

100% UNABHÄNGIG!

PRESCREEN DER BESTE EGO-SHOOTER ALLER ZEITEN
TIME SPLITTERS 2 KOMMT!

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

08-2002
€ 3,50

www.playstation.com

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

P.S.
PREVIEW

GTA VICE CITY

ERSTE FAKTEN ZUM HEISS ERWARTETEN
GTA-3-NACHFOLGER!

P.S.
TEST

STUNTMAN

IM TEST! DAS HAT DER DRAUFGÄNGER
WIRKLICH UNTER DER HAUBE!

P.S.
PREVIEW

DRIVER 3

SENSATIONELLE GRAFIK UND NEUES GAMEPLAY!

GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA

NEUE AUTOS, ALTES SPIEL!
IM TEST! IST DER NEUE GT-ABLEGER
WIRKLICH SEIN GELD WERT?!



2
EXKLUSIVE
POSTER

ZUM AUSSCHNEIDEN + SAMMELN
über
200
Tipps
&
Tricks

HITMAN 2

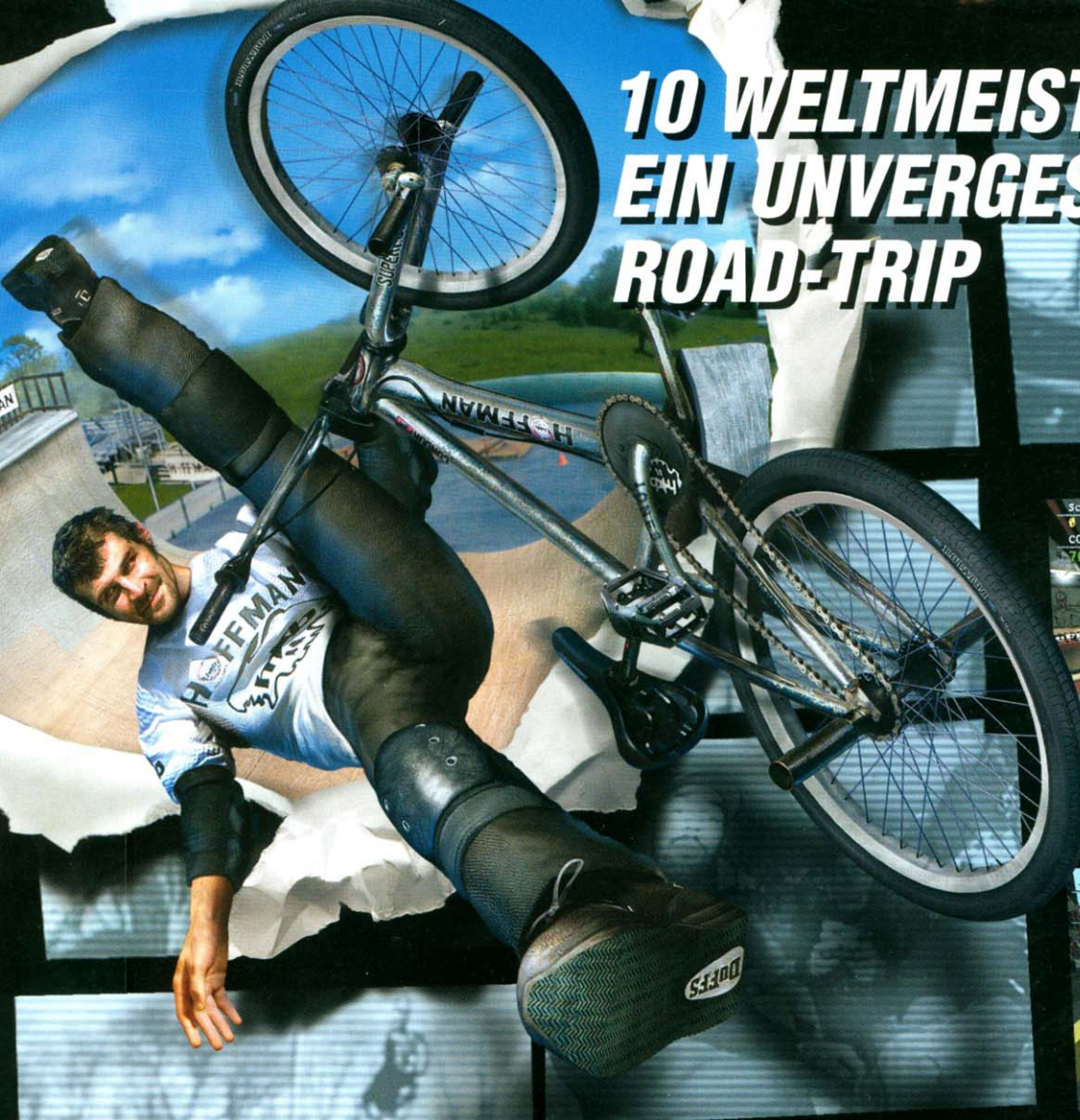
SILENT ASSASSIN

TAGEBUCH EINES TODESENGELS!
SCHLÜPFT IN DIE ROLLE EINES PROFI-KILLERS!

PLAYER'S GUIDE UND CHEATS ZU MEDAL OF HONOR: FRONTLINE!
PLUS CHEATS + ACTION-REPLAY-CODES ZU FREEKSTYLE, FFX, u.v.m.



10 WELTMEISTERTITEL – EIN UNVERGESSLICHER ROAD-TRIP



Mach fette Sprünge
wie der zehnfache Weltmeister
Mat Hoffman.



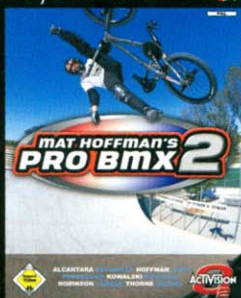
Das einzige BMX-Spiel
mit Flachland-Tricks.

BMX WIE NIE ZUVOR ...

Spring in den Bus mit Mat Hoffman
und zehn anderen Top-Profis und
steig ein bei der ultimativen Tour durch
acht Städte in den USA.
Lande Hunderte von Tricks und Kombos
mit dem neuen Tricksystem oder bleib
auf dem Boden im einzigen BMX-Spiel,
bei dem Flachland-Moves möglich sind. Spiel
exklusive Videos hinter den Kulissen von Mats
richtigem Road-Trip frei und mach Schnappschüsse
deiner besten Tricks für dein eigenes Fotoalbum. Nur
ein Tag auf diesem Road-Trip wird dir zeigen, warum
BMX so sein kann, wie nie zuvor ...



PlayStation 2



Feg deinen Gegner im
exklusiven O2-Push-Modus vom
Bildschirm.



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



rainbow
STUDIOS



ACTIVISION02.COM

© 2001, 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Entwicklung der PlayStation 2- und Xbox-Version von Rainbow Studios. Entwicklung der GameCube-Version von Gravitational Games. Entwicklung der Game Boy Advance-Version von HotGen Studios. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Activision 02, Mat Hoffman's Pro BMX und Pro BMX sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Mat Hoffman ist ein Warenzeichen von Mat Hoffman. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation. "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM and © are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Die Screenshots sind aus der PlayStation2-Version. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Regelgerechter Körpereinsatz!

Vorhang auf – Bühne frei: Die playBombers sind da! Kaum eine Halbzeit nach der fantastischen Fußball-WM hat das stets steigende Kickfieber-Barometer den Siedepunkt erreicht. Inzwischen streift sich auch der letzte Fußball-Muffel der Redaktion das schneie playBombers-Trikot über den Astral-körper, um diversen Gegnern zu zeigen, wer 2006 den Pott holen wird. Wie auch ihr an ein solch cooles playBombers-Trikot kommt, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe oder schon jetzt auf www.playstation.com. Die play-Community wächst übrigens unaufhaltsam – join the revolution!

Ähnlich wie Rudis Jungs mussten auch wir einige tausend Flugmeilen hinter uns bringen, um für euch die Top-Knaller dieser Ausgabe auszukundschaften. So musste Marc noch während diverser Endrunden-Spiele seine 5-Liter-Becks-Dose mit teuer erworbener Deutschlandfahne gegen ein Ticket nach London tauschen, um dort den Machern von Malice und The Thing kräftig auf den Zahn zu fühlen.

Dass Kopenhagen nicht nur schöne Frauen zu bieten hat, ist uns klar, seit Sven von seinem Exklusiv-Trip zu den Machern von Hitman 2: Silent Assassin zurück ist. Noch nie war ein Schlachtruf treffender: „we are red! we are white! we are danish dynamite!“ Mindestens genauso explosiv ist das dazu passende play-Paket: packende Coverstory plus Mini-Poster!

Das enorme Schocker-Potenzial dieses Games wird euch nächtelang nicht mehr ruhig – geschweige denn bei offenem Fenster – schlafen lassen. Schlüssellöcher werden ab sofort zugeklebt. Für nähere Infos schleicht euch bitte auf Seite 26! Damit sich der Ausflug auch richtig lohnt, stoppte Sven schnell noch in London, um sich Time Splitters 2 anzuschauen. Und das wird der beste Ego-Shooter aller Zeiten – da sind wir uns einig – aber überzeugt euch selbst ab Seite 44!

Große Ereignisse werfen lange Schatten voraus!! So ist Mark schon wieder unterwegs, während diese Zeilen noch geschrieben werden. Das Ergebnis seines höchst geheimen Einsatzes wird bei der 5-Jahre-play-Party nur eines von vielen Highlights sein. Lasst euch überraschen!

Aber schwärmen wir mal nicht nur von der Zukunft, schließlich hat auch diese Ausgabe neben unserem Hitman einiges zu bieten: Nämlich: Das Mega-Freekstyle-Gewinnspiel, zwei exklusive Poster, Driver 3, Silent Hill 2: Inner Fears und die TestScreens zu Stuntman, Men in Black II und Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva!

your's truly

the play-team



play

THE PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

INHALT AUGUST 2002

www.playplaystation.com

PLAY-POSTER



GTA VICE CITY: URLAUBSGRÜßE AUS DEM INTERNETS.22



Drogendealer und leichte Mädchen – wir verraten euch, warum die 80er-Jahre so toll waren und wieso das Leben auf der schiefen Bahn so lukrativ sein kann!

PLAY-NEWS

Japan News	10
Meldung des Monats	6
USA News	8
Wertungsvergleich	10

PLAY-GEWINNSPIEL

Asterix	110
Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt	110
Freekstyle	24
Crusty Demons of Dirt	88

PLAY-DVD

DVD des Monats:	111
DVD News	110
DVD Releaselisten	113

PLAY-HARDWARE

Action-Replay-V2 Limited Edition	12
----------------------------------	----

RUBRIKEN

Editorial	3
Hefte nachbestellen	103
Impressum	114
Next play	114
play Abonnement	50, 72
play Charts	109
play Hits	106
play Internet	14
play Mail	16
www.playplaystation.com	104
Was kommt wann?	18
Wertungssystem	79

DRIVER 3S.34



Neue Hardware, neues Glück? Nach dem technischen Desaster von Driver 2 setzt Reflections auf die Power der PlayStation2!

SPIELE INDEX

Aero Dancing 4	42	Fireblade	92	Medal of Honor: Frontline	51, 63	Smash Court Tennis Pro Tournament	53
Aggressive Inline	55	Formula One Arcade	102	Megarace 3: Nanotec Disaster	100	Star Trek Voyager: Elite Force	61, 98
Blood Omen 2	54	FreekStyle	24, 55, 88	Men In Black II: Alien Escape	52, 94	Stuntman	52, 84
Burnout 2: Point of Impact	40	Gitaroo Man	101	Onimusha 2: Samurai's Destiny	30	The Thing	74
Circus Maximus: Chariot Wars	102	GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	80	Peter Pan: Die Legende von Nimmerland	97	TimeSplitters2	44
Dino Stalker	99	GTA Vice City	22	Projekt Zero	48	Tony Hawk's Pro Skater 3 Platinum	61
Driver 3	34	Hitman 2: Silent Assassin	26	Red Card Soccer	53	Top Angler	100
eJay Club World	97	Largo Winch	42	Riding Spirits	47	UFC Throwdown	47
EndGame	101	Legion: Legend of Excalibur	42	RoboCop	47	Virtua Fighter 4	54
F1 2002	51	Lilo & Stitch: Zoff auf Hawaii	103	Silent Hill 2: Inner Fears	36	Way of the Samurai	70
Final Fantasy X	53	Malice: Kat's Tales	68	Slam Tennis	96	XG3: Extreme Racing	53

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-E-Mail:
abo@playstation.com

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

PLAY-COVER

Hitman 2: Silent AssassinS.26



STUNTMANS.84



**Cineastisches Actionspektakel oder mittelmäßiges Rennspiel
– kann Stuntman halten, was die lange Entwicklungszeit versprochen hat?**

KOMPLETTLÖSUNGEN

MEDAL OF HONOR: FRONTLINES.63



GEWINNT MIT UNS DEN ZWEITEN WELTKRIEG!

SPECIALSCREEN

GTA Vice City: Urlaubsgrüße aus dem Internet ...22

PRESCREEN

PlayStation2

Aero Dancing 4: New Generation	.42
Burnout 2: Point of Impact	.40
Driver 3	.34
Hitman 2: Silent Assassin	.26
Largo Winch	.42
Legion: Legend of Excalibur	.42
Malice: Kat's Tales	.68
Onimusha 2: Samurai's Destiny	.30
Projekt Zero	.48
Riding Spirits	.47
RoboCop	.47
Silent Hill 2: Inner Fears	.36
The Thing	.74
TimeSplitters2	.44
UFC Throwdown	.47
Way of the Samurai	.70

TESTSCREEN

PlayStation2

Circus Maximus: Chariot Wars	.100
Dino Stalker	.99
eJay Club World	.97
EndGame	.101
Fireblade	.92
Formula One Arcade	.102
FreekStyle	.88
Gitaroo Man	.101
GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	.80
Megarace 3: Nanotec Disaster	.100
Men In Black II: Alien Escape	.94
Peter Pan: Die Legende von Nimmerland	.97
Slam Tennis	.96
Star Trek Voyager: Elite Force	.98
Stuntman	.84
Top Angler	.100

PSone

Lilo & Stitch: Zoff auf Hawaii	.103
--------------------------------	------

ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN

PLAYTIPPS

playTips	.51
Action-Replay-Codes PS2	.54
Cheat Cards	.55
Player's Guide	
Medal of Honor: Frontline (Teil 2)	.63

PLAY NEWS 08

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

NEUES MEDAL-OF-HONOR-SPIEL!



Ist Jimmy Petterson erneut der Held?

Rick Giolito, Executive Producer bei Electronic Arts, plauderte in einem Interview offen über den nächsten Medal-of-Honor-Teil für PlayStation2. Dabei enthüllte er, dass sich das jüngste Sequel bereits im Entwicklungsstadium befindet. Dabei soll die Kooperation mit den CPU-Kameraden im Vordergrund stehen. Weiterhin bietet der Nachfolger voraussichtlich Multiplayer-Varianten, die das Online-Feature einbeziehen.

UNLIMITED SAGA

Square arbeitet an dem Rollenspiel Unlimited SaGa für PlayStation2. Natürlich wird das RPG im Dezember zuerst in Japan herausgebracht werden. Die Leitung des Projektes obliegt Akitoshi Kawazu, der bei den beiden Saga-Frontier-Teilen (PSone, ab 1998) und Legend of Mana (ab 1999) bereits das Zepter schwang. Da die aufgeführten 32-Bit-Games nicht in Europa veröffentlicht worden sind, bleibt ein PAL-Release leider ungewiss...



SOFTWARE
HARDWARE
PERIPHERIE

BRANCHENGEFLÜSTER
ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

RIDGE-RACER-KILLER AUS KOREA!

Unter dem Arbeitstitel „Racing Game“ arbeitet ein koreanisches Softwarehaus an einem Titel, der in die Ridge-Racer-Kerbe schlägt. Das Rennspiel soll zumindest in den USA noch in diesem Jahr erscheinen - noch vor einem Start in Japan. Das Kuriosum: Der Entwickler möchte bislang noch anonym bleiben. Der Fuhrpark besteht ähnlich wie bei der Ridge-Racer-Reihe aus Fantasie-Karossen. Nur wenige Details erinnern an bereits vorhandene Modelle. Jedes Polygon-Modell wurde - innen wie auch außen - mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Zu den Rundparcours gehören viele Nachtstrecken.

HULK

Vivendi bringt, passend zum neuen „The Hulk“-Film (Start: 2003), die passende PlayStation2-Software heraus. Die Abenteuer des Marvel-Comic-Helden Hulk alias Bruce Banner werden voraussichtlich zeitgleich mit dem Movie erscheinen. Übrigens: Auf dem Regiestuhl sitzt kein Geringerer als der Regisseur des Oscar-Abbrümers „Tiger and Dragon“, Ang Lee. Die Rolle des grünen Muskelpakets übernimmt Eric Bana („Black Hawk Down“).



FINAL FANTASY XI (PAL) IN DER MACHE

„Wir arbeiten daran, obwohl noch keine Erscheinungstermine für die Versionen außerhalb Japans existieren“, erzählte Final-Fantasy-XI-Director Toshiyuki Inoue Anfang Juli in einem Interview. Demnach steht es also weiter in den Sternen, ob Teil XI wirklich erst 2004 in Europa mit PlayOnline ins PS2-Netz geht. Inoue sagte außerdem, dass das FF-XI-Team nicht wie gewöhnlich nach Abschluss eines Projekts in Urlaub gegangen sei, sondern bereits dabei sei, Verbesserungen und neue Features zu erstellen.

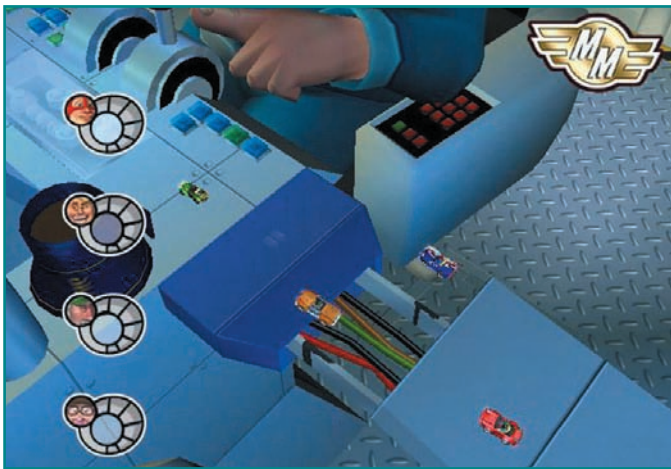
DEVIL DICE 3

Am 29. August veröffentlicht Sony Computer Entertainment – vorerst allerdings nur in Japan – das Knobelspiel Devil Dice 3. Mit vielen neuen Modi (darunter auch ein Spielprinzip ähnlich dem von Bomberman) sollen die Köpfe der PlayStation2-Besitzer zum Rauchen gebracht werden. Das aus den beiden PSone-Vorgängern (Release: 1998 und 1999) bekannte Gameplay steht natürlich auch zur Auswahl. Außerdem dürfen bis zu fünf Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten.

2002

MICRO MACHINES

Infogrames bringt gegen Jahresende ein neues Spiel mit den Mini-Fahrzeugen für PlayStation2 heraus. Entwickelt wird der Titel im In-house-Studio im englischen Sheffield. Wie schon bei den PSone-Vorgängern Micro Machines V3 (1997) und Micro Maniacs (2000) breitet man in der Top-Down-Perspektive über die ausgefallenen Parcours (z.B. Frühstückstisch). Das Next-Generation Micro Machines wird neben den amüsant gestalteten alten natürlich auch neue Strecken bieten.



TERMINATOR-3-TITEL IN ARBEIT

Infogrames will be back! Die Franzosen haben sich die Videospiel-Lizenzen für den kommenden Kino-Knüller Terminator 3: Rise of the Machines gesichert. Der Vertrag ermöglicht es, passende Spiele zum Film u. a. für PlayStation2 auf den Markt zu bringen. Obwohl der Film mit dem berühmtesten Sohn der Steiermark, Arnold Schwarzenegger, bereits im Sommer 2003 in den Lichtspielhäusern anläuft, sollen die Games dazu zeitgleich erscheinen.



Spiel des Monats



Turok Evolution*
53,85 €

Geheimtipp



Timesplitters 2*
jetzt vorbestellen!

PS2

18 Wheeler	51,85 €	Headhunter	56,85 €	Smugglers Run 2	54,85 €
Age of Empires 2	56,85 €	Herby Gendy	53,85 €	Soccer Jam*	54,85 €
- The Age of Kings	26,85 €	Hidden Invasion	53,85 €	Sony Lightgun G-Con2	79,85 €
Aggressive Inline	49,85 €	Hitman 2*	56,85 €	- Incl. Time Crisis 2	53,85 €
Akira Psycho Ball*	63,85 €	Iron Aces 2 - Bird of Prey	56,85 €	Soul Calibur 2*	53,85 €
All Star Baseball 2003	53,85 €	Jak & Daxter	56,85 €	Soul Reaver 2 - Legacy of Kan	53,85 €
Anschlag, der	41,85 €	James Bond 007: Agent im ...	53,85 €	Space Channel 5 Part 2	53,85 €
Antz Extreme Racing	53,85 €	Jet Ion GP	53,85 €	Spiderman The Movie	59,85 €
Age Escape 2*	XX	J. Neutron - der mutige ...	56,85 €	Star Trek Voyager - Elite Force	56,85 €
ATV Offroad Fury	59,85 €	Kelly Slater Pro Surfer*	56,85 €	Star Wars - Jedi Starfighter	31,85 €
Baldurs Gate: Dark Alliance	59,85 €	Kengo	56,85 €	State of Emergency	51,85 €
Barbarian	54,85 €	Kessen 2	59,85 €	Street Fighter EX3	53,85 €
Battle Engine Aquila*	XX	König Artus 2*	59,85 €	Street Hoops*	53,85 €
BDFL Manager 2002	56,85 €	Kuri Kuri Mix	59,85 €	Stuntman*	53,85 €
Bombberman 2001*	51,85 €	Largo Winch*	59,85 €	Suikoden 3*	XX
CART Fury	56,85 €	Legend of Alon d'Ar*	41,85 €	Summoneer	29,85 €
Chudex*	56,85 €	Legends of Wrestling	59,85 €	Super Bust a Move	16,85 €
Colin McRae Rally 3.0*	56,85 €	Madden NFL 2002	59,85 €	Super Bust a Move 2*	29,85 €
Commandos 2*	59,85 €	Mad Max	XX	Super Trucks	49,85 €
Conflict Desert Storm*	56,85 €	Magix Music Maker	29,85 €	Tekken 4*	XX
Conflict Zone	29,85 €	Mat Hoffmanns Pro BMX 2*	56,85 €	Tekken Tag - Tournament Plat.	29,85 €
Crash Bandicoot - Zorn des ...	49,85 €	Medal of Honor - Frontline	56,85 €	Tennis Master Series*	51,85 €
Crash	13,85 €	- Fighter Commander*	XX	Tetris Worlds*	49,85 €
D. Duck Phantomisi*	29,85 €	Medal of Honor - Frontline	56,85 €	The Getaway*	56,85 €
Dark Cloud	59,85 €	Men in Black 2: Alien Escape	46,85 €	Timesplitters 2*	XX
Dark Summit	53,85 €	Metal Gear Solid 2	56,85 €	Timesplitters Platin.	29,85 €
David Beckham Soccer	53,85 €	Monster Island 4	36,85 €	Tiny Toon*	29,85 €
Dead or Alive 2 Platin.	51,85 €	- Maximum Destruction*	41,85 €	Tony Hawk Pro Skater 3	56,85 €
Deus Ex	56,85 €	Moto GP Platin.	59,85 €	Top Angler	56,85 €
Deus Ex EV	53,85 €	MTV Music Sampler Kit	54,85 €	Transworld Surf*	56,85 €
Devil May Cry	53,85 €	Mummy 2	54,85 €	Turok Evolution*	53,85 €
Disney Golf*	XX	MX Superfly	56,85 €	UFC Throwdown*	56,85 €
Disneys Dinosaurier	53,85 €	Myst 3	59,85 €	Vampire Night	56,85 €
Disney's D. Duck - Quack Attack	53,85 €	Need for Speed - Hot Pursuit 2*	56,85 €	V-Rally 3	59,85 €
DNA	51,85 €	NHL 2002	56,85 €	V-Rally 3	59,85 €
Dragonball Z Fighters	XX	NHL Hitz 2002	56,85 €	Wipeout Fusion	27,85 €
Drakan	53,85 €	No one lives forever	53,85 €	WM Nationalspieler	27,85 €
Driven	56,85 €	Off Road Wide Open	26,85 €	W. Woodstock - Die Flucht...	21,85 €
DSF Fußball Mng. 2002	56,85 €	ONI	26,85 €	World Rally - Champ. 2002	29,85 €
DTM Race Driver*	56,85 €	Onimusha 2*	XX	WTA Tour Tennis	56,85 €
Dynasty Warriors 3	53,85 €	Onimusha Warlords Platin.	29,85 €	WTF - Smack Down 3	56,85 €
Ecco the Dolphin	53,85 €	Pirates - The Legend of Black...	54,85 €	X-Men (Mem. Card Softw.)	16,85 €
Endgame	53,85 €	Premier Manager 2002*	59,85 €	Zidane Football Gen*	26,85 €
EVE: Eve of Extinction	56,85 €	Primal	26,85 €	ZOE - Zone of the Enders	23,85 €
Ephemeral Fantasia	53,85 €	Prisoner of War	56,85 €		
ESPN NBA Night	53,85 €	Pro Evolution Soccer	43,85 €		
ESPN X Games - Skateboarding	46,85 €	Pro Evolution Soccer*	26,85 €		
Eternal Ring edA	39,85 €	Pro Rally 2002	26,85 €		
F1 2001	56,85 €	Rainbow Six Rogue Spear*	56,85 €		
F1 Racing Champ. ship 2*	51,85 €	Rally Championship	53,85 €		
Falcone - Into the Maelstrom	51,85 €	Rayman M	56,85 €		
Fifa Football 2002	66,85 €	Red Faction 2*	XX		
Final Fantasy 10	79,85 €	Resident Evil Code	29,85 €		
Football Mania	59,85 €	- Veronica X Platin.	29,85 €		
Formel 1 2002 (F1 2002)	56,85 €	Riding Spirits*	59,85 €		
Freestyle*	56,85 €	RoboCop*	53,85 €		
Giant*	51,85 €	Rumble Racing	56,85 €		
Gran Turismo - 3 A-Spec Platin.	29,85 €	Run Like Hell	56,85 €		
Gran Turismo	37,85 €	Salt Lake 2002	56,85 €		
Grandia 2 EV	46,85 €	Scoby Doo - Night of...	59,85 €		
GTA 3	43,85 €	Shadow of Memories	56,85 €		
GUILTY Gear X*	49,85 €	Shadowman 2	51,85 €		
Gumball 2000	23,85 €	Shadowman 2 EV	21,85 €		
Gun Griffon Blaze	17,85 €	Shawn Palmers Pro Snow.	56,85 €		
Halloween*	26,85 €	Silent Hill 2	46,85 €		
Harvest Moon: Save the...*	XX	Simpsons Skateboarding*	46,85 €		

ZUBEHÖR

Action Replay 2 für PS2 (Vers. V2)	39,85 €
Big Ben	XX
- RCB Scart Kabel PS2/PSX	6,85 €
- Mem. Card 16 MB PS2	41,85 €
BLAZE - Contr. Patriot 2	23,85 €
- Ultim. Scart Kabel	23,85 €
Dattel Mouse für PS2*	17,85 €
Fernbed. - DVD PS2 BIGBEN	20,85 €
Ferrari Challenge	29,85 €
Racing Wheel Black Ed.	29,85 €
G Con 2	36,85 €
Konsolle Playstation 2	298,85 €
- Incl. FF10	24,85 €
Lenk. - Freestyle Bike (PS1, PS2)	69,85 €
MacKatz - Mem. Card 8 MB	39,85 €
Sony - Mem. Card 8 MB PS2	41,85 €
- Dual Shock Schwarz	29,85 €
Thruston. Contr. Shock 2 Ultra A	21,85 €

PSONE

Army Men Team Assault	16,85 €	Frankie - Abenteuer Safari*	23,85 €
Atari Anniversary Ed.	13,85 €	Grandia VS	13,85 €
Barbie Explorer*	31,85 €	GTA VS	13,85 €
Black & White*	39,85 €	H. Potter u. d. Stein d. Weisen	33,85 €
Bust a Move 4 VS	13,85 €	Harvest Moon	41,85 €
12 Final Resistance Platin.	23,85 €	Hugo u. d. teuf. Spiegel*	28,85 €
C&C 2 Alarm: Rot	23,85 €	ISS Pro Evolution 2	41,85 €
Capcom vs SNK Pro	36,85 €	Jade Cocoon VS	13,85 €
Catan - Die erste Insel	19,85 €	Kiss Pinball	9,85 €
Chase the Express Platin.	23,85 €	Largo Winch*	XX
Civilization 2	16,85 €	Legacy of Kan - Soul Reaver	13,85 €
Colin McRae Rally 2 Platin.	23,85 €	Mat Hoffmanns Pro BMX	16,85 €
Cool Boarders 4 Platin.	23,85 €	Medal of Honor - Undergr. Platin.	23,85 €
Creatures	13,85 €	Metal Gear Solid VS	27,85 €
Delta Force Urban Warfare	27,85 €	Monster Slug X*	26,85 €
Der Bar in gr. Blauen H.*	16,85 €	Pink Panther*	26,85 €
Dexter's Laboratory	31,85 €	Planet der Affen	14,85 €
Diagon World	29,85 €	Pro Evolution Soccer	39,85 €
Digimon World 3*	XX	Racing Simulation 2	9,85 €
Digimon World Platin.	29,85 €	Rainbow Six VS	13,85 €
Dino Crisis 2 Platin.	23,85 €	Rayman 2	19,85 €
Dragonball Z - Final Bout dt.	29,85 €	Resident Evil VS	13,85 €
- Ultimate Battle 22 dt.	29,85 €	Ridge Racer VS	13,85 €
Duke Nukem	16,85 €	Saltwater Fishing	16,85 €
- Land of the Babes	13,85 €	Sea Monkeys*	12,85 €
- Time to Kill edA	13,85 €	Shadowman VS	13,85 €
F1 Champ. ship 2000	23,85 €	Silent Hill Platin.	21,85 €
Fifa 2001 Platin.	23,85 €	Soul Reaver VS	13,85 €
Fifa Football 2002	43,85 €	Spec Ops Ranger Elite	13,85 €
Final Fantasy 6	16,85 €	Spyglass	9,85 €
Final Fantasy 9 Relaunch	29,85 €	Spiderman 2	36,85 €
Final Fantasy Anthology (4 + 5)	29,85 €	Street Fighter EX2 Platin.	20,45 €

ZUBEHÖR

Techno Mage	39,85 €
Tekken 3 Platin.	29,85 €
Tom Clancys Rainbow Six	14,85 €
- Lone Wolf	14,85 €
Tomb Raider - Die Chronik Platin.	13,85 €
Tomb Raider 1 - VS	13,85 €
Tomb Raider 2 VS	13,85 €
Tony Hawk - Pro Skater 2	13,85 €
- Pro Skater 3	39,85 €
UEFA Champ. League 99/00	24,85 €
Vagrant Story Platin.	24,85 €
Vanishing Point	26,85 €
Verkegigant, Der	26,85 €
Zidane Football Gen*	19,85 €

Unsere Bestelladresse für

• Post: Game It! • Electronics Boutique AG
D-87488 Betzgau
• Telefon: 0831-57 51 57
• Telefax: 0831-57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.
• Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com
Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

Unsere Bestelladresse für

• Post: Game It! • Electronics Boutique AG
A-6691 Jungbühel
• Telefon: 056 76-83 72
• Telefax: 0049 831-57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.
• Internet: www.game-it.com

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

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert
- Versandkosten bei Nachnahme: Für BRD und AT 3,30 € (zzgl. 4,15 € NNG der Post)
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 € - AT: 4,45 €
- Teillieferung: ab Warenwert von 59,00 €
- versandkostenfrei
- Lieferung, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

NEU!!! Bestellen per SMS! Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen. Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt: "System Leerzeichen vollständige Produktbezeichnung". Beispiel für Turok Evolution: "PS2 Turok Evolution" an 72866 senden. folgende Systeme möglich: PS2, PS1
Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung nicht lieferbar
- ** = Pres bei Drucklegung unbekannt
- rot markierte Artikel: **Top-Artikel**
- blau markierte Artikel: **Top-Neuerscheinungen**

Helpelines:

Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,85 €/Min).

PC-Games: 01 90-87 32 68 24
Konsolen-Games: 01 90-87 32 68 25
Computer: 01 90-87 32 68 26
Internet: 01 90-87 32 68 27

Hitman 2*
56,85 €

Commandos 2*
59,85 €

Stuntman*
53,85 €

Colin McRae Rally 3.0*
56,85 €

Aggressive Inline
53,85 €

Conflict Desert Storm*
56,85 €

DTM Race Driver*
56,85 €

Star Trek Voyager - Elite Force
56,85 €

Turok Evolution*
53,85 €

Timesplitters 2*
jetzt vorbestellen!

MX Superfly*
jetzt vorbestellen!

USA News

AMERICA'S ARMY



Veröffentlicht am 4. Juli! Die US Army brachte am Independence Day das PC-Spiel America's Army: Operations (basiert auf der Unreal-Engine) heraus – gratis und zum Download für jedermann. Ziel des Spiels: Damit sollen junge Männer und Frauen für den Dienst fürs US-Vaterland rekrutiert werden. Nun soll dieser kontroverse Titel offensichtlich für Videospiel-Konsolen umgesetzt werden. Abzuwarten bleibt, ob der Ego-Shooter dann ebenfalls keinen müden Dollar kosten wird...



SUMMER JAM PACK 2002

Alle Jahre wieder erscheint dieser PlayStation-Leckerbissen in den USA. Im PlayStation2-Zeitalter bietet das Summer Jam Pack 2002 neun spielbare Demos (Jak & Daxter, Frequency, Hot Shots Golf 3, Parappa the Rapper 2, Half-Life, Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, Star Wars: Jedi Starfighter, Freek-Style, TimeSplitters 2), Codes, Video-Trailer etc.... Der Clou: Ami-Zocker müssen für die CD nur 7 US-Dollar (ca. 7 Euro) aufbringen.

Release - August

PLAYSTATION2

Onimusha 2: Samurai's Destiny (Capcom)
Sega Sports Tennis (SEGA)
SOCOM: U.S. Navy SEALs (SCEA)
The Mark of Kri (SCEA)
The Thing (Sierra)

PSone

Austin Powers Pinball (Take 2)
Capcom Vs. SNK Pro (Capcom)
GTA Compilation (Rockstar Games)
Madden NFL 2003 (EA)
Rainbow Six: Lone Wolf (Ubi Soft)

PLAYSTATION PARTY IN THE SUMMER



Zocken mit Stil – die transparenten PlayStation2-Geräte aus der Kollektion 2002.



Hoffentlich bald in Deutschland: Das bunte Quartett der farbigen PS2-Controller von Sony.

Sommerfest am 1. Juli im Tokioter Stadtteil Roppongi: Sony Computer Entertainment wird ab dem 18. Juli bzw. dem 1. August PlayStation2-Geräte in zwei neuen Farben auf den Markt bringen. Die Konsolen werden dann auch blau-transparent (Modell: Ocean Blue)

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

und schwarz-transparent (Modell: Skeleton) inklusive einer Original-PS2-Fernbedienung zum Preis von 30.000 Yen (ca. 255 Euro) zu haben sein. Es ist möglich, dass die neuen Ausführungen auch in Europa erscheinen werden. Schließlich kommen hierzulande die limitierten PS2-Apparate (mit Autolack besprüht) in diesem Herbst auf den Markt.

PAL-Hoffnung besteht für das neue, pepigige Peripherie-Sortiment, bestehend aus vier transparenten DualShock-2-Controllern und Memory Cards. Zitronengelb, smaragdgrün, purpurrot oder durchsichtig: Das Zubehör wird für 2.800 Yen (ca. 24 Euro) – statt der üblichen 3.500 Yen (ca. 30 Euro) – ab dem 27. Juli in den Regalen stehen.

SAKURA TAISEN FÜR PS2!

SEGA wird im kommenden Jahr die Sakura-Taisen-Saga nicht nur in Japan zum Leben erwecken. Auch Europa und die Vereinigten Zocker-Staaten von Amerika sollen in den Genuss der RPG-/Strategie-Spiele kommen. Sakura Taisen 5 (Arbeitstitel, Genre: Action Game) soll weltweit publiziert werden. Außerdem befindet sich Sakura Taisen: Atsuki Chishoni für PS2 in der Mache. Fraglich bleibt, ob die anderen sechs angekündigten Sakura-Titel – darunter der Remake von Teil 1, Sakura Taisen: Atsuki Chishoni – den Weg ins gelobte PAL-Land finden. Bislang bekamen die asiatischen Konsoleros von Hersteller SEGA den Vorzug.



COMMANDOS 3

Obwohl Commandos 2: Men of Courage für PlayStation2 erst am 30. August in die Läden kommt, arbeiten die spanischen Pyro Studios bereits an der dritten Ausgabe. Obwohl vorerst nur für PC (Release: 2003) bestätigt, ist ein PS2-Ableger nur eine Frage der Zeit. Die englischen Saboteure treiben diesmal im russischen Stalingrad, in Frankreich und in Deutschland ihr Unwesen. Die Story wird somit in drei Abschnitte unterteilt sein.



FERRARI F355 CHALLENGE WIRD ÜBERARBEITET

Anstatt einen lauen Dreamcast-Aufguss zu bieten, hat sich SEGA für die PS2-Umsetzung des Rennspiels wirklich etwas einfallen lassen: Die „renovierte“ Fassung bietet neben der bisherigen Stoßstangen-Sicht eine zusätzliche Kameraperspektive, außerdem wird es den Spielmodus Great Driver Challenge geben. Weitere Leckerbissen stellen die neu gestaltete Replay-Funktion bzw. die Bonus-Filme zum Thema „Ferrari“ dar. Weiterhin werden noch Logitechs GT-Force-Lenkräder unterstützt.

SUIKODEN-II-SPIELSTÄNDE FÜR TEIL III

Konami hat ein Herz für PlayStation-Rollenspieler: Obwohl die PSone-Memory-Card nicht mit PS2-Spielen kompatibel ist, macht es Entwickler Konami mit einem kleinen Trick möglich, die alten Suikoden-II-Spielstände (PSone, 1998) wieder zu verwenden. Im PS2-Browser-Menü können die alten Spielstände auf die neue 8-MB-Speicherkarte kopiert werden. Suikoden III (erscheint in Europa Anfang 2003) erkennt folglich die PSone-Daten.



TALES OF DESTINY II

Namco bringt den PlayStation2-Ableger im Dezember in Japan heraus. Im Laufe des kommenden Jahres folgen dann vermutlich die US- und die PAL-Version. Keine Verwirrung sollte der gleichnamige US-PSone-Titel aus dem Jahre 2001 (hieß in Nippon: Tales of Eternia) stiften. Die Handlung von Tales of Destiny II geht 20 Jahre nach jener des 32-Bit-Originals über die Bühne. Die Echtzeit-Kämpfe finden in der 2D-Ansicht statt. Die Joypad-Kommandos erinnern an ein Prügelspiel.

DIE SIEDLER



Der Name „Die Siedler“ steht für ein komplexes Waren- und Handelssystem.



Neue Strategie-Elemente sind bei der kommenden Siedler-Episode das Salz in der Suppe.

Blue Byte, seit 2001 eine Tochterfirma von Ubi Soft, entwickelt eine neue Siedler-Episode. Liefern die Aufbaustrategie-Spiele in der Vergangenheit ausschließlich auf PC (bislang sind vier Teile sowie mehrere Add-ons erschienen), errichten die Pixel-Menschen nun auch auf dem

WEB-INFO | <http://www.bluebyte.net>

PlayStation2-Boden ihre Siedlungen. Ob, wie beim jüngsten Computer-Auftritt Wikinger, Mayas, Römer und das Dunkle Volk um die Wette unbewohntes Land mit „Infrastruktur“ versehen, bleibt noch abzuwarten – Waffengewalt natürlich nicht ausgeschlossen. Ein ideenreiches Gameplay soll dabei eine optimale Handhabung und tolle Unter-

haltung bringen. Außerdem wird man den Grafik-Stil neu definieren. Zur Info: Derzeit arbeiten mehr als 30 Leute – viele davon waren schon in frühere Siedler-Projekten involviert – in den beiden Studios in Mühlheim an der Ruhr und im rumänischen Bukarest an dem neuesten Siedler-Titel, der in der bekannten Siedler-Welt stattfindet.

NEUE SOUL-CALIBUR-II-DETAILS

Endlich! Am 5. Juli hat Namco das Beat'em Up Soul Calibur II in die japanischen Spielhallen gestellt. Die Coin-op-Version brachte natürlich weitere Details über Charaktere und Spielmodi an den Tag. So lassen auch diesmal Cervantes und Soul Edge die Klirren klirren. Arcade, Training, Time Attack, Survival und Conquest – diese Spielvarianten locken den Besuchern die Yen aus der Tasche. Ein klassisches Passwort-System ermöglicht es dabei, alte Spielstände aufzurufen.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE KOMMT SPÄTER

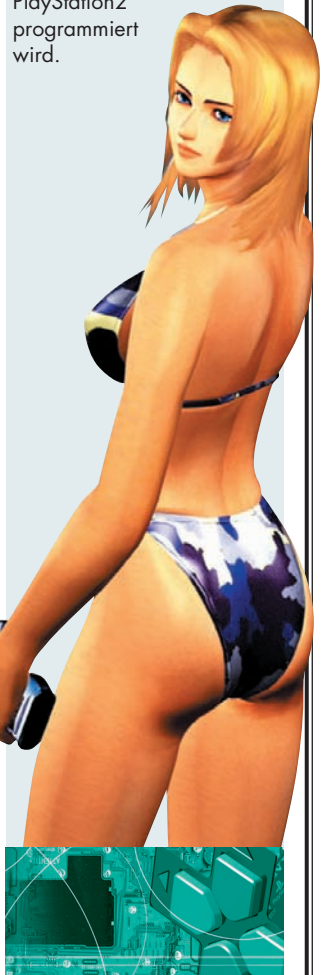
Der PS2-Auftritt der Prügelspiel-Legende Mortal Kombat verschiebt sich um rund drei Monate. Erst im Dezember also treten Sub Zero, Reptile, Raiden etc. gegeneinander an. Gründe für die Termin-Verschiebung wurden vom Hersteller Midway nicht genannt. Im neuesten Beta-Code (siehe Bild) können die Prügelnaben und -damen auf ihre individuellen Waffen zurückgreifen. Beispielsweise „angelt“ sich Scorpion wieder mit seinem Haken die Gegner – get over here!



DEAD OR ALIVE 4

Ein weiteres Indiz für die Bedeutung der PS2: Tecmos Prügelspiel mit den drallen Damen wird 2003 nicht unbedingt für Xbox erscheinen. Junji Nakamura, Präsident des japanischen Software-Hauses, gab dazu folgendes Statement ab: „Wir sind ein unabhängiger Hersteller von Videospielen, und haben somit keine Verpflichtungen gegenüber einem bestimmten Konsolen-Hersteller.“

Demnach stehen die Chancen gut, dass der vierte Teil wirklich wieder für PlayStation2 programmiert wird.



FINALCHIPS FÜR XBOX UND PS2 AUF www.FINALCHIP.de

PlayStation2-CHIP-LÖSUNGEN:
ORIGACHIP+DVD-REGIONX NUR 69,95 €
SPIELT ZUSAMMEN ALLES AB !!!
EINBAU IN ALLE PS2! ABER NUR MIT AUSREICHEND LÖTERFAHRUNG!

SET OHNE-LÖTEN CHIP+ActionReplay2
ab 59,95 € - KANN JEDER EINBAUEN !!!
Unbedingt die Seriennummer aufschreiben
und den passenden Chip auf unserer
Internetseite raussuchen !!! - Es gibt
verschiedene Hauptplatinen in der PS2!!!

die kleinsten funkferngesteuerten Autos der Welt! Jetzt bei www.freakycar.de



PSX-REPARATUR:

PS2 Ersatzflachkabel 14,95 €

PS1 Ersatznetzteil 14,95 €

PS1 Ersatzspindel 7,95 €

PS1 Ersatzsicherungen 5 €

PS1 Blaues Gehäuse 2,50 €



nur 49,95 €

Autostrom-Adapter.
Wandelt aus dem 12V Zigarettenanschluss eine echte 230V Steckdose mit 150 Watt! Ideal für Laptops, Spielkonsolen usw. im Auto!



nur 119 €

Programmierbare Fernbedienung 8 in 1 - mit Touchscreen, super gleichmäßiger Hintergrundbeleuchtung in Blau sowie Macrofunktionen und 67 Symbolen zur Auswahl! Super Qualität!

www.ACTIVATED.de Tel. 030 399 918 0 Fax 030 39903157

JAPAN News



GENSO SUIKODEN III: LIMITED EDITION

Konami hat am 11. Juli in Japan eine limitierte Auflage des PS2-Rollenspiels in den Handel gebracht. Das dazugehörige Bonus-Paket enthält eine Musik-CD, zwei Mouse-Pads, eine Puppe usw... Zum Preis von 8.800 Yen kann das PlayStation2-Sammlerstück im japanischen Einzelhandel oder in Konamis Online-Shops gekauft werden. Dabei ist zu beachten, dass die Compact Disc keinen Soundtrack enthält, sondern extra angefertigte Remixes.



DRUM EXPERT

Namco bringt – zumindest im Land der aufgehenden Sonne – am 24. Oktober das traditionelle Trommelspiel Drum Expert heraus. Momentan sind 60 Prozent des Titels fertig gestellt. Im Lieferumfang der endgültigen Automaten-Umsetzung sind dann enthalten: zwei Trommeln, zwei Sticks und das PlayStation2-Spiel. Bei dreißig(!) verschiedenen Songs muss der PlayStation2-Musiker Rhythmus und Taktgefühl beweisen.

Release - August

PLAYSTATION2

Auto Modellista (Capcom)
Everblue 2 (Capcom)
Lego Racers 2 (Taito)
Project Minerva (D3 Publisher)
Switch (SEGA)

PSone

Dragon Driver (Bandai)
Mermaid Season (Game Village)
Star Mahoroba (Jordan)
Super Gals Special (Game Village)
The Densha Driver (D3 Publisher)

PSone

KLONOA BEACH VOLLEYBALL FÜR EUROPA

Sony Computer Entertainment Europa veröffentlicht das spaßige Sportspiel mit Namcos Jump'n-Run-Ikone Klonoa demnächst in Europa. Ein genauer Release-Termin lässt derzeit jedoch noch auf sich warten. Allerdings lohnt es sich schon jetzt, nach dem Multi-Tap zu kramen. Denn bei Klonoa-Beach-Volleyball können bis zu vier Spieler mit den bekannten Charakteren aus der Hüpfspiel-Reihe (erschien für PSone, PS2 und Gameboy Advance) auf Punktejagd gehen.



FINAL FANTASY 1 UND 2

Die japanischen Rollenspiel-Experten arbeiten an Neuauflagen von Final Fantasy und Final Fantasy II für den in aller Würde ergrauten 32-Bit-Kasten. Damit kommen nun erstmals PlayStation-Konsolisten – nach Final Fantasy Anthology und FF VI – in den Genuss der antiken ersten beiden Teile, die für das Nintendo Entertainment System (NES) in den Jahren 1987 bzw. 1988 auf den Nippon-Markt kamen. Das PAL-Erscheinungsdatum steht noch nicht fest.



NEWS-MIX

YU SUZUKI SCHLECKT EIS

SEGA-Legende und „Hauptling“ des legendären SEGA-Studios AM2 (Virtua-Fighter-Reihe, Outrun, Afterburner usw...) lässt seiner Kreativität erneut freien Lauf. Der Hobby-Maler und Ferrari-Besitzer Suzuki zeichnet sich für die Inneneinrichtung und die Verpackungen der Eisdiele „I can't believe it's Yogurt“ im Tokioter SEGA Joypolis Center verantwortlich. Auf den Tüten befinden sich z.B. Motive aus Beach Spikers (Arcade, GameCube) und Virtua Fighter 4 (Arcade, PS2).



NEUER KURS BEI GAMES ACADEMY

Am 7. Oktober startet bei der Games Academy (www.games-academy.de) in Berlin der Ausbildungskurs Game-Designer/Level-Design. Anmeldeschluss ist der 30. August. In 12 Monaten, sprich in 1.800 Unterrichtsstunden, werden vor allem theoretische Lerninhalte vermittelt. Storytelling, rechtliche Grundlagen, Game-Kritik – auf diesen drei Säulen baut der Lehrgang hauptsächlich auf. Der Haken an der ganzen Sache... ein Monat an der Spieleakademie schlägt mit 795 Euro zu Buche.

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!



	PLAY	OPM2	PLAYZONE	PLAYERS
Aggressive Inline	85%	-	90%	90%
Circus Maximus: Chariot Wars	54%	66%	65%	-
eJay	89%	-	66%	-
Endgame	71%	-	70%	75%
FireBlade	73%	74%	73%	70%
GT Concept Tokyo-Geneva	80%	84%	83%	-
Mega Race 3: Nanotech Disaster	50%	-	61%	38%
Prisoner of War	74%	-	71%	67%
Star Trek Voyager: Elite Force	76%	-	73%	-
Stitch Experiment 626	69%	52%	57%	71%
Stuntman	80%	-	86%	-
Tour de France	64%	-	64%	56%
Gitaroo Man	76%	71%	-	-

NEWS-MIX

CRYO MACHT DICHT!

Tragisch für die Angestellten, erfreulich für so manche Kunden: Die französische Spiele-Firma Cryo (u. a. Gifty, PS2, 2001) musste den Laden dichtmachen. Mit PSone-Spielen (Versailles, Aztec, Egypt 2), deren Wertungen sich zumeist im unteren Bereich wiederfanden, machte sich das Unternehmen hierzulande in den vergangenen Jahren einen „Namen“. Grund für die Pleite: Die Verhandlungen mit Kreditgebern sind platzte.



www.cryo-interactive.com
www.cryo-in
.cryo-interactive
www.cryo-interactive.com



Deutsche Telekom
T-DSL - der Turbo für's Internet.

T-DSL - mit Highspeed downloaden
Holen Sie sich den Highspeed-Zugang für superkurze Downloads, blitzschnellen Seitenaufbau und exzellente Video- und Soundqualität. Mit Übertragungsraten bis zu 768 kbits vom Internet zum PC erleben Sie das World Wide Web in einer völlig neuen Dimension.

T-DSL Verfügbarkeitsprüfung und Bestellung
Prüfen Sie unverbindlich online, ob an Ihrem Wohnort bereits T-DSL möglich ist. Im weiteren Verlauf haben Sie die Möglichkeit, sich für eines der T-DSL Angebote zu entscheiden. Die erforderliche Netzwerkkarte und den T-Online Tarif können Sie gleich mitbestellen.

T-DSL Zubehör
Hier finden Sie eine große Auswahl nützlicher Komponenten für Ihren T-DSL Anschluss.
T-DSL Gesamtübersicht
Software, Downloads, Fragen und Antworten und vieles mehr rund um T-DSL haben wir hier für Sie zusammengestellt.

PS2 IN T-PUNKT-LÄDEN ERHÄLTICH

Ab sofort führen die Läden der Deutschen Telekom PlayStation2-Konsolen in ihrem Sortiment. Vorerst gibt's die Next-Generation-Konsole nur in ausgewählten Shops. In naher Zukunft soll das Angebot flächendeckend werden. So hat Sony Computer Entertainment Deutschland einen neuen Verkaufsweg gefunden, der eine ideale Ergänzung zur künftigen Online-Politik (ab Herbst soll's losgehen) der PlayStation2 darstellt.

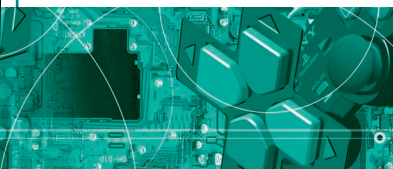
V-RALLY-3-BUNDLE

Infogrames und Logitech haben einen Pakt mit dem Rallye-Teufel geschlossen. Die beiden Firmen brachten für ca.160 Euro ein Bundle von V-Rally 3 samt Driving-Force-Lenkrad in den Handel. Die Auflage ist limitiert. Rennspiel-Anhänger können somit nach Adam Riese bis zu 20 Euro einsparen. Ein ähnliches Paket legte auch SCED vor über einem Jahr zum Start von Gran Turismo 3 A-spec auf.



IN & OUT

IN
• playBombers • Immortal • Bubble Bobble • SV Kürnach (Alte Herren) • www.page3.com
OUT
• Zahnarzt-Besuche mit Kidnapping • Weicheier • kaputte Softair-Waffen • Muskelzerrung am Oberschenkel • Touristen-Massen im Urlaub



www.playstation.com

GAME & FUN

Feichtner Str. 10 83349 Palling
Tel. 08629/985945 Fax 985946
@Mail:gameandfun.com
www.gameandfun.com



53,99 €



PC-Spiel

43,99€



54,99 €



Largo Winch

56,99 €



45,99 €



Streetday
22.08.02

54,99 €



!!! Ab sofort neu bei Game & Fun !!!
An- und Verkauf von gebrauchten
Spielen, DVD's, Zubehör und Hardware.

Spiel des Monats PlayStation 2



55,99 €

Codemasters
SERIOUS AT PLAY

5 Jahre Game & Fun

!!! Unser Jubiläumsangebot
Wer DTM Race Driver PS2 bis zum
15.08.02 vorbestellt bekommt ihn
für 50,99€ Versandkostenfrei !!!

Playstation 2

Ace Combat 4:Dist. Thunder	54,99 €
Agassi Tennis	26,99 €
Commandos 2*	56,99 €
*Streetday 29.08.2002	
!! Vororderpreis bis 20.08.02	52,99 €
Deus Ex	56,99 €
EG - Endgame	52,99 €
F1 2002 EA	51,99 €
Fifa Weltmeisterschaft 2002	51,99 €
Final Fantasy X	61,99 €
Gran Turismo Concept	37,99 €
Gran Turismo 3 A Spec	27,99 €
Grand Theft Auto 3	50,99 €
Head Hunter	53,99 €
Largo Winch*	56,99 €
*Streetday 05.09.2002	
Metal Gear Solid 2	55,99 €
Medal of Honor - Frontline	54,99 €
No One Lives Forever	53,99 €
Premier Manager 2002	59,99 €
Prisoner of War	55,99 €
Resident Evil Survivor 2	48,99 €
Resident Evil Code Veronica X	27,99 €
Shadowman - 2nd Coming	45,99 €
Shadowman - 2nd Coming UK	45,99 €
Smash Court Tennis	56,99 €
Star Trek Voyager Elite Force	53,99 €
V - Rally 3 Atari	56,99 €
WM Nationalspieler	26,99 €
PS2 Sony incl. Dual Shock	298,00 €
PS2 + Final Fantasy X	329,00 €
Dual Shock Sony	25,99 €
Memory Card PS2 Sony 8 Meg	40,99 €

higien Interactive

Multitap / PS2	25,99€
Action Replay 2 V 2.0 / PS2	34,99€
Memory Card 16MB/ PS2	40,99€
DVD Region X RGB Pack	
(inkl. RGB Kabel) / PS2	23,99€
Keyboard USB /PS2	25,99€
RGB - Scartkabel mit AV /PS2	3,99€

Nintendo Game Cube

Game Cube black/purple	198,00 €
Memory Card 4 Meg Nintendo	17,99 €
Agent im Kreuzfeuer	54,99 €
Fifa Weltmeisterschaft 2002	57,90 €
Luigi's Mansion	51,99 €
Pikmin	51,99 €
Tony Hawk's Pro Skater 3	57,99 €

Psone - N64 - PC Spiele

X-Box - Game Boy auf Anfrage.

Video DVD

Atlantis (Disney)	26,99 €
Harry Potter - Stein der...	25,99 €
Jackie Chan - Rush Hour 2	22,99 €

Bei Vorkasse oder Abbuchung Versandkostenpauschale von 3,00 €.

Kein Mindest-bestellwert, ab 100 € versandkostenfrei.

Versandkosten 3,30 € + 2,03 € Nachnahmegebühr.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten, Terminangaben beruhen auf

Vorlieferanten- & Herstellerinformationen. Telesales: Mo-Fr. 9:00 - 19:00 Uhr

Händleranfragen erwünscht

HARDWARE-NEWS 08/02

Action-Replay-2 V2 Limited Edition



BigBen Interactive legt die dritte Version des erfolgreichen Schummelmoduls von Datel vor. Die „Limited Edition“ bietet neben einer etwas aufgepeppten Menüführung (wie gewohnt in deutscher Sprache) die bereits bekannten Funktionen. Schummeln bis zum Abwinken und uneingeschränkte DVD-Wiedergabe aller Regional-Codes ohne Grünstich! Aber auch die weiteren Schmankerl erleichtern den Spieleralltag.



○ Lobenswert! Übersichtlich und auf Deutsch. Hier können sich andere Produkte eine Scheibe abschneiden.



○ Codes, Codes, Codes! Zu 165 erhältlichen Spielen sind schon Tausende von Codes vorgespeichert.



○ Neben den vielen Schummel-Optionen ist ein vollwertiges DVD Region X eingebaut.



○ Mit zusätzlichem Zip-Drive können Memory-Card-Spielstände ausgelagert werden.



Einlegen, starten, loslegen!

Nach wie vor müsst ihr beim AR2 spezielle Hexadezimal-Codes eingeben, um in den Spielen beispielsweise unendliche Lebensenergie für euren Hauptcharakter zu erhalten. Aber auch so manche Levelanwahl oder die Freischaltung von Spiel-Boni kann mit den richtigen Codes aktiviert werden. Mittlerweile sind unzählige Codes zu insgesamt 165 Spielen gespeichert, wie beispielsweise für das Agenten-Spektakel Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

Neu ist, dass die gesicherten Cheat-Daten jetzt nicht mehr auf einem Dongle, sondern auf einer speziellen Memory Card abgelegt werden. Auf dieser Memory Card könnt ihr auch normale Spielstände speichern! Das bedeutet einen fetten Bonus, wenn man auf den Anschaffungspreis von knapp 60 Euro schaut. Sicher schluckt man im ersten Augenblick, aber neben der Memory Card erhält der Käufer ja ein vollwertiges DVD Region X. Als eigenständiger Artikel schlägt dieses allein regulär mit mindestens 25 Euro zu Buche. So bleibt am Ende vom Test der neuen Mogelscheibe nur die Einsicht, dass wir ausnahmsweise mal nichts zu beanstanden haben.

Lohnt sich die Anschaffung?

Auf jeden Fall! Ihr erhaltet neben der coolen Cheat-Funktion eine Memory Card sowie ein reguläres DVD Region X. Diese beiden Artikel würden normalerweise einzeln mehr kosten als das „AR2 V2 Limited Edition“. Deswegen: Daumen hoch und volle Kaufempfehlung!

Das kann das „AR2 V2 Limited Edition“:

- PSOne-Spiele cheaten (zusätzliche PSOne-CD liegt bei).
- PlayStation2-Spiele cheaten.
- Neue Codes speichern. Die müssen also nur einmal eingegeben werden.
- Codes über eine angeschlossene USB-Tastatur annehmen (USB-Tastatur wird benötigt).
- Speicherstände packen (zusätzliches Zip-Laufwerk wird benötigt).
- DVDs aller Regionen (Importfilme) abspielen.
- Grünstich bei DVD-Wiedergabe über ein RGB-Kabel unterbinden.
- Tausende vorab gespeicherte Codes zur Verfügung stellen.
- Außerdem liegt eine Memory Card bei, die auch zum Speichern von Spielständen genutzt werden kann.

Das kann das „AR2 V2 Limited Edition“ nicht:

- Importspiele (PS1/PS2) abspielen.
- Sicherheitskopien (PS1/PS2) abspielen.
- Video-CDs, Super-Video-CDs, DivX-Filme abspielen.
- Es besteht keine Möglichkeit, selbst Codes herauszufinden. Neue Codes findet ihr regelmäßig in der play.

Produkt	Schummel- und DVD-Tool für PSone und PS2
Hersteller	Datel
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 60



PlayStation®2

ATARI



*"Ich mag Jungs, die in den heißesten
Situationen alles im Griff haben!"*

SPIEL' STUNTMAN:

Halle A Stand 08



GAMES CONVENTION

29.08.02 - 01.09.02

www.stuntman-game.com



STUNTMAN™

BEYOND DRIVING

VON DEN MACHERN DER BLOCKBUSTER SERIE 'DRIVER'

Stuntman™. Atari Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames™. Reflections™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. "D" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc..

+++ Werdet Mitglied der play-Community +++ Werdet Mitglied



Home



Forum



Chat

mArk Liebold

LOGBUCH

COMMUNITY

Unter www.playplaystation.com findet ihr keine News oder Testberichte, zumindest nicht auf den ersten Blick. Wir setzen zu 100 Prozent auf die Zocker-Community, also auf euch! Ihr seid es, die ihre Erfahrungen, Meinungen und persönlichen Wertungen zu Spielen abgeben. Ihr habt eine interessante Neuigkeit auf Lager? Dann teilt sie der Community mit! Als aktiver Teil der Community sind wir ebenfalls ständig im Forum und im Chat präsent. Wir beantworten Fragen, diskutieren mit euch Wertungen und gehen auf eure Anregungen und Verbesserungsvorschläge ein. Darüber hinaus werden wir interessante Fragen und Beiträge auch im Magazin **play THE PLAYSTATION** features.



LOGBUCH

Das Logbuch gewährt euch einen Einblick in den Redaktionsalltag der play. Hier findet ihr nicht nur interessante Neuigkeiten und Szene-Infos, sondern uns! Da wir nichts zu verbergen haben, berichten wir im Logbuch live von wichtigen Events, führen euch virtuell durch unsere Büroräume oder gewähren euch einen Blick über die Schultern eines gestressten Redakteurs.



PLAY-TEAM



Welche Gesichter verbergen sich hinter der play? Wir verraten euch alles, unsere Vorlieben und Abneigungen, welche Games wir derzeit privat spielen, welche DVDs und Musik-CDs daheim heiß laufen und noch so manch anderes Geheimnis – nur wenn es ums Alter geht, reagieren einige von uns etwas empfindlich.



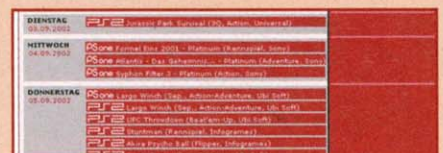
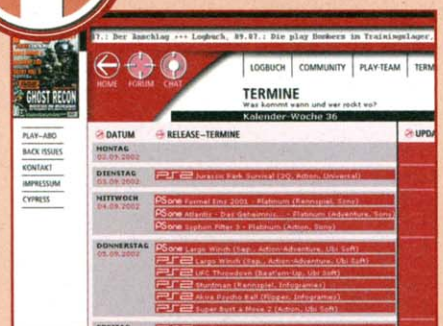
CHARTS



Was wird in Japan und Amerika gespielt? Welche Games bestimmen den Lebensrhythmus in der Redaktion und welche Titel wandern in Deutschland am häufigsten über den Ladentisch? In den Charts erfahrt ihr, welche Spiele derzeit angesagt sind. Natürlich zählt auch hier eure Meinung! Wöchentlich werden im play-Vote die Community-Charts bestimmt.



TERMINE



Ein Klick genügt und schon seht ihr im digitalen Terminkalender, an welchem Tag welche Spiele erscheinen. So seid ihr immer auf dem Laufenden und verpasst kein Release. Darüber hinaus sagen wir euch, wann interessante Events, Partys und Messen stattfinden.

er play-Community +++ Werdet Mitglied der play-Comm

PLAY-TEAM | TERMINE | CHARTS



COMMUNITY

Werdet unter www.playplaystation.com Mitglied der play-Community! Ihr müsst einfach direkt im Forum unter „Regis-trierung“ euren gewünschten Usernamen und eure E-Mail-Adresse eingeben, das Passwort wird euch dann innerhalb von 24 Stunden zugesandt. Bis jetzt haben sich schon weit über 500 User angemeldet.

FORUM

Suche + User
Die „Suche“ und „User“ Funktionen ermöglichen es euch, das Forum nach bestimmten Themengebieten, aber auch nach Mitgliedern zu durchsuchen. Dadurch könnt ihr beispielsweise alle Threads, in denen es um MGS2 geht, mit einem Klick herausfiltern.

Neuer Beitrag

Hier könnt ihr einen neuen Thread im Forum eröffnen.

playFORUM

NEUER BEITRAG | **SUCHE** | USER | FAQ | SETUP | LOGOUT

Gesamtes Forum durchsuchen:

Suchbegriff:

Gesamten Text der Beiträge durchsuchen? ☐

[Zurück zum Beitrags-Index](#)

Antworts-Index

Suche nach Forums-User:

Username:

FAQ

Im FAQ-Bereich werden alle häufig gestellten Fragen beantwortet. Besonders Forums-Neulinge sollten hierauf einen Blick riskieren.

playplaystation.com Forum: FAQ

- Was benötige ich für das Forum?**
 - Wir empfehlen den Internet Explorer oder Netscape Navigator in der neuesten Version. Javascript muss aktiviert sein, standardmäßig ist bei den gängigen Browsern Javascript aktiv.
 - Für optimalen Les- und Bedienkomfort ist eine Auflösung von mindestens 1024x768 empfehlenswert.
- Wie lese ich einen Thread (= Diskussion zu einem bestimmten Thema)?**
 - Im oberen Frame (Beitrags-Index) ein Thema anklicken, der erste Beitrag des Threads erscheint im unteren Frame, die Links zu den Antworten des Threads erscheinen im mittleren Frame (Antworten-Index). Neue Antworten im Antworten-Index werden mit **weiblicher Linkfarbe** angezeigt, bereits gelesene in **hellroter Linkfarbe**.
- Woran erkenne ich neue (= ungelesene) Threads?**
 - Neue Threads werden mit **weiblicher Linkfarbe** in der linken Spalte „Thema“ im Beitrags-Index angezeigt.
- Wie bemerke ich, wenn es neue Antworten in einem Thread gibt?**
 - Der Link in der rechten Spalte „Letzte Antwort“ erscheint in **weiblicher Linkfarbe**. Gibt es keine neuen bzw. ungelesenen Antworten, wird der Link in **hellroter Linkfarbe** dargestellt.
- Wie sortiere ich den Beitrags-Index?**
 - Der Beitrags-Index kann nach dem Datum des ersten Beitrags eines Threads oder nach dem Datum der letzten Antwort eines Threads sortiert werden. Die erste Sortierung gibt einen geordneten Überblick über neue Threads seit dem letzten Besuch, die zweite Sortierung erleichtert das verfolgen derzeit aktiver Diskussionen. Für die beiden Sortierungen jeweils auf „Datum“ beziehungsweise „Letzte Antwort“ klicken. Die gewünschte Sortierung beim Betreten des Forums kann außerdem im **SETUP** festgelegt werden.

playFORUM

NEUER BEITRAG | **SUCHE** | USER | FAQ | SETUP | LOGOUT

Thema	Autor	Datum	Views	Anh.	Letzte Antwort
Welche Mücke würdet ihr gerne...	brunco	14.7.2002 02:38	94	5	14.7.2002 17:19
Max Payne für PS2	Dawker	14.7.2002 14:32	82	7	14.7.2002 14:35
Top 9 oder FFVII oder IV?	Jedford	13.7.2002 10:18	78	9	14.7.2002 14:19
V-Rally oder Colin McRae Rally?	Cracker	13.7.2002 10:57	59	8	14.7.2002 14:18
Resident Evil: Players oder Ray?	Alster	13.7.2002 11:49	183	12	14.7.2002 15:02
Resident Evil 2 - Hard	Häsem	14.7.2002 15:52	85	1	14.7.2002 14:36
Hörgeräusche - weder Story oder Action	henschach	11.7.2002 10:42	187	18	14.7.2002 13:47

Achtern auf "Welche Mücke würdet ihr gerne..." von brunco

- o. der Welche Mücke würdet ihr gerne...
- o. der Welche Mücke würdet ihr gerne...
- o. der Welche Mücke würdet ihr gerne...
- o. der Welche Mücke würdet ihr gerne...

Antwort auf den Beitrag "Re: Welche Mücke würdet ihr gerne..." posten:

Username: Passwort:

Thema: Re: Welche Mücke würdet ihr gerne... ☐ Vorschau des Beitrags?

... in einem Spiel hören?

Meine Favoriten:

- o. Sandy Roberts - Bohemian Like You/ z.B. in nächsten Open Theme
- o. Rob Zombie - Beween Spending/The Great American Nightmare etc. / z.B. in nächsten Resident Evil-Teil :-)
- o. Creedence Clearwater Revival - Looking Out of My Backdoor z.B. in Silver 3
- o. Red Hot Chili Peppers - By The Way z.B. in Crazy Taxi 3 High Roller
- o. Toontonic - This Key Is Toontonic/ z.B. in einem Rennspiel

Weitere Klammer:

- o. Toplander/Boys Bottom Boys - A Man Of Constant Sorrow/Shakira/Kenny Rogers - Just

Text formatieren: **Fett** **Kursiv** **Unterstrichen** Link einfügen: Bild einfügen:

Hier sind alle Forumspostings aufgelistet. Einfach einen Thread anklicken...

...und ihr seht alle Antworten/Beiträge zu dem gewählten Thema.

Im unteren Fenster wird der vollständige Text eines Threads oder einer Antwort angezeigt. Hier verfasst ihr auch eure eigenen Beiträge!

Setup

Im Setup können Mitglieder der play-Community ihr ganz eigenes Persönlichkeitsprofil erstellen. Dies ermöglicht es vor allem anderen Usern...

Profil editieren **Passwort ändern** **Sonstige E**

Vorname: Nachname:

Bild:

☐ Bild löschen?

E-Mail:

Jahrgang: Beruf:

ICQ-URL: Homepage:

Erstes Spiel:

Interests-Genres:

Lieblingsspiele:

Hobbies und andere Angaben:

Profil

... auf einen Klick zu erfahren, was eure Lieblingsspiele sind, welchen anderen Hobbies ihr sonst noch nachgeht, oder ob ihr vielleicht sogar eine private Homepage betreibt.

playplaystation.com | User-Profil: 3

Mitglied seit: 14.7.2002 17:45 | Beiträge: 8

Name:

E-Mail:

Wahrheit:

Beruf: ICQ-URL:

Homepage:

Erstes Spiel:

Interests-Genres:

Lieblingsspiele:

Hobbies und andere Angaben:

Letztes Update: 11.8.2002 22:11

playCHAT

#play: 4 people, TOPIC: Kommet und chattet.... plz stay longer tl

<Jean> so servus...

<Jean> burschens

<Jean> hallojo

<Jean> Jean Jean Bings

<Jean> tut alle grüßens

<Jean> aber niemand interessiert

<Jean> buhuhuhu

<Jean> das nich schön

<Jean> jean jaque is jezz traurig

<Jean> und heult

www.playplaystation.com

CHAT

Neben dem Forum bietet die play-Community auch einen Chat, in dem ihr live mit anderen Zockern, Redakteuren oder auch Branchen-Insidern und Industrie-größen plaudern könnt.





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@playstation.com

Notgeiler Bock!



Hi play!
Ich hätte da mal 'ne Frage. Und zwar: Gibt es eigentlich einen Nackt-Cheat für Tekken Tag Tournament? Würde mich freuen, wenn ihr mir helfen könntet!

Uwe Benz, e-Mail



Du Schwerenöter! Es gibt so viele Nackt-Cheats für Tekken Tag Tournament, dass wir deine e-Mail zum Anlass genommen haben, den nächsten Tipps-und-Tricks-Teil der play ausschließlich mit diesen frivolen Codes für Nina Williams, Julia Chang, Ling Xiaou etc... zu widmen...

Aber nun mal Spaß bei Seite: Nein, es gibt keinen einzigen Cheat dieser Art für das PS2-Beat'em-Up. Da bist du wahrscheinlich einer Ente aufgesessen. Solche Gerüchte gibt's immer wieder, wenn gut bestückte Frauen in Videospielen ein Gastspiel geben.

play-Archäologe



Hallo,
Ist es möglich, die allererste Ausgabe der play bei euch zu erwerben?

Vladimir Verstov, e-Mail



Gegenfrage: Wie hoch ist dein Dispo-Kredit bei deiner Hausbank? Die Ausgabe 09/97 hat wahrlich Seltenheitswert. In unserem Archiv schlummern nur noch wenige Exemplare des nunmehr fünf Jahre alten Magazins. Auch bei uns zu Hause wird das play-Debüt-Heft mit dem G-Police-Covermotiv wie der eigene Augapfel gehütet. Manchereiner hat es sogar in einem dekorativen Bilderrahmen an der Wand hängen.

gen. Wir müssen dich trotzdem leider enttäuschen. Nein, man kann die play-Ausgabe Nr. 1 nicht mehr käuflich erwerben.

Parasitäre Fragen



Liebes play-Team,
Ich hab ein paar Fragen, die für mich sehr wichtig sind:

1. Wird es ein Parasite Eve 3 für die PS2 geben?
2. Gab es Parasite Eve 1 in deutscher Sprache und ist es überhaupt in Deutschland erschienen (wenn nicht, kommt es noch raus?)
3. Könnt ihr mir sagen, wann Jak and Daxter 2, Devil May Cry 2 und die Erweiterung zu Metal Gear Solid 2 herauskommen?

Xell16B, e-Mail



Bislang wurde ein dritter Teil von Parasite Eve noch nicht angekündigt. Square hat erst vor kurzem das RPG Unlimited SaGa vorgestellt. Wie bekannt ist, hat die japanische Firma mit dem Final-Fantasy-Film einige Miese gemacht. Demnach darf man davon ausgehen, dass der Gürtel hinsichtlich neuer Projekte nun etwas enger geschnallt wird.

Der erste Teil mit der „Parasiten-Eva“ erschien nur im Land der aufgehenden Sonne (29. März 1998) und in den Vereinigten Staaten (9. September 1998) für PSone. Da seitdem vier Jahre vergangen sind, wird das Spiel wohl nicht mehr als PAL-Version auf den Markt gebracht werden. Nur Teil 2 (25. August 2000) ist in Deutschland erhältlich.

Über ein einen Jak-and-Daxter-Nachfolger ist noch nichts bekannt. Devil May Cry 2 kommt bei uns Anfang 2003 heraus. Metal Gear Solid 2: Substance ist keine Erweiterung, sondern eine überarbeitete und mit neuen Features ausgestattete Ver-

sion des bereits erhältlichen PS2-Titels. Voraussichtlicher Release: Ende 2002.

Blutige Aufklärung



Hi,
also ihr müsstet mich mal aufklären. Und zwar geht's um die Altersbeschränkungen bei PS2-Games. Beispiel: GTA 3 ist ab 18 (wahrscheinlich, weil man beliebig auf wehrlose Passanten schießen kann), aber es gibt kein Blut. Metal Gear Solid 2 wartet gleich bei einem der ersten Videos mit einem „Schocker“ auf: blutverschmierte Wände und herumliegende Leichen. Dann kommt Vamp und schneidet einem Soldaten die Hauptschlagader auf, woraufhin eine regelrechte Fontäne Blut hervorspritzt. Also mich stört's nicht; aber wo ist denn da die Gerechtigkeit und wer bestimmt das überhaupt?

Raphael Schöweitz, Estenfeld



Die Einschätzungen gehen auf's Konto der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) in Berlin. Du hast Recht, in einigen Fällen kann man die Entscheidungen nur sehr schwer nachvollziehen. Bestes Beispiel: Der Survival-Horror-Titel Extermination (PS2, 2001)! Das Produkt wurde von der USK mit der Einstufung „geeignet ab 12 Jahren“ versehen, obwohl es in der Resident-Evil- oder Silent-Hill-Liga mitspielt.

O-Ton der USK: „Die Alterseinstufungen der USK, sichtbar auf den Produktverpackungen, dienen als Orientierungshilfe für Eltern, Erzieher und andere Interessierte. Die USK-Prüfung besteht im wesentlichen in der Untersuchung aller Spielelemente in ihrem Zusammenhang mit emotionalen Abforderungen durch die Übernahme der Spielerrolle. Es entsteht die Aussage über eine Schadensbegrenzung vor befürchteten Wirkungsrisiken für

Altersgruppen, die aufgrund der Erfahrungen der Gutachterinnen und Gutachter, der öffentlichen Meinungsbildung, wissenschaftlicher Veröffentlichungen und nicht zuletzt mit Blick auf gesetzliche Grundlagen angenommen werden (...).“

Trügt der Schein...?



Hi,
(...) Unter einigen Screenshots klammert ihr Xbox-Shot, PC-Shot, GCN-shot ein....es ist schön, wenn ihr ehrlich seid, aber es erweckt irgendwie den Anschein, als würden bei den TestScreens manche Bilder auch von anderen Systemen – welcher Firma auch immer – sein. Jedoch sind diese nicht eingeklammert. Ich will nicht eure Ehrlichkeit in Frage stellen. Jedoch wenn ihr keine Screens der PS2-Version bekommen habt, dann lasst sie eben weg (auf den E3-Teil bezogen). Sonst bekommt der PS2-User wohlmöglich falsche Grafikimpressionen – denke ich. (...)

Seele, e-Mail



Da liegst du wohl komplett falsch, mein Lieber! Jeder Screenshot in unserer TestScreen-Rubrik wird von den play-Redakteuren eigenhändig angefertigt. Dank der neuen Technik, welche wir seit ca. einem viertel Jahr verwenden, erreichen wir eine deutlich bessere Bildqualität bei den PS2-Spielen als zuvor.

Wie du schon richtig erkannt hast, weisen wir auch daraufhin, wenn es sich um einen Xbox-, GameCube- oder PC-Schnappschuss handelt. Bezüglich des E3-Specials gab es nicht mal ein halbes Dutzend solcher Fälle (bei über 240 vorgestellten Titeln). Das sind rein rechnerisch weniger als 2,5 Prozent. So werden wir sicherlich nicht auf eine Berichterstattung verzichten, wenn ein Entwickler statt den üblichen PS2-Screenshots nur Material einer anderen Plattform bereitstellt.

GunCon-Ladehemmung?



Hallo play,
(...) Zum einen liebäugle ich schon Ewigkeiten mit einem Lightgun-Shooter, habe jedoch einen 100Hz-TV!! Es hieß ja mal, dass auch hierfür 'ne Lightgun kommen soll, aber auf der anderen Seite hat man – glaub' ich – noch nie 'ne definitive Aussage bekommen. Gibt es mittlerweile Stellungnahmen von Entwicklern, die eindeutig sagen: „ja, es geht oder nein, es geht nicht!“? (...)

Christoph Schmidt, e-Mail



Traurig, aber wahr: Sony Computer Entertainment Deutschland – Vertriebspartner von Namcos GunCon2 – hat immer noch keine Aussage darüber getroffen, welche 100Hz-TV-Apparate mit der PS2-Knarre nun einwandfrei funktionieren. So weit wir es in Erfahrung bringen konnten, müsste jeder einzelne Fernseher daraufhin getestet werden. Demnach hätte Hersteller Namco bereits vor der Auslieferung des Plastik-Schießensens solche Recherchen anstellen müssen. Schließlich sind 100Hz-Flimmerkisten keine Seltenheit mehr.

Genießt FF Immunität?



Hallo,
Mir ist schon öfters aufgefallen, dass ihr diverse Spiele, wie z.B. Resident Evil Code: Veronica X oder Devil May Cry wegen einer schlechten PAL-Anpassung zur Sau gemacht (bzw. die Entwickler) und schlechter bewertet habt. In diesen Fällen ist es ja irgendwie noch nachvollziehbar, aber bei Final Fantasy X habt ihr echt übertrieben! Die PAL-Balken stören überhaupt nicht den Spielfluss oder beeinträchtigen sonst irgendetwas. Das einzige, was wirklich stören „könnte“, sind die Untertitel – was allerdings auch in der Anleitung nachzulesen ist (es ist die Übersetzung der japanischen Version). Die PAL-Balken sind ja anscheinend euer Lieblings-Thema, aber obwohl ich auch ab und zu NTSC-Importspiele zocke, muss ich sagen, dass mir da außer den Balken noch kein großer Unterschied bezüglich Geschwindigkeit o.ä. aufgefallen ist. Final Fantasy X ist eines der genialsten Spiele des Jahres und hätte eine Wertung von 90 Prozent verdient! Und ich steh' mit meiner Meinung nicht allein. Meine Bitte, seid doch mal nicht immer so überkritisch, sondern drückt doch auch – besonders in diesem Falle – mal ein Auge zu.

Stefan Jung, e-Mail



Ein Auge zudrücken? Im Zeitalter der PlayStation2 darf man bei solchen Millionen-Projekten die absolute Perfektion erwarten. Doch anscheinend gibst du dich mit der Sündenbock-Rolle im PAL-Entwicklungsland zufrieden – oder bist du von Final Fantasy X einfach nur geblendet? PAL-Balken dieser brachialen Größe haben bei einem PlayStation2-Spiel nichts mehr zu suchen. Für rund 70 Euro darf man definitiv mehr Qualität – auch in puncto Präsentation – erwarten.

Genau an dieser Hürde plus der lahmen Spielgeschwindigkeit sind auch Resident Evil Code: Veronica X oder Devil May Cry

kläglich gescheitert. Bei Onimusha: Warlords kam noch das stupide Gameplay hinzu.

Hass auf Final Fantasy



Moin moin!
Ich spiele jetzt schon seit ca. 90 Stunden an FFX. Und was soll ich sagen? Das Spiel kann wirklich begeistern. Das Kampfsystem stimmt (obwohl die taktische Komponente umfangreicher hätte sein können) und das Charakter- Entwicklungssystem ist einfach genial.

Leider bleibt beim Spielen ein übler Beigeschmack. Irgendwie entsteht das Gefühl, dass man – sorry – verarscht wird. So eine grottenschlechte PAL-Anpassung habe ich wirklich noch nicht gesehen. Der größte Hohn jedoch ist, dass auf der Bonus-DVD und in der TV-Werbung alles im richtigem Bildverhältnis präsentiert wird. Da muss sich der Spieler ja betrogen vorkommen.

Gibt es eine NTSC-Version von FF X mit erweitertem Sphere-Board? Um eine solche Version zu verstehen, wären englische Untertitel nicht schlecht, wobei eine japanische Sprachausgabe vorzuziehen wäre. Die Lippen-Synchronität ist ja bei der englischen Sprachversion faktisch nicht vorhanden.

Christian Rosentreter, e-Mail



Unsere PAL-Balken-freie Empfehlung: Final Fantasy X: International (jap. Version, am 31. Januar 2001 erschienen). Allerdings funktioniert das Spiel nicht mit einer deutschen PS2. Die europäische FF-Fassung entspricht bereits Final Fantasy X: International. Das Sphere-Board ist demnach bereits erweitert. Lippensynchron ist einzig und alleine die japanische Version, da die Animationen einmalig auf die Nippon-Voice-overs zugeschnitten wurden.

Lange Rede, kurzer Sinn. Um einen Schlussstrich unter dieses traurige Thema zu ziehen: Mit Final Fantasy X (PAL) ist Square eine Lektion erteilt worden. Die Beschwerden der PlayStation2-Konsolisten in puncto Gesamtpräsentation werden Einfluss auf Nachfolge-Produkte nehmen.



Final Fantasy X (PAL)

PLAYSTATION2

HITMAN 2

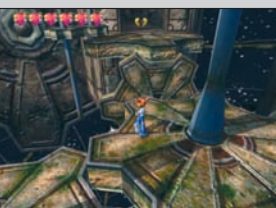
Eidos



Der Auftragskiller Agent 47 wollte sich eigentlich zur Ruhe setzen. Als die sizilianische Mafia seinen Freund Vittorio entführt, bleibt dem genetisch modifizierten Agenten nichts anderes übrig, als in seinem alten Job zurückzukehren. Durch diverse Auftragsmorde bekommt er nach und nach das nötige Kleingeld zusammen, um seinen Kumpel freizukaufen.

MALICE: KAT'S TALES

Vivendi



Ihr durchschreitet bei Malice ein Abenteuer, das quer durch Zeit und Raum führt. Der Spieler erforscht 22 Levels und begegnet zahlreichen, bizarren Charakteren und Wesen. Am Schluss wird die kleine Heldin einem radioaktiven Fiesling Paroli bieten und hoffentlich wieder Frieden in die farbenfrohe Welt bringen.

THE THING

Vivendi



Wie im Film verschwimmen auch im Spiel schnell die Grenzen zwischen Freund und Feind. Schon nach kurzer Zeit muss der Spieler befürchten, dass seine Mitstreiter bereits vom „Ding“ befallen sind. Misstrauen und Angst greifen um sich. Die Interaktion mit den eigenen Teammitgliedern ist ein spielbestimmendes Element von The Thing.

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.

AUGUST 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
COMMANDOS 2	Eidos	Strategiespiel	30. August
DISNEY GOLF	EA	Sportspiel	23. August
DTM RACE DRIVER	Codemasters	Action	23. August
FREESTYLE	EA	Funsport	9. August
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	Activision	Funsport	August
PREMIER MANAGER 2002	Infogrames	Sport	August
TAZ WANTED	Infogrames	Jump'n Run	August
TETRIS WORLDS	THQ	Geschicklichkeit	August
TRANSWORLD SURF	Infogrames	Sportspiel	August
VIP	Ubi Soft	Action-Adventure	22. August

September 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BARBARIAN	Virgin Int.	Beat'em Up	September
BATTLE ENGINE AQUILA	Infogrames	Action	September
CONFLICT: DESERT STORM	Codemasters	Action	September
COLIN MCRAE RALLY 3	Codemasters	Rennspiel	27. September
DER ANSCHLAG	Ubi Soft	Action	26. September
DINO STALKER	EA	Shooter	6. September
DISNEY GOLF	EA	Sportspiel	6. September
DISNEY'S DONALD DUCK: WHO IS PK?	Ubi Soft	Action-Adventure	26. September
DOWNFORCE	Virgin Int.	Fun-Racer	September
FIREBLADE	Konami	Action	September
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT.	Konami	Funsport	September
GUILTY GEAR X	Virgin Int.	Beat'em Up	September
GUMBALL 3000	Codemasters	Rennspiel	September
JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER	THQ	Kids-Software	Ende September
LARGO WINCH	Ubi Soft	Action-Adventure	5. September
LEGAIA 2: DUEL SAGA	Eidos	Rollenspiel	September
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	Konami	Strategie-Action	September
KELLY SLATER'S PRO SURFER	Activision	Funsport	September
MADDEN NFL 2003	EA	Sportspiel	20. September
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Rennspiel	26. September
MX SUPERFLY	THQ	Rennspiel	Ende September
MYST 3: EXILE	Ubi Soft	Adventure	12. September
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	EA	Rennspiel	6. September
PETER PAN: DIE LEGENDE VON NIMMERLAND	SCEE	Plattformer	11. September
PRIDE FC	THQ	Action	Ende September
PRO TENNIS WTA TOUR	Konami	Sportspiel	September
REIGN OF FIRE	Ubi Soft	Action-Adventure	September
RIDING SPIRITS	Ubi Soft	Rennspiel	26. September
SCOOPY DOO 2	THQ	Sport	Ende September
SHOX	EA	Rennspiel	27. September
STREET HOOPS	Activision	Sportspiel	September
STUNTMAN	Infogrames	Rennspiel	5. September
SUPER BUST A MOVE	Ubi Soft	Action	5. September
THE SUM OF ALL FEARS	Ubi Soft	Action	September
TIMESPLITTERS 2	Eidos	Ego-Shooter	September
TUROC: EVOLUTION	Acclaim	Shooter	September
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP: THROWDOWN	Ubi Soft	Sport	5. September

September 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
WAY OF THE SAMURAI	Eidos	Action-Adventure	September
WIZARDY: TALES OF THE FORSAKEN LAND	Ubi Soft	Rollenspiel	26. September

4. Quartal 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
4 x 4 EVOLUTION 2	Take2 Int.	Rennspiel	2. Quartal
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	3. Quartal
BIG MOTHER TRUCKERS	Empire Int.	Rennspiel	Oktober
BLADE II	Activision	Action-Adventure	September
BURNOUT 2	Acclaim	Rennspiel	4. 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. MILAN	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: INTER MILAN	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: JUVENTUS	Codemasters	Sportspiel	Herbst
CLUB FOOTBALL: FC BAYERN MÜNCHEN	Codemasters	Sportspiel	November
CLUB FOOTBALL: BORUSSIA DORTMUND	Codemasters	Sportspiel	November
CLUB FOOTBALL: HAMBURGER SV	Codemasters	Sportspiel	November
CLUB FOOTBALL: FC BARCELONA	Codemasters	Sportspiel	Herbst
COASTER WORKS II	THQ	Simulation	Ende Oktober
DAVE MIRRA BMX XXX	Acclaim	Funsport	November
DINOZ	Vivendi	Adventure	3. Quartal
DISNEY'S TREASURE PLANET	SCEE	Action-Adventure	4. Quartal
DOWNHILL RACER	SCEE	Rennspiel	4. Quartal
DRAGONS LAIR 3D	THQ	Action	November
E.T. RETURN TO THE GREEN PLANET	Ubi Soft	Action-Adventure	November
ECKS VS. SEVER	Ubi Soft	Action	4. Quartal
FERRARI 355 CHALLENGE	SCEE	Rennspiel	4. Quartal
FIFA 2003	EA	Sportspiel	Oktober

PSone

3. - 4. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
CT SPECIAL FORCES	BigBen Int.	Action	November
DANCING STAGE KONAMIX	Konami	Musikspiel	November
DER BÄR IM GROßEN BLAUEN HAUS	Ubi Soft	Kids-Software	3. Oktober
DEXTERS LABORATORY: MANDARKS LABOR	Ubi Soft	Action	15. August
DINOMASTER	BigBen Int.	Geschicklichkeit	November
DROOPY	BigBen Int.	Geschicklichkeit	November
EXTREME GHOSTBUSTERS	BigBen Int.	Geschicklichkeit	November
FELIX THE CAT	BigBen Int.	Geschicklichkeit	November
FIREBUGS	SCEE	Rennspiel	3. Quartal
HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS	EA	Action-Adventure	15. November
LARGO WINCH	Ubi Soft	Action-Adventure	5. September
METAL SLUG X	Virgin Int.	Action	September
PETER PAN: ABENTEUER IM NIMMERLAND	SCEE	Plattformer	11. September
STUART LITTLE 2	SCEE	Plattformer	28. August
DISNEY'S TREASURE PLANET	SCEE	Action-Adventure	4. Quartal
WRC ARCADE	SCEE	Rennspiel	4. Quartal

PLAYSTATION2

BURNOUT 2

Acclaim



Auch in Burnout 2 geht es wieder vorrangig um wahnwitzige Rennen auf dicht befahrenen Schnellstraßen. Der erfolgreiche Vorgänger wurde für seinen geringen Umfang kritisiert. Der Nachfolger der Arcade-Raserei ist nun um einiges größer geraten. Insgesamt stehen dem Geschwindigkeitsfanatiker nun 21 Autos zur Auswahl.

SOCOM U.S. NAVY SEALS

SCEE



Hat der Vorgänger mit Akechi und Kaede nur zwei spielbare Helden angeboten, bezieht nun Teil 2 auch die Spielabschnitte der beiden Co-Akteure Oyu und Ekei stärker in den Handlung ein. Zudem sind beide Figuren im Besitz besonderer Skills. Sie können sowohl Seelen einsammeln als auch mit magischen Attacken die Monster plätten.

TIMESPLITTERS 2

Eidos



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



WIR STELLEN AUS!

Halle 3

Stand D20



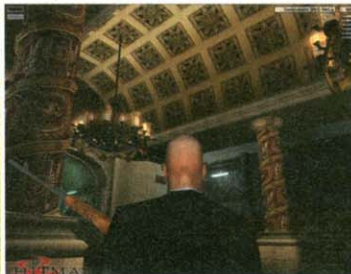
GAMES CONVENTION

29. August bis 01. September 2002

HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN

AB SEPTEMBER IM HANDEL



PC
CD



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

URLAUBSGRÜßE AUS DEM INTERNET



SPECIAL In den Büroräumen von Rockstar Games tickten die Uhren schon immer etwas anders. Der extravagante Publisher hebt sich von den Mitbewerbern deutlich ab, sei es durch das Auftreten nach außen oder durch das Marketing, von den außergewöhnlichen Konzepten ihrer Titel ganz zu schweigen. Wo andere Hersteller Presseinformationen und Screenshots ihrer neuesten Spiele über den Datenhighway jagen, hüllen sich die Jungs von Rockstar Games in Schweigen - ganz besonders dann, wenn es um das dringend erwartete GTA Vice City geht.

Langsam tut sich jedoch etwas rund um das Gangster-Add-On und zwar – wie von Rockstar Games nicht anders zu erwarten –



So konnte man sich einige Wochen vor dem Release des Titels auf der Homepage des Liberty Tree, der Tageszeitung von Liberty City, über das Spiel informieren. Dabei wurden jedoch keine offensichtlichen Fakten ins Netz gestellt, sondern die Informationen waren in authentischen Zeitungsartikeln geschickt verpackt. Eine sehr ungewöhnliche Methode, aber auf eine gewisse Art verdammt cool, typisch Rockstar eben. Bei GTA Vice City handelt es sich um ein vollkommen eigenständiges Spiel und nicht um den offiziellen Nachfolger des Millionensellers GTA III. Wie der Titel bereits ver-

Vermeintlicher Held ist jedoch nicht, soweit wir das in Erfahrung bringen konnten, der Brite Kent Paul, den es in das sonnige Städtchen verschlagen hat, um dort seinen Geschäften nachzugehen. Auf seiner Homepage plaudert der Typ bereits etwas aus dem Nähkästchen. So hält man sich in





Der Liberty Tree informierte noch vor dem Release über GTA III

Vice City am besten mit Gelegenheitsjobs wie Bestechung, Autodiebstahl, Drogenhandel oder Erpressung oder über Wasser – der ganz normale Gangster-Alltag eben. Es empfiehlt sich auch, einen Fuß in den Türen verschiedener Pornoproduzenten zu haben – klar. Ebenfalls schon namentlich erwähnt sind einige der Charaktere, auf die ihr während eures Beutezuges treffen werdet. Genauere Hintergrundinformationen um Avery Carrington, BJ Jones, Pastor Richards und Jack Howitzer liegen noch im Verborgenen. Einzig bei Love Fist und der bezaubernden Candy Suxx, kann man bereits errahnen, in welchem Gewerbe sie das Röckchen heben.

Don Johnson like...

Ähnlich wie GTA London für PSone entführt euch auch GTA Vice City in eine andere Zeit. Diesmal erleben die guten alten 80er ein Revival. Das Spiel soll das einzigartige Flair der „Ugly Ages“ wiederbeleben, und zwar mit all seinen zahlreichen Facetten. Heutzutage würde sich niemand mehr mit dünner Lederkrawatte, Slippers oder pastellfarbenem T-Shirt und weißem Sakko auf die Straße wagen. Damals war dies jedoch Trend und welcher modebewusste Gangster in Vice City möchte nicht träs chique auf Tour gehen? Selbstverständlich muss auch



Der Ursprung allen Übels – der schlechte Geschmack erlebt einen zweiten Frühling.

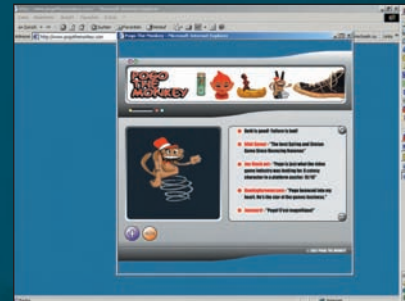
die Haartracht stimmen. Minipli, Dauerwelle, Schnauzbarb oder noch besser Dreitaigebart gehören also zum Pflichtprogramm. Das Angebot an Fahrzeugen wird ebenfalls der Epoche entsprechen. Nachdem laut Rockstar Games der DeLorean, bekannt aus „Zurück in die Zukunft“, das Auto der 80er-Jahre schlechthin war, wird er mit Sicherheit mit von der Partie sein. Des Weiteren sollen die Spieler diesmal auch Hubschrauber und Motorräder steuern können. Zahlreiche TV-Serien dienten den Entwicklern als Orientierungshilfe. Allen voran natürlich „Miami Vice“, aber auch Fernsehhelden wie „Sledge Hammer“ und „Magnum“ stehen für den typischen 80er-Jahre-Kult. Welche Songs die Radiostationen in Vice City auf der Playlist stehen haben, bleibt abzuwarten. Zumindest ist sicher, dass sich die DJs von damaligen Größen wie Blondie, Milli Vanilli oder Michael Jackson inspirieren lassen werden. Nicht mehr unbedingt jedermanns Geschmack, aber die 80er sind im Augenblick wieder total im Trend. Mehr brandheiße Infos über den kommenden PS2-Hit gib't in der nächsten play... **mL**



Oder bis jetzt einzig existierende Screenshot wurde geschickt als Grußpostkarte getarnt.

ONLINE ROCKSTARS

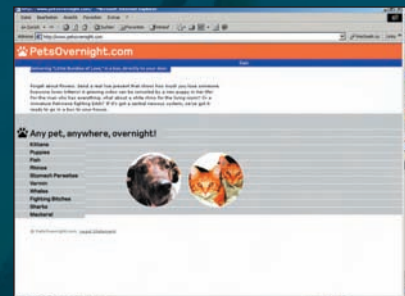
Neben der etwas eigentümlichen Internet-Seite für GTA Vice City gibt es noch zahlreiche andere Rockstar-Homepages, vornehmlich mit Bezug auf GTA III. So findet man beispielsweise Internet-Auftritte für viele Produkte, die von den Radiostationen in Liberty City angesprochen worden sind.



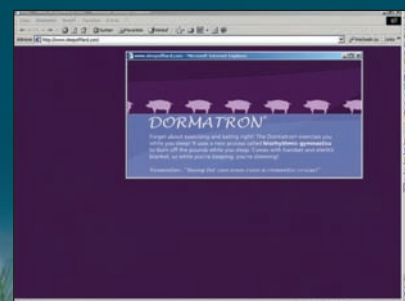
www.pogothemonkey.com



www.lovemediatv



www.petsovernight.com



www.sleepoffland.com



DAS ERLOSSE

FREESTYLE

GEWINNSPIEL

play und Electronic Arts lassen die Pistensau raus! Wer keine Angst hat vor Hautabschürfungen, Blutergüssen und Knochenbrüchen, ist hier an der richtigen Adresse. Zusammen mit Electronic Arts verlosen wir unter allen hart gesottenen Extremsportlern Preise im Wert von

**1600
EURO**

Folgende Preise gibt es bei dem Gewinnspiel abzustauben:

1x

Snowboard-Jacke von EA SPORTS BIG



10x

Freekstyle Longsleeve T-Shirt



5x

vom Entwicklerteam hand-signiertes Freestyle (für PS2)



20x

EA SPORTS BIG Schlüsselanhänger



10x

Freekstyle (für PS2)

Schickt eure Antwort mit der Lösung an folgende Adresse:

CyPress GmbH – Redaktion play
Stichwort: Pain is Temporary – Glory Forever
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder per E-Mail an:
metalmulisha@playplaystation.com

Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

WIE VIELE TRICKS HAT JEDER FAHRER IN FREEKSTYLE INSGESAMT AUF LAGER?

- A. 30 TRICKS
- B. 40 TRICKS
- C. 50 TRICKS



Einsendeschluss ist der 28. August 2002 • Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Noch schlummern sie in den geheimen Labors der Entwickler:
Die kommenden Hits des Jahres. Hier erfahrt ihr schon jetzt, was euch
in naher und in 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 08/2002

PLAYSTATION2

Aero Dancing 4: New Generation	42
Burnout 2: Point of Impact	40
Driver 3	34
Hitman 2: Silent Assassin	26
Largo Winch	42
Legion: Legend of Excalibur	42
Malice: Kat's Tales	68
Onimusha 2: Samurai's Destiny	30
Projekt Zero	48
Riding Spirits	47
RoboCop	47
Silent Hill 2: Inner Fears	36
The Thing	74
TimeSplitters2	44
UFC Throwdown	47
Way of the Samurai	70



○ The Thing



○ Malice: Kat's Tales



○ Burnout 2: Point of Impact



○ The Way of the Samurai





HITMAN

Sven Liebold

Die Tage der strahlenden Helden sind gezählt, die Rolle des Bösen Buben ist in Videospielen schwer im Kommen!



○ Per Digitalkreuz kann Nummer 47 um Ecken spähen.



Seine Name ist Agent 47 – sein Beruf: Profikiller. Seit seinen letzten Abenteuern im hierzulande indizierten PC-Spiel hat sich Nummer 47 jedoch eine Auszeit gegönnt. In einem sizilianischen Kloster sucht der Todesengel Zuflucht und Ruhe. Er möchte die alten Zeiten eigentlich ruhen lassen und geht nun lieber ordentlicher Gartenarbeit nach. Doch seine Vergangenheit holt ihn gnadenlos ein, denn sein Freund und geistlicher Vater Pater Vittorio wird von Mafiosi brutal aus dem Kloster entführt. Denn ein großer Unbekannter ist sehr interessiert daran, Hitman wieder zur Arbeit zu zwingen.

Der innere Feind

Aus diesem Grund beschließt Agent 47, den Grünen Daumen wieder wegzupacken und seiner geheimen Waffenkammer einen kleinen Besuch abzustatten. Er kontaktiert sogar seine alten Auftraggeber wieder, um an wertvolle Informationen über die Täter zu kommen. Diese sind natürlich ebenfalls schwer



○ Mit dem Fernglas sollte man bei Missionsbeginn zunächst mal die Umgebung auskundschaften.



○ Jede Lichtquelle kann ausgeschossen werden, um den Tarnfaktor zu erhöhen.

HITMAN 2

SILENT ASSASSIN



Die Weitsicht in den riesigen Levels ist teilweise atemberaubend.



Sniper-Waffen funktionieren auf Distanzen bis 400 m absolut zielgenau.



Im Nahkampf schlägt der Hitman auch schon mal mit dem Gewehrkolben zu.

daran interessiert, ihren besten Mann ins Geschäft zurückzuholen. Deshalb muss 47 für jede Auskunft über die Übeltäter teuer bezahlen und neue Aufträge für seine alte Agentur erledigen. Es entwickelt sich eine ausgeklügelte Story mit vielen Überraschungen und spannenden Wendungen.

Die in Kopenhagen ansässigen Entwickler von IO Interactive werkeln bereits seit fast drei Jahren an der Fortsetzung von Hitman. Schon am PC zeichnete sich damals ab, dass Spielidee und Umsetzung eigentlich für eine Konsolenversion prädestiniert waren. Dank der nötigen Hardware-Power können sich die Dänen nun auch auf der PlayStation2 austoben.

Einen ersten Blick auf das kommende Werk konnte man bereits auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles erhaschen. Doch seitdem hat sich viel getan. Wir machten uns persönlich auf den Weg nach Kopenhagen, um dem rund 30-köpfigen Team einen Besuch abzustatten.

Technik, die begeistert

Hitman 2 wird auf drei Plattformen (PS2, PC, Xbox) gleichzeitig erscheinen. Die Entwickler

wollen aber auf keinem Fall die einhundertste schlechte PC-Spiel-Konvertierung auf den Markt schmeißen. Deshalb programmierte man von Grund auf eine völlig eigenständige PS2-Engine, die sich mehr als sehen lassen kann.

Was am optischen Gesamteindruck des Spiels sofort auffällt, ist die erfreulich hohe Grafikauflösung. Man beachte: kein Kantenflimmern, keine Pop-ups, keine Glitches und vor allem keine Framerate-Einbrüche. Ohne mit der Wimper zu zucken stellt die dänische Engine locker 65.000 bis 70.000 Polygone



Nur kein Aufsehen erregen! Ausgeschaltete Gegner müssen vor den Wachen versteckt werden.



Auf der Lauer mit
Jens Peter Kurup –
Lead Animator

play:

Sämtliche Animationen sehen superrealistisch aus. Habt ihr das mit dem Einsatz von Motion-Capture-Technologie erreicht?

Kurup: Teils, teils. Ich würde sagen ca. 60 bis 70 % beruhen auf Motion-Capturing.

Viele Bewegungen wurden von uns neu bearbeitet und etwas überzogener und dramatischer dargestellt. Andere wurden sogar in völliger Eigenregie kreiert.

play: Wo liegen deiner Meinung nach die größten Unterschiede zum Vorgänger?

Kurup: Hitman 2 ist vor allem sehr viel größer und umfassender. Man könnte es als großen Bruder des ersten Teils bezeichnen. Die Missionen sind sehr viel länger und die stolze Zahl von 20 Levels spricht wohl für sich. Außerdem liegt der Schwerpunkt jetzt deutlich auf verdeckten Operationen statt auf offenen Feuergefechten.

play: An welchen Orten wird Agent 47 denn zum Einsatz kommen?

Kurup: Der Spieler wird praktisch rund um den Globus geschickt. Wir haben unter anderem Missionen in Russland, Deutschland, Malaysia, Indien oder auch Afghanistan. Wir haben ein Scouting-Team an all diese Schauplätze geschickt, damit wir das jeweilige Ambiente der Länder gut wiedergeben können.

play: Ein Hauptkritikpunkt am Vorgänger war die fehlende Möglichkeit, jederzeit zu speichern. Wird es wieder derartige Momente zum Zähneknirschen geben?

Kurup: Nein, in Hitman 2 wird man jederzeit und an jedem Ort speichern können. Allerdings ist die Anzahl der Save-Games begrenzt. So ganz einfach wollen wir es den Leuten da draußen dann doch nicht machen (lacht).

play: Ihr entwickelt das Spiel auch parallel auf der Xbox. Favorisierst du eine Plattform?

Kurup: Nun, aus meiner Sicht würde ich ganz klar sagen: die PlayStation2. Wenn es darum geht, möglichst viele Polygone gleichzeitig darzustellen, mutiert dieser kleine Kasten zu einem echten Monster. Auch in Sachen Spezialeffekte bietet die Konsole unendlich viele Möglichkeiten, die einem Entwickler wirklich die Freudentränen in die Augen treiben können. Man muss die Hardware nur eben auf etwas unkonventionelle Weise kitzeln, so wie es denke ich auch von den Erfindern gedacht war.

play: Wie weit seid ihr fortgeschritten mit dem Projekt, bzw. an was arbeitet ihr gerade?

Kurup: Im Moment polieren wir vor allem noch die künstliche Intelligenz auf und balancieren das Gameplay aus. Sämtliche Zwischensequenzen sowie das Intro erhalten ebenso gerade den finalen Schliff. Wir liegen aber sehr gut in der Zeit, so dass einer Veröffentlichung im September nichts im Wege stehen dürfte.

play: Wir wünschen euch viel Glück und danken dir für das Gespräch.





Bad Boys

Keine schimmernde Rüstung und absolut keine Lust auf den x-ten Versuch die Welt zu retten – die Antihelden kommen! Sie nehmen weder Rücksicht auf Unbeteiligte, noch interessieren sie sich für die Probleme irgendwelcher anderen. Getrieben von Egoismus und Machtgier drehen die Videospielhelden von morgen ihr ganz eigenes Ding.

Blood Omen 2

Kain steht nur nach einem der Sinn – nach der totalen Herrschaft über Nosgoth. Für ihn existieren weder Freund noch Feind, sondern lediglich Opfer oder Werkzeuge. Blood Omen 2 demonstriert auf schockierende Art und Weise, wie schön es doch sein kann, einmal auf der anderen Seite zu spielen.



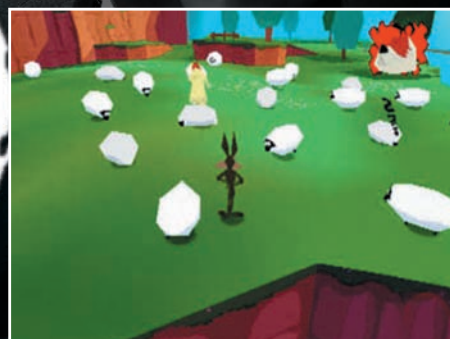
GTA 3

Der gigantische Erfolg des PS2-Blockbusters spricht für sich. Kriminalität zählt sich eben doch aus oder macht zumindest einen Heidenspaß. In welchem Spiel könnt ihr euch denn sonst noch einen Blow-Job im Hinterhof abholen?



Sheep, Dog'n'Wolf

Das Böse hat viele Gesichter. Klar ist das nur ein putziger Pinselstrich-Kojote, der Cartoon-Schäferchen klaut. Aber was meint ihr wohl, was Ralph anschließend mit den putzigen Wollknäueln macht? Ihnen Frauenkleider anziehen?



○ Nach und nach rüstet Agent 47 seine Waffenkammer auf.

gleichzeitig dar und serviert dazu einen ungeheuren Weitblick. Ein weiterer Beweis dafür, dass viele Entwickler nun endlich die komplizierte Sony-Hardware in den Griff bekommen.

Dazu gesellen sich dynamische Lichtquellen, die den Schatten des Hitmans akkurat auf die virtuellen Wände und Böden zeichnen. Abgerundet wird der Technik-Cocktail mit einer Vielzahl anderer Effektspielereien, wie sie in dieser Fülle bei einem Konsolen-Spiel nie für möglich gehalten worden wären. Gerade bei der Darstellung der unterschiedlichen Witterungsbedingungen konnte man bei der PS2 aus dem Vollen schöpfen. Man experimentierte beispielsweise lange mit dem realistischen Erscheinungsbild eines Schneesturms. Statt ausgelutschte weiße Pixel vom Himmel fallen zu lassen, kreierte die Programmierer ein volumetrisches Partikelfeld, in dem etwa 50.000 Schneeflocken in Abhängigkeit von den Windverhältnissen umherwirbeln.

Auf leisen Sohlen

Das Gameplay von Hitman 2 ist am treffendsten als eine Mischung aus Metal Gear Solid, Syphon Filter und Tenchu zu beschreiben. Ihr steuert Agent 47 hauptsächlich aus

der Third-Person-Perspektive, wobei ihr jederzeit in eine Ego-Ansicht umschalten könnt. Diese kann sich besonders in hitzigen Feuergefechten als nützlich erweisen. Der Schwerpunkt des Gameplays jedoch liegt eindeutig auf: schleichen, verstecken und möglichst wenig Aufsehen erregen. Dem Spieler wird es dennoch freigestellt, auf welcher Art und Weise er seinen Auftrag erledigen will. Vor jedem Einsatz gibt es ein ausführliches Briefing. Dort erfährt man nützliche Hintergrundinformationen zur Zielperson, sieht Bilder oder Videoaufnahmen. Anhand einer Karte kann man bereits im Vorfeld seinen Einsatz planen, danach geht es in die Waffenkammer. Hier wird sorgsam das notwendige Equipment für den Anschlag ausgewählt. Anders als beim Vorgänger muss Hitman seine unterschiedlichen „Werkzeuge“ nicht erst einkaufen. Jede Waffe, die vom Gegner oder anderweitig erbeutet wird, wandert automatisch in das eigene Arsenal und ist beim nächsten Einsatz frei verfügbar. In der ersten Mission muss er auf das Gelände einer Mafia-Villa gelangen, um den Don zu liquidieren, der dort residiert. Nach ausgiebigen Umgebungs-Erkundungen mit



○ Egal in welchem Land ihr seid, die Gangster bedienen sich ihrer Muttersprache.



Bei einem Blick durch's Schlüsselloch erfährt man, ob sich eventuell eine böse Überraschung hinter der Tür versteckt hält.

dem Fernglas erschließen sich verschiedene Möglichkeiten, in das Anwesen einzudringen, das von einer hohen Mauer umgeben ist. Auffällig sind ein Lebensmittelbote, der am Hintereingang Waren anliefert, ein umherirrender Blumenbote sowie natürlich vereinzelte Bodyguards. Wir könnten zunächst den Blumenmann mit Chloroform betäuben und seine Kleidung schnappen um dann unerkannt durch den Haupteingang zu spazieren. Allerdings wäre eine Leibesvisitation durch die misstrauischen Wächter zu erwarten, bevor man zum Don vorgelassen würde. Deshalb müsste man sich – sollte der Blumenboten-Trick funktionieren – vorher aller Waffen entledigen. Diese könnte man beispielsweise in einem unbeobachteten Moment in die Kiste des Lebensmittel-Lieferanten packen, der die Schussapparate dann unfreiwillig in das Innere der Villa schmuggelte.

Alle Wege führen zum Don

Weiterhin bietet sich an, durch ein von einem Bodyguard bewachtes Hintertürchen

ins Haus zu schlüpfen. Durch die schnell zugängliche Steuerung ist es kein Problem, Agent 47 unbemerkt an den Zugang heranzuführen. Ein kurzer Blick durch das Schlüsselloch zeigt, ob die Luft auf der anderen Seite frei ist. Leider entschließt sich der Mafiosi just in diesem Moment, auf die besagte Tür zuzulaufen und somit genau in unsere Richtung zu tappen. Also schnell hinter einem Mauervorsprung verstecken und beobachten, wie der Spagetti-Gangster eine Stange Wasser an einen Baum harnt.

Im linken oberen Bildschirmfeld verdeutlicht eine Anzeige, ob man gerade Gefahr läuft, die Aufmerksamkeit bestimmter Personen auf sich zu lenken. Wechselt die Farbe ins Rote, bricht meistens gleich die Hölle los – man wurde enttarnt. Die Rumble-Funktion lässt die drohende Gefahr auch im Joypad spürbar werden. Da sich unser Attentäter jedoch leise von hinten an den Pinkler anschleicht, bleiben wir diesmal unerkannt. Jetzt wird es Zeit für die „Klaviersaite“ – die Lieblingswaffe von Nummer 47. Noch ein kurzes Japsen des eben noch friedlich vor sich hin Urinierenden und der Weg ist frei. Schnell wechselt der Anzug des Bodyguards den Besitzer und schon ist die neue Tarnung perfekt. Allerdings sollte man den leblosen Körper an eine wenig beachtete Stelle schleifen, ansonsten könnte die Leiche von einer Patrouille entdeckt werden.

An diesem Beispiel wird das Ausmaß an Freiheit deutlich, mit dem der Spieler seine Order erfüllen kann. Nach jedem erledigten Auftrag wird in einem Ranking aufgezeigt, wie geschickt oder auch brutal man sein Ziel erreicht hat.



Hier ist der präzise Schattenwurf extrem gut zu erkennen.



Unsere Tarnung ist aufgeflogen! Die Wachen suchen nach einem verdächtig aussehenden Bodyguard.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	EIDOS
Entwickler	IO Interactive
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	September

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Tödlich innovativ und gnadenlos gut. Agent 47 wird die PlayStation2-Gemeinde begeistern.

ONIMUSHA

Samurai's Destiny 2

**Die große Überraschung:
Besser und fesselnder als der Vorgänger!**



○ Jede Spezies hat eine andere Künstliche Intelligenz.



○ Alle Schuss-, Hieb- und Stichwaffen auf einen Blick...

PS2 Die beste Nachricht gleich zu Beginn: Die PAL-Version von Onimusha 2: Samurai's Destiny wird laut Ben LeRoquetel, dem europäischen Senior-PR-Manager von Capcom Eurosoft, eine 50/60Hz-Option anbieten. Damit werden die Scherereien mit den lästigen PAL-Balken und der lahmarschigen Spielgeschwindigkeit ein für alle Mal der Vergangenheit angehören. So kam der Stein ins Rollen: Nachdem Onimusha: Warlords und Devil May Cry nur halbseiden an die europäische TV-Norm angepasst wurden, liefen unzählige PS2-

Enthusiasten mit Beschwerde-Anrufen, Protestbriefen und E-Mails Sturm.

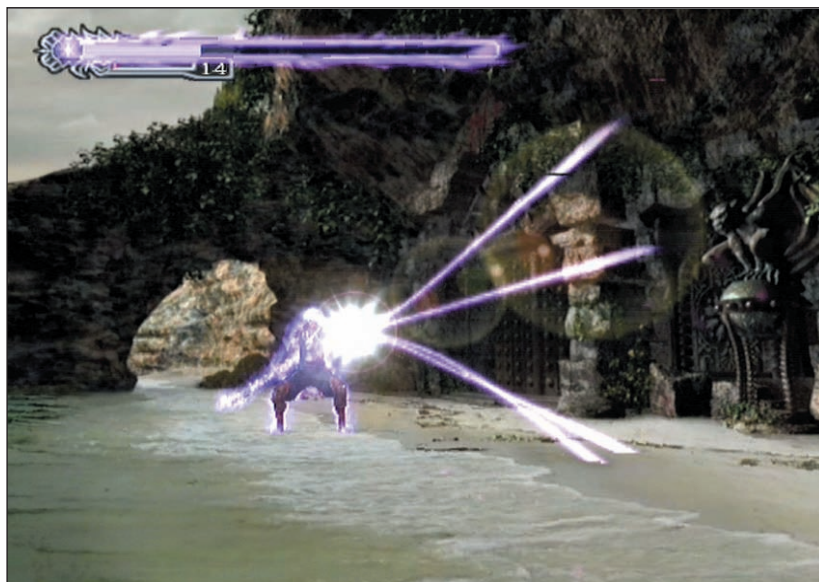
Man spricht englisch!

Onimusha 2: Samurai's Destiny stellt einen weiteren Silberstreif am PlayStation2-Horizont dar. Verstand man aufgrund eines weit verbreiteten Mangels an Japanisch-Kenntnissen bei der japanischen Version (erschienen am 7. März 2002) vor allem Bahnhof, so können wir die jetzt vorliegende US-amerikanische Fassung viel objektiver bewerten. Insbesondere bei brandneuen Features, wie etwa dem ausgeklügelten

Kauf- und Tausch-System, konnten wir erst jetzt ins Detail gehen: Hauptdarsteller Jubei Yagyu treibt nun mit allerhand Personen regen Handel. Dabei sind zwei Vorgehensweisen zu unterscheiden: Zum einen erhält der Samurai Güter, wenn er mit bestimmten CPU-gesteuerten Passanten ein „Pläuschchen“ hält. Zum anderen versucht er, die Wünsche seiner vier Kompagnons Oyu, Kotaro, Magoi-chi und Ekei zu erfüllen. Denn das bunt zusammengewürfelte Quartett spielt nämlich eine besonders wichtige Rolle...

Angebot und Nachfrage

Zumindest in der ersten Spielhälfte schreibt das Onimusha-2-Drehbuch den Handel mit allerhand bizarren wie auch typisch asiatischen Gegenständen vor. Vorlaute Papageien, historische Schmöcker, diverse Lebensmittel – im Tausch gegen Gold erhält Jubei Yagyu im Krämerladen eines Goldgräber-Eldorados seine Luxus-Artikel. Das Edelmetall findet er in den „sterblichen Überresten“ der niedergestreckten Dämo-



○ Onimusha! Jubei Yagyu hat sich kurzfristig in einen unbesiegbaren Dämonenkrieger verwandelt.



○ Im Vergleich zu Teil 1 gibt es jetzt mehr und abwechslungsreichere Gegner.



Onimusha-2-Figuren

McFarlane Toys (Spawn, Metal Gear Solid) bringt in diesem Sommer Action-Figuren zu Onimusha 2: Samurai's Destiny heraus. Das Sortiment umfasst die sechs wichtigsten Charaktere – lediglich Ekei fehlt. Fuma Kotaro, Gogandantes, Oda Nobunaga, Oyu, Saiga Magoichi und Jubei Yagyu sind einzeln im gut sortierten Comic- und Videospielfachhandel für ca. 17 Euro erhältlich.



○ Simpel und doch komplex: Die Rätsel-Kisten von Onimusha 2: Samurai's Destiny.

nen oder ganz einfach in der vorgerenderen Bitmap-Umgebung. Im Endeffekt zielt das marktwirtschaftliche Gebaren im feudalen Japan des 16. Jahrhunderts auf haargenau zwei Dinge ab: Erstens erhält man zusätzliche Bonus-Items wie Medizin, Kräuter und Munition. Zweitens einzelne Bestandteile von Rüstungen. Mit maßgeschneidertem Harnisch & Co. werden die vier Sidekicks ausgestattet. Hat der Bestseller Onimusha: Warlords – über zwei Millionen Exemplare wurden weltweit vertickt – mit Samanosuke Ake-

chi und Kaede nur zwei spielbare Protagonisten angeboten, bezieht nun Teil 2 auch die Auftritte der beiden Co-Akteure Oyu und Ekei stärker in den Handlung mit ein.

Ein Fall für drei

Darüber hinaus sind beide Figuren im Besitz besonderer Fähigkeiten. Sie können sowohl Seelen einsammeln als auch mit magischen Attacken die Monster in die Knie zwingen.

Bestückt man zuvor die Personen mit den stärker gepanzerten Rüstungsteilen oder



Onimusha-2: Limited Edition

In Japan erschien eine „limitierte“ Fassung (ca. 100.000 Stück) von Onimusha 2. Die Extra- und die Normal-Fassung unterscheiden sich im Intro voneinander. Gibt bei der Limited Edition der japanische Pop-Künstler Tomoyasu Hotei seinen Titelsong „Russian Roulette“ zum Besten, ist bei der normalen Version ein Ausschnitt des Liedes mit In-Game-Videos verbunden.



Hoteis Titelsong kann in Japan auch als Musik-CD gekauft werden.



○ Auch die Co-Charaktere können in die magische Trickkiste greifen.

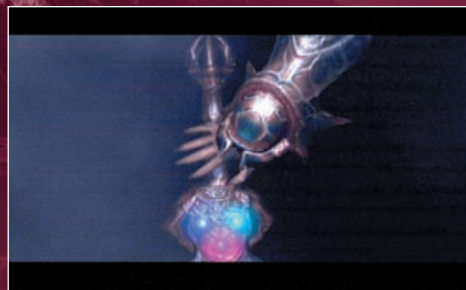
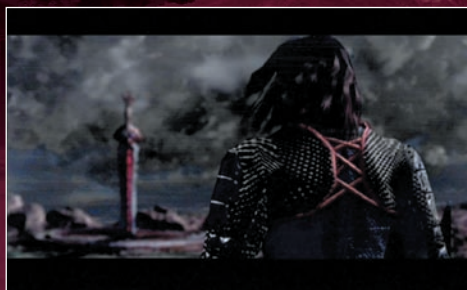


Verpackungen der Japan-Versionen und des US-Spiels



Onimusha 3

Nach dem Durchspielen von Onimusha 2: Samurai's Destiny winkt als Belohnung ein Mini-Renderfilmchen von Onimusha 3 als Belohnung. Wer der Held des dritten Epos' sein wird, bleibt abzuwarten bzw. das wird die Videospiel-Messe Tokyo Game Show im September zeigen. Dem Trailer nach könnte Samanosuke Akechi aus Onimusha: Warlords zurückkehren.



sogar mit neuen Waffen, sind die Kämpfe gegen die Ausgeburt der Hölle beinahe ein Klacks. Ergo: Das für ein Survival-Horror-Spiel eher atypische, zeitintensive Tauschen und Handeln übt somit eine ganz besondere Anziehungskraft aus.

Neongrüne Imitation?

Beim rundum erneuerten Kampfsystem stand zweifelsohne das Xbox-Remake von Onimusha Warlords, Genma Onimusha (seit 22. März 2002 auf dem PAL-Markt), Pate. Folglich verfügt Hauptakteur Jubei Yagyu über mehr Fähigkeiten. Das heißt: Seine Schwertkünste gestalten sich nun facettenreicher und mächtiger. So könnt ihr beispielsweise mit dem R1-Button stufenweise die Hiebwaaffe mit Energie aufladen. Diese Funktion wird vor allem kolossalen Gegnern früher oder später zum Verhängnis. Komplet neu: Ähnlich wie in einem gängigen Beat'em Up zieht der Samurai mit Combos zusätzliche Register. Da die gesamte Steuerung immer noch mit dem D-Pad erfolgt, gehen solche Attacken selbstverständlich leicht von der Hand. Die dazu-

gehörigen Moves findet der Konsolero in Form von versteckten Schriftstücken im Spiel wieder.

Samurai-Schicksal

Ebenfalls weist die Metamorphose von Jubei Yagyu in einen Onimusha, also in einen Dämonenkrieger, auf eine enge Xbox-Verwandtschaft hin. Sammelt der japanische Edelmann fünf seltene, violette Seelen ein, verwandelt er sich im wahrsten Sinne des Wortes in einen Berserker. In diesem diabolischen Körper-Zustand schießt man auf Knopfdruck – wenn auch nur zeitlich begrenzt – Magie-Blitze. Gelb, rot und blau: Ansonsten hinterlassen getötete Feinde immer noch ihre Seelen in den altbekannten Farben. Anders als beim Vorgänger werden mit dem „geistigen Vermächtnis“ nicht nur die vier Waffen im Laufe der Zeit ausgebaut, sondern auch die Rüstungsteile für den Körper, die Arme und die Füße in drei Stufen verstärkt.

Positive Kehrtwende

Musste man Onimusha: Warlords fehlende

Abwechslung und ein allzu lineares Gameplay attestieren, geht der zweite Teil mit einer Spielzeit von 12 bis 16 Stunden (!) neue Wege. Dabei zieht erfreulicherweise in erster Linie die Fülle an Schauplätzen das Spiel in die Länge. Drehte sich das Geschehen beim Prequel zumeist um das Gifu Castle und dessen unterirdische Umgebung, verschlägt es die fünf Haudegen jetzt an Orte, die teilweise ihren Ursprung in der japanischen Mythologie haben. Letzten Endes wird durch Story-Elemente – die mondäne Bildgewalt der CG-Videos stößt dabei in neue Sphären vor – weniger mehr Nervenkitzel erzeugt. Obendrein erfährt man dadurch viele Hintergründe zur Nippon-Historie und zum Spiel, die für ein vollständiges Verstehen unabdingbar sind... **DGII**



○ Von wegen schwaches Geschlecht: Oyu steht in den Kämpfen bravourös ihre Frau.



○ Mit dem „aufgeladenen“ Schwert tötet Jubei Yagyu gleichzeitig mehrere Dämonen und Monster.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Herbst 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Vergesst Onimusha: Warlords! Teil 2 bietet spannende Kämpfe, knackige Rätsel und eine fesselnde Story.

ANTZ™

EXTREME RACING



Mach dich vom Acker!

Hier gelten nämlich etwas andere Gesetze als in deinem netten, gepflegten Vorstadt-Frühlingsbeet. Entweder du schnappst dir eines der wirklich heißen Gefährten und machst Z auf seiner Wespe Konkurrenz oder du spielst weiter mit deinen Gartenzwergen. Intelligentes Gameplay mit zahlreichen versteckten Features. Für 1 – 4 Spieler.

PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE XBOX PC CD-ROM

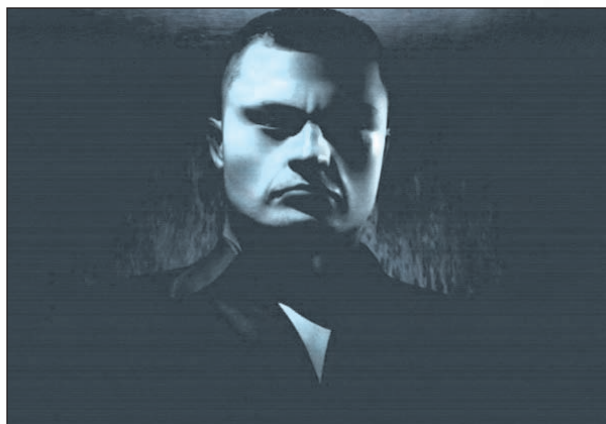


Antz™ & © 2002 DreamWorks LLC. All rights reserved. Antz™ Extreme Racing game © 2002 Empire Interactive Europe Limited / L.S.P. / DreamWorks LLC. All rights reserved. Game boy Advance version developed by L.S.P., PlayStation®2, Xbox™ and PC versions developed by Supersonic Software Ltd. All rights reserved. Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire is a registered trademark, and the E logo is a trademark of Empire Interactive Europe Limited. All rights reserved. TM, © and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. All rights reserved.

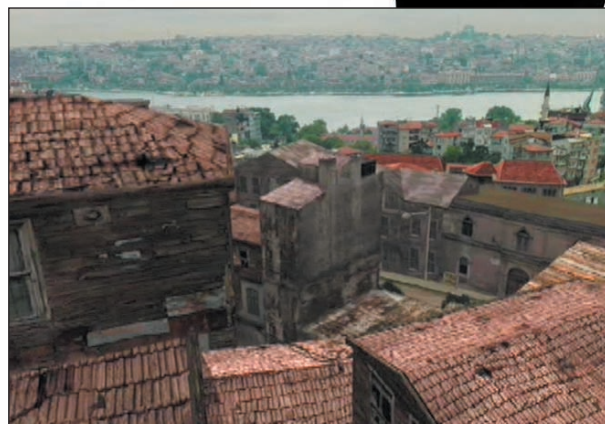


DRIVER 3

Brandheiß! Erste Details zum dritten Teil des Gangster-Epos'!



○ Driver 3 wird voraussichtlich im nächsten Jahr in den Handel kommen.



○ Noch ist unklar, ob die Handlung linear oder non-linear ablaufen wird.

PS2 „Wir waren sehr froh, kein Driver-Spiel zur PlayStation2-Markteinführung herausbringen zu müssen. So konnten wir uns ohne jeglichen Zeitdruck intensiv mit der PS2-Hardware auseinandersetzen.“ Mit diesen Worten kommentierte Martin Edmonson, Managing Director und Gründer von Reflections, im Juli 2002 das erste (offizielle) Lebenszeichen von Driver 3...

Gangster-Schmankerl

Ein offenes Geheimnis: Seit geraumer Zeit werkelt Reflections (siehe Kasten) am dritten Teil der Driver-Erfolgsstory. Bei Studio-Besuchen können die Engländer aus dem Projekt inzwischen keinen Hehl mehr machen. Auf den Computer-Monitoren flimmern

Drahtgitter-Modelle von Personen, Fahrzeugen und Gebäuden. An den Wänden hängen Storyboards. Auf den Schreibtischen liegen Konzept-Skizzen. Doch haben all diese „Indizien“ noch kein richtiges Gesamtbild ergeben – bis jetzt! Auf der DVD von Stuntman, ihrer zweiten PlayStation2-Produktion, befindet sich der erste Driver-3-Aperitif. In der Kürze liegt die Würze: In Form eines rund einminütigen Trailers wird der Schleier des Geheimnisses um das Videospiel-Highlight 2003 endlich gelüftet.

Bilder sagen oft...

... mehr als tausend Worte: Wohl deshalb geht das Driver-3-Filmchen hauptsächlich auf die Schauplätze ein. Ein kurzer Blick



○ Hoffentlich findet der Anrufbeantworter wieder seine Verwendung.

zurück auf die PSone-Ära: Standen bei Driver nur die Straßenzüge der US-Städte San Francisco, Los Angeles, New York und Miami hoch im Kurs, fand das Szenario des

Reflections: PlayStation-Entwickler der ersten Stunde



Destruction Derby
System: PSone/PC
Release-Datum: ab 1995
Genre: Car Combat

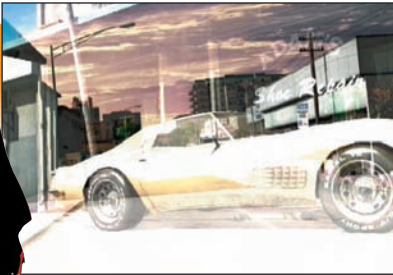


Destruction Derby 2
System: PSone/PC
Release-Datum: ab 1996
Genre: Car Combat

Thunder Truck Rally
System: PSone/PC
Release-Datum: ab 1997
Genre: Rennspiel



Driver
System: PSone/PC/Gameboy Color
Release-Datum: ab 1999
Genre: Crime-Action



Die Macher schwören erneut auf PS-starke US-Schlitten.

Nachfolger, Driver 2: Back on the Streets, bereits vor nord- bzw. lateinamerikanischen Kulissen in Chicago, Las Vegas, Rio de Janeiro, aber auch in Havanna statt. Miami, Nizza und Istanbul – in Driver 3 schlägt es den Konsolisten jetzt sogar nach Europa. Dabei erinnert der Look der Gebäude längst nicht mehr an die tristen, zweidimensionalen Pappmaschee-Fassaden. Aufwändig modellierte 3D-Bauwerke mit authentischen Texturen prägen das PS2-Stadtbild.

Altbekannte Visagen

Tanner ist zurück! Auch im dritten Akt wird der New Yorker Cop ein Vollbad in der Unterwelt nehmen, zwischen Kleinkriminellen und Schwerverbrechern. Der handfeste Beweis: Für wenige Augenblicke zeigt die



Die PSone war mit Driver 2 völlig überfordert. Lästige Slowdowns waren das Ende vom Trauergesang.

Driver-3-Vorschau den Hauptdarsteller in der Totalen. Allerdings hat sich der Protagonist in den vergangenen beiden Jahren das Essen schmecken lassen – Pausbäckchen und Doppelkinn zeugen von einem gesunden Appetit. Dabei hüllt sich „Dressman“ Tanner in feinen Zwirn. Offensichtlich konnte Reflections

für den Entwurf der Videospiel-Haute-Couture abermals Oswald Boateng gewinnen. Der 34-jährige Männermode-Designer aus London hatte nicht nur das schwarze Dress und die blütenweißen Hemden bei Driver 2: Back on the Streets nach Maß „geschneidert“. Er entwarf damals eine ganze virtuelle Kollektion.



Entwickler Reflections hat viele Erfahrungen mit Stuntman und den PSone-Titeln gesammelt.

Nötige Trendwende

Bislang verlieh Martin Edmonsons Faible für die 70er-Jahre der Driver-Reihe ihr Image. Denn die polygonalen Nachbauten von Straßenkreuzern (Chevrolet Camaro, Ford Mustang, Pontiac Firebird usw...) standen wie Tanner gleichermaßen im Rampenlicht. Mit solchen Kult-Karos führte der Spieler nahezu jeden Auftrag aus. Doch Reflections steht mit Driver 3 ein Neuanfang in Bezug auf das Gameplay ins Haus. Außer den traditionellen Fahr-Intermezzi wird man nun auch zu Fuß (nicht zu vergessen: Driver 2: Back on the Streets machte damals den Anfang) und mit schussbereiter Waffe das urbane Umfeld „kennnenlernen“ – nicht umsonst entschert Tanner im Video eine Pistole.

Schließlich gehört dieses Feature bei den PlayStation2-Nebenbuhlern GTA III, GTA: Vice City, The Getaway oder True Crime: Streets of L.A. bereits zum Standard... **DE**

Driver 2: Back on the Streets
System: PSone/Gameboy Advance
Release-Datum: ab 2000
Genre: Ruckelorgie



Stuntman
System: PlayStation2
Release-Datum: September 2002
Genre: Action

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Reflections
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Herbst 2002

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

Nicht möglich

Ein millionenfach verkauftes PSone-Urgestein mit extrem viel kriminellem PlayStation2-Potenzial.

SILENT HILL 2

INNER FEARS

„In meinen rastlosen Träumen sehe ich diese Stadt. Du hast versprochen, noch einmal mit mir dorthin zu gehen...“



○ Grafisch unterscheidet sich Silent Hill: Inner Fears nicht vom Original.



○ Große Messer für große Mädchen.

PS2 Eigentlich sollte Silent Hill 2: Inner Fears ausschließlich für die Xbox erscheinen. Aufgrund des schlechten Absatzes der Konsole in Asien und durch die damit verbundenen, unterdurchschnittlichen Softwareverkäufe, entschied Konami, den Titel auch für PlayStation2 zu veröffentlichen. Das Spiel ist in Japan bereits Anfang Juli erschienen, dort unter dem Namen Silent Hill 2: Restless Dreams. Wann das Game nach Europa kommt, ist noch ungewiss.

Déjà-vu

Bei Silent Hill 2: Inner Fears handelt es sich nicht um ein vollkommen neues Spiel. Xbox-Besitzern sollte aber durch einen neuen Spielmodus sowie durch ein zusätzliches Ending ein besonderer Kaufanreiz geboten werden. Das Hauptszenario, Letter from Silent Heaven, ist mit dem des PS2-Originals identisch.

Zum Auffrischen des Gedächtnisses und für alle, die bis jetzt noch keine Gelegenheit hatten, dem schaurigen Silent Hill einen Besuch abzustatten: James Sunderland erhält einen mysteriösen Brief von seiner Frau Mary – diese ist allerdings seit

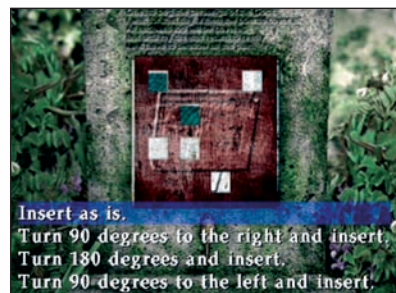
drei Jahren tot. Sie fordert ihn auf, sich mit ihr zu treffen an einem besonderen Ort, in Silent Hill. Trotz seiner starken Zweifel macht er sich auf in das einst so beschauliche Städtchen, doch dort ist nichts mehr so, wie es einmal war.

In der Rolle von James Sunderland erlebt man ein Horrorabenteuer, das nicht durch die Darstellung von stumpfer Gewalt am Nervenkostüm des Spielers zerrt. Die Entwickler bedienen sich anderer Stilmittel, um den Spielern erfolgreich das Fürchten zu lehren. Ein spezieller Stör-Filter verwandelt die ohnehin schon düstere Kleinstadt mit ihren dichten Nebelschwaden und den verrotteten Häuserfronten in einen virtuellen Alptraum. Die Grafik ist allerdings nur ein Baustein des audiovisuellen Horrorschockers. Ohne die beklemmende Soundkulisse wäre das Erlebnis nur halb so intensiv.

Perspektivenwechsel

Das zweite Szenario, Born from a Wish, ist vollkommen neu und bildet quasi die inhaltliche Grundlage von Silent Hill 2: Inner Fears. In dieser besonderen Episode spielt Maria, der James in Silent Hill des

Öftern über den Weg läuft, die tragende Rolle. Ihr kleines Intermezzo beginnt im Club Heaven's Night. Ihre Suche nach anderen Menschen führt sie jedoch mehr oder minder schnell in das neben den Blue Creek Apartments gelegene Baldwin-Herrenhaus. Dort erlebt ihr auch den größten Teil des Abenteuers. Genau wie James muss Maria sich gegen groteske Kreaturen wehren. Mit einem schweren Hackmesser sowie mit einem Revolver, für den mehr als genug Munition zu finden ist, könnt ihr euch die Monster problemlos vom Hals halten. Das Silent-Hill-Franchise



○ Das einzige wirkliche Rätsel in Born from a Wish sorgt für Kopfzerbrechen.



○ Marias laszives Extra-Gastspiel dauert nur wenige Stunden.



○ Da sie nicht so widerstandsfähig ist, sollte Maria beim Kampf auf Nummer sicher gehen.

SILENT HILL 3

Auf der E3 in Los Angeles verriet Konami die ersten Informationen zu Silent Hill 3. Beim dritten Ausflug in die bizarre Welt von Silent Hill übernehmt ihr die Rolle der jungen Heather. Director Kazushide Nakazawa wählte eine weibliche Heldin, da eine Frau das Entsetzten seiner Ansicht nach besser darstellen könne. Heather ist verängstigt und verzweifelt, und das sollte der Spieler auch spüren bzw. mitfühlen. Wie in den Vorgängern wird die Hintergrundstory einen wichtigen Bestandteil bilden, auch wenn sich das Geschehen nicht mehr ausschließlich in Silent Hill zutragen wird. Das Feedback von Fans ist für die Entwickler von Silent Hill ganz wichtig. Man nimmt sich Kritik sehr zu Herzen. So wird beispielsweise das neue Kampfsystem weitaus dynamischer und actionbetonter sein.



ist ein Garant für knackige Rätsel. Auch Maria wird mit einem solchen konfrontiert. Die weiteren Aufgaben beschränken sich auf das obligatorische Suchen von Schlüsseln bzw. besonderen Gegenständen.

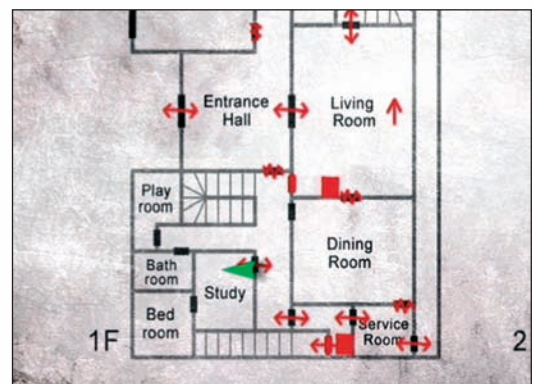
Kaufen?

Geübte Spieler haben das Szenario: Born from a Wish ohne Lösungshilfe in gut zwei Stunden gemeistert. Ein zugegebenermaßen kurzer Horrortrip, der aber zu-

mindest etwas Aufklärung bezüglich der verschrobenen Persönlichkeit Marias bringt. Für ein derart kurzes Abenteuer ist die Story recht gut gelungen – immerhin ist am Ende eine kleine Gänsehaut garantiert.

Nachdem Silent Hill 2: Inner Fears bis auf die zusätzliche Episode nichts Neues zu bieten hat, wird es Konami mit diesem Produkt vornehmlich auf die Hardcore-Silent-Hill-Fans abgesehen haben. Und selbst die sollten sich zweimal überlegen,

ob sie nur wegen eines solch mageren Bonus' nochmals 60 Euro auf den Tisch legen wollen. **ML**



○ Das Herrenhaus ist zwar nicht groß, die Karte ist dennoch sehr praktisch.



○ Maria ist mit ihrem Hackmesser unheimlich flink.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Survival-Horror
Spieler	1
Hersteller	Konami
Entwickler	KCEJ
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	4. Quartal 2002

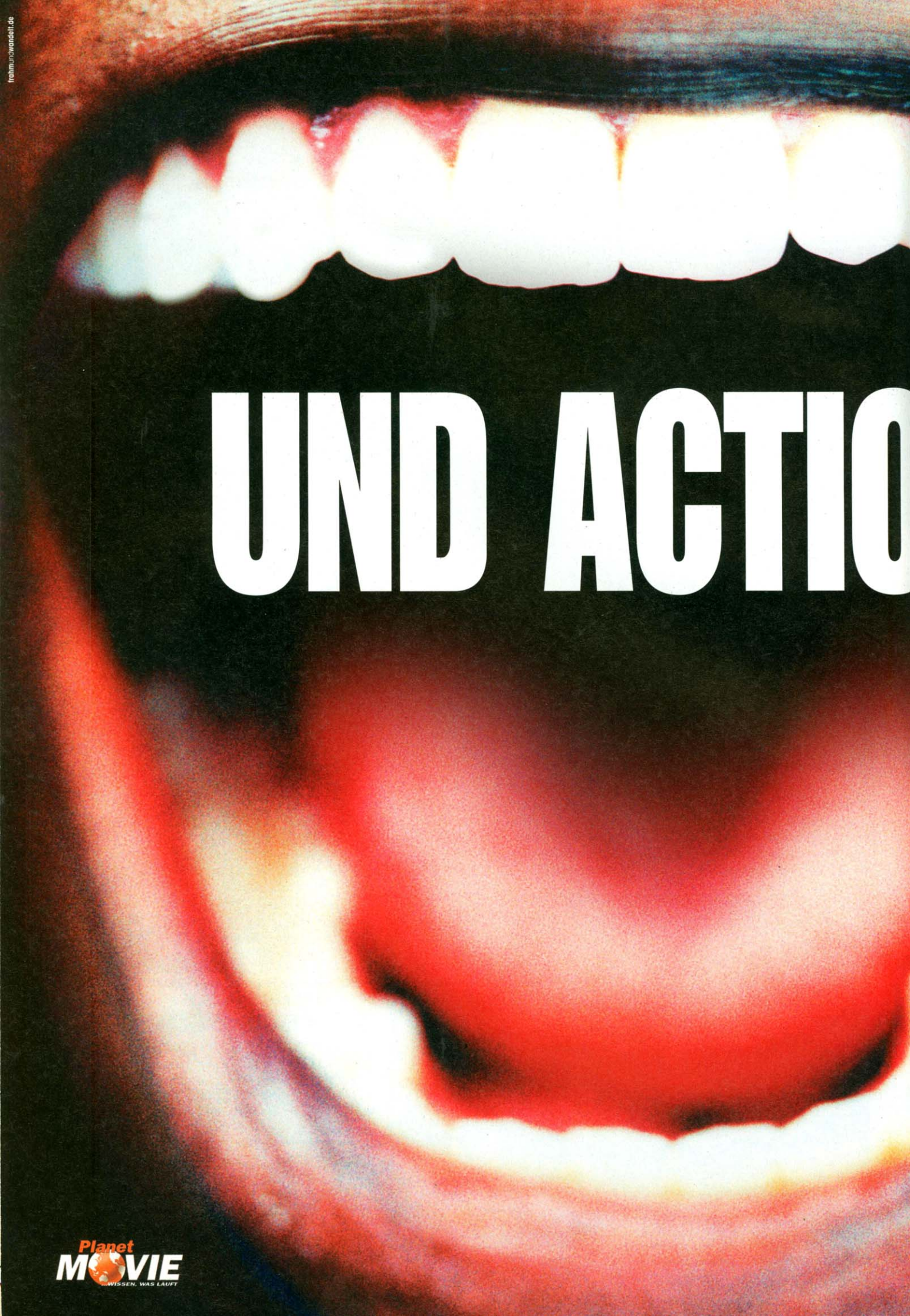
FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Silent Hill 2 ist und bleibt ein gutes Spiel. Allerdings ist der Sinn eines solchen Updates mehr als fraglich.



UND ACTION

ON!

- ⇒ GROSSE BLOCKBUSTER-REPORTAGEN.
- ⇒ ALLE NEUEN FILME IN DER KRITIK.
- ⇒ DER BLICK HINTER DIE KULISSEN.
- ⇒ EXTRA DVD- & HARDWARE-TEIL.

**JETZT
IM HANDEL.**



NUR **3,–** €

**Planet
MOVIE**
...WISSEN, WAS LÄUFT

DAS NEUE GROSSE FILMMAGAZIN

MIT DEN INSIDER-INFOS DIREKT

VOM SET. AKTUELL, KRITISCH,

WELTWEIT!

BURNOUT 2

POINT OF IMPACT

Schnell, schneller, Burnout 2! Der Nachfolger toppt den Überraschungs-Hit des vergangenen Jahres!



○ Wen interessiert schon die StVO? Hier zählt nur eins: Vollgas!



○ Das giftgrüne Coupé ist eine Hommage an „The Fast and the Furious“.

PS2 Anlässlich des 5. Rennens um die Deutsche Tourenwagen Meisterschaft auf dem Nürnberger Norisring hat uns Acclaim zu einer ersten Probefahrt mit Burnout 2 eingeladen. Im Nürnberger Grand Hotel durften wir den Nachfolger bereits anspielen. Alex Ward, Creative Manager bei Criterion Games, erklärte uns die neuen Features und Stephen Root, seines Zeichens Head of Audio, informierte über die neuen Sound-Effekte.

Leben auf der Überholspur

Auch in Burnout 2 geht es wieder vorrangig um wahnwitzige Rennen auf dicht befahrenen Schnellstraßen. Der erfolgreiche Vor-

gänger wurde für seinen geringen Umfang kritisiert. Der Nachfolger der Arcade-Raserei ist um einiges umfangreicher. Insgesamt stehen dem Geschwindigkeitsfanatiker nun 21 Autos zur Auswahl. Davon sind sieben jedoch erst freizuspielen. Abermals verzichteten die cleveren Entwickler auf kostspielige Lizenzen für Original-Fahrzeuge. Unter den Boliden finden sich dafür nun auch Exoten, wie ein Hotrod, ein Amischlitten aus den 50er-Jahren, eine Bullenschleuder und diverse andere schicke Modelle. Als Hommage an den Hollywood Blockbuster „The Fast and the Furious“ haben die Autofreaks bei Criterion Burnout 2 sogar extra ein giftgrünes Sportcoupé spendiert.

Endlich mehr Strecken!

Über 30 Kurse quer durch die USA sorgen in Burnout 2 für Langzeit-Motivation. Dabei hat man sich für das Strecken-Design besonders markante Bauwerke amerikanischer Metropolen herausgepickt und diese geschickt in die neuen Phantasie-Strecken integriert. Um möglichst authentisch das Flair der Großstädte zu vermitteln, haben die Entwickler unzählige Fotos an originalen Spots geschossen und diese den Designern später als Vorlagen zur Verfügung gestellt. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Ob nun verschnellte Serpentinien oder von Palmen flankierte Boulevards wie in Miami, alle Strecken vermitteln dem Spieler eine gelungene Illusion amerikanischer Landstriche und Großstädte.

Schneller, härter, lauter!

Besonders viel Liebe hat man in die überarbeitete Soundkulisse investiert. Allerdings fiel den Verbesserungen der, bei vielen Spielern sehr beliebte, „Herzschlag“-Effekt zum



○ Elvis lebt also doch! Im Amischlitten wird der Spieler zum „King of the Road“!



○ Burnout 2 ist die ultimative Materialschlacht.

Interview mit Alex Ward, Creative Manager bei Criterion Studios

play: Burnout war im vergangenen Jahr ein absoluter Überraschungshit. Ursprünglich wolltet ihr keinen zweiten Teil machen. Was hat euch dazu bewogen, nun doch ein Sequel zu produzieren?

Alex: Es war einfach zu gefährlich, einen zweiten Teil zu machen (lacht). Während der Entwicklung von Burnout häuften sich diverse Zwischenfälle. Einige unserer überarbeiteten Mitarbeiter haben den Fahrstil aus Burnout mit auf ihren Heimweg genommen. Etliche Strafzettel und Anzeigen wegen zu schnellen Fahrens waren die Folge. Als einer unserer Angestellten eines Nachts seinen Alfa Romeo bei einem Überholmanöver geschrottet hat, gab es sogar eine offizielle Mahnung an unsere Leute, sich nach Feierabend erst auszuruhen, bevor sie sich auf die Straße begeben. Die Initialzündung für die Fortsetzung gab der Film „The Fast and the Furious“. Wir fühlten uns im Kino so an unser Spiel erinnert, dass wir beschlossen, einige Elemente aus dem Action-Film abzukupfern und Burnout 2: Point Of Impact, zu machen. Besonders die brachialen Soundeffekte des Films haben es uns angetan.



play: Was sind die grundlegenden Änderungen in Burnout 2 zum Vorgänger?

Alex: Im Großen und Ganzen haben wir das Spielprinzip unverändert gelassen. Es geht immer noch darum, auf möglichst gefährliche Weise in den halsbrecherischen Rennen als Erster über die Ziellinie zu fahren. In Burnout 2 haben wir allerdings viel mehr Autos und Strecken untergebracht. Das Schadensmodell der Fahrzeuge ist detaillierter und alle Autos, auch die der computergesteuerten Vehikel, sind aus mehr Polygonen aufgebaut als beim Vorgänger. Die Grafik ist schöner und vor allem die Soundeffekte sind um einiges aufwändiger als in Burnout!

play: Der größte Kritikpunkt am Vorgänger war das üble Kantenflimmern. Habt ihr das in den Griff bekommen?

Alex: Ja, die Streckendetails flimmern jetzt viel weniger. Wir arbeiten noch an einer Optimierung der Richtungs-Pfeile. Damit waren wir nicht so glücklich. Auch die Anzeige für den Turbo haben wir verbessert. Viele Spieler haben uns E-Mails geschrieben, dass sie nicht gewusst haben was die Anzeige bedeuten soll und dass sie das Spiel komplett durchgespielt haben, ohne einmal einen Turbo zu benutzen. Das konnten wir kaum glauben.

play: Ihr scheint alle ziemlich Auto- und Renn-Freaks zu sein. Was fährst du persönlich für einen Wagen?

Alex: Ich habe mir gerade einen Honda S2000 bestellt. Allerdings dauert es noch drei Wochen bis der geliefert wird. Nachdem ich dann wohl gerade im Urlaub sein werde, wird er an die Adresse meiner Eltern geliefert und bevor ich einen Meter in meinem Baby fahren kann, dreht wahrscheinlich mein Dad damit schon ein paar Runden. Damn!

play: Danke für das freundliche Interview.



○ Wer bremst, verliert! Ein neues Schadensmodell lässt reichlich Trümmer umherfliegen.

Opfer. Wie uns Stephen Root verriet, waren die meisten Team-Mitglieder mit diesem Element ziemlich unglücklich. Wenn man im Vorgänger den Turbo abfeuerte, wurde die Musik ausgeblendet. Dafür wurden die Windgeräusche, begleitet von einem deutlich vernehmbaren Herzklopfen, lauter. Wird hingegen in Burnout 2 die Turbo-Taste gedrückt, quittieren das die Lautsprecher mit einem lauten Knall. Dem musikalischen Soundtrack werden ergänzende Spuren hinzugefügt, die den Spieler dann zusätzlich antreiben.

Fahrschule für Straßenrowdys

Um Spieler mit allen Feinheiten des extremen Rasens vertraut zu machen, gibt es in Burnout 2 eine Fahrschule. Hier erwerben die Spieler allerdings keine Lizenzen, sondern lernen die Gesetze des aggressiven

Fahrens. Nur wer sich immer extremer durch den Verkehr schlängelt, kann seine Turbo-Leiste kontinuierlich füllen. Wer es richtig bunt treibt, kann tatsächlich einen Turbo nach dem anderen zum absoluten Geschwindigkeits-wahnsinn verbinden. Der Fahrschul-Wagen ist laut Alex Ward übrigens eine nicht zu unterschätzende Waffe auf dem Asphalt. Da er sich selbst jeden Morgen über die im Schneckentempo dahinkriechenden Fahrschüler ärgert, fand er es eine schöne Idee, einen solchen Wagen in Burnout 2 unterzubringen.

An Burnout 2 gibt es soweit nichts auszusetzen. So muss die Fortsetzung eines Erfolgstitels aussehen. Wir können es jedenfalls kaum erwarten, uns erneut als schizophrene Geisterfahrer auf die Highways zu wagen und fiebern nervös der Test-Version entgegen. **MIK**



○ Neue Lichteffekte! Der Asphalt glänzt realistisch im Gegenlicht der Sonne.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim
	www.acclaim.de
Entwickler	Criterion
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	4. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Schneller, umfangreicher und schöner!
Burnout 2 wird noch besser als sein Vorgänger!

AERO DANCING 4: NEW GENERATION

PS2



Aero Dancing 4 bietet erstmals auch einen Helikopter und wird den Flightstick der Firma Hori unterstützen.

Hersteller	Sega
Entwickler	www.sega.de
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Sommer 2002

CSK Research Institutes (CRI) gehört zum legendären Sega-Entwickler-Team AM2 und arbeitet derzeit an der Programmierung des vierten Teils der actionreichen Flugsimulation Aero Dancing. Während der erste Teil der Serie noch eine Kunstflug-Simulation war, hat sich das Arcade-Spiel inzwischen zum handfesten Action-Spiel gemausert. Das besondere Merkmal von Aero Dancing ist das umfangreiche Training. In einer Flugschule muss der PS2-Pilot zunächst das Fliegen lernen, bevor er an Bord von schwer bewaffneten Kampffjets in die Luft gehen darf. In 40 Missionen trainiert der Spieler neben den Starts und Landungen auch den strategischen Luftkampf.

Das Hauptaugenmerk liegt bei Aero Dancing 4 natürlich wieder auf den zahlreichen Flugzeugen. Im PS2-Hangar stehen: F-14B, F-15E, F-16C und die F/A-18C der U.S. Airforce, außerdem eine russische Su-27. Ein absolutes Novum bringen die Entwickler mit dem AH-64 Apache Hubschrauber ins Spiel. Es ist das erste Mal, dass auch ein Helikopter in der Serie mitfliegt. Die Maschinen selbst sind nicht so detailreich modelliert wie die Konkurrenz-Flieger von Namco's Ace Combat 4. Dafür finden sich erstmals auch Gebäude und Objekte am Boden, die zerstört werden können. Was der Titel spielerisch hergibt, wird erst ein ausführlicher Test zeigen. **MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Heiße Luftkampf-Aktion mit cooler Grafik und optisch ansprechenden Kampffjets.

LARGO WINCH

PS2



Das Gitter öffnet sich vollautomatisch. Aber das System scheint nicht an zu sein...

Sämtliche Gegenstände, die benutzt oder untersucht werden können, blinken auf.

Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	www.ubisoft.de
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	5. September

Largo Winch erhält die Nachricht, dass in einem seiner Laboratorien etwas nicht mit rechten Dingen zugehe. Der Lagerbestand des neu entwickelten „GEO Raps“ wurde gestohlen. Kurz darauf wird auch noch das Computersystem gehackt. Jetzt nimmt der Jungunternehmer die Zügel in die Hand und geht den Geschehnissen auf den Grund. Während seiner Ermittlungen wird der Firmen-Boss die ganze Welt bereisen. Die 60 Runden verteilen sich auf 16 unterschiedliche Schauplätze. So wird er in den USA, in Russland, in Mexiko und in vielen anderen Ländern zu Gange sein. Die Lösung der Aufgaben gestaltet sich so: Man durchsucht jeweils im aktuellen Level die Räumlichkeiten nach nützlichen Gegenständen und unterhält sich stets mit allen Personen. Mit diesen Infos und den dazugehörigen Schlussfolgerungen sollte man jede Runde locker schaffen. Die Denkaufgaben sind leider nicht sehr anspruchsvoll, trotzdem kommt zu keiner Zeit Langeweile auf. Durch unterschiedliche Mini-Games wie Poker, Computer-Hacken usw. wird für Abwechslung gesorgt.

Grafisch ist das Adventure durchaus gelungen. Die Atmosphäre der jeweiligen Levels kommt glaubwürdig 'rüber. Hart gesottene Rätsel-Freaks werden mit dem Titel wahrscheinlich nichts anfangen können – für Neueinsteiger ins Adventure-Genre hingegen stellt Largo Winch solide Denksport-Kost zur Verfügung. **HS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

85%

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Der Titel bietet Rätselkost, die vor allem für Genre-Neulinge richtig gewürzt ist.

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR

PS2



Anhand der eingeblendeten Karte sieht ihr sofort, ob sich feindliche Truppen nähern.

Hersteller	Konami
Entwickler	www.konami-europe.com
Preis	7 Studios
Erhältlich ab	ca. € 60
	September

Als man 1999 das erste Mal etwas von Legion: Legend of Excalibur gehört hat, wurde es noch als Echtzeitstrategie-Spiel mit einigen Action- und Rollenspiel-Elementen angepriesen. Doch heute stellt sich die Sache etwas anders dar: Eine Multiplayer-Unterstützung fehlt total, zudem ist der Schwerpunkt des Games auf Action verlegt worden, versehen mit einigen wenigen Strategie- und RGP-Anteilen. In dem Spiel erlebt ihr das Epos um König Artus und das mächtige Schwert Excalibur. Ever Ziel ist es, acht Ritter der Tafelrunde zu finden und somit Camelot wieder zu einen. Bis man alle Ehrenmänner zusammen an der runden Tafel hat, müssen insgesamt 13 Missionen bestritten

werden. Dabei übernimmt ihr entweder die Rolle des Monarchen oder die eines bereits gefundenen Ritters. Diese Herrschaften gehören drei unterschiedlichen Gruppen (Schwertkämpfer, Bogenschütze und Magier) an. Davon abhängig müsst ihr verschiedene Taktiken anwenden, um einen Auftrag erfolgreich abzuschließen. Außerdem hat man die Befehlsgewalt über eine riesige Streitmacht, die man im Kampf gegen die Armeen von Morgan Le Fay einsetzen kann. Alle, die einen bunten Genre-Mix mögen und die Gefallen finden am mittelalterlichen Flair, sollten bei der Erwähnung von Legion: Legend of Excalibur weiterhin Augen und Ohren offen halten. **HS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

80%

★★★☆☆ — **Durchschnittlich**

Genre-Mix im mittelalterlichen Camelot. Zieht mit König Artus und seinen Rittern in die Schlacht.

... KRATZEN, BEISSEN, SPRINGEN ...



... DUCKEN, LAUFEN, ZIELEN ...



... SCHLAGEN, BOXEN, TRETEN ...



... HEBEN, WERFEN, UMDREHEN ...



... SIEGEN, JUBELN, WEGFAHREN ...



BESTER PLAYSTATION®2-GAMER GESUCHT. MITSUBISHI PAJERO PININ ZU GEWINNEN.



GAMES CONVENTION
29.08. - 01.09.02
Leipziger Messe



PlayStation 2

THE THIRD PLACE



TIME SPLITTERS 2

Geht man von der Umfang-Vergrößerung dieses Sequels aus, müsste Eidos es eigentlich Time Splitters 34 nennen.



○ Es gibt fast 80 unterschiedliche Spielfiguren.

PS2 Für alle Ego-Shooter-Fans werden im September Geburtstag, Weihnachten und Ostern auf einen Tag fallen. Nach einem eher mäßigen Schnellschuss zum PlayStation2-Start im November 2000, kehrt das Free-Radical-Team jetzt wieder auf die Bildfläche zurück. Wir verbrachten im Londoner Eidos-Hauptquartier einen ganzen Tag mit dem Produzenten des Ausnahmetitels.

Multiplayer-Paradies

Zugegebenermaßen wurde das erste Time Splitters wirklich im Schnelldurchlauf fertig gestellt, damit es pünktlich zum PS2-Launch in den Regalen stand. Neben vielen verärgerten Spielern waren auch die Entwickler mit der Veröffentlichung ihres eigentlich unfertigen Spiels alles andere als glücklich.



○ Die vielen verschiedenen Feuereffekte sind extrem kremig.

Obwohl auch dabei der starke Multiplayer-Mode durchaus seine Reize hat. Auf diesem Pluspunkt haben die Engländer aufgebaut und vergrößerten die Mehrspieler-Schlachten jetzt um ein Vielfaches. Zwar wurde Time Splitters 2 auf der diesjährigen E3 noch als exklusiver Online-Titel genannt, doch mittlerweile hat sich Free Radical gegen diese Funktion entschieden. Noch ist scheinbar unklar, wie Sony seine Online-Strategie in Europa realisieren will.

Also ein kluger Entschluss der Entwickler, da wir ansonsten wer weiß wie lange noch auf die Veröffentlichung hätten warten müssen.

Als Entschädigung gibt es allerdings jede Menge alternative Möglichkeiten, Multiplayer-Matches auszufechten. Mittels der i.Link-Funktion lassen sich bis zu acht PS2s miteinander verbinden. In einem LAN-Netzwerk sogar bis zu 16 Konsolen. Außerdem darf natürlich ein Splitscreen-Mode



○ Vor jedem Levelbeginn gibt es einen kurzen Rundflug über das Areal.

nicht fehlen, der es vier Spielern gleichzeitig erlaubt, gemeinsam an einem Fernseher zu zocken.

An Spielmodi selbst mangelt es ebenfalls nicht. In etwa 20 Varianten bleiben vom Capture the flag über Deathmatch und CoOps keine Wünsche offen. An witzigen Einfällen mangelt es nicht: Im Shrink-Mode beispielsweise schrumpfen die Gegner beim Ableben immer ein Stückchen mehr, bei Vampiren wird die eigene Lebensenergie durch getroffene Feinde wieder nach oben geschraubt. Den Vogel schießt allerdings der Monkey-Assistent-Mode ab. In einem klassischen Deathmatch erhält der schlechteste Spieler drei schwer bewaffnete Schimpansen-Helfer, um so den anderen mächtig einheizen zu können.

Die endlosen Kampfarenen sind speziell auf die verschiedenen Spielweisen ausgelegt und werden je nach gewähltem Modus zur Verfügung gestellt. Wem das immer noch nicht reicht, der kann in dem stark aufgebohrten Map-Maker seine eigenen Levels basteln. Mit Hilfe eines kinderleichten Interfaces können im Baukastenprinzip



○ Die Zombies in Notre-Dame geben nur kopflos wirklich Ruhe.

neue, komplexe Areale erstellt werden. Die können sich auf bis zu sechs unterschiedliche Stockwerke ausbreiten. Mit frei wählbaren Lichtquellen kann man seine Kreation perfekt ausleuchten. Es ist sogar möglich eigene Single-Player-Karten zu erschaffen – komplett mit Missionszielen und patrouillierenden Gegnern.

Alles wird gut

Der größte Schwachpunkt des Vorgängers war mit Sicherheit die fehlende Storyline und das daher zusammenhangslose und unspektakuläre Einzelspieler-Erlebnis. Auch hier haben die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht und so wird jetzt endlich klar, was es mit den Time Splitters eigentlich auf sich hat: Dreh- und Angelpunkt ist eine Raumstation, die im Erdbit ihre Bahnen zieht und die ein Zeitportal beherbergt. Die fiesen Time Splitters haben diese besetzt und versuchen nun, in verschiedenen Zeit-epochen Unruhe zu stiften.

Im ersten Level geht es ins Chicago des Jahres 1932. Vor jedem Spielabschnitt gibt es ein kurzes Intro, das den Spieler auf die bevorstehenden Aufgaben einstimmt. Danach geht es durch eine Vielzahl von Untermissionen, die sich aus dem jeweiligen Storyverlauf ergeben. Jedes Level bil-



○ Ein Sniper-Gewehr darf natürlich im Arsenal nicht fehlen.

det im Prinzip eine in sich abgeschlossene kleine Geschichte.

In der Prohibitionszeit von Chicago müsst ihr unter anderem einige Whiskeyfässer finden und entleeren. Das Spiel lebt in seiner jetzigen Fassung von zahllosen kleinen Details, wie an diesem Beispiel gut zu sehen ist: Die Löcher müssen in den unteren Teil der Fässer geschossen werden, da der edle Stoff sonst nicht vollständig abfließen kann. Bei einem Schuss auf einen Hydranten gibt es wie gewohnt einen Wasserstrahl zu sehen, nur dass jetzt sogar noch der Deckel ein wenig auf der Fontäne tanzt. Am Zeitungsstand wiegen sich die Magazine im Wind und noch vieles mehr.

Lustig ist zum Beispiel die Idee, die hinter der Befreiung einer Knast-Insassin im Wilden



○ Zirkus-Freak Hans fordert zum Armbrustduell.



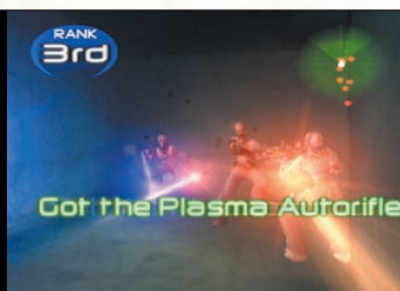
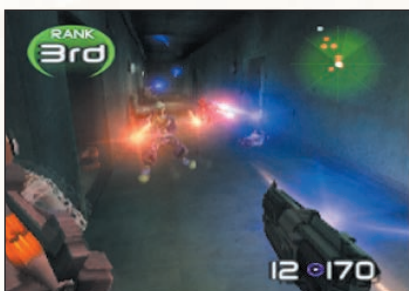
○ In jedem Level wird es zwei Endgegner geben.



○ Ihr könnt euch auch hinter fest montierte Geschütze klemmen.



○ Per Zielvorrichtung wird der Raketenwerfer auf sein Opfer getrimmt.



○ Selbst im wilden Vierspieler-Gefecht muss man keine Geschwindigkeitseinbußen hinnehmen.

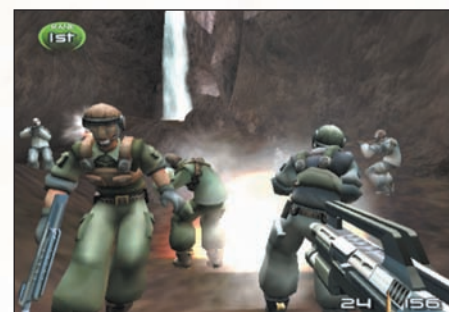
Westen steckt: Man muss zunächst einen Dynamitwagen an die Rückwand des Gefängnisses schieben und dann von dort aus mit einem Fass eine Pulverspur legen. Dann noch ein geschickter Schuss auf eine herumstehende Öllampe, und schon könnt ihr einer Flamme bei ihrem Weg zur Arbeit

zuschauen – immer schön an der Quasi-Zündspur entlang...

Ein weiterer Eyecatcher sind die geschmeidigen Animationen der Charaktere. Vor allem die überspitzten Gesichtszüge sind hervorragend gelungen. Es ist schon fast kinoreif, wie sich die schießfreudigen Polygonhelden über den Bildschirm bewegen. Hinzu kommen dynamische Trefferzonen, die das Modell je nach Einschlagpunkt anders reagieren lassen.

Technikwunder

Über die technische Seite kann man nur noch staunen: Trotz geballter Grafikpracht bewegt sich Time Splitters 2 konstant mit 60 Bildern pro Sekunde. In Anbetracht der vielen Effekthaschereien schon fast ein kleines Wunder. Vor allem die riesigen Endgegner sind eine echte Augenweide. Dank der wirklich perfekten Steuerung sollten aber auch die dicken Brocken keine größeren Probleme darstellen.



○ Beim letzten Stand in der Waffenkammer zählte Time Splitters 2 ca. 30 unterschiedliche Schießweisen.

Time Splitters 2 kann es derzeit mit fast jedem PS2-Ego-Shooter aufnehmen. Dieses Game ist über und über mit Spiel-Modi ausgestattet, die auch nach dem Abschließen der Singleplayer-Kampagne noch genug Langzeitmotivation bieten. Allein die vielen gesonderten Challenges dürften die Spieler lange auf Trab halten. Darunter Aufgaben wie beispielsweise die Zerstörung aller Fenster in einem Level in einem bestimmten Zeitraum. An anderer Stelle müsst ihr versuchen, von den Wachen unentdeckt bestimmte Missionsziele zu erreichen. Der Challenge-Mode ist also ein bisschen mit den VR-Missionen von Metal Gear Solid zu vergleichen.

Bereits in der kommenden Ausgabe werden wir das Ballerwunder ganz genau unter die Lupe nehmen und einem ausführlichen Test unterziehen. Die Tendenzen könnten allerdings bis jetzt nicht sonniger sein. **SLI**



PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Shooter
Spieler	1-16
Hersteller	Eidos Interactive www.eidos.de
Entwickler	Free Radical
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Herbst

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★★ — potenzieller Hitkandidat

Sofort vorbestellen! Kaum zu glauben, was die Engländer da auf die Beine gestellt haben.

RIDING SPIRITS

PS2



Die Replays sind fast so schön wie die in Gran Turismo 3 A-spec.

Hersteller	Ubisoft
	www.ubisoft.de
Entwickler	Spike
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	26. September

Ein Vergleich mit der Rennspiel-Referenz Gran Turismo 3 A-spec liegt auf der Hand. Riding Spirits ist eine waschechte Rennsimulation im Sattel von Zweirädern und bietet zahlreiche Spielmodi: einen langfristig motivierenden Simulations-Modus, einen Zweispieler- und einen Quickrace-Modus und die Möglichkeit, sich beim Tunen seines Joghurtbechers auszutoben. Mit dem Gameplay verhält es sich ähnlich. Genau wie beim Vorbild auf vier Rädern muss der Fahrer zunächst sein Können beim Erwerb der nötigen Lizenzen beweisen.

Mit einem mageren Startkapital erwirbt man das erste Motorrad, eine Lederkombi und einen Helm. In den nun folgenden Rennen sorgen gute Platzierungen für die nöti-

gen Geldspritzen, eine nach der anderen beschert dem Bike leistungsfähigere Teile. Optisch sind die Rennsammeln detailreich in Szene gesetzt. Auch die Strecken überzeugen, die Steuerung allerdings lässt zu wünschen übrig. Bei hohen Geschwindigkeiten fällt das Manövrieren der schnellen Maschinen noch leicht, verlässt man jedoch die Ideallinie und gerät auf einen unbefestigten Seitenstreifen, kann man die Zweiräder nur schwer wieder abfangen. Ein weiteres Manko der noch unausgereiften Steuerung: wenn man aus engen Kurven heraus beschleunigt, fehlt es an Wendigkeit und auch das für Motorräder typische Beschleunigungsgefühl bleibt aus. **ML**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

85%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Zur Motorrad-Rennspiel-Erfüllung fehlt es, vor allem bei der Steuerung, noch am nötigen Feinschliff.

UFC THROWDOWN

PS2



Der blaue Balken zeigt sowohl eure Lebensenergie als auch eure Kraftreserven an.

Hersteller	Ubi Soft
	www.ubisoft.de
Entwickler	Crave Entertainment
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	5. September

Ultimate Fighting ist vor allem in Amerika sehr populär. In Deutschland ist der brutale Kampfsport verboten. Gegen die virtuellen Prügelorgien der UFC-Videospiel-Adaptionen hat der Gesetzgeber hingegen nichts einzuwenden. Mit UFC Throwdown setzten die furchtlosen Profischläger zum ersten Mal auf der PS2 zu Nierenschwingern, Kinnhaken und Tiefschlägen an. Die 28 verfügbaren Extremsportler können in den Modi Training, Exhibition, Tournament und UFC ihre Muskeln spielen lassen. Wählt ihr die Career-Option, müsst ihr zunächst einen eigenen Prügelknaben erstellen. Hierbei stehen euch verschiedene Kampfstile zur Auswahl (Kickboxing, Jui-Jitsu, Pit-Fighting, Wrestling, usw.), in denen auch die anderen virtuellen UFC-Stars trainiert sind. In

Sparring-Kämpfen und im Skill-up Challenge könnt ihr neue Moves lernen und eure Werte (Ausdauer, Geschwindigkeit, Punch, Kick, etc.) verbessern. Das Kampfsystem wirkt auf den ersten Blick sehr chaotisch und scheint keinen Tiefgang zu haben. Erst nach ein paar Runden und intensivem Training zeigen sich die Qualitäten von UFC Throwdown. Nur wer Taktik, Gefühl und vor allem das richtige Timing an den Tag legt, kann gegen die Schläge, Tritte, Klammer- und Aufgabegriffe seiner Kontrahenten bestehen. Die Duelle gestalten sich sehr oft als wahre Zerreißprobe für das Nervenkostüm, denn schneller als man sich versieht, werden die eigenen Angriffe gekontert und man selbst liegt nach einigen kurzen Faustschlägen auf der Matte. **ML**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

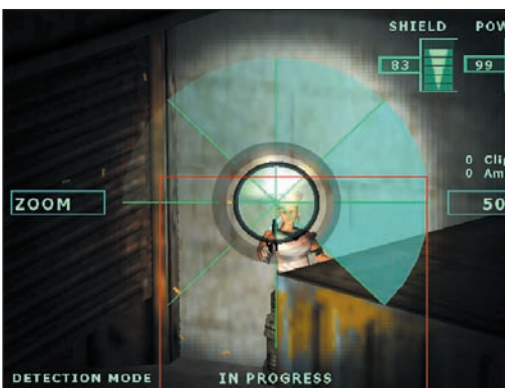
90%

★★★★☆ — Vielversprechend

Taktik und Anspruch: UFC Throwdown bietet für geübte Genrefans durchaus eine interessante Alternative.

ROBOCOP

PS2



Selbstverständlich verfügt Robocops Zielsystem auch über eine Zoom-Funktion.

Hersteller	Virgin Interactive
	www.vid.de
Entwickler	Titus
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Oktober

Nach nunmehr drei Spielfilmen und einer TV-Serie kehrt Robocop auf die Bildschirme zurück. Diesmal sorgt der stählerne Gesetzeshüter auf der PlayStation2 für Recht und Ordnung.

Wie schon so oft führt die OCP Böses im Schilde. Einige Wissenschaftler des Konzerns planen den Aufstand der Roboter und stürzen Old Detroit damit ins Chaos. Für Robocop ist es selbstverständlich, dass er die Unschuldigen schützen muss – auch wenn dies für ihn bedeutet, gegen seine eigenen Schöpfer antreten zu müssen. Bei Robocop handelt es sich um einen reinrassigen Ego-Shooter. Durch die fehlenden Displays fühlt man sich perfekt in die Rolle des futuristischen Gesetzeshüters versetzt.

Alle relevanten Daten wie Energiereserven oder Munitionsvorrat, werden direkt auf die Netzhaut von Alex Murphy projiziert. Wie schon in den Filmen unterstützt euch bei den Feuergefechten auch im Spiel ein spezielles Zielsystem. Neben den verschiedenen Maschinen und Robotern der OCP muss sich Robocop auch gegen menschliche Gegner behaupten. Durch die große Auswahl an verschiedenen Waffensystemen (Beretta M93R-AG, Gatling Gun, Raketenwerfer, usw.) dürfte es für den geübten Schützen jedoch kein Problem darstellen, den mechanischen Ungenümen Einhalt zu gebieten. Insgesamt 15 Missionen müsst ihr erfüllen, bevor ihr dem mächtigen MIND, der hinter der Verschwörung steckt, gegenübertreten dürft. **ML**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

85%

★★★★☆ — Vielversprechend

Gratlich lässt das Spiel noch zu wünschen übrig, Fans von Robocop werden dennoch auf ihre Kosten kommen.

PROJECT ZERO

Die Schnauze voll von Silent Hill? Lust auf skurrile Rituale? Dann kommt doch zur Villa Himuro.



○ Nicht jede Kopfnuss ist schwer zu knacken.



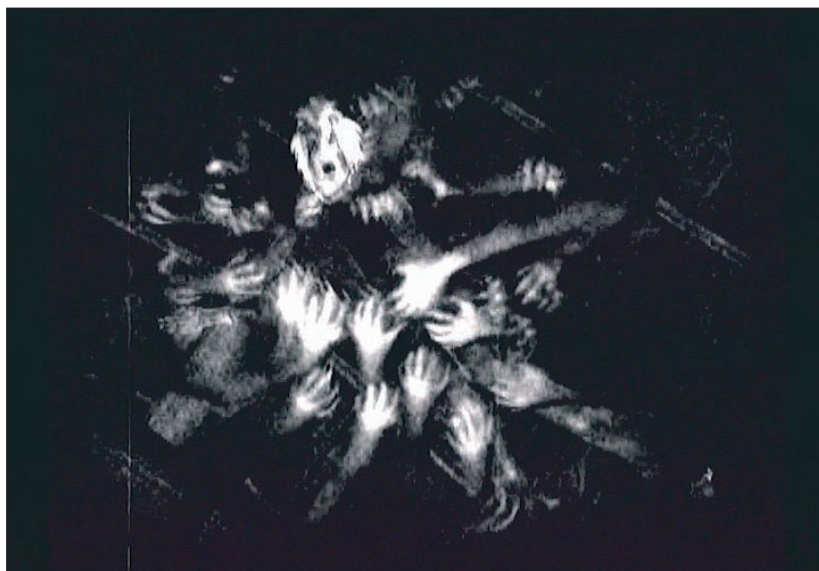
○ Ist der Geist zu nahe gekommen, gib'ts eins auf die Mütze.

PS2 Wer hätte das gedacht? Mit Project Zero kommt ein Survival-Horror-Game, bei dem es komplett ohne Zombies und Monster zur Sache geht! Zwei bekannte Serien, die Resident-Evil- und Silent-Hill-Reihen, leben vordringlich von solchen Kreaturen. Allein durch die widerlichen Erscheinungsbilder entsteht die benötigte Portion Grusel, die der Spieler

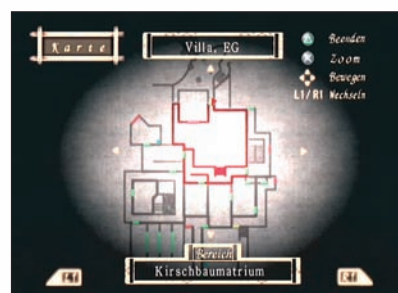
zweifelsohne erwartet. Nur schwer kann man sich einen Survival-Horror-Titel vorstellen, der ohne solch ekligen Geschöpfe auskommen kann. Um dem Genre neuen Schwung zu verleihen, haben sich die Entwickler von Tecmo für einen ganz anderen Typ Gegner entschieden: Geister – ganz, ganz böse Geister!

Sensationsgeil

Der Autor Junsei Takamine ist auf der Suche nach Hintergrundmaterial für einen neuen Roman. Ganz klar, dass man sich da auf jeden interessanten Hinweis für eine Erfolg versprechende Story stürzt. Der Brauchtforschers Ryoza Munakata hat einst in einem Buch über die Villa Himuro geschrieben – in einer Publikation über Shinto-Rituale und Legenden aus allen Teilen des Landes. Zu diesem Zweck zog der Journalist mitsamt seiner Familie in besagtes Anwesen ein. Aufgrund mysteriöser Ereignisse verschwanden aber alle schon bald spurlos. Schon vorher waren immer wieder Menschen in und um das Haus verschwunden. Angeblich soll vor dem Bau des Gebäudes ein Schrein auf dem Grund und Boden gestanden haben, der nur dazu diente, über Genera-



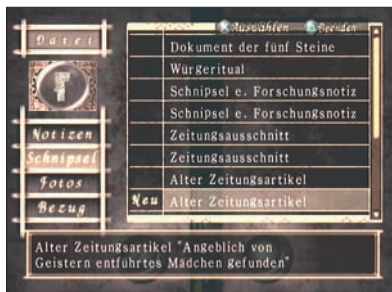
○ Alle Visionen von Miku werden in Schwarz-Weiß-Zwischensequenzen dargestellt.



○ Eine Karte zeigt alle besuchten Orte an.



○ In dem gelben Statusbalken könnt ihr erkennen, wie viel „Lebensenergie“ der Geist noch hat.



○ Neue Infos werden euch deutlich angezeigt.

tionen hinweg Shinto-Rituale zu vollführen. Ein reicher Großgrundbesitzer, das letzte Familienoberhaupt der Himuros, ermordete in dem Haus seine ganze Familie – eine Spur wurde nie gefunden. Diese rätselhaften Ereignisse haben sich natürlich herumgesprochen und halten Besucher von der inzwischen baufälligen Villa fern.

Verdammte Neugier

Den Schriftsteller lassen diese „Märchen“ allerdings kalt und so zieht er mit seiner Assistentin Tomoe Hirasaka und mit dem Redakteur Koji Ogata in das Gemäuer ein, um

vor Ort Fakten für seinen neuen Krimi zu sammeln. Der junge Mafuyu Hinasaki verdankt dem Autoren sehr viel und als er herausfindet, wo sich Takamine gerade aufhält, macht er sich auf den Weg zu ihm. Zack! Vier weitere Personen auf der Liste der Verschollenen.

Seitdem sind zwei Wochen vergangen. Mafuyus Schwester hat seit ihrer Kindheit Visionen und kann Dinge sehen, die andere nicht wahrnehmen. Als sich ihr Bruder auf die Suche nach dem Literaten machte, spürte sie sofort, dass er sehr weit weggehen würde. Da er ihr letzter lebender Verwandter ist, macht sie sich ebenso auf den Weg zur mysteriösen Villa.

Innerhalb des Anwesens findet sie allerhand Zeitungsartikel, Forschungsunterlagen, Tonbänder und Notizbücher, die den Leidensweg und die Erlebnisse der inzwischen Vermissten beschreiben. Auf der Suche nach ihrem Bruder muss sie jede Menge Kopfnüsse knacken, um zu immer weiteren, schaurigen Bereichen des gruseligen Hauses vorzudringen.

Von ihrer verstorbenen Mutter erhielt die zierliche Heldin im Minirock eine alte Balgkamera. Mit dem Finger am Auslöser zieht

Miku nun durch die Furcht einflößenden Gänge und Zimmer. Der Fotoapparat dient ihr zugleich als Waffe gegen die spirituellen Wesen. Nähert sich ein Geist, so beginnt eine Anzeige am unteren Bildschirmrand rot aufzuglühen. Bei diesem Signal solltet ihr schnell durch den Sucher der Kamera blicken und die Gegend nach Geistererscheinungen absuchen...

Schnappschüsse

Sobald ihr einen im Visier habt, solltet ihr das Fadenkreuz auf den Kreis halten, der über dem Geist zu sehen ist. Die Kamera lädt sich währenddessen mit magischer Kraft auf. Je mehr Energie geladen ist, desto mehr Schaden wird dem Kontrahenten zugefügt. Die Stärke des Treffers richtet sich zudem noch nach dem eingelegten Film, von denen ihr verschiedene innerhalb der Villa finden werdet. Jeder Typ Film weist unterschiedlich hohe exorzistische Kräfte auf. Mit jedem Schnappschuss erhält man Seelen-Punkte, die in Upgrades für die Kamera investiert werden können. So können neben den Grundwerten (Erfassungsbereich, Ladezeit und Ladewert) und Bonusfunktionen (Geister wegschieben, bremsen, lähmen etc.) noch Sonderfunktionen freigeschaltet werden.

In der nächsten Ausgabe werdet ihr den Test zu Project Zero finden und darin erfahren, ob sich ein Kauf lohnt oder nicht. **HS**



○ Freundliche Geister: Werden diese geknipst bevor sie verschwinden, gibt es Extra-Punkte.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Survival-Horror
Spieler	1
Hersteller	Wanadoo
	www.wanadoo-edition.de
Entwickler	Tecmo
Preis	ca. € 50
Erhältlich ab	2. September

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Wer sich in Silent Hill schon ganz Zuhause fühlt, sollte mal einen Ausflug zur Villa Himuro wagen.



DEIN ZIEL: GEWINNEN.
DEINE WAFFE: PLAY.

JETZT 3 PLAY FÜR 5 €

Über
50%
sparen!

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

E-Mail: abo@playplaystation.com • **Internet:** www.playplaystation.com

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



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 zum Jahresvorzugspreis von € 38,40 (€ 3,25 statt € 3,50 pro Ausgabe) fort.

play Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19, 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4, 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwaldstraße 14, 9015 St. Gallen

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
(Nur in Deutschland möglich!)

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 zum Jahresvorzugspreis von € 38,40 statt € 42,00 (€ 3,25 statt € 3,50 pro Ausgabe) im Einzelverkauf. Das Abonnement läuft für ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden.

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

☐ per Kreditkarte

☐ MASTERCARD
☐ VISA

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Prüfziffer

Ab 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Datum

Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

PSM082

ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN

Gunther Hruby, Frank Emmerling

Tipps & Tricks

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

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

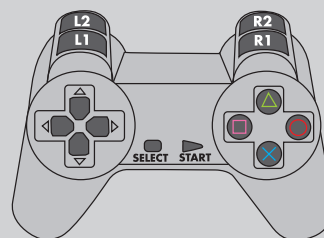
Was Cooles oder Krasses in einem Spiel gefunden? ...und noch nicht in unseren Tipps erspäht? Das darf nicht sein! Wir haben ein offenes Ohr für eure Spielerfahrungen! Denn was ihr wisst, interessiert bestimmt auch andere! Hierfür haben wir extra eine E-Mail-Adresse eingerichtet.

Mail an: tipps@playplaystation.com

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

inFormation

O=rechts
O=links
O=oben
O=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.

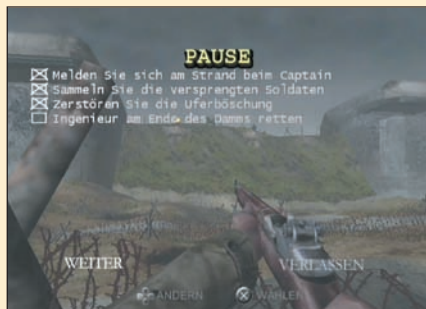
PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

Medal of Honor: Frontline

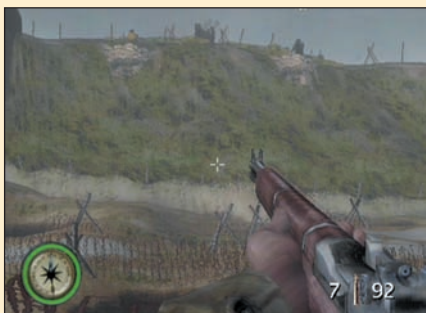
Fehlerkorrektur

Leider hat sich in der vergangenen Ausgabe ein Fehler eingeschlichen. Der Cheat für Unverwundbarkeit war falsch abgedruckt. Richtig lautet er:

□, L1, O, R1, △, L2, Select, R2
Gebt die Tastenkombination ein, während ihr eine aktuelle Mission pausiert habt. Das Spiel kehrt danach direkt ins Spielgeschehen zurück.



○ Wechselt aus dem normalen Spielgeschehen ins Pausemenü und gebt den Cheat ein.



○ Unverwundbare Helden haben einen riesigen Vorteil: Sie leben länger!

Medal of Honor: Frontline

tet. Schaltet vom Hauptmenü aus auf die Funktion „Optionen“ um. Tragt in der Enigma-Maschine folgenden Code ein:

„DAWOIKS“

Bestätigt, und die Lichter an der Maschine blinken mehrmals grün auf... Schaltet nun im Menü auf „Bonus“ und aktiviert die gewünschten Cheats in der praktischen Auswahl.

F1 2002

Gewinne einstreichen

Startet das Spiel und wechselt ins Hauptmenü. Wählt hier die Option „EA Sports Karten“. Wechselt in die Ansicht der erspielten Karten. Gebt in diesem Menü die folgenden Tastenkombinationen ein. Ihr erhaltet für jeden Code eine entsprechende Klassifizierung der angezeigten Karten. Logischerweise werden durch die erschummelten, erfolgreich absolvierten Bereiche auch die entsprechenden Boni aktiviert.

Alle Karten in Bronze-Klassifizierung verwandeln
L2, L1, R2, L1, L2, R2, L2, R1, L1, R2



○ Mit den aufgeführten Cheats könnt ihr euch viel Arbeit ersparen.

INHALT 08/2002

PlayStation2

Army Men RTS	52
ESPN NBA 2Night 2002	52
F1 2002	51-52
Final Fantasy X	53
Medal of Honor: Frontline	51
Men in Black II	52
Prisoner of War	53
Red Card Soccer	53
Smash Court Tennis Pro Tournament	53

CheatCards PS2

Aggressive Inline	55-56
Freeekstyle	55-56
Star Trek Voyager: Elite Force	61-62
Tony Hawk's Pro Skater 3 Platinum	61-62

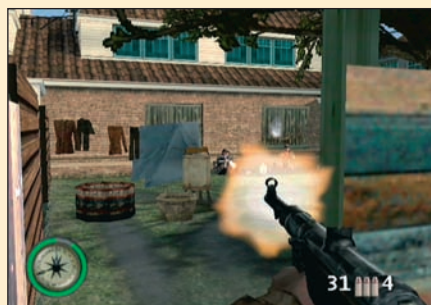
Action-Replay-Codes PS2

Blood Omen 2	54
Virtua Fighter 4	54

Player's Guides

PlayStation2

Medal of Honor: Frontline (Teil 2)	63-66
Was braucht ein tapferer Soldat? Richtig! Einen Sieg! Folgt uns bis in die letzte Schlacht!	



PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

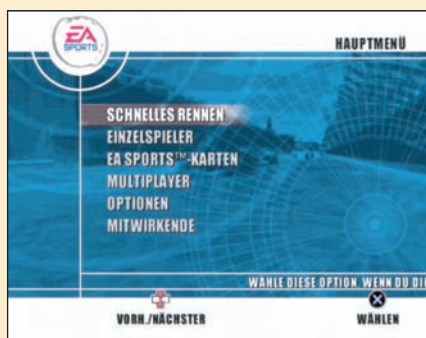
F1 2002

Alle Karten in Silber-Klassifizierung verwandeln
R1, L1, L2, L2, R1, L1, L1, R2, L2, L1

Alle Karten in Gold-Klassifizierung verwandeln
L2, L2, R1, L1, R2, L2, L1, R1, R1, R2

Alle Strecken im Schnelles-Rennen-Modus freischalten

Wechselt vom Hauptmenü aus in die Option „Schnelles Rennen“. Sucht euch einen Flitzer aus und klickt in die Streckenauswahl. Sucht eine noch blockierte Strecke, die mit einem entsprechenden Zeichen versehen ist. Gebt nun folgende Tastenkombination ein, um die ganzen Strecken freizuschalten:
○, ○, L2, R2, L2, R2, L2, ○, ○, ○



○ Auch die Strecken im Schnelles-Rennen-Modus lassen sich bequem freischalten.

Army Men RTS

Tipp

Ihr könnt immer nur eine gewisse Anzahl von Gebäuden und Einheiten produzieren. Achtet deswegen genau auf die Missions-Anweisungen. Produziert ihr beispielsweise mehr Einheiten als notwendig, habt ihr nur die Chance, diese durch sinnloses Verheizen wieder loszuwerden. Es ist nicht möglich, eigene Einheiten zu neutralisieren.

Cheats

Die folgenden Cheats müssen während einer regulären Mission eingegeben werden. Hier ist ein wenig Timing gefragt. Sollte es also nicht auf Anhieb klappen, muss die Eingabegeschwindigkeit verändert werden. Bei jeder Eingabe müsst ihr die R2-Taste am Pad gedrückt halten!!!

Effekt: +2.000 Electricity
Eingabe: △, □, ○, X, △, X

Army Men RTS

Effekt: +5.000 Plastic
Eingabe: △, ○, □, X, △, □

Effekt: Alternative Farben
Eingabe: □, △, □, □, X, ○

Effekt: Super-Soldaten
Eingabe: □, □, X, △, X, □

Effekt: Super-Gegner
Eingabe: △, △, X, □, △, △

Effekt: Paratroopers
Eingabe: ○, □, ○, □, △, △

Effekt: Extra-Dump-Truck-Resources
Eingabe: □, □, □, △, ○, X

Effekt: Kill-ur-Soldiers!
Eingabe: □, △, ○, ○, △, □

ESPN NBA 2Night 2002

Wen die normalen Köpfe der Spieler mit der Zeit etwas langweilen, der sollte einmal unter der Rubrik Cheats im Spiel Folgendes eingeben:

BALLHEAD

Aktiviert die Funktion in den Optionen – eure Spieler flitzen fortan mit einem Basketball auf dem Hals durch die Gegend.

Men in Black II

Here come the Men in Black! Und auch in Teil 2 müsst ihr Aliens bremsen. Einfacher gesagt als getan! Aber mit den passenden Cheats geht alles viel leichter.

Cheats

Die Cheats werden zu Spielbeginn aktiviert. Gebt die aufgeführten Tastenkombinationen ein, sobald ihr die freundliche Begrüßung „MIB – Press Start Button“ auf der Mattscheibe seht. Als Bestätigung für die richtige Eingabe blitzt der Screen kurz auf.



○ Im Startscreen werden die praktischen Cheats eingehämmert. Als Bestätigung blitzt es kurz auf.

Men in Black II



○ Rückzug stehen euch alle Levels im Spiel zur Verfügung. Oder darf's ein bisschen Unverwundbarkeit sein?

Alle Levels freischalten

R2 △ ○ ○ □ L2 ○ ○ X ○ L2 □

Alle Trainingsmissionen freischalten

□ ○ L2 ○ △ X R2 ○ ○ R1 □ ○

Boss-Mode freischalten

R1 △ ○ ○ X L2 ○ □ ○ △ R2 L1

Agent-Data freischalten

○ ○ ○ R2 ○ L2 ○ X R2 □ ○ R1

Alien-Data freischalten

□ L1 ○ L2 ○ △ R1 ○ X ○ R2 △

Das „Making of“ freischalten

○ R2 L2 ○ △ ○ □ X ○ L1 X ○

Spielcharakter mit Unverwundbarkeit ausstatten

○ X R1 △ ○ L2 X ○ L1 ○ X R2

Spielcharakter besitzt volle Bewaffnung

○ ○ X □ R1 △ △ ○ ○ L1 L1 ○

Pick-ups werden nicht ausgelassen

○ ○ X □ ○ ○ X □ L1 L2 □ ○

Agent besitzt die Waffenfunktion „Full Bolt“

○ ○ ○ ○ L1 ○ △ R2 ○ ○ □ □

Agent besitzt die Waffenfunktion „Full Spread“

L2 R1 ○ L2 ○ ○ L1 ○ ○ X

Agent besitzt die Waffenfunktion „Full Homing“

○ ○ □ L1 ○ ○ L1 ○ ○ ○

Agent besitzt die Waffenfunktion „Full Beam“

○ ○ △ ○ L1 □ ○ R1 R1 △

Agent besitzt die Waffenfunktion „Full Area Effect“

○ X △ ○ X ○ □ L2 ○ R2

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

Final Fantasy X

Geheime Orte

Kurz vor dem Ende der Reise seid ihr im Besitz des Al-Bhed-Luftschiffs. Mit ihm ist es euch erlaubt, neben den regulären Plätzen auch versteckte Orte anzufliegen. Diese müsst ihr allerdings erst finden. Wir sagen euch nicht nur, wo ihr sie findet, sondern auch was ihr dort findet.

Yevon-Tempel Baaj

X-Achse: 12-16

Y-Achse: 57-62

Hier gibt es zwei Dinge zu erbeuten: Lulus „Lord Zwiebel“ und die Bestia „Anima“. Den Lord könnt ihr erst nach eurem Sieg über Geos Geyno an euch nehmen. Für die Bestia müsst ihr bei dem Spiel mit den Sphäroiden in den sechs Tempeln die Bonus-Objekte gefunden haben.



Sanubia Wüste

X-Achse: 12-16

Y-Achse: 41-45

Einsam und verlassen steht hier eine Schatzkiste im Sand. In ihr befindet sich Tidus' Schwert Askaron mit der brauchbaren Ability „Doppel-A“.

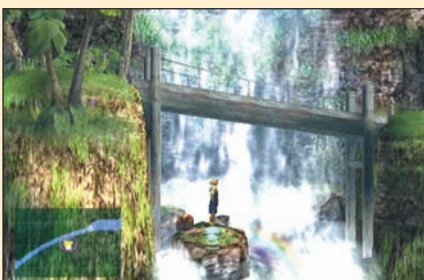


Besaid Wasserfall

X-Achse: 29-33

Y-Achse: 73-76

Hier könnt ihr Kimahris „Dragonerspeer“ kostenlos mitnehmen. Die Waffe besitzt die Abilities „Zauberkonter“ und „Ausweichkonter“.



Final Fantasy X

Ruinen von Mi'hen

X-Achse: 32-36

Y-Achse: 56-60

Hier könnt ihr Rikkus „Pfundfinder“ erbeuten. Folgende Abilities stehen Rikku damit zur Verfügung: „Erstschlag“ und „Gift-Attacke“.



Fungus-Schlachtfeld

X-Achse: 38-42

Y-Achse: 55-60

Als Beute winkt euch hier Lulus „Phantom-Wappen“, das die Abilities „Kältesog“, „Hitzesog“ und „Nässesog“ parat hält.



Omega-Ruinen

X-Achse: 69-75

Y-Achse: 33-38

Hier gibt es massig schwere Gegner. Der beste Ort um sich aufzuleveln und Geld zu verdienen. Außerdem lässt sich vom Levelboss „Omega Weapon“ Kimahris Ekstase „Soupernova“ mopsen.



Smash Court Tennis Pro Tournament

Spielt den Arcade-Modus auf „schwierig“ durch, ohne ein Spiel (gemeint ist ein Spiel innerhalb eines Satzes) zu verlieren. Seid ihr als männlicher Charakter angetreten, erhaltet ihr nun als Bonus den Supercrack Red Ace. Weiblichen Charakteren winkt zur Belohnung Top-Star Hitomi Yoshino. Beide sind zwar dann nach wie vor „unsichtbar“, ihr könnt sie im Einzelspiel-Modus dennoch anwählen – sie befinden sich im Spielerwahl-Bildschirm neben Patrick Rafter.

Red Card Soccer

Ein Action-Fußballspiel wie Midways Red Card kommt natürlich nicht ohne eine ganze Latte freizuspielender Goodies aus. In diesem Falle handelt es sich um frische Teams und Stadien, alle erhaltet ihr im Welt-Modus. Besiegt das jeweilige Team also in diesem Modus. Übrigens: Tragt ihr euch mit dem Namen BIGTANK ein, schaltet ihr alle Teams, Stadien sowie den Finals-Mode frei.

Apes-Team und Victoria-Falls-Stadium freispielen

Besiegt das Apes-Team.

Dolphins-Team und Nautilus-Stadium freispielen

Besiegt das Dolphins-Team.

Martians-Team und USAFB001-Stadium freischalten

Besiegt das Martians-Team.

Matadors-Team und Coliseum-Stadium freispielen

Besiegt das Matadors-Team.

SWAT-Team und Nova-City-Stadium freispielen

Besiegt das SWAT-Team.

Samurai-Team and Youhi-Gardens-Stadium freispielen

Besiegt das Samurai-Team.

Finals-Mode freispielen

Gewinnt alle Matches im Welt-Modus.

Prisoner of War

Schnell, schneller, play! Hier die Passwörter, die die Geheimnisse für's Spiel freischalten. Benutzt die aufgeführten Passwörter in der Option „Kennwörter“. Aktiviert sie, indem ihr nach jeder Eingabe die Option „OK“ benutzt. Es erscheint jedes Mal eine Meldung, dass ein Geheimnis aktiviert wurde. Wechselt dann zurück in die Auswahl und schaltet die Goodies in der Option „Geheimnisse“ nach Belieben an und aus.

MUFFIN - Größe der Wachen

FATTY - Widerstandsgeist

QUINCY - Wahrnehmung der Wachen

DINO - Unbegrenzte Hilfsmittel

FOXY - Vogelperspektive-Modus

BOSTON - Ich-Perspektive-Modus

KAZ - Umgebungsradar

JOE - Anzeige des Barackennoffiziers auf dem Radar

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.

Blood Omen 2

Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE8CA8DE BCA99C80

Unbegrenzte Lebensenergie

.....DE9CE95A BCA99B83
.....DE9CE962 F8AADE4B
.....DE9CE96E 002AFB83
.....DE9CE916 A0F59B93
.....DE9CE93E BCA99B83

Unbegrenzt Rage

.....DE9CEB1A BCA99B83
.....DE9CEAE2 82359BA7
.....DE9CE98E 82359BA7
.....DE9CE99A A2359BA3
.....DE9CF3C6 BCA99B83

Unzerbrechliche Waffen

.....DE9EA25E BCA99B83
.....DE9EA26E 68E99B87
.....DE9EA20A BCA99B83

Kain bewegt sich schneller

.....DEB5BCAE FCA99B83

Kain im Hyper-Mode

.....DEB5BCAE FC299B83

Kain bewegt sich langsam

.....DEB5BCAE FAF56750

Gegner bewegen sich langsamer

.....DEB5BCAA F9756750

Feinde/Gegner im Hyper-Mode

.....DEB5BCAA FDC99B83

Gegner schneller neutralisieren

.....DE97D622 F8AADA03
.....DE97D62A 68EA9BEB

Stärkere Sprünge

.....DE8E533A F8AADAC3
.....DE8E53C2 002ABB83

Viel stärkere Sprünge

.....DE8E533A F8AADA03
.....DE8E53C2 002ABB83

Gegnerische HP anzeigen

.....DE97DFAE BCA99B83

AI deaktivieren

.....DE980836 E0AB9B84
.....DE983F5A E0AB9B84

Keine Kollision mit Waffen

.....DE82668E BF899B8B
.....DE82668A BCA99B83

Virtua Fighter 4

Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E
.....EE8EFEF6 BCA99C80

Alle Farben

.....FE46F526 BCA99B82

Alle Items und die Trainings-Trophäe

.....DE7872E6 BBA89A82
.....DE7872E2 BBA89A81

Alle Special-Items

.....DE7872DA BCAC9A82
.....CE7872D2 BCA99B9D

Blauer Orb

.....FE46F53A BCA99B84

Grüner Orb

.....FE46F53E BCA99B84

Lila Orb

.....FE46F5C6 BCA99B84

Oranger Orb

.....FE46F532 BCA99B84

Roter Orb

.....FE46F536 BCA99B84

Schwarzer Orb

.....FE46F5C2 BCA99B84

Weißer Orb

.....FE46F52A BCA99B84

Dural in jedem Modus wählbar

.....DEAD5CEE BCA9A884

Grelle Lichter auf den Kämpfern

.....DE55532A FC299B83
.....DE555332 FC299B83
.....DE55528A FC299B83

Hintergrund per Zufall

.....DE9B28A6 F8AC9B93
.....DE9B28A2 480B9A7B
.....DE9B28AE BCA99B83
.....DE9B28AA E0EB9B84
.....DE9B28B6 680B9A7B
.....0EB9CE1E BCA99BA9
.....7EB9CE1E BCA99B83

Hintergründe freischalten

.....DE9B28A2 E0AB9B8F
.....DE9B28A2 E0AB9B8E
.....DE9B28A2 E0AB9B8D
.....DE9B28A2 E0AB9B88
.....DE9B28A2 E0AB9B91
.....DE9B28A2 E0AB9B90
.....DE9B28A2 E0AB9B93
.....DE9B28A2 E0AB9B92
.....DE9B28A2 E0AB9B8A
.....DE9B28A2 E0AB9B87
.....DE9B28A2 E0AB9B95
.....DE9B28A2 E0AB9B94
.....DE9B28A2 E0AB9B89
.....DE9B28A2 E0AB9B97
.....DE9B28A2 E0AB9B96
.....DE9B28A2 E0AB9B98
.....DE9B28A2 E0AB9B84
.....DE9B28A2 E0AB9B85
.....DE9B28A2 E0AB9B86

.....DE9B28A2 E0AB9B8B

Grelle Lichter auf den Kämpfern

.....DE55532A FC299B83
.....DE555332 FC299B83
.....DE55528A FC299B83

Items freischalten (Gegenstand 01-20)

(Die Codereihen decken die Reihenfolge ab. Bsp.:

Die erste Reihe aktiviert Gegenstand 01, usw...)

.....FE46F4BE BCA99B84
.....FE46F4BA BCA99B84
.....FE46F446 BCA99B84
.....FE46F442 BCA99B84
.....FE46F44E BCA99B84
.....FE46F44A BCA99B84
.....FE46F456 BCA99B84
.....FE46F452 BCA99B84
.....FE46F45E BCA99B84
.....FE46F45A BCA99B84
.....FE46F466 BCA99B84
.....FE46F462 BCA99B84
.....FE46F46E BCA99B84
.....FE46F46A BCA99B84
.....FE46F476 BCA99B84
.....FE46F472 BCA99B84
.....FE46F47E BCA99B84
.....FE46F47A BCA99B84
.....FE46F406 BCA99B84
.....FE46F402 BCA99B84

Items freischalten (Gegenstand 21-40)

(Die Codereihen decken die Reihenfolge ab. Bsp.:

Die erste Reihe aktiviert Gegenstand 21, usw...)

.....FE46F40E BCA99B84
.....FE46F40A BCA99B84
.....FE46F416 BCA99B84
.....FE46F412 BCA99B84
.....FE46F41E BCA99B84
.....FE46F41A BCA99B84
.....FE46F426 BCA99B84
.....FE46F422 BCA99B84
.....FE46F42E BCA99B84
.....FE46F42A BCA99B84
.....FE46F436 BCA99B84
.....FE46F432 BCA99B84
.....FE46F43E BCA99B84
.....FE46F43A BCA99B84
.....FE46F4C6 BCA99B84
.....FE46F4C2 BCA99B84
.....FE46F4CE BCA99B84
.....FE46F4CA BCA99B84
.....FE46F4D6 BCA99B84
.....FE46F4D2 BCA99B84

Spieler 1 hat 3 Runden gewonnen

.....FEAD68FE BCA99B86

Spieler 1 tritt immer als Dural an

.....FEAD6FBE BCA99B90

PlayStation2 - PlayStation2

play

CheatCard
page 1

>>>>>

play

CheatCard
page 1

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

Aggressive Inline

play CheatCard page 2

Gravitation verringern

Cheat-Passwort:

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, ABABS

Perfekte „Handplants“

..... JUSTINBAILEY

Perfekte „Grinds“

..... BIGUPYASELF

„Juice-Regeneration“

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, AI

Juice-Meter ist immer gefüllt

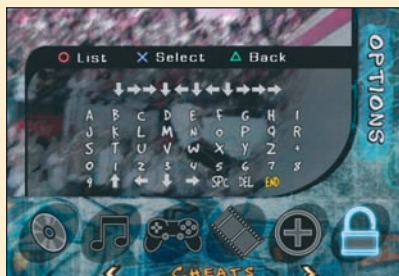
..... BAKABAKA

Noch ein „komischer“ Code

..... PLZDOME

FMV Sequenzen freispielen

Absolviert siegreich die normalen Herausforderungen (Challenges) in einem Level, um die jeweilige FMV-Sequenz für eure Charaktere zu erhalten.



Denkt daran, die Codes mit der Funktion „END“ zu aktivieren. Dann klappt's auch mit den Cheats.

Weitere Cheats

Sammelt alle Fruchtschachteln (Fruit-Boxes) in einem Level ein. Das Spiel verrät euch im Anschluss einen weiteren Cheat.

Power-Skates

Absolviert alle normalen und versteckten Herausforderungen (Challenges) auf jedem Level. Hierfür werden zusätzliche Power-Skates verfügbar. Benutzt ihr diese, erhaltet ihr für jedes Attribut einen blauen Statuspunkt.

Ultra-Skates

Hier ist viel Arbeit nötig. Komplettiert alle Levels mit 100 %. Benutzt ihr die erspielten Ultra-Skates, wird der andere blaue Statuspunkt aktiviert.

Versteckte Charaktere erspielen

Folgende Charaktere schaltet ihr nacheinander frei – durch reguläres Spielen. Voraussetzung: Absolvier erfolgreich die normalen sowie die versteckten Herausforderungen.

Movie Lot – The Bride
Civic Center – Goddess
Industrial – Junkie
Boardwalk – Captain
Cannery – Diver
Airfield – Bombshell
Museum – Mummy



Cheat Cards Aggressive Inline Freestyle

Freekstyle

play CheatCard page 2

Codes, die zusätzliche Bikes freischalten:

Die zusätzlichen Bikes werden für den entsprechenden Charakter verfügbar.

Code Bike für Charakter

EYEDROPS Bloodshot-Bike

..... für Mike Metzger

BRRRRRAP Rock-Of-Ages-Bike

..... für Mike Metzger

SEVENTWO Rhino-Rage-Bike

..... für Mike Metzger



Unsinnig, aber ungeheuer witzig. Ohne Bikes über die Strecke zu schlittern bietet Abwechslung.

WHATEVER Mulisha-Man-Bike

..... für Brian Deegan

HEDBANGR Heavy-Metal-Bike

..... für Brian Deegan

WHOZASKN Dominator-Bike

..... für Brian Deegan

OVENMITT Hot-Stuff-Bike

..... für Leeann Tweeden

STYLIN Trendsetter-Bike für Leeann

..... Tweeden

GOODLOOK Seducer-Bike

..... für Leeann Tweeden

Codes, die zusätzliche Outfits für die Biker freischalten

Das Outfit wird später bei den entsprechenden Fahren ausgesucht. Aktiviert es dann dort.

..... HELLOOOO

..... BODYART

..... RIPPED

..... SOLDIER

..... THINKPINK

Codes, die die verrückten Sachen freischalten:

Kein-Bike-Code

Gebt ihr den folgenden Code ein, „fahren“ die Biker ohne ihre Maschinen durch das Gelände. Die Kollisionsabfrage ist nach wie vor aktiv. Das bringt zwar effektiv überhaupt nichts, sieht aber ungeheuer witzig aus. Wer sich gut ins Renngeschehen eingespielt hat, sollte einmal versuchen, den Spielablauf zu meistern, ohne sein Zweirad in der Spielgrafik zu sehen. Der Code lautet

Slow-Motion-Blur-Mode-Code

Dieser Code könnte eigentlich auch als „Jammy-Mode“ also als „Marmeladen-Effekt“ bezeichnet werden. Probiert ihn aus und überprüft, wie das gemeint ist. Der Code lautet

..... WTCHKPRS

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

Tony Hawk's Pro Skater 3

Platinum

play

CheatCard
page 1

Cheats und Geheimnisse

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

Cheats

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

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

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

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

Geheimnisse

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

Was ist zu tun?	Was gibt es dafür?
1x durchspielen	Skater: Darth Maul
2x durchspielen	Skater: Wolverine
3x durchspielen	Level: Warehouse
4x durchspielen	Skater: Officer Dick
5x durchspielen	Skater: Private Carrera

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

>>>>>

Cheat Cards Tony Hawk's 3 (plat.) - Star Trek

Star Trek Voyager: Elite Force

play

CheatCard
page 1

Unendliche Weiten, jede Menge Feinde und keine Erde in Sicht. Borg und sonstiges Weltraumgesindel betteln die Mannschaft der Voyager geradezu an, sie in die sprichwörtlichen Schranken zu weisen. Nichts leichter als das. Dank der zu uns gebeamten Tipps und Cheats sollte sich jeder einsatzfreudige Voyager-Fan schneller dem Sieg nähern können.

Tipps:

USB-Maus nutzen

Ihr glaubt gar nicht, um wie viel leichter sich die gesamte Steuerung handhaben lässt, wenn eine willige USB-Maus eingesteckt ist. Legt ihr den Controller neben das Mauspad, verwandelt ihr euch mit ein wenig Übung zu absoluten Star-Trek-Generälen. Denkt daran, dass ihr die Mausgeschwindigkeit in den Steuerungsoptionen an eure eigenen Ansprüche anpassen könnt. Das Training eignet sich prima dazu, die Einstellungen zu überprüfen.

Energie sparen

Die Waffen im Star-Trek-Universum haben einen ungeheuerlich hohen Energieverbrauch. Deswegen sollte man als smarter Kämpfer nicht sinnlos auf Ziele feuern, die noch gar nicht vom Fadenkreuz mit „Rot“ markiert wurden. Versucht auch, Schüsse der Stufe „Sekundär-Feuer“ zu vermeiden (in der Standard-Belegung ist dieser Befehl auf der Taste R2 sowie auf der rechten Maus-Taste belegt). Das „Sekundär-Feuer“ verbraucht einfach zu viel von der wertvollen Waffen-Energie.

Die Cheats zum Spiel

Folgende Cheats werden während einer Mission eingegeben. Pausiert einfach das Spiel mit der Start-Taste und drückt die folgenden Kombinationen. Die richtige Eingabe bestätigt eine freundliche Frauenstimme (Seven of Nine) mit dem Hinweis „Beeindruckend“. Kehrt ihr in den normalen Missionsverlauf zurück, wird kurz eine Textmeldung oben links im Screen eingeblendet.



Ⓞ Borg-Ansammlung voraus! Mit unseren Cheats solltet solche Schrecksekunden schnell ihr Grauen verlieren.



Ⓞ In diesem Pause-Screen werden die Cheats aktiviert. Benutzt die aufgelisteten Tastenkombinationen.

Achtet darauf, dass einige der Cheats ihre Wirkung verlieren, sobald ihr eine

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

Tony Hawk's Pro Skater 3

Platinum

play

CheatCard page 2

Was ist zu tun? Was gibt es dafür?

19x durchspielen Cheat:

Mond-Physik

20x durchspielen Cheat:

Expert-Modus

21x durchspielen Skater:

Neversoft Eyeball

22x durchspielen Cheat:

Egoperspektive-Modus

Drei Medaillen gewinnen

Video: Pro Bails

Mit einem Skater durchspielen

Video des jeweiligen Skaters

Mit Private Carrera durchspielen

Video: Kickflip Contest

Mit Officer Dick durchspielen

Video: Pro Retro

Mit eigenem Skater durchsp.

Video: Pro Bails 2

Mit Darth Maul durchspielen

Video: Neversoft Bails

Mit Wolverine durchspielen

Video: Neversoft Makes

Mit Ollie durchspielen

Video: Neversoft Friends

Mit Kelly Slater durchspielen

Video: Slater (Surf-Video)

Mit Démoness durchspielen

Video: Neversoft Old School

Mit Neversoft Eyeball durchsp.

Video: A Day in the Life



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

Als Spieleentwickler antreten

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

Aaron Skillman

ARS

Alan Flores

Andrew Rausch

Juhy

Andy Nelson

Brian Jennings

BDJ

Brian

Capn Jennings

Chad Findley

Stallion

Doofus

Chris Glenn

Chris Rausch

Team Chicken

CJR

Rausch

Chris Ward

Connor Jewett

Darren

Thorne

Dave Cowling

Dave Stohl



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

Star Trek Voyager: Elite Force

play

CheatCard page 2

neue Mission startet, einen Missionsabschnitt wechselt, oder das Spiel nachlädt.

Ach ja, gebt ihr die Cheats erneut ein, deaktiviert ihr deren Effekte selbst.

Einige der Codes sind übrigens erst später im Spielverlauf, nach dem Training, aktivierbar.

God-Mode, unendliche Lebensenergie

Die gute alte Faustregel für Ego-Shooter findet auch hier ihre Anwendung.

Den praktischen Gott-Modus, der euch unverwundbar macht, erhaltet ihr durch gleichzeitiges Drücken der Tasten:

L1 + L2 + R1 + R2 + R3.

Betätigt bei gehaltenen Tasten Select.

Undying-Mode, 999 Punkte auf der Lebensleiste

999 Punkte auf der Lebensanzeige sind doch auch nicht schlecht. Benutzt diese Tastenkombination:

L1 + L2 + R1 + R2.

Betätigt bei gehaltenen Tasten Select.

Vorsicht! Gegnerische Attacken verrin-

gern weiterhin die Lebensenergie, und ihr könnt auch mit diesem Code schnell untergehen. Wer sich mit ihm behelfen will, muss ihn immer wieder neu eingeben.

Panzerung auffüllen

Etwas Panzerung gefällig?

Diese Tastenkombination verhilft euch dazu:

L1 + L2.

Betätigt bei gehaltenen Tasten Select.

Alle Waffen freischalten

Wie heißt es so schön aus Keanu

Reeves Munde im Film „Matrix“?

Wir brauchen Waffen!

Nichts leichter als das.

Haltet gleichzeitig

L1 + L2 + L3 + R1 + R2.

Betätigt bei gehaltenen Tasten Select.

Munition auffüllen

Was tun, wenn nicht genügend

Energie-Tankstellen vorhanden sind?

Richtig! Cheat an und weiterfeuern!

Haltet gleichzeitig die Tasten R1 + R2.

Betätigt bei gehaltenen Tasten Select.

Autotarget-Mode, Zielautomatik aktivieren

Irgendwie unverständlich. Die Gegner verhalten sich bei Beschuss äußerst unkooperativ. Andauernd rennen sie durch die Gegend, um euch kein leichtes Ziel zu sein. Auch das lässt sich ändern. Drückt die Tasten

L1 + L2.

Betätigt bei gehaltenen Tasten Select.



○ Aktivierte Cheats werden übrigens kurz als Meldung oben links im Bild eingeblendet.

Komplettlösung MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Volker Prell/Dirk Gemeinhardt

Teil 2

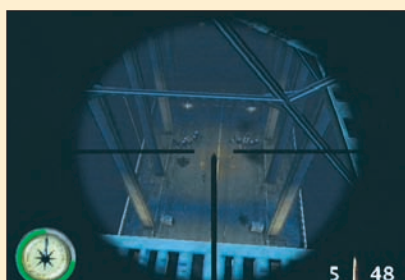
Im zweiten Teil des Lösungsweges zu Medal of Honor: Frontline geben wir euch erneut Rücken-
deckung. Wir führen euch weit hinter die feindlichen Linien und unterstützen euch beim Kampf gegen
die Tyrannei.

MISSION 4: EINIGE BRÜCKEN ZU WEIT

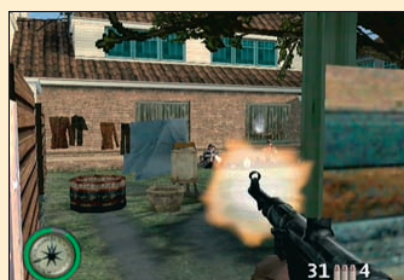
1. Die Brücke von Nijmegen:

An der Brücke angekommen lauft ihr zunächst die Stufen hinauf. Dort eliminiert ihr die beiden Wachen und sammelt das Gewehr 43 auf. Im Anschluss geht's vorsichtig links über die zerstörte Brücke. Am Brücken-Ende räumt ihr mit dem MG den Weg frei. Dann steigt ihr linker Hand die Treppen hinab und entschärft die beiden Bomben (insgesamt vier, sind nicht zu übersehen) auf beiden Seiten der Brücke. Oben auf der anderen Seite der Brücke angekommen streckt ihr auch in diesem Areal alle Gegner nieder. Tipp: Langsam vorarbeiten und auf die MG-Nester achten.

Nun haltet ihr euch rechts, bis ihr an der Leiter (haltet nach einem Autowrack Ausschau) am Brücken-Ende angekommen seid. Steigt die Leiter hoch und erledigt oben sofort die Angreifer. Vorsicht! Ein Absturz ist tödlich! Bringt zudem aus der Höhe alle Soldaten um, die sich am Fuß der Brücke befinden. Klettert daraufhin nach unten. Lauft zum Ende der Brücke, geht die Treppe nach unten und entschärft die letzten zwei Bomben.



Wieder oben angekommen folgt ihr der Straße und betretet den Bunker mit dem Flugabwehr-Geschütz. Dank des roten Benzin-Fasses setzt ihr mit gezielten Schüssen die Wachen flott außer Gefecht, lauft anschließend hinunter zum LKW und steigt rasch in das Gefährt ein...



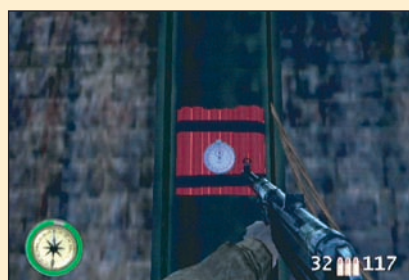
2. Stück für Stück:

In Arnheim geht ihr geradeaus durch die Tür, lauft die Treppe nach oben und benutzt das MG, um den Checkpoint außer Gefecht zu setzen (auf die roten Benzin-Fässer schießen), sodass der Lastwagen passieren kann. Ihr nehmt die Treppe nach unten in die Bäckerei, von wo aus ihr dann die Straße betretet. Dann rechts dem Weg folgen bis zu den Hinterhöfen. Am Ende des Pfades öffnet ihr das Gartentor und geht ins Haus. Ab in den ersten Stock, die helle Tür öffnen und durch den Geheimgang ins Nachbarhaus. Öffnet die Tür auf der rechten Seite und schaltet auch Checkpoint 2 mit dem Maschinengewehr aus. Verlasst nun das Haus unten durch die Küche, öffnet das Gartentor, überquert die Straße und lauft durch den Torbogen

in Richtung Hinterhöfe. Jetzt geht durch das Gartentor ins nächste Haus und schleicht euch darin leise nach oben. Ab durch den Geheimgang ins Nachbarhaus. Vernichtet wiederum den Checkpoint und verlasst das Haus dann durch die Küche. Wieder auf der Straße angekommen (Vorsicht Panzer!) lauft wieder rechts durch die kleine Gasse über den Hof ins Haus. Oben durch den Geheimgang schlüpfen und den letzten Checkpoint ausschalten. Geht durch die Küche wieder auf den Hof, folgt dem Pfad und setzt mit dem MG den Panzer matt. Nun lauft ihr den Hof entlang bis zum letzten Gartentor, betretet das Haus und zerstört das Funkgerät. Zurück auf dem Hofplatz müsst ihr nach rechts die Treppe hochlaufen und durch den Ausgang in Richtung Zentrum von Arnheim gehen...

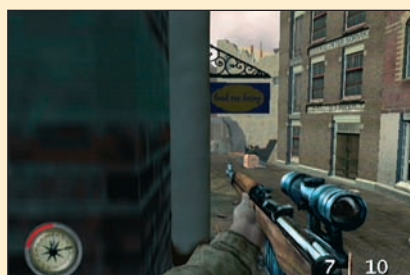
3. Ritter von Arnheim:

Jimmy Patterson findet sich in einem völlig zerbombten Arnheim wieder, wo er bald auf einen englischen Fallschirmspringer trifft. Entscheidet euch für das BAR-Gewehr und lauft erst einmal geradeaus in die Haus-Ruine, wo ihr vom Obergeschoss aus





zunächst die Gegend erkundet. Schaltet dabei gleich so viele Gegner wie möglich aus. Begeht euch dann wieder nach unten auf die Straße. Achtung! Auf den Dächern und in den zerstörten Häusern haben Scharfschützen Stellung bezogen! Lauft dann über den Schutthaufen zum Haus auf der rechten Seite. Packt euch dort das Maschinengewehr, um den Panzer zu zerstören. Geht nun in Richtung Bank. Überquert den nächsten Schutthaufen. Jetzt rechts in eine Gasse, wo sich ein Bombentrichter befindet. Versucht hier am besten, in eines der Häuser (am günstigsten ist das Gebäude hinten rechts) zu kommen, sodass ihr freie Sicht habt auf die Gegend und die Häuser. Erledigt alle feindlichen Soldaten. Nun begeht ihr euch zum Haus am Ende der Straße. Auf der anderen Seite angekommen lauft ihr rechts, wo euch auch schon die Panzerschreck-Einheit einen explosiven Empfang bereitet (Vorsicht MG-Geschütz!). Nachdem ihr den Elite-Soldaten den Garaus gemacht habt, lauft ihr rechts an dem MG vorbei durch die Ruine auf die andere Straßenseite. Dort hält euch neben einer MG-Stellung ein Panzer in Schach. Tipp: Kämpft euch von Haus zu Haus nach vorne. Rechter Hand befindet sich eine Seitengasse. Geht in die schmale Straße hinein, denn von hier aus könnt ihr mit Handgranaten den Panzer rasch ausschalten.

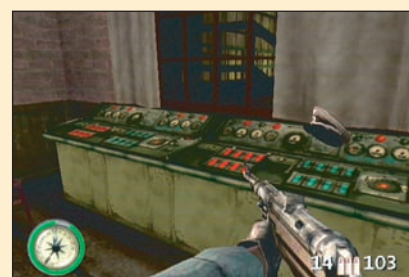


ten. Ist der zweite Tank erledigt, lauft ihr ins oberste Stockwerk des Zollhauses, wo ihr euren Kontaktmann trefft...

MISSION 5: DONNERGROLLEN

1. Auf der Spur:

In Emmerich startet Jimmy Patterson seine Mission auf einem Balkon. Geht zunächst zurück ins Zimmer und hebt die Pistole auf. Aus dem Nebenzimmer holt ihr eine Offiziers-Uniform, steckt die ID-Karte ein, die auf dem Nachttisch liegt und macht euch dann auf den Weg nach unten. Zeigt der Wache erst einmal die ID-Karte, verlasst das Haus und lauft quer über die Straße zum Bahnhof, wo ihr erneut aufgefordert werdet, euch auszuweisen. Betretet nun den Bahnhof und öffnet die Tür zu den Kassenschaltern. In diesem Moment fliegt eure Tarnung auf. Macht euch umgehend auf den Weg in die hinteren Räume. Treppe nach unten, durch



die nächste Tür, wieder die Treppe nach oben. Zerstört die Kontrollarmaturen und verlasst den Raum durch die Tür auf der rechten Seite. Von hier aus geht's durch die Küche in die Kneipe, dann in Richtung Bahnsteig. Geht durch die rechte der beiden schwarzen Türen auf der anderen Seite des Bahnsteigs. Lauft auf den Warteraum zu. Habt ihr diesen durchquert, befindet ihr euch auf dem zweiten Bahnsteig. Kämpft euch über die Brücke, dann zur Treppe, bis ihr am Ende des Bahnsteigs ankommt. Geht durch die offene Tür. Das kleine Büro verlasst ihr durch die Tür auf der linken Seite. In der Lagerhalle erledigt ihr notgedrungen alle gegnerischen Soldaten. Nun fällt eine große Palette Holz auf den Boden – die Tür zum dritten Bahnsteig ist offen. Verlasst die Lagerhalle und springt auf den Zug...

2. Den Sturm bezwingen:

Bei voller Fahrt lauft ihr zum dritten Waggon und öffnet die Tür. Schaltet die beiden Soldaten aus und klettert in den nächsten Waggon. Hier überrascht ihr am besten die beiden schlafenden Soldaten. Im nächsten Waggon erledigt Jimmy Patterson drei weitere Soldaten und gelangt somit zur nächsten Tür, die ihn wieder ins Freie führt. Jetzt Vorsicht! Bevor ihr den Waggon verlasst, solltet ihr versuchen, mit einem gezielten Wurf (versucht, die Fässer zu treffen) über den Panzer möglichst viele Soldaten auszuschalten. Nun heißt es RENNEN! Schnell an das MG und den gepanzerten Wagen auf dem rechten Gleis zerstören.

Begeht euch zum nächsten Waggon, wo ebenfalls schon die Tür aufgeht. Es folgt ein Gegenangriff feindlicher Soldaten. Um Munition zu sparen, solltet ihr versuchen, die Kisten mit den Sprengköpfen zu treffen – dann er-

folgt eine riesige Explosion. Habt ihr den nächsten Waggon erreicht, tötet ihr den Funker. Vernichtet obendrein das Funkgerät.

Großalarm! Wieder rückt euch ein Panzerwagen auf dem benachbarten Gleis auf die Pelle. Schenkt ihm jedoch keine Beachtung. Rennt in den nächsten Waggon. Jagt dort mit einem gezielten Schuss die Kisten in die Luft. Danach gelangt ihr zu Sturmgeists Waggon. Haltet euren Finger am Abzug, öffnet die Tür und erledigt die Wachen. Reißt euch den Koffer unter den Nagel und folgt Baron Rudolph Ulbricht von Sturmgeist...

3. Entgleist!:

Folgt zunächst den Gleisen. Tötet alle Soldaten, die euch beim Fußmarsch in die Quere kommen. Haltet dabei nach versteckten Trampelpfaden Ausschau. Auf diese Weise könnt ihr so manchen gut gesicherten Wachposten ausheben. Öffnet das Tor (führt zum Bahnhof Friedrichsroda) vorsichtig. Schaltet die beiden Soldaten rechts hinter den Sandsäcken aus. Schnappt euch nun das Gewehr 43. Sucht dann umgehend Schutz hinter Hauswänden oder Mauern und erkundet die Gegend – am besten mit dem Zielfernrohr des Gewehrs 43.

Sammelt den Sprengstoff im Gebäude rechts neben der kleinen blauen Lokomotive auf. Sprintet zum Gebäude, das in der Mitte der Bahnhofsanlage steht. Nun steigt die Treppen nach oben. Legt den rechten und den mittleren Schalter um. Verlasst das Gebäude in Richtung kleiner blauer Lokomotive. Mit dem Schienenfahrzeug fahrt ihr ein paar Meter. Sucht im Anschluss abermals sofort Deckung. Erkundet die Gegend erneut mit dem Zielfernrohr des Gewehrs 43 und macht die Gegner ebenfalls mit dem Scharfschützengewehr kalt.

Folgt zu Fuß den Gleisen bis zum Holztor. „Öffnet“ es mit dem Sprengstoff, der mit einem Zeitzünder ausgestattet ist. An der kleinen Tankstelle auf der linken Seite sprengt ihr beide Tanks. Lauft weiter auf den großen Benzin-Tank zu. Habt ihr auch diesen zur Explosion gebracht, springt ihr auf die kleine Lokomotive. Erlegt während der Fahrt die Landser. Sucht im An-



schluss Schutz vor den Panzerfaust-Einheiten. Es zeichnet sich ein erbitterter Kampf ab. Folgt danach erneut den Gleisen, ihr werdet ein Transportmittel nach Gotha finden...

MISSION 6: DAS HORTEN-GESCHÜTZ

1. Gestützte Flügel:

Jimmy Patterson befindet sich zu Beginn in einem Lüftungsschacht. Verlasst die engen Gänge und öffnet im Büro mit dem Schalter das Garagentor. Geht dafür in der Garage durch die Tür. Betretet nun auf leisen Sohlen die Schlafräume um dort alle Kisten zu durchsuchen. In der Kiste neben der brennenden Kerze ist eine Kamera versteckt. Hinter der Tür auf der linken Seite befindet sich die Waffenkammer. Kämpft euch den Weg zum Speisesaal frei, dann geht's weiter in die Küche.

Im Anschluss macht sich Jimmy Patterson auf die Suche nach den Labor-Einrichtungen. Dort muss er die

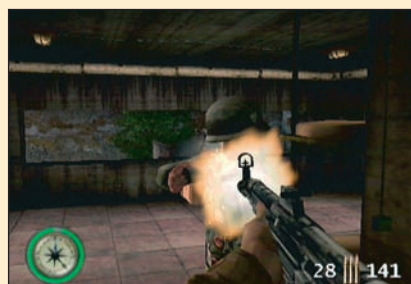
HO-IX-Pläne und fünf Blaupausen fotografieren. Augen auf: Die Dokumente hängen an den Laborwänden. Nach erledigter Spionage-Arbeit folgt ihr den Schildern an der Wand in Richtung Ausgang hin zur Werkstatt. Laft zwischen den Werkbänken nach unten in den nächsten Raum. Ihr schießt euch dann den Weg frei in den nächsten Raum. Geht die Stufen hoch zum Kontrollraum und betätigt dort den Regler für die Brennstoffzufuhr. Deren Anzeige muss sich im roten Bereich befinden. Drückt nun den Knopf – er ist auf der gegenüberliegenden Seite. Der Weg zum Ausgang ist nun frei.

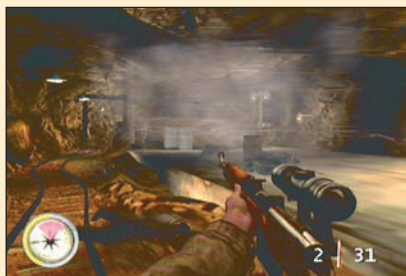
Jimmy Patterson muss nun die Treppe nach unten steigen. Dann entscheidet er sich für den Gang auf der rechten Seite. In der Hochofenanlage hält sich der US-Soldat rechts und klettert eine Leiter nach unten. Die Leiter zur nächsten, tiefer gelegenen Ebene befindet sich auf der anderen Seite. Vorsicht! Der Feind kennt auch hier keine Gnade.

Unten angekommen arbeitet ihr euch vorsichtig über die Metallgerüste zur Mine vor. Steigt dann in die nahe gelegene Lore...

2. Feindliche Mine:

Jetzt heißt es in Indiana-Jones-Manier mit dem Kohlenwagen durch die Mine zu fahren! Vorsicht! Rechnet mit Beschuss von allen Seiten. Es empfiehlt



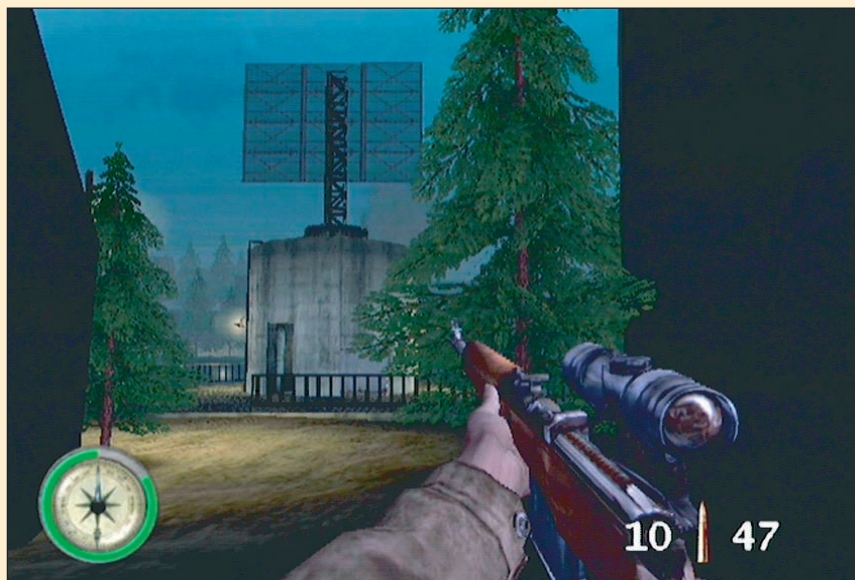


sich, die Fässer aus sicherer Distanz, also mit dem Scharfschützengewehr, zum Explodieren zu bringen. Die Detonationswelle tötet im Umkreis von mehreren Metern alle Soldaten.

3. Im Radar:

Nach der unsanften Landung macht ihr euch mit dem Gewehr 43 im Anschlag auf den Weg zum ersten Radarturm. Erkundet zuerst die Umgebung. Es befinden sich MG-Schützen und Panzerfaust-Einheiten auf der gegenüberliegenden Seite. Jagt anschließend den Radarturm in die Luft. Steigt ins das entstandene Loch. Begeht euch auf die andere Seite des Bergs und klettert dort die Leiter hinauf. Folgt dem Pfad. Es geht nun ein Stück geradeaus. Als nächstes stoßt ihr auf einen Schießstand, an dem ihr die Wachen überrascht. Geht weiter den Pfad entlang, bis ihr den Bunker mit dem zweiten Radarturm erreicht. Achtung! Hier wimmelt es nur so von Gegnern.

Lauft durch die Gräben zu den Häuser-Ruinen. Augen auf! Hier gibt es etliche MG-Nester. Arbeitet euch zu den beiden Maschinengewehr-Stellungen vor. Scharfschützen auf dem Radarturm machen euch zudem das Leben zur Hölle. Stellt euch an das linke MG. Schießt die Soldaten nieder, die hinter den Häusertrümmern auftauchen. Mit dem rechten MG nehmt ihr die Gräben unter Beschuss. Klettert



die Leiter nach oben. Sprengt die zweite Radar-Einrichtung. Klettert abermals durch das durch die Detonation entstandene Loch nach unten. Folgt dem Weg zum Gebäude. Funkt an dieser Stelle eure genaue Position durch. Verlasst nun das Gebäude und lauft rechts zum Eingang in den HO-IX-Hangar...

Die Show stehlen:

Jimmy Patterson befindet sich in einem Bunker und jetzt heißt es erst einmal: Überleben ist alles! Sollten die Munitions-Vorräte zur Neige gehen, sollte man sich umdrehen und dem Gang nach hinten folgen. Dort findet man viele nützliche Utensilien. Öffnet nun die Bunkertür. Auf den ersten Blick scheint die Übermacht der Gegner unbezwingbar. Deshalb der Tipp: Am sichersten wehrt ihr den Ansturm vom Bunker aus ab. Schießt dabei auf die Benzin-Fässer.

Nach dem erfolgreichen Abwehren der Attacke begeben ihr euch in den Hangar. Geht nun durch den Durchgang und öffnet die Tür auf der rechten Seite. Nun kommt es zum Show-down mit Baron Rudolph Ulbricht von Sturmgeist. Schaltet zuerst seine Wachen aus und schließlich auch ihn selbst. Es empfiehlt sich – falls noch



vorhanden – der Einsatz von Handgranaten und großkalibrigen Waffen mit hoher Schussrate. Steigt im Anschluss in das HO-IX-Flugzeug...

Herzlichen Glückwunsch!

Ihr habt Medal of Honor: Frontline erfolgreich gemeistert.



Rallye-Spiel gekauft?
Hast Du noch die Rechnung?



colin mcrae rally 3™

» september 2002



PlayStation 2

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

MALICE

KAT'S TALE

**Freche Göre mit Riesen-Hammer.
Das bunte Jump'n Run kommt für PS2.**



Der Clockwork-Hammer in Aktion!



Malice: Kat's Tale strotzt vor schönen Lichteffekten.



PS2 Anfangs wurde das Jump'n Run mit dem rothaarigen Girlie als Exklusiv-Titel für die Xbox gehandelt. Inzwischen hat Publisher Sierra scheinbar die Zeichen der Zeit erkannt und demnach beschlossen, den ambitionierten Plattformer für die PlayStation2 umzusetzen. Somit kommen PlayStation2-Besitzer gegen Ende des Jahres in den Genuss eines knallbunten Jump'n Runs mit einer ungewöhnlichen Heldin in der Hauptrolle. In London präsentierten uns Jez San Obe (CEO), Herman Serrano (Design Director) und Sam Baker (Lead Designerin) von Argonaut (Croc: Legend of the Gobbos, PSone, 1997, Harry Potter

und der Stein der Weisen, PSone, 2001) eine spielbare Version von Malice auf der Xbox. Die PS2-Version befindet sich laut Herman Serrano noch in einem frühen Stadium.

Kopfloze Heldin

Die Vorgeschichte der Jump'n Run-Hoffnung ist schnell erzählt: Auf der Flucht vor seltsamen Krähenwesen verirrt sich die rothaarige Kat versehentlich in ein Gewölbe, in dem ein schlecht gelauntes Ungeheuer haust. Nach einem kurzen, unfreundlichen Plausch beißt das unwirsche Wesen der kleinen Kat kurzerhand die Rübe ab, woraufhin sie sich anschließend

in einer Art Zwischen-Hölle oder -Himmel wiederfindet. Ein gestresster kleiner Sensenmann lässt Kat jedoch wieder zurück in ihr irdisches Leben. Es beginnt ein Abenteuer quer durch Zeit und Raum. Einige der 22 Levels muss sie nämlich mehrmals in verschiedenen Zeitepochen besuchen um alle Rätsel vollständig zu lösen. Ihr begegnet zahlreichen bizarren Charakteren und Wesen. Am Schluss wird die kleine Heldin einem Feuer-Gott Paroli bieten und hoffentlich wieder Frieden in die farbenfrohe Welt bringen. Story und Dialoge erinnern mit den sarkastischen Zwischentönen an den schwarzen Humor der Tim Burton Filme „Beetlejuice“ (1988) und „Nightmare before christmas“ (1993).

Hammer-Waffen

Zu Beginn ist Kat noch unbewaffnet. Im Verlaufe des Abenteuers kommen jedoch eine Holzkeule und der mechanische Clockwork-Hammer zum Einsatz. Die Keule verleiht der Heroine die Fähigkeit, nach einem Sprung langsamer zu Boden gleiten. Mit dem Hammer kann sie dann ver-



Einige Levels, wie der Strand der Seelen, sind sehr unheimlich und düster in Szene gesetzt.

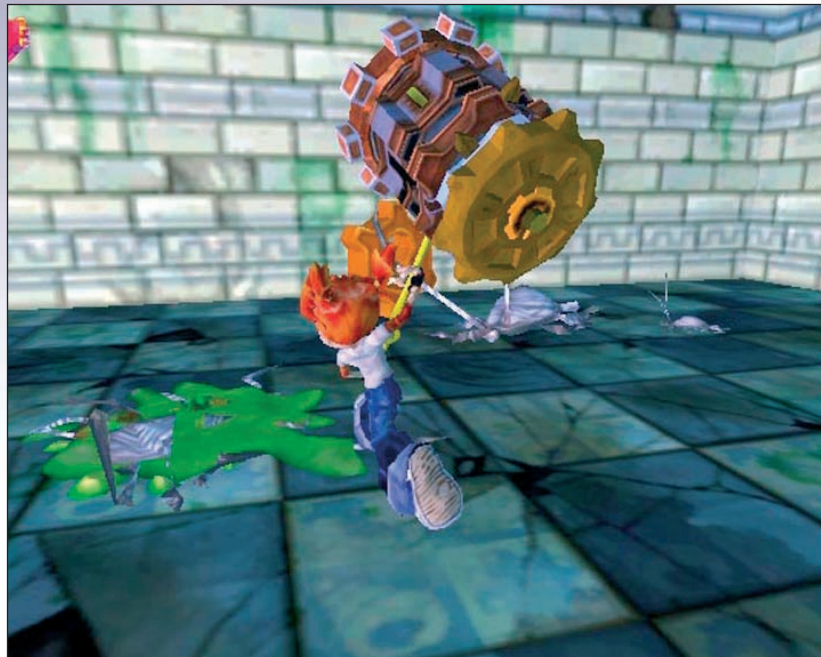


Die rustikale Keule ist Kats erste Waffe.

schiedene Spezial-Attacken ausführen und zum Beispiel einen Rasenmäher-Move vollführen, der ihre Gegner im wahrsten Sinne des Wortes niedermäht. Zum Finale des fulminanten Hüpfspiels bekommt sie dann die Quantum Tuning Fork. Eine mächtige Stimmgabel, die mehrere Widersacher gleichzeitig in die ewigen Polygon-Jagdgründe schickt. Zusätzlich verfügt die kesse Göre auch über magische Fähigkeiten. Die übernatürlichen Angriffe unterteilen sich in Luft, Wasser, Erde, Holz, und Metal. Je nachdem mit welchen Schergen die Mini-Heldin es gerade zu tun hat, wirken die Zauberkräfte anders auf die Feinde. In einer Lavawelt kann Kat sich zum Beispiel mit einem Wasserschuttschild vor Feuer-Angriffen bewahren. Einmal wird Kat sogar in eine Katze verwandelt und muss sich als fauchender Stubentiger behaupten.

Ein Kessel Bunter

Optisch brilliert Universal Interactives Jump'n Run mit einem abwechslungsreichen Level-Design. Die Texturen werden bei der PlayStation2-Version leider niedriger aufgelöst sein als bei der gezeigten Xbox-Fassung, jedoch soll das der grafischen Qualität keinen Abbruch tun. Wie uns Herman Serrano hinter vorgehaltener Hand zuflüsterte, arbeitet Argonauts PlayStation2-Team angeblich sogar an einer Software-Routine, die das auf der Xbox vom Grafikchip berechnete Bump-Mapping (Texturen mit 3D-Tiefeneffekt) über eine mathematische Formel emuliert. Das sei jedoch noch topsecret und Näheres dürfe er uns darüber nicht berichten. Die Heldin ist liebevoll animiert, bei jeder Bewegung wackeln auch die Zöpfe der



○ Hau' den Lukas! Kat hat einen Riesen Hammer und wird ihn auch benutzen.

Hammer schwingenden Kat. Auch die anderen Kreaturen glänzen durch originelles Charakter-Design.

Schwerelos?

Beim Probe spielen offenbarten sich jedoch schnell die Schwächen der Steuerung. In der präsentierten Version schien Kat von den Gesetzen der Schwerkraft ausgenommen zu sein. Bei Sprüngen gleitet die kleine Hauptperson nahezu schwerelos durch die Lüfte. Gerade die Sprung-Attacken mit dem Clockwork-Hammer gingen viel zu träge vonstatten. Auch die Kameraführung ließ zu wünschen übrig.

So mussten wir ständig manuell nachjustieren, um bei den kniffligen Sprungpassagen nicht den Boden unter den Füßen zu verlieren. Lead Designerin Sam Baker machte jedoch ausdrücklich darauf aufmerksam, dass man sowohl die Steuerung als auch die Kameraführung noch gründlich überarbeiten werde. **MKI**



○ Kats Waffen verfügen über Spezial-Attacken.



○ Eines der 22 Levels besteht aus mechanischen Hindernissen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	Sierra
Entwickler	www.sierra.de
Preis	Argonaut
Erhältlich ab	ca. € 60
	4. Quartal 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Der Titel steckt voller Ideen, die irgendwie noch nicht zusammen passen. Grafisch bleibt abzuwarten was die PS2-Version bietet.

THE WAY OF THE SAMURAI

Taucht ab in die Feudalität Japans und bestimmt den Weg, den euer Samurai einschlagen soll.



○ Neue Klingen für den Multiplayer-Mode gibt es im normalen Spielverlauf.



○ Brutales Wurfmanöver: Der Brustkorb wird mit dem Katana durchbohrt.

PS2 Die Entwickler von Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins (PSone, 2000) setzen nun mit dem Action-Adventure Way of the Samurai ins 128-Bit-Gefilde über. Im Gegensatz zum PSone-Erfolg wird es hier keinerlei Stealth-Missionen geben. Das Kampfsystem ähnelt zwar in manchen Punkten dem der Tenchu-Reihe, ist jedoch weitaus dynamischer und ausgereifter.

Wer nicht sofort ins Spiel einsteigen will, oder sich noch ein bisschen unsicher ist, kann schon vor dem Spielstart das Tutorial

anwählen. Ein Zweispieler-Duell kann auch noch freigeschaltet werden. Zunächst gilt es aber, einen von drei verschiedenen Kämpfertypen auszuwählen, ihn auf Wunsch mit einem Namen zu versehen und dann kann's losgehen.

Einstieg leicht gemacht

Die Trainerin erklärt euch bei Spielbeginn genau, wie ihr euch verhalten sollt. Zum einen lernt ihr, wie ihr euch mit den NPCs unterhalten könnt, zum anderen werden euch die ersten Schritte der Kampfkunst nahe

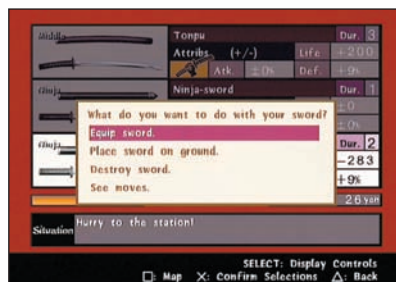
gelegt. Des Weiteren wird euch eröffnet, dass ihr nicht unsterblich seid und dass euer Katana nicht unzerbrechlich ist. Euren Gesundheitszustand könnt ihr mit umherliegenden Lebensmitteln wie Rüben, Pilzen oder Käse aufpolieren. Für euer Schneide-Instrument gibt es einen Schmied, der abgenutzte Waffen wieder reparieren kann und ihnen sogar neue Attribute verpasst. Jedes der insgesamt 61 Spaltwerkzeuge besitzt unterschiedliche Werte in den Kategorien Leben, Attacke und Defensive. Hinzu kommt, dass alle Schwerter diverse Schlagvarianten bieten, die ihr jedoch erst lernen müsst.

Gut oder Böse?

Ihr werdet mitten hineingesetzt ins feudalistische Japan. In der Gegend, in der ihr auftaucht, bekämpfen sich aktuell zwei verfeindete Clans bis aufs Blut. Gegen beide wie-



○ Ihr könnt die Schwerter aufheben, die eure Kontrahenten haben lassen...



○ ...und sie danach im Inventar ausrüsten, zerstören oder wieder ablegen.



○ Blick nach unten links: Diese Balken zeigen die Lebensanzeige und den Bruchfaktor des Schwertes an.



○ Erlernt man neue Schlagvarianten, werden diese sofort eingeblendet.

derum führt die Regierung Krieg. Selbstverständlich wandern auch unbescholtene Bürger umher. Und mit allen könnt ihr mehr oder weniger erfreuliche Konversation betreiben. Euer Verhalten in den Dialogen lenkt das Spiel in die eine oder in die andere Richtung. Bei jedem Start wird die Geschichte somit neu „geschrieben“. Je nachdem wie ihr euch benehmt oder auf welche Seite ihr euch stellt, gibt es am Schluss verschiedene Abspanne zu betrachten. Eine erste Entscheidung steht gleich zu Beginn des Spiels an: Nach der Einweisung durch den Trainer findet ihr euren Haudegen auf einem Pfad wieder, der zu einer Brücke führt. Dort werdet ihr Zeuge eines Überfalls. Entweder helft ihr bei dieser Gelegenheit einer jungen Lady aus ihrer offensichtlichen Notlage heraus, oder ihr schließt euch gleich den Übeltätern an. Natürlich könnt ihr auch das Geschehen links liegen lassen und eurer Wege ziehen. Ihr könnt ferner einem der beiden Clans beitreten oder gar den Truppen der Regierung. Es steht euch ebenso frei, allein als Ich-plätt-

alles-und-jeden-Samurai durch die Gegend zu ziehen.

Schade eigentlich

Das klingt zwar alles recht schön, der Spielspaß wird allerdings durch ein paar eklatante Mängel getrübt. Zum einmaligen Durchspielen auf mittlerem Schwierigkeitsgrad benötigt der geübte Zocker lediglich vier Stunden, was in Anbetracht der diversen Endings aber in die Länge gezogen werden kann. Was schon etwas mehr abnervt, ist der Tod durch die Kamera. Bei Kämpfen in Gebäuden oder an Berghängen ist diese oft so schlecht positioniert, dass man den Überblick verliert und sich nicht richtig wehren kann. Gegnerische Schläge führen so oft unnötigerweise zu ärgerlichen Schnittwunden. Hinzu kommt, dass nur sehr selten gespeichert werden kann, es gibt keine absehbaren und regelmäßigen Speicherpunkte. Ungefähr alle 45 Minuten (immer bei Wechsel eines Areals) erscheint wie aus dem Nichts eine Speicher-Aufforderung.

Dann kann man entweder einen Savegame durchführen, der das Spiel gleichzeitig beendet. Auch kann man weiterspielen und warten, dass die nächste Gelegenheit kommt, den Spielstand zu sichern. Einmal gespeicherte Spielstände kann man nur ein einziges Mal abrufen, dann werden sie gelöscht. Will man beim nächsten Mal nicht von vorne beginnen, ist man gezwungen, wieder bis zu einer weit entfernten Speichermöglichkeit weiterzuspielen. **HS**



○ Schlechtes Bild: Aufgrund der Kameraführung sieht man oft nicht, was in der Nähe des Protagonisten abgeht.



○ Seht ihr Pfeile neben der Dialogbox, könnt ihr auswählen, mit welcher Person ihr sprechen wollt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Hersteller	Eidos
Entwickler	Acquire
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	September

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Gute Spielidee, die durchaus begeistern kann. Der Spielspaß wird leider durch einige Mängel gedämpft.

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)

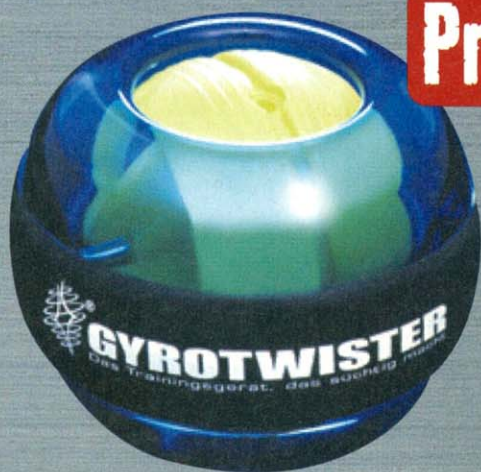


Prämie 2



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: AS PLAY-ABO BESTELLEN

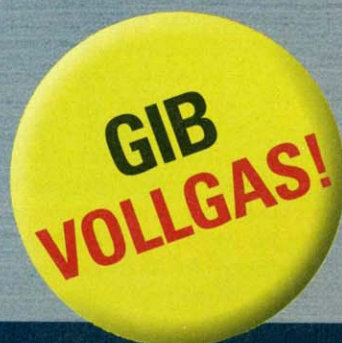


Prämie 3



GyroTwister:

GyroTwister - das ultimative Trainingsgerät, das süchtig macht. Mit reiner Muskelkraft werden im Inneren der tennisballgroßen Wunderkugel durch einen Rotor bei 10.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 15 kg aufgebaut. Wer den GyroTwister einmal in der Hand hält, gibt ihn nie mehr her. (Ohne Prämienzuzahlung)



EXTRA!

Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt der Prämienversand umgehend. Zusätzlich erhältst Du dieses play THE PLAYSTATION T-Shirt

GRATIS!



Back Print

Deine Vorteile:

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

Die Lieferung der Abopremien erfolgt bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte umgehend, bei Bezahlung per Rechnung zirka 10 Tage nach Zahlungseingang. Zuzahlungsbeträge werden bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkartenzahlung direkt vom jeweiligen Konto eingezogen, bei Bezahlung per Rechnung erfolgt (aufgrund unterschiedlicher MwSt.-Sätze) eine separate Rechnungsstellung.

play Abo-Service

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

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 • **SMS:** PLAY ...(z.B.: PLAY P1) eingeben und an

Tel.Nr. 72866 schicken. Wichtig: Zwischen PLAY und ... ein Leerzeichen lassen. Nur in Deutschland möglich.

E-Mail: abo@playplaystation.com • **Internet:** www.playplaystation.com

Gleich ausfüllen und abschicken:

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

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

Datum _____ 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.

Bitte sendet mir folgende Prämie zu:

☐ **Memory Card**
(Zuzahlung € 20,00)

☐ **Jaguar Joypad**
(Ohne Zuzahlung)

☐ **GyroTwister**
(Ohne Zuzahlung)

Zahlungsweise: ☒ bequem durch Bankabbuchung
(Nur in Deutschland möglich!)

Geldinstitut _____
Kontonummer _____
Bankleitzahl _____ gegen Rechnung

☐ per Kreditkarte ☐ MASTERCARD
☐ VISA

Gültigkeitsdauer _____ 3-stellige Prüfziffer _____
Ab 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Kartenrückseite zu finden) angegeben werden.

play T-Shirt gratis!
(Wichtig: Nur bei Bankabbuchung bzw. Kreditkartenzahlung!)



Meine T-Shirt-Größe: ☐ L ☐ XL ☐ XXL

THE THING

Das Grauen hat keinen Namen! Das Ding verbreitet auf der PS2 Angst und Schrecken.



○ Der Flammenwerfer ist eine der effektivsten Waffen!



○ Wir müssen uns nach einer neuen Putze umschaun.

PS2 Der Kinofilm „Das Ding aus einer anderen Welt“ (FSK ab 16) von John Carpenter faszinierte horrorbegeisterte Kinogänger bereits vor zwei Dekaden mit einer extrem beklemmenden Atmosphäre und sensationellen Special-Effects, die sich auch heute noch sehen lassen können. Play war für euch in London, um die erste spielbare Version von The Thing genauer zu beäugen und den Entwicklern von Computer Artworks ein paar Insider-Informationen zu entlocken.

Die Filmvorlage

John Carpenters Remake eines alten Schwarz-Weiß-Klassikers aus dem Jahr 1951 (siehe Kasten: Die Filme) handelt von

einem amerikanischen Außenposten in der Antarktis. Der Hubschrauberpilot MacReady (Kurt Russel) beobachtet einen finnischen Forscher des benachbarten Camps aus der Luft bei dem Versuch, einen der Schlittenhunde zu erschießen. Verwundert stellen die Amis den Finnen einen Besuch ab, um herauszufinden was dort vor sich geht. Sie machen eine grauenhafte Entdeckung. Die Wissenschaftler sind alle tot. Alles deutet darauf hin, dass einige ihrem Leben selbst ein Ende gemacht haben. Andere sind grauenhaft entstellt.

Verdutzt stellen die Yankees fest, dass die Finnen eine sensationelle Entdeckung gemacht hatten. Sie hatten im meterdicken Packeis der Antarktis tatsächlich ein UFO

gefunden und dessen tiefgefrorenen Piloten bergen können. Kaum sind die Amerikaner nach ihren Entdeckungen zurück im eigenen Lager, bricht das Grauen auch über die amerikanische Station herein. Die Amis hatten zuvor den Husky gerettet, der im Zwinger zusammen mit seinen Artgenossen zu einer zähnefletschenden Bestie mutiert war. Nur wenige Stunden später weiß keiner der Amerikaner mehr, wer Freund oder Feind ist. Angst und Misstrauen bestimmen den anschließenden Kampf um das nackte Überleben.

Survival Horror on the Rocks

Die Handlung des Spiels knüpft direkt an das Ende des Films an. Nachdem der Funkkontakt zu Außenposten Nr. 31 abgerissen ist, schickt die U.S.-Regierung eine Spezialeinheit in die Antarktis, die herausfinden soll, was mit den Wissenschaftlern geschehen ist. Der Spieler übernimmt von diesem Augenblick an die Rolle des Kommandanten des erwähnten Rettungsteams. Anders



○ Das Ding tritt im Verlauf des Spiels in immer größeren Erscheinungsformen auf den Plan.



○ Eure Kameraden eröffnen selbständig das Feuer, wenn sich ein Ding nähert.

Die Filme

Das Ding aus einer anderen Welt, 1951, Originaltitel „The thing from another world“, Regie Howard Hawks

Anfang der fünfziger Jahre waren Science-Fiction-Filme der große Renner in den amerikanischen Lichtspieltheatern. Die Raumfahrt-Programme der Weltmächte steckten noch in den Kinderschuhen und wenn Autoren über außerirdisches Leben spekulierten, dann handelten ihre Geschichten von den Begegnungen mit martialischen Monstern und bizarren Kulturen in den Weiten des Weltalls. Der Schwarz-Weiß-Klassiker von Howard Hawks aus dem Jahre 1951 war einer der ersten Science-Fiction-Filme, die den Horror aus dem All auf unseren blauen Heimatplaneten brachten. Als amerikanische Forscher in der Antarktis einen sensationellen Fund im Eis machen und ein UFO nebst Piloten entdecken, entwickelt sich daraus das erste Survival-Horror-Szenario der Filmgeschichte.



◉ Flammenwerfer waren schon immer ein probates Mittel im Kampf gegen außerirdische Plagegeister.

als bei den Genrekollegen von Capcom ist der Hauptcharakter hier jedoch nur selten alleine unterwegs. Er wird von einem Einsatzkommando unterstützt, das sich aus verschiedenen Spezialisten zusammensetzt. Bis zu drei Männer begleiten den Spieler. Jeder der Kameraden hat spezielle Fähigkeiten, die in den Puzzles oder in den Kämpfen gegen die Monster geschickt kombiniert werden müssen. Der Techniker repariert z.B. elektronische Schlösser um den Weg in neue Bereiche zu öffnen. Der Sanitäter ist für die medizinische Versorgung zuständig, er kann den Spieler und verletzte Verbündete heilen. Der Marine gibt Feuerschutz

und ist der Beste im Umgang mit schweren Waffen.

Wie im Film verschwimmen auch im Spiel schnell die Grenzen zwischen Freund und Feind. Schon nach kurzer Zeit muss der Spieler befürchten, dass seine Mitstreiter bereits vom „Ding“ befallen sind.

Angst und Misstrauen...

...greifen um sich. Die Interaktion mit den eigenen Teammitgliedern ist ein spielbestimmendes Element von The Thing. Ein komplexes Interface sorgt für die Kommunikation zwischen dem Spieler und seinen computergesteuerten Helfern: Auf Knopfdruck erscheinen die Sidekicks als Icons auf dem Bildschirm. Farbige Balken geben Auf-



◉ Die Überreste des infizierten Hundes sind deutlich zu erkennen.



„The thing from another world“ begeisterte Zuschauer schon in den Fünfzigern.



Die Filme

Das Ding aus einer anderen Welt (FSK ab 16), 1982, Originaltitel „The Thing“, Regie John Carpenter

Horror- und Action-Regie-Ikone John Carpenter nahm sich Anfang der achtziger Jahre der spannenden Thematik des B-Movies von Hawks an und kreierte daraus einen der beklemmendsten und grausamsten Science-Fiction-Thriller des modernen Kinos. Dabei hält sich Carpenter bei seinem Remake sehr genau an die Handlung des Schwarz-Weiß-Originals. Wissenschaftler einer skandinavischen Forschungsstation finden in der Antarktis das Raumschiff und den eingefrorenen Piloten einer außerirdischen Lebensform. Als ihre amerikanischen Kollegen den Finnen nach einem Zwischenfall einen Besuch abstatten, beginnt damit eine nervenzerfetzende Tour de Force für die naiven Amis. Die Besatzung verwandelt sich nach und nach überraschend in Furcht erregende Monster. Angst und Misstrauen beherrschen die wenigen Überlebenden und am Schluss muss sich der Hubschrauberpilot MacReady (Kurt Russell) entscheiden, ob er diesen Alptraum überleben will, oder ob er die Vermehrung und Verbreitung der außerirdischen Spezies verhindern wird. Die Special-Effects des bereits 20 Jahre alten Horrorstreifens zählen bis heute zu den Besten des Genres. Ennio Morricone (Spiel mir das Lied vom Tod) hat den exquisiten Soundtrack komponiert, der maßgeblich für die düstere Atmosphäre im Film verantwortlich ist.



Kurt Russell brillierte in Carpenters Horror-Schocker als bärbeißiger Hubschrauberpilot MacReady.



Die Special-Effects drücken zarte Naturen auch nach 20 Jahren noch in den Sitz!



Spiel mir das Lied vom Tod! Ennio Morricones Soundtrack ist ein düsteres Spannungs-Meisterwerk.



Im Verlauf des Spiels stürmen verummte Söldner den antarktischen Außenposten und nehmen euch unter Feuer.

schluss darüber, wie tief das Vertrauen eurer Begleiter zu euch noch ist. Per Analogstick werden Kommandos erteilt oder wichtige Items ausgetauscht.

Die Aktionen des Spielers beeinflussen maßgeblich das Verhalten seiner Kollegen. Nimmt man zum Beispiel einem Soldaten seine Waffen ab, wird er das als einen Vertrauensbruch werten und euch nicht mehr folgen. Richtet ihr eure Waffen auf die eigenen Einheiten, werden diese zunächst entsetzt fragen, ob ihr noch alle Tassen im Schrank habt, bevor sie schließlich das Feuer auf euch eröffnen. Schießt ihr hingegen auf ein Monster und rettet damit das Leben eines eurer Begleiter, steigt sein Vertrauen in euch auf das Maximum. Überlasst ihr eure Kameraden in einem Kampf gegen die anrückenden Monster zu lange sich selbst, kann es passieren, dass

diese aus Angst die Selbstbeherrschung verlieren und sogar zusammenbrechen. Es gibt fünf Stadien von Angstzuständen – ist hier das Maximum erreicht, richten die Elitesoldaten sogar die Waffe gegen sich selbst und schießen sich vor euren Augen in einer Panikattacke den Kopf weg.

Sensible Marines

In der deutschen Version finden die Angstzustände jedoch aller Wahrscheinlichkeit nach in einem weniger spektakulären Herzinfarkt ihr bitteres Ende.

Im Verlauf des Spiels kommt man nicht umhin, seine Männer auch auf eine eventuelle Infizierung hin zu testen. Im Film genügten dazu eine Petrischale mit Blutprobe und ein heißer Draht. Infizierte Zellen sind aus dem Glas gesprungen. Im Spiel gibt es dafür automatische Druckpistolen,



Die Entwickler haben es verstanden, die düstere Atmosphäre des Films gut wiederzugeben



○ Bei minus 40 Grad Celsius nimmt die Lebensenergie ständig ab. Wer sich nicht zwischendurch aufwärmt, erfriert!

mit denen man kurzerhand den Probanden eine Blutprobe entnimmt. Sollte eine Testperson vom Ding befallen sein, platzt die Phiole und das Monster gibt sich zu erkennen. Der infizierte Soldat mutiert dann vor den Augen des Spielers in Echtzeit zu einem widerwärtigen Monster, das man schnellstens mit einer der zahlreich vorhandenen Waffen niederstrecken sollte. Die Kämpfe gegen die Monster stehen jedoch bei dem eiskalten Survival-Horror-Action-Titel nicht im Vordergrund. Die Interaktion mit den eigenen Männern und die Tatsache, dass der Spieler nie sicher sein kann, ob sich einer seiner Kameraden vielleicht bereits infiziert hat, wird einen großen Teil des Gameplays ausmachen.

Kleinere Schönheitsfehler

Beim Probe spielen konnten wir noch Ungeheimheiten im Umgang mit dem so wichtigen Interface feststellen. Zum Beispiel blieb unser Techniker nach einer Monsterattacke vor Angst zitternd im Dunkel der Nacht draußen zurück. Er erfror dann bei minus 40 Grad Celsius, was zum Scheitern der Mission führte. Es war nicht möglich, ihn zum Mitkommen zu bewegen. Auch war es nicht immer sofort ersichtlich, welche Missionsziele als nächstes erfüllt werden mussten. Im Großen und Ganzen scheint die Adaption der grandiosen Filmstory jedoch gelungen zu sein. Die Forschungsstation ist akkurat umgesetzt. In einer unterirdischen Höhle findet sich sogar das UFO, das sich der bereits infizierte Doktor im Film aus Tei-

len des Container-Komplexes gebaut hatte, um zu fliehen..

Über 30 verschiedene Charaktere glänzen mit individuellen Synchronstimmen und die Tonbandaufnahmen des letzten Überlebenden des Films, MacReady, werden von der deutschen Synchronstimme von Kurt Russel eingesprochen. Einziger Wermutstropfen für Fans des Carpenter-Meisterwerks: Der Original-Filmsoundtrack von Ennio Morricone (Spiel mir das Lied vom Tod) durfte aus Lizenzgründen nicht verwendet werden. **MKI**



○ Die Interaktion mit den Mitstreitern steht klar im Vordergrund bei The Thing.



○ Die grünen Balken unter den Gesichtern zeigen an, ob euch die Teammitglieder noch vertrauen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action Adventure
Spieler	1
Hersteller	Universal Interactive
Entwickler	Computer Artworks
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Herbst 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Das düstere Flair der Filmvorlage ist klasse umgesetzt. Nach trüben jedoch Gameplay-Schwächen den Survival-Horror-Spaß.

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION



Achtung, Preis-Schocker:
3x DVD VISION für nur 5 €

> **Ihre Heftvorteile:**

- kompetente, kritische, unabhängige Tests zu allen aktuellen DVDs
- umfassende Beurteilung der neuesten Hardware-Produkte
- alle wichtigen News aus der DVD-Welt

> **Service für ganz Schnelle:**

Telefon: (0049) 0 18 05-90 90 87

(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr)

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

E-Mail: abo@dvdvision.de

Internet: www.dvdvision.de

Wichtig: Bitte unbedingt Bestellnummer

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.

Jetzt testen oder ab 25.7. am Kiosk holen!

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

Spiele mit einem Rating ab 85% belohnen wir mit dem playKING-Prädikat. Solche Hits dürfen in keiner anständigen Spielesammlung fehlen.

Extrem schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Nur Spieler mit endlosem Geduldsfaden sollten sich auf solche Titel stürzen.

Starker Tobak! Spiele mit diesem Logo sind nur für Erwachsene bestimmt.



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:

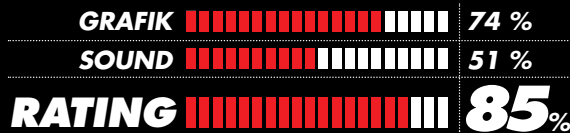
Das Rating ist mit einer Gesamtwertung gleichzusetzen und drückt einzig und allein das Spielspaßpotenzial aus. Grafik und Sound spielen hier eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele Suchtgefahr bergen können.

Legende

Features	Anzahl der möglichen Spieler	Levelanwahl durch Passwortabfrage	Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB
	Anzahl der Levels bzw. Strecken	Sprache der Bildschirmmenüs	USK Empfehlung
Grafik	16:9-Option	50/60 Hertz umschaltbar	PS2-Texturenfilter-Unterstützung
Sound	Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
	Analog Controller Sony	Analog Controller neCon	Maus-Unterstützung
Zubehör	Lenkrad	Analog Joystick	Light Gun
	Link-Option	i.Link-Option	Keyboard
		DualShock-Unterstützung	Force Feedback

Redakteurskürzel

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



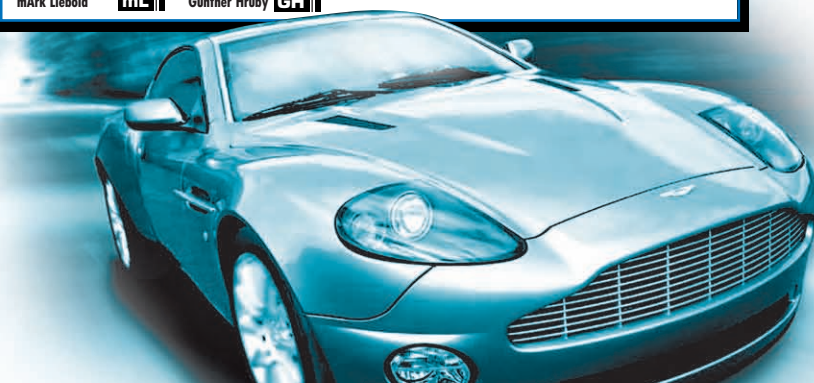
INHALT 08/2002

PLAYSTATION2

Circus Maximus: Chariot Wars.....	102
Dino Stalker.....	99
eJay Club World.....	97
EndGame	101
FireBlade.....	92
Formula One Arcade.....	100
FreekStyle	90
Gitaroo Man	101
GT Concept 2002 Tokyo-Geneva.....	80
Megarace 3: Nanotec Disaster.....	102
Men In Black II: Alien Escape	94
Peter Pan: Die Legende von Nimmerland	97
Slam Tennis	96
Star Trek Voyager: Elite Force.....	98
Stuntman	84
Top Angler.....	102

PSONE

Lilo & Stitch: Zoff auf Hawaii.....	103
-------------------------------------	-----



GT CONCEPT 2002

Tokyo - Geneva

Ist die Kupplung links oder rechts? Davon hast du keine Ahnung? Dann lass dir von Sony Nachhilfe geben!



○ Multitalent: Ob als Rallye-Variante oder...



○ ... als Straßenflitzer – der Mini Cooper-S ist wahrer Alleskönner.

PS2 Als im Januar diesen Jahres Gran Turismo Concept 2001 Tokyo in Japan erschien, versprach Sony noch nicht, dass der Titel jemals auch die Laufwerkschächte europäischer Konsolen erreichen würde. Glücklicherweise hat man sich nun doch dafür entschieden.

Wenn Träume...

Mit der Concept-Serie – in Zukunft sollen noch weitere Teile erscheinen – möchte Kazunori Yamauchi, Erfinder der Gran-Turismo-Reihe, zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen, verriet er uns auf der E3 in Los Angeles: „Wir haben große Resonanz auf

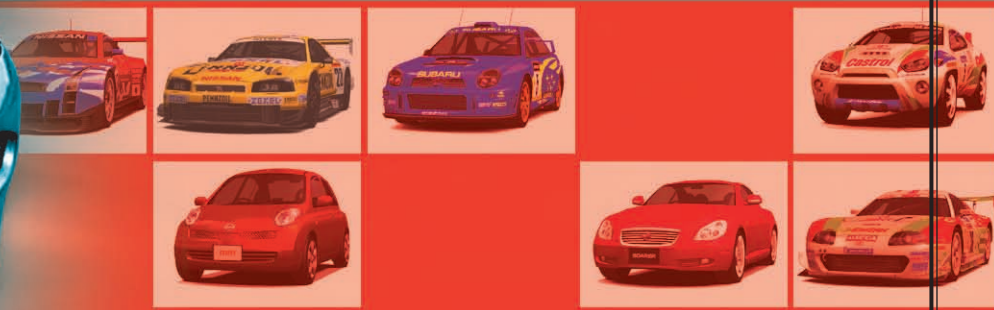
GT 3 A-spec erhalten. Leider sind viele Neueinsteiger nicht zurechtgekommen mit den komplexen Tuning-Optionen sowie mit den hohen Anforderungen an das fahrerische Können. Mit GT Concept haben sie die Möglichkeit, erst einmal in das Spiel hineinzuschnuppern, bevor sie sich an GT 3 A-spec wagen.“ Auf der anderen Seite möchte er aber auch dem Lager der Profifahrer etwas bieten. Als bekennender Autofan weiß der Japaner um die Leiden der vielen Messebesucher, die die Konzeptwagen der Autohersteller mit großen Augen bestaunen. Alle wissen, dass sie niemals solch ein Unikat werden steuern dürfen. Mit der Concept-Serie möchte Yamauchi auto-begeisterten Spielern die Möglichkeit



○ Der Perlmutteffekt-Lack sieht im Sonnenlicht besonders schön aus.



○ Sogar die Original-Farbnamen der Hersteller wurden ins Spiel übernommen.



einräumen, einmal selbst hinter den Lenkrädern der einzigartigen Traumautos Platz nehmen zu können, wenn auch nur auf virtueller Ebene.

... Realität werden

Wie der Titel bereits erahnen lässt, hat GT Concept 2002 Tokyo - Geneva mehr zu bieten als die japanische Version. Während der erste Concept-Streich lediglich Fahrzeuge asiatischer Hersteller beinhaltete, finden sich in GT Concept 2002 Tokyo - Geneva auch Vehikel amerikanischer und europäischer Autofabrikanten. Neben den im Spiel enthaltenen Konzeptwagen, die auf den Tokioter und Genfer Autosalons sowie auf der Motorshow Detroit und der IAA Frankfurt erstmals zu sehen waren, könnt ihr auch auf jüngste Neuwagen und hochgezüchtete Rennboliden zurückgreifen. Die Edelschlitten der japanischen Industrie sind zwar allesamt sehr schön anzusehen, jedoch sagen Modelle wie der Mitsubishi Tarmac, der Toyota Will VS



○ Ihr könnt nicht zwar nicht tunen, dafür aber die Wageneinstellungen optimieren.

oder der Honda Dualnote westlichen Fahrern relativ wenig.

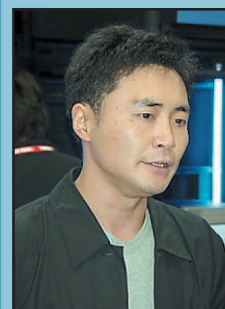
Weitaus bekannter und vor allem interessanter sind dagegen die Boliden hiesiger Hersteller. Neben dem Mini Cooper-S, dem Mercedes-Benz SL 55 AMG oder dem Abt Audi TT-R dürfte vor allem dem Volkswagen W12 die ungeteilte Aufmerksamkeit des europäischen Publikums zuteil werden. Einen nicht minder großen Reiz stellen die amerikanischen Wagen dar, besonders der Chrysler Crossfire und der 760 PS starke Cadillac Cien.

Insgesamt sind 195 Autos, inklusive verschiedener Typausführungen in GT Concept 2002



○ Die Wagen sind in die Kategorien Neuwagen Pazifik, Neuwagen Europa, Concept-Autos, Traumwagen und Rennautos aufgeteilt.

Beim Ölwechsel mit Kazunori Yamauchi, Vice President Polyphony Digital



play: Wann begannen Sie mit der Arbeit an GT Concept Tokyo?

K. Yamauchi: Die Idee dafür hatten wir schon während der Entwicklung von GT3. Als wir die Arbeit an GT3 abgeschlossen hatten, fingen wir sofort mit GT Concept Tokyo an. Das war im April 2001.

play: Sie arbeiten ja bereits seit GT für PSone sehr eng mit

den verschiedenen Autoherstellern zusammen. Waren diese denn auch gewillt, ihnen die streng vertraulichen Daten ihrer Konzept- und Neuwagen zur Verfügung zu stellen?

K. Yamauchi: Ja, dabei gab es keine Probleme. Wir pflegen ein sehr gutes Verhältnis mit den Herstellern und haben zudem ein Abkommen, keine der Daten preiszugeben. Einige von ihnen kommen sogar auf uns zu und fragen, ob wir nicht diesen oder jenen Wagen mit ins Spiel nehmen wollen.

play: Hatten Sie die Gelegenheit, einige der Konzeptwagen, wie etwa den Suzuki GSX R/4, selbst einmal Probe zu fahren?

K. Yamauchi: Mit einigen der Konzeptwagen durfte ich tatsächlich ein paar Runden drehen, der Suzuki GSX R/4 war jedoch nicht dabei... leider. (lacht)

play: Planen Sie noch weitere Teile der Concept-Serie?

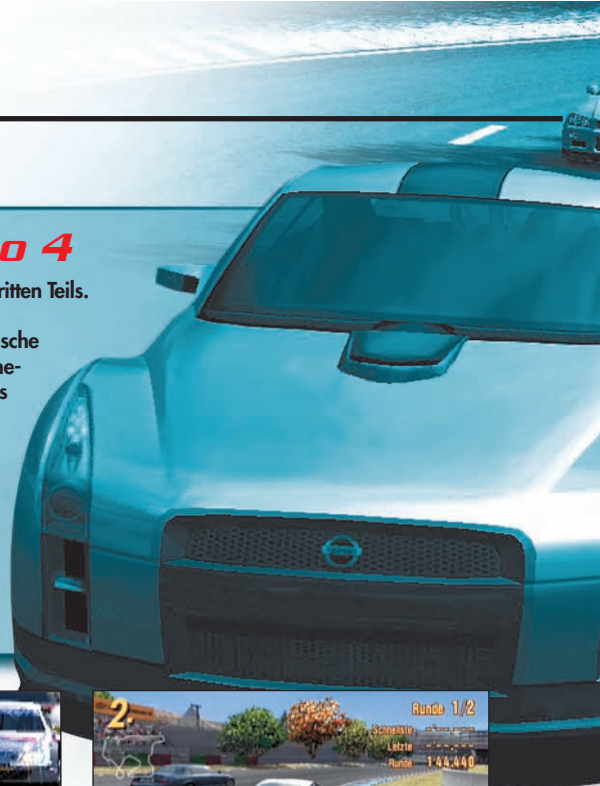
K. Yamauchi: Ja, aber die Titel werden sich keineswegs nur auf Konzeptwagen beschränken. Der Name ist etwas irreführend, denn eigentlich soll er lediglich verdeutlichen, dass wir ein bestimmtes Konzept verfolgen. Im Fall von Tokyo - Geneva war das Konzept: Aktuelle Messfahrzeuge. Wir denken derzeit angestrengt über die neuen „Konzepte“ nach. Ich könnte mir durchaus ein GT Concept Ferrari oder GT Concept Oldtimer vorstellen.



Gran Turismo 4

Bei GT Concept 2002 Tokyo - Geneva handelt es sich nicht um den Nachfolger des erfolgreichen dritten Teils. Da bleibt natürlich die Frage offen, wie es denn um das offizielle Sequel steht?

Polyphony Digital arbeitet bereits fieberhaft an Gran Turismo 4. Viele Informationen hat der japanische Entwickler noch nicht preisgegeben. Eines ist jedoch bereits sicher: GT 4 wird die Online-Fähigkeit der PS2 unterstützen. Rasanten Breitband-Duellen steht somit nichts mehr im Weg. Zudem möchte man das Gameplay überarbeiten und neue Modi anbieten. Ebenfalls angedacht ist die Integration eines realistischen Schadensmodells, was den Autoherstellern allerdings nicht gefallen dürfte. Das Spiel wird frühestens 2003 in Japan erscheinen, wir müssen uns also noch etwas in Geduld üben.



Abt Audi TT-R: Eben noch Sieger auf dem Norisring, jetzt schon in GT Concept.

Tokyo - Geneva enthalten. Frei wählbar sind davon allerdings lediglich 97. Die restlichen Vehikel, die man bereits aus frühen Gran-Turismo-Titeln kennt, bilden das gegnerische Fahrerlager.

Arcade pur

Um an die Flitzer zu gelangen, müsst ihr euch in den Spieloptionen Strecken-Lizenz und Einzelrennen behaupten. Zunächst gilt

es, auf den fünf verschiedenen Parours, die auch rückwärts befahren werden müssen, eine vorgegebene Bestzeit zu knacken. Neben den vier Strecken Mid-Field Raceway, Tokyo R246, Swiss Alps und Tahiti Maze (bekannt schon aus GT 3 A-spec) dürft ihr nun auch auf dem Autumn Ring eure Runden drehen (schon gesehen in den beiden GT-Teilen auf PSone). Schneidet ihr gut ab, erhaltet ihr nicht nur die entsprechen-



Entweder auf Splitscreen oder i.LINK könnt ihr gegen eure Freunde antreten.

ende Lizenz, sondern könnt auch zwei weitere Autos pro Kurs freischalten.

In den anschließenden Einzelrennen stehen dem Spieler zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Während es auch Neulinge im Normal-Modus problemlos mit dem Verfolgerfeld aufnehmen können, werden in der Profi-Option weitaus höhere Anforderungen an den Piloten gestellt. GT-Veteranen werden freilich keine Probleme haben, den konkurrierenden Fahrern den Rang abzufahren - nicht zuletzt, weil diese nach wie vor stur ihre Ideallinie beibehalten. GT Concept 2002 Tokyo - Geneva will unerfahrenen Spielern den Einstieg in die Welt des Polyphony-Motorsportzirkus ermöglichen. Aus diesem Grund gibt es auch keine Tuning-Optionen. Man kann zwar das Setup der Autos verändern, jedoch handelt es sich bei dem Titel um



Vollgas! Die Swiss-Alps sind für eine Rallye-Strecke unheimlich schnell.



Keine Berührungsängste: In GT Concept gibt es keine Schäden.



Für einen Sieg im Einzelrennen winkt pro Schwierigkeitsgrad nochmals je ein schicker Bolide. Mit den so gesammelten Fahrzeugen könnt ihr nicht nur in den Wettkämpfen antreten, sondern auch Testfahrten wagen sowie zu einem Splitscreen- bzw. zu einem i.Link-Duell übergehen. Darüber hinaus gibt es noch vier Boni: So könnt ihr z.B. ein aberwitziges Pod-Rennen fahren oder euren A-spec-Kontostand mit einer kleinen Gedspritze von 1.000.000 Credits aufbessern.

Polyphony arbeitete eng mit den verschie-

Alt, aber gut

Wie schon GT 3 A-spec, so kann auch GT Concept 2002 Tokyo - Geneva in technischer Hinsicht überzeugen. Und das, obwohl die Grafikroutine in Anbetracht der Schnelllebigkeit in der Videospielbranche eigentlich schon zum alten Eisen gehört. Besonders die Automodelle, egal ob neu oder alt, sind mit ihrer glänzenden Blechkarosserie ein wahrer Augenschmaus. In einigen Punkten haben die Entwickler die Engine sogar verbessert. Die Farben wirken satter und starkes Flimmern wurde merklich reduziert. Dies fällt besonders auf der Tokyo Route 246 auf. Auch die PAL-

Anpassung ist vorbildlich. Bis auf die Motorengeräusche der neu hinzugekommenen Boliden wurden die Soundeffekte und die Hintergrundmusik von GT 3 Aspec übernommen. **mL**

Die Idee hinter GT Concept 2002 Tokyo - Geneva ist löblich. Das Spiel ist unterm Strich auch gut und erfüllt durchaus seinen Sinn und Zweck: Neulinge bekommen einen leichten Einstieg in die Welt von Gran Turismo. Profis bleiben, trotz der knapp 100 neuen und seltenen Traumwagen sowie dem Remake des Autumn Rings, allerdings auf der Strecke.

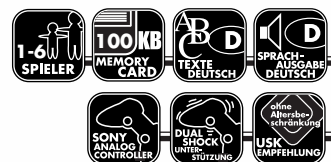
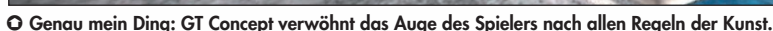
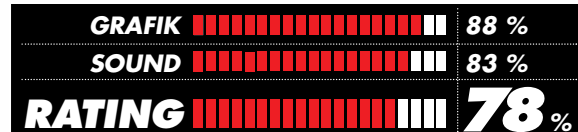
Der Umfang ist alles andere als üppig ausgefallen und geübte Fahrer haben innerhalb weniger Stunden alle Wagen herausgespielt – der vergleichsweise niedrige Anschaffungspreis von 40 Euro ist somit angebracht. Dennoch: Gran Turismo 3 A-spec kostet inzwischen auch nur noch 30 Euro. Eine abgespeckte Schnupper-Version eines Titels auf den Markt zu bringen, die mehr kostet als das Spiel, auf das sie Appetit machen soll, ist gleichermaßen paradox wie überflüssig. Wer mit der knappen Spielzeit und der fehlenden Tiefe kein Problem hat, bekommt ein gutes, wenn auch kurzes Rennspiel. Alle anderen greifen zum billigeren und umfangreicheren Gran Turismo 3 A-spec – das gilt auch für Neueinsteiger.

- einsteigerfreundlich
- fantastische Automodelle
- authentische Motorengeräusche

- für Profis uninteressant
- schlechtes Preis- Leistungsverhältnis
- unausgereifte Gegner-KI

Titel	Rating	Test in play
1. Gran Turismo 3 A-spec	91%	08/01
2. Burnout	86%	11/01
3. GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	78%	08/02

System		PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller	SCEE
		www.playstation.de	
Entwickler	Polyphony		
Preis	ca. € 40		
Erhältlich ab	sofort		





STUNTMAN

Alle Colt-Seavers-Fans wollten doch nur Stuntman werden, um mit Jody in die Holzbadewanne zu springen.



○ Gelbe Icons markieren Schlüssel-Elemente des Stunts.



Infogrames bietet euch die Chance auf eine zünftige Ausbildung zum Draufgänger auf vier Rädern. Ihr schlüpft in die Rolle eines waschechten Stuntmans und verdient ab jetzt euer Geld im Filmbusiness. Um jedoch an die Rollen in den ganz großen Blockbustern zu kommen, müsst ihr euch als namenloser Fahrer von ganz unten an die Spitze der Karriereleiter schuften.

Von der Pike auf

Euren ersten Auftritt habt ihr in einer englischen Low-Budget-Produktion namens



○ Das SDKfz 222 kann sogar recht ordentlich driften.



○ Spartanischer Replay-Mode: Neben der fehlenden Zeitlupenfunktion kann man nicht mal vor- oder zurückschulen.

„Toothles in Wapping“. Vor fast jedem Stunt gibt es einen kurzen Videoschnipsel, in dem der Fahrer einem Kamerateam einige Weisheiten über das Leben in diesem Geschäft mitteilt. Danach folgt ein kurzer Rundflug über den Kurs, während ihr ein paar Informationen zu den Highlights im bevorstehenden Take bekommt.

Unmittelbar nach dem berühmten „Aaaaaction“-Ruf heizt man auch schon mit dem jeweiligen Fahrzeug los und versucht, die vom Regisseur angeordneten Aufgaben zu erledigen. Wie im echten Filmgeschäft wird bei den virtuellen Stunts vermeintlich nichts dem Zufall überlassen. Der Fahrer muss eine fest abgesteckte Route abfahren und sich dabei strikt an die angezeigten Manöver halten. Mit kleinen Icons wird dem Piloten signalisiert, an welcher Stelle er nun beispielsweise ein Auto überholen, sich durch enge Gassen quetschen oder eine Explosion auslösen soll.

Leider haben es die Entwickler versäumt, den Spieler wirklich im Detail auf seine Aufgaben vorzubereiten. Nachdem die Klappe gefallen ist, folgt man blindlings den angezeigten Manövern und den Regieanweisungen. Hier hätte etwas mehr Aufklärung nicht geschadet, da man sich nach jeder gemeisterten Schwierigkeit sofort auf die nächste Überraschung „freuen“ darf, von denen kaum eine beim ersten Anlauf zu schaffen ist. Im Grunde ist diese Vorgehensweise das krasse Gegenteil von den sonst bis in die letzte Eventualität geplanten Film-Stunts.

Kennt jemand Driver?

Reflections ist zwar schon seit den ersten beiden Destruction Derbys dick im Konsolengeschäft, doch haben sie sich ihren Namen vor allem mit dem bahnbrechenden Erfolg des Driver-Franchises gemacht. Womöglich sind aus diesem Grund auch



○ Am Ende jedes Stunts werdet ihr mit einem Ranking bewertet.



○ Bitte links überholen! Per Funk erhaltet ihr Regieanweisungen.

gewisse Ähnlichkeiten mit ihrem neuesten Werk nicht von der Hand zu weisen.

Besonders die Fahrphysik der Stunt-Vehikel erinnert stark an die sensiblen und drifffreudigen Kutschen der beiden PSone-Hits. Allerdings fallen bei Stuntman auch einige bekannte technische Mängel auf. Zum einen ist die gesamte Optik extrem niedrig aufgelöst, was allerdings durch das ordentliche Anti-Aliasing nicht weiter ins Gewicht fällt, die Grafik an sich aber nicht unbedingt „schärfer“ macht. Auf der anderen Seite schwankt die Framerate zwischen schätzungsweise 25 bis 35 Bildern pro Sekunde. Ab und an sind es sogar weniger, was leider an einigen Stellen zu unangenehmen Ruckelorgien führt. Stuntman verlangt den Fahrern ungeheure Präzision und genaues Timing ab, deshalb ist es doppelt ärgerlich, wenn

man seine Fahrweise der einbrechenden Bildrate anpassen muss, statt sich wirklich auf die geforderten Manöver konzentrieren zu können.

Crashkurs

Für diese kleineren technischen Schwächen wird man jedoch mit einer genialen Zerstörungsphysik entschädigt. Den Programmieren ist es tatsächlich gelungen, die brisante Dynamik eines Crashes hervorragend zu simulieren und diese glaubwürdig in Szene zu setzen. Die über 20 detailverliebten Stunt-Wagen lassen sich bis hin zum Auspuffrohr in ihre Bestandteile zerlegen. Außerdem besitzt jedes Objekt einen korrekten und realistischen Schattenwurf.

Mit ähnlicher Detailverliebtheit wurden die Drehorte für die sechs verschiedenen

Filmproduktionen in Angriff genommen. Auf den Sets tummeln sich viele Statisten und natürlich jede Menge anderer Fahrzeuge. Untermalt wird das Ganze von einem passenden Soundtrack, der sich hin und wieder auch einiger bekannter Stücke bedient, die man auch verfremdet noch erkennen kann. Obwohl man sich aus lizenzrechtlichen Gründen natürlich nicht der Original-Filmtitel bedienen konnte, wird dem Spieler schnell klar, dass er sich unter anderem in einem „echten“ Indiana



○ Unverständlicherweise können nur sechs Replays auf der Memory Card gespeichert werden.



○ Sind alle Stunts eines Films geschafft, gibt es einen Kino-Trailer mit den eigenen Fahrscenen zu sehen.



○ Ihr könnt jedes Fahrzeug aus allen gängigen Perspektiven steuern.



○ Nach jedem abgeschlossenen Film muss sich unser Fahrer in einer Stuntshow beweisen.

Jones- oder auch einem James-Bond-Streifen befindet.

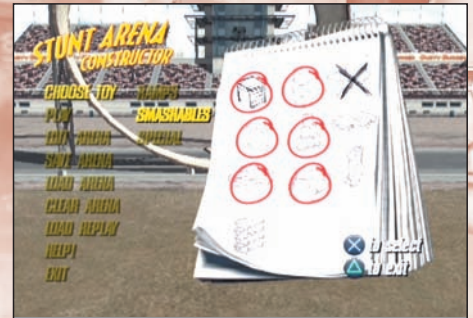
Jede Produktion umfasst drei bis fünf Stunt-Strecken. Hat man seine Arbeit an einem Film abgeschlossen, darf man sich an einem der Trailer des jeweiligen Blockbusters erfreuen. Bei gekonnten Zusammenschnitten aus FMV-Sequenzen und Ausschnitten aus den eigenen – in Echtzeit gefahrenen – Stunts, entsteht herrliche Kinoatmosphäre. Trotz der brillanten Idee, diese beiden Elemente miteinander zu verknüpfen, kommen in einigen Streifen die gezeigten Szenen der eigenen Heldentaten etwas zu kurz.

Motivation vs. Frust

Stuntman wird seine Fangemeinde mit Sicherheit in zwei Lager spalten. Wer sich damit abfinden kann, nach jedem verpatzten Auftritt 10 bis 15 Sekunden Ladezeit in Kauf zu nehmen, hat sicherlich viel Spaß mit dieser frischen und innovativen Spielidee. Alle Zocker, die ein hundertprozentiges „Try and

Error-Prinzip“ einem Genickschuss gleichsetzen, sollten einen riesigen Bogen um Stuntman machen. Zwar fühlt man sich tatsächlich nach jedem geschafften Stunt wie eine Mischung aus Lee Majors, David Hasselhoff und anderen Reinkarnationen absoluter Männlichkeit, allerdings zahlt man auch einen hohen Preis dafür. Teilweise „hängt“ man mehrere Stunden an einer Stelle und muss immer wieder und wieder denselben Ablauf verfolgen. Fahrfehler werden nämlich gnadenlos bestraft.

Bevor man sich also auf den Karriere-Modus stürzt, ist es empfehlenswert, sich in den Driving Games etwas warmzufahren. In diesem Spielmodus stellt man sich verschiedenen Fahrprüfungen, bei denen es auf Geschick, Geschwindigkeit und Kombinationsgabe ankommt. Als Krönung packten die Entwickler noch einen Stunt-Constructor dazu, der es dem Spieler erlaubt, seinen eigenen Spielplatz zu konstruieren. Es ist aber empfehlenswert, zunächst etwas an der Karriere zu arbeiten, da nach jedem abgeschlossenen



○ Leider sind die Möglichkeiten des Stunt-Creators etwas eingeschränkt.



○ Tony Hawk lässt grüßen – die Driving Games bieten eine kleine Abwechslung im Karrierestress.

und erfolgreichen Dreh neue Objekte und Fahrzeuge für den Stunt-Baukasten freigeschaltet werden. **SL**

FAZIT

Kaum ein anderer Titel wird euch so mitreißen. Die vielen abwechslungsreichen Stunts verlangen ein Höchstmaß an fahrerischem Können und außerdem totale Fahrzeugkontrolle. Stuntman hätte mit Sicherheit noch eine deutlich höhere Wertung einheimen können, doch leider machen die genannten technischen Mängel zusammen mit dem drohenden Frustfaktor hier dem Teufelsfahrer einen Strich durch die Glückshormon-Bilanz. Wer sich allerdings auf die halbschmerzhaften Manöver einlässt, kann sehr schnell süchtig werden nach den Crashorgien. Dennoch ist es ärgerlich, dass Reflections nicht mit etwas mehr Fingerspitzengefühl an die Gestaltung und an den Feinschliff des Gameplays herangegangen ist. Eigentlich kann man den Titel lediglich Fahranfängern mit masochistischen Zügen und absoluten Vollprofs bedenkenlos empfehlen.

POSITIV NEGATIV

- atemberaubende Physik
- abwechslungsreiche Stunts
- innovative Spielidee
- sehr frustierend
- niedrige Grafikauflösung
- instabile Framerate

PLAY DATEN

System		PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller	Infogrames
		www.infogrames.de	
Entwickler		Reflections	
Preis		ca. € 60	
Erhältlich ab		5. September	

GRAFIK 81 %

SOUND 84 %

RATING **80 %**

○ Auf der DVD gibt es jede Menge Extras, wie beispielsweise einen Trailer zu Driver 3 oder ein ausführliches Making-of.



SPIDER-MAN™

INS NETZ GEGANGEN!



Screenshots von der PC-Version

SPIDER-MAN

AB 06. JUNI IM KINO.

VON DER LEINWAND AUF DIE KONSOLE
AB SOFORT ERHÄLTlich



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE



PC
CD
ROM

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man

MARVEL

SPIDER-MAN
ULTIMATE SPIN

COLUMBIA
PICTURES

ACTIVISION

activision.de

Spider-Man, der Charakter, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, der Film, © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft" "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM and © are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

FREEEK STYLE



**EA hat dem Winter abgeschworen.
Ab jetzt gilt: Schlamm statt Schnee!**



Die halsbrecherischen Tricks werden...



... spektakulär in Szene gesetzt.

EA Unter dem EA Sports Big-Brandig veröffentlicht EA all die trendigen und vor allem rasanten Extremsportarten, die nicht in das gängige Sports-Portfolio des Publishers passen. Nach waghalsigen und sehr frostigen Ausritten in SSX und SledStorm dürft ihr euch in Freekstyle nun mit hochgezüchteten Motocross-Bikes dem Rausch der Geschwindigkeit hingeben.

Gegen jedes Klischee

Motocross ist schon lange nicht mehr der dreckige aber dennoch biedere Motorsport, den viele noch von früher kennen. Fahrer wie Brian Deegan oder Mike Metzger verließen dem Sport durch ihr rebellisches Auftreten und ihren selbstmörderischen Fahrstil dem Sport ein neues Gesicht.

Die außergewöhnlichen, wahnwitzigen Tricks sind die Markenzeichen der Ausnahme Piloten – sie leben dafür, ihre Maschinen ans Limit zu treiben. Kein Wunder, dass gerade Brian Deegan und Mike Metzger ihren Weg ins Spiel fanden.



Nutzt man die Abkürzungen nicht, wird es schwer, einen der ersten Plätze zu erreichen.

Neben den beiden Motocross-Größen geben sich noch sechs weitere Pistenrowdies ein Stelldichein – darunter auch die hübsche Leeann Tweeden, die schon die Cover etlicher Magazine und Kalender zierte.

Über Stock und Stein

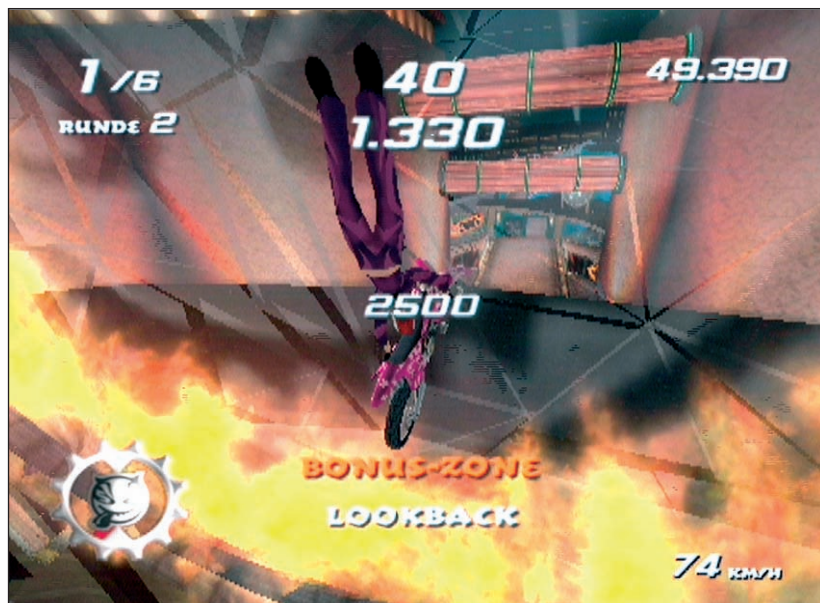
Die atemberaubenden Hetzjagden um Punkte und die besten Platzierungen werden auf insgesamt neun Strecken ausgetragen, wobei auch drei Freestyle-Parcours zu finden sind. Der Fahrer kann entweder Einzelrennen bestreiten, im Freestyle-Modus auf Punktejagd gehen oder mit Hilfe des

Freeride-Features seine Performance verbessern. Das Hauptaugenmerk liegt jedoch auf der Kurs-Option. Den Vorgaben der EA-Sports-Big-Linie treu, besteht jedes Rennen dieser außergewöhnlichen Meisterschaft aus drei Läufen. Zu Beginn müsst ihr lediglich eine gute Platzierung herausfahren.

Im späteren Verlauf werden die Vorgaben verschärft. Dann gilt es, über den Rang hinaus auch noch eine bestimmte Menge an Trick-Punkten zu ergattern. Nur wer die Anforderungen erfüllen kann, die alles andere als einfach sind, kommt eine Runde weiter.

Lebensmüde?

Jeder der Fahrer ist in der Lage, insgesamt 50 Tricks darzubieten. Aktiviert werden die Stunts durch das Drücken einer bzw. mehrerer Shoulder-Tasten. Mittels des Vier-eck-Buttons könnt ihr die Moves etwas variieren. So wird aus einem „No Footer“ beispielsweise ein „Nothing“. Zeigt ihr genug Rückgrat und kombiniert die Tricks in der Luft miteinander, werdet ihr nicht nur mit einem entsprechend hohen Punktesegen entlohnt, auch eure Turbo- sowie die



In manchen Teilabschnitten kann der Spieler mit etwas Mut ein paar zusätzliche Punkte ergattern.

Freekout-Anzeige erhalten einen Boost.

Während der Turbo stets verfügbar ist, müsst ihr den roten Freekout-Balken vollkommen auffüllen, um dieses Feature nutzen zu können. Hat der Fahrer dies geschafft, kann er den Freekout-Trick zeigen, der ihm sowohl eine Menge Punkte als auch einen gewaltigen Geschwindigkeitsschub beschert.

Einige der Stunts sind an spezielle Bikes gebunden, darunter auch der Freekout-Move – sie können also nur mit dem passenden Vehikel vollführt werden. Um an die Motorräder zu gelangen, müsst ihr euch im Kurse-Modus behaupten und die verschiedenen

Haupt-Events gewinnen. Jeder Fahrer kann insgesamt auf vier Bikes starten, drei davon muss er sich allerdings erst freispielen, genau wie alternative Outfits.

No Limits!

Freekstyle besticht vor allem durch die hohe Spielgeschwindigkeit.

In atemberaubendem Tempo rasen die furchtlosen Haudegen über die weitläufigen Pisten. Diese zeichnen sich vor allem durch ihre Größe und das extravagante Design aus. So dienen etwa das Gelände einer Raketenabschussbasis, eine bauffällige Industrieanlage oder auch brennender Wald als Austragungsorte für die Rennen.



Das FreeStyle-Symbol bringt Bonus-Punkte.



Mit Tricks verlängert man die Freekout-Time.



Nach jedem Event könnt ihr die Attribute des Fahrers verbessern.

CRUSTY-DEMON GEWINNSPIEL



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

In der Video-Serie "Crusty Demons of Dirt geben" Motocross-Maniacs wie Mike Metzger, Brian Deegan, Travis Pastrana oder Seth Enslow ihr Können zum Besten. Atemberaubende Stunts gehören ebenso zum Pflichtprogramm wie halsbrecherische Stürze und wilde Partys! play verlost in Zusammenarbeit mit FunSport-Experte Water-Colors (www.water-colors.de) und ASSCREW drei Crusty-Demons-of-Dirt- Pakete, bestehend aus je zwei Videos.

Schickt einfach eine Postkarte bis zum 28.08. an:

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

oder per E-Mail:
asscrew@playplaystation.com



EXTREME HARDCORE

FAZIT

Freekstyle folgt zwar den Pfaden des Vorzeigetitels SSX, kommt jedoch nicht an die Klasse des Extremsport-Überfliegers heran. Dies liegt an dem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad und an den hohen Anforderungen an die Spieler. Ansonsten gibt nichts weiter zu bemängeln.

Trotz der hohen Spielgeschwindigkeit bleibt die eigentliche Grafik keineswegs auf der Strecke. Die Fahrer sind fabelhaft animiert und mit vielen Details wunderschön in Szene gesetzt – im Wind flatternde Trikots sind nur ein Beispiel. Geschmackssache sind lediglich die knallbunten Farben sowie der Soundtrack, an dem vor allem Freunde der etwas härteren Gangart Gefallen finden dürften. Wer Herausforderungen zu schätzen weiß und bereits auf den Schneepisten von SSX und SledStorm Erfahrung sammeln konnte, wird an FreeStyle seine helle Freude haben. Zocker mit hohem Blutdruck und einem schwachen Nervenkitzel sollten beim Kauf dagegen Vorsicht walten lassen.

POSITIV

- rasantes Gameplay
- abwechslungsreiches Streckendesign
- großes Trickkontingent

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad
- viele Ladepausen

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. SSX Tricky	89%	12/01
2. SledStorm	86%	04/02
3. FreeStyle	82%	08/02

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	FunSport	Hersteller	Electronic Arts
www.electronicarts.de			
Entwickler	EA Sports Big/EA Sports 44 Studios		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	2. August 2002		

GRAFIK 83 %

SOUND 80 %

RATING **82 %**







Du hast einen Auftrag. Du hast ein Team aus Spezialisten. Und Du hast einen unerbittlichen Gegner. Erste Regel: bleib unentdeckt. Zweite Regel: bleib ruhig. Dritte Regel: bleib an der Konsole, was immer auch passiert. **Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Jetzt im Handel. Und in Deinem Leben.**

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

OFFIZIELLES
LÖSUNGS
BUCH

**PC
CD**

XBOX

PS

PlayStation 2

TYTO
STUDIOS

FIREBLADE

**Eine alte militärische Faustregel besagt:
Angriff ist die beste Verteidigung!**

PS2 In FireBlade nehmt ihr hinter dem Steuerknüppel eines High-tech-Kampfhubschraubers Platz. Eurer Auftrag ist es, verbrecherischen Terrororganisationen das Handwerk zu legen, bevor diese die westliche Welt ins Chaos stürzen.

Das fliegende Auge

Hubschrauber sind wegen ihrer vielseitigen Einsatzmöglichkeiten aus der modernen Kriegsführung nicht mehr wegzudenken. Sie sind schnell, wendig und darüber hinaus in der Lage, auf der Stelle zu schweben. Der Vendetta Chopper, mit dem ihr ins Gefecht zieht, kann allerdings noch mehr. Er ist mit einem speziellen Turbo ausgestattet. Zudem verfügt der Hubschrauber über eine Stealth-Funktion, die euch für das Auge der Feinde nahezu unsichtbar macht. Per Knopfdruck aktiviert der Spieler die Infrarot-Sensoren des Fluggerätes oder wechselt in den Sniper-Modus. Mit Hilfe des stufenlosen Zooms kann man Infanteristen selbst aus größter Entfernung ausschalten, ohne dabei auf sich aufmerksam zu machen. Neben einer Bordkanone ist der Vendetta-Heli mit 24 Rockets, zehn Ziel suchenden Missiles sowie mit einer EMP-Kanone bewaffnet, deren elektromagnetische Ladungen gegnerische Fahrzeuge funktionsunfähig machen.

Weltpolizei

Euer Kampf gegen den globalen Terrorismus erstreckt sich über vier Kampagnen. Die insgesamt 18 Einsätze führen euch in staubige Wüsten, schwüle Dschungel oder in die verdrehten Straßenschluchten einer Großstadt. Jeder Auftrag fordert den Piloten auf eine andere Art und Weise. Ihr erledigt öfter klassische Search-and-destroy-Missionen, gebt aber auch mal mobilen Infanterietruppen Geleitschutz. Während ihr in der Luft die Stellung haltet, dringen Spezialeinheiten am Boden beispielsweise unbemerkt in feindliche Basen ein, befreien Kriegsgefangene oder sabotieren gegnerische Einrichtungen. Für Rettungsmissionen wird dem Spieler der Talon-Transporter zugeteilt. Dieser ist nicht ganz so wendig und schnell wie der Vendetta, jedoch ist er mit derselben Waffenkonfiguration ausgestattet. **mL**



Die EMP-Kanone ist nur im Stealth-Flug aktiv.



In den engen Häuserschluchten ist Fingerspitzengefühl gefragt.



Auch der Transporthubschrauber ist für den Kampf gut gerüstet.

FAZIT

Das Spielprinzip von FireBlade ist einfach, aber keineswegs langweilig. Actiongeladen, schnell und abwechslungsreich geht es zur Sache, wobei besonders algediente Veteranen der Strike-Serie aus dem Hause Electronic Arts auf ihre Kosten kommen dürften. Einige der Missionen erfordern mehrere Anläufe, im Großen und Ganzen ist der Schwierigkeitsgrad jedoch ausgewogen. Der Umfang des Spiels ist mit gerade mal 18 Missionen allerdings nicht besonders großzügig bemessen. In technischer Hinsicht gibt es nichts zu mäkeln. Die Engine bietet eine große Weitsicht, viele Details und auch grafische Effekte sind zu sehen. Nur bei großen Truppenaufmärschen gerät der Spielfluss etwas ins Stocken. FireBlade ist ein durchweg gelungenes Spiel, das Freunden gepflegter Action spannende Stunden vor dem Bildschirm verspricht. Einziger Wermutstropfen ist die relativ kurze Spieldauer.

POSITIV

- actiongeladenes Spielprinzip
- viel Abwechslung
- ausgewogener Schwierigkeitsgrad

NEGATIV

- geringer Umfang
- gelegentlich instabile Framerate

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Konami
www.konami-europe.de			
Entwickler	Midway/Kuju		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 71 %

SOUND 70 %

RATING **75 %**



Horror pur!

Wer bei Resident Evil Angst hatte, dem wird bei
Project ZERO das Blut in den Adern gefrieren ...

Von den „Dead Or Alive“-Machern

 wanadoo **TECMO** PlayStation 2

Release: 2. September 2002



Ein weiteres Mal wird ein Kinofilm dazu missbraucht, ein neues Spiel auf den Markt zu schmeißen.



○ Nimm den Mund bloß nicht zu voll!



○ Es besteht leider nur eine vage Ähnlichkeit mit den Schauspielern.

PS2 Die Männer in schwarzen Anzügen und Sonnenbrillen kehren zurück auf die Leinwand, um die Welt erneut vor bösen Aliens zu retten. Ganz klar, dass man sich erneut die Lizenz zu Nutze macht, um den frisch vom Blockbuster Begeisterten die Story zum Nachspielen anzubieten. Doch außer den diversen Außerirdischen, den verschiedenen Waffen und den beiden Protagonisten aus dem Film hat Men in Black 2: Alien Escape nicht viel mit dem Kino-Highlight gemeinsam. Dem PlayStation2-Titel wurde nämlich ein komplett neuer Handlungsablauf gestrickt.

Scumdogs of the Universe

Genau wie die Erdbewohner, so sperren auch die Außerirdischen ihren kriminellen Abschaum hinter Gitter. So sitzen in einem Gefängnis-Komplex an Bord eines Raumschiffes einige der allerübelsten Verbrecher ihre Zeit ab. Und dann kommt es wie es kommen muss: Exakt dieses UFO stürzt auf den blauen Planeten hinab und die schleimigen Gesetzlosen fliehen! Agent Jay und

Agent Kay bekommen nun natürlich den Auftrag, die Welt von der außerirdischen Brut zu säubern.

Dieses Unterfangen geht im Mission-Mode vonstatten, wobei dieser auch die einzige Spielvariante ist, die die nötige Kurzweil bringt. Davon abgesehen könnt ihr lediglich Infos zu den beiden Agenten (Name, Identität und Profil), zu den insgesamt 29 verschiedenen Aliens (Spezies, Spitznamen und Profil) und zum Making-of (Konzeptzeichnungen und Entwürfe) freispielen. Des Weiteren steht euch nach Beendigung des Plots der Modus Boss Fights zur Verfügung. Hier können nochmals die einzelnen Level-Bosse angewählt und bekämpft werden. Ebenfalls sinnlos ist der Trainings-Modus: Wer denkt, er könne dort für das eigentliche Spiel üben, ist völlig falsch gewickelt. Denn auch diese Spielvariante muss ebenso erst freigeschaltet werden.

Jede Menge Abschaum

Bevor man irgend etwas machen oder anschauen kann, muss alles im Mission-Mode

freigespielt werden. Anfangs müsst ihr euch entscheiden, mit welchen von den Men in Black ihr die fünf Missionen bestreiten wollt. Der Unterschied zwischen Jay und Kay liegt (abgesehen vom Aussehen) lediglich im Waffenarsenal. Jeder der beiden Helden besitzt drei futuristische Wummen mit jeweils unterschiedlichen Schuss-Eigenschaften. Eine schier unendliche Schar von Aliens wird sich auf euch stürzen. Die fünf Runden erstrecken sich von den New York



○ In den Trainings-Modus könnt ihr nur jeweils eine Waffe mitnehmen



○ Auf dem Radar sieht ihr sofort, an welcher Stelle neue Aliens in das Level gebeamt werden.



○ Trifft man Objekte in unmittelbarer Nähe, wird der ganze Bildschirm hell erleuchtet.

Docks über eine Nuklear-Station bis hin zum Raumschiff der Außerirdischen. Jeder Level-Abschnitt ist mit einer großen Anzahl an hässlichen, interstellaren Lebewesen besetzt, die regelrecht darauf warten, von euch zu schleimigem Glibber zerschossen zu werden. Dieser bleibt zwar nicht liegen oder klebt dauerhaft an Wänden, doch ist es ein echter Genuss zu sehen, wie kurzzeitig eine Fontäne dickflüssiger Lymphe nach oben spritzt. Abgeschossene Monster lassen zudem Medi-Packs oder Upgrades für eure Knarren fallen. Jeder Schießprügel kann bis zu sechsmal modifiziert werden. Werdet ihr getroffen, schwindet nicht nur ein Teil eurer Lebensenergie, sondern auch eure Waffe wird wieder um einen Grad zurückgesetzt.

Partikel-Orgie

Hat man erst einmal eine Horde Widersacher ins Jenseits befördert, wird sofort die

nächste auf das Spielraster gebeamt. Der gesamte Schusswechsel ist hierbei ein regelrechtes Partikel-Fest, das den Bildschirm in diversen bunten Farbtönen hell erleuchtet. Selbst in riesigen Massenschlachten bleibt die Framerate dabei meist stabil. Das Problem bei der kunterbunten Ballerei ist allerdings, dass man bei Gefechten mit größerer Teilnehmerzahl die Strahlen geschosse der Gegner meist sehr spät wahrnimmt – wenn überhaupt. Feuert man selbst nicht ganz so blindwütig drauflos, erkennt man die Strahlen der Kontrahenten und kann sich gegebenenfalls abrollen oder darüber hinwegspringen.

Sämtliche Levels wurden nicht mit viel Liebe zum Detail programmiert. Meist wirken die Areale karg und lieblos. Der nervtötende und absolut nicht zum Spiel passende Soundtrack sollte schnellstmöglich abgeschaltet werden, denn dieser regt keineswegs zu actiongeladenen Kämpfen an. Die

Sound-Effekte hingegen kann man als akzeptabel durchgehen lassen. Für den nötigen Witz sorgen die Kommentare in den Zwischensequenzen. **HS**

FAZIT

So richtig grottenschlecht ist der Titel nun auch wieder nicht. Hat man irgendwann einmal die Steuerung intus, kann man sich locker und ohne großartig nachdenken zu müssen durch die diversen Areale ballern. Das simple Spielprinzip vermag durchaus einige Stunden vor dem Bildschirm zu fesseln – mehr aber auch nicht! Für einen zweiten Durchgang bietet Men in Black 2: Alien Escape keine Motivation, außer man möchte haargenau denselben Handlungsablauf mit dem anderen Agenten nochmals bewältigen. Der Shooter gehört wohl eindeutig zu der Sparte Games, die man sich nicht unbedingt ins Regal stellen muss – ausleihen, am Wochenende durchspielen, zurückbringen und fröhlich sein! Wer mehr für sein Geld haben möchte, sollte derzeit zu Ace Combat 4: Distant Thunder greifen.

POSITIV

- kaum bezwingbare Framerate
- schöne Partikeleffekte

NEGATIV

- gewöhnungsbedürftige Steuerung
- grottenschlechter Soundtrack
- geringer Umfang

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Ace Combat 4: Distance Thunder	82%	02/02
2. REZ	73%	02/01
3. Men in Black 2: Alien Escape	60%	08/02

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Shooter	Hersteller
		Infogrames
		www.infogrames.de
Entwickler	Melbourne House	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	



○ Es ist jedes Mal eine Wonne, die gegnerische Lymphe durch die Luft fliegen zu sehen.



SLAM TENNIS

Wird die Nummer eins der PlayStation2-Weltrangliste vom Thron gestoßen...?



○ Es steht nur eine (!) Kamera-Position zur Verfügung.



○ Die Spieler erinnern nur vage an die realen Vorbilder.

PS2 Heißer Herbst 2002: Dann weht im PlayStation2-Tennislager ein anderer Wind. SEGA veröffentlicht den zweiten Teil der Virtua-Tennis-Reihe in Europa. Zwar handelt es sich dabei „nur“ um eine aktualisierte Dreamcast-Umsetzung (erschien im Herbst 2001), doch die bereits vergebenen Vorschusslorbeeren machen der Konkurrenz das Leben nicht gerade einfacher.

Vorab versuchte Infogrames, mit dem artverwandten Slam Tennis ein PS2-Ass zu schlagen. Fraglich ist nur, ob das dem französischen Entwickler auch gelingt.

Grundlinien-Duell

Henman, Kafelnikov, Moya, Vinciguerra und zwölf weitere Ballvirtuosen – davon viele frei erfundene Charaktere – stehen zur Auswahl. Abhängig vom gewählten Spielmodus (Arcade, Schaukampf, Cham-

pionship) bestreitet man Einzel- oder Doppel-Matches. Im Rampenlicht steht dabei die Championship-Variante. Hier stehen die bekannten Tennis-Großveranstaltungen in Australien, Frankreich, England und USA auf dem Tourplan. Der Clou: Auf dem Weg zum Grand Finale bestreitet man kleinere Turniere, wie etwa in Tokio, Rio de Janeiro oder auch in Schweden.

Zweiter Aufschlag!

Obendrein absolviert man illustre Trainingseinheiten: Die Gratis-Lehrstunden in versifften Hinterhöfen, am sonnigen Strand, in einem viktorianischen Spukschloss etc. bringen dem Konsolisten die nötige Praxis.

Wie schon Namcos Smash Court Tennis: Pro Tournament schafft auch der französische Titel nicht den großen Durchbruch im Konsolen-Tennis. Trotz der vielen guten Ansätze hinsichtlich des Konzepts handelt es sich nach wie vor um eine inkonsequent in Szene gesetzte Virtua-Tennis-Imitation.

In erster Linie muss man mit der Ballphysik und der Spielmechanik hart ins Gericht gehen. Die Filzkugel zeigt auf den gängigen Belägen Sand, Hartplatz, Teppich und Rasen ein identisches Sprung- und Flugverhalten. So ist es völlig egal, auf welchem der Untergründe der PlayStation2-Sportsfreund antritt. Ferner sind die permanenten „Becker“-Hechtrollen der Athleten total fehl am Platz – bei einem entscheidenden Ballwechsel springt man dank derer ungewollt ins Leere. **DG**



○ Die Trainings-Lektionen können auch im Modus „Herausforderungs-Spiele“ einzeln gespielt werden.

FAZIT

Selbst schuld! Hätte Entwickler Infogrames nicht den Schlenker einreißen lassen, wäre durchaus eine höhere Wertung drin gewesen. Da die Bodenbeläge weder auf Spielweise noch auf Ballphysik einen Einfluss haben, schöpft Slam Tennis in keiner Weise das vorhandene Potenzial aus. Generell fehlt es dem Spiel an der Dynamik, die ein Tennis-Match „live“ oder im TV vermittelt. Kleine Ruckler – hervorgerufen durch das ständige Nachladen – stören obendrein jede Partie.

Dafür machen der durchdachte Aufbau und die Vielzahl der Modi vieles wieder wett. Durch den leichten Einstieg kommt man schnell in den Genuss eines sportiven Erfolgserlebnisses. Bereits nach kurzer Zeit gelingen neben den Grundschlägen technische Sperrchen, wie Stopp-Bälle oder Top-Spin-Lobs.

POSITIV

- attraktive Spielmodi
- illustre Trainings-Einheiten
- leichter Einstieg

NEGATIV

- vereinzelte Slowdowns
- unvollkommene Ballphysik
- deplatzierte „Becker“-Hechtrollen

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Sportspiel	Hersteller
		Infogrames
		www.infogrames.de
Entwickler		Infogrames Core
Preis		ca. € 60
Erhältlich ab		sofort

GRAFIK 73 %

SOUND 64 %

RATING **72 %**



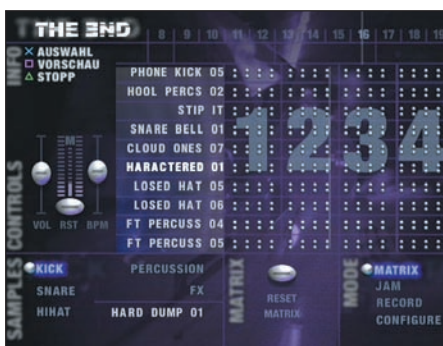
EJAY CLUB WORLD

PS2 Fans von Techno, Trance, Ambient, Ragga, Trip- und Hip Hop freuen sich über mehr als 10.000 Sounds und Samples in diesem einfach zu bedienenden Musik-Programm. Die verschiedenen Musikstile werden von acht lizenzierten Clubs repräsentiert. Mit dabei ist auch der Frankfurter Techno-Tempel U60311, die Homebase von Deutschlands Techno-Ikone Sven Väth. Im Tutorial erklärt DJ Carl Cox die Grundfunktionen des PS2-Studios: Im Arranger werden die Sound-Fragmente auf den 20 Tonspuren arran-

giert und anschließend „durch den Mixer gedreht“. Man kann seine Eigenkompositionen dann von einem virtuellen DJ-Pult erklingen lassen oder ein buntes Video dazu generieren. Ein integrierter Synthesizer, ein Drum-Computer und der Sequenzer sorgen für unbegrenzten Sound-Nachschub.

Die Handhabung von eJay World Club ist kinderleicht: Mit dem Controller bastelt man per „drag & drop“ aus den vorhandenen Samples in wenigen Schritten seinen Song zusammen und speichert diesen anschließend auf der Memory Card ab. Über 100 Songs passen locker auf ein solches Speichermodul! Wer will, kann über einen Multitap noch drei musikalische Freunde zu einer Jam-Session einladen. Die Richtungstasten und Buttons der Pads werden mit frei wählbaren Samples und Instrumenten belegt, die man dann gemeinsam einspielt.

Da man bei eJay leider nicht wie bei Code-masters MTV Music Generator über ein Mikrofon eigene Samples aufzeichnen kann, bleibt das Spiel knapp hinter der Konkurrenz zurück. **MKI**



Im Mixer werden die Songs abgemischt.



Unten sieht ihr die Auswahl der Sounds. Oben die Tonspuren.



PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Musikspiel
Hersteller	Empire Interactive
Entwickler	eJay Entertainment/UDS
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Sommer 2002

GRAFIK 82 %

SOUND 92 %

RATING 89 %



PETER PAN: DIE LEGENDE VON NIMMERLAND

PS2 Disney's PlayStation2-Abenteuer um den ewig jungen Lausbuben Peter Pan ist ein Jump'n Run für junge Zocker und jung gebliebene Disney-Fans. Als Piratenkapitän Hook alle Elfen Nimmerlands entführt, versiegt auch Peters Feenstaub-Quelle. Ohne das magische Pulver kann er nicht mehr fliegen. Also macht sich Peter auf den Weg, die Elfen zu befreien. Ein Reise über die Insel Nimmerland beginnt.

Der bunte Levelaufbau erinnert mit seinen vorgegebenen Pfaden an Sony's Crash Bandicoot-Abenteuer für PSone. Der Spieler hüpfet und kämpft sich durch die Levels. Viel Abwechslung kommt dabei jedoch nicht auf. Zwischendurch liefert er sich kleine Fecht-Duelle mit den Schergen seines

Widersachers Käpt'n Hook. Gewinnt Peter, erhält er dafür Schlüssel, die ihm Kisten öffnen in denen er hilfreiche Items findet. Zur Auflockerung erwarten den Spieler Flugpassagen, in denen er Peter in luftigen Höhen durch Ringe steuern muss. Das Charakterdesign der Akteure ist an die Zeichentrickfilme angelehnt. Die Levels selbst sind eher unspektakulär in Szene gesetzt und grafisch bleibt das Spiel weit unter den Möglichkeiten der PS2. Das Vermögen auch die netten Partikeleffekte nicht zu kaschieren. Zwischendurch stören auch mal kleine Ruckler das sonst flüssige Gameplay. Die Steuerung ist kinderleicht und der Schwierigkeitsgrad wird der anvisierten, jungen Zielgruppe gerecht. Ältere Spieler werden nicht im geringsten gefordert. **MKI**



Die kurzen Fechtpartien gegen die Handlanger von Käpt'n Hook sind schnell gewonnen.

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Jump'n Run
Hersteller	SCEE
Entwickler	Disney Interactive
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	02.09.02

GRAFIK 65 %

SOUND 41 %

RATING 62 %



In den Flug-Levels muss Peter Ringe durchfliegen und erhält dafür Bonus-Leben.



Mit List und Tücke – steckt der Pirat mit dem Holzbein in einem Loch fest, heißt es angreifen!

STAR TREK VOYAGER

ELITE FORCE



Die U.S.S. Voyager beamt auf die PlayStation2.

PS2 Nach einem interstellaren Zwischenfall ist das Föderations-Raumschiff Voyager mit seiner Crew im gefährlichen Delta-Quadranten verschollen. Auf ihrem beschwerlichen Heimweg muss die mutige Besatzung etliche Abenteuer bestehen und sich mit zahlreichen unbekannten Spezies und Rassen auseinandersetzen. Und nur die wenigsten Lebensformen sind den Crewmitgliedern – überwiegend Menschen – freundlich gesonnen. Während hinter verschlossenen Türen bereits fleißig an Star Trek Voyager: Elite Force 2 für den PC gearbeitet wird, findet der erste Teil nun endlich auch seinen Weg in das PlayStation2-Universum.

Kadetten gesucht!

Eingefleischte Trekkies erfreuen sich nach dem stimmungsvollen aber leider ruckeligen



○ Es gibt auch Schleich-Missionen.

Vorspann aus der TV-Serie zunächst an den deutschen Original-Synchronstimmen der Darsteller von Gene Roddenberry's Welt-raum-Saga. Von Captain Janeway bis zur Ex-Borg Seven of Nine sind viele bekannte Charaktere im Spiel vertreten.

Rassenvielfalt im All

Damit die Voyager auf ihrer Reise den Angriffen feindlich gesinnter Spezies nicht schutzlos ausgeliefert ist, hat Captain Janeway die Elite Force, eine Art mobile Einsatztruppe, zusammengestellt. Unter der Leitung von Lt. Foster schlüpft der Spieler in die Rolle des Kadetten Alexander Munro oder wahlweise in die eines weiblichen Pendants.

Unter den Argusaugen des vulkanischen Sicherheitsoffiziers Tuvoc erlernt der Spieler auf dem Holodeck der Voyager die Grundfunktionen der Steuerung. Im ersten Level muss der Kadett dann sogleich seine Fähigkeiten beweisen. Die Borg haben Besatzungsmitglieder auf einen Kubus entführt und diese müssen nun gerettet werden – bald stellt sich auch das allerdings als Holodeck-Simulation heraus. Im Verlauf der Handlung bleibt die NCC 74656 U.S.S. Voyager in einem Dämpfungsfeld unbekannter Herkunft stecken. Um zu entkommen,

muss die Elite-Force wichtige Gegenstände aus anderen Raumschiff-Wracks bergen. Dabei müssen sie sich den Angriffen von Piraten erwehren. Die Gegner setzen sich aus Menschen, Klingonen, Malonen und Hirogen zusammen. Auch die Borg greifen nochmals in die Handlung ein.

Den Höhepunkt des Spiels stellt die Konfrontation mit der gefährlichen Spezies 8472 dar. Sie sind die einzige Rasse, die sogar das Kollektiv der Borg fürchtet, da sich diese insektenartigen Monster nicht assimilieren lassen. **MKI**

FAZIT

Der größte Schwachpunkt von Star Trek Voyager: Elite Force ist die bescheidene Grafik. Was auf dem PC, entsprechend potente Hardware vorausgesetzt, noch brillant anzusehen war, verkommt auf der PS2 zu einer abgespeckten Ruckelpartie mit niedrig aufgelösten Texturen. Dafür entschädigt ein solides Charakterdesign, das etwas unter den hölzernen Animationen leidet. Die Umsetzung der Steuerung auf den DualShock-Controller ist grundsätzlich gelungen. Wer jedoch eine USB-Maus hat, dem empfehlen wir, diese an die PS2 anzuschließen. Mit der Kombination aus Maus und Pad spielt sich der Ego-Shooter deutlich besser. Ein großes Lob verdienen die Synchronstimmen und die gelungenen Dialoge. Obwohl nicht flüssig, spielt sich Star Trek Voyager: Elite Force dank einer stimmigen Story besser als erwartet. Trekkies, die keinen PC ihr Eigen nennen, greifen sofort zu. Verwöhnte Ego-Shooter- und Action-Fans sollten Probe spielen.

POSITIV

- spannende Story
- gute Soundeffekte
- Original-Synchronstimmen der TV-Serie

NEGATIV

- technisch altbacken
- instabile Framerate
- hölzerne Animationen

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Codemasters
			www.codemasters.de
Entwickler	Majesco		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 74 %

SOUND 80 %

RATING 76%



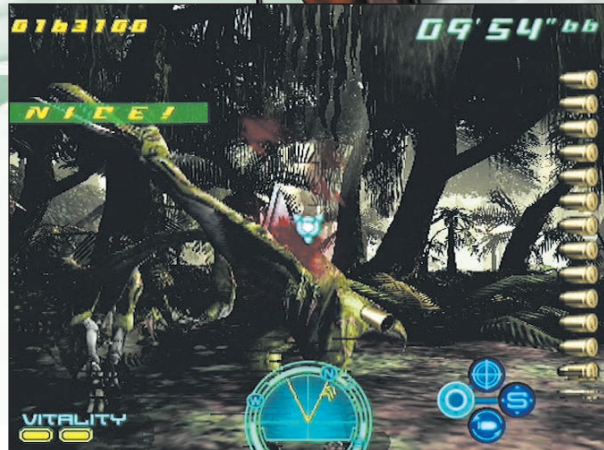
○ Assimiliert mal das! Den Borg wird mit einer speziellen Waffe eingeheizt.

DINO STALKER

Wie man in den Urwald hineinballert, so faucht es heraus!



○ Große Dinosaurier stecken viele Treffer weg.



○ Im Dickicht lassen sich die Viecher nur schwer ausmachen.

PS2 Wie geht's nach dem erstaunlichen Ende von Dino Crisis 2 (PSone, 2000) weiter? Es ist ungewöhnlich, dass Sequel-Weltmeister Capcom bei einem Nachfolge-Titel so lange auf sich warten lässt. Während Dino Crisis 3 (Xbox) auf der E3-Messe dem Publikum vorenthalten wurde, bringt der PS2-exklusiv-Deal Dino Stalker – das Spiel heißt in Japan Gun Sun Survivor 3: Dino Crisis – Licht ins Dunkel...

Ein Land vor unserer Zeit

Im Jahr 2009 bringt ein Zeitloch-Unglück den ökologischen Haushalt der lange zurückliegenden Kreidezeit durcheinander. Mit „Arche Noah“, einem schnell ins Leben gerufenen Projekt, will die Regierung das Problem in den Griff bekommen, das ursprünglich von Wissenschaftlern ausgelöst wurde. Schließlich können Änderungen in der Vergangenheit die Entwicklung der Menschheit bis in die Ge-

genwart negativ beeinflussen. Was dieser Plot mit den beiden PSone-Action-Adventures gemeinsam hat, erfahren sowohl der Dino-Stalker-Hauptdarsteller, Lieutenant Mike Wired, als auch der PlayStation2-Ballermann erst im Laufe der vier bis fünf Stunden Spielzeit beim Durchschreiten der sieben Levels...

Retter in der Not!

Um der Story häppchenweise auf die Spur zu kommen, nimmt Mike Wired die Urzeit-Giganten ins Visier. Dank dem analogen Steuerelement und den A-, B- und C-Buttons der GunCon2 bewegt man sich – eher atypisch für einen Lightgun-Shooter – völlig frei in den detaillierten 3D-Arealen. Außerdem werden mit den Knöpfen die Spezialwaffen (Scharfschützen-Gewehr, Flammenwerfer, Schrotflinte usw...) bedient.

Unter Baumstümpfen, bei Skeletten oder versteckt in Büschen liegen hilfreiche Items. Allzu oft kommt es vor, dass man die Attacken von Plesiosaurus, Tyrannosaurus, Raptoren oder den sieben anderen prähistorischen Arten nicht schnell genug abwehren kann. Mit Erste-Hilfe-Koffern oder Medikamenten werden die Blessuren anschließend „verarztet“.

Trotz der vielen Arcade-Elemente schimmern gelegentlich die Action-Adventure-Wurzeln von Dino Stalker durch. Zum einen erhält man nach jeder Stage ein Ranking, zum anderen bringt das aufeinander folgende Erlegen vieler Kreaturen den für Dino Crisis 2 typischen Punkte-Bonus. **DG**



○ Manchmal hängt man beim Ballern am Fallschirm, oder man fährt in einem Boot oder in einem Jeep.

FAZIT

Mit Dino Stalker lässt Capcom die PSone-Untaten wie Resident Evil: Survivor (PSone) und Resident Evil Survivor 2: Code Veronica beinahe vergessen. Im dritten Anlauf haben es die Japaner geschafft, Unterhaltung und Spielbarkeit endlich unter einen Hut zu bringen.

Zudem wurde in technischer Hinsicht kein Schindluder betrieben: Die ansprechende Grafik- und Sound-Kulisse stellt die beiden Resident-Evil-Vorgänger in den Schatten. Man merkt einfach, dass hier mit Liebe zum Detail gearbeitet worden ist. Kleinigkeiten, wie die diebischen Raptoren, sind wohl die besten Indikatoren dafür. Dadurch wird auch ein direkter Bezug zu Dino Crisis und Dino Crisis 2 hergestellt.

Für einen gängigen Lightgun-Shooter fällt die Spielzeit relativ kurz aus. Richtig enttäuschend ist jedoch die Tatsache, dass nur ein Spielmodus zur Auswahl steht. Auch auf Boni nach dem Abspann wurde verzichtet.

POSITIV NEGATIV

- Zwischenspeichern möglich
- optimale GunCon2-Unterstützung
- ansprechendes Level-Design
- relativ kurze Spielzeit
- nur ein Spielmodus
- FMV-Sequenzen in PSone-Qualität

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Lightgun-Shooter	Hersteller Electronic Arts
Entwickler	www.capcom-europe.com	
Preis	Capcom	
Erhältlich ab	ca. € 60	
	sofort	

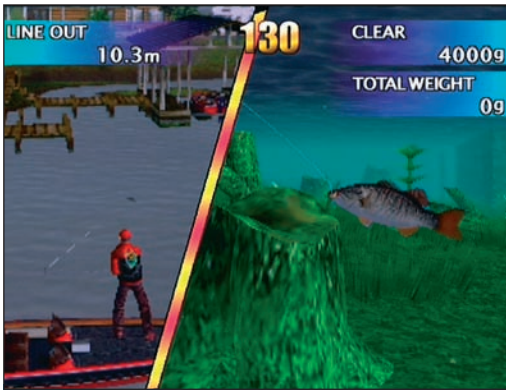
GRAFIK 75 %

SOUND 70 %

RATING **77 %**



TOP ANGLER



Top Angler sieht langweilig aus und ist es auch.

System	PlayStation2
Genre	Angel Simulation
Hersteller	THQ
	www.thq.de
Entwickler	Xicat
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	sofort

Dieses gemächliche Sport-Fischen zieht keinen Hering vom Teller! Zu lahm sind die vier Spielmodi, die Top-Angler mitbringt. Wer die Spielmechanik erlernen möchte, fischt entweder im Trüben oder studiert die Gebrauchsanweisung, denn der Practice-Mode gibt keine erklärenden Hinweise zum Ablauf der virtuellen Angel-Partie. Als weitere Spielmodi stehen Tournament, Arcade und Challenge zur Auswahl. Tournament entspricht dem klassischen Wett-Angeln. Wer nach Ablauf eines Wettbewerbstages die dicksten Fische im Boot hat, gewinnt und qualifiziert sich für den nächsten Wettbewerb. Bei der Arcade-Variante müssen bestimmte Vorgaben innerhalb einer bestimmten Zeitspanne erfüllt werden. Im Challenge-Mode müssen Aufträge, wie z.B.

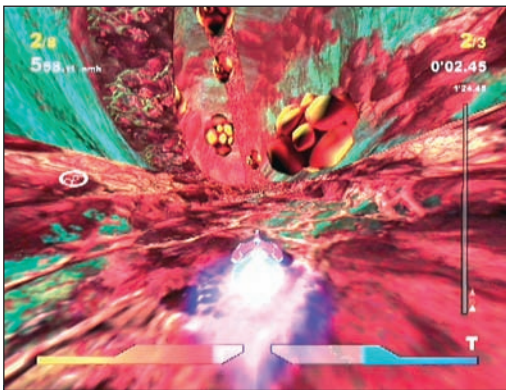
das Fangen von fünf Barschen, innerhalb von zehn Minuten erfüllt werden. Leider gestaltet sich das Gameplay ungefähr so spannend wie eine Packung Noname-Fischstäbchen. In allen Spielmodi bleibt es nahezu gleich. Die Optik ist von grässlichen Grafikfehlern geprägt und die schreckliche Musik treibt auch geduldige Naturen bereits nach wenigen Minuten an den Rand des Wahnsinns. Insgesamt stellt dieses Spiel eine überflüssige Geduldssprobe dar. Wer auf Angeln steht, ist gut damit beraten, sein Geld in die Anmeldung für einen Angelschein zu investieren, statt es für dieses Spiel auszugeben. **MK**

PLAY DATEN

GRAFIK 41% SOUND 25% RATING 28%



MEGARACE - NANOTECH DISASTER



Auch beim Tempo von knapp 600 Sachen kommt kein echter Geschwindigkeitsrausch auf.

System	PlayStation2
Genre	Future-Racer
Hersteller	Modern Games
	www.modern-games.de
Entwickler	Cryo
Preis	ca. € 25
Erhältlich ab	sofort

Der Titel bietet euch insgesamt vier Spielmodi. Beim Training könnt ihr euch mit den Modulen Angriff, Tempo und Abwehr vertraut machen. Jeder einzelne der zwölf beteiligten Megaracer hat diese Features. In den anderen Modi liegen zudem diverse Goodies auf der Strecke. So können Minen, Rauchvorhänge etc. aufgesammelt und auf die Gegner abgefeuert werden. Im Arcade-Modus müsst ihr als einer der ersten Drei durchs Ziel fahren, damit ihr in die nächste Runde gelangt. Bei der Katastrophe hingegen geht es um andere Dinge: Manchmal muss der Level innerhalb eines Zeitlimits bewältigt werden oder es geht nur darum, sicher ans Ziel zu gelangen. Dabei sind die Strecken mit allerlei Hindernissen bestückt, die eure Boliden schnell zerlegen können.

Hier gilt es, die bereits erwähnten Module richtig einzusetzen.

Neben dem bereits veröffentlichten G-Surfer versucht man sich nun mit Mega Race 3: Nanotech Disaster erneut, einen Namen im Genre der Future-Racer zu machen. Einziger Pluspunkt gegenüber dem Flop G-Surfer ist bei dem neuen Anlauf der Preis. Ein Spiel für gerade mal 25 Euro verleitet zum Kauf. Fakt ist aber, dass man mit wipE-out Fusion oder XG3: Extreme-G Racing definitiv besser bedient ist. Da sollte man sich nicht scheuen, ein paar „Kröten“ mehr zu berappen. **HS**

PLAY DATEN

GRAFIK 58% SOUND 53% RATING 50%



CIRCUS MAXIMUS



Bei Circus Maximus versinkt eine gute Idee in der Mittelmäßigkeit

System	PlayStation2
Genre	Arcade
Hersteller	THQ
	www.thq.de
Entwickler	Encore
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	sofort

Das Gladiatoren-Spiel für die PlayStation2 stellt eine Mischung aus einem Arcade-Racer und einem Prügelspiel dar. Der Spieler muss seine Fähigkeiten beim Lenken eines antiken Streitwagens beweisen. Gleichzeitig steuert er einen „Beifahrer“ und hält sich, mit Schwert und Schild bewaffnet, Widersacher vom Hals. Die Disziplinen unterteilen sich in Akademie, Arcade-Rennen, Karriere-Modus und Zweispieler-Rennen. In allen Spielvarianten wählt ihr zunächst ein Team aus Lenker und Kämpfer. Gladiatoren aller Herren Länder warten darauf, in den Kampf mit Ross und Wagen geführt zu werden. Im Karriere-Modus geht es dann ans Eingemachte. Im besetzten Britannien werden die ersten Rennen ausgetragen. Die Steuerung ist für einen Arcade-Titel relativ komplex ausge-

fallen. Der linke Analogstick und die X-Taste steuern das Pferdegespann. Die anderen Buttons sind für die Kämpfe reserviert. Während man also versucht, nicht von der Strecke abzukommen, werden mit den Gegnern heftige Schwertkämpfe ausgetragen. Ein Energiebalken zeigt an, wie fit das Gespann noch ist. Hat man zu viele Treffer eingesteckt oder fährt man in ein Hindernis, fällt der Wagen auseinander, was einen Verlust der Position nach sich zieht. Circus Maximus bekommt einen kleinen Bonus für die gute Idee. Technisch ist es jedoch nur unterer Durchschnitt. Die Steuerung ist nämlich viel zu ungenau, um die Gespanne souverän zu lenken. **MK**

PLAY DATEN

GRAFIK 52% SOUND 44% RATING 38%



GITAROO-MAN

PS2 Der Junge U-1 ist der Letzte der Gitaroo-Men, einer Riege musikalischer Superhelden, die mit ihren Instrumenten für Recht und Ordnung im Universum sorgen. Zusammen mit seinem sprechenden Hund Puma macht er sich auf, Zowie, dem bösen Herrscher der Graviallianer, das Handwerk zu legen. Wie man an der eigenwilligen Hintergrundstory bereits erkennt, handelt es sich bei Gitaroo-Man um das Werk eines japanischen Entwicklers. Koei orientierte sich

ganz klar an Vorzeigetiteln wie PaRappa The Rapper oder Space Channel Five, dennoch bietet der nun vorliegende Titel eine neuartige Spielmechanik: Um die Musikstücke nachzuklimpern, muss man hier nicht nur im richtigen Takt die Buttons drücken, sondern auch mit dem rechten Analogstick einer Markierungslinie folgen. Jedes der insgesamt zehn Duelle ist in verschiedene Phasen aufgeteilt. So muss Gitaroo-Man Energie sammeln, den musikalischen Angriffen seiner Feinde ausweichen oder ihnen im Gegenzug die eigenen Riffs um die Ohren schleudern. Jeder Kontrahent

fordert völlig eigenständige, teils durchaus seltsame Fingerfertigkeiten von euch: Japanopop müsst ihr ebenso gewachsen sein wie klassischen Akustikklingen, Metal oder den rhythmischen Akkorden spanischer Folklore. Neben dem Einspieler-Modus bietet Gitaroo-Man auch eine Duell-Option, in der bis zu vier musikalisch begabte Spieler gegeneinander antreten können. Genrefans, die dringend Nachschub brauchen im Musikspiele-Regalfach, können getrost zugreifen. **ML**



Über die relativ kurze Spieldauer tröstet der spaßige Multiplayer-Modus hinweg.



Gitaroo-Man muss nicht nur Zowie besiegen, sondern auch Kirahs Herz erobern.

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Musikspiel	Hersteller THQ
Entwickler	www.thq.de	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK 70 %

SOUND 79 %

RATING 76 %



ENDGAME

PS2 Mit Endgame schlägt ein weiterer Lightgun-Shooter auf, bei dem die Story eigentlich nebensächlich ist. Ganz im Stile von Time Crisis 2 befördert man auch hier seine Kontrahenten durch virtuelle Kugelregen direkt ins Jenseits. Dank einer G-Con2- und G-Con45-Unterstützung kommt das richtige Revolver-Feeling auf. Man ballert auf die Schurken was das Zeug hält und geht dann in Deckung, um den gegnerischen Schüssen auszuweichen oder um nachzuladen. Insgesamt durchschreitet ihr 24 detailverliebte Levels, die auch Stück für Stück auseinander genommen werden können. Alles kann kaputtgeschossen oder deformiert werden. Einschusslöcher bleiben sichtbar an Wän-

den zurück, Glasscheiben zersplittern usw. Großes Manko ist allerdings das straffe Zeitlimit. Ist die Zeit abgelaufen, muss noch mal von vorne begonnen werden. Und das kann schnell in Frustration enden. Zudem gibt es keinen Multiplayer-Support. Diese Mängel allerdings macht der Umfang des Spiels wieder wett. Neben dem Endgame-Modus gibt es noch einen weiteren, den Mighty-Joe-Jupiter-Modus, der im Gegensatz zum eigentlichen Plot ausschließlich mit Comic-Charakteren gespielt wird und außerdem zahlreiche Trainings-Runden anbietet. Da das Spielprinzip nicht wirklich revolutionär ist, sollten wohl vor dem Kauf einige virtuelle Schüsse im Geschäft abgefeuert werden. Lightgun-Shooter-Fans werden aber auch hieran Gefallen finden. **HS**



Insgesamt sind die Levels auf fünf Länder (England, Frankreich, Deutschland, Italien und Schweiz) aufgeteilt.

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Lightgun-Shooter	Hersteller Empire Interactive
Entwickler	www.empireinteractive.com	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

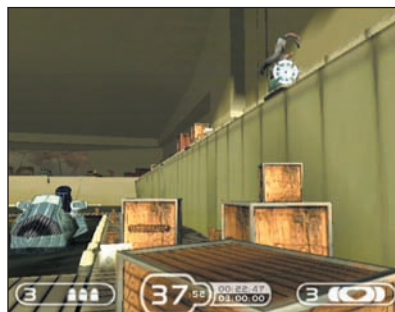
GRAFIK 73 %

SOUND 67 %

RATING 71 %



Mighty Joe Jupiter wird euch auch ordentlich Spaß bringen.



Je nachdem wo sie getroffen wurden, fallen die Gegner anders zu Boden.

Sony's rasend schnelle Formel-1-Action ohne Anspruch auf Simulation geht ab wie Luzzi.



Kein Cheat! Schumi ist auf dicken Extra-Reifen mit Super-Haftung unterwegs.

PSONE

Sone Anstatt endlich die nächste PSone Formel-1-Saison einzuläuten, hat Sony kurz vor der Fertigstellung das Konzept des anvisierten 32-Bit-Updates umgeschmissen und präsentiert der Formel-1-Fangemeinde ein reines Arcade-Spiel mit den PS-starken Hightech-Boliden. Offensichtlich sieht man die Simulations-Freaks mittlerweile eher im PlayStation2-Fahrerlager als hinter den DualShock-Controllern einer PSone.

Alte Lizenz – neues Gameplay

Formel 1 Arcade bietet, wie der Name schon vermuten lässt, nicht die Möglichkeit, das Setup eines Fahrzeuges anhand unzähliger Parameter an die Eigenschaften der verschiedenen Strecken anzupassen. Alle Fahrzeuge besitzen darüber hinaus dieselben Fahreigen-

schaften. Ob man nun einen Ferrari oder einen Minardi über eine der 17 Originalstrecken jagt, entscheidet also nicht über Sieg oder Niederlage. Die Lizenz umfasst die Fahrzeuge und Fahrer der Saison 2001. Die rot-weißen Toyotas sucht man demnach vergebens. Dafür gibt es ein Wiedersehen mit dem „fliegenden Finnen“ Mika Häkkinen.

Können oder Glück?

Auf den Strecken sind zahlreiche Power-ups verteilt, die letztlich darüber entscheiden, ob der Spieler als Erster über die Ziellinie fährt. Bei den Items findet man Turbo, Haftungsverstärker, Bonus-Zeit, Autopilot und Reparatur. Überfährt man z.B. das Turbo-Power-up kann man den Rennwagen für eine kurze Zeit locker auf über 400km/h beschleunigen.

Rammt man dabei die Bande zu heftig, nimmt der Wagen Schaden, der allerdings mit dem Reparatur-Symbol wie von Zauberhand wieder beseitigt wird. Haftungsverstärker blähen die Reifen auf die Größe von Supertruck-Pneus auf und halten den sonst so filigranen Flitzer besser auf dem Asphalt. Der Autopilot übernimmt vor einer schwierigen Schikane automatisch das Lenkrad und bringt euch ohne Stress durch die engen Kurven.

Im Rausch der Farben

Grafisch präsentiert sich Formel 1 Arcade farbenprächtig. Spielereien wie eine kleine Flugshow oder Feuerwerke lockern das sonst so bierernste Renngeschäft auf. Allerdings geht die Framerate etwas in die Knie, wenn zu viele Boliden gleichzeitig zu sehen sind. **WKL**

FAZIT

Schwierigkeitsgrad und Umfang geben berechtigten Anlass zur Kritik. Das Fehlen eines echten Grand Prix wird Renn-Freaks schwer im Magen liegen. Nur drei Spielmodi, Einzelrennen, Level-Modus und Zweispieler-Modus, sind definitiv zu wenig. Der Schwierigkeitsgrad liegt zwischen leicht und mittel, daher taugt Formel 1 Arcade zwar für ein paar schnelle Rennen zwischendurch, vermag jedoch nicht langfristig zu motivieren. Die von den Vorgängern bekannte, unvergleichlich dichte Rennatmosphäre leidet enorm unter der schwachen Präsentation. Es gibt keine Intro-Movies geschweige denn Kommentatoren. Sony schließt damit die erfolgreichste Formel-1-Spiele-Serie für die gute alte PSone mit einem technisch soliden jedoch inhaltlich mageren Titel ab. Arcade-Spieler indes werden auf jeden Fall für eine kurze Dauer ihren Spaß an den rasend schnellen Rennen haben.

 POSITIV

- unkompliziertes Formel-1-Spiel
- schnelle Rennaction

 NEGATIV

- geringer Umfang
- zu leichter Schwierigkeitsgrad
- schwache Präsentation

▶ PLAY DATEN

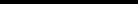
System		PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller	SCEE www.playstation.de
Entwickler		Studio 23	
Preis		ca. € 30	
Erhältlich ab		September 2002	



❶ Nach dem Rennen werden eure Fahrleistungen mit einem Ranking gewertet.



🔧 Quick Nick Heidfeld ist dank Turbo-Boost mit 416km/h so schnell wie nie zuvor.

GRAFIK		78 %
SOUND		71 %
RATING		75 %



play PLATINUM

Die Platinum-Serie bekommt Zuwachs! Seit dem 1. März stehen die ersten PS2-Platinum-Titel in den Regalen der Händler. Um Neulingen den Einstieg in die PlayStation2-Liga zu erleichtern, gehen die erfolgreichsten PlayStation2-

WERTUNGSSCHLÜSSEL:

play Rating	100-91% = ★★★★★
play Rating	90-81% = ★★★★
play Rating	80-71% = ★★★
play Rating	70-61% = ★★
play Rating	60-00% = ★

Spiele nun für unschlagbare € 29,95 noch einmal über die Ladentheken. Die Verkaufsschlager unter den PSone-Spielen werden ebenfalls weiterhin als Platinum-Titel aufgelegt.

WRC: WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

PS2



○ Einfach zugängliche Rallye-Action auf optisch beeindruckenden Strecken – das ist WRC: World Rally Championship!

Wahnsinn! Wer auch nur ein bisschen Rennfahrerblut in seinen Adern hat, wird um diesen Titel nicht herumkommen. Die Macher in den Evolution Studios müssen sich selbst hinter der japanischen Genre-Referenz GT3 A-spec nicht verstecken, denn an Dramatik und Dynamik ist ihr Produkt, WRC, kaum zu übertreffen. Herrliche Landschaften, perfektes Handling und eine brachiale Geräuschkulisse sind nur ein paar der gut ausgesuchten Zutaten für dieses edle Rallye-Menü. Doch sind auch kleine Rügen fällig: Die Ladezeiten sind sehr lang und der Navigator spricht ein wenig undeutlich. Selbst wenn man die Lautstärke aller anderen Effekte reduziert, fällt es durch die störenden Funknebenegeräusche oft schwer, die Anweisungen des Kartengurus genau zu verstehen. Auch scheint der Multiplayer-Mode bei der Entwicklung ein Stiefkind gewesen zu sein. Ansonsten gibt es wahrlich kaum Gründe, sich WRC nicht umgehend anzuschaffen. Das Rennspiel fasziniert

Einsteiger und Genrefans, die sich nicht dem Stress eines echten Rallye-Piloten aussetzen wollen. Gas geben – Spaß haben! Ein Rennspiel für Puristen.

Rating	★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

PS2



○ Das ungleiche Duo Jak und Daxter steht an der Spitze der Jump'n Run-Spiele für die PlayStation2.

Hut ab, Naughty Dog! Jak and Daxter: The Precursor Legacy ist wahrhaftig ein Geniestreich, und zwar in jeder Hinsicht: Die Anreicherung des Jump'n Runs mit kleinen Adventure-Elementen dürfte nicht nur Genre-Fans aus der Reserve locken. Bis jetzt mussten PlayStation2-Besitzer immer auf Spiele der Klasse eines Mario 64, Banjo Kazooie oder Conker: Bad Fur Day (alle für Nintendo 64) warten. Mit Jak und seinem haarigen Freund Daxter hat dies nun ein Ende. Trotz der opulenten Grafik kommt das Spiel ohne Ladepausen aus. Selbst von störenden Slowdowns wird man verschont. Egal wie knifflig sich eine Aufgabe auch gestaltet, egal wie nervenaufreibend eine Sprungpassage auch sein mag, man verliert nie die Lust, weiterzuspielen. Jak and Daxter: The Precursor Legacy ist ein audiovisuelles Spielerlebnis der Extraklasse. Ob die selbst gemachte Konkurrenz aus dem Hause Sony, Sly Raccoon und Ratchet and Clank, das ungleiche Jump'n Run-Duo vom Referenz-Thron stürzen können, bleibt abzuwarten. Als Platinum-Titel zu Ehren gelangt, gehört das Spiel in jede gute PS2-Sammlung!

Rating	★★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	25.09.02
Preis	ca. € 30

PSone

DISNEY'S ATLANTIS: DAS GEHEIMNIS DER VERLORENEN STADT

In Sony's kindgerechter Mixtur aus Action-Adventure und Jump'n Run wechseln sich simpel gestrickte Rätsleinlagen und knifflige Sprungpassagen ab. Zahlreiche Mini-Games, wie der Bumerang-Schießstand oder der Kampf mit einem Unterwasser-Monster, lockern das Spielgeschehen auf und sorgen für Abwechslung. Aus dem comicartigen Grafikstil, der guten Synchronisation und der dichten Soundkulisse ergibt sich eine restlos gelungene Präsentation, die ein cineastisches Vergnügen garantiert. Einzig die Steuerung hätte (vor allem bei den Sprungpassagen) einen Tick präziser ausfallen dürfen. Ansonsten gibt es – auch was den Umfang betrifft – nichts zu bemängeln. Geübte Abenteurer werden sich jedoch unterfordert fühlen.



Rating	★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	04.09.02
Preis	ca. € 20

PSone

SYPHON FILTER 3

Syphon Filter 3 vollendet die beliebte Agentensaga – zumindest auf der PSone. Leider merkt man, dass sich gleichzeitig die Ära der 32-Bit-Konsole dem Ende nähert. Abgesehen von den Mini-Games muss man auf neue Features und spielerische Innovationen gänzlich verzichten. Auch in technischer Hinsicht setzt Sony in diesem Fall auf Altbewährtes. Logan und seine Kollegen präsentieren sich noch im selben Grafikgewand wie im ersten Teil der Action-Serie.

Wirkliche PSone-Agenten dürfte dies jedoch nicht stören. Das Syphon Filter-Grundkonzept von einst geht noch immer auf: geballte Action mit dem nötigen Anspruch und garantierter Abwechslung. Ein klasse 32-Bit-Finale!



Rating	★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	04.09.02
Preis	ca. € 20

PSone

FORMEL 1 2001

Im Vergleich zur völlig auf Realismus getrimmten PS2-Version hat das PSone-Pendant zu Formel 1 2001 einen starken Arcade-Einschlag. In technischer Hinsicht war dem brillanten Vorgänger ja sowieso nichts mehr hinzuzufügen. Außer einer noch stärker futuristischen Präsentation, einem leicht veränderten Arcade-Modus und einigen anderen Kleinigkeiten hat Formel 1 2001 auf PSone somit wenig Neues zu bieten. Gerade deshalb sollten sich Besitzer des Prequels zweimal überlegen, ob sich die Anschaffung lohnt. Leider haben es die Macher auch versäumt, die wenigen Mängel des Vorgängers, wie beispielsweise die zu flachen Kameraperspektiven oder die sensible Analog-Steuerung, zu korrigieren.



Rating	★★★★
Hersteller	SCEE
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 20

DIE TOP 25 PSone-PLATINUM-SPIELE

Titel	Hersteller	Genre	Wertung	System
007 Die Welt ist nicht genug	Ego-Shooter	Electronic Arts	★★★★	01/01
Alone in the Dark 4: The new Nightmare	Survival-Horror	Infogrames	★★★★★	06/01
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Codemasters	★★★★★	06/00
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Strategie	Electronic Arts	★★★★	09/98
Cool Boarders 3	Fun-Sport	SCEE	★★★★	11/98
Crash Team Racing	Fun-Racer	SCEE	★★★★★	11/99
Ehrgeiz	Beat'em Up	Squaresoft	★★★★★	02/99
Formel 1 2001	Rennspiel	SCEE	★★★★	05/01
Final Fantasy 9	Rollenspiel	Squaresoft	★★★★★	01/01
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	★★★★★	02/00
GTA 2	Action	Take 2	★★★★	11/99
ISS Pro Evolution	Fußball	Konami	★★★★	02/00
Medal of Honor: Underground	Ego-Shooter	Electronic Arts	★★★★	11/00
Metal Gear Solid	Action-Adventure	Konami	★★★★★	03/99
Need for Speed 4: Brennender Asphalt	Rennspiel	Electronic Arts	★★★★	05/99
Parasite Eve 2	Rollenspiel	Squaresoft	★★★★	08/00
Ridge Racer: Type 4	Rennspiel	Namco	★★★★	05/98
Silent Hill	Survival-Horror	Konami	★★★★★	08/99
Spyro the Dragon 3: Year of the Dragon	Jump'n Run 3D	SCEE	★★★★★	11/00
Tekken 3	Beat'em Up	Namco	★★★★★	08/98
Tomb Raider: Die Chronik	Action-Adventure	Eidos	★★★★★	12/00
Tony Hawk's Pro Skater 2	Fun-Sport	Acclaim	★★★★★	09/00
V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	★★★★	07/99
Vagrant Story	Rollenspiel	Crave	★★★★★	06/00
WWF Smackdown	Sport	Acclaim	★★★★	04/00

DIE PLAYSTATION2 PLATINUM-SPIELE

Titel	Hersteller	Genre	Wertung	System
Crazy Taxi	Fun-Racer	Acclaim	★★★★	06/01
Dead or Alive 2	Beat'em Up	SCEE	★★★★	01/01
Formel 1 2001	Rennspiel	SCEE	★★★	05/01
Gran Turismo 3 A-Spec	Rennspiel	SCEE	★★★★★	08/01
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Jump'n Run	SCEE	★★★★★	12/01
Moto GP	Rennspiel	Namco	★★★★	02/01
Onimusha Warlords	Action-Adventure	Capcom	★★★★	06/01
Red Faction	Ego-Shooter	THQ	★★★★	07/01
Resident Evil Code: Veronica X	Survival-Horror	Capcom	★★★★	08/01
SSX	Sportspiel	Electronic Arts	★★★★★	12/00
Tekken Tag Tournament	Beat'em Up	Namco	★★★★★	11/00
This is Football	Sportspiel	SCEE	★★★★	10/01
Timesplitters	Ego-Shooter	Eidos	★★★	12/00
WRC: World Rally Championship	Rennspiel	SCEE	★★★★	12/01



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-SPIELDSCHUNGEL. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!

PLAYSTATION2

KNOCKOUT KINGS 2002

EA



Man hat fast das ganze Gameplay gegen ein Neues ausgetauscht. Folge: Bei Knockout Kings 2002 werdet ihr absolut keine Simulations-Elemente mehr vorfinden. Es ist ganz klar, dass man diesmal auf den arcadebetonten Sport setzt. Boxlegenden wie Muhammad Ali oder Sugar Ray Robinson sind ebenso wie Weltmeister Lennox Lewis vorhanden.

EJAY CLUB WORLD

Empire Interactive



Fans von Techno, Trance, Ambient, Ragga, Trip- und Hip Hop freuen sich über mehr als 10.000 Sounds und Samples in diesem einfach zu bedienenden Musik-Programm. Die verschiedenen Musikstile werden von acht lizenzierten Clubs repräsentiert. Wer will, kann über einen Multitap noch drei musikalische Freunde zu einer Jam-Session einladen.

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 2002	Electronic Arts	★★★	play 12/01
3. ESPN NBA 2Night 2002	Konami	★★★	play 06/02

Boxen

1. Knockout Kings 2002	Electronic Arts	★★★★	play 04/02
2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Konami	★★★★	play 12/00
3. Mike Tyson Heavyweight Boxing	Codemasters	★★	play 06/02

Car Combat

1. Twisted Metal: Black	SCEE	★★★★	play 10/01
-------------------------	------	------	------------

Denkspiel/Geschicklichkeit

1. Mr. Mosketo	Eidos	★★★	play 05/02
2. Worms Blast	Ubi Soft	★★★	play 04/02
3. Fantavision	SCEE	★★★	play 11/00

Ego-Shooter

1. Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	★★★★	play 06/02
2. Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	★★★★	play 11/01
3. Red Faction	THQ	★★★★	play 07/01

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 2002	Electronic Arts	★★★★	play 06/02
3. F1 Racing Championship	Ubi Soft	★★★★	play 03/01

Fun-Sport

1. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	★★★★★	play 12/01
2. SSX Tricky	Electronic Arts	★★★★	play 12/01
3. Aggressive Inline	Acclaim	★★★★	play 07/02

Fun-Racer

1. Crazy Taxi	Acclaim	★★★★	play 06/01
2. Simpsons Road Rage	Electronic Arts	★★★★	play 11/01
3. Wacky Races starring Dastardly & Muttley	Infogrames	★★★★	play 07/01

NHL 2002

EA



Hier werden digitale Eishockeyträume Realität. Die Begegnungen zwischen den diversen NHL-Teams können an Schnelligkeit, Härte und Dynamik kaum noch überboten werden. Genau so muss Eishockey sein!

SIMPSONS ROAD RAGE

EA



Die Cartoon-Familie drückt mit allen Springfield-Einwohnern aufs Gaspedal. Unter Zeitdruck müsst ihr Fahrgäste von Punkt A nach Punkt B bringen. Alle zusammen müssen Geld verdienen, um die Pläne von Mr. Burns zu vereiteln.

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

EA



Auf sieben Golfplätzen findet ihr jeweils einen 18-Loch-Parcours vor. Dazu stehen auch jede Menge Spielmodi (Turnier, Tiger Challenge, Szenarios, Stroke- und Matchplay, Skins sowie Speed Golf) zur Verfügung.

PLAYSTATION2

GTA 3

Take 2 Interactive



An GTA 3 gibt es kaum etwas auszusetzen. Die Technik beeindruckt auf der ganzen Linie, ebenso wie der Detailreichtum. 73 Missionen, zahlreiche Extras und die schier unendlichen Möglichkeiten, die euch das Spiel bietet, werden euch ebenso wie die Präsentation über Wochen hinweg vor den Bildschirm fesseln.

HALF-LIFE

Vivendi Universal



Vivendi bringt uns den lang ersehnten Shooter endlich auf unsere PS2. Im Gegensatz zur PC-Version glänzt der Titel auf der PS2 mit größeren Arealen, besser animierten Charakteren, einer besseren Auflösung und zwei neuen Multiplayer-Modi. Für Maus- und Tastatur-Support wurde gesorgt.

VIRTUA FIGHTER 4

SCEE



Einziges Manko bei Virtua Fighter 4 sind das nervige Geflimmer und die kantigen Charaktere. 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.

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. Dino Stalker	EA	★★★	play 08/02
3. Endgame	Empire Interactive	★★★	play 08/02
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. eJay Club World	Empire Interactive	★★★★	play 08/02
3. Frequency	SCEE	★★★★	play 06/02
Rallyspiel			
1. V-Rally 3	Infogrames	★★★★	play 07/02
2. WRC: World Rally Championship	SCEE	★★★★	play 12/01
3. Rally Championship	Codemasters	★★	play 05/02
Rennspiel			
1. Gran Turismo 3 A-spec	SCEE	★★★★★	play 08/01
2. Splashdown	Infogrames	★★★★	play 12/01
3. Super Truck	BigBen Interactive	★★★	play 05/02
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin Interactive	★★★★	play 01/02
2. Final Fantasy X	SCEE	★★★★	play 06/02
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
Tennis			
1. Smash Court Tennis: Pro Tournament	SCEE	★★★	play 06/02
2. Slam Tennis	Infogrames	★★★	play 08/02
Wirtschaftssimulation			
1. Theme Park World	Electronic Arts	★★★★	play 01/01
2. BDFL Manager 2002	Codemasters	★★★	play 06/02
Wrestling			
1. WWF SmackDown! Just bring it	THQ	★★★	play 12/01
2. Legends of Wrestling	Acclaim	★	play 03/02

RING OF RED

Konami



Ring of Red ist bis ins kleinste Detail durchdacht. Das beginnt beim Aufbau der über 20 Missionen, ändert sich auch bei den vielen strategischen Möglichkeiten des Spielers nicht und zeigt sich auch in der ansprechenden Story.

TIME CRISIS II

SCEE



Kenner des Prequels werden sich ab der ersten Minute heimisch fühlen. Wie gewohnt nehmt ihr, mit Pad oder Knarre in der Hand, Horden bewaffneter Gangster aufs Korn. Als Spezialagent müsst ihr einen gemeinen Terrorakt vereiteln.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Virgin Interactive



Das RPG basiert auf dem neuesten Werk des D&D-RPGs. Grafisch ist der Titel ein Highlight, hinzu kommt der exzellente Sound. Ihr werdet tief in die Spielwelt abtauchen und dort als Zwerg, Ranger oder Zauberin erscheinen.

Heiko Strobel

DIE BESTEN DER BESTEN

PSone

FÜR SONY'S PSONE GIBT ES HAUFENWEISE EXZELLENTTE TITEL. WIR BIETEN EUCH EINE KLARE ÜBERSICHT DER SOFTWARE-HITS, DIE IN KEINER SAMMLUNG FEHLEN DÜRFEN.

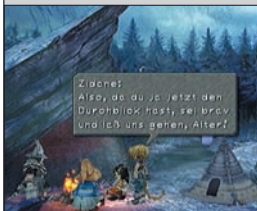
play RATING

play Rating	100-91% =	★★★★★
play Rating	90-81% =	★★★★
play Rating	80-71% =	★★★
play Rating	70-61% =	★★

PLAYSTATION 1

FINAL FANTASY IX

Square



Mit dem letzten Final Fantasy-Titel für die PSone haben sich die Entwickler noch einmal selbst übertrifft. Eine erstklassige Story mit vielen kleinen Subplots verleiht dem Epos den nötigen Tiefgang. Zudem lassen die prunkvolle Hintergrundgrafik sowie der bombastische Soundtrack eine unbeschreibliche Atmosphäre entstehen.

SHEEP, DOG'N'WOLF

Infogrames



Ohne überzogene Keile-reien und den bemitleidens-werten Verlierer am Ende wären Cartoons nur halb so schön. Auslöser der Kleinkriege sind Ralphs klägliche Versuche, Schafe aus Sams Herde zu mop-sen. Bis jetzt ist es ihm noch nie geglückt, ein Läm-mchen zu bekommen. Doch dies könnte sich durch eu-er Zutun bald ändern.

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. Rollage	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. MediEvil 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

playCHARTS

Leser- und play Top 5, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP 5

schickte uns diesmal:

Horst Schleicher
32 Jahre, aus Murg

1.	Midnight Club: Street Racing	PlayStation2
2.	Off-Road Wide Open	PlayStation2
3.	Nascar '99	PSone
4.	Wing Commander III: Heart of the Tiger	3DO
5.	Need for Speed	3DO

play TOP 5

Sommer, Sonne, Strand und heiße Nächte. Bekanntlich kann ja der deutsche Sommer nicht mit den südländischen konkurrieren. Doch auch wir bekommen immer ein paar Tage geboten, an denen wir uns regelrecht wie ein paar Bratwürste in der Sonne grillen lassen können. Aber nichts ist perfekt! Und genau deshalb verraten wir euch diesmal, was wir in oder an diesem Sommer vermissen.

...und was wird in der Industrie gespielt?

Thomas von Treichel
Marketing Manager, BigBen Interactive

1.	Dark Age of Camelot	PC
2.	Burnout	GameCube
3.	Pikmin	GameCube
4.	Enclave	Xbox
5.	Super Trucks	PlayStation2



Sven

1. Ferienprogramm im ZDF
2. Mario Sunshine
3. Trend zum Exhibitionismus
4. harte Open-Air-Festivals
5. Innenhof-Partys meiner Nachbarn

mArk

1. nachts am Strand sitzen
2. Barbecue am Pool
3. Jet-Ski im Wasserkanal
4. Shooting-Rang im Sumpf
5. Shopping am Sunset Plaza

Dirk

1. FCN
2. „Dolomiti“-Eis von Langnese
3. das Sommerloch
4. nervige Mücken
5. Sommer-Wetter

Heiko

1. zwei Monate Sonderurlaub am Stück
2. gesponserter Karibik-Aufenthalt
3. Klimaanlage in der Redaktion
4. heiße Grillpartys
5. Partys im Allgemeinen

Marc

1. eine Klimaanlage in meiner Dachwohnung
2. ein 67er Ford-Mustang-Cabrio
3. einen Pool vor'm Büro
4. einen Waschbrett-Bauch
5. coole Barbecue-Partys

Gunther

1. eine effektive Sonnenblende vor meinem Bürofenster
2. einen wirklich guten Grill vor'm Verlagsgebäude
3. einen Freibierstand im Verlagsgebäude
4. Hübsche, knapp bekleidete Blondinen
5. Wiesen, bunte Blumen und meine Psychopharmaka

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.

Händlercharts

www.amazon.de

1.	Medal of Honor: Frontline	PlayStation2
2.	Dragonball: Final Bout	PSone
3.	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	PSone
4.	Final Fantasy X	PlayStation2
5.	V-Rally 3	PlayStation2
6.	GTA 3	PlayStation2
7.	Resident Evil Code: Veronica X	PlayStation2
8.	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	PlayStation2
9.	Gran Turismo 3: A-spec	PlayStation2
10.	Spiderman: The Movie	PlayStation2

Amerika

1.	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PlayStation2
2.	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	PlayStation2
3.	NCAA Football 2003	EA	PlayStation2
4.	Madden NFL 2003	EA	PlayStation2
5.	MLB Slugfest 2003	Midway	PlayStation2

Japan

1.	Hack Vol. 1 Infection Expansion	Bandai	PlayStation2
2.	Popolocrois Story III	Sony	PlayStation2
3.	World Soccer Winning Eleven 6	Konami	PlayStation2
4.	Tokimeki Memorial Girl's Side	Konami	PlayStation2
5.	Dragon Quest Monsters 1 & 2	Enix	PSone

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 Lauschkiff? Dolby Digital ist nicht immer ein Garant für perfekten Klang.

DVD-EXTRAS

Die zweite Testnote bezieht sich voll und ganz auf die Ausstattung des Films. Dazu zählen unter anderem Filmtrailer, Making of's, Dokumentationen, Audiokommentare und noch vieles mehr. Eine stattliche Menge an Bonusmaterial darf auf einer vernünftigen DVD nicht fehlen.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Schluss mit DVD-Import



Nachdem wir schon seit längerem Probleme damit haben, an Import-DVDs zu gelangen, ziehen die Schweizer nun nach. Ab August wird in unserem Nachbarland der Handel mit US-Streifen komplett verboten werden. Grund dafür ist das neue Filmgesetz, das Teil des Urheberrechtsgesetzes ist. Damit man sieht dass es die Regierung ernst meint, sollen Händler, die nach wie vor importierte DVDs verkaufen, vor Gericht gestellt werden. Es kann durchaus vorkommen, dass man Sendungen am Zoll beschlagnahmt wird. Privat-Personen können immer noch ihre heiß geliebten Import-Titel bestellen - denn das bleibt legal.

GEWINNSPIEL „ASTERIX-BOX2“

Die Gallier kehren zurück in unsere Heimkinos - in einer neuen Limited Edition. Und wie bereits in der ersten Box gibt es erneut eine synchronisierte Sprachausgabe in verschiedenen deutschen Dialekten. Diesmal könnt ihr die gallischen Helden in Kölsch, Schwäbisch und Berliner Mundart reden hören. Neben den drei Filmen „Asterix: Sieg über Caesar“, „Asterix: Operation Hinkelstein“ und „Asterix bei den Briten“ liegen der Box drei Poster bei, zu jedem Film eines.

Beim Teutates! play verlost in Zusam-

menarbeit mit Kinowelt Home Entertainment ZWEI geniale Asterix-Pakete.

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1 x „Asterix-Box 2“
- 1 x Asterix & Obelix: Jetzt geht's rund!
- GBA-Spiel

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten.

Welche Art von Stein trägt Obelix auf seinem Rücken?

- A: Gallenstein
- B: Hinkelstein
- C: Nierenstein



GEWINNSPIEL „ATLANTIS - DAS GEHEIMNIS DER VERLORENEN STADT“

Während Disney's „Lilo&Stitch“ derzeit alle Kinobesucher verzaubert, ist Disney im Heimkino-Bereich mit „Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt“ vertreten. Hier könnt ihr miterleben, wie der tollpatschige Wissenschaftler Milo James Thatch seinen Traum von einer Expedition zur mysteriösen und geheimnisvollen Stadt Atlantis verwirklicht. Buena Vista Home Entertainment denkt hier sowohl an den Otto-Normal-Käufer als auch an den Sammler. Denn zeitgleich mit der normalen Version erscheint auch eine Deluxe-Edition mit 2 Silberlingen im Gepäck.

play verlost mit freundlicher Unterstützung von Buena Vista Home Entertainment diverse

„Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt“-Preise.

- 1x „Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt“-DVD
- 1x „Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt“-VHS
- 2x „Stars inspired by Atlantis“ Audio CD
- 2x „Atlantis“-Pullover
- 2x aufblasbares Handy-Etui

Um an der Verlosung teilnehmen zu

können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Wer bezahlt die Exkursion in die sagenumwobene Stadt Atlantis?

- A: Hund, Katze, Maus
- B: ein reicher Wohltäter
- C: sponsored by play



Schickt eure Antwort mit der richtigen Lösung an: Cypress GmbH - Redaktion play

Stichwort: „Über Stock und Stein“ (Asterix) bzw: „Ohne Moos nix los“ (Atlantis) - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 20. August 2002. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

RUSH HOUR 2

Warner Home Video - USA 2001 - ca. 86 min.



Da bleibt kein Auge trocken: Jede Menge Show-Einlagen und allerlei lockere Sprüche begleiten den ganzen Plot.

	Genre	Action
	Regie	Brett Ratner
	Bildformat	2.35:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD EX
	FSK	ab 12 Jahren
	Preis	ca. € 25

DVD-TEST **8**

DVD-EXTRAS **8**

Brett Ratner versteht sein Handwerk



„Rush Hour“ brachte insgesamt 250 Mio. Dollar in die Kinokassen. Daneben hat Ratner über 100 Musikvideos inszeniert. 1999 wurde er mit dem MTV-Video-Award für das beste Video aus einem Spielfilm geehrt. Im Kurzfilm- und Werbespot-Bereich erhielt er ebenso zahlreiche Preise. Mit 16 war er der jüngste Student an der renommierten Tisch School of the Arts, im Hauptfach belegte er „Film“. Sein Abschlussfilm wurde von Steven Spielbergs Firma Amblin Ent. finanziert und gewann mehrere Studentenpreise.

Als der erste Teil im September 1998 in den amerikanischen Kinos anlief, konnte man den tatsächlichen Erfolg nur erahnen: „Rush Hour“ spielte 33 Millionen Dollar ein, die weltweit auf satte 250 Millionen Dollar anwuchsen. Dieser immense Erfolg ist aber nicht allein auf die gelungene Mischung aus Action und Humor zurückzuführen, sondern auf zwei Schauspieler, die eigentlich gar nicht verschiedener sein könnten: Das größte und schnellste Mundwerk des Westens trifft auf die schnellsten Handkanten des Ostens. Und genau dieses erfolg-

reiche Rezept zog bei „Rush Hour 2“ erneut Millionen von Menschen in die Kinos.

Gleich nach den Geschehnissen des ersten Teils setzt die Handlung des Sequels ein. Trotzdem muss man diesen nicht unbedingt gesehen haben, um dem Plot folgen zu können. Chief Inspector Lee von der Royal Hong Kong Police (Jackie Chan) und LAPD Detective James Carter (Chris Tucker) wollen in Hongkong ihren wohlverdienten Urlaub antreten. Lee stürzt sich dennoch von einem Fall in den nächsten. Carter hingegen ist lediglich mit einem Wörterbuch bewaffnet und genießt das Leben als Tourist in vollen Zügen. Allerdings kann man auch der fröhlichsten Natur den Spaß am Urlaub nehmen: Als in der amerikanischen Botschaft zwei

US-Bürger durch ein Bombenattentat ums Leben kommen, verzichtet auch Carter auf seine Ferien und schaltet sich in die Ermittlungen ein. Zusammen mit Lee wird der Hauptverdächtige Ricky Tan (John Lone), Kopf der gefährlichsten Triaden-Gang Chinas, quer durch Hongkong gejagt. Und diesmal ist es Carter, der sich in einer fremden Welt zurechtfinden muss...

Bild und Ton sind während des gesamten Filmverlaufes sehr gut, aber nicht vollends perfekt. Beim Bonusmaterial erhält man neben vielen Lobeshymnen eine Menge unterhaltsamer Extras.

Bleibt nur noch eines zu sagen: Wer am ersten Teil Gefallen fand, der darf „Rush Hour 2“ definitiv nicht verpassen.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Steven Spielberg kann vergessen...



...dass er auch nur eine einzige „Star Wars“-Episode drehen darf. Er würde zwar gerne, aber sein langjähriger Freund und Schöpfer der Sternensaga lässt ihn nicht ran. „Star Wars“ soll ausschließlich sein Baby bleiben. Bereits vor 15 Jahren wollte Spielberg die Regie übernehmen – und ist abgeblitzt. Dafür kann er sich nun voll und ganz auf den vierten „Indiana-Jones“-Teil konzentrieren.

Spiderman Ade!



Nachdem sich der Spinnenmann vier Wochen lang mühelos an der Spitze der Kinocharts behaupten konnte, ist nun auf einen Schlag Schluss damit. Der kleine, blaue Stitch landete nicht nur auf Hawaii, sondern auch auf Platz eins der deutschen Kinocharts. Bereits 400.000 Kinobesucher haben sich die neueste Disney-Zeichentrickproduktion „Lilo & Stitch“ angesehen. In den Staaten spielte das Duo bereits 77 Mio. US-Dollar ein.

Der unvorstellbare Wahnsinn

Allein in Asien ist im vergangenen Jahr durch den Vertrieb von Video-Raubkopien ein wirtschaftlicher Schaden in Höhe von 598 Mio. Dollar entstanden. Spitzenreiter ist China mit 160 Mio. Dollar. Der Motion Picture Association (MPA) in Hongkong gehören die renommiertesten US-Filmstudios an. Die Organisation hat nun eine 150.000 Dollar-Kampagne gestartet, die Hinweise auf illegal vertriebene Videos und DVDs belohnt.

EXTRAS

Sage und schreibe sieben Dokus/Featurettes decken nahezu alle Aspekte der aufwändigen Produktion ab: Es geht um die Auswahl der Drehorte,

um die Sprachbarrieren beim Dreh in Hongkong und in den USA bis hin zur Kampfchoreografie. Dazu gibt's einen Audiokommentar vom Regisseur

und dem Drehbuchautoren, Deleted Scenes, Outtakes, Filmografien, Trailer und Easteregg.



PLAY TIPP

„Scooby-Doo!“

Scooby-Doo! Die gruseligsten Fälle



Hier bekommen wir gleich vier Folgen mit Scooby-Doo geboten. Natürlich geht es in keinem der Teile mit rechten Dingen zu. Sei es auf einem Geisterschiff, auf einer Geisterinsel, in einem Spukschloss oder auf dem Anwesen eines verstorbenen Onkels. Obwohl die Schauplätze schaurig sind, wird sich der Zuschauer nie richtig erschrecken. Vielmehr werden hier einige Lacher entlockt.

ca. 85 min. – Warner – ab 6 J.

Scooby-Doo und der widerspenstige Werwolf



Der böse Graf Dracula möchte beim mit Spannung erwarteten Monster-Autorenrennen selbst einen Wagen starten lassen. Zu diesem Zweck verwandelt er Shaggy in einen fiesen Werwolf und zwingt diesen, beim Finale auf der unheimlichsten Rennstrecke der Welt mitzufahren. Scooby muss sich etwas einfallen lassen, um Shaggy zurück zu verwandeln.

ca. 92min. – Warner – ab 6 J.

Scooby-Doo und die Geisterschule



Scooby-Doo und Shaggy nehmen Jobs als Sportlehrer in Miss Grimwood's Pensionat für höhere Töchter an. Doch die „Ladys“ sind nichts anderes als Vampire, Werwölfe und Mumien. Das wäre ja nicht so schlimm, würde da nicht die böse Revolta auf den Plan treten. Sie kidnappt die Mädels und hofft, mit deren Hilfe die Herrscherin in der Geisterwelt zu werden.

ca. 89 min. – Warner – ab 6 J.

ATLANTIS DAS GEHEIMNIS DER VERLORENEN STADT

Buena Vista Home Ent.
USA 2001 – ca. 92min.



Der tollpatschige Milo wird von niemandem ernst genommen, dauernd wird er verarscht.

Genre	Drama
Regie	Peter Weir
Bildformat	1.77:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Italienisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 15

Der junge Wissenschaftler Milo James Thatch tritt in die Fußstapfen seines Großvaters. Denn ebenso wie sein Opa ist auch er davon überzeugt, dass die geheimnisvolle, versunkene Stadt Atlantis nicht nur eine Legende ist. Bei seinem Arbeitsgeber, einem Museumsdirektor, beißt er jedoch auf Granit, als er um Forschungsgelder bittet. Umso erfreulicher ist es, dass Whitmore, ein reicher Wohltäter und Freund seines verstorbenen Großvaters, auftaucht und die Expedition finanziert. Er hat bereits alles bestens ge-

plant und schon am nächsten Tag beginnt die Exkursion. Zusammen mit dem U-Boot-Kapitän Rourke und seiner bunt gemischten Truppe macht sich Thatch auf den Weg nach Atlantis. Trotz einiger Hindernisse schafft es der wackere Haufen tatsächlich, den sagenumwobenen Ort zu finden. Doch kaum angekommen, wird Milo mit neuen Problemen konfrontiert – denn die Bewohner sind vom Untergang bedroht und zudem zeigt Rourkes Crew ihr wahres Gesicht...

DVD-TEST **7**

DVD-EXTRAS **4**

PEARL HARBOR DIRECTOR'S CUT

Buena Vista Home Ent.
USA 2001 – ca. 177min.



Sobald der japanische Angriff auf Pearl Harbor startet, wird euch Actionkino pur geboten.

Genre	Drama
Regie	Michael Bay
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 30

Einzige Frage, die man sich bei der Director's-Cut-Version stellen muss: Lohnt es sich, den Film nochmals zu kaufen? Im Großen und Ganzen ist der Film etwas gewalttätiger geworden. Nicht ohne Grund wurde die Altersfreigabe dafür von 12 auf 16 angehoben. Kopfschüsse, zerstückelte Körper und sogar Eingeweide sieht man diesmal in Nahaufnahme – all die Schrecken, die ein Krieg nun mal mit sich bringt.

Das Bonusmaterial platzt schon fast aus allen Nähten, obwohl die Extras der ersten

„Pearl Harbor“-Version weggelassen wurden. Das Digi-Pack mit drei Discs bietet satte 14 Stunden Infos. Auf der ersten Disc sind neben dem Hauptfilm drei verschiedene Audio-Kommentare. Die zweite Scheibe zeigt ein Produktionstagebuch, geschichtliche Dokumentation zu den japanisch-amerikanischen Beziehungen, exklusives Filmmaterial, den Zeitzeugenbericht einer Krankenschwester, ein Musikvideo von Faith Hill und auch der dritte Silberling ist randvoll mit interessanten Informationen.

DVD-TEST **9**

DVD-EXTRAS **10**

ASTERIX BOX 2 (LE)

Kinowelt Home Ent. – Frankreich/Belgien 1985-1989 – ca. 226min.



Die römischen Legionen werden mal wieder von dem kleinen gallischen Dorf auseinander genommen werden.

Genre	Zeichentrick
Regie	Philippe Grimond, Pino van Lamsweerde, Geatano Brizzi
Bildformat	1.33:1
Audio	Deutsch 1.0 Mono, Mundart 2.0 Stereo
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 55

„Die Spinnen die Römer!“ Ein Satz, der wohl jedem ein Begriff ist. Kinowelt Home Entertainment bringt uns nach der erfolgreichen ersten Staffel (Dezember 2001) erneut eine limitierte „Asterix“-Sammlerbox. Im hochwertigen Coverpack sind diesmal „Asterix: Sieg über Caesar“, „Asterix: Operation Hinkelstein“ und „Asterix bei den Briten“ zu finden. Selbstverständlich bietet jeder Zeichentrick-Film neben der eigentlichen Kinofilm-Variante in deutscher Sprache, eine speziell synchronisierte Fassung in einem deutschen Dialekt.

Dieses originelle Feature fand schon im ersten Box-Set großen Anklang.

Diesmal schwätzen Dietz Werner und Harald Dietl, sowie Tobias Lelle und Walter von Hauff schwäbisch. Wolfgang Völz und Klaus Sonnenschein sind unter anderem für die Berliner Mundart-Variante zum Einsatz gekommen. Gerd Köster und Reinhard Brock stellten ihre Stimme für die Kölner Tonspur zur Verfügung.

Erneut ist es eine Wonne, Asterix, Obelix und das gesamte gallische Dorf in den diversen Mundarten zu vernehmen.

DVD-TEST **6**

DVD-EXTRAS **5**

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

August 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
13 GEISTER	Columbia	20. August
55 TAGE IN PEKING	e-m-s	August
AKTE X: SEASON 6	20th Century Fox	08. August
ANG LEE 3er Box	Arthaus	August
ANIMAL: DAS TIER IM MANNE	Universal Pictures	22. August
ASTERIX & OBELIX: MISSION KLEOPATRA	BMG Video	05. August
ASTERIX BEI DEN BRITEN	Kinowelt Home Ent.	August
ASTERIX: 3er Box Teil 2	Kinowelt Home Ent.	August
ASTERIX: OPERATION HINKELSTEIN	Kinowelt Home Ent.	August
ASTERIX: SIEG ÜBER CÄSAR	Kinowelt Home Ent.	August
AVALON (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	August
BLONDINEN BEVORZUGT	20th Century Fox	08. August
CRAWLERS (Verleih)	Highlight	29. August
CROCODILE II	Highlight	01. August
DAS HOCHZEITSBANKETT	Arthaus	August
DAS LOCH IN DER TÜR	Arthaus	August
DAS MODEL UND DER SCHNÜFFLER	Eurovideo	07. August
DAS SCHWARZE LOCH	Buena Vista Home Ent.	August
DAS VERFLIXTE 7. JAHR (Special Edition)	20th Century Fox	08. August
DAS VERHÖR	Splendid	August
DEFENDER: DER SCHUTZENGE	Columbia	06. August
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	Warner Home Video	06. August
DER PRINZ UND DIE TÄNZERIN	Warner Home Video	22. August
DER PRINZIPAL EINER GEGEN ALLE	Columbia	06. August
DER UNTERGANG DES RÖMISCHEN REICHES	e-m-s	August
DIE LETZTE FESTUNG	Universal Pictures	22. August
DIE REISE INS ICH	Warner Home Video	22. August
DIRTY DANCING (Special Edition)	Concorde Home Ent.	07. August
DON CAMILLO UND PEPPONE: DON CAMILLOS RÜCKKEHR	Kinowelt Home Ent.	August
DOUBLE BLAST	Splendid	August
DRAGONBALL Z: SUPER-SAIYAJIN SON-GOKU	Polyband	26. August
EAT DRINK MAN WOMAN	Arthaus	August
EIN LETZTER KUSS	BMG Video	05. August
EL CID	e-m-s	August
ENIGMA: DAS GEHEIMNIS	Universal Pictures	22. August
FRIENDS 4. STAFFEL	Warner Home Video	08. August
HEAVEN	Warner Home Video	29. August
HEAVENLY CREATURES	BMG Video	05. August
HEIST: DER LETZTE COUP	Warner Home Video	22. August
HELL'S KITCHEN	Kinowelt Home Ent.	August
HELLRAISER: DAS INFERNO	Kinowelt Home Ent.	August
HEUTE NACHT GEHT WAS 100PRO	mediacs AG	26. August
HITCHCOCK (Special Edition: 5+1)	Concorde Home Ent.	07. August
JAMES DEAN	Splendid	August
KEHRAUS	Eurovideo	07. August
KING KONG (1976)	Kinowelt Home Ent.	August
LIFE WITHOUT DICK: VERLIEBT IN EINEN KILLER	Columbia	20. August
LUCKY BREAK: REIN ODER RAUS	Universal Pictures	22. August
MAN SPRICHT DEUTSCH	Eurovideo	07. August
MARYLIN MONROE: DIAMOND COLLECTION	20th Century Fox	08. August
MAXIMUM OVERDRIVE	Kinowelt Home Ent.	August
MEIN LIEBSTER FEIND	mediacs AG	26. August
N.N. (Verleih)	Arthaus	August
OCEANS ELEVEN	Warner Home Video	14. August
OLD GRINGO	Columbia	06. August
REQUIEM (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	August
RITA WILL ES ENDLICH WISSEN	Columbia	06. August
ROBIN UND MARIAN	Columbia	06. August
SCHLIMMER GEHTS IMMER	20th Century Fox	08. August
SILKWOOD	Eurovideo	07. August
SINDBAD UND DAS AUGE DES TIGERS	Columbia	06. August
SINDBADS GEFÄHRLICHE ABENTEUER	Columbia	06. August
SPION WIDER WILLEN (Verleih)	Highlight	29. August
STARGATE KOMMANDO SG-1: DVD 20	20th Century Fox	08. August
STEPHEN KINGS		
HAUS DER VERDAMMNIS	Warner Home Video	08. August
SWEET NOVEMBER	BMG Video	08. August
SWIMMING POOL: DER TOD FEIERT MIT	Universal Pictures	22. August
TARZAN & JANE	Buena Vista Home Ent.	22. August
THE ESCAPIST (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	August
THE TIME MACHINE	Warner Home Video	22. August
THEY SHOOT HORSES, DONT THEY?	Eurovideo	07. August
TINTO BRASS: MEISTERWERKE DER EROTIK I	Splendid	August

August 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
TOTAL BLOND	Splendid	26. August
TRON (Deluxe Edition)	Buena Vista Home Ent.	August
WATCHTOWER	Columbia	06. August
WEIL ES DICH GIBT	Highlight	29. August
WIE ANGELT MAN SICH EINEN MILLIONÄR	20th Century Fox	08. August
WIE FEUER UND FLAMME	Warner Home Video	August
WINNIE PUUHS BILDERBUCH 2: DIE SCHUSSELBANDE	Buena Vista Home Ent.	22. August
ZIRKUSWELT	e-m-s	August

September 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
AMADEUS D.C.	Warner Home Video	September
BERNARD UND BIANCA	Buena Vista Home Ent.	12. September
BONES	Warner Home Video	September
DANCING IN SEPTEMBER	mediacs AG	02. September
DAS GROSSE KRABBELN	Buena Vista	12. September
DAS PIANO (inkl. Soundtrack)	Arthaus	September
DIE MONSTER AG	Buena Vista	12. September
DINNER WITH FRIENDS	mediacs AG	30. September
DRAGONBALL Z: RACHE FÜR FREEZER	Polyband	16. September
DRIVE (Directors Cut)	mediacs AG	30. September
EINER FLOG ÜBER DAS KUCKUCKNEST (Special Edition)	Warner Home Video	September
FRIENDS 5. STAFFEL	Warner Home Video	September
HERCULES	Buena Vista	12. September
HILFE, ICH HABE EIN DATE	Kinowelt Home Ent.	September
INVINCIBLE: UNBESIEGBAR	mediacs AG	30. September
JALLA! JALLA!	Arthaus	September
KICKBOXER	Splendid	30. September
LAUREL & HARDY: ALS SALONTIROLER	Kinowelt Home Ent.	September
LIGHT SLEEPER	Arthaus	September
N.N.	Kinowelt Home Ent.	September
NECRONOMICON (1994)	Kinowelt Home Ent.	September
NIGHT ON EARTH	Arthaus	September
OCEANS ELEVEN	Warner Home Video	September
PETER PAN	Buena Vista	12. September
PLÖTZLICH PRINZESSIN	Buena Vista	26. September
RABID	Splendid	30. September
SHIVERS	Splendid	30. September
SHOT IN THE HEART	mediacs AG	30. September
SMALLVILLE	Warner Home Video	September
SPY KIDS	Concorde Home Ent.	04. September
STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Season 4 Box)	Paramount	26. September
STAR TRUCK	Splendid	30. September
SUMMER CATCH	Warner Home Video	September
TARZAN	Buena Vista	12. September
THE LARAMIE PROJECT	mediacs AG	30. September
THE MIGHTY	mediacs AG	30. September
TINTO BRASS: MEISTERWERKE DER EROTIK II	Splendid	September
V – DIE AUSSERWÄRDIGEN		
BESUCHER KOMMEN	Warner Home Video	September
WIE FEUER UND FLAMME	Warner Home Video	September

Oktober 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
„0“	Concorde Home Ent.	02. Oktober
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST	Buena Vista	24. Oktober
DRAGONBALL Z: COOLERS RÜCKKEHR	Polyband	07. Oktober
HAMBURGER HILL (Katalogtitel)	Concorde Home Ent.	02. Oktober
MULLHOLLAND DRIVE	Concorde Home Ent.	02. Oktober
PLUTO NASH	Warner Home Video	02. Oktober
SOUL SURVIVORS	Highlight	10. Oktober
THE MAJESTIC	Warner Home Video	31. Oktober
THE TIME MACHINE	Warner Home Video	17. Oktober

November 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
ARAC ATTACK	Warner Home Video	14. November
BLADE 2	Warner Home Video	21. November
DAS REICH UND DIE HERRLICHKEIT	Concorde Home Ent.	06. November
DER TOD UND DAS MÄDCHEN	Concorde Home Ent.	06. November
PIRATEN	Concorde Home Ent.	06. November
QUEEN OF THE DAMNED	Warner Home Video	14. November
SPION WIDER WILLEN (Verleih)	Highlight	07. November
STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Season 5 Box)	Paramount	04. November
THE CLAIM: DAS REICH UND DIE HERRLICHKEIT	Concorde Home Ent.	06. November

PLAY TIPP

Bereits im Handel

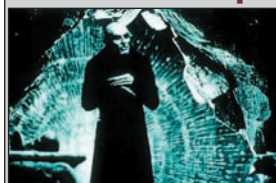
The Rock (Deluxe Edition)



Jean Connery und Nicolas Cage treten gegen eine Truppe Elite-Marines an, die versuchen, den US-Staat um 100 Mio. Dollar zu erpressen. Action pur! An allen Ecken und Enden kracht es in diesem Film fast ununterbrochen. Zudem liefert eine Extra-Disc jede Menge Bonusmaterial rund um die Entstehung des Streifens.

ca. 131 min. – Buena Vista – ab 18 J.

Shadow of the Vampire



Regisseur F. W. Murnau möchte einen Vampirfilm drehen. Da er von Bram Stoker keine Einwilligung erhält, „Dracula“ zu verfilmen, benennt er seinen Streifen in „Nosferatu“ um. Murnau steht für Redlichkeit. Und so verlegt er den Drehort in den osteuropäischen Hinterwald und verpflichtet einen echten Vampir. Doch das weiß nur er und der Vampir selbst...

ca. 95 min. – Splendid Ent. – ab 12 J.

Shadows of Death



Jimmy Perazzi (Lillo Brancato), Neffe eines Ostküstenmafia-Paten, verunglückt als Stuntman bei Dreharbeiten. Profikiller Eric O'Byrne (Matthew Modine) wird nun auf den verantwortlichen Stunt-Koordinator Lance Huston angesetzt. Doch Eric findet Gefallen am Filmbusiness und auch an Lances schöner Tochter. Dem Paten dauert das nun alles etwas lang und so schickt er den nächsten Mörder hinterher...

ca. 100 min. – Splendid Ent. – ab 16 J.



Leser-Party!

Wir feiern unseren Geburtstag mit einer weltexklusiven Story!



Im Test! PS2

TimeSplitters2

Der Abschuss! Frontal-Angriff auf den Ego-Shooter-Thron!

Im Test! PS2

DTM Race Driver

Kopf an Kopf! Der Kampf um die Rennspiel-Meisterschaft entflammt erneut!



Im Test! PS2

Commandos 2: Men of Courage

Spannend! Verwegene Elite-Soldaten müssen die PS2-Feuertaufe bestehen!

PS2 The Mark of Kri, SEGA Sports Tennis, Devil May Cry 2, Need for Speed: Hot Pursuit II, Blade II, Ape Escape 2, Conflict: Desert Storm, Gumball 3000, Auto Modellista, Shox, TimeSplitters 2...

PSone CT Special Forces, Dancing Stage Konamix, Der Bär im großen blauen Haus, WRC: Arcade, Dexter's Laboratory: Mandarks Labor, Extreme Ghostbusters, Felix the Cat, Firebugs, Metal Slug X...

**kompetent und informativ
wie immer**

play 09/02

**ist ab 28. August
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)

STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhart (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)

AUTOREN: Frank Emmerling

LAYOUT: Frank Bogen, Fränzi Hamm, Andi W.wei

LEKTORIN: Petra Breitenbach

TITEL: Eidos (Motiv), play (Gestaltung)

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 Fax.: 09 31 / 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 61

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Tel.: 0 89 / 74 64 23 41 Fax.: 0 89 / 74 64 23 14

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 7 vom 01.11.2001

SPECIAL THANKS: Volker Prell, SV Kürnach, Immortal, Golden Crown, M. Behrens, IO Interactive, Pegasus+Onkel Burk

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 ausdrücklicher

Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur

Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IWW 4/01) 56.704 Exemplare

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IWW)

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. 0 18 05-90 90 88 (12 Cent/Min.)

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

Abo-Fax: 0 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

PlayStation 2

Planet

DVD

© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Die besten PlayStation®2 Games 2002
Verleihung der

CyPress Awards 2002

31.08., 19.00 - 20.00 Uhr
Games Convention, Messe Leipzig
Große Award-Show mit Special-Acts



CyPress auf der
GAMES CONVENTION:
Halle 3, Stand FO1

GAMES CONVENTION 29.08. - 01.09.2002, Messe Leipzig

LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!

PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Gran Turismo is a trademark of Sony Corporation. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Gran Turismo® Concept © 2002 Polyphony Digital. © 2002 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, race brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc.

WIR STELLEN AUCH:



SAFES ENVIRONMENT
29.03. - 01.09.02

POLYPHONY
DIGITAL

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

Erlebe die schönsten und aufregendsten Concept-Cars der Welt. Atemberaubende Geschosse, in denen vor dir noch niemand gegessen hat. Mit Kurven, die deine Freunde dahinschmelzen lassen. Und vielleicht auch die Frauen.

kriegst du nicht mal in
deinen kühnsten Träumen.

kriegst du in
Gran Turismo® Concept.



PlayStation®2
THE THIRD PLACE