

5 JAHRE PLAY!

ZEITSCHRIFT **HORROR PUR!** PROJECT ZERO!  
JETZT IM TEST!

Österreich.....C3,80  
Schweiz.....S 4,90/-  
Luxemburg.....C 3,50  
Spanien.....C 3,50  
Belgien.....C 3,50

**09-2002**  
**€ 3,50**

[www.playplaystation.com](http://www.playplaystation.com)

play THE PLAYSTATION

# play

THE **PLAYSTATION**  
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PS2 TEST **COMMANDOS 2**

IM TEST! DIE STRATEGIE-GRANATE  
FÜR DIE WOHNZIMMER-FRONT!

PS2 TEST **DAS DING**

IM TEST! GÄNSEHAUT-ACTION  
IM RESIDENT-EVIL-STIL!

PS2 TEST **TUROK**

IM TEST! BLUTIGE DINOSAURIER-  
SCHLACHT IM PS2-DSCHUNGEL!

**TERMINATOR: DAWN OF FATE**

AUF ARNOLDS SPUREN! DER KRIEG  
DER MASCHINEN GEHT  
NOCH VOR DEM NEUEN  
KINOFILM WEITER!



# GRAND THEFT AUTO

*Vice city*

**GENIAL KRIMINELL!**  
**DIE FORTSETZUNG DES VIDEOSPIEL-BLOCKBUSTERS!**

ZUM AUSSCHNEIDEN + SAMMELN  
über  
**200**  
Tipps  
&  
Tricks

KOMPLETTLÖSUNG ZU PROJECT ZERO! MOH: FRONTLINE NACHSCHLAG!  
PLUS CHEATS + ACTION-REPLAY-CODES ZU STUNTMAN, FREEKSTYLE, u.v.m.





# PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

# expert



## Stuart Little 2 (USK o.A.)

Erlebe die pfiffige Maus in ihrem neuesten Abenteuer, angelehnt an den am 29.8. startenden Kinofilm!



59.€

29.€

## Prisoner Of War (USK o.A.)

Abenteuer mal anders: In Prisoner of War schweigen die Waffen - intelligentes Taktieren und Handeln ist gefragt!



## Freekstyle (USK 6)

Beweise dich mit riskanten Manövern auf den wildesten Motocross Strecken!

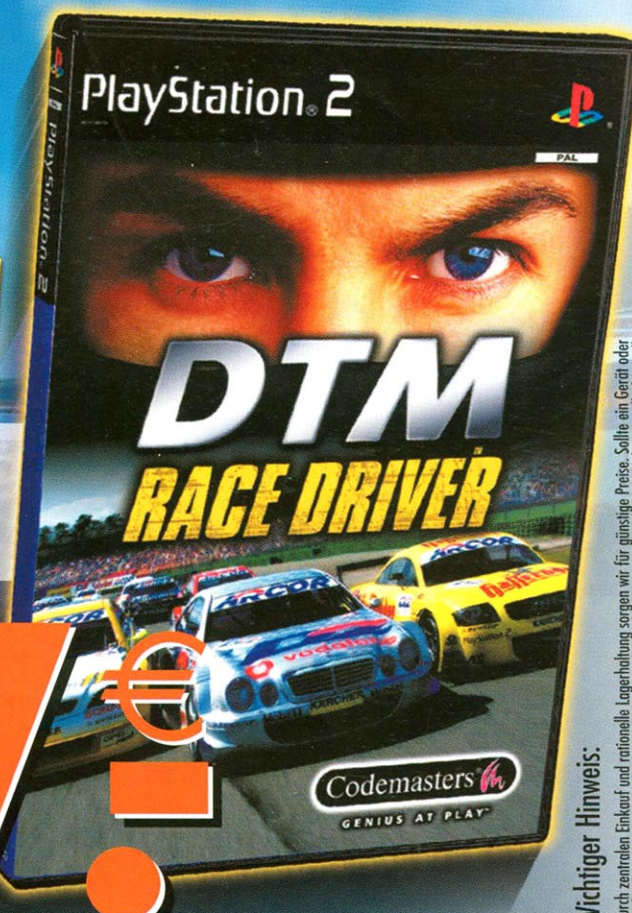


55.€

# Speed up!

## DTM Race Driver (USK 6)

DTM Fieber pur: Schlüpf in die Rolle von Ryan McKane und zeig den Profis wo's langgeht!



Erstmalig mit  
Karrieremodus!

57.€

Wichtiger Hinweis:

Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle





# play

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

## PLAYSTATION

Freitag 9. August: Eine weitere Deadline ist erreicht. Doch diesmal haben wir ein ganz besondere Gefühl im Bauch, als die letzten Seiten zur Druckerei geschickt werden. Wer hätte das gedacht? Mit der aktuellen Ausgabe könnt ihr mit uns zusammen auf fünf Jahre play zurückblicken. Es ist wohl mal an der Zeit, dass wir euch von ganzem Herzen dafür danken. Denn ohne euch Leser wäre diese Leistung niemals möglich gewesen.

Nach einem etwas holprigen Übergang in die nächste Konsolen-Generation hat sich die PlayStation2 nun endlich fest in den Herzen der Videospieler etabliert. Besonders die vergangenen beiden Jahre waren für die Videospielindustrie extrem schwierig. Hersteller kippten um wie die Fliegen und fusionierten eifrig miteinander, Entwicklerstudios wurden dicht gemacht. Seit Jahren etablierte, große Videospiel-Magazine mussten Aufgrund schlechter Verkaufszahlen die Rechner runterfahren. Doch wisst ihr was? Wir sind immer noch da und wir haben auch bestimmt nicht vor, uns vom Acker zu machen.

Wir wollen mit euch feiern – und zwar richtig! Deswegen ist diese Ausgabe nur der Auftakt für eine dicke 5-Jahres-Party, die sich auch noch über die nächsten beiden Hefte erstrecken wird. Ein halbes Jahrzehnt ist eben kein Pappenstil und muss gebührend begossen werden. Auftakt zum Jubiläums-Wahnsinn ist Europas erste Coverstory zum wohl wichtigsten Spiel in diesem Jahr: GTA Vice City. Erlebt mit uns auf acht Seiten die ersten Eindrücke vom kommenden Meilenstein der Videospielgeschichte.

In den kommenden beiden play-Ausgaben wird es jedoch noch viele weitere Überraschungen geben. Wir haben uns wirklich ordentlich ins Zeug gelegt, um uns zumindest ein bisschen für euer Vertrauen zu bedanken. Lasst euch überraschen!

In diesem Sinne! Auf zu den nächsten fünf Jahren!

**we are here to stay**  
**the play-team**





# play

THE PLAYSTATION  
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

## INHALT SEPTEMBER 2002

[www.playplaystation.com](http://www.playplaystation.com)

### NEU! PLAY-ABO-PRÄMIE

#### playBombers-Fußball-Trikot

Nur für kurze Zeit erhältlich  
da stark limitiert! Also  
ABO holen und ab gehts!

S.32/S.80



### !EXKLUSIVE REPORTAGE!

#### SPECIALSCREEN

GTA Vice City .....24

#### PLAY-NEWS

Japan News .....10  
Meldung des Monats .....6  
USA News .....8  
Wertungsvergleich .....13

#### PLAY-DVD

DVD des Monats: .....119  
DVD News .....119  
DVD Releaselisten .....121

#### PLAY-HARDWARE

DVD-Schauen ohne Grünstich! .....14

#### RUBRIKEN

Editorial .....3  
Hefte nachbestellen .....109  
Impressum .....122  
Next play .....122  
play Abonnement .....32, 80  
play Charts .....117  
play Hits .....114  
play Internet .....16  
play Mail .....18  
play Platinum .....112  
Was kommt wann? .....20  
Wertungssystem .....89

### THE MARK OF KRI .....S.34



Sony's barbarische Ein-Mann-Armee setzt zum Siegeszug an! Hoffentlich auch bald in Europa.

### COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE .....S.94



Nur die Härtesten überleben diese Einsätze! Das Tagesgeschäft der Commandos wird eure grauen Zellen mächtig in Fahrt bringen.

### SPIELE INDEX

|                                        |                                          |                            |                                          |
|----------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------|------------------------------------------|
| Antz Extreme Racing .....110           | Ferrari F355 Challenge .....48           | Metal Slug X .....111      | Star Wars: Bounty Hunter .....78         |
| Ape Escape 2 .....36                   | FIFA 2003 .....76                        | NHL 2003 .....86           | Star Wars: The Clone Wars .....79        |
| Batman: A dark tomorrow .....84        | GTA Vice City .....24                    | Ninja Assault .....87      | Terminator: The Dawn of Fates .....82    |
| Blade II .....44                       | Gumball 3000 .....110                    | Pac-Man World 2 .....87    | The Mark of Kri .....34                  |
| Commandos 2: Men of Courage .....94    | Gun Grave .....38                        | Project Zero .....102      | Turok: Evolution .....90                 |
| Conflict: Desert Storm .....100        | Klonoa Beach Volleyball .....111         | Rally Master .....110      | Wizardry .....50                         |
| Das Ding .....106                      | Legion: The Legend of Excalibur .....109 | Rayman 3 .....42           | WRC: World Rally Championship 02 .....46 |
| Disney's Donald Duck Phantomas .....87 | Madden 2003 .....86                      | SEGA Sports Tennis .....86 |                                          |
| DTM Race Driver .....98                | Met Hoffman's Pro BMX 2 .....104         | Shox .....40               |                                          |

NEUE ABO-PRÄMIE! ...S.32/S.80



**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

### GTA Vice City .....S.24



Exklusiv aus Vice City!

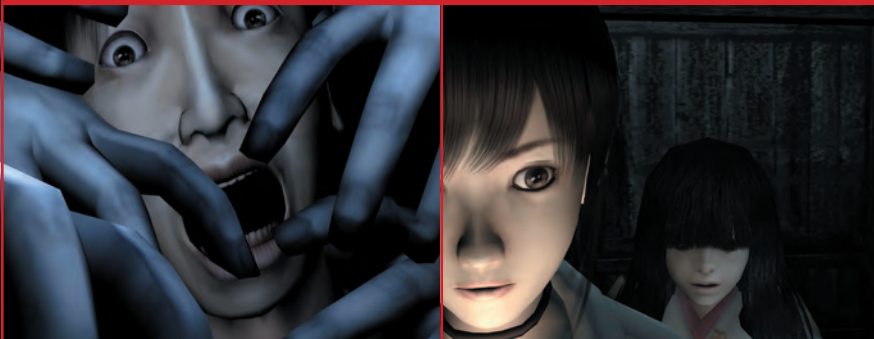
### DTM RACE DRIVER .....S.98



Motorendröhnen, Adrenalinstöße, Boxenluder und heftige Rennduelle mit den äußerst intelligenten Gegnern! Start your engine!

## KOMPLETTLÖSUNGEN

### PROJECT ZERO .....S.56



WER HAT ANGST VOR'M SCHWARZEN MANN? MIT UNS ÜBERLEBT IHR DEN HORROR!

## PRESCREEN

### PlayStation2

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Ape Escape 2                     | 36 |
| Batman: A dark tomorrow          | 84 |
| Blade II                         | 44 |
| Disney's Donald Duck Phantomas   | 87 |
| Ferrari F355 Challenge           | 48 |
| FIFA 2003                        | 76 |
| Gun Grave                        | 38 |
| Madden 2003                      | 86 |
| NHL 2003                         | 86 |
| Ninja Assault                    | 87 |
| Pac-Man World 2                  | 87 |
| Rayman 3                         | 42 |
| SEGA Sports Tennis               | 86 |
| Shox                             | 40 |
| Star Wars: Bounty Hunter         | 78 |
| Star Wars: The Clone Wars        | 79 |
| Terminator: The Dawn of Fates    | 82 |
| The Mark of Kri                  | 34 |
| Wizardry                         | 50 |
| WRC: World Rally Championship 02 | 46 |

## TESTSCREEN

### PlayStation2

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Antz Extreme Racing             | 110 |
| Commandos 2: Men of Courage     | 94  |
| Conflict: Desert Storm          | 100 |
| Das Ding                        | 106 |
| DTM Race Driver                 | 98  |
| GTA Vice City                   | 24  |
| Gumball 3000                    | 110 |
| Legion: The Legend of Excalibur | 109 |
| Mat Hoffman's Pro BMX 2         | 104 |
| Project Zero                    | 102 |
| Rally Master                    | 110 |
| Turok: Evolution                | 90  |

### PSone

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Klonoa Beach Volleyball | 111 |
| Metal Slug X            | 111 |

## ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN

## PLAYTIPPS

|                         |    |
|-------------------------|----|
| playTipps               | 51 |
| Action-Replay-Codes PS2 | 73 |
| Cheat Cards             | 71 |
| <b>Player's Guide</b>   |    |
| Project Zero (Teil 1)   | 56 |

## NOCH BESSER ZUM ARCHIVIEREN! MIT SAMMELREGISTER



# PLAYNEWS 09

## PS2-NEWS

### MELDUNG DES MONATS

#### REDNECK RAMPAGE FÜR PS2



Bei Redneck Rampage fliegen die Fetzen.

Der Hinterwäldler-Ego-Shooter befindet sich für PlayStation2 in Arbeit. Die Ur-Version wurde 1997 von Xantrix (z.B. Cyberia 2) für den PC herausgebracht. Als technische Grundlage diente damals die Duke-Nukem-Engine. Ein Bauernbursche aus Hickston, Arkansas, macht sich auf die Suche nach seinem preisgekrönten Schwein. Dieses war zuvor von Aliens entführt worden. Das Markenzeichen von Redneck Rampage: Der derbe Humor. Die PS2-Version wird von Check Six, den Machern des auf Halde liegenden Alien: Colonial Marines, angefertigt.

Dirk Gemeinhardt

#### ENCLAVE

Früher oder später kriegen wir euch! Nach dem exklusiven Xbox-Debüt entwickelt das schwedische Software-Haus Starbreeze Studios das Action-Adventure Enclave nun auch für die millionenfach verkaufte PlayStation2. Ob das Grafik-Spektakel mit wenig Spieltiefe dieselbe Textur-Opulenz aufweisen wird wie auf dem Microsoft-Kasten, bleibt abzuwarten. Hoffentlich nehmen sich die Nordmänner die Zeit, erhebliche Störfaktoren, wie etwa die hektische Kameraführung, zu beseitigen.

#### SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Peter Hirschman, u.a. Produzent des eingestellten Medal of Honor: Fighter Command für PS2, hat EA LA (früher DreamWorks Interactive) verlassen. Für LucasArts entwickelt er nun mit Altmeister Lawrence Holland einen Titel (erscheint 2003), der sich an die Computer-Klassiker Secret Weapons of the Luftwaffe und Finest Hour: The Battle of Britain anlehnt. Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario bestreitet der Spieler voraussichtlich als Pilot, Bord- oder Richtschütze an Bord verschiedener Flugzeuge.

#### KINGDOM-HEARTS-TITELSONG (PAL)

Erfreuliche Square-News im August: Nicht "Hikari", sondern "Light" wird der englische Titelsong der PAL-Version von Kingdom Hearts heißen. Obwohl sich die Nippon-Pop-Künstlerin Utada Hikaru einer Operation hatte unterziehen müssen, hat sie den Song bereits im Studio aufgenommen. In Japan verkaufte sich das Lied bisher besser als das PlayStation2-Action-RPG mit den Disney- und Square-Charakteren. Kingdom Hearts erscheint im 4. Quartal in Deutschland.

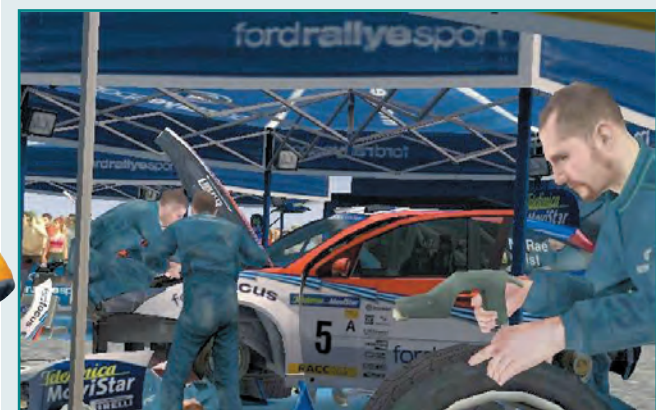




# 2002

## ICO 2 IN DER MACHE?

Keht der verschmähte Junge mit den Hörnern in ICO 2 zurück? Eine Stellenanzeige im japanischen Videospiel-Magazin Famitsu lässt es zumindest vermuten. Dort suchen die Sony-Entwickler neue Talente. Die Annonce zeigt höchstwahrscheinlich einen Screenshot des zweiten Teils. Auf Pferden sitzen drei junge Menschen mit Hörnern auf dem Kopf. Am Horizont ist ein Bauwerk mit vielen Säulen zu sehen. Schätzungsweise wird die Tokyo Game Show 2002 mehr Infos liefern.



## COLIN MCRAC RALLY 3 KOMMT SPÄTER!!!

Und zwar um rund zwei Wochen. Anstatt Ende September erscheint Colin McRae Rally 3 nun am 11. Oktober 2002. Entwickler Codemasters veröffentlichte als Entschädigung Screenshots vom Dreh- und Angelpunkt der Rallyes, dem Service Point. Zu sehen sind Ford-Mechaniker, Co-Pilot Nicky Grist und Colin McRae selbst. Die englischen Macher fotografierten bei der Akropolis-Rallye die „Feldwerkstatt“. So konnte man das Szenario eins zu eins in das Videospiel übernehmen.



### Spiel des Monats



Stuntman\*  
53,85 €

### Geheimtipp



Summoner 2\*  
54,85 €

### PS2

Ace Combat 4 - Distant Thunder 56,85 €  
Agassi Tennis 26,85 €  
Age of Empires 2 49,85 €  
- The Age of Kings 29,85 €  
Aggressive Inline 53,85 €  
Akira Psycho Ball\* 29,85 €  
Ape Escape 2\* XX  
Arctic Thunder 56,85 €  
ATV Offroad Fury 59,85 €  
Baldurs Gate - Dark Alliance 59,85 €  
Bass Fishing\* 14,85 €  
BDFL Manager 2002 56,85 €  
Blood Omen 2 56,85 €  
Britneys Dance Beat 59,85 €  
+ L3 Tanzmatte 59,85 €  
Burnout 61,85 €  
CARTI Fury 56,85 €  
Circus Maximus 56,85 €  
Cluedo 51,85 €  
Colin McRae Rally 3.0\* 54,85 €  
Commandos 2 54,85 €  
Conflict Desert Storm\* 29,85 €  
Conflict Zone 49,85 €  
Crash Bandicoot - Zom des ... 53,85 €  
Crash\* 53,85 €  
Dark Summit 49,85 €  
Dave Mirra Freestyle BMX 2 53,85 €  
David Beckham Soccer 53,85 €  
Dead or Alive 2 Platin. 29,85 €  
Der Anschlag\* 41,85 €  
Deus Ex 59,85 €  
Deus Ex Ev 56,85 €  
Devil May Cry 32,85 €  
Die Mumie kehrt zurück 54,85 €  
Disneys Tarzan Freeride 56,85 €  
Disneys Dinosaurier 43,85 €  
Disneys Donald Duck 39,85 €  
- Quack Attack 43,85 €  
Disneys Dschungelbuch 43,85 €  
Dragonball Z - Salyan Fighters\* XX  
Dragonball\* XX  
Draken 53,85 €  
Driven 56,85 €  
DTM Race Driver 56,85 €  
Duke Nukem - D-Day\* XX  
Dynasty Warriors 3 59,85 €  
Eco the Dolphin 53,85 €  
Endgame 53,85 €  
Ephemeral Fantasia 56,85 €  
ESPN 50,85 €  
- Internat. Winter Sports 56,85 €  
- National Hockey Night 56,85 €  
- NBA 2knight 2002 53,85 €  
- Winter X Games Showbd. 2 53,85 €  
- X Games Skateboarding 39,85 €  
Eternal Ring edA 55,85 €  
Evergrace 55,85 €  
Everybodys Golf 3\* XX  
Evil Twin 56,85 €  
F1 2001 29,85 €  
F1 World Grand Prix 2\* 51,85 €  
- Into the Maestros\* 51,85 €  
FIFA 2003\* 54,85 €  
FIFA Football 2002 53,85 €  
FIFA Fußball WM 2002 29,85 €  
Final Fantasy 10 63,85 €  
- inkl. Lösungsbuch 79,85 €  
Fireblade\* XX  
Football Mania 46,85 €  
Formel 1 2002 (F1) 2002 59,85 €  
Frank Herbert's Dune\* 26,85 €  
Freestyle 59,85 €  
Gauntlet Dark Legacy 56,85 €  
Giants 51,85 €  
Gitaro Man 56,85 €  
Gran Turismo 3 A-Spec Platin. 29,85 €  
Gran Turismo 4\* 59,85 €  
Gran Turismo 59,85 €

Concept 2001 Tokyo 37,85 €  
Grand Prix 4\* XX  
Grandia 2 EV 56,85 €  
G-Surfers 46,85 €  
GTA 3 43,85 €  
GTC Africa 54,85 €  
Guilty Gear X 49,85 €  
Gumball 3000\* 53,85 €  
Half Life deutsche Vers. 26,85 €  
Harvest Moon 59,85 €  
Jaki & Dexter 59,85 €  
- Save the Homeland\* XX  
Headhunter 56,85 €  
Herdy Gerdy 53,85 €  
Hidden & Dangerous 2\* 53,85 €  
Hidden Invasion 53,85 €  
Hitman 2\* XX  
Jaki & Dexter 59,85 €  
J. Bond 007 - Agent im Kreuzzug 26,85 €  
Kessen 2 59,85 €  
Kingdom Hearts\* 59,85 €  
Klonoa 2: Lunateas Veil 59,85 €  
König Artus 2\* 39,85 €  
Kur Kur Mix 39,85 €  
Largo Winch\* XX  
Legend of Alon d'Ar\* 41,85 €  
Lethal Skies\* 54,85 €  
Madden NFL 2002 59,85 €  
Madden NFL 2003\* 56,85 €  
Mafia\* XX  
Magix Music Maker 29,85 €  
Mat Hoffman Pro BMX 2 56,85 €  
Maximo - Ghost to Glory 56,85 €  
- Medal of Honor - Frontline 56,85 €  
- Fighter Commander\* 49,85 €  
Metal Gear Solid 2 56,85 €  
+ T-Shirt 59,85 €  
Mid. Club Street Racing Platin. 24,85 €  
Mike Tyson Boxing 56,85 €  
Monster Island 4 36,85 €  
Monster Jam Max. Destr. 41,85 €  
Moto GP 2 56,85 €  
Moto GP Platin. 29,85 €  
MTV Music Generator 2 29,85 €  
MTV Music Sampler Kit 29,85 €  
MX 2002 feat. R. Carmichael 56,85 €  
MX Superfly\* XX  
Myst 3 59,85 €  
NBA Live 2001 61,85 €  
NBA Live 2002 54,85 €  
Need for Speed - Hot Pursuit 2\* 39,85 €  
NHL Hitz 2002 56,85 €  
No one lives forever 19,85 €  
Off Road Wide Open 19,85 €  
ONI 26,85 €  
Onimusha 2\* 54,85 €  
Onimusha Warriors Platin. 29,85 €  
Plates - The Legend of Black Kat 29,85 €  
Prisoner of War 56,85 €  
Pro Evolution Soccer 2 43,85 €  
Pro Evolution Soccer 2\* 26,85 €  
Pro Rally 2002 26,85 €  
Rayman 2 Platin. 23,85 €  
Rayman Revolution 29,85 €  
Red Faction 2\* 29,85 €  
Red Faction Platin. 29,85 €  
Resident Evil 51,85 €  
- Code: Veronica X Platin. 29,85 €  
Survivor 2 Code Veronica 51,85 €  
REZ 39,85 €  
Ridge Racer 5 39,85 €  
Riding Spirits\* 29,85 €  
RoboCop\* 53,85 €  
Rocky\* 51,85 €  
Run like Hell\* 51,85 €  
Shadow Hearts 56,85 €  
Shadowman 2 51,85 €

Shadowman 2 EV 51,85 €  
Shawn Paimore Pro Snowd. 56,85 €  
Silent Hill 2 46,85 €  
Simpsons Skateboarding\* 46,85 €  
Soccer Slam 53,85 €  
Sony Lightgun G-Con2 79,85 €  
- ind Time Crisis 2 53,85 €  
Soul Reaver 2 - Legacy of Kain 59,85 €  
Spiderman The Movie 53,85 €  
SSX Platinum 29,85 €  
Star Wars Jedi Starfighter 56,85 €  
Star Wars Starfighter 51,85 €  
State of Emergency 51,85 €  
Strep. langsam 56,85 €  
Street Hoops\* 53,85 €  
Stuntman\* XX  
Sukceder 3\* XX  
Summoner 2\* 54,85 €  
Super Bust a Move 19,85 €  
Super Bust a Move 2\* 29,85 €  
Super Trucks 49,85 €  
Taz wanted\* 54,85 €  
Tekken 4\* XX  
lekken lag Tournam. Platin. 59,85 €  
Tennis Master Series\* 51,85 €  
Terminator\* 61,85 €  
Test Drive Overdrive 59,85 €  
Tetr Worlds\* 46,85 €  
The Getaway\* 54,85 €  
Theme Park World edA. 59,85 €  
This is Football 2003\* XX  
Tiger Woods PGA Tour 2002 56,85 €  
Timesplitters 2\* XX  
Timesplitters Platin. 29,85 €  
Tomb Raider 6 XX  
- Angel of Darkness\* 59,85 €  
Tony Hawks Pro Skater 3 Platin. 29,85 €  
Transworld Surf 59,85 €  
Turok Evolution\* 53,85 €  
Turok Evolution EV\* 53,85 €  
Uleif Camp. League 01/02 16,85 €  
Vampire Night 54,85 €  
- inkl. G-Con\* 79,85 €  
Virtua Fighter 4 41,85 €  
V-Rally 3 59,85 €  
Wer will 1 Millionär 2. Ed. 27,85 €  
WM Nationalspieler 27,85 €  
Woody Woodpecker 21,85 €  
- Die Flucht aus 56,85 €  
World Championship Snooker 56,85 €  
World Rally Championship 2002 29,85 €  
WWF Smack Down 3 26,85 €  
Zidane Football Generation\* 26,85 €  
ZOE - Zone of the Enders 53,85 €  
Zombie Revenge\* 53,85 €

### ZUBEHÖR

Action Replay 2 für PS 2 (V2) 39,85 €  
Bigben 6,85 €  
- RGB Scart Kabel PS2/PSX 6,85 €  
- Memory Card 16 MB PS2 41,85 €  
Blaze X-Ploder Pro 36,85 €  
Dattel Mouse für PS2\* 17,85 €  
DVD Region X 31,85 €  
G-Con 2 36,85 €  
Guillemot RGB DVD Kabel 29,85 €  
Konsole Playstation 2 298,85 €  
Lenrad - Freestyle Bike (PS1, PS2) 69,85 €  
Madcatz Memory Card 8 MB 39,85 €  
Satek Contr. Gamepad PX 4900 19,85 €  
Sony 39,85 €  
- Contr. Dual Shock Schwarz PS2 29,85 €  
- DVD Fernbedienung PS2 29,85 €  
- Memory Card 8 MB PS2 41,85 €  
TM - Contr. Shock 2 Ultra A 21,85 €  
Top Gun Fox 2 Pro (PS2) 39,85 €

### PSONE

Gran Turismo 2 Platin. 23,85 €  
GTA 2 VS 13,85 €  
Harry Potter 49,85 €  
- u. Kammer d. Schreckens\* 41,85 €  
Harvest Moon 41,85 €  
Hugo und der teufl. Spiegel 28,85 €  
Largo Winch\* 13,85 €  
Legacy of Kain - Soul Reaver 13,85 €  
Medal of Honor 23,85 €  
Underground Platin. 23,85 €  
Metal Slug X\* 27,85 €  
Music 2000 VS 13,85 €  
Pink Panther 10,22 €  
Planet der Affen 14,85 €  
Rainbow Six 19,85 €  
- Rogue Spear Platin. 13,85 €  
Rainbow Six VS 13,85 €  
Rea Monkey\* 9,85 €  
Speedball 2100 21,85 €  
Sproy 2 Platin. 21,85 €  
Sproy 3 21,85 €  
- Year of the Dragon Platin. 16,85 €  
Star Wars Jedi Power Battles 39,85 €  
Star Wars Jedi Power Battles 39,85 €  
Time Crisis: Pro. Titan Platin. 23,85 €  
Toca World Touring Cars 23,85 €  
Toca 3 Platin. 23,85 €  
Tomb Raider 23,85 €  
The Chronik Platin. 23,85 €  
Tomb Raider 23,85 €  
Tony Hawks Pro Skater 3 Platin. 23,85 €

Gran Turismo 2 Platin. 23,85 €  
GTA 2 VS 13,85 €  
Harry Potter 49,85 €  
- u. Kammer d. Schreckens\* 41,85 €  
Harvest Moon 41,85 €  
Hugo und der teufl. Spiegel 28,85 €  
Largo Winch\* 13,85 €  
Legacy of Kain - Soul Reaver 13,85 €  
Medal of Honor 23,85 €  
Underground Platin. 23,85 €  
Metal Slug X\* 27,85 €  
Music 2000 VS 13,85 €  
Pink Panther 10,22 €  
Planet der Affen 14,85 €  
Rainbow Six 19,85 €  
- Rogue Spear Platin. 13,85 €  
Rainbow Six VS 13,85 €  
Rea Monkey\* 9,85 €  
Speedball 2100 21,85 €  
Sproy 2 Platin. 21,85 €  
Sproy 3 21,85 €  
- Year of the Dragon Platin. 16,85 €  
Star Wars Jedi Power Battles 39,85 €  
Star Wars Jedi Power Battles 39,85 €  
Time Crisis: Pro. Titan Platin. 23,85 €  
Toca World Touring Cars 23,85 €  
Toca 3 Platin. 23,85 €  
Tomb Raider 23,85 €  
The Chronik Platin. 23,85 €  
Tomb Raider 23,85 €  
Tony Hawks Pro Skater 3 Platin. 23,85 €

Tony Hawks Pro Skater 4\* XX  
Verkehrsgigant, Der 26,85 €  
V-Rally 1 + 2 gegen Com. 23,85 €  
V-Rally - Best of Integrit. 23,85 €  
World Championship Snooker VS 13,85 €  
Zidane Football Gen.\* 19,85 €

### ZUBEHÖR

Bigben 6,85 €  
- Jaguar Racing Pad 13,85 €  
- Memory Card 1 MB 2er Set 10,22 €  
- Memory Card 1 MB 2er Set 10,22 €  
- Lightgun Scorpion 19,85 €  
- Memory Card 2 MB unknop. 12,78 €  
- RGB Scart Kabel Plus 29,85 €  
- XPloder CD 3000 Ltd. 29,85 €  
Freestyle Board - Skateboard 48,85 €  
Konsole Playstation ONE 88,85 €  
Lenrad 24,85 €  
- Compact Racing Wheel TM 27,85 €  
Lightgun 27,85 €  
- PS2 Light Blaster - blau 27,85 €  
Power Digger 27,85 €  
PSone - Konsolenset 19,85 €  
Satek Contr. PX 4500 19,85 €  
Sony 15,85 €  
- Memory Card Original Blau 15,85 €  
- Memory Card Original Blau 15,85 €  
XPloder CD3000 ohne X-Key 21,85 €

### Unsere Bestelldress für

• Post: Game it! • Electronics Boutique AG  
D-57488 Betzdorf  
• Telefon: 08 31 - 57 51 57  
• Telefax: 08 31 - 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 Bestelldress für

• Post: Game it! • Electronics Boutique AG  
A-6661 Jungholz  
• Telefon: 0 56 76 - 83 72  
• Telefax: 0049 831 - 57 51 555  
Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.  
• Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com  
Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

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

• Kein Mindestbestellwert, versandkostenfrei  
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 Stuntman: "PS2 Stuntman" an 72866 senden.  
Folgende Systeme möglich: PS2, PS1  
Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

• \* = Zum Zeitpunkt der Drucklegung nicht lieferbar  
• XX: Preis bei Drucklegung unbekannt  
• rot markierte Artikel: Top-Artikel  
• blau markierte Artikel: Top-Neuerscheinungen

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

PC-Games: 01 90 - 87 32 68 24  
Konsolen-Games: 01 90 - 87 32 68 25  
Computer: 01 90 - 88 24 19 33  
Internet: 01 90 - 88 24 18 84





USA  
News

THE DOCUMENT OF  
METAL GEAR SOLID



US-Zocker kommen ab dem 24. September in den Genuss einer ganz besonderen DVD: Zum einen erfahren sie in deren Making-of-Teil noch mehr über Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty – die der PAL-Version beiliegende zweite Scheibe ist dagegen nur ein Tropfen auf dem heißen Stein. Zum anderen bietet die Luxus-Scheibe die Möglichkeit, fünf Missionen des VR-Trainings zu bestreiten. Sie sollen einen kleinen Vorgesmack auf das im Winter 2002 erscheinende MGS2: Substance bieten.

Release - September

PLAYSTATION2

Kingdom Hearts (SquareEA)  
RoboCop (Titus)  
Sly Raccoon (Sony)  
Tekken 4 (Namco)  
Terminator: Dawn of Fate (Infogrames)

PSone

Austin Powers Pinball (Take 2)  
Cabelas Ultimate Deer Hunt (Activision)  
NASCAR Thunder 2003 (EA)  
NBA Shootout 2003 (Sony)  
Spec Ops: Airborne Commando (Take 2)

METAL GEAR SOLID 3



Die Seite von MGS 2: Substance birgt im unteren rechten Drittel das Geheimnis.

Jetzt ist es amtlich! Der dritte Teil wurde offiziell von Konami Computer Entertainment Japan bestätigt – wenn auch auf eine ungewöhnliche Art und Weise. Auf der japanischen Homepage von Metal Gear Solid 2: Substance (erscheint im Winter für PS2) ist das erste Lebenszeichen zu sehen. Unter einer Screenshot-Komposition erscheinen im

Abstand von mehreren Sekunden elf verschiedene Wörter. Angefangen mit „MGS 2“ über „Subgenus“ bis hin zu „Substance“ ... den Schluss bildet überraschenderweise „MGS 3“! Ebenfalls bekannt ist die Tatsache, dass Metal-Gear-Solid-Schöpfer Hideo Kojima nicht mehr die Funktion des Directors, Producers und Script Writers zugleich

WEB-INFO | [http://www.konami.jp/products/mgs2\\_sub/pf.html](http://www.konami.jp/products/mgs2_sub/pf.html)



Sayonara Hideo! Kojima-san arbeitet gerade an dem GameCube-Spiel Eclipse (Arbeitstitel).

übernehmen wird. „Ich möchte bei einem möglichen Metal Gear Solid 3 nicht mehr so stark in die Entwicklung eingebunden sein wie bisher. Viel lieber würde ich das Projekt überwachen und einen jungen Programmierer mit frischen Ideen an's Werk gehen lassen“, erzählte Kojima vor wenigen Monaten in einem play-Interview.



THE MARK OF KRI ... PS2-TRILOGIE!

Das am 31. Juli in den USA erschienene, hitverdächtige Barbaren-Abenteuer wurde von den Sony-Entwicklern als Trilogie angelegt. Im Teil 2 wird nicht Naturbursche Rau auf martialische Art und Weise die Gegner über den Jordan befördern, sondern seine Schwester wird diesen blutrünstigen Part übernehmen (sie ist als nicht-spielbarer Charakter im PS2-Erstlingswerk zu sehen). Ein PAL-Termin für The Mark of Kri wird spätestens zur Games Convention in Leipzig bekannt gegeben.



BOB BURNQUIST IN TONY HAWK 4

Der brasilianische Vert-Skater kehrt nach dem ESPN-Skateboarding-Ausflug (Konami, 2002) wieder zu seinen Videospiel-Wurzeln zurück – zur Tony-Hawk's-Pro-Skater-Serie. Das O2-Logo klebt obendrein an Burnquist's echtem Helm bzw. auf der Brett-Unterseite. Auch in weiteren THPS-Teilen wird der Südamerikaner mit kalifornischem Wohnsitz (Vista) in der Halfpipe seine atemberaubenden Tricks zum Besten geben und die Konkurrenz wieder vor Neid erblaffen lassen.

FINALCHIPS FÜR XBOX UND PS2 AUF [WWW.FINALCHIP.DE](http://WWW.FINALCHIP.DE)



Größenvergleich  
die kleinsten funkferngesteuerten Autos der Welt!  
Stück nur 19,95 EUR (inclusive Fernbedienung) !!!

[WWW.ACTIVATED.DE](http://WWW.ACTIVATED.DE) Tel. 030 399 918 0  
Fax 030 39903157



## EYE-TOY-PREIS BESTÄTIGT

Der PlayStation2-Spaß soll ca. 49 US-Dollar (ca. 50 Euro) kosten. Zur E3-Messe 2002 demonstrierte Sony Computer Entertainment Europe die Multifunktions-Kamera eindrucksvoll. Das kleine Gerät nimmt die Bewegungen von Personen auf. Bei den 20 Mini-Games, die dem Paket beiliegen sollen, kann man sich beispielsweise unter Zeitdruck als Fensterputzer beweisen oder sich als Kung-Fu-Fighter versuchen. In Europa erscheint das Peripherie-Gerät pünktlich zum Weihnachtsgeschäft.



## SEGA ENTWICKELT JUMP'N RUN

Im fernen Japan arbeitet der Software-Hersteller an einem Jump'n Run, das der Genre-Konkurrenz das Fürchten lehren soll. Weder der Titel ist bisher bekannt, noch die Antwort auf die Frage, welches Entwickler-Team aus dem Hause SEGA hinter dem „hochkarätigen“ PlayStation2-Spiel steckt. Reine Spekulation: Um die Sonic-the-Hedgehog-Reihe (Sonic Team) kann es sich nicht handeln, da der blaue Igel im GameCube-Milieu eine neue Heimat gefunden hat.

## DEAD OR ALIVE 4

Lisa, ein leicht bekleidetes Bikini-Girl aus Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Xbox, Herbst 2002), wurde von Tecmo als erste Dead-or-Alive-4-Kämpferin vorgestellt. Zack Island, der Veranstaltungsort der sportiven Fleischschau, wird zudem der Austragungsort für das vierte Beat'em-Up-Turnier sein. Dass das Prügelspiel nach dem Xbox-Exkurs wieder für PlayStation2 erscheinen könnte, haben eindeutige Aussagen von Tecmo in den zurückliegenden Wochen und Monaten belegt.



## DISASTER REPORT

Zettaizetsumei Toshi: Unter diesem Namen erschien das Erdbeben-Action-Spiel am 25. April in Japan. Als Disaster Report soll das Spiel komplett lokalisiert im November in den Vereinigten Zockerstaaten von Amerika in den Handel kommen. Der PS2-Überlebenskampf nach einer Naturkatastrophe soll in Kürze auch in Europa stattfinden. Die Idee für dieses ausgefallene Spiel hatten Irem, die Schöpfer der legendären R-Type-Shoot'em-Up-Serie.

[www.playstation.com](http://www.playstation.com)

## GAME & FUN

Feichtner Str. 10 83349 Palling  
Tel. 08629/985945 Fax 985946  
@Mail:info@gameandfun.com  
[www.gameandfun.com](http://www.gameandfun.com)



54,99 €



43,99€



54,99 €



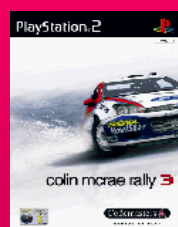
Streetday  
05.09.2002

56,99 €



Streetday  
13.09.2002

55,99 €



Streetday  
27.09.2002

54,99 €



Streetday  
05.09.2002

55,99 €

An- und Verkauf von Gebrauchten  
Spielen, DVD's und Hardware

## Spiele des Monats



Hitman 2  
56,49 €\*  
\*Streetday 20.09.02



PS 2\* 53,99  
NGC\* 54,99  
Xbox\* 62,99  
GBA\* 47,99



\*Streetday 06.09.02

## Playstation 2

|                               |         |
|-------------------------------|---------|
| Ace Combat 4:Dist. Thunder    | 54,99 € |
| Aggressive Inline             | 52,99 € |
| Commandos 2                   | 55,99 € |
| Deus Ex                       | 56,99 € |
| Der Anschlag*                 | 40,99 € |
| *Streetday 01.10.2002         |         |
| F1 2002 EA                    | 51,99 € |
| FreeStyle (Supercross2002)    | 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 € |
| Madden NFL 2003               | 51,99 € |
| Metal Gear Solid 2            | 55,99 € |
| Medal of Honor - Frontline    | 54,99 € |
| Myst 3                        | 57,99 € |
| Premier Manager 2002          | 55,99 € |
| Prisoner of War               | 55,99 € |
| Resident Evil Code Veronica X | 27,99 € |
| Spiderman The Movie           | 56,99 € |
| Shadowman - 2nd Coming        | 45,99 € |
| Shadowman - 2nd Coming UK     | 45,99 € |

Tekken 4\* 61,99 €

\*Streetday 18.09.2002

!!Vororderpreis bis 09.09.02 59,99 €

Time Splitters 2\* 56,49 €

\*Streetday 25.09.2002

Star Trek Voyager Elite Force 53,99 €

Turok Evolution dt oder uk\* 53,99 €

\*Streetday 06.09.02

!!Vororderpreis bis 02.09.02 51,99 €

+ kleines Bonusgeschenk

V - Rally 3 Atari 56,99 €

PS2 Sony incl. Dual Shock 298,00 €

Dual Shock Sony 25,99 €

Memory Card PS2 Sony 8 Meg 40,99 €

## bigben Interactive

Multitap / PS2 25,99 €

Action Replay Limited Edition 46,99 €

+Memory Card 16MB/ PS2

+DVD Region X

Memory Card 16MB 40,99 €

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 €

Turok Evolution dt oder uk\* 54,99 €

\*Streetday 06.09.2002

Luigi's Mansion 51,99 €

Resident Evil\* 58,49 €

\*Streetday 11.09.2002

Psone - Game Cube - PC Spiele

X-Box - DVD - Game Boy

Auf Anfrage

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



## JAPAN News

### SKIES OF ARCADIA GESTRICHEN!



Das ursprünglich vom SEGA-Team Overworks stammende Dreamcast-Rollenspiel (Japan-Release: 5. Oktober 2000) wird nicht mehr für PlayStation2 entwickelt. In den Monaten zuvor wurde das Projekt immer wieder verschoben. Lediglich die GameCube-Fassung befindet sich noch in der Produktion. Allerdings wird auch diese einen sehr bitteren Nachgeschmack hinterlassen. Viele Passagen werden gekürzt, d.h. im Klartext: Das Spiel wird auf eine viel jüngere Zielgruppe angepasst.

## BOMBERMAN ONLINE



Das Kult-Multiplayer-Spektakel erscheint noch in diesem Jahr als Online-Edition in Fernost. Hudson hat die Testphase bereits eingeläutet. Bereits im vergangenen Jahr kam in den USA eine Dreamcast-Version des explosiven Vergnügens für ein bis vier Spieler auf den Markt. Allerdings hatte das Game nicht den erwünschten Erfolg. Der triftigste Grund: Man musste für die Benutzung der von SEGA bereitgestellten Server einen monatlichen Obolus von ca. 10 US-Dollar (10 Euro) entrichten.

## Release -September

### PLAYSTATION2

.hack // Akushou Heni Vol. 2 (Bandai)  
Daisenryaku 1941 (Sammy)  
Ninja Assault (Namco)  
Super Puzzle Bobble 2 (Taito)  
The Document of Metal Gear Solid (Konami)

### PSone

Imadoki no Momotarou (Smile Soft)  
Martial Beat 2 (Konami)  
Romance wa Ken no Kagayaki 2 (Kadokawa Shoten)  
Slotter Mania 5 (Dorart)  
Tennis no Oji-Sama: Sweat and Tears (Konami)

## GAMES CONVENTION IN LEIPZIG: TREFFT DAS PLAY-TEAM!



Konami, Ubi Soft, Sony usw... - viele Publisher zeigen auf der Games Convention ihre PS2-Neuigkeiten.

Frägt der play-Mannschaft vom Freitag, 30. August, bis zum Sonntag, 1. September, auf der Games-Convention-Messe in Leipzig riesengroße Löcher in den Bauch! Aufzufinden ist das Team in Halle 3 am Stand F01 der CyPress GmbH. Einem Aushang wird zu entnehmen sein, wann die einzelnen Redakteure und Layouter in den drei Tagen vor Ort sein werden.

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



Nur keine Hemmungen! Das playTeam befindet sich in Halle 3/Stand F01.

Was ist eigentlich die Games Convention? Viele bezeichnen sie als den deutsche Gegenpol zur englischen ECTS-Messe in London. (Video-/PC-)Spiele-, Wissens-, und Lernsoftware, Hardware, Handy- und Online-Gaming: In diesen vier Tagen können Endkunden wie auch Fachbesucher die neuesten Entwicklungen aus der Unterhaltungs-Industrie bestaunen. Ein ab-

wechslungsreicher Veranstaltungs-Kalender mit Special Events soll das Programm abrunden. Ein Höhepunkt ist dabei der CyPress Award 2002. Hier werden die PS2-Spiele des Jahres gekürt. Die Games Convention öffnet vom 29. August bis zum 1. September auf dem Gelände der Leipziger Messe ihre Pforten. Die Tageskarte für einen Erwachsenen kostet 10 Euro.

## PIERCE BROSNAN IST DER NEUE PS2-BOND

Die Visage des 49-jährigen Iren wird man auch beim PlayStation2-Titel James Bond 007: NightFire auf dem Polygon-Modell wiederfinden. Der Ego-Shooter mit Rennspiel-Einlagen wird von Electronic Arts Ende November parallel zum Bond-Film Nr. 20 „Stirb an einem anderen Tag“ herausgebracht. Im vergangenen Jahr schien das Textur-Gesicht von James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer aus einem Mischmasch aller Bond-Gesichter zu bestehen.



## NEUE SYSTEM-246-SPIELE

Sowohl Capcom als auch Namco produzieren neue Coin-ops für die PS2-artverwandte Spielhallen-Platine. Die Resident-Evil-Väter arbeiten angeblich an einem neuen Teil der vs.-Reihe. Man munkelt, dass es sich um Capcom vs. Capcom handelt. Des Weiteren befindet sich ein Gundam-Titel in der Mache. Namco werkelt an einem Time-Crisis-Sequel mit Namen Dragon Chronicle. Ob der Lightgun-Shooter mit den 80ies-Perlen Draong Spirit bzw. Dragon Buster zusammenhängt, bleibt abzuwarten.

## PS2-ONLINE-START IN DEN USA



Das Head-Set von SOCOM: US Navy SEALs.

Ab dem 27. August bricht in den Vereinigten Staaten ein neues PlayStation2-Zeitalter an: Sony veröffentlicht an diesem Tag den Netzwerk-Adapter (Ethernet/Modem) für 39.99 US-Dollar (ca. 40 Euro). Im Lieferumfang sind neben der Online-Peripherie enthalten: eine Start-up-Disc, eine Anleitung und eine Demo-CD mit spielbaren Versionen von Madden NFL 2003 und FreQuency

Online. Schickt man einen beiliegenden Coupon bis zum 31. Dezember 2002 ein, erhält man eine Vollversion von Twisted Metal Black: Online gratis zugeschickt.

Zum Online-Auftakt gehören des Weiteren SOCOM: US Navy SEALs inklusive Spracherkennungs-Set (Sony/Zipper Interactive), Tribes: Aerial Assault (Sierra/Inevitable), Tony Hawk's Pro



Für den Einbau des Breitband-Adapters sind nur wenige Handgriffe und keinerlei Werkzeug (!) erforderlich.

Skater 3 (Activision/Neversoft), NFL 2K3 (SEGA/Visual Concepts), Madden NFL 2003 (Electronic Arts), NFL GameDay (Sony/Red Zone) und FreQuency Online (Sony/Harmonix). Mit konkreten Details zum deutschen Online-Start ist höchstwahrscheinlich zur Games Convention in Leipzig zu rechnen.

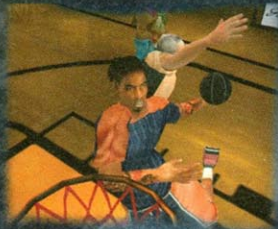
WEB-INFO | <http://www.scea.com/>





Spieler als Streetball-Legende Hot Sauce, 1/2 Man 1/2 Amazing und andere.

Zeige coole Street-Moves auf den härtesten authentischen Basketball-Courts Amerikas.



Setze deine virtuelle Knete auf dein Team und kauf dir von den Gewinnen rockende Outfits.



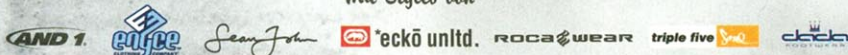
Zeige deine Skills auf dem Court – von Mann gegen Mann bis zu 5 gegen 5.

Cooler Klamotten,  
heiße Courts  
und fette Beats.

STREET  
HOOPS

Classic Hip Hop-Tracks von DMX, Ludacris und Xzibit

Mit Styles von



Gib dir das Game, gib dir den Thrill,  
gib alles was du hast.



PlayStation 2



ACTIVISION

© 2002 Activision Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Entwickelt von Black Ops Entertainment, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Street Hoops ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und der zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwertung auf der PlayStation 2, PlayStation und PlayStation 3 von Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

activision.de  
streethoopsgame.com



## PSone-NEWS

### POCKETSTATION-PRODUKTION AUF EIS GELEGT

Nach gut vier Jahren hat Sony die Herstellung der PocketStation (z.B. SCPH-400 und SCPH-4000C) in Japan eingestellt. Das ausschließlich in Nippon erhältliche Mini-Handheld konnte als Memory Card für die PSone verwendet werden, das integrierte LCD-Display ermöglichte das Zocken von Mini-Games unterwegs. Ausschlaggebender Grund für den Stopp ist der zu geringe Support durch die Software-Hersteller. Ridge Racer Type 4 oder Final Fantasy VIII unterstützten beispielsweise die PocketStation.



### FINAL FANTASY I & II: LIMITED EDITION

Dass die ersten beiden Final-Fantasy-Teile früher oder später den Weg nach Europa finden werden, ist klar wie Klopffarbe. Die Frage ist nur: Wann? In Japan erscheinen die beiden separat erhältlichen NES-Remakes der zwei antiquierten Square-Rollenspiele am 31. Oktober. Obendrein wird eine Edition mit beiden Spielen in einer Packung angeboten. Dazu gehören dann auch Kubrick-Figuren und die zwei Spiele-CDs, deren Label vom Final-Fantasy-Künstler Yoshitaka Amano gestaltet wurden.



## NEWS-MIX

### PLAYSTATION 3 – TECHNISCHE DETAILS

Die neueste Meldung zum PlayStation2-Nachfolger: Der Cell-Chip – Sony hat bereits bestätigt, dass der Baustein in die PlayStation3 montiert wird – soll laut IBM eine Billion Berechnungen pro Sekunde anstellen können. Man kann diese Zahl mit der 100-fachen Leistung eines Pentium 4 mit 2,5 GHz vergleichen. Doch man sollte den Tag nicht vor dem Abend loben: Erinnern wir uns doch mal an die technische Protzerei von Sony bezüglich der PS2 vor mehr als drei Jahren...

### RETURN-TO-CASTLE-WOLFENSTEIN-VERFILMUNG

Der id-Ego-Shooter kommt auf die große Leinwand: Columbia Pictures hat sich vor kurzem die Filmlizenz „geschnappt“. Als Produzenten für die Umsetzung des PC- und Videospiels zeichnen Mark R. Gordon (u.a. „Der Soldat James Ryan“) und John Badecchi (u.a. „The Mexican“) verantwortlich. Wer auf dem Stuhl des Regisseurs Platz nehmen wird, ist bislang noch nicht bekannt. Gleiches gilt für den Akteur, der in die Rolle des US-Rangers B.J. Blazkowicz schlüpft.

### JAPANISCHE VIDEOSPIELZENSUR

In Japan, dem Land der (bisher) unbegrenzten Videospiel-Möglichkeiten, zensiert die japanische Behörde CERO ab Herbst sämtliche Software. Durch das Inkraft-Treten des Nippon-Pendants zur deutschen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) verschob Capcom den Release von Resident Evil Zero (GameCube) um zwei Monate. Neben Gewalt soll auch Freizügigkeit angeprangert werden. Welche Auswirkungen die neue Entwicklung auf die PAL- und US-Versionen von Projekten japanischer Hersteller haben wird, kann man momentan nur schwer einschätzen.



### MGS2-ARTBOOK

Anhänger des Tactical-Espionage-Action-Epos' für PlayStation2 können im Online-Shop von Konami ([www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)) ein Artbook erwerben, das nur in geringer Stückzahl auf den Markt kommt. Der Preis beträgt 29,95 Euro. Der Schmöcker bietet einerseits schwarz-weiße wie auch colorierte Illustrationen, Artworks und Konzeptzeichnungen des MGS-2-Art-Directors Yoji Shinkawa. Außerdem ist in dem 160 Seiten starken Buch ein Interview mit dem Konami-Künstler abgedruckt.



# Evolution



## NEWS-MIX

### TONY HAWK'S MONSTER-VERTRAG

Die lebende Skateboard-Legende unterschrieb einen neuen Vertrag, der erst im Jahr 2015 (!) ausläuft. Seit 1998 arbeitet der Halfpipe-Krösus mit Activision zusammen. Die Kooperation brachte dem amerikanischen Spiele-Hersteller ungefähr 500 Millionen US-Dollar Umsatz. Fraglich ist nur, was man in 13 Jahren mit der Tony-Hawk's-Lizenz noch anstellen will. Dann hat der in San Diego lebende Sportler immerhin 49 Lenze auf dem Buckel.



### INCOC GEHÖRT NUN ZU SONY

Sony Computer Entertainment of America war Anfang August wieder auf Shopping-Tour. Diesmal liegt Incog – für die Twisted-Metal-Black-Teile (PS2) offline wie auch online zuständig – in der Einkaufstasche. Das normalerweise in Utah ansässige Unternehmen gehört nun zu den Santa-Monica-Studios von Sony. Zur Zeit ist Incog mit den Arbeiten an dem PlayStation2-Action-Spiel War of the Monsters beschäftigt.

Das war bei der E3-Messe 2002 zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt worden.



### EA GRÜNDET PLATTENFIRMA

Electronic Arts hat sich Anfang August mit mehreren Musikfirmen zusammengeschlossen. Der Name des Labels: EA Trax. Das Konsortium beinhaltet klangvolle Namen, wie Electra, Interscope, Atlantic, MCA, Lava, Dreamworks, Island/Defjam usw...

In Zukunft möchte man beispielsweise Soundtracks erfolgreicher und populärer Videospiele publizieren. EA Trax feiert den Einstand mit der Bon-Jovi-Single „Everyday“ beim Sporttitel Madden NFL 2003 (Ende September 2002).

## 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 |
|--------------------------------------|------|------|----------|---------|
| <b>Aggressive Inline</b>             | 85%  | 87%  | 90%      | 90%     |
| <b>Antz Extreme Racing</b>           | 43%  | 55%  | -        | 45%     |
| <b>Dino Stalker</b>                  | 77%  | 72%  | 68%      | 77%     |
| <b>DTM Race Driver</b>               | 86%  | 86%  | -        | -       |
| <b>Endgame</b>                       | 71%  | 58%  | -        | 75%     |
| <b>Freekstyle</b>                    | 82%  | 78%  | 87%      | 74%     |
| <b>Gitaroo Man</b>                   | 76%  | 71%  | -        | 74%     |
| <b>M.I.B. II: Alien Escape</b>       | 60%  | 69%  | -        | 54%     |
| <b>Peter Pan: Die Legende von...</b> | 62%  | -    | 42%      | 72%     |
| <b>Slam Tennis</b>                   | 72%  | 73%  | 65%      | 75%     |
| <b>Stuntman</b>                      | 80%  | 79%  | 86%      | 80%     |
| <b>Top Angler</b>                    | 28%  | 48%  | 64%      | 54%     |

### IN & OUT

#### IN

- 1. Fußball-Bundesliga
- <http://tornado-airsoft.buz.ch/>
- Warcraft III: Reign of Chaos (PC)
- Games Convention in Leipzig
- Praktikanten quälen

#### OUT

- AWA 2002
- Resident Evil 2 und 3 für GameCube
- Absinth- und Sambuca-Exzesse
- Aer Lingus
- Fräns feige China-Böller-Attacken



# Is Near

WWW.TRUSTYOURINSTINCTS.DE

SEPTEMBER 2002





## HARDWARE-NEWS 09/02



### Regionalcode und Grünstich auf der PlayStation2 ein Schnippchen schlagen

#### Muss ich unbedingt ein Programm haben, das Regional-Codes umgeht?

Klipp und klar: Nur diejenigen, die mit ihrer PS2 regelmäßig DVD-Filme anschauen und dabei Wert legen auf eine optimale Bildqualität, gehören zur Zielgruppe. Alle anderen brauchen's eigentlich nicht.

#### Das können die Programme:

- + DVD-Filme mit allen Regional-Codes wiedergeben.
- + Grünstich bei RGB-Ausgabe neutralisieren.

#### Das können die Programme nicht:

- S-VCD, VCD, DivX-Filme abspielen.
- Importspele für PSone/PS2 abspielen.
- Sicherheitskopien für PSone/PS2 abspielen.
- MP3 CDs abspielen.

Übrigens! Im Action-Replay-2 V2 Limited Edition (siehe hardware news in der play 08/02) ist ein vollständiges DVD Region X bereits eingebaut!



features, die auf der regional veröffentlichten DVD fehlen.

#### PS2 frei von Regional-Codes?

Zwei kleine Hürden müssen jedoch aus dem Weg geräumt werden, bevor ihr eure PS2 als vollwertigen DVD-Player nutzen könnt. Von Haus aus sind nur DVD-Filme abspielbar, die entweder Codefree sind, oder mit dem Regional-Code 2 versehen. Zusätzlich nervt das leidige Thema „Grünstich“ bei der RGB-Bildausgabe nach wie vor. Hier setzt auch der mittlerweile dritte Anbieter von entsprechenden Lösungen, Thrustmaster, mit dem DVD Zone Free an.

#### Voll einfach!

Alles was zu tun ist, ist, die DVD Zone Free-CD einzulegen, den Regional-Code des Films zu wählen und den Film zu starten. Einfacher geht's nicht. Viel mehr muss man zum DVD Zone Free auch nicht erklären. Um allen DVD-Fans einen Überblick über die drei erhältlichen Produkte zu verschaffen, haben wir die erwähnten drei Lösungen miteinander verglichen:

Unterm Strich bieten alle drei Kandidaten dasselbe. Da dem Region X ein RGB-Kabel beiliegt, sollten hier alle zuschlagen, die noch nicht im Besitz des Anschlusskabels sind. Ansonsten regelt wie üblich der Preis den Markt. Auch verärgerte DVD-Fans, denen der Grünstich auf den Senkel geht, sollten über eine Anschaffung nachdenken.

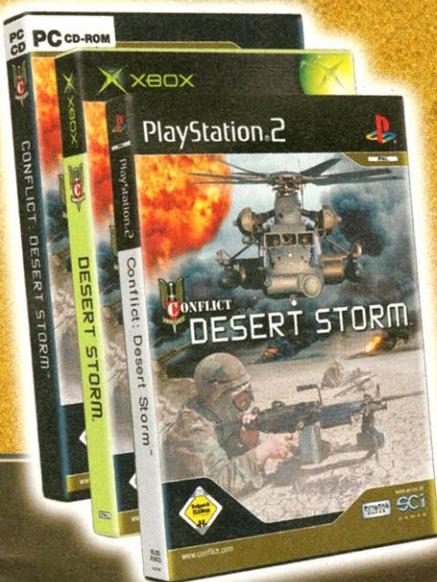


| Name           | DVD Region X - RGB Pack                                         | DVD Region Free                                                           | DVD Zone Free                                            |
|----------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| Hersteller     | Datel                                                           | Blaze                                                                     | Thrustmaster                                             |
| Preis          | 30 Euro                                                         | 25 Euro                                                                   | 30 Euro                                                  |
| Bedienung      | 9 von 10                                                        | 9 von 10                                                                  | 9 von 10                                                 |
| Anleitung      | 2 von 10                                                        | 5 von 10                                                                  | 6 von 10                                                 |
| Funktionalität | 8 von 10                                                        | 8 von 10                                                                  | 8 von 10                                                 |
| Preis/Leistung | 7 von 10                                                        | 7 von 10                                                                  | 5 von 10                                                 |
| Gesamt         | 9 von 10                                                        | 9 von 10                                                                  | 8 von 10                                                 |
| Fazit          | Dem Region X liegt ein RGB-Kabel bei! Deswegen Preisempfehlung! | Der günstigste Kandidat. RGB-Kabel schon vorhanden? Dann hier zuschlagen! | Fünf Euro teurer ohne Zusatznutzen. Das gibt Punktabzug! |





# CONFLICT DESERT STORM™



WER WIND SÄT,  
WIRD STURM ERNTEN.

Der Golfkrieg wurde durch clevere Strategie, präzise Zugriffe und besonders eine Spezies von Soldaten gewonnen: die Schattenkrieger britischer SAS und amerikanischer Deltaforce. Dieser 3rd Person Action Shooter kombiniert das Beste aus der Welt geheimnisumwitterter Spezialkräfte mit realistisch ausgefeiltem Gameplay und überdurchschnittlich hoher Gegner-KI. Ein visuelles Feuerwerk, das stahlharte Nerven fordert. Oder Dein Leben.



PlayStation 2

PC  
CD  
ROM





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



Home



Forum



Chat

Dirk Gemeinhardt

LOGBUCH

COMMUNITY

Unter [www.playplaystation.com](http://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** featuren.



## 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.

LOGBUCH COMMUNITY PLAY-TEAM TERMINE CHARTS

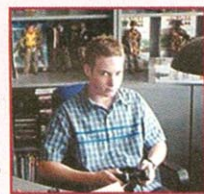
## LOGBUCH

Tag für Tag - mittendrin im Redaktions-Chaos...

Donnerstag, 08.08.2002

### Community-Besuch bei play THE PLAYSTATION

Wer öfter den play-Chat besucht, erlebt eben doch mehr. Dirk Bölinger ist regelmäßig im play-Chat vertreten, und wann immer wir ein paar Minuten Zeit übrig haben, chatten wir natürlich mit unseren Community-Mitgliedern. Nach ein paar witzigen Sessions hat sich Dirk einfach mal selbst eingeladen, uns in der play-Redaktion zu besuchen. Gesagt - getan! In den folgenden Absätzen lest ihr seine persönlichen Erlebnisse nach seinem Tag in der Redaktion.



Community-Mitglied und play-Leser Dirk Bölinger alias "FF"



## TERMINE



|                               |                                                         |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------|
| <b>Dienstag</b><br>30.07.2002 | <b>PS2</b> Antz Extreme Racing (Juli, Rennspiel, I)     |
| <b>Mittwoch</b><br>31.07.2002 | <b>PSone</b> Der Verkehrsgigant (3Q, Simulation, JoWo)  |
|                               | <b>PS2</b> Star Trek Voyager: Elite Force (Action, C)   |
|                               | <b>PSone</b> Frontschwein + Worms (Compilation, Info)   |
|                               | <b>PSone</b> V-Rally + Eagle One (Compilation, Infogra) |

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-Community

PLAY-TEAM | TERMINE | CHARTS



### COMMUNITY

Werdet unter [www.playplaystation.com](http://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.

**playFORUM**

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

Gesamtes Forum durchsuchen:

Suchbegriff:

Gesamten Text der Beiträge durchsuchen? ☐

Suche starten!

◀ Zurück zum Beitrags-Index

Antworten-Index

Suche nach Forums-User:

Username:

#### Neuer Beitrag

Hier könnt ihr einen neuen Thread im Forum eröffnen.

#### 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 Lese- 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 weißer Linkfarbe angezeigt, bereits gelesene mit hellroter Linkfarbe.
- Woran erkenne ich neue (= ungelesene) Threads?  
Neue Threads werden mit weißer 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 weißer 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           |
|------------------------------------------------|---------------|-----------------|
| MGS2/alternatives Ende                         | der Don       | 11.8.2002       |
| GTA Vice City                                  | weasl         | 11.8.2002       |
| Syphon Filter 4? Colony Wars 4?                | weasl         | 11.8.2002       |
| PS2 am PC                                      | [wiesi]       | 11.8.2002 15:56 |
| virtuelle versteigerung der ersten play!!!     | Sebastian     | 11.8.2002       |
| x-port                                         | capo          | 11.8.2002       |
| Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! | half_baked222 | 11.8.2002       |
| Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! | SirDaniel     | 11.8.2002 15:56 |
| Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! | GoKu          | 11.8.2002 14:07 |
| Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! | Sebastian     | 11.8.2002 14:27 |
| Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! | DiGgler       | 11.8.2002 17:34 |
| Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! | GoKu          | 11.8.2002 17:34 |
| Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! | SirDaniel     | 11.8.2002 17:34 |

Datum: 11.8.2002 17:34 Uhr

Antwort auf: Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! von DiGgler

>Hi,

>Sich zwei von der ersten the-rimmons-ausgabe... wieviel blätterst du für auf den

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...

**playplaystation.com User-Profile**

Passwort ändern

Benutzername:  Nachname:

Bild:

E-Mail:  Wohnort:

Jahrgang:  Beruf:

ICQ-UID:  Homepage:

Erstes Spiel:

Liebings-Spiel:

Hobbies und andere Angaben:

Letztes Update: 11.8.2002 17:34

#### 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.

### playCHAT

#play: 11 people, TOPIC: <theGeeze> nein muss hier was hochkriegen

\*\*\* DiGgler (-DiGgler@194.25.184.242) just joined the channel #play

\*\*\* Topic of #play: <theGeeze> nein muss hier was hochkriegen

\*\*\* Mode change "+o DiGgler" on channel #play by ChanServ

<Sebastian> hui... bist dein heft schon los geworden?

<DiGgler> hi,

<DiGgler> nööö

<Sebastian> als meine mutter es vernichtet hatte war es 35 DM wert, naja

<DiGgler> ich hab zwei, ist ja ne richtige kapitalanlage... beide sind sogar in ner plastikfolie

<Sebastian> wow... wieviel werden die wohl wert sein bei so richtigen sam

<Sebastian> playstation3 würde ja 50€ für die erste play rausrücken: verrü

<DiGgler> hmmm... keine ahnung, hab mich früher mal für sowas interess

<DiGgler> 50 euro... zu wenig

[www.playplaystation.com](http://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

## Neues aus Sherwood Forest!



Hallo play-Team,  
Leider war ich für sehr lange Zeit im Krankenhaus und hab' so gut wie nix über Videospiel-News gehört. Meine Frage: Was ist eigentlich aus Robin Hood: Defender of the Crown geworden? Ist es hierzulande erschienen oder wurde das Projekt auf Eis gelegt? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen...

Frank Ullmann, E-Mail



Robin Hood: Defender of the Crown erscheint im Frühjahr 2003. Informationen aus erster Hand: Wir haben uns erst kürzlich mit Lars Fuhrken-Batista, dem Vice President von Cinemaware, kurzgeschlossen. Der Release ist für den kommenden März geplant. „Verspätungen inklusive“, das gibt er offen zu. Darüber hinaus hielt man kürzlich im Firmengebäude in der Nähe von San Francisco eine Hausmesse ab. Dort wurde der Defender-of-the-Crown-Nachfolger erstmals offiziell der Presse vorgestellt. Wir Europäer können den feudalen Action-Strategie-Mix dann auf der ECTS-Messe in London (27. bis 29. August) bestaunen. Eine umfangreiche Berichterstattung wird in den nächsten Ausgaben folgen. Übrigens: Ende August erscheint das Gameboy-Advance-Remake des Originals aus den 80ern.

## Ico: „Extrawürste“ für die PAL-Gemeinde



Ein Hallo an die gesamte Redaktion!  
Ich spare mir die üblichen Lobeshymnen und komme gleich zur Sache. Ich bin Besitzer mehrerer Konsolen (darunter natürlich auch die PS2), welche ich mir aber alle aus den USA importiert habe.

Nach den zahlreichen PAL-Debakel-Tests mehrerer grandioser Spiele – zuletzt FFX – war ich mehr als erleichtert, die US-Versionen dieser zu besitzen.

Gerade eben habe ich etwas verspätet (Final Fantasy X war schuld) das grandiose Ico beendet. Doch nach dem Durchspielen war ich doch etwas traurig, dass gar kein Grund geboten wurde, das Abenteuer noch einmal zu erleben. Also ging ich ins Netz, um zu sehen, ob ich nicht doch etwas freischalten könnte. Und was musste ich da lesen: Nur in der europäischen Fassung gibt es gegen Ende des Spiels einen letzten Save Point, der dann Extras wie einen 2-Spieler-Modus (!!!) freischaltet. Ihr könnt euch ja vorstellen, wie enttäuscht ich dieses Mal über die US-Version war. Jetzt habt ihr doch mal ein positives Beispiel (das einzige?) für eine PAL Version, die das „Original“ schlägt.

Stephan Demirdjian, Österreich



ICO (PAL)



1:0 für PAL-Zocker. Sony hat sich für europäische PS2-Konsoleros noch mehr einfallen lassen. Beispielsweise wurde ein Rätsel komplett umgestaltet.

Erinnerst du dich an das Areal in der Nähe des großen Wasserfalls? In der US-Version hangelst du dich an einer in einem Gebäude an der Decke befestigten Metall-

stange entlang. Beim PAL-Abenteuer fehlt ein Metallstangen-Stück. So muss sich der Spieler den Kopf zerbrechen, sprich die Aufgabe anders lösen... In der PAL-Version versteht man auch beim zweiten Durchgang Yordas Kauderwelsch, da deren kryptische Worte von Untertiteln begleitet werden. Der coole Zweispieler-Modus – eine Person steuert den gehörnten Freund, die andere Yorda – entstammt ursprünglich der japanischen Fassung.

Nichtsdestotrotz bietet die US-Edition einen kleinen Anreiz, Yorda ein zweites Mal aus der verwinkelten Burg-Anlage zu lotsen. Anstatt des versteckten Streitkolbens erhält Ico an gleicher Stelle ein Lichtschwert. Um es zu aktivieren, berührt er einfach die Hand der kreidebleichen Lady.

## Stoppt den Sequel-Wahn!



Hail to PS2...  
.... und hallo! Ich will mal zur Sache kommen. Seit ich die Neue habe, scheint sich nichts Neues abzuspielden. Immer derselbe „Mist“. Kennt Ihr das auch? Ich meine nicht meine Freundin. Ich weiß nicht mal, wo ich anfangen soll: Ridge Racer VI, Tenchu 3, Tekken 4 usw...

Ach, die Leser können die Liste bestimmt fortführen. Am Anfang der PS2-Epoche meinten Ihr, es sei klar, dass die Software-Firmen „erst mal ihre besten Pferde ins Rennen schicken“. Sind Soul Reaver 2, WWF SmackDown! 3, Gran Turismo Concept & Co. dann noch nötig?! Versteht mich nicht falsch. Die Spiele sind ziemlich gut, aber wir brauchen doch alle was Neues. Vielleicht ist die Branche nun teurer geworden, aber traut man sich deswegen nicht, neue Käufer-schichten mit neuem Input zu ködern?! Sony täte gut daran, mit gutem Beispiel voranzugehen, statt Ape Escape 2 zu entwickeln!

Kaio, E-mail





Richtig, die Liste der Sequels kann endlose lange fortgeführt werden. Doch mehr denn je definiert sich eine Plattform durch ihre Spiele: Im Konsolen-Wettkampf mit Microsoft (Xbox) und Nintendo (GameCube) spielt Sony Computer Entertainment alle Trümpfe auf einmal aus. Durch Exklusiv-Verträge mit Software-Herstellern hat man ein einmaliges Angebot. Paradebeispiele hierfür sind Squares Final-Fantasy-Abenteurer, Rockstars GTA-III-Crime-Opera oder Konamis Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Diese drei PS2-Hits trieben den Verkauf von PlayStation2-Geräten weltweit in die Höhe.

Platz für kreativen Freiraum gibt es trotzdem: Sony's Ico muss hier an erster Stelle genannt werden. Gefolgt von Jak and Daxter: The Precursor Legacy, Z.O.E: Zone of the Enders, FreQuency usw... letztendlich sollte man Ape Escape 2 nicht unterschätzen. In diesem hitverdächtigen Jump'n Run stecken viele Innovationen.

### Achtung, Tiger!!!



Hallo liebes playPlaystation-Team,  
Normalerweise schreibe ich keine Leserbrief, sondern ziehe sie mir (meistens) genüsslich rein. Heute muss ich aber doch tatsächlich einmal etwas loswerden. Als absoluter Fan der Medal-of-Honor-Reihe habe ich natürlich euren Bericht in der playPlaystation 6/2002 mit Genuss gelesen und freute mich danach tierisch auf M.O.H. Frontline. Das Spiel ist der absolute Hammer, einfach megageil. Dass auf spritzendes Blut, etc. verzichtet wird, ist absolut in Ordnung, denn bei einer wirklich „realistischen“ Kriegssimulation, würde uns (bei mir auf jeden Fall) wohl schnell die Lust am Zocken vergehen. Die Abstraktion ist also auf jeden Fall O.K.

Ist der fehlende Zweispieler-Modus noch zu verkraften, so war ich nach einmaligem Durchspielen doch enttäuscht. Wo waren denn die von Euch angekündigten „Tiger“, bzw. die Schützenpanzer? Außer ein paar herumstehenden Panzer IV, die mit einem geradezu lächerlichen MG-Stoß zerstört werden können, konnte ich nichts entdecken. Überhaupt, in allen Teilen der Reihe stehen die Tiger nur als Staffage herum, leider auch bei Frontline. Es gibt auch keinen Bonus-Level wie in M.O.H. Underground. (...)

Volker Hoschek, Spanien



Dass bei Medal of Honor Blut fehlt, hat neben dem Verzicht auf explizite Gewaltdarstellung einen weiteren Grund: Im Januar trafen wir den militärischen Berater der Medal-of-Honor-Serie, Capt. Dale Dye. Im Gespräch verlickerte uns der Ex-US-Marine, dass bei gefallenen Soldaten oftmals kaum Blut zu sehen ist. Die Uniformen sei-

en so stark verschmutzt, dass der rote Lebenssaft nicht durch die Kleidung dringen kann.

Es handelt sich nicht um den PzKpfw IV, sondern, wie im Artikel auf Seite 96 beschrieben, um den PzKpfw III. Als Merkmal dient z.B. das kürzere Geschütz. Der Begriff des „Schützenpanzers“ wurde etwas unglücklich gewählt, „Mittlerer Panzer“ hätte den Nagel auf den Kopf getroffen. Das SdKfz 181 (Tiger I) bereichert die „Frontline“-Kulissen. Lediglich im PC-Spiel Medal of Honor: Allied Assault darfst du das 8.8er-Geschütz bedienen oder die Vehikel dieses Typs zerstören.

Abschließend sollte man über fehlende Nonsense-Bonus-Levels im Stil von MOH: Underground froh sein. Diese abstruse Mission war einfach lächerlich. Zur Info: In der Preview-Version von MOH: Frontline war das Normandie-Szenario noch separat als Belohnung gedacht...

### Everybody's Golf 3, wo bist du?



Hi,  
Was ist eigentlich mit Everybody's Golf 3 passiert? Die Ankündigung dieses Spiels war auch ein Kaufgrund für die PS2, kaum hab' ich mir die Kiste gekauft, ward es nie wieder gesehen – aus sämtlichen Release-Listen verschwunden. Wie kann es sein, dass es nicht mehr für die PS2 erscheint, wo doch der Vorgänger – in Japan zumindest – der Ober-Abräumer war? Ein genialeres Golfspiel gibt's nicht und wird es auch nie wieder geben, wenn Teil 3 nicht mehr kommt. Wenn's dabei bleibt, muss ich wohl Teil2 zum 400.216-ten Mal durchnudeln. Verdamm!

Ecevit Cakmak, E-Mail



Das amüsante Golfspiel war vor einigen Monaten auf den Release-Listen von Sony Computer Entertainment Deutschland verzeichnet. Es verschwand aber vor geraumer Zeit wieder spurlos. Wir werden der Sache auf den Grund gehen, da sich die Anfragen bezüglich eines Erscheinungstermins von Everybody's Golf 3 in letzter Zeit stark häufen. Aufschlussreiche Infos erhalten alle PS2-Golfer in der nächsten play respektive auf unserer Homepage [www.playplaystation.com](http://www.playplaystation.com).

In Japan erschien der Titel bereits im Juli im Rahmen der preisgünstigen Mega-Hits-Reihe, welche dem europäischen Platinum-Lineup entspricht.

### Tony-Hawk-Petition



Hallo liebes play-Team,  
Der eigentliche Grund, warum ich euch schreibe ist der, dass ich mal fragen wollte, ob Ihr vielleicht wieder so eine Aktion machen könntet wie bei Mr

Moskeeto. Diesmal geht es aber darum, ob Ihr euch vielleicht dafür einsetzen könntet, dass Colin McKay, Rob „Sluggo“ Boyce und Florentin Marfaing in Tony Hawk's Pro Skater 4 aufgenommen werden. Ich weiß, dass ich viel von Euch verlange, aber ich wüsste nicht, an wen ich mich sonst richten könnte. Außer vielleicht an Neversoft – aber von denen gibt's ja keine E-Mail-Adresse.

Es wäre wirklich geil, wenn ihr euch jedenfalls zu meinem Brief äußern würdet, denn wer diese drei Skater kennt, weiß, dass sie definitiv in THPS4 gehören!

Mit vielen Grüßen

Nils Kröger, E-Mail



Der Zug, neue Skater in Tony Hawk's Pro Skater 4 (Release: Herbst 2002) einzubauen, ist so gut wie abgefahren. Allerdings kannst du den Neversoft-Jungs dein Anliegen auf ihrer Homepage ([www.neversoft.com](http://www.neversoft.com)) persönlich unterbreiten. Wähle zuerst links unten „Company“, dann „Contact Us“ in der oberen Bildschirm-Hälfte an.

Klicke daraufhin

[THPS@NEVERSOFT.COM](mailto:THPS@NEVERSOFT.COM) an. Hier kannst du deine Kommentare sowie deine Anregungen direkt an die Macher der THPS-Serie schicken. Wählst du den Postweg, dann verwende folgende Anschrift:  
**Neversoft Entertainment**  
**20335 Ventura Blvd, Suite 320**  
**Woodland Hills, CA 91364**  
**U.S.A.**

### Was kostet die playWelt?



Hallo liebe playPlaystation-Redaktion,

In eurer letzten Ausgabe gab es eine Mail-Anfrage, ob die Erstausgabe der playPlaystation 09/97 noch zu erwerben wäre.

Nach einigem Stöbern in meinen Kisten habe ich diese Ausgabe entdeckt und würde diese gerne an eine interessierte Person abgeben. Was ist denn diese Ausgabe wert? Denn bei Eurer Antwort hattet Ihr geschrieben, wie hoch der Dispo-Kredit des Anfragenden wäre? Vielleicht könnt ihr ja bei der Vermittlung helfen.

Christian Christoph, E-Mail



Wenn du solch ein Unikum wirklich an den Mann oder an die Frau bringen willst, empfehlen wir dir wärmstens unser Forum auf [www.playplaystation.com](http://www.playplaystation.com). In der play-Community befinden sich genügend Leute, die für das play-Erstlingswerk ihr letztes Hemd geben würden.

Das Angebot bestimmt die Nachfrage, deswegen können wir dir keinen konkreten Preis nennen. Wir meinen unbezahlbar!



## PLAYSTATION2

### RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Ubi Soft



Durch die diversen Spielvarianten und das abwechslungsreiche Gameplay, sowie durch die sehr schön gestalteten Territorien (teils düster, teils kunterbunt) könnte der Titel gut durchstarten – allerdings nicht im Jump'n-Run-Genre! Bei der uns vorliegenden Version liegt der Schwerpunkt deutlich auf actiongeladenen Kämpfen.

### WRC II EXTREME

SCEE



Einschneidende Verbesserungsmaßnahmen werden bei WRC 2 bei der Streckengestaltung vorgenommen. Frenetisch jubelnde Menschenmassen bei der Rallye Catalunya-Costa Brava, gelb-braune Wasserpfützen beim Durchqueren von Flussbetten der Rally Safari etc. Beim nicht vollends ausgereifen Vorgänger hatte man vor allem die Staffage vermisst.

### BLADE II

Activision



Genau wie auf der Leinwand wird sich Daywalker Blade auch auf der PlayStation2 seiner Gegner entledigen. Während Blade im Film fast alle der gemeinen Reaper ins Jenseits beförderte, existiert im Spiel-Pendant noch ein weiterer formidabler Vampir-Stamm. Und diesen gilt es, in gewohnter Blade-Manier auszulöschen.

## 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.

### SEPTEMBER 2002

| Titel                                     | Hersteller  | Genre            | Vor. Release    |
|-------------------------------------------|-------------|------------------|-----------------|
| AKIRA PSYCHO BALL                         | Infogrames  | Flipper          | 5. September    |
| BARBARIAN                                 | Virgin Int. | Beat'em Up       | September       |
| BATTLE ENGINE AQUILA                      | Infogrames  | Action           | September       |
| BLADE II                                  | Activision  | Action-Adventure | September       |
| CONFLICT: DESERT STORM                    | Codemasters | Action           | September       |
| COLIN MCRAE RALLY 3                       | Codemasters | Rennspiel        | 27. September   |
| DAS DING                                  | Vivendi     | Action-Adventure | September       |
| DER ANSCHLAG                              | Ubi Soft    | Action           | 26. September   |
| DINO STALKER                              | EA          | Shooter          | 6. September    |
| DISNEY GOLF                               | EA          | Sportspiel       | 20. September   |
| DISNEY'S DONALD DUCK: PHANTOMIAS          | Ubi Soft    | Action-Adventure | 26. September   |
| DOWNFORCE                                 | Virgin Int. | Fun-Racer        | September       |
| FERRARI 355 CHALLENGE                     | SCEE        | Rennspiel        | 25. 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       |
| HITMAN 2: SILENT ASSASSIN                 | Eidos       | Action-Adventure | 13. September   |
| JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER        | THQ         | Kids-Software    | Ende September  |
| LARGO WINCH                               | Ubi Soft    | Action-Adventure | 5. 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   |
| NHL 2003                                  | EA          | Sportspiel       | 27. September   |
| PETER PAN: DIE LEGENDE VOM NIMMERLAND     | SCEE        | Plattformer      | 11. September   |
| PRO TENNIS WTA TOUR                       | Konami      | Sportspiel       | September       |
| RC SPORTS: COPTER CHALLENGE               | THQ         | Sportspiel       | Mitte September |
| RIDING SPIRITS                            | Ubi Soft    | Rennspiel        | 26. September   |
| SCOOPY DOO! NACHT DER 100 SCHRECKEN       | THQ         | Sport            | Ende September  |
| SHOX                                      | EA          | Rennspiel        | 27. September   |
| STREET HOOPS                              | Activision  | Sportspiel       | September       |
| STUNTMAN                                  | Infogrames  | Rennspiel        | September       |
| SUPER BUST-A-MOVE 2                       | Ubi Soft    | Action           | 12. September   |
| TEKKEN 4                                  | SCEE        | Beat'em Up       | 18. September   |
| THIS IS FOOTBALL 2003                     | SCEE        | Sportspiel       | 25. September   |
| TIMESPLITTERS 2                           | Eidos       | Ego-Shooter      | 27. September   |
| TRANSWORLD SURF                           | Infogrames  | Sportspiel       | September       |
| TUROC: EVOLUTION                          | Acclaim     | Shooter          | September       |
| ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP: THROWDOWN | Ubi Soft    | Sport            | 5. September    |
| WAY OF THE SAMURAI                        | Eidos       | Action-Adventure | 13. September   |
| WIZARDRY: TALES OF THE FORSAKEN LAND      | Ubi Soft    | Rollenspiel      | 26. September   |

### OKTOBER 2002

| Titel               | Hersteller  | Genre      | Vor. Release |
|---------------------|-------------|------------|--------------|
| BIG MOTHER TRUCKERS | Empire Int. | Rennspiel  | Oktober      |
| FIFA 2003           | EA          | Sportspiel | 31. Oktober  |
| FORMEL EINS 2002    | SCEE        | Rennspiel  | 16. Oktober  |



## OKTOBER 2002

| Titel                                 | Hersteller  | Genre            | Vor. Release |
|---------------------------------------|-------------|------------------|--------------|
| GHOSTMASTER                           | Empire Int. | Strategie        | Oktober      |
| GTA: VICE CITY                        | Take2 Int.  | Action           | 25. Oktober  |
| LEGAIA 2: DUEL SAGA                   | Eidos       | Rollenspiel      | 11. Oktober  |
| METROPOLISMANIA                       | Ubi Soft    | Strategie        | 3. Oktober   |
| NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2         | EA          | Rennspiel        | 25. Oktober  |
| NINJA ASSAULT                         | SCEE        | Shooter          | 02. Oktober  |
| ONIMUSHA 2                            | EA          | Action-Adventure | 4. Oktober   |
| ROBOCOP                               | Virgin Int. | Action           | Oktober      |
| RUN LIKE HELL                         | Virgin Int. | Action-Adventure | Oktober      |
| SCORPION KING: AUFSTIEG DES AKKADIERS | Vivendi     | Action-Adventure | Oktober      |
| SOCCER SLAM                           | Infogrames  | Sportspiel       | 24. Oktober  |
| SUMMONER 2                            | THQ         | Rollenspiel      | Ende Oktober |
| TAZ WANTED                            | Infogrames  | Jump'n Run       | Oktober      |
| TERMINATOR: DAWN OF FATE              | Infogrames  | Action-Adventure | 24. Oktober  |
| TOTAL IMMERSION RACING                | Empire Int. | Rennspiel        | Oktober      |

## 4. Quartal 2002

| Titel                            | Hersteller  | Genre            | Vor. Release |
|----------------------------------|-------------|------------------|--------------|
| APE ESCAPE 2                     | SCEE        | Geschicklichkeit | 4. Quartal   |
| BEN HUR                          | Vivendi     | Action-Adventure | 4. Quartal   |
| BLACK & BRUISED                  | Vivendi     | Action           | November     |
| BLOOD RAYNE                      | Vivendi     | Action           | November     |
| 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. MILIAN       | Codemasters | Sportspiel       | Herbst       |
| CLUB FOOTBALL: INTER MILIAN      | Codemasters | Sportspiel       | Herbst       |
| CLUB FOOTBALL: JUVENTUS          | Codemasters | Sportspiel       | Herbst       |
| CLUB FOOTBALL: FC BAYERN MÜNCHEN | Codemasters | Sportspiel       | November     |

## 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    |
| DER SCHATZPLANET                           | SCEE        | Action-Adventure | 4. Quartal    |
| DIGIMON WORLD 2003                         | Infogrames  | Adventure        | November      |
| 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        | 16. Oktober   |
| HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS | EA          | Action-Adventure | 15. November  |
| KLONOA BEACH VOLLEYBALL                    | SCEE        | Sportspiel       | 18. September |
| LARGO WINCH                                | Ubi Soft    | Action-Adventure | 5. September  |
| METAL SLUG X                               | Virgin Int. | Action           | September     |
| PETER PAN: ABENTEUER IM NIMMERLAND         | SCEE        | Plattformer      | 11. September |
| DISNEY'S TREASURE PLANET                   | SCEE        | Action-Adventure | 4. Quartal    |
| WRC ARCADE                                 | SCEE        | Rennspiel        | 4. Quartal    |

## PLAYSTATION2

### NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

EA



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

VEXX

Acclaim



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

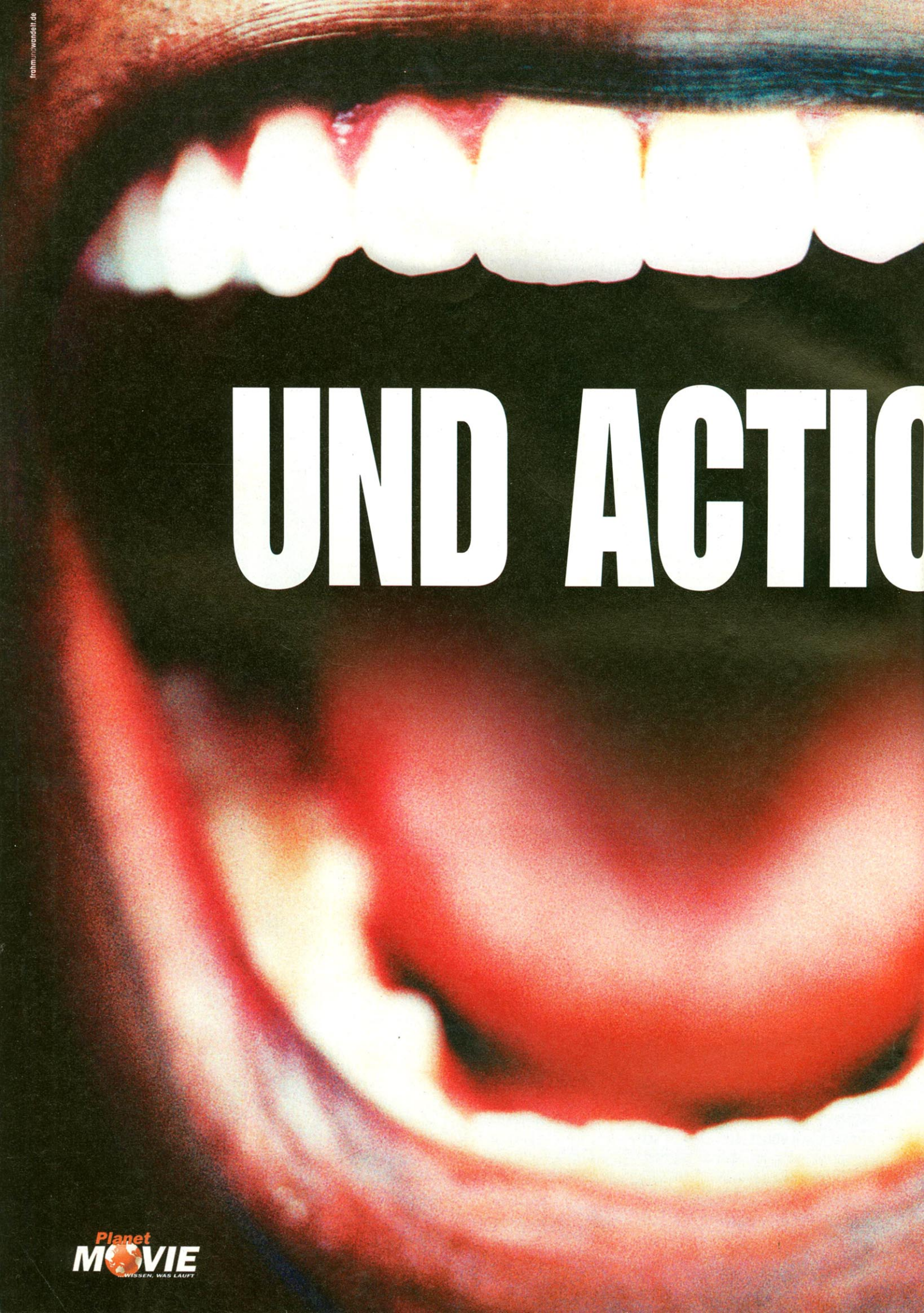
### NHL 2003

EA



Für NHL 2003 hat sich EA Kanada etwas ganz Besonderes ausgedacht. Es ist nun möglich, mit dem rechten Analog-Stick den Schläger selbst zu kontrollieren. Nach einer Eingewöhnungszeit kann man mit diesem Feature recht nette Täuschungsmanöver zaubern. Beispielsweise den Goalie mit rechts leimen und dann den Puck in die linke Torecke donnern.





**UND ACTION**



# N!

- ⇨ 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!

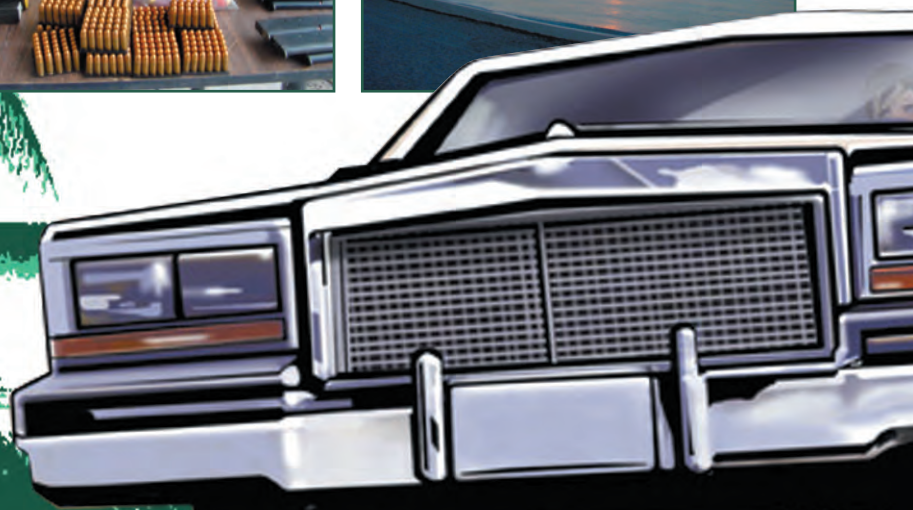
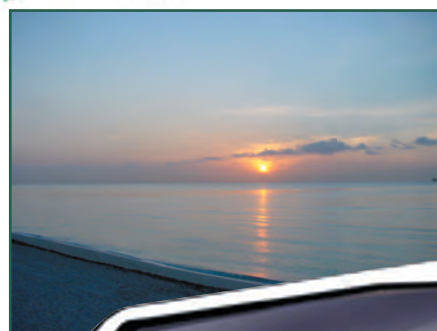


# Grand Theft Auto

*Vice City*

mark Liebold

5  
JAHRE  
PLAY







## "GTA Vice City ist kein Prequel und auch kein Sequel, sondern ein vollkommen unabhängiges und eigenständiges Spiel"

Dan Houser, Director of Communications Rockstar Games

○ Dan Houser zeichnet für die Hintergrundstory, die Dialoge und Radiospots verantwortlich.



**PS2** Es ist 18:00 Uhr und trotz geschlossener Wolkendecke zeigt das Quecksilber noch immer 32° Celsius an, die Luftfeuchtigkeit beträgt 91 Prozent. Als Mitteleuropäer kommt man nur selten in den Genuss von solch subtropischen Klimaverhältnissen. Doch die Temperaturen sind nicht der eigentliche Grund unserer Freude. Rockstar Games hat nach Miami geladen, um dort mit einer handverlesenen Journalistenriege die Premiere von GTA Vice City zu feiern. Und wir waren für euch dabei.

### Große Versprechen

"GTA steht kurz davor, das meistverkaufte Videospiel aller Zeiten zu werden!" verkündete Terry Donovan, Mitbegründer und Vice President of Marketing von Rockstar Games beim Empfang in einem stattlichen Art-déco-Anwesen am Strand von Miami Beach. Allein die über vier Millionen verkauften Einheiten

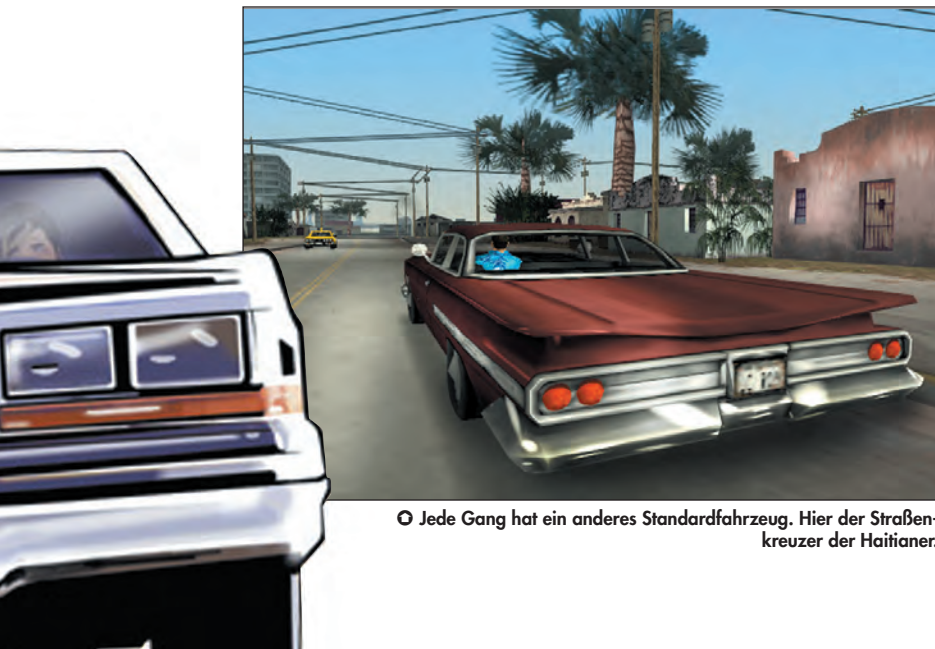
GTA III sprechen für sich. Sicherlich ist man bei Rockstar Games mit Recht stolz auf den Erfolg, dennoch verlor man nicht den Sinn für's Wesentliche, sondern blieb Prinzipien treu. „Eigentlich könnten wir GTA III noch einmal in leicht abgeänderter Form veröffentlichen. Wir verpassen dem Spiel ein etwas anderes Design, verändern die Missionen leicht und geben dem Spieler ein paar neue Fahrzeuge“ erläutert Terry Donovan weiter: „Das könnten wir sicherlich machen... und Millionen damit verdienen. Aber wir könnten danach morgens nicht mehr aufstehen und in den Spiegel blicken. Wir sind es den Spielern verdammt noch einmal schuldig, etwas Neues zu bieten. Und genau das werden wir mit GTA Vice City auch!“

### Flucht in den Süden

Bereits der Titel lässt erahnen, dass nicht mehr Liberty City Hauptschauplatz das Geschehens

ist. Statt in dem Sündenpfl, in dem man laut den Entwicklern „am Morgen noch nicht einmal mehr Milch und Eier kaufen kann, ohne dabei Gefahr zu laufen überfallen zu werden“, geht ihr in der Sonnenscheinmetropole Vice City auf die Jagd nach den schnellen Dollars. Dennoch ist Liberty City nicht aus der Welt. Denn euer Alter Ego Tommy Vercetti, dem der berühmte Schauspieler Ray Liotta (Goodfellas, Hannibal, John Q, etc.) seine Stimme leihen wird, kommt ursprünglich aus der verruchten Großstadt. Dort saß er die letzten Jahre im Gefängnis, und wie für Gangster üblich, wollte auch er nach seinem unfreiwilligen Besuch im Kitchten erst einmal ein Weilchen von der Bildfläche verschwinden – man braucht ja nicht sofort wieder die Aufmerksamkeit der Gesetzeshüter. Zum Abtauchen schickt euch euer Boss nach Vice City.

»»



○ Jede Gang hat ein anderes Standardfahrzeug. Hier der Straßenkreuzer der Haitianer.



○ Die Art-déco-Villa sorgte während der Präsentation für das richtige Ambiente.



## Zurück in die Zukunft

Noch dauert es ein paar Wochen, bis GTA Vice City in den Regalen steht. Wir geben euch ein paar Tipps, wie ihr euch auf den Zeitsprung in die 80er schon mal vorbereiten könnt.

### Mode

Was die Mode angeht, stehen die Chancen gut, sich passend auf GTA Vice City vorzubereiten, denn die 80er-Jahre sind derzeit absoluter Trend. Es ist kein Problem, ausgewaschene Jeans oder Hawaiihemden zu finden. Etwas schwieriger wird es schon, wenn es darum geht, pastellfarbene T-Shirts, vorzugsweise in pink, türkis oder gelb, aufzutreiben. Wer abends ausgeht, sollte sich einen weißen Anzug (inkl. Lederschlips und Slipper) besorgen. Für Freizeitaktivitäten empfehlen wir ein paar extraweite Ballonhosen, wie sie noch heute von einigen Bodybuildern und seinerzeit von MC Hammer getragen wurden – nicht vergessen, die Hose in die weißen Tennissocken zu stecken!

Natürlich muss auch die Haartracht stimmen. Der Irokesen-Schnitt ist dank der WM gesellschaftsfähig, doch es gibt noch andere Frisuren, die die 80er geprägt haben. Ganz Mutige lassen sich kurzerhand einen Vo-ku-hi-la (vorne kurz, hinten lang) schneiden. Minipli, Föhnwelle und hoch toupiertes Haar tun es aber auch. Ganz besonders angesagt waren damals Muster, die in das kurz geschorene Haar bzw. in die Augenbrauen rasiert wurden. Barträgern empfehlen wir entweder den klassischen Dreitagebart oder den überbreiten Schnauzer Modell „Rotzbremse“.



○ An den Speichen kann man besonders gut erkennen, wie detailliert das Motorrad nachgebildet wurde.



○ Ein herrlicher Sonnenuntergang und knapp 1000 PS unter'm Hintern – so lässt es sich leben.

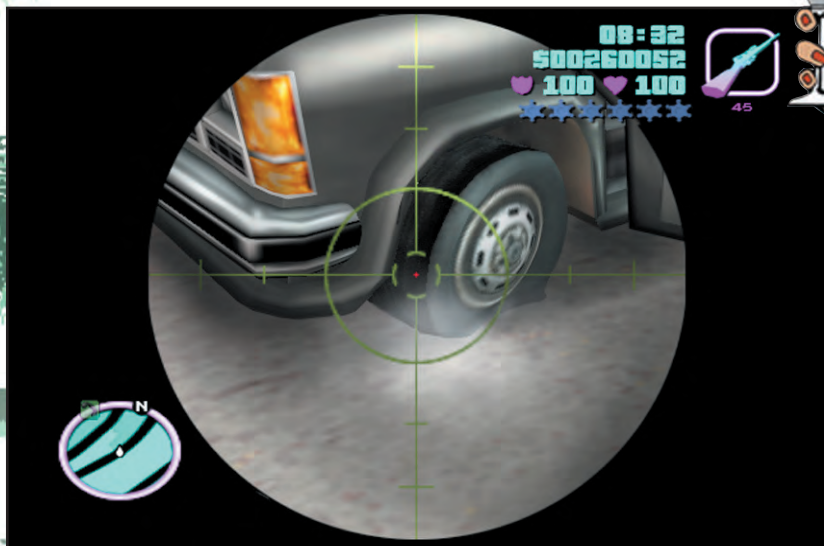
Dort sollt ihr einen Drogendeal über die Bühne bringen. Das Schicksal jedoch hat es mit dem armen Tommy nicht besonders gut gemeint. Das Geschäft platzt und ihr müsst den entstandenen Schaden regulieren, und zwar pronto!

### Das zweitälteste Gewerbe

Die kleine Misere bildet natürlich nur den Auftakt zu eurer gleichermaßen gefährlichen wie auch lukrativen Gangsterkarriere. GTA Vice City beinhaltet doppelt so viele Missionen wie GTA III. Die Jobs sind – wie sollte es anders sein – alles andere als legal. Schutzgelderpressung, Banküberfälle, Drogenschmuggel, Waffenschmuggel und Geschäfte mit den

Vertretern des horizontalen Gewerbes bestimmen euren Tagesablauf. Im Grunde ist das Pflaster in Vice City für einen Gangster genauso heiß wie das in Liberty City. Dennoch hat sich Rockstar einiges einfallen lassen, um dem Spieler am neuen Schauplatz des Geschehens mehr Abwechslung zu bieten. So ist der grundlegende Missionsaufbau weitaus komplexer als bisher. Die Gefälligkeiten, die ihr euren Auftraggebern erweist, orientieren sich an Aufträgen wie „Der Bombenanschlag“ aus GTA III. Dabei mussten unter schwierigen Bedingungen Tanker der Kolumbianer in die Luft gejagt werden. Bevor das Schiff in den Fluten des Hafens versank, musste man zunächst erst einmal genug Geld für den Sprengstoff auftreiben und anschließend auch noch der helfenden Hand 8-Ball, der die Bombe platzierte, mit einem Scharfschützengewehr den Rücken freihalten. Wer als Gangster in Vice City bestehen will, muss also einiges mehr auf dem Kasten haben, als Drogenpäckchen von Punkt A nach B zu bringen oder alten Damen die Handtasche zu stehlen.

Die Hauptmissionen treiben den eigentlichen Plot – der allein über 2000 Seiten Text umfasst – voran. Tommy dreht allerdings, genau wie seine Kollegen oben in Liberty City, seine eigenen kleinen Din-



○ Ein gezielter Schuss und schon ist der Reifen platt man beachte die stimmungsvolle Farbwahl der Anzeigen.





○ Mit dem neuen Schadensmodell nehmt ihr Fahrzeuge Stück für Stück auseinander.



○ Ihr könnt auch wieder auf legalem Wege ein paar Dollar verdienen.

ger und verdient sich so kleines Taschengeld nebenher. Solange der Boss davon nichts erfährt ist es auch egal – schließlich ist jeder seines eigenen Glückes Schmied.

### Pulsierende Metropole

Vice City ist überhaupt nicht mit Liberty City vergleichbar. Während die GTA-III-Metropole an New York City angelehnt ist, bildet das sonnige Städtchen Vice City ein nahezu perfektes virtuelles Abbild von Miami. „Wir nahmen Miami als Vorbild für Vice City, zweifels- ohne. Aber wir versuchten es gewiss nicht eins zu eins zu kopieren. Das bringt nichts. Dadurch würden wir uns selbst nur einschränken. Wenn wir die Stadt nach unseren Vor- stellungen gestalten, können wir sicher- gehen, dass das Gameplay nicht unter irgendwel- chen Fehlern der Bau- behörden leidet“,

erklärte uns der Director of Communications, Dan Houser.

GTA Vice City spielt Mitte der 80er-Jahre, einer Zeit, in der das Stadtbild von Pastellfar- ben, grellen Neonlichtern und Art-déco- Design bestimmt war. Gerade in Miami und somit auch in Vice City finden sich diese klas- sischen Stilmittel der „Ugly Ages“ zuhauf wie- der. Die zahlreichen Wasserwege der heimli- chen Hauptstadt des Sonnenscheinstates Flo- rida sind nicht nur typisch für Miami, sondern eröffnen den Designern auch zahlreiche Möglichkeiten, das Gameplay interessant zu gestalten. Es ist also nicht verwunderlich, dass auch sie ihren Weg ins Spiel fanden.

Im direkten Vergleich mit Liberty City ist Vice City etwa zweieinhalb Mal so groß, was vor allem an den vielen Stadtteilen wie etwa Star- fish Island, Little Havana oder Downtown lie- gen mag. Weitaus ungemütlicher als die oben genannten Areale sind die Slums, der Hafen



○ Der Club Malibu sieht nicht nur einladend aus. Im Inneren kann Tommy sogar das Tanzbein schwingen.



○ Eine spezielle Wolken-Engine sorgt dafür, dass der Himmel auch wie in Miami aussieht.

## Zurück in die Zukunft

### Musik

Wer sich auch musikalisch einstimmen möchte, greift am besten zu einer der zahlreichen 80er-Jahre-Compilations. Für relativ wenig Geld bekommt man eine geballte Ladung Musikgeschichte. Hits wie „Voyage, Voyage“, „One Night in Bangkok“ oder „Wild Boys“ werden selbst diejenigen in Stimmung bringen, die Mitte der 80er-Jahre gerade einmal eingeschult worden sind. Aber Vorsicht! Derzeit haben Techno-, Dance- und Hou- se-Produzenten Gefallen daran gefun- den, die Klassiker neu aufzulegen. Das ist nichts weiter als Geldmacherei – also Finger weg!



### Filme/ TV

Sender wie Kabel 1 und Tele 5 strahlen noch immer Serien und Filme der 80er- Jahre aus. Leider schließt das Klassiker wie „Miami Vice“, „Magnum“ oder „Sledge Hammer“ nicht mit ein. Trotz des DVD-Booms findet sich in zahlrei- chen Haushalten noch immer ein Video- recorder und ganz bestimmt auch ein paar alte, unbeschriftete Kassetten, auf denen sicher so manche Überraschung (z.B. „Tutti Frutti“) zu finden ist. Neben den berühmten Actionstreifen von damals gibt es aber noch andere Klassi- ker der 80er-Jahre: „Dirty Dancing“, „Die Blaue Lagune“, „Zurück in die Zukunft“ oder „Karate Kid“.







„Ich komme aus der Musikindustrie. Als ich aufwuchs, war ich ein DJ. Ich wollte immer für ein Musiklabel arbeiten. Ich träumte davon, alles in dieser Welt zu machen und dann hatte ich es geschafft. Ich bekam Tausende von Dollars die Nacht für's Auflegen, ich unterschrieb Plattenverträge und ich fühlte mich beschissen. Ich wusste nicht warum. Ich sagte mir: was zur Hölle läuft hier falsch? Die Musikindustrie wurde in den 50ern erfunden. Die 60er waren wild. Niemand wusste, was er eigentlich macht. In den 70ern begann man ein System einzuführen. In den 80ern ging MTV auf Sendung, die Firmen, das System wuchsen ins Unermessliche. Es war die Zeit, in der Megastars geboren wurden. Und die Industrie hält noch immer an diesem System fest: Wir nehmen diesen Künstler, diesen Songwriter, geben den Radiostationen und Musiksendern etwas Geld und so sollte es klappen. Aber das tut es nicht. Die Musikindustrie hat ihren Wahnsinn, ihre Kreativität verloren. Ehrlich gesagt glaube ich, dass niemand in der Videospielindustrie weiß, was er macht. Diese Branche ist nicht sehr alt, es gibt keine Regeln, keine Deals, kein nerviges Managementsystem, keine Rechts-



## Die Rockstar Philosophie

Terry Donovan (Vice President of Marketing Rockstar Games) und der kleine, aber feine Unterschied...



○ In Miami scheint die Zeit zu stehen.

anwälte und keine Agenten... man muss nicht erst 17 Leute anrufen, bevor man mit der gewünschten Person sprechen kann. Diese Industrie ist dort, wo die Musikindustrie Anfang der 60er-Jahre war. Viele Menschen, mit vielen guten Ideen und der Chance, etwas wirklich Interessantes zu schaffen...GTA III hat einen nichtlinearen Spielverlauf, man hat unbegrenzte Freiheiten. Es ist ein Spiel für Erwachsene in der großen weiten Welt der Unterhaltungsmedien. Es ist die persönliche Erfahrung der Spieler, die diese Art Spiele so besonders macht.

Wir begannen 1989 mit ein paar Spielen für die PSone, GTA London, Thrasher, GTA 2. An diesem Punkt haben wir unser Manifest verfasst, unsere Philosophie. In erster Linie machen wir die Spiele für uns...und für unsere Freunde. Und diese sind nicht zwölf Jahre alt. Ich habe es schon öfters gesagt und ich sage es wieder: Wir sind nicht sehr gut darin, Spiele für Kinder zu entwickeln. Wir sind gut darin, Spiele zu machen, die wir verstehen und die wir auch selbst spielen würden – das ist das große Geheimnis. ...Es geht bei unseren Spielen nicht um Kontroversen und Provokation. Das ist nicht unser Ding. Wir versuchen schon unser ganzes Leben lang, Streitigkeiten aus dem Weg zu gehen. Wir brauchen sie nicht und wir wollen sie auch nicht. Das ist nicht der Weg, ernst genommen zu werden und auch nicht der Weg, mehr Spiele zu verkaufen. Es gibt einen feinen Linie und dann musst du aufhören, wie unsere Freunde in Australien herausgefunden haben (In Australien ist das Spiel verboten. Anm. d. Red.). Du überschreitest diese Linie und der Spaß ist vorbei. Ich fühle mich deshalb nicht besonders gut. Es ist im Grunde erschütternd und ein wirklicher Schritt nach hinten. Sicherlich pickt man sich immer das Schlechteste von den Spielen heraus. Aber glaubt ihr wirklich, dass wenn ihr in GTA III eine Nute aufreißt, das dem ganzen Spiel schon gerecht



wird? Also ich glaube das bestimmt nicht. GTA III ist ein Meisterwerk, ein ernstzunehmendes Stück Unterhaltung. Uns geht es nicht darum, jemanden zu schockieren, wir gehen nicht bis ans Limit. Das Durchschnittsalter eines PS2-Besitzers ist 25. Und ich habe kein Problem damit, was wir als Firma 25jährigen Spielern bieten. Wir sind nicht hier, um euch heute und morgen immer wieder das Gleiche vorzusetzen. Wir sind eine sehr junge Firma, nicht besonders groß, aber ich glaube, wir haben bis jetzt unser Bestes gegeben, uns von der breiten Masse abzuheben.“







○ Wer nicht gerade in Vice City war, entspannte sich entweder auf einer Jacht...



○ ...oder übte sich auf der Shooting Range im Sumpf.

oder der angrenzende Sumpf, dennoch sind sie ein Teil der Sonnenmetropole. Tommy Vercetti kann von Anbeginn an jeden Winkel der Stadt erkunden und muss sich nicht erst nach und nach vorkämpfen. Doch damit nicht genug der Freiheiten: Während ihr in GTA III lediglich die Ammu-Nation-Filialen oder einen kleinen Teil des Leone-Anwesens betreten konntet, seid ihr nun in der Lage, weitaus mehr Gebäude zu erforschen bzw. darin sogar zu interagieren. Insgesamt 60 Indoor-Locations, darunter ein Club oder ein schickes Hotel, wird Tommy unsicher machen können.

### Über den Dächern von Vice City

Fahrzeuge haben in der GTA-Serie schon immer eine wichtige Rolle gespielt. In GTA Vice City werden insgesamt 110 Vehikel zur eurer freien Verfügung stehen. Natürlich muss man meist erst den Fahrer aus dem Auto ziehen, bevor man mit einem der zahlreichen 80er-Jahre-Schlitten ein paar Runden um die Blocks drehen kann. Wie schon in GTA III sind auch verschiedene Schiffe, wie etwa eine Jacht oder ein Speedboot, mit von der Partie.

Bereits auf der PSone konnten die Gangster mit Zweirädern die Städte unsicher machen. Dies ist nun, auf Wunsch vieler Fans, auch auf der PS2 möglich. Insgesamt sind drei verschiedene Bikes zu finden. Die Motocross-Maschinen, Street Bikes und Chopper unterscheiden sich nicht nur durch ihr Design voneinander, auch das Fahrverhalten entspricht dem jeweiligen Motorradtypus. Mit den Endu-

ro-Bikes könnt ihr sogar in der Luft Tricks vollführen, wie man sie sonst nur von Motocross-Spielen kennt. Auch neu: Ihr könnt jetzt aus fahrenden Autos aussteigen und von fahrenden Motorrädern absteigen.

Wer in GTA III stundenlang versucht hat, mit dem Dodo, dem kleinen Flugzeug ohne Flügel, wenigstens ein paar Sekunden in der Luft zu bleiben, kann sich jetzt freuen. In GTA Vice City könnt ihr sowohl Flugzeuge als auch Hubschrauber selbst steuern. Durch den Einsatz von Fluggeräten können die Entwickler die Missionen nun weitaus komplexer gestalten. Jetzt sind nicht nur ebenen Straßen, sondern auch der Luftraum über der Stadt eingebunden. Tommy kann beispielsweise mit einem Hubschrauber auf dem Dach eines Wolkenkratzers landen oder mit dem Wasserflugzeug in die Sümpfe fliegen, um dort eine eilige Bestellung abzuliefern.

### Mit Schlagring und Pistole

Das Leben auf der schießen Bahn ist gefährlich und um sich vor anderen Gangstern und natürlich auch dem langen Arm des Gesetzes zu schützen, braucht es ab und an Waffengewalt. Insgesamt 40 Waffen, darunter bekannte Schießprügel wie die Submachinegun, das Sturmgewehr oder die allseits beliebte Sniper Rifle, stehen für den angehenden Ganoven bereit. Neu sind vor allem die zahlreichen Nahkampfwaffen (Messer, Vorschlaghammer, Hackebeil, usw.), und das mit gutem Grund: Die Entwickler von Rockstar North haben



○ Modejunkie: Tommy stehen mehrere Outfits zur Auswahl.

nicht nur das Zielsystem der Schusswaffen verbessert – die Autotarget-Funktion visiert nun primär die euch feindlich gesinnten Personen an – sondern auch einen speziellen Modus für Handgemenge implementiert. Dabei kann Tommy seinen Feinden nicht nur mit den entsprechenden Waffen auf die Pelle rücken bzw. sie mit gezielten Fußtritten und Faustschlägen traktieren, sondern sie auch in den Schwitzkasten nehmen.

Mit dem richtigen Handwerkszeug lassen sich nicht nur unliebsame Personen „beruhigen“, auch Fahrzeuge können nun methodisch aus dem Verkehr gezogen werden. Das Schadensmodell wurde komplett überarbeitet. Einen Fahrer durch die Scheibe hindurch zu erschießen ist jetzt drin. Falls man sich seine weiße Weste bewahren möchte, schießt man eben eine Salve auf die Räder. Ein platter Reifen ist nicht nur grafische Spielerei, sondern beeinträchtigt auch das Handling des Vehi- >>>



○ Interaktion: Die Passanten haben ca. 8000 Sprüche auf Lager.



○ Neben Ray Liotta leihen noch weitere berühmte Schauspielern die Charakteren ihre Stimme.





## Im Verhörraum mit „Mr. Nojoy“, resozialisierter Kleinkrimineller aus Washington D.C.

**play:** Wie bist du zu dem „Nebenjob“ gekommen?

**„Mr. Nojoy“:** Alles begann in der Mainkuh in Würzburg. Damals (1983) entschied meine Mutter, dort tanzen zu gehen, wo sie einen, in die USA ausgewanderten, alten Sizilianer traf und sich entschied, mit ihm und ihren beiden jüngsten Söhnen nach Amerika zu gehen. Ihr fragt euch jetzt, warum das wichtig ist, aber es war ein entscheidender Punkt für meinen weiteren Lebenslauf gewesen, denn das war meine Lizenz zur Kriminalität!!!

Die ersten Erfahrungen sammelte ich in Washington DC. Als kleiner Junge, damals gerade 15, kam mir diese Umgebung sogleich beängstigend und auch ungemein interessant vor. Alles wirkte so gewaltig und lebendig. Die Jobsituation in solch einer Stadt ist, gelinde gesagt, Scheiße. Der „Minimum Wage“ (Mindestverdienst pro Stunde) lag in 1987 bei \$3,75 und das hat sich sicherlich bis heute nicht verändert. Da war mir sofort klar, dass ich mir schleunigst einen Nebenjob besorgen musste – illegaler Art, so ungefährlich wie möglich aber auch zugleich Gewinn bringend. Mann muss wissen, dass diese Stadt die höchste Kriminalitätsrate Amerikas hat. Das gilt für: Vergewaltigungen, Einbrüche, Autodiebstähle, Brandstiftungen, bis hin zu Drive by Shooting... stell dir irgendetwas vor und es ist dort bestimmt schon geschehen!

**play:** Was genau hast du alles so angestellt?

**„Mr. Nojoy“:** Angefangen hat es bei diesem „Nebenjob“ mit den üblichen alltäglichen kleinen Geschichten: geklaute Autoanlagen verhöckern, Drogenhandel, Kreditkartenbetrug. Später ging es zu den schwereren Vergehen wie bewaffnetem Raubüberfall. Um es gleich vorwegzunehmen: Ich hab noch nie eine Waffe abgefeuert und auch nur selten eine gezückt. Denn es gibt eine goldene Regel: Wenn man eine Waffe zieht, muss man sie auch benutzen. Jeder Vierte in der High School hatte eine stecken. Die Schule besuchten zu 70% Farbige, zu 15% Latinos, zu 10% Chinesen und zu 5% Leute wie ich, Weiße.

**play:** Was war dein schlimmstes Erlebnis?

**„Mr. Nojoy“:** Als ich dann ein bisschen älter wurde und mir einen schönen alten Ford Mustang leisten konnte, begann mein tatsächliches Leben in Washington. Nun konnte ich endlich schnell von A nach B gelangen und mich wesentlich effektiver vom Schauplatz des Verbrechens entfernen. Eines Abends entschieden ein Freund und ich, einen Wagen zu stehlen. Wir sind immer noch der gleichen und sehr ungewöhnlichen Methode vorgegangen: Wir sind ewig in der Nachbarschaft herumgefahren und haben gewartet, bis die Opfer zu später Stunde heimkehrten. Wir warteten bis sie schliefen, brachen in ihr Haus ein und suchten die Schlüssel zu den Prachtstücken. Einmal fuhren wir einem Audi Quattro hinterher und warteten – die Zeit vertrieben wir uns mit einer gemütlichen Phillie Blunt und einem Bumper of St. Ides (Bier aus



Die Hubschrauber und Flugzeuge verfügen über ein vollkommen eigenes Steuerungsprinzip.



Drogenbarone aufgepasst! Die Polizei von Vice City weiß sich zu wehren.

kels. Es können aber auch noch weitere Bauteile beschädigt werden. Ein paar kräftige Schläge mit einem Hammer und schon fällt etwa die Beifahrertür krachend zu Boden.

## Akustische Zeitreise

Im Grunde hat sich bei GTA Vice City alles verdoppelt, wenn nicht sogar verdreifacht. Und dies gilt nicht nur für die Ausmaße der Stadt, den Umfang der Missionen oder die Anzahl an Waffen und Fahrzeugen. Die Sendezeit der Radiostationen in Liberty City betrug gerade einmal drei Stunden. In Vice City wird der Hörer dagegen mit knapp zehn Stunden musikalischer Unterhaltung verwöhnt. Dabei setzt man diesmal ganz auf bekannte Hits. Da sich der Spieler mit GTA

Vice City auf eine Zeitreise in die 80er-Jahre begibt, werden auch vornehmlich Songs dieser Epoche zu hören sein. Musikgrößen wie Grand Master Flash, Michael Jackson, Blondie, Judas Priest oder A Flock of Seagulls sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem erlesenen Radioprogramm. Zeitgleich mit dem Release des Spiels wird Rockstar Games zusammen mit einem Major Plattenlabel eine große CD-Compilation veröffentlichen, auf der sämtliche Vice-City-Hits zu finden sein werden. Natürlich kommen auch Freunde des Talk-Radios sowie der überzogenen Werbespots erneut auf ihre Kosten.

## Gameplay kontra Technik?

Bei vielen Entwicklern und Publishern liegt das Hauptaugenmerk auf der Technik, das Gameplay zieht da oft den Kürzeren. Obwohl Rockstar Games eine gegensätzliche Philosophie verfolgt, bleibt die technische Präsentation von GTA Vice City keineswegs auf der Strecke – ganz im Gegenteil. Grafisch wurde das Spiel nochmals aufpoliert. Bei den Texturen, sowohl denen der Gebäude, als auch jenen der Personen, setzt man nun mehr auf Realismus. Ebenfalls realistischer sind die Lichteffekte und Schattenwürfe. Die Animationen wurden überarbeitet und durch neue ergänzt. Schon



Das türkisblaue, glasklare Wasser lädt geradezu ein, eine Runde schwimmen zu gehen.





Das Cleveland findet sich auch am Ocean Drive von Miami Beach wieder.

alleine die Möglichkeit, mit Motorrädern zu fahren, erforderte eine ganze Menge weiterer Bewegungsabläufe. So kann man z.B. einen vorbeifahrenden Motorradfahrer mit einem Sprungkick von seinem Bike holen, anschließend das umgekippte Zweirad hoch wuchten, aufsitzen und langsam nach hinten rollen. Für uns selbstverständliche Bewegungsabläufe – die Arbeit, die dahinter steckt, sieht man selten. Dank der Motion-Capturing-Technologie wurde diese den Entwicklern zumindest etwas erleichtert.

Vice City ist eine Tourismus-Hochburg. Scharen von Passanten flanieren über die Strandpromenaden, wechseln die Straßenseiten oder halten an der Ampel einen kleinen Plausch. Die Fußgänger interagieren mehr als noch in GTA III und wirken dadurch lebendiger. Aber auch eure Widersacher haben dazugelernt. Gangs treten jetzt erstmals auch in Gruppen auf, was den Kampf gegen sie nicht gerade einfacher macht. Nicht minder aggressiv gehen die Gesetzeshüter ans Werk. Jetzt sollte man sich schon zweimal überlegen, ob man mit 200 Sachen durch die Stadt rast

### Die 80er leben!

Die Arbeiten an GTA Vice City begannen, während sich GTA III noch in der Entwicklung

befand. Ein Spiel von solchen Ausmaßen innerhalb eines Jahres auf die Beine zu stellen, wäre im Grunde auch nicht möglich gewesen. Der Titel liegt den Jungs von Rockstar Games besonders am Herzen, da gerade die 80er-Jahre „ihre Zeit“ waren. Kein Wunder also, dass so viele typische Elemente der „Ugly Ages“ im Spiel wiederzufinden sind. Neben „Miami Vice“, der TV-Serie der 80er schlechthin, ließ man sich vor allem von Filmen dieser Ära inspirieren. Hollywood-Streifen wie „Scarface“, „Der Söldner“ oder „Die Nachtfaulen“ dienten allerdings nicht nur als Vorlage für verschiedene Missionen oder für das Charakterdesign. Diesen Filmen und natürlich nicht zuletzt der Musik hat die pulsierende Stadt Vice City ihre einzigartige Atmosphäre zu verdanken. Denn obwohl man auf den ersten Blick ganz klar erkennt, dass es sich um einen GTA-Titel handelt, so ist Vice City doch nicht mit Liberty City vergleichbar. Dieser Titel hüllt sich in ein ganz eigenes Flair, zieht den Spieler mit einem ganz anderen Eigenleben in seinen Bann.

Selbst Terry Donovan hat erst sechs Monate nach dem Release von GTA III begriffen – nachdem er die Reaktionen der Fans in den unzähligen Foren und E-Mails gelesen hatte – welche mannigfaltigen Möglichkeiten das



Bei solch einer Umgebung macht das Cruisen gleich doppelt so viel Spaß!

Menace 2 Society). Es verlief alles nach Plan. Wir machten uns mit dem Audi vom Acker. Auf dem Heimweg hörten wir plötzlich Sirenen und einen Helikopter über uns. Mein Freund, ein begnadeter Autofahrer, reagierte blitzschnell. Er fuhr den Wagen vom Beltway direkt in einen Wald und schrie nur „GO, GO, GO!!!“ Wenn die Helikopter hinter einem her sind, ist das meistens das Ende. Ich riss die Wagentüre auf und bin gerannt wie noch nie in meinem Leben. Zum Glück bin ich nicht wie der eine Soldat in „Platoon“ gegen einen Baum geknallt. Ich weiß nicht wie, aber irgendwie haben wir es geschafft. Anscheinend war der Wald dicht und dunkel genug. Am nächsten Tag traf ich meinen Kumpel im Englischunterricht und wir lachten über die Geschehnisse des vergangenen Abends.

**play:** Warum hast du damit aufgehört?

**„Mr. Nojoy“:** Heute, nach all diesen Jahren in Deutschland, sehe ich alles natürlich ganz anders. Die Zeit dort war schön, aber auch hart – jetzt bin ich froh, dass meine Mutter sich damals entschieden hat, mich zurück nach Bayern zu schicken. A. Hab ich hier besseres Bier und B. ist es weitaus gemütlicher. Nicht mehr über die Schulter schauen zu müssen, ob dich abends jemand verfolgt oder Angst haben zu müssen, dass dir jemand eine Knarre an die Schläfe hält, weil du beim Tanzen auf seine Nike Air Jordans getreten bist. Dies war eines von mehreren Geschehnissen, dir mir in dieser Hölle von Land widerfahren sind. Eines weiß ich sicher: Meine Kinder bringe ich nicht dorthin. In diesem Sinne: Hang in there Fellas...und wenn ihr in die USA reisen solltet: Viel Spaß und viel Glück!

Notorios Nobody who nobody wants to know!!!

Spiel bietet. Und GTA Vice City wird tatsächlich nochmals einen obendrauf setzen. Alle Details werden wir hier aber nicht verraten. Ein Spiel von solcher Tiefe sollte man selbst spielen und erleben. Noch müsst ihr euch allerdings ein wenig gedulden, das Spiel kommt am 25. Oktober.



Hier gewährt euch Tommy einen Blick in eine der insgesamt 60 Indoor Locations.

### PLAY-DATEN

| System        | PlayStation2                                                     |
|---------------|------------------------------------------------------------------|
| Genre         | Action                                                           |
| Spieler       | 1                                                                |
| Hersteller    | Rockstar Games                                                   |
|               | <a href="http://www.rockstargames.com">www.rockstargames.com</a> |
| Entwickler    | Rockstar North                                                   |
| Preis         | ca. € 60                                                         |
| Erhältlich ab | 25. Oktober                                                      |

### FERTIGGESTELLT



### ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Kann man ein nahezu perfektes Spiel noch perfekter machen? Anscheinend ja!



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](http://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)

PSM092



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.



○ FIFA 2003



○ Gun Grave



○ Star Wars: Bounty Hunter



○ Terminator

## INHALT 09/2002

### PLAYSTATION2

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| Ape Escape 2 .....                         | 36 |
| Batman: A dark tomorrow .....              | 84 |
| Blade II .....                             | 44 |
| Disney's Donald Duck Phantomias .....      | 87 |
| Ferrari F355 Challenge .....               | 48 |
| FIFA 2003 .....                            | 76 |
| GunGrave .....                             | 38 |
| Madden NFL 2003 .....                      | 86 |
| NHL 2003 .....                             | 86 |
| Ninja Assault .....                        | 87 |
| Pac-Man World 2 .....                      | 87 |
| Rayman 3: Hoodlum Havoc .....              | 42 |
| SEGA Sports Tennis .....                   | 86 |
| Shox .....                                 | 40 |
| Star Wars: Bounty Hunter .....             | 78 |
| Star Wars: The Clone Wars .....            | 79 |
| Terminator: Dawn of Fate .....             | 82 |
| The Mark of Kri .....                      | 34 |
| Wizardry: Tales of the forsaken Land ..... | 50 |
| WRC II: Extreme .....                      | 46 |





# THE MARK OF KRI

**Zweihänder statt Schrotflinte! Sony revolutioniert mal eben so ein ganzes Genre.**



○ Durch die Rundflüge von Kuzo erfahrt ihr nützliche Level-Infos.



○ Stealth-Kills sind sehr schmerzhaft für die Gegner.



Seit der E3-Messe in Los Angeles warten wir auf einen ganzen Berg hochkarätiger PS2-Software. Das dort erstmals gezeigte The Mark of Kri konnte besonders viel Aufmerksamkeit erregen und gehört seitdem zu den absoluten Favoriten der Redaktion.

## Kreative Köpfe

Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Barbarenkriegers Rau, der zusammen mit seinem treuen Vogel-Partner Kuzo in ein verstricktes Abenteuer schlittert. Ihr beginnt mit einer ausgiebigen Trainingsstunde, die euch ein erstes Gefühl für die ausgeklügelte Kampfmechanik

vermitteln soll. Danach geht es in die Dorfschänke, die als eine Art Level-Hub funktioniert. Hier erfahrt ihr im Gespräch mit den Gästen nützliche Hinweise bzw. euren nächsten Auftrag.

Bevor ihr euch ins Kampfgetümmel stürzt, folgt beim Verlassen der Spelunke eine liebevoll in Szene gesetzte Zwischensequenz. Auf einem leeren Pergamentblatt werden mit schnellen Bleistiftstrichen einige atemberaubende Zeichnungen auf den Bildschirm gezaubert, während eine tiefe, unbekannte Stimme die Geschichte begleitet. Um wen es sich bei dem Erzähler eigentlich handelt, wird aber erst zum Schluss des Spiels preisgegeben.

Die jeweils letzte Zeichnung der Level-Intros wird koloriert und man kann dann staunend beobachten, wie das gemalte Bild nahtlos zur Spielgrafik wird. Eine derartig perfekte und stimmungsvolle Präsentation gab es in diesem Genre schon lange nicht mehr.

## Der Wolf im Disney-Pelz

Lasst euch nicht von der teils putzigen Cartoon-Optik täuschen. The Mark of Kri gehört definitiv nicht in Kinderhände, da es bis dato wahrscheinlich das brutalste Schwertschwinger-Game überhaupt ist. Selbst Conan verkommt neben Raus heftigem Kampfstil zum Florettfechter.



○ Solid Rau drückt sich an die Wand und setzt zum Stealth-Kill an.





○ Vogel Kuzo lässt Rau nie aus den Augen.



○ Per L1-Taste wechselt man in die Ego-Perspektive.

Der Clou der Spielmechanik ist die Möglichkeit, es mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufzunehmen. Mittels dem rechten Analog-Stick markiert man die heranstürmenden Finsterlinge. Je nach ausgewählter Waffe könnt ihr zu Beginn drei, später sogar maximal sechs Feinde simultan bearbeiten. Über den Köpfen der Kontrahenten leuchtet entweder Kreis, X oder Viereck auf. Mit den entsprechenden Buttons könnt ihr dann so richtig das Stahl fliegen lassen, bzw. ab und an auch mal ein Körperteil. Markiert man nur einen oder zwei der Rivalen, dürfen die übrig gebliebenen Buttons für das Ausführen von Combos genutzt werden.

Rau hat jedoch noch jede Menge anderer Tricks auf Lager: Eine wichtige Komponente bildet beispielsweise sein Vogel Kuzo, den er praktisch als ferngelenkte Kamera benutzen kann. In jedem Level existieren verschiedene, festgelegte Punkte, die mit einem Symbol

markiert sind. Erkennt Rau eine solche Stelle, kann er Kuzo mittels einem Druck auf die L2-Taste fliegen lassen. Mit dem Dreiecks-Button wechselt man in die Perspektive des Vogels und kann nun erkennen, ob sich irgendwelche Feinde hinter der nächsten Ecke verstecken. Kuzo betätigt auch Schalter oder schiebt Leitern in die richtige Position. Das Teamplay der beiden ist erfrischend abwechslungsreich und macht einen Heiden Spaß.

### Taktik siegt!

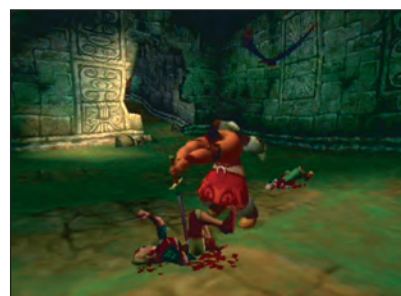
Trotz der immensen Waffengewalt des Barbaren muss man nicht immer mit dem Kopf durch die Wand um sein Ziel zu erreichen. Statt sich mit Heerscharen von Angreifern auseinander zu setzen, kann Rau mit viel Taktik und Präzision oft brenzlige Situationen vermeiden. Beispielsweise gibt es bestimmte Charaktere, die ein Blashorn mit sich führen. Wird man entdeckt, geben die Wachposten sofort ein lautstarkes Signal und mobilisieren Verstärkung.

Schleicht euch also am besten an den Hob-

bymusiker an und schaltet ihn mit einem der vielen Stealth-Kill-Variationen aus. Rau kann sich auch an Wänden entlangkriechen und sich um Ecken herumschleichen. Was der muskelbepackte Held hier allerdings teilweise mit seinen ahnungslosen Opfern anstellt, fordert beim Spieler einen stabilen Magen.

Die grandiose Optik zusammen mit den absolut filmreifen Animationen ergeben ein fantastisches Spielerlebnis – hier stimmt einfach alles. Seitens des Gameplays wird der Spieler im Laufe der Zeit mit immer mehr und neuen Möglichkeiten ausgestattet, seinen Gegnern wirkungsvoll entgegenzutreten. Hoffentlich erbarmt sich Sony Deutschland, diesen hervorragenden Titel noch in diesem Jahr auf den Markt zu bringen – in den USA ist The Mark of Kri bereits erschienen.

SL ||



○ Blinddarmentzündungen heilt Rau im Nu.



○ Dynamischer und schwungvoller wurde selten auf Konsole gekämpft.

### PLAY-DATEN

| System        | PlayStation2       |
|---------------|--------------------|
| Genre         | Action-Adventure   |
| Spieler       | 1                  |
| Hersteller    | SCEE               |
|               | www.playstation.de |
| Entwickler    | Sony Studios       |
| Preis         | ca. € 70           |
| Erhältlich ab | 4. Quartal         |

### FERTIGGESTELLT



### ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Innovativ, abwechslungsreich und einfach barbarisch gut!





# APE ESCAPE 2

Mit Ape Escape 2 feiern PS2-Besitzer die furiose Rückkehr eines klassischen Jump'n Runs!



Der Bananen-Bumerang lockt störrische Primaten aus ihren Verstecken.



Es gibt drei Mini-Games: Ein Tanz- (Bild), ein Fußball-, und ein Kletterspiel.

**PS2** Endlich müssen PS2-Besitzer nicht mehr neidisch auf Nintendos Klempner spielen. Ape Escape 2 zaubert derart kunterbunte Jump'n-Run-Action auf den Bildschirm, dass man meinen könnte, es handle sich um ein Spiel für die Würfel-Konsole der Konkurrenz. Das Sequel zu dem 1999 veröffentlichten Ape Escape für PSone (Test in play 07-99) ist eine mehr als würdige Fortsetzung des abgedrehten 32-Bit-Plattformers und zeigt sich in einem absolut zeitgemäßen Next-Generation-Gewand.

## Affige Geschichte

Der aus dem ersten Teil bekannte Professor hat mal wieder einen falschen Hebel in seinem Labor erwischt und damit 300 kreis-

schende Primaten freigesetzt, die allesamt wieder eingefangen werden müssen. Anstelle von Ape-Escape-Held Spike übernimmt nun dessen Cousin Hiku den Job des Affenfängers. Die vom Original unverändert übernommene Steuerung bedient sich erneut vorbildlich aller Vorzüge, die ein DualShock-Controller hergibt. Mit dem linken Stick bewegt der Spieler Hiku durch die Levels. Der rechte Stick steuert die Gadgets, wie z.B. Netz, Knüppel, Schleuder oder Helikopter.

Ganz so einfach lassen sich die frechen Affen natürlich nicht einfangen. Der Spieler muss schon einige Manöver hinlegen und ihnen nachlaufen. Hat man einen der wilden Primaten schließlich gestellt, muss nur noch der rechte Analog-Stick in Rich-

tung des Rackers bewegt werden – und ruck, zuck zappelt er im Käscher.

## Spaßige Werkzeuge

Später finden sich zahlreiche weitere Hilfsmittel im Arsenal. Die meisten Werkzeuge, wie Affenradar, Aqua-Catcher oder das ferngesteuerte Rennauto sind bereits aus dem Vorgänger bekannt. Neu sind der Bananen-Bumerang, der zusätzlich ein lockendes Bananen-Aroma versprüht, eine Wasserkanone, mit der Hiku durch Feuer versperrte Areale öffnet und ein Elektromagnet, der metallische Blöcke und Hindernisse aus dem Weg räumt.

Ape Escape bringt alle Qualitäten mit, die ein Jump'n Run haben muss, um wirklich Spaß zu machen: zahlreiche kunterbunte Levels, lustige Bonus-Games, Gags en Masse und langen Spielspaß. Im Test werden wir herausfinden, wie lange es dauern wird, bis alle 300 Äffchen eingefangen sind. **MK**



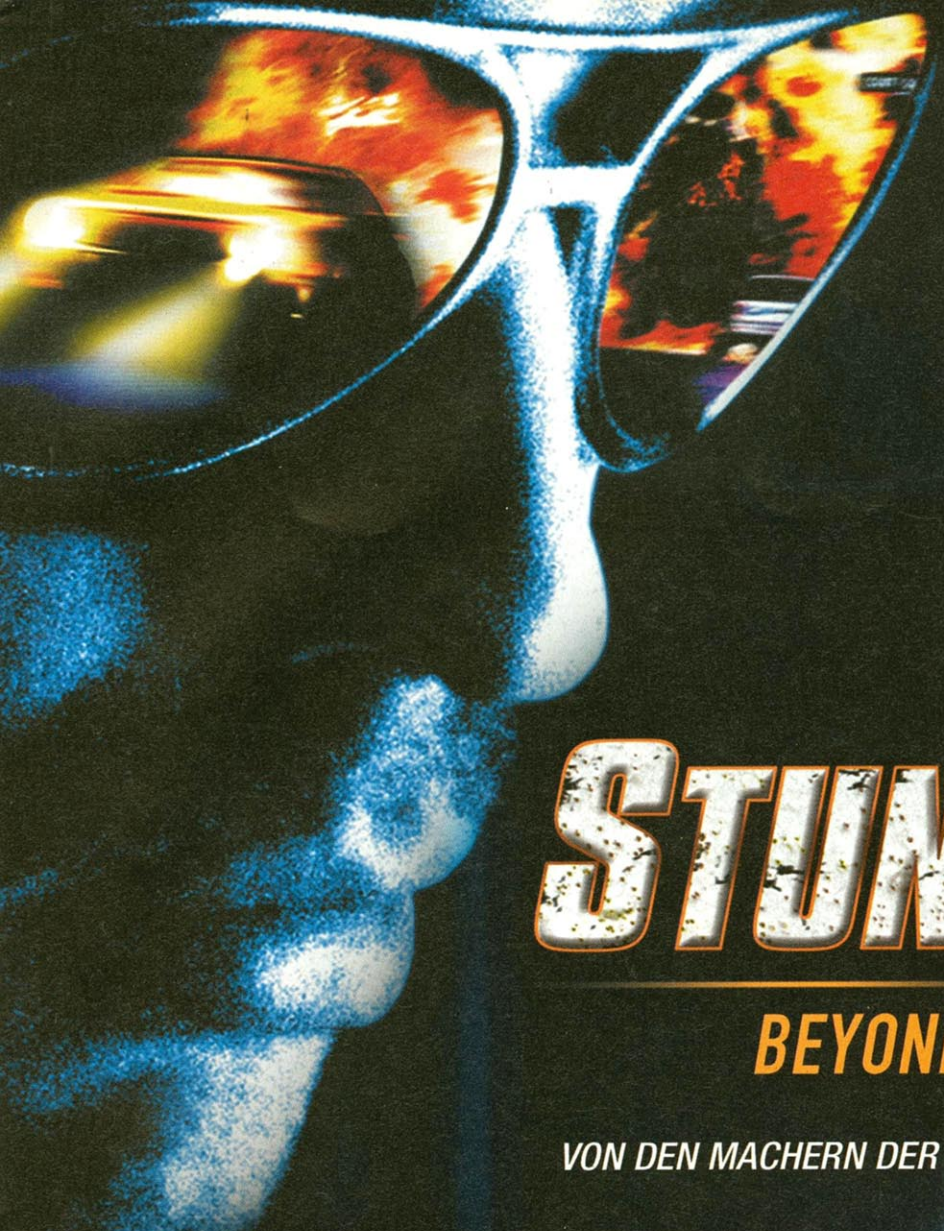
Auf der Bühne im Hintergrund bittet eine Affen-Lady Hiku zum Zwischengegner-Kampf.

| PLAY-DATEN    |                    |
|---------------|--------------------|
| System        | PlayStation2       |
| Genre         | Jump'n Run         |
| Spieler       | 1-2                |
| Hersteller    | SCEI               |
| Entwickler    | www.playstation.de |
| Preis         | SCEI               |
| Erhältlich ab | ca. € 60           |
|               | 4. Quartal 2002    |

| FERTIGGESTELLT         |     |
|------------------------|-----|
| <div><div></div></div> | 90% |

| ERSTEINDRUCK                                                                       |                            |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| ★★★★★                                                                              | — Potenzieller Hitkandidat |
| Affiger Jump'n Run-Spaß mit ansprechender Grafik und abwechslungsreichem Gameplay. |                            |





"Kaum ein anderer Titel  
wird euch so mitreißen."  
*PlayPlayStation* 08/02

"Spektakuläre Stunts, super  
Steuerung, klasse Musik!"  
*KidsZone* 16/02

"Erfrischend neues und  
unterhaltsames Spielkonzept."  
*OPM2* 9/02

"Wer ein neues Spielerlebnis  
sucht, sollte zuschlagen."  
*PlayZone* 08/02

"Raserei mit tollen Crashes sowie  
starkem Suchtpotenzial."  
*Players* 09/02

# STUNTMAN

## BEYOND DRIVING

VON DEN MACHERN DER BLOCKBUSTER SERIE 'DRIVER'



[www.stuntman-game.com](http://www.stuntman-game.com)



PlayStation 2

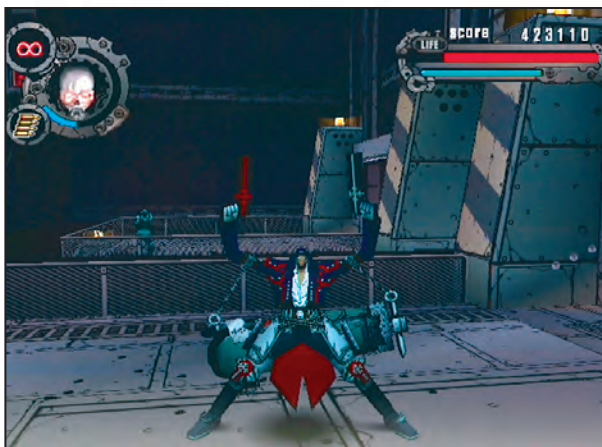


Stuntman™. Atari Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive Limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames™. Reflections™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive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



# GUNGRAVE

**Anti-Helden sind in! Und Grave ist einer der ganz üblen Sorte!**



○ Der Anime-Anti-Held in seiner ganzen Pracht.



○ Was dem Mariachi sein Gitarrenkoffer, ist Beyond the Grave sein Sarg!

**PS2** Wer sind eigentlich die cooleren Helden? Die braven Jungs, die immer politisch korrekt und moralisch unbedenklich für das Gute kämpfen? Oder sind es vielmehr die Bad Boys und Schurken, die erst dann ihren Frieden finden, wenn sie die Luft mit massig Blei angereichert haben? Im Fall von Gungrave fällt die Antwort nicht schwer. Hier sind es die Schurken! Der Anti-Held in Activisions kommendem Anime-

Action-Drama ist genau so ein Typ. Sein unheilvoller Name lautet (Beyond the) Grave. Ihn umgibt ein düsteres Geheimnis, das sich erst im späteren Verlauf des extrem bleihaltigen Shooters lüften wird.

## Böse gegen Böse?

Im Kampf gegen die Krankheit, die sich Ungerechtigkeit oder Machthunger nennt, ist Grave die Medizin. Seine Werkzeuge

sind zwei automatische Knarren und ein Sarg namens Cerberos, der bis zum Rand mit schweren Waffen gefüllt ist. Das morbide Accessoire trägt der Mann mit dem ultranervösen Zeigefinger wie einen Rucksack auf dem Rücken. In brenzligen Situationen speit die verzierte Totenkiste Ziel suchende Raketen oder dient als Maschinengewehr der besonders durchschlagenden Sorte. Der Killer-Barde aus Robert Rodriguez' Regie-Debut „El Mariachi“ (Los Hooligans Films, 1992) lässt schön grüßen.

Die Story ist zunächst ebenso undurchsichtig wie die Herkunft des finsternen Anti-Helden. Zu Beginn stolpert das junge Mädchen Mika schwer verletzt in die Praxis des mysteriösen Dr. T. Mit letzter Kraft schleift sie einen geheimnisvollen Koffer hinter sich her. Grave ist ebenfalls anwesend und hüllt sich wenige Augenblicke später in sein extrem



○ Bei einer höllischen U-Bahn-Fahrt muss sich Grave auch Angriffen von außen erwehren.



○ Riesige Zwischen- und Endgegner bitten den Racheengel zum Tanz.





○ Dieser Aufforderung kommt man in Gungrave nur zu gerne nach.



○ Wer dem Rächer zu nahe kommt, kriegt die Nahkampf-Attacke zu spüren.

stylisches Rächer-Kostüm. In dem Koffer finden sich zwei Pistolen, deren stählerne Läufe sich für den Rest des Spieles nicht mehr abkühlen sollen.

### Cel-Shading für Erwachsene

Die Geschichte wird anhand atemberaubend vorgerenderter Ausschnitte erzählt, welche in ihrer künstlerischen Qualität ihresgleichen suchen. Für den Stil des wohl einzigartigen Charakter-Designs sowie den der Kurzfilme ist der Anime-Künstler Yasuhiro Nightow verantwortlich. Der 35-Jährige ist als Schöpfer der „Trigun“-Serie berühmt geworden und ist inzwischen eine feste Größe in der fernöstlichen Anime- und Zeichentrick-Szene. Die Cel-Shading-Grafik kommt der comicartigen Optik von Gungrave enorm entgegen. Das Szenario wirkt wie aus einem Guss und lässt eine für einen Action-Shooter der schnellen Gangart ungewöhnlich dichte Atmosphäre aufkommen.

### Firepower per Dauerfeuer

Das Gameplay von Gungrave ist von Action geprägt. Der mürrische Held muss sich vom ersten Level an durch wahre Gangsterhorden schießen. Während er die Schießprügel

sprechen lässt, vollführt er wahnwitzige Moves und akrobatische Einlagen, die sehr nah an die choreografischen Schießereien der aktuellen Hollywood-Blockbuster herankommen. Ein gesundes Daumengelenk allerdings braucht der Spieler. Wer schon in jungen Jahren mit Rheuma zu kämpfen hat, schaltet in den Optionen einfach auf Dauerfeuer. Munitions-Knappheit muss der Spieler nicht befürchten. Wie beim PlayStation2-Action-Kracher Devil May Cry von Capcom ist der Patronennachschub auch in Gungrave unbegrenzt.

### Multifunktions-Sarg

Die Steuerung des Racheengels ist kinderleicht. Ihr bewegt Grave mit dem linken Analog-Stick. Mit der L1-Taste werden Gegner anvisiert und ihr könnt geschmeidig von links nach rechts strafen, während ihr sie beharkt. In der Baller-Orgie lässt euch ein Druck auf den X-Button je nach gewählter Richtung entweder nach vorne, zur Seite oder zurückhechten. Dies ist nicht nur enorm spektakulär anzusehen, sondern macht auch Sinn. Eure Gegner fahren nämlich im Verlauf des Spiels immer schwerere Geschütze auf und ein rettender Sprung be-

wahrt den Rächer vor dem sicheren Tod. Die schnelle Betätigung der L2-Taste bewirkt eine flinke 180-Grad-Drehung, mit der ihr euch den Rücken freihalten könnt. Alle Objekte wie Kisten, Fässer, Computer oder gar Autos kann man dabei in ihre Einzelteile zerlegen. Genau wie getroffene Gegner füllen sie die Special-Leiste für den Sarg auf. Ein gut getimter Druck auf den Dreiecks-Button löst den vernichtenden Cerberos-Spezial-Angriff aus. Ziel suchende Raketen oder 360-Grad-Maschinengewehr-Salven radieren daraufhin alle sichtbaren Gangster von der Bildfläche.

Gungrave macht enorm viel Spaß und bietet simples Ballervergnügen in Reinkultur. Ob das Spiel jedoch auch langfristig motiviert, wird der Test zeigen müssen. Auf jeden Fall sichert sich Grave schon jetzt einen Platz in der Liga der coolen Anti-Helden. **MKII**



○ Dank sauberer Cel-Shading-Grafik wirkt das Action-Spektakel wie aus einem Guss.



○ Das Targeting-System ist bei den anrückenden Gegner-Gruppen sehr hilfreich.

### PLAY-DATEN

|               |                                        |
|---------------|----------------------------------------|
| System        | PlayStation2                           |
| Genre         | Action                                 |
| Spieler       | 1                                      |
| Hersteller    | Activision                             |
| Entwickler    | www.activision.de<br>Red Entertainment |
| Preis         | ca. € 60                               |
| Erhältlich ab | November                               |

### FERTIGGESTELLT



### ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Actionreicher Shooter mit klasse Anime-Charakteren und stylischer Cel-Shading-Optik.



# SHOX



**Shox ist der jüngste Spross der EA-Sports-Big-Familie.**



○ 24 Original-Fahrzeuge finden ihren Weg auf die staubigen Strecken.



○ Alle Wagen verfügen über ein detailliertes Schadensmodell.

**PS2** Die Spiele aus der EA-Sports-Big-Serie stehen für Spielspaß pur. Mit SSX und dem großartigen Nachfolger SSX: Tricky konnten die Sportspiele-Profis ja bereits zwei echte Referenz-Titel platzieren. Neben Sled Storm und Freekstyle bringen sie mit Shox nun den dritten motorisierten Kandidaten ins Rennen.

## Boliden statt Boards

Shox ist ein waschechter Arcade-Racer. Insgesamt sind 24 lizenzierte Rallye-Fahrzeuge namhafter Hersteller wie Audi, BMW, Toyota, Mitsubishi, Subaru, Lancia, Ford, Citroën und Porsche im Einsatz. Zu Beginn wählt man aus sechs zur Verfügung stehenden Wagen seinen Favoriten aus. Das Ergattern aller Fahrzeuge wird im weiteren Verlauf des Spieles die größte Herausforderung darstellen. Die Rennen erstrecken sich jeweils über drei Runden



○ Die Drama-Cam wird spektakuläre Szenen in einer Sofort-Wiederholung einfangen.

und bieten ein paar witzige Features, die für einen Racer eher ungewöhnlich sind. Zum Beispiel wird bei besonders spektakulären Sprüngen eine Zeitlupe eingeschaltet, die am Ende fließend in die Landung eures Vehikels übergeht. Das funktioniert erstaunlich gut und unterbricht den Spielfluss nur unwesentlich.

## Cowabunga auf vier Rädern

Um im Spiel an alle Fahrzeuge zu kommen, genügt es jedoch nicht, nur die Rennen zu gewinnen. Wer den kompletten Wagenpark erspielen will, der muss auch die Shoxwave meistern. Eine Art Druckwelle, die ausgelöst wird, wenn man drei bestimmte Streckenabschnitte innerhalb eines straffen Zeitlimits durchfährt. Hat man das bewerkstelligt, fegt nach wenigen Sekunden eine weiße Welle vor einem über den Parcours. Wenn sich der Spieler nun an diese Energie-Woge heftet, wird er erheblich beschleunigt, was gleichzeitig die Kasse klingeln lässt. Die Kohle wird dann in neue fahrbare Untersätze investiert.

## Überzeugender Auftritt

Grafisch präsentiert sich Shox zwar farbenfroh und abwechslungsreich aber mit dem hauseigenen Racer, Need for Speed: Hot Pursuit 2, kann es bei weitem nicht mithalten. Dafür fährt es sich in ruckelfreien 60 fps über den Bildschirm und das integrierte Schadensmodell macht die Fol-

gen von Remplern und Zusammenstößen sichtbar. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich moderat von Rennen zu Rennen. Wir sind gespannt, ob Shox im kommenden Härtestest überzeugen wird. **MKI**



○ Bei realistischen Echtzeit-Lichteffekten und Reflektionen lässt die PS2 die Muskeln spielen.

## PLAY-DATEN

| System        | PlayStation2    |
|---------------|-----------------|
| Genre         | Rennspiel       |
| Spieler       | 1-4             |
| Hersteller    | Electronic Arts |
| Entwickler    | Electronic Arts |
| Preis         | ca. € 60        |
| Erhältlich ab | Oktober 2002    |

## FERTIGGESTELLT



## ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielversprechend**

Rasante Arcade-Raserei mit ungewöhnlichen Ideen und blitzsauberer Grafik.



# ZEIT ZUM AUSSTERBEN



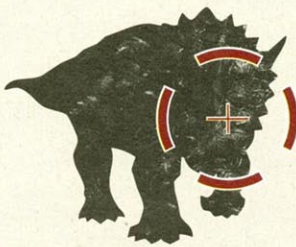
Raptor} 23:52 Freitag



Trinity} 23:12 Samstag



Carnotaurus} 01:32 Samstag



Triceratops} 02:45 Samstag



Tyrannosaurus} 03:34 Samstag



Pteranodon} 04:23 Samstag



Compsognathus} 05:40 Samstag



Pleisiosaurus} 06:35 Samstag



Oviraptor} 07:00 Samstag

WAFFENSTROTZENDES FREIBEWEGLICHES PRÄHISTORISCHES CHAOS

**CAPCOM**  
capcom-europe.com

PlayStation®2

**G-con2**

**G-con45**



© CAPCOM CO., LTD. 2002. ALL RIGHTS RESERVED. G-Con45™ & © 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. G-con™ 2 & © 2000 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "D-" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



# RAYMAN 3

## Hoodlum Havoc

**Ubi Softs Maskottchen wird diesmal nicht nur als Jump'n-Run-Püppchen umherhüpfen.**



○ Jeder Gegner muss mit einer anderen Taktik geknackt werden.

**PS2** Rayman gehört zu den weltweit am meisten verkauften Jump'n-Run-Spielen überhaupt. Ganz klar, dass die Reihe der Nachfolger nicht abreißt. Diesmal allerdings ist manches anders: Rayman-Papa Michel Ancel hat kaum am neuen Titel mitgewirkt. Er sitzt schon seit geraumer Zeit an seinem neuen „Kind“ Project BG&E (Arbeitstitel) und unterstützte die Rayman-3-Crew nur hie und da, etwa bei der Gestaltung von Raymans neuem Look. Ansonsten verließ er sich voll auf seine Crew, die auch schon den zweiten Teil erstellt hat. Michael

Janod kam damals auf die geniale Idee mit der Bein-Rakete. Dafür darf er diesmal auch die Rolle des Lead Game Designers übernehmen. Insgesamt werkeln über 50 Leute im Montreuil Entwicklerstudio an Rayman 3: Hoodlum Havoc.

### Pflaumensaft

Alles begann mit den roten Lums. Winzige Kreaturen, die nur positive Energie ausstrahlen. Eines Tages aber, als ein einzelner roter Lum etwas sehr schreckliches erblickte, verwandelte er sich in einen schwarzen,

bösen, Furcht einflößenden Lum. Dieses transformierte Wesen verbreitete das Böse unter all seinen roten Artgenossen. Bis schließlich eine riesige Armee von verhüllten Soldaten entstand – die Hoodlums.

Rayman und sein Freund Globox entdeckten schnell, was die Übeltäter vorhatten. Sie wollten das Herz der Welt zerstören. Der Frosch Globox rettete ganz unbewusst den Tag, als er aus Versehen den Chef der Dark Lums verschluckte. Dieser Unfall hatte zudem noch eine seltsame Nebenwirkung – der Frosch verfiel der



○ Noch manövriert man seelenruhig sein Vehikel durch die diversen, knallbunten Umgebungen...



○ ...nähert sich aber Feindespack, so wird schnurstracks in den Kampf-Modus gewechselt.





○ Trifft man die Gegner mit der Kette, bleibt diese hängen und verursacht weiterhin Schaden.



○ Ist man in's Visier geraten, sollte man schnellstmöglich hinter ein Hindernis springen.

Sucht nach Pflaumensaft. Auf Raymans Reise geht es diesmal nicht ausschließlich darum, die Welt vor dem Untergang zu retten. Zusätzlich muss sich der Protagonist auch um die Gesundheit seines Kumpels Globox kümmern. Ohne diesen käme er nämlich im Spielverlauf nicht vorwärts.

### Jede Menge Abwechslung

Der französische Entwickler hat uns jetzt endlich eine Version zukommen lassen, die einen ersten Einblick in das breit gefächerte Gameplay gewährt. Bad Sauce ist beispielsweise ein Level, in dem man in guter alter Jump'n-Run-Manier hüpfet. Highland Drifters hingegen verlangt nur vereinzelt Sprungeinlagen. Größtenteils müsst ihr euch hier den Weg freiballern, wobei eure Attacken durch umherliegende Utensilien verbessert werden können. Doch dazu später mehr. Bei Special Invaders geht es völlig anders zur Sache. Hier steuert ihr ein extra-



○ Entledigt man sich ein paar Feinden kurz nacheinander, bekommt man den Serial-Shooter-Stempel.

vagantes Fahrzeug durch skurrile Unterwasser-Territorien. Erscheinen plötzlich Verfolger, so übernimmt Globox die Steuerung und ihr springt an die Bordkanone, um der lästigen Feindesschar den Garaus zu machen. Dangerous Game heißt die vierte spielbare Runde. Hier habt ihr es mit einem Jäger zu tun, der keine Gelegenheit auslässt, euch einen Pfeil in die nicht vorhandenen Gliedmaßen zu schießen. Quer durch eine Villa geht die Überlebens-Hatz gegen den bösartigen Hoodlum. Schaltet dieser in den Sniper-Mode, könnt ihr euch selbst nur durch sein Zielfernrohr sehen. Befindet ihr euch in seinem Fadenkreuz, so drückt er unweigerlich ab.

### Kunterbuntes Allerlei

Rayman kann auf jede Menge unterschiedlicher Goodies zurückgreifen. Eine Auto-Aim-Funktion unterstützt euch zudem darin, die insgesamt 20 unterschiedlichen Hoodlums auf's Korn zu nehmen. Hilfsmittel wie Ketten, verstärkte Schusskraft, Raketen, Propeller-Zusatz etc. sind allesamt zeitlich begrenzt, können aber jederzeit wieder auf-

genommen werden. Als Standards besitzt der Held jederzeit zwei Steine zum Werfen und seine Haarpracht, die er zum Rotor umfunktionieren kann.

Durch die diversen Spielvarianten und das abwechslungsreiche Gameplay, sowie die sehr schön gestalteten Territorien (teils düster, teils kunterbunt und quietschdel) könnte Rayman 3: Hoodlum Havoc durchaus gut durchstarten – allerdings nicht im Jump'n-Run-Genre! Bei der uns vorliegenden Version liegt der Schwerpunkt deutlich auf Schusswechsel und actiongeladenen Kämpfen. Das kann sich bis Produktions-Ende sicherlich noch ändern, doch könnten wir auch mit einem Action-Rayman leben! **HS |**



○ Geniale Optik aber oft schlechte Kameraperspektive. In den Kämpfen fehlt oft die Zeit, die Kamera selbst zu justieren.



○ Jeder Treffer wird mit einem deutlichen „Arghh“ sichtbar dargestellt.

### PLAY-DATEN

| System        | PlayStation2                                       |
|---------------|----------------------------------------------------|
| Genre         | Action-Adventure                                   |
| Spieler       | 1                                                  |
| Hersteller    | Ubi Soft                                           |
|               | <a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a> |
| Entwickler    | Ubi Soft                                           |
| Preis         | ca. € 60                                           |
| Erhältlich ab | 1. Quartal 2003                                    |

### FERTIGGESTELLT



### ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

An Hüpf-Einlagen wurde gespart – mit viel Action und abwechslungsreichem Gameplay geht es diesmal zur Sache.





# BLADE II

**Blutverschmierte Wände, blutige Gänge, brutale Moves - Blade!**



○ Bilder sagen oft mehr als 1000 Worte!



○ Nach dem Einsatz von Nahkampfaffen zerfallen die Vampire zu Staub.

**PS2** Genau wie auf der Leinwand wird sich Daywalker Blade auch auf der PlayStation2 seiner Gegner entledigen. Während Blade im Film fast alle der gemeinen Reaper ins Jenseits beförderte, existiert im Spiel-Pendant noch ein weiterer formidabler Vampir-Stamm. Dieser hat es sich zur Aufgabe gemacht, den ultimativen Super-Reaper zu erstellen. Die Story beginnt, als Blade Zeuge eines Deals zwischen einer Straßen-Gang und einiger Karkov-Vampire wird. Bei dem Handel wechselt ein Flakon Blut seinen Besitzer. Als er dem Blut-Kurier nachstellt gelangt er zum Versteck der Karkovs und bemerkt dort die Anfänge einer riesigen Verschwörung.

## Waffen-Arsenal

Sein Freund Whistler steht dem Daywalker jederzeit mit nützlichen Ratschlägen zur Seite und wird euch im Trainings-Level die Grundlagen der Vampir-Jagd beibringen. In drei unterschiedlichen Szenarien, die nochmals in diverse Teilabschnitte aufgliedert sind, kämpft ihr euch durch ein Heer von Untoten. Vor jeder Mission müsst ihr zunächst bestimmen, mit welcher Waffe ihr in das Massaker ziehen wollt. Hierzu stehen euch sechs Slots zur Verfügung. Eine Schrotflinte belegt schon zwei von diesen, und diese Wumme muss einfach mit – glaubt es uns. Ansonsten könnt ihr noch einen Schlagring, eine Pistole, den Glaive

(Blade's Bumerang), eine Schutzweste und UV-Granaten in euer Gepäck stecken.

## Stirb, du Blutlutscher

Das Schwert und die silbernen Pflöcke hat der Protagonist immer mit dabei, wobei sich das Spaltwerkzeug während der Zweikämpfe nach und nach auflädt. Ist die erste Lade-Stufe erreicht, so kann Blade das Schwert benutzen, bei der Zweiten gibt es zusätzlich noch ein Schild und bei der Dritten wächst seine Stärke automatisch mit. Die Steuerung ist hierbei sehr gut. Per Steuerkreuz wechselt ihr die verschiedenen Waffen, mit dem linken Analog-Stick manövriert ihr euren Helden durch die mit Vampiren verseuchten Territorien, während ihr mit dem rechten Stick zuschlagt oder Fußtritte austeil.

Endlich kommt mal wieder eine einigermaßen gelungene Filmumsetzung auf unse-

re PS2. Zu viel darf nicht erwartet werden, aber viele Stunden Spielspaß sind auf alle Fälle drin. **HS**



○ Blade packt sich auch gern mal einen Gegner und rammt ihm einen Pflock durch die Schädeldecke.



○ Missionsbedingt müsst ihr eurem Kumpel Whistler Begleitschutz geben.

## PLAY-DATEN

| System        | PlayStation2 |
|---------------|--------------|
| Genre         | Action       |
| Spieler       | 1            |
| Hersteller    | Activision   |
| Entwickler    | Mucky Foot   |
| Preis         | ca. € 60     |
| Erhältlich ab | September    |

## FERTIGGESTELLT



## ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — **Vielsprechend**

Viel Action, mehrere Hektoliter Blut, massig Vampire und ein Daywalker – Blade ist da!





# AGGRESSIVE INLINE

Das Funsport-Spiel mit den Traummaßen



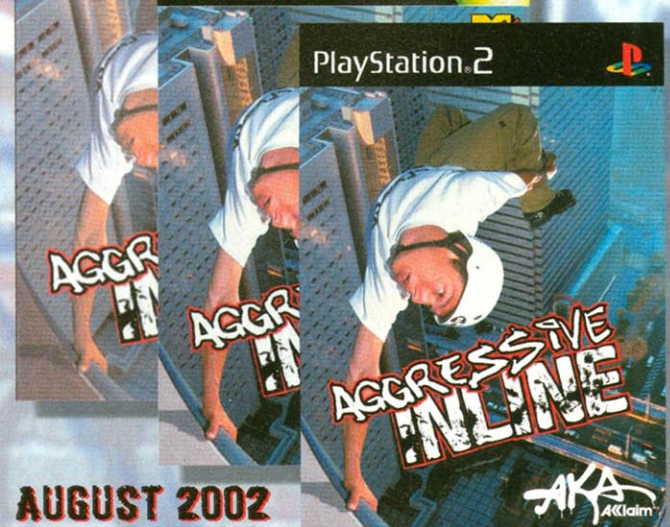
- 8/2002 -

"Wer hat das vor kurzem noch ernsthaft für möglich gehalten? Acclaims 'Aggressive Inline' überholt tatsächlich den bisherigen Genre-Primus 'Tony Hawk 3'." (Maniac 08/02)

"Trendsport nahe der Vollendung. Schnell, sexy und unglaublich cool." (PlayZone 08/02)



- 8/2002 -



AUGUST 2002



PlayStation 2



www.ACCLAIM.de

AKA  
ACCLAIM

Aggressive Inline™ und Acclaim® © 2002 Acclaim Entertainment, Ltd. All rights reserved. Developed by Z-Axis. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. Nintendo and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 MTV Networks. © 2002 Rollerblade. All rights reserved. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GmbH, Leuchtenbergstr. 20, D-81677 München.

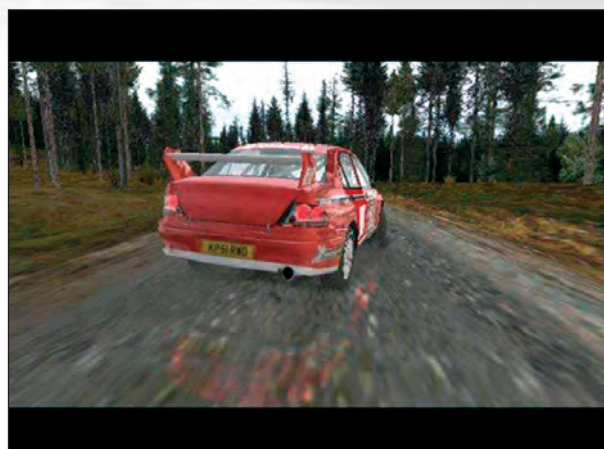


# WRC II EXTREME

**Vorsprung durch Erfahrung?  
Sony startet in die zweite Motorsport-Saison!**



Die Karossen bestehen aus maximal 20.000 Polygonen!



Elf Spielmodi werden den rallybegeisterten Spieler fesseln.

**PS2** Vom 22. bis 25. August gab die Rallye-Hautevolee bei der ADAC Rallye Deutschland auf den Straßen rund um die Städte Trier, St. Wendel und Baumholder kräftig Gummi – Pirelli- oder Michelin-Gummi wohlgermerkt. Das auserlesene Starterfeld der ersten World-Rally-Championship-Veranstaltung auf deutschem Boden sollte dabei die Massen anziehen – man hoffte auf bis

zu 500.000 Zuschauer an drei Tagen. Ein ganz besonderes Highlight: An diesem Wochenende kämpften die drei Teutonen-Piloten Matthias Kahle (Skoda), Armin Kremer (Ford) und Armin Schwarz (Hyundai) um WM-Punkte in der Fahrer- und Konstrukteurs-Wertung.

## Offizielle Produktpalette

Exklusiv-Vertrag: Sony sicherte sich für

fünf Jahre die Rechte an der FIA World Rallye Championship. Gemäß dem Vorgänger WRC: World Rally Championship – seit Juli als Platinum-Fassung für 30 Euro erhältlich – nimmt der PlayStation2-Motorsportler an den 14 Original-WM-Läufen teil. Die für den hohen Materialverschleiß bekannte Rallye Portugal fehlt jedoch im Programm. Neu im Angebot ist dafür die ADAC Rallye Deutschland.

So absolviert der PS2-Motorsportler im virtuellen WRC-Zirkus 2002 insgesamt 115 Abschnitte mit einer Länge von mehr als 800 km auf Schotter, Asphalt- und Schnee-Belägen. Einen ganz besonderen Anreiz stellen die attraktiven Super Special Stages, sprich Wertungsprüfungen (WP) auf zuschauerfreundlichen Rundkursen, dar.

## Topaktuelles Angebot

Der Deal umfasst darüber hinaus alle Gruppe-A8-Boliden der sieben Werks-Mannschaften. Allradantrieb, 2,0-Liter-Hubraum, 300 PS: Man hat die Qual der Wahl zwischen den aktuellen Evolutionsstufen von Team Peugeot Sport (206er), Marlboro Mitsubishi Ralliart (Lancer Evo), Ford Rallye Sport (Focus), Citroen Sport (Xsara), Skoda Motorsport (Oktavia), Subaru World Rally (Impreza) und dem Hyundai (Accent) Castrol World Rally Team.

Folglich stimmen alle Bauteile, die



Bewährte Satelliten-Technik: Dadurch entsprechen die PS2-Wertungsprüfungen den Teilabschnitten echter WRC-Strecken.





Das Schadensmodell fällt nun realistischer aus.



WRC 2 lebt auch von den unterschiedlichen Wetterverhältnissen.

Lackierungen und Sponsoren bis auf den letzten Pixel mit den echten, sündhaften 600.000 Euro teuren WRC-Vehikeln überein. Ein Paradebeispiel bietet das Interieur: Anders als beim Peugeot 206 WRC, wird das sequentielle Getriebe des Ford Focus RS WRC 02 nicht mit Schaltwippen, sondern mit einem extrem langen Ganghebel in Schwung gebracht.

### Ransante Prominenz

Den Wagen einmal im feuerfesten Overall von Tommi Mäkinen, Carlos Sainz oder dem noch amtierenden Weltmeister Richard Burns über Stock und Stein bis an den oberen Bereich des Drehzahlmessers „quälen“ – das World-Rally-Championship-Sequel macht's möglich. Es stehen 19 aktuelle Fahrer und deren Co-Piloten zur Auswahl. Die einzige Ausnahme: Der „fliegende Schotte“ tanzt wie im Vorjahr aus der Reihe. Denn Codemasters geht

mit Colin McRae Rally 3 am 11. Oktober an den PlayStation2-Start.

Durch die Digimask-Technologie besitzt jede Textur-Visage selbst unter dem individuell lackierten Schutzhelm und der feuerfesten Haube einen sehr hohen Wiedererkennungswert. Animierte Gesichtspartien geben zudem die Emotionen der zwei Fahrzeuginsassen in allen rasanten wie auch holprigen Lebenslagen wieder.

### Aus Fehlern gelernt!

Einschneidende Verbesserungsmaßnahmen werden bei WRC II Extreme bei der Streckengestaltung vorgenommen. Freudent jubelnde Menschenmassen bei der Rallye Catalunya-Costa Brava, gelbbraune Wasserpfützen beim Durchqueren von Flussbetten der Rallye Safari, landestypische Gebäude bei der Rallye de France etc. Beim nicht vollends ausgereiften Vorgänger hatte man vor allem die Staffage

vermisst.

Sisyphus-Arbeit wird beim Motoren-Sound betrieben. Im Gegensatz zu vielen, bereits im Handel erhältlichen Konkurrenzprodukten, werden die charismatischen Geräusche aller sieben WRC-Autodelle separat aufgenommen. In der In-Bord-Kameraperspektive klingen die Turbo-Maschinen nochmals dumpfer. Auf Schotter-Pisten erhöhen Steinschläge den Lautstärke-Pegel im Inneren des Fahrzeugs.

### Der Weg ist das Ziel!

Sony wird sich mit World Rally Championship 2 einen Platz auf dem Siegerpodest sichern; doch ist man deutlich im Zugzwang, da V-Rally 3 bereits eine exzellente „Bestzeit“ vorgelegt hat. Daneben gibt Colin McRae Rally 3 in Kürze Vollgas. So ist es unmöglich, ausschließlich mit der offiziellen WRC-Konzession den PlayStation2-Rallye-Cup zu gewinnen. Eine überzeugende Aufmachung und eine optimale Spielbarkeit sind das Erfolgsrezept. Mehr Infos folgen in der nächsten play-Ausgabe... **DG**



WRC 2 fordert das Können der Fahrer auch durch die Wetterverhältnisse stark heraus.

### PLAY-DATEN

| System        | PlayStation2       |
|---------------|--------------------|
| Genre         | Rallye-Spiel       |
| Spieler       | 1-2                |
| Hersteller    | SCEE               |
| Entwickler    | www.playstation.de |
| Preis         | Evolutions Studios |
| Erhältlich ab | ca. € 60           |
|               | Herbst 2002        |

### FERTIGGESTELLT



### ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Die Konkurrenz gibt diesmal das Tempo vor. Deshalb darf man bei Teil 2 einen Titel der Spitzenklasse erwarten.



# FERRARI F355 CHALLENGE

**Kann der Sega-Klassiker nach drei Jahren PlayStation2-Rennspiel-Fans noch begeistern?**



Da freut sich der Mantafahrer: Ein Ferrari mit Spoiler!



Die Cockpit-Ansicht wirkt wegen der fehlenden Armaturen etwas billig.

**PS2** Das Original-Rennspiel Ferrari F355 Challenge für Sega Dreamcast hat bereits drei Jahre auf dem Tacho. Als es 1999 erschienen ist, hatte es durchweg Traumnoten eingeholt. Und das, obwohl es bei Yu Suzukis Rennspiel-Legende lediglich einen Fahrzeugtyp des Edel-Sportwagenherstellers aus dem italienischen Maranello zu fahren gibt: den legendären Ferrari F355.

## PS2-exklusive Spielmodi

Am grundlegenden Konzept des Originals hat man nichts verändert. Ferrari F355 Challenge bietet immer noch schnelle Arcade-Rennen, eine Meisterschaft und den obligatorischen Zweispieler-Modus. Natürlich hat man der PlayStation2-Version eine

ordentliche Sonderausstattung spendiert. Als Belohnung für eure fahrerischen Leistungen winken exklusive Extras wie Bilder und Filme über die Geschichte Ferraris. Eine vollständige Wiederholung der Rennen bleibt ebenfalls PS2-Zockern vorbehalten. Zu den Spiel-Modi gesellt sich der neue Great-Driver-Challenge-Modus. In diesen Rennen wachen quasi unsichtbare Renn-Kommissare mit Argus-Augen über jede eurer Aktionen auf der Rennstrecke. Saubere Überholmanöver oder spektakuläre Drifts werden mit Bonuspunkten und Multiplikatoren belohnt. Rempelt ihr hingegen eure Konkurrenten an oder geratet ihr von der Strecke, wird das gnadenlos mit Punktabzug geahndet.

## Ferrari-Simulation

Gnadenlos ist auch das sehr realistische Fahrverhalten der Luxus-Boliden. Wer sich mit Ferrari F355 Challenge bereits im Vollgas-Himmel wähnt, der wird schnell wieder auf den asphaltierten Boden der Tatsachen geholt. Schaltet man einige Fahrhilfen wie z.B. die Traktionskontrolle, das ABS oder die computergesteuerte Bremshilfe ab, findet man sich plötzlich in einer akribischen Renn-Simulation wieder.

Nichtsdestotrotz wirkt das ganze Spiel in Zeiten eines Gran Turismo 3 A-Spec etwas angestaubt. Für Puristen und Anhänger des Schumi- und Ferrari-Kultes mag Ferrari F355 Challenge trotzdem die Erfüllung sein. Das Fahrverhalten und die Steuerung

sind auf jeden Fall sehr realistisch und direkt umgesetzt und geben keinen Anlass zur Beanstandung. **MK**



Das Punktesystem des PS2-exklusiven Driver Challenge-Modus.



Eine neue Anzeige im Display zeigt die Strecke und die Fahrzeuge von oben.

## PLAY-DATEN

| System        | PlayStation2  |
|---------------|---------------|
| Genre         | Rennspiel     |
| Spieler       | 1-2           |
| Hersteller    | Sega          |
| Entwickler    | AM2           |
| Preis         | ca. € 60      |
| Erhältlich ab | November 2002 |

## FERTIGGESTELLT

90 %

## ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Flottes Rennspiel mit edler Ferrari-Lizenz. Leider nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit



# 10 WELTMEISTERTITEL – EIN UNVERGESSLICHER ROAD-TRIP



Mach fette Sprünge wie der zehnfache Weltmeister Mat Hoffman.



Das einzige BMX-Spiel mit Flatland-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 Flatland-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 ...



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



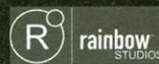
PlayStation 2



XBOX



GAME BOY ADVANCE



ACTIVISIONO2.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 Game Boy Advance-Version von Gratiot Games. Entwicklung der Game Boy Advance-Version von Hoffman 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 2" sind eingetragte Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox Logos sind eingetragte Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM und ® sind Warenzeichen von Nintendo. © 2002 Nintendo. Die Screenshots sind aus der PlayStation 2-Version. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



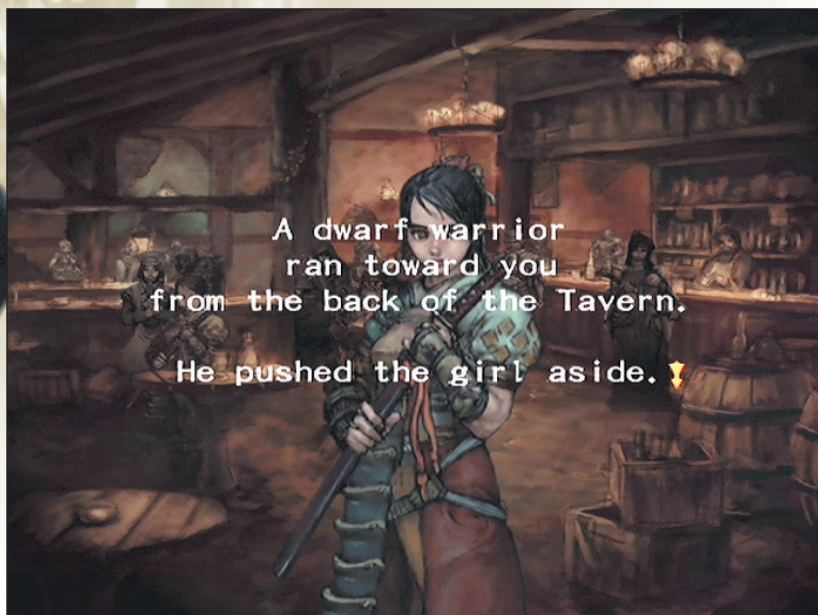
# WIZARDRY

## Tales of the Forsaken Land

Im guten, alten PC-Style wird es auch auf der PlayStation2 zur Sache gehen.



○ Per Analog-Stick kann man sich im Lauf umsehen.



○ Sämtliche Aktionen oder Gemütszustände werden nur schriftlich dargestellt.

**PS2** Entwickler Racdym bringt die bekannte Wizardry-Serie vom PC auf unsere PlayStation2. Mittlerweile ist die Saga auf insgesamt acht Teile angewachsen. Diese wurden allerdings ausnahmslos vom Entwicklerstudio Sirtech programmiert. Als eine Art Hommage an die alten Tage könnte man nun Racdym's PS2-Ableger bezeichnen.

### Neu und Alt

Die jüngere RPG-Fraktion, vor allem die, die mit den letzten Final-Fantasy-Teilen aufgewachsen sind, werden dem Titel wohl wenig abgewinnen können. Aber gerade für diese Spielergemeinde wäre Wizardry: Tales of the Forsaken Land eine neue Erfahrung, da man einen solchen Stil schon lange nicht mehr gesehen hat. Das ältere Semester, das

derartige Games noch aus früheren PC-, ja sogar aus Commodore-Tagen kennt, bekommt hier einen sehr guten Aufguss geboten, der natürlich in manchen Punkten auf Zeitgeist getrimmt worden ist.

Ihr durchwandert die detaillierten Territorien in der Ego-Perspektive. Selbst die Kämpfe finden in dieser Ansicht statt. Deshalb wird man die eigene Partie nie in Bewegung auf dem Bildschirm sehen. Auch bei den Dialogen mit Team-Kollegen oder NPCs wird nur ein Charakterportrait gezeigt. Das dazugehörige Gespräch wird in Untertiteln auf dem TV erscheinen.

### Totale Zerstörung

Ein Intro verrät euch, was in der ehemals stark bevölkerten Metropole Duhan geschehen ist: Ein magischer Blitz hat die Stadt binnen weniger Sekunden in Schutt und Asche gelegt. Dort, wo einst grüne Wiesen und bestellte Felder zu sehen waren, liegen inzwischen nur noch karge Schneeflächen.

Ihr habt nun die Möglichkeit, euch einen Helden zu „basteln“: Nachdem ihr entschieden habt, ob ihr als Mensch, Elf, Zwerg, Gnom oder Hobbit in die Schlacht ziehen wollt, überlegt ihr, ob ihr Krieger, Dieb, Priester oder Zauberer sein wollt und schon kann's losgehen.

Ever Recke findet sich nun – ohne zu wissen warum – in der zerstörten Stadt Duhan wieder. Kurze Zeit darauf wird die Erscheinung eines Schwertkriegers sichtbar. Diese erzählt von einem Schicksalsgott, der in einem Traum zu ihm gesprochen hat: „Ein

Heiland wird im verfluchten Land eintreffen und die Ketten des Leidens auf Ewigkeit sprengen.“ Der Schwertkrieger hält euch prompt für den Erlöser und wird euch während des Spieles die Grundregeln näher bringen. **HS**



○ Eure Partie wird besser, je mehr Vertrauen sie in euch hat.



○ Allied-Action-Kommandos sind das A und O der Kämpfe. Hier muss die Partie als Team agieren.

### PLAY-DATEN

| System        | PlayStation2   |
|---------------|----------------|
| Genre         | Rollenspiel    |
| Spieler       | 1              |
| Hersteller    | Ubi Soft       |
| Entwickler    | www.ubisoft.de |
| Preis         | Racdym         |
| Erhältlich ab | ca. € 60       |
|               | 26. September  |

### FERTIGGESTELLT

85%

### ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Wer sich schon früher am PC mit Text-Adventures amüsieren konnte, der holt sich hier einen echten Retro-Kick.



**ZUM SAMMELN  
& EINHEFTEN**

Gunther Hruby, Frank Emmerling

# Tipps & Tricks

## WIR WOLLEN EURE CHEATS!

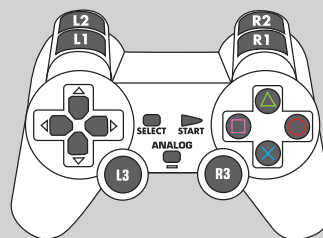
Was Cooles oder Krasses in einem Spiel gefunden? ...und noch nicht in unseren Tipps erspäht? Das darf nicht sein! Wir haben ein offenes Ohr für eure Spielerfahrungen! Denn was ihr wisst, interessiert bestimmt auch andere! Hierfür haben wir extra eine E-Mail-Adresse eingerichtet.

**Mailt an: [tips@playstation.com](mailto:tips@playstation.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

### Freekstyle

Hier kommen noch mal wichtige Hinweise für alle „Pistensäue“:

Wechselt vom Hauptmenü in die Optionen und wählt die praktische Rubrik „Codes“.

Gebt hier die aufgeführten Passwörter ein und schaltet durch die Funktion „Eingabe“ den jeweiligen Code frei. Als Bestätigung erscheint kurz die Meldung „Gültig“ auf dem Screen. Die △-Taste bringt euch in die vorherigen Menüs zurück. Viel Spaß auf der Piste!

### Master-Code

Der ultimative Cheat-Code, der euch nahezu alles im Spiel freischaltet, lautet

### LOKSMITH

Fahrer, Bikes, Outfits und Strecken frei Haus – was will man mehr?

### Alle Charaktere

POPULATE

### Freekstyle

#### Alle Kostüme

YARDSALE

#### Alle Strecken

TRAKMEET

#### Alle Bikes

WHEELS

#### Brennende Bikes

FIRESALE

#### Weniger Anziehungskraft

FTAIL

#### Biker mit Helmen

HELMET

#### Biker ohne Bikes

FLYSOLO

#### Slow-Motion

WTCHKPRS

#### „Freekout-Zeit“ immer aktiv

ALLFREEK

### Mike Tyson Heavyweight Boxing

Mikes Hunger nach frischen Ohrschlägen ist schon in die Geschichte des Boxsports eingegangen. Wer mit ihm und seinen „Kollegen“ schneller und vor allem witziger in den Ring steigen will, benutzt unsere praktischen Cheat-Codes.

Die folgenden Tastenkombinationen müssen im Hauptscreen bei der Aufforderung „Start-Taste Drücken“ sehr schnell eingegeben werden. Habt ihr alles richtig gemacht, erscheint eine Meldung in englischer Sprache auf der Mattscheibe.

Die Codes sind kombinierbar. Ihr könnt auch mehrere hintereinander eingeben. Auch später

## INHALT 09/2002

### PlayStation2

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| Ace Combat 4 – Distant Thunder   | 53    |
| Britney's Dance Beat             | 53    |
| Endgame                          | 52    |
| Freekstyle                       | 51    |
| Mike Tyson Heavyweight Boxing    | 51-52 |
| Police 24/7                      | 52    |
| Scooby Doo: Night of 100 frights | 52    |
| Sled Storm                       | 53    |
| Star Wars: Racer Revenge         | 53    |
| Stuntman                         | 52    |
| World Championship Snooker 2002  | 52    |
| WRC World Rally Championship     | 53    |

### CheatCards PS2

|                                        |       |
|----------------------------------------|-------|
| Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva | 71-72 |
| SSX Snowboarding (Platinum)            | 71-72 |

### Action-Replay-Codes PS2

|                                   |       |
|-----------------------------------|-------|
| Age of Empires                    | 74    |
| Drakan: The Ancients' Gates       | 74    |
| Final Fantasy X                   | 73-74 |
| No one lives forever              | 74    |
| Smash Court Tennis Pro Tournament | 74    |
| Super Bombad Racing               | 74    |
| Vampire Nights                    | 74    |

## Player's Guide

### PlayStation2

|                                        |              |
|----------------------------------------|--------------|
| Medal of Honor: Frontline (Nachschlag) | 54-55        |
| Project Zero: Fatal Frame (Teil 1)     | 56-58, 67-70 |



○ Mit dem Master Code erhaltet ihr nahezu alles im Spiel frei Haus.



○ Die Cheats werden einfach unter der Option „Codes“ eingegeben.

Zum Loch

Tipps kompakt



PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

## Mike Tyson Heavy-weight Boxing



Im Startscreen müssen die Cheats schnell einge-hämmert werden.



Mit dem richtigen Cheat werden alle Boxer schon zu Spielbeginn anwählbar.

im Spiel könnt ihr mit der  $\Delta$ -Taste immer wieder zurück in den Startscreen springen. Habt ihr euch schon reguläre Spielstände erboxt, schützt ihr eure Speicherstände, indem ihr vor Eingabe der Cheats eure Memory Card herausnimmt. Um die Cheats rückgängig zu machen, muss die PS2 neu gestartet werden.

**Alle Boxer, Arenen und Spielmodi freischalten**  
□, O, L2, R2

**Zusätzliche Texturen für die Boxer**  
L1, R1, X, X,  $\Delta$ , X

**Alternative Anzeige der Credits**  
X,  $\Delta$ , □, O

**Boxer mit riesigen Köpfen**  
□, O, O, O

**Boxer mit kleinen Köpfen**  
□, O, O, O

**Boxer flachgequetscht**  
O, O, O, □

**Supermutanten**  
□, O, O,  $\Delta$

**Wie schaltet man die Goodies ohne Cheats frei?**  
Um alle versteckten Boxer im Spiel auf dem regulären Weg zu erspielen, müsst ihr die Bronze-, Silber- und Goldgürtel gewinnen.

## Mike Tyson Heavy-weight Boxing

Besiegt ihr zusätzlich Mike Tyson, wird mit etwas Glück der Champ-Mode bzw. Mike-Tyson-Challenge-Mode anwählbar. Gewinnt ihr auch in diesem Mode, wird Iron Mike anwählbar.

## Endgame

Die Cheatcodes werden durch Feuerfolgen eingegeben. Hierbei wird jeweils eine bestimmte Anzahl von Schüssen als bestimmter Buchstabe gewertet. Beispiel: Ein Schuss wird als Buchstabe „A“ gewertet. Zwei Schüsse als Buchstabe „B“ usw. Zwischen den Buchstaben muss jedes Mal die Funktion „Reload“ eingegeben werden.

Wechselt ins Hauptmenü des Spiels und sucht mit dem Fadenkreuz eine freie Stelle auf dem Screen. Gebt dann diese Feuerfolgen ein:  
Beispiel: 12-R-4-R Bedeutet 12 Mal feuern – Reload – 4 Mal feuern – Reload.

## Master-Code

Passwort: MEBIGCHEAT  
Schussfolge: 13-R-5-R-2-R-9-R-7-R-3-R-8-R-5-R-1-R-20-R

## Arcade-Mode

Passwort: BLAM  
Schussfolge: 2-R-12-R-1-R-13-R

## Country-Challenges

Passwort: ABROAD  
Schussfolge: 1-R-2-R-18-R-15-R-1-R-4-R

## Mighty Joe Jupiter Mini-Games

Passwort: MIGHTIER  
Schussfolge: 13-R-9-R-7-R-8-R-20-R-9-R-5-R-18-R

## Jukebox

Passwort: LETSBOOGIE  
Schussfolge:  
12-R-5-R-20-R-19-R-15-R-15-R-7-R-9-R

## Scooby Doo: Night of 100 frights

In vielen SEGA-Titeln findet man zusätzliche Funktionen, die durch das richtige Systemdatum aktiviert werden. Mittlerweile übernehmen aber immer mehr Entwickler dieses Schmäckerl. Stellt die Systemzeit eurer PS2 entsprechend unserer Liste ein und freut euch über die neuen Effekte. Die Jahreszahl spielt allerdings keine Rolle.

1. Januar (Neujahr): Feuerwerk
4. Juli (Unabhängigkeitstag in den USA): Weiteres Feuerwerk
31. Oktober (Halloween): Fledermäuse
25. Dezember (Weihnachten): Schnee

## Stuntman

Vollgas und brennender Gummi prägen eure Einsätze in Stuntman. Wer keine Lust hat, erst alles zu erspielen, benutzt die coolen Cheats. Gebt die Cheats als Fahrernamen ein. Diese Option findet ihr unter dem Punkt „New Game“. Haltet unbedingt die angegebene Groß- und Kleinschreibung ein. Bestätigt jeden Buchstaben einzeln, so wie in der Option vorgegeben. Als Bestätigung findet ihr die entsprechende Meldung im nächsten Screen vor. Die Cheats wirken sich übrigens nur in den Modi Stunt Constructor und Training aus. Die Anführungszeichen gehören nicht zur Eingabe dazu.

## Alle Autos

„spiDER“ alternativ „ChUmP“

## Alle Trailer

„Fella“

## Alle Toys

„MeFF“

## Hauptcheat

„MUssON“

Der Hauptcheat soll angeblich alles im Spiel freischalten. Allerdings verweigerte er uns in der Preview-Version seinen Dienst. Ob es in der vollständigen Version klappt, probiert ihr am besten selbst aus. Wir haben's bis Redaktionsschluss nicht testen können.



Yippie! Für die richtige Eingabe erhaltet ihr im nächsten Screen eine fette Bestätigung.

## Police 24/7

## Zusätzliche Leben

Versucht, den Rang eines „Commissioners“ zu erreichen. Ihr dürft kein Leben verlieren und auch eine Suspendierung darf nicht ausgesprochen werden. Als Belohnung erhaltet ihr 100 zusätzliche Leben.

## World Championship Snooker 2002

## Immer gewinnen

Die Programmierer haben ein Hintertürchen im Spiel offen gelassen. Tragt euch mit dem folgenden Namen ein, um jedes Spiel automatisch zu gewinnen:  
**CHAMP458**



PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

## Sled Storm

Gebt die folgenden Cheats alle im „Start Drücken“-Bildschirm ein, während ihr die Tasten L1 und R1 gleichzeitig gedrückt haltet:

### Alle Charaktere freischalten

O, Δ, O, Δ, O, O

### Alle Schlitten freischalten

O, □, O, □, O, O

### Alle Strecken freischalten

O, O, O, O, O, O

### Hover-Schlitten freischalten

O, Δ, □, O, Δ, O

### Alles freischalten

O, □, O, O, Δ, O



O Dank unseres Cheats könnt ihr eure Schlitten in Zukunft jederzeit frei wählen.

## Ace Combat 4 - Distant Thunder

### Zusätzliche Optionen

Das Spiel hält ein paar Schmanke parat. Allerdings müssen vor deren Inanspruchnahme erst einmal alle 18 Missionen erfolgreich gemeistert werden. Wichtig ist es hierbei, nach der letzten Mission einen Spielstand zu speichern. Startet das Spiel neu und ladet diesen Speicherstand ein. Kontrolliert dann das Hauptauswahlmenü. Hier sind folgende Optionen hinzugekommen:

### Special Continue

Ihr dürft die Missionen mit neuen Kampfflugzeugen und Waffen absolvieren. Das Geld, das zuvor erspielt wurde, steht zusätzlich zur Verfügung.

### Free Mission

Freie Missionsanwahl

### Trial Mission

Das Spiel kann nun komplett in den Modi „Score-Attack“ sowie „Time-Attack“ absolviert werden.

## Ace Combat 4 - Distant Thunder



O Im Scene Viewer lassen sich alle Sequenzen noch einmal in Ruhe ansehen.

### Scene Viewer

Die FMV-Sequenzen dürfen gezielt aufgerufen und abgespielt werden.

### Music Player

Alle 36 Musikstücke des Spiels können hier gezielt ausgesucht und abgespielt werden.

## WRC World Rally Championship

PLATINUM

Neben einigen hilfreichen Kleinigkeiten lösen bestimmte Cheats in World Rally Championship auch völlig verrückte Dinge aus. Um die aufgeführten Cheats zu aktivieren, wechselt ihr vom Hauptmenü aus in den Unterpunkt „Extras“. Hier wird die Option „Geheimnisse“ benutzt, um den jeweiligen Code zu aktivieren. Für eine richtige Eingabe erscheint kurz eine Bestätigung im Bild.

Wer den aktivierten Cheat wieder rückgängig machen will, wiederholt die Eingabe einfach erneut. Auch hierfür wird eine kurze Bestätigung eingeblendet.

### Fliegende Wagen in der Wiederholung

Eingabecode: floaty light

### Mehr Geschwindigkeit

Eingabecode: evopower

### Verrückte Grafik

Eingabecode: imgoingcrazy

### Unterwassergrafik

Eingabecode: wibblywobbly



O Mit diesem Code werdet ihr in Zukunft keine Geschwindigkeitsprobleme mehr haben.

## WRC World Rally Championship

PLATINUM



O Im Untermenü „Geheimnisse“ gebt ihr den Cheatcode ein, um ihn zu aktivieren.

### Umgedrehte Grafik

Eingabecode: downbelow

### Umgedrehte Kamera

Eingabecode: ontheceiling

### Abgedrehte Kommentare

Eingabecode: heliumaid

### Weniger Blech am Fahrzeug

Eingabecode: thatstupid

## Star Wars: Racer Revenge

### Cheat-Mode

Um den Cheat-Mode im Spiel zu aktivieren, müsst ihr erst einmal einen Rekord hinlegen (beispielsweise eine Runde als Bester bestreiten, oder die meisten K.O.s, erzielen). Habt ihr das geschafft, tragt ihr euren Rekord mit den Worten „NO TIME“ ein. Hierdurch wird der Cheat-Mode aktiviert.

Wechselt nun in den Hauptscreen des Spiels und haltet schnell die Schultertasten des Pads gedrückt (L1 + L2 + R1 + R2). Gebt außerdem die entsprechende Tastenkombination zügig ein:

### Alle Strecken freischalten

O, O, O, O, O, □, O, □

### Alles in der Art-Galerie freischalten

O, □, O, O, O, X, O, Δ

### Hard-Mode aktivieren

Δ

## Britney's Dance Beat

### Britney im Practice-Mode

Schließt den Audition-Mode erfolgreich ab. Kontrolliert danach den Practice-Mode. Britney ist hier nun auch anwählbar.



## Komplettlösung Nachschlag MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Frank Emmerling

*Ist es euch zu anstrengend unsere Komplettlösung zu „MOH“ zu lesen? Dann werft doch einen Blick in unserem zweiseitigen „MOH“-Nachschlag. Kompakte Tipps für PS2-Einzelkämpfer.*

### 1. D-Day

#### 1. Deine schönste Stunde

Ein gravierender Fehler ist es, gleich nach der Landung am Strand nach Medipacks und Waffen Ausschau zu halten. Ihr rettet stattdessen die vier Soldaten, genau wie es der Captain verlangt und werdet während dieser guten Tat mit kostenlosen Heil-Items und einer Thompson belohnt (liegt rechts neben dem Mechaniker).

Werdet ihr vom Captain damit beauftragt, zwei MG-Stellungen oben am Hang auszu-schalten, ist es am effektivsten, zuerst die Soldaten zu erledigen, die unterhalb der MG-Stellung auftauchen.

#### 2. In die Bresche

Die MG-Stellung innerhalb des Zugangsbereichs des Bunkers erledigt ihr am einfachsten, wenn ihr kurz um die Ecke lugt, und mit einem Schuss aus der Pistole das Fass zur Explosion bringt.

Im Gefechtsstand angekommen, müsst ihr warten, bis euch euer Captain vom gegenüberliegenden Bunker ein Zeichen gibt. Erst dann könnt ihr eure Farbpatrone in der Mitte des Raums anbringen. Jetzt heißt es: Schnell raus aus der Anlage, um nicht selbst ein Opfer des alliierten Bombers zu werden. Der Ausgang befindet sich auf der gleichen Etage.

### 2. Sturm im Hafen

#### 1. Blinder Passagier

Am ausgebrannten Auto in der Ortsmitte findet sich nicht nur ein Medipack. Wenn ihr dort kurz innehaltet um eure Waffen nachzuladen, verlassen deutsche Soldaten ihr sicheres Ver-

steck, um euch zu attackieren. Jetzt habt ihr die Jungs da, wo ihr sie haben wolltet.

Den Panzer an der Brücke schaltet ihr mit der MG-Stellung oben im Kirchenturm aus. Diesen erreicht ihr, wenn ihr am Panzer vorbeilauft. Es ist natürlich auch möglich, den Panzer mit Granaten zu zerstören. Da das Gefährt recht lange braucht um zu zielen, solltet ihr ausreichend Zeit haben, aus unmittelbarer Nähe einen sicheren Angriff zu starten.

#### 2. Eine besondere Ladung

Da das U-Boot recht eng ist, solltet ihr jede Gelegenheit nutzen, um Deckung zu suchen. Aus den Verstecken heraus lässt es sich leichter kämpfen. Wer im Gang stehen bleibt und das Feuer eröffnet, riskiert sein vorzeitiges Ableben.

Einfach durch den Dampf zu marschieren, ist eine dumme Idee. Das überlebt ihr nicht. Für diese Art von Problemen gibt es eine simple Lösung: Schließt das Ventil. Das befindet sich meist in unmittelbarer Nähe.

#### 3. Im Auge des Sturms

In dieser Mission sind Medipacks seltener, Feinde dafür umso zahlreicher. Sammelt deswegen umgehend die Extras auf, die die toten Soldaten hinterlassen. Ab und an befindet sich unter den Fundstücken auch ein Heil-Item. Dieses zunächst liegen zu lassen um es später zu holen ist nicht klug, da Gegenstände nur für eine bestimmte Zeit herumliegen und dann verschwinden.

Die MG-Stellung solltet ihr im Auge behalten. Habt ihr deren ersten Bewacher erledigt, folgt meist ein Zweiter, der den anderen ersetzt.

#### 4. Zufällige Begegnung

Um an die MG-Stellung auf dem Güterwaggon zu kommen, müsst ihr den Waggon erst abkoppeln um dann über eine Kiste auf der anderen Seite auf den Waggonboden zu springen.

### 3. Die Nadel im Heuhaufen

#### 1. Stürmische Landung

Munition und Medipacks sind in dieser Mission rar, also immer alles auf sammeln, was der Feind euch hinterlässt. Ein Blick in die kleinen Stallunterkünfte schadet auch nie. Ihr habt in dieser Mission zwar Unterstützung von zwei weiteren Soldaten. Aber nicht immer eröffnen diese das Feuer auf den nächsten Feind. Helft ihnen deshalb ein wenig.

Während Barnes die Panzer zerstört, ist er besonders gefährdet. Achtet also darauf, dass sich im näheren Umfeld kein Feind aufhält, wenn Barnes den Sprengsatz anbringt.

#### 2. Zum goldenen Löwen

Hier solltet ihr die Deckungen ausnutzen und euch im Notfall auch zurückziehen. Gleich zu Beginn ist das Gegnernaufkommen recht groß.

Im Kofferraum der zu sabotierenden Autos liegen Medipacks. Auf diese könnt ihr im Notfall zurückgreifen. Die sofortige Mitnahme ist hier nicht nötig – sie verschwinden nicht wie manch andere Items nach einiger Zeit.



○ Erledigt von der MG-Stellung aus zuerst die Bodentruppen.



○ Nur Barnes kann den deutschen Panzern etwas anhaben.







○ Schießt ihr auf die Fässer, erledigt sich das Feind-Problem umgehend.



○ Bei solch einer deutschen Übermacht seht sogar ihr alt aus.

Auf den großen Dorfplätzen lassen sich die feindlichen Einheiten sehr gut mit dem Scharfschützengewehr traktieren. Aber benutzt die Zoomfunktionen nicht zu lange. In diesen Phasen seid ihr ein leichtes Ziel für die Feinde in der näheren Umgebung. Sie können sich heranschleichen, ohne dass ihr es merkt.

### 3. Operation Rapunzel

Das Haus betretet ihr links durch den Lieferanteneingang. Hier fliegt eure Tarnung umgehend auf. Gebt ihr euch außerhalb des Gebäudes als Feind zu erkennen, habt ihr auch noch die Wachen am Hals.

Den Küchenschlüssel für's Erdgeschoss findet ihr eine Etage höher – umringt von Feinden.

Bevor ihr Gerritt befreit, solltet ihr die Feinde auf dem restlichen Wegstück erledigen. So minimiert ihr das Risiko, dass die euren Schützling töten.

### 4. Einige Brücken zu weit

#### 1. Die Brücke von Nijmegen

Wenn ihr an der Brücke die Leiter nach oben steigt um die Scharfschützen zu erledigen, seid vor allem beim Abstieg vorsichtig. Zu leicht stürzt man hier in den Tod.

Wenn ihr das Scharfschützengewehr aufammelt, kommen auf der rechten Seite der Brücke zwei Soldaten auf euch zu.

Beim Ausschalten der MG-Stellung via Scharfschützengewehr solltet ihr länger im Zoom-Modus bleiben. Nicht selten erscheinen mehrere Nachfolger des eben verblichenen Soldaten. Geht erst dann weiter, wenn ihr sicher seid, dass das MG wirklich nicht mehr besetzt ist.

#### 2. Stück für Stück

Die drei Wachstationen eliminiert ihr mit Hilfe einer MG-Stellung, die sich in einer zivilen Wohnung befindet. Es genügt, wenn ihr auf das rote Fass schießt, um den Posten mit allen Wachen auszuschalten.

Beim Kampf durch die Gartensiedlung ist äußerste Vorsicht geboten, da

im Endgebäude (das auch zum Ausgang führt) Scharfschützen lauern.

Die versteckte Radiostation befindet sich in der Gartensiedlung im Haus ganz hinten rechts.

### 3. Ritter von Arnheim

Am sichersten übersteht ihr das erste Scharmützel, wenn ihr in das Haus vor euch geht und vom ersten Stock aus sowohl Scharfschützen als auch Bodentruppen erledigt.

Den ersten Panzer erledigt ihr am schnellsten, wenn ihr die MG-Stellung rechts besetzt.

Die Panzerschrek-Einheit sowie die dazugehörige MG-Stellung erledigt ihr am besten, wenn ihr am Eingang der Ruine die Treppe nach oben nehmt und von dem schmalen Sims aus alle Feinde erwischt. Lasst euch nicht von der Panzerschrek-Einheit ins Visier nehmen!

### 5. Donnergrollen

#### 1. Auf der Spur

Ihr könnt das Hotel nur dann verlassen, wenn ihr zuvor den Ausweis und die Uniform gestohlen habt.

Im Bahnhof ist Geheimhaltung nicht mehr nötig. Schaltet alle Feinde aus, die sich euch in den Weg stellen.

Benutzt eure Pistole, so lange es geht. Für eure andere Waffe ist die Munition in diesem Abschnitt knapper bemessen. Diese also nur im Notfall einsetzen.

Sammelt alle Extras ein, die ihr findet: Später könnt ihr nicht mehr zurück.

#### 2. Den Sturm bezwingen

Das Besteigen der Geschütztürme ist ein nettes Gimmick, ist aber auch gefährlich. Der erste Verfolger auf Schienen lässt sich noch relativ leicht besiegen. Beim zweiten und dritten gepanzerten Angreifer muss bereits der erste Schuss sitzen. Schafft ihr das nicht, werden die Gegner mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Gegenschlag ausholen. Zum Bestehen der Mission ist das Zerstören des Feindes allerdings nicht notwendig.

Wenn ihr euch im Freien aufhaltet, solltet ihr nicht zu lange herumtrödeln. Nähert sich

auf dem parallelen Schienenstrang unbenutzt ein Verfolger, seid wachsam. Ein Volltreffer aus seiner Waffe bringt euch um.

### 3. Entgleist

Hier solltet ihr vor allem auf das Scharfschützengewehr vertrauen, wollt ihr eine reelle Chance gegen die deutsche Übermacht haben.

### 6. Das Horten-Geschütz

#### 1. Gestutzte Flügel

In der Schlafunterkunft der Soldaten solltet ihr alle Spinde untersuchen. Hier findet ihr nicht nur die Spion-Kamera, sondern auch einige nützliche Extras.

In den Labors ist Schusswaffengebrauch nicht ganz ungefährlich. Trefft ihr die Reagenzgläser auf dem Tisch, gibt es eine Explosion. Nutzt dieses Wissen, um Munition zu sparen.

Wollt ihr die Pläne an der Wand abfotografieren, dürft ihr nicht zu nahe an der Wand stehen, die Kamera funktioniert dann nicht.

In den Fertigungshallen stehen zahlreiche explosive Fässer. Nutzt auch diese Information, um Munition zu sparen.

#### 2. Feindliche Mine

Sammelt vor dem Fahrantritt rechts noch die Extras ein.

Ladet sofort nach, wenn ihr eine kurze Verschnaufpause habt.

#### 3. Im Radar

Ihr solltet euch vor allem auf euer Scharfschützengewehr verlassen, wenn ihr euch einer der beiden Radaranlagen nähert. Hier befinden sich zahlreiche MG-Stellungen. Außerdem Panzerschrek-Einheiten, bei denen ihr ganz besonders vorsichtig sein solltet.

Es finden sich erneut zahlreiche, leicht explosive Fässer in diesem Abschnitt. Ihr wisst, was zu tun ist...

#### 4. Gestohlene Show

Gleich in dem Tunnel in dem die Mission beginnt, befinden sich hinten links zahlreiche Heil-Items, die ihr im finalen Abschnitt bitter nötig habt.



# PROJECT

**Lest den ersten Teil unserer Komplettlösung zu Project Zero und packt die Angst vor bösen Geistern weg. Wir zeigen euch, wie ihr in dem Spukhaus das Grauen überlebt.**

Player's Guide Project Zero - Teil 1

## Allgemeine Info:

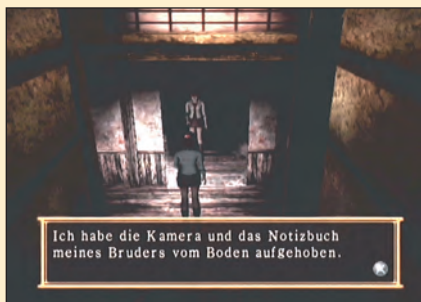
Wir weisen euch hier konsequent den direkten Weg durch das Spiel. Somit befassen wir uns nur mit jenen Geistern und Aufgaben, die direkt euren Weg kreuzen. Manche Geisterscheinungen sind allerdings zufallsbedingt. Also wundert euch nicht, wenn einige der hier beschriebenen Geister nicht erscheinen sollten (in den meisten Fällen bezieht sich das auf die friedlichen Untoten). Genauso wenig solltet ihr euch über Geister wundern, die erscheinen, obwohl wir sie mit keiner Silbe erwähnt haben (das bezieht sich eher auf die aggressiven Gespenster).

## Himuro - Intro Eingang

Im spielbaren Vorspann schlüpft ihr in die Rolle von Mafuyu – dem älteren Bruders des Hauptcharakters Miku. Ihr befindet euch im Eingangsbereich des Hauses. Zuerst dreht ihr euch um. In der Ecke links hinten könnt ihr



☉ Wenn ihr im Kaminzimmer den Stufen nach oben folgt, findet ihr Takamines Aufzeichnungen.



☉ Im Seilflur findet Miku Mafuyus Habseligkeiten. Unter ihnen befindet sich auch die Kamera.

hinter dem Gitter etwas wahrnehmen. Wenn ihr jetzt die Kamera benutzt, könnt ihr eure erste Geistererscheinung fotografieren. Geht jetzt die Stufen vor euch nach oben. In der Ecke rechts oben nehmt ihr einen „Film Typ 14“ an euch. Wenn ihr jetzt in westlicher Richtung weitergeht, findet ihr eine alte Kamera – den ersten Speicherpunkt in Project Zero.

Geht nach dem Sichern durch die Tür, die sich kurz unterhalb des Speicherpunktes befindet. So gelangt ihr geradewegs in den Seilflur. Lauft den Flur entlang. Wenn ihr schnell seid, könnt ihr einen weiteren der harmlosen Geister fotografieren. Am Flurspiegel angekommen, haltet ihr euch rechts und geht hier durch die Tür.

## Kamin

Hier erscheint kurzfristig der Geist des Schriftstellers, der von der Balustrade zu euch herabstarrt. Geht die Treppen nach oben und hebt am Ende das blinkende Etwas auf – Takamines Notizbuch! Im Anschluss werdet ihr von einem Geist attackiert. Kehrt jetzt zurück in den Seilflur und lauft Richtung Eingang. Hier endet der Prolog von Project Zero.

## 1. Nacht – Das Würgeritual Eingang

Jetzt habt ihr die Kontrolle über den wirklichen Hauptcharakter von Project Zero: Miku. Wie zuvor bei Mafuyu hebt ihr ein in nord-östlicher Richtung liegendes, blinkendes Extra auf – in dem Fall Kräutermedizin. Wenn ihr den Seilflur betreten wollt, seht ihr einen Geist im Eingangsbereich. Lauft schnell zu ihm hin. Ihr findet einen Fetzen der Forschungsnotizen. Zurück im Seilflur: Vor dem Spiegel findet Miku sowohl die Kamera von Mafuyu als auch dessen Notizbuch.

Habt ihr seine Habseligkeiten an euch genommen, könnt ihr den Geist oben am Balken fotografieren, wenn ihr schnell seid. Geht nun

weiter durch die Tür, die auch Mafuyu genommen hat.

## Kamin

Sobald ihr Richtung Treppenaufgang geht, erscheint der Geist eures Bruders – fotografiert ihn schnell. Untersucht den Raum, um einen Teil des schwarzen Notizbuches mit Zeitungsausschnitt, einen „Film Typ 14“ sowie Kräutermedizin zu finden. Im Obergeschoss versucht ihr vergeblich, die Tür zu öffnen. Wenn ihr den Durchgang zur zerstörten Treppe durchschreitet, werdet ihr nicht nur mit Kräutermedizin belohnt, sondern auch noch mit einem Geist. Kehrt jetzt wieder zurück zur Treppe.





# ZERO

Frank Emmerling

## TEIL 1 Komplettlösung

Player's Guide Project Zero – Teil 1

Während ihr die Stufen nach unten steigt, erscheint ein Geist unterhalb der Treppe. Untersucht die Spanische Wand links vom Treppenaufgang. Ein Geist erscheint und gibt euch den Tipp, die Spanische Wand durch die Kamera anzusehen. Wenn ihr ein Foto davon macht, erkennt ihr, dass sich hinter der Abdeckung eine Tür befindet. Sobald ihr jetzt die Spanische Wand ein zweites Mal anklickt, erscheint eine Tür, durch die ihr geht.

### Lampenflur

Klickt den Geist, um eine weitere Info zu erhalten. Folgt dem Flur bis zu seinem Ende. Links im Nebenraum findet ihr eine Kräutermedizin. Zurück zur Flurecke nehmt ihr die einzig offene Tür.

### Bibliothek

Nehmt den Zeitungsausschnitt von der Truhe. Wenn ihr jetzt in die Mitte des Raums geht, erscheint ein weiterer herumirrender Geist. Nehmt vom Fenster den „Film Typ 37“. Rechts davon lässt sich ein Wandschrank öffnen. Ein weiteres Mal erscheint ein Geist. Schnappt euch noch den Kassettenrecorder mit der ersten weißen Kassette, bevor ihr durch die Tür weitergeht, die sich gerade geöffnet hat.

### Kimono Raum

Hier gibt es gleich zu Beginn Kräutermedizin und einen Geist zu ergattern. Sobald ihr am Fenster die zweite weiße Kassette an euch nehmen wollt, werdet ihr von einem Geist attackiert. Nach dessen Niederlage fotografiert ihr den Standspiegel. Auf dem Bild erscheint eine Löwenmaske, die ihr im Kaminraum auf der Kommode gesehen habt. Auf dem Weg in den Kaminraum werdet ihr ein weiteres Mal von dem Geist attackiert.

### Kamin

Klickt die Löwenmaske an, um den roten Handspiegel zu erhalten. Geht jetzt wieder in den Gang von gerade eben.

### Lampenflur

Sobald ihr die Ecke passiert, lässt sich ein Geist einfangen. Geht jetzt weiter in die ...

### Bibliothek

... wo ihr sofort nach dem Öffnen der Tür einen Geist knipsen könnt. Nun wartet der Kimono Raum auf euch.

### Kimono Raum

Setzt am Standspiegel den roten Handspiegel ein. Ihr erhaltet dafür ein Foto des Redakteurs sowie einen Messingschlüssel. Im Anschluss werdet ihr zum dritten Mal von dem Geist des Redakteurs angefallen. Nach dem Kampf findet ihr euren ersten Geisterstein. Erinnert ihr euch noch an die Tür oberhalb der Treppen im Kaminraum? Zu dieser müsst ihr jetzt! Mit Hilfe des Messingschlüssels öffnet ihr sie.

### Tatamizimmer

Hier gibt es sowohl einen Schnipsel der Forschungsnotizen als auch eine Kräutermedizin zu erbeuten. Geht jetzt durch die Tür südöstlich des Zugangs zum Tatamizimmer.

### Vorzimmer

Hier befindet sich der zweite Speicherpunkt. Schnappt euch die erste rote Kassette auf der Kommode mit den Puppen. Auch ein Teil des roten Notizbuches findet sich hier. Das obligatorische „Film Typ 14“-Item ist hier auch nicht fern. Kehrt nun zurück in das Tatamizimmer und nehmt die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Innerhalb der Wandvertiefung links ist eine Tür, die man leicht übersehen kann.

### Weg, Obergeschoss

Gleich links von euch lässt sich ein Wandschrank öffnen, aus dem ihr einen

„Film Typ 37“ an euch nehmt. Sobald ihr euch umdreht und ein Stück den Gang entlanglauft, erscheint der Geist einer Frau vor dem Spiegel. Vor dem Spiegel findet ihr einen weiteren Teil des roten Notizbuches. Wenn ihr am Spiegel links abbiegt, findet ihr eine weitere Kräutermedizin. Geradeaus geht es dann regulär weiter.

### Weg, Erdgeschoss

Hier werdet ihr sofort von einem äußerst aggressiven Geist attackiert. Vermeidet es, von ihm berührt zu werden. Zum Glück ist der Weg in sich geschlossen und ermöglicht euch so, seinen Attacken auszuweichen. Verlasst den Weg nach eurem Sieg durch die Tür im Norden. Auf dem Weg dorthin findet ihr in einem Wandspalt einen Zeitungsartikel.



⓪ Durch Bestätigen von „Ja“ setzt ihr den roten Handspiegel im Standspiegel ein.

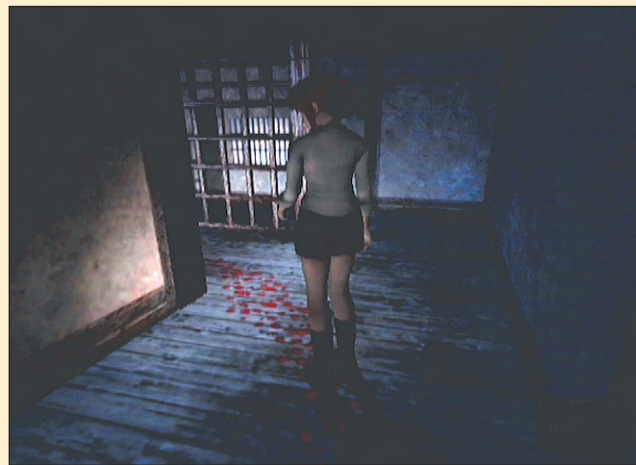


⓪ Im Kimono Raum trifft ihr zum ersten Mal auf den Geist des Redakteurs. Berührt er euch, erscheint der Bildschirm in einer Negativaufnahme und ihr verliert Energie.





○ Immer diese versiegelten Türen! Die Kombination sieht zwar unverständlich aus, aber Dank unserer Hilfe ist sie kein Problem für euch.



○ Gruselig: Im Kirschbaumatrium weist der Boden eine frische Blutspur auf. Folgt ihr ihr, lässt sich sogleich um die Ecke eine Geist fotografieren.

## Beerdigungsraum

Rechts von der Tür findet ihr einen „Film Typ 37“ und links von der Tür auf der Kommode das Würgeritual. Geht ihr um die Absperrung herum, lässt sich ein herumirrender Geist einfangen. Auf dem Tisch mit den brennenden Kerzen findet ihr einen weiteren Teil des roten Notizbuchs sowie einen Geisterstein. Macht ein Foto von der gewünschten Tür unterhalb des Kerzentisches, um euch einen Durchgang anzeigen zu lassen. Dieser ist aber noch versiegelt. Nehmt als nächstes die Tür oberhalb des Kerzentisches.

## Schuttraum

Ein weiterer Speicherpunkt offenbart sich euch. Hier findet ihr aber auch Kräutermedizin, einen Teil des schwarzen Notizbuchs und das Dokument der fünf Steine. Jetzt geht es zurück in den Gang.



○ Nur wenn ihr am Wasserrad richtig steht, könnt ihr mit der Kamera den Geist einfangen.



○ Wenn ihr schnell seid, könnt ihr sofort nach dem Betreten des Puppenzimmers einen Geist erwischen.

## Weg, Erdgeschoss

Geht rechts herum, um eine Tür mit einem seltsamen Kombinationsschloss zu finden. Die Kombination lautet 10, 8, 10, 9. Dabei müsst ihr davon ausgehen, dass die 1 dem Punkt entspricht, an dem ihr zu Beginn des Zählwerkes steht. Gezählt wird im Uhrzeigersinn. Hab ihr die Kombination richtig eingegeben, öffnet sich die Tür.

## Lager

Fotografiert das deutende Mädchen, das plötzlich vor euch erscheint. Links lassen sich im Regal eine Kräutermedizin und ein Zeitungsausschnitt finden. Lauft ein Stück weiter, um über eine Treppe nach oben zu klettern. Oberhalb findet ihr einen Geisterstein, einen „Film Typ 74“ sowie einen Schnipsel aus einem Tagebuch. Unterhalb der Treppe ist ein Geist zu fotografieren. Ihr Bild hebt das Siegel von der Tür im Beerdigungsraum auf. Kehrt jetzt in diesen zurück.

## Beerdigungsraum

Nach dem Brechen des Siegels lässt sich die Tür ganz leicht öffnen.

## Kirschbaumatrium

Folgt der Blutspur am Boden. Um die Ecke könnt ihr ein Foto von einem Geist machen. Hinter der Absperrung (die ihr ganz leicht umgehen könnt) macht ihr ein Foto von der Tür mit dem Siegel. Auf dem Foto ist ein Wasserrad zu sehen. Folgt der Veranda weiter, um einen weiteren Teil des schwarzen Notizbuchs zu finden. Der Weg führt euch zu einer zweiten versiegelten Tür.

Auf dem Foto von der Tür erkennt ihr zahlreiche Puppen. Nun steigt von der Veranda in den Garten hinab. Geht ihr nach links weiter, findet ihr in der Ecke einen weiteren Geisterstein. Gegenüber von euch befindet sich ein Schrein, auf dessen Stufen ihr die zweite rote Kassette erblickt. Links von den Stufen könnt ihr einen weiteren Geist finden. Rechts vom Schrein geht es weiter. Auch hier ist ein Geist zu fotografieren.

## Abgrund

Schnappt euch hier am Wasserrad die dritte rote Kassette. Vergesst nicht, ein Bild von dem Rad zu machen, damit das Siegel gebrochen wird. Achtet darauf, dass ihr die richtige Stelle fotografiert. Geht nun weiter zum Ufer. Fotografiert am Steg links die Laterne, die auf dem Foto ihr wahres Gesicht zeigt. Hebt im Anschluss auf dem Steg auch den Steinspiegel auf. Bevor ihr zurück in den Garten geht, solltet ihr in der südwestlichen Ecke nach einem „Film Typ 37“ Ausschau halten.

## Kirschbaumatrium

Jetzt lässt sich die erste Tür auf der Veranda (Wasserrad) öffnen.

## Puppenzimmer

Ein Geist lässt sich sogleich einfangen. Hier gibt es wieder einiges abzustauben. Neben einem neuen Teil des roten Notizbuchs gibt es gleich zwei Geistersteine zu mopsen. Sobald ihr das Siegel für die zweite Tür auf der Veranda brecht (wenn ihr das Puppenzimmer verlasst ganz rechts), werdet ihr von einem Geisterkind malträtiert. Jetzt ist euer nächstes Ziel klar – die zweite Tür. Vorher müsst ihr euch aber noch mit einem weiteren Geist herumärgern.

## Treppenhaus

Gleich zu Beginn gilt es mal wieder einen Geist zu fotografieren. Hier lässt sich auch gleich wieder etwas finden: ein Feuerzeug und ein weiterer Teil des schwarzen Notizbuchs. Ignoriert die Treppen und folgt der erscheinenden Geisterfrau um die Ecke. Der kurze Gang führt euch zu einer Tür. Kurz vorher lässt sich ein Papierschnipsel vom Boden aufheben.

## Aquarium

Bereits nach dem ersten Steg lässt sich eine Kräutermedizin einsammeln. Doch schon nach der nächsten Biegung werdet ihr ein weiteres Mal von einem Geist attackiert. Als Belohnung erhaltet ihr eine weitere rote Kassette. Kehrt jetzt erst einmal zum Abgrund zurück.





Der Kindergeist im Puppenzimmer kriecht am Boden entlang. Seid besonders auf der Hut vor diesem kleinen Nerver. Auch hier solltet ihr den direkten Kontakt vermeiden, damit es euch nicht so ergeht wie im Bild.

## Abgrund

Am Steg brennt eine der Gartenlaternen nicht. Mit dem Feuerzeug entzündet ihr sie. So gelangt ihr in den Besitz der schwarzen Gravur. Mit ihr geht ihr wieder in den Garten.

## Kirschbaumatrium

Hier gibt es gleich links einen Geist zu knipsen. Danach wählt ihr den Weg ins ...

## Treppenhaus

Auch hier gibt es einen Geist zu knipsen aber auch einen zu bekämpfen. Geht weiter ins ...

## Aquarium

Am anderen Ende findet ihr wieder mal etwas Wichtiges. Die Tür ist mit einer Kombination versiegelt. Sie lautet: 8, 5, 5, 2 (Eingabe wie bei der Tür zum Lager).

## Garten

Hier befinden sich neben einem weiteren Speicherpunkt ein Geisterstein, ein Steinspiegel (hinter dem Brunnen) und ein Geist, den ihr fotografieren könnt. Natürlich wartet

auch schon der nächste Gegner auf euch. Vor der weiterführenden Tür findet ihr auf dem Grabstein links einen weiteren Teil des schwarzen Notizbuches.

## Waldweg

Kurz vor dem Ende der Treppe zum Narukami-Schrein erscheint ein Geist rechts vom Pfosten. Vor dem Schrein lassen sich ein „Film Typ 37“ und ein Steinspiegel aufheben. Um Zugang zum Schrein zu erhalten, müsst ihr ein Puzzle lösen. Das ist aber gar nicht so schwer:

Es gibt fünf Ecken. Rechts oben entspricht der Ziffer „Eins“ auf einer Uhr – im Uhrzeigersinn geht es weiter bis links oben, was der „Fünf“ entspricht. Klickt die Eckpunkte wie folgt an: 4,2,3,5. Nun ist der Schrein offen.

## Narukami-Schrein

Nehmt die blaue Kassette vom Podest. Wenn ihr jetzt zur Decke schaut, erspäht ihr den nächsten Geist zum Knipsen. Augenblicke später werdet ihr attackiert. Am besten kämpft

ihr außerhalb des Schreins, da ihr hier mehr Bewegungsfreiheit habt. Nach dem Ableben eures Gegners findet ihr auf den Stufen einen weiteren Teil des schwarzen Notizbuches. Am rechten Shinto-Torpfosten befindet sich auf der Rückfront eine Geheimkammer. In ihr verbirgt sich ein Buddha ohne Kopf. Diesen fügt ihr im Schreininneren an seinen vorbestimmten Platz.

Ein weiteres Rätsel erwarte euch. Steckt die Buddhastatuen in die richtigen Fächer. Wenn wir davon ausgehen, dass der linke Buddha, die Nummer „Eins“ ist und der rechte somit Nummer „Fünf“, ist die Kombination wie folgt:

- Budhha 1 – hintere Reihe, linke Ecke
- Buddha 2 – vordere Reihe, linke Ecke
- Buddha 3 – hintere Reihe, Mitte
- Buddha 4 – vordere Reihe, rechte Ecke
- Buddha 5 – hintere Reihe, rechte Ecke

Ein Geist erscheint aus dem Spiegel. Widerstand ist hier zwecklos. Spart euch also eure Bilder und lasst den Dingen ihren Lauf.

## 2. Nacht – Dämonenjagd

### Puppenzimmer

Sammelt den Geisterstein, Mafuyus Notizbuch, das Tagebuch einer Dame, die Kräutermagie und den „Film Typ 14“ ein. Vergesst nicht, noch ein Foto von der magischen, versiegelten Tür zu machen, bevor ihr weiterzieht.

### Kirschbaumatrium

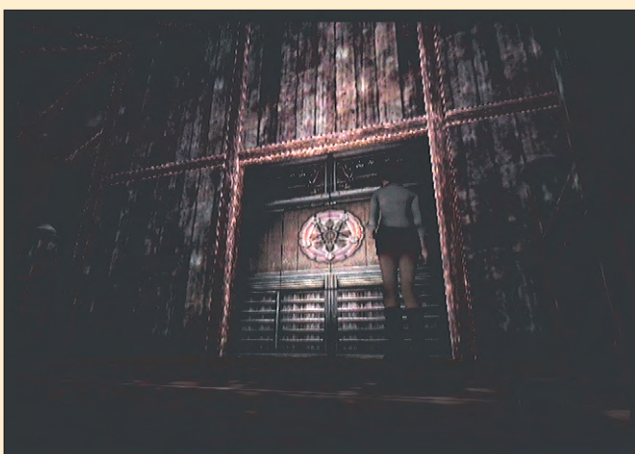
Gleich zu Beginn lässt sich ein Geist fotografieren. Geht nun weiter ins ...

### Beerdigungsraum

Gleich rechts von euch findet ihr die „Schriftrolle des Blinden Dämons“. Auch einen „Film Typ 37“ gibt es zu erbeuten. Geht nun weiter in den ...

### Schuttraum

Macht hier ein Foto von der versiegelten Tür. Das Foto zeigt den Brunnen aus dem Garten. Schnappt euch noch die Kräutermagie, bevor ihr weiterzieht.



Zutritt zum Narukami-Schrein erhaltet ihr nur mit der richtigen Kombination. Diese lautet: 4, 2, 3 und 5.



Setzt jetzt noch die letzte Buddhastatue rechts oben ein und ihr habt die erste Nacht fast überstanden.





○ Überstanden habt ihr die erste Nacht erst, wenn ihr euch von diesem unfreundlichen Untoten berühren lasst. Widerstand ist sinnlos.

## Kirschbaumatrium

Eine weitere Attacke von einem Geist erwartet euch hier. Doch das soll euch nicht davon abhalten, weiterzugehen.

## Treppenhaus

Neben einem Geisterjungen zum Knipsen erwartet euch auch ein penetranter Geistergegner, wenn ihr dem Jungen folgt. Am Ende des Flurs macht ihr ein Bild von der Tür und schnappt euch den „Film Typ 37“. Kehrt zum Treppenaufgang zurück und fotografiert rechts von der Zugangstür die Stelle, wo sich der Rachegeist verbirgt. Nun ist der Zugang zum Aquarium offen.

## Aquarium

Ein weiteres Mal kommt euch der Geisterjunge vor die Linse. Auf dem Weg zur nächsten Tür findet ihr einen „Film Typ 37“ und eine Kräutermézin. Die Kombination für die Tür lautet dieses Mal: 9, 5 und zweimal die 10. Eingabe nach dem altbekannten Muster.

## Garten

Folgt dem Pfad zum Speicherpunkt. Klickt den Brunnen an, um den Angriff des Geistes zu beschwören. Im Anschluss fotografiert ihr

den offenen Brunnen und nehmt die blaue Gravur an euch. Kehrt jetzt zum Schuttraum zurück. Unterwegs werdet ihr mehr als einmal von Geistern attackiert.

## Schuttraum

Die Tür, durch die ihr weiterkommt, hat wieder mal ein Schieberätsel. Es funktioniert genauso, wie das am Schrein. Die Kombination lautet: 2, 5, 4, 3, 1.

## Flur, Erdgeschoss

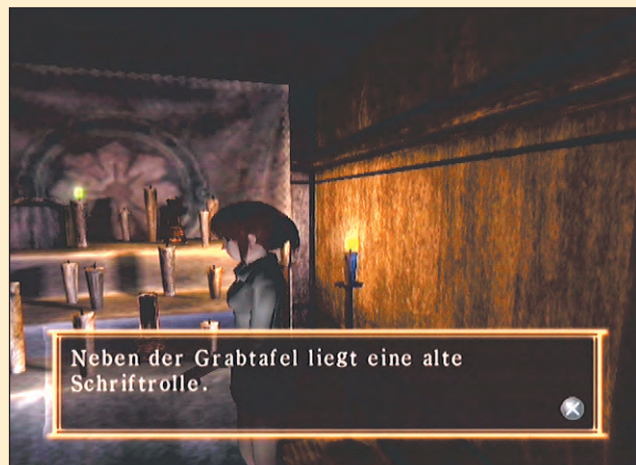
Auf dem Weg zum Ende des Flurs lässt sich Mafuyus Geist kurz blicken. Am Ende angelangt, macht ihr ein Foto von der Tür, das euer nächstes Ziel angibt. Vergesst nicht, Mafuyus Tagebuch einzupacken. Kehrt erst einmal ins Kirschbaumatrium zurück. Hier sammelt ihr einen Geisterstein sowie einen „Film Typ 37“ ein und macht noch ein Bild vom erhängten Geist, bevor ihr zum Abgrund geht.

## Abgrund

Folgt dem Steg übers Wasser (vergesst nicht, das heilige Wasser einzusammeln, das dort herumliegt). Am Ende des Stegs lassen sich die violette Gravur und ein Steinspiegel erbeuten. Kehrt wieder zum Ende des Flurs zurück. Unterwegs gibt's wieder einiges zu knipsen.

## Flur, Erdgeschoss

Die Kombination lautet 4, 2, 3, 5, 4, 1, 2.



○ In der zweiten Nacht findet ihr im Beerdigungszimmer am Kerzentisch die „Schriftrolle des Blinden Dämons“.

## Maul des Dämons

Lauf auf die Rückseite der Balustrade, um die Leiter nach unten zu nehmen. Links wartet schon die zweite Leiter auf euch, die euch auf den Grund führt. Sobald ihr versucht, das große Tor zu öffnen, erscheint ein Geist. Macht ein Bild von der Stelle, wo er erschien. Klettert jetzt wieder ganz nach oben. Das geht natürlich nicht, ohne vom Feind angegriffen zu werden. Nach dessen Vertreibung seht ihr ein Bild mit brennenden Kerzen – ihr müsst also in das Begräbniszimmer. Die passenden Streichhölzer zum Entzünden der Kerzen hat euch der Geist netterweise hinterlassen.

## Beerdigungsraum

Ein Geistermädchen erscheint und weist auf die Kerzen. Zündet sie in folgender Reihenfolge an (von links nach rechts): 4, 2, 5, 4. Ihr erhaltet noch zusätzlich eine Schriftrolle und erleidet einen feigen Angriff von hinten. Nun geht es weiter zum ...

## Puppenraum

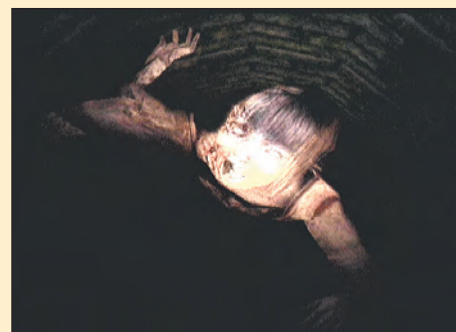
Auch hier werdet ihr einmal mehr vom kriechenden Kindergeist attackiert. Fotografiert links oben die verdächtige Stelle. Links davon an der Wand hängt ihr die Dämonenschriftrolle auf. Diese offenbart euch nun einen Durchgang in den ...

## Kimonoraum

Neben einem Geisterstein gibt es auch einen Geisterjungen, der von rechts nach links



○ Nur wenn ihr den Geist im Treppenhaus knipst, lässt sich das Siegel zum Aquarium brechen.



○ Da hat wohl jemand zuviel „Ring“ gekuckt. Der Geist des Kindes kommt aus dem Brunnen empor.



durchs Bild flitzt. Verlasst den Raum durch die Vordertür.

## Bibliothek

Auf der Kommode liegt ein weiterer Geisterstein und einen „Film Typ 74“ findet ihr im Wandschrank. Nun verlasst den Raum durch den Haupteingang.

## Lampenflur

Links hinten lässt sich noch ein „Film Typ 37“ einstecken, bevor ihr in den Kaminraum weiterwandert.

## Kamin

Ihr werdet von einem Kindergeist attackiert. Nach dessen Verschwinden findet ihr ein Spiegelstück. Fotografiert auch die Standuhr unterhalb der Treppe. Vor der Standuhr findet ihr auch einen Fetzen Papier. Geht nun die Stufen nach oben, um die Tür zum Tatamizimmer zu fotografieren. Auf den Foto seht ihr den Seilflur. Dort geht ihr jetzt auch hin.

Seilflur: Sucht die Stelle an der Decke, wo sich der Rachegeist verbirgt. Damit wird das Siegel zum Tatamizimmer gebrochen.

## Tatamizimmer

Fotografiert den Geist und nehmt Mafuyus Aufzeichnungen vom Tisch. Auch einen Stein-Spiegel, einen Geisterstein und ein heiliges Wasser solltet ihr nicht verschmähen. Links oben in der Einbuchtung ist jetzt endlich die Holztür offen. Fotografiert die nächste verdächtige Stelle mit der Kamera. Der Hinweis ist ein Schlüssel. Verlasst den Raum wieder.

## Weg, Obergeschoss

Gleich im linken Wandschrank gibt es einen „Film Typ 37“ zu erbeuten. An der Möglichkeit abzubiegen, die sich neben dem Spiegel befindet, werdet ihr einmal mehr vom blinden Geist angegriffen. Nach dessen Vertreibung kehrt ihr zum Spiegel zurück und geht den Gang nach hinten. Fotografiert hier die Tür, um den nächsten Hinweis zu erhalten.

## Weg, Erdgeschoss

Sucht den Spalt in der Wand. Macht hier ein Bild, um das Siegel zu brechen. Auch ein



⊙ Auch auf dieses Kombinationsschloss werdet ihr im Laufe des Spiels mehr als einmal treffen.

Steinspiegel lässt sich hier finden. Öffnet die Tür im Norden mit dem Schlüssel, aber passiert sie nicht. Kehrt nun nach oben zurück.

## Weg, Obergeschoss

Das Siegel an der Tür ist jetzt aufgebrochen.

## Kotoraum

Nehmt das Tagebuch der Dame sowie den Bronzeschlüssel an euch und öffnet damit den kleinen Tresor im Tatamizimmer. Es erscheint ein Geist – folgt ihm.

## Observatorium

Ihr seht einen Rückblick in eure Vergangenheit. Ein Extra liegt nun im Kirschbaumatrium.

## Vorraum

Öffnet die kleine Tür in der Ecke, dann kommt ihr im Treppenhaus heraus. Lauft die Stufen hinunter und ins Freie.

## Kirschbaumatrium

Lauft zum Baum, wo sich eure Mutter erhängt hat und sucht das Extra auf. Nach der Sequenz werdet ihr von dem Geist eurer

Mutter attackiert. Nach ihrer Vertreibung erscheint ein Bild. Jetzt könnt ihr Yaes Habseligkeiten aufheben. Geht nun in das Puppenzimmer.

## Puppenzimmer

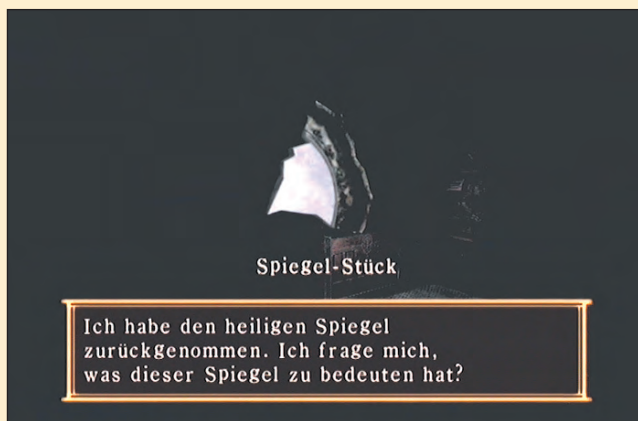
Fotografiert rechts von euch das Puppen-gespann. Untersucht nun die Puppen auf der gegenüberliegenden Seite des Zimmers. Ergreift die Puppe rechts oben. Setzt diese auf der anderen Seite ein. Nun seid ihr im Besitz der „Wütenden Maske“. Geht jetzt über das Bestattungszimmer in den unteren Weg. Hier im Süden befindet sich eine Tür, durch die ihr noch nicht gegangen seid.

## Große Halle

Sammelt hier den „Film Typ 14“ und die Kräutermedizin ein. Die Tür am anderen Ende führt euch zum Seilflur, über den ihr wieder in den Eingangsbereich zurückkehrt.

## Eingang

An der östlichen Wand hängt ihr die „Wütende Maske“ an den Haken, um den geheimen Durchgang zu öffnen.



⊙ Von dem Geisterjungen im Kaminzimmer erbeutet ihr ein Stück des heiligen Spiegels.



⊙ Die Kombination für das Spiel mit den Kerzen im Beerdigungszimmer lautet: 4,2,5,4.





○ Wenn ihr im Maskenzimmer die vierte Maske näher untersucht, seht ihr eine Sequenz, die euch die Geschichte der „Maske des Blendens“ näher bringt. Im Anschluss werdet ihr vom blinden Geist attackiert.

## Geheimgang

Nehmt als erstes die „Wütende Maske“ wieder an euch. Folgt jetzt dem Gang. An der Ecke findet ihr einen „Film Typ 37“. Ein Stück weiter links macht ihr ein Bild. Geht auch in den Gang hinein und schnappt euch die „Erfreute Maske“. Zurück am Hauptweg: Geht geradeaus und macht hier ein Foto von einem Geist. Nehmt auch das heilige Wasser an euch. Nun geht links durch die Tür. Vergesst hinterher aber nicht, die „Traurige Maske“ an euch zu nehmen.

## Maskenraum

Geht in den mittleren Bereich, wo ihr alle drei Masken aufhängt. Wenn ihr die vierte Maske (die bereits vorhanden ist) anklickt, folgt eine Sequenz. Im Anschluss müsst ihr gegen den wütenden Geist antreten. Ist er vertrieben, nehmt ihr die vierte Maske an euch und öffnet mit ihrer Hilfe die verbliebene Tür.

## Quadratischer Garten

Hebt als erst Mafuyus Notizen auf. Lauft den Holzweg weiter, bis ihr im Westen eine Tür

findet (und höchstwahrscheinlich auch Kräutermidizin). Öffnet sie, aber passiert sie nicht. Macht nun ein Foto von der Doppeltür, die sich unweit der westlichen Tür befindet. Jetzt könnt ihr endlich ins Zentrum des Gartens. Am Monolithen in der Mitte nehmt ihr die goldene Gravur an euch. An der Rückfront gibt es auch noch einen Geisterstein zum Mitnehmen. Speichert nun ab und geht zur Doppeltür. Die Kombination hierfür ist: 2, 4, 1, 3, 2, 4.

## Buddhazimmer

Rechts des Eingangs findet ihr einen „Film Typ 14“. Schnappt euch die „Maske der Spiegelung“ auf dem Altar. Bevor ihr geht, müsst ihr noch den dazugehörigen Geist erledigen. Kehrt nun in den Maskenraum zurück

## Maskenraum

Nehmt als erstes die „Glückliche Maske“ von der Tür. Bringt die „Glückliche Maske“ wieder an der Säule an, damit diese wieder komplett ist. Verlasst nun mit Hilfe der „Maske der Spiegelung“ den Raum durch



○ Um ins Buddhazimmer zu gelangen, müsst ihr die Steine richtig verschieben.

die südliche Tür. Folgt dem Gang und biegt dann rechts ein. Die Tür rechts mit der Maske ist nun offen.

## Blenderaum

In diesem heimeligen Raum krallt ihr euch noch einen Geisterstein. Grabscht euch nun die „Maske des Blendens“ vom Altar. Verlasst den Raum wieder. Links könnt ihr im Gang noch einen Geist fotografieren. Haltet euch rechts und gelangt durch die Tür in den Lampenflur. Schlagt euch von hier durch in den ...

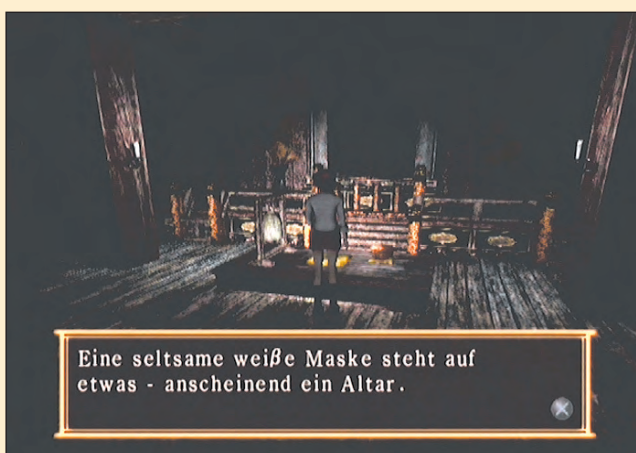
## Schuttraum

Hier speichert ihr erst einmal ab. Nehmt von hier den Flur, der direkt zum „Maul des Dämons“ führt.

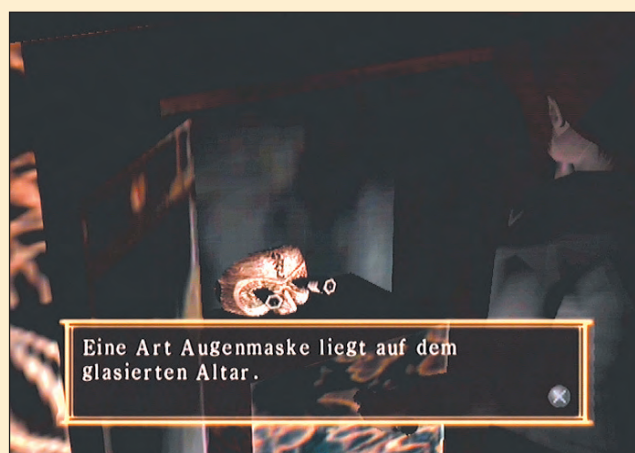
## Maul des Dämons

Erledigt erst einmal den Geist, bevor ihr in die Tiefe hinabsteigt. Sammelt hier links vom Tor die Notizen auf. Untersucht die Stelle rechts von der Tür, wo ihr schon mal einen Geist gesehen habt. Nun folgt eine Sequenz. Im Anschluss dürft ihr euch ein weiteres und letztes Mal mit dem augenlosen Geist herum-schlagen. Jetzt könnt ihr die „Maske des Blendens“ rechts an der Stelle einsetzen, an der der Geist erschienen ist. Passiert die Tür und lasst den Dingen ihren Lauf. Die zweite Nacht ist nun überstanden.

**Lest weiter in der nächsten play...**



○ Auf dem Altar im Buddhazimmer findet ihr die „Maske der Spiegelung“. Im Anschluss werdet ihr vom Wächtergeist am Verlassen des Raums gehindert.



○ Im Blenderaum findet ihr auf dem Altar die „Maske des Blendens“. Auch einige Extras lassen sich in den Raum finden.



# CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

## Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva

play CheatCard page 1

Alle Bonusautos auf einen Blick: Unsere Tabellen verraten euch, wann ihr welches Auto gewinnt. Die erste Tabelle bezieht sich auf die Lizenzen. In der Mitte stehen die Wagen, die ihr bekommt, sobald ihr die Bronze-Zeit unterbietet, rechts die Flitzer, die als Belohnung für die absolvierte Gold-Zeit zu haben sind. Die zweite Tabelle bezieht sich auf das Einzelrennen. Hinter den jeweiligen Kursen steht in Klammern der Schwierigkeitsgrad, den ihr schaffen müsst, um das jeweilige Auto zu bekommen (N = Normal, P = Professional).



### KURS . . . . .BRONZE . . . . .GOLD

|                      |                              |                                              |
|----------------------|------------------------------|----------------------------------------------|
| Mid-Field Raceway    | . . . . .Pennzoil Zexel GTR  | . . . . .Honda NSX-R LM Edition Road Version |
| Tokyo R246           | . . . . .Hyundai HCD 6       | . . . . .Mazda 6 LM Edition                  |
| Swiss Alps           | . . . . .Lotus Elise Type 72 | . . . . .Honda Integra Type R LM Edition     |
| Tahiti Maze          | . . . . .Infinity FX 45      | . . . . .Jaguar XKR                          |
| Autumn Ring          | . . . . .Cadillac CIEN       | . . . . .Nissan GT R Concept LM Edition      |
| Mid-Field Raceway II | . . . . .Toyota RSC          | . . . . .Cooper S Rally Car                  |
| Tokyo R246 II        | . . . . .Esso Ultraflo Supra | . . . . .Nissan 350Z LM Edition              |
| Swiss Alps II        | . . . . .Audi TT-R           | . . . . .Mazda RX-8 LM Edition               |
| Tahiti Maze II       | . . . . .Copen               | . . . . .Toyota RSC Rally Car                |
| Autumn Ring II       | . . . . .Skyline GT-R v-spec | . . . . .Ford GT40 LM Edition                |

### KURS . . . . .BONUS-WAGEN

|                          |                                          |
|--------------------------|------------------------------------------|
| Mid-Field Raceway (N)    | . . . . .Cooper S                        |
| Mid-Field Raceway (P)    | . . . . .Spyker C8 Laviolette            |
| Tokyo R246 (N)           | . . . . .NSX-R                           |
| Tokyo R246 (P)           | . . . . .Honda NSX-R LM Edition          |
| Swiss Alps (N)           | . . . . .Focus RS                        |
| Swiss Alps (P)           | . . . . .Pontiac Solstice                |
| Tahiti Maze (N)          | . . . . .Mobil 1 NSX                     |
| Tahiti Maze (P)          | . . . . .Ford GT40                       |
| Autumn Ring (N)          | . . . . .Honda Dualnote                  |
| Autumn Ring (P)          | . . . . .Mitsubishi CZ-3 Tarma Rally Car |
| Mid-Field Raceway II (N) | . . . . .Castrol Tom's Supra             |
| Mid-Field Raceway II (P) | . . . . .Nissan GT R Concept             |
| Tokyo R246 II (N)        | . . . . .Audi RS6                        |
| Tokyo R246 II (P)        | . . . . .Chrysler Crossfire              |
| Swiss Alps II (N)        | . . . . .Nissan 350Z GT Aero             |
| Swiss Alps II (P)        | . . . . .Suzuki GSX-R 4                  |
| Tahiti Maze II (N)       | . . . . .Toyota Pod                      |
| Tahiti Maze II (P)       | . . . . .Mercedes-Benz AMG SL55          |
| Autumn Ring II (N)       | . . . . .Hyundai CLIX                    |
| Autumn Ring II (P)       | . . . . .Volkswagen W12                  |

>>>>>

## SSX Snowboarding (Platinum)

play CheatCard page 1

### Cheat-Modus

Haltet im Options-Menü L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und gebt dann ○, ○, ○, ○, X, O, △, □ ein, um alle Kurse, Fahrer, Boards und Outfits freizuschalten. Übrigens: Bei korrekter Eingabe dieses Mega-Cheats bekommt ihr einen Jingle als Bestätigung zu hören.

### Maximale Boarder Attribute

Diesen Cheat ebenfalls im Options-Menü mit gedrückten ○ + ○ + ○ + ○ Tasten ein-

geben. Mit der Kombinationen X, X, X, X, X, X, X, □ macht ihr jeden Boarder zum Superstar. Ihr könnt nun nämlich alle Attribute, wie ihr gerade Lust habt, verändern.

### Strecken-Tipps

Haltet im Options-Menü ○ + ○ + ○ + ○ gedrückt und tippt O, X, O, X, O, X, O, X ein, um Tipps zu einer Strecke eurer Wahl zu erhalten. Dies kann oft sehr nützlich sein, bevor ihr euch auf eine der halsbrecherischen Strecken stürzt.

### Mercury City Meltdown Strecke

Der Erfolgreiche wird belohnt: Dieses Prinzip gilt auch bei Electronic Arts. Gewinnt eine Medaille auf dem Elysium Alpen Kurs, um prompt die Mercury City Meltdown Strecke freizuschalten.

### Mesablanca Strecke

Schafft ihr es, auch eine Medaille auf dem Mercury City Meltdown Kurs zu ergattern, werdet ihr mit dieser neuen Strecke bedient.



○ Dank unserer Cheats zu diesem EA-Klassiker haben sogar Fahranfänger ihren Spaß.



○ Wichtig: Variiert eure Tricks, um stets genügend Energie für die Boost-Anzeige zu erhalten!



○ Abwechslung ist Trumpf: Mehrere Grabs in einem Sprung ergeben satte Combos!

>>>>>



# CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

## Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva

play

CheatCard  
page 2

Hier erfahrt ihr alles über die Geheimnisse und Boni aus „GT Concept 2002 Tokyo-Geneva“. Abgesehen von dem neuen Schwierigkeitsgrad müsst ihr jedoch alles erst freispielen. Was ihr dafür tun müsst, verraten wir euch natürlich auch.

### Selbstlaufende Demo

Befindet ihr euch im Hauptmenü, wo ihr „Spiel Start“, „Spiel laden“ etc. wählen könnt, so drückt die Dreiecks-Taste, um eine selbstlaufende Demo mit immer wieder anderen Autos aufzurufen. Im Anschluss an die Demo folgt eine kurze Werbeeinblendung. Um wieder in das Hauptmenü zurückzukehren, drückt ihr „Start“. Alternativ könnt ihr auch einfach mal abwarten wenn ihr euch im Hauptmenü befindet. Nach einiger Zeit startet die Demo nämlich von alleine.

### Neuer Schwierigkeitsgrad Ace

Drückt im Levelwahl-Bildschirm des Einzelrennen-Modus (hier könnt ihr zwischen den Schwierigkeitsgraden „Normal“ und „Professional“ wählen) gleichzeitig die Tasten L1 und R1. Damit schaltet ihr den geheimen Level Ace frei, in dem ein Rennen fünf



Drückt im Level-Auswahl-Screen die Tasten L1 und R1, um den Ace-Level freizuschalten.

Runden dauert und die Gegner extrem schwer zu knacken sind.

### Pod-Race

Sobald ihr den Lizenz-Modus komplett absolviert habt, wird der Pod-Race-Modus freigeschaltet. Diesen wählt ihr über den Spiel-Status-Bildschirm an. Klickt mit dem Zeiger einfach auf das vierte Geschenkpaket.

Um das Rennen zu gewinnen, müsst ihr kurz vor Ende jeder Runde in der rot markierten Zone vor der Kuppe auf null abbremsen und für einige Augenblicke die Handbremse anziehen. Danach könnt ihr weiterfahren. Ihr gewinnt, wenn ihr als Erster im Ziel seid (ist ja nicht eben unlogisch).



Gewinnt ihr alle Rennen auf „Normal“, bekommt ihr einen dicken Batzen Geld für „GT3“.

### Geldbonus für Gran Turismo 3 A-Spec

Um satte 10.000.000 Credits zur Verwendung in Gran Turismo 3 A-Spec zu gewinnen, müsst ihr im Einzelrennen alle Rennen auf „Normal“ gewinnen.

Zusätzlich zu diesem dicken Batzen Kohle werdet ihr für jede Lizenz in GT3 mit einer Bronzemedaille belohnt. Solltet ihr also eine der Lizenzen absolut nicht packen und deswegen noch nicht an jedem Rennen teilnehmen können, so braucht ihr euch nun keine Sorgen mehr machen. Alle Rennen im Gran Turismo-Modus von GT3 sind nun anwählbar.

## SSX Snowboarding (Platinum)

play

CheatCard  
page 2

### Tokyo Megaplex Strecke

Um diese Strecke freizuschalten, müsst ihr auf der Mesablanca Strecke Edelmetall gewinnen.

### Aloha Ice Jam Strecke

Schließt auf der Tokyo Megaplex Strecke erfolgreich mit einer Medaille ab, um diesen Bonus-Kurs freizuschalten. Achtung: Hier warten jede Menge tiefe Schluchten auf euch!



Probiert die Bonus-Boarder unbedingt mal aus: Jeder hat andere Stärken und Fähigkeiten!

### Mit Jurgen spielen

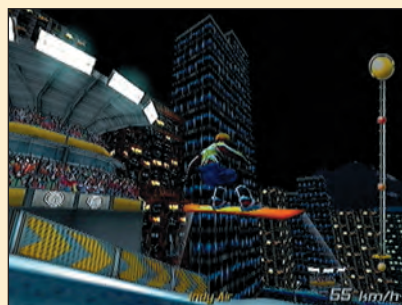
Gewinnt eine Goldmedaille auf irgendeinem Kurs, um diesen Bonus-Boarder freizuschalten.

### Mit JP spielen

Gewinnt zwei Goldmedaillen bei einer freiwählbaren Disziplin.

### Mit Zoe spielen

Für diesen Spieler müsst ihr schon drei goldene Medaillen gewinnen.



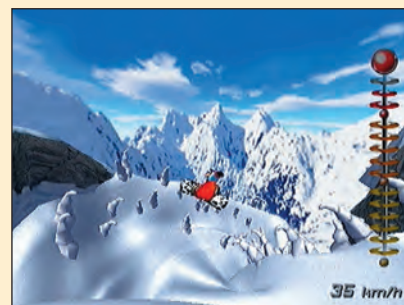
Keine Bange: In Tokyo warten gewagte Lift-Konstruktionen auf die Extremsportler!

### Mit Hiro spielen

Für Hiro müsst ihr euch schon ein wenig anstrengen, denn nur, wenn ihr vier goldene Medaillen gewinnt, könnt ihr diesen Boarder anwählen.

### Running Man Modus

Mal was ganz anderes: Wenn ihr im Options-Menü L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt haltet und dann □, △, ○, X, □, △, ○, X eingibt, rennt euer Boarder den Berg hinunter anstatt zu fahren!



Voller Boost: Nutzt die Turbo-Schübe vor allem auf langen, geraden Pistenabschnitten!



# 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](http://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.

## Final Fantasy 10

### Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
.....EE842FEE BCD67D0A

### Alle Fähigkeiten für Auron

.....CEAD0AF8 BCA99A82  
.....DEAD0AFA BBA89A82  
.....DEAD0A86 BBA89A82  
.....CEAD0A80 BCA99A82

### Alle Fähigkeiten für Kimarhi

.....CEAD0A14 BCA99A82  
.....DEAD0A16 BBA89A82  
.....DEAD0A12 BBA89A82  
.....CEAD0A1E BCA99A82

### Alle Fähigkeiten für Lulu

.....CEAD093C BCA99A82  
.....DEAD093E BBA89A82  
.....DEAD093A BBA89A82  
.....CEAD09C6 BCA99A82

### Alle Fähigkeiten für Rikku

.....CEAD0848 BCA99A82  
.....DEAD084A BBA89A82  
.....DEAD0856 BBA89A82  
.....CEAD0852 BCA99A82

### Alle Fähigkeiten für Tidus

.....CEAD14D0 BCA99A82  
.....DEAD14D2 BBA89A82  
.....DEAD14DE BBA89A82  
.....CEAD14DA BCA99A82

### Alle Fähigkeiten für Wakka

.....CEAD09A0 BCA99A82  
.....DEAD09A2 BBA89A82  
.....DEAD09AE BBA89A82  
.....CEAD09AA BCA99A82

### Alle Fähigkeiten für Yuna

.....CEAD0B6C BCA99A82  
.....DEAD0B6E BBA89A82  
.....DEAD0B6A BBA89A82  
.....CEAD0B76 BCA99A82

### Alle Bestias anwählbar

.....DE8324DE E2D99B83  
.....DE831BA6 E6CB9B95

### Maximale Werte für Bestia Anima

.....CEAD0CBA BCA9C292  
.....CEAD0CB2 BCA9C292  
.....CEAD0C46 BCA99E6A  
.....CEAD0CBE BCA99E6A  
.....FEAD0C4F BCA99B82  
.....FEAD0C4E BCA99B82  
.....FEAD0C49 BCA99B82  
.....FEAD0C48 BCA99B82  
.....FEAD0C4B BCA99B82  
.....FEAD0C4A BCA99B82  
.....FEAD0C55 BCA99B82

.....FEAD0C54 BCA99B82  
.....FEAD0C4F BCA99B82  
.....DEAD0C4E BBA89A82  
.....CEAD0C4A BCA99A82  
.....FEAD0C54 BCA99B82

### Maximale Werte für Bestia Bahamut

.....CEAD0D2E BCA9C292  
.....CEAD0D26 BCA9C292  
.....CEAD0D2A BCA99E6A  
.....CEAD0D22 BCA99E6A  
.....FEAD0D33 BCA99B82  
.....FEAD0D32 BCA99B82  
.....FEAD0D3D BCA99B82  
.....FEAD0D3C BCA99B82  
.....FEAD0D3F BCA99B82  
.....FEAD0D3E BCA99B82  
.....FEAD0D39 BCA99B82  
.....FEAD0D38 BCA99B82  
.....CEAD0DC6 BCA99B83  
.....FEAD0D33 BCA99B82  
.....DEAD0D32 BBA89A82  
.....CEAD0D3E BCA99A82  
.....FEAD0D38 BCA99B82

### Maximale Werte für Bestia Cindy

.....CEAD0362 BCA9C292  
.....CEAD035A BCA9C292  
.....CEAD036E BCA99E6A  
.....CEAD0366 BCA99E6A  
.....FEAD0377 BCA99B82  
.....FEAD0376 BCA99B82  
.....FEAD0371 BCA99B82  
.....FEAD0370 BCA99B82  
.....FEAD0373 BCA99B82  
.....FEAD0372 BCA99B82  
.....FEAD037D BCA99B82  
.....FEAD037C BCA99B82  
.....FEAD0377 BCA99B82  
.....DEAD0376 BBA89A82  
.....CEAD0372 BCA99A82  
.....FEAD0372 BCA99B82

### Maximale Werte für Bestia Ifrit

.....CEAD0FEA BCA9C292  
.....CEAD0FE2 BCA9C292  
.....CEAD0FF6 BCA99E6A  
.....CEAD0FEE BCA99E6A  
.....FEAD0FFF BCA99B82  
.....FEAD0EFE BCA99B82  
.....FEAD0EF9 BCA99B82  
.....FEAD0EF8 BCA99B82  
.....FEAD0EFB BCA99B82  
.....FEAD0EFA BCA99B82  
.....FEAD0E85 BCA99B82  
.....FEAD0E84 BCA99B82  
.....CEAD0E82 BCA99B83  
.....FEAD0FFF BCA99B82

.....DEAD0EFE BBA89A82  
.....CEAD0EFA BCA99A82  
.....FEAD0E84 BCA99B82

### Maximale Werte für die Ixion

.....CEAD0E06 BCA9C292  
.....CEAD0E7E BCA9C292  
.....CEAD0E02 BCA99E6A  
.....CEAD0E7A BCA99E6A  
.....FEAD0E0B BCA99B82  
.....FEAD0E0A BCA99B82  
.....FEAD0E15 BCA99B82  
.....FEAD0E14 BCA99B82  
.....FEAD0E17 BCA99B82  
.....FEAD0E16 BCA99B82  
.....FEAD0E11 BCA99B82  
.....FEAD0E10 BCA99B82  
.....CEAD0E1E BCA99B83  
.....FEAD0E0B BCA99B82  
.....DEAD0E0A BBA89A82  
.....CEAD0E16 BCA99A82  
.....FEAD0E10 BCA99B82

### Maximale Werte für Bestia Mindy

.....CEAD020A BCA9C292  
.....CEAD0202 BCA9C292  
.....CEAD0216 BCA99E6A  
.....CEAD020E BCA99E6A  
.....FEAD021F BCA99B82  
.....FEAD021E BCA99B82  
.....FEAD0219 BCA99B82  
.....FEAD0218 BCA99B82  
.....FEAD021B BCA99B82  
.....FEAD021A BCA99B82  
.....FEAD0225 BCA99B82  
.....FEAD0224 BCA99B82  
.....FEAD021F BCA99B82  
.....DEAD021E BBA89A82  
.....CEAD021A BCA99A82  
.....FEAD0224 BCA99B82

### Maximale Werte für Bestia Sandy

.....CEAD02FE BCA9C292  
.....CEAD03F6 BCA9C292  
.....CEAD02FA BCA99E6A  
.....CEAD03F2 BCA99E6A  
.....FEAD0283 BCA99B82  
.....FEAD0282 BCA99B82  
.....FEAD028D BCA99B82  
.....FEAD028C BCA99B82  
.....FEAD028F BCA99B82  
.....FEAD028E BCA99B82  
.....FEAD0289 BCA99B82  
.....FEAD0288 BCA99B82  
.....FEAD0283 BCA99B82  
.....DEAD0282 BBA89A82  
.....CEAD028E BCA99A82  
.....FEAD0288 BCA99B82



## Maximale Werte für Bestia Shiva

.....CEAD0D92 BCA9C292  
 .....CEAD0D8A BCA9C292  
 .....CEAD0D9E BCA99E6A  
 .....CEAD0D96 BCA99E6A  
 .....FEAD0DA7 BCA99B82  
 .....FEAD0DA6 BCA99B82  
 .....FEAD0DA1 BCA99B82  
 .....FEAD0DA0 BCA99B82  
 .....FEAD0DA3 BCA99B82  
 .....FEAD0DA2 BCA99B82  
 .....FEAD0DAD BCA99B82  
 .....FEAD0DAC BCA99B82  
 .....CEAD0DAA BCA99B82  
 .....FEAD0DA7 BCA99B82  
 .....DEAD0DA6 BBA89A82  
 .....CEAD0DA2 BCA99A82  
 .....FEAD0DAC BCA99B82

## Maximale Werte für Bestia Valfaris

.....CEAD0F5E BCA9C292  
 .....CEAD0F56 BCA9C292  
 .....CEAD0F5A BCA99E6A  
 .....CEAD0F52 BCA99E6A  
 .....FEAD0F63 BCA99B82  
 .....FEAD0F62 BCA99B82  
 .....FEAD0F6D BCA99B82  
 .....FEAD0F6C BCA99B82  
 .....FEAD0F6F BCA99B82  
 .....FEAD0F6E BCA99B82  
 .....FEAD0F69 BCA99B82  
 .....FEAD0F68 BCA99B82  
 .....CEAD0F76 BCA99B83  
 .....FEAD0F63 BCA99B82  
 .....DEAD0F62 BBA89A82  
 .....CEAD0F6E BCA99A82  
 .....FEAD0F68 BCA99B82

## Maximale Werte für Bestia Yojinbo

.....CEAD0CD6 BCA9C292  
 .....CEAD0CCE BCA9C292  
 .....CEAD0CD2 BCA99E6A  
 .....CEAD0CCA BCA99E6A  
 .....FEAD0CDB BCA99B82  
 .....FEAD0CDA BCA99B82  
 .....FEAD0CE5 BCA99B82  
 .....FEAD0CE4 BCA99B82  
 .....FEAD0CE7 BCA99B82  
 .....FEAD0CE6 BCA99B82  
 .....FEAD0CE1 BCA99B82  
 .....FEAD0CE0 BCA99B82  
 .....FEAD0CDB BCA99B82  
 .....DEAD0CDA BBA89A82  
 .....CEAD0CE4 BCA99A82  
 .....FEAD0CE7 BCA99B82

Mit folgenden Codes verändern sich die Größen der Charaktere. Das ist zwar nicht besonders sinnvoll, aber für Fans des Spiels durchaus interessant.

(Dieser Code muss als Master Code für die beiden weiteren Codes verwendet werden. Ist er nicht aktiv, funktionieren die Codes nicht!)

.....DE8FFF4E F8AB9BB3

.....OE8FFF4A BCA99B83  
 .....DE8FFF4A CCA99B88  
 .....DE8FFF52 48ECA123  
 .....DE8FFF66 68ECA123  
 .....DE8FFF6E E0AC9BF3  
 .....DE8FFF6A C4B4130F  
 .....DE911CA2 C4AC9A57  
 .....OE664878 BCA99A82  
 .....DE8FFF4A CCA99B88

## Charaktergröße steigern

(Drückt R1 + L1 + R2 + L2 + O im Spiel)

.....OE664878 BCA98B72  
 .....DE8FFF5A E00CEB83  
 .....OE664878 BCA98B72  
 .....DE8FFF4A CCA99B83

## Charaktergröße senken

(Drückt R1 + L1 + R2 + L2 + O im Spiel)

.....OE664878 BCA98B42  
 .....DE8FFF5A E00C3A82  
 .....OE664878 BCA98B42  
 .....DE8FFF4A CCA99B83

## Unbegrenzt Gil

.....DEAD2C96 C19E5541

## Age of Empires 2

### Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
 .....EE9CE08A BCB96D42

### Master Code 2

(Muss auch immer aktiv sein! Eigentlich handelt es sich nicht um einen richtigen Master Code. Allerdings funktionieren die Folgecodes ohne ihn nicht.)

.....DE8FFFA F8AC9BD1  
 .....DE8FFF86 480CCBFF  
 .....DE8FFF8A CCAC9B89  
 .....DE8FFF96 F8ADE246  
 .....DE8FFFAA E0AC9BF3  
 .....DE8FFFB6 C4ADCF1D  
 .....DE8E2C5A C4AC9A43

### Unbegrenzte Wälder

.....DE8FFF92 680D76C7

### Unbegrenzt Nahrung

.....DE8FFF9E 680D76C3

### Unbegrenzt Steine

.....DE8FFF9A 680D76CB

### Unbegrenzt Gold

.....DE8FFFA6 680D76CF

## Vampire Nights

### Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
 .....EE80D34E BCA99C80

### Spieler 1 unverwundbar

.....CE4EF7BE BCA99B88

### Spieler 2 unverwundbar

.....CE4EF43A BCA99B88  
 .....CE4EF406 BCA99B88

### Spieler 1 besitzt unbegrenzt Munition

(Dadurch erledigt sich auch das Nachladen)

.....CE4EF772 BCA99B8C

## Spieler 2 besitzt unbegrenzt Munition

(Dadurch erledigt sich auch das Nachladen)

.....CE4EF43A BCA99B8C

## Unbegrenzte Continues

.....CEAE77A6 BCA99C51

## No one lives forever

### Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
 .....EEA95786 BCA99C80

### Keine Reloads nötig

.....CE61FC7A BCA99BA1

## Smash Court Tennis Pro Tournament

### Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
 .....EE8EFDFA BCA99C80

### Im „Trophy Room“ alle Boni freischalten

.....D19CD616 BBA89A82  
 .....C19CD612 BCA99A82

### Hitomi Yoshino/Red Ace freischalten

.....C1D7844E BCA99B92

## Super Bombad Racing

### Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....ECA856B4 1435A490

### Fly Mode

.....3CB4EE0B 1456E7B1

### Unendlich Turbo

.....1CBE4414 1456E7A5

Folgende Codes nicht mit anderen gemeinsam benutzen!

### Mit AAT Battle Tank fahren

.....1CAAA31C 1456E7A6

### Als Darth Vader fahren

.....1CAAA394 1456E79D

### Als Boba Fett fahren

.....1CAAA31C 1456E7A7

### Kleine Fahrer

.....1CAAA270 1456E765

## Drakan: The Ancients' Gates

### Master Code (Muss immer aktiv sein!)

.....OE3C7DF2 1853E59E  
 .....EE8EE212 BCF4AADA

### Jede Menge Geld

.....DE4F44DE 3BA89AC8

### Unverwundbarkeit

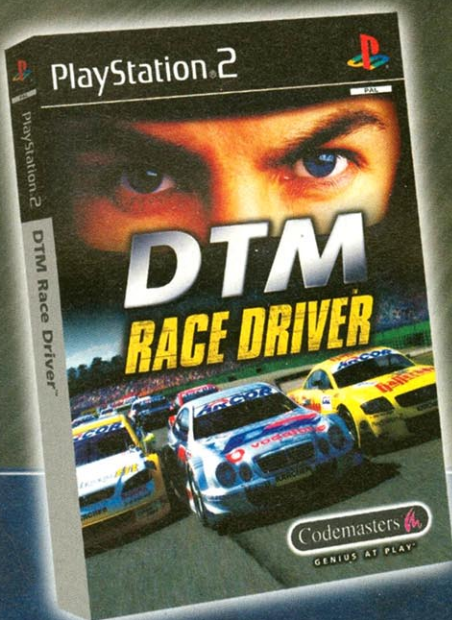
.....DE4F3B9A 2F4367C8

### Mehr als genug Erfahrungspunkte

.....DE4F44EE 2F4367C8



# DTM RACE DRIVER



**Nur ein Spiel?**  
**Warum schwitzt Du dann?**

PlayStation 2

PC  
CD  
ROM



www.codemasters.com

Heiseres Röcheln aus dem Auspuff. Finger spannen sich ums Lenkrad. Vollgas!

Das einzige Rennspiel mit Lizenz der DTM bietet Adrenalin pur. Mit Fahrphysik und Schadensmodell, die auf Originaldaten basieren. Ausgefeilt: der Story-Mode, bei dem man sich auch als Rookie Ryan McKane in filmreifer Handlung an die Spitze kämpfen kann. Abgefahren: 13 original Rennserien mit sämtlichen Wagen und Strecken können gefahren werden, darunter die TOCA- und V8-Serie. Lust auf ein paar Runden der härteren Sorte? Der Schlüssel steckt...

Codemasters

GENIUS AT PLAY™



# FIFA FOOTBALL 2003

**Im Herbst entbrennt ein spannender Dreikampf um die PS2-Meisterschaft!**



○ Gehört die instabile Bildwiederholungsrate bei FIFA 2003 der Vergangenheit an?

**PS2** FIFA Football 2003, Pro Evolution Soccer 2 und TIF: This is Football 2003 – im dritten Quartal beginnt die neue PlayStation2-Fußball-Saison. Die Vorbereitungen der Entwickler-Mannschaften von Konami und Sony laufen bereits seit Monaten auf Hochtouren. Natürlich bestimmt auch bei Electronic Arts in Vancouver (Kanada) derzeit König Fußball den Tagesablauf. Trotz der Slowdown-Schmach:

Die Macher von FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002 zeichnen sich für die 128-Bit-Balltreterei verantwortlich.

## Kompletter Neuanfang?

Nein. Das neueste FIFA-Intermezzo basiert teilweise auf dem Programm-Code von FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002. Schließlich bot das offizielle Produkt zum Sport-Highlight des Jahres viele Verbesserungen und

Neuerungen. Logischerweise möchte man an diese „Erfolge“ nahtlos anknüpfen.

Rückblende: Was waren die Stärken und Schwächen der WM-Bolzerei? Lässt man die groben Schnitzer hinsichtlich der künstlichen Intelligenz und die audiovisuellen Finessen einmal außen vor, bot FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002 bei einem angemessenen Schwierigkeitsgrad stundenlange Unterhaltung. Eine ausschlaggeben-



○ Die Gestaltung der Polygon-Arenen verwöhnt erneut das Auge.

## Robbie Williams als FIFA-Tänzer



Dass das Ex-Take-That-Mitglied ein Fußball-Feinschmecker (Anhänger von Port Vale Football Club) ist, geistert in unregelmäßigen Abständen durch die Medien. Mit

seinem Song „Only us“ für FIFA 2000 sorgte der British Lover vor gut drei Jahren nicht nur bei Konsolen-Sportlern für Furore.

Wenige jedoch wissen, dass die Freudentänze der polygonalen FIFA-Kicker auch auf das Konto des Entertainers gehen. Damals nahm EA aus Jux und Tollerei einige seiner Bewegungen mit dem Motion-Capturing-Verfahren auf.





de Komponente für die erstklassige Spielbarkeit war zweifelsohne das ausgefeilte, einfach zu bedienende Pass- und Schusssystem. Bei den herrlich anzuschauenden Kabinettstückchen auf Knopfdruck stellten die flüssigen Bewegungsabläufe einen Blickfang dar...

### Never change a winning Team!

Getreu dem bekannten Motto nimmt Electronic Arts bei FIFA Football 2003 die restlichen Mankos unter die Lupe – dazu gehört auch die von vielen Seiten angeprangerte Ballphysik. Nach sieben PlayStation-Jahren ist der Groschen gefallen: Bereits bei der Vorab-Version, die sich in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, weist das Pixel-Leder endlich ein authentisches Roll-, Sprung- und Flugverhalten auf.

Diese längst überfällige Eigenschaft machen sich die EA-Sports-Leute natürlich in vielen Bereichen zu Nutze. Ans Lattenkreuz „gesetzte“ Kopfbälle, unkalkulierbare Abpraller oder glückliche Zufallstreffer – die 90 Minuten virtuelle Spielzeit gestalten sich jetzt anspruchsvoller und deutlich facettenreicher.

### We are the Champions

Das heimische Wohnzimmer soll durch den Club Championship Mode – das fiktive Pendant zur UEFA Champions League – mit den 18 besten europäischen Mannschaften und deren Anhängern in einen brodelnden Hexenkessel verwandelt werden. Egal ob FC Bayern München, Arsenal London, Galatasaray Istanbul etc... – mit den authentischen Fan-Chorälen und den detaillierten 3D-Wettkampfstätten treibt man bei den attraktiven Begegnungen das Stimmungsbarometer in die Höhe. Topaktuelle Statistiken bei allen beteiligten Athleten



○ In der Halbzeit und nach dem Abpfiff lässt das Kommentatorenengespann die Highlights in Wort und Bild Revue passieren.

bzw. Mannschaften lassen keine Puristen-Wünsche offen.

Weiterhin kann die überarbeitete KI ein Remis, eine Nachspielzeit, wenn nicht sogar einen Elfmeter-Krimi erzwingen. Die Schlagwörter „Teamplay“ und „Team-Taktik“ kommen zum Tragen. So kann es durchaus passieren, dass die mit einem 1:0 zurückliegende CPU-Elf durch Offensivmaßnahmen in allerletzter Minute den verdienten Ausgleich erzielt.

### Klarer Vorteil!

10.000 Spieler, 450 National- und Vereins-Mannschaften sowie 16 Spielvarianten lassen bei FIFA Football 2003 keine fußballerischen Wünsche offen. Als Zugpferd dient außerdem das exklusive Lizenzabkommen mit der Federation Internationale de Football Association. In altbewährter Manier tragen die Clubs – bis auf wenige Ausnahmen – den Sponsornamen und das

echte Vereinslogo auf den Trikots, den Stutzen oder den Hosen.

Hervorzuheben sind ebenfalls die wohlproportionierten Erscheinungsbilder der einzelnen Ball-Artisten. Sie sind ihren Idolen aus Fleisch und Blut wie aus dem Gesicht geschnitten. Situationsabhängige Gesten und Mimik hauchen den Akteuren Leben ein. Oliver „Katze“ Kahn, Michael Owen, Zinedine Zidane & Co. haben zusätzlich den Status von Star-Spielern. Die charakteristischen Fähigkeiten der Ausnahmetalente sind mit dem bloßen Auge zu erkennen... **DG**



○ Das Ballverhalten wurde generalüberholt.



○ Totale Ballbeherrschung! Standardsituationen werden mit einem neuen Kontroll-System ausgeführt.

### PLAY-DATEN

|               |                                                                  |
|---------------|------------------------------------------------------------------|
| System        | PlayStation2                                                     |
| Genre         | Sportspiel                                                       |
| Spieler       | 1-4                                                              |
| Hersteller    | Electronic Arts                                                  |
|               | <a href="http://www.electronicarts.de">www.electronicarts.de</a> |
| Entwickler    | EA Sports                                                        |
| Preis         | ca. € 60                                                         |
| Erhältlich ab | Herbst 2002                                                      |

### FERTIGGESTELLT



### ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Neue Saison, neues Spiel: FIFA 2003 befindet sich an Titeltkurs!



# STAR WARS BOUNTY HUNTER

LucasArts huldigt Jango Fett mit einem aufwändigen PlayStation2-Abenteuer!



○ Mit dem Jetpack hält man sich einige Sekunden in der Luft.



○ Skywalker Sound bedient sich John-Williams-Kompositionen.

**PS2** Film-Spezialisten geben sich bei Star Wars: Bounty Hunter die Ehre! Industrial Light and Magic (ILM) und Skywalker Sound arbeiten mit LucasArts Hand in Hand. Das Kuriosum: Erstmals in der Videospiegelgeschichte ziehen die Branchengrößen – allesamt gehören bekanntlich zum George-Lucas-Imperium – an einem Strang. Jede Firma stellt für die Kopfgeldjäger-Story ihr ganzes Know-how zur Verfügung.

## Tot oder lebendig...!

Die Handlung des Third-Person-Shooters setzt kurz vor dem Kino-Blockbuster „Star Wars: Episode II – Angriff der Klonkrieger“

an. Jango Fett wurde angeheuert, einen sadistischen Sektan-Anführer aufzuspüren. Im Laufe der Zeit stößt der gefährlichste Kopfgeldjäger der Galaxie auf Hinweise die besagen, dass auch die dunkle Seite der Macht ihre Finger mit im PlayStation2-Spiel hat. Angeblich soll ein Sith Lord gezielt Intrigen stricken – ist es etwa Count Dooku...?

Ein Unglück kommt selten allein: Motross, ein eifriger Bounty-Hunter-Kollege aus vergangenen Tagen, ist immer einen Tick schneller als der Vater von Boba Fett und schnappt ihm die Aufträge weg. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt...

Star Wars: Bounty Hunter konzentriert sich auf die Person Jango Fett. Selbst das

Kult-Vehikel Slave I ist nur in den beeindruckenden Render-Movies von ILM oder als Staffage in den 3D-Arealen vertreten.

## Flammendes Inferno

Trotzdem hat LucasArts dem Episode-II-Protagonisten die Rolle für den PlayStation2-Auftritt auf den Leib geschneidert. So glühen bei den Fights mit ca. 120 mehr oder minder bekannten Gesichtern der Krieg-der-Sterne-Galaxie (Tusken Raider, Jawas, Tiderianer usw...) die Läufe der zwei legendären Blaster-Pistolen. Auch diverse Accessoires, wie etwa Flammenwerfer, Fangseil oder Thermalbomben, kommen zum Dauereinsatz. Tatooine, Bespin, Coruscant – mit dem Jetpack bzw. mit dem dazugehörigen Raketenwerfer kann man in 18 Leveln einen zusätzlichen Trumpf aus dem Ärmel der mandalorianischen Rüstung schütteln. **DG**



○ Verletzungsgefahr: Der Umgang mit dem Flammenwerfer will geübt sein.

## PLAY-DATEN

|               |                   |
|---------------|-------------------|
| System        | PlayStation2      |
| Genre         | Action            |
| Spieler       | 1                 |
| Hersteller    | Electronic Arts   |
|               | www.lucasarts.com |
| Entwickler    | LucasArts         |
| Preis         | ca. € 60          |
| Erhältlich ab | November 2002     |

## FERTIGGESTELLT



## ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Action pur! Gelungenes PS2-Abenteuer rund um den Episode-II-Kopfgeldjäger.



# STAR WARS THE CLONE WARS

**O-Ton Yoda:**  
„Begonnen die Klonkriege haben...“



○ Es stehen zwei Kameraperspektiven zur Auswahl.



○ Viele Missionen müssen unter Zeitdruck absolviert werden.

**PSE** Im November erscheint „Star Wars: Episode II-Angriff der Klonkrieger“ auf DVD. Zumindest über die US-amerikanische Heimkino-Edition (Release: 12.11.02) wurden kürzlich erste Details bekannt. Neben dem zweiten Teil der Sternenkrieger-Saga – vom Digital-Master des Kinofilms produziert – befinden sich unter den 13 anwählbaren Extras acht „Deleted Scenes“ mit Einleitungen von George Lucas, Rick McCallum und Ben Burtt.

Findet man hier schon versteckte Hinweise auf den Star-Wars-Movie Nr. 3?

## Die dunkle Bedrohung

Bestimmt nicht! Sci-Fi-Meister Lucas hütet die Story wie seinen Augapfel. Stattdessen eilt Pandemic Studio der (Warte-)Zeit voraus. Denn Star Wars: The Clone Wars fängt da an, wo der Box-Office-Erfolg aufhört, nämlich mit der Schlacht auf der

Oberfläche von Genonsis. Dem Planeten, der nicht einmal einen Pasec von Tatooine entfernt ist.

In 16 Abschnitten spinnt der kalifornische Entwickler (u.a. Battle Zone II, PC) die Story weiter. Im fiktiven Sequel wollen Separatisten eine alte Massenvernichtungswaffe der Sith wieder zusammenfügen. Unter der Führung von Dark Lord Count Dooku suchen Föderations-Einheiten in alle Ecken des Star-Wars-Universums nach den notwendigen Teilen. Im Auftrag der von Existenzängsten geplagten Regierung schwärmen Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi und Mace Windu aus, den Plan zu vereiteln.

## „Mächtige“ Materialschlacht

Das Spielprinzip erinnert in den Grundzügen an den Nintendo-GameCube-Titel Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader. So kämpft man abwechselnd in der Rolle der drei Jedi-Ritter mit vielen aus Episode II bekannten Vehikeln gegen die mächtigen Föderations-Einheiten. CPU-gesteuerte Begleitfahrzeuge bekommen darüber hinaus per Digi-Pad strategische Offensiv- und Defensiv-Anweisungen.

Die meisten Schlachten des Star-Wars-Shooters bilden Bodenkämpfe. Spannende Luftschlachten sind in der Beta-Version rar. Wenige Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel: In der ersten Mission muss man beispielsweise als Mace Windu mit dem Lichtschwert eine Schneise durch eine Flut von Battle Droids schlagen. Dieser Part

macht jedoch nur einen winzigen Bruchteil aus. **DG**



○ Star Wars: The Clone Wars bietet attraktive Multiplayer-Features.



○ Die Jedi-Ritter können von ihrer Macht Gebrauch machen.

## PLAY-DATEN

| System        | PlayStation2                         |
|---------------|--------------------------------------|
| Genre         | Action                               |
| Spieler       | 1                                    |
| Hersteller    | Electronic Arts                      |
| Entwickler    | www.lucasarts.com<br>Pandemic-Studio |
| Preis         | ca. € 60                             |
| Erhältlich ab | November 2002                        |

## FERTIGGESTELLT

60%

## ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Hornhaut-Garantie für den rechten Daumen! Baller-Action mit millionenschwerer Film-Lizenz.



# PRÄMIEN

## JETZT D



### Prämie 1



**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 Prämienzahlung)



### 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

**GIB  
VOLLGAS!**

**Prämie 3**



**play Fußball-Trikot:** Football is coming home!  
Das in streng limitierter Auflage produzierte  
offizielle Trikot des play-Fußball-Teams ist nur  
für sehr, sehr kurze Zeit als Abo-Prämie  
erhältlich – also zugreifen! Auf der Vorderseite  
befindet sich das coole play-Bombers-Logo  
als Flockdruck, die Rückseite ist unbedruckt.  
Das Trikot ist in den Größen L und XL und  
ausschließlich in rot erhältlich.  
(Prämienzuschlag 10 €)



**EXTRA!**

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

**GRATIS!**



### 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. Zahlungsbeträge werden bei Bezahlung per  
Bankabbuchung bzw. Kreditkartenzahlung direkt vom jeweiligen Konto  
eingezogen, bei Bezahlung per Rechnung erfolgt (aufgrund unter-  
schiedlicher 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 (2-Jahresabo  
€ 76,80, Ausland zzgl. € 4 Versandkosten pro Jahr).  
Damit spare ich fast 10% gegenüber dem Kioskpreis.  
Das Abo läuft mindestens für ein Jahr bzw. zwei Jahre  
und kann danach jederzeit gekündigt werden.

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

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Bitte beachte bei der Bestellung per SMS auch die AGBs und die Daten-  
schutzklärung unseres SMS-Providers unter [www.synapsy.com](http://www.synapsy.com).

### Bitte sendet mir folgende Prämie zu:

- |                                                                          |                                        |                                      |
|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> play Fußball-Trikot (gewünschte Größe angeben!) | <input type="checkbox"/> Jaguar Joypad | <input type="checkbox"/> GyroTwister |
| (1-Jahresabo, Zuschlag € 10,00)                                          | (1-Jahresabo, ohne Zuschlag)           | (1-Jahresabo, ohne Zuschlag)         |

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

|              |  |
|--------------|--|
| Geldinstitut |  |
| Kontonummer  |  |
| Bankleitzahl |  |

☐ 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.

**play T-Shirt gratis!**  
(Wichtig: Nur bei Bank-  
abbuchung bzw. Kredit-  
kartenzahlung!)



Meine T-Shirt-Größe: ☐ L ☐ XL ☐ XXL



# TERMINATOR

## Dawn of Fate

**Eine Armee aus T.800 steht bereit!  
Könnt ihr Sie aufhalten?**



○ Insgesamt gilt es elf Missionen zu bestreiten.



○ Ohne Arme kann man nicht feuern, das gilt auch für Maschinen.

**PS2** Noch ist nicht einmal Terminator: Dawn of Fate im Handel, schon kündigt Infogrames ein Spiel zu Terminator 3: Rise of the Machines an. Die weltweiten Exklusivrechte für interaktive Produkte auf allen gängigen Videospielsystemen und PC CD-ROM machen eine solche Ankündigung möglich – bei solchen Hollywood-Großproduktionen verkauft sich das Spiel schon alleine aufgrund seines Namens. Die Vergangenheit zeigt jedoch, dass nur selten eine brauchbare Adaption ihren Weg auf die verschiedenen Plattformen gefunden hat.

Doch Ausnahmen bestätigen die Regel und wenn man an Terminator: Dawn of Fate noch etwas herumschrauben würde, könnten wir uns auf eine durchaus brauchbare Filmumsetzung freuen.

### I'll be back!

Im Jahr 2027 ist die Welt von einem Atomkrieg fast völlig zerstört – und noch immer dauert der Krieg an. Skynet, ein hochintelligentes Computersystem, ist dabei, die Menschheit auszurotten. Ganz oben auf der Abschussliste steht John Connor, Anführer einer Widerstandsgruppe. Skynet

schickt nun einen Terminator zurück ins Jahr 1984 – der hat ein einziges Ziel: Er soll Connors Mutter töten, ehe sie ihren Sohn zur Welt bringt. John jedoch sendet ebenfalls einen Mann zurück. Der Freiheitskämpfer Kyle Reese soll seine Mutter vor der kaltblütigen Maschine beschützen. Soweit zur Story des Films.

Im Spiel beginnt die Geschichte kurz vor Kyles Reise zurück in die Zeit. Aber er wird nicht die einzige Figur sein, in deren virtuelle Haut ihr schlüpfen müsst. Mit Lieutenant Catherine Luna und Captain Justin Perry stehen euch zwei weitere Helden zur Bekämpfung Skynets zur Verfügung.

### Bleihaltige Luft

Zu Beginn habt ihr die Gelegenheit, ein kleines Basic Combat Training zu absolvieren. Dieses bringt euch den Umgang mit ein paar verschiedenen futuristischen Wummen und Sprengstoffen bei. Natürlich



○ Anhand der eingeblendeten Karte könnt ihr immer sehen, aus welcher Richtung sich Feinde nähern.



○ Stellenweise stehen euch eure Kameraden tatkräftig zur Seite.





gibt es auch einen kleinen Crash-Kurs mit dem Elektroschocker. Dieses gute Stück hat jeder der drei Charaktere stets dabei und kann mühelos per X-Button ausgepackt werden. Hat man sich durch die kurze Einleitung gespielt, geht es sofort ans Eingemachte.

Ein spektakuläres Intro zeigt euch die gegenwärtige Situation der Rebellen. Die Basis wird von Skynet angegriffen und ihr müsst nun, in der Rolle von Kyle Reese, John sicher aus dem Gebäude geleiten. Die ganze Station ist mittlerweile zum Trümmerhaufen zusammengefallen und an jeder Ecke findet ihr verwundete oder gefallene Kameraden. Es lohnt sich jedoch, mit den noch Lebenden einen kurzen Plausch zu halten, denn meist geben sie euch Granaten, Extra-Munition oder Medi-Packs. In den dreidimensionalen Umgebungen sind diese wichtigen Utensilien natürlich auch querbeet verstaut.

### Tuning

Zudem werdet ihr auch neue Waffen und Tech-Points finden.

Mit diesen Punkten könnt ihr euch nach



Man kann auch in die Ego-Perspektive schalten, allerdings kann man sich dann nicht fortbewegen.

jeder Mission verschiedene Upgrades leisten. Die einzelnen Kategorien Medi-Pack-Healing, Armor-Value, max. Weapon-Ammo und max. Adrenaline, können damit aufgebessert werden. Nach einem Upgrade der Kategorie Medi-Pack-Healing heilen diese Helferlein zehn Prozent mehr Lebensenergie. Nach der Aufwertung der Weapon-Ammo hingegen kann man mehr Munition schleppen. Und geschossen wird sehr viel. Ein gezielter Schuss zwischen die Augen haut zwar jeden Menschen um, entlockt einem T-800 aber nur ein kurzes und trockenes Lachen. Durch Betätigung der R1-Taste visiert ihr einen Gegner an und ballert drauflos. Geht der Feind zu Boden, wird automatisch der nächste Kontrahent angepeilt. Sollte die Munition zu Ende gehen, könnt ihr, wie bereits erwähnt, mitten im Gefecht eure Nahkampf-Praktiken via X-Button einsetzen.

Alles läuft schön flüssig und für Abwechs-

lung und Atmosphäre sorgen die diversen Zwischensequenzen in Spielgrafik. Häufige, recht dynamische Kameraschwenks bringen zusätzlich Action ins Geschehen. Wenn da bloß die Steuerung nicht wäre. Diese ist noch sehr träge und reagiert bei den Kamerawechseln meist zu spät. Oft müsst ihr die Steuerung loslassen um eine neue Richtung einschlagen zu können.

Wir hoffen, dass dieses Dilemma bis zur finalen Version der Vergangenheit angehört, denn der Titel ist ansonsten viel versprechend. **HS**



Die Räume werden durch die diversen Mündungsfeuer bunt ausgeleuchtet.



Auf dem Schießstand schon wird euch eingebläut, dass die Kanone nicht überhitzen darf.

### PLAY-DATEN

|               |                        |
|---------------|------------------------|
| System        | PlayStation2           |
| Genre         | Action                 |
| Spieler       | 1                      |
| Hersteller    | Infogrames             |
| Entwickler    | Paradigm Entertainment |
| Preis         | ca. € 60               |
| Erhältlich ab | 24. Oktober            |

### FERTIGGESTELLT

|     |
|-----|
| 60% |
|-----|

### ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Akzeptable Film-Umsetzung die leider noch unter einer schlechten Steuerung leidet.



# BATMAN

## Dark Tomorrow

**Batman forever? Der finstere Held ist als Vorlage für Videospiele nicht totzukriegen!**



⊙ Batman in Helden-Pose über den Dächern von Gotham City.



⊙ Der durchgeknallte Serienkiller Mr. Zsasz verpasst Batman eine Rasur.

**PS2** Nach den Traditions-Spieleherstellern Acclaim und Ubi Soft versucht sich nun Kemco an einer weiteren Adaption des Heldenstoffes um den düsteren Rächer Batman. Anders als die Vorgänger bedienen sich die Entwickler dabei nicht der Kinofilme oder Zeichentrick-Serie als Vorlage, sondern hauchen kurzerhand den etwas derberen Comics aus dem DC-Verlag Leben ein.

### Chaos in Gotham City

Zwei rivalisierende Gangs liefern sich einen brutalen Bandenkrieg – es herrscht Chaos in Gotham City. Der oberste Hüter über Gesetz und Ordnung, Commissioner Gordon, ist verschwunden und die Irrenanstalt Arkham Asylum ist plötzlich von der Außenwelt abgeschnitten. Zeit für Millionär Bruce Wayne, sich in sein schwarzes Fledermaus-Cape zu hüllen und Licht in die

finstere Verschwörung zu bringen, die nun die gesamte Menschheit zu bedrohen scheint.

Bei der Rettungsaktion wird sich der Spieler als Batman quer durch Gotham City bis in das berüchtigte Arkham Asylum vorkämpfen. Jeder Abschnitt wird von Gangstern und Schurken beherrscht. Am Ende jeder Welt wird Batman auf einen Levelboss treffen. Dabei versuchen ihm prominente Kriminelle das Leben so schwer wie möglich zu machen. Natürlich gibt es ein Wiedersehen mit der verführerische Poison Ivy, Mr. Freeze, dem Rattenfänger und selbstverständlich mit dem bösesten Gegner Batmans: dem Joker!

### Allianz des Guten

Aber dem schweigsamen Helden stehen starke Verbündete zur Seite. Zum Beispiel die an den Rollstuhl gefesselte Oracle. Sie verfügt über ein gut organisiertes Netzwerk. Aus ihrem Hauptquartier in einer riesigen Turmuhr heraus versorgt sie Batman mit wichtigen Informationen. Batmans Sidekick Robin wird ebenfalls in Erscheinung treten und vermutlich wird auch das Batgirl ihr männliches Pendant unterstützen.

Ein Action-Mix aus springen, schleichen und kämpfen wird das Gameplay von Batman: Dark Tomorrow bestimmen. Viele der bekannten Spezialwaffen wie Mini-Computer, Handschellen, Nachtsichtgerät, Enterhaken und der Batarang erleichtern Bat-

man den Kampf gegen die verfeindeten Gangs und Bösewichte. Ob der Titel besser wird als einige der misslungenen Vorgänger wird ein ausführlicher Test zeigen müssen. **MK**



⊙ Das wehende Cape des Bat-Suits ist schön in Szene gesetzt.



⊙ Ein Radar weist dem dunklen Ritter den Weg durch die Straßenschluchten.

### PLAY-DATEN

| System        | PlayStation2  |
|---------------|---------------|
| Genre         | Action        |
| Spieler       | 1             |
| Hersteller    | Kemco         |
| Entwickler    | Kemco/HotGen  |
| Preis         | ca. € 60      |
| Erhältlich ab | November 2002 |

### FERTIGGESTELLT



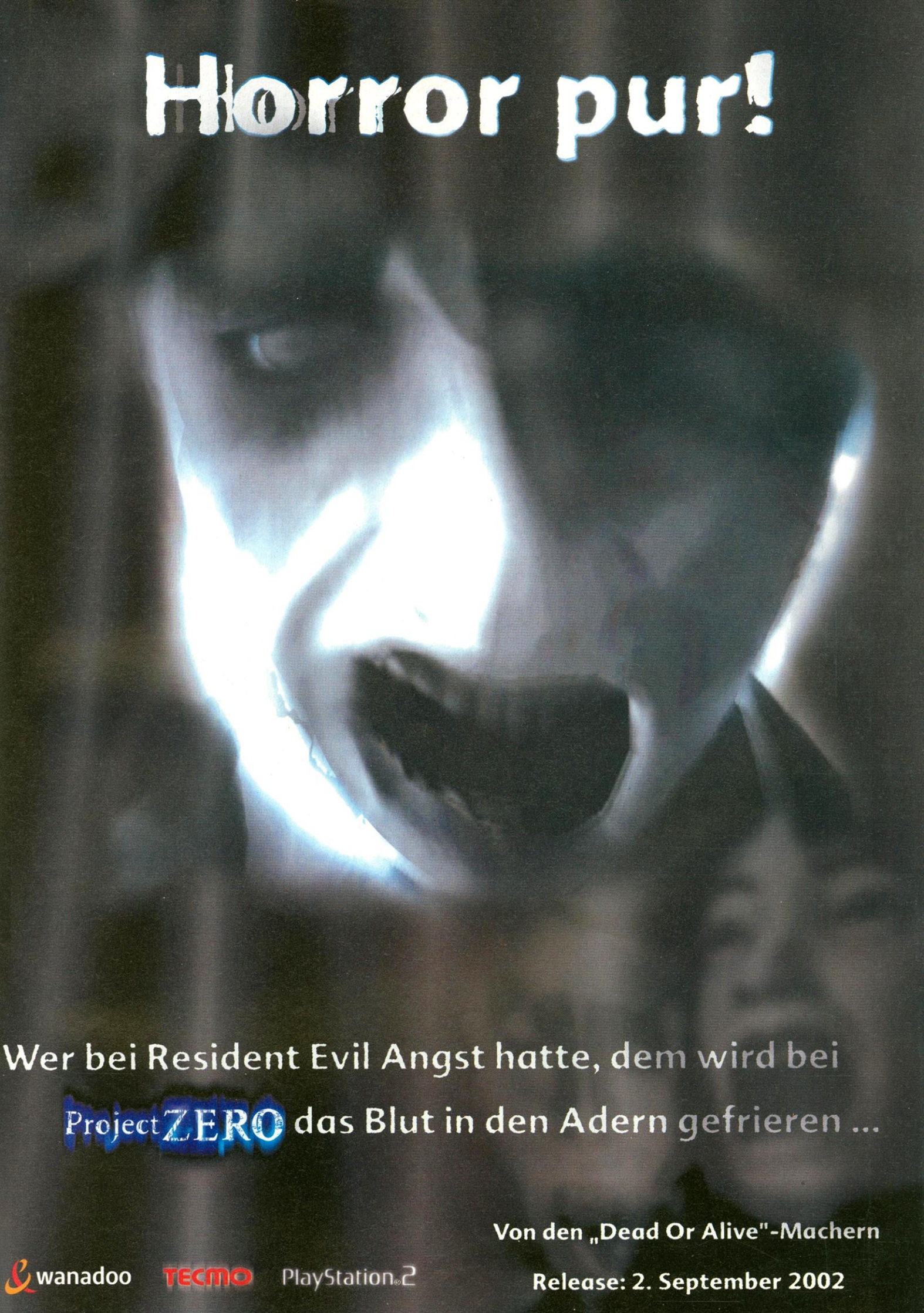
### ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Ob das Spiel das düstere Flair der DC-Comics authentisch nachbilden kann, bleibt abzuwarten.



# 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



## MADDEN NFL 2003

PS2



Im Mini-Camp können diverse Taktiken und Manöver trainiert werden.

|               |                                                                  |
|---------------|------------------------------------------------------------------|
| Hersteller    | Electronic Arts                                                  |
|               | <a href="http://www.electronicarts.de">www.electronicarts.de</a> |
| Entwickler    | EA Kanada                                                        |
| Preis         | ca. € 60                                                         |
| Erhältlich ab | 20. September                                                    |

Football: Im George-W.-Bush-Land Nationalsport Nummer eins – bei uns immer noch sehr exotisch. Trotzdem gibt es auch zu dieser Sportart Videospiel-Umsetzungen wie Sand am Meer. Seit dem Erscheinen von Madden NFL 2002 war der König dieses Genres jedoch klar definiert. Was will man eigentlich in diesem Jahr noch besser machen?

Ganz oben auf der Feature-Liste steht die auf der diesjährigen E3 groß angekündigte Online-Funktion. Auf dem Electronic-Arts-Stand konnte man sogar schon via Internet die eine oder andere Runde gegen diverse Football-Profis wagen. Ob diese Option allerdings auch in Europa zum Tragen kommen wird, ist fraglich. Zumal in unserer

Vorabversion noch keine Spur von etwaigen Online-Funktionen zu sehen war. Bleibt zu hoffen, dass sich Electronic Arts doch noch ein Herz fasst und auch ein bisschen an die deutschen Football-Anhänger denkt. Ein weitere Ergänzung ist das so genannte Mini-Camp. In dieser Spielvariante tourt ihr mit einem Bus quer durch die Vereinigten Staaten und nimmt an verschiedenen Trainingseinheiten in Form von spaßigen Mini-Games teil.

Weitere Änderungen, wie beispielsweise der überarbeitete Kommentar, die Animation einzelner Finger oder verbesserte Gras-Texturen sind eher marginal. Wenn man sich der Perfektion annähert, wird die Luft eben immer dünner. **SL**

### ERSTEINDRUCK

### FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Vielversprechend

Immer noch die erste Wahl in Sachen American Football.

## NHL 2003

PS2



Die Poweranzeige im linken unteren Eck füllt sich durch gekonnte Manöver mit dem Hockeystick.

|               |                                                                  |
|---------------|------------------------------------------------------------------|
| Hersteller    | Electronic Arts                                                  |
|               | <a href="http://www.electronicarts.de">www.electronicarts.de</a> |
| Entwickler    | EA Kanada                                                        |
| Preis         | ca. € 60                                                         |
| Erhältlich ab | 27. September                                                    |

Neues Jahr, neues Glück. Unaufhaltsam versorgt uns die geölte EA-Sports-Maschinerie mit jährlichen Updates zur etablierten Produktpalette. Für NHL 2003 hat sich EA Kanada etwas ganz Besonderes ausgedacht. Es ist nun möglich, mit dem rechten Analog-Stick den Schläger selbst zu kontrollieren. Nach einer Eingewöhnungszeit kann man mit diesem Feature recht nette Täuschungsmanöver zaubern. Beispielsweise den Goalie mit rechts leimen und dann den Puck in die linke Torecke donnern.

Gelingt euch eines dieser Manöver, wird die ebenfalls neue Power-Anzeige etwas aufgeladen. Ist diese vollständig gefüllt, taucht das Spiel für kurze Zeit in eine Art Matrix-SlowMotion-Mode. Hier könnt ihr

dann präzise Schüsse auf das Tor platzieren. Aber keine Angst! Trotz der kleinen Effektspielereien ist NHL noch lange nicht zu einem Arcade-Hockey verkommen, sondern bleibt seinem Simulationsruf treu.

Ansonsten gibt es eine noch imposantere Präsentation, die von einem rockigen Soundtrack begleitet wird. Die uns vorliegende Version war allerdings in einem noch sehr frühen Stadium. An die nötige Rasanz und Dynamik des Vorgängers kann NHL 2003 noch nicht ganz anknüpfen. Bis zur Veröffentlichung sollte dieses Manko allerdings ausgemerzt sein. Man will ja schließlich trotz aller neuen Features nicht im Schatten des Vorgängers stehen. **SL**

### ERSTEINDRUCK

### FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Vielversprechend

Hoffentlich kann NHL 2003 an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen.

## SEGA SPORTS TENNIS

PS2



Das einfache Kontrollschema ermöglicht beinahe 100-prozentige Ballkontrolle.

|               |                                                              |
|---------------|--------------------------------------------------------------|
| Hersteller    | SEGA                                                         |
|               | <a href="http://www.sega-europe.com">www.sega-europe.com</a> |
| Entwickler    | Hitmaker                                                     |
| Preis         | ca. € 60                                                     |
| Erhältlich ab | Herbst 2002                                                  |

Matchball für SEGA? Am 31. Juli kam die PS2-Umsetzung des Dreamcast-Hits Virtua Tennis 2 auf den US-Markt. Für das „Gastspiel“ hat Entwickler Hitmaker – früher bekannt unter dem Namen AM3 – den Titel überarbeitet. So rennen beispielsweise die Polygon-Modelle der männlichen und weiblichen Profis (u.a. Pete Sampras, Arantxa Sanchez-Vicario, Monica „Dauer-Orgasmus“ Seles) mit einem neuen Textur-Outfit über den Centre Court. Bis auf wenige Ausnahmen entsprechen die PlayStation2-Sportler den durchtrainierten Vorbildern.

Erst denken, dann schlagen! Bei SEGA Sports Tennis muss man sich in die Rolle eines virtuosen Tennis-Ass' hineinendenken. Longline-, Cross- oder Stoppball: Sowohl

jeder Schlag als auch jeder einzelne Spielzug muss gut überlegt sein. Ansonsten punktet der Gegner. Insofern gestalten sich die Partien in den Modi Exhibition, Tournament und World Tour äußerst spannend. Die zuletzt genannte Spielvariante ist zweifelsohne am attraktivsten. Man kreierte sich einen eigenen Spieler und fängt als kleines Licht auf Platz 300 der Tennis-Weltrangliste an. Durch exzessives Training (Mini-Games) und bei zahlreichen internationalen Turnieren gewonnener Erfahrung verbessern sich im Laufe der Zeit die Fähigkeiten des Nobodys... SEGA Sports Tennis macht im Herbst den PAL-Aufschlag – und wird höchstwahrscheinlich am Ende der Matchwinner sein. **DG**

### ERSTEINDRUCK

### FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — Hervorragend

SEGA Tennis wird der halbseidenen Konkurrenz das Fürchten lehren.



## NINJA ASSAULT

PS2



Ninja Assault bietet eine deutsche Sprachausgabe und On-Screen-Texte.

|               |                                                  |
|---------------|--------------------------------------------------|
| Hersteller    | SCEE                                             |
|               | <a href="http://www.namco.com">www.namco.com</a> |
| Entwickler    | Namco                                            |
| Preis         | ca. € 60                                         |
| Erhältlich ab | Herbst 2002                                      |

Namco und SEGA: Bereits vor mehr als zwei Jahren gingen die beiden Coin-op-Giganten eine Liaison ein, die reife Früchte trug. Mit dem Gemeinschaftsprojekt Ninja Assault lockte man Menschen weltweit in die Spielhallen. Der Lightgun-Shooter wurde damals für das NAOMI-Board von SEGA produziert – das ist allerdings auch der Haken an der Sache. Denn die PlayStation2-Umsetzung des Lightgun-Shooters besitzt nicht das Potenzial der Genre-Kollegen wie etwa Time Crisis II oder Vampire Night. Diese Titel wurden bekanntlich für die nahezu PS2-identische System-246-Hardware programmiert. Somit ist die Grafik nur Mittelmäß: Zwei Videospiel-Jahre nach dem Erscheinen des Arcade-Vorbilds

wirkt die PS2-Adaption in diesem Punkt leicht angestaubt.

Dafür versteckt sich hinter dem Story-Modus und den Bonus-Spielen eine Vielzahl PS2-exklusiver Features. Außer in der ursprünglichen Arcade-Variante rauchen auch in 32 Missionen die GunCon2-Colts. Daneben werden diese im Training und in drei Kapiteln, die auf mehrere Levels verteilt einen brandneuen Plot beinhalten, ebenfalls zum Einsatz kommen. Gemäß dem Spielhallen-Vorbild dürfen entweder ein oder zwei Pistoleros gemeinsam auf den Bildschirm feuern. Als „Kanonenfutter“ dienen treffsichere Bogenschützen, lebensgefährliche Ninjas mit ihren Wurfsternen, allerhand Kreaturen mit magischen Fähigkeiten usw... **DGII**

## ERSTEINDRUCK

## FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Durchschnittlich

Vereinzelte Rohrkrepierer! Der Lightgun-Shooter hinkt der Konkurrenz hinterher...

## PAC-MAN WORLD 2

PS2



Brandheiß! Lava-Level sind nicht jedermanns Sache.

1979 bis 1999: Zum 20. Jubiläum des postgelben Videospiel-Apostels – als Inspiration diente damals eine Riesen-Pizza bei der eine Ecke abgebissen war – brachte Namco Pac-Man World heraus. Rund drei Jahre später feiert man nun die geniale Erfindung Tohru Iwatanis mit dem zweiten Teil des Jump'n Runs.

Obwohl mit dem stinknormalen Spielprinzip das Rad sicherlich nicht neu erfunden wird, versprüht die Figur Pac-Man den meisten Charme. Neben dem Aufsammeln von Obst und Namco-Symbolen ist die weltbekannte Pixel-Ikone mit dem „vernaschen“ der berühmt-berüchtigten weißen Kugeln beschäftigt. Ähnlich dem PSone-Vorgänger wird auch das 128-Bit-Platt-

form-Spiel von unzähligen Sprungeinlagen und dem Herumärgern mit diversen Bösewichten geprägt. Im Großen und Ganzen kommt aber aufgrund des althergebrachten, linearen Designs der 25 Levels früher oder später Langeweile auf. Die zwielichten Kamerafahrten bringen Zocker mit schwachen Nerven eventuell auf die Palme.

Etwas Trost spendet das Bonus-Material: Pac-Man, Pac-Attack, Pac-Mania und Ms. Pac-Man. Das Aufsammeln der Namco-Logos wird mit spielbaren Versionen der Coin-op-Juwelen aus den 80er-Jahren belohnt. Letzten Endes winken fleißigen Sammlern als Dank noch eine Museums- (Skizzen aus der Pre-Production) und eine Jukebox-Funktion (Sound-Test). **DGII**

|               |                                                  |
|---------------|--------------------------------------------------|
| Hersteller    | SCEE                                             |
|               | <a href="http://www.namco.com">www.namco.com</a> |
| Entwickler    | Namco                                            |
| Preis         | ca. € 60                                         |
| Erhältlich ab | Herbst 2002                                      |

## ERSTEINDRUCK

## FERTIGGESTELLT

90%

★★★★☆ — Vielversprechend

Konservatives Jump'n Run mit viel Bonus-Material. Innovationen sind somit Mangelware.

## DISNEY'S DONALD DUCK PHANTOMIAS

PS2



Der X-Transformer verfügt über acht Upgrades.

Die Phantomias-Story: Die Idee zu diesem Charakter entstand 1969 in den italienischen Disney Studios. Immer mehr Kids beklagten sich über die chronische Erfolglosigkeit der tölpelhaften Ente – sie wollten ihren „Helden“ auch mal siegen sehen. So entwarfen Giovan Battista Carpi (Zeichnungen) und Guido Martina (Text) eine neue Comic-Figur, Phantomias! Die erste Geschichte kann man im Band 41 von „Walt Disney's Lustiges Taschenbuch“ mit dem Titel „Jetzt kommt Phantomias“ nachlesen...

Ab 26. September kann der Konsolist in das flatternde Batman-look-a-like-Kostüm der „Dunklen Ente“ schlüpfen. Anders als beim ersten Donald-PlayStation2-Titel, Dis-

ney's Donald Duck: Quack Attack, wählten die Ubi-Soft-Entwickler die jetzt stark im Trend liegende Cel-Shading-Grafik. Folglich erinnert der bekannte Entenhausen-Bürger genau an das Comic- und Zeichentrick-Vorbild. Im Spiel muss Donald Duck alias Phantomias die Welt vor den Evronianern und deren Anführer Zondgag schützen. Sie wollen die tierische Bevölkerung versklaven. In vier Welten (unterteilt in 13 Levels) muss man die außerirdischen Sklaventreiber mit Jump'n-Run- und Shooter-Intermezzi in die Schranken weisen. Phantomias' Allround-Waffe ist der X-Transformer. Mit diesem Multifunktions-Gerät kann er beispielsweise Gegner mit Feuerringen knusprig braun braten. **DGII**

|               |                                                    |
|---------------|----------------------------------------------------|
| Hersteller    | Ubi Soft                                           |
|               | <a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a> |
| Entwickler    | Ubi Soft                                           |
| Preis         | ca. € 60                                           |
| Erhältlich ab | Herbst 2002                                        |

## ERSTEINDRUCK

## FERTIGGESTELLT

75%

★★★★☆ — Vielversprechend

Das Abenteuer von Phantomias kommt den Comics ziemlich nahe.



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 29.8. 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.

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:

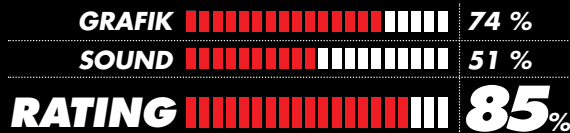
Das Rating ist mit einer Gesamtwertung gleichzusetzen und drückt einzig und allein das Spielspaßpotenzial aus. Grafik und Sound spielen hier eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele Suchtgefahr bergen können.

#### Legende

|                 |                                 |                                   |                                                        |
|-----------------|---------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------------------------|
| <b>Features</b> | 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                                         |
| <b>Grafik</b>   | 16:9-Option                     | 50/60 Hertz umschaltbar           | PS2-Texturfilter-Unterstützung                         |
| <b>Sound</b>    | Dolby Surround                  | Q Sound                           | Sprachausgabe                                          |
|                 | DTS                             | Dolby Digital                     | dts                                                    |
| <b>Zubehör</b>  | Analog Controller Sony          | Analog Controller Game Boy        | Maus-Unterstützung                                     |
|                 | Lenkrad                         | Analog Joystick                   | Light Gun                                              |
|                 | Link-Option                     | iLink-Option                      | Keyboard                                               |
|                 |                                 | DualShock-Unterstützung           | Tanzmatte                                              |

#### Redakteurskürzel

|                  |           |               |           |
|------------------|-----------|---------------|-----------|
| Sven Liebold     | <b>SL</b> | Heiko Strobel | <b>HS</b> |
| Dirk Gemeinhardt | <b>DG</b> | Marc Kirzeder | <b>MK</b> |
| mArk Liebold     | <b>mL</b> | Gunther By    | <b>GH</b> |



## INHALT 09/2002

### PLAYSTATION2

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Antz Extreme Racing             | 110 |
| Commandos 2: Men of Courage     | 94  |
| Conflict: Desert Storm          | 100 |
| Das Ding                        | 106 |
| DTM Race Driver                 | 98  |
| Gumball 3000                    | 110 |
| Master Rally                    | 110 |
| Mat Hoffman's Pro BMX 2         | 104 |
| Legion: The Legend of Excalibur | 109 |
| Project Zero                    | 102 |
| Turok Evolution                 | 90  |

### PSONE

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Klonoa Beach Volleyball | 111 |
| Metal Slug X            | 111 |





# TUROK EVOLUTION

**Dinosaurier-Jäger Legende Turok kehrt zurück und wird auf der PS2 furios gefeiert!**



○ In einigen Missionen muss Tal'Set auf leisen Mokassins herumschleichen.



○ Gleich im ersten Level gibt es imposante Dinos zu bestaunen.

**PS2** Ein populäres Sprichwort lautet: Totgesagte leben länger! Die Evolutions-Theorie von Charles Darwin hingegen gründet auf der These, dass nur die Stärksten überleben. Im Falle von Acclairs Turok: Evolution für PlayStation2 bewahrheiten sich beide Aussagen! Selten war der Test eines so lange erwarteten

Spiels so aufregend wie die Reise in die Welt des Dinosaurier-Jägers Turok alias Tal'Set. Die finale Testversion ließ bis kurz vor Redaktionsschluss auf sich warten. Die texanischen Entwickler in den Acclaim-Studios Austin haben unter der Führung von Turok-Mastermind David Dienstbier jedoch in letzter Minute ein kleines Wunder

vollbracht und damit erheblich zur Ehrenrettung der Traditionsserie beigetragen. Erst diese Version nämlich vermochte alte Turok-Veteranen und Zweifler gleichermaßen zufrieden zu stellen.

## Cowboy und Indianer

Bei einer Schlacht zwischen Südstaaten-Soldaten und den indianischen Ureinwohnern Amerikas fallen die beiden Anführer der Kriegsparteien nach einem erbitterten Kampf durch ein Dimensionsloch und landen „zufällig“ im Verlorenen Land. Der stolze Indianer-Häuptling Tal'Set wird von den dortigen Einwohnern kurzerhand zum Turok, dem Retter im Kampf gegen einen brutalen Herrscher namens Tyrannus, erkoren. Tal'Sets Widersacher Bruckner schließt sich natürlich den verfeindeten Echsen-Wesen an und so ist es nur eine Frage der Zeit, bis die beiden Todfeinde erneut aufeinander treffen werden.

Anders als in den Nintendo 64-Vorgängern ist Turok: Evolution jetzt strikt linear aufgebaut. In den Prequels waren die Levels noch durch einen zentralen Platz sternförmig miteinander verbunden. Die verschiedenen Abschnitte konnten durch Jump-Gates betreten werden und der Dino-Jäger musste das eine oder andere Mal zwischen den Levels hin und her springen. Im Next-Generation Turok folgt nun ein



○ Bis die Rothaut General Bruckner besiegt hat, ist es ein weiter und beschwerlicher Weg.





Level  
unweigerlich  
dem nächsten.  
Das Abenteuer  
beginnt im dichten

Dschungel und führt Tal'Set  
später durch Gebirgsschluchten,  
Siedlungen, Tempel, Industrieanlagen  
und Städte. Absolut neu sind die Fluglevels,  
in denen ihr auf dem Rücken eines  
Pteranodons Platz nehmt. Dieses fliegende  
Ungetüm ist mit allerlei Waffensystemen  
ausgestattet. Ihr bombardiert nicht nur Bo-  
dentruppen, sondern liefert euch auch Dog-  
fights mit feindlichen Flugsauriern. In spä-  
teren Levels schlägt ihr aus der Luft ent-  
scheidende Schlachten im Verlauf der Story  
von Turok: Evolution.

### Alles unter Kontrolle!

Die Steuerung ist, typisch für Konsolen-Ego-  
Shooter, auf die zwei Analog-Sticks verteilt.  
Während der eine für die Laufrichtung  
zuständig ist, lässt der andere den Blick  
schweifen. Ein Druck auf den rechten  
Miniknüppel schaltet die Zielfernrohre der  
Pistole und des traditionellen Tec-Bogens  
ein. Der Bogen ermöglicht es der Rothaut,  
die Widersacher auch über extreme Ent-  
fernungen an den empfindlichen Stellen  
ihrer schuppigen Körper zu treffen. Die L2-



○ In einem der Fluglevels muss ein gigantischer Dino mit einer Festung darauf vernichtet werden.

Schultertaste schaltet bei vielen Waffen eine  
zweite Funktion hinzu. Zum Beispiel lädt sie  
in die automatische Shotgun gleich vier  
Patronen gleichzeitig oder wechselt beim  
Tec-Bogen zwischen normalen, Gift- und  
den verheerenden Spreng-Pfeilen. Bei den  
Granaten kann man hilfreiche Spikes aus-  
fahren und diese als Minen einsetzen, die  
an Objekten haften. Bei der Anti-Materie-  
Kanone erzeugt ihr entweder einen euch  
umgebenden Schutzschild oder hebt mit  
einem Strahl Gegner in die Luft und zer-  
schmettert sie anschließend an den Wän-  
den. Auch der Raketenwerfer verfügt über  
eine heftige Zweitfunktion, die jedoch wohl  
der USK ab 18-Version vorbehalten bleiben  
wird. Die Schießprügel wechselt man  
einfach über das digitale Steuercross oder  
die Kreis- und Viereck-Buttons durch. Be-

tätigt man die R2-Taste, macht Tal'Set den  
Finger krumm und feuert seine ausgewählte  
Waffe ab.

### Die Missionsziele...

...sind vielfältig. In einigen Levels muss  
Turok lediglich seinen Weg zum Ausgang  
finden und sich dabei der Angriffe von  
Sauriern und Echtenmännern erwehren.  
Manchmal müssen spezielle Schlüssel ge-  
funden werden, bevor der Dino-Jäger ein  
Tor passieren und einen neuen Bereich  
erschließen kann. Die Action ist vari-  
antenreich. Schleichen und Snipern führt  
nicht immer zum gewünschten Ziel. Einige  
Male muss der Zeitreisende die schweren  
Geschütze auspacken und sich den Weg  
zum nächsten Ausgang freischießen. Als  
Retter der Bewohner des Verlorenen Landes



○ Die Plasma-Kanone lässt die Slegs zappeln!



○ Die Animationen der prähistorischen Viecher sind eine wahre Augenweide.





○ Tierquälerei! Einige der Dinosaurier werden von Tyrannus' Schergen als Panzer missbraucht.

muss er zum Beispiel einen alten Weisen aus einem gut befestigten Gefängnis des abtrünnigen Tyrannus befreien. Dazu muss er das Gefängnis infiltrieren und alle Wachen ausschalten. Hat er den senilen Schlauberger gefunden, muss er ihm so lange Geleitschutz geben, bis beide in Sicherheit sind. Beim Einbruch in einer gigantischen Festung, die auf einem noch größeren Saurier thront, muss Tal'Set jedoch so lange wie möglich unentdeckt durch die Gänge schlurven. Wird er bemerkt, ruft das zahlreiche Slegs auf den Plan und die Mission wird ungleich schwerer zu lösen sein.

#### Pop-up-Dschungel

Grafisch ist die Dinosaurier-Jagd abwechslungsreich in Szene gesetzt. Die Framerate bewegt sich zwischen angenehm flüssigen 25 und 50 fps (frames per second). Das dichte Buschwerk wiegt sich wie versproch-

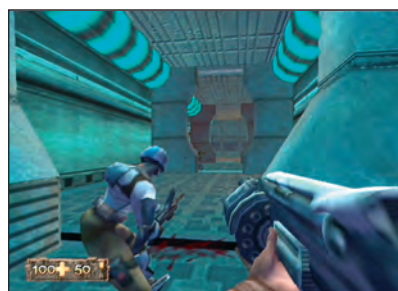
en bei jeder Berührung und wippt eine Weile nach. Das hat auch seinen Sinn. Am Wackeln der Fauna könnt ihr frühzeitig heranschleichende Dinos entdecken und sie so geschickt umgehen. Dafür wird das Gestrüpp leider immer erst in unmittelbarer Nähe eures Alter Egos sichtbar, es baut sich erst dann auf. Wer eine kleine Anhöhe erklimmt, wird schnell feststellen, dass sich eine vermeintliche Lichtung beim Näherkommen vor seinen Augen wie von Zauberhand plötzlich mit Farnen, Büschen und anderen kleineren Pflanzen füllt. Schön anzusehen sind dafür Bäume, die sich im Wind wiegen. In einigen Levels ist uns aufgefallen, dass Tal'Set proportional zu klein geraten wirkt und er zwischen den Sträuchern und Farnen manchmal wie ein Liliputaner aussieht.

#### Makabere Bewegungen

Ein echtes Highlight sind die Animationen der 32 Saurier-Spezies und der Echsenmänner. Die gefährlichen Raptoren schleichen auf der Jagd durch's Unterholz und attackieren blitzartig in großen Sätzen die Helden-Rothaut wider Willen. Gigantische Brontosaurier senken beim Fressen langsam ihre langen Hälse während man beobachten kann, wie sich ihre Bäuche beim Atmen langsam aufblähen und wieder zusammenziehen. Tyrannus' Schergen ver-



○ Mit Zielfernrohr wird die Standard-Pistole zum Scharfschützengewehr.



○ Manchmal kämpfen Verbündete mit Tal'Set.





○ Versteckte Schlüssel öffnen neue Level-Abschnitte.



○ Es gibt zehn Zweispieler-Modi für Duelle gegen andere Zocker.

schanzen sich bei Feuergefechten geschickt hinter Kisten oder nehmen auf der Flucht panisch die Beine in die Hand. Von der Druckwelle einer Explosion erfasst, werden die bössartigen Kreaturen oft meterweit durch die Luft geschleudert. Besonders unappetitlich sind die Folgen der Giftpfeile: Nach kurzer Zeit brechen die Kreaturen von Krämpfen geschüttelt zusammen. Wenn das Gift seinen Weg unbarmherzig durch die Blutbahnen der Echten sucht, erbrechen sie sich ein paar Mal bevor sie schließlich elendig zu Grunde gehen. Die geschmeidigen und lebensechten Bewegungen der Slegs muten dabei schon etwas makaber an.

### Speicher-Desaster!

Warum sich Acclaim für das nervenzertetzende Speicher-Management ohne Checkpoints entschieden hat, bleibt uns schleierhaft. Checkpoints sucht man in den riesigen Levels vergeblich. Das Spiel speichert automatisch nach dem erfolgreichen Abschließen eines vollständigen Abschnittes. Das war schon ein großer Minuspunkt der Genre-Referenz Medal of Honor: Front-

line und führt unweigerlich zu Frust. Da der Schwierigkeitsgrad von Turok: Evolution durchaus knackig ist, kam es während des Tests öfter vor, dass wir kurz vor Erreichen des Level-Endes aufgrund eines fieses Überraschungsangriffes in die ewigen Jagdgründe einzogen und die ganze Mission noch einmal von vorne beginnen durften. Das ist nach einer Spieldauer von 30 bis 45 Minuten wirklich mehr als schmerzhaft und lässt auch hart gesottene Rothäuten den Irokesen schwillen.

### Multiplayer ade!

Im Gegensatz zu Xbox und Nintendo GameCube verfügt die PlayStation2-Version nicht über einen vollwertigen Multiplayer-Mode. Der fiel offensichtlich dem Unvermögen der Entwickler zum Opfer, eine gleichwertige Version von Turok: Evolution für alle drei Next-Generation-Konsolen zu programmieren. In einer der letzten Previews war der Vierspieler-Modus nämlich noch enthalten. Das hinterlässt einen bitteren Nachgeschmack. Zehn verschiedene Zweispieler-Varianten sollen nun PS2-Besitzer darüber hinwegtrösten, dass

sie die technisch schwächste Turok: Evolution-Version in ihre Konsole bekommen. Und das, obwohl die PS2 die größte Hardware-Basis auf dem Next-Generation-Konsolen-Markt installiert hat. **MKI**

### FAZIT

Turok: Evolution kann trotz Mängeln auf der PlayStation2 überzeugen. Das Leveldesign steht der Konkurrenz in nichts nach. Der viel zitierte interaktive Dschungel wirkt sehr organisch und ist nur in einigen Abschnitten so dicht, dass man den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sieht. Akustisch haucht der Surround-Sound im Dolby ProLogic2-Format dem Dschungel Leben ein. Die Qualität der Sprachsamples kann dagegen nicht begeistern. Das Waffenarsenal ist eines PS2-Turok absolut würdig. Die Auswirkungen der verschiedenen Mordinstrumente sind zum Teil so heftig, dass Acclaim Turok: Evolution in zwei Versionen auf den deutschen Markt bringen wird. Eine entschärfte, aber dafür komplett lokalisierte, Version (USK ab 16) und die englische Original-Version „uncut“ (USK ab 18) – diese lag auch uns zum Test vor. Hätte sich Acclaim die einigermaßen stabile Framerate nicht durch übergroße PAL-Balken erkauft, hätte das Spiel sogar einen play-King bekommen. So rauscht Turok: Evolution knapp an unserer Auszeichnung vorbei.

### POSITIV

- anspruchsvolle Levelarchitektur
- großartige Animationen
- interaktive Umgebung

### NEGATIV

- kein Zwischenspeichern
- störende PAL-Balken
- miese Qualität der Sprachsamples

### DIE ALTERNATIVEN

| Titel                        | Rating | Test in play |
|------------------------------|--------|--------------|
| 1. Medal of Honor: Frontline | 90%    | 06/02        |
| 2. Half-Life (dt.)           | 88%    | 11/01        |
| 3. Turok: Evolution          | 81%    | 09/02        |

### PLAY DATEN

| System        | PlayStation2           |            |         |
|---------------|------------------------|------------|---------|
| Genre         | Ego-Shooter            | Hersteller | Acclaim |
| Entwickler    | Acclaim Studios Austin |            |         |
| Preis         | ca. € 60               |            |         |
| Erhältlich ab | 6. September 2002      |            |         |

GRAFIK 86 %

SOUND 78 %

**RATING** **81 %**



○ Solche Schalter-Rätsel sind eher die Ausnahme in Turok: Evolution.



# COMMANDOS 2

Men of Courage

**Täuschen, Tarnen, Terrorisieren!  
Strategie-Profis sind gefragt.**



Die grafischen Details sind einfach atemberaubend.

**PS2** Commandos 2 ist vor gut einem Jahr bereits auf dem PC erschienen. Doch keine Angst! Euch erwartet keine weitere lieblose Umsetzung aus dem Lande Microsoft. Die spanischen Pyro-Studios haben die lange Zeit genutzt, um ihr kleines Meisterwerk an die Bedürfnisse und Anforderungen der Konsolen-Gemein-

de anzupassen. Und so viel sei schon einmal vorweggenommen: Pyro hat seine Hausaufgaben bemerkenswert gut erledigt.

## Die Deutschen mal wieder

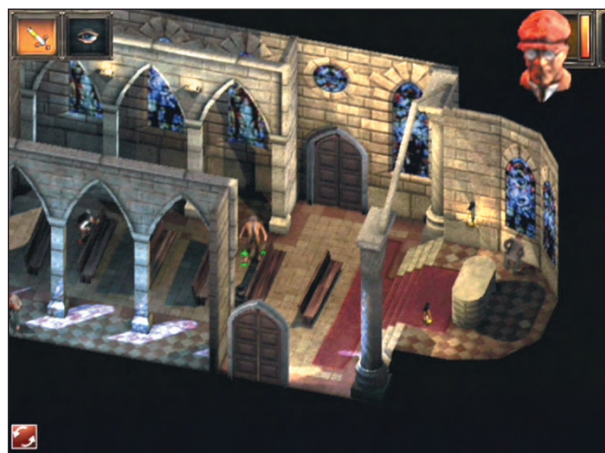
Wir schreiben das Jahr 1941. Hitlers Wahnsinn hat fast ganz Europa die Freiheit gekostet. Die vom deutschen Bombenhagel

gepeinigten Engländer sehen sich in einer prekären Situation. Es fehlt an Munition und Treibstoff, da Fabriken natürlich die Hauptziele der angreifenden Fluggeschwader sind. Auch die Amerikaner können nur bedingt helfen. Deutsche U-Boote patrouillieren einem Wolfsrudel ähnlich im Nordatlantik und stören den alliierten Nachschub mit tödlicher Präzision.

Man entschließt sich zur Gründung einer militärischen Sondereinheit, die den Vormarsch der germanischen Kriegsmaschinerie mit gezielten Einsätzen stoppen soll: Die Commandos. Eine kleine Gruppe hoch spezialisierter Soldaten, die hinter den feindlichen Linien agiert und teils auch mit recht unkonventionellen Methoden die Wehrmacht an empfindlichen Stellen trifft.



Das ging schief! Natasha hat mit ihren Reizen vor allem die Aufmerksamkeit des feindlichen Snipers auf sich gelenkt.



Auch in Innenräumen herrscht keine Detailarmut – sie werden in Echtzeit dargestellt.





Überraschungseil! Unser Pionier erwischt die Patrouille mit einem gezielten Granatwurf aus dem Fenster.

Ein Großteil der Einsätze in Commandos 2 führt euch obendrein in den fernen Osten, wo man sich den Truppen der deutschen Verbündeten annehmen soll.

### Viel Feind viel Ehr'

Bevor es an die zehn anspruchsvollen und faszinierenden Missionen geht, sollte man dringend das ausführliche Tutorial besuchen. Hier werden dem Spieler die Steuerung sowie sämtliche Möglichkeiten und Eigenheiten der Commandos erklärt. Die gesamte Prozedur nimmt ca. zwei Stunden in Anspruch, was bereits auf die grandiose Komplexität dieses Titels schließen lässt. Dennoch ist die Handhabung eurer Kämpfer durchaus erlernbar und sobald man den logischen Aufbau der Steuerung durchschaut hat, kann man sie extrem flott und unkompliziert bedienen.

Auf dem PC lenkte man die Einheiten mittels Point-and-Click-Technik über den Bildschirm. Von Tastatur und Maus wollen Konsoleros aber im Normalfall nichts wissen, weshalb man sich dazu entschlossen hat, das komplette Kontrollschema zu ändern. Nun

steuert ihr die einzelnen Charaktere per Analog-Stick direkt über die Kriegsschauplätze. Insgesamt kann man das Interface als sehr gelungen bezeichnen und stellenweise ist es sogar besser gelöst als in der PC-Version.

Hat man das Tutorial durchlaufen, wird in zwei Trainingsmissionen das antrainierte Wissen auf die Probe gestellt. Erst nach gelungenem Abschluss der beiden Manöver beginnt der eigentliche Einsatz hinter den feindlichen Linien. Der Spieler wird also alles in allem sehr genau und mühevoll an das Gameplay herangeführt. Zusätzlich ist es möglich, per Select-Taste ein Notizbuch aufzurufen, in dem neben den Missionszielen auch sämtliche Steuerungsdetails noch einmal aufgeführt sind.

### Eine starke Truppe

Eure Commandos setzen sich aus insgesamt neun Spezialisten zusammen. Jeder Soldat verfügt über spezielle Eigenschaften, die in Kombination mit den Fähigkeiten der anderen eine wirkungsvolle Waffe gegen die Deutsche Wehrmacht bilden. So sind beispielsweise nur Green Beret Jack O'Hara und der Pionier Thomas Hancock in der Lage, mit einem Faustschlag >>>



Neben den zehn Haupteinsätzen können weitere zehn Bonusmissionen erspielt werden.



## Prominente Soldaten

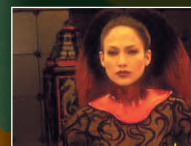
Der Hamburger Publisher Eidos legte sehr viel Wert auf eine professionelle deutsche Lokalisierung. Das Ergebnis kann sich mehr als hören lassen und sollte eigentlich für so manch anderen Hersteller als Vorbild fungieren. Qualität zahlt sich eben aus.



**Der Erzähler**  
Sprecher: Rolf Schult  
US-Synchronstimme für: Patrick Stewart  
Bekannt aus: Star Trek - The next Generation



**Jack „Schlächter“ O'Hara**  
Sprecher: Tilo Schmitz  
US-Synchronstimme für: Ving Rhames  
Bekannt aus: Pulp Fiction



**Natasha Nikochevski**  
Sprecherin: Sabine Jäger  
US-Synchronstimme für: Jennifer Lopez  
Bekannt aus: The Cell



**Samuel „Brooklyn“ Brooklyn**  
Sprecher: Martin Kessler  
US-Synchronstimme für: Nicolas Cage  
Bekannt aus: Nur noch 60 Sekunden



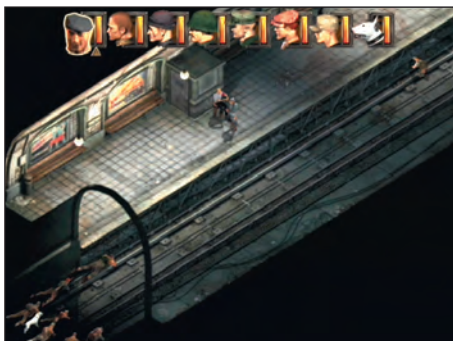
**Sir Francis „Duke“ T. Woolridge**  
Sprecher: Joachim Tennstedt  
US-Synchronstimme für: John Malkovich  
Bekannt aus: Con Air



**Paul „Lupin“ Toledo**  
Sprecher: Andreas Fröhlich  
US-Synchronstimme für: Edward Norton  
Bekannt aus: Fight Club



**James „Flosse“ Blackwood**  
Sprecher: Udo Schenk  
US-Synchronstimme für: Ray Liotta  
Bekannt aus: Hannibal



In der letzten Mission geht ihr mit dem gesamten Team in die Schlacht.





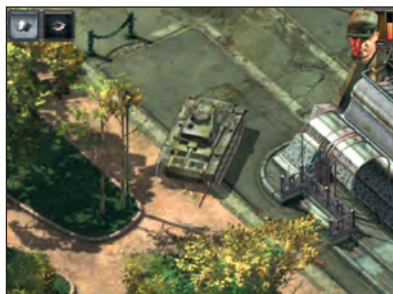
○ Lupin späht durch das Fenster der Baracke, um die Lage zu überprüfen.



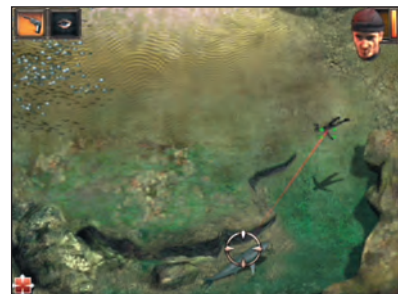
○ Whiskey erregt durch sein Bellen die Aufmerksamkeit der Wachen.

ausgekockte Feinde zu knebeln und zu fesseln. Soldaten, die so außer Gefecht gesetzt worden sind, können schnell ihrer Ausrüstung (Uniform, Waffen, etc.) entledigt werden. Die Variationen und Möglichkeiten der Commandos, im Spiel zu agieren, sind unglaublich abwechslungsreich.

Unter anderem kann die schöne Natasha mit einem verführerischen Lächeln deutsche Soldaten von ihren eigentlichen Aufgaben ablenken, während der Rest der Truppe an den Turteltäubchen vorbeischießt. Lupin, der Dieb, ist besonders schnell unterwegs und kann nahezu an allem hinaufklettern, was einigermaßen Halt bietet. Zudem kann der Langfinger in vollem Lauf seinen Opfern unbemerkt wertvolle Gegenstände aus der Tasche ziehen. James Blackwood ist ausgebildeter



○ Panzer, Kübelwagen, Lkws etc. – euer Fahrer „Brooklyn“ setzt alles in Bewegung.



○ Haie erledigt man mit der Harpune, die Piranhas werden mit einem Fisch-Snack beschäftigt.

Kampftaucher und befreit wichtige Unterwasserwege von Haifisch-, Krokodil- und Piranhaplagen. Renè Duchamp, auch liebevoll Frenchy genannt, ist der Spion in der Truppe. Mit der richtigen Uniform am Leib kann er sogar deutschen Soldaten Befehle geben, die im Dienstgrad unter ihm stehen.

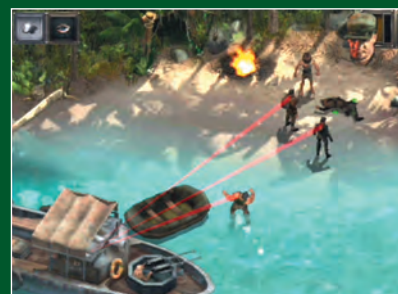
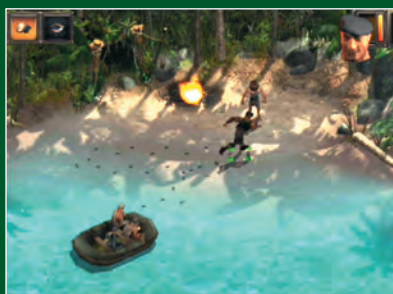
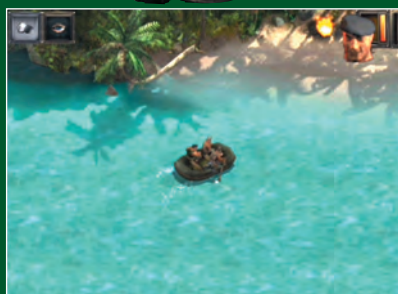
Scharfschütze Duke erledigt etwaige Probleme aus sicherer Distanz, während Samuel „Brooklyn“ so ziemlich alles in Bewegung setzen kann, was Räder, Ketten oder sonstige Antriebe besitzt. Zu guter Letzt gesellt sich noch ein weißer Bullterrier zu der Truppe, der auf den Namen Whiskey hört. Er kann durch sein Bellen die Aufmerksamkeit der Wachen erregen und sie somit ablenken, außerdem kann er kleinere Gegenstände unbemerkt zu einem anderen Team-Mitglied schaffen.

## Genre-Mix

Vor jedem Auftrag gibt es ein kurzes Level-Intro. Danach folgt eine Cut-Scene, in der man mit den verschiedenen Aufgaben vertraut gemacht wird. Eure erste Mission beginnt in einem U-Boot-Bunker in Frank-

reich. Langfinger Lupin soll mit Hilfe von Natasha die berühmte Chiffriermaschine Enigma aus dem Safe des Generals in den Besitz der Alliierten bringen. Je nach Einsatz ist nur ein Teil der Teammitglieder beteiligt. Es kann jedoch passieren, dass der ein oder andere Commando noch überraschend für Verstärkung sorgt. In anderen Aufträgen habt ihr sogar alle neun Spezialisten unter eurer Kontrolle.

In erster Linie geht es darum, absolut unerkannt zu bleiben. Jede Aktion muss präzise geplant werden. Die große Stärke im Gameplay ist die immense Freiheit, die den Spielern eingeräumt wird. Es gibt keinen vorgeschriebenen oder generellen Lösungsweg für die einzelnen Anforderungen an die Spezialeinheit. Durch die vielen Kombinationsmöglichkeiten der Commando-Fähigkeiten steht es dem Spieler nahezu völlig frei, wie er seine Ziele erreicht. Jedoch sollte man niemals unüberlegt an eine Mission herangehen. Commandos 2 wird eure Köpfe ordentlich zum Rauchen bringen und sehr (die Betonung liegt auf SEHR) viel Zeit in Anspruch nehmen. Ungeduldige Naturen sollten sich



Per Schlauchboot setzen die Commandos auf die Insel Savo über. Leider werden sie sofort von einem Patrouillenboot entdeckt und gestellt.





○ Gebäude können sich über mehrere Stockwerke erstrecken.

über eine Netto-Spielzeit von ca. 70 Stunden im Klaren sein.

Die Devise lautet vor allem: Augen offen halten, tarnen, täuschen und terrorisieren! Nur wer die Umgebung und die Aktionen der Gegner genau studiert, kann eine wirkungsvolle Taktik entwickeln. Der kleinste Fehler wirkt sich sofort fatal auf das Team aus und wird mit aller Härte bestraft. Zwar kann der Spielstand jederzeit gespeichert werden, doch die relativ lange Ladezeit, die nach dem Ableben der Commandos in Kauf genommen werden muss, wirkt schon fast als Motivation, sich im Spiel möglichst vorsichtig zu bewegen.

### Technikwunder

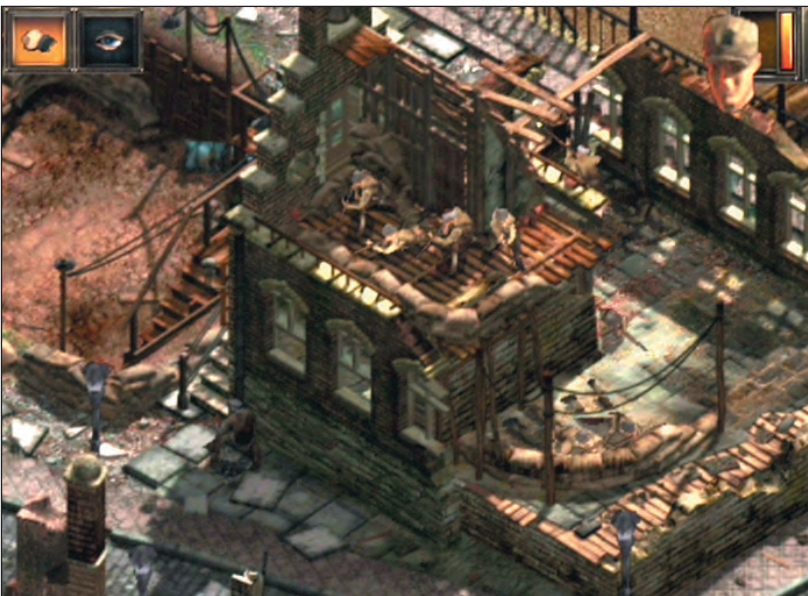
Trotz der im direkten Vergleich zur PC-Version niedrigen TV-Auflösung werden wir von den Pyro-Studios mit einem wahren Grafik-Feuerwerk beschossen. Sämtliche Einsatzorte wurden mit schon fast krankhafter Liebe zum Detail in Szene gesetzt.

Bewegt ihr euch im Freien, erlebt ihr eine fantastisch vorgerenderte Pseudo-3D-Um-

gebung, die aus einer isometrischen Perspektive betrachtet wird. Zur besseren Übersicht kann diese auch in 90°-Schritten gedreht werden. Allerdings ist dies mit einer kurzen Ladepause verbunden.

Sämtliche Charaktere sind als Polygon-Modelle dargestellt und bewegen sich filmreif animiert über den Bildschirm. Bewegt man sich im Inneren von Häusern, U-Booten, Flugzeugen, Bunkern...usw., schaltet die Sicht auf eine komplette 3D-Umgebung um, die nun in Echtzeit gerendert wird und stufenlos dreh- und zoombar ist. Auch die vorgerenderten Backgrounds können von der Sicht der gesamten Karte bis auf einzelne Soldaten gezoomt werden. Allerdings wird die Optik in der größten Zoomstufe etwas unscharf.

Unterlegt wird das Ganze von einem erstklassigen Soundtrack, der jedoch etwas laut abgemischt wurde. Im Sound-Menü lässt sich aber die Lautstärke regulieren. Soundeffekte und vor allem die hervorragende Lokalisierung sorgen für eine dichte und packende Atmosphäre. **SLI**



○ Auch alliierte Soldaten können unter den Befehl der Commandos gestellt werden.



○ Ist der Sichtradius der Wachen rot gefärbt, ist man entdeckt worden.



○ Sämtliche Levels lassen sich mittels Zoom-Funktion bis auf ihre gesamte Ansicht verkleinern.



### FAZIT

Lange hat es gedauert, doch das Warten hat sich gelohnt. Commandos 2 hat seinem PC-Kollegen einen entscheidenden Vorteil voraus: Steuerung und Interface sind wesentlich logischer aufgebaut. Lediglich das Auswählen der einzelnen Charaktere hätte etwas dynamischer gelöst werden können. In Sachen Gameplay haben sich die Entwickler jedoch selbst übertraffen. Strategie-Greenhorns sollten jedoch mit Vorsicht ihre Euros investieren. Euch erwarten knochenharte Rätsel, gnadenlose Gegner und viele auf den ersten Blick einfach ausweglose Situationen. Für Gelegenheitsspieler also gänzlich ungeeignet. Jeder der sich diesen Herausforderungen aber begeistert stellen will, wird ein einmaliges Spielerlebnis genießen können. Eine derart detailverliebte und vor allem lebendige Spielwelt hat es bis dato noch nicht gegeben im PlayStation2-Universum. Etwas Punktabzug gibt es für die teilweise störenden Ladezeiten, die jedoch in Anbetracht der gewaltigen Datenmengen immer noch erträglich sind. Schade ist auch, dass der groß angekündigte Multiplayer-Mode dem Rotstift zum Opfer fiel.

### POSITIV

- brillantes Gameplay
- detailverliebte Grafik
- beispielhafte Lokalisierung

### NEGATIV

- Ladezeiten
- fehlender Multiplayer-Mode

### PLAY DATEN

|               |              |            |              |
|---------------|--------------|------------|--------------|
| System        | PlayStation2 |            |              |
| Genre         | Strategie    | Hersteller | Eidos        |
|               |              |            | www.eidos.de |
| Entwickler    | Pyros        |            |              |
| Preis         | ca. € 60     |            |              |
| Erhältlich ab | 30. August   |            |              |

GRAFIK 88 %

SOUND 85 %

**RATING** **88 %**





# DTM RACE DRIVER

Die aufpolierte TOCA-Fortsetzung glänzt mit einem fesselnden Story-Modus!



Das Cockpit des Dodge Charger wurde authentisch nachgebildet.



Tage des Donners! Bei der Americas Series kommt NASCAR-Feeling auf.

**PS2** Das englische Traditionsunternehmen Codemasters blickt auf eine erfolgreiche Geschichte in der Welt der Video- und Computerspiele zurück. Die Spiele der TOCA-Serie haben sich weltweit millionenfach verkauft. Jetzt legen die Code-Meister nach und bringen mit DTM Race Driver ihr erstes Rennspiel für die PlayStation2. Es soll Spieler mit einem packenden Story-Mode an die Pads und Force-Feedback-Lenkräder ihrer PS2 fesseln.

## Rivalen der Rennstrecke

Am Tag als Kyle McKane im Jahr 1987 als Erster die Ziellinie des Ronkonkoma Speed-

ways überquert, passiert ein Unglück. Sein von Neid zerfressener Konkurrent James Randall touchiert absichtlich den Rivalen. McKane verliert die Kontrolle über sein Auto und überschlägt sich. Fest im Überroll-Käfig des Boliden verklemm, kann er der folgenden Explosion nicht entfliehen und verbrennt qualvoll in seinem Wagen. 15 Jahre später hat sich der ältere seiner zwei Söhne, Donnie, zu einem respektablen Rennfahrer gemausert. Bei einer Rennveranstaltung wird er von einem befreundeten Teamchef nach Nachwuchstalenten ausgefragt, worauf er ihm seinen jüngeren Bruder Ryan empfiehlt.

mitzumischen, benötigt ihr 132 Punkte. Schafft ihr es dort, 162 Punkte zusammenzubekommen, rückt der Weltmeistertitel in greifbare Nähe.

Zwischendurch lockern Tages-Events den harten Rennsport-Alltag auf. Die Veranstaltungen laden zu Wettbewerben in exotischen Schlitzen ein. Geht Ryan als Sieger aus diesen Rennen hervor, darf er sein Arbeits-Fahrzeug behalten und erhält zusätzlich Preisgeld. So gesellen sich zahlreiche Bonusfahrzeuge wie z.B. 69er Dodge Charger, Chevrolet Corvette, Austin Mini oder der Mitsubishi Lancer in euren Fuhrpark. Nach Gewinnen des WM-Titels bekommt der Spieler die Gelegenheit, mit

## Karriere nach Maß

Wenige Sekunden nach dem Intro findet sich der Spieler in einem Lexus IS200 wieder und muss bei einer Testfahrt das neue Team von seinen Qualitäten überzeugen. Damit beginnt die Rennfahrer-Karriere des 23-jährigen Ryan McKane bzw. die des Spielers. Ab jetzt trudeln regelmäßig E-Mails mit Angeboten verschiedener Teams in Ryans Büro ein. Ihr entscheidet, für welches Team ihr eine Serie von Rennen fahren wollt und ergattert so die notwendigen Punkte, um von der Super Sports- in die Power-Racing-Gruppe aufzusteigen und schließlich an der Weltmeisterschaft teilzunehmen. Um in der Power-Racing-Gruppe



Angehts der hohen Gegner-KI sind harte Positionskämpfe keine Seltenheit.



Beim Alfa Gtv Cup starten nur Boliden dieses Typs.





◯ Während der Fahrt könnt ihr mit den L1- und R1-Tasten auf die Fahrzeugseite schwenken.



◯ Ein kleiner Verbremser bei 165 Sachen kann verheerende Folgen haben!

einem wendigen Kleinwagen unterwegs seid, verhält sich das Fahrzeug ganz anders, als ein schwerer V8 aus dem Hause Talon. Auch fahren sich natürlich die Allrad-Vehikel wie der Subaru Impreza WRX ganz anders als die front- oder heckgetriebenen Modelle.

### Technisches Meisterwerk?

Optisch darf man sich von DTM Race Driver kein zweites Gran Turismo 3 A-spec erwarten. Hier und da poppen schon mal Objekte wie Bäume oder Gebäude wie aus dem Nichts auf. Die Modelle der 42 Autos sind nicht ganz so detailreich in Szene gesetzt wie bei Sony's Referenz-Titel. Die Framerate fällt ganz selten unter die sonst sehr flüssigen 50 fps (frames per second). Das stört die Renn-Action jedoch nicht im Geringsten. Angesichts der hervorragenden Gegner-KI der bis zu 13 Kontrahenten auf der Strecke, sind das Mängel, die jeder echte Rennspiel- und Tourenwagen-Fan locker verschmerzen wird.

### Trümmerfeld

Auch das Schadensmodell verdient es, erwähnt zu werden. Die FEM-Engine (Finite Element Modelling) verformt spielend leicht Blechteile und Rahmenkonstruktion der Tou-

renwagen in Echtzeit. Nach heftigen Kollisionen fliegen Kotflügel und Türen durch die Gegend und das Fahrwerk nimmt Schaden. Während sich das Fahrverhalten z.B. bei einer Beschädigung der Räder oder Aufhängung geringfügig verschlechtert, bleibt ein Verlust der Spoiler ohne Folgen für die Bodenhaftung des Renners. **MKII**



diesen Autos noch eine besondere Serie von Rennen zu fahren.

### Fette Serienausstattung

Auf 38 quer über den Globus verteilten Strecken dürft ihr euch in allen erdenklichen DTM- und GT-Modellen namhafter Autohersteller wie z.B. Alfa, Audi, Chevrolet, MG, Ford oder Mercedes austoben. In der Fahrphysik unterscheiden sich die Boliden dabei deutlich voneinander. Wenn ihr in



◯ Die Zwischensequenzen der Rennfahrer-Soap bewegen sich leider auf GZSZ-Niveau.

## FAZIT

Codemasters ist mit DTM-Race Driver ein exzellentes und abwechslungsreiches Rennspiel gelungen. Die Auswahl der Original-Strecken und die Masse an lizenzierten Fahrzeugen werden Rennspiel-Enthusiasten definitiv auch langfristig bei der Stange halten. Die kleineren Grafik-Mängel kann man verschmerzen, da sie auch den Spielfluss nicht vehement stören. Der Story-Modus ist mal etwas anderes, auch wenn die Rennfahrer-Soap mit ihren inszenierten Zwischensequenzen nicht jeden Rennspiel-Puristen begeistern wird. Andere werden die Abwechslung und das Plus an Atmosphäre dafür begrüßen. Die Steuerung ist TOCA-typisch perfekt gelungen. Auch wenn das Gameplay nicht wirklich dem einer Simulation entspricht und eher actionbetont ist, fordert die hohe Gegner-KI dem Spieler alle seine Fahrkünste ab, will er sich den Weltmeister-Titel holen. Vor allem aber macht DTM Race Driver eines: riesig Spaß!

## POSITIV

- viele Strecken
- hohe Gegner-Intelligenz
- realistisches Schadensmodell

## NEGATIV

- vereinzelt Pop-ups
- teilweise zu actionlastig

## DIE ALTERNATIVEN

| Titel                    | Rating | Test in play |
|--------------------------|--------|--------------|
| 1. Gran Turismo 3 A-spec | 91%    | 08/01        |
| 2. Splashdown            | 87%    | 12/01        |
| 3. DTM Race Driver       | 86%    | 09/02        |

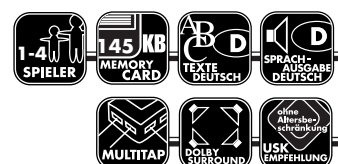
## PLAY DATEN

|               |              |                    |             |
|---------------|--------------|--------------------|-------------|
| System        | PlayStation2 |                    |             |
| Genre         | Rennspiel    | Hersteller         | Codemasters |
|               |              | www.codemasters.de |             |
| Entwickler    | Codemasters  |                    |             |
| Preis         | ca. € 60     |                    |             |
| Erhältlich ab | sofort       |                    |             |

GRAFIK  84 %

SOUND  82 %

**RATING**  **86 %**





# CONFLICT DESERT STORM

**Meldung ans HQ: Der Bart von Saddam Hussein wird in Kürze rasiert...!**



Der Scharfschütze erfasst in der Third-Person-Ansicht sein Ziel...



... und drückt im richtigen Augenblick den Abzug.

**PS2** Die Conflict-Reihe bekommt Verstärkung! Bei Pivotal Games befinden sich zwei weitere Titel in der Mache bzw. auf dem Reißbrett. Im nächsten Jahr erscheint Conflict: Desert Sabre – Teil 2 des Golfkrieg-Szenarios. Erst 2004 kommt dagegen Conflict: Missing Presumed Dead heraus. Die Story: Von ihrer Einheit abgetrennte US-Soldaten müssen während des Vietnam-Kriegs (Tet-Offensive 1968) den Rückweg finden...

## Stunde der Patrioten

Conflict: Desert Storm beginnt mit dem Einmarsch irakischer Truppen in Kuwait. Der 2. August 1990 ist demzufolge nicht nur ein historisches Datum, sondern zugleich der Beginn des ersten PlayStation2-Feldzugs.



Feindliche Hubschrauber und gepanzerte Fahrzeuge haben das Überraschungsmoment auf ihrer Seite.

Vor Einsatzbeginn wird der Wohnzimmer-Militarist vor die Wahl gestellt: Entweder Special Air Service (SAS) oder Delta-Force? Man darf zwischen der britischen und der US-amerikanischen Spezial-Einheit wählen. Beide Teams unterscheiden sich nur äußerlich, sprich in der Hautfarbe, Gesichtern und Wüsten-Tarnbekleidung. Auch die Formation – lediglich die ersten Aufträge bilden eine Ausnahme – bleibt gleich. Grenadier, Sprengstoff-Experte, Scharf- und MG-Schütze: Maximal vier Männer bilden im Idealfall eine „starke Truppe“. Denn gefallene Kameraden werden bei Verlust durch Grünschnäbel ersetzt.

## Allah akbah!

In den 15 Einzelspieler-Missionen des Third-Person-Action-Shooters riskiert das Quartett hinter den feindlichen Linien Kopf und Kragen. Die Operationsziele liegen im besetzten Kuwait, im irakischen Hinterland, an der Grenze zum benachbarten Saudi-Arabien etc... Der Clou: Die Aufgaben stehen in einem engen Zusammenhang mit den politischen und militärischen Geschehnissen Anfang der 90er. So muss man in der irakischen Wüste die SCUD-Raketen – eine der größten Bedrohungen für Israel während des Golfkriegs – zerstören.

Natürlich stehen auch Top-Secret-Aktionen auf dem Plan. Dazu gehört u.a. die Bergung einer abgeschossenen Helikopter-Crew, die Rettung eines Emirs oder die Sabotage einer irakischen Basis. Übrigens:

Ex-SAS-Mitglied, Desert-Storm-Veteran und Bestseller-Autor Cameron Spence gab dem Team von Pivotal Games wichtige Tipps.

## Das Musketier-Prinzip

Conflict: Desert Storm bietet verschiedene Marschrouten an, d.h. für die Missionen bestehen alternative Lösungswege. Die einzige Voraussetzung: Man muss die vom Nachrichtendienst überreichte Landkarte oder den Stadtplan lesen können. In Verbindung mit der ausgeklügelten Steuerung nutzt die Spezialeinheit das Wüsten- wie

## Warzone 2100 (1999, PSone)



Die Pumpkin Studios feierten mit dem PSone-Hit Warzone 2100 (ca. 340.000 verkaufte Exemplare) einen 3D-Echtzeitstrategie-Hit in der goldenen PSone-Ära. Neben frischen Ideen bot man einen technisch überragenden 32-Bit-Auftritt.

Nachdem der Publisher Eidos Interactive dem Software-Hersteller den Geldhahn zuge-dreht hatte, formierte man im April 2001 aus 14 Ex-Angestellten Pivotal Games.





Kein Nebel! Zeitweise vermindern Wüstenstürme die Sicht.



Der Waffen-Sound wurde sehr gut nachempfunden.

auch das Stadt-Terrain geschickt. Auf Button-Druck erteilt man eindeutige Team- und Einzel-Kommandos („Feuer frei!“, „In den Dreck!“, „Zu mir!“...). Jeder Charakter kann vom Spieler kommandiert oder selbst übernommen werden. Die Rolle des Gruppenführers übernimmt die jeweils vom Konsolisten gewählte Figur.

Beispiel: Beim Angriff auf ein irakisches Camp nehmen der CPU-gesteuerte Grenadier, Scharf- und MG-Schütze feindliche Soldaten ins Kreuzfeuer. Währenddessen heftet der Sprengstoff-Experte ein C4-Paket an einen T-62-Panzer... BOOM!

## Keine Zeit zum Sterben

Mut, Tapferkeit und Kameradschaft werden bei Conflict: Desert Storm mit „Lametta“ und Beförderungen honoriert, sind aber zweitrangig. Bei herausragenden Leistungen gewinnt man unterschiedliche Erfahrungswerte und Fähigkeiten, z.B. als Sturmpionier, als Sanitäter oder bei der Panzerabwehr, hinzu. Grund dafür: Die Grundausrüstung des Marschgepäckes setzt sich bei allen SAS- und Delta-Force-Mitgliedern anders zusammen. Einzig das Verbandsmaterial, das Messer sowie die Splitter- und Rauch-

granaten gehören zum Standard. Apropos Blessuren! Des Öfteren sinken ein oder mehrere Gefährten im Kugelhagel, durch Schrapnelle oder Detonationen schwer verletzt, zu Boden. Eilt man innerhalb eines fairen Zeitlimits zu Hilfe, bewahrt man den Mitstreiter vor dem ansonsten sicheren Tod.

## Hinter den Kulissen

Das Thema Grafik ist bei Conflict: Desert Storm ein zweischneidiges Schwert. Einerseits ist es Pivotal Games gelungen, die zum Teil sehr großen Areale authentisch und ansprechend zu gestalten. Gleiches gilt für die LKWs, Panzer, Hubschrauber und Kampf-Jets. Obendrein sind die Bewegungsabläufe aller Protagonisten flüssig, wenn auch nicht immer realistisch, animiert. Andererseits stellt sich die geringe und zudem instabile Bildwiederholungsrate als größter Schwachpunkt heraus. Die Nebelwand am Horizont, welche höchstwahrscheinlich Pop-ups vertuschen soll, erweist sich als störend. In Sachen Akustik muss die gute deutsche Lokalisierung samt der emotionsgeladenen Stimmen gelobt werden. Gleiches gilt für die Sound-Samples der Waffen.. **DG**



Nachtaktion – lautloses Vorgehen ist dringend erforderlich.

## FAZIT

Der Third-Person-Shooter lässt durch den abwechslungsreichen Missionsaufbau und die gekonnte Präsentation in Anlehnung an die Golfkriegs-Historie keine Langeweile aufkommen. In Verbindung mit der durchdachten Steuerung sowie der Herausforderung durch das teamorientierte Denken ist Pivotal Games eine gute Mischung aus Action und Strategie gelungen. Die Möglichkeit, die Einsätze durch verschiedene Vorgehensweisen erfolgreich zu meistern, fesselt an den DualShock2-Controller. Das größte Manko sind eindeutig das Framerate-Problem, vereinzelt auftretende Grafikfehler im Bereich der Kollisionsabfrage und die verhältnismäßig langen Ladezeiten. Umstritten ist auch die Künstliche Intelligenz. Agieren die vier Herren in den eigenen Reihen beinahe tadellos, verhalten sich die CPU-gesteuerten Feinde mancherorts ziemlich dumm.

## POSITIV

- abwechslungsreiche Missionen
- durchdachte Steuerung
- gelungene Präsentation
- alternative Lösungswege

## NEGATIV

- längere Ladezeiten
- niedrige, instabile Bildwiederholungsrate
- vereinzelt Grafikfehler
- umstrittene KI

## PLAY DATEN

| System        | PlayStation2        |            |             |
|---------------|---------------------|------------|-------------|
| Genre         | Action-Shooter      | Hersteller | Codemasters |
| Entwickler    | www.codemasters.com |            |             |
| Preis         | Pivotal Games       |            |             |
| Erhältlich ab | ca. € 60            |            |             |
|               | sofort              |            |             |

GRAFIK 75 %

SOUND 79 %

**RATING** **82 %**



Bei der Grundausbildung wird der Spieler mit den Grundlagen vertraut gemacht.





# PROJECT ZERO

**Es gibt eine Stadt, die euch das Fürchten lehrte. Tecmo benötigt dazu nur ein Haus.**



○ Die Villa mit ihren zahlreichen Umgebungen ist fast so komplex wie ein kleines Dorf.

**PS2** Die Zeiten von blutüberströmten Straßen und Gemäuern sind vorbei. Survival-Horror kann auch ohne Zombies, missgestaltete Wesen und hässliche Kreaturen auskommen. Lebende Monsterscharen gehören der Vergangenheit an. Auf unzählige Schockmomente muss deswegen noch lange niemand verzichten. Die Entwickler von Tecmo blasen dem Genre frischen Wind um die Ohren, indem sie sich ganz schlicht und einfach Geister als Bösewichte aussuchen. Einige werden sich sicher denken: Spukgestalten sind langweilig – sie bluten ja gar nicht!

Doch herhören: Zum einen geht es nicht um Blut und zum anderen haben Blockbuster wie „Poltergeist“, „The Blair Witch Project“, „The Sixth Sense“ oder „The Haunting“ gezeigt, dass Geister geradezu prädestiniert sind, Schrecken zu erzeugen.

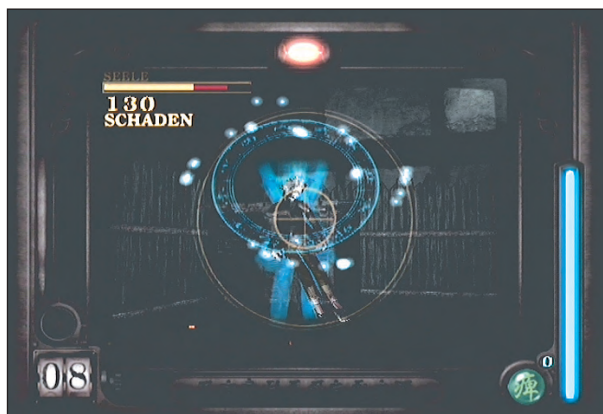
## Die Vorbereitung

Und der Vergleich mit den Hollywood-Streifen kommt nicht von ungefähr, denn dynamische Kamerawechsel erzeugen auch bei Project Zero die nötige Atmosphäre und gestalten das Gameplay extrem spektakulär. Dabei verliert der Spieler nie die nötige

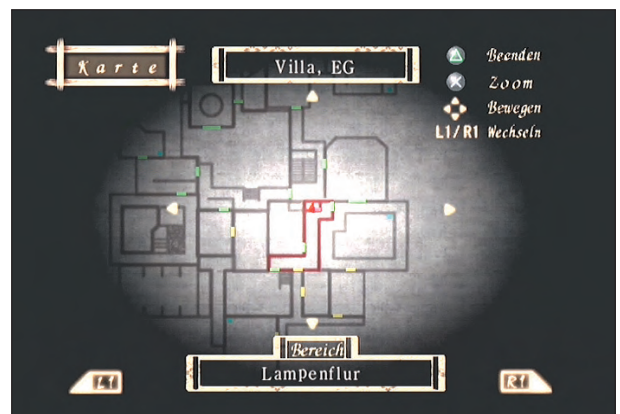


○ Bei einem gelben Kreis plant der Geist eine Attacke.

Übersicht über den Ort des Geschehens. Für weitere Spieltiefe sorgen die zahlreichen Zwischensequenzen. Da die Heldin die Gabe hat, Dinge zu sehen, die andere nicht wahrnehmen können, sieht sie des Öfteren Geschehnisse, die sich in einer grausamen Vergangenheit zugetragen haben. Diese Szenen werden in einem körnigen Schwarz-Weiß auf der Mattscheibe vor euch auftauchen. Ein düsterer Soundtrack sorgt zusätzlich für ein beklemmend-wohliges Gruseln. Verzerrte Quietschkänge, schräges Stimmengewirr, wahnsinnige Schreie, hilflose Seufzer, hysterisches Kindergelächter oder dumpfe Bässe werden euch kalte Schauer über den



○ In weniger als zehn Stunden schafft ihr den ersten Durchlauf nicht.



○ Eine Karte sorgt für den nötigen Überblick in der Villa.





○ Alle Visionen, die Miku sieht, werden in Schwarz-Weiß-Zwischensequenzen dargestellt.



○ Nicht zu schwer und nicht zu leicht. Die Kopfnüsse sind meist genau auf dem richtigen Level angesiedelt.

Rücken jagen. Apropos Sound und Effekte: Entweder setzt ihr beim Spielen einen Kopfhörer auf (waren in Japan dem Spiel beigelegt, einer Limited Edition) oder dreht zu Hause die Anlage schön auf. Selbst der Subwoofer meldet sich hier einige Male unverkennbar zu Wort. Allein der TV mag dieses Feeling leider nicht zu vermitteln. Ansonsten sollte man noch passend zum Survival-Horror-Genre den Raum abdunkeln und schon kann die Geisterjagd starten.

### Alle verschwunden

Ihr werdet in die Rolle der zierlichen Miku schlüpfen. Die Protagonistin im Minirock ist auf der Suche nach ihrem Bruder Mafuyu. Er selbst hatte sich vor zwei Wochen auf die Suche nach dem Schriftsteller Junsei Takamine und dessen zweiköpfigem Team begeben, die heiße Informationen für einen neuen Roman sammeln wollten. Seither sind aber alle auf rätselhafte Weise verschwunden. In der Villa der Himuros scheint etwas nicht mit rechten Dingen zuzugehen. Alte Geschichten erzählen davon, dass einst der Herr des Hauses seine ganze Familie dort auf bestialische Art und Weise umgebracht habe. Es geht aber noch weiter...das ganze Anwesen soll auf einem alten Schrein errichtet worden sein, der über Generationen hinweg nur einem Zweck diene – der Abhaltung grausamer Shinto-Rituale.

Während Miku, jetzt selbst nach den Verschollenen suchend, in der Villa umherirrt, findet sie allerhand Zeitungsartikel, Forschungsunterlagen, Tonbänder und Notiz-

bücher der vermissten Personen. Aus diesen Dokumenten erfährt die Protagonistin allmählich, was sich in der Villa Schlimmes zugetragen hat.

### Bitte lächeln

Auf der Suche nach ihrem Bruder muss sie allerhand Kopfnüsse knacken. Diese erstrecken sich von normalen Schieberätseln über Zahlencodes, die ihr mit Hilfe der Schriftstücke lösen könnt, bis hin zur Foto-Session. Steht ihr vor einer mit einem mystischen Siegel verschlossenen Türe oder befindet sich ein freundlicher Geist in der Nähe, so blinkt euer Indikator für paranormale Aktivitäten blau auf. Wenn ihr die betreffende Stelle nun ablichtet, so erhaltet ihr von den Geistern Seelenpunkte und auf den Fotos erkennt ihr statt der Türen andere Orte im und um das Haus. Fortan gilt es, diese Stellen zu finden und ebenso zu fotografieren. Erst dann löst sich das Siegel auf und der bis dato verschlossene Durchgang wird frei. Ohnehin sollte Miku den Finger nicht weit vom Auslöser der Kamera entfernen, wenn sie durch die Furcht einflößenden Gänge und Räume zieht. Der Fotoapparat dient nämlich zugleich als Waffe gegen die spirituellen Wesen. Nähert sich ein böser Geist, so beginnt der Indikator rot aufzuglühen. Bei diesem Signal solltet ihr schnell durch den Sucher der Kamera blicken und nach Geistererscheinungen spähen. Sobald ihr einen im Visier habt, lädt sich die Kamera 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

eingelagerten Film, von denen ihr verschiedene innerhalb der Villa finden werdet. Jeder Typ Film weist unterschiedlich hohe exorzistische Kräfte auf. **HSI**



### FAZIT

Tecmo bietet uns mit Project Zero eine völlig neue Spielerfahrung. Die innovative Idee, eine Balgkamera statt Waffen zu benutzen, ist einfach genial. Es wird zwar nicht jedermanns Sache sein, da man als Jäger doch lieber mit geladener Schrotflinte umherzieht, dennoch passt dieses Feature perfekt zur Thematik des Spiels. Zudem kann der Fotoapparat mit Seelenpunkten modifiziert werden. So können neben den Grundwerten (Erfassungsbereich, Ladezeit und Ladewert) noch Bonusfunktionen (Geister weg-schieben, bremsen, lähmen etc.) freigeschaltet werden. Sonderfunktionen gibt es bei Bewältigung des Kampf-Modus', der nach dem ersten Durchspielen erscheint. Des Weiteren erhält man noch den Alptraum-Schwierigkeitsgrad. Für Anreiz, das Abenteuer ein zweites Mal zu bewältigen, wurde also gesorgt. Es gibt auch ein zweites Ending zu bestaunen. Jeder Survival-Horror-Fan, der sich ernsthaft in der Lage sieht, ein Spiel ohne Blut zu ertragen, wird beim Kauf von Project Zero auf seine Kosten kommen.

### POSITIV

- spannende Story
- neue Spielerfahrung durch Kamera-Feature
- gelungene Grusel-Atmosphäre

### NEGATIV

- teilweise sehr schwere Gegner
- Steuerung etwas ungenau

### DIE ALTERNATIVEN

| Titel            | Rating | Test in play |
|------------------|--------|--------------|
| 1. Silent Hill 2 | 88%    | 11/01        |
| 2. Project Zero  | 86%    | 09/02        |
| 3. Extermination | 85%    | 06/01        |

### PLAY DATEN

| System        | PlayStation 2                                                        |
|---------------|----------------------------------------------------------------------|
| Genre         | Survival-Horror                                                      |
| Hersteller    | Wanadoo                                                              |
|               | <a href="http://www.wanadoo-edition.com">www.wanadoo-edition.com</a> |
| Entwickler    | Tecmo                                                                |
| Preis         | ca. € 50                                                             |
| Erhältlich ab | 2. September                                                         |

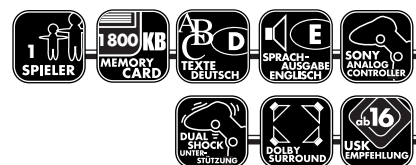


○ Im Inventar könnt ihr eure Kamera aufrüsten und alle bereits gefundenen Informationen einsehen.



○ Geister können sich blitzschnell hinter euch beamen und euch eins auf die Rübe geben.

|               |      |
|---------------|------|
| <b>GRAFIK</b> | 88 % |
| <b>SOUND</b>  | 87 % |
| <b>RATING</b> | 86 % |





# MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Sommerzeit ist Funsport-Zeit. Mat Hoffman lässt uns wieder in die Pedale treten.



○ Natürlich gibt es auch einen abgedrehten Bonus-Level.



○ Die dynamischen Kamerawechsel sorgen stets für einen guten Überblick.

**PS2** Gleich zu Beginn bekommt man ein spektakuläres Intro mit sämtlichen BMX-Profis des Spiels geboten. Mit dabei sind folgende Ausnahmesportler: Mat „The Condor“ Hoff-

man, Mike „Rooftop“ Escamilla, Cory „Nasty“ Nastazio, Kevin Robinson, Simon Tabron, Seth Kimbrough, Nate Wessel, Ruben „Pollo“ Alcantara, Joe „The Butcher“ Kowalski, Rick „T-Bird“ Thorne

und Day Smith. Bis auf Smith (er muss erst freigespielt werden) können alle zu Spielbeginn sofort angewählt und mit auf die Parcours genommen werden. Jeder Sportler besitzt zu Beginn lediglich ein Bike und ein Outfit. In jeder Runde gibt es aber mindestens eine Stelle, an der ihr entweder neue Lieder, neue Bikes oder neue Klamotten finden könnt.



○ Halfpipe-Hell: Wer die meisten Punkte macht, gewinnt – Absturz unerwünscht.

## Mit dem Bus...

Des Weiteren besitzt jeder der Extrem-Sportler unterschiedliche Werte in den Kategorien Air, Spin, Landing, Grind- und Manual-Balance. Diese kann man nicht wie bei der Tony-Hawk's-Pro-Skater-Serie aufwerten, indem man Skill-Punkte oder dergleichen findet und somit seine Attribute verbessert. Hier sind die Werte für jeden Fahrer festgelegt und können nur durch Auffinden neuer Bikes verändert werden. So kann ein neues Rad beispielsweise bessere Werte in Air und Spin aufweisen, dafür aber schlechtere Grind- und Manual-Balance bieten. Es muss also für jede Aufgabe das richtige Bike ausgewählt werden. Aber erst mal welche finden! Apropos Aufgaben: Es gibt drei Spielvarianten. Bei einer Session könnt ihr





○ Von jedem der elf Fahrer können insgesamt neun Videos freigespielt werden.



○ Einfach genial! Flatland-Tricks sind eine gelungene Neuerung im Funsport BMX.

EXTREME  
HARDCORE

innerhalb eines Zeitlimits auf Punktejagd gehen (dieses wird vorher festgelegt) oder mittels des Free-Ride-Modus die Levels ganz ohne Zeitdruck erkunden. Für den Multiplayer-Spaß stehen euch weitere acht Modi (Trick Attack, Graffiti War, Free Ride, Tag, Horse, Halfpipe Hell, Treasure Hunt und Push) zur Auswahl. Leider ist zu Beginn immer nur ein Areal anwählbar und somit führt kein Weg am Road Trip, dem eigentlichen Kern des Spiels, vorbei.

### ...quer durch Amerika

Eure Reise führt euch hierbei durch acht Areale die querbeet über die USA verteilt sind. Um von Spot A nach Spot B zu gelangen, sind allerdings Trip-Points nötig. Diese erhaltet ihr, nachdem ihr diverse Aufgaben in den einzelnen Gebieten erledigt habt. Jedes Territorium hält zwölf Challenges für euch bereit, die nochmals in die Kategorien Amateur, Semi-Pro und Pro unterteilt sind. Ihr müsst euch von unten nach oben durchbeißen, das Überspringen einer Kategorie ist nicht möglich. Gelingt es beispielsweise nicht, die benötigten fünf Items einzusammeln, die in der Amateur-Sparte aufgeführt sind, so wird man den Level nicht komplett be-

enden können. Die notwendigen Trip Points gehen damit ebenfalls flöten und das Weiterkommen in die nächste Stadt ist gefährdet. Gerade in den späteren Runden sind die vorgegebenen Tricks sehr schwer. Um die diversen Tricks miteinander zu kombinieren ist ein absolut exaktes Timing unerlässlich. Gerade bei Funsport-Neulingen und Grobmotorikern wird das sehr schnell zu gewaltigen Frustmomenten führen. Die Aufgabenstellung ist zudem nicht immer ganz klar. Manchmal kommt man erst nach mehrmaligem Herumprobieren darauf, was denn eigentlich gemeint ist.

### Neue Moves

Wünschenswert wäre, die komplette Move-Liste selbst bearbeiten zu können, so wie es in THPS 3 der Fall war. Dann würden manche Combos auch leichter von der Hand gehen. Denn Manöver bietet Mat Hoffman's Pro BMX 2 zur Genüge. Zahlreiche Grinds, Stalls, Quick- und Air-Tricks könnt ihr mit Manuals verbinden. Doch damit nicht genug: Aus den Manuals heraus kann man nun auch richtige Freestyle-Tricks ausführen. Hiervon gibt es über 30 verschiedene Variationen, die der Sportler sensationell ausführt. Jede einzelne wird den Spieler begeistern. Man wird regelrecht dazu verleitet, diese Aktionen auszuführen und so ellenlange Combos zu zaubern.

Hat man dennoch mal die Schnauze voll, kann man sich im Parkeditor seinen eigenen Level zusammenbasteln. Eine große Palette von Obstacles, Rails, Pools und Rampen stehen euch dazu bereit. Leider gibt es keine Option, in der man sich zusätzlich seinen eigenen Biker kreieren kann. **HS**



○ Jeder Fahrer beherrscht drei verschiedene Adrenalin-Moves.

### FAZIT

Allem voran vermisst man bei Mat Hoffman's Pro BMX 2 ein Tutorial, das Neulingen die Steuerung sanft eintrichtert. Veteranen von Activisions Funsport-Titeln fühlen sich hingegen sofort wie zu Hause, ist die Steuerung doch so ausgelegt wie bei der THPS-Serie. Leider kann man die Tricks nicht auf die Steuerkreuz-Kommandos legen. Damit wäre so manches Levelziel leichter erreichbar und das Game würde mehr Fun in die Wohnzimmer bringen. Hat man Spaß an Aufgaben, die Können abverlangen, verspricht Mat Hoffman viele Stunden Unterhaltung vor dem Fernsehgerät. Allein das Finden und Abschneiden sämtlicher Spots auf der Gap-Liste dauert seine Zeit. Wer seine Tricks gerne noch mal in der Wiederholung beklatschen möchte, sei hiermit gewarnt: Das Replay bricht radikal nach zwei Minuten ab. Hat der Run nun länger gedauert, etwa aufgrund einer langen Combo, so sieht man den Schluss nicht.

### POSITIV

- hoher Suchtfaktor bei Gefallen
- innovative Freestyle-Tricks
- Gap-Liste

### NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad
- kein Tutorial
- kein Charakter-Editor

### DIE ALTERNATIVEN

| Titel                       | Rating | Test in play |
|-----------------------------|--------|--------------|
| 1. Tony Hawk's Pro Skater 3 | 91%    | 12/01        |
| 2. SSX Tricky               | 89%    | 12/01        |
| 3. Mat Hoffman's Pro BMX 2  | 80%    | 09/02        |

### PLAY DATEN

| System        | PlayStation2    |                       |
|---------------|-----------------|-----------------------|
| Genre         | Funsport        | Hersteller Activision |
|               |                 | www.activision.de     |
| Entwickler    | Rainbow Studios |                       |
| Preis         | ca. € 60        |                       |
| Erhältlich ab | August 2002     |                       |

GRAFIK 78 %

SOUND 82 %

**RATING** **80 %**





# DAS DING

**Na also! Eine gelungene Film-Adaption, die der Zelluloid-Vorlage alle Ehre macht!**



○ Wir wollen gar nicht wissen, was hinter dieser Scheibe passiert ist.



○ Lichteffekte und Nebel sorgen für eine beklemmende Atmosphäre.



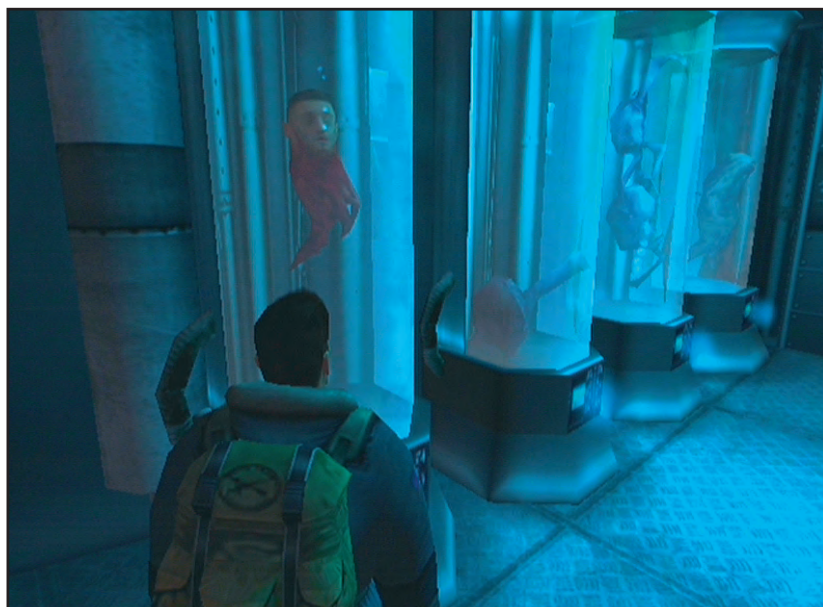
Universal Interactive hat es gut. Mit den zum Bersten gefüllten Film-Archiven verfügen die Newcomer in der Spiele-Branche über einen schier unerschöpf-

lichen Vorrat an guten Geschichten. Viele Hollywood-Streifen eignen sich hervorragend, um aus der Handlung ein Spiel zu basteln. Leider gelingt es nur den wenigsten

Entwicklungs-Studios, Filme tatsächlich zu guten Spielen zu machen. Im Falle von Das Ding ist die Operation jedoch gelungen. Mit der Mischung aus Action, Strategie und Survival-Horror liegt der Titel voll im Trend und kann zudem mit ein paar Innovationen glänzen.

## Die filmreife Story...

...knüpft direkt an das Ende von John Carpenter's Horror-Schocker „Das Ding aus einer anderen Welt“ (FSK ab 16) an. Als der Kontakt zu einem amerikanischen Außenposten in der Antarktis abreißt, werden zwei militärische Spezialeinheiten in das kalte Ödland geschickt, um den Vorfall zu untersuchen. Als eines der zwei Rettungs-Teams plötzlich verschwindet, erhält Captain Blake den Befehl, seine Kameraden zu suchen. Dabei macht er eine unerwartet grausige Entdeckung: Eine außerirdische Lebensform hat sich in den Körpern der bemitleidenswerten Forscher eingenistet und versucht nun, alle Soldaten zu infizieren, um damit das eigene Überleben zu sichern. Er entdeckt, dass die Wissenschaftler selbst ihre Hände im Spiel zu haben scheinen und dass hinter dem ganzen Vorfall wohl eine globale Verschwö-



○ Captain Blake findet in der Antarktis weitaus mehr als er gesucht hat.



ung steckt, die die gesamte Menschheit gefährden wird. Der Spieler übernimmt nun die Rolle des cleveren Offiziers und macht sich auf die Suche nach Überlebenden.

### Teamgeist gefragt

Die Steuerung von Draufgänger Blake ist einfach. Der linke Analog-Stick bewegt den Elite-Soldaten durch die Areale. Seitliches Gehen ohne das Ziel aus den Augen zu verlieren ermöglichen die L2- und R2-Schultertasten. L1 ruft das Waffenarsenal auf den Bildschirm. Ein Druck auf den X-Button schaltet in dem Menü zwischen Waffen und Gegenständen hin und her. Die Dreiecks-Taste ruft das wichtige Team-Interface auf.

Bis zu vier Personen können Blake gleichzeitig auf seinem Horror-Trip begleiten. Dabei stehen ihm Techniker, Sanitäter und Soldaten zur Seite. Jeder erfüllt im Team bestimmte Aufgaben. Zum Beispiel kann alleine der Techniker defekte Schalter reparieren. Der Sanitäter heilt Blake und die anderen Begleiter, wurden sie in einem der Gefechte verletzt. Der Soldat ist der Spezialist für Schusswaffen und versteht es am besten von allen, mit den schweren Geschützen umzugehen.

### Die Vertrauensfrage

Nicht alle Charaktere werden sich Blake auf seiner Mission ohne weiteres anschließen. Eine Anzahl verschiedener Icons über den Köpfen der NPCs geben Aufschluss über die Maßnahmen, die gegebenenfalls notwendig



○ Mit dem Flammenwerfer könnt ihr einen schützenden Ring aus Feuer um euch platzieren.

sind, um sie von eurer Integrität zu überzeugen. Steht euch ein Überlebender unbewaffnet gegenüber, solltet ihr ihm unbedingt eine Knarre nebst Munition geben. Er wird diese Geste als einen Vertrauensbeweis werten und sich nun der Gruppe anschließen. Vertrauen ist zwar gut – eine durchgeladene Heckler & Koch ist aber eben noch besser. Die NPCs führen ein regelrechtes Eigenleben und agieren auch untereinander.

Das Ganze funktioniert natürlich auch umgekehrt. Verhält sich einer der Begleiter merkwürdig, könnt ihr ihn mit einem Bluttest auf eine Infizierung hin untersuchen. Trägt er bereits die Gene des Dings in sich, wird die Flasche mit der Blutprobe platzen und der Betreffende mutiert vor euren Augen zu einem Monster.

### Trau, schau, wem!?

Das wohl interessanteste Feature ist die Angst eurer Kameraden. Jeder von ihnen verliert

die Nerven und droht zu kollabieren, wenn er eine Mutation erblickt und fürchten muss, dass auch er mit dem Ding infiziert werden könnte. Solche Zusammenbrüche kündigen sich allerdings schon im Voraus durch entsprechende Kommentare und Gesten der betreffenden Person an. Immer wieder fallen Bemerkungen wie „diese Mission ist Scheiße!“ oder „ich halte das nicht mehr aus“. An den Gesichtern im Team-Interface erkennt man darüber hinaus den Gemütszustand eines Team-Mitglieds auf den ersten Blick. Solange die Sidekicks ruhig von links nach rechts schauen, ist alles im Lot. Kurz vor einer Panikattacke bewegen sich Konterfeis der Kollegen hektisch. Spätestens jetzt ist es an der Zeit, dem Betreffenden eine Nerven stärkende Adrenalin-Spritze aus eurem Inventar zu verpassen und den Ort des Schreckens zu verlassen. In der Regel reicht das schon aus, um die Gemüter wieder zu beruhigen. Versäumt ihr es hingegen, rechtzeitig psycho-



○ „Verdammt! Ich hab doch gesagt, das sie in der Kantine das Essen nicht anrühren sollen.“



○ Das Team-Interface: Sind die dreiteiligen Balken im grünen Bereich, hat Blake das Vertrauen seiner Begleiter.





○ Dank Scharfschützengewehr stellen die Killerkommandos keine Gefahr dar.



○ Zu Beginn weisen euch blaue Lichter den Weg durch das Schneegestöber.

logischen Beistand zu leisten, wird sich der nervöse Helfer zunächst hinhocken und nicht mehr von der Stelle rühren, bevor er dann schließlich an Herzversagen stirbt.

## Menschen, Monstren Mutationen

Um sich die Kreaturen vom Leib zu halten, steht Blake ein gut sortiertes Waffenarsenal zur Verfügung. Pistole, MP, Scharfschützengewehr, Granaten und Flammenwerfer sind durchschlagende Werkzeuge im Kampf gegen die Bestien. Die kleinen, Scuttler genannten Kopffüßler, kann man noch mit ein paar Schüssen aus der Pistole oder der MP5 erledigen. Wenn die ersten Walker ins Spiel kommen, wird es dagegen schon komplizierter. Sie vertragen einige Treffer mehr als die Scuttler und sterben erst, wenn man sie verbrennt. Dazu muss man einen Walker so lange beharken, bis sich die Visier-Anzeige rot färbt. Dann zückt ihr den Flammenwerfer

und heizt der Kreatur ein, bis sie endgültig hinüber ist.

## Gelungene Präsentation

Die Grafik von Das Ding präsentiert sich zeitgemäß, gestochen scharf und in kontrastreichen Farben. Die menschlichen Charaktere verfügen über fein gezeichnete Gesichtszüge, die bereits ihre Gemütsverfassung andeuten. Auch das Monster-Design kann sich sehen lassen. Die Künstler bei Computer Artworks haben sich die Filmvorlage offensichtlich genau angesehen und die makaberen Darreichungen der infizierten Scheusale hervorragend nachgebildet. Lediglich die Animationen der Viecher sind zum Teil etwas holprig geraten. Die menschlichen Team-Mitglieder bewegen sich jedoch sehr geschmeidig. Leider durften die Entwickler nicht auf den Original-Soundtrack des Films zurückgreifen. Der improvisierte Soundtrack im Spiel erzeugt zwar ebenfalls eine düstere

Atmosphäre, an die Klasse des Originals von Ennio Morricone reicht er aber leider nicht im Entferntesten heran. **MK**

## FAZIT

Die Umsetzung von Das Ding ist weitaus besser geraten, als wir erwartet hatten. Der Genre-Mix überzeugt auf ganzer Linie. Die Entwickler haben es geschafft, die Elemente der Horror-Filmvorlage geschickt in's Spiel zu integrieren. Darüber hinaus haben sie dem Genre der Survival-Horror- und Action-Spiele eine innovative Komponente hinzugefügt: das Team-Management. Leider kommt die Interaktion mit der Mannschaft etwas kurz und beschränkt sich meist darauf, einem Neuling Waffen und Munition zu geben, um sein Vertrauen zu gewinnen. Komplexere Aufträge, wie z.B. einen Techniker zum Öffnen von Türen in einen anderen Raum zu schicken, sind eher die Ausnahme. Sowohl die Präsentation, als auch die Grafik und Lichteffekte sind up to date. Die Sprachausgabe ist makellos und glänzt mit der deutschen Synchronstimme von Kurt Russel. Lediglich die geringe Spielzeit gibt Anlass zur Kritik. Nach rund acht bis zehn Stunden hat man Das Ding bereits durchgespielt.

## POSITIV

- innovatives Team-Management
- gestochen scharfe Grafik
- gute Sprachausgabe

## NEGATIV

- kein Original-Soundtrack
- Spieldauer zu kurz
- riesiger Speicherstand

## DIE ALTERNATIVEN

| Titel           | Rating | Test in play |
|-----------------|--------|--------------|
| 1. Silent Hill  | 88%    | 11/01        |
| 2. Project Zero | 86%    | 09/02        |
| 3. Das Ding     | 83%    | 09/02        |

## PLAY DATEN

|               |                 |                   |                                                  |
|---------------|-----------------|-------------------|--------------------------------------------------|
| System        |                 | PlayStation2      |                                                  |
| Genre         | Survival-Horror | Hersteller        | Vivendi Universal<br>www.universalinteractive.de |
| Entwickler    |                 | Computer Artworks |                                                  |
| Preis         |                 | ca. € 60          |                                                  |
| Erhältlich ab |                 | Mai 2001          |                                                  |

|               |             |
|---------------|-------------|
| GRAFIK        | 85 %        |
| SOUND         | 81 %        |
| <b>RATING</b> | <b>83 %</b> |



○ Wer tiefgefrorene Aliens auftaut, darf sich nicht wundern, wenn die dann schlecht gelaunt sind.







## ANTZ EXTREME RACING

PS2



Pfui! Antz Extreme Racing „glänzt“ durch einen unübersichtlichen Multiplayer-Modus.

| System        |                     |                                                                          | PlayStation2       |
|---------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Genre         | Fun-Racer           | Hersteller                                                               | Empire Interactive |
|               |                     | <a href="http://www.empireinteractive.com">www.empireinteractive.com</a> |                    |
| Entwickler    | Supersonic Software |                                                                          |                    |
| Preis         | ca. € 60            |                                                                          |                    |
| Erhältlich ab | sofort              |                                                                          |                    |

„Antz“ (USA, 1998) war nach „Toy Story“ der zweite CG-Animationsfilm. Im englischsprachigen Original besticht die Insekten-Komödie aus dem Hause DreamWorks vor allem durch die hochkarätig besetzten Synchronsprecher (z.B. Sharon Stone, Gene Hackman, James Woods). Die Geschichte: Ameise Z-4195 leidet unter Depressionen. Als sie sich ausgerechnet in die hübsche Prinzessin Bala verliebt und, um ihr den Hof zu machen, vorgibt, ein Krieger zu sein, bringt sie das hierarchische Gefüge innerhalb des Ameisenbaus gehörig durcheinander...

Obwohl man beim Fun-Racer mit den bekannten Charakteren Z, Bala, Azteca, Mandible und Cutter auf acht Rundparcours Gas geben darf, fehlt ein Prolog. Zudem

kommt sofort Langeweile auf: Weniger als eine halbe Stunde wird trotz schwammiger Steuerung pro Figur benötigt, bis man, abwechselnd mit skurrilen Fortbewegungsmitteln (Surfbrett, Käfer, Fliege etc...) oder per pedes die Ziellinie der spartanisch gestalteten Strecken überquert hat. Mit herumliegenden Power-ups im Mario-Kart-Stil verschafft man sich zeitweise einen unspektakulär inszenierten, aber hilfreichen Vorteil.

Grafisch konnte Entwickler Supersonic trotz des Renderware-Tools von Criterion (Grundlage für GTA III, THPS 3, BurnOut oder Pro Evolution Soccer) keine PS2-Bäume ausreißern. Die magere Soundkulisse lässt ebenfalls zu wünschen übrig. **DG**

### PLAY DATEN



## GUMBALL 3000

PS2



Alte Schule – solche Großbildanzeigen kennt man noch von Ridge Racer.

| System        |           |            | PlayStation2                                               |
|---------------|-----------|------------|------------------------------------------------------------|
| Genre         | Rennspiel | Hersteller | Codemasters                                                |
|               |           |            | <a href="http://www.codemasters.de">www.codemasters.de</a> |
| Entwickler    |           |            | Climax                                                     |
| Preis         |           |            | ca. € 60                                                   |
| Erhältlich ab |           |            | 16. September 2001                                         |

Der englische Publisher SCI hatte eigentlich schon immer ein Faible für exotische Lizenzen. Nach dem erfolgreichen PSone-Hit The Italian Job schnappten sich die Briten die Rechte an der Gumball-Rallye. Einem Rennen, bei dem jedes Jahr 3000 Meilen in fünf Tagen zurückgelegt werden müssen. Teilnehmer sind exorbitante Großverdiener, für die ein Ferrari zur Mittelwagenklasse gehört.

Im Gumball-Mode jagt ihr in verschiedenen Etappen durch fast ganz Europa. In einem Verfolgerfeld aus drei anderen Wagen kämpft ihr euch langsam an die Spitze der Rangliste. Auf den Straßen herrscht natürlich auch reger Zivilverkehr, der von den hiesigen Ordnungshütern im Zaum gehalten wird. Polizei-Verfolgungsjagden sind also vorprogrammiert. Auf der Strecke finden sich zudem viele witzige Ideen wie Abkürzungen

oder Sprünge. Auch müsst ihr bestimmte Aufgaben erfüllen, um an die Gumball-Girls-Sammelkarten zu kommen. Ab einer bestimmten Punktzahl schalten sich noch zusätzliche Spielmodi frei.

An Ideen und Gameplay mangelt es dem Spiel auf keinem Fall, doch die Technik hinter Gumball 3000 ist alles andere als berauschend. Zwar bewegen sich die Wagen im Großen und Ganzen recht flüssig über den Bildschirm, doch die Gesamtoptik erinnert eher an ein sehr gutes PSone-Spiel und wird der neuen Hardware somit nicht gerecht. Als Budget-Titel wäre durchaus eine höhere Wertung drin gewesen. So aber findet sich das Spiel im selben Starterfeld wie beispielsweise ein Need for Speed: Hot Pursuit 2. **SL**

### PLAY DATEN



## MASTER RALLYE

PS2



Der Fuhrpark besteht aus echten Marathon-Rallye-Vehikeln.

| System        |           |            | PlayStation2                                           |
|---------------|-----------|------------|--------------------------------------------------------|
| Genre         | Rennspiel | Hersteller | Microids                                               |
|               |           |            | <a href="http://www.microids.com">www.microids.com</a> |
| Entwickler    |           |            | Steel Monkeys                                          |
| Preis         |           |            | ca. € 60                                               |
| Erhältlich ab |           |            | sofort                                                 |

Die Master-Rallye ist normalerweise einer von acht Läufen des Marathon-Weltcups. In diesem Jahr führt die Route von St. Petersburg nach Novorussk in Russland. Bei einer Gesamtlänge von 2.419 km müssen zwölf Wertungsprüfungen innerhalb von elf Tagen absolviert werden.

„Setzen, 6!“ Entwickler Steel Monkeys hat sich mit diesem PS2-Debakel wahrlich keinen Gefallen getan. Anstatt eine Langstrecken-Rallye im Stil der legendären Paris-Dakar-Events zu bieten, handelt es sich hier völlig unerwartet um ein primitives Rennspiel. Unterteilt in verschiedene Wettbewerbe und Fahrzeug-Klassen sucht man gegen mehrere Off-Road-Mitstreiter auf faden, stinklangweiligen Stages die Herausforderung. Wo ist der Co-Pilot? Fehlanzeige! Es ist äußerst fraglich, warum das

Wort „Rallye“ im Namenszug überhaupt auftaucht. Des Weiteren machen die stupiden Modi Action und Herausforderung das Kraut auch nicht mehr fett. Pokal-Rallye, Master-Rallye und Champion-Rennen – diese drei Veranstaltungen bilden das schwächliche Herzstück von Master Rallye. Durch Gesamtsiege schaltet man jeweils die nächste Stufe frei. Wenig Zuspruch findet zudem der Mehrspieler-Modus, da die Splitscreen-Duelle unspektakulär ausfallen. Das verheißungsvolle Training entpuppt sich am Ende doch nur als eine schnöde Testfahrt.

Fazit: Master Rallye ist ein Videospiel, das die PlayStation2-Welt auf keinen Fall braucht. Finger weg! **DG**

### PLAY DATEN





# KLONOA BEACH VOLLEYBALL

PSone

SEGA hat mit Beach Spikers (Arcade und GameCube) die Lawine ins Rollen gebracht. Auch Tecmo scheint mit Dead or Alive: Xtreme Volley Ball (Xbox) an dieser Kalorien verzehrenden Sportart Gefallen gefunden zu haben. Knackige Spielerinnen mit Oberweite 80 D und knappe Bikinis: Beide Titel tragen unbestreitbar voyeuristische Ansätze.

Klonoa Beach Volleyball zielt dagegen auf eine viel jüngere Zielgruppe, bei der das Jugendschutzgesetz noch Anwendung findet. So steht neben den zwei Schwierigkeitsstufen noch ein extra Kinder-Modus zur

Auswahl. Mit Klonoa und elf anderen Figuren (Chippie, Lolo, HeartMoo usw...) pritscht, baggert und schmettert man den überdimensional großen Ball auf sieben Spielfeldern übers Netz. Die Charaktere unterscheiden sich in den Kategorien Stärke, Balance, Geschwindigkeit und Technik voneinander. Die ersten Lektionen werden dem jungen PSone-Konsolisten in kleinen Happen beim Training erteilt, während man beim Schaukampf oder bei der Meisterschaft gleich sein Talent unter Beweis stellen darf. Grafisch wie auch akustisch bietet Klonoa Beach Volleyball gute 32-Bit-Haus-

mannskost. Namco gewährleistet auch im Jahr Acht nach dem PlayStation-Start ein qualitatives Game. Die niedlichen Arenen wurden passend zur quietschbunten, ursprünglich im Jump'n-Run-Milieu beheimateten Thematik in Szene gesetzt – aus den Lautsprechern dudeln dazu die passenden Melodien.

Letztendlich muss die simple wie auch intuitive Handhabung mit dem Kreis-, Quadrat- und X-Button gelobt werden. Ein leichter Einstieg ist somit für die PSone-Youngsters gewährleistet. **DS**



○ Jeder Charakter verfügt über einen Superschlag.



○ Im Trainings-Modus erlernt man schrittweise das Beach-Volleyball

## PLAY DATEN

|               |               |
|---------------|---------------|
| System        | PSone         |
| Genre         | Sportspiel    |
| Hersteller    | SCEE          |
| Entwickler    | Namco         |
| Preis         | ca. € 20      |
| Erhältlich ab | 18. September |

|               |             |
|---------------|-------------|
| GRAFIK        | 75 %        |
| SOUND         | 72 %        |
| <b>RATING</b> | <b>76 %</b> |



# METAL SLUG X

PSone

Typisch Japan! Metal Slug X, die erweiterte Fassung von Metal Slug 2, erschien bereits am 19. März 1999 in den Spielhallen, acht Wochen später für's Neo-Geo und ganze zwei Jahre danach für die PSone. Nach Metal Slug (September '99) ist dieser Titel die zweite Coin-op-Konvertierung für den betagten 32-Bit-Kasten. Allerdings feiert der 2D-Shooter seinen Einstand in PAL-Gefilden.

Mit dem Sidescroller wird natürlich zugleich ein Hauch von Nostalgie verbreitet. In alter Tradition bietet man flüssig animierte Sprites und wundervoll gestaltete Bitmap-Hintergründe, die aber mit denen des Arcade-/Neo-Geo-Originals nicht mithalten können. Unverändert bleibt hinge-

gen das Spielprinzip: Entweder alleine oder in Kooperation mit einem Zocker-Kollegen feuert man in sechs Levels aus allen Rohren. Marco, Eri, Tarma, Fio – diese vier Söldner(-innen) stehen zur Auswahl, jeder ist ausgestattet mit einer Pistole und zehn Handgranaten. In jeder Stage erhaschen die Protagonisten zusätzliche Power-ups. Dazu gehören Maschinengewehr, Shotgun, Granatwerfer usw... bestenfalls steuert man bewaffnete Kamele, Panzer oder Kampfjets.

Resümee: Im Zeitalter von 3D, Polygonen und Raumklang tanzt Metal Slug X aus der Reihe. Das zweidimensionale, sehr kurze Vergnügen, gewürzt mit einer markanten Note schwarzen Humors, dürfte trotzdem den Geschmack einiger „Ballermänner“ der alten Schule treffen. **DS**



○ Die PSone-Version bietet zusätzlich den Combat-School-Modus. Eine Art-Gallery rundet das Angebot ab.

## PLAY DATEN

|               |                    |
|---------------|--------------------|
| System        | PSone              |
| Genre         | Shoot'em Up        |
| Hersteller    | Virgin Interactive |
| Entwickler    | SNK                |
| Preis         | ca. € 25           |
| Erhältlich ab | 19. September      |

|               |             |
|---------------|-------------|
| GRAFIK        | 68 %        |
| SOUND         | 60 %        |
| <b>RATING</b> | <b>77 %</b> |



○ Befreite Kriegsgefangene bringen in der Endabrechnung Bonus-Punkte.



○ Dieser Spähpanzer lässt sich am schnellsten mit Granaten zerstören.



# play PLATINUM

**D**ie 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.

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PS2



Der Meister aller Klassen in Sachen Skateboard-Action hat seinen Thron fest im Griff.

Bei Tony Hawk's Pro Skater 3 darf man keinen Realismus erwarten, zumal man diesmal auch auf Erdhügeln und sogar auf Schnee ohne Beeinträchtigung des Fahrverhaltens skaten darf. Tricks in solch ellenlangen Kombos sind auf einem echten Board einfach unmöglich. In dem Spiel steht eindeutig der actionbetonte Spielspaß im Vordergrund, welcher von einer stets stabilen Framerate begleitet wird. Die weitläufigen, detaillierten Umgebungen sorgen vor allem wegen der vielen animierten Objekte für eine wesentlich lebendigeren Atmosphäre als in den Vorgängern. Unmengen an neuen Tricks gibt es zu bestaunen – sie sind aufgrund der guten Animationen ein erfreulicher Anblick. Natürlich ist auch die Anzahl der Lip-Tricks ebenfalls in die Höhe geschossen und die können sogar miteinander kombiniert werden. Wahnsinn! Das Einzige, was dem Titel noch fehlt, ist ein Server, auf dem man auch in Deutschland schon online gegen andere Skateboard-Begeisterte antreten könnte. Aber keine Sorge, bis es so weit ist, vermag der Titel auch offline viele, viele Stunden zu unterhalten. Vorsicht, Suchtgefahr!

|            |            |
|------------|------------|
| Rating     | ★★★★★      |
| Hersteller | Activision |
| erhältlich | sofort     |
| Preis      | ca. € 30   |

## FIFA 2001

PS2



Kaum spielt die Bundesliga wieder, gibt es den Fußball-Knüller FIFA 2001 zum Schnäppchenpreis.

Kämpfen bis zum Umfallen und nach dem Schlusspfiff wissen, was man geleistet hat: Ein anspruchsvolles Konsolen-Gekicke sollte im Ansatz ähnliche Züge aufweisen. Dieses Ziel hat Electronic Arts mit FIFA 2001 nicht konsequent verfolgt. In einigen Situationen vermisst man den spielerischen Tiefgang. Dagegen versteht man es ausgezeichnet, das technische Potenzial der PlayStation2 auszunutzen. An der akustischen und grafischen Darbietung gibt es nichts auszusetzen. Die Detailversessenheit zieht sich wie ein roter Faden durch das ganze Spiel. Bis in die entlegenste Ecke der Stadien wurde rundum gute Arbeit geleistet. Auch die große Auswahl an Modi und Optionen verdient einen dicken, fetten Pluspunkt. In den Spielmodi Freundschaftsspiel, Saison, Turniere (Weltmeisterschaft, Eur. Champ. Pokal, Europa-Pokal), Individuell (Liga/K.O.-System, nur K.O.-System, nur Liga) könnt ihr über eine lange Zeitspanne hinweg euer Talent unter Beweis stellen. Sollten euch zwei Multitaps zur Verfügung stehen, können acht Fußballfans gleichzeitig ans Leder treten.

|            |                 |
|------------|-----------------|
| Rating     | ★★★★            |
| Hersteller | Electronic Arts |
| erhältlich | sofort          |
| Preis      | ca. € 30        |



PSone

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3

In Anbetracht der eingeschränkten Leistungsfähigkeit der PSone lassen sich die Kürzungen gegenüber der PS2-Version erklären. Nicht so einleuchtend ist aber, dass THPS 3 für die PSone grafisch um einiges schlechter ist als der Vorgänger. Die Levels wurden ohne Liebe zum Detail programmiert: Pop-ups, wie sie schlimmer gar nicht sein könnten, und ein etwas lahmere Gameplay kommen noch hinzu. Leichtes Flimmern nervt zudem das von THPS 2 verwöhnte Zockerauge. Sollte man noch kein Skateboardspiel im Regal stehen haben, kann man zugreifen. Wer allerdings Teil zwei besitzt und sich schon länger auf den Nachfolger gefreut hatte, wird wohl spätestens jetzt nicht mehr um den Kauf einer PS2 herumkommen.



|            |            |
|------------|------------|
| Rating     | ★★★        |
| Hersteller | Activision |
| erhältlich | sofort     |
| Preis      | ca. € 20   |

PSone

## MONSTER AG

Das Gameplay von Monster AG entspricht eins zu eins dem der erhältlichen PS2-Version. Mangels DVD-Features muss man sich jedoch mit weniger Filmausschnitten in einer deutlich schlechteren Qualität zufrieden geben. Gespart hat man auch an den witzigen Finishing-Grimassen, mit denen die Anti-Helden ihre Opfer zu Tode erschrecken. Ziel ist es, auf der Monster-Insel so viele Medaillen wie möglich zu gewinnen. Acht Gegner warten in den einzelnen Leveln darauf, erschreckt zu werden. Das funktioniert nur mit Monster-schleim. Haben die Monster genügend glibberige Substanz gesammelt, bäumen sie sich vor einem Nervi auf und jagen ihm so lange Angst ein, bis er umfällt.

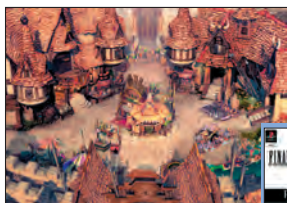


|            |          |
|------------|----------|
| Rating     | ★        |
| Hersteller | SCEE     |
| erhältlich | 11.09.02 |
| Preis      | ca. € 20 |

PSone

## FINAL FANTASY IX

Mit dem letzten Teil von Final Fantasy für die PSone haben sich die Entwickler von Square noch einmal selbst übertroffen. Prächtige Rendergrafiken flimmern ohne Makel über den Bildschirm. Eine turbulente Szene nach der anderen versetzt selbst hart gesottene Fans ins Staunen. Die Story glänzt mit schier endlosen kleinen Subplots und verleiht dem Epos dadurch den nötigen Tiefgang. Jeder Abenteuer wird förmlich in das Spielgeschehen hineingesogen. Schade ist allerdings, dass wieder keine Sprachausgabe vorhanden ist. Da sich Square in Zukunft hauptsächlich mit Online-Spielen beschäftigen wird, können wir euch dieses Meisterwerk für PSone nur wärmstens empfehlen.



|            |          |
|------------|----------|
| Rating     | ★★★★     |
| Hersteller | Square   |
| erhältlich | sofort   |
| Preis      | ca. € 20 |

## DIE TOP 25 PSone-PLATINUM-SPIELE

| Titel                                  | Hersteller       | Genre           | Wertung | Ausgabe |
|----------------------------------------|------------------|-----------------|---------|---------|
| 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 | Ausgabe |
|------------------------------------|------------------|-----------------|---------|---------|
| Crazy Taxi                         | Fun-Racer        | Acclaim         | ★★★★    | 06/01   |
| Dead or Alive 2                    | Beat'em Up       | SCEE            | ★★★★    | 01/01   |
| FIFA 2001                          | Sportspiel       | Electronic Arts | ★★★★    | 12/00   |
| Formel 1 2001                      | Rennspiel        | SCEE            | ★★★     | 05/01   |
| Gran Turismo 3 A-Spec              | Rennspiel        | SCEE            | ★★★★★   | 08/01   |
| Jak & 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   |
| Tony Hawk's Pro Skater 3           | Sportspiel       | Activision      | ★★★★★   | 12/01   |
| 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

### COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

EIDOS



Commandos 2 hat seinem PC-Kollegen einen entscheidenden Vorteil voraus:

Steuerung und Interface sind logischer aufgebaut. Strategie-Greenhorns sollten jedoch mit Vorsicht ihre Euros investieren. Euch erwarten knochenharte Rätsel, gnadenlose Gegner und viele auf den ersten Blick einfach ausweglose Situationen.

### FLUCHT VON MONKEY ISLAND

EA



Das komplette Abenteuer sprudelt vor witzigen Details und die Rätselkost, auf gewohntem LucasArts-Niveau, lässt selbst Profis nicht müheles das Geheimnis der ultimativen Beleidigung lösen. Wer sich mit den Prequels auskennt, hat etwas mehr von den witzigen Kommentaren, da sich manche Anspielung doch auf die Vorgänger bezieht.

## 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 Moskeeto | 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 |

## PROJECT ZERO

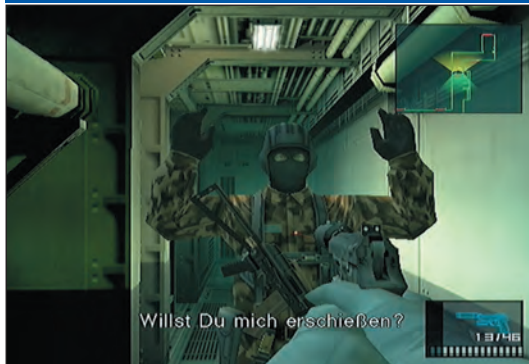
WANADOO



Die Idee, eine Kamera statt Waffen zu benutzen, ist einfach genial. Es wird zwar nicht jedermanns Sache sein, da man als Jäger doch lieber mit geladener Schrotflinte umherzieht, dennoch passt dieses Feature perfekt zur Thematik des Spiels.

## METAL GEAR SOLID 2

KONAMI



Die Erwartungen an Hideo Kojima waren hoch, doch er wurde ihnen gerecht. Der Titel ist, genau wie sein Vorgänger, ein audiovisuelles Meisterwerk, das vom Unterhaltungswert her den Vergleich mit Kinoproduktionen nicht scheuen muss.

## NBA STREET

EA



Hat man einen Wettstreit für sich entschieden, so sucht man aus der besiegten Mannschaft Spieler aus, die danach im eigenen Team agieren werden. Jede Menge NBA-Stars sowie bekannte Streetball-Profis sind mit von der Partie.





### ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER SCEE



Der Titel kann ohne weiteres an die Qualität seiner PSone-Vorgänger anknüpfen. Das Spielprinzip ist eingängig, actiongeladen und sorgt trotz seiner Einfachheit für die nötige Unterhaltung. Leider sehen die Landschaften sehr karg aus.

### V-RALLY 3 INFOGRAMES



Egal ob Schotter, Schnee oder Asphalt, alle Eigenschaften der diversen Pistenbeläge werden exzellent wiedergegeben. Zudem wirkt sich jeder Untergrundwechsel sofort auf die Fahrphysik der front- und allradgetriebenen Boliden aus.

### AGE OF EMPIRE 3: THE AGE OF KINGS KONAMI



Hier könnt ihr ein Imperium aufbauen, von der Dunklen Zeit bis hin zur post-imperialen Ära. Rohstoffe werden benötigt um Gebäude und Soldaten zu erstellen. Ihr müsst abbauen und euch gleichzeitig um Abwehr und Angriff kümmern.

## DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

| Genre                                   | Hersteller         | Wertung | in Ausgabe: |
|-----------------------------------------|--------------------|---------|-------------|
| <b>Fußball</b>                          |                    |         |             |
| 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  |
| <b>Future-Racer</b>                     |                    |         |             |
| 1. wipEout Fusion                       | SCEE               | ★★★★    | play 02/02  |
| 2. XG3: Extreme-G Racing                | Acclaim            | ★★★     | play 09/01  |
| 3. G-Surfers                            | Modern Games       | ★       | play 03/02  |
| <b>Golf</b>                             |                    |         |             |
| 1. Tiger Woods PGA Tour 2002            | Electronic Arts    | ★★★★    | play 04/01  |
| 2. Tiger Woods PGA Tour 2001            | Electronic Arts    | ★★★★    | play 03/01  |
| <b>Jump'n Run</b>                       |                    |         |             |
| 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  |
| <b>Lightgun-Shooter</b>                 |                    |         |             |
| 1. Time Crisis 2                        | SCEE               | ★★★     | play 11/01  |
| 2. Dino Stalker                         | EA                 | ★★★     | play 08/02  |
| 3. Endgame                              | Empire Interactive | ★★★     | play 08/02  |
| <b>Motorrad Racing</b>                  |                    |         |             |
| 1. MotoGP 2                             | SCEE               | ★★★★    | play 02/02  |
| 2. MotoGP                               | SCEE               | ★★★★    | play 02/01  |
| 3. ATV Off Road                         | SCEE               | ★★★     | play 08/01  |
| <b>Musikspiel</b>                       |                    |         |             |
| 1. MTV Music Generator 2                | Codemasters        | ★★★★★   | play 05/01  |
| 2. eJay Club World                      | Empire Interactive | ★★★★    | play 08/02  |
| 3. Frequency                            | SCEE               | ★★★★    | play 06/02  |
| <b>Rallyspiel</b>                       |                    |         |             |
| 1. V-Rally 3                            | Infogrames         | ★★★★    | play 07/02  |
| 2. WRC: World Rally Championship        | SCEE               | ★★★★    | play 12/01  |
| 3. DTM Race Driver                      | Codemasters        | ★★★★    | play 09/02  |
| <b>Rennspiel</b>                        |                    |         |             |
| 1. Gran Turismo 3 A-spec                | SCEE               | ★★★★★   | play 08/01  |
| 2. Splashdown                           | Infogrames         | ★★★★    | play 12/01  |
| 3. Super Truck                          | BigBen Interactive | ★★★     | play 05/02  |
| <b>Rollenspiel/Action-RPG</b>           |                    |         |             |
| 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  |
| <b>Shooter</b>                          |                    |         |             |
| 1. Ace Combat 4: Distant Thunder        | SCEE               | ★★★★    | play 02/02  |
| 2. REZ                                  | SCEE               | ★★★     | play 02/01  |
| 3. Police 24/7                          | Konami             | ★       | play 04/02  |
| <b>Survival-Horror</b>                  |                    |         |             |
| 1. Silent Hill 2                        | Konami             | ★★★★    | play 11/01  |
| 2. Project Zero                         | Wanadoo            | ★★★★    | play 09/02  |
| 3. Extermination                        | SCEE               | ★★★★    | play 06/01  |
| <b>Sonstige Sportarten</b>              |                    |         |             |
| 1. ESPN International Track & Field     | Konami             | ★★★★    | play 11/00  |
| 2. Allstar Baseball 2003                | Acclaim            | ★★★     | play 05/02  |
| 3. G1 Jockey                            | Konami             | ★★★     | play 05/02  |
| <b>Strategie</b>                        |                    |         |             |
| 1. Ring of Red                          | Konami             | ★★★     | play 06/01  |
| 2. Kessen II                            | Electronic Arts    | ★★★     | play 04/02  |
| 3. Kessen                               | Electronic Arts    | ★★★     | play 12/00  |
| <b>Strategie (Echtzeit)</b>             |                    |         |             |
| 1. Commandos 2: Men of Courage          | Eidos              | ★★★★    | play 09/02  |
| 2. Conflict Zone                        | Ubi Soft           | ★★★     | play 04/02  |
| 3. Age of Empires II: The Age of Kings  | Konami             | ★★★     | play 10/01  |
| <b>Tennis</b>                           |                    |         |             |
| 1. Smash Court Tennis: Pro Tournament   | SCEE               | ★★★     | play 06/02  |
| 2. Slam Tennis                          | Infogrames         | ★★★     | play 08/02  |
| <b>Wirtschaftssimulation</b>            |                    |         |             |
| 1. Theme Park World                     | Electronic Arts    | ★★★★    | play 01/01  |
| 2. BDFL Manager 2002                    | Codemasters        | ★★★     | play 06/02  |
| <b>Wrestling</b>                        |                    |         |             |
| 1. WWF SmackDown! Just bring it         | THQ                | ★★★     | play 12/01  |
| 2. Legends of Wrestling                 | Acclaim            | ★       | play 03/02  |

## PLAYSTATION2

### TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Activision



Hier steht eindeutig der actionbetonte Spielspaß im Vordergrund, der von einer stets stabilen Framerate begleitet wird. Die weitläufigen, detaillierten Areale sorgen vor allem wegen der vielen animierten Objekte für eine wesentlich lebendigere Atmosphäre als in den Vorgänger-Spielen. Etliche neue Tricks gibt es auch!

### MR MOSKEETO

Eidos



Die Ideen, die hier an den Tag gelegt werden, sind so erfrischend wie eine kühle Maß Bier bei 30 Grad im Schatten. Das Fliegen ähnelt einer Flug-Sim, die jedem Spaß macht. Zuviel Action darf man aber nicht erwarten. Hier liegt ein Geschicklichkeitsspiel vor, das teilweise strategische Vorgehensweisen verlangt.

### FINAL FANTASY X

SCEE



Squaresofts 128-Bit-Fantasie bietet ein Grafikspektakel, das seinesgleichen sucht. Egal was sich gerade auf dem Bildschirm abspielt, sei es die Spielgrafik, eine Zwischensequenz oder ein Renderfilmchen, alles läuft nahtlos ineinander über. Sidequests und Minigames können den Spielspaß locker verdoppeln.



Heiko Strobel

# DIE BESTEN DER BESTEN

PSone

FÜR SONY'S PSONE GIBT ES HAUFENWEISE EXZELLEENTE 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

### TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Activision



Das tadellose Gameplay, die unzähligen Tricks, die gute Grafik, der geniale Soundtrack sowie ein umfangreicher Park-Editor, der für immer neue Kurse sorgt, garantieren zusammen fast endlosen Spielspaß. Wohin das Auge auch blickt schmücken Graffiti die Umgebung. Dieser Titel gehört in jede anständig sortierte PlayStation-Sammlung.

### CHRONO CROSS

Square



Ein Höhepunkt im RPG-Sektor ist Chrono Cross auf alle Fälle. Durch seine immense Farbvielfalt, seine packende Story, die ausgefallenen, sympathischen Charaktere, das eingängige und zugleich innovative Kampfsystem sowie den absolut eingängigen Soundtrack weiß Squares Geniestreich auch den anspruchsvollen Spieler zu begeistern.

## DIE BESTEN PSONE-SPIELE

| Genre                                     | Hersteller          | Wertung | in Ausgabe |
|-------------------------------------------|---------------------|---------|------------|
| <b>Action-Adventure</b>                   |                     |         |            |
| 1. Metal Gear Solid                       | KCEE                | ★★★★★   | play 03/99 |
| 2. Soul Reaver                            | Eidos               | ★★★★★   | play 07/99 |
| 3. Syphon Filter 3                        | SCEE                | ★★★★    | play 12/01 |
| <b>Adventure</b>                          |                     |         |            |
| 1. Discworld Noir                         | GT Interactive      | ★★★     | play 12/99 |
| 2. Baphomets Fluch 2                      | SCEE                | ★★★     | play 12/97 |
| 3. Baphomets Fluch                        | SCEE                | ★★      | play —/—   |
| <b>American Football</b>                  |                     |         |            |
| 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 |
| <b>Basketball</b>                         |                     |         |            |
| 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 |
| <b>Beat 'em Up 2D</b>                     |                     |         |            |
| 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 |
| <b>Beat 'em Up 3D</b>                     |                     |         |            |
| 1. Ehrgeiz                                | Square              | ★★★★★   | play 02/99 |
| 2. Tekken3                                | Namco               | ★★★★★   | play 08/98 |
| 3. Bloody Roar 2                          | Hudson Soft         | ★★★★    | play 04/99 |
| <b>Boxen</b>                              |                     |         |            |
| 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 |
| <b>Denkspiel-/Geschicklichkeit</b>        |                     |         |            |
| 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 |
| <b>Eishockey</b>                          |                     |         |            |
| 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 |
| <b>F1 Racing</b>                          |                     |         |            |
| 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 |
| <b>Flipper</b>                            |                     |         |            |
| 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 |
| <b>Fun-Racer</b>                          |                     |         |            |
| 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 |
| <b>Fun-Sport</b>                          |                     |         |            |
| 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 |
| <b>Fußball</b>                            |                     |         |            |
| 1. FIFA 2000                              | Electronic Arts     | ★★★★★   | play 11/99 |
| 2. ISS Pro Evolution                      | KCEE                | ★★★★    | play 02/00 |
| 3. ISS 2000                               | KCEE                | ★★★★    | play 12/00 |
| <b>Future-Racer</b>                       |                     |         |            |
| 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 |
|-----------------------------------------|-----------------------|---------|------------|
| <b>Golf</b>                             |                       |         |            |
| 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 |
| <b>Jump 'n Run 2D</b>                   |                       |         |            |
| 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 |
| <b>Jump 'n Run 3D</b>                   |                       |         |            |
| 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 |
| <b>Lightgun-Shooter</b>                 |                       |         |            |
| 1. Time Crisis: Projekt Titan           | SCEE                  | ★★★     | play 04/01 |
| 2. Point Blank 3                        | Namco                 | ★★★     | play 03/01 |
| 3. Ghoul Panic                          | Namco                 | ★★★     | play 04/00 |
| <b>Motocross</b>                        |                       |         |            |
| 1. Moto Racer World Tour                | SCEE                  | ★★★★    | play 10/00 |
| 2. Motocross Championship               | THQ                   | ★★★     | play 12/99 |
| 3. Supercross 2000                      | Electronic Arts       | ★★      | play 01/00 |
| <b>Motorrad-Racing</b>                  |                       |         |            |
| 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 |
| <b>Musikspiel</b>                       |                       |         |            |
| 1. Guitar Freaks -Japan Import-         | KCEJ                  | ★★★★★   | play 11/99 |
| 2. Music 2000                           | Codemasters           | ★★★★★   | play 12/99 |
| 3. Beatmania -European Edit-            | KCEE                  | ★★★★    | play 04/00 |
| <b>Rennspiel</b>                        |                       |         |            |
| 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 |
| <b>Rollenspiel/Action-RPG</b>           |                       |         |            |
| 1. Final Fantasy IX                     | Square                | ★★★★★   | play 01/01 |
| 2. Chrono Cross                         | Square                | ★★★★★   | play 10/00 |
| 3. Vagrant Story                        | SVG                   | ★★★★★   | play 06/00 |
| <b>Shooter 2D</b>                       |                       |         |            |
| 1. Einhänder - US-Import -              | Squaresoft            | ★★★★    | play —/—   |
| 2. R-Type Delta                         | Irem                  | ★★★★    | play 01/99 |
| 3. Thunderforce V                       | Technosoft            | ★★★     | play —/—   |
| <b>Shooter 3D</b>                       |                       |         |            |
| 1. Indiziert                            | OIT                   | ★★★★★   | play —/—   |
| 2. Medal of Honor: Underground          | EA                    | ★★★★    | play 11/00 |
| 3. Alien: Die Wiedergeburt              | EA                    | ★★★★    | play 10/00 |
| <b>Sonstige Sportarten</b>              |                       |         |            |
| 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 |
| <b>Strategie (Echtzeit)</b>             |                       |         |            |
| 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 |
| <b>Strategie (rundenbasiert)</b>        |                       |         |            |
| 1. Front Mission 3                      | SVG                   | ★★★★    | play 05/00 |
| 2. Vandal Hearts                        | Konami                | ★★★★    | play —/—   |
| 3. Worms World Party                    | Virgin Interactive    | ★★★     | play 12/01 |
| <b>Survival-Horror</b>                  |                       |         |            |
| 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 |
| <b>Tennis</b>                           |                       |         |            |
| 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 |
| <b>Wirtschaftssimulation</b>            |                       |         |            |
| 1. Civilization II                      | Activision            | ★★★★    | play 04/99 |
| 2. Theme Hospital                       | Electronic Arts       | ★★★★    | play 04/98 |
| 3. BDFL Manager 2001                    | Codemasters           | ★★★★    | play 06/01 |
| <b>Wrestling</b>                        |                       |         |            |
| 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:

**Dirk „FF“ Böllinger**  
20 Jahre, aus Maring

|                           |              |
|---------------------------|--------------|
| 1. Final Fantasy X        | PlayStation2 |
| 2. GTA 3                  | PlayStation2 |
| 3. ICO                    | PlayStation2 |
| 4. Frequency              | PlayStation2 |
| 5. MGS 2: Sons of Liberty | PlayStation2 |

## play TOP 5

Einfach mal abschalten, dem Alltag entfliehen. Einmal „Fünfe“ gerade sein lassen oder auch nur eine ruhige Kugel schieben. Wer wünscht sich das nicht nach einem harten Arbeitstag? Am besten wäre es natürlich eine völlig neue Welt zu erkunden, oder auch mal durch die Augen von jemand anderem blicken zu können. Oder einmal ein total anderer zu sein! Wir verraten euch diesmal fünf Videospiel-Charaktere, in deren virtuelle Haut wir gerne einmal schlüpfen würden und warum.

...und was wird in der  
Industrie gespielt?

**Marcus Behrens**

Head of Product, Eidos Interactive

|                    |              |
|--------------------|--------------|
| 1. TimeSplitters 2 | PlayStation2 |
| 2. NHL 2002        | PC           |
| 3. NFL Fever 2002  | Xbox         |
| 4. Port Royale     | PC           |
| 5. Virtua Tennis   | Dreamcast    |



## Sven

1. als Rau die nächste Love-Parade besuchen
2. mich als Ulala einfach selbst geil finden
3. um Jammer Lammy würde Slayer das Fürchten lehren
4. die Frauenwelt als Dante glücklich machen
5. Solidus wäre perfekt für den Frühjahrsputz

## mArk

1. Bowser, weil ich dann endlich mal ich selbst sein kann
2. Zack Mcracken, weil ich den Kettensägensprit brauche
3. Wesker, um endlich die ganze Wahrheit zu kennen
4. Earl, weil ich den Funk haben will
5. Aktrici Hanna, weil man alles mal ausprobieren sollte

## Dirk

1. Scorpion – um alles angeln zu können
2. Pac-Man – um alles essen zu können
3. Mr. Driller – um überall bohren zu können
4. Bomberman – um die Fetzen fliegen zu lassen
5. Sonic the Hedgehog – um Haarwachs zu sparen

## Heiko

1. Midgard durch die Augen meines Runis erkunden
2. Kain, zum Frustabbau missbrauchen
3. Yuna, um das Leben einer Frau besser verstehen zu können
4. als Dexter faul auf der Schulter sitzen und dumm daherreden
5. Duke Nukem – dürfte wohl klar sein, warum!

## Marc

1. als Tal'Set den Turok-Entwicklern die Skalps abrasieren
2. in Ghost Recon als Sarge mir 'nen Orden verdienen
3. als Kate Archer den Drogen der Sixties frönen
4. als Äffchen in TimeSplitters2 mit der Bazooka ballern
5. als 007 mit lasziven Girls Vodka-Martini schlürfen

## Frank

1. Orgrim Doomhammer, um die Menschheit auszuradiieren
2. Jake, trinkt Soykaff und hat 'ne „Defiance T-25“-Shotgun
3. als letzter Marine auf Phobos den Cyper Demon jagen
4. Shinobi, tötet massig Menschen und ist trotzdem beliebt
5. The Master – ein eigener Planet und jede Menge Allmacht

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. Gran Turismo: Concept 2002 Tokyo-Geneva | PlayStation2 |
| 2. Dragonball: Final Bout                  | PSone        |
| 3. Medal of Honor: Frontline               | PlayStation2 |
| 4. Dragonball Z: Ultimate Battle 22        | PSone        |
| 5. Gran Turismo 3: A-Spec                  | PlayStation2 |
| 6. Resident Evil Code: Veronica X          | PlayStation2 |
| 7. GTA 3                                   | PlayStation2 |
| 8. Final Fantasy X                         | PlayStation2 |
| 9. FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2002    | PlayStation2 |
| 10. Final Fantasy 9                        | PSone        |

## Amerika

|                                 |                |              |
|---------------------------------|----------------|--------------|
| 1. Madden NFL 2003              | EA             | PlayStation2 |
| 2. SOCOM: US Navy SEALs         | SCEA           | PlayStation2 |
| 3. Grand Theft Auto 3           | Rockstar Games | PlayStation2 |
| 4. Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories | Konami         | PSone        |
| 5. NBA Street                   | EA             | PlayStation2 |

## Japan

|                                          |           |              |
|------------------------------------------|-----------|--------------|
| 1. Kamaitachi 2                          | Chun Soft | PlayStation2 |
| 2. Jikkyou Powerful Pro Baseball 9       | Konami    | PlayStation2 |
| 3. Sarugetchu 2 (Ape Escape 2)           | Sony      | PlayStation2 |
| 4. Actual Combat Pachislot Aladdin A     | Sammy     | PlayStation2 |
| 5. My Summer 2: Chapter of Sea Adventure | Sony      | PlayStation2 |



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, Dokumentationen, Audiokommentare und noch vieles mehr. Eine stattliche Menge an Bonusmaterial darf auf einer vernünftigen DVD nicht fehlen.

## NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

### Comics sammeln zählt sich aus



Schauspieler Nicolas Cage lässt seine gesammelten Comics versteigern. Alle Ausgaben sind mint (sehr guter Zustand, exzellente Qualität). Dies beschienigte John Petty, Director of Auctions for HCA (Heritage Comics Auctions) dem Oscar-Gewinner. Die Auktion wird auf der ComicConvention in Dallas vom 11. bis 13. Okt. stattfinden. Unter anderem sind begehrte Sammlerstücke dabei, wie Action Comics #1 (erster Auftritt von Superman), die Allentown-Copy von Detective #33, Adventure Comics #48 (erster Auftritt von Hourman), Amazing Fantasy #15 (Spidermans Debüt) und jeweils die erste Ausgabe von Cpt. America, Fantastic Four, Green Lantern und X-Men. Es wurde ihm eine siebenstellige Summe in Aussicht gestellt.

Diesmal liefern wir euch den ersten Teil (Alphabet A-F) eines kompakten Überblicks über Begriffe aus der Welt der DVDs und des Heimkinos. Schluss mit verständnislosen Blicken und Fragezeichen im Gesicht:

**Anamorph/16:9** Ein anamorphes Bild ist das Ergebnis der Komprimierung eines Widescreen-Films (1.78:1 – 2.35:1) auf normale Fernsehgrößenverhältnisse (1.33:1) und anschließender Dekompression für 16:9-Fernseher für eine optimale Bildqualität.

**Breitbildformat** Als „Breitbild“ werden alle Formate bezeichnet, die größer sind als das TV-übliche 4:3-Format. In der Regel spricht man bei Fernsehern mit einem Bildseitenverhältnis von 16:9 von „Breitbild“. Diese Bildgröße liegt zwischen dem Breitwand- und dem Superbreitwandformat, das man aus den Kinos kennt.

**Centerspeaker** Der Lautsprecher einer Heimkinoanlage, der vorne mittig unter dem Bildschirm positioniert wird. Der Center ist für die Wiedergabe aller Tonsignale zuständig, die aus der Bildmitte kommen. Es stehen die Betriebsmodi „Phantom, Normal, Wide“ zur Verfügung.

**Cinemascope** Größtes Bildformat im Kino, in der Regel mit einem Seitenverhältnis von 2.35:1.

**Codefree** Eine Codefree-DVD hat keinen speziellen Ländercode und kann so auf jedem DVD-Player abgespielt werden.

**Dolby Digital** Digitaler Surround-Sound. Dolby Digital wurde von den Dolby Laboratories Inc. entwickelt. Das Klangerlebnis setzt sich dabei zusammen aus drei Kanälen für die vorderen Lautsprecher, zwei Kanälen für die hinteren Lautsprecher und einem Tiefbasskanal (Subwoofer).

**DD** Abkürzung für Dolby Digital.

**DD 1.0** Der Ton wird nur über die Centerbox wiedergegeben (Mono).

**DD 2.0** Der Ton kommt aus dem rechten und aus dem linken Speaker (Stereo oder Mono oder DS).

**DD 4.0** Der Ton kommt aus den Frontspeakern in Stereo, aus den Rearspeakern in Mono.

**DD 5.0** Dolby Digital mit Frontspeakern, Centerkanal und Rearspeakern.

**DD 5.1** Dolby Digital mit Frontspeakern, Centerspeaker, Rearspeakern und Subwoofer.

**Dolby Digital EX** Erweiterung des normalen Dolby Digital. In den Surround-Bereich wird ein zusätzlicher Center-Speaker integriert.

**Dolby Surround** Von den Dolby Laboratories Inc. entwickelter analoger Surround-Standard (DS) mit 2 Front-, 1 Center- und 1 Monokanal für die Rearspeaker.

**dts** Abkürzung für Digital Theater Systems. Das neueste Surround-Sound-System, das von Digital Theater Systems Inc. entwickelt wurde. Es nutzt, wie Dolby Digital 5.1, sechs Kanäle.

**dts ES** Erweiterung von normalem dts um einen zusätzlichen Center-Kanal im Surround-Bereich (6.1-System)

**DVD-Audio** Eine DVD speziell für reine Audiosignale. Liefert eine sehr hochwertige Musikkwiedergabe.

**Frontspeaker** Werden auch als Mainspeaker oder Hauptlautsprecher bezeichnet. Das sind die Boxen innerhalb eines Surroundsystems, die rechts und links neben dem Fernseher positioniert sind.

**FSK** Abkürzung für Freiwillige Selbstkontrolle. Institution der Film- und Videoundustrie, die unabhängig bewertet, für welche Altersgruppen ein Film zu empfehlen ist.



# DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN

Warner Home Video –  
USA 2001 – ca. 171 min.



Im November wird noch eine Special-Extended-Edition erscheinen. Diese beinhaltet den 30 Minuten längeren Director's Cut und zusätzliche, stundenlange Extras.

|                   |                                       |
|-------------------|---------------------------------------|
| <b>Genre</b>      | Fantasy                               |
| <b>Regie</b>      | Peter Jackson                         |
| <b>Bildformat</b> | 2.35:1 (16:9)                         |
| <b>Audio</b>      | Deutsch 5.1 DD EX, Englisch 5.1 DD EX |
| <b>FSK</b>        | ab 12 Jahren                          |
| <b>Preis</b>      | ca. € 25                              |

**DVD-TEST** 10 **DVD-EXTRAS** 6

## Peter Jackson



Jackson wurde 1961 in Neuseeland geboren. Schon im Kindesalter drehte er mit der Super-8-Kamera seiner Eltern erste Filme. Mit 17 Jahren brach er die Schule ab und fing eine Lehre als Fotografe an. Vom ersten verdienten Geld kaufte er sich eine 16-mm-Kamera und begann mit einem Sci-Fi-Kurzfilm. Drei Jahre später war daraus ein 75-minütiger Film geworden. „Bad Taste“ stieg bei Fans schnell zum Kultfilm auf und begründete Jacksons Ruf als einer der findigsten und originellsten Filmemacher.

Bücher mit weltweitem Erfolg laden regelrecht ein zu einer Verfilmung. Dennoch hatte sich bis vor kurzem noch niemand an die Trilogie von J.R.R. Tolkien, „Der Herr der Ringe“ aus dem Jahre 1954 herangewagt. Das erste Werk bereits revolutionierte die moderne Fantasy-Literatur wie kein Zweites danach. Man sprach sogar davon dass dieses Buch unverfilmbar sei. Ein Projekt dieser Art galt als zu komplex, zu groß und viel zu teuer.

Einzig Ralph Bakshi traute sich in den 70er-Jahren schon einmal an die Story heran. Der Zeichentrickfilmer machte jedoch einen

gehörigen Fehler: Er packte alle drei Bücher in einen Film. Was dabei herauskam, war ein Flop, der Filmgeschichte machte.

Peter Jacksons aktuelle Adaption hingegen ist nicht nur ein Film, sondern ein Ereignis.

Mit „Der Herr der Ringe: Die Gefährten“ liegt nun die Umsetzung des ersten Buches als DVD vor. Der Film begeistert auch diejenigen, die das Buch nicht kennen: Vor langer Zeit schmiedete der böse Herrscher Sauron Ringe der Macht. Einen davon fertigte er für sich selbst an – den Meisterring, der die Macht über alle anderen Ringe besitzt. Die Bevölkerung litt erbärmlich unter der Herrschaft Saurons. Eines Tages kam es wie es kommen musste, Elben und Menschen verbündeten sich und besiegten Sauron. Der besagte

Ring ging im Laufe der Zeit leider verloren und somit konnte der dunkle Herrscher niemals vollends gebändigt werden. Als nach vielen Jahren der junge Hobbit Frodo Beutlin in den Besitz des Meisterrings gelang, erahnt der Zauberer Gandalf, um was es sich bei den Fingerschmuck handelt. Er weiß: Der Ring muss endlich und für alle Zeiten zerstört werden. So begibt sich Frodo mit drei weiteren Hobbits, dem Magier Gandalf, dem Elben Legolas, dem Zwerg Gimli sowie den Menschen Boromir und Aragorn auf den Weg ins Feindesland. Denn nur an dem Ort, an dem der Ring erschaffen wurde, kann er auch zerstört werden. Doch Saurons treue und finstere Gefolgsleute haben sich ihrerseits auf den Weg gemacht, den Ring zu ihrem Meister zurückzubringen...

## NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

### Der Schuh wandert um die Welt



Michael „Bully“ Herbig's Winnetou-Abhandlung belegte in Russland auf Anhieb den dritten Platz der dortigen Kinocharts. In Ungarn landete der Film auf Platz vier der Charts. Gewöhnlich werden deutsche Filme nur untertitelt – doch dieser Film lief synchronisiert. Vielleicht ein Grund dafür, dass es in genannten Ländern der erfolgreichste Kinostart eines deutschen Films aller Zeiten war.

### 40 Jahre die Nr. 1



Alle zehn Jahre lässt die engl. Zeitschrift „Sight and Sound“ die besten Filme aller Zeiten wählen. Befragt wurden über 250 Filmkritiker und Regisseure aus der ganzen Welt. Den ersten Platz belegt seit 40 Jahren „Citizen Kane“ (1941). Der damals 26-jährige Orson Welles drehte den Film und übernahm zugleich die Hauptrolle. Auf den weiteren Plätzen waren „Vertigo“ und „Die Spielregel“ zu finden.

### Zauberringe, was ist das?

Sean Connery war eigentlich für die Rolle des Gandalf in „Der Herr der Ringe“ vorgesehen. Der schottische Schauspieler gestand ganz offen: „Ich habe noch nie ein Tolkien-Buch in der Hand gehabt und das Drehbuch habe ich nicht verstanden“. Der 61-Jährige weiter: „Ich habe den Film bis heute nicht gesehen. Aber Ian McKellen spielt die Rolle des Gandalf wahrscheinlich ganz großartig. Er hat auch bestimmt die Bücher gelesen“.

## EXTRAS

Drei Making of's, die sich teilweise überschneiden, 15 Clips der Website, Musikvideo, US-Trailer, 2 Teaser, 6 US-Fernseh-Spots, Werbung für die kommende Extended Edition, Werbung für den kommenden Kinofilm, Werbung für das kommende Videospiel von Electronic Arts. Alles eingerahmt in stimmig animierte Menüs.

ded Edition, Werbung für den kommenden Kinofilm, Werbung für das kommende Videospiel von Electronic Arts. Alles eingerahmt in stimmig animierte Menüs.





## PLAY TIPP

Disney/Pixar-Special Collection

### Das große Krabbeln



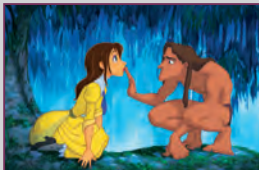
Das fleißige Volk der Ameisen wird durch die gefräßigen und bösen Grashüpfer bedroht. Doch der gewiefte Flik trommelt zur Verteidigung eine kunterbunte Kämpfertruppe zusammen. Was er allerdings zu spät erfährt, ist, dass seine angeheuertten Söldner lediglich Zirkusartisten sind. Als der Angriff näher rückt, versucht man, das Beste aus der misslichen Lage zu machen.  
ca. 91 min. – Buena Vista – ab 6 J.

### Hercules



Als Hercules erfährt, dass er kein Geringerer als Zeus' Sohn ist, möchte er natürlich an dessen Seite auf dem Olymp regieren. Aber auf den Berg der Götter dürfen nur wahre Helden. Hades, Herrscher der Unterwelt, versucht mit allen Mitteln, die Macht über das ganze Universum an sich zu reißen. Das ist die Chance für Hercules, seine Größe zu zeigen.  
ca. 90 min. – Buena Vista – ab 6 J.

### Tarzan



Tarzan schwingt wie ein Affe von Liane zu Liane. Surft im schnellen Tempo durch die Baumwipfel des Dschungels. Das kecke Gorilla-Mädchen Terk und der ängstliche Elefant Tantor stehen Tarzan immer zur Seite – vor allem dann, wenn er mal wieder in der Patsche sitzt. Und sie kommen oft zum Einsatz, denn: Wer Herr des Dschungels werden möchte, muss viele Abenteuer bestreiten.  
ca. 84 min. – Buena Vista – ab 0 J.

## ASTERIX & OBELIX: MISSION KLEOPATRA

BMG  
Frankreich 2002 – ca. 104 min.



Mit „Mission Kleopatra“ wurde das bisher teuerste Filmprojekt Frankreichs inszeniert. Und das merkt man auch in fast jeder Einstellung.

|            |                |
|------------|----------------|
| Genre      | Komödie        |
| Regie      | Alain Chabat   |
| Bildformat | 2.35:1 (16:9)  |
| Audio      | Deutsch 5.1 DD |
| FSK        | ab 6 Jahren    |
| Preis      | ca. € 15       |

Kleopatra schließt mit Julius Caesar eine Wette ab, in der sie verspricht, innerhalb von drei Monaten einen Palast auf die Beine stellen – derartig prächtig, wie es der römische Imperator noch nie zuvor gesehen hätte. Architekt Numerobis soll dieses Projekt betreuen. Dem Hofarchitekten Pyradonis passt das gar nicht in den Kram. Erhält sein Konkurrent Numerobis doch bei fristgerechter Ausführung Gold in Hülle und Fülle. Wird der Termin allerdings nicht eingehalten, droht ihm der Tod durch die königlichen Krokodile. Numerobis weiß, dass die Aufgabe nicht zu

bewältigen ist, da fällt im plötzlich eine Geschichte ein, die ihm sein Vater oft erzählt hat. Es soll ein gallisches Dorf geben, dessen Bewohner dank eines Zaubersantons übernatürliche Kräfte entwickeln können. Gesucht, gefunden! Aber anstatt den Zaubersantons an den Architekten und seine Arbeiter zu geben, reisen Asterix, Obelix und der Druiden Miraculix selbst an und helfen beim Bau des Palastes. Pyradonis gefällt diese Tatsache überhaupt nicht und er lässt nichts unversucht, die Arbeiten an dem Bauwerk zu sabotieren.

DVD-TEST **7**

DVD-EXTRAS **1**

## 13 GEISTER

Columbia Tristar  
USA 2001 – ca. 87 min.



Technisch astrein! Dem Bild und Ton dieser DVD-Scheibe könnte man schon beinahe das Prädikat perfekt verleihen.

|            |                                 |
|------------|---------------------------------|
| Genre      | Horror                          |
| Regie      | Steve Beck                      |
| Bildformat | 1.85:1 (16:9)                   |
| Audio      | Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD |
| FSK        | ab 16 Jahren                    |
| Preis      | ca. € 25                        |

Ein Unglück kommt selten allein: Mathematiklehrer Arthur Kriticos verliert beim Brand seines Hauses seine Frau, die in den Flammen stirbt und seinen ganzen Familienbesitz. Doch damit nicht genug: Wegen seines immensen Schuldenberges sitzen ihm auch noch die Gläubiger im Nacken. Doch auch hier scheint es ein Licht am Ende des Tunnels zu geben, als Anwalt Ben Moss vor der Tür steht und dem Naturwissenschaftler von einem Erbe berichtet, das ihm dessen Onkel Cyrus hinterlassen

hat. Neben dem Vermögen des Dahingeschiedenen erbt er auch eine prächtige Villa. Arthur machte sich also auf, das Anwesen zu begutachten. Was er allerdings nicht wusste, ist, dass Cyrus Geisterjäger war und das Gebäude sozusagen als Gefängnis für die erbeutenden Geister missbrauchte. Als der Anwalt bei der Besichtigung aus Versehen einen Mechanismus auslöst, erweckt er das Haus und dessen Bewohner zum Leben und verschließt gleichzeitig den Ausgang...

DVD-TEST **8**

DVD-EXTRAS **6**

## THE TIME MACHINE

Warner Home Video  
USA 2001 – ca. 92 min.



Ein scharfes Bild und ein gewaltiger Sound peppen die Effektschlacht von „The Time Machine“ nochmals auf.

|            |                                                        |
|------------|--------------------------------------------------------|
| Genre      | Science-Fiction                                        |
| Regie      | Simon Wells                                            |
| Bildformat | 2.35:1 (16:9)                                          |
| Audio      | Deutsch 5.1 DD EX, Engl. 5.1 DD EX, Spanisch 5.1 DD EX |
| FSK        | ab 12 Jahren                                           |
| Preis      | ca. € 20                                               |

Die Vorlage zum Film lieferte der klassische Science-Fiction-Roman „Die Zeitmaschine“ von H.G. Wells. Doch handelt es sich hier nicht um die erste Verfilmung des literarischen Meisterwerks. 1960 hatte bereits George Pal das Sci-Fi-Abenteuer bebildert und durchaus großen Erfolg damit erzielt. Über 40 Jahre lang verzaubert der Streifen schon Genre-Fans. Die Story in Simon Wells' Remake ist jetzt zwar leicht abgeändert, kann aber leider nicht mehr an den Erfolg des Originals anknüpfen.

Der Wissenschaftler und Erfinder Alexander Harde-

gen möchte beweisen, dass Reisen durch die Zeit möglich sind. Als Emma, seine Verlobte, Opfer eines Ganoven wird, bestärkt ihn das nur in seinem Vorhaben. Nur zu gerne möchte er in die Vergangenheit reisen und die Tat an seiner Allerliebsten rückgängig machen. Nach vier Jahren harter Arbeit ist seine Zeitmaschine bereit zum ersten Testlauf. Doch irgendwie wird Alexander 800.000 Jahre in die Zukunft katapultiert. Und was er zu seinem Entsetzen feststellen muss, ist, dass die Menschheit in zwei Lager gespalten ist: die Jäger und die Gejagten...

DVD-TEST **8**

DVD-EXTRAS **5**



# TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

## September 2002

| Titel                                                         | Anbieter            | vor. Release  |
|---------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
| A BEAUTIFUL MIND: GENIE UND WAHNSINN                          | Universal Pictures  | 19. September |
| AGENT OHNE NAMEN: THE BOURNE IDENTITY                         | Warner              | 12. September |
| AIR PANIC                                                     | Highlight Video     | 05. September |
| AKTE X: SEASON 5                                              | 20th Century Fox    | 26. September |
| AKTE X: GÖTTLICHE VORSEHUNG                                   | 20th Century Fox    | 26. September |
| ALIEN NATION: SPACECOP L.A. 1991                              | 20th Century Fox    | 05. September |
| ALLY MC BEAL: SEASON 2-BOX                                    | 20th Century Fox    | 05. September |
| AMADEUS D.C.                                                  | Warner              | 26. September |
| AMAZONS AND GLADIATORS                                        | Paramount           | 05. September |
| ANDROMEDA: IN DEN KLAUEN DER MAGOG                            | Highlight Video     | 05. September |
| ANDROMEDA (TV – SERIE Season 2) Vol. 1 + 2                    | Highlight Video     | 26. September |
| ANNA KOURNIKOVA: BASIC ELEMENTS                               | Columbia            | 24. September |
| BANDITEN!                                                     | BMG Video           | 02. September |
| BERNARD UND BIANCA                                            | Buena Vista         | 12. September |
| BILL UND TEDS VERRÜCKTE REISE IN DIE ZUKUNFT                  | 20th Century Fox    | 05. September |
| BLACKBOX BRD                                                  | Warner              | 12. September |
| BLUE VELVET (Special Edition)                                 | 20th Century Fox    | 26. September |
| BONES: DER TOD IST ERST DER ANFANG                            | Warner              | 19. September |
| BRUCE WILLIS COLL. (ARMAGEDDON, STIRB LANGSAM 3, UNBREAKABLE) | Buena Vista         | 26. September |
| CABARET                                                       | Eurovideo           | 04. September |
| CADILLAC MAN                                                  | 20th Century Fox    | 05. September |
| CASSABLANCE (Special Edition Box)                             | Warner              | 26. September |
| COCOON                                                        | 20th Century Fox    | 05. September |
| DANCING IN SEPTEMBER                                          | mediacs AG          | 02. September |
| DAS CHRISTKIND UND DER KLEINE ESEL                            | Polyband            | 30. September |
| DAS GROSSE KRABBELN                                           | Buena Vista         | 12. September |
| DAS LETZTE KOMMANDO                                           | Columbia            | 10. September |
| DAS PIANO (inkl. Soundtrack)                                  | Arthaus             | September     |
| DEADLY AFFAIR                                                 | Splendid            | 30. September |
| DEEP END: TRÜGERISCHE STILLE                                  | 20th Century Fox    | 05. September |
| DER JÜNGSTE TAG                                               | Paramount           | 05. September |
| DER MAKLER                                                    | Universal Pictures  | 19. September |
| DER STURM (Special Edition Box)                               | Warner              | 26. September |
| DER TEUFEL KAM AUS AKASAVA                                    | Polyband            | 30. September |
| DIE CONEHEDS                                                  | Paramount           | 05. September |
| DIE IST NICHT VON GESTERN                                     | Columbia            | 10. September |
| DIE MAUS, DIE BRÜLTE                                          | Columbia            | 10. September |
| DIE MONSTER AG                                                | Buena Vista         | 12. September |
| DIE ROYAL TENENBAUMS                                          | Buena Vista         | 26. September |
| DIE SIEGER                                                    | Eurovideo           | 04. September |
| DIE VERWEGENEN SIEBEN                                         | Paramount           | 05. September |
| DINNER WITH FRIENDS                                           | mediacs AG          | 30. September |
| DONNA LEON: VENDETTA/VENEZIANISCHE SCHARADE                   | BMG Video           | 16. September |
| DRAGONBALL Z: RACHE FÜR FREEZER                               | Polyband            | 16. September |
| DRESSED TO KILL                                               | 20th Century Fox    | 26. September |
| DRIVE (Directors Cut)                                         | mediacs AG          | 30. September |
| EIN KÄFIG VOLLER NARREN                                       | 20th Century Fox    | 05. September |
| EIN SELTSAMES PAAR                                            | Paramount           | 05. September |
| EIN SOMMER AUF DEM LANDE                                      | Eurovideo           | 04. September |
| EIN SOMMERNACHTSTRAUM                                         | 20th Century Fox    | 05. September |
| EINE VERHÄNGNISVOLLE AFFÄRE                                   | Paramount           | 05. September |
| EINER FLOG ÜBER DAS KUCKUCKNEST (Special Edition)             | Warner              | 19. September |
| ENTSCHEIDUNG AUS LIEBE                                        | 20th Century Fox    | 05. September |
| EYE FOR AN EYE: AUGE UM AUGE                                  | Paramount           | 05. September |
| FLUCHTPUNKT SAN FRANCISCO                                     | 20th Century Fox    | 05. September |
| FRANKENSTEINS RACHE                                           | Columbia            | 10. September |
| FRANKIE & JOHNNY                                              | Paramount Home Ent. | 05. September |
| FRAUEN AM RANDE DES NERVENZUSAMMENBRUCHS                      | 20th Century Fox    | 05. September |
| FRIENDS 5. STAFFEL                                            | Warner Home Video   | 05. September |
| FROM HELL                                                     | 20th Century Fox    | 05. September |
| FULL METAL JACKET (Collector's Box)                           | Warner Home Video   | 26. September |
| HAIE DER GROßSTADT                                            | 20th Century Fox    | 05. September |
| HENNING MANKELL: DIE FALSCH FÄHRTE                            | BMG Video           | 16. September |
| HERE ON EARTH                                                 | 20th Century Fox    | 05. September |
| HERCULES                                                      | Buena Vista         | 12. September |
| HEUTE NACHT GEHT WAS: 100PRO                                  | mediacs AG          | 30. September |
| HILFE, ICH HABE EIN DATE                                      | Kinowelt Home Ent.  | September     |
| IM BANN DES JADE SKORPIONS                                    | VCL                 | 06. September |
| IM ZEICHEN DER JUNGFAU                                        | 20th Century Fox    | 05. September |
| IMMER NOCH EIN SELTSAMES PAAR                                 | Paramount           | 05. September |
| INVINCIBLE: UNBESIEGBAR                                       | mediacs AG          | 16. September |

## September 2002

| Titel                                         | Anbieter              | vor. Release  |
|-----------------------------------------------|-----------------------|---------------|
| JACK ALLEIN IM SERIENWAHN                     | 20th Century Fox      | 05. September |
| JALLA! JALLA!                                 | Arthaus               | September     |
| JAMES DEAN                                    | Splendid              | 30. September |
| JAY UND SILENT BOB SCHLAGEN ZURÜCK (Verleih)  | Highlight Video       | 19. September |
| KICKBOXER                                     | Splendid              | 30. September |
| LAUREL & HARDY: ALS SALONTIROLER              | Kinowelt Home Ent.    | September     |
| LIGHT SLEEPER                                 | Arthaus               | September     |
| MAN NANNT IHN HOMBRE                          | 20th Century Fox      | 05. September |
| MEINE BRAUT IST ÜBERSINNLICH                  | 20th Century Fox      | 10. September |
| MOMO                                          | BMG Video             | 02. September |
| N.N.                                          | Kinowelt Home Ent.    | September     |
| NACHTS WERDEN TRÄUME WAHR                     | Paramount             | 05. September |
| NACHTS ZEUGIN                                 | Columbia              | 03. September |
| NECROMICON (1994)                             | Kinowelt Home Ent.    | September     |
| NO VACANCY                                    | Highlight Video       | 05. September |
| NOVOCAINE: ZAHN UM ZAHN                       | Highlight Video       | 05. September |
| NIGHT ON EARTH                                | Arthaus               | September     |
| OCEANS ELEVEN                                 | Warner                | 11. September |
| PAKT DER WÖLFE                                | Columbia              | 17. September |
| PETER PAN                                     | Buena Vista Home Ent. | 12. September |
| PLÖTZLICH PRINZESSIN                          | Buena Vista Home Ent. | 26. September |
| POOTIE TANG (Verleih)                         | Paramount Home Ent.   | 12. September |
| PROXIMITY: AUSSERHALB DES GESETZES            | Columbia              | 03. September |
| RABID                                         | Splendid              | 30. September |
| ROCK STAR                                     | BMG Video             | 16. September |
| RÜCKENSCHMERZEN: NEIN DANKE!                  | Polyband              | 30. September |
| SAG KEIN WORT                                 | 20th Century Fox      | 26. September |
| SCHLAPPSCHUSS 1                               | Universal Pictures    | 19. September |
| SCHLAPPSCHUSS 2: DIE EISBRECHER               | Universal Pictures    | 19. September |
| SCORCHER (Verleih)                            | Highlight Video       | 19. September |
| SEX, LÜGEN UND VIDEO                          | 20th Century Fox      | 26. September |
| SHIVERS                                       | Splendid              | 30. September |
| SHOT IN THE HEART                             | mediacs AG            | 30. September |
| SMALLVILLE                                    | Warner Home Video     | 19. September |
| SO HIGH                                       | Universal Pictures    | 19. September |
| SPY KIDS                                      | Concorde Home Ent.    | 04. September |
| STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Season 4 Box) | Paramount             | 26. September |
| STAR TRUCK                                    | Splendid              | 30. September |
| STARGATE KOMMANDO SG-1: DVD 21                | 20th Century Fox      | 05. September |
| STARSHIP TROOPERS: KAMPF UM HYDORA            | Columbia              | 10. September |
| STARSHIP TROOPERS: KAMPF UM TOPHET            | Columbia              | 10. September |
| STRAW DOGS                                    | Eurovideo             | 04. September |
| SUMMER CATCH                                  | Warner                | 12. September |
| TARZAN                                        | Buena Vista           | 12. September |
| THE DAY REAGAN WAS SHOT (Verleih)             | Paramount             | 12. September |
| THE LARAMIE PROJECT                           | mediacs AG            | 30. September |
| THE MIGHTY                                    | mediacs AG            | 30. September |
| THE OTHERS                                    | Universal Pictures    | 19. September |
| TINTO BRASS: MEISTERWERKE DER EROTIK II       | Splendid              | September     |
| TOTAL BLOND                                   | Splendid              | 30. September |
| UHRWERK ORANGE (Collector's Box)              | Warner                | 26. September |
| V: DIE AUßERIRDISCHEN BESUCHER KOMMEN         | Warner                | 26. September |
| VANILLA SKY                                   | Paramount             | 26. September |
| VOM WINDE VERWEHT (Special Edition Box)       | Warner                | 26. September |
| WAS TUN, WENN'S BRENNT?                       | Columbia              | 03. September |
| WIE FEUER UND FLAMME                          | Warner                | 19. September |
| WILLOW (Special Edition)                      | 20th Century Fox      | 05. September |
| ZARDOZ                                        | 20th Century Fox      | 05. September |
| ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT: DIE TRILOGIE           | Universal Pictures    | 26. September |

## Oktober 2002

| Titel                                            | Anbieter           | vor. Release |
|--------------------------------------------------|--------------------|--------------|
| „0“                                              | Concorde Home Ent. | 02. Oktober  |
| BABYLON 5 (TV-Serien Jahr 1 Box-Set)             | Warner             | Oktober      |
| DAY FOR NIGHT                                    | Warner             | Oktober      |
| DER 2. WELTKRIEG IN ORIGINAL FARBAUFNAHME TEIL 1 | Polyband           | 28. Oktober  |
| DER 2. WELTKRIEG IN ORIGINAL FARBAUFNAHME TEIL 2 | Polyband           | 28. Oktober  |
| DER 2. WELTKRIEG IN ORIGINAL FARBAUFNAHME TEIL 3 | Polyband           | 28. Oktober  |
| DIE KÖNIGIN DER VERDAMMTEN                       | Warner             | Oktober      |
| DIE RACHE DER PHARAONEN                          | Warner             | Oktober      |
| DIE SCHÖNE UND DAS BIEST                         | Buena Vista        | 24. Oktober  |
| DRACULA                                          | Warner             | Oktober      |

## PLAY TIPP

Bereits im Handel

### Dirty Dancing (SE)



Der Erfolgshit der 80er-Jahre, bekommt von Concorde eine gebührende SE spendiert. Baby reist mit ihrer Familie in ein Feriencamp, wo sie den Tanzlehrer Johnny kennen lernt. Dessen Job ist, den Gästen langweilige Standardtänze zu lernen. Doch abends wird etwas anderes getanzt – Dirty Dancing nämlich.

ca. 105 min. – Concorde – ab 12 J.

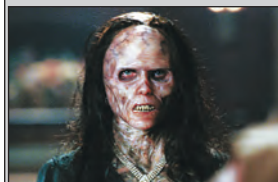
### Spy Kids



Einst waren Ingrid und Gregorio als Spione tätig und jagten böse Gauner rund um die Welt. Heute sind sie nur noch als Berater tätig und führen ein frohes Familienleben. Als jedoch Floop die Weltherrschaft an sich reißen möchte, werden sie rekrutiert. Doch sie fallen dem Schurken in die Hände. Jetzt liegt es an den Kindern, in die Fußstapfen der Eltern zu treten.

ca. 84 min. – Concorde – ab 6 J.

### Haus der Verdammnis



Furcht erregende Geschichten kursieren um das finstere Anwesen Rose Red. In den Mauern des Hauses soll angeblich das leibhaftige Böse wohnen. Unter der Leitung von Joyce Reardon untersuchen sechs Personen, die über diverse übersinnliche Begabungen verfügen, die verborgenen Kräfte der Villa. Doch dabei entfesseln sie eine Macht, die niemals in diese Welt gelangen hätte dürfen...

ca. 244 min. – Warner – ab 12 J.



**Achtung Sprung!** 

## Colin McRae Rally 3

Der fliegende Schotte im großen PS2-Test!

**Im Test!** 

## Hitman 2: Silent Assassin

Mörderisch! Der Tod kommt auf leisen Sohlen!

**Im Test!** 

## Tekken 4

Vollkontakt! Die PAL-Kämpfer messen ihre Kräfte!

**Angeskatet!** 

## Tony Hawk's Pro Skater 4

Die „trickreichen“ Abenteuer des Rollbrett-Millionärs...!

**Im Test!** 

## TimeSplitters 2

Die ultimative Ego-Shooter Hoffnung.



Tom Clancy's Ghost Recon, Devil May Cry 2, Need For Speed: Hot Pursuit II, SOCOM: US Navy SEALs, Pro Evolution Soccer 2, Onimusha 2: Samurai's Destiny, TIF: This is Football 2003...



CT Special Forces, Dancing Stage Konamix, Der Bär im großen blauen Haus, Dexter's Laboratory: Mandarks Labor, WRC: Arcade, Extreme Ghostbusters, Firebugs, Digimon World 2003...

**kompetent und informativ  
wie immer**

**play** 10/02

**ist ab 23. September  
überall erhältlich**

**DIE MEGA  
SPIELE-  
INVASION**



## 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/Michael Galuschka/SupermAndre

**LAYOUT:** Frank Bagon, Fränzi Hamm, Andi Unteidig

**LEKTORIN:** Petra Breitenbach

**TITEL:** Take 2 (Motiv), play (Gestaltung)

**ANZEIGENLEITER:** Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

**ANZEIGEN-VERKAUF:** Markus Lutz

Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 Fax.: 09 31 / 4 06 91 99

**DISPONENTIN:** Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 61

**LEITERIN PRODUKTION:** Andrea Stamm

**PDF-PRODUKTION:** Matthias Eckert, Karel Stumpf

**VERTRIEBSLEITER:** Berthold Pospischil

Tel.: 0 89 / 74 64 23 41 Fax.: 0 89 / 74 64 23 14

**ANZEIGENPREISE:** Anzeigenpreisliste Nr. 7 vom 01.11.2001

**SPECIAL THANK:** Tornado-Pat, Hummer-Klaus, Wonder-Petra, Zielscheibe-Andi, Urlaubs-Bowser, Chorea 7

**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

**Bestellmöglichkeiten:**

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**

Informationsgemeinschaft zur  
Feststellung der Verbreitung  
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/01) 56.704 Exemplare

## ABO-SERVICE

**ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:**

play

**CyPress Abo-Service**

**Deutschland:** Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

**Österreich:** Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

**Schweiz:** Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

**Zentrale Abo-Nummer:** Tel. 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

**TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE**

Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Im CyPress-Verlag  
erscheinen außerdem:

**PlayStation**  
das offizielle Magazin

**PlayStation 2**  
das offizielle Magazin

**Planet  
MOVIE**  
DVD  
VISION

© 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., 18.30 - 20.30 Uhr  
Games Convention, Messe Leipzig,  
Halle 2, Center Stage, Große Award-  
Show mit MTV-VJ PATRICE & Special-  
Acts (Killa Kela, DJ Hype,  
Fresh in Attack,  
YoYo Schulz...)



CyPress auf der  
GAMES CONVENTION:  
Halle 3, Stand FO1

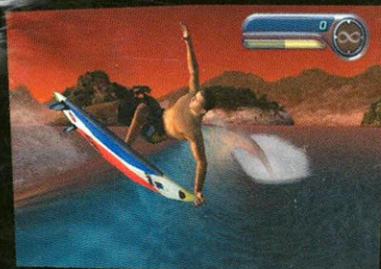


GAMES CONVENTION 29.08. - 01.09.2002, Messe Leipzig

LEIPZIGER MESSE  
Messen nach Maß!



# 6 WELTMEISTERTITEL – EINE PERFEKTE WELLE



Besuche 13 der bekanntesten  
Surf-Spots weltweit.



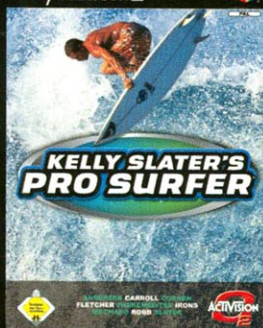
9 Spielmodi, inklusive dem  
PUSH-Modus für zwei Spieler.

## SURFEN AUF VÖLLIG NEUEM LEVEL ...

Gib dir mit dem sechsfachen Surf-Weltmeister Kelly Slater und acht weiteren Top-Profis das ultimative Surf-Erlebnis Kelly Slater's Pro Surfer®. Spiele 30 Level an den aufregendsten Surf-Locations rund um den Erdball. Surfe wie nie zuvor und leg waghalsige Sprünge und Fantasietricks hin wie Rodeo Flip, Knack Knack und Hangman. Lerne die unterschiedlichsten Wellen im genialen Karriere-Modus zu bezwingen – du wirst einer Welle nie zweimal begegnen.

## KELLY SLATER'S PRO SURFER®

PlayStation 2



Bahne dir deinen Weg auf Wellen,  
auf denen großer Andrang herrscht.



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™



SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

© 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision und Pro Surfer sind eingetragene Warenzeichen, Activision 02 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Kelly Slater ist ein Warenzeichen von Kelly Slater. Entwicklung der Versionen für PlayStation 2, Xbox und GameCube durch Treyarch. Entwicklung der Game Boy Advance-Version durch HotGen Studios. 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. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.