

EINMALIGER JUBILÄUMSPREIS
5 JAHRE PLAY!

REPORTAGE EIN BAHNBRECHENDER ERFOLG!
GAMES CONVENTION IN LEIPZIG

Österreich.....€2,99
Schweiz.....S.805fr
Luxemburg.....C.2,99
Spanien.....C.2,99
Belgien.....C.2,99

10-2002
€ 2,99

www.playplaystation.com

play THE PLAYSTATION

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

€ 2,99
EINMALIGER
JUBILÄUMSPREIS

JETZT
ZUGREIFEN!

JETZT PS2-ONLINE!

WIR ZEIGEN EUCH DEN WEG INS NETZ!



HITMAN 2

IM TEST! MÖRDERISCH GUT –
AGENT 47 IST NICHT ZU STOPPEN!



GHOST RECON

REALISTISCHER GEHT'S NICHT! DIE
PREISGEKRÖNTE MILITÄRSIMULATION!



TONY HAWK 4

NEUE TRICKS! NEUES GAMEPLAY! NEUE INFOS!

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

SONYS ANTWORT AUF COUNTERSTRIKE! KÄMPFT MIT
HEADSET UND BREITBANDANSCHLUSS GEGEN
DEN REST DER WELT!

TIME SPLITTERS 2

SENSATIONELL!

WELTEXKLUSIVER TEST! PERFEKTIONISMUS HAT EINEN NEUEN NAMEN!

ZUM AUSSCHNEIDEN + SAMMELN
über
200
Tipps
&
Tricks

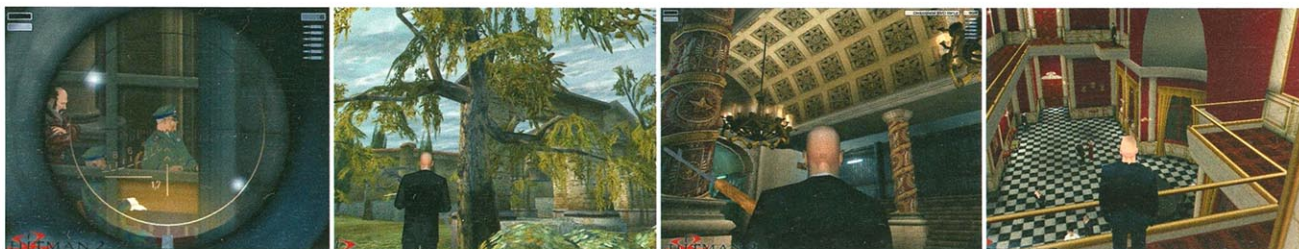
KOMPLETTLÖSUNGEN ZU ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY UND PROJECT ZERO!
DER SUPER-CHEAT! SO KÖNNT IHR MIT DEM DODO DURCH GTA 3 FLIEGEN!



4194449802991 CyPress

HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



**PC
CD**





play

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PLAYSTATION

Der Preis ist heiß!

Runde 2 in unserem spannenden Jubiläums-Dreiteiler. In diesem Monat haben wir uns dazu entschlossen, einmalig den Preis für euch zu senken. Für starke 2.99 Euro bekommt ihr eine prall gefüllte play-Oktoberausgabe mit gewohnt kompetenten Tests zu den absoluten PS2-Highlights der nächsten Wochen – schneller, besser, härter! Denn Aktualität ist unser oberstes play-Gebot.

Vor allem unser Titelthema TimeSplitters2 zeigt eindeutig, auf welchem Qualitätsniveau PS2-Software mittlerweile produziert werden kann. Da rollt ein absolutes Highlight auf uns zu, das es in Sachen Spielspaß ohne weiteres mit Kalibern wie Metal Gear Solid 2 oder GTA 3 aufnehmen kann. Unbedingt vormerken!

Wilde Begeisterungstürme hat die Premiere der Games Convention geerntet. Auf dieser neuen Leipziger Messe hatten endlich auch einmal die Endkunden vier Tage lang die Möglichkeit, zukünftige Spielekracher vorab ausführlich anzutesten. Im Rahmen der Multimedia-Nacht wohnten die Messebesucher samstagsabends als krönendem Höhepunkt den CyPress Awards 2002 bei. MTV VJ Patrice prämierte vor fast 2000 Zuschauern die PS2-Highlights des vergangenen Jahres. Unterm Strich ergab das alles zusammen eine sehr gelungene Messe, die Besucher, Aussteller und Veranstalter mehr als zufrieden stimmte.

Ein ganz dickes Lob auch an all diejenigen, die am Samstag Nachmittag den CyPress-Stand gestürmt haben, um ein Schwätzchen mit dem play-Team zu halten. Viele hatten alte Ausgaben oder sogar die Erstausgabe zum Signieren mitgebracht. Andere konnten eines der begehrten play-Bombers-Trikots erschassen. So muss man sich als Rockstar fühlen... – vielen Dank! Ihr seid die Besten!

Rock on!
the play-team



play

THE PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

INHALT OKTOBER 2002

www.playplaystation.com

PLAY-POSTER

S.59



S.60



SPECIALSCREEN

FIFA 2003: play leistet „Entwicklungshilfe“ 24
Online-Start in den USA 26
play Report: Games Convention/CyPress Awards. 20

PLAY-NEWS

Japan News 11
Meldung des Monats: 8
USA News. 10
Wertungsvergleich 12

PLAY-DVD

DVD des Monats: 111
DVD News 110
DVD Releaselisten 113

PLAY-HARDWARE

Video View VGA Box 13 13

RUBRIKEN

Editorial 5
Hefte nachbestellen 102
Impressum 116
Next play. 114
play Abonnement 28, 72
play Charts. 116
play Hits 106
play Internet 14
play Mail 16
play Platinum. 104
Was kommt wann? 18
Wertungssystem 81

SOCOM: US NAVY SEALS S.30



Beretta, Buschmesser, Breitbandadapter: Endlich können PS2-Besitzer bei der Online-Terroristenjagd mitmachen!

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY S.82



**Komplettlösung
ab S. 64**

Erwartet uns bei Onimusha 2 erneut ein PAL-Debakel oder hat Capcom aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt?

SPIELE INDEX

Akira Psycho Pinball	100	FIFA 2003	24	Onimusha 2: Samurai's Destiny	64, 82	Tenchu 3: Wrath of Heaven	76
ATV Offroad	53	Gravity Games Bike: Street, Vert, Dirt.	103	Prisoner of War	67	The Simpsons Skateboarding	80
Auto Modellista	38	GTA 3	58	Pro Evolution Soccer 2	50	This Is Football 2002	42
Contra: Shattered Soldier	36	Hitman 2: Silent Assassin	90	Project Zero	53, 55	TimeSplitters 2	86
Crash Bandicoot - Der Zorn des Cortex	53	Kelly Slater's Pro Surfer	93	Ratchet and Clank	46	Tom Clancy's Ghost Recon	34
Das Ding	67	Kingdom Hearts	44	Red Faction 2	40	Tony Hawk's Pro Skater 4	48
Dead to Rights	70	Madden NFL 2003	100	Scooby-Doo: Nacht der 100 Schrecken	80	Treasure Planet	80
Der Anschlag	78	Need for Speed: Hot Pursuit 2	96	SOCOM: US Navy SEALs	30	V-Rally 3	53
Disaster Report	52	NHL 2003	102	Street Hoops	54, 99	Wreckless: The Yakuza Missions	79
Drakan: The Ancients' Gates	53	Ninja Assault	100	Summoner 2	74		
Ferrari F355 Challenge	98	No One Lives Forever	54	Tekken 4	94		

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

TimeSplitters 2S.86



TEKKEN 4S.94



Wetzt die Tigerkrallen und poliert die Schlagringe! Der entthronte Genrekönig setzt zum ultimativen Gegenschlag an!

KOMPLETTLÖSUNGEN

GTA 3: SO FLIEGT MAN MIT DEM DODO! ...S.58



1000 mal probiert, 1000mal ist nichts passiert? Wir zeigen euch, wie es geht!

PLAY-GEWINNSPIEL

Die Monster AG 110

PRESCREEN

PlayStation2

Auto Modellista	38
Contra: Shattered Soldier	36
Dead to Rights	70
Der Anschlag	78
Disaster Report	52
Kingdom Hearts	44
Pro Evolution Soccer 2	50
Ratchet and Clank	46
Red Faction 2	40
Scooby-Doo: Nacht der 100 Schrecken	80
SOCOM: US Navy SEALs	30
Summoner 2	74
Tenchu 3: Wrath of Heaven	76
The Simpsons Skateboarding	80
This Is Football 2003	42
Tom Clancy's Ghost Recon	34
Tony Hawk's Pro Skater 4	48
Treasure Planet	80
Wreckless: The Yakuza Missions	79

TESTSCREEN

PlayStation2

Akira Psycho Pinball	100
Ferrari F355 Challenge	98
Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt	103
Hitman 2: Silent Assassin	90
Kelly Slater's Pro Surfer	93
Madden NFL 2003	100
Need for Speed: Hot Pursuit 2	96
NHL 2003	102
Ninja Assault	100
Onimusha 2: Samurai's Destiny	82
Street Hoops	99
Tekken 4	94
TimeSplitters 2	86

ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN

PLAYTIPPS

playTips	53
Cheat Cards	67
Player's Guide	
GTA 3 (So fliegt man mit dem Dodo!)	58
Onimusha 2: Samurai's Destiny	64
Project Zero (Teil 2)	55

NOCH BESSER ZUM ARCHIVIEREN! MIT SAMMELREGISTER



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PLAY NEWS 10

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

GRIECHENLAND VERBIETET VIDEOSPIELE!



Kein Videospiel – Sirtaki in Hellas!

Beim Zeus! Durch das Ende Juli verabschiedete Gesetz 3037 verbietet die griechische Regierung das Zocken mit elektrischen, elektro-mechanischen und elektronischen Spielen in Hotels, Kaffeehäusern, Clubs und auf öffentlichen Plätzen. Nach Ansicht der Politiker gibt es keine klare Trennlinie zwischen illegalem Glücksspiel sowie Computer- und Videospielen. Personen, die gegen diese Bestimmung verstoßen, können zu Strafen von 5.000 bis 75.000 Euro verdonnert werden.

JOHN CARPENTERS VIDEOSPIEL-PROJEKT

Regisseur John Carpenter (u.a. „Halloween“, „Das Ding“, „The Fog: Nebel des Grauens“) arbeitet an einem Spiel, bei dem der Hauptdarsteller den Namen Snake trägt. Über den genauen Titel des Videospiels gibt es noch keine Angaben. Eine Ankündigung soll in naher Zukunft folgen. Mutmaßungen, dass Carpenter an einem Metal-Gear-Solid-Projekt mitwirkt, wurden von Konami dementiert.



BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

GTA VICE CITY ERSCHEINT SPÄTER!

Es kommt, wie es kommen musste, das heiß ersehnte Gangster-Epos erscheint in den USA – statt wie geplant am 22. Oktober nun erst am 29. Oktober – genau eine Woche später. Auch PAL-Zocker müssen eine längere Wartezeit nun in Kauf nehmen. Hierzulande wird das Abenteuer in der fiktiven, an das Urlauber-Domizil Miami angelehnten Metropole Vice City, ab dem 08. November für ca. 60 Euro in den Läden stehen.



SAM & MAX 2

Rund zehn Jahre nachdem LucasArts das Adventure Sam & Max: Hit the Road für PC- und Macintosh-Rechner auf den Markt gebracht hat, kommt 2004 Teil 2 auf den Markt. Das Adventure ist nach Full Throttle 2/Vollgas 2 ein weiterer Klassiker, dem die George-Lucas-Firma zu Ehren verhilft. Das kalifornische Studio verspricht abermals ein tierisches Vergnügen, in dem ein Duo – bestehend aus Hund und Hase – innerhalb eines bizarren Plots anspruchsvolle wie auch unterhaltsame Rätsel lösen muss.



WIN:1 勝利宣言中!

91

D.D. RYU

1 LEVEL 2 LEVEL



BAPHOMET'S FLUCH: SLEEPING DRAGON

www.playplaystation.com

Geheimtipp



Red Faction 2*
56,85 €

[illegible]

PSONE			
Alien - Die Wiederkehr	26,95	Harry Potter und die Kammer des * 49,95	* Skateboarding VS 13,95
Black & White	39,95	Hugo und der teufelische See 29,95	UEFA Champions League 9900 18,95
Die 100 größten Filme der 40er J.	29,95	International Trade & Co. 29,95	USA Reports 19,95
Die 200 größten Filme der 40er J.	29,95	Largo Winch 19,95	Vagrants Story 24,95
Die 2 & C Alarmist-Rot Classic	29,95	Mein erster Krimi 29,95	W. W. 24,95
Delta Force Urban Warfare	27,95	M&M's - die Geheimformel 19,95	Wier würd Millionär 2. Ed. 33,95
Der Im großen blauen Haus	16,95	Medal of Honor Under Platin. 23,85	Zidane Football Gen. 39,95
Die Dämonen von Salem	29,95	Metal Gear X 27,95	
Digimon World 2003*	29,95	Monster Racer VS 13,95	
Dino Crisis	29,95	Musik 2000 29,95	
Dragon Ball Z 2 Platin.	29,95	Need for Speed Porsche Platin. 13,95	
Dragonball Z	29,95	Planet der Affen 14,95	
* Ultimate Strike 22. ed.	29,95	Racing Simulation 2 19,95	
Duke Nukem: Time to Kill ed	19,95	Rainbow Six 19,95	
Dune 2000	29,95	Seal Team Six 19,95	
Duke Nukem 3D Ghostbusters*	19,95	Spec Ops Ranger Elite 13,95	
* Ultimate Invasion	19,95	Spec Ops Assault 13,95	
Duke Nukem 3D 2002	19,95	Spiderman Enter Electro 23,95	
Final Fantasy 6	16,95	Star Wars Jedi Power Battles 19,95	
Final Fantasy 8	29,95	Symphonischer 3. Recken 29,95	
Final Fantasy 8 Reborn	29,95	Time Crisis: Project Titan 19,95	
Final Fantasy Anthology (4 + 5)	29,95	Tommy Gun 19,95	
Frankie - Abenteuer Unter Platin.	29,95	Tomb Raider 1 19,95	
Grandia	29,95	Tomb Raider 2 19,95	
Grandia 2 V2	29,95	Tomb Raider 3 19,95	
Grandia V2	29,95	Tony Hawks 19,95	
		Pro Skater 3 Platin. 29,95	
		Pro Skater 3 29,95	

Unsere Bestelladresse für  • Post: Game it! • Electronics Boutique AG D-87488 Betzigau • Telefon: 08 31 - 57 51 51 • 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 Bestelladresse für  • Post: Game it! • Electronics Boutique AG A-6691 Jungholz • Telefon: 0 56 76 - 83 72 • Telefax: 0 049 831 - 57 51 555 Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.
--	--

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

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert
- Versandkosten nach Adresse: Für BRD und AT 3,30 € (zzgl. 4,15 € NNG der Post)
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 € - AT: 4,45 €
- Lieferung: ab Warenwert von 59,00 €
- Versandkosten: keine
- Versandart: Standard
- Verpackung: in der Verpackung, Druckfehler und Fälschungen vorbehalten

• * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung nicht lieferbar
• XX: Preis bei Drucklegung unbekannt

Hotline:	PC-Games:	0190-87 32 68 24
---	------------------	------------------

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

Konsolen-Games: 0190-87326825
 Computer: 0190-88241933
 Internet: 0190-88241884

The image shows the front cover of the Grand Theft Auto: Vice City PlayStation 2 game. The cover features a collage of characters and scenes from the game, including the main character, Vice City's skyline, and various vehicles. The title "Grand Theft Auto" is prominently displayed in its signature font, with "Vice City" written in a stylized script below it. The PlayStation 2 logo is in the top right corner.

GTA Vice City*
56,85 €

PlayStation 2

Versandkostenfrei

The image shows the cover art for the video game Tekken 4 on the PlayStation 2. It features a character in a dark, hooded outfit with a yellow emblem on the chest, set against a blue, stormy background. The title 'TEKKEN 4' is prominently displayed in a stylized font at the bottom. The PlayStation 2 logo is in the top right corner, and the text 'Versandkostenfrei' is written vertically on the left side.

Tekken 4*
69,85 €

29,85 €

**TOMB
RAIDER**
the angel of darkness



Versandkostenfrei

Tomb Raider 6: The Angel of Darkness

59,85 €

Versandkostenfrei!



the Getaway

The Getaway*

59,85 €

PlayStation 2

Versandkostenfrei

007
nightfire

James Bond - Nightfire*

59,85 €

PlayStation 2

Versandkostenfrei

Herr der Ringe - Die 2 Türme*

64,85 €



SEGA Soccer Slam*
€6,95 €

56,85 €

USA News

EVERQUEST: ONLINE-BETA-TESTS STARTEN



In den USA treibt Sony die Online-Fähigkeit der PS2 energisch voran. Im September beginnt Sony Online Entertainment mit der Beta-Testphase des Rollenspiels Everquest: Online Adventures. Unter bestimmten Voraussetzungen (z.B. Account bei SOE) dürfen sich US-Zocker (mit Netzwerk-Adapter) auf der Internet-Seite www.sonyonline.com als „Versuchskaninchen“ bewerben. Nicht unbedingt erforderlich für diese ehrenamtliche Tätigkeit ist hingegen der Besitz eines Breitband-Anschlusses. Release: 2003.

FILM-STAR JET LI IN RISE TO HONOR



Der amerikanische Teil von Sony Computer Entertainment hat den chinesischen Hollywood-Schauspieler Jet Li (z.B. „KOD: Kiss of the Dragon, 2001“) für die Motion-Capturing-Aufnahmen des kommenden Playstation2-Titels Rise to Honor gewinnen können. Li wird dem Hauptakteur Kit Yun seine Stimme leihen. Der muss, in Anlehnung an einschlägige Hong-Kong-Action-Movies, die Tochter seines ermordeten (Unterwelt-)Bosses in den Vereinigten Staaten ausfindig machen.

Release - Oktober

PLAYSTATION2

Dragon's Lair 3D (Encore)

Grand Theft Auto: Vice City (Take 2 Int.)

NHL 2003 (EA)

Tribes: Aerial Assault (Sierra)

Ty the Tasmanian Tiger (EA)

PSone

Austin Powers Pinball (Take 2 Int.)

Grand Theft Auto Compilation (Take 2 Int.)

NASCAR Thunder 2003 (EA)

Spec Ops: Airborne Commando (Take 2 Int.)

Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)

ECTS UND PLAYSTATION EXPERIENCE IN LONDON



Besucherandrang herrschte vor den Toren der PlayStation Experience.



Auf der ECTS und Games Convention wurden dieselben Versionen der PS2-Spiele zur Schau gestellt.

Vom 29. bis zum 31. August ist in der britischen Hauptstadt die ECTS über die Bühne gegangen. Zu den Ausstellern gehörten in diesem Jahr Electronic Arts, Konami, Capcom usw. An den Ständen wurden die neuesten Versionen kommender Konsolentitel gezeigt. Auf dem Earls-Court-Veranstaltungsgelände fand

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

zusätzlich noch die europäische Ausgabe der Games Developer Conference statt. Besuchermagnet war jedoch die von Sony Computer Entertainment und vielen Software-Firmen initiierte PlayStation-Experience. Tausende von Besuchern standen sich für einen Blick auf kommende PlayStation-Neuheiten die Beine in den Bauch. Neben vielen Offline-Attraktionen, wie etwa The Getaway, Kingdom Hearts oder Tony Hawk's Pro Skater 4, stand natürlich die Online-Ära im Rampenlicht. Man konnte die Gelegenheit beim Schopf packen und Auto Modellista, SOCOM: U.S. Navy SEALs oder Hardware: Online Arena ausgiebig antesten. Informationen über Netzwerk-Adapter-Release bzw. über den Online-Startschuss suchte man jedoch vergebens.

MAFIA

Alkoholschmuggel, Schutzgelderpressung und Unterschlagungen: Bereits im vergangenen Jahr kündigte Take 2 Interactive den Gangstertitel Mafia für PlayStation2 an. Seitdem gab es aber vom Action-Spiel kein Lebenszeichen mehr. Erst mit der Veröffentlichung der hoch gelobten PC-Version (Entwickler: Illusion Software) Anfang September kamen auch die Konsolen-Umsetzungen wieder ins Gespräch. So soll im Frühjahr 2003 die PS2-Variante in den Handel gelangen.



DEVIL MAY CRY 2: NEUER CHARAKTER

Capcom stellte Ende August den Begleiter des Devil-May-Cry-Hauptdarstellers Dante vor. Es handelt sich nicht, wie zunächst angenommen, um die in Lack und Leder gekleidete Akteurin des ersten Teils, Trish, sondern um die neue weibliche Figur Lucia. Die rothaarige Lady schwört auf zwei kurze Schwerter. Sie kann wie Dämonenjäger Dante in dem stylischen Action-Adventure an Wänden entlanglaufen. Devil May Cry 2 wird voraussichtlich im Frühjahr 2003 in Europa erscheinen.



DEAD OR ALIVE 4 ERSCHEINT IM SOMMER 2004

„Dead or Alive ist für nächsten Sommer geplant. Die Spieler können sich auf große System-Änderungen einstellen“, so Tomonobu Itagaki, Chef von Tecmos Entwicklerteam Team Ninja. System-Änderungen, nun, wird hinsichtlich der Spielmechanik eine Generalüberholung vollzogen, oder wechselt man wirklich wieder zurück ins PlayStation2-Lager? Nach den miserablen Xbox-Hardware-Verkaufszahlen – vor allem in Japan – wäre das kein Wunder.

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE BRAUCHT NEUE DOG TAGS!

Gemäß dem Vorgänger nimmt Konami wieder Namen für die Hundemarken gefallener Soldaten entgegen. Stichtag für diese Aktion ist diesmal der **30. September 2002**.

Unter der Web-Adresse http://www.konamijpn.com/products/mgs2_sub/english/name/index.html müssen persönliche Daten, wie etwa Name, Geburtsdatum, Blutgruppe und Staatsangehörigkeit eingegeben werden. Metal Gear Solid 2: Substance erscheint Ende 2002/Anfang 2003.



GUN SURVIVOR 4

Eher als erwartet hat der japanische Software-Hersteller Capcom die nächste Instanz der Gun-Survivor-Reihe angekündigt. Welcher Capcom-Hit – Resident Evil und Dino Crisis wurden in der Vergangenheit als thematische Grundlagen verwendet – diesmal als Lightgun-Shooter interpretiert wird, bleibt abzuwarten. Der Japan-Release wurde für Frühjahr 2003 festgelegt. Wenig später rauchen dann auch die PAL-GunCon2-Colts.

RESIDENT-EVIL-ERFINDER SHINJI MIKAMI SORGT FÜR EMPÖRUNG



Shinji Mikami verkraftet offensichtlich die mäßigen Verkaufszahlen des Resident-Evil-Remakes nicht.



Frust statt Lust – Shinji Mikami (rechts im Bild) hat sich bei einem Radio-Interview den Mund verbrannt.

Im August ist der Schöpfer der Schauer-geschichten aus Raccoon City und Um-ggebung bei einem Radio-Interview ins Fettnäpfchen getreten. Shinji Mikami holte zum Paukenschlag gegen Sony Computer Entertainment Japan, die Elek-tronik-Branche und den Rollenspiel-Gi-ganten Square aus.

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

Zuerst geigte Shinji Mikami Sony die Meinung: Er war der Auffassung, dass die PSOne-/PS2-Konsolen absichtlich mit wenig Fürsorge produziert werden. So müssten sich die Kunden bei einem De-fekt eine neue Konsole kaufen, bei ihm sei das schon der Fall gewesen. Als Mi-kami in diese „These“ auch noch PC-Sy-steme, Walkmans, Mobil-Telefone etc... mit einbeziehen wollte, versuchte

der Rundfunk-Moderator, das Thema zu wechseln – was ihm aber nur zum Teil gelang. Später attackierte Shinji Mikami Kingdom Hearts, das Action-RPG von Square. Das Spiel habe es nicht ver-dient, 780.000 Mal über die Nippon-Ladentheken zu wandern. Mit den halb-herzig-versöhnlichen Worten, „Square, vergebst mir!“ beendete er das Ge-spräch.

FORMEL EINS 2003

Das Studio Liverpool kämpft im Herbst um die Vormachtstellung bei den Formel-Eins-Titeln für die PlayStation2! Voraussichtlich ab dem 16. Oktober werden die Sony-Boliden an den Start gehen. In diesem Jahr möchte man nicht nur alle F1-Puristen mit einem anspruchsvollen Spielmodus ansprechen. Obendrein soll der Ar-cade-Mode einen schnellen, weniger problematischen Einstieg in den Rennzirkus gewährleisten. Heiko Waßer und Christian Dan-ner (RTL) sind die Kommentatoren.



MOTOGP 3

Die Macher der Motorrad-Simulation reisen für den dritten Teil mit Fotoapparaten und Videokameras durch aller Herren Länder, um Aufnahmen von Original-Rennstrecken zu machen. Grund dafür: Man möchte MotoGP 3 in puncto Grafik realistischer ge-stalten. Das anspruchsvolle Namco-Rennspiel mit Zweirädern wird höchstwahrscheinlich auf der Tokyo Game Show (20. bis 22. September) vorgestellt werden.



MTV MUSIC GENERATOR 3

Passend zum bevorstehenden Weihnachtsgeschäft soll der Titel aus dem Hause Jester Interactive (Super Trucks, PS2) in die Läden kommen. So soll das Spiel über die USB-Schnittstelle mit einem Mikrofon – unter Verwendung der neuartigen Voice-2-Melody-Technologie – oder sogar mit diversen Instrumenten verbunden werden können. Oben-drein wird man bei MTV Music Generator 3 aus einem Angebot von über 16.000 Samples wählen können.

SILENT HILL 3

Konami Computer Enter-tainment Tokyo hat interes-sante Details zum dritten Ausflug ins Urlaubsörtchen Silent Hill bekannt ge-gben. So wird der weibliche Hauptcharakter Heather mit Dimensions-Wechseln, ver-gleichbar mit denen aus dem ersten Teil, zu kämpfen haben. Sie wird in zwei komplett verschiedenen Welten gegen abstruse Kre-aturen kämpfen und mehr oder minder anspruchsvolle Rätsel lösen. Teil 3 – er-scheint im Frühjahr 2003 – wird actionreicher ausfal-len als die Vorgänger.



ACTIVATED.DE präsentiert:

www.freakyear.de – die kleinsten ferngesteuerten Autos der Welt!

Je Auto mit Fernbedienung nur 19,95 €

Abbildungen in Originalgröße

Nr. 4930 27 Mhz Rally rot	Nr. 4910 49 Mhz Japan rot	Nr. 3520 35 Mhz Japan weiss	Nr. 2740 27 Mhz Racing blau
Nr. 2710 27 Mhz Rally silber	Nr. 3510 35 Mhz Racing schwarz	Nr. 4510 45 Mhz Racing silber/schwarz	Nr. 4520 45 Mhz Rally weiss
Nr. 2720 27 Mhz Japan rot	Nr. 2730 27 Mhz Coupe silber/rot	Nr. 4530 45 Mhz Japan gelb	Nr. 4920 49 Mhz Racing silber

Modell
"Rally"

Modell
"Japan"

Modell
"Racing"

Modell
"Coupe"



TOKYO GAME SHOW 2002

Vom 20. bis 22. September findet auf dem Tokyoter Makuhari-Messe-Gelände die sechste Tokyo Game Show statt. Das Motto lautet diesmal: „Playing is in your DNA“. Bei dieser Ausstellung zeigen vor allem die japanischen Software-Häuser ihre neuesten Titel bzw. Spielversionen. Rein spekulativ: Es ist mit Onimusha 3 (Capcom), dem Ridge-Racer-Nachfolger, Soul Calibur II (beides Namco) oder Final Fantasy XII von Square zu rechnen.



THE-BOUNCER-NACHFOLGER?

Unheil oder Segen? Dream Factory, u.a. die Macher von The Bouncer (PS2) und Tobal No.1 und Tobal 2, arbeiten an einem neuen Action-Rollenspiel. Über den Erscheinungstermin gibt es noch keine Informationen. Kein Wunder: Der Erscheinungstermin von The Bouncer – damals im Auftrag von Square angefertigt – wurde ständig verschoben, bis es letzten Endes einen Tag vor Heiligabend 2000 in Japan auf den Markt gebracht wurde.

Release - Oktober

PLAYSTATION2

Daisenryaku 1941 (Sammy)
Get Bass Battle (SEGA)
Keihein Kyuukou, The: Train Simulator Real (SCEI)
Silent Scope 3 (Konami)
Space Fisherman (SCEI)

PSone

Martial Beat 2 (Konami)
MiniMoni: Shaker and Tambourine! Dapyon! (SEGA)
Romance wa Ken no Kagayaki 2 (Kadokawa Shoten)
Tenshi na Shousei Iki (Bandai)
Wizardry Empire 2 (StarFish)

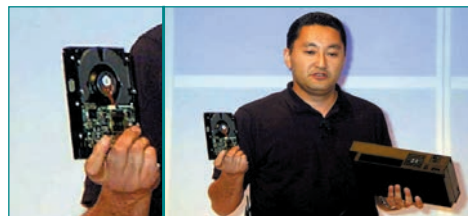
NEWS-MIX

PREISENKENKUNG PLAYSTATION2!

249 Euro! Zum Start der Games Convention in Leipzig hat Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) überraschend den Preis der PS2-Konsole um 50 Euro gesenkt. Anders als in den USA bezieht sich der niedrigere Preis „nur“ auf die Konsole und nicht auf das Original-Zubehör, wie etwa den DualShock2-Controller oder die 8MB-Memory-Card. Außerdem gab SCED bekannt, dass im August die Schallmauer von einer Million verkauften PS2-Geräten in Deutschland durchbrochen worden ist.

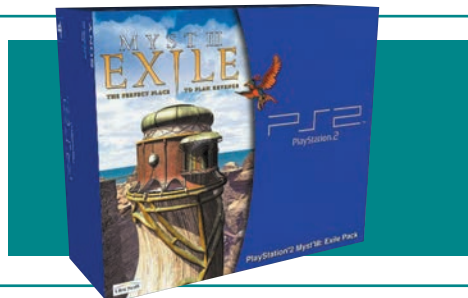
PS2-FESTPLATTE NÄCHSTES JAHR

Bei den Amis kommt die Festplatte im nächsten Jahr auf den Markt. Auf einen konkreten Termin möchte sich Sony Computer Entertainment America (SCEA) jedoch noch nicht festlegen. Es ist davon auszugehen, dass es spätestens mit der Veröffentlichung von Final Fantasy XI so weit ist, denn EverQuest: Online Adventures – kommt ebenfalls 2003 heraus – soll neuerdings ohne Harddisk auskommen.



MYST-III-BUNDLE

Der Nachfolger zu Myst (1996, PSone) und Riven: The Sequel to Myst (1997, PSone) kommt am 19. September für die PlayStation2 in den Handel. Zusätzlich bringt Ubi Soft in Kooperation mit Sony Computer Entertainment Europe ebenfalls an diesem Tag ein Paket, bestehend aus 128-Bit-Konsole und dem atmosphärischen PS2-Adventure, auf den Markt. Während das Spiel alleine mit rund 60 Euro zu Buche schlägt, ist beim Bundle mit einem Anschaffungspreis von ca. 280 Euro zu rechnen.



FILM: RESIDENT EVIL 2

Im August kündigten Schauspielerinnen Milla Jovovic („Das fünfte Element“) und Regisseur Paul Anderson („Mortal Kombat“) bei einer Pressekonferenz zum japanischen Filmstart von Resident Evil in Tokio den zweiten Film an. Im Gegensatz zur ersten filmischen Interpretation wird Anderson sowohl das Drehbuch schreiben, als auch als Produzent arbeiten. Der Plot orientiert sich dabei an Resident Evil 3: Nemesis (PSone, 2002).

GEWINNER CYPRESS-AWARDS-2002-GEWINNSPIEL

Folgende Gewinner hat die Glücksfee gezogen:

1. Preis: Harald Schoger, Remseck a. N. (PS2-Profi-Set)
2. Andreas Kuznik, Vettelschoß (MGS-Paket)
3. Udo Schüller, Kammerstein (fünf PS2-Spiele)
4. Frank Beckmann, Bad Essen (ein PS2-Spiel)
5. Frank Baake, Zittau (ein PS2-Spiel)
6. Michael Koplin, Reinsdorf (ein PS2-Spiel)
7. Robin R.D. Kubbe, Frankfurt a. M. (ein PS2-Spiel)
8. Sascha Leja, Siegburg (ein PS2-Spiel)
9. David Pechstein, Ebertshausen (ein PS2-Spiel)
10. Thomas Klein, Gelsenkirchen (ein PS2-Spiel)

Die Gewinner sind bereits informiert.

PLAYSTATION 3 KOMMT 2005!

Renommierte Wirtschaftsblätter, darunter auch die Financial Times, bestätigten Anfang September den Launch der dritten PlayStation-Konsole im Jahr 2005. Ferner sorgte Kenichi Fukunaga, japanischer Sprecher von Sony Computer Entertainment, für Gesprächsstoff. Nach seinen jüngsten Aussagen soll die PlayStation Nr. 3 nicht über ein Gehäuse im Stil der zwei Vorgänger-Plattformen verfügen. Stattdessen soll das Gerät in verschiedene Unterhaltungselektronik-Apparate eingebaut werden können.

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
Commandos 2	88%	74%	68%	80%
Conflict: Desert Storm	82%	80%	76%	81%
Das Ding	83%	86%	85%	72%
Ferrari F355 Challenge	76%	-	75%	-
Gravity Games Bike	32%	57%	46%	40%
Gumball 3000	66%	-	64%	61%
Legion: The Legend of Excalibur	69%	-	78%	54%
Master Rallye	18%	31%	62%	58%
Mat Hofman's Pro BMX	80%	70%	71%	80%
Onimusha 2: Samurai's Destiny	85%	-	86%	87%
Project Zero	86%	82%	83%	80%
Tekken 4	88%	87%	87%	87%
Turok Evolution	81%	82%	80%	85%

HARDWARE

NEWS 10/02

Ob Memory Card oder komplettes Cockpit. Bei der oft kostspieligen Peripherie ist die Qualität entscheidend.

Neben aktuellen Spielen nimmt play für euch praktische Hardware-Neuheiten unter die Lupe.



VGA-BOX

Der Video/Monitor-Konverter des taiwanesischen Herstellers VVmer dient als multifunktionale Anschluss-Box für verschiedene Video-Quellen. So kann das Video-Ausgangssignal von DVD-Playern, Videorecordern, Camcordern, Laserdisc-Playern und Spielkonsolen auf jedem herkömmlichen VGA-Computer-Monitor ausgegeben werden. Im Regelfall bieten diese Monitore aufgrund der höheren Zeilenanzahl ein besseres Bild als TV-Geräte.

Video-View wird entweder zwischen die Grafikkarte des PCs und die Bildquelle geschaltet oder im Stand-alone-Betrieb direkt an den PC-Monitor angeschlossen. An der Vorderseite des Gerätes befinden sich Audio-Anschlüsse und Eingänge für Koaxial- und S-VHS-Kabel. An der Rückseite wird der PC-Monitor angeschlossen und das durchgeschleifte Tonsignal abgenommen. Oben am Gerät befinden sich Knöpfe für Helligkeit, Status, Reset und eine Signalumschaltung.

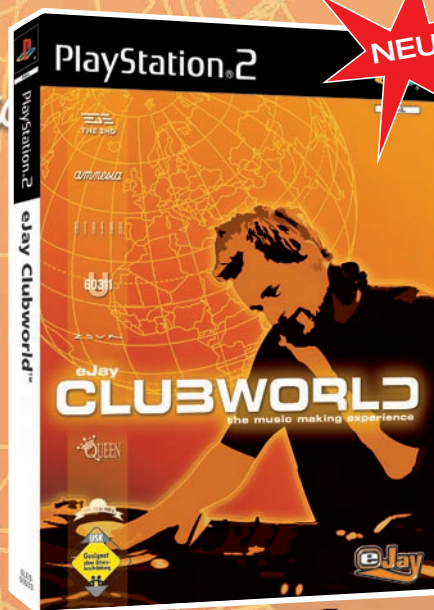
Beim Anschluss einer PlayStation2 über ein hochwertiges S-VHS-Kabel konnten wir jedoch auf einem 20-Zoll-Monitor nur eine schlechte bis mäßige Bildqualität erreichen. Das Bild ist leicht unscharf und bei eingblendeten Schriften und Titeln waren die Konturen leicht „ausgefressen“. Die Konfiguration, bei der Video-View zwischen die Grafikkarte und Quelle geschaltet ist, können wir ohnehin nicht empfehlen, da sich das Bild am PC dadurch deutlich verschlechtert. Auch das bei größeren Fernsehern nervige Kantenflimmern vermag Video-View nicht zu reduzieren. Bei einem Preis von ca. 95 Euro ein wenig zufrieden stellendes Ergebnis.

Produkt	VGA-Box
Hersteller	VVmer
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 95

amnesia

ATHEN

60311



Tauch ein in die Welt von eJay Clubworld. Acht aufregende Clubs und Locations warten auf dich, mit jeweils einem anderen angesagten Musik-Stil! Hier komponierst du deinen eigenen Club Hit! Let's go clubbing mit Star DJ Carl Cox!

8 Internationale Clubs: U60311, Amnesia, The End, Queen, ...

10.000 Sounds & Samples für grenzenlose Freiheit beim Arrangieren!

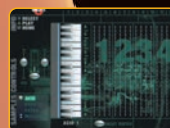
20 Musikstile: House, Techno, Trance, HipHop, ...

Erstelle eigene Melodien und Beats mit dem Hyper- und Groove Generator oder remixe auf den Virtual Turntables mit eigenen Scratches

Ausführliches Tutorial für den leichten Einstieg

Intuitiv zu bedienen und originelles Gameplay

Exklusive Zusammenarbeit mit Top DJ Carl Cox, U60311 (Frankfurt), The End (London), Amnesia (Ibiza), Queen Club (Paris) und weiteren!



DAS SAGT DIE PRESSE:

"Gamezone.de Juni 2002: Note: 8,1 = Sehr Gut!"

"In wenigen Schritten zum Chartbreaker: Empfehlenswertes Musikprogramm mit 10.000 Top Samples. Note: Sehr gut!" (OPM2 9/2002)

"DJ Carl Cox präsentiert den elektronischen Monster-Bausatz für Heimmusiker..." (Playzone 8/2002)

Note 89% PlayKing-Award (PlayPlaystation 8/2002)



www.eJay.de/clubworld

Im Vertrieb von THQ

PlayStation 2



eJay Clubworld © 2002 Empire Interactive Europe Limited. Entwickelt von der eJay Entertainment GmbH. Herausgegeben von Empire Interactive Europe Limited.

"Empire", "eJay" und "eJay Clubworld" sind eingetragene Warenzeichen und "eJay Clubworld" ist ein Warenzeichen von Empire Interactive Europe Limited. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

"PS" und "Playstation" sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

www.playplaystation.com

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



LOGBUCH

COMMUNITY

PLAY-TEAM

TERMINE

CHARTS

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



FORUM

playFORUM

NEUER BEITRAG | SUCHE | USER | FAQ | REGISTRIERUNG | LOGIN

Thema	Autor	Datum	Werte	Antw.	Letzte Antwort
MGS2/alternatives Ende	der Don	11.8.2002 18:27	17	1	11.8.2002 19:41
GTA Vice City	weasel	11.8.2002 16:34	43	7	11.8.2002 17:39
Spydon Fäker #1 Colony Wars #1	weasel	11.8.2002 16:08	15	0	
PS2 am PC	[wies]	11.8.2002 15:56	28	2	11.8.2002 16:33
virtuelle versteigerung der ersten play!!!	Sebastian	11.8.2002 12:50	85	17	11.8.2002 19:39
Report	capo	11.8.2002 12:17	29	1	11.8.2002 12:34
- o Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! - half_baked222 11.8.2002 19:39 - o Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! - Sebastian 11.8.2002 19:28 - o Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! - Gaku 11.8.2002 18:07 - o Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! - Sebastian 11.8.2002 14:27 - o Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! - DiGler 11.8.2002 17:11 - o Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! - Sebastian 11.8.2002 17:34 - o Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! - Gaku 11.8.2002 15:12 - o Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! - Sebastian 11.8.2002 15:15					
Datum: 11.8.2002 17:34 Uhr					
Antwort auf: Re: virtuelle versteigerung der ersten play!!! von Digler					
>Hi, >ich weil von der ersten the-playstation-ausgabe... ziemlich blödsinnig! Dafür auf den Tisch... >:-) >Gruß >DiGler >netter versuch aber so comic-verrückt bin ich nicht.					

Werdet unter www.playplaystation.com Mitglied der play-Community! Ihr müsst einfach direkt im Forum unter „Registrierung“ 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.

LOGBUCH

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 vitzigen Sessions hat sich Dirk einfach mal selbst eingeladen, uns in der play-Redaktion zu besuchen. Gestagt - getagt! In den folgenden Absätzen lest ihr seine persönlichen Eindrücke nach seinem Tag in der Redaktion.

1. August 2002. Morgens um halb elf in Würzburg. Leser trifft Redakteure. Nach einer knapp vierstündigen Fahrt traf ich am Würzburger Hbf ein, wo ich bereits von Sven erwartet wurde. Nach zehn Minuten Autofahrt waren wir beim Cyfress-Vorfahrtsgebäude - dann ging es in die Redaktion. Mein erster Eindruck: Ganz schön chaotisch, genau wie man es sich vorstellt! Das Büro des Chefredakteurs steht bis zur Decke voller Figuren. An den Wänden hängen Poster, play-Cover ohne Ende... und, wer hätte es gedacht - Unmengen von Softair-Kugeln. Nachdem Sven mich den play-Redakteuren vorgestellt hatte, durfte ich kurz das Cyfress-Gebäude besichtigen. Die Redaktionen von play THE PLAYSTATION, DPM2 und DVD-Magazin sind alle unter einem Dach vereint. Danach durfte ich kommende PS2-Kracher wie SOCOM U.S. Navy SEALs, Turuk Evolution, Hitman 2: Silent Assassin, Onimusha 2: Samurai's Destiny, Need for Speed 2: Hot Pursuit, TimeSplitters 2 und vieles mehr anspielen. Ich kann nur sagen, da kommt noch einiges auf uns PS2-Besitzer zu!

Community-Mitglied und play-Leser Dirk Bölinger alias „FF“ zu Besuch bei der play.

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.



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.



PLAY-TEAM

Welche Gesichter verbergen sich hinter der play? Wir verraten euch alles, unsere Vorlieben und Abneigungen, welche Spiele wir derzeit zocken und welche Musik-CDs und DVDs daheim heiß laufen.



CHARTS

Was wird in Japan und Amerika gespielt? Welche Games werden in der Redaktion gespielt und welche Titel wandern in Deutschland am häufigsten über die Ladentische? Hier erfahrt ihr, welche Spiele derzeit angesagt sind.

TERMINE

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

ENTDECKE DAS
GEWALTIGSTE
ALLER GEFÜHLE

RACHE.

ONIMUSHA 2
Samurai's Destiny

PS2, PlayStation and PS2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Character Yagyu Jubei by Yusaku Kurosawa. CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. Characters: CROWD/CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.



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

F1-Routenplaner!



Sehr geehrte Damen und Herren,
ich hätte eine Frage wegen dem Spiel F1 2002 von EA Sports. Es wird überall geschrieben, dass es die neue Hockenheim-Strecke in dem Spiel gibt, aber obwohl ich alle Missionen zu 100 Prozent erfüllt habe, habe ich bis heute die neue Strecke noch nicht zu Gesicht bekommen. Daher meine Frage: Ist es wahr, dass es die Strecke gibt, oder ist es nur eine Fehlinformation? Und wenn ja, wie komme ich zu der Strecke oder was muss ich erfüllen – oder gibt es einen Cheat dafür?

Martin Sohrabi, Österreich



Uuups... da ist uns ein Fehler unterlaufen. Die neue Hockenheim-Piste ist nur in der PC-Version verfügbar. Es gibt keinen Cheat dafür, aber wir können dir sagen, wie du zu der Strecke kommst.

Solltest du - rein spekulativ gesehen - in Innsbruck wohnen, passiere den Grenzübergang in Kiefersfelden. Am Inntal-Dreieck geht's auf der A8 Richtung der bayerischen Landeshauptstadt München. Wechsle dann auf die A99. Am AD München-Eschenried (79) geradeaus weiter auf A8/E52 (Richtung: AK Ulm/Elchingen). Am AD Karlsruhe weiter auf die A5. Dann auf die Bundesstraße 39 abbiegen. Die Landstraße 599 führt dich letzten Endes nach Hockenheim.

... aus einer anderen Welt!



Hi,
im Heft 09/2002 habt ihr den ausführlichen Test zu Das Ding herausgegeben. An sich bin ich mit dem Ergebnis zufrieden und ihr habt es auch

äußerst fair kritisiert, wie auch bei anderen Tests. Nur zwei Dinge stören das Gesamtbild eures Tests.

Immer wieder (auch vor dem Test) schreibt ihr (...), dass die Filmvorlage von John Carpenter ab 16 freigegeben ist. Dabei ist die FSK16-Fassung derart geschnitten, dass der Film völlig zusammenhanglos wird und sich jeder Fan des Streifens dazu durchringen könnte, diesen Müll in die Mikrowelle zu stecken und so lange zu heizen, bis der Schund zu einem braunen Fleck geschmolzen ist. DANKE! Es existiert noch eine FSK18-Fassung des Films, die ich glücklicherweise noch besitze, da in den guten, alten Zeiten die Filme noch „uncut“ im TV kamen! Vergesst die 16er-Version! Echt kein Tipp für die Fans!

Beim Erscheinungsdatum des Films habt ihr den Mai 2001 genannt. Das wäre ja cool, denn das würde bedeuten, dass Das Ding noch vor Silent Hill 2 erschienen wäre und somit längst auf dem Markt. Hätte ich nun eine Zeitmaschine, so könnte ich mir den Titel ja noch reinziehen. SCHANDE! Wann kommt DAS DING also effektiv auf den Markt?

Steven, e-Mail



Die ungeschnittene Original-Fassung von John Carpenters „Das Ding“ ist bereits seit Jahren aus Verleih und Handel entfernt worden – Stein des Anstoßes war der Jugendschutz. Altmodische VHS-Fetischisten wie du freuen sich im Zeitalter der DVD deshalb über ihre TV-Aufzeichnung der Original-Version mit Seltenheitswert!

Beim Erscheinungsdatum vom Spiel Das Ding ist uns leider ein Fehler unterlaufen, Universal Interactive gibt die PAL-Veröffentlichung noch immer unverändert für den 20. September 2002 an.

Geprellter Gangster



Hallo Play-Redaktion!
ich hab ein bisschen Wut im Bauch! Ich habe gerade euren Bericht über GTA Vice City gelesen und traute meine Augen nicht, als da stand, dass die Arbeiten an GTA Vice City schon angefangen hätten, als GTA 3 noch in der Entwicklung war. Also wussten die Macher doch schon von Anfang an, dass etwas Besseres in der Mache war als GTA 3! Ich mein, das haben die von Rockstar sehr geschickt gemacht. In GTA 3 haben sie Appetit darauf gemacht mit einem Flugzeug zu fliegen – und wer hat sich nicht gewünscht, auch mal mit dem Polizeihubschrauber zu fliegen? In GTA Vice City wird das ja anscheinend alles möglich sein! Also haben die von Rockstar die vier Millionen Käufer von GTA 3 ver...albert! Dass ein Nachfolger von GTA 3 kommen würde, war ja klar, aber doch bitte nicht so! (...)

Christopher Bär, e-Mail



Dann beruhig dich doch erst mal wieder! Niemand hat gewusst, dass GTA 3 solch ein großer Erfolg wird. Außerdem wurden GTA 3 und Vice City nicht zeitgleich programmiert, was du allem Anschein nach glaubst. Die Entwicklungsarbeiten an GTA 3 haben immerhin vier Jahre gedauert und dass in dieser Zeit eine Menge



© GTA Vice City

Ideen zusammengetragen werden, von denen aus zeitlichen Gründen einige nicht ihren Weg ins fertige Spiel finden, ist logisch. Ebenso logisch ist es, dass eben diese Ideen dann im Sequel – falls es denn eines geben sollte – realisiert werden. Diesbezüglich gibt es wohl mehr als genügend Beispiele. GTA 3 wurde gewiss nicht als Appetitanreger für Vice City geplant, dafür ist das Spiel zu ausgereift. Da hast du schlichtweg etwas falsch interpretiert und dich deshalb vollkommen umsonst aufgeregt.

Geklautes Spider-Man-Kostüm!



Hallo liebes play-Team
ich habe mal eine Frage zu eurem neuen Heft. Auf der ersten Seite ist ein Foto von dem play-Team, wo ihr alle an einem Army-Wagen steht. Der blondhaarige Typ, der die Hände in die Tasche steckt (ganz vorne) mit dem Spider-Man-T-Shirt drauf – wo hat er dieses Hemd her...?

Suomo-EH, e-Mail



Es handelt sich nicht wie angenommen um ein Spider-Man-Motiv auf dem T-Shirt, sondern um einen Venom-Aufdruck. Der schizophrene Scherger hat das Kostüm der Marvel-Spinne vor ein paar Jahren gestohlen.

Zum Thema: Das T-Shirt (Größe XL) hat sich Dirk vor sieben Jahren in dem Comic-Shop von Modern Graphics in Berlin-Kreuzberg für damals noch 40 DM gekauft. Heutzutage bieten gut sortierte Comic-Läden diesen Fetzen und ähnliche Fan-Produkte immer noch an. Wie konnte sich das Marvel-Comics-Hemd so lange halten? Er lässt seine schwarzen Sachen ausschließlich mit Waschmittel Fewa Black Velvet waschen.

Grüße von Kurt und Paola



Hi play-Team!!
in der Ausgabe Nr. 08/2002 auf Seite 102 schreibt ihr (bzw. MK) im Test zu Formel 1 Arcade direkt unter dem Titel „Sonzys rasend schnelle Formel-1-Action ohne Anspruch auf Simulation geht ab wie Luzi.“! Aber was meint ihr nur mit „Luzi“? Da mein Name „zufälligerweise“ gerade Luzian, und mein Spitzname demnach „Luzi“ ist, interessiert mich das besonders!

Luzi S., Schweiz



Servus Luzi! Mit „geht ab wie Luzi“ hat unser Fischkopf vom Dienst, Marc Kirzeder, eine Redewendung wie z.B. „geht ab wie Schmitts Katze“ respektive „geht ab wie Zäpfchen“ oder anders gesagt „geht ab wie ‘ne Rakete“ im Sinne von „ist schnell und macht Spaß“ gemeint. Und mal ehrlich, was hast du mit denen gemacht, die dir zu diesem Spitznamen verholfen haben?

Rucklige Driver-2-Eskapaden



Hallo play-Team,
ich möchte zur letzten Ausgabe zwei Dinge loswerden wo mir schon öfters aufgefallen sind: (...) Wie schon oft schreibt ihr, dass Driver 2 auf der PS1 eine wahre Ruckelorgie ist. Sorry, aber in meiner Version ruckelt es höchst selten und wenn, dann immer an denselben Stellen wo nachgeladen wird. Der Spielfluss wird dabei kaum und nur ganz kurz gestört. Es wurden ja zwei Versionen des Spiels veröffentlicht, eine wo das Spiel stark ruckelt und eine, wo es fast ganz behoben ist. Vielleicht habt ihr nur „Extrem-Ruckel-Versionen“? Bitte dieses Superspiel deshalb nicht immer herunterwerfen.

Stefan „Chainsaw“, Zürich



Als Test-Version diente uns natürlich nur die ausschlaggebende erste PSone-Fassung, die am 17. November 2001 in den Handel kam. Hier stachen die Slowdowns förmlich ins Auge – insbesondere das Gameplay, sprich die rasanten Fahrzeug-Intermezzi litt unter diesem technischen Manko.

Infogrames hat die zweite Version mucksmäuschenstill nachgeschoben. Im Fach-Jargon nennt man so ein nachträglich verbessertes Spiel „Slipstream-Release“.

GAME & FUN

Feichtner Str. 10 83349 Palling

Tel. 08629/985945 Fax 985946

@Mail:info@gameandfun.com

Service Hotline 0180/5563560

www.gameandfun.com



PS2* 54,99 €



Streetday 10.10.2002 55,99 €



Streetday 24.10.2002 49,99 €



Streetday 24.09.2002 40,99 €



Streetday 25.10.2002 53,99 €



Streetday 11.10.2002 54,99 €



Streetday 18.09.2002 46,99 €

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

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

Spiele des Monats



Conflict Desert Storm 53,99 €



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



!!!Neueröffnung!!!

Game & Fun Store

In 83022 Rosenheim Münchner Str. 34 (Atrium) am 23.09.2002

Playstation 2

Ace Combat 4:Dist. Thunder	54,99 €
Aggressive Inline	52,99 €
Baldurs Gate - Dark Alliance	55,99 €
Commandos 2	55,99 €
Deus Ex	55,99 €
F1 2002 EA	51,99 €
Fifa 2003*	55,99 €
*Streetday 29.10.2002	
Freekstyle (Supercross2002)	51,99 €
Final Fantasy X	61,99 €
Gran Turismo 3 A Spec	27,99 €
Grand Theft Auto 3	49,99 €
Head Hunter	53,99 €
Madden NFL 2003	51,99 €
Medal of Honor – Frontline	54,99 €
Myst 3	57,99 €
Need for Speed Hot Pursuit 2*	54,99 €
*23.10.2002	
!!Vororderpreis bis 21.10.02	52,99 €
Onimusha 2*	55,99 €
*Streetday 02.10.2002	
Premier Manager 2002	55,99 €
Prisoner of War	55,99 €
Project Eden	55,99 €
Resident Evil Code Veronica X	27,99 €
Shadowman - 2nd Coming uk/dt	45,99 €
Stuntman	55,99 €
Summoner 2*	54,99 €
*Streetday 15.10.2002	
Tekken 4	61,99 €
Time Splitters 2	56,49 €
Star Trek Voyager Elite Force	53,99 €
V – Rally 3 Atari	56,99 €
PS2 Sony incl. Dual Shock	247,00 €
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 €
Super Mario Sunshine	52,99 €
Turok Evolution dt oder uk	54,99 €
Resident Evil	58,49 €

Psone – Game Cube - PC Spiele

X-Box - DVD - Game Boy

Auf Anfrage

PLAYSTATION2

SOCOM U.S. NAVY SEALS

SCEE



Im Gegensatz zu den PC-Veteranen des Genres, wie z.B. Ghost Recon, werden die SOCOM-Spezialisten nicht ausschließlich aus der Ego-Perspektive gesteuert, sondern aus einer Third-Person-Perspektive über das Schlachtfeld dirigiert. Über ein Headset erteilt ihr euren Kameraden sprachliche Befehle und gebt ihnen wichtige Anweisungen.

KINGDOM HEARTS

SCEE



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

RATCHET AND CLANK

SCEE



Ratchet and Clank ist sicherlich kein typisches Jump'n Run. Adventure- wie auch Rollenspiel-Elemente werden für genügend Abwechslung und Spannung sorgen. Dabei ist es den Entwicklern besonders wichtig, dass der Spielverlauf nicht linear ist. Ihr könnt also ganz nach Belieben durch die Sonnensysteme reisen und euch den Aufgaben in der Reihenfolge widmen, die euch zusagt.

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.

OKTOBER 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
AKIRA PSYCHO BALL	Infogrames	Flipper	2. Oktober
BIG MOTHER TRUCKERS	Empire Int.	Rennspiel	Oktober
COLIN MCRAE RALLY 3	Codemasters	Rennspiel	18. Oktober
DER ANSCHLAG	Ubi Soft	Action	4. Oktober
DISNEY'S DONALD DUCK: PHANTOMIAS	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Oktober
DISNEY'S GOLF	EA	Sportspiel	18. Oktober
FIFA FOOTBALL 2003	EA	Sportspiel	31. Oktober
FORMEL EINS 2002	SCEE	Rennspiel	16. Oktober
GHOSTMASTER	Empire Int.	Strategie	Oktober
LEGAIA 2: DUEL SAGA	Eidos	Rollenspiel	11. Oktober
METROPOLISMANIA	Ubi Soft	Strategie	4. Oktober
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	EA	Rennspiel	25. Oktober
NHL 2003	EA	Sportspiel	11. Oktober
NHL HITZ 2003	Konami	Sportspiel	18. Oktober
NINJA ASSAULT	SCEE	Shooter	02. Oktober
ONIMUSHA 2	EA	Action-Adventure	4. Oktober
RIDING SPIRITS	Konami	Rennspiel	4. Oktober
ROBOCOP	Virgin Int.	Action	Oktober
RC SPORTS: COPTER CHALLENGE	THQ	Sportspiel	Mitte Oktober
RUN LIKE HELL	Virgin Int.	Action-Adventure	Oktober
SCORPION KING: AUFSTIEG DES AKKADIERS	Vivendi	Action-Adventure	Oktober
SHOX	EA	Rennspiel	18. 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
TIMESPLITTERS 2	Eidos	Ego-Shooter	11. Oktober
WIZARDY: TALES OF THE FORSAKEN LAND	Ubi Soft	Rollenspiel	31. Oktober
X-MEN: NEXT DIMENSION	Activision	Beat'em Up	24. Oktober

NOVEMBER 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BDFL MANAGER 2003	Codemasters	Wirtschaftssimulation	November
BEN HUR	Vivendi	Action-Adventure	November
CHOP LIFTER : SEARCH AND RESCUE	THQ	Action	November
CLUB FOOTBALL: FC BAYERN MÜNCHEN	Codemasters	Sportspiel	November
CLUB FOOTBALL: BORUSSIA DORTMUND	Codemasters	Sportspiel	November
CLUB FOOTBALL: HAMBURGER SV	Codemasters	Sportspiel	November
DAVE MIRRA BMX XXX	Acclaim	Funsport	November
DEFENDER	Konami	Action	November
DER SCHATZPLANET	SCEE	Action-Adventure	13. November
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	Vivendi	Action-Adventure	November
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	EA	Action-Adventure	8. November
DIE SIMS	EA	Live-Simulation	22. November
DRAGON BALL Z: SAIYAN FIGHTERS	Infogrames	Beat'em Up	November
E.T. RETURN TO THE GREEN PLANET	Ubi Soft	Action-Adventure	November
GREMLINS	Bigben Int.	Action-Adventure	22. November
GTA: VICE CITY	Take2 Int.	Action	November
GUNGRAVE	Activision	Action	November
HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS	EA	Action-Adventure	15. November

NOVEMBER 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
HAVEN: CALL OF THE KING	Konami	Action-Adventure	November
HOT WHEELS: VELOCITY X	THQ	Rennspiel	November
INSPECTOR GADGET: MAD ROBOTS INVASION	Bigben Int.	Jump'n Run	22. November
JAMES BOND 007 : NIGHTFIRE	EA	Ego-Shooter	29. November
JAMES CAMERON'S DARK ANGEL	Vivendi	Action-Adventure	November
JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER	THQ	Kids-Software	November
LEGENDS OF WRESTLING II	Acclaim	Sportspiel	November
KINGS FIELD 4	Bigben Int.	Rollenspiel	November
MALICE: KAT'S TALE	Vivendi	Action	November
MICRO MACHINES EXPLOSION	Infogrames	Fun-Racer	7. November
MINORITY REPORT	Activision	Action-Adventure	November
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Rennspiel	7. November
NBA LIVE 2003	EA	Sportspiel	29. November
POWER PUFF GIRLS : RELISH RAMPAGE	Konami	Action	14. November
PRO EVOLUTION SOCCER 2	Konami	Sportspiel	November
RALLYE FUSION: RACE OF CHAMPIONS	Activision	Rennspiel	November
RATCHET AND CLANK	SCEE	Jump'n Run	6. November
RED FACTION 2	THQ	Ego-Shooter	Mitte November
REIGN OF FIRE	Konami	Action	14. November
RTL SKISPRINGEN 2003	THQ	Sportspiel	November
SAVAGE SKIES	Bigben Int.	Action	November
SOS: FINAL ESCAPE	Bigben Int.	Adventure	November
SPEED CHALLENGE: JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION	Ubi Soft	Rennspiel	21. November
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	Vivendi	Jump'n Run	November
SUB REBELLION	Bigben Int.	Shooter	November
SYBERIA	Vivendi	Action-Adventure	November
TENNIS MASTER SERIES	Vivendi	Sportspiel	November
THE LEGEND OF ALON D'AR	Ubi Soft	Rollenspiel	21. November
TOM & JERRY: KRIEG DER SCHNURHAARE	Ubi Soft	Action	28. November
TOM CLANCY'S GHOST RECON	Ubi Soft	Ego-Shooter	21. November
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	Eidos	Action-Adventure	November
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Activision	Funsport	November
TOTAL IMMERSION RACING	Empire Int.	Rennspiel	November
VEXX	Acclaim	Action-Adventure	November

PSone

4. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BABY FELIX TENNIS	Bigben Int.	Sportspiel	8. November
BRATZ DOLLS	Ubi Soft	Tanzspiel	Dezember
CT SPECIAL FORCES	Bigben Int.	Action	8. November
DANCING STAGE PARTY EDITION	Konami	Musikspiel	November
DER BÄR IM GROßEN BLAUEN HAUS	Ubi Soft	Kids-Software	21. November
DER SCHATZPLANET	SCEE	Action-Adventure	4. Quartal
DIGIMON WORLD 2003	Infogrames	Adventure	November
DINOMASTER PARTY	Bigben Int.	Geschicklichkeit	8. November
DROOPY	Bigben Int.	Geschicklichkeit	6. Dezember
EXTREME GHOSTBUSTERS	Bigben Int.	Geschicklichkeit	8. November
FELIX THE CAT	Bigben Int.	Geschicklichkeit	November
FIFA FOOTBALL 2003	EA	Sportspiel	31. Oktober
FIREBUGS	SCEE	Rennspiel	16. Oktober
HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS	EA	Action-Adventure	15. November
PRO EVOLUTION SOCCER 2	Konami	Sportspiel	November
DISNEY'S TREASURE PLANET	SCEE	Action-Adventure	4. Quartal
WRC ARCADE	SCEE	Rennspiel	4. Quartal

PLAYSTATION2

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Activision



Die größte Neuerung bei THPS 4 liegt eindeutig im völlig veränderten Karriere-Modus. Die einzelnen Rundenziele sind nun mitten ins Spiel gepflanzt worden. Man fährt in jeder Runde ohne Zeitdruck durch die riesigen Areale. Wenn man ein Level-Ziel in Angriff nehmen will, skatet man zu einem Passanten und dieser erteilt einen Auftrag.

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

Konami



Trotz des nostalgischen Spielprinzips wird der Titel gewiss nicht nur Retrofans Spaß bereiten. Die Ballerorgie wird jeden Actionfan mitreißen. Das Duo kämpft sich durch Gegnerscharen, klettert an Steilwänden entlang oder liefert sich auf Jetbikes Verfolgungsjagden. Optisch und akustisch wurde der Titel sehr schön in Szene gesetzt.

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

Activision



Nachdem den beiden Helden der ersten Stunde, Rikimaru und Ayame, in Tenchu 2 eine Auszeit gegönnt wurde – sehr zum Ärger der Fans wohlgemerkt – treten die Ninjas auf der PlayStation2 nun wieder in den Dienst von Lord Gohda. Der hohe Herr wird erneut von den dunklen Machenschaften seiner machthungrigen Rivalen gepeinigt.



GAMES CONVENTION LEIPZIG

Ein echter Erfolg! So kann man wohl am besten den 1. Versuch der Messe Leipzig betiteln, eine adäquate Games-Messe endlich auch in Deutschland zu etablieren. Über 80.000 Videospiel-Interessierte strömten an vier Tagen durch das architektonisch beeindruckende Messegelände von Leipzig.



○ Zeitweise war echtes E3-Flair in den Messehallen zu spüren.



○ Eine Messe für die ganze Familie!

Bis auf Extrawurst Nintendo hatten alle namhaften Videospielgrößen zwischen dem 29. August und dem 2. September den Mut, sich den anstürmenden Endkunden zu stellen. Wie nicht anders zu erwarten, dominierte Sony mit einem monströsen Stand, der sogar eine nette Ab-18-Zone im ersten Stock parat hatte. Hier wurden unter anderem auch The Getaway und The Mark of Kri gezeigt.

Aber auch die Third-Parties waren fleißig und haben sich mit teilweise sehr engagiertem Stand-Design präsentiert. Herauszuheben sind hier auf jeden Fall Infogrames und Ubi Soft, die durch zahlreiche Live-Acts die Aufmerksamkeit lautstark auf sich ziehen konnten. Und wo wir gerade bei „laut“ sind. Electronic Arts verschanzte sich in einer futuristischen, weißen Kugel, die im Prinzip zu 80% aus Lautsprechern bestand und im Inneren an ein Stadion beziehungsweise an eine Arena erinnert hat. Hier

konnte man wie bei nahezu jedem Hersteller alle kommenden Highlights selbst testen. Den Tinnitus gab's gratis dazu.

Endkunde war König

Das Hauptaugenmerk lag bei dieser Messe auf dem Verbraucher. Hier hatten die zahlreich angereisten Gamer endlich Gelegenheit, die von der Fachpresse angepriesenen Titel selbst zu sehen und anzutesten. Dementsprechend mau sah es natürlich für die Journalisten-Rige aus, da nahezu alle Titel bereits bekannt waren und im Gegensatz zur E3-Messe in Los Angeles nicht wirklich Neuentwicklungen vorgestellt worden sind.

Da aber die erste Veranstaltung dieser Art in Deutschland sehr großen Zuspruch gefunden hat, wird es im nächsten Jahr auch für die Fachpresse vielleicht etwas mehr Support geben. Es wäre schon eine Traumvorstellung, auch in unserem Land die führenden Entwicklungsköpfe zu den

jeweiligen neuen Projekten als Ansprechpartner auf der Messe begrüßen zu dürfen oder etwa der Enthüllung bahnbrechender neuer Projekte beizuwohnen.

Ein dickes Dankeschön gebührt aber vor allem den vielen play-Lesern, die am Samstag pünktlich um 14 Uhr den CyPress-Stand stürmten und uns gnadenlos zur Autogrammstunde verdonnert haben.



○ Patrice und Sven führten durch die fast zweistündige Award-Show.



○ Wow! Pünktlich zum Erscheinen der play-Redaktion drängten sich wahre Menschenmassen auf den CyPress-Stand.



○ T-Shirts, Hefte, Prospekte, Trikots und BH's – das play-Team signierte was das Zeug hielt!



Die After-Show-Party hatte es in sich und ging weit über die Sperrstunde hinaus.



Yoyo Schulz – eine deutsche Skateboard-Legende.

CyPress Awards 2002

Auch in diesem Jahr war es wieder so weit. Die Auszeichnung der besten Spiele des vergangenen Jahres wurde im großen Stile auf der Games Convention gefeiert. Nachdem die Prämierung der glücklichen Gewinner in den vergangenen beiden Jahren im kleinen Kreise vorgenommen wurde, hatten nun im dritten Jahr der CyPress Awards auch die Leser die Möglichkeit, der Verleihung beizuwohnen.

Vor drei Monaten haben wir zusammen mit unseren Schwestermagazinen OPM und OPM2 eine deutschlandweite Umfrage gestartet, bei der ihr aufgefordert wart, die besten Spiele der verschiedenen Genres zu ermitteln. Nach einer berauschend regen Teilnahme standen die Gewinner schließlich fest und konnten am 1. September im Rahmen der Multimedia-Nacht auf der Leipziger Messe ausgezeichnet werden.

Durch die Show führte MTV VJ und vor allem Hardcore-Zocker Patrice, begleitet durch einige Gastauftritte von play-Chefredakteur Sven. Fast 2000 Zuschauer feierten die Gewinner begeistert. Begleitet wurde das Programm von zahlreichen Showacts wie beispielsweise einer Freestyle-Show der

deutschen Skate-Legende Yoyo Schulz, der Beatbox-Maschine Killa Kella sowie einer atemberaubenden Performance der Breakdance-Crew Fresh and Attack.

Jedes Genre wurde wie in jedem Jahr durch einen kurzen Videoclip der play-Crew vorgestellt. Die Filmchen wird es demnächst auch auf unserer Website zum Download geben. Highlight war hier ganz klar Marks realer Ausflug in die Welt von GTA. An dieser Stelle noch mal ein großes Dankeschön an alle Beteiligten und Zuschauer, die für die gigantische Stimmung in der Halle gesorgt haben. Neugierig gemacht? Tja, dann müsst ihr nächstes Jahr einfach dabei sein. Die CyPress Awards 2003 werden in jedem Falle doppelt so groß, doppelt so laut und mindestens doppelt so gut werden wie die Premiere in diesem Jahr.



Marketing Director Oliver Kaltner nahm die begehrte Trophäe im Namen von EA in Empfang.



Die glücklichen Gewinner der CyPress-Awards 2002!

CyPress Awards 2002

ACTION

GTA3
Half Life (dt.)
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer
Red Faction
Devil May Cry

Gewinner: GTA 3

Take 2 Interactive
Vivendi Universal Games
Electronic Arts
THQ
Electronic Arts

Take 2 Interactive

ACTION-ADVENTURE

Metal Gear Solid 2
Onimusha Warlords
Soul Reaver 2
Silent Hill 2
Resident Evil Code: Veronica X

Gewinner: Metal Gear Solid 2

Konami
Electronic Arts
EIDOS Interactive
Konami
Electronic Arts
Konami

SPORT

NBA Street
Pro Evolution Soccer
NHL 2002
FIFA Football 2002
TIF: This Is Football 2002

Gewinner: FIFA Football 2002

Electronic Arts
Konami
Electronic Arts
Electronic Arts
SCED

Electronic Arts

RENNSPIEL

Wipeout Fusion
F1 2001
Gran Turismo 3: A-spec
WRC: World Rally Championship
Splashdown

Gewinner: Gran Turismo 3: A-spec

SCED
Electronic Arts
SCED
SCED
Infogrames

SCED

TRENDSPIEL

Tony Hawk's Pro Skater 3
SSX Tricky
AirBlade
Shaun Palmers Pro Snowboarder
Dave Mirra Freestyle BMX 2

Gewinner: Tony Hawk's Pro Skater 3

Activision
Electronic Arts
SCED
Activision
Acclaim

Activision

ADVENTURE / ROLLENSPIEL

Flucht von Monkey Island
Shadow of Memories
Baldur's Gate: Dark Alliance
Drakan - The Ancients' Gates
ICO

Gewinner: Baldur's Gate: Dark Alliance

Electronic Arts
Konami
Virgin Interactive
SCED
SCED

Virgin Interactive

JUMP'N'RUN

Jak & Daxter – The Precursor Legacy
Klonoa 2 – Lunatic's Veil
Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex
Space Channel 5
Maximo – Ghosts to Glory

Gewinner: Jak & Daxter – The Precursor Legacy

SCED
SCED
Vivendi Universal Games
SCED
Electronic Arts

SCED

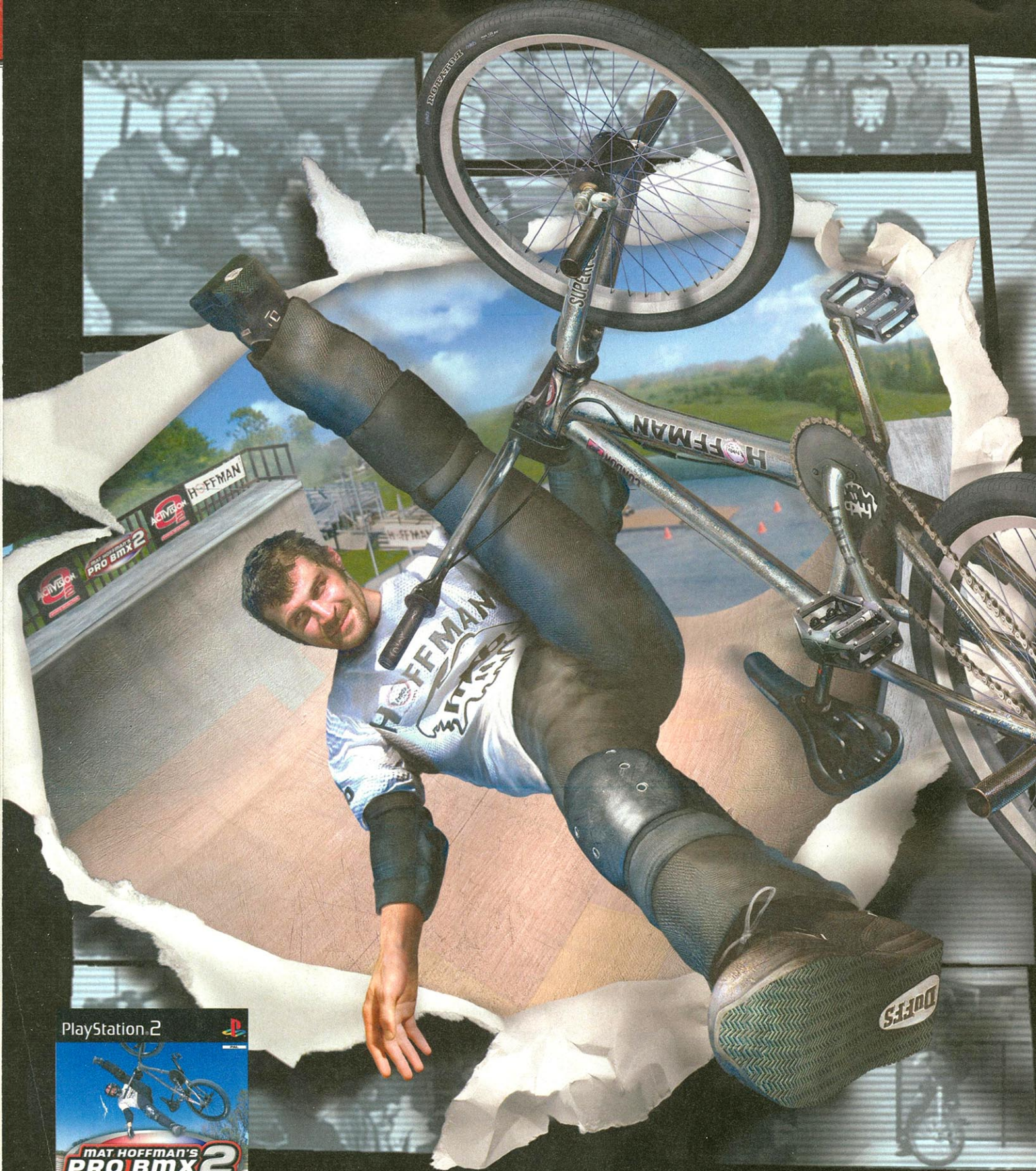
SPIEL DES JAHRES

Metal Gear Solid 2
GTA3
Gran Turismo 3: A-spec
Final Fantasy X
Jak & Daxter – The Precursor Legacy
Baldur's Gate: Dark Alliance
Devil May Cry
Tony Hawk's Pro Skater 3
Silent Hill 2
Resident Evil Code: Veronica X

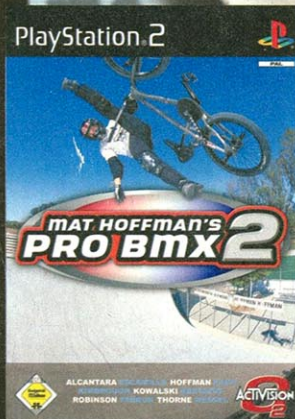
Gewinner: Metal Gear Solid 2

Konami
Take 2 Interactive
SCED
SCED
SCED
Virgin Interactive
Electronic Arts
Activision
Konami
Electronic Arts

Konami



PlayStation 2



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



rainbow STUDIOS



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

10 WELTMEISTERTITEL – EIN UNVERGESSLICHER ROAD-TRIP

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2



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 ...



Mach fette Sprünge wie der zehnfache Weltmeister Mat Hoffman.



Das einzige BMX-Spiel mit Flatland-Tricks.



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

ACTIVISION
2

SPORTS REVOLUTION

ACTIVISIONO2.COM



play leistet "Entwicklungshilfe"

Die Zeiten haben sich geändert: Die FIFA-Serie gerät durch den Frontalangriff von Konamis Pro-Evolution-Soccer-Reihe immer mehr in Zugzwang. Im Konsolen-Fußball zeichnet sich ein richtungsweisender Trend ab – realistisches Gekicke statt phlegmatischer Bolzerei ohne Tiefgang...

Darum folgte play dem Ruf des Sportspiel-Propheten nach Vancouver. Dort standen wir EA Sports für die Entwicklung von FIFA 2003 beratend zur Seite...



Franchise Producer Bill Harrison suchte das Gespräch mit jedem Listen-and-Learn-Teilnehmer.

Im Norden die Rocky Mountains, im Westen, direkt vor der Haustür, der Pazifik, im Süden Seattle, im Osten das kanadische Hauptquartier von Electronic Arts: Vom 14. bis zum 18. August drehte sich in dem architektonisch imposanten Gebäude inmitten einer traumhaften Landschaft alles um FIFA 2003. Anregungen, Meinungen, Kritik und Ratschläge – in diesen vier Tagen redete eine „handverlesene“ Auswahl von europäischen Videospiel-Redakteuren, darunter auch wir von der play, mit den wissensdurstigen FIFA-2003-Entwicklern Tacheles.

„Listen and Learn“

Diese drei Worte besitzen für die FIFA-Macher in diesem Jahr einen ausgesprochen hohen Stellenwert. „In den letzten Jahren haben wir es verpasst, uns um ‚Fußball‘

zu kümmern“, mit diesen Worten eröffnete Bill Harrison, Franchise Producer, den vier-tägigen Workshop. Der Herr über alle EA-Sports-Produkte legte seine Karten offen auf den Tisch: Trotz der Bombast-Grafik, der 1a-Präsentation und dem Exklusiv-Deal mit der FIFA bereitet das EA-Gekicke Kopfzerbrechen. Während die Madden- und die NHL-Serie ständig optimiert wurden, ging bei der Konsolen-Balltreterei in spielerischer Hinsicht seit ein paar Jahren nichts mehr vorwärts.

Das Ende vom Lied: Viele Zocker vollzogen einen Transfer ins japanische Pro-Evolution-Soccer-Lager.

Ora et labora

Bete und arbeite – dieser Leitspruch der Benediktiner-Mönche fand in Teilen der

zweitägigen Veranstaltung durchaus Anwendung. Außer der zeitintensiven Analyse der neuen FIFA-Instanz bestimmte weitestgehend Schlafen in den weichen Betten des noblen Sheraton Hotels den Verlauf des Aufenthaltes. Und vorm Ins-Bett-Gehen steht ja bekanntlich das Gute-Nacht-Gebet, in das in diesen Tagen alle das Gelingen des Projektes eingeschlossen haben. Ungefähr sechs bis acht Stunden täglich wurde der zu rund 60 Prozent fertig gestellte Preview-Code der 2003er-Edition unter die Lupe genommen. Währenddessen und danach immer wieder Gespräche – ohne Blätter vor dem Mund – unter vier Augen mit den Producern des Spiels. Alle konstruktiven Kritiken, aber auch alle daraus resultierenden Ideen wurden sorgfältig notiert. Und dann...? Dann hat das über



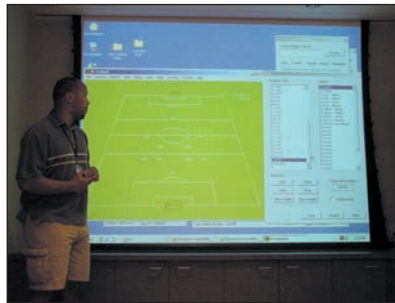
In FIFA 2003 wurden die Kicker vom Ball getrennt, d.h. das Leder klebt nicht mehr am Fuß.



Matt Brown hat die KI aggressiver und intelligenter gestaltet. Die Torhüter handeln nun mit Köpfchen.



Im Bild: Der WM-Pokal für Motion-Capturing-Arbeiten an FIFA



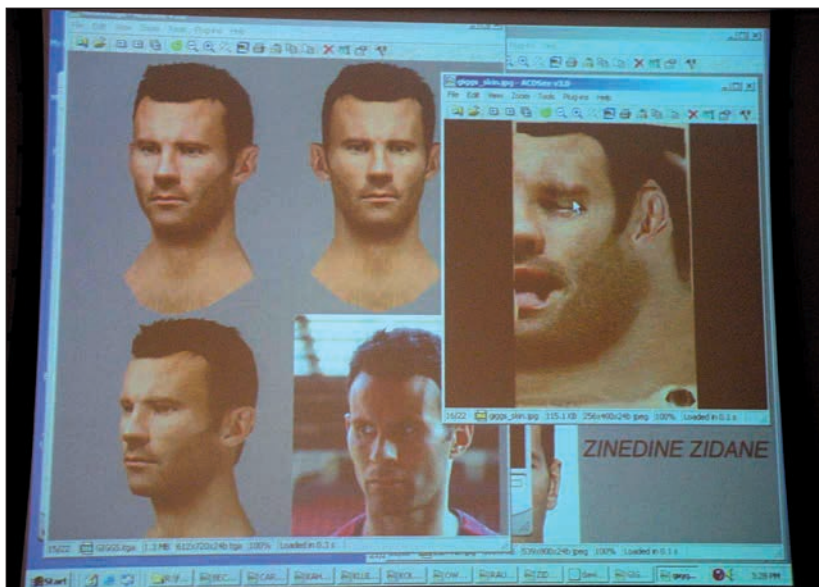
Der Mann hat Ahnung: P. Hintze war selbst auf dem Weg zum Fußballprofi.

Abend vor der Abreise: Die Entwickler reduzierten die Geschwindigkeit. Dadurch wird der Konsolist u.a. gezwungen, einen Spielzug aus der Defensive heraus aufzubauen.

Aufbruchsstimmung

Bei der Listen-and-Learn-Prozedur ging es nicht nur um solch elementaren Entscheidungen wie das Gameplay, sondern auch um die Themen Grafik und Sound. Dank play werden in der FIFA-2003-Ausgabe des Münchner Olympiastadions deutlich mehr Balljungen, Ordner, Fotografen etc. auf der Tartanbahn stehen. Weiterhin wurde eine heiße Diskussion um das deutsche Kommentatoren-Gespann entfacht. Nachdem ZDF-Plaudertasche Wolf-Dieter Poschmann in diesem Jahr von RTL-Reporter Tom Bartels am Mikrofon abgelöst wird, sollen gegen Ende des Jahres die play-Leser ihren persönlichen Favoriten für FIFA 2004 vorschlagen (Infos folgen in einer der nächsten Ausgabe oder unter www.playplaystation.com).

Am Ende wurde allen am Workshop Beteiligten eines klar: Die Umstrukturierungsmaßnahmen werden mindestens zwei Jahre dauern. Dessen ist sich auch EA Sports bewusst. Dazu Pierre Hintze: „Der erste Schritt in eine neue Richtung ist getan. (...) Bei mir geistert schon FIFA 2004 im Kopf herum...“ **DG**



Für die Gesichtstexturen und die Kopfmodelle wurden die Fußballgrößen von allen Seiten fotografiert. Hier Ryan Giggs von Manchester United.



Auf der Trainerbank mit Pierre Hintze, Producer, FIFA 2003.

Interview mit Pierre Hintze Producer, FIFA 2003

1. Warum hat EA deiner Meinung nach so lange gebraucht, die FIFA-Serie in eine andere Richtung zu lenken? Spätestens seit ISS Pro Evolution für PSOne hätte man hellhörig werden sollen.

Der Verkaufserfolg der FIFA-Serie hat es sehr schwer gemacht, neue Richtungen und Ideen in das Spiel zu bringen. Keiner wollte die berühmte „Goldene Gans“ schlachten und das Team brauchte einfach mal wieder „frisches Blut“, um das Spiel in die nächste Dimension zu bringen.

Ich glaube, ISS Pro auf N64 ist schon sehr früh als ein potenzieller Konkurrent erkannt worden und FIFA: Road to World Cup '98 war unserer Meinung nach eine sehr erfolgreiche Antwort auf diese Herausforderung. Leider haben wir es dann nicht geschafft, die Entwicklung des Spiels in diesem Tempo weiter voranzutreiben.

2. Was hätte EA Sports in der Vergangenheit bei der FIFA-Reihe besser machen können?

Ich glaube, da sind – wie bei jedem anderen Spiel auch – eine ganze Menge Punkte, an denen wir hätten bessere Entscheidungen treffen können. Die Entscheidung, sich mehr auf den „fußballerischen Aspekt“ des Spieles zu konzentrieren, hätte bestimmt etwas früher fallen können.

3. Wie viele Anregungen der Videospiel-Redakteure wurden bereits bzw. werden noch von euch in FIFA 2003 umgesetzt? Kannst du neben der Reduzierung der Spielgeschwindigkeit weitere konkrete Beispiele nennen?

Diese Anregungen/Kommentare haben eine wichtige Rolle in unserem Spiel. Wir nutzen sie als eine Art „Final Check“, aber ihr habt auch eine ganze Menge interessanter Neuanregungen für das Spiel gemacht, die in der einen oder in der anderen Form hoffentlich im Spiel wiederzuerkennen sein werden. Hier noch ein paar Beispiele:

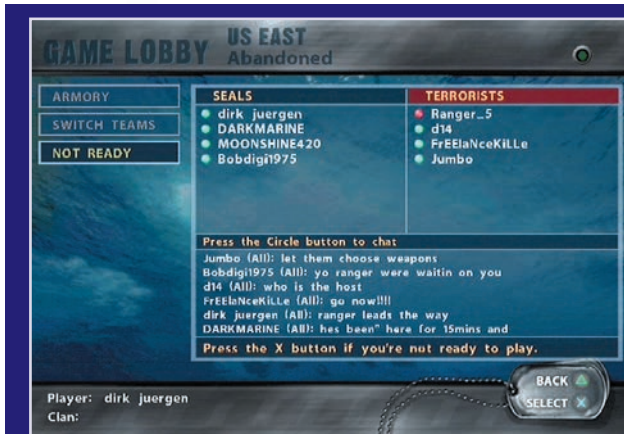
- Schnellere 180° Drehung (mit und ohne Ball)
- Angebrachte Animationen – Innenriss für „einfache Tore“
- Schusssteuerung
- Lehnwinkel für Richtungsänderungen mit/ohne den Ball
- Spieler-Eigenschaften

4. Die Änderungen an FIFA 2003 sind erst der Anfang der Umstrukturierungsmaßnahmen. Muss man befürchten, dass sich die FIFA-Reihe beim Gameplay in naher Zukunft nur wenig von der Pro-Evolution-Soccer-Serie unterscheiden wird – mal abgesehen von der FIFA-Lizenz?

Ich teile diese Befürchtung nicht. Wir haben im jetzigen Team eine interessante Mischung aus Simulation vs. Arcade- und Fußball vs. Videospiel-Leuten. Diese Mischung und die Überzeugung, dass Konami's Pro-Evolution Soccer nicht unser alleiniger Konkurrent ist, wird uns hoffentlich helfen, die Fehler der Vergangenheit zu vermeiden. Konami hat, genau wie auch Sega und Sony, eine ganze Menge hervorragender Spielideen, gegen die wir mit unserer „wiederbelebten“ FIFA-Serie antreten wollen. Ich bin mir ziemlich sicher, dass wir nicht noch einmal unsere Konkurrenz, und was noch viel wichtiger ist, auch nicht unsere Kunden, aus den Augen verlieren werden.

ONLINE-START

Die Amis sind schon drin! Am 28. August 2002 startete der PlayStation2-Online-Betrieb in den USA. Die meistverkaufte Next-Generation-Konsole, die PS2, bricht mit rund einem Jahr Verspätung auf in ein neues Zeitalter. Für 39,95 US-Dollar (ca. 40 Euro) findet man mit wenigen, unkomplizierten Handgriffen den Weg ins Netz – auch als Europäer...!



Bei SOCOM: U.S. Navy SEALs kann man vor Spielbeginn sogar noch chatten.



Mit DSL ist eine sehr gute PING-Rate (Übertragungsdauer) garantiert – zumeist vier von fünf Punkten.

SPECIAL „Netzwerk-Adapter“: Dieses Zauberkraftwort beflügelt nordamerikanische und japanische PS2-Konsolisten. Im Mutterland der PlayStation2 wurde am 16. Mai mit dem Flaggschiff Final Fantasy XI – Squaresoft hat es bekanntlich ausschließlich für den Internet-Betrieb konzipiert – und mit der Veröffentlichung des Netzwerk-Adapters die Onli-

ne-Ära der Sony-Konsole offiziell eingeleitet. Nicht mit einer „Eintagsfliege“, sondern mit einem Star-Ensemble (siehe Kasten), zumindest für amerikanische Verhältnisse, und einer Erstausslieferungsmenge von ca. 250.000 Netzwerkadaptern ging Sony Computer Entertainment America (SCEA) an den Start.

Doch wie steht's im Land der Dichter und

Denker? Nach den verheißungsvollen Ankündigungen zur Electronic Entertainment Expo in Los Angeles – im Herbst 2002 solle es nun endlich losgehen – und dem darauf folgenden „Schweigen im Walde“ zur Games Convention/ECTS in Leipzig (Ende August), legen PAL-Konsolisten jetzt sorgenschwer die Stirn in Falten. Noch immer ist ungewiss, wie es weitergehen wird.



Zum Start der neuen NFL-Saison wurden drei onlinefähige PS2-Titel veröffentlicht.

Vorläufige Zwischenbilanz

Da sich England, Deutschland, Frankreich etc... hinsichtlich der Telekommunikations-Infrastruktur auf unterschiedlichem Niveau befinden, kann ein gleichzeitiger Auftakt nicht gewährleistet werden. Technische Hürden und die wichtige Frage „wie bekommt man alle Provider unter einen Hut...?“, stellen sich als die größten Brems-Faktoren heraus. Allem Anschein nach wird der Online-Reigen bei den britischen Kollegen beginnen, bevor Deutschland als zweite Nation zum Zuge kommen wird.

Weitere Informationen wird Sony Computer

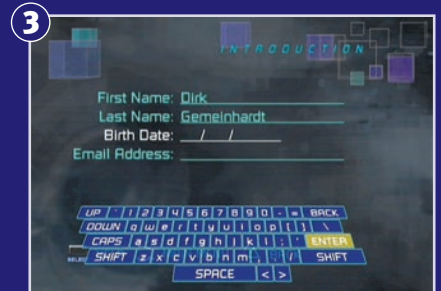
DSL MACHT'S MÖGLICH: IN ZEHN MINUTEN ONLINE GEHEN!



Netzwerk-Adapter in die „Expansion Bay“ auf der PS2-Rückseite einbauen. Kat5-Kabel anschließen.



Gerät einschalten. CD einlegen, die der Netzwerk-Adapter-Box beigelegt ist. „ISP Setup wählen“.



Persönliche Daten eingeben (Vor- und Nachname, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse, Nick-Name).

IN DEN USA



Überraschung! Sparten für die PAL-Nationen sind beim taktischen Navy-SEALs-Shooter bereits vorhanden.



Swap-Disc: Besitzer von FreQuency (NTSC) können die Demo-Disc durch die Vollversion ersetzen und somit alle Tracks spielen.

Entertainment Deutschland höchstwahrscheinlich im Monat Oktober preisgeben. Denkt man jedoch an die zwei überraschenden PlayStation2-Preissenkungen innerhalb der letzten 12 bis 15 Monate, ist auch hier mit einer Ausheiterem-Himmel-Überraschung zu rechnen.

Anzeichen dafür, dass der europäische Online-Countdown noch nicht in greifbarer Nähe ist, sind die PAL-Versionen von Madden NFL 2003 oder Auto Modellista. Bei diesen Produkten haben die Entwickler den Menüpunkt „Online“/„Network“ entfernt. Sogar Free Radical Design, die Macher von Time Splitters 2, haben dieses Feature aus der Verkaufsversion gestrichen – der Beta-Code wurde vom Netzwerk-Adapter automatisch angesprochen.

Durchs Hintertürchen

Für alle, die bereits auf heißen Online-Kohlen sitzen, gibt es mitunter einen „Schleichweg“. Welche Hardware wird benötigt? Jene, die ihre PlayStation2 aus dem nordamerikanischen NTSC-Territorium eingeführt haben oder Geräte besitzen, die auch PS2-Importtitel abspielen können, dürfen sich ins Fäustchen lachen. Die Schaltzentrale, sprich der Netzwerk-Adapter, kann im Zeitalter des Internets über einen legitimen Videospiele-Shop oder auf die klassische Art und Weise bei einem gut sortierten Videospiele-Fachhändler im Bundesgebiet bezogen werden – Lieferzeiten von mehreren Tagen bis hin zu mehreren Wochen sind allerdings zu erwarten. In der Packung befindet sich auch die

notwendige Installations-Software. Übrigens: Zum Speichern der Benutzerdaten werden lediglich 137 KB auf der 8-MB-Memory-Card benötigt.

Welche Anschlussart wird gebraucht? Der Sony-Netzwerk-Adapter beinhaltet sowohl ein 56K-Modem als auch ein Ethernet-Interface. Daher kann beispielsweise mit einer DSL-Anbindung der Online-Status in deutschen Ländern erreicht werden – Test über eine analogen Telefonleitung schlugen fehl.

Was kostet der Spaß?

In den meisten Fällen müssen nur die geläufigen Gebühren an den Provider entrichtet werden – Final Fantasy XI und EverQuest: Online werden Ausnahmen sein. Die Nutzung der Server für Games wie SOCOM: U.S. Navy SEALs, Madden NFL 2003 oder FreQuency: Online ist gratis.

Nennen PS2-Freaks ein Linux-Kit ihr Eigen, können sie den im Lieferumfang enthaltenen Netzwerk-Adapter verwenden. Abstriche müssen bei der ebenfalls dazugehörigen Festplatte gemacht werden. Der elfte Teil des Square-Rollenspiels und Konsorten benötigen eine Harddisk, auf der sich noch kein installiertes, PS2-atypisches Betriebssystem befindet.

Ausflüge in die japanische Server-Landschaft onlinefähiger PS2-Spiele sind mit dem US-Kit nicht möglich. Dafür wäre die Start-Up-Software aus Nippon zwingend erforderlich. Außerdem würden beinahe unüberwindliche Sprachbarrieren vielen künftigen Usern einen Strich durch die Rechnung machen.

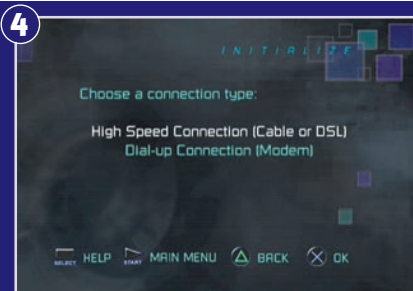
INHALT DER NETZWERK-ADAPTER-BOX

- Netzwerk-Adapter (56K-Modem/Ethernet)
- ausführliches Handbuch (englisch)
- Start-Up-Disc mit FreQuency, Madden NFL 2003 (spielbar) und Tribes: Aerial Assault, ATV Offroad Fury 2, Tony Hawk's Pro Skater 4 und Auto Modellista (alles Videos).
- Start-Up-Disc-Anleitung
- Coupon für Twisted Metal Black: Online (gratis). Nur innerhalb der USA und Kanada gültig.

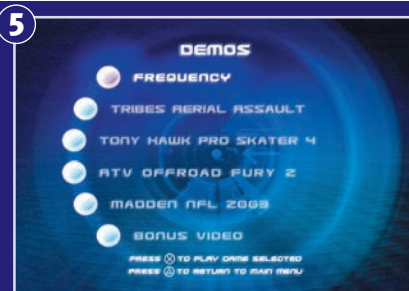


PS2-ONLINE-TITEL 2002 (USA)

Name des PS2-Spiels	max. Spieleranzahl	Release
	Modem (Mo) Breitband (Bb)	
ATV Offroad Fury 2	4	Nov.
Auto Modellista	6	Dez.
FreQuency Online	4	erhältlich
Madden NFL 2003	2	erhältlich
My Street		Dez.
NBA 2K3	2	Ende Okt.
NFL 2K3	2	erhältlich
NFL GameDay 2003	2	erhältlich
SOCOM: U.S. Navy SEALs	16 (nur Bb)	erhältlich
Tony Hawk's Pro Skater 3	4	erhältlich
Tony Hawk's Pro Skater 4	4	Ende Okt.
Tribes: Aerial Assault	16	Ende Sept.
Twisted Metal Black: Online	2 (Mo), 8 (Bb)	erhältlich



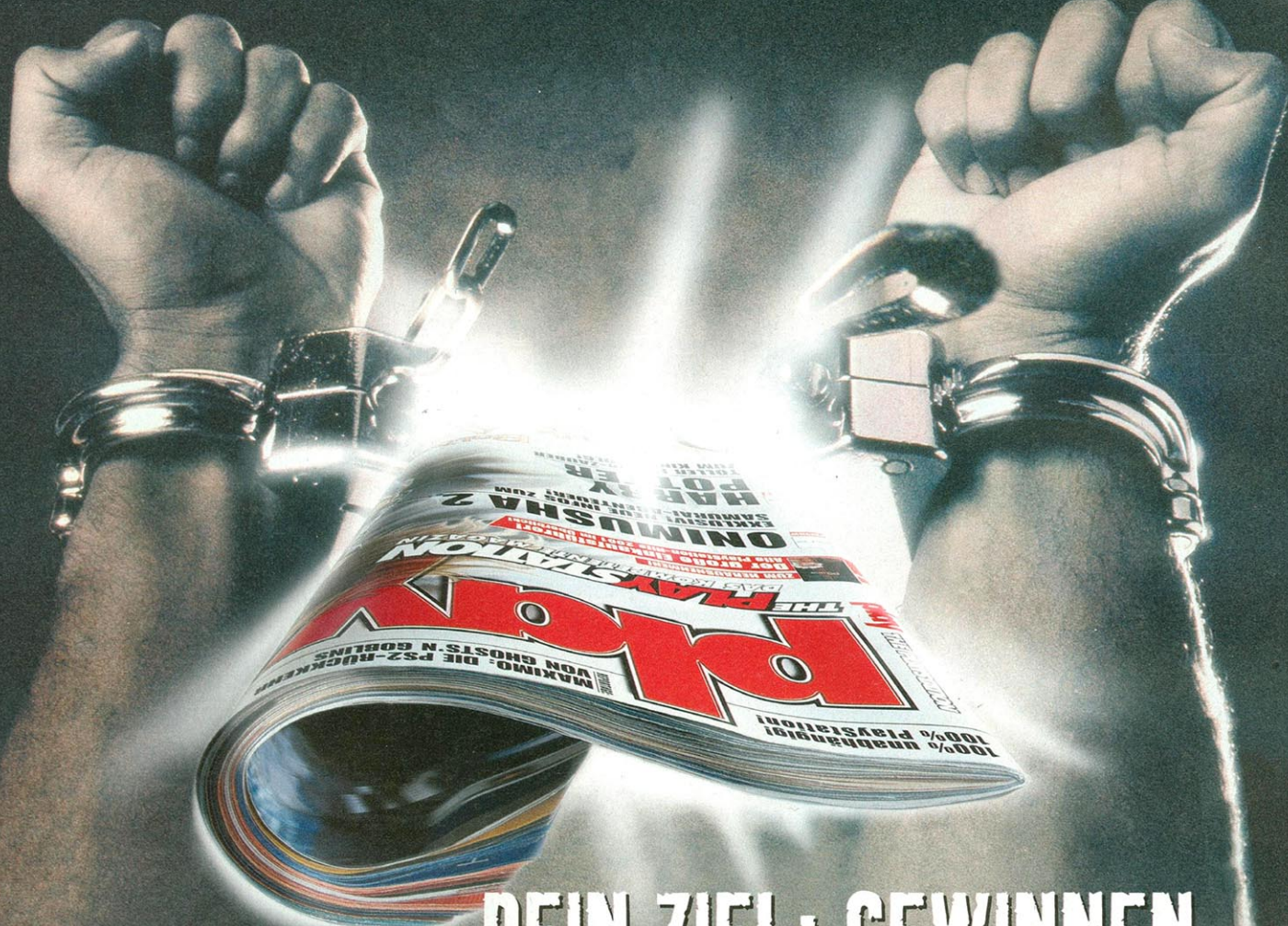
High-Speed-Verbindung (DSL) auswählen.



Alternative 1: Spielen der Start-Up-Disc-Demos.



Alternative 2: Spielen von Online-Spielen, wie etwa SOCOM: U.S. Navy SEALs.



DEIN ZIEL: GEWINNEN.
DEINE WAFFE: PLAY.

JETZT 3 PLAY FÜR 5 €

Über
50%
sparen!

Der Service für ganz Schnelle:

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

Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89 • **SMS:** PLAY ME eingeben und an Tel.Nr. 72866 schicken.*

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

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



Test ohne Risiko: Du zahlst nur € 5 für drei Ausgaben und erhältst Deine play THE PLAYSTATION pünktlich vor dem Erscheinungstermin im Einzelhandel. Nur wenn wir 14 Tage nach Eintreffen der dritten play THE PLAYSTATION-Ausgabe nichts von Dir hören, setzen wir die monatliche Frei-Haus-Lieferung zum Jahresvorzugspreis von € 38,40 (€ 3,25 statt € 3,50 pro Ausgabe) fort.

play Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19, 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4, 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwaldstraße 14, 9015 St. Gallen

Gleich ausfüllen und abschicken:

Ja, ich will 3 x play THE PLAYSTATION testen.

Name/ Vorname _____

Straße/ Postfach _____

PLZ/ Ort _____

Telefon _____

E-Mail _____ Geburtsdatum _____

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

Geldinstitut _____

Kontonummer _____

Bankleitzahl _____

gegen Rechnung ☐

Test ohne Risiko:

Nachdem ich die dritte Ausgabe von play THE PLAYSTATION erhalten habe, kann ich 14 Tage prüfen, ob ich play THE PLAYSTATION weiter beziehen will. Lasse ich in dieser Zeit nichts von mir hören, erhalte ich play THE PLAYSTATION zum Jahresvorzugspreis von € 38,40 statt € 42,00 (€ 3,25 statt € 3,50 pro Ausgabe) im Einzelverkauf. Das Abonnement läuft für ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden.

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

☐ per Kreditkarte ☐ **MASTERCARD** ☐ **VISA**

Kreditkartennummer _____

Gültigkeitsdauer _____ 3-stellige Prüfziffer _____

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

Datum _____ Unterschrift _____

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

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 Gemeinhardt	DG	Marc Kirzeder	MK
Mark Liebold	mL	Gunther Hruby	GH

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

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

FERTIGGESTELLT

90%

Eine grobe Einschätzung soll euch über den
derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.



○ Tony Hawk's Pro Skater 4



○ Tenchu 3: Wrath of Heaven



○ Ratchet and Clank



○ Red Faction 2

INHALT 10/2002

PLAYSTATION2

Auto Modellista.....	38
Contra: Shattered Soldier	36
Dead to Rights.....	70
Der Anschlag.....	78
Disaster Report.....	52
Kingdom Hearts	44
Pro Evolution Soccer 2.....	50
Ratchet and Clank	46
Red Faction 2	40
Scooby-Doo: Nacht der 100 Schrecken.....	80
SOCOM: US Navy SEALs.....	30
Summoner 2	74
Tenchu 3: Wrath of Heaven	76
The Simpson's Skateboarding	80
This Is Football 2003.....	42
Tom Clancy's Ghost Recon.....	34
Tony Hawk's Pro Skater 4	48
Treasure Planet.....	80
Wreckless: The Yakuza Missions.....	79

SOCOM U.S. NAVY SEALS

**Sie sind trainiert, sie sind erfahren,
sie sind tödlich!**



○ Im hohen Gras fallen die Elite-Soldaten mit ihren Camouflage-Outfits nicht auf...



○ ... so ahnt der Söldner noch nicht, welches Schicksal ihm blüht.



PS2 Was bedeutet SOCOM? Hinter dem Kürzel steckt die offizielle Bezeichnung für das Special Operations Command. Die am 13. April 1987 gegründete Abteilung des Verteidigungsministeriums – B-Movie-Star und US-Präsident Ronald Reagan verabschiedete damals den Beschluss – bildet die Schaltzentrale für viele Eliteeinheiten des US-Militärs. Zu diesen Verbänden gehören die U.S. Air Force Air Commandos, die U.S. Army Rangers und die U.S. Army Special Forces (Delta Force, Green Berets). Nicht zu vergessen: die U.S. Navy Seals.

Die Basis für die mobilen Einsatzkommandos der US-amerikanischen Seestreitkräfte

wurde bereits in der entscheidenden Phase des Zweiten Weltkrieges (ab 1943) geschaffen. In den Jahrzehnten darauf folgten „Aufträge“ in Korea-, Vietnam, Irak, Somalia oder Bosnien. Gegenwärtig agieren die Soldaten in Afghanistan. Das Erfolgsrezept der gefürchteten Anti-Terror-Einheit: Man(n) agiert in effizienten 2er-, 4er-, 8er- oder 16er-Gruppen.

Auch die Macher von SOCOM: U.S. Navy SEALs, Zipper Interactive (Crimson Skies, PC), halten an diesem bewährten Schema fest. Beim PlayStation2-Spiel (am 28. August in den USA erschienen) bildet ein SEALs-Quartett zwei schlagkräftige Mini-Trupps. Unter den Code-Namen „Kahuna“, „Boo-

mer“, „Jester“ und „Spectre“ gehören sie entweder dem Able- oder dem Bravo-Team an.

Amphibien-Soldaten

Zu Wasser, zu Lande und aus der Luft: In den zwölf Offline-Missionen zeigen die All-round-Kämpfer ihr Können. Die knochenharte Ausbildung zum Kampfschwimmer, Infanterist, Fallschirmspringer usw. zählt sich im eisigen Klima Alaskas, in den Sümpfen Thailands, im afrikanischen Kongo-Dschungel und in der Wüste Turkmenistans vollends aus.

Alle SEALs sind wahrhafte Meister im Umgang mit sämtlichen groß- und kleinkalibrigen Waffen. Bei ihren PS2-Einsätzen



○ Die Ausrüstung eines SEALs besteht aus einem (halb-)automatischen Gewehr, einer Handfeuerwaffe, Granaten und einem Plus an Munition.

Der Klassiker: Airborne Ranger (ab 1987)



MicroProse brachte diesen Action-Strategie-Titel aus dem isometrischen Blickwinkel sowohl für mehrere Home-Computer (z.B. Amiga), Konsolen (z.B. SNES) als auch für den PC heraus. Ein-Mann-Armee: In der Uniform eines Airborne Rangers mussten im Feindesland Kriegsgefangene befreit oder „heiße“ Ladungen abgestürzter Flugzeuge aufgestöbert werden. Obwohl man angeblich immer nur die guten Dinge eines Klassikers in Erinnerung behält, bleibt der hohe Schwierigkeitsgrad unvergessen.



○ Dumm und dummer: Die Künstliche Intelligenz erkennt viel zu spät die US-Angreifer.

greifen sie – abhängig von der Situation und vom Terrain – auf Scharfschützen-, Schnellfeuer- oder Maschinengewehre zurück. Auch sitzt jeder Handgriff bei der Verwendung von diversen, explosiven „Hilfsmitteln“, wie etwa Handgranaten oder Claymore-Minen und diffizilem Hightech-Zubehör. Dazu gehört auch ein funktionierendes, leicht zu bedienendes Kommunikationssystem...

Militärischer Smalltalk

Da die Sea-Air-Land-Mannschaften in Wirklichkeit pausenlos wichtige Informationen via Funk austauschen, hat Hardware-Hersteller Logitech für SOCOM: U.S. Navy SEALs ein PS2-Headset mit USB-Anschluss entwickelt, das sich neben dem Spiel in der Karton-Box befindet. Durch rund ein Dutzend möglicher Mikrofon-Befehle koordiniert man in der Uniform von „Kahuna“ die Aktionen von „Boomer“, die der Bravo-Einheit („Spectre“ und „Jester“) oder jene des kompletten Teams. Ein

Beispiel aus der Praxis: Man lässt das Bravo-Duo mit der Order „Bravo stealth to Crosshairs!“ an eine von Ex-Speznaz besetzte Holzhütte in Alaska heranschleichen. Mit den Rufen „Open Door“ und „Bravo Bang/Flash“ stürmen die beiden mit Blendgranaten das Gebäude...

Dabei wird ein kleiner Funke Realismus versprüht: Sämtliche Dialoge werden über den Kopfhörer empfangen, während die Umgebungs-Geräusche im Dolby-Prologic-II-Sound aus den Heimkino-Lautsprechern tönen.

Vorsicht statt Nachsicht

Bei den Offline-Einsätzen müssen die SEALs stets verschiedene Primär- und Sekundär-Ziele erfüllen. Insbesondere Nebenaufträge (Lauschangriffe, Sprengladungen anbringen, Wachposten finden) sind zum Scheitern verurteilt, wenn die elitären Soldaten der US-Marine bei den Nacht- und Nebel-Aktionen zu viel Pixel-Staub aufwirbeln.

Um sich buchstäblich keinen Fehltritt zu leisten, wechselt man ständig zwischen der Third-Person- und der Ego-Perspektive hin und her – sowohl beim Blick über Kimme und Korn als auch beim behut-

WAS TUN, BIS SOCOM: U.S. NAVY SEALS ERSCHEINT?



Tipp Nr. 1:

SURFEN WIE EIN NAVY SEAL

Die offizielle Homepage von SOCOM: U.S. Navy SEALs liefert die Grundausbildung für den PS2-Einsatz. Dort muss man z.B. ein M4A1-Schnellfeuerge- wehr innerhalb von 12 Sekunden zusammensetzen oder zehn Ziel- scheiben binnen einer Minute treffen.

Web-Info:

www.scea.com/games/categories/actionadvent/socom/

Tipp Nr. 2:

SEHEN WIE EIN NAVY SEAL

Nur als englischsprachige RC2-Versi- on ist der Film aus dem Jahre 1990 erhältlich. „Platoon“-Star Charlie Sheen schlägt es hier in den Mittele- ren Osten. An der Seite von Lt. Cur- ran (Michael Biehn) geht er in Beirut gegen Terroristen vor, die im Besitz von Stinger-Raketen sind.

Web-Info: www.amazon.co.uk



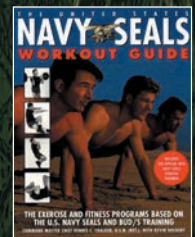
Tipp Nr. 3:

LEBEN WIE EIN NAVY SEAL

Kochrezepte und Fitness-Tipps von Profis: Der ehemalige Navy- Angehörige Command Master Chief Dennis C. Chalker hat in Zusam- menarbeit mit Kevin Dockery das englischsprachige Buch „The United State Navy SEALs Workout Guide“ herausgebracht.

(ISBN-Nr. 0688158625, ca. 22 €).

Web-Info: www.amazon.de

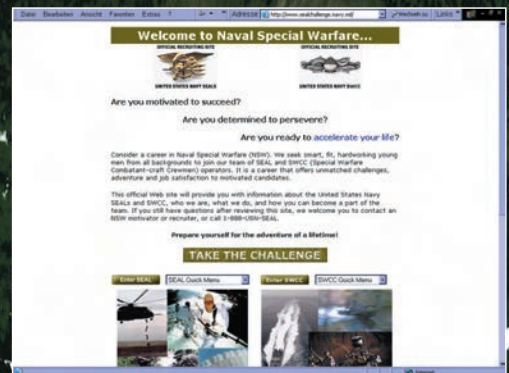


Tipp Nr. 4:

WERDE EIN NAVY SEAL!

Wie wär's mit einem Job bei den Navy SEALs? Wer 457,2 Meter in 12 Minuten schwimmen, 42 Liegestützen und 50 Sit-ups in jeweils 2 Minuten, 6 Klimmzüge und 2.414 Meter laufen kann, der ist für die Einheit wie geschaffen. Im Vorfeld muss noch eine US-Staatsbürger- schaft beantragt werden.

Web-Info: <http://www.sealchallenge.navy.mil/>



○ Das Bravo-Team sichert den Zugang zum Frachtraum eines Cargo-Schiffes ab.

WIE FUNKTIONIERT DAS HEADSET VON SOCOM: U.S. NAVY SEALS?



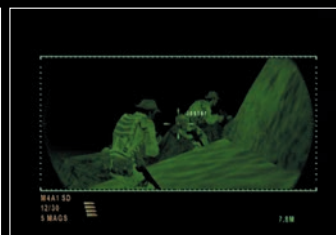
Schritt 1:

Betätigen des Kreis-Buttons. Drückt man kurz, kann ein vollständiger Satz gesprochen werden. Drückt man länger, erscheint ein Menü mit allen Ansprechpartnern und Anweisungen.

Schritt 2:

Erteilen des Befehls. Dabei müssen die Ansprechpartner „Able“ (dahinter steckt „Boomer“), „Bravo“ oder „Team“ genannt werden.

RESULTAT: Die CPU-SEALs setzen den Befehl sofort in die Tat um. Dabei suchen sie sich den sichersten und unauffälligsten Weg.



◉ Beim Zielen mit dem M82A1-Scharfschützengewehr heißt es „ruhig Blut...“

samen Vorantasten in unwegsamen, oft heimtückischen Geländeabschnitten. So vermeidet man unter Umständen, in brenzligen Situationen im Unterholz, hinter Schneewehen oder Sanddünen entdeckt zu werden. Denn: Mr. Hutchins alias „Kahuna“ und seine Kollegen können – trotz der punktgenauen Mikrofon-Steuerung – des Öfteren in einen Hinterhalt geraten.

Größter Kritikpunkt

Die Attraktion von SOCOM: U.S. Navy SEALs ist selbstverständlich die verbale Befehlsgewalt per Headset, wobei die Steuerung auch ohne das Gerät möglich ist. Tests haben gezeigt, dass die Aussprache im Eifer des Gefechts alles andere als piekfeines Oxford-Englisch sein muss. Die Spracherkennung funktionierte, verblüffend gut. Schlaue Burschen: Unabhängig von der jeweiligen Instruktion suchen sich die intelligenten CPU-US-Boys alternative Marsch-Routen, geben sich gegenseitig Deckung oder finden bei Feindkontakt selbständig Schutz.



◉ Formfehler! Alle SEALs tragen bis auf den letzten Tarnfleck genau dasselbe Muster.

Enormes Kopfschütteln verursachen hingegen die Reaktionen sämtlicher Aggressoren. In den meisten Fällen haben sie Intelligenz-Quotienten eines Pappkameraden vom Schießstand. Da vor Einsatzbeginn nur der Schwierigkeitsgrad „Fährlich“ zur Debatte steht, leisten die Gegner kaum Widerstand. Hoffentlich beseitigt Zipper Interactive diesen KI-Fauxpas in der PAL-Version.

Listenreich im Krieg

Jedes Level wurde dem Thema entsprechend mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Besonders in den subtropischen Einsatzgebieten sticht die facettenreiche Vegetation ins Auge. Es raschelt im Gebüsch! Kriecht man durch mannshohen Bambus, bewegen sich die einzelnen Blätter hörbar. Wachtürme, Bunker-Anlagen, Biwaks – in den zerklüfteten, herrlich texturierten Landschaften, sind die getarnten feindlichen Stellungen oft erst mit einem Blick durch das Zielfernrohr oder durch den Feldstecher zu erkennen.



◉ Mitstreiter „Boomer“ (links im Bild) deckt die ganze Zeit über die Flanke von „Kahuna“



◉ ... ansonsten verliert man das anvisierte Ziel aus dem Fadenkreuz.

Bei „Gastspielen“ auf Transportschiffen oder Ölplattformen ist Anonymität oberste SEAL-Prämisse. Dementsprechend lassen sich die Echtzeit-Lichter gleißender Scheinwerfer-Anlagen und Lampen mit einer schallgedämpften Waffe ausknipsen.

Counter-Strike-Konkurrenz?

Der PS2-Netzwerk-Adapter zahlt sich aus: Derzeit kommen im Land der unbegrenzten Zockermöglichkeiten jedoch nur Besitzer eines Breitband-Anschlusses in den Genuss der Online-Option – entweder als Navy SEAL oder als Terrorist. Zipper Interactive setzt auch bei der Online-Variante (max. 16 Spieler pro Match) auf das Headset. Der Team-Gedanke kommt voll zum Tragen bei den drei Modi Demolition (Bombe auffinden und platzieren/entschärfen), Extraction (Befreiung von Geiseln aus den Klauen der Freischärler) und Suppression (gegnerische Gruppe töten).

Des Weiteren gibt es die in PC-Kreisen äußerst beliebte Option, einen Clan zu kreieren. An dieser Stelle können sogar Nachrichten an die Mitglieder oder Einladungen an andere Cliquen versandt werden. Mehr dazu lest ihr im SpecialScreen ab Seite 26... **DG**

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Strategie-Shooter
Spieler	1-16
Hersteller	SCEA
Entwickler	Zipper Interactive
Preis	ca. € 70
Erhältlich ab	bereits erhältlich (USA)

FERTIGGESTELLT

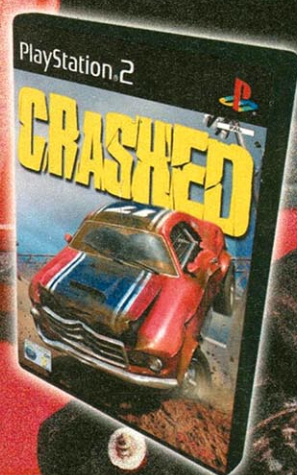
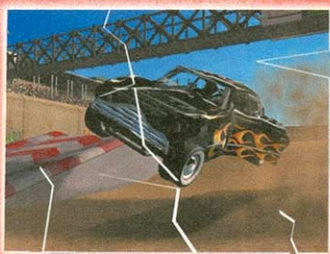
90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Taktischer Shooter, der mit der Head-Set-Funktion brilliert.

**HIER GEHT'S NICHT UM TAKTIKEN,
TEAMREGELN UND REIFENAUSWAHL,
SONDERN DARUM, VOLLGAS ZU GEBEN UND ALLEM WAS SICH BEWEGT,
EIN PAAR HEFTIGE DELLEN ZU VERPASSEN!**



**CRASH DICH
ZUM SIEG!**



PlayStation 2

Verkauf in Deutschland, Österreich und der Schweiz
ELECOM

Rage
www.rage.com

GHOST RECON

Tom Clancy's fiktive Spezialeinheit agiert gespenstisch präzise hinter feindlichen Linien.



Die Panzer sind unbemannt und stellen keine Gefahr dar.



Aus dem Unterholz nehmen wir einen unachtsamen Rebellen unter Feuer.

PS2 Während in der Realität die Kriegsmaschinerie der Russen aus Geldmangel zu verrotten droht, sieht der Erfolgsautor Tom Clancy (Jagd auf Roter Oktober, Patriot Games, Der Anschlag) ultraradikale Politiker im Jahre 2008 die Macht an sich reißen, um zwischen Ost und West wieder den Eisernen Vorhang zuzuziehen. Als sich die Lage nahe der westlichen Grenze zuspitzt, ruft die NATO die Spezialeinheit Ghost auf

den Plan. Wenn Unschuldige zu Geiseln werden und wenn es Opfer unter der Zivilbevölkerung zu beklagen gibt, werden diese „Geister“ unauffällig hinter den feindlichen Linien abgesetzt, um den radikalen Rebellen Einhalt zu gebieten.

Rainbow Six im Freien

Ubisoft bastelt gerade mit Hochdruck an der Umsetzung des erfolgreichen PC-Shooters für die PlayStation2. Ähnlich

wie bei Tom Clancy's Rainbow-Six-Serie zieht der Spieler mit einer ganzen Mannschaft hoch spezialisierter Kämpfer ins virtuelle Gefecht. Im Gegensatz zu den Häuserkampf-Einsätzen der Anti-Terror-Einheit Rainbow spielen sich die Missionen hier jedoch meist hinter den feindlichen Linien im offenen Gelände ab.

Aufklären und sichern!

Die Einsätze umfassen Aufklärung (engl.: Recon), Geiselfreieung, Spreng-Kommandos, Geleitschutz und Gefechts-Missionen. Jedem Auftrag geht natürlich ein Briefing voraus, welches sich perfekt in die düstere Hintergrundstory von Ghost Recon einfügt. Erst werden die Missionsziele in allen Details erläutert, dann geht es an die Zusammenstellung der Teams.

Bis zu drei Squads nehmt ihr zu den Spezialeinsätzen mit. Dabei wird die Zusammensetzung der Teams im Verlauf



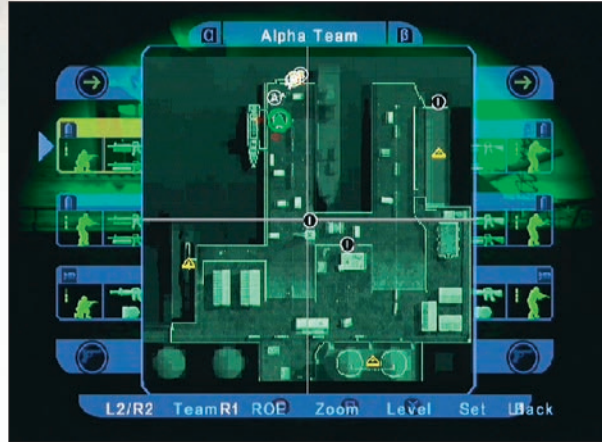
Bei Gefechten in der Dunkelheit sind die Nachtsichtgeräte von unschätzbarem Wert.



Die Ghosts entwickeln sich mit der Zeit weiter.



Take no prisoners! Wir haben Rebellen bei einem Barbecue überrascht.



Über die Kommando-Karte organisiert man bis zu drei Teams.

des Spieles immer wichtiger. Die Soldaten unterscheiden sich nämlich erheblich voneinander in den Attributen Waffen, Tarnung, Ausdauer und Führung.

Rollenspiel-Ego-Shooter?

Maximal sechs Soldaten kann der Spieler in bis zu drei Teams zusammenfassen. Der Spieler übernimmt jeweils die Rolle eines Team-Mitgliedes, kann aber während der Einsätze jederzeit zwischen allen Einheiten wechseln. Auf diese Weise schaltet man z.B. schnell zum Scharfschützen, wenn es die Situation erfordert. Es gibt vier verschiedene Soldaten-Klassen und eine Reihe von Spezialisten, die sich nach erfolgreich abgeschlossenen Aufträgen zu den Soldaten gesellen. Die Spezialisten verfügen über bessere Attribute und weisen in der Regel auch bessere Führungsqualitäten auf als die Stan-

dard-Soldaten. Des Weiteren winken bei Erfolg Erfahrungspunkte, die auf die Eigenschaften der Kämpfer verteilt werden. So werden die Ghosts mit der Zeit immer besser.

Die Teams werden über eine zoombare Karte befehligt. Mit einem Cursor markiert ihr Wegpunkte, zu denen die Einheiten dann vorrücken. Ihr weist eure Kameraden an, lediglich aufzuklären oder eigenverantwortlich das Feuer auf die Rebellen zu eröffnen. Das funktioniert im Gefecht ausgezeichnet. Jeder Feindkontakt und jeder Abschuss werden zudem über Funk bestätigt, was für eine packende Atmosphäre sorgt. Auch die KI (Künstliche Intelligenz) der Gegner kann sich sehen lassen. Zu welchem Zeitpunkt die Rebellen die Einheiten eures Kommandos entdecken, hängt maßgeblich vom Eigenschaftswert „Tarnung“ der Soldaten ab.

Die Rebellen sind zudem alles andere als dummes Kanonenfutter, sie springen bei Feuergefechten in Deckung und rufen nach Verstärkung.

Starke PS2-Version!

Die Portierung von Ghost Recon von PC auf die PlayStation2 scheint gelungen. Auch wenn die Umgebungsgrafik nicht gerade vor Details strotzt und Feinheiten, wie Grasbüschel, erst in der Nähe eures Sichtfeldes aufpoppen, erfüllt sie ihren Zweck. Es wird einen Zweispieler-Modus geben, der entweder auf einem geteilten Bildschirm oder über i.Link gespielt werden kann. Ob man dann auch gemeinsam in den Kampf zieht, wird aber erst die Test-Version zeigen.

Die PS2-Fassung bekommt zudem ein neues HUD (Head-Up-Display) verpasst und beinhaltet obendrein das komplette Desert-Siege-Mission-Pack. Ein toller Bonus, für den PC-Zocker immerhin 20 Euro hinblättern müssen. Wer einen anspruchsvollen Ego-Shooter für die PS2 sucht und obendrein ein Fan von taktischen Shootern ist, wird bei Ghost Recon auf seine Kosten kommen. **MK**



Unsere Spezialeinheit hat einen gefangenen Verbündeten befreit und gibt ihm Geleitschutz.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	UbiSoft
Entwickler	Red Storm Entertainment
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	21. November 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Extrem anspruchsvoller Taktik-Shooter mit intelligenten Gegnern und enorm spannendem Missions-Design.

CONTRA

Shattered Soldier

**Dies ist das Schlachtfeld der Zukunft
- aufgeben ist hier keine Option!**



○ Anstatt auf Power-ups muss der Spieler auf explosive Fässer setzen.



○ Springen, schießen, ausweichen – Konzentration ist alles.



„Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, Start“ – mit diesem Cheat konnte man sich in Contra auf dem NES 30 Zusatzleben erschummeln. Das war auch bitter nötig: Der Shooter aus dem Jahre 1987 war nämlich alles andere als einfach. Auch die Nachfolgetitel auf NES und SNES sorgten für den einen oder anderen Wutausbruch. Allerdings auch für Begeisterungstürme, denn die Contra-Serie – in Deutschland unter dem Titel Probotector vertrieben – war ein Garant für actiongeladene Stunden vor dem Fernsehgerät.

Auch auf der PSone wollte Konami den Klassiker etablieren, jedoch ohne großen Erfolg. Contra: Legacy Of War konnte nicht mit den 8- und 16-Bit-Vorgängern mithalten. Dies lag auch daran, dass, nicht wie bei den Originalen, das hauseigene Team aus Tokyo, sondern Appaloosa mit der Entwicklung betraut war.

Für das PS2-Debüt von Contra, das den Untertitel Shattered Soldier trägt, zeichnet erneut Konami Computer Entertainment Tokyo verantwortlich. Ein Großteil des Entwicklerteams hat bereits an den NES- und SNES-Versionen mitgearbeitet.

Eigentlich kann also nicht viel schief gehen.

Ganz im Sinne der Fans

Vor Beginn der Entwicklungsarbeiten wurden sämtliche Mitarbeiter von Konami befragt, ob der neue Teil der Contra-Serie ihrer Ansicht nach ein 2D- oder lieber ein 3D-Shooter werden sollte. Die Mehrheit entschied, bei den Wurzeln zu bleiben und Contra im alten 2D-Glanz erstrahlen zu lassen. Doch keine Angst, die Zeiten von Pixelsprites und Parallax-Scrolling sind längst vorbei. Obwohl es sich bei dem



○ Für unsere Helden ist keine Waffe zu groß, keine Wand zu steil, kein Gegner zu gefährlich.



○ Kreuzfeuer: Gegen Bill und Lucia im Doppelpack hat niemand eine Chance.



○ **Flammenwerfer hinterlassen auch bei Robot-soldaten Eindruck.**

Spiel um einen Sidescroller im klassischen Sinne handelt, wird weder auf eine dreidimensionale Umgebungsgrafik verzichtet, noch auf Polygonmodelle – einzig eure Bewegungen sind zweidimensional. Dies allerdings tut dem Spielspaß keinen Abbruch, ganz im Gegenteil. Wer glaubt, dass durch die fehlende dritte Dimension Langeweile-Wölkchen aufziehen, der irrt gewaltig. Die Helden Bill Rizer und Lucia haben alle Hände voll zu tun, mit herannahenden Gegnern fertig zu werden und hätten gar keine Zeit, sich daneben auf komplizierte Manöver zu konzentrieren. Die beiden Heißsporne müssen allerdings nicht nur den Robotkriegern und Mutantenwesen mit ihren Wummen einheizen, sondern auch den Attacken ihrer Kontrahenten ausweichen. Jeder Treffer bedeutet nämlich den Verlust eines kostbaren Lebens.

Erst schießen, dann fragen!

Zum Glück sind Bill und Lucia – in einer Zweispieler-Option können sie ihre Waffen im Chor sprechen lassen – bestens gegen die feindliche Übermacht gerüstet. Neben einem Laserblaster könnt ihr auch auf einen Granat- sowie auf einen Flammenwerfer zurückgreifen – der Munitionsvorrat ist



○ Ein alter Bekannter aus Super Probotector: Alien Rebels ist auch wieder mit dabei.

dabei natürlich unerschöpflich. Jede Wumme ist zudem mit einer Sonderfunktion ausgestattet, die man mit dem Kreis-Button aktiviert. So könnt ihr euren Feinden Suchkopfraketen, schießwütige Dronen oder geballte Energieladungen um die Ohren jagen. Ungünstige Schusswinkel gibt es bei Contra nicht. Analog kann der Spieler in jede beliebige Richtung schießen. Es ist also egal, ob sich ein Androide von rechts oben oder von unten nähert, den Kürzeren ziehen wird er in jedem Fall.

Standardtruppen sind schnell aus dem Weg geräumt. Ganz anders sieht es bei schweren Geschützstellungen aus und bei den klassischen Zwischengegnern und Levelbossen. Für diese, meist bildschirmfüllenden, Monstrositäten benötigen Bill und Lucia meist spezielle Taktiken.

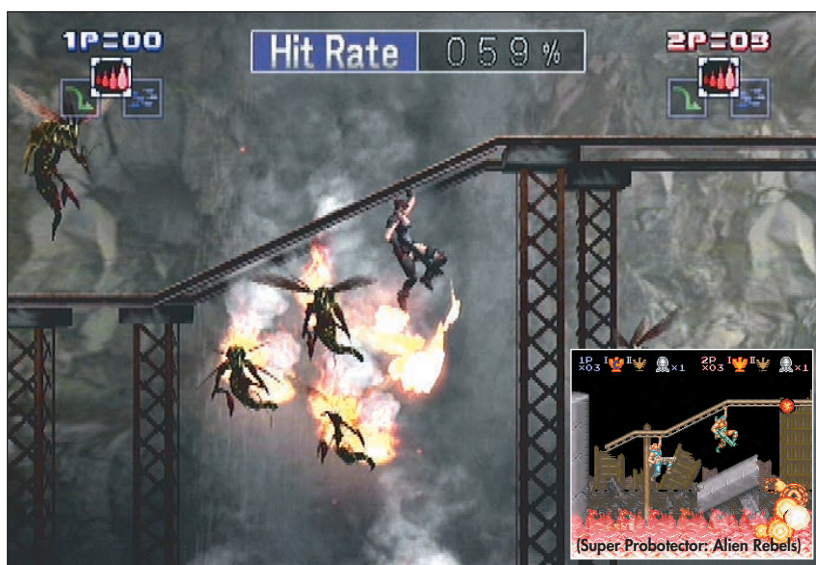
Videospiel-Purismus

Trotz des nostalgischen Spielprinzips ist Contra: Shattered Soldier gewiss kein Titel,

der nur Retrofans Spaß bereiten wird. Die Ballerorgie wird jeden Actionfan mitreißen. Nicht zuletzt, weil sie sowohl optisch als auch akustisch sehr schön in Szene gesetzt worden ist. Begleitet von brachial antreibenden Industrialklängen, für die Silent-Hill-Komponist Akira Yamaoka verantwortlich zeichnet, kämpft sich das Duo durch die Gegnerscharen, klettert an Steilwänden entlang oder liefert sich auf Jetbikes Verfolgungsjagden mit schwer gepanzerten Zügen und Kampfrobooten. Shooter-Herz was willst du mehr? **ML**



○ Sidescroller mit Tiefenwirkung: Trotz 2D-Action kommt die 3D-Grafik wunderbar zur Geltung.



○ Die Anleihen bei den Vorgängern sind unverkennbar.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	Konami
Entwickler	KCET
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Frühjahr 2003

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

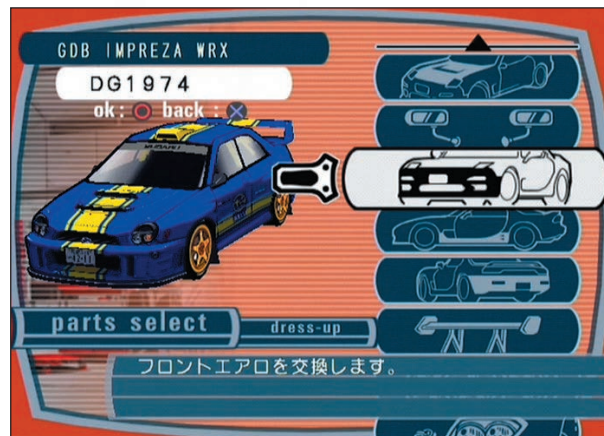
Mit Contra: Shattered Soldier erwartet euch eine Ballerorgie, um die kein Actionfan herumkommen wird.

AUTO MODELLISTA

The Fast And The Furious:
Capcoms Tuning-Opera mit Gran-Turismo-Attitüde.



Auto-Modellista-Fahrer tauschen Daten und Infos online aus.



Im Editor können individuelle Sticker à la Ridge Racer kreiert werden.

PS2 Seit dem 22. August dürfen japanische PS2-Bleifüße auf die Tube drücken! Capcom veröffentlichte zwei Varianten des skurrilen Rennspiels. Der Käufer hat die Wahl zwischen dem Spiel und einem Bundle, das zusätzlich ein Modem enthält. Denn: Auto Modellista verfügt über eine Online-Funktion für maximal sechs Spieler. Hierzulande fällt dieses Feature leider dem Rotstift zum Opfer.

Unser Auto soll...

... schöner werden! Vor allem auf Motorleistung und Fahrzeugdesign bedachte Auto-Freaks kommen beim Garage-Life-Mode (offline) auf ihre Kosten. Das Chip-Tuning der Motoren, die richtige Wahl der Auspuff-

anlage und die optimale Übersetzung stehen beispielsweise genauso im Vordergrund wie das „dekoriern“ der Wägelchen mit allerhand Aufklebern und pralligen Zierstreifen. Bereits vor Spielbeginn können diverse Spoiler, Front- oder Heckschürzen oder Alu-Felgen an das Chassis montiert werden. Sogar die Werkstatt muss im Laufe der Zeit mit Werkzeug und Postern ganz nach eigenem Gusto ausgestattet werden. Die Siege in den sieben Wettbewerben sind nur mit immer noch mehr PS unter der Motorhaube und noch mehr Schnickschnack einzufahren. Zu den Strecken gehören neben etlichen Rundkursen auch kurvenreiche Bergpisten.

Rasanter Außenseiter: Als kurzweilige Schnupperprobe ist der Arcade-Modus

(Time Attack, vs., Single Race) zu verstehen.

Style! Style! Style!

Capcom schwört bei Karossen und Umgebung auf die trendige Cel-Shading-Optik. Comic-Effekte wie weiße Streifen auf dem Bildschirm z.B. sollen Fahrtwind darstellen und so das Geschwindigkeitsgefühl bei 290 km/h in den Straßenschluchten Tokios zusätzlich intensivieren. Auch Karambolagen, Regenschauer und Bremsmanöver werden auf eine ähnlich „kunstvolle“ Art und Weise dargestellt.

Die Frisier-Optionen erinnern an die Rennspiel-Referenz Gran Turismo A-spec, die Auto-Modellista-Fahrphysik jedoch tendiert in eine völlig andere Richtung. Gib Gas und hab' Spaß bei Ridge Racer light: Ohne lange über das Kurvenverhalten und die Bremspunkte der einzelnen japanischen Auto-Modelle (Subaru, Mazda, Toyota und, und, und...) nachzudenken, bricht man bestehende Bestzeiten am laufenden Band. **DG**



Bei den US-amerikanischen- und bei den europäischen Versionen werden voraussichtlich die passenden Automarken vorhanden sein.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-6
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	bereits erhältlich (Japan) Ende 2002 (Europa)

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Ein Rennspiel der anderen Art: Im Comic-Look Autos frisieren und ans Tempolimit bringen.

TRAUE NIEMANDEM FÜRCHTE JEDEN

DAS DING

aus einer anderen Welt

PARANOIA IST IHRE EINZIGE HOFFNUNG!



- AGIEREN SIE IM TEAM, SONST HABEN SIE KEINE CHANCE.
- GNADENLOSE FEINDE MIT UNBARMHERZIGER INTELLIGENZ.



- NUTZEN SIE DAS EINZIGARTIGE VERTRAUEN/ANGST-INTERFACE UM IHR TEAM ERFOLGREICH ZU FÜHREN.



- NUR MIT FEUERKRAFT UND VERSTAND WERDEN SIE ÜBERLEBEN!



„Dies ist ein faszinierendes Action-Horror-Spiel.
Es ist meinem Kinofilm von 1982 nachempfunden...

Sie müssen es einfach spielen, denn es wird Sie fesseln und bis ins Mark erschüttern!“

John Carpenter

„Erstklassige Lokalisierung“ 86% - OPM2, 10/2002

„Eine gelungene Film-Adaption, die der Zelluloid-Vorlage alle Ehre macht!“ 83% - playPlaystation, 09/2002



PC CD-ROM

PlayStation 2

XBOX



COMPUTER ARTWORKS



www.universalinteractive.de

RED FACTION II

Tod dem Diktator! Auf der PS2 wird erneut der Aufstand geprobt!



◉ Während die linke Waffe nachgeladen wird, könnt ihr mit der anderen weiterfeuern.

PS2 Kaum erweist sich ein Spiel als profitabel, läuft die Sequel-Maschinerie der Publisher an – schließlich will man innerhalb kürzester Zeit an den Erfolg des Verkaufsschlagers anknüpfen. Leider können die Nachfolgetitel nur selten mit der Qualität des Vorgängers mithalten – nicht zuletzt, weil die innovativen Ideen, die das Original auszeichnen, meist fehlen. Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel: Red Faction 2 hat, bis auf das gut gefüllte Waffenarsenal und die superbe Steuerung, mit dem ersten Teil nicht sehr viel gemeinsam.

Children of the Revolution

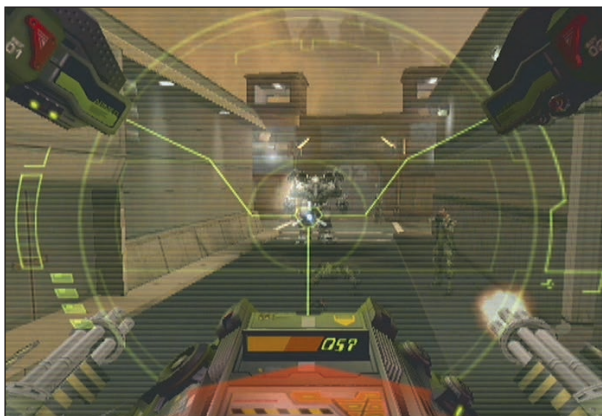
In Red Faction kämpfte man auf dem Mars gegen den machthungrigen Ultor-Konzern.

Der zweite Teil ist weder auf dem roten Planeten angesiedelt, noch zieht ihr gegen einen Industrie-Giganten ins Feld – noch nicht einmal der Held von einst, der bärtige Minenarbeiter Parker, ist wieder mit von der Partie. Stattdessen schlüpft ihr in die Rolle von Alias, einem Sprengstoffexperten, der zusammen mit einigen seiner Kameraden der Sopot Special Forces den Aufstand gegen ihren obersten Militär-Befehlshaber plant. Doch sind sie in ihrem Kampf gegen den Diktator Victor Sopot nicht ganz alleine. Eine kleine Widerstandszelle, die Red Faction, hat sich ebenfalls erhoben, der Tyrannei ein Ende zu setzen. Allerdings sind diese Jungs nicht so gut ausgestattet wie die Gruppe um Alias

und bei weitem nicht so entschlossen, wenn es darum geht, ihren Forderungen nach freien Wahlen mit Hilfe von Waffengewalt Nachdruck zu verleihen. Aber dafür seid ja ihr da.

Finaler Rettungsschuss

Es gibt nur einen Weg, das Volk vom Joch der Unterdrückung zu befreien: Sopot muss zum Schweigen gebracht werden – für immer. Doch so einfach lässt sich ein Diktator nicht aus dem Weg räumen. Die Jagd nach dem Alleinherrscher führt Alias von den Aufnahmestudios des Propaganda-Senders durch die Straßenschluchten der Makropole, in die Kanalisation und schließlich in die Militärzentrale des Terrorregimes.



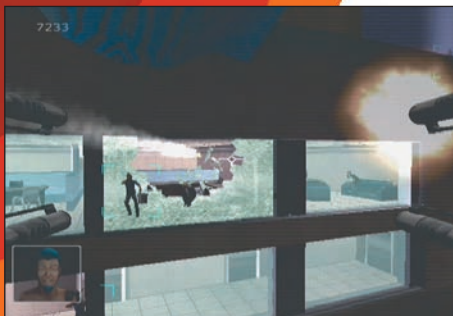
◉ Shrike ade: Den schwer gepanzerten Kampfanzug dürft ihr selbst steuern.



◉ Das Zerstörungspotenzial des Panzers ist gewaltig.



○ Ein richtig platzierter Sprengsatz und schon ist ein wunderbarer Durchgang in den eigentlich verschlossenen Lagerraum geschaffen.



○ Trotz eures sicheren Plätzchens in der Geschützkuppel seid ihr nicht unverwundbar.

Obwohl ihr Teil einer Spezialeinheit seid, agiert ihr meist allein. Nur ab und an stoßen Alias' Kameraden zu ihm, um ihn zu unterstützen. Jedes Mitglied des Teams ist auf seinem Gebiet ein Experte. Stealth-Koryphäe Tangier hilft euch beispielsweise, Sicherheitssysteme zu knacken, während Quill euch mit ihrem Sniper-Gewehr Rückendeckung gibt. Der verrückte Shrike ist in der Lage, so ziemlich jedes Fahrzeug zu steuern und mehr als nur einmal muss man Seite an Seite mit ihm kämpfen. So klettert ihr – Shrike nimmt auf dem Pilotensitz Platz – beispielsweise in die Geschützkuppel eines Landungsschiffes oder eines Panzers. Während er sich den Weg durch die engen Gassen sucht, müsst ihr mit Hilfe von Raketen und Geschützen dafür sorgen, dass euch niemand aufhält.

Dass so schwere Waffen nicht nur bei Gegnern, sondern auch bei Gebäuden „Eindrücke“ hinterlassen, sollte eigentlich logisch sein, ist es aber in den meisten Spielen nicht. Genau wie im Vorgänger, wurde auch in Red Faction 2 die eigens entwickelte Geo-Mod-Engine verwendet. Das Tool ermöglicht es euch, massive Felswände in Schutt und Asche zu legen – jedoch nur, wenn ihr mit der richtigen Waffe ans Werk geht. Kleinkalibrige Wummen, wie Pistolen und MPs, können gegen Beton nichts ausrichten – auch wenn sie, wie von Alias, beidhändig geführt werden. Auch Schrotflinten, Karabiner und Brandbomben, die sich ebenfalls in eurem erlesenen Arsenal finden, zeigen keine Wirkung. Nur mit Hilfe von Granaten, Raketen, Haftminen und Sprengsätzen könnt ihr Decken, Wänden und Toren zu Leibe rücken.

BOOM!!!bastisch

Wie erwähnt wurde die Geo-Mod-Technologie bereits in Red Faction verwendet, jedoch nicht in dem Maße, wie von vielen Spielern erwartet. Sie diente lediglich als schmückendes Beiwerk, ohne gravierend ins Gameplay eingebunden zu sein. In Red Faction 2 ist das anders. Das Geo-Mod-Feature ist ein wichtiger Bestandteil des Spielgeschehens. Nur anfänglich folgt ihr stur einem ersichtlichen Weg. In späteren Levels müsst ihr euch meist erst die richtige Route suchen bzw. sie auch mal freisprengen.

gen. Die eine oder andere niedergerissene Wand kann Alias nutzen, um die ausgebauten Stellungen seiner Feinde zu umgehen, und mit viel Glück findet er sogar eine geheime Abkürzung. Action steht in Red Faction 2 ganz klar im Vordergrund, doch wer seine Umgebung effektiv zu seinen Gunsten nutzen will, muss auch seine grauen Zellen anstrengen. **ML**



○ Hightech-Kampfanzug: In einer ruhigen Minute fühlt sich euer Energiebalken langsam wieder auf.



○ Das Nachtsichtgerät gehört zur Standardausrüstung.



○ Führt er seine Waffen einhändig, kann Alias zudem Granaten, Brandbomben oder Haftminen werfen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-4
Hersteller	THQ
Entwickler	Volition
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	November 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Der Kampf um Freiheit und Gerechtigkeit geht auf der Erde weiter – und diesmal fliegen die Fetzen erst recht – versprochen!

TIF: THIS IS FOOTBALL 2003

Ist im Fußball-Olymp noch Platz für ein drittes Spiel?



Thomas Hermann (SAT.1 und Premiere) übernimmt den Kommentatoren-Job.

PS2 Football's coming home: Nach dem Achtungserfolg des vergangenen Jahres bringt Sony London auch in der jungfräulichen PS2-Saison 2002/03 eine neue Version von TIF: This Is Football heraus. Die englischen Entwickler nutzen dabei ihre zentrale Lage, um sich von den Premiere-League-Clubs Arsenal London, FC Chelsea London, Tottenham Hotspurs etc. die nötigen Ideen zu holen. Damit sind sie klar im Vorteil gegenüber den kanadischen FIFA- oder den japanischen Pro-Evolution-Soccer-Kollegen...

Wohin führt der Weg?

In der Work-in-Progress-Fassung ist glasklar abzusehen, in welche Richtung TIF:



Eingeschränkte Ballphysik: Die Kugel fliegt oft wie an einem Schnürchen gezogen.

This Is Football 2003 tendieren wird: Sony möchte in puncto Gameplay an die Stelle, wo sich Electronic Arts mit der FIFA-Serie im Lauf der Jahre eine Fan-Gemeinde geschaffen hat. Das heißt: Es wird verstärkt der actionreiche Fußball mit extravaganten Aktionen mit oder ohne Leder am Fuß dominieren – die Schwalben-Funktion inklusive.

Die größte Stärke der Sony-Kickerei ist dabei das facettenreiche Spielvarianten-Angebot. Neben sechs internationalen Cups, den zwölf nationalen Ligen (mit zweit- und drittklassigen Teams), der Karriere-Option usw. bietet der Challenge-Mode eine ungewöhnliche Herausforderung. Leistungen der Marke „Traumfußball“ werden mit einem Passwort für eine Internet-Rangliste honoriert. Als Belohnung winken tolle Preise.

Kaiserwetter bei TIF...?

Die grafischen Verbesserungen erkennt man derzeit in erster Linie an den Polygon-Kickern. Die Gesichtstexturen sehen jetzt erfreulicherweise nicht mehr so aus, als wären die Spieler mit dem Gesicht auf einer Herdplatte eingeschlafen. Da sich TIF: This Is Football 2003 noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet – hoffentlich kann der Erscheinungstermin Ende Septem-



Nostalgie: TIF 2003 bietet zahlreiche Oldie-Teams.

ber eingehalten werden – lassen sich über die Austragungsorte kaum bewertende Aussagen machen. Den Kulissen wird aber durch La-Ola-Wellen der 2D-Besucher und authentische Fangesänge Leben eingehaucht. Von einem brodelnden Hexenkessel kann aber noch nicht die Rede sein. Besonders unschön: Das Flimmern sticht wie beim Vorgänger sofort ins Auge. **DG**

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel
Spieler	1-8
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de
Preis	Sony London
Erhältlich ab	ca. € 60
	25. September

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

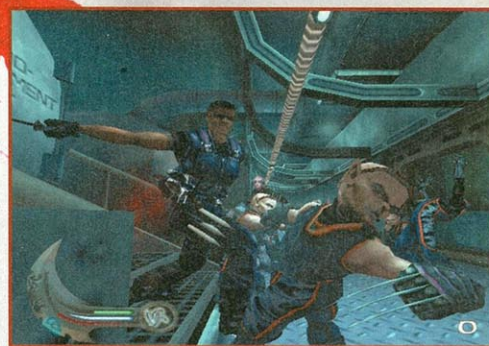
Man höre und staune:
TIF 2003 erinnert unheimlich an die FIFA-Reihe.

HALB MENSCH,
HALB VAMPIR,
UND ERST HALB
FERTIG MIT DEM
AUFRÄUMEN ...

BLADE™ II



HALTEN SIE MIT DEM 360°-KAMPFSYSTEM UND IHREN
UNGLAUBLICHEN KRÄFTEN DAS BÖSE IM ZAUM.



ERLEDIGEN SIE DIE ABSTOSSENDE BLUTSAUGER
MIT ABGEFAHRENNEN FINISHING-MOVES
EIN FÜR ALLE MAL!



SETZEN SIE IHRE KAMPFKUNST, KANONEN
UND DAS SCHWERT DES DAYWALKERS BEI IHRER JAGD
NACH DEN UNMENSCHLICHEN GEGNERN EIN.

AB OKTOBER
ERHÄLTlich!



PlayStation 2



MARVEL, Blade und alle zugehörigen charakteristischen Elemente sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc. und werden mit Erlaubnis verwendet. © 2002 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. www.marvel.com Artwork und sonstiges Material aus dem Kinofilm Blade © 2002 New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation 2. "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

activision.de

KINGDOM HEARTS

Außergewöhnliche Ideen ziehen oft außergewöhnliche Spiele nach sich. Bist du bereit?



◉ Im Shortcut-Menü könnt ihr die Zauber blitzgeschwind aktivieren.

PS2 Sora, Riku und Kairi haben große Pläne. Sie wollen ihr heimisches Inselparadies verlassen und neue Länder entdecken. Doch ihre Träume platzen wie Seifenblasen, als ein magischer Sturm, entfesselt von den bösen Heartless, das idyllische Eiland zerstört und die Freunde voneinander trennt. Während Riku und Kairi verschwinden, wird Sora von den ungeheuren Kräften des Orkans in eine andere Welt geschleudert.

Travers Town bietet all jenen Zuflucht, deren Heimat vom Wirbelsturm der finsternen Heartless zerstört worden ist – dementsprechend bunt gemischt und ausgefallen auch die Bevölkerung. Auch Sora findet in dem beschaulichen Städtchen Obdach und trifft dort auf Hofzauberer Donald Duck und Captain Goofy. Die beiden Abgesandten des Disney-Castles sind auf der Suche nach König Mickey, der spurlos verschwunden ist. Zusammen macht sich das ungleiche

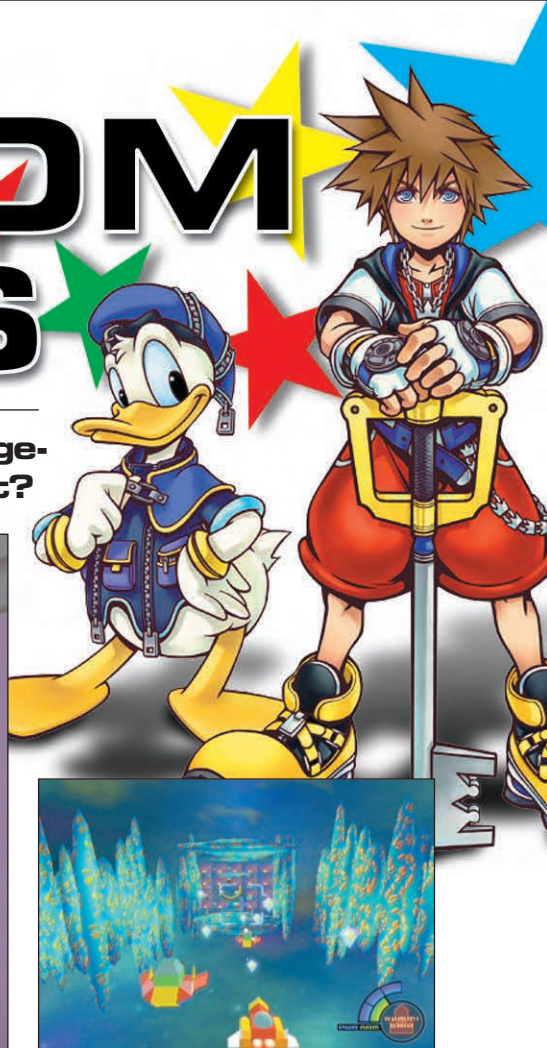
Trio auf, die verschollenen Freunde zu finden und den herzlosen Kreaturen das Handwerk zu legen. Immerhin sind die verantwortlich für das ganze Chaos.

It's a small World after all

Mit dem Gummi-Ship, einer Art Raumgleiter, konstruiert von den beiden Backenhörnchen Chip und Chap, besucht ihr andere Welten und haltet Ausschau nach Riku, Kairi und Mickey. Die verschiedenen Reiche sind virtuelle Abbilder bekannter Disney-Welten. Taucht ab in das feuchtföhliche Königreich Atlantica, lasst euch in Agrabah von den Märcen aus 1001 Nacht verzaubern oder stellt euren Heldenmut im Olympus Coliseum unter Beweis. Soras, Donalds und Goofys Streifzug durch die Disney-Welten führt sie jedoch nicht nur an die Schauplätze neuerer Zeichentrickfilme.



◉ Qualitätsgarant: Disney wird sich selbst um die Synchronisation kümmern.



◉ Das Gummi-Ship kann nach und nach aufgerüstet und umgebaut werden.



◉ In den Shops könnt ihr die hart verdienten Munnies gegen Ausrüstung tauschen.



○ Ab und zu stoßen neue Mitglieder zu eurem geselligen Grüppchen.



○ Die farbigen Symbole zeigen, wo ihr die Trinity-Kräfte einsetzen könnt.

Auch Klassiker wie „Schneewittchen“, „Alice im Wunderland“, „Peter Pan“ oder „Winnie Puh“ kommen vor. Ein ganz besonderes Ausflugsziel ist Halloween Town aus Tim Burton's „A Nightmare before Christmas“. Natürlich trifft ihr auch die entsprechenden Hauptakteure der einzelnen Filme sowie eine ganze Riege weiterer berühmter Disney- und Final-Fantasy-Charaktere. Bambi, Tigger, Pinocchio, Sebasti-

an die Krabbe, Hercules und Aladdin kreuzen ebenso eure Wege wie Cloud Strife, Yuffie oder der Kürbiskönig Jack Skellington.

Dass in den insgesamt elf Welten nicht alles mit rechten Dingen zugeht, versteht sich von selbst. Sora und seine Begleiter müssen nicht nur gegen die Heartless antreten, sondern auch dem unlauteren Treiben etwaiger Bösewichte wie Hades, Clayton oder Jafar Einhalt gebieten.

Die richtige Mischung macht's

Mit Kingdom Hearts hat Squaresoft die perfekte Symbiose aus actionorientiertem Gameplay und klassischen Rollenspiel-Elementen hergestellt. Sora und seine Kumpagne wandern vollkommen frei durch die Welten, erklimmen Bäume, schwingen sich von Ast zu Ast, schleppen Kisten oder schwimmen durchs Wasser. Zudem nimmt der Spieler aktiv an den Kämpfen teil. Ihr stellt euch euren Gegnern also nicht mit irgendwelchen Tabellen, sondern mit dem Schwert in der Hand – Mann gegen Mann sozusagen. Für jeden besiegten Gegner erhält die Gruppe Erfahrungspunkte. Diese

steigern die Charakterwerte (Stärke, Lebensenergie etc.) und außerdem erlernen die drei Helden auch neue Fähigkeiten, darunter verschiedene Zauber. Sora kann beispielsweise seine Gegner mit Feuerbällen taktieren, durch eine Dodge Roll feindlichen Angriffen ausweichen oder mittels eines Supersprungs extrem hoch gelegene Vorsprünge und Plattformen erreichen. Donald verlässt sich dagegen mehr auf seinen Berserkerangriff, während Goofy mit steigender Erfahrung in der Lage ist, den erschlagenen Feinden mehr Geld und Lebensenergie abzuluchsen. Die Gruppe kann aber auch ihre Kräfte bündeln.

An speziellen Markierungen aktiviert der Spieler die Trinity-Fähigkeiten der Helden. Der Spieler erhält dann neue Gegenstände oder Zugang zu verborgenen Arealen innerhalb der Levels.

Das Aufgaben-Spektrum ist groß. Hüfeinlagen müssen ebenso bewältigt werden wie klassische Suche-Objekt-Aufträge, verzwickte Rätsel oder Kämpfe gegen überdimensional große Monster. Weder der Schwert-Arm noch die grauen Zellen kommen also zu kurz. Zudem sorgen zahlreiche Mini-Games und Sidequests dafür, dass dem Spieler nicht so schnell langweilig wird. **ML**



○ Auf Destiny Island lernt ihr zunächst, mit euren Fähigkeiten umzugehen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Squaresoft
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	4. Quartal

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Grafisch bezauberndes Abenteuer, bei dem sowohl RPG- als auch Action-Fans auf ihre Kosten kommen werden.

RATCHET AND CLANK

Wo Jak undaxter aufhören, fangen Ratchet und Clank erst richtig an!



○ Solche Kugeln frischen die Lebensenergie des Duos wieder auf.



○ Dieser hitzige Zwischengegner beeindruckt schon durch seine Größe.

PS2 Insomniac Games fühlt sich auf dem PlayStation-Terrain sichtlich wohl. Mit Disruptor (Acclaim) haben sie bereits 1996 einen Ego-Shooter für die PS-one entwickelt, der noch heute als Action-Geheimtipp für Sony's 32-Bitter gilt. Mit der Serie um den Feuer speienden Zwerg-Dra-

chen Spyro (Sony 1998, 1999, 2000) haben sich die Entwickler schließlich ihr eigenes PSone-Denkmal gesetzt. Die Spiele gehören – neben den Abenteuern von Sony-Maskottchen Crash – zu den erfolgreichsten Plattformern für PSone. Zwar sitzen die Naughty-Dog-Protagonisten Jak

undaxter noch recht bequem auf dem PS2-Jump'n-Run-Thron, doch sägen Insomniacs Helden-Komiker Ratchet und Clank bereits heftig an dem königlichen Sitzmöbel.

Schraube locker!?

Die Titelhelden sind ein beinahe unzertrennliches Team. Ratchet ist der Abkömmling einer außerirdischen Fledermausrasse, die offensichtlich das Fliegen verlernt hat. Sein sympathischer Sidekick Clank ist ein zu klein geratener Roboter. Er wird von Ratchet stets huckepack auf dem Rücken getragen. Die beiden stürzen sich Hals über Kopf in die Schlacht gegen die bösen Blarg und deren finsternen Anführer Drek. Dieser will nämlich ihre Heimat-Galaxie unterjo-



○ Ratchet and Clank verwöhnt das Zockerauge mit riesigen Levels und prächtigen Umgebungen.



○ Mit dem Trespasser lassen sich verschlossene Tore öffnen.



Die Hoverboard-Rennen sind fast schon ein Spiel im Spiel!



Der Waffenhändler versorgt die Helden mit Knarren und Munition.

chen. Dazu steht den beiden ein beachtliches Arsenal an Waffen und praktischen Gegenständen zur Verfügung. Diese fallen den bizarren Helden allerdings nur selten so mir nichts, dir nichts in den Schoß. Vielmehr müssen die beiden meist zunächst beim Waffenhändler Gadgetron shoppen. Dieser lässt sich jedoch nicht mit Edelmetallen entlocken, sondern mit Schrauben und Bolzen. Wann immer Ratchet einen Widersacher erledigt hat, bleibt ein ganzer Haufen der begehrten Eisenwaren zurück.

Go go Gadgeto-Spielzeug!

Neben einem einfachen Blaster finden sich im Inventar der Zweimann-Armee noch Bomben, Minen, ein Flammenwerfer, der Enterhaken und ein sehr, sehr destruktiver Raketenwerfer. Das Besondere sind jedoch die Spezialwaffen wie z.B. der Taunter, die Vakuum-Kanone oder der Glove of Doom. Der Taunter ist so etwas wie ein kleiner Mono-Ghettoblaster. Das Instrument lockt Gegner mit hörbaren Pöbeleien und Geräuschen aus ihren Verstecken.

Die Vakuum-Kanone ist ein modifizierter Superstaubsauger, der kleinere Gegner ansaugt und anschließend als tödliche Projek-

tile verschießt. Ein besonderes Highlight von Gadgetrons Erfindungsgabe ist jedoch ohne Zweifel der Glove of Doom. Der verschießt kleine Eisenkugeln, aus denen jeweils vier Miniroboter entspringen. Die kleinen Kerle zerstören Dreks Schergen, indem sie Amok laufen und dann in der Nähe ihrer Gegner dreckig lachend explodieren. Das ist nicht nur effektiv, sondern obendrein auch sehr witzig anzuschauen.

Ego reimt sich nicht auf Team!

Hin und wieder ist es notwendig, dass sich die beiden trennen. Als sie im Orbit des Planeten Nebula G34 eine Weltraumstation der Blarg entern, muss Clank z.B. einen neuen Bereich über die Außenhülle der Station erschließen, da er nicht auf Sauerstoff angewiesen ist. Auf seinem Streifzug durch die riesige Anlage findet er eine Maschine, die wiederum kleine Roboter produziert. Nachdem sie aktiviert wurden, folgen sie Clank auf Schritt und Blechfuß. Anstelle eines Waffenauswahl-Interfaces öffnet ein Druck auf die Dreiecks-Taste ein Befehls-Menü. Mit dem linken Analog-Stick wird einer der vier Befehle „angreifen“, „folgen“, „warten“ oder „benutzen“ ausge-

wählt – die Blechkameraden werden gehor- sam genau das tun, was ihnen aufgetragen wurde.

Quer durch die Galaxis

Die Steuerung der Weltall-Retter ist einfach. Der linke Analog-Stick dient der Bewegung von Ratchet. Mit dem rechten Analog-Stick bewegt ihr die Kamera. Gesprungen wird mit X und wenn man den Button gedrückt hält, fährt Clank Rotorblätter aus, mit denen das Duo über Abgründe hinwegschweben kann. Ein Druck auf die Dreiecks-Taste ruft das Waffenauswahl-Menü auf. Der Kreis-Button feuert den aktiven Ballermann ab. Mit den linken Schultertasten kann sich der Spieler aus Ratchets Ego-Perspektive umschauen – das ist beim Anvisieren entfernter Gegner enorm hilfreich. Die rechte Schultertaste lässt die beiden abducken.

Optisch trumpft das Spiel mit enorm abwechslungsreichen und vor allem riesigen Levels auf. Die Architektur ist für einen Action-Plattformer extrem komplex. Besonders beeindruckend ist die Freiheit, die der Spieler beim Erforschen der Areale genießt. Die Illusion, in sich geschlossene Welten zu erkunden, wird zu keiner Zeit von unsichtbaren Wänden oder anderen Levelgrenzen getrübt. Die nicht-lineare Story erfordert es darüber hinaus, die insgesamt 18 Planeten mehrmals zu besuchen, um mit neuen Gadgets bisher verschlossene Bereiche zu eröffnen. **[MK]**



Go go, Magneto-Boots. Dank der haftenden Stiefel wandelt das Duo auch an der Decke entlang.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Jump 'n Run
Spieler	1
Hersteller	SCEA
Entwickler	Insomniac Games
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Winter 2002

FERTIGGESTELLT

65%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — potenzieller Hitkandidat

Ratchet and Clank mixt riesige Levels, zahlreiche Waffen und witzige Gadgets mit guten Gags und exzellentem Gameplay.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Lang ersehnt und mittlerweile greifbar nahe – Tony Hawk fliegt wieder durch unsere Wohnzimmer.



○ Über Manuals verbindet man die einzelnen Tricks miteinander.



○ Hält man sich an Autos fest, ist Balance gefragt.

PS2 Mal wieder! Schon wieder! Immer wieder! Davon können wir zumindest ausgehen, denn am 23. Juli hat Tony Hawk seinen Vertrag mit Activision

bis zum Jahr 2015 (!) verlängert. Dem Sequel-Wahn wird also vorerst kein Riegel vorgeschoben. Ob wir uns in 13 Jahren immer noch an frischen Ideen und aufgepepptem

Gameplay erfreuen können, wissen wir leider auch noch nicht. Fakt ist aber, dass bisher jede Neuauflage den Vorgänger mit verbesserten Spieleigenschaften, aufpolierter Grafik, neuen Tricks und einem exzellenten Soundtrack übertreffen konnte. Und das wird auch im vierten Teil der Hawk-Saga nicht anders sein!

So gut wie neu

In der uns vorliegenden Version ist lediglich der Karriere-Modus auf zwei Arealen spielbar. Die Besetzung wurde vollständig vom Vorgänger übernommen. Bob Burnquist, der im dritten Teil eine Pause eingelegt hatte und nur auf Konamis ESPN-X-Games-Skateboarding-Parcours zu sehen war, ist nun auch wieder mit von der Partie. Somit steht euch abermals eine beachtliche Profisportler-Riege von 14 Leuten zur Verfügung. Hinzu kommen natürlich noch freispielbare Charaktere und der selbst kreierte Skater. Doch nicht nur Bob ist zurück. Man hat sich die Beschwerden der zahlreichen Fans zu Herzen genommen und implementierte erneut die beliebte Gap-Liste.

Hat man sich für einen Brettkünstler entschieden, beginnt man im ersten Level, dem College. Wie gewohnt erhält man nach Be-



○ Schnelligkeit zählt! Und auf diese Weise haben wir schon als Kinder unsere Rennen ausgetragen.



○ Süße, pinkfarbene Elefanten müssen eingesammelt werden. Manchmal sind die Aufgaben etwas kitschig.



○ Skateris! Ähnlich wie Tetris – ihr müsst versuchen, die Tricks auszuführen, bevor sie den Bildschirmrand erreichen.

wältigung vorgegebener Aufgaben Goal-Points, die den Zugang zu weiteren Arealen ermöglichen. Der lästige Zwei-Minuten-Timer fehlt jetzt allerdings. Somit kann man sich je nach Laune erst einmal einen Überblick über die riesigen und weitläufigen Umgebungen verschaffen, bevor man sich an den eigentlichen Job heranwagt.

Abwechslungsreich

Jeder Skate-Park wurde wieder mit unendlich vielen Rails, Curbs, Gaps, Quarter- und Halfpipes zugestrichelt, so dass man sich richtig schön austoben kann. In allen Runden gibt es 21 Levelziele zu erfüllen. Um eine Aufgabe in Angriff zu nehmen, muss man lediglich zu einem Passanten oder Skater-Kollegen fahren und kurz plaudern. Sie werden euch prompt unterschiedliche Herausforderungen stellen. Dabei sind wieder viele altbekannte Varianten,

wie das Einfahren diverser Highscores, das Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E sowie die Ausführung bestimmter Moves an speziellen Spots. Doch gibt es auch Neuerungen: So müsst ihr beispielsweise ein Rennen gegen einen Inliner gewinnen oder die Buchstaben C-O-M-B-O einsammeln. Hierbei müsst ihr sämtliche Lettern innerhalb einer Combo beschaffen. Problematisch ist das vor allem dann, wenn diese quer über das Level verstreut liegen. Wird die Move-Kette unterbrochen, ist die Aufgabe nicht bestanden. Es gilt also, alle Tricks mit Manuals zu verbinden. Und damit sind wir auch schon bei der nächsten Neuerung.

Neue Manöver

Einen stinknormalen Wheelie konnte im Prequel jeder Skater ausführen. Hinzu kam, dass bei aufgeladener Special-Leiste ein weiterer,

viel spektakulärerer Trick bewerkstelligt werden konnte. Daran hat sich zwar nichts geändert, doch einige Manöver können die Strassen-Cowboys nun auch ohne Special-Leiste zum Besten geben. Des Weiteren kann man nun mit R2 oder L2 Sprünge abfangen, die noch zu Beginn schwer nach einem Sturz aussehen. Dieselben Tasten benutzt man auch, um herrliche Spine-Transfers auszuführen. Außerdem besteht nun die Möglichkeit, sich an einem Auto festzuhalten. Hängt man einmal an der Stoßstange fest, zählt vor allem die Balance. Genauso wie man das von den Manuals, Grinds, Slides oder Lip-Tricks her kennt.

Ansonsten sind die verschiedenen Spots „angewachsen“. Riesige, weitläufige und belebte Areale warten auf euch. Im Gegensatz zu den Vorgängern ist der Grafik-Stil nicht mehr ganz so knallig bunt. Die Animationen der einzelnen Sportler wurden noch realistischer gestaltet und die Gesichtstexturen ähneln immer mehr denen der realen Vorbildern. Anfangs dachten wir noch, dass die Serie allmählich ausgelutscht sei, doch nun sitzen wir da und hoffen, bald die Test-Version zu erhalten. **HS**



○ Eine gewonnene Partie Tennis bringt zusätzlich 1000 cash auf euer Konto.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Sport
Spieler	1-4
Hersteller	Activision
	www.activision.de
Entwickler	Neversoft
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Nunmehr zum vierten Mal möchte Tony Hawk in den Fun-sport-Olymp!

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Tosender Beifall für den kommenden PS2-Champion!



Die Namen der 40 Vereinsmannschaften sind wieder fiktiv.

PS2 Es kursiert das Gerücht, dass am 31. Oktober Stichtag sein wird: Konami veröffentlicht Pro Evolution Soccer 2. Dazu gibt's asiatische Vorschusslorbeeren gratis: In Japan wurden seit dem Release am 25. April 2002 über eine Million Exemplare des PS2-Gekickes unter dem Namen Winning Eleven 6 vertickt. Warum aber sieben Monate Däumchen drehen? Weil die PAL-Fassung, wie schon im Vorjahr, Verbesserungen und zusätzliche Features bieten wird.

Taktisch, praktisch, gut!

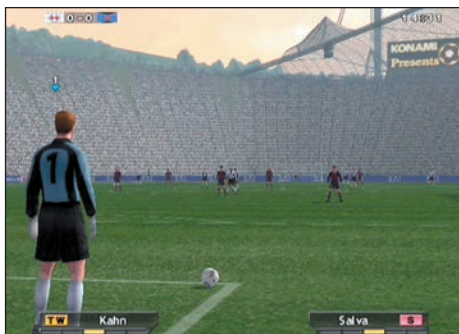
Gelungener Saison-Auftakt: Die uns vorliegende Preview-Version von Pro Evolution Soccer 2 besticht durch ihre exquisite Spielbarkeit. Im Vergleich zum Vorgänger fallen die Aktionen mit oder ohne Polygon-Leder

deutlich spritziger und wendiger aus. In erster Linie lassen sich Pässe, Flanken, Torschüsse etc. nun einen Tick schneller vollziehen. Keine Angst! Trotzdem geht der hoch gelobte Realismus nicht flöten.

Eine Frischzellenkur wurde auch den Kicker-Animationen verpasst. Hierbei stechen vor allem Fußball-Virtuosen wie David Beckham, Luis Figo oder Rivaldo ins Auge. Deren typische Merkmale – der frisch gebackene brasilianische Weltmeister vom AC Milan läuft z.B. wie auf rohen Eiern – wurden vom Entwickler Konami Computer Entertainment Tokyo bei den Bewegungsabläufen mit berücksichtigt.

Übung macht den Meister

Erfreulicherweise wurde auch die lehrreiche



Die Stadien wirken noch lebendiger.



Für die Übungen in den Trainings-Einheiten braucht man Fingerspitzengefühl.



„Miro“ Klose ist auch bei PES 2 immer für ein Tor gut.

Trainings-Option erweitert. Der PS2-Sportsfreund schiebt bei den neuen Übungseinheiten, die auch in der Praxis Anwendung finden, keine ruhige Kugel. Gesponsert vom britischen Sportartikel-Hersteller Umbro, müssen die Spieler bei zahlreichen Pass-, Dribbel- und Standardsituationen-Lektionen konstante Leistungen erbringen, um einen Rang in der jeweiligen Highscore-Tabelle zu besetzen.

Themenwechsel: Auch in puncto Präsentation hat sich jede Menge getan. So kann bei Freundschafts-Begegnungen die Art des Kommentars (neutral, Heim-, Auswärts- oder Spieler-Kommentar) selbst bestimmt werden. Reporter Wolff-Christoph Fuss und Hansi Küpper (beide Premiere) können somit auf Wunsch Partei ergreifen. Gleiches trifft auf die Sympathien der Stadion-Besucher zu. **DG**

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Sportspiel
Spieler	1-8
Hersteller	Konami
Entwickler	KCET
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Einschätzung: Konami PES 2 wird in dieser Saison den PS2-Cup gewinnen.

I BELIEVE I CAN FLY



MX Superfly

FEATURING
RICKY CARMICHAEL

Die ultimative Kombination aus...



Motocross



Supercross



Freestyle

SEPTEMBER 2002

www.mxsuperfly.com



November 2002

PlayStation 2



© 2002 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. THQ, the THQ logo and the MX Superfly logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All Rights Reserved. "B" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2002 NINTENDO.

DISASTER REPORT



Als Erdbebenopfer flüchtet ihr aus einer zerstörten Stadt und trotzts Nachbeben.



○ Nachbeben! Drückt die Schultertaste, um die Stöße abzufangen.



○ Auf Tastendruck ruft ihr zwischen den Trümmern nach Überlebenden.

PS2 Erdbeben auf der Insel Shutou: Häuser stürzen ein, Brücken krachen ins Meer und Feuer brechen aus. Als Journalist Sutou Masaki irrt ihr durch die zerstörte Hauptstadt und sucht nach Überlebenden.

Auf eurer Flucht seid ihr beweglich wie Lara Croft. Ihr spurtet an umgestürzten Betonfeilern vorbei und springt über eingestürzte Treppen. Blockiert ein quer liegender Bus euren Weg, klettert ihr einfach darüber hinweg. Sogar schwankende Stahlträger werden zu Fluchthelfern – dazu balanciert ihr auf ihnen entlang.

Alle Aktionen sind mit einem Risiko verbunden, denn Nachbeben verändern die Landschaft unaufhaltsam. Gerade noch kraxelt man eine Mauer hinauf, schon sackt die Konstruktion nach unten. Stahlröhren rutschen selbständig über die Straße und laufend seid ihr in Lebensge-

fahr! Eure Energie sinkt automatisch und nur regelmäßige Erfrischungen an Wasserspendern halten euch am Leben.

Auf Plündertour

In den Trümmern findet ihr Thermosflaschen, Brechstangen und andere nützliche Utensilien, die ihr in eurem Rucksack verstaut. Das Inventar nutzt sich ab, je öfter man es anwendet: Setzt ihr eine Sonnenbrille zu oft auf, zerkratzt sie und wird nutzlos.

Durch Kombinationen erhält man neue Gegenstände: Fügt Mullbinden, Feuerzeug und einen Stab zusammen und schon habt ihr eine Fackel. Später findet der Protagonist in der Überlebenden Aizawa eine treue Gefährtin. Das ortskundige Mädels folgt euch treu wie Yorda in Ico und verrät euch nützliche Schleichwege. Auf einer Karte markiert ihr Wasserstellen

und Durchgänge oder haltet Schlüsselerlebnisse fest.

R-Type-Erfinder Irem bringt euch das Grauen eines Erdbebens direkt auf den Bildschirm und lässt euch eine unheimliche Flucht erleben: Die evakuierten Straßen sind bis auf einige Leichen menschenleer, doch als ihr euch einem Polizeiwagen nähert, rast er plötzlich davon. Rettungshubschrauber ignorieren eure Hilferufe und einige Leichen haben seltsame Verletzungen, die nicht vom Erdbeben stammen können. Ein anderes Mal seht ihr einen Mann mit Videokamera, der flüchtet – findet heraus, was auf der Insel tatsächlich passiert ist...! **FM**



○ Helft Aizawa, auf die Straße zu klettern, damit sie Lebensmittel suchen kann.



○ Manchmal kommt ihr nur durch kleine Löcher auf allen Vieren in die Gebäude.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Agetec
	www.agetec.com
Entwickler	Irem
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Winter 2002

FERTIGGESTELLT

95%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Überleben in den Trümmern: Flüchtet mit Ico-typischem Teamwork vor Erdbeben und rettet Menschen aus dem Chaos.

**ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN**

Gunther Hruby

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.

Mail an: tipps@playstation.com

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

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

Crash Bandicoot - Der Zorn des Cortex

Leben aufsparen

Dieser Trick erfordert ein wenig Timing. Haucht Crash mal wieder sein virtuelles Leben aus, könnt ihr schnell pausieren noch bevor der Bildschirm schwarz wird und dann in den Warp Room zurückkehren. Mit etwas Glück wird euch kein Leben abgezogen. Allerdings müsst ihr den Level dann noch mal von vorne angehen.

ATV Offroad

Alle Strecken verfügbar

Tragt euch mit dem Namen WHATEXIT ein. Schon habt ihr euch ohne großen Aufwand alle Strecken erschummelt.

Drakan: The Ancients' Gates

Unverwundbarkeit

Unsere Heroine bestreitet tapfer ihren Weg. Allerdings nerven manche Gegner doch gewaltig und knabbern an eurer Lebensleiste. Hier nun der praktische Cheat, der den God-Mode (Unverwundbarkeit) aktiviert.

Halte folgende Tasten gleichzeitig gedrückt
L1 + L2 + R2 + R1

Gebt nun zügig folgende Tastenkombination ein:

X, △, ○, ○, ○, □, ○



○ Mit aktivierter Unverwundbarkeit verliert so mancher Gegner seinen Schrecken.

Project Zero

Erspielbare Extras

Fleißige Zocker werden belohnt. Spielt ihr Projekt Zero durch, braucht ihr am Ende nur abzuspeichern um einige Goodies wie beispielsweise eine Geisterliste und alternative Outfits zu aktivieren.

Startet dann ein neues Spiel und ladet einfach den alten Speicherstand wieder. Ein Battle-Mode wird unter den Spieloptionen anwählbar.

Absolviert ihr diesen erfolgreich, gesellt sich der Schwierigkeitsgrad Nightmare zur Auswahl. Wer jetzt wiederum das Spiel auf der Nightmare-Stufe schafft, wird mit einem alternativen Abspann belohnt. Zusätzlich gibt es auch noch eine direkte Kapitelanwahl, mit der ihr gezielt in die einzelnen Spielabschnitte springen dürft.

V-Rally 3

Wie erhält man die Lizenz für Level 2?

Gewinnt die Championship der Klasse 2.0 1 zweimal.

Wie erhält man die Lizenz für Level 3?

Gewinnt die Championship der Klasse 2.0 1 viermal.

Spiegelstrecken - Mirror-Mode

Um die Strecken eines Landes im so genannten „Mirror-Mode“ (spiegelverkehrt) benutzen zu können, braucht ihr „nur“ auf jeder Piste einen Zeitrekord aufzustellen.

Versteckte Wagen

Welche versteckten Wagen gibt es? Und wie werden sie zugänglich? Hier steht's:

Mitsubishi Lancer Evolution VI

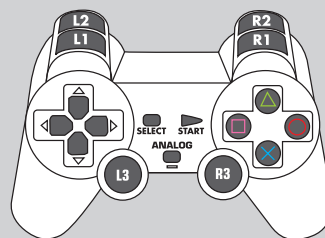
Championship in der 1.6-Klasse gewinnen.

SEAT Cordoba Repsol

Challenge-Mode komplett absolvieren.

inFormation

○=rechts
○=links
○=oben
○=unten
□=Quadrat
X=Kreuz
○=Kreis
△=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTipps-Seiten: Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, dass ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , “ die Tastenfolge, solltet ihr diese eine nach der anderen eingeben.

INHALT 10/2002

PlayStation2

ATV Offroad	53
Crash Bandicoot - Der Zorn des Cortex	53
Drakan: The Ancients' Gates	53
No One Lives Forever	54
Project Zero	53
Street Hoops	54
V-Rally 3	53-54

CheatCards PS2

Das Ding - Einsteigertipps	67-68
Prisoner of War	67-68

Player's Guide

PlayStation2

GTA 3	58, 63
Onimusha 2: Samurai's Destiny (Teil 1)	64-66
Project Zero (Teil 2)	55-57



PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

V-Rally 3

Subaru Impreza 2000

Championship in der 2.0-l-Klasse gewinnen.

Toyota Corolla V-Rally

Legt auf allen Strecken eine Rekordzeit hin.

No One Lives Forever

Wenn es euch frustet, kurz vor Levelende ins Gras zu beißen oder wenn ihr einfach nur neugierig seid, was in den späteren Abschnitten alles auf euch zukommt, dann ist der folgende Cheat genau das Richtige für euch. Er ermöglicht es euch, jeden Level direkt anzuwählen. Dazu geht ihr wie folgt vor:

Geht im Hauptmenü auf „Spiel laden“. Drückt und haltet dann die L3-Taste und die R3-Taste. Jetzt einfach noch die X-Taste betätigen.

Nun könnt ihr links im Kasten die gewünschten Levels anwählen



○ Levelauswahl leicht gemacht: Einfach den gesuchten Abschnitt anwählen und anklicken.

Street Hoops

Versteckte Spieler und Goodies Xzibit

Um an Xzibit (der heißt wirklich so!) zu kommen, müsst ihr die „Lord of the Court Challenge“ am Venice Beach erfolgreich abschließen.

Master P. & Lil' Romeo

Erspielt euch Geld. Gebt es dann im Foot Action-Store für Klamotten der Marke P. Miller aus. Nachdem einige tausend Dollar den Besitzer gewechselt haben, werden die beiden anwählbar.

Speedy

Startet einfach eine Weltmeisterschaft (World Tournament). Schon wird Speedy freigeschaltet.

And1 Players

Die And1 Players (Hot Sauce, Headache, Main Event, 1/2 Man, Speedy, Booger, A-O) erhaltet ihr, nachdem ihr einmal den World Tournament absolviert habt.

Allerdings kostet jeder dieser Spieler 10.000 Dollar.

Street Hoops

1/2 Man – 1/2 Amazing

Besiegt die Mannschaft Urban Hitman im World Tournament. Für 10.000 Dollar könnt ihr dann einkaufen.

San Juan Coquis Team

Diese Mannschaft erhaltet ihr, nachdem das World Tournament einmal durchgespielt wurde. Schwierigkeitsgrad – Balla.

London Knights

Diese Mannschaft erhaltet ihr, nachdem das World Tournament zweimal durchgespielt wurde. Schwierigkeitsgrad – Greatest of All Time.

Athens Minotaurs

Diese Mannschaft erhaltet ihr, nachdem das World Tournament dreimal durchgespielt wurde. Schwierigkeitsgrad – Greatest of All Time.

Kinshasha Warriors

Spielt das World Tournament viermal durch. Schwierigkeitsgrad – Greatest of All Time.

Cypress Hill – Bobo – DJ Muggz

Spielt das World Tournament einmal auf dem Schwierigkeitsgrad Greatest of All Time durch.

Versteckte Spielmanöver

Übt die folgenden Moves. Alle Aktionen sind so genannte „Fakes“. Zu Deutsch: Ihr deutet Bewegungen an, um den Gegner zu verwirren.

Fake Right

○, ○, ○

Fake Left

○, ○, ○

Whoow

R2, ○, ○, ○

Shamgod

L1, L2, ○, □

Around The World

R2, L1, ○, X

Maja Look

R1 + R2, □

Look Up

L2, R2, ○, ○, ○



○ Im Untermenü Game Settings findet ihr die praktische Cheateingabe.

Street Hoops

Cheats!

Das Spiel hält einen speziellen Eingabe-Screen für Cheat-Codes parat. Diesen erreicht ihr über das Hauptmenü. Wählt dort den Punkt „Game Settings“ aus. Im Folgenden befindet sich der Unterpunkt „Cheats“. Hier dürft ihr die folgenden Codes eingeben und mit dem Accept-Befehl runterspülen.

Nach einer richtigen Eingabe seht ihr unten im Bild kurz eine Bestätigung eingeblendet. Bestätigt ihr erneut, wird der entsprechende Effekt wieder deaktiviert.

– Kurzer play-Englischkurs –

Das englische Wort „enabled“ bedeutet „aktiviert“ und das englische Wort „disabled“ bedeutet „deaktiviert“.

Black Ball

R2, R2, ○, L2

Pimp-Outfit

R1, □, ○, L2

Block Party

R1, ○, L2, R2

Normaler Ball

R1, □, □, L1

Easy Steals

R1, □, □, □, R1, L2

Bunte Bälle

○ R2 □ R2

Kung Fu Outfit

○, ○, □, L1

Weihnachtsoutfit

R2, L2, R2, L2

Tuxedo Outfit

L2, L2, ○, □

Power Game

R2, ○, L2, ○

Cowboy Outfit

○, R2, R2, R1

Clown Outfit

□, L1, □, ○



○ Gebt die Cheats ein und bestätigt. Unten wird eine Erfolgsmeldung angezeigt..

Frank Emmerling

Komplettlösung TEIL 2

PROJECT ZERO

In dieser Ausgabe begleiten wir euch durch die letzten beiden Nächte im Geisterhaus und bereiten dem Spuk ein für alle Mal ein Ende.

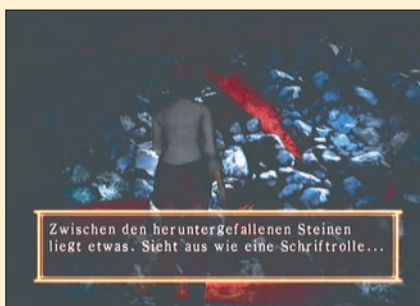
3. Nacht – Die Katastrophe Maul des Dämons

Ihr erwacht vor dem Tor wieder. Durchschreit es erneut.

Verbotener Weg

Nach dem ersten Torbogen lässt sich links ein Geisterstein finden und ein Geist fotografieren. Wenn ihr weitergeht, werdet ihr von drei Geistern gleichzeitig angegriffen. Rennt zurück und erledigt sie aus sicherer Entfernung. Nach dieser kurzen Unterbrechung folgt ihr dem Weg weiter. Unterwegs sammelt ihr noch Kräutermedizin und einen weiteren Geisterstein ein.

Am Ende des Tunnels seht ihr eine kurze Sequenz. Im Anschluss gilt es, einen Geist zu erledigen. Schnappt euch noch das blinkende Etwas und kehrt nun zurück zum letzten Speicherpunkt. Unterwegs werdet ihr von einem Geist attackiert.



⊙ Wenn ihr Pech habt, werdet ihr von einem Geist attackiert, wenn ihr die Schriftrolle aufhebt.



⊙ Das Foto der Doppeltür des Mondscheins gibt euch den nächsten wichtigen Hinweis.

Schuttraum

Macht ein Foto von der Tür, die zum Beerdingungsraum führt. Um das Siegel zu brechen, fotografiert ihr den Geist, der sich im Schutthaufen neben dem Speicherpunkt verborgen hält. Lauft nun durch die Tür ins.

Kirschbaumatrium.

Lauft den Steinpfad im Garten bis zum Mondschein entlang. Fotografiert die Tür.

Treppenhaus

Sobald ihr auf die Zugangstür zum Treppenhaus zumarschiert, erscheint ein Geist. Im Treppenhaus lauft ihr am Spiegel vorbei und nehmt die rechte Tür an der Wand.

Buddhazimmer

Nehmt euch vom Altar im Norden das rituelle Seil. Nun benutzt das Seil in folgender Reihenfolge an den einzelnen Buddhastatuen:

- Buddha im Nordwesten
- Buddha im Nordosten
- Buddha im Südwesten
- Buddha im Südosten

Der Altar ist nun offen. Sobald ihr den Altarinhalt an euch nehmt, werdet ihr von einem Geist attackiert. Für diesen Geist ist die Bonusfunktion „Sehen“ recht nützlich. Auch der „Film Typ 74“ eignet sich hervorragend gegen ihn. Geht nun zurück ins Kirschbaumatrium.

Kirschbaumatrium

Lauft zum Mondschein und klickt die Tür an, eine weiteres Rätsel erwartet euch. Die Kombination lautet: 5, 3, 2, 1, 4, 5, 3.

Der Mondschein

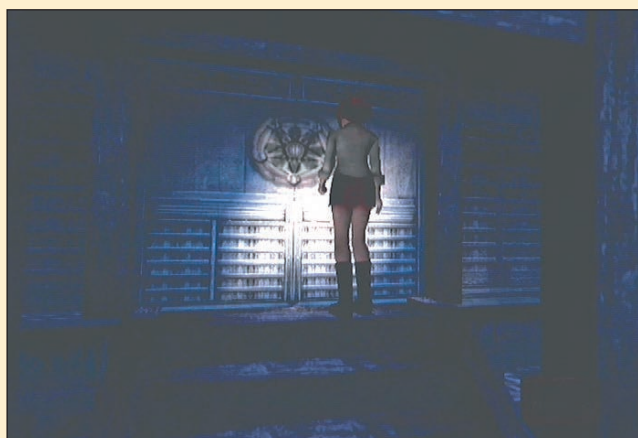
Öffnet den Schrank in der Mitte des Raums und fotografiert alle vier Seiten des Schrankes (natürlich nur den wabernden Part). Verlasst nun den Schrein wieder. Im Garten werdet ihr von einem Geist attackiert.

Abgrund

Fotografiert direkt am Wasserrad rechts einen Geist. Lauft nun bis zum Ende des Piers, um von einem weiteren Geist attackiert zu werden. Nun geht es weiter in den ...



⊙ Dieser Geist ist ein besonders nerviger Zeitgenosse. Achtet vor allem auf seinen Schwertangriff, der enormen Schaden anrichtet.



○ Jetzt lässt sich die Tür zum Mondschein ganz locker öffnen, vorausgesetzt ihr wisst die richtige Schlosskombination.



○ An der Vorderseite des Schanks drückt ihr die linke Taste, um den Mechanismus auszulösen.

...Quadratischen Garten

Speichert ab und geht zum Monument im Zentrum des Gartens. Dort macht ihr den nächsten Geist nieder. Achtet bei dem Kerl vor allem auf den Boden, er versucht euch ständig von unten zu packen. Schnappt euch nach eurem Sieg noch das Schriftstück am Zaun. Nun geht's weiter.

Aquarium

Hier gilt es, sich erst der beiden lästigen Geister zu entledigen, bevor ihr zur Tür durchkommt. Die Kombination hierfür lautet: 10,8,7,4.

Garten

Hier könnt ihr erst einmal sichern. Sobald ihr den Brunnen passiert, werdet ihr von einem

Geist attackiert. Ist er erledigt, geht es zurück. Wenn ihr noch einige Extras ergattern wollt, wählt den Weg zum Schrein – Angriffe inklusive. Letztendlich führt euer Weg jedoch in den ...

...Mondschein

Um den Schrank zu öffnen, müsst ihr auf jeder der Seiten den richtigen Knopf drücken:

- Frontseite: 1. Knopf
- Rechte Seite: 2. Knopf
- Rückfront: 3. Knopf
- Linke Seite 4. Knopf

Der Schrank öffnet sich. Lauft nun in Richtung Ausgang und dreht euch um. Von dort könnt ihr ein Foto des Sockels der Frontseite machen, welches euch den nächsten Hinweis liefert.

Kirschbaumatrium

Ihr werdet von mehreren Geistern attackiert. Erledigt sie und nehmt den Weg in die große Halle.

Große Halle

Sobald ihr euch die große Blutlache näher betrachtet,

werdet ihr von einem Geist attackiert. Habt ihr ihn erledigt, erhaltet ihr ein Siegel. Sucht noch nach drei Extras, die hier herumliegen und kehrt dann in den Mondschein zurück. Es ist mit Angriffen seitens der Geister zu rechnen.

Mondschein

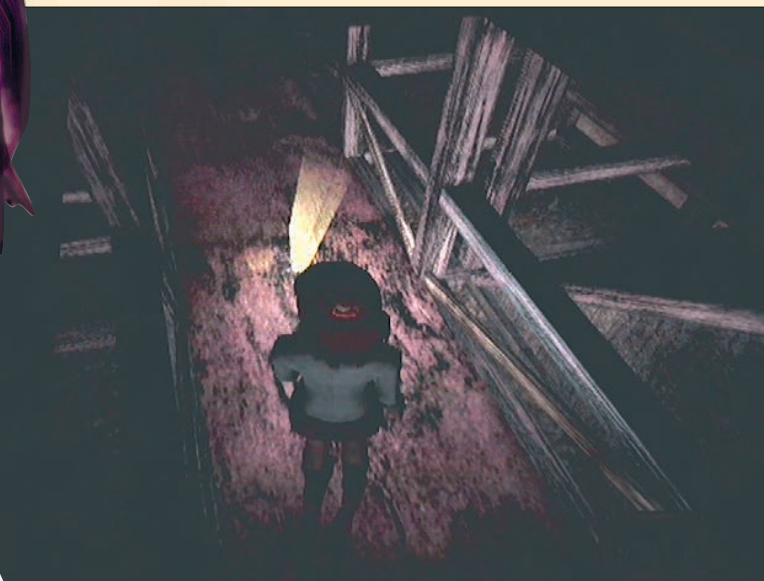
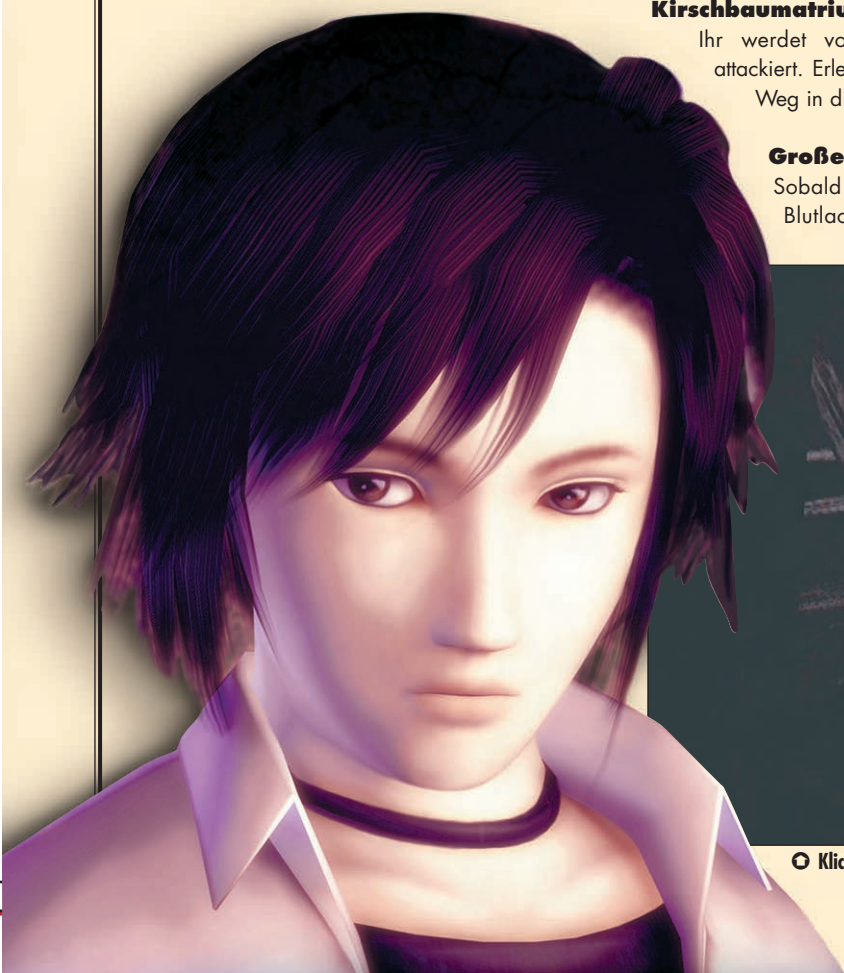
Setzt das gefundene Siegel an der Frontseite des Schrankes ein. Eine Luke öffnet sich. In der Tiefe schnappt ihr euch noch das Spiegelstück gegenüber der Leiter, um die Nacht abzuschließen.

Letzte Nacht – Kirie Koto-Raum

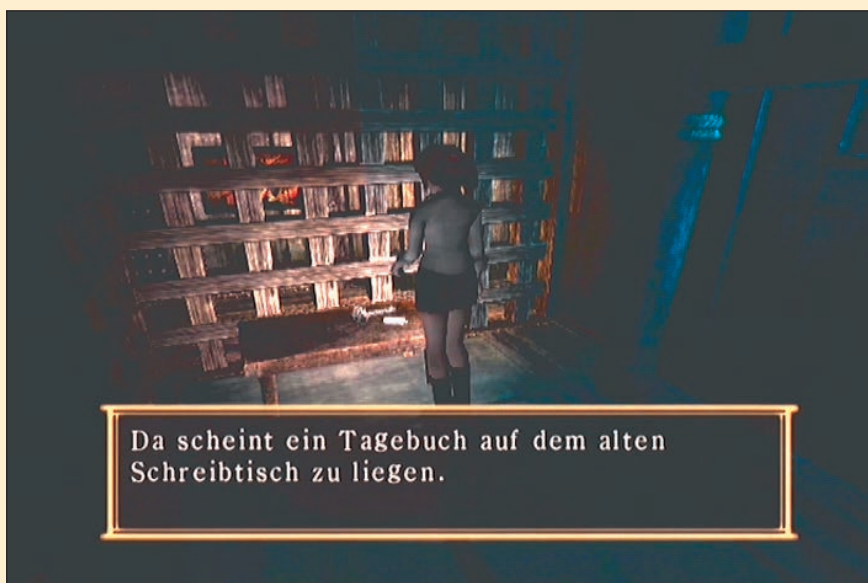
Schnappt euch hinter der spanischen Wand das Koto-Blatt. Damit könnt ihr nun auf der Koto (das zitterähnliche Teil) spielen. Geht nun die Stufen nach oben. Durch die kleine Tür gelangt ihr auf den ...

...Dachboden

Seht durch das Loch im Boden (gut ersichtlich am Lichtschein). Im Anschluss werdet ihr von



○ Klickt das Loch im Boden an, um eine weitere Sequenz auszulösen.



☉ Das Tagebuch im hölzernen Käfig gibt euch weitere Auskünfte über das, was hier vorgefallen ist. Wenn ihr nun den Käfig verlasst, könnt ihr links das Geistermädchen fotografieren.

einem Geist belästigt. Ein Stück weiter lässt sich eine Kräutermézin finden. Kurz vor dem Ausgang seht ihr durch ein weiteres Loch in der Wand. Nehmt die nächste Tür. Ihr gelangt in das ...

...Buddhazimmer

Gleich am Balken rechts könnt ihr speichern. Der Weg beschert euch noch einen „Film Typ 90“. Durch die nächste Tür gelangt ihr in den ...

...Kerker

Nach der Sequenz öffnet ihr die Zelle und betretet sie. Sammelt alle Items ein. Wenn ihr Kiries Haarnadel anfasst, folgt eine weitere Sequenz. Sobald ihr die Zelle verlasst, lässt sich rechts ein Geist knipsen. Lauft auf die Tür zu, wo der Geist stand. Nach wenigen Schritten tritt ein Geist hinter euch aus dem Spiegel.

Kämpfen ist hier sinnlos, lauft einfach durch die Tür und folgt dem Weg über die Stufen nach unten. Nehmt den Weg im Erdgeschoss in das ...

...Kirschbaumatrium

Betretet erneut den Mondschein und klettert die Leiter nach unten. Setzt Kiries Haarnadel im Schrein ein, schnappt euch links das heilige Wasser, speichert zum letzten Mal ab und geht durch die Tür.

Höllenbrücke

Links folgt ihr dem Pfad. Ihr werdet von einigen Geistern attackiert. Sammelt noch den Film ein und folgt dem Pfad weiter.

Seilaltar

Nach der Sequenz werdet ihr mal wieder von einem Geist attackiert. Macht diesen platt. Hier ist die letzte Gelegenheit, einen

Steinspiegel an euch zu nehmen. Geht nun durch die verbliebene Tür weiter.

Taufweg

Links von euch lässt sich noch eine Kräutermézin finden. Erledigt den Geist und sammelt das heilige Wasser auf, bevor ihr durch die letzte Tür dieses Spiels schreitet.

Höllentor

Lauft den Pfad hoch und untersucht das Steingebilde gegenüber des großen Tors. Nach der Sequenz beginnt der Endkampf.

Endboss: Kirie

Eine Berührung von Kirie ist tödlich, daher vermeidet jeden Kontakt mit ihr. Nur ein Steinspiegel kann euch hier (einmal) retten. Am besten haltet ihr immer das Steingebilde



☉ Durch die Tür gelangt ihr wieder ins Kirschbaumatrium.

zwischen euch und Kirie. Als Film solltet ihr vornehmlich den „Film Typ 90“ einsetzen. Und nicht vergessen: Erst abdrücken, wenn der Kreis den orangen Farbton angenommen hat. Blau richtet bei Kirie keinen Schaden an. Erschwert wird euer Zielen durch die Erdbeben. Spezialfunktionen haben bei ihr keine Wirkung, also spart euch die Mühe. Ist es euch gelungen, aller Widrigkeiten Kirie (zumindest kurzfristig) zu schlagen, hebt schnell neben dem Steingebilde das letzte Spiegelstück auf. Nun noch fix den kompletten Spiegel auf der Rückfront des Steingebildes eingesetzt und ihr habt das Ende des Spiels erreicht.



☉ In der Zwischensequenz seht ihr, was mit Kirie auf dem Seilaltar passiert ist.



☉ Wenn ihr gegenüber des Höllentors am Steingebilde diese kreisrunde Öffnung anklickt, folgt der finale Kampf gegen Kirie. Seid ihr gewappnet?



Anselm Christiansen/Mark Liebold/Gunther Hruby

GRAND THEFT AUTO 3

DIE SACHE MIT DEM DODO

Anselm Christiansen hat uns seine gigantische Anleitung zukommen lassen, in der erklärt ist, wie ihr mit dem Dodo in GTA 3 fliegen könnt. Natürlich wollen wir euch diese nicht vorenthalten. Wir haben uns erlaubt, die wichtigsten Elemente hier zusammengefasst wiederzugeben.

Wo ist das Dodo?

Vier Fundorte gibt es:

- Die Import-Export-Garage in Portland Harbour. Das Dodo findet ihr erst, wenn ihr alle nötigen Autos dort abgeliefert habt.
- Am Francis International Airport: Das Flugzeug findet ihr in der Mission "Der Flughafen Coup". Von nun an steht in dieser Halle immer ein Dodo. Ihr erreicht die Halle, wenn ihr vor der Brücke nach Staunton Island rechts zum FIA, und dann gleich wieder rechts am Park-



○ Erst wenn alle „geforderten“ Kisten abgeliefert wurden gibt's in Portland ein Dodo.



○ Im östlichen sowie beim westlichen Hangar am Airport von Shoreside Vale erwartet euch ein betanktes Dodo.

platz vorbei in Richtung Rollfelder fährt. Der Hangar mit der geschlossenen Rückseite ist der Richtige.

- Fahrt den gleichen Weg wie eben schon beschrieben. Fahrt aber an dem Hangar vorbei, dann die Kreuzung rechts in Richtung Polizei-Helipad. Dort findet ihr ein Dodo, das nach Benutzung schnell wieder erneuert ins Spiel zurückkehrt.
- Fahrt die Straße, die parallel zur großen Startbahn verläuft in Richtung Staunton, dann werdet ihr links zwei Hangars finden. In einem ist ein Jet, nebenan findet ihr in einer Ecke ein Dodo.

Wo startet man das Dodo?

Grundsätzlich könnt ihr auf jeder langen Straße oder sonstigen geraden Fläche starten. Autos oder andere Hindernisse erschweren jedoch einen problemlosen Abflug. Benutzt deshalb die große Landebahn, auf der auch die großen Passagierjets starten und landen. Keine Angst, die parkenden

Flugzeuge bilden keinerlei Hindernisse. Man kann durch sie „hindurchschweben“.

Auch könnt ihr die Startbahn nutzen, die schräg ins Meer verläuft. Diese jedoch ist nicht so lang und die Winde dort können euch ebenfalls zu schaffen machen.

Startvorbereitungen

- Sucht euch eine der drei Verfolgerperspektiven aus. Die Mittlere eignet sich hervorragend. Ihr müsst immer das ganze Fahrzeug sehen!
- Macht das Radio aus! Ihr könnt so hören, wann ihr starten müsst.
- Entscheidet euch für eine Kontrollart. Die Steuerung mit dem normalen Steuerkreuz ist empfehlenswert. Hierdurch lauft ihr nicht Gefahr, versehentlich in eine falsche Richtung zu drücken, was einen Absturz zur Folge hätte.

Wichtig: Für den gesamten Flugvorgang gilt: Haltet bis auf ein paar Ausnahmen (z.B.: Gas) niemals eine Taste gedrückt! Ihr dürft die Tasten immer nur kurz antippen!



○ Wechselt die Perspektive so, wie es hier zu sehen ist.



⦿ Üben! Haltet die Kiste immer schön auf dem Geradeaus-Kurs!



⦿ Erst wenn ihr Funken seht, dürft ihr das Steuerkreuz loslassen.

Der Start

Fahrt zu eurem Startplatz und drückt R1. Sobald ihr vollständig steht, drückt X und ⦿. Wenn ihr am Boden Funken fliegen seht, lasst die ⦿-Taste los! (Betätigt auf keinen Fall versehentlich ⦿.)

Drückt sofort R2 bzw. L2 und drückt ⦿.

Ihr dürft das Dodo nicht zu viel Höhe gewinnen lassen, sonst sinkt es sofort wieder ab. Bringt es in einen Parallelflug zum Boden bzw. Meer und fliegt beispielsweise in Richtung Staunton. Oft werdet ihr trotzdem wieder absinken. Drückt auf keinem Fall instinktiv ⦿! Lasst das Dodo lieber absinken. Es wird von alleine wieder steigen. Lasst es jetzt auf gar keinem Fall wieder zu viel Höhe gewinnen, sonst macht ihr einen Sturzflug direkt ins Meer. Fliegt einmal um Portland herum und versucht, möglichst viel Höhe zu gewinnen.

Dodo fliegt

Nachdem das Dodo stabilisiert ist, dürft ihr nicht zu weit von sichtbaren Spielelementen

wegfliegen. Verlasst ihr die „interne“ Karte des Spiels, wird das mit einem saftigen Absturz quittiert. Übt fleißig die einzelnen Flugmanöver.

An Höhe gewinnen

Fliegt um die Inseln herum, um an Höhe zu gewinnen. Beachtet die Höhe der Callahan-Brücke, diese kann das Dodo nicht übersteigen. Um effektiver zu steigen, braucht ihr nur die ⦿-Taste ein bis zwei Sekunden zu betätigen. Auf keinem Fall darf die Taste länger gedrückt gehalten werden.

Landen

„Runter kommen sie alle“. Auch das Dodo. Allerdings zieht eine Bruchlandung auch das Ableben des Spiel-Charakters nach sich. Versucht erst einmal, eine lange Auslaufstrecke zu finden und geht langsam zum Sinkflug über. Nur wenn ihr genügend Auslauf für's Dodo findet, klappt es mit der Landung. Haltet beim Landen die Nase ein wenig nach oben. Setzen die Hinterräder auf, drückt ihr sofort R1 + □.

Spaß mit dem Dodo

Übung macht den Meister. Wer das Handling des Dodos blind beherrscht, sollte folgende Flugmanöver ausprobieren:

- Fliegt unter dem Steinbogen bei Salvatores Haus durch! (Fortgeschrittene versuchen einen Looping).
- Landet auf der Leuchtturminsel in Portland.
- Fliegt über den Cochrane Damm.
- Findet heraus, wie Libertys Football-Team heißt.
- Fliegt zum Observatorium in Shoreside Vale.



⦿ Um zu steigen, darf das Steuerkreuz auf keinen Fall nach oben gedrückt werden!



⦿ Auch auf dem Flugweg wird das Ladebild beim Städtewechsel eingeblendet.



⦿ Die Hochhäuser kommen näher. Das ist der richtige Zeitpunkt, in Panik auszubrechen. Schreit einfach!

⦿ Hier sind wir in einem Hinterhof gelandet, den man normalerweise nicht erreichen kann.

ONIMUS

Wir zeigen euch, wie ihr am schnellsten mit Jubei dem Oberbösewicht Nobunaga eins über die Mütze ziehen könnt.

Player's Guide Onimusha 2: Samurai's Destiny - Teil 1

Unser Lösungsweg beschränkt sich auf die nötigsten Schritte, um euch sicher bis zum Endkampf zu geleiten. Ihr könnt euch daher auch abseits unserer Pfade umsehen, um dort so manches zusätzliche Geheimnis zu lüften.

Yagyu-Dorf

Nach Spielbeginn lauft ihr hier in eurem Heimatdorf die Treppen nach unten. Oberhalb der Stufen befindet sich ein Speicherpunkt. Folgt dem Pfad zur ersten Sequenz. Im Anschluss werdet ihr zum ersten Mal von den Dämonen angegriffen. Folgt nun der Stimme, die ihr hört. Durch ein Tor am Waldrand geht es weiter.

Waldpfad

Der Pfad führt euch über einen kleinen Fluss, an dessen gegenüberliegenden Ufer ihr links eine Kiste seht, in der ihr die Karte des Dorfes finden könnt. Geht den Weg weiter und passiert die Doppeltür. Nach der Sequenz hüpf ihr über die Steine im Teich und folgt dem Pfad ins Innere.

Hütte am See

Folgt dem Pfad, ignoriert die herumstehenden Artefakte. Es folgt eine Sequenz, in der Jubei den Auftrag erhält, Nobunaga zu töten. Ihr erhaltet einige Sachen und könnt, bevor ihr geht, aus der Truhe noch ein Heil-Item an

euch nehmen. Auf dem Rückweg könnt ihr erstmals die Seelen von gefallen Feinden absorbieren. Am purpur leuchtenden Artefakt lassen sich zusätzlich Seelen saugen. Wenn ihr wieder am Teich seid, seht euch am linken Ufer den Drachenschrein etwas genauer an.

Dorfstraße

Lauft nach der Sequenz zuerst den Weg zurück und die Treppen nach oben, um in einer Kiste einen Globus zu finden. Dann geht's in die andere Richtung weiter. Betretet dort das Gebäude. Vergesst nicht links die Kiste mit der Karte des Dorfes.

Gießerei

Gleich zu Beginn links löst ihr den Mechanismus aus. Lauft schnell außen herum, um den Lift nach oben zu erwischen. In der Kiste findet ihr einen Bogen. Wieder unten angekommen, öffnet ihr hier die Kiste und erhaltet ein Tuch. Verlasst nun die Gießerei und geht links aus dem Bildschirm, um zu den Stufen zu gelangen.

Waldpfad

Ihr findet nach einigen Schritten eine Kiste, in der ein Teleskop liegt. Kämpft euch den Weg bis an die Spitze durch. An der Mine verwehrt euch ein Typ den Weg. Kehrt wieder zurück ins Dorf.

Kneipe

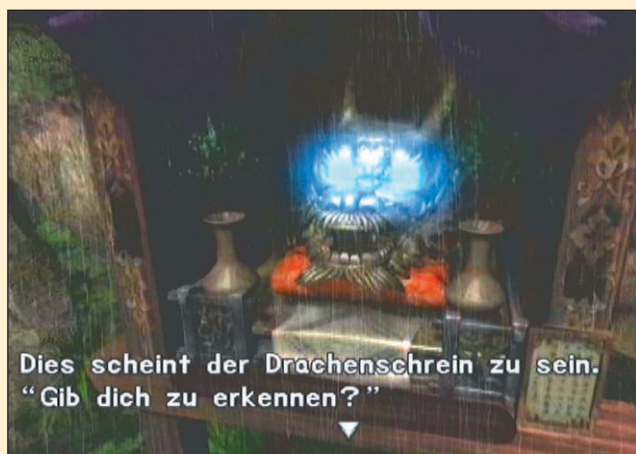
Am linken Bildschirmrand der Dorfstraßen-Ansicht befindet sich eine Kneipe. Betretet sie und seht euch die Sequenz an. Im Anschluss habt ihr eine Schriftrolle. Im Hinterhof der Kneipe könnt ihr erst einmal abspeichern. Gegenüber des Speicherpunktes findet ihr eine Kiste mit einer Pfeife und ein Becken, an dem ihr eure magische Energie auffrischen könnt. Zurück im Hauptraum nehmt ihr die Treppe ins Obergeschoss. Hier ergattert ihr aus der Kiste einen faltbaren Fächer, den ihr im Erdgeschoss Magoichi schenkt. Im Gegenzug überlässt er euch das Kunstwerk Nr. 5. Den Passierschein für die Mine bekommt ihr links oben für 100 Goldmünzen von dem Mann an der Tür. Euer nächstes Ziel ist somit klar.

Goldmine

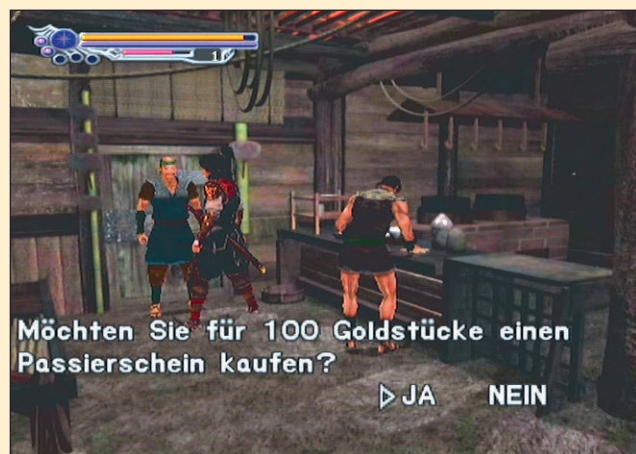
Bevor ihr die Mine betretet, solltet ihr links noch die Kiste öffnen, die das „Geschichtsbuch IV“ enthält. Ein Stück weiter drinnen in der Mine könnt ihr abspeichern und euren Charakter aufwerten.

Linker Tunnelschacht

Entnehmt in dem Raum der Kiste links die Dämonenschriftrolle. Die Truhe weiter oben hat ein Schieberätsel als Schloss. Betätigt zuerst den zweiten Pfeil auf der rechten Seite



○ Am Drachenschrein links des Teiches erhält Jubei die Möglichkeit, ab sofort die Seelen seiner gefallenen Monsterfeinde aufzusaugen.



○ Hundert Goldstücke kostet euch der Passierschein für die Goldmine. Sprecht einfach den Kerl in der Kneipe an, um den Wisch zu erhalten.

HA 2

SAMURAI'S DESTINY

Komplettlösung TEIL 1

Frank Emmerling

und dann den Ersten auf der unteren Seite. Die Kiste ist nun offen und beschert euch das Buraitou-Geheimnis.

Rechter Tunnelschacht

Gebt dem Mann die Pfeife, damit er euch einen Ballen Stoff überlässt. Geht nun weiter. Nach einigen Metern findet ihr in einer Kiste die Karte der Mine. Geht weiter, bis ihr nach dem Kampf gegen einige Feinde eine Abzweigung findet. Ihr wählt die ...

... rechte Abzweigung

Ihr erhaltet im Kampf Unterstützung von Ekei. Im Anschluss an die Sequenz folgt ihr dem Gang bis zum Ende um u.a. eine neue Waffe (Speer) zu erhalten. Kehrt jetzt zu der Abzweigung zurück, die ihr vorher ausgelassen habt.

Linke Abzweigung

Nach der Sequenz mit den beiden Streithähnen zerstört ihr das magische Hindernis und geht weiter. Der Gang führt euch an einer weiteren Kiste und an einem Speicherpunkt vorbei. Am Durchgang setzt ihr die Kugel ein. Jetzt erwartet euch der erste Zwischengegner.

1. Zwischengegner

Attackiert den Kerl am besten nur von hinten mit dem Schwert, da er euch von vorne zu gefährlich wird. Wenn er euch heransaugt, setzt Magie ein, um den Boss auszubremsen. Nach einer gewissen Zeit beginnt der Gegner zu hüpfen. Jetzt solltet ihr nicht nur ihm selbst ausweichen, sondern auch den herabstürzenden Gesteinsbrocken, die euch Energie kosten können.

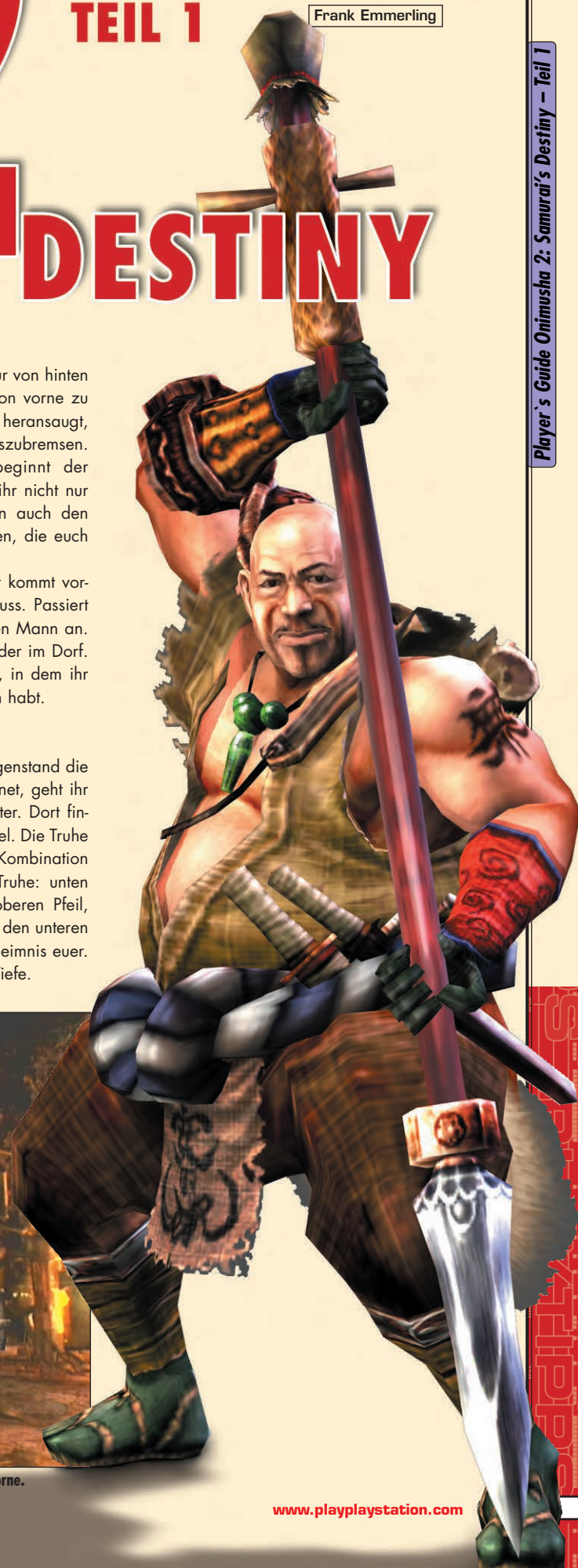
Lauft in den Tunnel hinein. Ihr kommt vorbei an einem seltsamen Verschluss. Passiert ihn und sprecht den verwundeten Mann an. Nach der Sequenz seid ihr wieder im Dorf. Kehrt nun zurück in den Tunnel, in dem ihr den verwundeten Man gefunden habt.

Untergrund

Bevor ihr mit dem gefundenen Gegenstand die Verschlusskappe in die Tiefe öffnet, geht ihr zunächst einmal den Gang weiter. Dort findet ihr in einer Kiste einen Spiegel. Die Truhe könnt ihr nur mit der richtigen Kombination öffnen. Diese lautet für diese Truhe: unten den rechten Pfeil, rechts den oberen Pfeil, unten den linken Pfeil und rechts den unteren Pfeil. Schon ist ein weiteres Geheimnis euer. Nun geht es aber hinab in die Tiefe.



○ Die Blitzattacke wirkt bei diesem Zwischengegner Wunder. Meidet am besten Attacks von vorne.





Die Zahlen müssen immer in der Quersumme „15“ ergeben. Setzt die Ziffern nach diesem Vorbild ein und die Bronzemaske ist euer.

Kämpft euch durch das Tor und dann die Wendeltreppe nach oben.

Schloss Gifu

Geht direkt durch das Haupttor in den Eingangsraum. Öffnet beide Kisten und geht dann durch die linke Tür. Gegenüber des magischen Beckens erwartet euch ein Rätsel. Um die Bronzemaske zu bekommen, gebt die vier Zahlen an folgenden Stellen ein:

Zahl	Position
6	links oben
2	links unten
8	rechts oben
4	rechts unten

Zurück im Hauptraum nehmt ihr nun die Doppeltür, um im darauf folgenden Raum den Torwächter zu eliminieren. Durch die Tür gelangt ihr in einen Gang mit einer Truhe. Ein Schieberätsel erwartet euch. Betätigt rechts unten, rechts oben, links oben. Nun seid ihr im Besitz eines Kraftjuwels. Geht durch die nächste Tür. In dem Gang könnt ihr erst einmal speichern. Lauft am Speicherpunkt vorbei durch die Tür. Lauft die Treppen nach oben und befreit das Baby aus den Händen der Monster.

Schloss Gifu – zweiter Stock

Geht jetzt durch die Doppeltür, um auf die zerstörte Balustrade zu gelangen. Lauft rechts herum und geht durch die Tür. Neben einigen Extras findet ihr ein weiteres magisches Siegel, das ihr untersucht. Geht jetzt wieder die Treppe hinunter, öffnet die Kiste und passiert die Tür neben der Kiste. Ihr helft dem Geist mit eurem Läuterungs-Amulett und erhaltet ein Artefakt als Gegenleistung. Vergesst nicht, das Buch vom Regal zu nehmen, bevor ihr geht. Kehrt jetzt zum Gang mit dem Speicherpunkt zurück. Öffnet dort die magisch versiegelte Tür. Nach der Sequenz und den kurzen Scharmützeln mit den Monstern geht es weiter durch die goldene Tür, hinter der euch ein weiterer Boss erwartet.

2. Zwischengegner

Diesen Kampf könnt ihr nicht gewinnen. Euer Widersacher pariert fast ausnahmslos alle eure Attacken. Deswegen solltet ihr mehr Wert legen auf Defensive. Nach einiger Zeit taucht die Frau aus der Sequenz auf und weist euch den Weg zu einer Strickleiter. Wieder an der frischen Luft spricht ihr die Frau an – ihr seid inzwischen einen Bildschirm weiter. Setzt ihr Amulett an der Stahlkugel ein, um eine Sequenz auszulösen.

Zurück im Dorf

Nehmt im Pferdestall die Maske aus der Kiste und verlasst das Gebäude. In der Kneipe spricht ihr mit Oyu, die sich im Obergeschoss auf der Außenbalustrade befindet. Kehrt nun zum Dorfmarkt zurück und spricht die Frau mit Schirm an. Nach der Sequenz seid ihr wieder zu Hause.

Yagyu-Dorf

Geht zuallererst durch das kaputte Tor, das hinter euch liegt. In dem Gebäude findet ihr neben einigen Feinden auch eine Kiste, für die es mal wieder eine Kombination gibt.

Obere Reihe, rechter Pfeil

Rechte Reihe, unterer Pfeil

Nun habt ihr ein weiteres Kraftjuwel. Sucht die Hütte am See auf und seht eine längere Sequenz. Sammelt danach den Ring ein und kehrt in das Haus im Yagyu-Dorf zurück, in dem ihr am Anfang wart.

Haus der Familie Yagyu

Kämpft euch bis ins Schlafzimmer durch und öffnet den Schrank mit Hilfe von Takayos Ring. Ein weiteres Rätsel steht an. Die Kombination ist wie folgt:

3 x oben

2 x unten

2 x links

1 x rechts

Eine Leiter erscheint und ihr könnt in die Tiefe klettern.



Dieser Bursche hält sich für den besten Schwertkämpfer der Unterwelt.



Nur wenn ihr euch an den Abgrund hängt, könnt ihr den tödlichen Mechanismus überwinden.

Untergrundtunnel

Lauf den Tunnel entlang. Über die sich öffnende Falltür springt ihr locker hinweg. Sobald ihr am Tunnel-Ende die Seile zerschneidet, löst ihr eine Falle aus. Eine rotierende Scheibe mit Klingen erscheint. Flitzt so schnell wie möglich zurück zur Leiter. Wartet dort, bis sich das rotierende Todesrad umdreht und dann zum Ausgangspunkt zurückkehrt. Rennt vor zur Fallgrube, springt darüber aber bleibt dort hängen. Nun kann euch die gefährliche Apparatur passieren, ohne euch Schaden zuzufügen. Ist das passiert, klettert ihr raus und könnt gefahrlos bis ans Ende des Tunnels marschieren.

Nebeltal

Lauf an der Klippe entlang und klettert die folgenden drei Leitern nach oben. Ihr erreicht eine schmale Brücke, auf der ihr den Abgrund überquert. Jetzt ist der Weg zum nächsten Schrein nicht mehr weit, an dem ihr eine weitere Waffe erhaltet. Hier könnt ihr auch sogleich speichern. Laft nun ein Stück zurück, bis zu dem magischen Siegel im Felsen und zerstört es mit eurer neuen Waffe. Ihr findet eine Nobunaga-Statue

Nebelwald

Kämpft euch durch bis zur Kreuzung. Wenn ihr das durchsichtige Monster erledigt, bleibt nur der rechte Weg übrig – geht diesen entlang. Ihr gelangt erneut an eine Kreuzung – sobald ihr das durchsichtige Monster erneut platt macht, wird euch der richtige Weg gezeigt. Sollte das Monster verschwinden bevor ihr es erreicht, geht einfach links weiter. Ihr werdet automatisch wieder an der Kreuzung herauskommen.

Lest weiter in der nächsten play...

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

Das Ding - Einsteigertipps

play CheatCard
page 1



Bei diesem Boss-Kampf haltet ihr euch die kleinen Monster mit dem Feuerwall vom Hals.

Feuerwall anlegen

Sobald ihr den Flammenwerfer besitzt, könnt ihr einen schützenden Feuerwall um euch herum anlegen. Schießt einfach und dreht euch dabei einmal um die eigene Achse. Alle anwesenden Gegner werden von dem brennenden Boden abgeschreckt und greifen euch nicht an. Achtet aber darauf, keine Kollegen mit der Feuersbrunst zu verletzen – sie könnten es euch übel nehmen.



Sobald dieses kleine Symbol über dem Kopf eines Kollegen auftaucht, ist er bereit, euch zu helfen.

Teamkameraden einspannen

Oft gilt es, einen Schaltkasten zu reparieren oder Türen zu öffnen. Hierbei ist euch der Mechaniker eine große Hilfe. Sobald ihr nämlich vor der verschlossenen Tür steht, erscheint über seinem Kopf ein Symbol, das euch seine Hilfsbereitschaft signalisiert. Nehmt diese großzügig in Anspruch, denn oft tauchen während des Schlösserknackens Monster auf. Habt ihr dann nicht sofort eure



Dieser blaue Balken signalisiert euch, wenn ihr Gefahr lauft, Frostbeulen davonzutragen.

Waffe bei der Hand, verliert ihr wertvolle Lebensenergie.

Erfrierungen vermeiden

Wenn ihr im Freien unterwegs seid, lauert eine nicht zu unterschätzende Gefahr auf euch: die bissige Kälte der Antarktis. Eine schnell abnehmende Wärmeenergie-Leiste zeigt euch an, wann Erfrierungen drohen. Sucht also regelmäßig in Schuppen oder Häusern Unterschlupf, um euch kurz aufzuwärmen.

>>>>>

Prisoner of War

play CheatCard
page 1



Kommt ihr den Wachen zu nahe, warnen sie euch nur einmal, bevor sie das Feuer eröffnen.

Ihr sitzt im deutschen Gefangenenerlager auf der PS2 fest und kommt nicht weiter? Wir lassen euch nicht hängen! Mit unseren hilfreichen Tipps und unseren nicht minder wichtigen Cheats, werdet ihr ohne große Probleme den Stacheldraht überwinden und bald wieder ein freier Videospieler sein.

ALLGEMEINE TIPPS

Alkohol und Zigaretten

Sie sind das A und O für's Überleben im Gefangenenerlager. Ihr findet diese beiden



Achtet immer auf die Uhr, damit ihr keine der vorgeschriebenen Termine verpasst.

Items, wenn ihr das Gefangenenerlager in eurer „freien“ Zeit erforscht. Wofür Zigaretten und Alkohol gut sind? Damit lässt sich so manche deutsche Wache bestechen! Auch kann man Alk und Kippen gegen wichtige Ausrüstungsgegenstände eintauschen.

Steine

Im Lager findet ihr des Öfteren Schutthäufen. Dort lassen sich ganz leicht kleine Steine aufsammeln. Diese benutzt ihr in der Ich-Perspektive, um mit einem gezielten Wurf Wachen von eurer wahren Position



Das Finden der richtigen Kontaktpersonen ist ausschlaggebend für euer Vorankommen.

abzulenken. Ihr könnt maximal 15 Steine mit euch herumschleppen.

Soldatenuniform

Wenn ihr als Soldat verkleidet das Gefangenenerlager erforscht, solltet ihr es tunlichst vermeiden, ranghöheren Offizieren über den Weg zu laufen. Diese durchschauen eure Verkleidungsaktion im Nu.

Kostenlose Tipps

Auch in POW gibt es nichts umsonst. Wenn ihr z.B. Tipps vom Major wollt, solltet ihr

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

Das Ding - Einsteigertipps

play CheatCard page 2

Mit Kameras nach Hinweisen suchen

In den riesigen Forschungskomplexen könnt ihr immer wieder auf zahlreiche Überwachungssysteme zugreifen. Die installierten Kameras könnt ihr dann mit den beiden Analog-Sticks steuern. Auf diese Weise findet ihr oft versteckte Hinweise, oder erkennt auf den ersten Blick, wo gefährliche Monster auf euch lauern.

Monster abfackeln

Begegnet euch ein großes Monster, lässt es sich nicht mit einer Kugelsalve erledigen.

An eurem Fadenkreuz erkennt ihr, wie schwer das Biest verletzt ist. Erst wenn die Anzeige von grün auf rot gewechselt hat, könnt ihr es ganz erledigen. Hierfür müsst ihr aber den Flammenwerfer zücken und es rösten – dann geht der Mutant zu Boden.

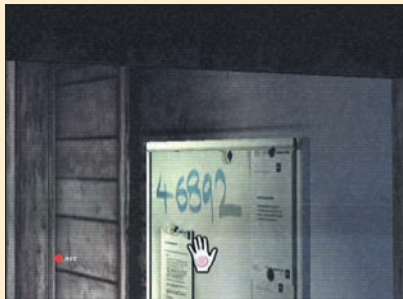
Team mit Munition versorgen

Teilweise werdet ihr mit eurem Team in richtige Massenschlachten verwickelt. Hierbei ist es extrem wichtig, eure Kameraden ständig mit genügend Munition zu versorgen. Achtet auch darauf, dass keiner eurer

Kollegen allein zurückbleibt. Ohne eure Hilfe wäre er ein leichtes Opfer für die angreifenden Biester.

Team beruhigen

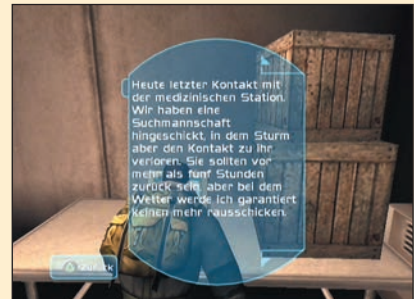
Wenn ihr per Dreiecks-Taste auf den Status eures Teams blickt, erkennt ihr den Zustand eurer Kameraden. Zittert dabei einer und blickt wild von links nach rechts, ist er kurz vor einem Nervenzusammenbruch. Hier hilft nur eine Beruhigungsspritze oder ein schneller Ortswechsel weiter. Ansonsten stirbt euch euer Freund an einem Herzinfarkt.



○ Mit Hilfe der installierten Überwachungskameras findet ihr immer wieder wichtige Hinweise.



○ Erst wenn das Fadenkreuz rot ist, solltet ihr dem Mutanten mit dem Flammenwerfer den Rest geben.



○ Gefundene Aufzeichnungen informieren euch über die Ereignisse vor eurer Ankunft.

Cheat Cards Das Ding - Einsteigertipps - Prisoner of War

Prisoner of War

play CheatCard page 2

einfach den von ihm dafür geforderten Betrag sammeln und speichern. Dann geht ihr zu ihm und bezahlt ihn für die Hinweise. Danach ladet ihr den alten Speicherstand wieder. So habt ihr nicht nur „Geld“ gespart, sondern erhaltet am Abschnitts-Ende eine höhere Wertung für euer Vorgehen, da ihr ohne Tipps ausgekommen seid.

Unnötiges Wiederholen vermeiden

Speichert jedes Mal ab, nachdem ihr eine Aufgabe erfolgreich gemeistert habt. So geht ihr sicher, nicht nach einer unerwarteten Gefangennahme oder nach einem verfrühten Ableben alles noch einmal erledigen zu müssen.

Hilfreiche Cheats

Um einen hilfreichen Code einzugeben, geht ihr im Hauptmenü auf „KENWÖRTER“ und gebt dort die entsprechende Buchstaben- und Zahlenkombination ein.

Nach deren Eingabe könnt ihr im Hauptmenü „GEHEIMNISSE“ einige wichtige Veränderungen vornehmen. Habt ihr die Kapitel freigeschaltet, so findet ihr diese unter „NEUES SPIEL“. Wenn man die unbegrenzten Hilfsmittel freischaltet, muss man sich entscheiden, ob man lieber unbegrenzt Geld oder lieber unbegrenzt Steine haben will.

DEFAULTM

Am Anfang nur Zugriff auf Standardkapitel



○ Jetzt müsst ihr nur noch den „O.K.-Button“ drücken, dann wird der Cheat aktiviert.

GER1ENG5

Zugriff auf alle Kapitel

CORETIMES

Über alle aktuellen Ereignisse informiert

FARLEYMYDOG

Alle Geheimnisse stehen zur Verfügung

ALLTIMES

Man wird über alle Ereignisse des Tages informiert



○ Mit dem Passwort FARLEYMYDOG wird das „Geheimnisse“-Menü vollständig aktiviert.



TUROK

EVOLUTION

TRUST YOUR INSTINCTS
FIGHT BACK!

PlayStation®2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE™

Acclaim®

Turok™ and Acclaim™ & © 2002 Acclaim Entertainment. PlayStation™ and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "TM," ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergg 20, D-81677 München. All rights reserved.

www.ACCLAIM.de

DEAD TO RIGHTS

„Du willst dich also mit mir anlegen?
Mach dich auf etwas gefasst, das Gesetz bin ich!“



○ Helden, die in Zeitlupe über den Bildschirm fliegen? Das kennen wir doch...



○ Verschiedene Kameraperspektiven sorgen für echtes Hollywood-Flair.

PS2 Im Konsolen-Dreikampf wird mit harten Bandagen gekämpft. Die Jagd der Hardwarehersteller nach exklusiven Titeln endet oft in Verwirrung und Ungewissheit – so auch bei Namcos Dead

to Rights. Eigentlich nur für PS2 konzipiert, wurde der Titel für kurze Zeit ausschließlich für Xbox angekündigt. Inzwischen ist sicher, dass das Spiel für beide Plattformen erscheinen wird, auch wenn amerikanische

Xbox-Jünger dank einer großen Finanzspritze von Microsoft bereits jetzt Selbstjustiz walten lassen können. PlayStation2-Besitzer werden sich noch bis Anfang nächsten Jahres gedulden müssen.



○ Einige gewissenlose Gangster schießen trotzdem auf ihre Kameraden.

Welche Dienstvorschrift?

Bei einem Standard-Einsatz auf einer Baustelle macht K9-Officer Jack Slate eine schreckliche Entdeckung. Nachdem er seine Untersuchung abgeschlossen hat, findet er den leblosen Körper seines Vaters hinter einem Bauzaun. Für ihn ist sofort klar, dass die Schuldigen niemals zur Rechenschaft gezogen werden würden, ließe er der Polizei-Bürokratie ihren Lauf. Deshalb nimmt Jack Slate das Gesetz selbst in die Hand. Auf seinem persönlichen Rachefeldzug kennt er keine Gnade und schnell wird er selbst zum Gejagten. Seine ehemaligen Polizei-Kollegen wie auch die Gangsterbosse der Stadt wollen ihn ruhig gestellt wissen, und zwar schnell!

Action made in Hollywood

Man muss schon einiges auf dem Kasten haben, wenn man sich mit der gesamten Unterwelt und zugleich mit allen Gesetzeshütern einer ganzen Stadt anlegt. Zum



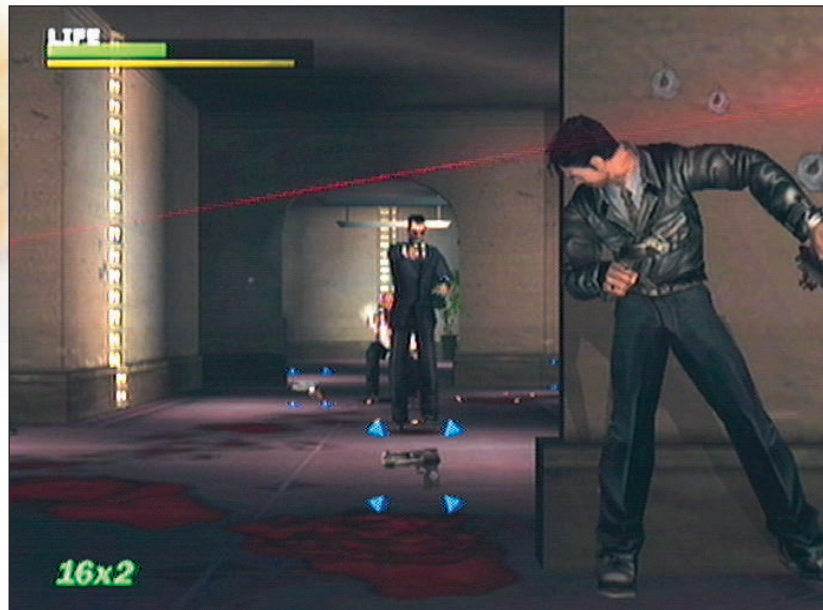
○ Schlösser knacken und Keycards finden gehört zum Standardprogramm.

Glück ist Jack Slate alles andere als ein Waisenknabe. Er ist sowohl im bewaffneten, als auch im unbewaffneten Kampf bewandert. Dementsprechend actionbetont ist auch das Gameplay von Dead to Rights. Das dynamische und vielschichtige Kampfsystem erlaubt euch, es in jeder Situation mit euren Gegnern aufzunehmen.

Der Spieler kann seine Kontrahenten mit zahlreichen Kombinationen aus Faustschlägen und Fußtritten traktieren oder sie auch gleich in den Schwitzkasten nehmen. Ist euer Gegenüber bewaffnet, genügt ein kurzer Druck auf den Button und schon liegt der andere mit leeren Händen auf dem Boden. Die zahlreichen Entwaffnungs-Manöver werden spektakulär in Szene gesetzt und erinnern frappierend an die Actionstreifen des Regisseurs John Woo.

Friss Blei!

Sobald Jack Slate im Besitz eines Schießprügels ist – es finden sich etwa ein halbautomatischer Revolver, Schrotflinten, Sturmgewehre und sogar Flammenwerfer im Spiel – geht der Spaß erst richtig los. Mit dem Shoulder-Button nehmt ihr eure Feinde aufs Korn. Eine Farbkodierung zeigt dabei, ob ihr nahe genug an eurem Ziel steht, um sicher zu treffen – jede Waffe verfügt über eine andere



○ Ein vorsichtiger Blick aus der Deckung heraus hat schon so manchen vor Schaden bewahrt.

Reichweite. Die Schusswechsel gestalten sich ausgesprochen explosiv. Jack kennt keine Gnade. Er schreckt weder davor zurück, Pistolen oder Maschinenpistolen in jeder Hand zu führen, noch davor, seine Feinde als menschliches Schutzschild zu missbrauchen. Auch hetzt er gerne mal seinen treuen Polizeihund Shadow auf seine Widersacher.

In brenzlichen Situationen könnt ihr für einen Augenblick die Zeit verlangsamen. Innerhalb dieses Zeitfensters feuert der Spieler in normaler Geschwindigkeit, während alles um ihn herum zeitverzögert abläuft. So kann Slate innerhalb weniger Augenblicke mehrere Gegner erledigen.

Sinnvolle Verschnaufpausen

Euer Weg führt euch durch insgesamt 15 Kapitel, durch verrückte Nachtclubs, finstere Hinterhöfe und zwielichtige Hafengebiete. Sogar einen kleinen Abstecher ins städtischen Gefängnis muss Jack bei seinem Rachefeldzug hinnehmen. Dass die Insassen von der Gegenwart eines Polizisten in ihren Reihen nicht gerade begeistert sind, kann man sich denken. Deshalb müsst ihr euch den nötigen „Respekt“ verschaffen. Doch nicht immer gilt das Faustrecht. Kleine Aufträge und Minigames innerhalb des Spielgeschehens lockern das actionbetonte Treiben auf. So trainiert ihr einmal beispielsweise im Kraftraum des Gefängnisses

mit einem Punchingball. Nur wenn ihr beim Schlagen im Takt bleibt und den Rekord überbietet, erhaltet ihr eine Schachtel Zigaretten, ein Tauschmittel versteht sich.

Die fertige Xbox-Version weist eine große Schwäche auf: Die Steuerung ist völlig unausgereift. Bis zum Release im Frühjahr 2003 haben die Entwickler aber noch ausreichend Zeit, Dead to Rights für die PS2 zu optimieren – so war ja schließlich auch der eigentliche Plan. **ML**



○ Erst wenn Shadows Adrenalinbalken voll ist, könnt ihr ihn zu Hilfe rufen.



○ MacGyver: Schießt Jack auf CO₂-Kanister, gehen diese prompt hoch.



○ Yummie! Nur wer Taktgefühl beweist, kann die Wachen ablenken.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Namco
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Frühjahr 2003

FERTIGGESTELLT



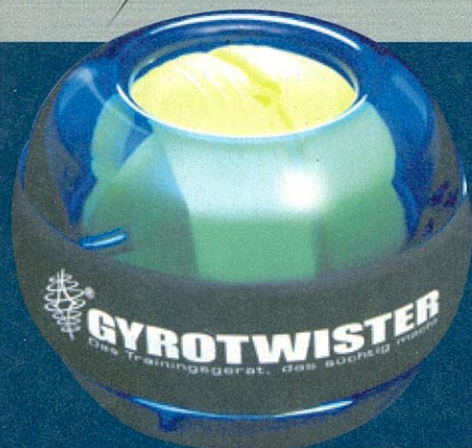
ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Action, Action, Action und nochmals Action. Wer die Filme John Woos mag, wird Dead to Rights lieben!

PRÄMIEN

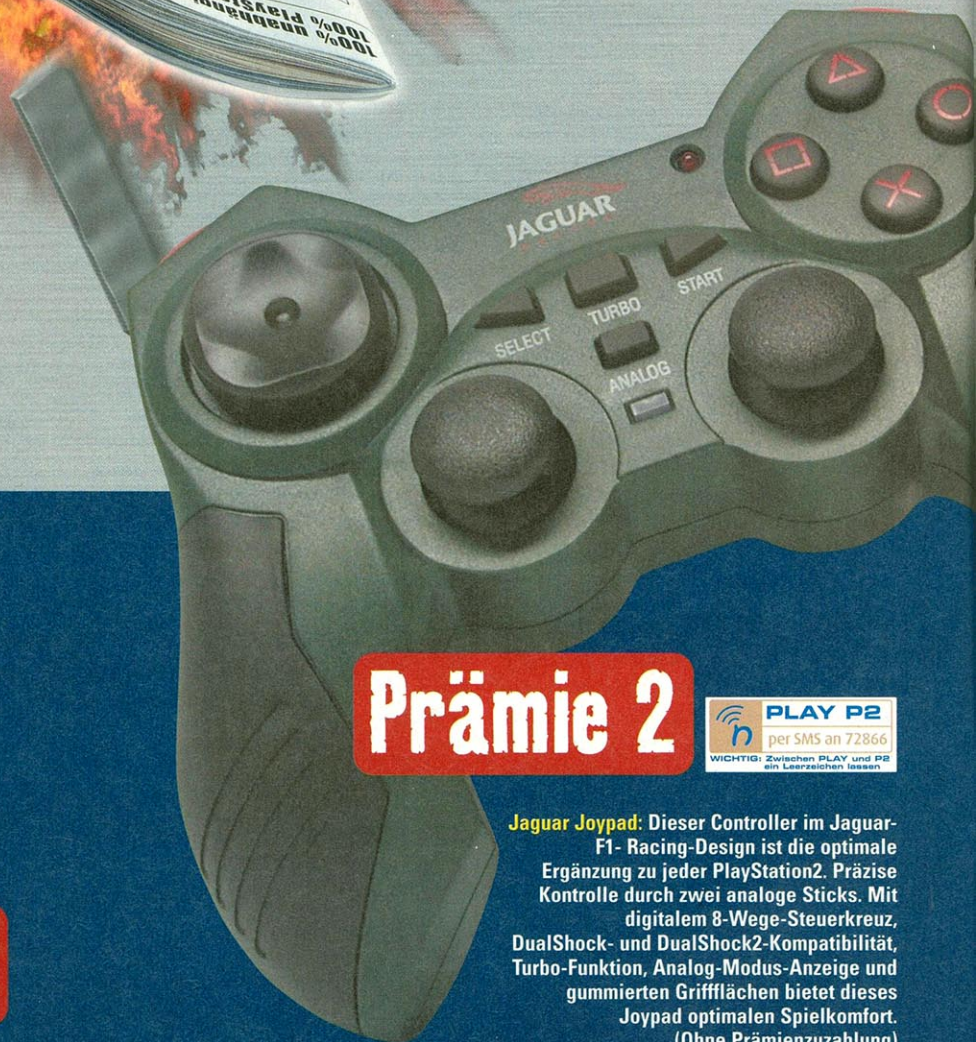
JETZT D



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 Prämienzuzahlung)



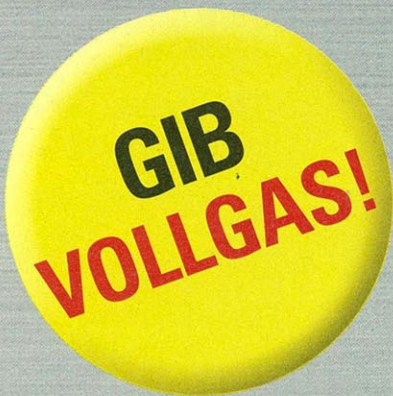
Prämie 2



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 Prämienzuzahlung)

MIT POWER:

AS PLAY-ABO BESTELLEN



Prämie 3



play Fußball-Trikot: Football is coming home!
Das in streng limitierten 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. (Prämienzahlung 10 €)



EXTRA!

Bei Bezahlung per Bankabbuchung 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. Zuzahlungsbeträge werden bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkartenzahlung direkt vom jeweiligen Konto eingezogen, bei Bezahlung per Rechnung erfolgt (aufgrund unterschiedlicher MwSt.-Sätze) eine separate Rechnungsstellung.

play Abo-Service

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

Der Service für ganz Schnelle:

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

Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89 • **SMS:** PLAY ...(z.B.: PLAY P1) eingeben und an

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

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

Gleich ausfüllen und abschicken:

Ja, ich bestelle das play THE PLAYSTATION-Abo zum Vorzugspreis von € 38,40 pro Jahr (2-Jahresabo € 76,80, Ausland zzgl. € 4 Versandkosten pro Jahr). Damit spare ich fast 10% gegenüber dem Kioskpreis. Das Abo läuft mindestens für ein Jahr bzw. zwei Jahre und kann danach jederzeit gekündigt werden.

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

Datum Unterschrift
(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

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

Bitte sendet mir folgende Prämie zu:

☐ play Fußball-Trikot (gewünschte Größe angeben) L XL
(1-Jahresabo, Zuzahlung € 10,00)

☐ Jaguar Joypad
(1-Jahresabo, ohne Zuzahlung)

☐ GyroTwister
(1-Jahresabo, ohne Zuzahlung)

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

Geldinstitut
Kontonummer
Bankleitzahl ☐ gegen Rechnung

☐ 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 Kartenrückseite zu finden) angegeben werden.

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



Meine T-Shirt-Größe: ☐ L ☐ XL ☐ XXL

SUMMONER 2

Nichts ist mehr so, wie man es kennt. Volition hat fast das gesamte Spiel umgekrempelt.



○ Man hat stets den Überblick über die Lebensanzeigen seiner Gefährten.



○ Mit dem R2-Button kann man gegnerische Schläge abblocken.

PS2 Der Vorgänger hat zwar als Rollenspiel durchaus überzeugt, doch war er von Mängeln begleitet. Natürlich hat sich Entwickler Volition vorgenommen, die Fortsetzung ganz ohne Mankos und mit besserem Gameplay zu programmieren. Le-

diglich der Name, die klitzekleine Tatsache, dass es um Summoner geht, und die Beschwörungen verbinden die beiden Titel miteinander. Summoner 2 wurde als eigenständiges Spiel entwickelt und man muss den ersten Teil nicht unbedingt gesehen haben, um

es genießen zu können. Im Prequel hatte man die Rolle des Summoners Joseph angenommen. Dieser war auf der Suche nach acht Beschwörungsringen, um zu guter Letzt als Gottheit Urath in göttliche Sphären aufzusteigen. Nach vielen knallharten Abenteuern ist ihm das selbstverständlich auch gelungen.



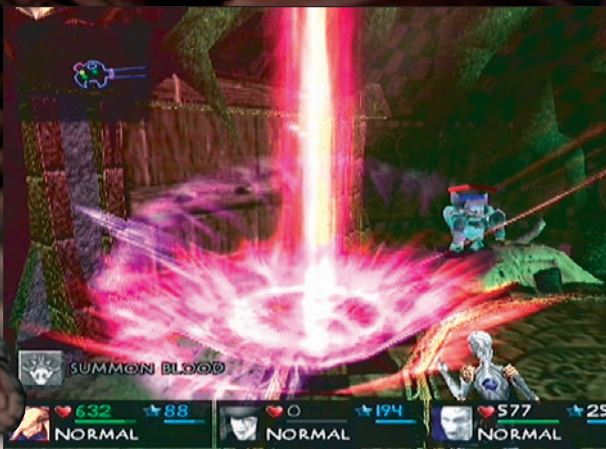
○ Am oberen linken Bildschirmrand ist stets eine kleine Karte eingeblendet, damit euch die Orientierung leichter fällt.

Königin statt Bauersmann

20 Jahre sind seither vergangen und die Geschichte der Beschwörer wird nun fortgeschrieben. Diesmal werdet ihr aber nicht in die Rolle eines gewöhnlichen Bauern schlüpfen, sondern in die der königlichen Hoheit Maia. Während Joseph sein Schicksal im ersten Teil erst noch erforschen musste, weiß Maia von Anfang an um ihre Bestimmung.



○ Auf der Weltkarte kann man jederzeit in bereits besuchte Gebiete zurückkehren.



Das Herbeirufen der Kreaturen gehört auch diesmal wieder zu den grafischen Highlights des Spiels.

Vor jeder Mission stellt man sich seine Partie neu zusammen.

Im Buch der Propheten steht geschrieben, dass die göttliche Laharah für die Schöpfung Halassars und des Baumes Elehs verantwortlich sei. Der magische Baum wurde jedoch einst bei einem mächtigen Unwetter zerstört. Die Göttin entschwand daraufhin ebenfalls und versprach, eines Tages zurückzukehren, um den Baum zu heilen. Maia, Königin von Halassar, ist seit ihrem vierten Lebensjahr Oberhaupt ihres Landes. Ihre Anhänger glauben fest daran, dass sie die Reinkarnation von Laharah ist – genauso wie es im antiken Buch der Propheten geschrieben steht. Der König des Nachbarreiches Galdyr will allerdings ihren Tod, und hundsgemeine Schurken planen ihrerseits, die liebeliche Maia zu stürzen.

Einstieg leicht gemacht

Ihr übernehmt die Kontrolle über die Monarchin, als diese gerade auf See von Piraten überfallen wird. Als sich das Ge-

rangel ankündigt, werden sofort die ersten Hilfe-Fenster eingeblendet, um euch den Umgang mit dem Controller näher zu bringen. Überhaupt wird anfangs jede Kleinigkeit perfekt erklärt und somit sollte die Handhabung des Charakters und der Menüs nach kurzer Eingewöhnungszeit kein Problem mehr darstellen. Doch nicht nur das Benutzer-Interface wird erläutert, auch das Management der Partie. Maia wird nämlich auf ihren Reisen auf sieben wackere Helden treffen. Vor jeder Mission muss man sich nun entscheiden, welche Figuren mit aufs Schlachtfeld kommen sollen. Es können höchstens drei Abenteurer gleichzeitig agieren. Es gilt also abzuwägen, ob man lieber magiebegabte oder eher nahkampftaugliche Draufgänger mitnehmen will. Jeder Charakter hat spezielle Fähigkeiten, die nach jedem Level-Aufstieg nach Belieben ausgebaut werden können. Ist man eine Stufe aufgestiegen, erhält man Skill-Points, die man in diverse Fähigkeiten, wie Parry, Necromancy, Blunt

Weapons, Stealth, Poison und viele, viele mehr investieren kann.

Abstruse Welten

So kann man den einen Charakter zum Heiler ausbauen, während der andere für den Schaden zuständig ist. Selbstverständlich kann Maia unheimliche Kreaturen herbeirufen. Dazu benötigt sie allerdings nicht wie Joseph einen Ring, sie bewerkstelligt dies über Aosi, die Sprache der Schöpfung. Zudem wird man keine ellenlangen Ketten-Attacken mehr ausführen können. Das höchste der Gefühle ist hier eine Dreier-Kombi. Wird man bei der Vorbereitung eines Zauberspruches getroffen, gilt dieser als unterbrochen und muss neu ausgeführt werden. Man sollte also ein Auge haben auf die zaubernden Helden.

Alles im allem ist der Titel nun viel actionbetonter als vorher. Zwar spielt Summoner 2 in derselben Welt wie sein Vorgänger, trotzdem werdet ihr die Landstriche Medeva und Orenia nicht zu sehen bekommen. Die Gebiete und Umgebungen der über 30 Areale sind diesmal in den Regionen um Halassar, Galdyr, Munari etc. angesiedelt. Der Handlungsverlauf treibt euch sogar in ein surreales, bizarr gestaltetes Universum, an dessen Grafikstil man sich doch erst einmal gewöhnen muss. **HS**



Sobald man mit jemanden oder irgendetwas interagieren kann, erscheint ein Symbol über dem Protagonisten.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Hersteller	THQ
	www.thq.de
Entwickler	Volition
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Oktober 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Alles ist anders, alles ist neu – für Summoner 2 hat Volition ganz tief in den Ideen-Sack gegriffen

TENCHU 3

Wrath of Heaven

Deine Ehre und das Leben deines Herren sind dir heilig? Willkommen daheim!



○ Mit fiesen Fallen kann man den Gegnern böse zusetzen.

PS2 In Japan blieben sie aus, doch in Europa und Amerika feierte Tenchu auf der PSone sehr große Erfolge. Deshalb ist es eigentlich verwunderlich, dass der dritte Teil der Serie so lange auf sich hat warten lassen. Aquire, die für die ersten beiden Tenchu-Titel verantwortlich zeichneten, wurden allerdings nicht mit der Entwicklung des Next-Gen-Sequels betraut. Stattdessen setzt Activision auf das relativ unbekannte Team von K2.

Wo wart ihr denn?

Nachdem den beiden Helden der ersten Stunde, Rikimaru und Ayame, in Tenchu 2 eine Auszeit gegönnt wurde – sehr zum Ärger der Fans wohlgeemerkt – treten die

Ninjas auf der PlayStation2 nun wieder in den Dienst von Lord Gohda. Der hohe Herr wird erneut von den dunklen Machenschaften seiner machthungrigen Rivalen gepeinigt. Aber nicht nur die Feinde von einst trachten nach dem Leben des Adligen, auch am eigenen Hofe schmiedet man finstere Ränke gegen ihn. Für Rikimaru und Ayame gibt es also genug zu tun. Je nachdem, für welchen der beiden Ninjas man

Am liebsten von hinten

Trotz des neuen Entwicklerteams hat sich an der grundlegenden Spielmechanik und an der Idee von Tenchu nichts geändert. Noch immer gilt es, möglichst heimlich, still und leise die feindlichen Ninjas, Söldner oder Shikigami-Dämonen aus dem Verkehr zu ziehen. Hierbei stehen euch einige Hilfsmittel zur Verfügung. Ein kleiner Ki-Radar am unteren Bildschirmrand zeigt



○ Im Zweispieler-Modus könnt ihr mit- oder gegeneinander antreten.



○ Mit dem Chamäleonzauber kann man sich perfekt tarnen.



○ Dämonen ist nur mit dem Schwert Muramasa Einhalt zu gebieten.



○ Bei Angriffen von hinten haben die Gegner keine Chance.

euch, wie weit ihr von einem Gegner entfernt seid und ob dieser bereits auf euch aufmerksam geworden ist. Ansonsten müsst ihr euch ganz auf eure Schattenkrieger-Fähigkeiten verlassen.

Rikimaru und Ayame können jedoch nicht nur schleichen. Sollte es die Situation erfordern, drücken sie sich gegen eine Wand und lugen beispielsweise vorsichtig in das Innere eines Raums oder sie rollen sich unbemerkt von einer Mauernische in die nächste. Ein Druck auf die Sprungtaste genügt und schon steht man auf der höher gelegenen Felskante bzw. hängt daran. Gegebenenfalls kann aber auch kurzerhand der Kletterhaken ausgepackt werden – den kennt man bereits aus den Vorgängern. Wer sich vorsichtig und unbemerkt an sein potenzielles Opfer angeschlichen hat, kann unbemerkt von hinten meucheln. Solltet ihr entdeckt werden, kommt es zum offenen Schlagabtausch.

Bis zum Anschlag rein

Das Kampfsystem wurde überarbeitet. Hält man die R2-Taste gedrückt, fängt der

Spielcharakter an, leichtfüßig auf der Stelle zu tänzeln. So könnt ihr feindlichen Schwerthieben und Speerstößen relativ leicht ausweichen. Des Weiteren gibt es ein Combosystem, das es euch erlaubt, verschiedene Schlagvarianten miteinander zu kombinieren. Rikimaru ist nun etwa in der Lage, seinen Kontrahenten mit einem Fußfeger von den Beinen zu holen, nachdem er ihm einen Schwinger mit seinem Katana verpasst hat. Ebenfalls sehr nützlich sind die Countermoves, mit denen ihr eure Feinde aus der Reserve lockt. Einige der Gegner lassen ihre Waffen fallen, sobald sie zu Boden gegangen sind. Die könnt ihr dann aufnehmen und sie auch benutzen.

Kein Ninja wäre ein würdiger Schattenkrieger, wenn er nicht ein paar raffinierte Gimmicks unter seinem Anzug versteckt hätte. Neben den Shurikens und Heiltränken habt ihr Zugriff auf solche interessanten Hilfsmittelchen wie Tretminen, Zeitbomben oder einen Chamäleonzauber, der euch für kurze Zeit in einen eurer Feinde verwandelt.

Dass Tenchu 3: Wrath of Heaven das Potenzial hat, ein Hit zu werden, ist klar zu erkennen, auch wenn in der Preview-Version hier und da einige Fehler und Ungereim-

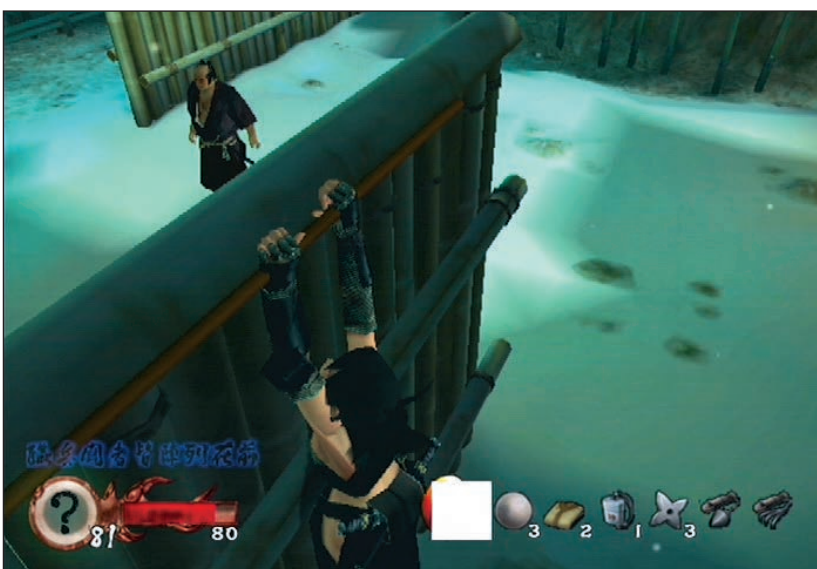
heiten auszumachen sind. Bis zum Release im Frühjahr 2003 bleibt den Entwicklern allerdings noch genügend Zeit, sich dieser anzunehmen. **mL**



○ Für die Countermoves ist richtiges Timing notwendig.



○ Wie ein Raubvogel erspäht Rikimaru sein nächstes Opfer von oben.



○ Im späteren Verlauf des Spiels sind eure Kontrahenten nicht mehr so leicht zu überraschen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
	www.activision.de
Entwickler	K2
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Frühjahr 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Noch etwas Feinschliff und schon kann Tenchu 3: Wrath of Heaven an die Qualität der Vorgänger anknüpfen.

DER ANSCHLAG

Die taktische Terroristen-Jagd setzt PS2-Zocker mit packenden Einsätzen unter Strom.



○ Nur wenige Levels glänzen mit ansehnlichen Außenarealen.



○ Mit Nachtsichtgeräten behaltet ihr auch im Dunkeln den Überblick.

PS2 Ähnlich wie beim Tom-Clancy-Ahnen Rainbow Six (PSone, 1999) versetzt Der Anschlag Spieler in die Rolle von Mitgliedern einer Antiterrorereinheit. In einem Drei-Mann-Squad spielt ihr den Anführer, könnt aber jederzeit in die Rollen eurer zwei Begleiter schlüpfen. Vor jeder Mission gibt es ein ausführliches Briefing. Die Missionsziele und die Parameter, die zum Scheitern eines Auftrages führen, werden haarklein erläutert. Ereignisse, die zum Verlieren einer Mission führen, reichen vom Verlust eigener Einheiten bis zum Auslösen eines Alarms bei verdeckten Einsätzen.

Trio mit sechs Knarren

Die Konvertierung der Steuerung von PC auf den DualShock-Controller ist gelungen. Lediglich das seitliche Gehen (engl. strafen)

ist etwas träge geraten. Euer Alter Ego macht hierbei immer nur einen vorsichtigen Schritt zur Seite. Dafür könnt ihr über das digitale Steuerkreuz hinter Ecken hervorlugen. Mit der Kreis-Taste wechselt ihr zwischen den drei Mitgliedern eures Squads. Das ist besonders dann von Vorteil, wenn ihr das Team mit unterschiedlichen Waffen ausgestattet habt. Das von Ghost Recon (ebenfalls von UbiSoft) übernommene Targeting-System hilft enorm beim Terroristen-Ausschalten. Die Visierhilfe zieht sich erst dann zu einem genauen Fadenkreuz zusammen, wenn das gewählte Teammitglied zum Stehen kommt oder sich hinhockt. Bei zusätzlich eingeschaltetem Autoaim geraten die finalen Rettungsschüsse dann fast schon zu einem Kinderspiel!

Gegner eliminiert!

Der Anschlag spielt sich in der leichtesten von den drei Schwierigkeitsstufen zu ein-

fach. Zudem könnt ihr vorher festlegen, dass eine Mission nicht als gescheitert gilt, wenn eines der Teammitglieder draufgeht. Auch die Unterstützungsteams, die während der Aufträge von anderen Positionen vorrücken, sind optional. Die Grafik ist öde und kann mit Perlen wie Medal of Honor: Frontline leider nicht im entferntesten mithalten. Auch die Gegner-Intelligenz lässt zu wünschen übrig. Das Terroristen-Kanonenfutter verkeimte sich in unserer Preview-Version noch viel zu oft in Türen, als dass man hier ernsthaft von Künstlicher Intelligenz sprechen könnte. Zudem sind elf Missionen einfach zu wenig. Darüber werden auch die Spielmodi Feuergefecht und Lone Wolf nicht hinwegtrösten. **[MK]**



○ Virtueller Blindenhund! Waypoints markieren die Einsatz-Route auf der Karte.



○ Kommunikation ist alles! Abgeschlossene Missionsziele werden sofort bestätigt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1
Hersteller	UbiSoft
Entwickler	Red Storm Entertainment
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	27.09.2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Schwacher Taktik-Shooter, der in Sachen Gegnerintelligenz und Detailreichtum die nötige Sorgfalt vermissen lässt.

WRECKLESS

The Yakuza Missions

In Activisions Materialschlacht wird mehr Schrott produziert als in Asien Autos fahren.



○ Die Jagd auf Imbissbuden gewinnt, wer den meisten Schrott produziert.



○ Nein, das ist nicht Marty McFly auf seinem Weg zurück in die Zukunft!

PS2 Wenn die Chinesenmafia in Hong Kong krumme Dinger dreht, dann sind die Gesetzeshüter meist nicht weit. Im Falle von Wreckless: The Yakuza Missions sind es zwei kesse Politessen und zwei schusselige Geheimagenten, die den Kampf gegen die Yakuza aufnehmen. Die Verbrecherhatz auf vier Rädern ist allerdings alles andere als bierernst. Alberne Kommentare der Akteure sorgen für eine komödiantische Note im Chaos aus umherfliegenden Karosserieteilen und explodierenden Imbissbuden.

Kreuz und quer...

In dem Actionspektakel dreht sich alles um heftige Verfolgungsjagden und extreme Geschicklichkeitsübungen, die inner-

halb enger Zeitvorgaben erledigt werden müssen. Dabei teilt sich das Spiel in zwei Handlungsstränge auf: In den Dragon-Adventure-Modus mit den beiden Ladies und in den Spy-Story-Modus mit den Pseudo-Agenten. Beide Modi warten mit je zehn Missionen auf, die sich in drei Schwierigkeitsstufen aufteilen. Erst wenn die Stufen „Easy“ und „Hard“ erfolgreich mit Bronze oder besser abgeschlossen worden sind, stehen in der PlayStation2-Version zusätzlich zehn Bonus-Aufträge zur Verfügung.

Die Missionsziele sind abwechslungsreich. Mal zerstört ihr Yakuza-Limousinen, mal sammelt ihr Gegenstände ein oder absolviert Wettfahrten. Dabei geht es kreuz und quer durch eine mehr oder weniger frei befahrbare Großstadt. In der PS2-Version schaffen es nun die Fußgänger nicht immer, sich durch einen Becker-Hechter zu retten und geraten ziemlich oft unter die Räder. In manchen Aufträgen winken sogar Bonuspunkte für das Plätten der arglosen Passanten – makaber, makaber!

...durch den Verkehr!

Die Steuerung ist nicht so dynamisch wie beispielsweise die des Raser-Spektakels Burnout, aber nach wenigen Versuchen geht die Lenkung locker von der Hand. Der Schwierigkeitsgrad hingegen kann

durchaus als knifflig bezeichnet werden. Hier liegt der Vergleich zu Infogrames Nervenmarter Stuntman nahe. Viele der Missionen werden auch die Geduld geübter Fahrer auf eine harte Probe stellen. Grafisch bleibt das PlayStation2-Spiel erwartungsgemäß hinter der Xbox-Version zurück. Zwar haben es die Entwickler geschafft, die Optik seit der E3 mächtig aufzupolieren, das berühmte „Aha“-Erlebnis mag sich aber trotzdem nicht einstellen. Ein Phänomen, das viele Multi-Plattform-Entwicklungen und Portierungen gemeinsam haben. **WKL**



○ Der Raketenwerfer sorgt in Nötfällen auch mal für eine freie Fahrbahn.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Entwickler	www.activision.de
Preis	Bunkasha Publishing
Erhältlich ab	ca. € 60
	November 2002

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Actionreiche aber wenig anspruchsvolle Materialschlacht für Spieler mit stahlharten Nerven.

SCOOPY DOO: NACHT DER 100 SCHRECKEN

PS2



Das Spiel hat mit der paradoxen Kameraführung zu kämpfen.

Hersteller	THQ
	www.thq.de
Entwickler	Heavy Iron Studios
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Herbst 2002

Scooby-Doo-Videospiele gibt es bereits seit 1983. Den Anfang machte der Pac-Man-Abklatsch Scooby Doo's Maze Chase für die Intellivision-Konsole aus dem Hause Mattel Electronics. In den Jahren darauf folgten immer wieder neue Pixel-Abenteuer zum Hanna-Barbera-Cartoon für Heim-Computer, PCs, Handhelds etc...

Passend zur 2002er-Realverfilmung – mit Matthew Lillard („Scream“) und Sarah Michelle Gellar („Buffy“) in den tragenden Rollen – haben die Heavy Iron Studios eine Jump'n-Run-Persiflage geschaffen, die allerdings auf der 1969 erstmals ausgestrahlten Zeichentrickserie basiert. Zur Info: Das THQ-Inhouse-Team zeichnete ebenfalls für den PSone-Horror-Shocker-Flop Evil Dead: Hail to the King verantwortlich.

Im Kurzhaar-Fell der trotteligen Töle Scooby-Doo muss man die Fährte von Fred, Daphne, Velma und Shaggy aufnehmen. Die Kumpanen wurden nämlich vom böswilligen Professor Mastermind auf dessen Anwesen entführt. Folglich muss der Kläffer seine feuchte Schnauze in 14 Areale mit insgesamt 82 Levels stecken. Das Spielprinzip erinnert trotz der 3D-Präsentation an ein Plattform-Gehüpfe aus der 8-Bit oder 16-Bit-Ära. Scooby-Doo sucht beispielsweise auf Friedhöfen, in der Mastermind-Villa oder in einer Höhle nach seinen Menschen-Freunden. Der Vierbeiner vertilgt im Laufe der Zeit Hunderte von Snacks um Türen öffnen zu können, oder überwindet mit Sprungfedern gigantische Abgründe. **DG**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — **Vielversprechend**

Kindgerechtes Jump'n-Run-Vergnügen mit massiven Kameraproblemen.

WALT DISNEY'S DER SCHATZPLANET

PS2



Jim Hawkins und sein Helfer Morph erleben eine neue Episode der Schatzinsel.

Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Bizarre Creations
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	13. November 2002

Beinahe jeder kennt Robert Louis Stevensons Abenteuerroman „Die Schatzinsel“ oder hat zumindest schon eine der vielen Filmadaptionen gesehen. Jetzt haben sich die Zeichner und Animationskünstler der Disney Studios den Stoff noch einmal vorgenommen und daraus ein turbulentes Sciencefiction-Adventure gestrickt.

Noch bevor der Streifen bei uns in den Kinos zu sehen ist, haben wir einen kritischen Blick auf die PlayStation2-Adaption von Der Schatzplanet geworfen. Genau wie bei Lilo & Stitch erscheint nämlich ein PSone-Spiel für die jungen, und eine PS2-Variante für die etwas älteren Zocker. Spielerisch sind die üblichen Aufgaben zu erledigen. Schalter aktivieren, Münzen ein-

sammeln, Hüpfpassagen meistern. Also Disney-typische Jump'n-Run-Kost gewürzt mit ein paar Adventure-Einlagen. Die Fähigkeit von Jims Partner Morph, sich in alles mögliche zu verwandeln, bringt dagegen etwas Abwechslung ins Spiel.

Die Animationen des Helden Jim Hawkins und seines durchsichtigen Sidekicks Morph sind dagegen, wie man es von Disney-Charakteren erwartet, hübsch. Die Umgebungsgrafik könnte allerdings detaillierter sein. Die übersichtlichen Areale wirken noch etwas zu leer, um für eine dichte Atmosphäre zu sorgen. Wir warten ab, was sich bis zur fertigen Version noch ändert und freuen uns bis dahin schon mal auf den Film. **MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

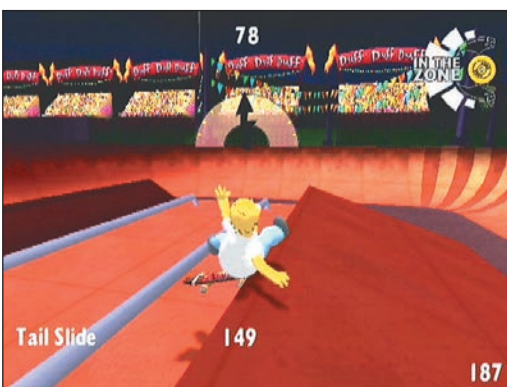


★★★★☆ — **Durchschnittlich**

Disney-typische Adventure-Kost. Kunterbunt, nicht zu schwer aber dafür auch nicht sehr innovativ.

THE SIMPSONS SKATEBOARDING

PS2



Für den Multiplayer-Spaß stehen euch Horse und Timed Trick Contest zur Verfügung.

Hersteller	Electronic Arts
	www.electronicarts.de
Entwickler	Fox Interactive
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Dezember

Die wohl überall bekannten Simpsons und einige der bezaubernden Einwohner Springfields sind zurück. Diesmal schlägt es insgesamt neun Charaktere (Homer, Marge, Bart, Lisa, Crusty etc.) auf die virtuellen Skateboards. Die verschiedenen Parcours sind natürlich wieder in der Heimatstadt der Knubbel-Familie angesiedelt. So düst ihr durch Spots wie das Itchy-und-Scratchy-Land, Sir Putt-A-Lot's Minigolfanlage und die Krusty-lu-Studios.

Anfangs stehen euch lediglich vier Comic-Figuren zur Auswahl. Im Modus Timed Trick Contest müsst ihr diverse Punktzahlen in einer bestimmten Zeit erreichen, um neue Rollbrett-Sportler freizuspüren. Beim Skatefest hingegen schaltet ihr neue Levels und Boards frei. Dieser Mode ist ähnlich aufge-

baut wie der Karriere-Modus der THPS-Serie. Es gilt, verschiedene Aufgaben zu bewältigen. Beispielsweise die Buchstaben für das Wort S-K-I-N-N-E-R zu sammeln, unterschiedliche Highscores zu knacken oder ein paar Schulschwänzer zu finden, die quer über Springfield verstreut sind. Dann gibt es noch die Skillz School. Hier müssen vorgegebene Tricks nachgeahmt werden. Steht man diese, gibt es Kohle, mit der man im Shop die einzelnen Fertigkeiten wie Speed, Turns, Jumps, Grabs und Grinds verbessern kann.

Bis zum Release im Dezember sollte hier allerdings noch einiges am Gameplay verbessert werden. Allein die kantige Steuerung frustriert derzeit noch immens und bremsst den Spielspaß erheblich ab. **HS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — **Durchschnittlich**

Die gelben Einwohner Springfields rollen diesmal auf Skateboards durch unsere Wohnzimmer.

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.

EXTREME
HARDCORE



play
KING

Grafik:

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

Sound:

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

Rating:

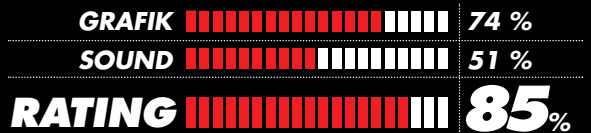
Das Rating ist mit einer Gesamtwertung gleichzusetzen und drückt einzig und allein das Spielspaßpotenzial aus. Grafik und Sound spielen hier eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele Suchtgefahr bergen können.

Legende

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

Redakteurskürzel

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



INHALT 10/2002

PLAYSTATION2

Akira Psycho Pinball.....	100
Ferrari F355 Challenge	98
Hitman 2: Silent Assassin	90
Kelly Slater's Pro Surfer	93
Madden NFL 2003	100
Need for Speed: Hot Pursuit 2	96
NHL 2003	102
Ninja Assault	100
Onimusha 2: Samurai's Destiny	82
Street Hoops	99
Tekken 4	94
TimeSplitters 2	86



ONIMUSHA 2

Samurai's Destiny

Capcoms PS2-Rezept für
Geschnetzeltes „Asiatischer Art“.



○ Auf den selbstverliebten Schwertkämpfer Gogandantes trifft Yagyu Jubei des Öfteren.

PS2 „Das letzte Kapitel“: Mit diesen Worten wirft der Onimusha-3-Teaser – einer von vielen Boni des zweiten Teils – unzählige Fragen auf. Die rasant geschnittenen CG-Szenen lassen auf eine Rückkehr von Samanosuke Akechi (Hauptdarsteller aus Onimusha: Warlords) schließen.

Klarheit wird jedoch erst die sechste Tokyo Game Show (vom 20. bis 22. September 2002) bringen. Darüber hinaus darf man gespannt sein, ob Producer Keiji Inafune Wort hält. Angeblich möchte man sich von den klassischen, vorgerenderten 2D-Hintergründen verabschieden und nun polygonale „Bühnenbilder“ verwenden –

vergleichbar mit denen aus Resident Evil Code: Veronica X.

Im Kapitel 2...

... leben Totgesagte länger: Anno 1560 wird der bei einer Schlacht auf der Okehazama-Ebene getötete Oda Nobunaga – ein Pfeil hatte seinen Hals durchbohrt – durch die Macht der Dämonen wieder zum Leben erweckt. Der machthungrige Feldherr (in Japan ein fester Bestandteil der realen Geschichtsbücher) ist der direkte Nachfolger des Höllenfürsten Fortinbras. Denn: Der Hauptdarsteller aus Onimusha: Warlords, Samosuke Akechi, hatte den Teufel im Showdown mit einem Schwert in zwei Teile zerlegt.

Zehn Jahre später brauen sich dunkle Wolken zusammen über dem Land der aufgehenden Sonne. Im zweiten Anlauf verbreitet Lord Nobunaga nicht nur in einigen Provinzen, sondern in ganz Japan Angst und Schrecken. Mit einem Tross von Untoten und Monstern zieht er brandschatzend durch die Gegend. Auch das unbescholte Yagyu-Dorf bleibt nicht verschont...

Auge um Auge

Das mit Leichen Unschuldiger übersäte Kaff ist zugleich der Ausgangspunkt des Racheaktes des Onimusha-2-Protagonisten Yagyu Jubei. Der Nachfahre des Oni-Clans – nur sie können die Dämonen besiegen – hat

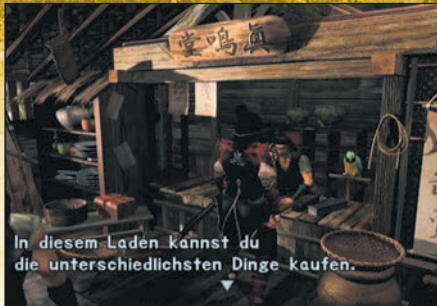


○ Um die Vorlieben der Geschäftspartner zu erkennen, muss man ihnen einfach zuhören.



○ Als Dankeschön für nützliche Tauschwaren erhält man andere Items (Patronen, Heilpflanzen, Elixier etc. ...).

WICHTIGE ONIMUSHA-WAFFEN



In diesem Laden kannst du die unterschiedlichsten Dinge kaufen.

○ Nur gegen bare Münze: Im Laden bekommt man für Gold allerhand Güter.



○ Die Waffen werden mit gedrückter R1-Taste magisch aufgeladen. Button-Combos ermöglichen brachiale Hiebe.

nur eines im Kopf: Mit Hilfe der fünf blauen Kraftkugeln (Barmherzigkeit, Glauben, Ehrlichkeit, Respekt, Stärke) will er den debilen Lord Nobunaga töten.

Um ans Ziel seiner hasserfüllten „Träume“ zu kommen, greift der feudale Haudegen auf verschiedene Hieb-, Stich- und Schusswaffen zurück. Anders als bei der Onimusha-Uraufführung empfehlen sich neben verschiedenen Schwertern diesmal ein überdimensionaler Hammer und eine messerscharfe Lanze für den Nahkampf. Mit Pfeil und Bogen bzw. Muskete erledigt man in altbekannter Manier weiter entfernte und höher positionierte Kreaturen.

Colorierte „Seelsorge“

Gemäß Onimusha: Warlords besteht zwischen dem Magiesystem und den Ausrüstungsgegenständen eine enge Beziehung. So lassen sich die Waffen in drei Stufen ausbauen. Gleiches gilt für den Harnisch und die Bein- und Armschienen. Grundvoraussetzung hierfür: Man muss genügend rote Seelen toter Nobunaga-Anhänger einsammeln.



○ Die ersten Spielabschnitte sind eine Hommage an den Film „Die sieben Samurai“ (1954).



YAGYU-SCHWERT
Jubeis herkömmliche Klinge.



BURAITOU
Schwert mit der Macht des Blitzes.



HYOUJIN-YARI
Speer mit der Macht des Eises.



SENPUMARU
Schwert mit der Macht des Windes.



DOKOTSUI
Hammer mit der Macht der Erde.



REKKA-KEN
Schwert mit der Macht des Feuers

Während die gelben und blauen spirituellen „Vermächtnisse“ für Onimusha-Kenner der ersten Stunde kein Novum darstellen, gerät man bei der Auswirkung der seltenen Violetten ins Staunen. Im Besitz dieser absorbierten Lebenslichter hüllt sich Yagyū Jubei für ein paar Sekunden in die Aura eines Dämonenkriegers, dem beim Drücken des Dreieck-Buttons Energieblitze aus den Fingerspitzen fahren – angelehnt an ein Feature aus Genma Onimusha für Xbox.

Jeder ist seines...

... Glückes Schmied: Der non-lineare Handlungsstrang wird in erster Linie von einem einzigen Faktor beeinflusst – dem komplexen Austausch von Geschenken mit den vier Sub-Charakteren Saiga Magoichi, Fuma Kotaro, Oyu und Ekei Ankokuji. Liest Yagyū Jubei den Personen ihre Wünsche – Ekei hat z.B. ein Faible für ausländische Spirituosen – von den Augen ab, steigt sein Ansehen bei der betreffenden Person.



○ In den Sidequests erhalten die Figuren einzigartige Items. Daraufhin können sie z.B. für Yagyū Jubei Seelen sammeln.

Das Ergebnis: Abhängig vom erfolgreichen oder weniger erfolgreichen Handel – allerhand Gesten der „Geschäftspartner“ geben darüber Aufschluss – kommt man in den Genuss einer oder gleich mehrerer Sidequests und zusätzlicher Plot-Elemente, in denen Magoichi, Fuma oder Ekei vorüberge-



○ Jede Waffe verfügt über einen brachialen Special-Move. Versteckte Dokumente dienen als Anleitung.

ONIMUSHA-BONUS-MATERIAL



GALERIE

Inhalt: Zeichnungen von Keita Amemiya, Zeichnungen von Capcom, Onimusha-3-Trailer



LISTE DER SZENARIOS

Gibt Aufschluss, welche Gebiete mit den fünf Personen erforscht bzw. unentdeckt sind.



DER MANN IN SCHWARZ

Minispiel, bei dem Jubei im Blues-Brothers-Outfit nach verschollenen Filmrollen suchen muss.



TEAM ONI

Minispiel, bei dem man mit Jubei und den freigespielten Sidequest-Figuren in die Schlacht zieht.



○ Farbige Keile verschaffen Zugang zur bonusreichen Unterwelt.

hend die Hauptrolle spielen. In diesen erreicht man verborgene, teilweise für Yagyu Jubei unzugängliche Orte auf der Landkarte. Um das Abenteuer 100-prozentig zu lösen, bedarf es mehrerer Durchgänge.

Hausverbot für Nobelpreis-Träger

Einzig über die trivialen Denksportaufgaben kann man sich beim zweiten Onimusha-Aufguss aus dem Hause Capcom streiten. Wiederholt bereiten die roten Schatullen – diesmal dominieren plumpe Rechenaufgaben und Schieberätsel nach Schema F – viel zu wenig Kopfzerbrechen. Im Grunde werden dem PS2-Konsolisten die Larifari-Aufgabenstellungen durch die Bank mit unübersehbaren Hinweisen

leicht gemacht – zumeist werden Items von Punkt A nach Punkt B geschleppt.

Der Schwerpunkt liegt eindeutig auf dem folgenreichen Gütertausch und den tonangebenden Hack'n-Slay-Intermezzi mit der Höllebrut, deren Künstliche Intelligenz im Vergleich zum Vorläufer deutlich aggressiver ausfällt. Allerdings beißt man sich während der zwölf bis 13 Stunden Spielzeit (Schwierigkeitsgrad „Normal“) nur an den mondänen Duellen mit den Endgegnern wirklich die Zähne aus.

„Bild“ dir deine Meinung!

Bis auf einige neue, schmückende Elemente bleibt die Grafik beim Alten. Capcom blendet das Zockerauge förmlich mit hochauflösenden und von Details überbordenden Bit-map-Szenarien. Der wohl triftigste Grund: Obwohl die Tragödie von Onimusha 2: Samurai's Destiny eine Dekade nach Onimusha: Warlords über die PS2-Bühne geht, werden u.a. die über- und unterirdischen Regionen rund um das bekannte Schloss Gifu von dunklen Mächten überschattet. Ferner

darf sich die PAL-Gemeinde an der längst überfälligen 50/60Hz-Option erfreuen.

Man muss mit englischen Voice-Overs und deutschen Untertiteln Vorlieb nehmen. Die Bildschirmtexthe wurden jedoch sehr lebendig übersetzt. Des Weiteren sind die orchestralen Klänge des New-Japan-Philharmonic-Orchesters ein Garant für absoluten Hörge-nuss – sowohl im Spiel als auch während der pompösen Render-Movies. **DG**



FAZIT

Capcom hat sich die Kritik europäischer PS2-Zocker zu Herzen genommen. Die gelungene PAL-Anpassung mit der 50/60Hz-Option sollte auch den letzten Nörgler zum Schweigen bringen.

Außerdem bieten die unterschiedlichen Handlungsstränge einen unglaublichen Anreiz, Onimusha 2: Samurai's Destiny mehrfach durchzuspielen. Das Sammeln und Tauschen von Waren sowie die vielen Gespräche mit Personen bringen enorm viel Abwechslung in den kampfbetonten Alltag. Reine Makulatur: Leider fallen die Rätsel zum wiederholten Male recht anspruchslos aus. Hier sollte der dritte Teil unbedingt nachlegen.

Ein Pflichtkauf für Anhänger des japanophilen Dämonen-Schauspiels: Im Großen und Ganzen merkt man dem Spiel an, dass es nicht eine solche Entwicklungs-Irrfahrt wie einst Onimusha: Warlords (erst PSone, dann N64 und letztendlich PS2) zurücklegen musste.

POSITIV

- non-lineare Story
- 50/60Hz-Option
- gelungene audiovisuelle Präsentation
- Bonus-Spiele und -Trailer

NEGATIV

- keine dt. Sprachausgabe
- einfältige Rätsel
- niedriger Schwierigkeitsgrad

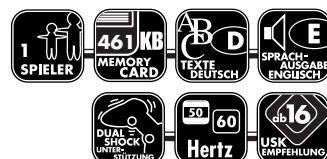
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Survival Horror	Hersteller	Electronic Arts
			www.capcom-europe.com
Entwickler	Capcom		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	4. Oktober 2002		

GRAFIK 86 %

SOUND 87 %

RATING **85 %**



○ Auch die Sub-Charaktere verfügen über magische Kräfte. Doch hat nicht jeder eine Sekundärwaffe.

**MACHE NICHT NUR DEN KAMPF ZUR KUNST.
MACHE ALLES ZUR KUNST.**



PlayStation 2
THE THIRD PLACE

Du wirst viele alte Bekannte treffen. Aber auch viele neue Gesichter. Und sie werden versuchen, dich zu treffen. Überall. Also zeig was du kannst. Im neuen Tekken Force Mode sogar gegen mehr als zehn Kämpfer gleichzeitig. Show off!



namco

PlayStation-Powerline: 01 90 578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.tekken-4.com

THE PASSION PLACE

THE PAIN PLACE

THE PRIDE PLACE

**PS2-Besitzer
freut euch!
Endlich ein
Spiel, mit dem
man wieder
angeben kann!**



TIME

**Sven
Liebold**



○ Vorbildlich sind die extrem kurzen Ladezeiten.

PS2 Über zwei Jahre Entwicklungszeit sind im Videospielbereich keine Seltenheit mehr. Umso erfreulicher jedoch, wenn man dem Stück Software dann tatsächlich die lange Produktionsdauer ansieht. Free Radical, die englischen Nintendo-Fahnenflüchtigen, haben sich ja bereits zu N64-Zeiten mit dem legendären Goldeneye ein Denkmal gesetzt. Nach dem Ausstieg des 007-Teams von Rare formierten sich die Entwickler neu und brachten pünktlich zum PS2-Launch ihr erstes Sony-Debüt, TimeSplitters, in die Regale. Dieses konnte zwar schon damals mit einem hervorragenden Multiplayer-Mode glänzen, hinterließ jedoch mit einem sehr schwachen Einzelspieler-Szenario einen faden Beigeschmack. Nun, aus Fehlern wird man bekanntlich klug, doch im Falle von Free



○ Über 100 Charaktere warten darauf, von euch freigespielt zu werden.



○ Mit dem Feuerlöscher schaltet ihr Brandherde aus.

SPLITTERS 2



○ Capture the Bag (Flag) gehört definitiv zu unseren Favoriten unter den Liga-Spielen.

Radical mutierten die Entwickler scheinbar zu perfektionistischen Supergenies, die nach der Weltherrschaft gieren. TimeSplitters 2 setzt sich aus vier großen Teilen zusammen. Das Verrückte daran ist, dass man jede dieser Spielvarianten auch als eigenständiges Game verkaufen könnte. Ahnt ihr bereits, mit welcher einem Monster an Umfang ihr es zu tun bekommt?

Zeitreisende

Widmen wir uns zunächst dem schwerwiegenden Schwachpunkt des Vorgängers: dem Story-Mode. Ihr schlüpft in die Rolle eines knochenharten Marines, der sich im Jahre 2401 mit seiner Partnerin auf den Weg macht, um die Brutstätte der bösen TimeSplitters zu reinigen. In einer verlassenen

Raumstation vermuten die Kämpfer die Geheimwaffe der bösartigen Kreaturen – den TimeSplitters. Das ist ein gigantisches Zeitportal, mit dessen Hilfe die garstigen Monster verschiedene Epochen der menschlichen Geschichte bereisen und dann manipulieren. Angetrieben wird das Dimensionstor von neun grünen Kristallen, mit denen die TimeSplitters auch sofort nach dem Erscheinen der Marines in den Zeitstrom durchbrennen. Ohne zu zögern springt Sgt. Cortez den Biestern hinterher.

Insgesamt zehn riesige Levels gilt es zu bestreiten, von denen jeweils neun in verschiedenen Zeitzonen angesiedelt sind. Das große Finale findet später auf der TimeSplitter-Station selbst statt. Jeder Spielabschnitt ist eine Hommage an unterschiedlichste Kinostreifen.



○ Abgedreht: Hier müssen im Pac-Man-Style Bananen gesammelt werden.

Ob James Bond, die Unbestechlichen, B-Movies, klassische Western, Blade Runner, Indiana Jones oder auch der Glöckner von Notre Dame – nichts haben die englischen, kreativen Köpfe verschont.

Jeder Level wird durch ein kurzes Intro eingeleitet, das den Spieler auf seine bevorstehenden Aufgaben vorbereitet. Diese variieren ebenfalls sehr stark und richten sich ganz nach dem Ambiente der entsprechenden Epoche. Beispielsweise müsst ihr in Neo Tokyo das Versteck gewiefter Hacker aufspüren, die den Zeitkristall zu einer Art Cyber-Rig umfunktioniert haben. An anderer Stelle darf man auf Djangos Spuren wandeln und sich einen klassischen Shoot-Out in einer Geisterstadt liefern – samt einem spektakulären Knastausbruch, der klassisch mittels Schwarzpulverspur und Dynamit eingeleitet wird.



○ Bietet endlos viele Möglichkeiten und ist leicht zu handhaben: der Level-Editor.



○ Highnoon! Im Wilden Westen liefert man sich heiße Shoot-Outs in einer Geisterstadt.



○ Kein Ego-Shooter ohne Sniper-Gewehr.

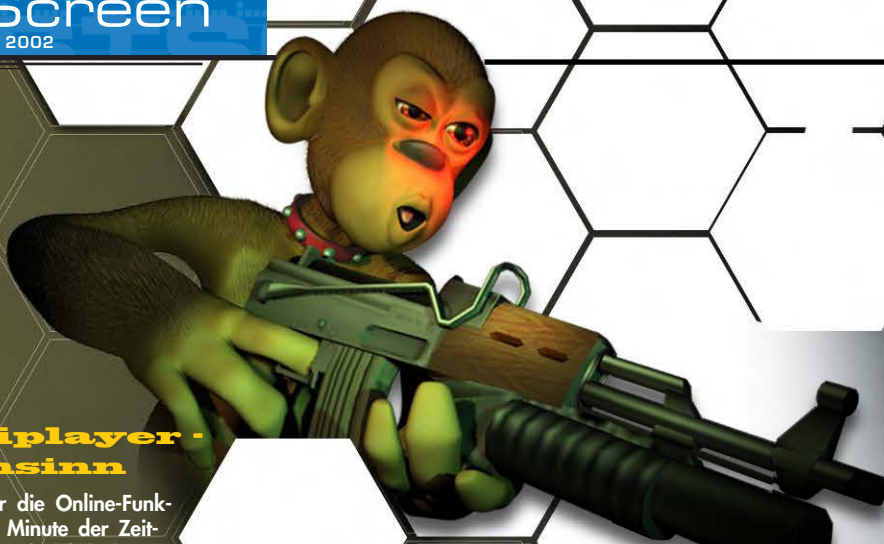
Multiplayer - Wahnsinn

Obwohl leider die Online-Funktion in letzter Minute der Zeitschere zum Opfer fiel, bietet TimeSplitters 2 genug Möglichkeiten, auch mit euren Freunden in die Schlacht zu ziehen. Zum einen natürlich über einen klassischen Splitscreen-Mode, den sich bis zu vier Spieler per Multitap teilen können, um so sämtliche Multiplayer-Varianten auszukosten – auch hier selbstverständlich ohne schwerwiegende Framerate-Einbußen.

Auf der anderen Seite gibt es aber noch die weitaus interessantere Netzwerk-Option. Mittels dem i.Link-Port lassen sich bis zu sechs Konsolen zusammenstecken, einen entsprechenden Firewire-Hub vorausgesetzt. Sollte jemand schon in der glücklichen Lage sein, einen Breitbandadapter an seiner PS2 stecken zu haben, kann ein LAN-Netzwerk aus acht Konsolen zusammengebaut werden. Mit beiden Varianten ist es möglich, mit bis zu maximal 16 Spielern gleichzeitig an den Start zu gehen – Splitscreen sei Dank.



In unserer Testphase lief das i.Link-Netzwerk ohne Probleme und ermöglichte brachiale Deathmatches.



○ Ferngelenkte Geschütze erleichtern die Arbeit erheblich.



○ Zusammen mit dem Glöckner müsst ihr die holde Maid vor der Zombiearmee beschützen.

Selbst das immense Waffenarsenal spiegelt die jeweilige Technologie der bereisten Epoche wieder. Während ihr 1932 in Chicago auf eure Tommy-Gun schwört und in den 70er-Jahren die gute alte AK-47 ihren Dienst verrichtet, werdet ihr in der fernen Zukunft mit effektreichen Laserwummen versorgt. Ballern ist jedoch nicht alles. Hier und da gibt es kleinere Rätsel zu knacken, die liebevoll in die detaillierten Szenarios integriert wurden. Übrigens könnt ihr den Story-Mode auf einem Splitscreen auch mit einer weiteren Person spielen.

Eine harte Liga

Im Arcade-Mode könnt ihr zwischen drei unterschiedlichen Ligen wählen, die euch im Stil von Unreal Tournament durch abnormal viele Mehrspieler-Varianten führen. Da sich

ein klassisches Deathmatch schlecht alleine spielen lässt, werden die fehlenden fleischlichen Zocker durch computergesteuerte Bots ersetzt, die je nach Spielmodi mit oder gegen euch kämpfen. Alles in allem warten 45 nervenzerreißende Gefechte auf euch. Beispielsweise das obligatorische Capture the Flag, Duellen, Raketen-Matches, Team-Deathmatches, Assault und vor allem viele innovative Varianten, wie Vampir, Gladiator, Virus...etc. Hier gibt es einfach für jeden etwas. Allerdings müsst ihr euch, um an die neuen Modi zu gelangen, auch in den entsprechenden Ligen beweisen. Dazu holt ihr Bronze-, Silber bzw. Goldpokale, die euch beim Erreichen der jeweiligen Vorgaben der Spielvariante in die Hand gedrückt werden. Erst dann werden nach und nach neue Levels und Wettbewerbe freigeschaltet.



○ Trotz gigantischer Explosionen gibt es keine Slow-Downs.



○ Nur wenn die Symbole in der richtigen Reihenfolge stehen, öffnet sich das Tor.

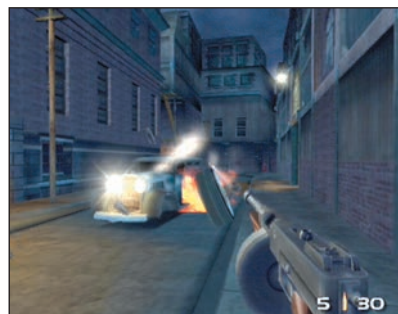
den Spielern erlaubt, ohne viel Aufwand ihre eigenen Levels zu erstellen. Das nützliche Tool ist in zwei verschiedene Bedien-Oberflächen unterteilt. Im Anfänger-Modus ist der Editor noch auf die wesentlichen Funktionen beschränkt.

Do it yourself

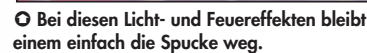
Im Baukastenprinzip fügt man Ecken, Korridore, Kreuzungen usw. kinderleicht aneinander. Lichtquellen können sowohl farblich, als auch in ihren Erscheinungsweisen (flackern, pulsieren, etc.) modifiziert werden.

Der Clou an der ganzen Geschichte ist, dass die selbstgestellten Karten auch ohne Probleme für die eigenen Multiplayer-Gefechte herangezogen werden können. Noch eins obendrauf setzt allerdings der Fortgeschrittenen-Modus. Hier kann sich der Spieler sogar eigene Singleplayer-Missionen zusammenbauen. Gegnerplatzierung, Künstliche Intelligenz, Waffensorten, Bots und getriggerte Ereignisse sind kein Problem für den Editor.

Dank durchdachtem Interface gehen sämtliche Aktionen flott von der Hand, ohne dass man sich in irgendwelchen Menüs verheddert: Schon nach wenigen Minuten erreicht man passable Ergebnisse. Wer das Tool allerdings bis zum Letzten ausreizt, kann sich fast schon sein eigenes TimeSplitters3 zusammenbasteln. Die maximale Speichergröße eines eigenen Levels liegt bei ca. 800kb auf der Memory Card.



Ein Mafiosi versucht, mit seinem Wagen zu flüchten. Pech für ihn!



Unglaublich, was Free Radical hier auf die Beine gestellt hat. Trotz der filmreifen Animationen, der bombastischen Grafik und einer wahren Lichteffekt-Orgie ballert man in TimeSplitters 2 mit konstant 50 Bildern pro Sekunde. Lediglich bei über zehn Bots auf dem Schirm kann es zu kurzen, aber keineswegs schwerwiegenden, Einbrüchen kommen. Untermalt wird das Spektakel von hervorragenden und der jeweiligen Zeit entsprechenden Musikstücken sowie brachialen Soundeffekten, die bei richtiger Lautstärke besonders eure Nachbarn erfreuen werden. Über das Gameplay kann man nur noch staunen. Man merkt dem Team deutlich die Nintendo-Zeit an. Alles wirkt wie aus einem Guss, durchdacht und bis in das letzte Detail ausgearbeitet. Die Steuerung geht perfekt von der Hand und man wird fast erschlagen mit unterschiedlichsten Spielvarianten, die allesamt Hand und Fuß haben und nicht nur schmückendes Beiwerk sind. Warum die Entwickler allerdings auf die Möglichkeit verzichtet haben, den eigenen Charakter springen zu lassen, ist nicht ganz nachvollziehbar. Man vermisst dieses Feature zwar nicht wirklich, doch wirkt dessen Fehlen vielleicht etwas altbacken. TimeSplitters 2 ist aus unserer Sicht ganz klar der bislang umfangreichste sowie technisch und spielerisch eindrucksvollste Ego-Shooter. Sofort kaufen und am besten für ein halbes Jahr zu Hause verbunkern, denn so lange kann euch TimeSplitters 2 ohne Mühe beschäftigen.

NEGATIV

- brutal umfangreich
- technisch brillant
- perfektes Gameplay
- wirkt aus einem Guss

Titel	Rating	Test in play
1. TimeSplitters 2	94%	10/02
2. Medal of Honor: Frontline	90%	06/02
3. Half-Life(dt.)	88%	11/01

System			PlayStation2
Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Eidos
			www.eidos.de
Entwickler	Free Radical		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	30. August		



HITMAN 2

SILENT ASSASSIN

Profikiller bekommen keine Rente! Zeit für Nr. 47, sich um seine Altersvorsorge zu kümmern.



Ein Waffenschieber nimmt sein letztes Bad. Er weiß es nur noch nicht!



Schon zu Beginn der Geschichte lässt die PlayStation2 die Muskeln spielen.

PS2 Ein Profikiller arbeitet diskret, gründlich und für jeden Auftraggeber – ohne Ausnahme. Jedenfalls solange der Preis stimmt! Sein Job: Ziel (Target) ausschalten. Wie er das anstellt, bleibt jeweils ihm selbst überlassen. Eidos' Hitman alias Nr.

47 ist der Beste seiner Zunft. Nach zahllosen blutigen Aufträgen hatte er sich jedoch zur Ruhe gesetzt. Er wollte seinen frühzeitigen Ruhestand im italienischen Gontrano, im Kloster seines Freundes Pater Vittorio, verbringen. Als sein frommer Freund entführt wird,

sieht er sich gezwungen, den schwarzen Anzug wieder aus dem Schrank zu holen, die Handschuhe anzuziehen und seine schallgedämpften Hardballers Kaliber 9 mm in die Holster zu schieben. Der Hitman ist zurück – und er ist mächtig gepiss!



Nummer 47 hat gerade einem Botschafter das Leben gerettet. Zum Dank schnappen wir uns den Koffer im Safe und machen uns davon.

Die Rückkehr

Jemand brennt darauf, Hitman wieder ins Geschäft zu holen. Die Verbindungsperson zu seiner alten „Agentur“ ist Diana. Sie hält ihn auf seinem Rachefeldzug über lebenswichtige Informationen auf dem Laufenden. Videoaufzeichnungen, Fotos der Zielpersonen und eine Karte des Einsatzgebietes erleichtern die Vorbereitungen auf die Aufträge. Nur wenn er seine Jobs gründlich erledigt, wird er herausfinden, was mit seinem Freund Vittorio geschehen ist – so die Ansage seiner alten „Bekannten“.

Nachdem das Prequel für PC indiziert worden ist, erleben jetzt PlayStation2-Zocker, wie hart es sein kann, den schmutzigen Job eines „Cleaners“, sprich eines Profikillers, zu machen. Hinter der fragwürdigen Handlung von Hitman 2 verbirgt sich ein äußerst anspruchsvolles Action-Adventure, das moralisch gefestigten Spielernaturen eine Menge Hirnschmalz abringen wird. Unüberlegte Balderorgien führen in Hitman 2 nämlich nicht zum Ziel, sondern schnell zu einem Zettel am



○ Als Chauffeur getarnt kann der Hitman in aller Ruhe eine Autobombe an der Limousine einer Zielperson platzieren.

Zeh des Titelhelden nebst einem gemütlichen Plätzchen in der Gefriertruhe des nächsten Krankenhaus-Kellers.

Passionierter Waffensammler

Zu Beginn kann Nr. 47 nur auf wenige Standardwaffen und Gegenstände zurückgreifen: Die 9 Millimeter Hardballers, ein Feldstecher, ein Dietrich und eine Klaviersaite. Alle Waffen allerdings, die der Spieler von seinen Aufträgen mitbringt, wandern nach und nach in den Geräteschuppen des mediterranen Anwesens und können in den folgenden Missionen genutzt werden. Nicht immer erlaubt es ein Auftrag, große Schießprügel mit auf die Reise zu nehmen. Wenn sich Nr. 47 zum Beispiel als Postbote Zugang zum stark bewachten Anwesen eines Mafiabosses verschafft, kann er nicht mit einem automatischen Sturmgewehr im Anschlag daherspaziert kommen. Zudem muss er ständig damit rechnen, von Bodyguards einer Zielperson durchsucht zu werden. Hier kommt seine fast unsichtbare Klaviersaite ins Spiel. Klein und unauffällig wird sie bei Leibesvisitationen übersehen und ist für Metalldetektoren nicht auszumachen. Weniger tödlich ist sie deswegen natürlich nicht. Schleicht sich Nr. 47 langsam von hinten an einen Schurken heran, hat das Mordinstrument seinen Dienst binnen weniger Sekunden getan.

Die Spuren eures unbarmherzigen Treibens sollten unbedingt beseitigt werden, sonst kün-

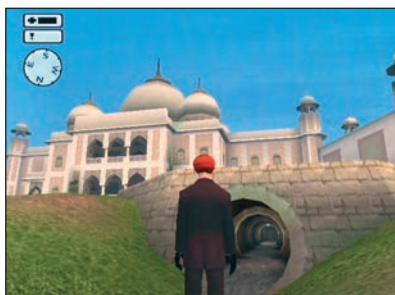
den herumliegende Ohnmächtige oder gar Tote frühzeitig von eurer Anwesenheit. Befindet sich der Hitman in unmittelbarer Nähe eines Körpers, öffnet sich ein kleines Auswahl-Menü. Der Spieler hat die Optionen, fremde Kleidung als Tarnung anzuziehen und Waffen oder eventuell zurückgelassene Gegenstände an sich zu nehmen. Jetzt muss die leblose Hülle nur noch in einer dunklen Ecke versteckt werden. Beim Wegschleifen vollbringt die ausgeklügelte Physik-Engine von Hitman 2 wahre Wunder und berechnet erschreckend real die Bewegungen des gemeuchelten Körpers. Das ist sicher nichts für zart besaitete Spielernaturen und schon gar nichts für Kinder. Hitman 2: Silent Assassin richtet sich eindeutig an die erwachsenen Zocker und ist deshalb auch erst für Spieler ab 18 Jahren freigegeben.

Qual der Wahl

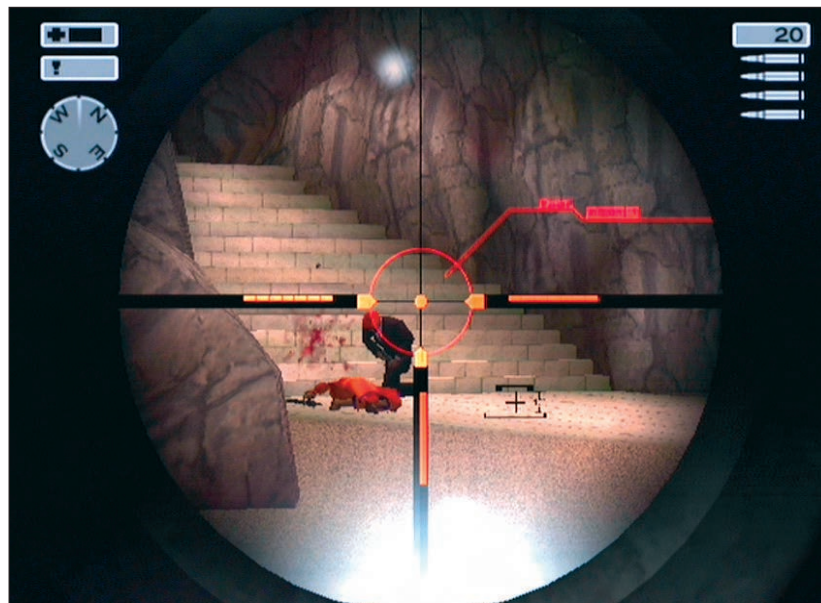
Oft stehen dem Killer mehrere Routen zur Auswahl, sich einer Zielperson zu nähern.

Dabei ist es nicht immer möglich, den Job Auge in Auge mit dem Opfer zu Ende zu bringen. Scharfschützen-Gewehre erlauben es Nr. 47, seine Missionen auch aus großen Entfernungen abzuschließen. Viel schwieriger ist es unter Umständen, das Ziel eindeutig zu identifizieren. In St. Petersburg z.B. erwartet einen korrupten General der Besuch unseres smarten Todesengels.

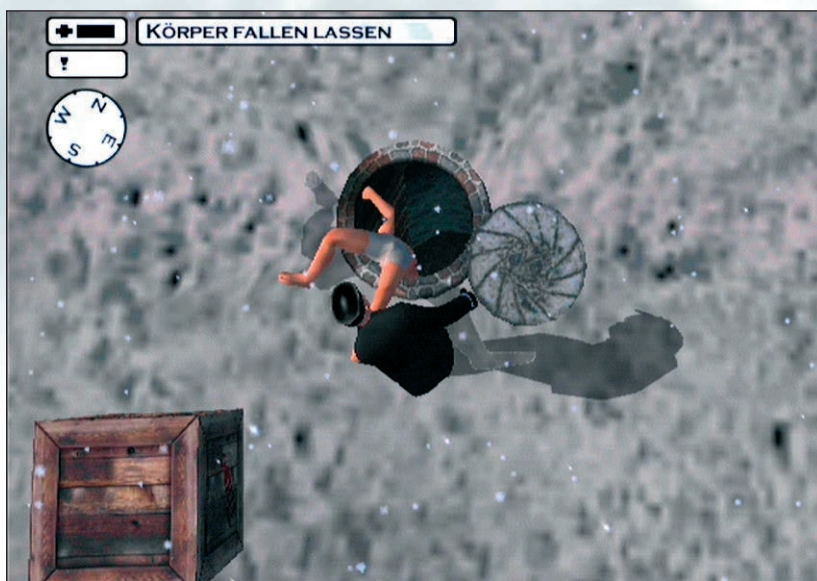
Ein Scharfschützen-Attentat soll ihn bei einem Meeting unsanft seines Amtes entheben. Unglücklicherweise befinden sich aber noch drei weitere Uniformierte im Raum, in dem das Treffen stattfindet. Diana informiert euch nach und nach darüber, dass der gesuchte Mann so um die 60 Jahre alt, starker Trinker, Rechtshänder und Nichtraucher ist. So müsst ihr alle in Frage kommenden Personen genauestens unter die Lupe nehmen, um das richtige Opfer zu erkennen, bevor ihr es mit einem gezielten Schuss in den Ruhestand schickt. Schießt ihr hingegen zu früh, kann es passieren, dass ihr den falschen erwischt.



○ Der Hintereingang stinkt zwar, aber vorne führt kein Weg hinein!



○ Während ein Wächter nach seinem gefallenem Kollegen schaut, legt Nr. 47 zum nächsten Schuss an.



Technisches Meisterwerk

ten Ballermann ab oder lässt die Klaviersaite zu einem im wahrsten Sinne des Wortes „atemberaubenden“ Einsatz kommen. Mit R2 werden die Schießprügel nachgeladen. Ein Druck auf den Dreieck-Button ruft das Inventar auf. Hier wählt ihr die Knarren und Gegenstände aus, die dem Auftragskiller das Überleben und die Erfüllung seiner Missionen erleichtern. Das vorbildliche Speichermanagement hilft, den Frustraktor niedrig zu halten. Der Spieler darf pro Level dreimal speichern.

Das sieht nicht nur phänomenal gut aus, sondern unterstützt die einmalig dichte Atmosphäre von Hitman 2: Silent Assassin. **MK**



Hitman 2: Silent Assassin besticht durch die Möglichkeit, die Aufträge auf verschiedene Arten zu lösen. Das macht Hitman 2 anspruchsvoller als die meisten anderen Action-Adventures. Die Steuerung mag zu Beginn vielleicht träge wirken, doch die kniffligen Aufträge verlangen eine sehr bedachte Vorgehensweise. Hektik ist absolut fehl am Platze. In diesem Punkt liegt der Vergleich mit Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty nahe. Wie bei der Genre-Referenz kann man die Missionen auch ohne den Einsatz brutaler Gewalt meistern. Auch darin besteht der Reiz von Hitman 2 – ein gutes Rating verlangt dem Spieler viel Geschicklichkeit ab. Die Planung der Einsätze stellt endlich mal strategische Ansprüche an den Adventure-Spieler. Jeder, der Metal Gear Solid, Syphon Filter oder auch Blood Omen mochte, wird von Hitman 2 Silent Assassin begeistert sein. Das ist so sicher, wie eine Kugel zwischen den Augen tödlich!

- mehrere Lösungswege
- makellose Edel-Grafik
- gelungene Synchronisation

NEGATIV

- sehr schwer
- moralisch fragwürdig

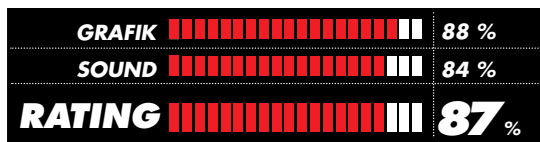


DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	93%	03/02
2. Blood Omen 2	89%	04/02
3. Hitman 2: Silent Assassin	87%	10/02

▶ **PLAY DATEN**

System		PlayStation2	
Genre	Action Adventure	Hersteller	Eidos Interactive www.eidos.de
Entwickler			IO Interactive
Preis			ca. € 60
Erhältlich ab			11. Oktober 2002



⊕ Ohne die äußerst informative Map wäre man völlig hilflos.



Wunderschöne Wassereffekte und ein toller Schattenwurf erzeugen eine super Atmosphäre.

KELLY SLATER'S PRO SURFER

PS2-Reinkarnation: Es gibt endlich ein Leben nach California Games...!



○ Viel zu oft muss man Gegenstände oder Personen aus dem Weg räumen.



○ Das Fahren in der Tube ist ein Balance-Akt.



Minority Report, Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2 oder Spider-Man für PlayStation2: Die Liste der aktuellen Produktionen von Treyarch, den Machern von Kelly Slater's Pro Surfer, ist ellenlang. Das kalifornische Software-Haus gehört seit dem 3. Oktober 2001 zur Activision-Familie. Neben Neversoft (Tony Hawk's Pro Skater) und Shaba Games (Shaun Murray's Pro Wakeboarder) gehört man jetzt zu den auserlesenen Herstellern des O2-Extremsport-Lineups.

California Girls...

... und Beach Boys: Um den sechsfachen Weltmeister Kelly Slater scharft sich eine achtköpfige illustre Runde. In der anwählbaren Anfangsformation bildet der weibliche Profi Lisa Anderson die Ausnahme. Ansonsten ist Kelly Slater's Pro Surfer eine Männer-Domäne. Alle Wellenreiter weisen in den Kategorien Spin, Geschwindigkeit, Air und Balance klare Stärken und Schwächen auf. Doch im Laufe der Zeit werden alle Fähigkeiten durch

herausragende Leistungen stückweise verbessert – THPS lässt grüßen!

Bei Kelly Slater's Pro Surfer liegen ständige Vergleiche mit der Tony-Hawk's-Serie auf der Hand. Im Endeffekt ist eine Welle nichts anderes als eine Quarter-Pipe. Somit fällt die Steuerung bzw. die Button-Belegung bei der PS2-Surferei beinahe identisch aus. Nicht nur an der Wellenwand (Face Tricks) oder in der Luft (Aerials), sondern auch unter den hereinbrechenden Wassermassen, im Fachjargon „Tubes“ genannt, vollführen die Brettartisten Kunststücke (Barrel Tricks) und punkten so.

In my Room

Statt dem Skateshop ist ein flippiges Ausflugsboot in Kelly Slater's Pro Surfer der Dreh- und Angelpunkt. In der Kajüte symbolisieren Einrichtungsgegenstände und Schiffsbauteile die Anwahlpunkte. Ein eingerahmtes Foto steht für den Karriere-Modus. Mit dem auserkorenen Brettkünstler fegt man über die Weltmeere, um in tosender Brandung vier bis fünf Aufgabenstellungen (Highscores überbieten, für Schnapsschüsse posen, Tricks herausfinden...) zu bewältigen. Freesurf – unterteilt in Infinite Time, Highscore und Icon Challenge – ist eine attraktive Alternative mit weniger Leistungsdruck.

Das Multiplayer-Angebot (max. zwei Spieler) ist dagegen eher bescheiden. Von den drei Varianten sticht nur der Push-Mode heraus. In Anlehnung an Shaun Palmer's Pro Snowboarder muss hierbei der Splitscreen des Kontrahenten vom Bildschirm verdrängt werden. **DGII**



○ Zuwachs fürs Punktekonto: Mit Basic-Moves wird die Special-Meter-Anzeige gefüllt.

FAZIT

Nicht nur die Beach Boys hätten an Kelly Slater's Pro Surfer ihre wahre Freude gehabt. Kenner der Tony-Hawk's-Reihe finden umgehend den Einstieg, da die einfache, präzise Steuerung beinahe eins zu eins vom bahnbrechenden Skateboard-Titel übernommen wurde. Auch die Aufgabenstellungen gestalten sich im Prinzip wie die aller anderen O2-Games aus dem Hause Activision. Allerdings fehlt es in diesem Fall an Abwechslung. Nerven kann die gelegentlich ungeschickt positionierte Kamera – im Extremfall helfen auch die drei anwählbaren Perspektiven kaum weiter. Der Schwierigkeitsgrad steht im krassen Gegensatz zu dem des frustigen BMX-Kollegen Mat Hoffman (PS2): Viel zu oft gelingt es, alle Aufgaben innerhalb eines Runs zu meistern. Wo bleibt die Herausforderung...? Unterm Strich kann man Funsport-Konsolisten diesen feuchtfröhlichen PS2-Spaß trotzdem empfehlen.

POSITIV

- präzise Steuerung
- riesiges Trick-Repertoire
- opulenter Umfang

NEGATIV

- einfältige Aufgabenstellung
- heikle Kamerapositionen
- teilweise zu einfach

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Activision
			www.activision.de
Entwickler	Treyarch		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	26. September 2002		

GRAFIK 77 %

SOUND 84 %

RATING 79 %



TEKKEN 4

Endlich! Heihachi lädt ein zum vierten King of Iron Fist Tournament!



○ Mit viel Wucht kann man seine Gegner auch eine Runde fliegen lassen.



○ Manchmal kann man sich gar nicht so richtig aufs Spiel konzentrieren.

PS2 Seit einem Jahr steht das Coin-up-Pendant bereits in den Spielhallen und seit März können Japaner dem King of Iron Fist Tournament schon von ihrem Sofa aus beiwohnen. Jetzt sind wir an der Reihe, uns endlich am neuen Tekken 4 zu erfreuen. Da Tekken Tag Tournament lediglich

ein Update des dritten Teils (PSone) war, bekommen wir genau genommen erst jetzt den ersten Tekken-Titel für die PlayStation2.

Das macht sich gleich von Beginn an bemerkbar. Lästige PAL-Balken und Geschwindigkeits-Einbußen gehören der Vergangenheit an. Der Prügler unterstützt Bildraten mit

50 und 60 Hertz. Doch damit nicht genug. Besitzer NTSC-fähiger Fernsehgeräte können sich freuen, denn Tekken 4 ist das erste PS2-Game, das Progressive Scan unterstützt. Soweit gibt es schon mal nichts zu beanstanden – doch was ist mit dem eigentlichen Spiel?

Ring frei!

Das letzte Turnier liegt inzwischen zwei Jahre zurück. Damals ist es Heihachi nicht gelungen, den Dämon Ogre einzufangen, um sein Ziel – eine neue Lebensform – zu erreichen. Forschern gelang es dennoch, Blut- und Gewebeproben des Dämons einzusammeln. In einem Experiment stellte sich allerdings heraus, dass Heihachi das für die Verwandlung unbedingt notwendige Teufels-Gen fehlt. Also macht dieser sich auf die Suche nach Jin, der sich bei seinem letzten Wettkampf in einen Teufel verwandelt hatte. Bei seinen Ermittlungen über Jin erfährt Heihachi, dass sein eigener Sohn, den er selbst vor 20 Jahren umgebracht hatte, ebenfalls dieses Teufels-Gen besitzt. Nach sorgfältiger Überlegung entschließt er sich nun, das vierte King of Iron Fist Tournament zu veranstalten. Er hofft, dass ein Gen-Träger erscheinen wird und er so endlich an das Ersehnte kommt.

Auch beim diesjährigen Wettkampf sind Haudegen mit Rang und Namen versammelt:



○ Combot übernimmt die Rolle von Mokuujin und kann sich die Techniken seiner Gegner aneignen.



○ Harte Schläge werden von Blitzen begleitet. Diesen solltet ihr am besten aus dem Weg gehen.



○ Komm an meine Brust und lass dich mal so richtig drücken.

Insgesamt stehen euch 19 unterschiedliche Kämpfer zur Verfügung. Dazu kommen noch vier versteckte Prügelknaben. Und jeder hat einen anderen Beweggrund, dem Turnier beizuwohnen. Im Story-Modus könnt ihr jede Geschichte im Einzelnen erfahren. Zu Beginn könnt ihr einigen Skizzen wichtige Infos entnehmen und am Ende gibt es brachiale FMVs zu bewundern, die den Render-Sequenzen von Squaresoft in nichts nachstehen.

Eingesperrt!

Die Endlos-Arenen der Prequels sind Geschichte. Alle dreidimensionalen Kampfstätten sind jetzt von Wänden, Erdwällen, Absperrungen oder Schaulustigen „eingezäunt“. Doch damit nicht genug. Die Begrenzungen können sogar in die Auseinandersetzungen einbezogen werden. Wird er gegen eine Umrandung gedrängt, nimmt der Fighter zusätzlichen Schaden. Den Spieß kann man aber auch umdrehen. Mit einem schnellen Griff kann man die Position des Gegenübers einnehmen und so vom Gejagten zum Jäger werden. Bei der Steuerung ist man dem altbewährten Prinzip treu geblieben. Jeder Button steht für eine der vier Gliedmaßen. In Verbindung mit diversen Steuerkreuz-Bewegungen und verschiedenen Tastenkombina-

tionen besitzt jeder Recke ein riesiges Arsenal an Schlag-Varianten, mit denen er seine Kontrahenten auf die virtuellen Bretter schicken kann. Möchte man sich mit den Moves vertraut machen, steht der Übungs- und Training-Modus zur freien Verfügung. Leider ist dieser nicht so umfangreich wie das Dojo aus Virtua Fighter 4.

Hau rein!

Für die Rängeleien steht euch neben dem geschilderten Story-Modus noch die vergleichbare Arcade-Variante zur Verfügung. Im Zeitkampf geht es darum, den Widersacher schnellstmöglich umzuhausen. Des Weiteren kann man sich im Team mit bis zu acht Personen nacheinander die Köpfe einschlagen. Im Stil eines klassischen Siderscrollers prügelt ihr euch bei Tekken Force durch harte und lange vier Stages. Bis zu zehn Angreifer können euch gleichzeitig gegenüberstehen. In der Rolle des Level-Boss' am Ende eines jeden Levels steht euch jeweils ein Turnier-Gegner gegenüber. Selbstverständlich ist auch der obligatorische Vs.-Mode wieder dabei. Zu Beginn habt ihr allerdings nur die Wahl zwischen zehn Haudegen. Ihr solltet also zuvor alle 19 Kampfmaschinen freispielen. Im Anschluss könnt ihr euch nach Lust

und Laune euren „Liebling“ herauspicken und auf einem x-beliebigen Schauplatz eurem Kumpel in die Fresse schlagen. **HS II**



FAZIT

Mit Namcos Tekken 4 erhalten wir nun ein vollwertiges Arcade-Beat'em-Up. Dank der 60Hz-Option läuft der fröhliche Schlagabtausch nahezu ruckelfrei. Nur in seltenen Fällen kam es in unserer Test-Version zu minimalen Einbrüchen der Framerate. Insgesamt werdet ihr auf vier völlig neue Charaktere stoßen: Auf den Boxer Steve mit seinen flinken Fäusten, das Schwergewicht Marduk, den Roboter Comboto und die Capoeira-Spezialistin Christie. Alle anderen sollten bereits aus den Vorgängern bekannt sein. Beim Kampfsystem allerdings solltet ihr euch schnell umorientieren – einige Manöver wurden ausgetauscht bzw. erweitert. Jin ist mit einem komplett neuen Kampfstil ausgestattet worden. Die geschmeidigen Animationen und die Optik der Kämpfer sind sehr gut gelungen und auch hinsichtlich der erstklassigen Stage-Grafiken hebt man sich ein gutes Stück vom Prequel ab. Fans der Serie können ohnehin blind zugreifen und alle anderen auch, vorausgesetzt sie stehen auf lockere, actionbetonte Kämpfe. Einzig eingefleischte Virtua-Fighter-Anhänger sollten zuvor ein paar Runden Probe kloppen.

POSITIV

- 50/60Hz-Option
- flüssiges Gameplay
- vier neue Kämpfer

NEGATIV

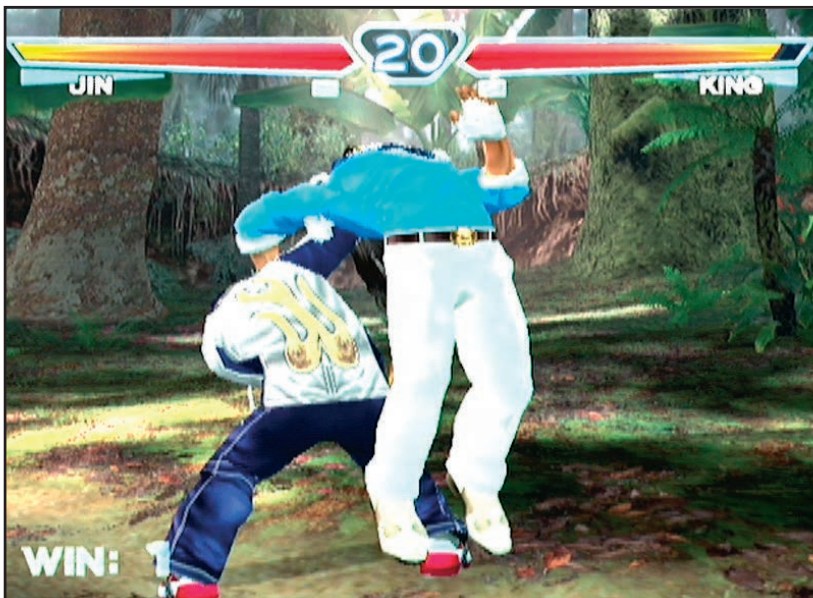
- schwacher Soundtrack
- teurer als andere Spiele

DIE ALTERNATIVEN

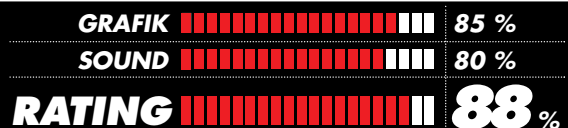
Titel	Rating	Test in play
1. Tekken 4	88%	10/02
2. Virtua Fighter 4	87%	05/02
3. Dead or Alive 2	85%	01/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Beat'em Up	Hersteller SCEE
	www.playstation.de	
Entwickler	Namco	
Preis	ca. € 70	
Erhältlich ab	18. September 2002	



○ Jin steigt jetzt mit einem komplett neuen Schlag-Repertoire ein.



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Das Imperium schlägt zurück! Lange hat's gedauert, doch das Warten hat sich gelohnt.



Ob Rock oder Techno - für jeden Geschmack gibt's die passende Musik.



Klassisch oder Extrem - das Fahrverhalten könnt ihr selbst bestimmen.

PS2 Nach etlichen Termin-Verschiebungen und Geheimniskrämereien seitens Electronic Arts ist es nun endlich so weit. Die Testversion von Need for Speed: Hot Pursuit 2 ist zu guter Letzt doch noch in unserem Laufwerk gelandet. Neben dem ersten Teil gehört auch der PSone-Vorgänger NFD: Hot Pursuit mit Abstand zu den besten Titeln des erfolgreichen EA-Franchises. Doch, wie heißt es so schön: Der König ist tot, es lebe der König! Entwickler Black Box enthronete, vor allem auf das große Verlangen der Fans hin, das kultige 32-Bit-Prequel und liefert eine erstklassige Fortsetzung ab, die in allen Belangen der PS2-Hardware gerecht wird.

Dynamisches Duo

Im Grunde besteht Hot Pursuit 2 aus zwei großen Spielmodi. Zum einen natürlich aus dem Hot Pursuit selbst, bei dem ihr euch im

Zivilverkehr mit den lokalen Ordnungshütern herumschlagen müsst. Daneben gibt es noch das Superrennen. Hier geht ihr zusammen mit sieben anderen Fahrern auf die Rennpiste, ohne jegliche Einschränkungen durch Sonntagsfahrer oder eifrige Wachtmeister.

Neben einigen anderen Modi liegt der Schwerpunkt beider Spielvarianten auf dem Ultimate Racer bzw. auf der Meisterschaft.

Beide Turniere sind durch den so genannten Event-Tree in über 30 verschiedene Rennen gegliedert. Inclusive aller Bonus-Races stehen also fast 70 Wettbewerbe an, die euch wohl eine Zeit lang beschäftigen werden. Fast keines dieser Events lässt sich in einer Fahrzeit von unter zehn Minuten bestreiten. Ihr könnt sogar in die Rolle eines Polizisten schlüpfen und auf die Pirsch nach Geschwindigkeitssündern gehen.



Wenn der Polizeihubschrauber im Einsatz ist, wird's sehr ungemütlich auf der Straße.



Splitter, Funken, Wasserspritzer - die effektverliebte Präsentation sorgt mächtig für Stimmung.



🔼 Die Feuersonde zeigt euch Polizeipräsenz an.



fast überall hinfahren, falls nicht gerade eine Mauer oder eine ähnlich feste Begrenzung im Weg steht. Diese Bewegungsfreiheit lernt man auch bald zu schätzen, da sich so vor allem lästige Blaulicht-Kollegen abschütteln lassen.

Seit dem letzten Hot Pursuit haben sich die Ordnungshüter scheinbar besser auf Extremfälle vorbereitet. Neben ihren üblichen Versuchen, euch von der Straße zu rammen und zum Anhalten zu zwingen, setzt man auch Straßenblockaden ein, die im späteren Verlauf sogar mit fiesen Nagelbrettern gesichert werden. Der sprichwörtliche Abschuss ist allerdings der Polizeihubschrauber, der euch bei voller Fahrt verfolgt und viele kleine Mini-Bomben auf die Straße regnen lässt oder auch schon mal ungeniert mit dem Raketenwerfer auf euch zielt.

um eine packende Rennatmosphäre zu schaffen. Sehr schön ist auch der allseits beliebte Matrix-Effekt, der hier nicht nur gut aussieht, sondern auch sehr nützlich ist. Per L2-Taste wird das Geschehen abermals eingefroren und man wird Zeuge einer atemberaubenden 360°-Kamerafahrt rund um das eigene Vehikel. Das dient vor allem dazu, anstürmende Polizeifahrzeuge zu entdecken. **SL** ||



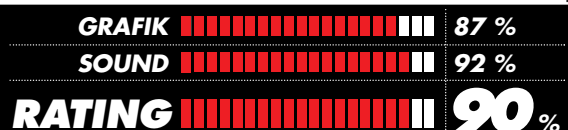
Wenn es um Action und Geschwindigkeit geht, führt an Hot Pursuit 2 definitiv kein Weg vorbei. Trotz des Fehlens der allgemein gewünschten 50 bzw. 60 Bilder pro Sekunde läuft EA's Asphaltbrenner mit einer konstanten Framerate – flüssig und vor allem rasend schnell. Deswegen eine Abwertung vorzunehmen, wäre unsinnig, denn unterm Strich machen die wahnwitzigen Verfolgungsjagden unglaublich viel Spaß. Vor allem hinter dem Steuer des brachial schnellen McLaren F1 fühlt man sich fast wie ein Tornado-Pilot kurz vor dem Durchbrechen der Schallmauer. Die vielen grafischen Details, ausgewogenes und rasantes Fahrverhalten mit einer sehr guten Steuerung, endlos viele Wettbewerbe und nicht zuletzt der bombastische Prologic II-Sound machen das neue Need for Speed zur brandaktuellen Spielspaßreferenz wenn es um actionlastige Rennspiele geht. Mit einem intelligenten Wettbewerbssystem, das nach und nach neue Traumwagen und Strecken freischaltet, ist Langzeitmotivation garantiert. Vorsicht! Hot Pursuit 2 macht süchtig!

- rasend schnell
- sehr umfangreich
- vorbildliche Präsentation

System			PlayStation2
Genre	Rennspiel	Hersteller	Electronic Arts
		www.electronicarts.de	
Entwickler		Black Box Games	
Preis		ca. € 60	
Erhältlich ab		25. Oktober	



☛ **Sämtliche 49 Wagen sind atemberaubend modelliert.**



Kann Segas Ferrari-Rennspiel mit nur einem Fahrzeugtyp auch langfristig begeistern?



98

STREET HOOPS

Raue Sitten und markige Sprüche auf dem Court - was kann Street Hoops noch?



Das Direct-Pass-System erlaubt ein direktes Anspielen der Streetballer.



Im Sport-Shop gibt es reichlich Trend-Klamotten von Markenherstellern.

PS2 Streetball hat sich zu einem ernst zu nehmenden Trendsport entwickelt und ist aus dem Lifestyle der HipHop-Generation nicht mehr wegzudenken. Sowohl die Mode-, die Musik- als auch die Spiele-Industrie haben Sportler wie Fans gleichermaßen als Zielgruppe entdeckt und den einstigen Ghetto-Sport weltweit salonfähig gemacht.

In ya' face!

In Street Hoops wird auf authentisch nachgebildeten Hinterhof- und Streetball-Plätzen gespielt, die über die ganze Welt verteilt sind. Darunter sind auch der New Yorker Traditions-Spot The Rucker oder die Venice Courts auf der Strandpromenade von Venice Beach, Californien, zu finden. Anfangs stehen neun Teams zur Auswahl. Unter den Spielern finden sich auch erfolgreiche Streetball-Stars, die auf so klangvolle Namen hören wie Booger Smith, Hot Sauce, The Future

oder 1/2 Man 1/2 Amazing. Die Turniere verteilen sich auf die vier Spielmodi World Tournament, Lord of the Court, Full Court Pick-Up und Half Court Pick-Up.

King of Style!

Der World-Tournament-Modus bildet das Herzstück von Street Hoops. Ihr versucht, mit eurem fünfköpfigen Team auf einer Welt-Tournee so viele Spiele wie möglich zu gewinnen um so die Mannschaftskasse zu füllen. Die hart verdienten Dollars wandern dann in Shops im Tausch gegen Tattoos, neue Frisuren, Outfits oder Goldketten über die Ladentheken. Das alles ist zwar schick, kostet aber mehr, als ein Sieg einbringt. Darum dürft ihr im Wettbüro bei einem zwielichtigen Buchmacher auf euch selbst Wetten abschließen, um noch schneller zu Kohle zu kommen.

Spielerisch bietet Street Hoops leider weit weniger Innovationen. Neben den Standard-Moves Passen, Dribbeln, Blocken und Auf-den-Korb-werfen gibt es noch ein Direct-Pass-System. Hält man die L1-Taste gedrückt, erscheinen über den Spielern die Button-Symbole. Ein Druck auf den Button hat einen direkten Pass auf den entsprechenden Spieler zur Folge. Wird die R2-Taste gedrückt gehalten, kann man den aktiven Spieler wie einen Irren dribbeln lassen. Allerdings sehen die aneinander gefügten Animationsphasen aus, als würde das Spiel plötzlich im Zeitraffer ablaufen, was das Gameplay leider sehr unrealistisch werden lässt. **MKI**



Eine Zeitlupen-Funktion darf nicht fehlen!

FAZIT

Hätten die Entwickler ihren Ideenreichtum in das Gameplay investiert, anstatt es für optischen Schnickschnack wie die Shops zu verheizen, hätte Street Hoops spielerisch sicherlich mehr überzeugen können. Das ist schade, denn durch den coolen Soundtrack mit Cypress Hill, Xzibit, DMX, Method Man/Redman, Master P und Ludacris kommt schon cooles Streetball-Flair auf. Neben den Videos der lizenzierten HipHop-Acts winken nach Turnier-Erfolgen die obligatorischen Gag-Kostüme. Aber was nützt der fetteste Soundtrack, wenn das Gameplay in der Mittelmäßigkeit versinkt? Die Dribblings sehen aus wie eine alberne Zeitraffer-Klamotte und der Spielablauf ist zu wenig abwechslungsreich, um auch langfristig zu begeistern. Ein großes Lob gibt's dagegen für die Sound-Optionen. Neben Dolby Pro Logic II tönen Soundtrack und Spielerkommentare auch in feinstem DTS aus den Boxen eurer Surround-Anlage.

POSITIV

- gute Streetball-Atmosphäre
- fetter HipHop-Soundtrack
- witzige Shop-Features

NEGATIV

- eintöniges Gameplay
- unrealistische Dribblings
- schlechte Gegnerintelligenz

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	Activision
			www.activision.de
Entwickler	Black Ops		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	26. September 2002		

GRAFIK 70 %

SOUND 80 %

RATING **72%**



AKIRA PSYCHO BALL

PS2



Die Flipper-Simulation wird mit Original-Filmausschnitten standesgemäß präsentiert.

System	PlayStation2	
Genre	Pinball	Hersteller
		Infogrames
		www.infogrames.de
Entwickler	Bandai	
Preis	ca. € 30	
Erhältlich ab	02. Oktober 2002	

Nichts haben sich Fans des 1988 erschienenen Anime-Streifens „Akira“ mehr gewünscht, als ein Spiel zu dem Kult-Zeichentrickfilm. Mit Akira Psycho Ball bringt Infogrames das erste PS2-Spiel mit dem klangvollen Namen im Titel heraus. Akira Psycho Ball ist jedoch kein Action-Titel, sondern eine knallbunte Flipper-Simulation im Manga-Gewand. Vier Basis-Layouts warten auf PS2-Zocker. Thematisch sind sie an Szenen aus dem Film angelehnt.

Witzige Details sorgen beim Flippeln für Akira-Atmosphäre: Zum Beispiel laufen Charaktere aus dem Film plötzlich über das Spielfeld oder es werden Original-Ausschnitte aus dem Film gezeigt. Auch der Soundtrack verwöhnt. Neben den obligatorischen Rampen und Achter-

bahnen gibt es bei Akira Psycho Ball natürlich auch versteckte Areale zu entdecken.

Das Besondere an dem Manga-Flipper sind die wechselnden Tisch-Elemente. Im Laufe einer Partie wird die obere Hälfte des Flippers gegen eine von drei anderen Elementen ausgetauscht. Daraus ergeben sich neue Varianten der vier Flipper-tische. Im Zweispieler-Modus kann man auf dem Battelfeld-Tisch sogar gleichzeitig gegeneinander antreten. Umfang und Ballphysik stimmen, lediglich das Kantenflimmern fällt negativ auf. Alles in allem eines der besseren Flipper-Spiele für die PlayStation2. **MK**

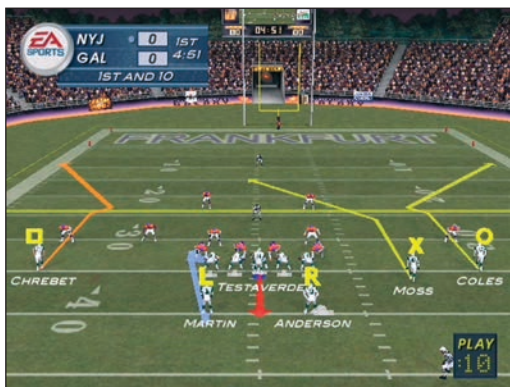
PLAY DATEN

GRAFIK	72%	SOUND	78%	RATING	74%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



MADDEN NFL 2003

PS2



Verbesserungen satt, auf die Online-Option müssen europäische Spieler jedoch verzichten.

System	PlayStation2	
Genre	Sportspiel	Hersteller
		Electronic Arts
		www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	27. September 2002	

Die Madden-Serie hat Tradition, vor allem was ihre Qualität betrifft. Auch 2003 veröhnt EA Sports Footballfans mit grandioser Technik und erstklassigem Gameplay. Bei dem amerikanischen Volkssport kommt es vor allem auf die richtige Strategie an. PS2-Coaches können aber nicht nur in taktischer, sondern auch in spielerischer Hinsicht aus dem Vollen schöpfen. Ob Offense oder Defense: Blocks, Spins, Tackles, Interceptions oder Fumbles, nichts bleibt dem Zufall überlassen – natürlich nur, wenn das Timing stimmt und ihr rechtzeitig den entsprechenden Button gedrückt habt. Zugegebenermaßen ist das Handling nicht ganz einfach, doch dank des neuen Mini-Camp-Modus können sich auch Madden-Neulinge mit der Steuerung und mit dem Regelwerk vertraut machen. Erfahrene

Spieler wagen sich dagegen gleich an den Franchise-Mode, kämpfen in einem Turnier um Ruhm und Ehre, lassen sich im Two-Minute-Drill unter Zeitdruck setzen, trainieren Standardsituationen oder basteln an ihren Team-Aufstellungen herum.

Trotz der NFL-Europe zählt American Football in Deutschland noch immer zu den Randgruppen-Sportarten – leider. Umso schmerzlicher ist es da, dass solch ein exzellentes Videospiel wie Madden NFL 2003, der mit Abstand beste EA-Sports-Titel, aufgrund dessen wohl unbeachtet im Regal stehen bleiben wird. **mL**

PLAY DATEN

GRAFIK	89%	SOUND	88%	RATING	89%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



NINJA ASSAULT

PS2



In Ninja Assault können auch zwei schießwütige Pistoleros gleichzeitig antreten.

System	PlayStation2	
Genre	Lightgun Shooter	Hersteller
		SCEE
		www.playstation.de
Entwickler	Namoc	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	02. Oktober 2002	

Der böse Shogun Kigai hat die liebebreizende Prinzessin Koto entführt. Er hat vor, sie bei einem Auferstehungs-Ritual zu opfern. Die Ninjas Guren und Gunjo können das natürlich nicht zulassen. Und so zücken die beiden Schattenkrieger ihre Schwarzpulverknarren und stellen sich den gefährlichen Gefolgsmännern des bösen Herrschers entgegen.

Mit der Lightgun im Anschlag kämpft ihr euch durch Kurosagis Schloss, durch den verschneiten Landstrich Deiseppo oder über die Senri-Brücke. Dabei trifft ihr gleichermaßen auf gegnerische Ninjas, wie auch auf japanische Dämonenwesen oder gefährliche Magier. Neben dem Arcade-Modus bietet euch die Spielhallen-Umsetzung noch drei weitere Kampagnen, die sich durch die unterschiedlich angeordnete-

ten Kapitel des Coin-op-Originals sowie durch ein paar neue, PS2-exklusive Levels voneinander unterscheiden. Zudem sorgen noch ein paar Bonusspielchen für etwas Kurzweil.

Ninja Assault kann dem Vergleich mit ähnlichen Titeln, wie Vampire Night oder Time Crisis II, nicht standhalten. Zu wenig Abwechslung, zu wenig Innovation und vor allem zu wenig Spielspaß. Besonders in technischer Hinsicht hinkt das Spiel dem heutigen PS2-Standard hinterher. Die mittelmäßige Grafik und der unpassende Technosound verleihen dem faden Lightgun-Cocktail darüber hinaus eine besonders bittere Geschmacksnote. **mL**

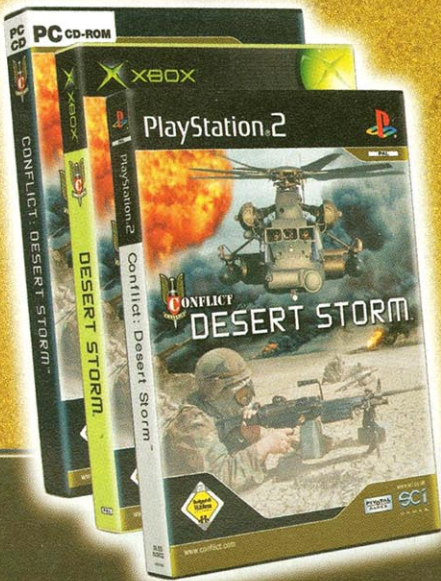
PLAY DATEN

GRAFIK	51%	SOUND	48%	RATING	53%
--------	-----	-------	-----	--------	-----





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.

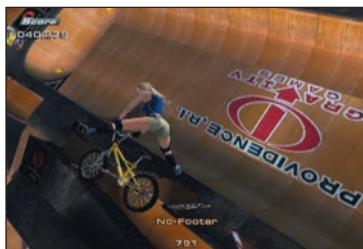


PlayStation 2



GRAVITY GAMES BIKE: STREET. VERT. DIRT

PS2 Kennst du einen, kennst du alle! So ist es inzwischen leider bei den Fun-Sport-Titeln. Auch in Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt. finden sich keine innovativen Ideen – eher im Gegenteil.



Die zehn Areale unterscheiden sich durch die Street-, Vert-, und Dirt-Elemente.

21 Fahrer, darunter auch sieben mehr oder minder bekannte BMX'er wie Jamie Bestwick und Andre Ellison, treiben den Spieler im Free Ride- und Karriere-Modus in den Wahnsinn. Für ganz hart gesottene Masochisten, die sich lieber im Doppelpack quälen, gibt es zudem ein paar Multiplayer-Spieloptionen (High Scores, Grind Attack, Best Run, High Five, Team Attack). Wie schon Tony Hawk, Matt Hoffman, Shaun Palmer, Dave Mirra oder T.J. Lavin müsst ihr innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens eine bestimmte Trick-Punktzahl einfahren, Objekte zerstören, Schalter umlegen oder die Buchstaben des Wortes G-R-A-V-I-T-Y aufsummeln. Zur Belohnung könnt ihr dann auf weitere Biker zurückgreifen und neue Stages unsicher machen. Die zehn Areale sind zwar sehr groß, allerdings darf man in grafischer Hinsicht nicht allzu viel erwarten. Das gilt auch für die Animationen, die Kollisionsabfrage, das Handling und die Kameraführung. Bei imposanten Airs schwenkt die Kamera dynamisch mit, ansonsten hopst das virtuelle Objektiv stets unruhig hinter dem Biker her.

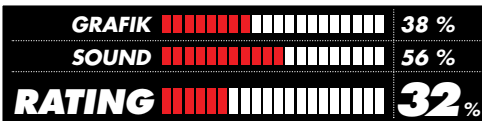
Auf der E3 hat der Titel noch einen guten Eindruck gemacht – aber das kann auch am Restalkohol vom Vorabend gelegen haben. Für den Game-Cube wurde das Spiel bereits abgesagt – da hatten Nintendo-Freunde etwas mehr Glück. **mL**



PSone oder PS2? Das ist hier die Frage!

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Fun-Sport
Hersteller	Konami
Entwickler	www.konami-europe.com
Preis	EA Sports
Erhältlich ab	ca. € 60
	27. September



Handyfutter.de

Dein cooles Funportal

Top-Ringtones

FÜR NOKIA: DIE SCHWARZE, 4-STELLIGE BESTELLNUMMER
FÜR SIEMENS: DIE BLAUE, 5-STELLIGE BESTELLNUMMER

- TOP-CHARTS**
- 2250 96728 EVERY 1'S A WINNER
 - 2247 96727 GIRL 4 A DAY
 - 2248 96726 ONLY YOU
 - 2247 96725 I CAN SEE IT IN YOUR EYES
 - 2246 96724 BELIEVE IN ME
 - 2249 96723 STAND UP...
 - 2243 96722 ICH UND ELAINE
 - 2242 96720 I'M ALIVE
 - 2241 96719 KETCHUP SONG
 - 2240 96718 I'VE GOT YOU
 - 2239 96717 I KNOW Y
 - 2238 96716 SUMMER IS CALLING
 - 2237 96715 CRUISEN
 - 2236 96714 SHE MOVES
 - 2235 96713 I BEGIN TO WONDER
 - 2234 96712 SUNSHINE
 - 2232 96710 PERDONO
 - 2231 96709 RHYTHM OF NIGHT
 - 2230 96708 THIS IS MY TIME
 - 2229 96707 SANBAREH
 - 2228 96706 BLACK SUITS
 - 2226 96705 LET THIS PARTY...
 - 2225 96704 MOONLIGHT SHADOW
 - 2224 96703 LOUD AND PROUD
 - 2223 96702 LIVE IS LIFE
 - 2222 96701 KISS KISS
 - 2221 96700 LE DELIRE
 - 2220 96699 SMS
 - 2219 96698 IT'S OKAY
 - 2218 96697 I'M AT FIRST...
 - 2215 96694 A THOUSAND MILES
 - 2213 96716 I LOVE ROCK'N ROLL
 - 2212 96717 I.O.I.O.
 - 2212 96718 JUST MORE
 - 2188 96691 WITHOUT ME
 - 2187 96690 DON'T LET ME...
 - 2186 96689 SO SCHWER
 - 2185 96688 BECAUSE THE NIGHT
 - 2181 96685 SOMETHING ABOUT
- DAS IST KULT !!!!!**
- 2151 96660 LINDENSTRASSE
 - 2157 96664 BALKO
 - 2158 96663 DIE WACHE
 - 2155 96663 ALARM COBRA 11
 - 1675 96402 FRIENDS
 - 2168 96672 SOUTH PARK
 - 2169 96673 DAWSON'S CREEK
 - 2163 96672 TURTLES
 - 2174 96678 DER KOMMISSAR
 - 1169 96197 GZSZ
 - 1041 96133 DEUTSCHE HYMNE
 - 2140 96650 INSPEKTOR GADGET
 - 2144 96653 LÖWENZAHN
 - 2146 96655 PIPI LANGSTRUMPF
 - 2147 96656 SESAMSTRASSE
 - 112 96271 DIE MAUS
 - 2148 96657 CAPTAIN FUTURE
 - 2149 96658 WICKI
 - 2150 96659 INSEL MIT 2 BERGEN
 - 1132 96163 KNIGHT RIDER
 - 1138 96166 ITCHY & SCRATCHY
 - 1140 96171 FLINTSTONES
 - 1149 96179 ADAMS FAMILY
 - 1164 96193 MISSION IMPOSSIBLE
 - 1668 96196 JAMES BOND THEMA
 - 1759 96465 PINK PANTER
 - 1764 96470 DAS A-TEAM
 - 1814 96492 MISS MARPLE
 - 1816 96494 MUPPETS
 - 1862 96512 FLIPPER
 - 1113 96147 TEQUILA
 - 1124 96157 SMOKE ON THE WATER
 - 1653 96380 BACARDI FEELING
 - 1665 96392 MARS MACHT MOBIL
 - 1664 96391 DIE 5 MINUTEN TERRINE
 - 1663 96390 UNDERBERG
 - 1662 96389 TELEKOM
 - 1661 96388 SCHWABISCH HALL
 - 1660 96377 MÜLLERMILCH
 - 1659 96386 MAGGI-IMMER EINE...
 - 1658 96385 LANDLIEBE
 - 1657 96384 DIEBELS
 - 1656 96383 DEA
 - 1655 96382 02-LIFE DABEI
 - 1654 96381 COCA COLA
 - 1729 96446 RAUMSCHIFF ORION
 - 1756 96462 ROCKY HORROR
 - 1754 96460 BLUES BROTHERS
 - 1759 96459 LEBEN DES BRIAN
 - 1819 96497 MANA MANA
 - 1811 96490 NIGHTRIDER
 - 1810 96489 VOYAGER

Logo-Hits

- 76177 NEU
- 76033 NEU
- 73145
- 70130
- 5830
- 5036 NEU
- 72109 NEU
- 74172
- 73652 NEU
- 72246

ALLE NOKIA BIS AUF 3110, 8110, 8110i, 9110, 9110i

Animierte Screensaver

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 45420 NEU | 45406 NEU | 45419 NEU |
| 45016 | 45404 NEU | 45083 NEU |
| 45392 | 45382 | 45073 |
| 45034 | 45046 | 45066 |
| 45087 | 45075 | 45011 |
| 45041 | 45430 | 45396 |
| 45423 | 45375 | 45377 |

ruf an: 851445
0900 902313 Sfr 4,23/Min 0900 560551 € 3,63/Min

Bildmitteilungen

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 60119 NEU | 66699 NEU | 66532 NEU |
| 65600 NEU | 65441 NEU | 66458 NEU |
| 60127 NEU | 60138 NEU | 60141 NEU |
| 60118 NEU | 60121 NEU | 60117 NEU |
| 66471 NEU | 60116 NEU | 60136 NEU |
| 60137 NEU | 60122 NEU | 60107 NEU |
| 63599 HIT | 65664 HIT | 66473 HIT |
| 64638 | 61633 | 64371 |
| 61596 | 63710 | 63475 |
| 65246 | 65460 | 61619 |
| 63531 | 62287 | 61664 |
| 61661 | 66462 | 62657 |
| 64372 | 64180 | 64244 |
| 64532 | 64688 | 63796 |

FÜR NOKIA 3210,3330,3310,5510,6210,6250,8210 UND 8850

Der Mega-Hit: Fun-Calls

- 50500 GLÜCKWUNSCH VOM BUNDESKANZLER
- 50501 DER KÜRZESTE DÖDEL DER WELT
- 50502 DROGENFAHNDUNG AMSTERDAM
- 50503 KANDIDAT FÜR FERNSEHLIVESHOW
- 50504 ANRUF DER STAATSANWALTSCHAFT
- 50505 WÜTENDER ANRUFER BESCHWERDE
- 50506 PFARRAMT NÜRNBERG
- 50507 HIER DR. WURZELSCHMERZ!
- 50508 EYH TYP, EY... SCHEISSENDRECKEM!
- 50509 BABYSTATION GLÜCKWUNSCH
- 50510 DER COMPUTERSERVICE RÜCKRUF
- 50511 MODELAGENTUR ANRUF AUS PARIS

ruf an: 861446

- 50512 BITTE 12.400 MARK ÜBERWEISEN
- 50513 ALDITÜTE MIT HASCHISCH
- 50514 KRÜGER PERSONALBÜRO
- 50515 BOMBENRÄUMKOMMANDO
- 50517 TAKTISCHE MITTELSTRECKENWAFFEN
- 50518 MICROLOFT DEUTSCHLAND HOTLINE
- 50519 DON SALVATORE LIEFERT 20 PIZZAS
- 50520 EINLADUNG PIZZERIA SALVATORE
- 50521 ADAC STAUWARNUNG
- 50522 SCHWULER BUNDESWEHROFFIZIER
- 50523 AUTOMOBILCLUB MANTA
- 50524 STADTMAT MELDESTELLE
- 50529 BUNDESAMT FÜR SEX-AUFKLÄRUNG
- 50525 STÄDTISCHES TIEFBAUAMT
- 50526 KLASSENLOTTERIE 100.000,-
- 50527 SCHLESISCHE KRIEGSVETERANEN
- 50528 WASSERVERSORGUNGSMÜNCHEN
- 50530 SCHULAMT: POPELVERBOT

Unser FunCall-Service ist nicht in A+ und C+ verfügbar

play PLATINUM

Neben den offiziellen Platinum-Titeln für PSone und PlayStation2

lassen sich inzwischen auch viele andere Spiele zu echten Schnäppchen-Preisen ergattern. Wer in den Discountern und Online-Shops stets die Augen offen hält,

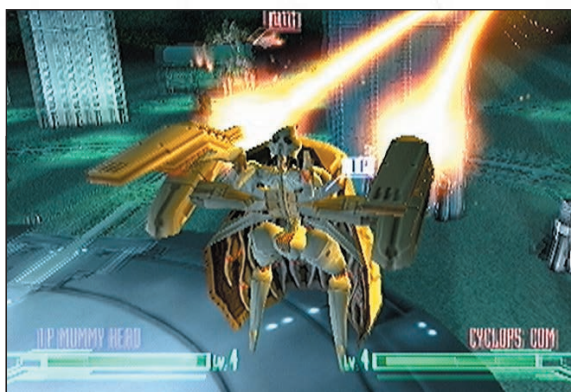
WERTUNGSSCHLÜSSEL:

play Rating 100-91% = ★★★★★
play Rating 90-81% = ★★★★
play Rating 80-71% = ★★★
play Rating 70-61% = ★★
play Rating 60-00% = ★

kann die eine oder andere PS2-Perle bereits zu Platinum-Preisen erstehen. play stöbert für euch die interessantesten Angebote auf und warnt vor billigen Gurken!

Z.O.E. ZONE OF THE ENDERS

PS2



Die spektakulären Mechschlachten von Konami gibt es jetzt für günstige 29,95 Euro.

Eine ergreifende Story, wahnwitzige Action-Sequenzen, eine durchdachte Steuerung, kombiniert mit einem hervorragenden Kampfsystem und eine tadellose Präsentation – hier merkt man deutlich den Einfluss des Metal-Gear-Solid-Schöpfers Hideo Kojima, dessen Schüler mit Z.O.E. Zone of the Enders einen grandiosen PS2-Einstand hinlegten. Selten war ein Spiel dieser Gattung spannender, schweißtreibender und dramatischer zugleich. Das Gameplay könnte kaum dynamischer und rasanter, die Optik kaum spektakulärer sein. Mehrere Schwierigkeitsgrade, verschiedene Abspanne und einige freispielbare Boni motivieren zum mehrmaligen Durchspielen – ganz zu schweigen von dem wirklich amüsanten Zweispieler-Modus. Auch in punkto Umfang könnt ihr durchweg zufrieden sein, da euch Konamis Shooter beim ersten Durchspielen locker für zehn Stunden vor den Screen bannt. Anlass zu Kritik geben lediglich die stellenweise urkomisch übersetzten deutschen Bildschirmtexte sowie selten auftretende Präzisionsmängel bei der Kameraführung – hin und wieder verliert man Jevity kurzzeitig aus den Augen.

Rating	★★★★
Hersteller	Konami
erhältlich	Ende September
Preis	ca. € 30

Trotzdem: Wer angesichts günstiger 29,95 Euro jetzt immer noch nicht zugreift, verpasst eines der frühen Highlights für die PlayStation2.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

PS2



Grafisch nicht auf der Höhe, ist ISS spielerisch immer noch eines der besten Fußball-Spiele für die PlayStation2!

Wenn ihr richtigen Fußball auf eurer PlayStation2 haben wollt, dann solltet ihr auf ISS 2000 zurückgreifen. Zum ersten Mal in der Geschichte von ISS laufen die Kicker unter ihren tatsächlichen Namen auf. Dafür muss man mit Nationalmannschaften vorlieb nehmen, die Vereinskader bleiben Spielern leider verwehrt. Darüber trösten auch die U23-Teams nicht hinweg. Spielerisch erkennt man deutlich die Tendenz hin zu einer Fußball-Simulation. Verantwortlich dafür sind das anspruchsvolle Gameplay und die beinharte Künstliche Intelligenz. Besonders der Torwart ist nicht von schlechten Eltern. Grafisch müsst ihr leider ein paar Abstriche machen. Die anfängliche Kinderkrankheit der PlayStation2, das unangenehme Flackern der Umgebung, wurde auch in dieser Version nicht beseitigt. Wenig reizvoll gibt sich leider auch die gesamte Stadionkulisse. Hier fehlt eindeutig die Liebe zum Detail. Mit ein paar langweiligen Sprites auf den Rängen ist es im PlayStation2-Zeitalter einfach nicht mehr getan. Akustisch gibt es wenig zu beanstanden. Die ständigen „Aahs!“ und „Oohs!“ der Zuschauer übertönen glücklicherweise das trantütige Gefasel der Kommentatoren.

Rating	★★★★
Hersteller	Konami
erhältlich	Ende September
Preis	ca. € 30

PS2

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Age of Empires 2: The Age of Kings macht auf der PS2 fast genauso viel Spaß wie auf dem PC. Aufgrund der niedrigeren Auflösung büßt man leider etwas an Übersicht ein. Ansonsten ist alles so, wie man es vom PC her kennt. Die Grafik haut heutzutage niemanden mehr vom Hocker, aber das ist in diesem Genre auch eher zweitrangig. Endzeit-Strategie bedeutet, ständig in Aktion zu sein: Rohstoffe abbauen, die Karte erkunden, Gebäude errichten und Soldaten nebst Waffen produzieren! Gleichzeitig die Siedlung bzw. die Stadt vor Einbruch sichern, ins nächste Zeitalter voranschreiten, sämtlichen neuen Teilen oder Armeen weitere Upgrades gönnen und schließlich den Gegner platt machen.



Rating	★★★
Hersteller	Konami
erhältlich	Ende September
Preis	ca. € 30

PS2

RING OF RED

Ring of Red erinnert ein wenig an die Front-Mission-Titel von Squaresoft. Dies ist nicht weiter verwunderlich, da sich das Spiel vieler Elemente der ausgezeichneten Serie bedient. Trotzdem wartet Ring of Red mit sehr vielen Neuerungen auf. Anfänglich bleiben diese Innovationen und der spielerische Anspruch noch im Verborgenen. Nach einiger Zeit jedoch entwickelt sich das Spiel mit viel Tiefgang und Stimmigkeit in allen Aspekten zu einer wahren Suchtgefahr, die euch gut 100 Stunden beschäftigen dürfte – denn ganz einfach ist Ring of Red wirklich nicht. Für einen Kampfeinsatz sitzt man gut vier bis fünf Stunden vor dem Bildschirm, da man während der Missionen den Spielstand nicht abspeichern kann.



Rating	★★★
Hersteller	Konami
erhältlich	Ende September
Preis	ca. € 30

PS2

7 BLADES

Mit 7 Blades beschert uns Konami einen reinen Haudrauf-Titel, der eigentlich keiner Story bedarf. Fortwährend müsst ihr Unmengen an Gegnern niederdreschen, um gleich darauf die nächste Horde in Empfang zu nehmen. Es kommt nur selten vor, dass ihr einem Gegner alleine gegenübersteht und wenn, dann ist das meist einer der Endbosse. Verschiedene Waffengattungen erleichtern euch das Vorankommen. Aufgrund des Grafikflimmerns werden eure Augen stark beansprucht. Soundtechnisch liegt der Hack'n-Slay-Titel auf Durchschnittsniveau. Die FMVs, die nach fast jedem Streckenabschnitt eingespielt werden, spornen stark dazu an, bis zum bitteren Ende weiterzumachen.



Rating	★★
Hersteller	Konami
erhältlich	Ende September
Preis	ca. € 30

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-SPIELDSCHUNDEL. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!

PLAYSTATION2

TEKKEN 4

SCEE



Mit Namcos Tekken 4 erhalten wir nun ein vollwertiges Arcade-Beat'em-Up. Dank der 60Hz-Option läuft der Schlagabtausch nahezu ruckelfrei. Die geschmeidigen Animationen und die Optik der Kämpfer sind sehr gut gelungen und auch mit den erstklassigen Stage-Grafiken hebt man sich ein gutes Stück vom Prequel ab.

GTA 3

Take2 Interactive



An GTA 3 gibt es kaum etwas auszusetzen. Die Technik beeindruckt auf der ganzen Linie, ebenso wie der Detailreichtum. 73 Missionen, zahlreiche Extras und die schier unendlichen Möglichkeiten, die euch das Spiel bietet, werden euch über Wochen hinweg vor den Bildschirm fesseln und dann immer noch nicht loslassen.

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 2003	Electronic Arts	★★★★	play 10/02
2. Madden NFL 2002	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
3. Madden NFL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00

Beat'em Up

1. Tekken 4	SCEE	★★★★	play 10/02
2. Virtua Fighter 4	SCEE	★★★★	play 05/02
3. Dead or Alive 2	SCEE	★★★★	play 01/01

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. TimeSplitters 2	Eidos	★★★★★	play 10/02
2. Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	★★★★	play 06/02
3. Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	★★★★	play 11/01

Eishockey

1. NHL 2003	Electronic Arts	★★★★	play 10/02
2. NHL 2002	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
3. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00

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

TIMESPLITTERS 2

EIDOS



Trotz der filmreife Animationen, der Bombast-Grafik und einer Lichteffect-Orgie ballert man in TimeSplitters2 mit konstanten 60 fps. Untermalt wird das Spektakel von hervorragenden Musikstücken sowie brachialen Soundeffekten.

TIME CRISIS 2

SCEE



Kenner des Vorgängers werden sich sofort heimisch fühlen. Wie gewohnt nehmt ihr, mit Pad oder Knarre, Horden schwer bewaffneter Gangstertypen aufs Korn. Als Mitglied einer Spezialeinheit müsst ihr einen Terrorakt vereiteln.

FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT

EA



Selbst Besitzer von FIFA 2002 werden um eine Anschaffung nicht herumkommen. Allein schon die grandiose Präsentation stellt in dieser Hinsicht die gesamte Fußball-Konkurrenz im Videospielebereich in den Schatten. Ein Pflichtkauf!



RING OF RED

KONAMI



Ring of Red ist bis ins kleinste Detail durchdacht. Dies beginnt beim Aufbau der über 20 Missionen, geht über die vielen strategischen Möglichkeiten und endet bei der guten Story, die euch rund 100 Stunden beschäftigen dürfte.

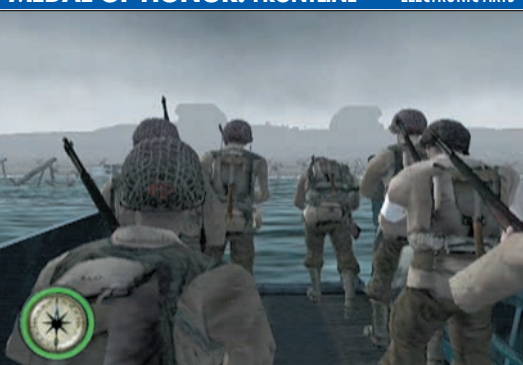
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE VIRGIN INTERACTIVE



Das RPG basiert auf dem neuesten Werk des bekannten D&D-RPGs. Grafisch ist der Titel ein Highlight, hinzu kommt ein fetter Sound. Ihr werdet in die Spielwelt abtauchen und als Zwerg, Ranger oder Zauberin erscheinen.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

ELECTRONIC ARTS



Mindestens 14 Stunden lang Unterhaltung in Top-Qualität!! Selbst der berühmte PC-Titel MoH: Allied Assault wird in den Sack gesteckt. Die Präsentation, das gute Gameplay und die Ideen machen den Titel zum Meilenstein.

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Flipper			
1. Akira Psycho Pinball	Infogrames	***	play 10/02
Fußball			
1. FIFA Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	****	play 05/02
2. FIFA 2002	Electronic Arts	****	play 11/01
3. TIF 2002: This Is Football	SCEE	****	play 10/01
Future-Racer			
1. wipEout Fusion	SCEE	****	play 02/02
2. XG3: Extreme-G Racing	Acclaim	***	play 09/01
3. G-Surfers	Modern Games	*	play 03/02
Golf			
1. Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	****	play 04/01
2. Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	****	play 03/01
Jump'n Run			
1. Jak and Daxter: The Precursor Legacy	SCEE	*****	play 12/01
2. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	****	play 11/01
3. Rayman Revolution	Ubi Soft	****	play 01/01
Lightgun-Shooter			
1. Time Crisis 2	SCEE	***	play 11/01
2. Dino Stalker	EA	***	play 08/02
3. Endgame	Empire Interactive	***	play 08/02
Motorrad Racing			
1. MotoGP 2	SCEE	****	play 02/02
2. MotoGP	SCEE	****	play 02/01
3. ATV Offroad	SCEE	***	play 08/01
Musikspiel			
1. MTV Music Generator 2	Codemasters	*****	play 05/01
2. eJay Club World	Empire Interactive	****	play 08/02
3. Frequency	SCEE	****	play 06/02
Rallyspiel			
1. V-Rally 3	Infogrames	****	play 07/02
2. WRC: World Rally Championship	SCEE	****	play 12/01
Rennspiel			
1. Gran Turismo 3 A-spec	SCEE	*****	play 08/01
2. Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	****	play 10/02
3. Splashtown	Infogrames	****	play 12/01
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin Interactive	****	play 01/02
2. Final Fantasy X	SCEE	****	play 06/02
3. Grandia II	Ubi Soft	****	play 04/02
Shooter			
1. Ace Combat 4: Distant Thunder	SCEE	****	play 02/02
2. REZ	SCEE	***	play 02/01
3. Police 24/7	Konami	*	play 04/02
Survival-Horror			
1. Silent Hill 2	Konami	****	play 11/01
2. Project Zero	Wanadoo	****	play 09/02
3. Extermination	SCEE	****	play 06/01
Sonstige Sportarten			
1. ESPN International Track & Field	Konami	****	play 11/00
2. Allstar Baseball 2003	Acclaim	***	play 05/02
3. G1 Jockey	Konami	***	play 05/02
Strategie			
1. Ring of Red	Konami	***	play 06/01
2. Kessen II	Electronic Arts	***	play 04/02
3. Kessen	Electronic Arts	***	play 12/00
Strategie (Echtzeit)			
1. 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
Tennis			
1. Smash Court Tennis: Pro Tournament	SCEE	***	play 06/02
2. Slam Tennis	Infogrames	***	play 08/02
Wirtschaftssimulation			
1. Theme Park World	Electronic Arts	****	play 01/01
2. BDFL Manager 2002	Codemasters	***	play 06/02
Wrestling			
1. WWF SmackDown! Just bring it	THQ	***	play 12/01
2. Legends of Wrestling	Acclaim	*	play 03/02

PLAYSTATION2

MADDEN NFL 2003

Electronic Arts



Ob Offense oder Defense: Blocks, Spins, Tackles, Interceptions oder Fumbles, nichts bleibt dem Zufall überlassen – natürlich nur, wenn das Timing stimmt. Das Handling ist zwar nicht ganz einfach, doch dank des Mini-Camp-Modus' kann man sich mit der Steuerung und mit dem Regelwerk vertraut machen.

NHL 2003

Electronic Arts



Die stabile Framerate und die rasante Spieldynamik zeichnen NHL 2003 aus – kein Ruckeln macht den Spielfluss der Kufenrucks zu. Ob die neue Deke-Funktion wirklich für Besitzer des Prequels einen Neukauf rechtfertigt, muss jeder für sich selbst entscheiden. NHL 2003 ist für uns bisher der beste Teil der Serie.

EJAY CLUB WORLD

Empire Interactive



Fans von Techno, Trance, Ambient, Raggae, Trip- und Hip-Hop freuen sich über mehr als 10.000 Sounds und Samples in diesem einfach zu bedienenden Musik-Programm. Die diversen Musikstile werden von acht Clubs repräsentiert. Wer will, kann über ein Multitap eine Jam-Session starten.

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

BDFL MANAGER 2001

Codemasters



Entweder mit einem Team der 1. bzw. 2. Bundesliga oder der vier größten englischen Ligen können ein bis zwei Feierabend-Manager gleichzeitig ihr Talent unter Beweis stellen. Wahlweise mit oder ohne Zeitdruck-Option müssen Entscheidungen bezüglich Kader, Transfermarkt, Finanzen, Stadion und Matches getroffen werden.

SPYRO 3 YEAR OF THE DRAGON

Vivendi Universal



In technischer Hinsicht zieht Spyro sämtliche Register. Die Fernsicht ist zwar beschränkt, dafür die Fülle an Details umso umfassender. Wie die beiden Vorgänger, lebt Spyro hauptsächlich von der Unmenge an Erkundungsmöglichkeiten, den Bonusspielen und dem umfassenden Aktionsrepertoire des kleinen Drachen, der diesmal sogar von vier neuen Freunden unterstützt wird.

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
Action-Adventure			
1. Metal Gear Solid	KCEE	★★★★★	play 03/99
2. Soul Reaver	Eidos	★★★★★	play 07/99
3. Syphon Filter 3	SCEE	★★★★	play 12/01
Adventure			
1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★	play 12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★	play 12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	★★	play —/—
American Football			
1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NFL Blitz	KCEE	★★★★	play 02/00
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★	play 10/98
Basketball			
1. NBA Live 2000	Electronic Arts	★★★★	play 12/99
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NBA Live '99	Electronic Arts	★★★★	play 01/99
Beat 'em Up 2D			
1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	★★★	play 03/99
2. X-Men: Mutant Academy 2	Activision	★★★	play 10/01
3. X-Men: Mutant Academy	Activision	★★★	play 09/00
Beat 'em Up 3D			
1. Ehrgeiz	Square	★★★★★	play 02/99
2. Tekken3	Namco	★★★★★	play 08/98
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	★★★★	play 04/99
Boxen			
1. Box Champions 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
2. Ready 2 Rumble Boxing	KCEE	★★★	play 01/00
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★	play 01/99
Denkspiel/Geschicklichkeit			
1. Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames	★★★★	play 09/01
2. You don't know Jack	Take 2 Interactive	★★★★	play 04/01
3. Crash Bash	SCEE	★★★★	play 12/00
Eishockey			
1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NHL Rock The Rink	Electronic Arts	★★★★	play 06/00
F1 Racing			
1. Formel Eins 2001	SCEE	★★★★	play 10/00
2. F1 Racing Championship	Ubi Soft	★★★★	play 09/00
3. Formel Eins 2000	SCEE	★★★★	play 11/99
Flipper			
1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★	play 02/98
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★	play 01/00
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★	play 02/99
Fun-Racer			
1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★★	play 11/99
2. Speed Freaks	SCEE	★★★★	play 09/99
3. Walt Disney World: Magical Racing Tour	Disney Interactive	★★★	play 05/00
Fun-Sport			
1. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	★★★★★	play 09/00
2. Thrasher: Skate and Destroy	Take2 Interactive	★★★★	play 01/00
3. Cool Boarders 3	SCEE	★★★★	play 11/98
Fußball			
1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★★	play 11/99
2. ISS Pro Evolution	KCEE	★★★★	play 02/00
3. ISS 2000	KCEE	★★★★	play 12/00
Future-Racer			
1. wipEout 2097	Psygnosis	★★★★★	play 02/98
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★	play 09/99
3. Rollage	Psygnosis	★★★★	play 02/99

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

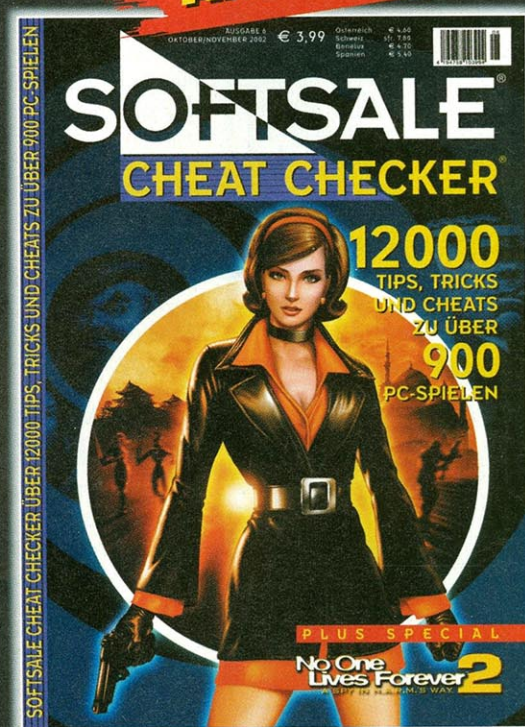
Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
Golf			
1. Everybody's Golf 2	SCEE	★★★★	play 06/00
2. Everybody's Golf	SCEE	★★★	play 06/98
3. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★	play 12/99
Jump 'n Run 2D			
1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★★	play 07/98
2. Skull Monkeys	DreamWorks Interact.	★★★	play 02/98
3. The Wild 9	Interplay Productions	★★★★	play 09/98
Jump 'n Run 3D			
1. Spyro 3: Year Of The Dragon	SCEE	★★★★★	play 11/00
2. MediEvil 2	SCEE	★★★★	play 04/00
3. Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	★★★★	play 08/00
Lightgun-Shooter			
1. Time Crisis: Projekt Titan	SCEE	★★★	play 04/01
2. Point Blank 3	Namco	★★★	play 03/01
3. Ghoul Panic	Namco	★★★	play 04/00
Motocross			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Motocross Championship	THQ	★★★	play 12/99
3. Supercross 2000	Electronic Arts	★★	play 01/00
Motorrad-Racing			
1. Moto Racer World Tour	SCEE	★★★★	play 10/00
2. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	★★★	play 03/00
3. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	★★★	play 08/99
Musikspiel			
1. Guitar Freaks -Japan Import-	KCEJ	★★★★★	play 11/99
2. Music 2000	Codemasters	★★★★★	play 12/99
3. Beatmania -European Edit-	KCEE	★★★★	play 04/00
Rennspiel			
1. Gran Turismo 2	SCEE	★★★★★	play 02/00
2. Colin Mc Rae 2.0	Codemasters	★★★★★	play 06/00
3. TOCA WTC	Codemasters	★★★★	play 09/00
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Final Fantasy IX	Square	★★★★★	play 01/01
2. Chrono Cross	Square	★★★★★	play 10/00
3. Vagrant Story	SVG	★★★★★	play 06/00
Shooter 2D			
1. Einhänder - US-Import -	Squaresoft	★★★★	play —/—
2. R-Type Delta	Irem	★★★★	play 01/99
3. Thunderforce V	Technosoft	★★★	play —/—
Shooter 3D			
1. Indiziert	OIT	★★★★★	play —/—
2. Medal of Honor: Underground	EA	★★★★	play 11/00
3. Alien: Die Wiedergeburt	EA	★★★★	play 10/00
Sonstige Sportarten			
1. Triple Play 2000	Electronic Arts	★★★★	play 05/99
2. International Track & Field 2	KCEE	★★★	play 02/00
3. International Track & Field	KCEE	★★★	play 02/98
Strategie (Echtzeit)			
1. Warzone 2100	Eidos Interactive	★★★★★	play 05/99
2. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★★	play 03/98
3. C&C: Alarmstufe Rot Gegenschlag	Electronic Arts	★★★★	play 09/98
Strategie (rundenbasiert)			
1. Front Mission 3	SVG	★★★★	play 05/00
2. Vandal Hearts	Konami	★★★★	play —/—
3. Worms World Party	Virgin Interactive	★★★	play 12/01
Survival-Horror			
1. Alone in the Dark: The new nightmare	Infogrames	★★★★★	play 06/01
2. Dino Crisis 2	Capcom	★★★★★	play 11/00
3. Parasite Eve 2	Squaresoft Europe	★★★★	play 08/00
Tennis			
1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Namco	★★★	play 06/99
2. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	★★★	play —/—
3. All Star Tennis '99	Ubi Soft	★★	play 10/98
Wirtschaftssimulation			
1. Civilization II	Activision	★★★★	play 04/99
2. Theme Hospital	Electronic Arts	★★★★	play 04/98
3. BDFL Manager 2001	Codemasters	★★★★	play 06/01
Wrestling			
1. WWF SmackDown!2 Know your Role	THQ	★★★★	play 12/00
2. WWF SmackDown!	THQ	★★★★	play 04/00
3. WWF Attitude	Acclaim	★★★★	play 08/99

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!



**NEU
AM KIOSK!**

**SOFTSALE CHEAT CHECKER
PLAYSTATION 2
NR. 3/02
2000 TIPS, TRICKS
UND CHEATS
ZU ÜBER 200 PS2-SPIELEN
€ 3,99**



**NEU
AM KIOSK!**

**SOFTSALE CHEAT CHECKER PC
NR. 6/02
12000 TIPS, TRICKS
UND CHEATS
ZU ÜBER 900 PC-SPIELEN
€ 3,99**

electronics



boutique

WESTENDSTRASSE 6, 87488 BETZIGAU, TEL. 0831/575157
WWW.SOFTSALE.DE · ONLINE-SHOP: WWW.GAME-IT.COM

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

„Die zwei Türme“ schon im Web!?



Auf einigen Seiten im Netz kursiert das Gerücht, dass bereits der zweite Teil von Tolkiens „Der Herr der Ringe“-Trilogie im Netz zum Download stehe. Ein Sprecher der Vertriebsfirma AOL Time Warner dazu: Der Film liegt noch gar nicht in seiner endgültigen Schnittversion vor und er habe keine Ahnung, was da laut Gerücht angeboten würde. Sollte es sich aber tatsächlich um Filmmaterial handeln, würde mit aller gesetzlichen Härte gegen jeden vorgegangen werden, der sich etwas davon herunterlade. Ein bulgarischer „Filmehändler“ behauptet, dass der Film vor kurzem bei ihm eingetrudelt sei. Und die Vervielfältigung laufe schon auf Hochtouren. Der Film sehe schon „ganz schön fertig“ aus und entspräche der Version, die in US-Cracker-Kreisen bereits verteilt würde.

Diesmal liefern wir euch den versprochenen zweiten Teil eines kompakten Überblicks über Begriffe aus der Welt der DVDs und des Heimkinos. Schluss mit verständnislosen Blicken und Fragezeichen im Gesicht.

Home Cinema Englisch für Heimkino.

Layerwechsel Besteht eine DVD-Seite aus zwei Schichten, so muss der Laserstrahl während des Abspielens die Schicht wechseln. Das Bild bleibt dabei für einen kurzen Moment stehen.

LFE Abkürzung für Low Frequency Effects (Tiefensignale).

Linedoubler Die englische Bezeichnung für Zeilenverdoppler, ein Zusatzgerät zu Projektoren. Es bessert deren Bildqualität auf, indem es die Zeilenzahl des Bildes verdoppelt.

Prologic II Dolby Surround Prologic II: neuer, analoger Mehrkanalton-Standard, seit Mitte 2001 erhältlich, kompatibel zu Stereo und Prologic.

Rearspeaker Auch Surround-Speaker genannt. Sie stehen seitlich vom bzw. hinter dem Hörplatz. Bei analogem Surround arbeiten die Effektspeaker in Mono und sind im Frequenzumfang begrenzt (100Hz – 7kHz). Bei Digitalsurround arbeiten sie in Stereo und fullrange.

Subwoofer Tieftonlautsprecher, der für die Basseffekte zuständig ist.

THX Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. und Qualitätssiegel für Audio- und Videoprodukte. Abkürzung für Tomlinson Holman Experiment.

Untertitel Bezeichnung für Texte, die im unteren Bereich des Bildes eingeblendet werden. Auf einer DVD können bis zu 32 verschiedene Untertitel-Versionen gespeichert werden, darunter auch spezielle Untertitel für Hörgeschädigte.

Vollbild 4:3-Format. Typisches Bildformat für Fernsehsendungen.

Widescreen Kinobildformat mit einem Seitenverhältnis von 1.85:1.

GEWINNSPIEL „DIE MONSTER AG“

Nur nicht erschrecken lassen – die potenziellen Übeltäter haben selbst Angst. Passend zur DVD des Monats haben wir auch noch ein Gewinnspiel für euch ergattern können. play verlost mit freundlicher Unterstützung von Buena Vista Home Entertainment DREI „Die Monster AG“-Pakete, die unter Garantie niemanden erschrecken werden.

Ein Paket besteht jeweils aus:

- 1x „Die Monster AG“-DVD
- 1x Gameboy Advance Spiel „Die Monster AG“
- 1x Schlüsselanhänger
- 1x Monster Duftbaum

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten.

Wie heißen die beiden Hauptfiguren bei „Die Monster AG“?

- A:** Itchy und Scratchy
- B:** Mike und Sulley
- C:** Sven und Dirk



Schickt eure Antwort mit der richtigen Lösung an: Cypress GmbH - Redaktion play
Stichwort: „Menschenkinder sind giftig“ - Max-Planck-Str.13 - 97204 Höchberg
Einsendeschluss ist der 25. Oktober 2002. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

DIE MONSTER AG

Buena Vista Home Ent. –
USA 2001 – ca. 88 min.



Durchweg ein knackig-scharfes Bild und ein astreiner Ton. Die dts-der-DE- weist etwas mehr Dynamik auf als die DD-Spur der normalen Version.

Genre	Animation
Regie	Pete Doctor, David Silverman
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	THX, Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 6 Jahren
Preis	ca. € 25

DVD-TEST **10**

DVD-EXTRAS **5**

Deluxe-Edition



Bietet auch die deutsche Tonspur in 5.1 dts und eine zweite DVD mit zusätzlichen Extras. Zu dem normalen Bonusmaterial gesellt sich das Ponickies-21-Spiel, Hinter den Kulissen, Rundgang durch die Monster AG, Pixar – die Spaß-Fabrik, Entwicklung der Figuren, Design von Monstropolis, Musik-Video uvm..

DVD-EXTRAS **9**

Altbekanntes Drama: Man bringt die Kinder ins Bett, löscht das Licht und kurze Zeit später ist ein lauter Schrei zu vernehmen. Wenn man das Zimmer erneut betritt, bekommt man stets nur einen einzigen Satz zu hören: „Da ist ein Monster im Schrank“. Daraufhin beruhigt man die „Kleinen“, beweist ihnen, dass sich sonst absolut niemand im Zimmer aufhält und verlässt es nach geglückter „Mission“ wieder. Was aber wenn der Nachwuchs einmal Recht hat? Wenn sich zwar nicht im Schrank, sondern viel weiter dahinter, in einer parallelen Welt, eine

ganze Stadt voller Monster befindet? Es gibt sie nämlich wirklich!

In Monstropolis gehen die friedliebenden Bewohner einem genauso geregelten Leben nach wie wir. Selbstverständlich braucht man dort auch Strom, und diesen liefert die „Monster AG“. Die benötigte Energie wird durch Kinderschreie gewonnen. Viele Teams gehen deshalb jeden Tag zum Kinder-Erschrecken. Das funktioniert folgendermaßen: Ein Partner steigt durch eine spezielle Tür in die Schränke „unserer“ Realität und erledigt dort seinen Job. Der andere speichert die Energie und sieht zu, dass sein Kollege wieder sicher zurückkommt. Sulley und Mike sind die unangefochtenen Spitzenreiter der Firma. Eines Tages passiert es aber – jemand hat vergessen,

eine Tür zu schließen und ein kleines Kind ist nach Monstropolis gelangt. Seuchengefahr! Während Mike probiert, sich zu desinfizieren, versucht Sulley, eine Massenpanik zu verhindern und versteckt die Kleine erst einmal. Bis die beiden die richtige Tür zum Zimmer des Mädchens wiederfinden, vergeht leider viel Zeit und das Mädchel geht seiner üblichen Beschäftigung nach: Gegend erkunden...

Jede Menge Angriffe auf eure Lachmuskeln müsst ihr über euch ergehen lassen, bis Sulley und Mike ihre „geheime“ Mission endlich erfüllt haben. Denn die Kleine darf schließlich partout von niemandem entdeckt werden. Randall, ein rivalisierender Arbeits-Kollege, setzt jedoch alles daran, die beiden auffliegen zu lassen.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Winnie the Pooh ist milliarden-schwer



Die Familie von Stephan Slesinger (Inhaber der Medienrechte von Winnie the Pooh) will unter Umständen Milliarden an Tantiemen und Schadensersatzforderungen einklagen. Bei dem Streit gehe es um die Medienrechte, die seit 1930 beim Bären-Schöpfer liegen. Im März 2003 wird ein Familiengericht über die Klage entscheiden.

„The Matrix“-Nachfolger schon im Kasten



„The Matrix: Reload“ und „The Matrix: Revolutions“ (US-Kinostarts 15. Mai und November 2003) sind nach 200 Drehtagen fertig gestellt worden, so der Sydney Morning Herald. Für Australien hatte das einhalb Jahre lang 800 Vollzeit- und 2500 Teilzeit-Arbeitsplätze bedeutet. Die Wirtschaft hat mit ca. 200 Mio. US Dollar von dem Projekt profitiert.

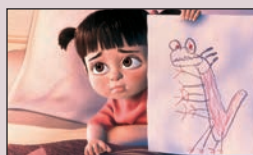
Film zum
11.09.2001

Aufgebrachte Gemüter unterstellen dem Film, er habe anti-amerikanische Töne und rechtfertige teilweise den Terroranschlag. Elf Regisseure haben jeweils einen Elf-Minuten-Beitrag zum Terror-Anschlag abgeliefert. Beispiel: Ken Loach berichtet über andere Tragödien, die auch an einem 11. Sept. stattfanden. Wie der Sturz des chilenischen Präsidenten Salvador Allende 1973, der mit US-Unterstützung erfolgte.

EXTRAS

Bei den Extras der normalen Version findet ihr den Oscar-prämiierten Kurzfilm „Der Vogelschreck“ und den extra für die DVD produzierten Kurzfilm „Mike's neues

Auto“. Des Weiteren gibt's zusätzliche Szenen, Gags vom Dreh, Buhs-Türen-Spiel, Vorschau auf den nächsten Disney/Pixar Film „Nemo“ und eine Trailershow.



PLAY TIPP

„Zurück in die Zukunft“-Box

Zurück in die Zukunft



Martys Freund, Doc Brown, hat eine Zeitmaschine in einen DeLorean eingebaut. Ungläubig setzt sich Marty ans Steuer und muss sich eines Besseren belehren lassen. Er landet mitten im Jahr 1955. Jetzt muss er darauf achten, die Zukunft nicht zu verändern. Denn seine eigene Mutter hat sich bereits in ihn, statt in seinen künftigen Vater verliebt.

ca. 112 min. – Universal Pictures – ab 12 J.

Zurück in die Zukunft II



Gerade ist Marty von seinem ersten „Ausflug“ zurückgekommen, berichtet Doc Brown auch schon davon, dass Martys Kinder im Jahr 2015 in Gefahr seien. Also hin und die Sache gerade biegen. Leider dreht Marty etwas zu heftig am Rad der Geschichte und Biff wird zu einem gemeinen Schurken.

ca. 104 min. – Universal Pictures – ab 12 J.

Zurück in die Zukunft III



Doc Brown hat die Liebe seines Lebens gefunden. Diese lebt aber im Jahr 1885. Durch Zufall entdeckt Marty einen Grabstein von Doc. Inschrift: 1885 – bei einem Duell erschossen. Per DeLorean macht sich Marty auf, seinem besten Freund das Leben zu retten. Doch das ist leichter gesagt als getan...

ca. 114 min. – Universal Pictures – ab 12 J.

OCEAN'S ELEVEN



Zwar nicht so gut wie das Original „Frankie und seine Spießgesellen“ von 1960, aber dennoch sehenswert.

Genre	Action
Regie	Steven Soderbergh
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Englisch 2.0 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 20

Danny Ocean (George Clooney) ist wahrhaftig ein Mann der Tat. Vor nicht einmal 24 Stunden wurde er aus dem Gefängnis entlassen und schon plant er sein nächstes „Ding“. Er hat sich ein Team aus insgesamt elf Spezialisten zusammengestellt. Darunter das Kartenspieler-Ass Rusty Ryan (Brad Pitt), der Taschendieb Linus Caldwell (Matt Damon) und der Pyrotechniker Basher Tarr (Don Cheadle). Zusammen möchten sie innerhalb einer Nacht drei Las-Vegas-Casinos um 150 Millionen Dollar „erleichen“.

Merkwürdig: Alle drei Casinos gehören demselben ruchlosen Geschäftsmann Terry Benedict (Andy Garcia), der auch erst kürzlich ein Auge auf Dannys Ex-Frau Tess (Julia Roberts) geworfen hat. Reiner Zufall oder pure Absicht? Der abgebrühte Schurke lässt sich nicht in die Karten schauen. Tess hält partout nichts von Dannys Gangsterleben. Ob er sich durch diesen Coup um die letzte Versöhnungs-Chance mit seiner Ehemaligen bringt? Oder lässt er den fast unmöglichen Plan ihr zuliebe sausen?

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 4

VANILLA SKY



„Vanilla Sky“ ist garantiert keine leicht Kost für zwischendurch. Dafür aber ein Psychotrip der ersten Klasse.

Genre	Thriller
Regie	Cameron Crowe
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 16 Jahren
Preis	ca. € 25

Wer eine Achterbahn der Emotionen sucht, sich von einer Story gern hin und herreißen lässt und am Ende mit offenem Mund dastehen möchte, der ist bei „Vanilla Sky“ richtig.

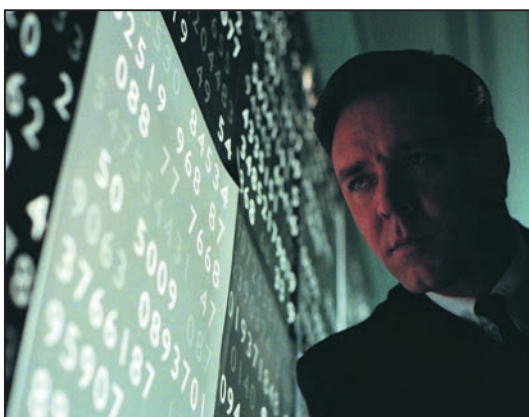
Der millionenschwere Aufreißer David Aames (Tom Cruise) genießt sein Leben in vollen Zügen. Eines Abends verliebt er sich aber in die bezaubernde Sofia (Penélope Cruz) – sehr zum Missfallen seiner langjährigen Affäre, der eifersüchtigen Julia (Cameron Diaz). Diese fabriziert mit David im Auto absichtlich einen schweren

Autounfall, bei dem sie stirbt und sein Gesicht auf grausame Weise entstellt wird. Doch noch schlimmer, als zu einem Leben hinter einer Gesichtsmaske verdammt zu sein, sind seine Gedächtnislücken, die er seit dem Unglück hat. Er wurde nach dem Unfall nämlich des Mordes an Julie angezeigt und sitzt nun in Untersuchungshaft. Doch was ist denn eigentlich passiert? Zusammen mit dem Gerichtspsychologen McCabe (Kurt Russell) versucht er nun, die Geschichte seines Lebens von hinten aufzurollen...

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 6

A BEAUTIFUL MIND: GENIE UND WAHNSINN



Der Film hat völlig zu Recht seine vier Oscars erhalten – hier stimmt einfach alles!

Genre	Drama
Regie	Ron Howard
Bildformat	1.78:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Engl. 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 20

Das Mathe-Genie John Nash beginnt im Jahr 1947 sein Studium an der Princeton-Universität. Im Gegensatz zu anderen Studenten meidet er Vorlesungen und auch den Kontakt zu seinen Kommilitonen. Während diese lernen, versucht er, die Flugbahn von Tauben vorherzusagen. Nash ist nur darauf bedacht, akademischen Ruhm zu ernten. Und den soll er auch bekommen: Durch Zufall widerlegt er bei einem Bar-Besuch die grundlegenden Theorien von Adam Smith, dem Vater der modernen Wirtschaftswissenschaften. Jetzt hatte er endlich die

Anerkennung, die er haben wollte. Eines Tages bittet Agent William Parcher den längst zum Doktor promovierten Nash, einen Code zu entschlüsseln. Dabei soll es sich um chiffrierte Botschaften russischer Spitzel handeln, die per Zeitung miteinander kommunizieren. Nash geht mit solchem Enthusiasmus zur Sache, dass er dabei seine Frau und seine Freunde völlig vernachlässigt. Am Ende wird er gar wegen schizophrener Paranoia in die Psychiatrie eingewiesen. Hat es sich dabei um ein abgekartetes Spiel gehandelt – oder ist er wirklich krank?

DVD-TEST 8

DVD-EXTRAS 8

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

Oktober 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
„0“	Concorde Home Ent.	02. Oktober
ANDROMEDA VOLUME 3 + 4 (Season 2)	Highlight	10. Oktober
BABYLON 5 (TV-Serien Jahr 1 Box-Set)	Warner Home Video	Oktober
BEST IN MAIN	Warner Home Video	10. Oktober
DAS MÄDCHEN ROSEMARIE	Eurovideo	02. Oktober
DAS TÖDLICHE DREIECK	Columbia	08. Oktober
DAY FOR NIGHT	Warner Home Video	Oktober
DEEP END: TRÜGERISCHE STILLE (Verleih)	20th Century Fox	10. Oktober
DER UNSICHTBARE DRITTE	Warner Home Video	10. 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 HALBSTARKEN	Eurovideo	02. Oktober
DIE KÖNIGIN DER VERDAMMTEN	Warner Home Video	02. Oktober
DIE RACHE DER PHARAONEN	Warner Home Video	02. Oktober
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST	Buena Vista Home Ent.	24. Oktober
DISASTER	Highlight	17. Oktober
DRACULA	Warner Home Video	02. Oktober
DRAGONBALL Z: COOLERS RÜCKKEHR	Polyband	07. Oktober
EINSAM, ZWEISAM, DREISAM	Columbia	08. Oktober
ES GESCHAH AM HELLICHEN TAG	Eurovideo	02. Oktober
FLASHDANCE	Paramount Home Ent.	04. Oktober
FLIEGENDE UNTERTASSEN GREIFEN AN	Columbia	08. Oktober
FEUER, EIS UND DOSENBIER	Warner Home Video	31. Oktober
FOOTLOOSE	Paramount Home Ent.	04. Oktober
FRANKENSTEINS FLUCH	Warner Home Video	02. Oktober
GREASE	Paramount Home Ent.	04. Oktober
HAMBURGER HILL	Concorde Home Ent.	02. Oktober
HINTER DER SONNE	Buena Vista Home Ent.	31. Oktober
ICE AGE	20th Century Fox	28. Oktober
INTERVIEW WITH THE VAMPIRE (Special Edition)	Warner Home Video	02. Oktober
JIMMY NEUTRON (Verleih)	Paramount Home Ent.	24. Oktober
JOHN TRAVOLTA Box	Paramount Home Ent.	04. Oktober
KEHRAUS	Eurovideo	02. Oktober
M: EINE STADT SUCHT EINEN MÖRDER	BMG Video	28. Oktober
MAN SPRICHT DEUTSCH	Eurovideo	02. Oktober
MISSION KASHMIR: DER BLUTIGE WEG DER FREIHEIT	Columbia	22. Oktober
MULLHOLLAND DRIVE	Concorde Home Ent.	02. Oktober
NACHTS IM PARK (Verleih)	Highlight	17. Oktober
NOT A GIRL	BMG Video	28. Oktober
NOTORIOUS: BERÜCHTIGT	Eurovideo	02. Oktober
OUTSIDE THE LAW: VON VERRÄTERN GEJAGT	Columbia	08. Oktober
OPERNBALL	Eurovideo	02. Oktober
PANIC ROOM	Columbia	22. Oktober
RABID	Splendid	28. Oktober
RATS: MÖRDERISCHE BRUT	Columbia	22. Oktober
REBECCA	Eurovideo	02. Oktober
RED PLANET	Warner Home Video	10. Oktober
ROLLERBALL (Uncut)	Columbia	22. Oktober
ROOTS (Boxset)	Warner Home Video	02. Oktober
SCHREI WENN DU KANNST	Warner Home Video	10. Oktober
SHIVERS	Splendid	28. Oktober
SHOWTIME	Warner Home Video	17. Oktober
SIMPSONS: TREEHOUSE OF HORROR	20th Century Fox	17. Oktober
SINN UND SINNLICHKEIT	Columbia	08. Oktober
SOUL SURVIVORS	Highlight	10. Oktober
SPACECENTER BABYLON 5 (TV-Serie – Staffel 1)	Warner Home Video	17. Oktober
SPELLBOUND: ICH KÄMPFE UM DICH	Eurovideo	02. Oktober
SAG KEIN WORT	20th Century Fox	04. Oktober
SATURDAY NIGHT FEVER	Paramount Home Ent.	04. Oktober

Oktober 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
STARGATE KOMMANDO SG-1: DVD 22	20th Century Fox	10. Oktober
STARSHIP TROOPERS: KAMPF UM KLENDATHU	Columbia	08. Oktober
STARSHIP TROOPERS: KAMPF UM DEN HEIMATPLANETEN ERDE	Columbia	08. Oktober
STATE AND MAIN	Warner Home Video	02. Oktober
STAYING ALIVE	Paramount Home Ent.	04. Oktober
SUNSET: DÄMMERUNG IN HOLLYWOOD	Columbia	08. Oktober
THE 39 STEPS: DIE 39 STUFEN	Eurovideo	02. Oktober
THE DAY AFTER: DER TAG DANACH	Eurovideo	02. Oktober
THE LAST WARRIOR	Splendid	28. Oktober
THE MAJESTIC	Warner Home Video	24. Oktober
THE PARADINE CASE: DER FALL PARADIN	Eurovideo	02. Oktober
TÖDLICHES VERTRAUEN	Paramount Home Ent.	10. Oktober
TOM UND JERRY: DER FILM	Warner Home Video	17. Oktober
UNTERWEGS MIT JUNGS	Columbia	08. Oktober
UPRISING: DER AUFSTAND	Warner Home Video	10. Oktober

November 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
A STAR IS BORN (1954)	Warner Home Video	November
ARAC ATTACK	Warner Home Video	14. November
BAND OF BROTHERS	Warner Home Video	November
BLACKBOX BRD	Warner Home Video	November
BLADE 2	Warner Home Video	21. November
CRIME IS KING	Warner Home Video	November
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN (Collectors Box)	Warner Home Video	November
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN (Extended Version)	Warner Home Video	November
DER TOD UND DAS MÄDCHEN	Concorde Home Ent.	06. November
DIE GROBE ZAUBERSCHULE FÜR JUNGE TALENTE	VCL	07. November
FIREFOX	Warner Home Video	November
ICH BIN SAM	Warner Home Video	November
JEOPERS CREEPERS	VCL	07. November
JFK D.C.	Warner Home Video	November
PERFECT WORLD	Warner Home Video	November
PIRATEN	Concorde Home Ent.	06. November
QUEEN OF THE DAMNED	Warner Home Video	14. November
SCOOBY DOO: DER FILM	Warner Home Video	November
SCOOBY DOO: DIE UNHEIMLICHSTEN FÄLLE	Warner Home Video	November
SINGIN' IN THE RAIN	Warner Home Video	November
SPION WIDER WILLEN (Verleih)	Highlight	07. November
STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Season 5 Box)	Paramount Home Ent.	04. November
SUPERMAN 2: ALLEIN GEGEN ALLE	Warner Home Video	November
SUPERMAN: DER FILM (Special Edition)	Warner Home Video	November
THE CLAIM: DAS REICH UND DIE HERRLICHKEIT	Concorde Home Ent.	06. November
UNFORGIVEN (Special Edition)	Warner Home Video	November

Dezember 2002

Titel	Anbieter	vor. Release
DAS LETZTE EINHORN	Concorde Home Ent.	04. Dezember
IM ZEICHEN DER LIBELLE	Buena Vista Home Ent.	05. Dezember
JAY UND SILENT BOB SCHLAGEN ZURÜCK	Highlight Video	05. Dezember
SCHIFFSMELDUNGEN	Concorde Home Ent.	04. Dezember
STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Season 6 Box)	Paramount Home Ent.	05. Dezember
STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Season 7 Box)	Paramount Home Ent.	27. Dezember

Januar 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
CRAWLERS (Verleih)	Highlight	Januar
NACHTS IM PARK (Verleih)	Highlight	Januar

PLAY TIPP

Bereits im Handel

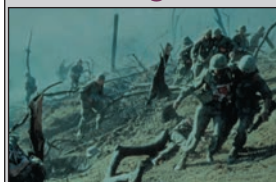
The Others



Anne und Nicholas haben eine Lichtallergie. Nur Kerzen dürfen als Lichtquelle in deren Haus dienen. Als neue Diener eingestellt werden, kündigen sich zugleich seltsame Vorfälle im Haus an. Vorhänge gehen von alleine auf und Stimmen werden aus Zimmern vernommen...

ca. 104 min. – Universal Pictures – ab 12 J.

Hamburger Hill



Im Mai 1969 stürmten 600 GIs im Vietnam-Krieg den Hügel 937. Nach zehn Tagen blutigen Gefechtes haben es die Soldaten schließlich geschafft, den Hügel zu erobern. Nicht einmal 200 Soldaten überlebten das Massaker. Edward Kennedy hat diese Mission Jahre später als „völlig unsinnig“ bezeichnet.

ca. 104 min. – Concorde – ab 16 J.

Eine verhängnisvolle Affäre



Wer denkt, dass ein Seitensprung zum Terror-Akt Nr. 1 wird? Dan Gallagher weiß es! Während seine Familie übers Wochenende verreist ist, erlebt er mit Alex einen One-Night-Stand. Doch sie glaubt, die große Liebe gefunden zu haben und versucht alles, um ihn für sich zu gewinnen. Dabei schreckt sie vor nichts zurück...

ca. 114 min. – Paramount – ab 16 J.

play

THE PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN



PS2-BUDENZAUBER!
ENDLICH, DAS DERBY!

IM TEST!

PS2

FIFA 2003



Golden Goal oder Eigentor?
Electronic Arts mischt in dieser
Saison die Karten neu!

IM TEST!

PS2

PRO EVOLUTION SOCCER 2



Die heiß ersehnte Rückkehr des
beliebten Rasenschachs aus
dem Hause Konami!

+++ VORSCHAU 11/02 ++

www.playplaystation.com

TESTLAUF ÜBER STOCK UND STEIN!

PS2

Colin McRae Rally 3



Auf dem Weg zum Titelgewinn...? Zum ersten Mal geht der Schotte mit seinem Co-Piloten Nicky Grist im Ford Focus RS WRC auf PS2-Titeljagd!

IM TEST: HASTA LA VISTA BABY!

PS2

TERMINATOR: DAWN OF FATE



Apokalyptische Zukunftsmusik! Im Kampf gegen eine übermächtige T.8000-Armee greift Kyle Reese, Sarah-Connor-Retter in spe, zu den Waffen!

NOVEMBER-TEST-REVOLUTION!

PS2

RED FACTION 2

Schon Lenin sagte: „Ballern ist Macht!“

+++IMMER NOCH 5-JAHRE-PLAY-AKTIONEN+++GEWINNEN+++ACTION+++

VORSCHAU 11/02 ++ VORSCHAU 11/02 +

Komplettlösungen zu GTA Vice City & Onimusha 2

HELDEN-EPOS AUS MITTELERDE!

PS2

HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME



Action pur! Passend zum Filmstart des zweiten „Herr der Ringe“-Movies bringt Electronic Arts eine geniale PS2-Interpretation auf den Markt!

DROGEN-TEST!

PS2

GTA VICECITY



Eine Geschichte über Kriminelle, Bordsteinschwalben und ein grandioses Spiel. Der PlayStation2-Mega-Hit im play-Mega-Test!

PLAY ON TOUR

PS2

TOKYO GAME SHOW 2002



„Live-Berichterstattung“ von der wichtigsten Videospiele-Messe im Land der aufgehenden Sonne!

PSone-Spiele

PSone

CT Special Forces, WRC Arcade, Shaker and Tambourine, Firebugs usw...

PS2-Spiele

PS2

Contra: Shattered Soldier, Soul Calibur II, Harry Potter und die Kammer des Schreckens, Summoner 2, Tony Hawk's Pro Skater 4, Formel Eins 2002...

kompetent und informativ wie immer

play 11/02

ist ab 21. Oktober überall erhältlich

NICHT VERGESSEN!

play im ABO!

+ Superprämien

+ immer pünktlich und frei Haus geliefert
+ nur €3,20 statt €3,50 im Einzelverkauf

IMPRESSUM

play PLAYSTATION

CyPress  **VOGEL**
Medien Gruppe

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (SL) (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRENDER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhardt (DG)
LEITENDER REDAKTEUR: mark Liebold (mL)
REDAKTION: Heiko Strobel (HS), Günther Hruby (GH), Marc Kirzeder (MK)
KORRESPONDENT USA: Seth Kleinberg (SK)
KORRESPONDENT JAPAN: Frank Michaelis (FM)
AUTOREN: Frank Emmerling/Michael Galuschka/SupernAndre
LAYOUT: Frank Bogen, Fränzi Hamm, Andi Unteidig
LEKTORIN: Petra Breitenbach
TITEL: Eidos (Motiv), Sony, play (Gestaltung)
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 13
ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 Fax.: 09 31 / 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 61
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Tel.: 0 89 / 74 64 23 41 Fax.: 0 89 / 74 64 23 14
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 7 vom 01.11.2001
SPECIAL THANKS: Anselm Christiansen, Patrice, Kai, Thomas, Cori und den Rest der Award-Crew, DAS-connection Munich, CyPress-Girl Ina, KÄtrin

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh
Tel.: 040 / 34 72 40 41 Fax.: 040 / 34 72 35 49

Bezugspreise:

Jahresabonnement € 38,40 (Inland), € 42,40 (Ausland),
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: € 3,50 + Versandkosten

Zahlung Abonnement:

Deutschland: nur an Deutsche Bank Offenburg,
(BLZ 664 700 35) Kto. 0 448 829
Österreich: nur an Bank Austria Bregenz, (BLZ 12000) Kto. 501-326674/00
Schweiz: nur an PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindungen:

Cypress GmbH
Commerzbank AG, Würzburg (BLZ 790 400 47) 694 072 00

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen
Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

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 Wollfurt-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:



© copyright by play.

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

play CHARTS

Leser-, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP 5

schickte uns diesmal:

Robert Günter

19 Jahre, aus Berlin

1.	Metal Gear Solid 2	PlayStation2
2.	Silent Hill	PSone
3.	Virtua Tennis 2	DreamCast
4.	Halo	Xbox
5.	Final Fantasy 8	PSone

...und was wird in der
Industrie gespielt?

Tanja Deilecke

Public Relations, Borgmeier MediaCommunication

1.	Heroes of Might and Magic IV	PC
2.	Project Zero	PlayStation2
3.	Wacky Stackers	GBA
4.	Enclave	Xbox
5.	Speedball 2	GBA



Händlercharts

www.amazon.de

1.	DTM Race Driver	PlayStation2
2.	Dragonball Z: Ultimate Battle 22	PSone
3.	Gran Turismo 3: A-spec	PlayStation2
4.	Medal of Honor: Frontline	PlayStation2
5.	Stuntman	PlayStation2
6.	Project Zero	PlayStation2
7.	Tekken Tag Tournament	PlayStation2
8.	Gran Turismo: Concept 2002 Tokyo-Geneva	PlayStation2
9.	Resident Evil Code: Veronica X	PlayStation2
10.	Final Fantasy X	PlayStation2

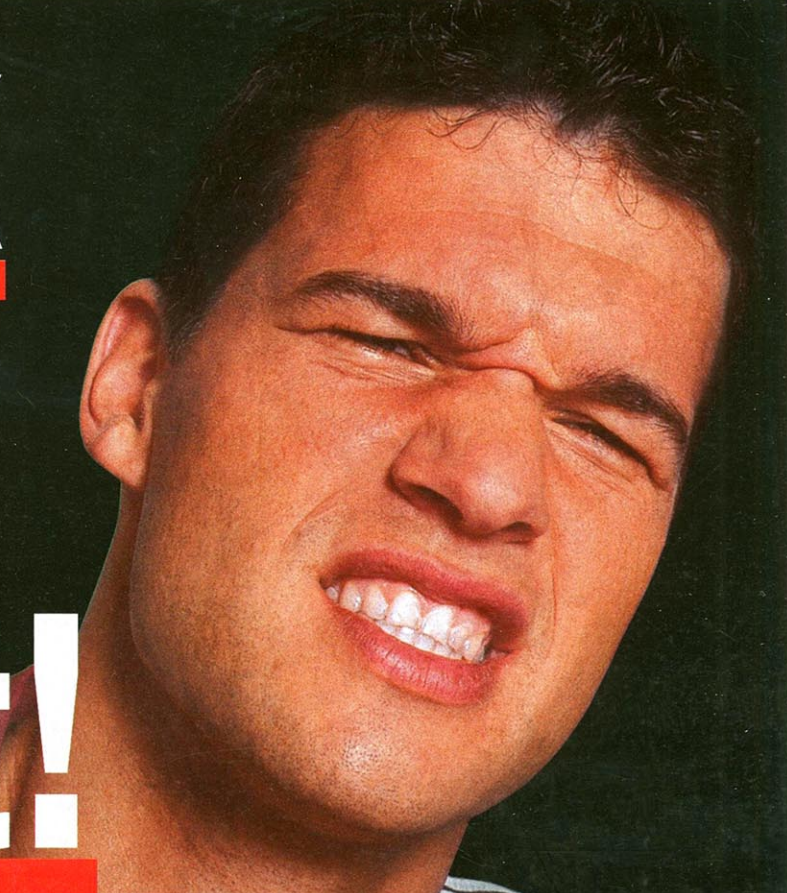
Amerika

1.	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PlayStation2
2.	Gran Turismo 3	SCEA	PlayStation2
3.	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PlayStation2
4.	Onimusha 2	Capcom USA	PlayStation2
5.	The Thing	Vivendi Universal	PlayStation2

Japan

1.	Mobile Suit Gundam: Lost War Chronicles Bandai	PlayStation2
2.	Jikkyou Powerful Pro Baseball 9 Konami	PlayStation2
3.	My Summer 2: Chapter of Sea Adventure Sony	PlayStation2
4.	Sarugetchu 2 (Ape Escape 2) Sony	PlayStation2
5.	Pachisuro Aruze Kingdom 7 JAB	PlayStation2

Ballack schwer verletzt!



Kann er je wieder spielen?

Wie schlimm es um ihn steht • Es geschah beim Abschlusstraining

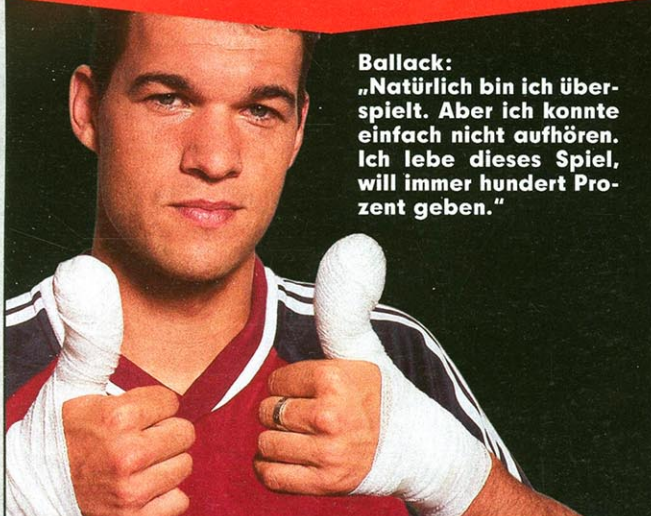
Fußball-Deutschland zittert um seinen vielleicht besten Spieler. Beim gestrigen Abschlusstraining zog sich der Mittelfeldstar eine schwere Verletzung zu. Noch gestern Abend flog er zur bekannten Chirurgie-

Koryphäe Professor Zirnbianler-Lassmann. Der Doc untersuchte Ballack die ganze Nacht. Dann die niederschmetternde Diagnose: beidseitiger Muskelfaserriss. Zirnbianler-Lassmann: „Michael ist einfach überspielt.“

Ballack selbst wollte mit niemandem sprechen, einfach nur alleine sein. Verständlich. Gerade er hatte in der Saisonvorbereitung besonders hart trainiert, immer wieder Sonderheiten geschoben. Er war

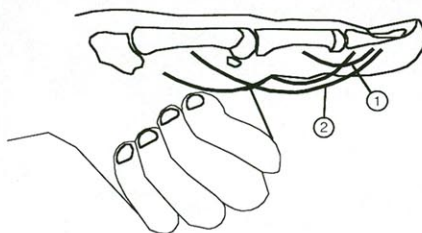
auf dem Weg zum kompletten Spieler – jetzt muss er zuschauen, wie die anderen spielen – für einen wie ihn besonders bitter. Wir sagen: Kopf hoch, Balla! Ganz Deutschland ist bei dir, drückt dir die Daumen.

... und das ist ihm passiert



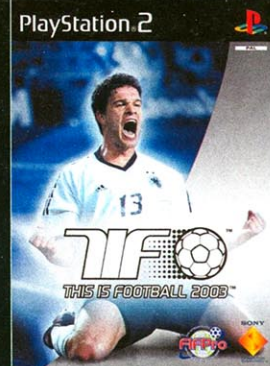
Ballack:
„Natürlich bin ich überspielt. Aber ich konnte einfach nicht aufhören. Ich liebe dieses Spiel, will immer hundert Prozent geben.“

Professor Zirnbianler-Lassmann erklärt Ballacks Verletzung: „Durch übermäßiges intensives Spielen wurden die Musculi flexores pollicis (Daumenbeuger – die Red.) auf beiden Seiten so stark gereizt, dass sie schließlich rissen. Ich habe ihn bandagiert – jetzt heißt es abwarten – und hoffen.“



① Kurzer Daumenbeuger ② Langer Daumenbeuger

ANZEIGE



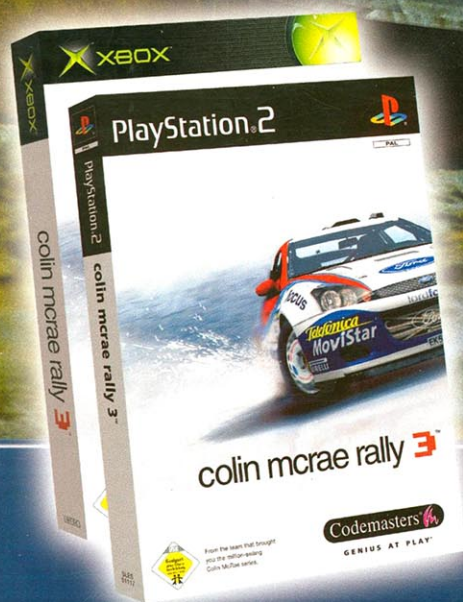
- Unglaublich realistische Stadionatmosphäre
- Spieler mit detailgetreuer Mimik
- Mit allen wichtigen Turnieren und Meisterschaften

PlayStation.2
THE THIRD PLACE

colin mcrae rally 3™



RETURN OF THE Mc!



PlayStation 2

Auf die richtigen Männer lohnt es zu warten.

Auf die richtigen Spiele auch. Colin McRae Rally, die absolute Genre-Referenz unter den Rallye-Sims, feiert ihr spektakuläres Comeback. Mit nie dagewesener, gestochen scharfer Grafik, revolutionärem Schadensmodell, beeindruckend realistischen Wettereffekten, brandneuem Karriere-Modus, original Ford Service Area Support, Profi-Tipps von Beifahrer Nicky Grist uvm. Das Einzige, was Dich jetzt noch von Colin McRae trennt, ist die Geburtsurkunde.

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

© 2002 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters“). All rights reserved. „Codemasters“ is a registered trademark owned by Codemasters. „Colin McRae Rally 3“™ and „GENIUS AT PLAY“™ are trademarks of Codemasters. „Colin McRae“™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. „Colin McRae“™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or on car liveries are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.