol-Tasten geben diesbezüglich den Ton an. Obendrein müssen die Buttons noch im richtigen Augenblick betätigt werden, sonst kommt das Orchester aus dem Takt.

Die übersichtliche Anzeige in der Bildschirm-Mitte hilft dabei: Lautstärke und Geschwindigkeit werden in Form von verschiedenfarbigen Kreisen mit wechselnden Abständen dargestellt. **DG**

FAZIT

Selbst eingefleischte Bemani-Verfechter kommen voll auf ihre Kosten. Mad Maestro! schließt ohne Zweifel eine weitere Marktlücke in diesem Genre. Der Titel sollte in keiner Musikspiele-Sammlung fehlen.

Grund dafür: Vor allem die konsequente Ausnutzung der analogen Buttons setzt neue Impulse. Trotz des happigen Schwierigkeitsgrads in der Stufe „Normal“ lernt man dort, mit den Tasten gefühlvoll umzugehen. Ob das Orchester zu leise, zu laut, zu schnell, zu langsam oder gar vollkommen falsch spielt, hängt ausschließlich vom Fingerspitzengefühl des Konsolisten ab.

Des Weiteren werden sich nicht nur Freunde der klassischen Klänge an Mad Maestro! erfreuen. Die Ohrwürmer vieler berühmter Komponisten bieten eine willkommene Abwechslung und wirken trotz der regen Joypad-Aktivität entspannend zugleich.

POSITIV

- innovatives Spielprinzip
- analoge Button-Unterstützung
- erlesene Auswahl an Musikstücken

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad
- englische Sprachausgabe
- englische Bildschirmtexte

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Musikspiel	Hersteller
		Eidos
		www.eidos.de
Entwickler	Desert Production Inc./SCEJ	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK 67 %

SOUND 84 %

RATING **81 %**



Neben dem Story-Mode werden unter anderem auch Bonus Games angeboten.

BDFL Manager 2002

JETZT DARFST DU TÄGLICH RAN!



PlayStation 2



Ihr – könnt – nach – Hause fahr'n, ihr könnt nach Hause fahr'n..."

Genau, denn da gibt's ab sofort den BDFL Manager 2002 für die PS2. Mit komplett überarbeiteter Oberfläche für noch leichtere Bedienbarkeit. Neu: Erstmals werden alle europäischen Ligen gemanagt. 17.000 Spieler aus über 100 Clubs! Da heißt's clever kaufen, verkaufen und ausleihen. Dann in extrem realistischen 3D-Matches dem Schlusspfeiff entgegenzittern. Natürlich wieder mit exklusivem Kommentar von Paul Breitner! Holt Euch den packendsten Neuzugang aus der erfolgreichen BDFL-Serie!

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

VAMPIRE NIGHT

Schluss mit dem Mythos des romantischen Vampirdaseins! Die Geschöpfe der Nacht sind durchtrieben, böse und gefährlich!



○ In Kisten und Fässern verbergen sich nützliche Gegenstände wie Health Packs.



○ Infizierte Dorfbewohner könnt ihr nur retten, wenn ihr den Vampirparasiten erledigt.

PS2 Knapp dreihundert Jahre lang lebten die Bewohner des kleinen Dorfes am Fuße der verfallenen Festungsanlage in Frieden. Doch seit die Herren des Anwesens aus ihrem unheiligen Schlaf erwacht sind, regieren erneut Angst und Schrecken. Getrieben von ihrer unstillbaren Gier nach Blut terrorisieren die Kreaturen der Nacht die unschuldige Bevölkerung. Die einzige Hoffnung auf Rettung ruht auf den Schultern der beiden mysteriösen Vampirjäger Michel und Albert.

Pistole statt Pflock

Der immer währende Kampf gegen die Mächte der Finsternis nimmt in Vampire Night eine neue Form an. Anstatt mit althergebrachten Mitteln wie Knoblauch, Weihwasser und Rosenkranz, bittet man die Blutsauger mit Hilfe eines schweren Schießprügels zum finalen Aderlass.

Vampire Night ist ein klassischer Lightgun-Shooter im Stile von Time Crisis 2. Wer das erforderliche Equipment nicht sein Eigen nennt, der kann sich auch mit einem Joypad ins Abenteuer stürzen. Wirklich auf ihre Kosten kommen allerdings nur waschechte

Lightgun-Pistoleros. Die Duellanten können auf drei verschiedene Arten die Waffen sprechen lassen. Eine unterhaltsame Alternative zu den obligatorischen Arcade- und Trainings-Optionen bietet der Special-Modus. Im Grunde mit der Arcade-Variante identisch, seid ihr hier jedoch in der Lage, Ausrüstungsgegenstände (Spezialmunition, Lebensenergie spendende Amulette usw.) zu erwerben und so eure Quest etwas abwechslungsreicher zu gestalten.

Gewohnte Actionkost

Die nächtliche Säuberungsaktion erstreckt sich über insgesamt sechs Kapitel. Der Weg der beiden Vampirjäger ist mehr oder minder fest vorgegeben. Kleine Abkürzungen und Alternativrouten sind zwar vorhanden, eröffnen sich aber nur denjenigen Spielern, die brenzlige Situationen mit Bravour gemeistert oder bestimmten Objekten einen Streifschuss verpasst haben. In dem verwunschenen Gemäuer lauern die verschiedensten Arten von Blutsaugern auf euch. Einige der Kreaturen sind in der Lage zu fliegen, andere können sich unsichtbar machen und wieder andere erwidern euer Feuer sogar. Jeder Gegner verfügt

über verschiedene Trefferzonen, wobei der Kopf bzw. der Torso am empfindlichsten sind. Gleiches gilt für die Meistervampire, die am Ende jeden Levels auf die Jäger warten. **mL**

FAZIT

Trotz des recht eingefahrenen Gameplays fehlt es Vampire Night nicht am nötigen Biss. Vor allem der Special-Modus hebt den Langzeitmotivations-Faktor ungemein. Gerade bei Coin-op-Umsetzungen, die sich ja nicht unbedingt durch lange Spielzeiten auszeichnen, ist dies ungemein wichtig – schließlich will man etwas für sein Geld bekommen. Auch in technischen Belangen kann Vampire Night überzeugen. Die Grafik steht der des Spielhallenoriginals in nichts nach. Einzig hinsichtlich der deutschen Sprachausgabe hätte man sich etwas mehr Mühe geben können. Das emotionslose Gebrabbel einiger Protagonisten wirkt nämlich ungewollt komisch, was zu der eigentlich düsteren Atmosphäre des Spiels nicht passt. Dies tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch. Wer an rassistischen Lightgun-Shoot-Outs Gefallen findet, wird auch an Vampire Night seine helle Freude haben.

POSITIV

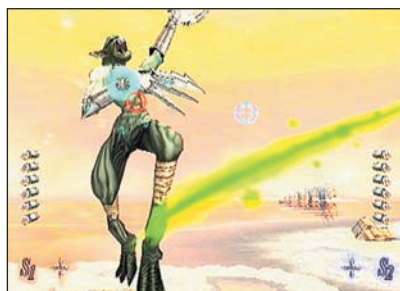
- actiongeladenes Gameplay
- drei abwechslungsreiche Spielmodi
- G-Con 45-Support

NEGATIV

- fehlende Innovationen
- misslungene Sprachausgabe
- kurze Nettospielzeit

PLAY DATEN

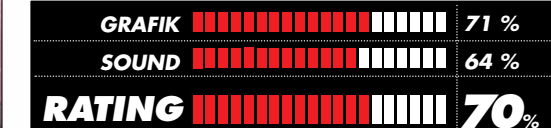
System	PlayStation2	
Genre	Lightgun-Shooter	Hersteller SCEE
		www.playstation.de
Entwickler	Namco/ Sega	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	12. Juni	



○ Zusammen mit einem Freund macht die Jagd gleich doppelt Spaß.



○ Blutsaugerdame Diane ist eine groteske Mischung aus Vampir, Fisch und Schlange.



DYNASTY WARRIORS 3



Japanischer Technopop: Die Hintergrundmusik ist alles andere als atmosphärisch.



Bis jetzt verkaufte sich Dynasty Warriors 3 weltweit über eine Million Mal. Allein in Japan konnte sich der Titel über Wochen hinweg in den Charts halten.

Der dritte Teil der Serie folgt strikt dem Konzept der Vorgänger. In der Rolle eines erfahrenen Offiziers müsst ihr eure kämpferischen Qualitäten unter Beweis stellen. Dabei steht ihr nicht nur einem einzelnen Gegner, sondern ganzen Einheiten feindlicher Soldaten gegenüber. Die Spielercharaktere, von denen zu Beginn lediglich neun wählbar sind, unterscheiden sich durch ihre Bewaffnung sowie durch ihre Fähigkeiten (Leben, Musou, Angriff, Abwehr) voneinander. Bewährt man sich in den vier Spielmodi (Musou, Frei, Vs., Pro), wird man mit bis zu 32 weiteren Kriegerern sowie mit neuen Ausrüstungsgegenständen belohnt.

Trotz verschiedener Combo-Möglichkeiten sowie einiger Spezialmanöver entwickelt sich Dynasty Warriors 3 schnell von einem vermeintlichen Beat'em Up mit Massenschlacht-Charakter zu einem simplen Hack'n Slay-Buttonsmasher. Auch in technischer Hinsicht wird der Titel nicht den Verkaufszahlen aus Übersee und den damit verbundenen Erwartungen gerecht. Allein schon der späte Grafikaufbau zeigt, dass Dynasty Warriors 3 höchstens dem PS2-Grafikstandard von vor zwei Jahren entspricht. Wirklich löblich ist hingegen die Lokalisierung. Sowohl Bildschirmtexte als auch Sprachausgabe sind komplett in Deutsch. **ML**



Dynasty Warriors 3 bietet auch einen Zweispieler-Modus.

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Action	Hersteller THQ
Entwickler	www.thq.de	
Preis	KOEI	
Erhältlich ab	ca. € 60	
	sofort	

GRAFIK	68 %
SOUND	65 %
RATING	70 %



PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2

Grundgerät	299,95
Force Feedback Lenkrad	119,99
Ace Combat 4	59,95
Age of Empire 2	56,99
Agent im Kreuzfeuer	59,99
Baldurs Gate	56,99
Crash Bandicoot Zorn des...	49,99
Dark Cloud	54,95
Devil May Cry	52,99
Dynasty Warrior 3	59,99
Everblue	59,99
Formel 1 2001	24,99
F1 2002 EA	59,99
Fifa 2002	56,99
Fifa 2002 Weltmeisterschaft	59,99
Giants	56,99
Grandia 2	59,99
GTA uncut	56,99
Head Hunter	59,95
Halfe Life at	44,99
ICO	54,95
Jade Cocoon 2	61,99
Jak&Daxter	59,95
Kessen 2	59,99
Medal of Honor Frontline (Ende Juni)	59,99
Monster AG	29,99
NBA Street	56,99
Need for Speed	59,99
NHL 2002	59,99
No one lives for ever uk	56,99
Parappa The Rapper	56,95
Police 24/7	59,99
Pro Evolution Soccer	56,99
Prisoner Of War ab Juni	59,99
Red Faction uncut	49,99
Resident Evil: Code Veronica	59,99
Run Like Hell	56,99
Shadow Hearts	59,99
Shadow Man 2	49,99
Spiderman The Movie	59,99
Silent Hill 2	39,99
SSX Tricky	59,99
Star Wars Jedi Starfighter	59,99
Soul Reaver 2	59,99
Space Chamel 5	59,95
Tekken Tag	29,95
Top Angler	59,95
Tony Hawk 3	59,99
Time Crisis 2	59,95
Time Crisis 2 + Gun	84,95
V-Rally 3 (Mitte Juni)	69,99
WRC	54,99
WWF Smackdown! 3	59,99

PLAYSTATION

PS ONE	129,95
Arc The Lad Collection	107,99
Dragon Warrior 7	81,99
Final Fantasy IX	29,99
Final Fantasy VI (PAL)	14,95
Persona 2	76,99
Syphon Filter 3	45,95
Tales Of Destiny 2	76,99

DVD VIDEO

Angel Sanctuary	29,99
-----------------	-------

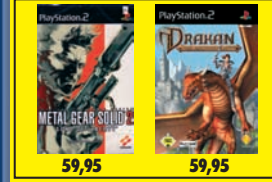
ALLE PREISE IN EURO

WIR AKZEPTIEREN AUCH:



MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM

ODER GREIFT ZUM TELEFON!



Buffy der Kinofilm	21,99
Dragon Ball Z: Der Stärkste auf Erden	29,99
Dragon Ball Z: Entscheidungsschlacht	29,99
Dragon Knight	29,99
Final Fantasy	28,99
Scary Movie 2	28,99
Turn It Up	21,99

Wir führen auch das komplette Programm für folgende Konsolen!

GAME CUBE

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

X-BOX

Grundgerät	call!
Halo	66,99

DREAMCAST

GAMEBOY ADVANCE

24 Stunden Online-Shoppen
www.primalgames.com

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

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme + 2,95 € Porto + Post-MN & Zahlungsgebühr (5,25 €), Kreditkartenzahlung 3,95 € Porto. Preisänderungen vorbehalten. Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95 €. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

RALLY CHAMPIONSHIP

Gesamtsieg oder Niederlage? UK-Publisher SCi versetzt den Rallye-Sport mit Arcade-Elementen.



◉ Themaverfehlung: Die Kulissen der Kenya Rallye erinnern an die Toskana.



◉ Multiplayer-Varianten, Quick Race und Arcade stehen ferner zur Auswahl.

PS2 „170 – links drei über Kuppe – 40 links 4 minus“. Mit solch typischen Kommandos eines Rallye-Beifahrers mussten sich die Entwickler aus dem Hause Warthog für die Entwicklung ihres aktuellen Spiels erstmals auseinander setzen. Bislang verzeichnete das englische Unternehmen – 1997 von ehemaligen Electronic-Arts-Leuten aus der Taufe gehoben – die größten Erfolge mit der Inszenierung von spektakulären Sciencefiction-Abenteuern à la Star Trek: Invasion (PSone, 2000) oder Starlancer (Dreamcast, 2000).

Vom Brötchen zur PS-Torte

Namen berühmter Rallye-Piloten sind bei Rally Championship eher eine Nebensache. Hier dreht sich alles um die PS-starken Fahrzeuge, wie etwa den Ford Focus, den Mitsubishi Lancer Evo VI, den Peugeot 206 usw.... Im Simulations-Modus, dem Dreh-und-Angepunkt des Spiels, geht der PS2-Motorsportfreund mit verschiedenen Rennwagen

an den Start. Eingeteilt sind die Vehikel in verschiedene Hubraumklassen.

Aller Anfang ist schwer! So werden bei Karrierebeginn die ersten Erfahrungen respektive die ersten Preisgelder bei lokalen Wettbewerben gesammelt. Bäckst man mit einer Privatkasse relativ kleine Brötchen, so stellt sich der finanzielle Erfolg spätestens am Volant eines 1600er-, 2000er- und A8-Wagens bei internationalen Meisterschaften ein. Doch alles hat natürlich seinen Preis: Je leistungsstärker der fahrbare Untersatz ist, desto horrender fallen die Anschaffungskosten aus.

Sand im Getriebe!

Schotter, Asphalt oder Schnee – bei jeder Rallye kann der Bolide den äußeren Umständen angepasst werden. Das richtige Setup in puncto Reifenwahl, Federung, Übersetzung und Bremskraftverteilung entscheidet über den Etappensieg. Jede aufwendige Modifikation muss zwischen den einzelnen Stages wohl überlegt sein – ihr habt nur 15 virtuelle Minuten lang Zeit. Das Schadensmodell ist nicht mehr als eine Farce: Zwar zerbersten Scheiben, Stoßdämpfer fliegen davon und Blechschäden werden sichtbar, doch das Fahrverhalten ändert sich durch Unfälle nicht. Besonders unlogisch: Bei einem Frontal-Crash verliert das Auto den Heckspoiler.

Schließlich wird Rally Championship durch ein merkwürdiges Kollisionsverhalten ins Lächerliche gezogen. Egal, ob man in ein Absperrband oder gegen eine massive Steinmauer donnert; das Auto wird im Extremfall meterhoch durch die Luft geschleudert. **DG!**



◉ In der Cockpit-Perspektive (insgesamt sind sechs Ansichten möglich) verliert man schnell die Übersicht

FAZIT

Obwohl bei Rally Championship die Arcade-Merkmale unverkennbar sind, wurden diese nicht konsequent umgesetzt. Übertriebenem Driften, Übersteuern sowie den spektakulären Sprung-Intermezzi hätte man mehr Geltung zukommen lassen müssen. Stattdessen muss man sich mit einer schwammigen Steuerung inklusive eines Matchbox-Auto-ähnlichen Fahrverhaltens herumplagen.

Fehlende Details, z.B. zusätzliche Scheinwerfer („Christbaum“) bei Etappen mit wenig Tageslicht, stechen sofort ins Auge. Ebenfalls gibt das Streckendesign mehrere Rätsel auf. Wieso führen einige Abschnitte quer durch einen Friedhof, an einer Hafenanlage entlang oder gar durch ein Wohngebiet?

Außerdem liest der Co-Pilot seine Ansagen aus dem Roadbook gelegentlich zu spät vor. So manche Kurve oder Kuppe wird dem PS2-Rallye-Sportler infolgedessen zum Verhängnis.

POSITIV

- verschiedene Rennklassen
- Karriere-Modus
- sehr flüssig

NEGATIV

- schwammige Steuerung
- fragwürdiges Fahrverhalten
- detailarme Grafik

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Codemasters
			www.codemasters.com
Entwickler	SCi/Warthog		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	3. Mai		

GRAFIK ██████████ 58 %

SOUND ██████████ 49 %

RATING ██████████ **62%**



ALL-STAR BASEBALL 2003

PS2



All-Star Baseball 2003 ist derzeit die einzige Baseball-Reihe für PlayStation2 im PAL-Sektor.

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Acclaim
			www.acclaim.de
Entwickler	Acclaim Studios		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Passend zum Start der MLB-Saison bringt Acclaim ein Update der All-Star-Baseball-Reihe auf den Markt. Und wieder wird alles geboten, was ein Fan-Herz der beliebten US-Sportart begehrt. Man merkt einfach, dass die Entwickler über die Jahre hinweg in der Nintendo-64-Ära ausreichend Erfahrung sammeln konnten. Spielmechanik und Steuerung sind somit bis ins letzte Detail durchdacht und einfach gestaltet zugleich. Quick Play, MLB Play, Expansion sowie Franchise decken im Hinblick auf die Modi die ganze Bandbreite vorzüglich ab. Pflegt man mit dem Home Run Derby ebenfalls eine alte Tradition, zeigen vor allem die Special Features mit den drei Trivia-Fra-

ge-Antwort-Spielen überraschenderweise Entertainment-Qualitäten. Werden während der Innings bestimmte Anforderungen (z.B. zwei Homeruns mit einem Batter) erfüllt, bekommt man digitale Trading-Cards-Päckchen zum Sammeln. Leider wurde in grafischen und akustischen Belangen die Qualität nur marginal verbessert. Bei den Animationen tritt man auf der Stelle. Die Bewegungen wirken teilweise abgehackt und unecht. Lediglich das Kommentatorengespann redet erneut erfreulicherweise wie ein Wasserfall. Mit lustigen wie auch informativen Floskeln werden die einzelnen Spielabschnitte attraktiv gestaltet. **DG**

PLAY DATEN



RED CARD

PS2



Was macht ein Lepra-Kranker beim Fußball? - Foulen!

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Konami
			www.midway.com
Entwickler	Midway		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Bei Midways Red Card haben die Schiedsrichter mit Absicht Tomaten auf den Augen. Rigorose Fouls sind bei dieser abstrusen PlayStation2-Balltreterei erwünscht. Am Trikot des Rivalen zerren, gestrecktes Bein, die berühmt-berüchtigte Blutgrätsche - in den 90 Minuten sind nahezu alle Mittel und Wege erlaubt, nur damit das Leder letzten Endes im Netz zappelt. Das Spielprinzip kommt euch bekannt vor? Kein Wunder, denn Midway orientierte sich an der NBA-Hoopz-, NHL-Hitz- und NFL-Blitz-Serie. So wird erneut seichte Sportkost mit dem Turbo-Button geboten. Jedoch kristallisiert sich sofort heraus, dass die US-Entwickler in Sachen

Fußball von Tuten und Blasen keine Ahnung haben. Im Vergleich zu den ausgetüftelten Basketball-, Eishockey- oder Football-Kollegen sucht man hier den Spielwitz wie die Nadel im Heuhaufen. Dieses Dilemma lässt sich ausschließlich auf das flache Gameplay zurückführen. Das trostlose Gekicke versucht, den Konsolisten mit allerlei Kabinettstücken bzw. erlaubten Regelwidrigkeiten bei Laune zu halten - gäääh! Zudem fällt das Modi-Angebot mit dem Freundschaftsspiel, dem Turnier und der Weltmeisterschaft äußerst spärlich aus. Die Quintessenz: Nur Fettschisten greifen aus freien Stücken zu diesem Titel. **DG**

PLAY DATEN



G1 JOCKEY

PS2



Ausdauer, Reserve und Geschwindigkeit: Um ans Ziel zu kommen, muss der PS2-Jockey die Anzeigen im Auge behalten.

System	PlayStation2		
Genre	Jockey-Simulation	Hersteller	THQ
			www.thq.de
Entwickler	Koei		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Koei hoch zu Ross! Jetzt kommt die erste Jockey-Simulation nach Europa. Die Vorgeschichte: Mit G1 Jockey 2000 (PSone) und G1 Jockey 2 (PlayStation2) stürmte man in der Vergangenheit die japanischen Software-Charts - Pferderennen stehen im Mutterland von Sony, Sushi und Suzuki hoch im Kurs. Und was steckt hinter dem Erfolg? Am Anfang einer Jockey-Karriere wird zwar nicht mit Pferdeäpfeln gehandelt, aber um die Gunst der Stallbesitzer gebuhlt. Man zieht sich die Kluft eines unerfahrenen, kleinwüchsigen Reiters über. Als „Lehrling“ sitzt der PS2-Tierfreund noch nicht fest im Sattel. Vielmehr muss er sich zu Beginn mit blutjungen oder gar abgehalfterten Ackergäulen zufrieden geben,

mit denen wirklich kein Blumentopf zu gewinnen ist. Später folgen Stuten und Hengste aus edlen Gestüten - Trophäen, Preisgelder und Titel winken prompt. Die Steuerung: Mit den Symbol-Tasten Quadrat und Dreieck werden dem Luxus-Klepper die Sporen gegeben, während mit der X-Taste das Tempo im Zaum gehalten oder verringert wird. Für die PAL-Umsetzung haben sich die Macher aus Nippon mächtig ins Zeug gelegt - und das, obwohl es sich um ein Nischenprodukt handelt. So manche Hersteller könnten sich an den deutschen Bildschirmtexten und den klitzekleinen PAL-Balken ein Beispiel nehmen. **DG**

PLAY DATEN



playCHARTS

Leser- und play-Top-5, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

Matthias „Racoon“ Müller,
23 Jahre, aus Münchenberg

1. Barbie Explorer	PSone
2. Tarzan Freeride	PS2
3. GZSZ 3	PSone
4. Hugo: Diamantenfieber	PSone
5. Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2

...und was wird in der
Industrie gespielt?

Randy Pitchford

President of GearBox Software

1. Indizierter Ego-Shooter	PC
2. Counter-Strike: Condition Zero	PC
3. Zelda-Serie	alle Systeme
4. Ultima-Serie	PC
5. Half-Life-Serie	PC



Händlercharts

www.amazon.de

1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	PlayStation2
2. Gran Turismo 3 A-spec - Platinum	PlayStation2
3. Final Fantasy X	PlayStation2
4. Dragonball Z: Ultimate Battle	PSone
5. Dragon Ball: Final Bout	PSone
6. Tekken Tag Tournament - Platinum	PlayStation2
7. Final Fantasy VI	PSone
8. GTA 3	PlayStation2
9. Dead or Alive 2	PlayStation2
10. Kain Blood Omen 2	PlayStation2

Amerika

1. Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PlayStation2
2. Virtua Fighter 4	SEGA	PlayStation2
3. Gran Turismo A-spec - Platinum	SCEA	PlayStation2
4. Final Fantasy X	SquareEA	PlayStation2
5. World of Outlaws: Sprintcars	Infogrames	PlayStation2

Japan

1. Wild Arms Advanced 3D	Sony	PlayStation2
2. Onimusha 2	Capcom	PlayStation2
3. Let's Make the J.League Pro Soccer Club 2002	SEGA	PlayStation2
4. WRC World Rally Championship	Spike	PlayStation2
5. Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	Namco	PlayStation2

play TOP 5

Frühlingszeit ist Heuschnupfenzeit. Als nachtaktive Videospiel-Redakteure sind wir natürlich von Haus aus resistent gegen Pollen aller Art. Nichtsdestotrotz gibt es Dinge, die uns enorm gegen den vielzitierten Strich gehen und die bei uns Hautausschlag, Juckreiz und Würgen hervorrufen. Nachfolgend die Top-5 der Dinge, gegen die wir höchst allergisch reagieren!

Sven

1. Menschen ohne Rückgrad
2. Cuba Libre ohne Havana Club
3. Katzen
4. Wichtigtuier
5. Klumpfuß-Buffalo-Schuhwerk

mArk

1. Oberflächlichkeit und Inkonsistenz
2. vermeintlich intakte Virens Scanner
3. ca. 3.000 verlorene Dateien inkl. Outlook-Backup
4. betrunkene Unruhestifter
5. Fleisch in meinem Kühlschrank

Dirk

1. wenn MEIN 1. FC Nürnberg absteigt
2. Mike Vallelys Black-Label-Abgang
3. Träume von Landschildkröten
4. keine WRC-Rally live im dt. TV
5. kein Mitleid für Queen Mum

Heiko

1. kein Bier in der Wohnung zu haben
2. keiner da, der Lust auf Schoppenrennen hat
3. leicht bräunlich gefärbtes Wasser Kaffee zu nennen
4. Personen, die sich ständig profilieren müssen
5. bei RTS-Multiplayer-Duellen zu verlieren

Marc

1. Britney Spears im Kinoformat
2. hysterische Oskar-Gewinnerinnen
3. wenn Gunther Kaffee kocht
4. wenn Heiko Kaffee kocht
5. schlampige PAL-Anpassungen aus Fernost

Gunther

1. Leute, die den Arsch nicht hochkriegen
2. Leute, die nur kommen, wenn sie was brauchen
3. Leute, die nur hintenrum den Mund aufmachen
4. die Menschheit, außer Blondinen
5. Licht

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

PLAY PLATINUM

PSone

DISC WORLD NOIR



In grafischer und musikalischer Hinsicht kreiert Discworld Noir eine glaubhafte Adventure-Atmosphäre, die einen im Nu in ihren Bann zieht. Die guten (englischen) Synchronsprecher hauchen den markanten Persönlichkeiten gekonnt Leben ein. Verwickelte Rätsel und der für die Scheibenwelt typische Humor halten den Spieler lange bei Laune.

Rating	★★★
Hersteller	GT Interactive
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 25

TOCA WORLD TOURING CARS



Kämpferischer, süchtig machender Fahrspaß – so lässt sich das Gameplay von Toca World Touring Cars am treffendsten umschreiben. Mit Toca WTC verhält es sich ähnlich wie mit dem hauseigenen Referenzprodukt Colin McRae Rally 2.0 – hat man einmal Blut geleckt, will man den Controller so schnell nicht wieder aus der Hand legen.

Rating	★★★★
Hersteller	Codemasters
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 25

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% = ★

PSone

FIFA 2001

FIFA 2001 für PSone lässt in Sachen Spielmodi keine Wünsche offen. Querbeet deckt Sportspiel-Spezialist Electronic Arts alle erdenklichen Ligen und Turniere mit mehr als 350 Vereins- und Nationalmannschaften ab. Leider ist nicht alles auf höchstem Niveau: Slowdowns machen aus jedem Derby eine Ruckelpartie. Das ansonsten ausgewogene Gameplay wird dadurch erheblich beeinträchtigt. Auch die herrlichen Stadien und Polygon-Athleten vermögen nicht darüber hinwegzutäuschen. Die Sprecher sorgen für Atmosphäre, wiederholen sich allerdings schnell.



Rating	★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

PSone

NBA LIVE 2001

Bahnbrechende Neuerungen sollte man in der mittlerweile siebten Edition der NBA Live-Reihe nicht erwarten. Vielmehr darf man sich an weiteren Verbesserungen im Detail, wie z.B. Updates der Team- und Player-Statistiken, neuen Motion Capture-Animationen für die virtuellen Korbleger, einer überarbeiteten KI und dem Challenge-Mode erfreuen. Ob die Mehrzahl der Spieler die umfassenden Features eines NBA Live wirklich nutzt, oder sich doch auf das klassische Freundschaftsspiel gegen einen Freund beschränkt, lassen wir mal dahingestellt.



Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

PSone

FORMEL 1 2001

Im Vergleich zur völlig übertrieben auf Realismus getrimmten PS2-Version ist das PSone-Pendant von Formel 1 2001 eher Arcade-orientierten Rennspielfans ans Herz zu legen. Der Schwierigkeitsgrad der PSone-Version fällt nämlich deutlich moderater aus, was den Frustrationsfaktor deutlich senkt. In technischer Hinsicht war ja bereits dem brillanten Vorgänger nichts mehr hinzuzufügen, doch außer einer noch futuristischeren Präsentation, dem leicht veränderten Arcade-Modus und einigen Kleinigkeiten hier und da hat Formel 1 2001 auf PSone wenig Neues zu bieten.

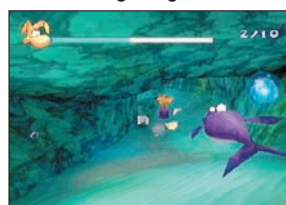


Rating	★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

PSone

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Ubi Soft hat sich der Schwächen des betagten Prequels angenommen und ein familienfreundliches Spiel konzipiert. Die Franzosen liefern mit Rayman 2: The Great Escape ein strahlendes, technisch atemberaubendes Jump'n Run für Groß und Klein ab. Das übersichtliche Leveldesign, ein austarierter Schwierigkeitsgrad und das grandiose technische Gewand des zweiten Teils sprechen für sich. Was die Entwickler bei Ubi Soft aus Sonys, in Ehre ergrauten, 32-Bitter rausholt, ist wirklich erstaunlich. Rayman 2 ist auf jeden Fall eines der letzten Highlights für PSone.



Rating	★★★★
Hersteller	Ubi Soft
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 20

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

PS2



Das erste Resident Evil für die PlayStation2 bietet viele Spielstunden lang Action und Hochspannung vom Feinsten.

Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

Resident Evil at its best! So muss ein Survival-Horror-Spiel sein. Resident Evil Code: Veronica X lehrt uns das Fürchten: Story, Schwierigkeitsgrad und Spieldauer verdienen ein dickes Lob. Annähernd 15 bis 20 Stunden dauert der PlayStation2-Horror-Trip an. Viele offene Fragen zum Thema Resident Evil werden endlich eindeutig geklärt. Ein Muss für alle Hardcore-Fans der Geschichten aus Raccoon City und Umgebung. Hauptkritikpunkt ist die mise-

nable PAL-Umsetzung. Man kommt sich regelrecht verarscht vor. Dicke PAL-Balken und die Schneckentempo-Spielgeschwindigkeit stoßen sauer auf. Vergleiche mit den betagten PAL-PSone-Spielen haben schließlich gezeigt, dass es auch anders geht. Ausreden wie: Die PlayStation2 ist eine schwer zu programmierende Plattform, zählen in diesem Fall nicht. Als Konsequenz gibt's einen Punktabzug in der Gesamtwertung.

ONIMUSHA WARLORDS

PS2



Die Grafikorgie Onimusha schwächelt zwar in der PAL-Umsetzung, ist aber trotzdem ein absoluter Action-Adventure-Hit.

Rating	★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

Capcom beschert uns mit Onimusha Warlords ein Grafik-Spektakel der Sonderklasse. Man wird buchstäblich in die Zeit der Feudalherren hineingesogen. In dieser Epoche spielt das Action-Adventure. Die Handlung wird durch zahlreiche Zwischensequenzen und fulminante FMVs verfeinert. Das Sahnehäubchen: Alle Charaktere und NPCs wurden mit bis zu 10.000 Polygonen aufwendig gestaltet. Beim Sound ist der nächste Leckerbissen zu finden: Hier passt sich die Begleitmusik per-

fekt der jeweiligen Situation an. Der Klang von aufeinander treffenden Schwertern während eines Kampfes ist ebenso authentisch wie die vielen verschiedenen Umgebungsgerausche. Ein großes Manko stellt hingegen die kurze Spieldauer dar, die einen geübten Zocker nicht viel länger als sechs Stunden vor dem Bildschirm fesselt. Leider zeugen erneut hässliche PAL-Balken und Einbußen in der Spielgeschwindigkeit von einer schlampigen Umsetzung des sonst großartigen Titels.

WINNIE PUUH: TIGGER'S HONIGJAGD

PSone



Spaßige Kinderzimmer-Action für die ganze Familie. Winnie Puuh und seine Freunde bieten jugendfreies Gameplay pur.

Rating	★★★
Hersteller	ITE Media
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 25

Puuh der Bär möchte eine Party feiern, aber ihm ist der Honig ausgegangen. Sein Freund Tigger verspricht ihm, genug Honig für das Fest zu beschaffen. Bei diesem 2D-Abenteuer wandelt und hüpft der gestreifte Held durch die vier Jahreszeiten. Um möglichst viele der begehrten Honigtöpfe einsammeln zu können, erlernt Tigger sogar das Fliegen. Beginnt er heftig mit den Armen zu flattern, hebt die putzige Wildkatze kurz vom Boden ab

und segelt ein paar Meter weit durch die Lüfte. Optisch wird der Spieler durch eine wunderschöne Bilderbuchgrafik sowie von niedlich animierten Charakteren verwöhnt. Die gelungene Sprachausgabe sowie die deutschen Bildschirmtexte überzeugen auch echte Disney-Fans. Obwohl das Honig-Abenteuer relativ leicht durchzuspielen ist, dürfen alle großen und kleinen Fans diesen Titel getrost in ihre Sammlung aufnehmen.

PLAY PLATINUM
PSone

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2



Paradox Development bringt mit X-Men: Mutant Academy 2 eine überarbeitete Version des Vorgängers auf den Markt. Die farbenfrohe Grafik blieb unangetastet. 2D-Kämpfe werden in 3D-Umgebungen ausgetragen. Lichteffekte unterstreichen gekonnt den Spielablauf und die Neuerungen im Kampfsystem.

Rating	★★★
Hersteller	Activision
erhältlich	sofort
Preis	ab € 30

SPEEDFREAKS



Technisch gesehen haben wir es mit einem absoluten Top-Titel zu tun. Die bunten Strecken sind überaus intelligent und mit viel Liebe zum Detail entworfen worden. Des Weiteren wurde das Strecken-Design extrem ausgewogen gestaltet. Erfolge werden nicht lange auf sich warten lassen.

Rating	★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 15

DONALD DUCK QUACK ATTACK



Ubi Soft ist es hervorragend gelungen, die Wutausbrüche der tollpatschigen Ente Donald auf den Bildschirm zu übertragen. Auch die Disney-typischen Comic-Hintergründe sowie der lustige Soundtrack erfreuen jeden Walt Disney- und Donald Duck-Fan.

Rating	★
Hersteller	Ubi Soft
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 25

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

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

VIRTUA FIGHTER 4

SCEE



Wildes Button-Malträtieren führt hier nur selten zum Sieg, ihr müsst schon mit Köpfchen die Taktik des Gegners umgehen. Zudem bietet der fast unendliche Kumite-Modus Dauermotivation pur, da mindestens 60 Kämpfe notwendig sind, um auch nur einen einzigen Charakter auf die höchste Ebene zu befördern.

RED FACTION

THQ



In der Rolle von Parker schließt ihr euch Rebellen an, die gegen die Unterdrückung von Minenarbeitern auf dem Mars vorgehen. Neben den Aufsehern versuchen auch Söldner sowie entstellte Mutanten, den Aufstand niederzuschlagen. Für Abwechslung, Spieltiefe und eine ausgereifte KI wurde gesorgt.

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. Virtua Fighter 4	SCEE	★★★★	play 05/02

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 2002	Electronic Arts	★★★★	play 04/02
2. Knockout Kings 2001	Electronic Arts	★★★★	play 03/01
3. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Konami	★★★★	play 12/00

Car Combat

1. Twisted Metal: Black	SCEE	★★★★	play 10/01
-------------------------	------	------	------------

Denkspiel/Geschicklichkeit

1. Mr Moskeeto	Eidos	★★★	play 05/02
2. Worms Blast	Ubi Soft	★★★	play 04/02
3. Fantavision	SCEE	★★★	play 11/00

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

KNOCKOUT KINGS 2002

EA



Bei Knockout Kings 2002 werdet ihr keine Simulations-Elemente vorfinden. Es ist ganz klar, dass man diesmal auf den Arcade-betonen Sport setzt. Boxer wie Muhammad Ali oder Sugar Ray Robinson sind wie Weltmeister Lennox Lewis dabei.

NBA STREET

EA



Im Gegensatz zu Genre-Kollegen bei denen eher die Aspekte Nach-vorne-stürmen und Slam-Dunks im Mittelpunkt stehen, macht NBA Street in der Defensive genauso viel Laune wie in der Offensive.

HALF-LIFE

Vivendi Universal



Im Gegensatz zur PC-Version glänzt der Titel auf der PS2 mit weiträumigeren Arealen, besser animierten Charakteren, einer besseren Auflösung und zwei neue Multiplayer-Modes. Für Maus- und Tastatur-Support wurde gesorgt.



PLAYSTATION2

ISS 2

Konami



Erfrischend wie ein Sommergewitter ist das überarbeitete Spielprinzip von ISS 2. Bei den vier Spielmodi Freundschaftsspiel, Internationaler Pokal, Spezial-Liga und Weltliga dürfte für jeden von euch etwas dabei sein.

JAK AND DAXTER:
THE PRECURSOR LEGACY

SCEE



Bis jetzt mussten PlayStation-Besitzer immer auf Spiele von der Klasse eines Mario 64 oder Conker Bad Fur Day warten. Mit Jak and Daxter hat dies ein Ende. Die Mischung aus Jump'n Run und Adventure dürfte wohl jeden aus der Reserve locken.

GTA 3

Take 2 Interactive



Die Technik beeindruckt auf der ganzen Linie, ebenso der Detailreichtum. 73 Missionen, zahlreiche Extras, die schier unendlichen Möglichkeiten, die euch das Spiel bietet, sowie die filmreife Präsentation werden euch über Wochen hinweg vor den Bildschirm fesseln.

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Fußball			
1. FIFA Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	★★★★	play 05/02
2. FIFA 2002	Electronic Arts	★★★★	play 11/01
3. TIF 2002: This is Football	SCEE	★★★★	play 10/01
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
Golf			
1. Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	★★★★	play 04/01
2. Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	★★★★	play 03/01
Jump'n Run			
1. Jak and Daxter: The Precursor Legacy	SCEE	★★★★★	play 12/01
2. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	★★★★	play 11/01
3. Rayman Revolution	Ubi Soft	★★★★	play 01/01
Lightgun-Shooter			
1. Time Crisis 2	SCEE	★★★	play 11/01
2. Vampire Night	SCEE	★★	play 05/02
3. 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. Mad Maestro!	Eidos	★★★★	play 05/02
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. ESPN International Track & Field	Konami	★★★★	play 11/00
2. Allstar Baseball 2003	Acclaim	★★★	play 05/02
3. G1 Jockey	Konami	★★★	play 05/02
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

ICO

SCEE



Was anfangs wie ein altbackenes Adventure anmuten mag, entwickelt sich in kürzester Zeit zum innovativsten und gleichzeitig anspruchsvollsten Adventure der letzten Jahre. Für geübte Zocker allerdings etwas kurzweilig.

BLOOD OMEN 2

Eidos



Das einzige wirkliche Manko bei Blood Omen 2 sind die ärgerlichen Ruckel-Einlagen. Das Zusammenspiel von dunklen Gaben, Rätseln, Kampfsystem, Story und Ambiente sind eine erfrischende Bereicherung für dieses Genre.

NHL 2002

EA



Hier werden digitale Eishockeyträume Realität. Die Begegnungen können an Schnelligkeit, Härte und Dynamik kaum noch überboten werden. Verbesserte Animationen und Texturen lassen die Feldspieler noch realistischer aussehen.

Heiko Strobel

DIE BESTEN DER BESTEN

PSone

play RATING

play Rating	100-91% =	★★★★★
play Rating	90-81% =	★★★★
play Rating	80-71% =	★★★
play Rating	70-61% =	★★

PLAYSTATION 1

SHEEP, DOG 'N' WOLF

Infogrames



Ohne überzogene Keile-reien und den bemitleidens-werten Verlierer am Ende wären Cartoons nur halb so schön. Der Auslöser der Kleinkriege sind Ralphs klä-gliche Versuche, Schafe aus Sams Herde zu mopsen. Bis jetzt ist es ihm noch nie ge-glückt, ein Lämmchen zu bekommen. Doch dies könn-te sich durch eurer Zutun bald ändern.

FINAL FANTASY IX

Square



Mit dem letzten Final Fan-tasy-Titel für die PSone ha-ben sich die Entwickler noch einmal selbst über-troffen. Eine erstklassige Story mit vielen kleinen Subplots verleiht dem Epos den nötigen Tiefgang. Zu-dem lassen die prunkvolle Hintergrundgrafik sowie der bombastische Sound-track eine unbeschreibliche Atmosphäre entstehen.

FÜR SONY'S PSONE GIBT ES HAUFENWEISE EXZELLENT TITEL. WIR BIETEN EUCH EINE KLARE ÜBERSICHT DER SOFTWARE-HITS, DIE IN KEINER SAMMLUNG FEHLEN DÜRFEN.

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. Tekken3	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 (rundenbasiert)			
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



MEHR TESTS, MEHR TIPPS, MEHR DEMOS!
Die ultimative Kaufberatung für PS2-Besitzer

€ 8,50

Sonderheft
Ausgabe 1

Österreich
Belgien
Luxemburg
Schweiz

€ 8,50
€ 8,50
€ 8,50
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: Komplettliste mit fast 200 Spielen!

40 SEITEN TIPPS!

Über 650 Kurztipps, dazu Komplettlösungen und
8 Cheat-Karten: So knackt ihr die härtesten Spiele!



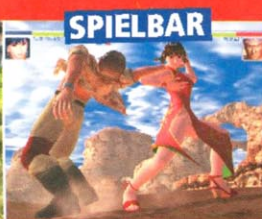
12 SPIELBARE DEMOS!

GRATIS-EXTRA: 3 TOP-VIDEOS!

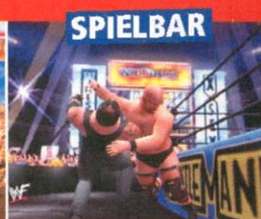
DEVIL MAY CRY, FIFA 2002, STAR WARS STARFIGHTER



JAK & DAXTER



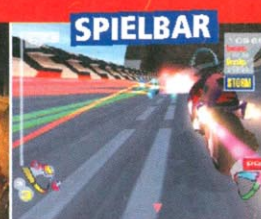
DEAD OR ALIVE 2



WWF: SMACKDOWN!



BALDUR'S GATE



XG3: EXTREME RACING



FORMEL 1 2001



WRC



BURNOUT



MX 2002



ZONE OF THE ENDERS



DEVIL MAY CRY

**Jetzt
am Kiosk!**

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 EUCH 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.

NEWSFLASH

GEWINNSPIEL

„Star Trek: Die nächste Generation“



Zur Veröffentlichung der Season-1-Box konnten wir für euch noch ein kleines Gewinnspiel ergattern. play verlost in Zusammenarbeit mit Paramount Home Entertainment

**3x „Star Trek“-Poster
1x „Star Trek“-Brosche
1 Paar „Star Trek“-Socken**

Die Gewinne wurden von www.filmwelt-berlin.de gesponsert. Jeder, der an der Verlosung teilnehmen möchte, muss lediglich eine Postkarte mit dem Stichwort „Dreck, lieh!“ an uns schicken.

Cypress GmbH
Redaktion play
Stichwort: Dreck, lieh!
Max-Planck-Str.13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 20. Mai 2002.



Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



„STAR TREK: DIE NÄCHSTE GENERATION“

Die komplette TV-Staffel wird auf DVD erscheinen.



Paramount Home Entertainment hat sich entschlossen, noch in diesem Jahr sämtliche Fernsehfolgen der beliebten „Star Trek: Die nächste Generation“-Serie auf DVD zu veröffentlichen. Dass das ein Leckerbissen für jeden Trekkie ist, steht ohne Zweifel fest. Allerdings denkt man auch an die DVD-Liebhaber und -Sammeler, denn jede der sieben Staffeln (jede davon enthält sieben DVDs, mit Ausnahme der 2., die besteht aus „nur“ sechs Silberlingen) erscheint in einer hochwertig veredelten silbernen Kunststoff-Box mit aufgeprägtem Star Trek-Logo. Auf der einen Seite wird das eine Augenweide in jedem DVD-Regal sein, auf der anderen dagegen ein Loch in die Kassen der Sammler reißen. Jede Star Trek-Season wird mit etwa 100 Euro zu Buche schlagen. Das ist

wahrlich kein Honigschlecken. Die erste Season erschien bereits am 25. März. Bis zum Jahresende werden alle sieben Staffeln mit insgesamt 178 Episoden (das sind über 130 Stunden!) im Handel sein. Bei den Fans genießt die Classic-Reihe mit James Kirk, Spock und Co. immer noch das höchste Ansehen in der Star Trek-Saga. Als das Team 1987 jedoch durch „Star Trek: Die nächste Generation“ abgelöst wurde, mauserte sich die neue Crew unter der Leitung von Captain Jean-Luc Picard schnell zur erfolgreichsten Serie in der amerikanischen TV-Geschichte. Mit der Season-1-Box erhalten wir nun die ersten 26 Episoden des neuen Raumschiff Enterprise NCC-1701 D – mit Kurs auf neue und fesselnde Abenteuer in den unendlichen Weiten des Weltraums.

Denn bisher sind lediglich 19 Prozent unserer Galaxie erforscht... Englischkundige haben auch im DVD-Sektor ihre Vorteile. Die erste Season enthält lediglich (genau wie in den TV-Filmen) eine Mono-Tonspur in Deutsch. Die englische Sprachausgabe wartet hingegen mit 5.1 DD Sound auf. Bei dem stolzen Preis hätte man wahrhaftig die US-Tonqualität erwarten dürfen. Die guten Extras auf den DVDs trösten allerdings ein bisschen darüber hinweg. Und gerade für Trekkies stellt das Bonusmaterial eine echte Fundgrube dar. Bislang unveröffentlichte Einblicke ins Star Trek-Universum werden gezeigt. Der bereits verstorbene Star-Trek-Erfinder Gene Roddenberry erzählt ausführlich über die Besetzung der Filme

und über die Vision, die hinter Next Generation steht. Des Weiteren gibt es zu sehen: den Bau der neuen Enterprise, Casting, Charaktere und Lebensformen, Design, Interviews u.a. mit Patrick Stewart, Rick Bergman, Jonathan Frakes etc., sieben Jahre The Next Generation, Interviews und Kommentare von 1987 bis 1994, Make-up und Special Effects sowie Einblicke in die Produktion der ersten Staffel. Insgesamt erstreckt sich das Material auf 70 pralle Minuten voller Infos.



THE FAST AND THE FURIOUS: LEBEN AUF DER ÜBERHOLSPUR

Columbia Tristar Home Ent.
USA 2001 - ca. 103 min.



Shooting-Star Vin Diesel wird auch in Rob Cohens Actionstreifen „XXX“ (US-Kinostart Sommer 2002) eine Hauptrolle spielen.

	Genre	Action
	Regie	Rob Cohen
	Bildformat	2.35:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch 5.1 dts, Englisch 5.1 DD
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. € 25

DVD-TEST 9

DVD-EXTRAS 4

ROB COHEN

Rob Cohen hat bisher in 20 Filmen als Produzent fungiert. Kurz vor Drehbeginn zu „Unter guten Freunden“ (1980) fiel der ursprünglich geplante Regisseur aus privaten Gründen aus. Daraufhin übernahm Cohen erstmals die Regie. Mittlerweile sind es schon 14 Streifen, bei denen er die Leitung übernommen hat. Die Bekanntesten sind wohl „Dragon: Die Bruce Lee Story“, „Dragonheart“, „Daylight“, „The Skulls“ und „The Fast and the Furious“.



In fast allen Metropolen gibt es sie. Die Street Racer. Diese so genannten Cowboys des Asphalts liefern sich regelmäßig Rennen mit ihren hochgezüchteten PS-Boliden. Die Austragungsorte ihrer Wettkämpfe sind verlassene Industriegegenden, abgelegene Highways oder staubtrockene Wüstenabschnitte. Dass diese Wettkämpfe vom Gesetzgeber nicht geduldet werden, stört die Jugendlichen keineswegs. Wie eine Horde Bessener fallen sie über ihre Rennstrecken her, liefern sich ihre rasanten Kopf-an-Kopf-Rennen und verschwinden danach genauso schnell wie sie gekommen sind.

Dominic Toretto (Vin Diesel) und seine Kumpel sind die unangefochtenen Könige der illegalen Straßenrennen von Los Angeles. Keiner weiß allerdings, ob die Gang auch für die spektakulären LKW-Überfälle in ihrer Gegend verantwortlich ist. Genau diese Verbrechenserie möchte nämlich der junge FBI-Agent Brian O'Conner (Paul Walker) aufdecken, bevor die Truckfahrer selbst zur Initiative greifen.

Als Undercover-Cop schleicht er sich bei den Hobby-Rennfahrern ein. Und nach einigen intensiven Fahrstunden gewinnt er auch schon das Vertrauen von Dominic und dessen Schwester Mia (Jordana Brewster). Zwischen den dreien bahnt sich eine gute Freundschaft an und Brian wird ein Teil von Toretto's Gang. Dass sich O'Conner zudem in die

schöne Mia verliebt, konnte er selbst nicht ahnen. Auch findet er immer mehr Gefallen an den Geschwindigkeits-Räuschen. Eine hochexplosive Mischung aus Abgasen und Adrenalin pur. Als jedoch weitere Trucks überfallen werden und auch seine Vorgesetzten langsam Ergebnisse sehen wollen, gerät Brian in Zugzwang. Er muss nun abwägen was wichtiger ist: Neue Freundschaft und Liebe stehen gegen das Pflichtbewusstsein eines Cops. Er kann sich nur für eine Seite entscheiden...

Für jeden Auto-Freak ist der Titel ein Muss. Das Bild präsentiert sich auf dieser DVD so blitzsauber wie ein polierter Rennwagen. Und soundtechnisch kann man nur sagen: Auf allen Kanälen Vollgas!

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Oscar nur ein Glücksspiel?



Jodie Foster sagte: „Die Academy Awards sind nichts anderes als eine Runde Bingo. Den Oscar zu gewinnen sei kein Maßstab. Man nimmt fünf Namen und schmeißt sie zusammen in einen Hut. Daraus wird einer gezogen und man hofft, dass der eigene Name vorgelesen wird“. So gesehen hatte Sie auch nur reines Glück, denn die Schauspielerin besitzt schon zwei dieser Statuen.

Episode I - lahmmer Film!?



Ewan McGregor über Episode I: „Ich denke einer der Gründe warum mich der Film enttäuschte, ist, dass er sehr flach war“. Verwunderlich, da McGregor selbst in dem Streifen mitspielt. Der Schauspieler weiter: „Ich denke es gibt viel mehr Humor und Farbe in Episode II“. Kritiker bescheinigen George Lucas bereits, dass dieser Film um einiges besser ist.

Die Gallier stürmen voran!

„Asterix und Obelix: Mission Kleopatra“ ist die bis dato teuerste französische Filmproduktion. Mit einem Budget von 50 Mio. Euro drehte Alain Chabat den Streifen, bei welchem Gérard Depardieu die Rolle des Obelix übernommen hat. Seit Anfang Januar spielte der Titel bereits knapp 73,7 Mio. Euro ein. Die neuen gallischen Abenteuer füllen Frankreichs Kinos wie es schon lange kein Film mehr getan hat.

EXTRAS

Das magere Zusatzmaterial bietet lediglich einen Audiokommentar (englisch, wahlweise mit deutschen Untertiteln) des Regisseurs Rob Cohen. Weiterhin gibt es ein knapp 18-minütiges

Making of, eine kurze Dokumentation zum Filmschnitt, eine Multi-Angle-Stunt-Sequenz sowie einen Bericht über die New Yorker Street Racing-Szene auf Texttafeln.



PLAY TIPP

Die Freddie Prince Jr. Box

Eine wie keine



Zack ist der Frauenschwarm schlechthin. Er sieht blendend aus und ist durchtrainiert. Als seine Freundin mit ihm Schluss macht, geht der gekränkte Schönling eine perfide Wette ein. Er soll nun zum Abschlussball eine x-beliebige zur Königin machen. Laney wird das Opfer seiner Intrige. Doch bald entwickelt sich für ihn wahre Liebe, aber Sie erfährt von der Wette...

ca. 92 min. - Kinowelt - ab 6 Jahren

Den einen oder keinen



So schnell kann's gehen. Al (Freddie Prince Jr.) schaut Imogen (Julia Stiles) nur kurz in die Augen und schon hat es ihn erwischt. Hals über Kopf verliebt er sich in die hübsche, intelligente und witzige Frau. Bald sind beide nahezu unzertrennlich. Doch je näher sie sich kommen, desto größer werden die Zweifel, ob die erste große Liebe wirklich ein Leben lang anhalten kann.

ca. 88 min. - Kinowelt - ab 6 Jahren

Boys, Girls & a Kiss



Jennifer ist sexy, spontan und selbstsicher. Ryan ist eher zurückhaltend und immer der Vernünftige. Beide sind die dicksten Kumpels. Gehen miteinander aus, reden über alles und spenden sich Trost wenn sich die aktuelle Beziehung als Flop entpuppt. Eines Tages bemerken sie, dass sie wie geschaffen füreinander sind...

ca. 90 min. - Kinowelt - ab 6 Jahren

SCARY MOVIE 2

Highlight Video - USA 2001 - ca. 82min.



Diesmal müssen Streifen wie „Der Exorzist“, „Das Geisterschloss“, „3 Engel für Charlie“, „Hannibal“, „M.I.-2“ etc. dran glauben.



Genre	Komödie
Regie	Keenen Ivory Wayans
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Deutsch 5.1 dts, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 25

Wer nichts mit niveaulosem, fäkal und sexistisch orientiertem Humor anfangen kann, sowie Witze über Rassismus und Behindertenfeindlichkeit ablehnt, wird diesem Film partout nichts abgewinnen können. Bereits in der Eröffnungssequenz fliegt bei einer misslungenen Geisteraustreibung literweise ekelhaftes Erbrochenes durch die Luft. Seither treibt ein zorniger und vor allem notgeiler Geist sein Unwesen auf einem Schloss. Ein Jahr später führt ein Psychologie-Professor in diesem Gebäude ein Schlaf-Experiment durch. Als Versuchskanin-

chen dienen ihm einige seiner Studenten. Und wie nicht anders zu erwarten war, überschlagen sich bereits in der ersten Nacht alle Ereignisse. Der sexsüchtige Hausgeist vergreift sich an der schönen Alex. Cindy liefert sich einen knallharten Kampf mit der Hauskatze. Kiffer Shorty wird von einer Marihuana-Pflanze in einem Joint eingedreht und anschließend geraucht. Der Titel besitzt zwar nicht die Klasse des Prequels, doch begleiten einige Lacher den Filmverlauf, auch wenn die Gags oft auf unterstem Niveau angesiedelt sind.

DVD-TEST 6

DVD-EXTRAS 7

A.I.: KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Warner Home Video - USA 2001 - 146min.



Steven Spielberg vollendete den Film für seinen Freund Stanley Kubrick, der leider im März 1999 verstarb.



Genre	Science-Fiction
Regie	Steven Spielberg
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Spanisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

In einer postapokalyptischen Zukunft wird ein Cyborg entwickelt. Der ähnelt nicht nur Menschen bis ins kleinste Detail, sondern er besitzt zudem die Fähigkeit, seine „Eltern“ zu lieben. Der elfjährige David ist ein Prototyp dieser intelligenten Maschinen. Henry, ein Angestellter der Entwicklerfirma, darf ihn mit nach Hause nehmen, da seine Frau Monica schwer unter dem Verlust des eigenen Sohnes leidet. Dieser liegt nämlich im Koma. Das Ersatzkind erfüllt allerdings seinen „Job“ so gut, dass der Kleine Monica richtig ans Herz

wächst. Nach einiger Zeit erwacht aber Martin aus dem Koma und kehrt in die Familie zurück. In seinem neuen „Bruder“ sieht er ausschließlich einen Rivalen im Kampf um die elterliche Zuneigung. Schließlich spielt er David gegenüber seinen Eltern derartig aus, dass dieser prompt ausgesetzt wird. Von nun an versucht der Roboter die blaue Fee aus „Pinocchio“ zu finden. In der stetigen Hoffnung, sie könne ihn in einen echten Menschen verwandeln und er dadurch die Liebe seiner „Mutter“ zurückgewinnen.

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 9

BASIC INSTINCT

Kinowelt - USA 1992 - ca. 123min.



Noch ein paar Sekunden, dann darf die Funktionsfähigkeit der Pausetaste einmal überprüft werden.



Genre	Thriller
Regie	Paul Verhoeven
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	D 5.1 DD, E 5.1 DD, E 5.1 dts, Spanisch 2.0 Stereo
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 25

Selten erzeugen Filme weltweiten Wirbel. So aber Paul Verhoevens Basic Instinct aus dem Jahre 1992. Ein Thriller um Obsessionen und menschliche Abgründe. Für Sharon Stone war der Film der Durchbruch zu Star-Ruhm. Ihre mutige und durchaus freizügige Rolle als eiskalter Todesengel ist so genial, dass selbst ein Michael Douglas neben ihr verblasst. Die Schriftstellerin Catherine Tramell (Sharon Stone) gerät unter Mordverdacht. Die hochintelligente und steinreiche Schönheit soll

ihren Bettgenossen, einen Rocksänger, während des Geschlechtsaktes eiskalt mit einem Eispickel erstochen haben. Das Dubiose daran: Haargenau denselben Mord hat sie vor Jahren in einem ihrer Bücher geschildert. Detective Nick Curren (Michael Douglas) ist auf diesem Fall angesetzt. Catherine schreibt derzeit an einem neuen Roman, der davon handelt, dass sich ein Cop in die falsche Frau verliebt und später ermordet wird. Nette Aussichten für den psychisch labilen Polizisten...

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 7

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

Mai 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
700 MEILEN WESTWÄRTS	Columbia	07. Mai
A-HA: LIVE AT VALLHALL-HOMECOMING	Warner Vision	27. Mai
AGNES: ENGEL IM FEUER	Columbia	07. Mai
ALTAR BOYS (Verleih)	Warner Home Ent.	Mai
ANDROMEDA (TV – SERIE) Vol. 9 + 10	Highlight	16. Mai
ANGEL EYES	Warner Home Video	02. Mai
BARFÜSSIGE GRÄFIN	20th Century Fox	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.	21. Mai
BUFFY IM BANN DER DÄMONEN: SEASON 4	20th Century Fox	16. 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.	21. Mai
CORELLIS MANDOLINE	Columbia	23. Mai
DAS NETZ	Columbia	07. Mai
DAS SCHICKSAL IN MEINER HAND	20th Century Fox	02. Mai
DEEP IN THE WOODS	Kinowelt Home Ent.	07. Mai
DER CUPA COUP	Arthaus aktiv	Mai
DER GEFANGENE VON ALCATRAZ	20th Century Fox	02. Mai
DER JAHRHUNDERTKRIEG	BMG Video	06. Mai
DER LETZTE MOHIKANER	Kinowelt Home Ent.	Mai
DER TAG DES FALKEN	20th Century Fox	16. Mai
DIE FARBE DES GELDES	Buena Vista Home Ent.	16. Mai
DIE FURCHTLOSEN VIER	Warner Home Ent.	11. Mai
DIE HEXE UND DER ZAUBERER	Buena Vista Home Ent.	13. Mai
DIE KAKTUSBLÜTE	Columbia	07. Mai
DIE LIEBENDEN VON PONT NEUF	Arthaus	Mai
DIE PURPURNEN FLÜSSE	BMG Video	06. Mai
DIE TOLLKÜHNE HEXE IN IHREM FLIEGENDEN BETT	Buena Vista Home Ent.	13. Mai
DIE ÜBERLEBENSKÜNSTLER	Columbia	07. Mai
DIE VIELEN ABENTEUER VON WINNIE PUUH	Buena Vista Home Ent.	13. Mai
DIFFERENT MINDS	mediacs AG	27. Mai
DRIVE	mediacs AG	27. Mai
DUETS: TRAUMPAARE	Concorde Home Ent.	02. Mai
ENEMÄNNER UND EHEFRAUEN	Columbia	07. Mai
ENEMY MINE: GELIEBTER FEIND	20th Century Fox	31. Mai
EVILUTION: DIE BESTIE AUS DEM CYBERSPACE	Columbia	07. Mai
FLUCHT IN KETTEN	20th Century Fox	02. Mai
FOREVER YOUNG: MY PERFECT BODY	Eurovideo	16. Mai
FRANCES	Arthaus	14. Mai
FÜRSTEN DER DUNKELHEIT	Kinowelt Home Ent.	Mai
GERI YOGA	Eurovideo	16. Mai
GLITTER: GLANZ EINES STARS	Columbia	21. Mai
HARLEM NIGHTS	Paramount Home Ent.	Mai
HAROLD UND MAUDE	Paramount Home Ent.	Mai
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	Warner Home Ent.	11. Mai
HELL AUS DER ZWEITEN REIHE	BMG Video	20. Mai
HELLRAISER: DAS INFERNO (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	07. Mai
HELL'S KITCHEN (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	21. Mai
HERR DER DREI WELTEN	Columbia	07. Mai
IMAX: DESTINY IN SPACE	Warner Home Ent.	23. Mai
IMAX: HAIL COLUMBIA	Warner Home Ent.	23. Mai
IMAX: MISSION TO MIR	Warner Home Ent.	23. Mai
IN BED WITH MADONNA	20th Century Fox	02. Mai
IN THE SHADOWS (Verleih)	Warner Home Ent.	Mai
JACKIE CHAN: SIE NANNTEN IHN KNOCHENBRECHER	Splendid	27. Mai
JACKIE CHAN: SUPERFIGHTER 2	Splendid	27. Mai
JACKIE CHAN: MEISTER ALLER KLASSEN	Splendid	27. Mai
JEDER KOPF HAT SEINEN PREIS	Paramount Home Ent.	Mai
JOHN CARPENTERS GHOSTS OF MARS	Columbia	07. Mai
JOHN SINGLETONS BABY BOY	Columbia	07. Mai
KATZENAUGE	Kinowelt Home Ent.	14. Mai
KOTCH: OPA KANN'S NICHT LASSEN	Eurovideo	16. Mai
KOPF ÜBER WASSER	mediacs AG	27. Mai
LADIES MAN (Verleih)	Paramount Home Ent.	Mai
LAUREL & HARDY: ME AND MY PAL	Kinowelt Home Ent.	14. Mai
LEGENDE	20th Century Fox	16. Mai
MARMOR, STEIN & EISEN	mediacs AG	27. Mai
MEXICO CITY	Splendid	Mai
MEXICO CITY (Verleih)	Warner Home Ent.	Mai
MONKEYBONE	20th Century Fox	16. Mai

Mai 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
MONTY SPINNERRATZ	Warner Home Ent.	11. Mai
MOSKAU IN NEW YORK	Columbia	07. Mai
MOVIE NIGHTS OF EXTREME SPORTS	Warner Vision	13. Mai
MY GIRL: MEINE ERSTE LIEBE	Columbia	07. Mai
MY GIRL 2: MEINE GROBE LIEBE	Columbia	07. Mai
OHNE WORTE	20th Century Fox	16. Mai
OLD SHATTERHAND	Polyband	27. Mai
PASSWORT: SWORDFISH	Warner Home Video	02. Mai
PRIZZI'S HONOR: DIE EHRE DER PRIZZIS	Eurovideo	16. Mai
PUMUCKL UND DER BLAUE KLABAUTER	Warner Home Ent.	11. Mai
RABID	Splendid	Mai
RAN AN DIE BRAUT	Concorde Home Ent.	02. Mai
ROBIN HOOD	Buena Vista Home Ent.	13. Mai
ROXY MUSIC: LIVE AT THE APOLLO	Warner Vision	27. Mai
SCARY MOVIE 2	Highlight	02. Mai
SHAKE DOWN	Highlight	16. Mai
SHIVERS	Splendid	Mai
SIE LEBEN	Kinowelt Home Ent.	28. Mai
SKIPPER & SKITO	BMG Video	06. Mai
SOLO FÜR KLARINETTE	mediacs AG	27. Mai
STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Season 2 Box)	Paramount Home Ent.	29. Mai
STARGATE KOMMANDO SG-1: DVD 17	20th Century Fox	16. Mai
STARTUP	BMG Video	06. Mai
SPIDERMAN	Buena Vista Home Ent.	06. Mai
SPIDERS 2	Highlight	16. Mai
TAE BOXING	Eurovideo	16. Mai
TEXAS FUNERAL	Arthaus	07. Mai
THE LADIES MAN (Verleih)	Paramount Home Ent.	Mai
THE MAN WHO WASN'T THERE	BMG Video	13. Mai
THE VIRGIN SUICIDES	mediacs AG	27. Mai
THELMA & LOUISE	20th Century Fox	31. Mai
TOO YOUNG TO DIE	mediacs AG	27. Mai
TRAFFIC SPECIAL (Special Edition)	Splendid	Mai
TRAUMPAARE: DUETS	Concorde Home Ent.	02. Mai
TRUE BLUE: PERVERSION, ERPRESSUNG, MORD	Columbia	21. Mai
WEIL ES DICH GIBT	Highlight	16. Mai
ZÄHL BIS DREI UND BETE	Columbia	07. Mai

Juni 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
ALLES ÜBER ADAM	Concorde Home Ent.	05. Juni
AMERICAN PSYCHO 2	Concorde Home Ent.	05. Juni
AMORES PERROS	Warner Home Video	Juni
ATLANTIS (Verleih)	Buena Vista Home Ent.	27. Juni
BATTLE ROYAL (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Juni
BLOW	Kinowelt Home Ent.	Juni
CARMEN	Arthaus	Juni
CYRANO VON BERGERAC	Concorde Home Ent.	05. Juni
DAS GEHEIMNIS	Warner Home Video	Juni
DAS SAMS	Kinowelt Home Ent.	Juni
DRIVEN	Warner Home Video	Juni

DIE VIELEN ABENTEUER VON WINNIE PUUH	Buena Vista Home Ent.	13. Juni
DIE TOLLKÜHNE HEXE IN IHREM FLIEGENDEN BETT	Buena Vista Home Ent.	13. Juni
DIE HEXE UND DER ZAUBERER	Buena Vista Home Ent.	13. Juni
DON CAMILLO UND PEPPONE: DON CAMILLOS RÜCKKEHR	Kinowelt Home Ent.	Juni
DRIVEN	Warner Home Video	06. Juni
FLOWER KINGS: LIVE + ALBUM	InsideOut / SPV	03. Juni
HIDE AND SEEK	Kinowelt Home Ent.	Juni
HILFE, ICH HABE EIN DATE! (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Juni
JUST VISITING	Highlight	06. Juni
OUT OF ROSENHEIM	Arthaus	Juni
PATHFINDER: DIE PFADFINDER	Arthaus	Juni
ROBIN HOOD	Buena Vista Home Ent.	13. Juni
SASHA: LIVEBEATS	Warner Vision	03. Juni
SIMPLY RED: GREATEST VIDEO HITS	Warner Vision	10. Juni
TRAINING DAY	Warner Home Video	20. Juni
TRANSATLANTIC: LIVE + ALBUM	InsideOut / SPV	17. Juni
UNTEN AM FLUSS: WATERSHIP DOWN	Warner Home Video	Juni

Juli 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
12 STUNDEN ANGST	Kinowelt Home Ent.	Juli
ATLANTIS	Buena Vista Home Ent.	11. Juli
DAS GRAUEN: THE CHANGELING	Kinowelt Home Ent.	Juli
ITALIENISCH FÜR ANFÄNGER	Arthaus	Juli
LAUREL & HARDY: PARDON US	Kinowelt Home Ent.	Juli
LOVE & BASKETBALL	Kinowelt Home Ent.	Juli
MAYBE BABY	Concorde Home Ent.	03. Juli
MORD IM ZWIEBELFELD	Arthaus	Juli

PLAY TIPP

Bereits im Handel

The Dish



Am 20. Juli 1969 machte Neil Armstrong den ersten Schritt auf dem Mond. Im kleinen Städtchen Parkes steht zwischen Getreide und Schafen eine Satellitenschüssel, welche die empfangenen Signale der Apollo 11 weltweit ausstrahlen soll. Vier Wissenschaftler müssen dafür sorgen, dass die Übertragung stattfinden kann.

ca. 100 min. – Highlight Video – ab 6 J.

Lara Croft: Tomb Raider



Mit Tomb Raider war endlich mal eine halbwegs akzeptable Spielumsetzung im Kino zu bewundern. Zu viel sollte man aber dennoch nicht erwarten. Hier handelt es sich ganz klar um Popcorn-Kino mit viel Krawall. Im Gegensatz zur Verleihversion bietet die Kaufversion viele Extras. Gerade für Sammler ist die mit drei DVDs bestückte Fassung schon fast ein Pflichtkauf.

ca. 99 min. – Paramount – ab 16 Jahren

Airheads



Chazz, Rex und Pip sind Gründer der Metal-Band „The Lone Ranger“. Doch mit dem Erfolg hapert es noch ein bisschen. Mit Demoband und Wasserpistolen bewaffnet, besetzen die Jungs den Radiosender KPPX und zwingen den DJ, ihren Song zu spielen. Leider geht alles schief: Das Abspielgerät frisst das Demotape und die Polizei hat das Gebäude schon umstellt...

ca. 88 min. – 20th Century Fox – ab 12 J.

Im TEST! **PS2**

Final Fantasy X

Der Mega-Test der deutschen PAL-Version des epischen Rollenspiels.



Im TEST! **PS2**

Medal of Honor: Frontline

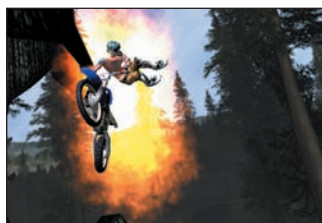
Das Kriegsdrama unter Dauer-Feuer!
Die neue Ego-Shooter Referenz?



Im TEST! **PS2**

F1 2002

Besser spät als nie! Wir gehen mit EAs neuer F1-Simulation auf Testfahrt.



Im TEST! **PS2**

Freekstyle

Die bärbeißigen Biker im ultimativen Hardcore-Test!

PS2 Spider-Man: The Movie, Colin McRae Rally 3, XIII, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Gumball 3000, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Rayman 3: Hoodlum Havoc, Spyro: Enter the Dragonfly, The Thing

PSone Delta Force: Urban Warfare, FIFA Worldcup, Formel 1 2002, Dexters Laboratory: Mandarks Labor, Arc the Lad Collection, Peter Pan: Flucht aus Nimmerland, Planet der Affen, Hooters Road Trip

**kompetent und informativ
wie immer**

play 06/02

**ist ab 29. Mai
überall erhältlich**

IMPRESSUM
play PLAYSTATION
CyPress **VOGEL**
Medien Gruppe

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de
Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (SL) (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRETER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhardt (DG)
LEITENDER REDAKTEUR: mArk Liebold (mL)
REDAKTION: Heiko Strobel (HS), Gunther Hruby (GH), Marc Kirzeder (MK)
KORRESPONDENT USA: Seth Kleinberg (SK)
KORRESPONDENT JAPAN: Frank Michaelis (FM)
LAYOUT: Fränk Bogon, Fränzi Hamm
LEKTORIN: Petra Breitenbach
TITEL: Namco (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 THANKS: Stefan Lindt, InaPina, Seth the Coverhero, Towers (DU)
VERY SPECIAL THANKS: Frank Emmerling

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
Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,
von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch
nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,
so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play
erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden
Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 4/01) 56.704 Exemplare

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:
play

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. 00 49-18 05-90 90 88 (12 Cent/Min.)

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

Abo-Fax: 00 49-18 05-90 90 89

Abo-E-Mail: abo@cypress.de

SPIELE-TIPPS

CyPress-Hotline:
jeden Dienstag von 18-21 Uhr Tel.: 09 31-406 91 70
TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE
Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem:

PlayStation
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-MAGAZIN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION 2-MAGAZIN

DVD
VISION

© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION



JETZT 3 x DVD VISION FÜR 5 € TESTEN

Ausgabe 05/02
mit Trailer-DVD
ab 25.04.
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 33,60 € (2,80 € statt 3,00 € pro Ausgabe) fort!

EIN NEUES EPOS BEGINNT

GRANDIA

グランディア

II

Treffen Sie über 1000 Charaktere auf Ihrer Reise durch die unzähligen fantastischen und abwechslungsreichen Welten.

Einzigartiges, hochbejubeltes Kampfsystem, das sowohl taktische Fähigkeiten als auch ein präzises Timing erfordert.

Individualisieren Sie Ihre Fertigkeiten, Zaubersprüche und Spezialattacken in einem extrem flexiblen Charakterverwaltungs-System.



PlayStation 2

PC CD-ROM



www.ubisoft.de

