

100% UNABHÄNGIG!

REPORTAGE ALLE NEUEN PS2-HITS AUF EINEN BLICK!
TOKYO GAME SHOW 2002

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

11-2002
€ 3,50

www.playstation.com

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

5 JAHRE PLAY!
**MEGA
GEWINNSPIEL**
IM WERT VON
**10.000
EURO**

ÜBER 75 SPIELE AUF 160 SEITEN!



RED FACTION 2

LANG LEBE DIE EGO-SHOOTER REVOLUTION!



COLIN MCRAE 3

TESTFAHRT! DER FLIEGENDE SCHOTTE
GREIFT NACH DEM RALLYE-THRON!



KINGDOM HEARTS

TRAUMHAFT! DAS GRANDIOSE ACTION-ROLLENSPIEL
DER FINAL-FANTASY-SCHÖPFER!

GTA VICE CITY

ANGETESTET! NEUE UND
EINZIGARTIGE DETAILS AUS DER
SÜNDIGEN PS2-METROPOLE!



DER HERR DER RINGE DIE ZWEI TÜRME

EXKLUSIV-TEST DES KINO-HITS!
DIE FILMGESCHICHTE WIRD ZUR PS2-LEGENDE!

ZUM AUSSCHNEIDEN + SAMMELN
über
200
Tipps
&
Tricks

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY UND TIMESPLITTERS 2!
PLUS CHEATS + ACTION-REPLAY-CODES ZU DTM RACE DRIVER, TUROK EVOLUTION, uvm.



BMX XXX

Wanta see more ...
... well it's gonna cost ya!

Name: Mika
Geburtsdatum: 29. Nov. '02
Geburtsort: Z-Axis Studios,
Californien
Maße: 90-60-90
Topless BMX

Uchhi's:





„Happy Birthday zu 5 Jahren toller Arbeit und einem kontinuierlich guten **Hardcore-Gaming-Magazin**. Gerade wenn ich mich umfassend über ein Spiel informieren will, führt an der play kein Weg vorbei. Macht weiter so und Keep on Rocking!“

Niels Bogdan – PR Manager, Ubi Soft

„Herzlichen Glückwunsch zu fünf Jahren play. In diesen Jahren war es sicherlich nicht immer einfach, als unabhängiges Magazin zu bestehen, aber die play ist nun mal eines der **Paradebeispiele für hohe Qualität und Aktualität der Spieltests** sowie der gesamten Berichterstattung. Wir schauen auf eine stets angenehme Zusammenarbeit mit den play-‘Kollegen’ zurück und wünschen dem gesamten Team auch in den nächsten Jahren viel Spaß bei der Arbeit!“

Jens Schäfer – PR Manager, Vivendi Universal Games

„Gratulation an die Redaktion, die sich über all die Jahre voll reingehängt hat, um mit frenetischer Begeisterung jeden noch so kleinen Videospieltrend zu entdecken. All-jährlicher Höhepunkt sind für mich die **gnadenlos guten Trailer der CyPress-Awards, die kreativ-chaotisch-einmalig sind**. Auf weiterhin gute Zusammenarbeit in den nächsten fünf Jahren.“

Wolfgang Ebert – European PR Manager, Konami

„Ich gratuliere der play PlayStation zu ihrem 5-jährigen Bestehen und bedanke mich für die hervorragende Zusammenarbeit...**Bitte macht weiter so!**“

Bernd Reinartz – PR Manager, Activision

„Auch wenn der -erbitterte Kampf- um die begehrten hohen Wertungen oft zu nichts geführt hat, so hat sich die play, gerade deshalb, als **radikales Freak-Magazin** bei uns einen Namen gemacht. Wenn es um eine knallharte, aber stets faire Bewertung von Spielen geht, hat sich die play the PlayStation als Referenz etabliert. Mit einem kompetenten Team, dem richtigen Riecher für aktuelle Trends und einem ansprechenden Layout ist die – play –, wie sie so von vielen liebevoll genannt wird, für weitere fünf Jahre gerüstet. Acclaim wünscht euch viel Glück und freut sich auf die nächsten Wertungsdiskussionen ;)“

Peter Weiß – PR Manager/Producer, Acclaim

„Meine allerbesten Glückwünsche zum 5-jährigen Jubiläum. Ich freue mich, dass sich die play fest etabliert hat und für jeden echten Gamer Pflichtlektüre ist. Ich bedanke mich für eine **sehr faire, objektive und professionelle Zusammenarbeit**, die zu jederzeit auch noch viel Spaß gemacht. Weiter so!“

Marcus Behrens – Head of Product, EIDOS Interactive

„Brandaktuelle, umfassende Berichterstattung, objektive Testberichte und kompetent recherchierte Hintergrundberichte – all das macht play the PlayStation zur monatlichen **Pflichtlektüre für Spiele-Fans!** Electronic Arts gratuliert der Redaktion herzlich zum fünfjährigen Geburtstag!“

Udo Lewalter – PR Manager, Electronic Arts

„Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag! Seit 5 Jahren berichtet die play the PlayStation nun schon umfassend und aktuell über die neuesten Entwicklungen und Spiele. Somit ist es eines der **besten PlayStation-Magazine auf dem Markt**. Wir von THQ wünschen der play und vor allem den Menschen, welche dies möglich gemacht haben, alles Gute und freuen uns auf neue, spannende Artikel in der Zukunft.“

Rüdiger Mörsch – PR Manager, THQ

„5 Jahre play? Kaum zu glauben! Das ist ja fast **noch besser als 50 Jahre Colin McRae Rally!** Damit dieses Statement nicht gänzlich aus der Reihe fällt, gehen wir nun zu den Glückwünschen über. Gut gemacht! Weiter so! Auf zu neuen Ufern! Flawless Victory! Das ganze Codemasters-Team gratuliert herzlich zu diesem Jubiläum und freut sich auch weiterhin auf eine gute und nervenaufreibende Zusammenarbeit! Ihr rockt! Aber das wisst ihr ja schon lange.“

Fabian Döhla – PR Manager, Codemasters

„Herzlichen Glückwunsch zu 5 Ausgaben,...ähm, **5 Jahren play-Power!** Danke für die gute Zusammenarbeit in den letzten Jahren und weiterhin viel Erfolg! play rocks! ;-)“

Stefan Dettmering – PR Manager, Sony Computer Entertainment Deutschland



MEGA-GEWINNSPIEL S. 28 BIS S. 32
IM WERT VON ÜBER **10.000 EURO**

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



SONY

DVD Infrarot
Fernbedienung

DVD-Fernbedienung mit
Infrarot-Empfangeinheit
bietet bequemsten Zugriff
auf die DVD-Unterhaltungs-
möglichkeit der PS2!



PS2 Standfuß
Zum Aufstellen der Konsole!

Auch horizontal
erhältlich!

JE 9.90 €

THRUSTMASTER®

360 Modena Force GT Lenkrad

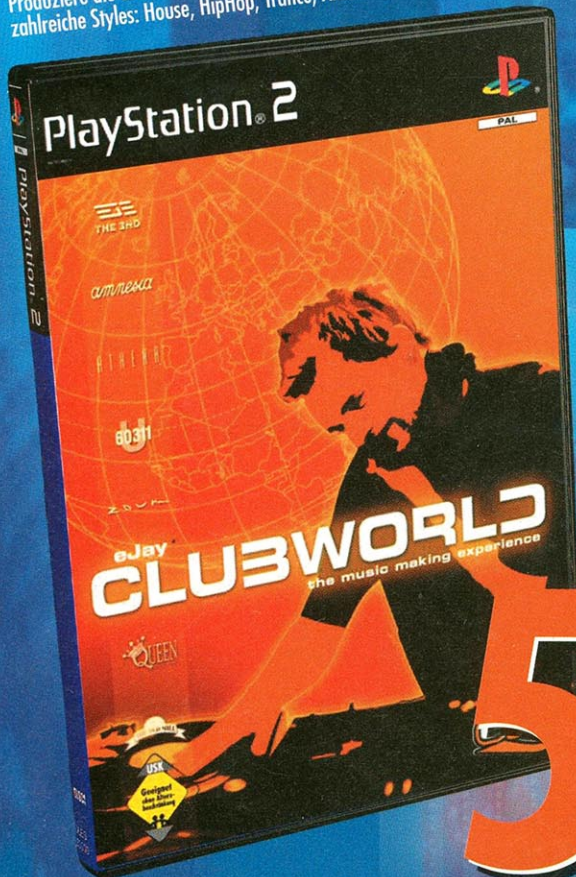
mit allen Auto-Rennspielen kompatibel!

NEU:



FEEL like
a STAR!

eJay Clubworld (USK o.A.)
Produziere die coolsten Club-Tracks in DVD-Qualität innerhalb von Minuten,
zahlreiche Styles: House, HipHop, Trance, Ambient, Drum & Base etc.



27.90 €

Crash Bandicoot
Platinum (USK 6)

NEU auf
Platinum!



Wichtiger Hinweis:

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



play PLAY STATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

ENDSPURT!

O.k. Unser dreimonatiger Jubiläums-Marathon geht mit dieser Ausgabe auch schon wieder zu Ende. Vor zwei Ausgaben feierten wir den Auftakt mit der exklusiven Story zu GTA Vice City: In keinem anderen europäischen Magazin hättet ihr die Bilder des kommenden Blockbusters eher sehen können – wir waren am schnellsten. In der play 10/2002 haben wir euch eine deftige Preissenkung und den ersten Teil von TimeSplitters2 als Jubiläums-Bonbon offeriert. Auch hier konnte man nirgendwo sonst auf der Welt schon zu diesem frühen Zeitpunkt ein Review zum neuen Referenz-Shooter finden.

Alles schön und gut, aber: Wo bleibt denn eigentlich das obligatorische Geburtstags-Gewinnspiel? Nun, das haben wir uns ganz bewusst für die dritte und letzte Ausgabe im 5-Jahres-Taumel aufgehoben. In der aktuellen play könnt ihr Preise im Wert von weit über 10.000 Euro gewinnen. Dazu ein ganz besonderes Goodie, das die Redaktion speziell für euch gesponsert hat. Lest einfach selbst ab Seite 28!

Natürlich geben wir uns aber mit einem riesigen Gewinnspiel noch lange nicht zufrieden. Auch in diesem Heft gibt es wieder einen weltexklusiven Test, der es faustdick hinter den (Spitz-)Ohren hat. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme wird nicht nur im Dezember erneut Millionen von Kinofans vor die Leinwände locken, sondern sorgt schon jetzt für mächtig Furore auf der PS2. Erfahrt von uns noch vor dem offiziellen Kinostart, wie sich Frodo, Aragorn & Co. durch den zweiten Teil der Tolkien-Saga kämpfen.

Ihr seht also, play-Leser wissen mehr! Wir versprechen euch, auch die nächsten fünf Jahre hart am Puls der Videospieldwelt zu bleiben, jedem noch so kleinen Hinweis auf kommende Hits und Trends nachzugehen, aber vor allem, uns weiterhin durch kompetente, informative und kompromisslose Tests von der Masse abzuheben. Wir sind nicht nur feuerfest, sondern auch kugelsicher.

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



play

THE PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

INHALT NOVEMBER 2002

www.playplaystation.com

PLAY-POSTER

S.77



S.78

SPECIALSCREEN

- 5 Jahre play the Playstation 28
- Tokyo Game Show 2002 34

PLAY-GEWINNSPIEL

- 5 Jahre play Jubiläumsgewinnspiel 28

PLAY-NEWS

- Japan News 14
- Meldung des Monats: PS2-Online-Start in Europa 12
- USA News 16
- Wertungsvergleich 18

PLAY-DVD

- DVD des Monats: Ice Age 153
- DVD News 152
- DVD Releaselisten 155

PLAY-HARDWARE

- PS2 USB-Keyboard 19

RUBRIKEN

- Editorial 9
- Hefte nachbestellen 144
- Impressum 158
- Next play 156
- play Abonnement 42, 136
- play Charts 158
- play Hits 148
- play Internet 20
- play Mail 22
- play Platinum 146
- Was kommt wann? 24
- Wertungssystem 103

TOKYO GAME SHOW 2002 S.34



Welche neuen Videospieletrends stehen im nächsten Jahr an? Asiens größte Messe für Unterhaltungselektronik öffnet für euch die Pforten.

GTA VICE CITY S.44



Hat jemand meinen Taschenspiegel und die Rasierklingen gesehen? In Vice City ist nicht das Frühstück, sondern die morgendliche Line Koks die wichtigste Mahlzeit des Tages.

SPIELE INDEX

Alter Echo 102	Firewarrior 50	Powerpuff Girls 102	Silent Hill 3 39
Barbarian 65	GTA Vice City 44	Pro Evolution Soccer 2 139	Sly Raccoon 62
Blade II 92, 128	Haven 58	Pro Rally 2002 92	StarCraft: Ghost 38
Burnout 2 116	Herdy Gerdy 65	Ratchet & Clank 122	Summoner 2 130
Colin McRae Rally 3 118	Kingdom Hearts 112	Red Dead Revolver 40	Super Trucks 65
Contra: Shattered Soldiers 40	Leathal Skies 143	Red Faction 2 132	TD Overdrive 92
Das Ding 74	Mat Hoffman's Pro BMX 2 90, 93	Riding Spirits 135	Terminator: Dawn of Fate 108
Der Anschlag 127	Metal Gear Solid 2: Substance 37	RoboCop 52	TIF: This Is Football 2003 140
Der Herr der Ringe: Die Gefährten 54	Micromachines 99	Robotech Battlecry 102	TimeSplitters 2 66
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme 104	Monopoly Party 99	Rocky 96	Tribes: Aerial Assault 64
Der Schatzplanet 142, 145	Mortal Kombat: Deadly Alliance 40	Rygar: The Legendary Adventure 40	Turok Evolution 93-94
Devil May Cry 2 39	MX Superfly 92, 144	Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken 143	WRC Arcade 145
DTM Race Driver 65	Myst III: Exile 142	SEGA Soccer Slam 142	WWE SmackDown! Shut your Mouth 98
FIFA Football 2003 138	Onimusha 2: Samurai's Destiny 70	Shinobi 40	Z.O.E 2: The 2nd Runner 39
Firebugs 145	Phantomias 143	Shox 126	Zapper 99

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

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME . . .S.104



RED FACTION 2 . . .S.132



Nieder mit den Unterdrückern! Es lebe das Volk, es lebe die Revolution! Greift zu den Waffen und kämpft für eure Freiheit, kämpft für eine bessere Zukunft!

KOMPLETTLÖSUNGEN

TIMESPLITTERS 2 . . .S.66



Eine Zeitreise birgt so manche Gefahr. Wir zeigen euch, wie ihr sie unbeschadet übersteht!

PRESCREEN

PlayStation2

Alter Echo	102
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	54
Firewarrior	50
GTA Vice City	44
Haven	58
Micromachines	99
Monopoly Party	99
Powerpuff Girls	102
RoboCop	52
Robotech Battlecry	102
Rocky	96
Sly Raccoon	62
Tribes: Aerial Assault	64
WWE SmackDown! Shut your Mouth	98
Zapper	99

TESTSCREEN

PlayStation2

Blade II	128
Burnout 2	116
Colin McRae Rally 3	118
Der Anschlag	127
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	104
Der Schatzplanet	142
FIFA Football 2003	138
Kingdom Hearts	112
Leathal Skies	143
MX Superfly	144
Myst III: Exile	142
Phantomias	143
Pro Evolution Soccer 2	139
Ratchet & Clank	122
Red Faction 2	132
Riding Spirits	135
Scooby Doo! Nacht der 100 Schrecken	143
SEGA Soccer Slam	142
Shox	126
Summoner 2	130
Terminator: Dawn of Fate	108
TIF: This Is Football 2003	140

PSone

Der Schatzplanet	145
Firebugs	145
WRC Arcade	145

**ZUM SAMMELN
UND EINHEFTEN**

PLAYTIPPS

playTips	65
Cheat Cards	93
Player's Guide	
Das Ding (Teil 1)	74
Mat Hoffman's Pro BMX 2	90
Onimusha 2: Samurai's Destiny (Teil 2)	70
TimeSplitters 2	66

**NOCH BESSER ZUM ARCHIVIEREN!
MIT SAMMELREGISTER**



SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PLAY NEWS 11

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

SONY EUROPA ENTHÜLLT PS2- ONLINE-PLANE!!

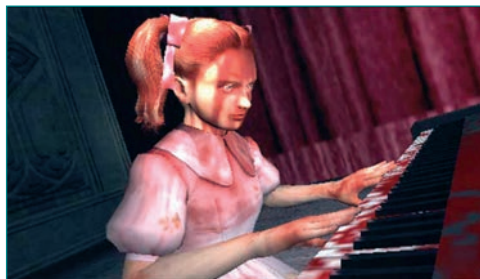


PS2-Online-Start noch in diesem Jahr?

Bereits zur Games Convention in Leipzig bzw. zur ECTS in London (Ende August) zeichnete sich ab, dass Sony im Herbst zur europäischen Online-Situation Stellung beziehen werde. Nachdem die Resonanz auf den Netzwerkadapter und die dazugehörigen Software in den USA überwältigend ist, wird Chris Deering, President of Sony Computer Entertainment Europe, höchstwahrscheinlich Ende Oktober die ersten Fakten zum Online-Start enthüllen.

CLOCK TOWER 3

Clock Tower, Clock Tower 2, Clock Tower 2: The Struggle Within, Clock Tower: The First Fear – die Adventure-Serie feierte 1995 im SNES-Zeitalter ihren Einstand und sattelte ein Jahr später auf das PSone-Zugpferd um. Nun erscheint das Horror-Adventure für PlayStation2 (erscheint Ende 2002 in Japan). Unter der Obhut von Capcom und den Drehbuch-Autoren von Flagship entwickelt Sunsoft das Horror-Adventure. Ein PAL-Release ist auch aufgrund der Thematik möglich.



BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

Dirk Gemeinhardt

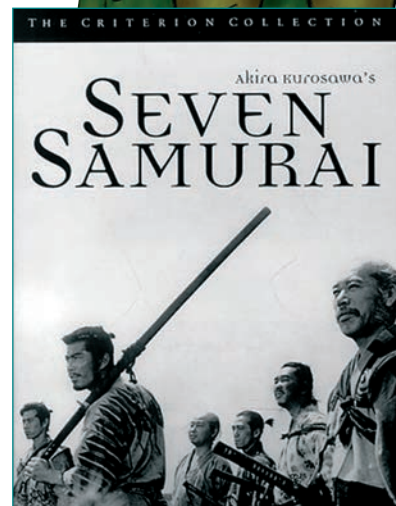
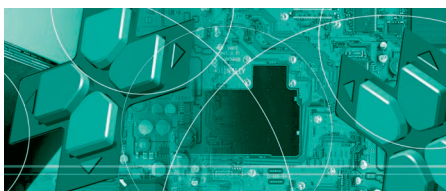
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Cinemaware ist bei der Neuentwicklung des 68.000er-Klassikers Defender of the Crown für PlayStation2 einen entscheidenden Schritt vorangekommen. Als Robin Hood kämpft man ab Frühjahr 2003 für die Krone Englands. Neben den Belagerungs-Szenarios mit dem Katapult, den Schwertkämpfen um Gold, Macht und Liebe, sind auch die Ritter-Turniere (Lanzenstechen, Schwertkampf) inzwischen sehr weit fortgeschritten.



SIEBEN SAMURAI

Der Kultfilm von Akira Kurosawa wird von dem japanischen Entwickler Sammy für PS2 umgesetzt. In dem Streifen aus dem Jahre 1954 wird eine Gruppe von sieben Samurai angeheuert, ein kleines Dorf vor einer Horde Banditen zu beschützen. Bezüglich Gameplay und Genre hält man sich noch bedeckt. Einzige offizielle Information: Hisai Kurosawa, der Sohn von Akira, fungiert bei der Adaption als Produzent. Geplanter Release: 2003.



CHAOS LEGION



Laut Yoshiaki Okamoto, Managing Director von Capcom, soll Chaos Legion bald in einem Atemzug mit Resident Evil & Co. genannt werden.



Sieg Wahrheit und seine CPU-Weggefährten auf der Suche nach Victor Delacroix.

Am 3. Oktober hatte Capcom in Japan das Action-Rollenspiel Chaos Legion für das Frühjahr 2003 angekündigt. Im Gegensatz zu vielen anderen Produktionen der Resident-Evil-Macher wird der Titel nicht im Firmensitz in Osaka, sondern im R&D-Studio 6 in Tokio unter der Leitung von Yoshinori Ono

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

erstellt. Er selbst bezeichnet das Projekt als „Fantasy-Opera“.

Den Stoff für das PS2-exklusive Spiel liefern die „Chaos Legion“-Geschichten, die im japanischen Dragon-Magazin publiziert werden. Im Spiel übernimmt man die Rolle von Sieg Wahrheit, der seinen ehemaligen Kameraden Victor Delacroix jagt. Er ist nun ein Anhänger der böswilligen Reli-

gionsbewegung „Yami“ (heißt so viel wie „Dunkelheit“). Nach Angaben der Entwickler beinhaltet das Gameplay ein Echtzeit-Kampfsystem und CPU-gesteuerte Mitstreiter. Bei der Präsentation möchte Capcom überzeugen, deshalb gehen die Render-Sequenzen nahtlos in die Spielgrafik über. In der Nippon-Version laufen die Sprachsamples simultan zu den Lippenbewegungen ab.

SHINOBI ERSCHEINT AUCH IN EUROPA

Das actionbetonte 3D-Adventure Shinobi wird auch in Europa erscheinen, das bestätigte Sega. Die Spielzeit wird laut Entwickler Sega Overwork ca. 20 bis 50 Spielstunden betragen, je nachdem, ob man alle versteckten Features und Zwischensequenzen freischalten möchte. Für den Vertrieb in Europa wird Sony verantwortlich zeichnen. In Japan erscheint der Titel am 5. Dezember, ein genauer Europa-Release steht noch nicht fest.



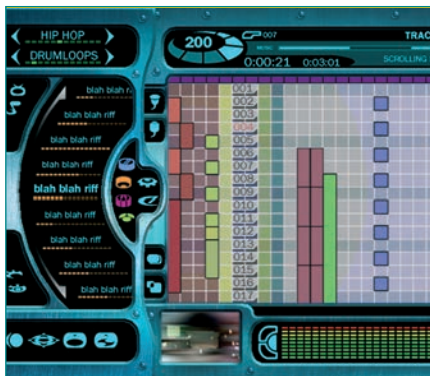
MOTOGP3

Wie bereits in Ausgabe 10-2002 berichtet, reisten die Macher der Motorrad-Simulation durch aller Herren Länder, um auf Rennstrecken authentische Aufnahmen zu machen. Jetzt wurde bekannt, dass insgesamt 15 Kurse im Spiel enthalten sein werden, die auch spiegelverkehrt gefahren werden müssen. Neben dem Arcade-Modus wird es auch einen Simulations-Modus geben. Bis jetzt wurde von dem Titel lediglich ein Video auf der Tokyo Game Show gezeigt. Erscheinen wird MotoGP3 im Januar 2003 (Japan).



MUSIC 3

Das Waliser Entwicklungsstudio Jester Interactive (Super Trucks, PS2, 2002) arbeitet am Nachfolger zu MTV Music Generator 2. Im Vergleich zu den PSone-/PS2-Vorgängern werden die Menüs benutzerfreundlicher gestaltet sein. Außerdem kann man mit dem USB-Mikrofon zu den Eigenkompositionen verschiedener Stilrichtungen dann auch Gesang aufnehmen. Im DJ-Supermixer-Modus kann sich der PS2-Musikfreak an sechs Turntables gleichzeitig austoben.

JAPAN
News

PlayOnline.com

MAHJONG FÜR
PLAYONLINE

Square wird ab dem 7. Oktober das Mahjong-Online-Spiel Jang Ootori Tower bei PlayOnline in Betrieb nehmen. Dieser Titel lässt sich nur spielen, wenn man eine onlinefähige PlayStation2-Konsole besitzt. Es ist das zweite Spiel dieser Art der Final-Fantasy-Firma. Bereits erschienen ist das aus den Rollenspielen bekannte und sehr beliebte FF-Kartenspiel Tetra Master. Wer sich bei PlayOnline anmeldet, muss für den Titel einen monatlichen Obolus von 300 Yen (ca. 2,90 Euro entrichten).

Release - November

PLAYSTATION2

Breath of Fire V:
Dragon Quarter (Capcom)
Pop'n Music 7 (Konami)
Power Smash 2 (SEGA)
Shin Contra (Konami)
Technic Beat (Arika)

PSone

Dr. Rin ni Kiitemite! (Hudson)
Harry Potter to Himitsu
no Heya (EA Victor)
Kaettekita Cyborg Kuro-Chan
(Konami)
Kids Station: Plarail Tetsudou
Monoshiri Hyakka (Atlus)
Ninpu Sentai Harikenger
(Bandai)

RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR 4

Die GunCon-2-Pistolen dürfen wieder auf Hochglanz poliert werden. Nach Dino Stalker alias Gun Survivor 3: Dino Crisis (seit September erhältlich) arbeitet Capcom bereits an dem nächsten Light-gun-Shooter für Playstation2. Die Story von Biohazard: Gun Survivor 4 beruht auf den Ereignissen von Resident Evil 0 (GameCube), das am 30. November in den Handel kommt.

Der erste PAL-Schuss dürfte spätestens im Frühling 2003 fallen.



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Die Lizenz zum Spielen: Ab dem 29. November geht der staatlich anerkannte (Lady-)Killer auf PS2-Verbrecherjagd. Wie schon bei James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer hat Electronic Arts in Zusammenarbeit mit den Danjaq (die Vermögensverwaltung von Ian Fleming) und den Metro-Goldwyn-Mayer-Studios einen brandneuen Plot entwickelt, der nichts mit Bond-Movie Nr. 20 zu tun hat. Das Spielprinzip setzt sich erneut aus filmreifen Ego-Shooter-Passagen und tollkühnen Auto-Intermezzi zusammen.



THE GREAT ESCAPE

Der Stoff, aus dem die Videospiele sind, stammt aus der gleichnamigen Filmvorlage (dt. Titel „Gesprengte Ketten“) aus dem Jahr 1963 mit dem Schauspieler Steve McQueen in der Hauptrolle. Entwickler Pivotal Games (Conflict: Desert Storm, PS2) beruft sich auf das Original-Drehbuch, das wiederum auf einer wahren Begebenheit basiert. Hierbei muss der Spieler als Captain Virgil „Kühler König“ Hilt in dem Third-Person-Ausbruchsabenteuer aus dem deutschen Stalag Luft Nord entkommen.

GAME & FUN

Feichtner Str. 10 83349 Palling
Tel. 08629/985945 Fax 985946

@Mail:info@gameandfun.com

Service Hotline 0180/5563560

www.gameandfun.com

Spiele des Monats



GTA 4 Vice City

53,99 €



54,99 €



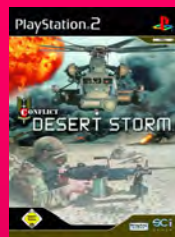
55,99 €



49,99 €



40,99 €



49,99 €



54,99 €



46,99 €

PS 2* 53,99

NGC* 54,99

Xbox* 62,99

GBA* 47,99



!!!Jetzt Neu!!!

Game & Fun Store

In 83022 Rosenheim

Münchner Str. 34 (Atrium)

Playstation 2

Ace Combat 4:Dist. Thunder	54,99 €
Aggressive Inline	52,99 €
Baldurs Gate - Dark Alliance	55,99 €
Commandos 2	55,99 €
Conflict Desert Storm	49,99 €
Das Ding	46,99 €
Deus Ex	55,99 €
DTM Race Driver	54,99 €
F1 2002 EA	51,99 €
Fifa 2003	55,99 €
FreeStyle (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 €
Hitman 2	55,99 €
Myst 3	57,99 €
Need for Speed Hot Pursuit 2	54,99 €
Onimusha 2	55,99 €
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 €
Tekken 4	61,99 €
Time Splitters 2	56,49 €
This is Football 2003	56,99 €
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 €

higben 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

Bei Vorkasse oder Abbuchung Versandkostenpauschale von 3,00 €.

Kein Mindest-bestellwert, ab 100 € versandkostenfrei.

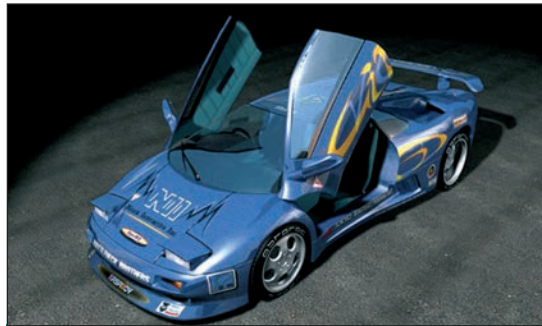
Versandkosten 3,30 € + 2,03 € Nachnahmegebühr.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten, Terminangaben beruhen auf Vorlieferanten- & Herstellerinformationen. Telesales: Mo-Fr. 9:00 - 19:00 Uhr

AX IMPACT



Gemäß der Ridge-Racer-Konkurrenz fällt die Fahrphysik nicht besonders anspruchsvoll aus.



Axis legt ausgesprochen viel Wert auf das Wagendesign und die Streckengestaltung.

Kurz vor Beginn der Tokyo Game Show hat sich Sony Computer Entertainment die Vertriebsrechte an dem Rennspiel des koreanischen Entwicklers Axis (play 08/02) geschnappt. Obwohl bislang nur sporadisch Details enthüllt wurden, soll das PlayStation2-Spiel – unglaublich, aber wahr –

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

noch bis zum Jahresende zunächst in den Vereinigten Staaten von Amerika in den Handel kommen. Ersten Informationen nach wird das Spielprinzip in dieselbe Kerbe schlagen wie Namcos bekannte Ridge-Racer-Reihe, – deren Teil VI ist spätestens seit der Tokyo Game Show überfällig. Das bedeutet Fahrspaß pur: Man braucht ebenfalls mit wunderschön gestalteten

Sportflitzern über frei erfundene Stadt- und Überland-Strecken (Rundparcours).

Das Geheimnis um die Bildschirmmanzeige (auf dem Screenshot links unten zu sehen) hüten die asiatischen Macher wie ihren Augapfel. Nach Aussagen von Axis handelt es sich um ein sehr innovatives Feature, das kein Rennspiel bisher geboten hat.

DER HERR DER RINGE ONLINE

Vivendi Universal hat neben den beiden kommenden Roman-Umsetzungen zu Der Herr der Ringe (Die zwei Türme, Die Rückkehr des Königs) noch zwei weitere Spiele in der Mache: The Lord of the Rings: Middle-earth Online (RPG) und The Lord of the Rings: The War of the Ring (Echtzeitstrategie). Alle vier Titel werden Onlinefeatures aufweisen und auch auf Next-Generation-Konsolen erscheinen. Für die Entwicklungen ist Black Label Games verantwortlich.

PARALAXX.DE Tel: 089/15901999

Playstation 2 Spiele

Akira Psycho Pinball	33,-	Mr. Moskeeto	59,-
Ace Combat 4	58,-	MTV Music Generator 2	28,-
Auto Modellista	59,-	NBA Street	31,-
Baldur's Gate Dark All.	58,-	Need for Speed Hot Purs.	59,-
Colin McRae Rally	59,-	NHL 2003	54,-
Commandos 2	59,-	Onimusha 2	59,-
Conflict Desert Storm	59,-	Pro Evolution Soccer 2	59,-
Contra Shattered Soldier	59,-	Ratchet and Clank	59,-
Crazy Taxi	30,-	Red Faction 2	58,-
Das Ding	56,-	Ring of Red	55,-
Disaster Report	59,-	Scooby Doo: Nacht der...	58,-
Dragon Ball Z-Sayjan Fig.	62,-	Silent Hill 2	57,-
DTM Race Driver	59,-	Smash Court Tennis	59,-
ESPN Int. Track&Field	58,-	SOCOM U.S. Navy Seals	59,-
F1 2001	34,-	Street Hoops	58,-
Ferrari F355 Challenge	59,-	Summoner 2	58,-
FIFA Weltmeister. 2002	30,-	Tekken 4	64,-
Final Fantasy X	68,-	Tenchu 3	59,-
Ghost Recon	59,-	Theme Park World	30,-
Gran Turismo A-Spec	32,-	Tiger Woods PGA 2002	59,-
GTA 3	55,-	Time Crisis 2	58,-
GTA 4 Vice City	57,-	Time Splitters 2	59,-
Hitman 2	59,-	Tony Hawk's Pro Skater 3	32,-
ICO	58,-	Tony Hawk's Pro Skater 4	60,-
Jack and Daxter	32,-	Twisted Metal Black	58,-
Kelly Slater's Pro Skater	58,-	V - Rally 3	59,-
Kingdom Hearts	68,-	Wipeout Fusion	58,-
Knockout Kings 2002	59,-	WWF Smack Down!	31,-
Madden NFL 2003	54,-		
Mafia	58,-		
Mat Hoffman's Pro BMX2	58,-		
Medal of Honor Frontline	59,-		
Metal Gear Solid 2	59,-		
Moto GP 2	58,-		

Playstation 2 Hardware

Playstation2 Grundgerät	239,-
Playstation2 Controller	29,-
Playstation2 MemoryCard	44,-
Playstation2 Fernbedienung	29,-

Kein Mindestbestellwert, ab 119€ versandkostenfrei! Bei Vorkasse Versandkostenpauschale von 3,90€. Versandkosten 3,90 € + 2,80 € Nachnahmegebühr. Lieferungen, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

Besuchen Sie unsere www.PARALAXX.de Homepage! Wir führen auch DVD-Filme, Game Cube und Game Boy Advance Kein Ladenlokal!

DER „SCHATZ“ VON EA

Electronic Arts plant, neben der Umsetzung von Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (Test siehe S. 104) noch zwei weitere Spiele zu Filmen zu veröffentlichen. Neben Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs ist noch ein dritter Titel in Planung, der alle drei Teile in sich vereinen soll. Dabei will sich EA jedoch nicht nur auf ein Genre beschränken. RPG- und Adventure-Elemente sollen ebenso in die kommenden Spiele einfließen wie knackige Actionparts.



BLUE SQUAD

Sony arbeitet an einem neuen Online-Action-Adventure für PlayStation2. In Blue Squad bekämpfen sich zwei rivalisierende Einheiten auf dem Planeten Mars. Es handelt sich einerseits um die Regierung des roten Planeten, andererseits um eine Armee, die den Machthabern abgeschworen hat. Der Konsolist kann sich für eine der beiden Parteien entscheiden und mit drei weiteren Online-Partnern den Kampf gegen die Feinde aufnehmen.

USA News

THE SIMS KOMMEN SPÄTER!



Eigentlich wollte Entwickler Maxis, u.a. bekannt für die Sim-City-Reihe (PC), die PlayStation2-Variante des Computer-Hits The Sims im November in den USA herausbringen – Pustekuchen! Aus marketingtechnischen Gründen soll die skurrile Alltags-Simulation neuesten Informationen nach erst im Januar 2003 auf den Markt kommen. Außerdem möchte man an einigen Stellen noch etwas Feinschliff ausüben.

MICHAEL CRICHTON KOOPERIERT MIT SEGA



SEGA of America hat den Bestseller-Autor von „Jurassic Park“, Michael Crichton, unter Vertrag genommen. Er soll der US-Niederlassung des japanischen Videospiel-Konzerns (Sonic The Hedgehog, Virtua Fighter, Shinobi usw...) helfen, ein neues Projekt aus dem Boden zu stampfen. Crichton hat im April 1999 die Timeline Studios (Spielentwicklung und Vertrieb) gegründet. Das bisher einzige Werk des Unternehmens: Timeline, eine PC-Interpretation (11/2000) des gleichnamigen Schmökers.

Release - November

PLAYSTATION2

Mortal Kombat: Deadly Alliance (Midway)
Ratchet and Clank (Sony)
Shinobi (SEGA)
Star Wars: Bounty Hunter (EA)
Tomb Raider: The Angel of Darkness (Eidos)

PSone

FIFA Soccer 2003 (EA)
Grand Theft Auto: Compilation (Take 2)
Harry Potter and the Chamber of Secrets (EA)
Spec-Ops: Airborne Commando (Take 2)
Treasure Planet (Sony)

KILL BILL: TARANTINO-FILM ALS SPIEL

Nach Das Ding widmet Vivendi Universal jetzt Quentin Tarantinos neu-estem Streifen „Kill Bill“ ein Spiel. Im Film geht Uma Thurman („Pulp Fiction“) alias The Bride oder Black Mamba, nach fünfjährigem Koma mit einem Samurai-Schwert bewaffnet auf einen blutigen Ra- chefeldzug. Das Spiel zum Movie wird sowohl Stealth- als auch Ac- tion-Elemente enthalten und wird gewiss alles andere als ein Kinder- spiel. Der Film kommt im Mai 2003 in die deutschen Kinos.



NEWS-MIX



PLAYSTATION2 ALS DIGITALER VIDEORECORDER?

Kenichi Fukunaga, Nippon-Sprecher von Sony Computer Entertainment, hat große Pläne für Sony's Home-Entertainment-System angekündigt. Nachdem sich die PS2 inzwischen weltweit 40 Millionen Mal verkauft hat, gibt es Pläne, die Technik um die Fähigkeit zur digi- talen Aufzeichnung von TV-Sendungen zu erweitern. Ein separates Hardware-Set soll alle nötigen Kompo- nenten wie Tuner, Festplatte und Software enthalten. Eine neue PlayStation2 mit integriertem Tuner ist eben- falls im Bereich des Möglichen.



SPION GEGEN SPION FÜR PLAYSTATION2

TDK Mediactive hat sich mit E.C. Publicati- ons, den Verlegern des MAD-Magazins, auf ein Spiel mit den beiden bekannten, ewig verfeindeten Spionen geeinigt. Da- mit spielen die beiden Hasardeure ihre ge- meinen Kriegs-Spielchen künftig auch auf der PlayStation2. Schon zu 8-Bit-Zeiten lockten sich der weiße und der schwarze Spion auf NES, Game Boy und Sega Mas- ter System gegenseitig in tödliche Fallen. Vermutlich können sich auch auf der PS2 wieder zwei Spieler gegenseitig die spek- takulärsten Fallen stellen.

LOWRIDER

Ein sehr außergewöhnliches „Tanzspiel“ be- findet sich derzeit mit Lowrider in der Ent- wicklung. Lowrider sind amerikanische Cu- stomcars, bei denen man mit Hydraulikpum- pen Front, Heck bzw. bei manchen Modellen auch die Ladeflächen anheben kann und die Fahrzeuge dadurch „tanzen“ lässt. Genau wie bei anderen Vertretern des Genres muss man im Takt der Musik vorge- gebene Buttonfolgen drücken. Ein Europa- Release ist derzeit noch nicht geplant.



DIE GRIECHEN ZOCKEN WIEDER

Der Gesetz-Schnellschuss zum Verbot von Videospielen in der Öffentlichkeit musste revidiert werden. Zahlreiche griechische Spieler hatten zusammen mit zwei bereits verurteilten Internet-Café-Besitzern ge- gen das Gesetz protestiert. Die beiden hatten in ihren Cafés Besuchern weiterhin erlaubt, Counter Strike zu spielen. Die griechische Regierung hat nun nachgegeben, schließlich sollte das „Gesetz 3037“ ursprünglich die öffentliche Aufstellung von Glücks- spiel-Automaten unterbinden. Für etwa 50 in den zurückliegenden Wochen verurteilte Zocker kommt die Einsicht jedoch ein wenig spät. Sie müssen nun abwarten, ob die Urteile und die damit verbundenen Geldstrafen wieder aufgehoben werden.



SONY ENTHÜLLT FUNK-CONTROLLER

Nachdem der Peripherie-Tausendsassa Logitech bereits ein Headset für PS2 entwickelt hat (liegt der US-Box von SO- COM U.S. Navy SEALs bei), folgen nun Funk-Controller und -Tastatur. Das kabellose Pad mit Dual-Shock-Funktion sendet auf einer Frequenz von 2,4 GHz und benötigt vier Mignon- Batterien für die Stromversorgung. Die sollen für rund 50 Stunden Spielzeit reichen. Die Reichweite ist mit sechs Me- tern angegeben. Der Preis soll bei ca. 60 US-Dollar (ca. 65 Euro) liegen. Um das Angebot zu vervollständigen, bringt Lo- gitech auch ein kabelloses Keyboard auf den Markt.



WWW.FINALCHIP.DE - IHR PARTNER FÜR XBOX UND PLAYSTATION2 FINALCHIPS

- 29 einfache Lötstellen
- spielt Importspiele ab
- spielt Sicherheitskopien ab
- spielt selbsterstellte Programme ab (DivX Player, MP3 Player, VideoCD, PlayStation-Emulator usw.)
- Macrovision wird ausgeschaltet
- für ALLE X-Box Konsolen PAL/NTSC

XBOX FINALCHIP "ENIGMAH"

Stück 24,95 EUR
10 Stück je 19,95 EUR

XBOX FINALCHIP "XECUTER"

Stück 39,95 EUR
10 Stück je 24,95 EUR

- 1 Kabel löten (+9 Lötstellen)
- spielt Importspiele ab
- spielt Sicherheitskopien ab
- spielt selbsterstellte Programme ab (DivX Player, MP3 Player, VideoCD, PlayStation-Emulator usw.)
- voll kompatibel zu EvolutionX (grössere Festplatten, Spiele auf HD kopieren, FTP-Server usw.)
- Macrovision wird ausgeschaltet
- für ALLE X-Box Konsolen PAL/NTSC

PLAYSTATION2 FINALCHIP "MAGIC3"

Stück 49,95 EUR
10 Stück je 39,95 EUR

PLAYSTATION2 FINALCHIP "MESSIAH"

- 23 Lötstellen
- für PAL/NTSC Konsolen V4-V7
- spielt alle Importspiele PS1/PS2 auf V7 direkt ab!
- spielt alle Sicherheitskopien CD-R und DVD-R direkt ab!

- 23 Lötstellen
- für PAL-Konsolen bis incl. V6
- spielt alle Importspiele PS1/PS2 direkt ab!
- spielt alle Sicherheitskopien CD-R und DVD-R direkt ab!

SEGA-KLASSIKER FÜR PS2

SEGA und D3 Publisher haben zusammen eine neue Firma ins Leben gerufen. Über 3D-AGES, so der Name des Joint Ventures, werden in naher Zukunft 15 SEGA-Klassiker für die PS2 erscheinen. Um welche Titel es sich dabei handelt, ist noch nicht bekannt. Darüber hinaus plant man die Simple 2000 Series von D3 auch in Amerika und Europa zu veröffentlichen. Dabei handelt es sich um eine Reihe günstiger Budgetspiele für PSone und PS2.



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
Blade II	71%	-	45%	70%
Burnout 2: Point of Impact	86%	90%	91%	-
Hitman 2: Silent Assassin	87%	-	86%	-
Kelly Slater's Pro Surfer	79%	81%	85%	81%
Madden NFL 2003	89%	89%	92%	87%
MX Superfly	72%	-	78%	-
NHL 2003	89%	92%	88%	89%
Ninja Assault	53%	62%	54%	-
Riding Spirits	75%	80%	63%	71%
Shox	82%	83%	87%	86%
Street Hoops	72%	79%	79%	72%
TIF: This Is Football 2003	82%	85%	80%	-
TimeSplitters 2	94%	92%	90%	89%

IN & OUT

IN

- Amy Smart (Rat Race)
- Guitar-Freaks-Reihe (PSone/PS2)
- Business Class (Lufthansa)
- Physiotherapeut (AOK)
- www.happytreefriends.com (www)

OUT

- Auto-Reparaturen (Ford, Chrysler)
- enge Jumbo-Jets (ANA)
- Rockstar (New York)
- Inkontinente Kater (WÜ)
- Lik-Sang-Buster (Billy Boy)



+++ ANZEIGE +++ ANZEIGE +++ ANZEIGE +++ ANZEIGE +++ ANZEIGE +++ ANZEIGE +++

PREISENKUNST 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.

PLAYSTATION 3 KOMMT 2005!

Renommierte Wirtschaftsblätter, darunter auch die Financial Times, bestätigen 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.

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 Arcade-Mode einen schnellen, weniger problematischen Einstieg in den Motorsport gewähren. Die Entwicklung von Chris Jones und Chris Jones wird die Formel-Eins-2003-Konsole zum 31. August ist in der Hauptstadt der ECTS über die Handlung. Zu den Ausstellern gehörten in diesem Jahr Electronic Arts, Konami, Capcom usw. An den Ständen wurden die neuesten Versionen kommender Konsolen-Titel gezeigt. Auf dem Earls-Court-Veranstaltungsgelände fand

EXPERIENCE IN LONDON



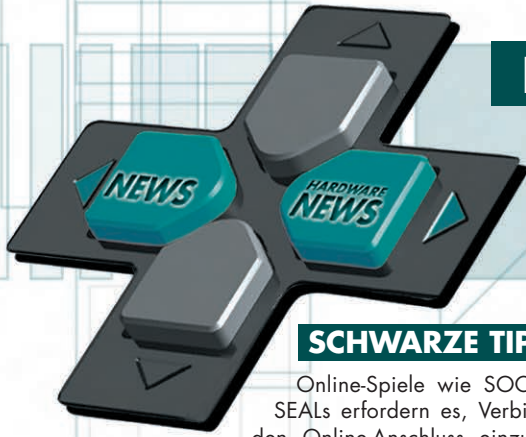
...Verdrang herrschte vor den...
...zum 31. August ist in der...
...Hauptstadt der ECTS über die...
...gegangen. Zu den Ausstellern...
...hörten in diesem Jahr Electronic Arts, Konami, Capcom usw. An den Ständen wurden die neuesten Versionen kommender Konsolen-Titel gezeigt. Auf dem Earls-Court-Veranstaltungsgelände fand

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

...zusätzlich...
...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 Geta-

way, 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.

HARDWARE-NEWS 11/02



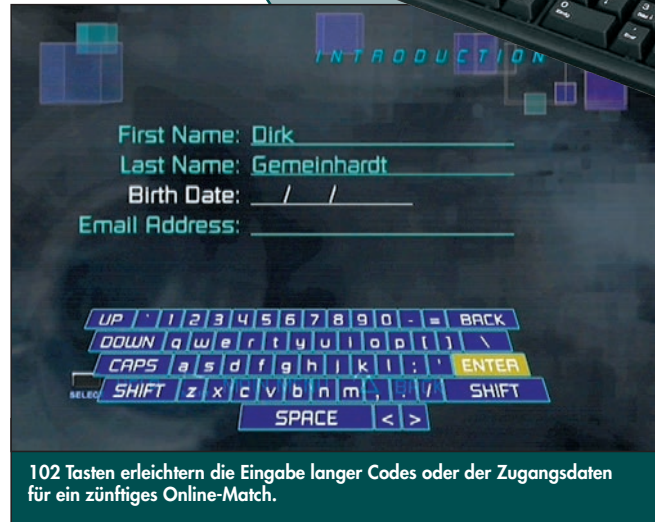
SCHWARZE TIPPSE

Online-Spiele wie SOCOM U.S. Navy SEALs erfordern es, Verbindungsdaten für den Online-Anschluss einzutippen. Für bestimmte Schummel-Module wie Action-Replay-2-V2 beispielsweise müssen elend lange Codes eingegeben werden. Wem die Eingabe solcher Daten mit dem Pad zu kompliziert ist, oder wer gerne mal einen PlayStation2-Ego-Shooter mit der vom PC bekannten Maus/Tastatur-Kombination spielen möchte, kommt um die Anschaffung einer USB-Tastatur nicht herum.

Speedlink hat dieses Zubehör im Programm. Die hochwertig verarbeitete Eingabehilfe sieht aus wie eine PC-Tastatur. Drei Sondertasten können mit speziellen PS2-Funktionen belegt werden. Membran-Kontakte sorgen für einen präzisen Anschlag der Tasten. Das ca. 2,5 Meter lange Kabel sollte bis zum heimischen Sofa reichen. Die Tastatur ist passend zur PlayStation2 komplett in schwarz gehalten. Für 20 Euro bekommt man also

Produkt	USB-Tastatur für PlayStation2
Hersteller	Speedlink
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 20

ein solides Produkt und ist für das Online-Zeitalter der PlayStation2 bestens gerüstet.



Du bist Ratchet. Zusammen mit deinem Freund Clank sollst du das Universum von dunklen Mächten befreien. Greif dir den Bombenhandschuh, die Boom Ball Gun, den Giganto-Ray oder 32 andere Waffen, die du noch nie in deinem Leben gesehen hast, und pulverisiere das Böse. Nicht das ganze Universum, okay?

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 | ÜBER | FAQ | REGISTRIERUNG | LOGIN

Thema	Autor	Datum	Views	Antworten	Letzter Antwort
In Zukunft bei Tests Info über CUT/UNCUT	azzel	4.10.2002 10:39	218	22	4.10.2002 14:07
Realis: vs. Unreal	azzel	4.10.2002 05:15	56	7	4.10.2002 14:07
Zweiter Versuch: OM2 Prob.	fabu	4.10.2002 13:10	88	4	4.10.2002 14:12
hack/Regi (4892) Release in Europa ???	Regi	10.9.2002 21:47	77	5	4.10.2002 14:12
Tausche	PS3 Master	3.10.2002 10:42	43	2	4.10.2002 14:06
DVD Memento	Realis	4.10.2002 14:07	9	0	

Antworten auf "In Zukunft bei Tests Info über CUT/UNCUT" von azzel

- Re: In Zukunft bei Tests Info über CUT/UNCUT - pubertierend, 4.10.2002 12:34
- Re: In Zukunft bei Tests Info über CUT/UNCUT - azzel, 4.10.2002 13:40
- Re: japp Klasse Idee - half_baked22, 4.10.2002 13:01
- Re: japp Klasse Idee - Realis, 4.10.2002 14:15
- Re: japp Klasse Idee - half_baked22, 4.10.2002 14:47
- Re: japp Klasse Idee - Realis, 4.10.2002 14:54
- Re: japp Klasse Idee - half_baked22, 4.10.2002 14:07

Thema: In Zukunft bei Tests Info über CUT/UNCUT

Autor: azzel, cblackout@gmx.ch

Datum: 4.10.2002 10:39 Uhr

Es wäre wirklich von Vorteil wenn bei den Tests von "Gewalttätigen Spielen" die Info kommen würde ob das Spiel in der PEGI-Fassung gekürzt wird.

Z.B. stand im Text von Das Ding 4: Hitman 2 nicht da: "Seitdem Hitman 2 eine PEGI-Bewertung erhalten hat, heißt das noch lange nicht, dass keine Zensur vorliegt, auch wenn mal irgendwas im "Körpergeist-Bereich" etwas davon bzgl. Das Ding stand, meckert er Sinn dies in sensiblen Texten noch mal zu wiederholen. Vielleicht sollte man ein "CUT" bzw. "CUT ein Symbol drucken".

Ich hätte gern rechtzeitig gewusst, ob ich mit der engl. PEGI-Fassung holen MUSS! Dankeschön

Bewertungsschema? - Fab, die Wahrheit ist trotzdem da Traumen (in der Redaktion!)

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

play

IN DER GEFAHR UND CHAOS REGIERT

JETZT NEU AM KIOSK!

Japan-USA-Charte +++ Jetzt play dominieren und ein streng limitiertes "play hunters"-Tribut

LOGBUCH | COMMUNITY | PLAY-TEAM | TERMINE | CHARTS

LOGBUCH

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

Mittwoch, 20.08.2002

Ab sofort Playstation2 für 249,- Euro!

Zum Start der Games Convention in Leipzig hat Sony Computer Entertainment Deutschland (SCE) überraschend den Preis der PS2-Konsole um 50 Euro gesenkt.

Anders als in den USA besteht sich der niedrigere Preis "nur" auf die Konsole und nicht auf das Original-Zubehör wie etwa den DualShock-2-Controller oder die 9999-Memory-Cards. Außerdem gab SCE bekannt, dass im August die Schallmauer von einer Million verkauften Playstation2-Konsolen in Deutschland durchbrochen wurde.

0-Ton der Presseerklärung:

"Mit der Bekanntgabe des neuen Preises in Höhe von 249,- Euro im Rahmen der Games Convention möchten wir noch einmal mehr zum Ausdruck bringen, wie wichtig uns diese Messe und die Endkundensuche ist. Wir haben sie bereits als Startschuss für unseren "neuen Preis" gewählt", so Manfred Gerdner, Managing Director SCE (DE).

"Durch weitere Optimierungen in der Produktion und der darauf basierenden Entwicklung des Einzelpreises ist es uns heute erneut möglich, diese Kostenreduzierung direkt an unsere Kunden weiterzugeben. Das sind uns eine noch größere Akzeptanz im Massenmarkt garantieren. Die Power der Playstation 2 wird zusätzlich unterstützt durch eine Vielzahl von Software-Highlights wie This Is Football 2002, WRC II Extreme, Kingdom Hearts, The Gravity-Game, A. R. Rahman und Clavi, DTM Race Driver, Tomb Raider: Angel of Darkness, die GTA-Serie, Onimusha 2, Silentman, The Sims sowie noch der Reihe, die zum Teil exklusiv für Playstation 2 erscheinen."

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 Industriegeößen 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.

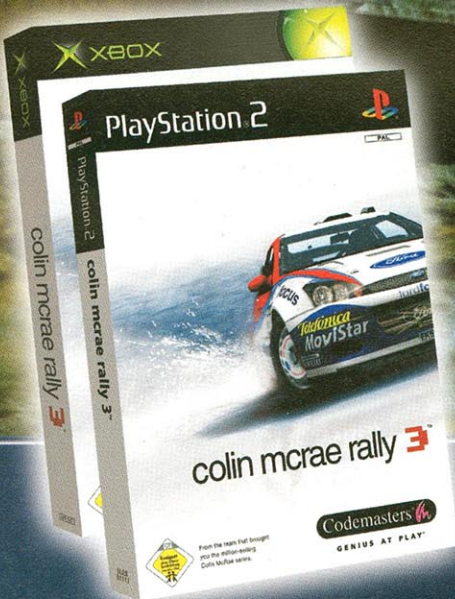
TERMINE

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 keinen Release. Darüber hinaus sagen wir euch, wann interessante Events, Partys und Messen stattfinden.

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.



Fragen-Anregungen
Fragen-Anregungen
Konstruktive Kritik?
Fragen-Anregungen
Konstruktive Kritik?
Schreibt uns!

PLAYMAIL

FRAGEN – ANREGUNGEN – KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

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

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

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

Datenbankverwaltungs-dilemma



Hallo!
Ich suche eine Auflistung von allen getesteten PS2-Spielen in eurer Zeitschrift. Jedoch bin ich auf eurer Internet-Seite nicht fündig geworden. Könnt ihr mir dabei helfen, damit ich nicht erst alle Exemplare durchblättern muss?
Ich bedanke mich im Voraus
Sebastian Frie



Eine solche Online-Datenbank befindet sich derzeit in Arbeit. Du wirst sie in ca. 2-4 Wochen unter www.playplaystation.com finden können.

Verwechslung nicht ausgeschlossen



Hallo play-Team!
Wo ist eure Standhaftigkeit geblieben?! Offiziell seid ihr ein PlayStation1-Magazin, und habt das auch früher immer mit Würde getragen. Ich meine ihr habt über die PlayStation geschrieben und jetzt, jetzt schreibt ihr fast nur noch über PlayStation2! Ich weiß, das Zeitalter der PSX ist vorüber, aber das heißt doch noch nicht, dass sie in Vergessenheit geraten muss! Also, warum seid ihr der Konsole, die euch über so viele Jahre Spaß bereitet hat, nicht treu geblieben?!
Lukas Geusau



Wie kannst du nur an unserem Stehvermögen zweifeln? Die play ist und war schon immer ein unabhängiges PlayStation-Magazin – nicht das offizielle PlayStation-(PSone)-Magazin. Die PSone war nur der Grundstein für eine neue Generation von Videospiel-Konsolen aus dem Hause Sony. Die PlayStation2 stellt sozusagen die zweite Evolutionsstufe dar und als unabhängiges Magazin haben wir es uns auf die Fahnen

geschrieben, unsere Leser über aktuelle PlayStation-Neuheiten auf dem Laufenden zu halten. Das schließt sowohl beide Konsolen ein, als auch die Software und das nötige Zubehör. Ach ja und auf Seite 145 findest du die Tests zu drei brandneuen PSone-Titeln.

Südländisches Temperament



Turok ist einfach nur scheiße porque la jugabilidad es una mierda, una puta mierda. un juego de los cabrones y kakas de mierda sabes! No sabemos no, claro porque esteis chulos jilibojas.
T-Tronic, E-Mail



Unser Universalübersetzer hat Folgendes ausgespuckt: „Turok ist einfach nur scheiße weil das jugabilidad eine Ausscheidung ist, eine puta Ausscheidung. ein Spiel von cabrones und von kakas der Ausscheidung, die Sie kennen! Wir kennen nicht Nr., freien Raum weil die unverschämten esteis jilibojas.“ – noch Fragen?

Einkaufsberater



Hola geehrte play-Redaktion!
Ich habe eine recht allgemeine Frage zur Grafikleistung der PS2. Ich stehe kurz davor, mir eine neue Konsole zuzulegen und der einzig überzeugende Grund, nicht die PS2 zu wählen, wäre der grafische Nachteil hinsichtlich der Konkurrenz. Daher würde mich interessieren, wie viel grafisches Potenzial im Vergleich zu den beiden Kontrahenten in der PlayStation2 steckt? Ob die Konsole schon grafisch ausgereizt ist und ob die Unterschiede in Zukunft so drastisch ausfallen werden? Denn im Moment werden ja meist die gleichen Grafiknoten vergeben wenn ein Spiel auf allen drei Plattformen erscheint.

Grüße & keep on playin'...
donkhigz, E-Mail



Die Entscheidung, welche Konsole du dir zulegen sollst, können wir dir leider nicht abnehmen. Egal ob PlayStation2, Xbox oder GameCube, jede Konsole hat in technischer Hinsicht ihre Vor- und Nachteile. Doch davon sollte man sich nicht verwirren lassen. Letztendlich kommt es auf die Software an. Und wenn du mal schaust, was bisher für die PS2 veröffentlicht wurde, und was uns in Zukunft noch erwartet, dann bist du mit Sicherheit bei Sony's 128-Bitter sehr gut aufgehoben. Man kann auch gut den Vergleich PSone – Nintendo64 heranziehen. Da war die Konkurrenz technisch gesehen sogar haushoch überlegen und trotzdem hat sich der graue Kasten durch ein riesiges Software-Lineup und durch innovative Games locker gegen den „Feind“ behaupten können. Nach dem jetzigen Stand der Dinge (Verkaufszahlen) sieht das wieder nicht anders aus. Entwickler bevorzugen eben auch die Konsole, die am weitesten verbreitet ist, weil damit nun mal einfach mehr Umsatz gemacht wird.

Sushi: eine Frage des Geschmacks



Hi play-team,
also ihr seid wirklich gut, aber was mich voll aufgeregt hat, war der Test zu Onimusha 2. Wie könnt ihr einen play-King vergeben? Schon das Intro: Wolken wie aus Mario Brothers für das Super Nintendo, dann Robotergegner – was hat das mit Japan zu tun? Man fühlt sich eher wie in einem Science-Fiction. Und dann der Schwierigkeitsgrad: Entweder so leicht, dass man die Augen beim Spielen zumachen kann und einfach nur wild auf den Knöpfen herumdrücken muss, oder die Gegner sind so in der Überzahl, dass man noch nicht einmal Zeit hat, um die Seelen einzusammeln. Außerdem sind manche Levelabschnitte mehr als todlangweilig bis frustrierend. Onimusha 2 ist wirklich kein würdiger Nachfolger. Da hätte ich das Geld auch



Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder als Übersetzung zu einer Nummer deiner Wahl. "KLINGELTÖNE" für Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony/Ericsson. Wcom Power Call 1,86€/min

woanders investieren können! So, das war es dann auch schon, ansonsten bleibt wir ihr seid.
shemmue2, E-Mail



Wie können wir einen playKing vergeben...? Ganz einfach. Onimusha 2: Samurai's Destiny besticht gerade durch die vielen Punkte, die dich sauer aufstoßen lassen. Offensichtlich kannst du mit der künstlerischen Interpretation der asiatischen Kultur im Intro wenig anfangen? Jede Sequenz des vorgerenderten Prologs ist gelungen. Es gibt nur wenige Spiele, die mit solch einem mondänen Anfang ein Videospiel einleiten. Hier der Querverweis auf das Schlangengastspiel im Intro von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Schließlich kann man mit der gut getimten Isen-Attacke mehrere Gegner auf einen (Schwert-) Streich töten. Eine weitere Alternative sind die Waffenmagien. Welche Passagen sind langweilig? Hier liegst du vollkommen daneben, denn Onimusha 2 ist in allen Punkten, auch durch die non-lineare Story, besser als der vergurkte Vorgänger.

Cheat-Probleme



Hallo
In eurer jetzigen Ausgabe stehen Codes für Stuntman. Ich habe mir das Spiel gekauft und die Codes eingegeben. Aber kein einziger hat funktioniert. Warum?

Günther Lokat, E-Mail



Grundsätzlich probieren wir alle abgedruckten Cheats vorher in den Testversionen aus. Leider kommt es immer wieder vor, dass noch Kleinigkeiten vom Hersteller geändert werden.

Moralisch verwerflich oder historisch fundiert?



Ach ja der 2. Weltkrieg, Lieblingsthema für viele Filme, Dokumentationen und Spiele. Ich bezweifle etwas, dass dieses Ereignis wirklich so heroisch als Stoff für alle Träumer der „realen Simulationswelt“, gefeiert bzw. hervorgehoben werden sollte. Mag sein, dass der Krieg eine Menge an so genanntem Geschichtsstoff aufwirft, jedoch sollte sich der Konsument darüber im Klaren sein, dass die Geschehnisse von 1933-45 genug Zerstörung und Leben gekostet haben, als dass man sie als nette Geschichte fürs Lagerfeuer oder Wohnzimmer behandeln sollte. Ich zweifle an dem reinen Gewissen aller Zocker und Fans solcher Software und frage Euch, ist die Leichtfertigkeit des Umgangs mit diesen nostalgischen Angelegenheiten gerechtfertigt oder nicht?

Sonysonic, E-Mail



Die Hersteller gehen nicht leichtfertig mit diesem Thema um. Ein Beispiel: Der Mann hinter der Medal-of-Honor-Reihe ist niemand anderes als Steven Spielberg, der Regisseur von Filmen wie „Der Soldat James Ryan“ oder „Schindlers Liste“ – und wer, wenn nicht er, weiß, wie man mit solch einem Thema umzugehen hat? Und vergiss eines nicht: Unsere Vergangenheit bietet genügend Stoff für Filme, Dokumentationen und eben auch Videospiele. Unzählige Ideen von Spielentwicklern basieren auf historischen Ereignissen. Würden sie sich dieser nicht bedienen, hättest du in deiner Spielsammlung nur ein paar Puzzlespiele. Dieses Thema wirft sehr vielfältige Problemstellungen auf, wie man an folgender Zeitschrift sehen kann:



Hi, liebes Play Team, mir geht es wie Volker Hoscheck in der letzten Ausgabe, aber Eure Antwort an ihn ist nicht ganz korrekt, denn es handelt sich bei den in MOH-Frontline zu bekämpfenden Feindpanzern exakt um Pzkw IV D mit kurzem Rohr (7,5cm/L24) und OHNE Rommelkiste am Turmheck von 1940! Diese Version war zu der Zeit, in der MOH spielt (44-45) also von Alliierten definitiv nicht mehr anzutreffen. Zu dieser Zeit waren ausschließlich die Typen Pzkw IV H u.J im Einsatz, ausgestattet mit seitlichen Panzerschürzen an Turm und Panzerwanne. Der pIV hat übrigens 8 kleine Laufrollen und einen völlig anderen Wannenaufbau und ein anderes Heck, als der pIII mit seinen 6 größeren Laufrollen. Die kurzläufige Kanone kam bei pIII erst ab Ende 42 als Ergänzung zur 5cm KwK zum Einsatz beim Typ IIIN mit Schürzen übrigens.

Michael Ward

Logo's für Nokia, Ericsson, Alcatel, & Siemens

31038	31034	31008	51110	38014
39520	33510	31002	32030	31042
31021	34019	31027	42008	31043
31004	31047	31028	31036	31503
37503	31019	34002	31031	33000
31014	31029	31001	39513	31046
31015	31048	41501	42521	34000
31037	41505	37514	42000	31025
37512	42002	41521	38013	31049
40000	31026	50500	33504	41512
31503	37530	42522	39008	39016

Blink - SMS

Liebes SMS : 90103 Hab Dich lieb! 90127 Ich habe total Sehnsucht nach dir! 90100 Ich habe mich unendlich in dich verliebt! 90105 Du bist sooo süß! 90108 Du bist mein Stern! 90124 Du bist das Beste was mir je passieren konnte!	Witzige Sprüche : 90001 Bist du gut zu Voegelg? 90220 Morgens ein Joint und der Tag ist Dein Freund!!! 90004 Warnung! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte! 5,4,3,2,1 zu spaet! 90003 Dieses Handy wird abgehört! 90009 Wat wer bist du denn? 90010 Du nervst GEH STERBEN!!! 90011 Achtung Virus im Handy!	Noch mehr Sprüche : 90222 Wenn dir diese SMS blinkend vorkommt, brauchst du dringend SEX! 90205 Du warst letzte Nacht Schisse! 90210 Alter das war ja echt Krass! 90203 Gebt mir ein Handy ich bin wichtig! 90209 Je mehr Frauen ich kennenlernen je mehr liebe ich die Tiere! 90206 Als Gott dich erschuf übte er nur!
--	---	--

Bildmittenlagen : Nokia & Siemens

63001	70503	70501	72501	72521
61005	61009	61008	63002	68000
61003	61010	61014	69021	61024
61004	61012	67500	61001	70000
70104	70520	61020	71504	70110

Bestell - Hotline:	01908 662680
Katalog per	Faxabruf : 01805 552997 (12ct/min)
Bestell - Hotline :	0900 515168 (28,16cts/min)
Bestell - Hotline :	0901 599998 (4,23Sfr/min)

Klingeltöne

Chartbreaker : 15502 Atomic Kitten - Eternal Flame 15503 Baroque Brothers/Flute 15505 Brothers keeping/Adriano 15507 Brandy/Another Day in Paradise 15550 Enya/Only Time 15505 Daddy DJ-Daddy DJ 15011 Crazytown/Butterfly 15509 Hermes House B/Country Roads 15013 Dante-Thomas/Miss California 15014 Depeche Mode/Dream On 15015 Destiny's Child/Survivor 15512 King Africa/La Bomba 15552 Alicia Keys/Fallin 15020 Eminem/Stan 15554 Alcazar/Crying at the Discotheque 15025 Christina Aguilera/LiKMiMya/Pink 15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal 15028 R.Kelly/Fiesta 15031 Nelly/E.I. 15026 Limp Biskit/Rollin 15511 Kai Tracid/Too many 15034 OPM/Heaven is a Halfpipe 15035 Public Domain/Operation Blade 15001 A Teens/Upside down 15037 Wyckd Jean/Perfect Gentleman 15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen 15559 Mary J. Blige/Family Affair 15041 Shaggy/It wasn't me 15042 Shaggy/Angel 15560 Eve feat.Gwen/Let me blow your mind 15561 Unten Park/In the End 15562 Jeanette/How it's got to be 15563 Die Prinzen/Deutschland 15564 O-Town/At or nothing	Verschiedenes: 15570 Amerikanische Nationalhymne 15047 Almodikchen/Whole again 15048 Balloon/Technorocker 15049 Barthez/On the move 15051 d12/Shit on you 15053 DJ One Finger/Housefucker 15513 Kool Savat/Haus&Boot 15060 Flying Steps/Breaking it down 15077 Prezioso/Rock the Discothek 15065 Marushel/Over the Rainbow 15508 Westlife/When you're looking like that 15055 Europe/The final Countdown 15057 Falboy Slim/Star69 15505 Dance Nation/Sunshine 15062 Jennifer Lopez/Play 15068 M.Mittermeier/Kumba Jo 15068 Limp Biskit/My way 15070 Modern Talking/Win the race 15071 M5 Jackson/Outcast 15075 Paul van Dyk/We are alive 15039 Safri Duo/Played a Live 15081 Linkin Park/Crawling 15084 Scooter/Posse 15085 Scaplanet/Lieb ficken 15566 Oil P/Girl you know it's true 15086 Usher I remind me 15087 Usher I remind me 15088 Verna/Ich liebe Deutschland 15509 Mary J. Blige/Uptowngirl 15516 M.O.P./Anie up 15567 Alizee/Moi...Lolita 15517 Nelly/Ride with me 15130 Craig David/Walking away 15518 Phil Fuldner/Miami Pop 15132 Snoop Dogg/Same 15125 Blank and Jones/DJs	Soundtrax : 15569 Nelly Furtado/Turn off the Light 15521 Safri Duo/Samb-Adagio 15518 Phil Fuldner/Miami Pop 15132 Snoop Dogg/Same 15520 Roger Sanchez/Another chance 15514 Lil Kim/Philly C/In the Air tonight 15091 Adams Familie 15092 Akte X 15093 The bright side of live 15094 Axel F. 15095 Bonanza 15096 Das A-Team 15097 Dont cry for me Argentina 15098 Flintstones 15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten 15100 Indianer Jones 15101 Ghostbusters 15102 Mana Mana 15103 Mission Impossible 15104 Muppets 15105 Knight Rider 15106 Lindenstrasse 15107 Pippi Langstrumpf 15108 Raumschiff Enterprise 15109 Raumschiff Voyager 15110 Sendung mit der Maus 15111 Simpsons 15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit 15113 Wer hat an der Uhr gedreht 15114 Beverly Hills 90210 15115 Star Wars 15116 Spiel mir das Lied vom Tod 15117 Pink Panther 15118 Eine Insel mit 2 Bergen 15119 Schnellste Maus von Mexico
---	---	--

Logo: Alle Nokia ausser 3110,8110 und 9000; Logo: Siemens S45,C45,M45,ME45,SL45,M50,MT50; Logo: Ericsson: T206,T29,T39,T68,R520 Logo: Alcatel: OT511 Blink SMS: Alle Nokia ausser 6210,7110 und 9er Serie. Bildmittenlagen: Nokia 3210,3310,3330,5210,6210,6250,6310,6510,6210,8310,8850,8890, Kingtöne: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6090,6110,6130,6150,6210,6250,6310,6510,7110,8110,8210,8810,8850,8890,8310. Kingtöne: Sagem: 930, 932, 936, 939, 940, 942, 946, 949, 950, 952, 956, 959. Kingtöne: Motorola: A08, T250, T260, V50, V51, V100, V808, V2288. Kingtöne: Ericsson: T206, T29, T39, T68, R520. Kingtöne: Siemens: C45, S45, SL45, ME45. Bildmittenlagen: Siemens S45, C45, SL45, ME45, M50, MT50, M45 nur als Logo.

PLAYSTATION2

GTA VICE CITY

TAKE2 INT.



GTA Vice City ist nicht nur ein erstklassiges Actionspiel, es ist auch eine Reise in die 80er-Jahre. Und man merkt es nicht nur am Design, auch die neun verschiedenen Radiosender, denen ihr auf euren Fahrten lauscht, sind ein unverkennbarer Hinweis auf diese schrägen Zeiten, die derzeit wieder voll im Trend liegen

ROBOCOP

VIRGIN INT.



RoboCop ist eine wandelnde Ein-Mann-Armee. Seine Handfeuerwaffe verfügt über ausreichend Feuerkraft, um ihn gegen eine ganze Gang zu schützen. Als ob dies noch nicht genug wäre, könnt ihr den stählernen Gesetzeshüter während seiner insgesamt 15 Einsätze noch mit weiteren Waffensystemen ausrüsten.

ROCKY

RAGE



Die eigentlichen Fights gestalten sich sehr locker. Somit kann jeder Anfänger direkt loslegen und wild auf seine Kontrahenten eindreschen. Die Idee der Entwickler war es, das Spiel möglichst unkompliziert zu halten. So wurde auf jegliche Simulations-Elemente verzichtet, es liegt ein reiner Arcade-Button-Smasher-Box-Titel vor. Plus Rocky!

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.

NOVEMBER 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BARBARIAN	Virgin Int.	Beat'em Up	November
BDFL MANAGER 2003	Codemasters	Wirtschaftssimulation	November
BEN HUR	Vivendi	Action-Adventure	15. November
CASTLEWEEEN	Wanadoo	Plattformer	27. 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
DER SCHATZPLANET	SCEE	Action-Adventure	13. November
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	Vivendi	Action-Adventure	22. November
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	EA	Action-Adventure	8. November
DRAGON BALL Z: BUDOKAI	Infogrames	Beat'em Up	28. November
DYNASTY TACTICS	THQ	Strategie	November
DISNEY GOLF	EA	Sportspiel	29. November
E.T. RETURN TO THE GREEN PLANET	Ubi Soft	Action-Adventure	November
GRAND PRIX CHALLENGE	Infogrames	Rennspiel	21. November
GREMLINS	Bigben Int.	Action-Adventure	22. November
GTA VICE CITY	Take2 Int.	Action	November
GUNDAM: FEDERATION VS. ZEON	Infogrames	Action	7. November
GUNGRAVE	Activision	Action	Mitte November
HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS	EA	Action-Adventure	15. November
HAVEN: CALL OF THE KING	Konami	Action-Adventure	22. November
HOT WHEELS: VELOCITY X	THQ	Rennspiel	November
INSPECTOR GADGET: MAD ROBOTS INVASION	Bigben Int.	Jump'n Run	22. November
ISLAND EXTREME STUNTS	EA	Action-Adventure	29. November
JAMES BOND 007 : NIGHTFIRE	EA	Ego-Shooter	29. November
KINGDOM HEARTS	SCEE	Rollenspiel	20. November
LEGENDS OF WRESTLING II	Acclaim	Sportspiel	November
MARVEL VS. CAPCOM 2	EA	Beat'em Up	15. November
MICROMACHINES EXPLOSION	Infogrames	Fun-Racer	7. November
MONOPOLY PARTY	Infogrames	Brettspiel	14. November
NBA LIVE 2003	EA	Sportspiel	29. November
NHL HITZ 2003	Konami	Sportspiel	1. 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
ROBOCOP	Virgin Int.	Action	November
ROCKY	Rage	Sportspiel	15. November
RTL SKISPRINGEN 2003	THQ	Sportspiel	November
SAVAGE SKIES	Bigben Int.	Action	November
SCORPION KING: AUFSTIEG DES AKKADIERS	Vivendi	Action-Adventure	8. November
SOS: FINAL ESCAPE	Bigben Int.	Adventure	November
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	Vivendi	Jump'n Run	22. November

NOVEMBER 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
SUB REBELLION	Bigben Int.	Shooter	November
SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS	Infogrames	Action	14. November
SYBERIA	Vivendi	Action-Adventure	22. November
TENNIS MASTER SERIES	Vivendi	Sportspiel	22. November
THE LEGEND OF ALON D'AR	Ubi Soft	Rollenspiel	21. November
TOM CLANCY'S GHOST RECON	Ubi Soft	Ego-Shooter	28. November
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	Eidos	Action-Adventure	November
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Activision	Funsport	Ende November
TOTAL IMMERSION RACING	Empire Int.	Rennspiel	1. November
TY THE TASMANIAN TIGER	EA	Jump'n Run	22. November
VEXX	Acclaim	Action-Adventure	November
VIRTUAL RACER: JACQUES VILLENEUVES RACING VISION	Ubi Soft	Rennspiel	21. November
WHITE FEAR	Vivendi	Action-Adventure	15. November
WRC 2 EXTREME	SCEE	Rennspiel	27. November
WRECKLESS: THE YAKZUA MISSIONS	Activision	Rennspiel	Mitte November
WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH	THQ	Wrestling	November
X-MEN: NEXT DIMENSION	Activision	Beat'em Up	November
ZAPPER	Infogrames	Action	21. November

4. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALPINE RACER	SCEE	Rennspiel	4. Dezember
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	4. Quartal
AUTO MODELLISTA	EA	Rennspiel	6. Dezember
BURNOUT 2	Acclaim	Rennspiel	4. Quartal
DISNEY'S TREASURE PLANET	SCEE	Action-Adventure	4. Quartal
DROME RACER	EA	Rennspiel	6. Dezember
DOWNHILL RACER	SCEE	Rennspiel	4. Quartal
ECKS VS. SEVER	Ubi Soft	Action	4. Quartal
DEFENDER	Konami	Action	6. Dezember
JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS	Vivendi	Action	4. Quartal
MASTER RALLYE	Vivendi	Rennspiel	4. Quartal
PAC-MAN WORLD 2	SCEE	Plattformer	4. Quartal
PRIMA	SCEE	Action-Adventure	4. Quartal

PSone

4. QUARTAL 2002

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BABY FELIX TENNIS	Bigben Int.	Sportspiel	8. November
BRATZ DOLLS	Ubi Soft	Tanzspiel	12. Dezember
CT SPECIAL FORCES	Bigben Int.	Action	8. November
DANCING STAGE PARTY EDITION	Konami	Musikspiel	22. November
DER BÄR IM GROßEN BLAUEN HAUS	Ubi Soft	Kids-Software	12. Dezember
DER SCHATZPLANET	SCEE	Action-Adventure	13. November
DIGIMON WORLD 2003	Infogrames	Action-Adventure	14. November
DINOMASTER PARTY	Bigben Int.	Geschicklichkeit	8. November
DROOPY	Bigben Int.	Geschicklichkeit	6. Dezember
EXTREME GHOSTBUSTERFS	Bigben Int.	Geschicklichkeit	8. November
FELIX THE CAT	Bigben Int.	Geschicklichkeit	November
GUNDAM BATTLE ASSAULT 2	Infogrames	Beat'em Up	7. November
HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS	EA	Action-Adventure	15. November
NBA LIVE 2003	EA	Sportspiel	29. November
PINK PANTHER	Wanadoo	Plattformer	13. November
PRO EVOLUTION SOCCER 2	Konami	Sportspiel	1. November
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Activision	Funsport	Ende November
WRC ARCADE	SCEE	Rennspiel	6. November

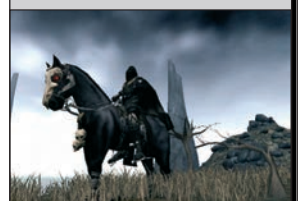
PLAYSTATION2

HAVEN: CALL OF THE KING KONAMI



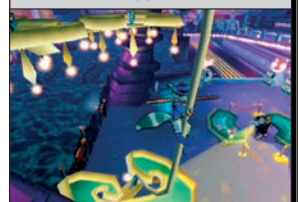
Auf den ersten Blick wirkt der Titel wie ein gewöhnliches Jump'n Run, das mit kleinen Adventure-Elementen angereichert worden ist. Doch hat das Spiel mehr zu bieten als schnödes Aufstöbern von Gegenständen. Ihr seid zudem in der Lage, Fahrzeuge und Maschinen zu benutzen – das bringt neue, interessante Features ins Spielgeschehen.

DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN VIVENDI

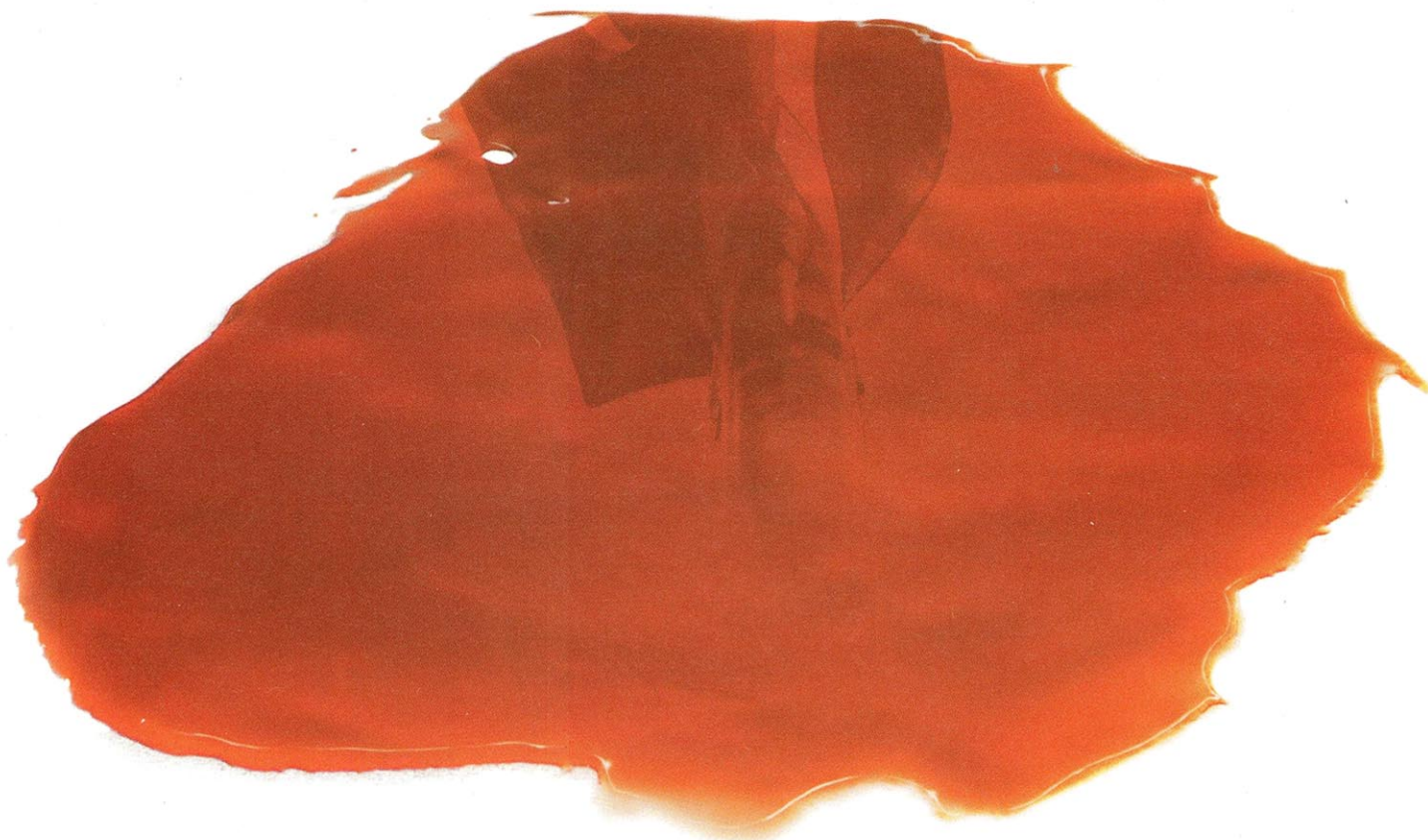


Diese Version wird auch jene Facetten der Romanvorlage ausleuchten, die im Film dem Rotstift zum Opfer gefallen sind. So wird hier beispielsweise deutlich, dass Aragorn Träger des sagenumwobenen Schwertes Anduril, der „Flamme des Westens“, ist. Das ist jenes Schwert, das einst den Namen Narsil trug und im Besitz von Isildur war, bevor es im großen Ringkrieg zerstört worden ist.

SLY RACCOON SCEE

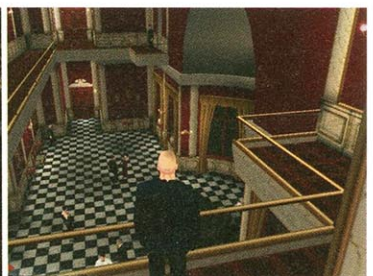
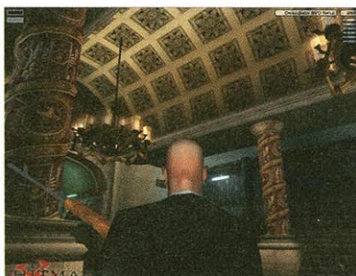


Der Waschbär Sly muss unbedingt ein gestohlenen Familien-Erbstück finden. Der „Thievery Raccoonus“ ist ein Buch mit vielen überlieferten Techniken der altherwürdigen Diebes-Gilde der Raccoons. Sony's Cel-shading-Adventure um den verstoßenen Waschbären und seine Freunde Bentley und Murray glänzt mit einer tollen Comic-Grafik.



HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



PC
CD



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

JAHRE

play

Ein halbes Jahrzehnt play! Hört sich ganz schön monumental an, oder? Im Grunde ist diese Zeit aber schneller an uns vorbeigeflitzt, als Sonic und eine Runde wipEout zusammen. Eben noch schmückte 1997 G-Police unser erstes Cover, und schon sind 62 andere Ausgaben an uns vorbeigerast. Tausende von Spielen flogen in dieser Zeit über die Seiten und gingen durch die Hände der Redakteure. Unzählige Flugmeilen wurden zurückgelegt, um den Entwicklern aus aller Welt auf die Finger zu schauen und die neuesten Trends und News mit nach Hause zu bringen. Es gibt auf diesem Globus fast kein Studio, in dem emsige play-Redakteure noch nicht herumgewuselt sind – glücklicherweise ist uns trotzdem ein Miles&More-Skandal erspart geblieben.

Nun – lange Rede, kurzer Sinn. Wir denken, ihr wisst, was ihr an uns habt und wir wissen definitiv, was wir an euch haben. Ohne die frenetische Begeisterung unserer Leser gäbe es dieses Jubiläum definitiv nicht. Deswegen wollen wir auch aus diesem Anlass extra tief in die Tasche greifen und euch mit unseren vielen Herstellerpartnern und Kollegen zusammen reichlich beschenken. In unserem Jubiläums-Schlaffenland dürfte wohl für jeden etwas dabei sein. Besonders der von play gestiftete Preis hat es in sich. Wir verlosen für zwei Personen jeweils eine Woche „Urlaub“ in den heiligen Hallen der play-Redaktion. Inklusive Anfahrtkosten, Hotelaufenthalt und einer „Mexican Party“ zusammen mit dem gesamten Team. Ihr bekommt die einmalige Gelegenheit, brandheiße Games anzuspielden, den Redakteuren diverse Löcher in den Bauch zu fragen und ein echter Teil der play-Kultur zu werden. Aus diversen Gründen müsst ihr allerdings Volljährig sein, um an dieser Aktion teilnehmen zu können. Natürlich freuen wir uns auch über Zuschriften von Leserinnen.

PREISE

Habt ihr besondere Wünsche? Schreibt uns einfach einen von euch bevorzugten Preis auf eine Postkarte oder in die eM@il. Wir werden versuchen, dies bei der Auslosung zu berücksichtigen. Natürlich wird es nicht möglich sein, alle zufrieden zu stellen, habt da bitte ein wenig Verständnis.

HAPPY BIRTHDAY AUS FERNOST

Selbst das Silent-Hill-Team und der Contra- und Vandal Hearts Guru Nobuya Nakazato gratulierten uns in Tokio zum fünfjährigen Bestehen!



ZUR TEILNAHME

POSTWEG

Redaktion play
Stichwort: Jubiläums-Wahnsinn
Bevorzugter Preis:
Max-Planck-Str. 13
97204 HÖCHBERG

ELEKTROPOST

gewinnertyp@playplaystation.com

Vergesst bitte nicht, auch in der eM@il alle wichtigen Daten (Adresse usw.) anzugeben (Nicht lachen! Passiert viel zu oft!).

Der Rechtsweg sowie Hilfe von der Mafia und ähnlichen Organisationen sind wie immer ausgeschlossen.



PLAY

1 x eine Woche „play-Redaktionsurlaub“ für zwei Personen

Inklusive:

- Anfahrtskosten nach Würzburg
- Hotel für eine Woche
- „Mexican Party“ mit dem ganzen Team
- Nonstop die neuesten Games anzocken
- Fünf-Sterne-Betreuung durch die Redaktion
- V.a. viel Spaß und einen Blick hinter die Kulissen der play

ACHTUNG: Aus diversen Gründen müssen die Teilnehmer hier mindestens 18 Jahre sein!



ELECTRONIC ARTS

- 4 x FIFA 2003
- 4 x F1 2002
- 4 x Need for Speed: Hot Pursuit 2
- 4 x Medal of Honour: Frontline
- 4 x Freekstyle



SAITEK

- 5 x PX5000-Joypad
- 5 x RX 500-Lenkrad
- 5 x DVD Commander Universal
- 5 x RGB-Kabel



SONY

- 1 x Tekken 4-Figur (Jin Kazama in Lebensgröße)
- 1 x PlayStation2
- 1 x Tekken 4
- 5 x Tekken-4-Tasse
- 5 x Tekken-4-Kalender 2003



ACCLAIM

- 5 x Dave Mirra XXX
- 5 x „Auszieh“-Kugelschreiber
- 5 x XXX-Kondom.Set
- 5 x Burnout 2
- 5 x Burnout 2-T-Shirt



NBG

- 5 x PS2 Advanced Controller
- 3 x MemoryCard



CODEMASTERS

- 3 x PlayStation2 im Colin McRae-Design
- 5 x Colin McRae-Tasche



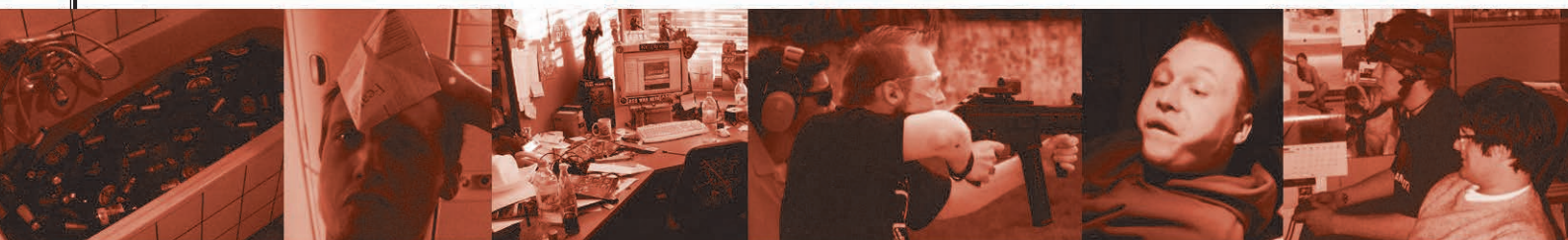
UBI SOFT

- 5 x Grandia 2
- 5 x Jade Cocoon 2
- 3 x Der Anschlag und Buch zum Film
- 3 x Wizardry
- 5 x Ubi Soft T-Shirt



EIDOS INTERACTIVE

- 20 x TimeSplitters 2-Shirt ARSCH
- 20 x TimeSplitters 2-Shirt TOUR
- 3 x TimeSplitters 2-Uhr (Sehr edel! Mit Prägung!)



PIGGYBACK

- 10 x Lösungsbuch Final Fantasy X
- 10 x Lösungsbuch Metal Gear Solid 2
- 10 x Lösungsbuch Silent Hill 2
- 10 x Lösungsbuch Final Fantasy IX
- 10 x Lösungsbuch GT3



BORGMEIER

- 5 x Castle Ween
- 5 x Project Zero

VIRGIN

- 10 x Top-Gun-Cap
- 1 x Limitiertes Baldur's Gate-Poster
- 5 x Barbarian

INFOGRAMES

- 5 x Terminator: Dawn of Fate
- 2 x V-Rally 3 und Logitech Lenkrad
- 2 x Atari-Tasche



VIVENDI

- 5 x Das Ding
- 5 x Das Ding-Shirt
- 5 x No One Lives Forever
- 5 x No One Lives Forever-Shirt
- 5 x Crash Bandicoot
- 5 x Crash Bandicoot-Shirt
- 5 x Half-Life



ACTIVISION

- 6 x O2 PACK – Rucksack und Goodies



KONAMI

- 1 x Metal Gear Solid 2-Deluxe Paket
(u.a. von Hideo Kojima original signiertes MGS2)
- 1 x Überraschungspaket mit 10 Konami-Games



THQ

- 1 x Mega-Packet:
 - 1 x PlayStation2
 - 1 x Logic 3 Soundstation 2
 - 1 x Logic 3 Stabalizer Stand
 - 1 x Logic 3 Multi-Link 2
 - 3 x VR12 PS2 Pad
 - 1 x Red Faction 1
 - 1 x Red Faction 2
- 1 x Packet:
 - 1 x WWE SmackDown! 4
 - 1 x WWF SmackDown! 3
 - 1 x The Rock Standy
 - 1 x The Rock Action-Figur
- 3 x Red Faction 2
- 3 x Summoner 2
- 3 x WWE SmackDown! 4



LOGIC3

- 4 x Dual-Shock 2 Pad
- 2 x ForceFeedback Lenkrad



JÖLLENBECK

- 3 x Rucksack
- 3 x Shadowblade-Arcade Stick



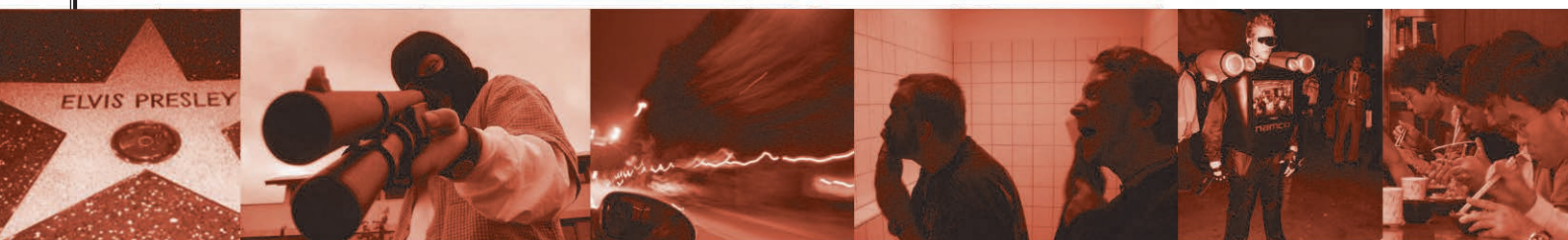
CAPCOM

- 5 x Onimusha 2-Samurai's Destiny



TAKE 2 INTERACTIVE

- 3 x GTA Vice City
- 1 x GTA Vice City-T-Shirt
- 1 x GTA Vice City-Baseballmütze
- 1 x GTA Vice City Zauberwürfel



Sparen Sie über

50,- €



~~69,-⁹⁵~~
35,-

Tekken 4
051400 0

**Portofreie
Lieferung!**

Playstation 1



~~25,-⁹⁵~~
6,-⁴⁰

058200 7
Final Fantasy IX
Platinum



~~25,-⁹⁵~~
8,-⁷⁰

051736 7
Tony Hawk's Pro
Skater 3 Platinum



~~14,-⁹⁵~~
3,-³⁰

051310 1
Rainbow Six -
Lone Wolf



~~14,-⁹⁵~~
3,-³⁰

051150 1
WWE Smackdown! 2
Platinum



~~19,-⁹⁵~~
5,-

051399 4
Syphon Filter 3
Platinum



~~29,-⁹⁵~~
10,-

051385 3
World Rally
Championship Arcade



~~14,-⁹⁵~~
3,-³⁰

051148 5
RTL Skispringen 2002



~~19,-⁹⁵~~
5,-

051650 0
Formel Eins 2001
Platinum



~~29,-⁹⁵~~
10,-

051365 5
Michael Schumacher
Kart 2002



~~19,-⁹⁵~~
5,-

051733 4
Hugo und der
teuflische Spiegel



~~29,-⁹⁵~~
10,-

050697 2
Dragon Ball Z:
Ultimate Battle 22



~~39,-⁹⁵~~
16,-

058199 1
Harry Potter und
der Stein der Weisen

Playstation 2



~~29,-⁹⁵~~
10,-

051143 6
Burnout



~~39,-⁹⁵~~
16,-

050706 1
Gran Turismo
Concept



~~55,-~~
28,-

051155 0
Colin McRae Rally 3



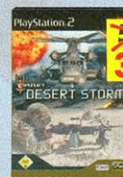
~~39,-⁹⁵~~
30,-

050381 3
Legion: The Legend
of Excalibur



~~29,-⁹⁵~~
10,-

051404 2
Jak & Daxter Platinum



~~39,-⁹⁵~~
30,-

050303 7
Conflict Desert Storm



~~59,-⁹⁵~~
30,-

050655 0
Need for Speed
Hot Pursuit 2



~~59,-⁹⁵~~
30,-

051434 9
Pro Evolution
Soccer 2



~~59,-⁹⁵~~
30,-

051402 6
This is Football 2003



~~59,-⁹⁵~~
30,-

051380 4
Stuntman



~~59,-⁹⁵~~
30,-

051136 0
Turok Evolution



~~59,-⁹⁵~~
30,-

050647 7
DTM Race Driver

Vergleichen Sie:

- Zwei Wochen völlig unverbindlich **testen!**
- 4-mal jährlich **Riesenauswahl** an Büchern, CDs, Videos, DVDs und CD-ROMs.
- Bis zu **70% Preisvorteil!**
- Bücher in exklusiver Club-Ausstattung **garantiert günstiger** als im Handel!
- Exklusive **Buch-Premieren**, lange bevor sie im Handel erscheinen!

Erlebe die Club-Vorteile!

DER CLUB
BERTELSMANN

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte im Club sparen. Ich bin zurzeit kein Kunde im Club Bertelsmann. Schicken Sie mir meine 3 Wunschtitel 14 Tage zur Ansicht mit vollem Rückgaberecht.

Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – **portofreie Lieferung**. Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Club-Mitglied und kann alle Club-Vorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Club-Premieren und und und – aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Club-Vorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich künde.

Bitte beachten Sie, dass Sie das Kennenlernangebot für Neumitglieder nur einmal in Anspruch nehmen können.

☐ Frau ☐ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AH 1000103175

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail (für Informationen und Rückfragen)

Fax-Nr.: 0 180/5 220 111 (dtms 0,12 €/Min.)
Internet: www.click-the-club.de/play

Alle Artikel nur solange Vorrat reicht.

**Meine 3
Wunsch-
Titel**

1					
2					
3					



Dieses Uhrenradio gibt es als
Dankeschön fürs Testen!
Sie dürfen es auf
jeden Fall behalten!

Gratis!

30033

Dirk Gemeinhardt

TOKYO GAME SHOW 2002

TOKYO GA

„Playing is in our DNA“ – mit diesem Motto hat die Computer Entertainment Supplier's Association (CESA), Veranstalter der Tokyo Game Show, exakt 134.042 Besucher aus aller Herren Länder angelockt.

Eine Frage der Ehre: Unter dieser Schirmherrschaft lüfteten viele japanische Entwickler im eigenen Land vom 20. bis zum 22. September ihre Software-Geheimnisse. Zahlreiche kommende PlayStation2-Hits aus dem Land der aufgehenden Sonne wurden bisher nur auf der E3-Messe 2002 Mitte Mai in Los Angeles auf riesigen Leinwänden im Viertelstunden-Takt präsentiert.



○ Perfekte Einstimmung! Mit dem Pokémon-Jumbo flog play nach Japan zur AOU Automaten-Messe und Tokyo Game Show 2002.



Beim Bummel durch den Tokyoter Stadtteil Akihabara – die weltberühmte Shopping-Meile für Videospiele und Elektronik-Artikel – zeichnete sich in den Läden am Vortag der Messe ein eindeutiges Bild ab: PlayStation2-Geräte und die dazugehörigen Spiele nehmen den größten Raum in den Regalen ein. Meterlange Schlangen



○ Mindestens 30 Minuten Wartezeit musste man zum Spielen der Demo-Version in Kauf nehmen.

bilden sich an den Kassen für einen einzigen PS2-Titel, spricht für das RPG .hack // Akus-hou Heni Vol. 2 von Bandai, das just am 19. September erschienen ist.

Während die letzten Dreamcast-Spiele – das Shoot'em Up Ikaruga von Treasure bildet dabei eine Ausnahme – im Fünferpack für 'n Appel und 'n Ei im Wühltisch verhöckert werden, wird für die Firmen Nintendo (GameCube, Game Boy Advance) und Microsoft (Xbox) kräftig die Werbetrommel gerührt. Auch die japanischen Hardware-Verkaufszahlen der Woche vom 16. bis zum 22. September sprechen Bände: 41.700 PlayStation2, 31.200 Game Boy Advance, 12.200 GameCube, 3.100 Xbox und 3.000 PSone.

Es kann nur einen geben!

Im Vorfeld der Tokyo Game Show waren die Erwar-

tungen hoch. Schließlich hatte die Ausstellung in den Jahren zuvor – sie hatte bisher sowohl im Frühjahr als auch im Herbst stattgefunden – mit rückläufigen Besucherzahlen zu kämpfen. So sollten attraktive Aussteller mit noch attraktiveren Produkten diesmal um die Gunst der Besucher werben. Aber Videospiel-Gigant Nintendo hatte bereits im Sommer die Teilnahme an der wichtigsten Messe im asiatischen Raum abgesagt. Demnach konzentrierte sich die Aufmerksamkeit erneut auf Sony und Microsoft.

Ähnlich wie in den besagten Nippon-Läden war der zukünftige Trend im Land von Sony, Suzuki und Sushi nach dem ersten Begutachten der digitalen Exponate klar wie Klopfbüchse: So gut wie alle Software-Hersteller setzen auf die millionenfach verkaufte PlayStation2-Konsole. Folglich lässt sich damit der größte Reibach machen. In diesen Tagen



MESHOW 2002



○ Kunterbunte Bühnenshows brachten Stimmung in die Bude (im Bild: der Namco-Stand)

gab Sony Computer Entertainment darüber hinaus bekannt, dass innerhalb von 30 Monaten weltweit schon 40 Millionen PS2-Geräte ausgeliefert worden sind.

Maßgeschneiderte Spiele

Masse statt Klasse: Im Vergleich zu den zurückliegenden Tokyo-Game-Show-Besuchen glich die Aufmachung in diesem Jahr nicht mehr einem chaotisch anmutenden japanischen Wochenmarkt. In den Hallen der Makuhari-Messe wurden in erster Linie (Top-)Produkte von renommierten Herstellern vorgestellt, zweitklassige Kleinfirma waren nur sporadisch vertreten. Die Spiele waren aller-



○ Metal Gear Solid 2: Substance (spielbar) stand bei allen Besuchern hoch im Kurs.

dings mehrheitlich für das exotische Gusto der asiatischen Videospieler konzipiert. Obwohl über 35 Prozent der gezeigten Titel entweder für die florierende PlayStation2 (21,6 Prozent) oder für die altgediente PSone (14,6 Prozent) bestimmt sind, wird nur eine handverlesene Anzahl davon den Weg nach Europa bzw. nach Nordamerika finden. Besonders ist aufgefallen, dass fast jede große Company eines oder gleich mehrere Rollenspiele in petto hatte. Kein Wunder, nach den jüngsten Umfragen stehen Enix' Star Ocean 3: Till the End of Time, Namcos Tales of Destiny 2 oder Squares Nachfolger der SaGa-Frontier-Reihe, Unlimited SaGa, hoch im Kurs.

Rasterfahndung!

Silent Hill 3, Metal Gear Solid 2: Substance, Devil May Cry 2 etc.: Erwartungsgemäß waren viele PlayStation2-Kracher erstmals als Demo-Version spielbar. Eine Wahnsinns-Überraschung hatte Blizzard auf Lager: In erster Linie bekannt durch die erfolgreiche War- >>>



○ Also doch! Der androgyne Metal-Gear-Solid-2-Charakter Raiden ist doch eine Frau.

Eröffnungsrede von Ken Kutaragi

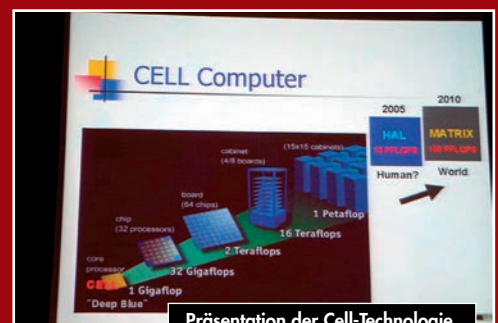
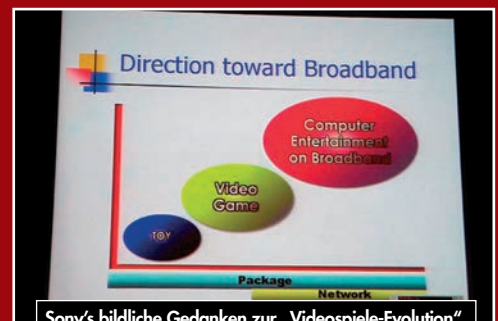
PlayStation-Erfinder und CEO of Sony Computer Entertainment



Eröffnete die TGS: Ken Kutaragi.

Nachdem Microsoft-Boss Bill Gates 2001 richtig auf den Putz gehauen hatte, sprach diesmal der PlayStation-„Vater“ Ken Kutaragi bei der Eröffnung rund eine Stunde lang vor Vertretern aus Industrie und Fachpresse. Nach der Besprechung der weltweiten Marktdaten ging das Sony-Mastermind auf die Zukunft der Videospiele ein. Er warnte vor zu hohen Gewinnerwartungen im Online-Bereich. Nach seinen Angaben unterscheidet sich das Business-Modell zu sehr von herkömmlichen Offline-Projekten. Die Rendite wird demnach deutlich geringer ausfallen, da nach Abschluss der Programmierarbeiten durch den Betrieb von Servern und durch die Betreuung des Spiels weitere Kosten anfallen.

Zuletzt sprach Kutaragi über den Cell-Chip und dessen technische Möglichkeiten. Er wird derzeit in Zusammenarbeit mit IBM und Toshiba entwickelt. Dabei betonte er nochmals, dass dieser Hightech-Baustein derzeit nicht in Verbindung mit der PlayStation3 zu sehen ist.



AOU Automaten-Messe

19. 09. 2002 bis 20. 09. 2002

Die Quintessenz: Die 40. Automaten-Ausstellung auf dem Tokyoter Big-Sight-Ausstellungsgelände brillierte nur mit wenigen Höhepunkten. Dazu gehörte auf jeden Fall House of the Dead III, das auf dem Xbox-artverwandten Chihiro-Board programmiert wurde. Statt einer herkömmlichen Lightgun schießt man hier mit einer Shotgun auf die untoten Angreifer. Nach OutRun 2 konnte man stattdessen lange suchen.

Namco hat Akzente gesetzt mit dem Samurai-Schwertkampf-Spiel Mazan: Flash of the Blade. Die Plastik Klinge funktioniert praktisch wie eine Lichtpistole. Konami stellte die Lightgun-Ballerei Combat Zone vor. Bei diesem Titel können bis zu vier Personen gleichzeitig zur Waffe greifen. Reges Interesse zeigten die Besucher auch an World Soccer Winning Eleven: Arcade Game Style.

Sammy präsentierte die neue 32-Bit-Hardware Atomiswave samt der drei Produkte Maximum Speed (Racer), Sports Shooting USA und Premium Eleven (Fußball mit Trackball-Steuerung).

Bei Capcom ist einzig das Beat'em Up Capcom Fighting All Stars (System 246) erwähnenswert.

Am Rande der Veranstaltung machte SEGA zudem publik, dass die Entwicklungsarbeiten an der NAOMI-3-Platine bereits voll im Gange sind.



Mit Shotgun: House of the Dead III von SEGA



Mazan: Flash of the Blade (Namco)



Auf den Hund gekommen: Dogstation von Konami.



Die Remakes von Final Fantasy und Final Fantasy II (hier die Limited Edition) waren ein herausragender PSone-Lichtblick.



Kein Final Fantasy XII. Square zeigte „nur“ Unlimited SaGa.

Craft-Trilogie und die Diablo-Metzelei (beides PC), zauberte das Unternehmen am frühen Morgen bei einer Pressekonferenz ein echtes Ass aus dem Ärmel: Im fernen Japan kündigten die US-Amerikaner StarCraft Ghost an. Hierbei handelt es sich nicht um ein Sequel des genialen PC-Weltraum-Strategie-Epos, sondern um ein Action-Adventure (**eine umfangreiche Besprechung der zehn TGS-Highlights folgt ab Seite 37**).

Viele der erhofften Uraufführungen glänzten spontan durch Abwesenheit. Weder Final Fantasy XII, noch Soul Calibur II, Onimusha 3, Ridge Racer VI, Resident Evil: Online oder das brandneue Sony-Rennspiel AX Impact waren

schließlich zu sehen. Auch das Rollenspiel-Derivat Final Fantasy X: Another Lord – The Lord of Future – es wird eine Rikku- und Yuna-Edition geben – blieb spurlos verschwunden.

Unsterblich: das PSone-Revival

Die graue 32-Bit-CD-Schleuder hat bereits acht Jahre auf dem Buckel. Trotz ihres beachtlichen Alters bildete die PSone bei der diesjährigen Tokyo Game Show die zweitstärkste Fraktion. Anders als in den Hauptabsatzmärkten Europa oder Nordamerika, wurde im Mutterland der PlayStation abermals neue Kids-Software zur Schau gestellt. Mit dem 2001 veröffentlichten, speziell für Kinderhände kreierten Controller, kann man z.B. einfache Lernprogramme bedienen, und das noch bevor die ersten Milchzähne wachsen. Allerdings setzte sich das TGS-Lineup nicht nur aus Games für Kinder zusammen. Eine starke Dominanz übten die Titel der preisgünstigen SuperLite 1500 (Konami), sowie ebenbürtiger Low-Budget-Reihen aus. Das heißt: Coin-op-Evergreens (u.a. Raiden, Super Sonic Wings) und diverse PSone-Klassiker standen in diesen Tagen im Rampenlicht. Diese sind inzwischen zum Spottpreis von ca. 12 Euro zu haben.

Der PSone-Höhepunkt schlechthin war Squares Final-Fantasy-Premium-Package (FF und FF II, inkl. Sammelfiguren).



In Deutschland ist Everybody's Golf 3 immer noch nicht erschienen. In Japan veröffentlicht Sony Computer Entertainment in Kürze die Online-Version des Golfspiels.

Frank Michaelis

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Smalltalk: Der Metal-Gear-Solid-Schöpfer plaudert aus dem Nähkästchen!

TOP



Die MGS2 Ultimate Box erscheint Anfang Dezember in Japan.



Hideo Kojima stellte zur Tokyo Game Show neben MGS2: Substance auch den zweiten Z.O.E-Teil vor.

PS2

play: Warum haben Sie Metal Gear Solid 2: Substance entwickelt?

Hideo Kojima: MGS2 ist ein sehr story-intensives Spiel. In Substance konzentrieren wir uns auf das Gameplay und setzen auf Action. Es gibt Spieler, denen die Geschichte in MGS2 zu komplex war, und die mehr Action wollten. Es gab Kritik, dass die Story bei MGS2 zu viel Platz einnimmt. Mit Substance zeigen wir nun die actionreiche Seite von Metal Gear.

play: Denken Sie, dass es ein Fehler war, der Story in MGS2 so viel Platz einzuräumen?

H. Kojima: Nein, denn wir haben mit MGS eine Geschichte angefangen, die wir mit MGS2 beendet haben.

play: Würden Sie MGS2 heute anders machen, beispielsweise mit weniger Codec-Einblendungen?

Hideo Kojima: Die Codec-Nachrichten leiten den Spieler durch MGS2. Sie helfen ihm, sich

zu orientieren und haben wenig mit der Geschichte zu tun. Ich würde MGS2 heute wieder genauso machen wie damals.

play: Haben Sie für bekannte Szenen, in denen neue Charaktere auftreten, neue Sprachausgaben aufgenommen?

H. Kojima: Wir haben manches neu aufgenommen, haben aber auch einige Sprachsamples von MGS2 einfach neu abgemischt. Beispielsweise wenn Snake statt Raiden zum Einsatz kommt.

„JA, WIR WOLLEN EIN NEUES METAL GEAR ENTWICKELN.“

Hideo Kojima, MGS-Schöpfer

play: Snake wird ein spielbarer Charakter sein?

H. Kojima: Ja, viele Fans wollten Snake wiederhaben und in den „Snake Tales“ können sie fünf Aufträge mit ihm erledigen. Er kann jetzt auch einige Waffen verwenden, die vorher nur Raiden benutzen konnte.

play: Haben Sie Snake eingebaut, weil viele Spieler mit Raiden unzufrieden waren?

H. Kojima: Raiden war für MGS2 sehr wichtig und nur mit ihm hat die Story funktioniert. Raiden und Snake sind zwei gleichwertige Charaktere. Dennoch gehört Snake immer in ein Metal Gear.

play: Würden Sie in Zukunft Raiden noch einmal in einem Metal Gear verwenden?

H. Kojima: Nach den vielen negativen Reaktionen der Fans bin ich mir nicht sicher.

play: Haben Sie vor, nach Substance eine weitere Metal-Gear-Episode in der Art von MGS und MGS2 zu machen?

H. Kojima: Ja, wir wollen ein neues Metal Gear entwickeln.

play: Wollen Sie Metal Gear in Zukunft in verschiedene Richtungen entwickeln?

H. Kojima: Ja, wir wollen nicht nur die „echten“ Nachfolger MGS, MGS2, MGS3 usw... machen, sondern auch Spiele abseits dieser Schiene. Die einzelnen Elemente, wie VR-Training, lassen sich in eigenständige Spiele integrieren, wie es jetzt bei Substance der Fall ist. Substance und The Document of MGS2 sind die ersten Schritte in diese Richtung. ■



Nach der Fertigstellung der Nippon-Version von MGS2 begann man mit Substance.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	Konami Tokyo
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Ende 2002/Anfang 2003

FERTIGGESTELLT

80%

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Dirk Gemeinhardt

STARCRAFT GHOST

**Blizzards neue Wege:
Echtzeit-Action statt
Echtzeit-Strategie**

TOP



○ Zu den feindlichen Einheiten gehören auch die Hydralisken der Zergs.



○ Das Action-Adventure erweitert die bestehende StarCraft-Hintergrundgeschichte.



Weltpremiere am Freitag, 20. September 2002: Am Vormittag – noch bevor die Tokyo Game Show offiziell vom PlayStation-Schöpfer Ken Kutaragi eröffnet wurde – enthüllte der Spielehersteller Blizzard (u.a. Warcraft III, PC) im nahe gelegenen, besonders luxuriösen New Otani Hotel, mit StarCraft: Ghost das wohl größte Geheimnis dieser Messe.

Wenig bekannt: Bereits vor zwei Jahren ist StarCraft 64 erschienen, gegen Ende der Nintendo-64-Ära. Der Titel stellt bislang die einzige Konsolen-Interpretation des Echtzeit-Strategie-Epos' dar.

Vorhandenes Erfolgsrezept

Die Story-Grundlage für das PS2-Action-Adventure bilden der PC-/Mac-Titel StarCraft (1998) sowie das Expansion-Pack StarCraft: Brood War. Woher kommt der Untertitel „Ghost“? Die Hauptdarstellerin Nova gehört

der gleichnamigen Einheit an. Kenner der beliebten Computer-Version wissen diese Einheit vor allem aus zwei Gründen zu schätzen: Deren Mitglieder können sich vorübergehend unsichtbar machen und haben durchschlagkräftige Waffen. Außerdem können sie beispielsweise in der PC-Version den „Fuhrpark“ des Gegners sabotieren und mit Nuklearangriffen dessen Schlagkraft schwächen.

Nova – ihr Look erinnert frappierend an StarCraft-Actrice Sarah Kerrigan – ist eine Terranerin. In Anlehnung an die 30 Einzelaufträge des Computer-Spiels kämpft sie in den Weiten des Weltraums gegen die Rassen der Zergs und Protoss, um die absolute Vorherrschaft in der Galaxie zu erlangen.

Mit vereinten Kräften

Blizzard Entertainment kooperiert bei diesem Projekt mit Nihilistic Software, den Machern des Action-Rollenspiels Vampire: The Mas-

querade – Redemption (2000,PC). StarCraft: Ghost soll sich durch ein non-lineares Gamedesign deutlich von den anderen Genre-Kollegen unterscheiden. So wird es für Probleme jeweils mehrere Lösungsansätze geben. Die Protagonistin kann mit den aus der PC-Vorlage bekannten Terraner-Marines die Feuerkraftballen, ihre einzigartige Ghost-Hightech-Ausrüstung einsetzen, oder mit StarCraft-typischen Vehikeln (Vulture, Goliath, Arclite Siege Tank etc...) das Missionsziel erfüllen. ■



○ Nova in der speziellen Montur der Ghost-Einheit.



○ Bill Roper, Vice President von Blizzard North (rechts im Bild), stellte StarCraft: Ghost höchstpersönlich vor.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Vivendi
Entwickler	Blizzard Entert./ Nihilistic Software
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Ende 2003

FERTIGGESTELLT

30%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

SILENT HILL 3

TOP



Dahlia

Ist Silent Hill 3 zeitlich vor dem ersten Teil angesiedelt? Die junge Frau erinnert einerseits an Gwyneth Paltrow, andererseits an Dahlia Gillespie (Silent Hill) in jungen Jahren.

Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	Konami Tokyo
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2. Quartal 2003

PS2

Was wäre aus der Silent-Hill-Trilogie geworden, hätte der kanadische Physiker Reginald Fessenden vor 96 Jahren nicht das Radio-Gerät erfunden? Harry „Stahlrohr“ Mason und James Sunderland hätten gegen die dämonischen Ausgeburten der Hölle nicht einmal den Hauch einer Chance gehabt. Das Empfangsgerät wird auch die Silent-Hill-3-Hauptdarstellerin Heather wieder mit einem lauten Rauschen vor Gefahren warnen.

Ekelhafter Alptraum oder paranoide Parallel-Welt? Heather gerät beim Besuch des Lakeside-Vergnügungsparks vom Regen in die Horror-Traufe. Plötzlich befindet sie sich in einer Parallel-Welt. Sie macht sich auf die Socken, um das Gelände zu erkunden... In der Kürze liegt die Würze: Trotz des geringen Umfangs der ersten, nur begrenzt spielbaren Fassung, vermittelt Silent Hill 3 einen noch schaurig-schönen Eindruck als der Angst einflößende PS2-Vorgänger.

ERSTEINDRUCK Genre: Survival-Horror

★★★★☆ — Vielversprechend

FERTIGGESTELLT

50%

SPIELER

1

DEVIL MAY CRY 2

TOP



Die Anzahl der Gegner hat drastisch zugenommen. Dante kann jetzt an Wänden entlanglaufen und dabei kämpfen.

Hersteller	Electronic Arts
	www.capcom-europe.com
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2. Quartal 2003

PS2

Dante oder Lucia: Schon vor Spielbeginn hat man die Qual der Wahl: Entweder man bestreitet das diabolische Abenteuer mit dem aus allen Rohren schießenden und Schwert schwingenden Helden aus dem ersten Teil, oder mit der erst kürzlich eingeführten Debütantin. Anfang und Ende der Story werden von dieser Entscheidung maßgeblich beeinflusst. Producer Tsuyoshi Tanaka – er leitet anstelle von Resident-Evil-Erfinder Shinji Mikami das Projekt – bringt eine weibliche Akteurin ins Spiel, da man in Teil 1 Trish nur in den Zwischensequenzen bewundern konnte.

Staunen ruft die pompöse Polygon-Architektur in den Außen- und Innenarealen hervor. Die Grafikpracht übertrifft die grandiose Präsentation des Erstlingswerkes. Außerdem gestaltet sich das Leveldesign ausgewogener. Grund dafür: Der Schwierigkeitsgrad passt sich permanent dem Talent des PS2-Konsolisten an.

ERSTEINDRUCK Genre: Action

★★★★☆ — Vielversprechend

FERTIGGESTELLT

60%

SPIELER

1

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

TOP



Der Begriff „Jehuty“ stammt aus der ägyptischen Mythologie. Genauso wie der Untertitel der japanischen Version „Anubis“.

Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	Konami Tokyo
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal 2003

PS2

Cel-Shading-Technik erzeugt beim zweiten PlayStation2-Auftritt den ansprechenden Comic-Look. Dadurch wirken sowohl die Mechs als auch die Umgebungen wie aus einem Guss. Gleiches gilt für die eindrucksvollen Spezialeffekte, die durch die Waffen und Kampftechniken und deren Auswirkungen des Orbital Frame Jehuty ausgelöst werden. Übrigens: Leo Steinbuck, der Akteur des ersten Teils, ist ebenfalls wieder mit von der Partie. Er sitzt jetzt im Cockpit der Kampfmaschine mit dem Namen „Vic Viper“.

In der Demo-Version stachen vor allem die spannenden Fights mit unzähligen Gegner-Spezies ins Auge: Stellenweise war der Bildschirm mit Scharen kleiner Roboter-Drohnen übersät, die dann vom Jehuty mit der Laser-Klinge, mit der Laser-Kanone oder im Nahkampf der Reihe nach eliminiert werden mussten...

ERSTEINDRUCK Genre: Action

★★★★☆ — Vielversprechend

FERTIGGESTELLT

70%

SPIELER

1-2

Skurrilitäten der Messe

SPIEL-DES-LEBENS-CONTROLLER (TAKARA)



Verliebt, verlobt, verheiratet: Der passende Controller für die zahlreichen PS2- und PSone-Varianten des Brettspiel-Klassikers aus dem Hause MB.

HEAD MOUNTED DISPLAY PUD-J5A (SONY)



Für 59.800 Yen (umgerechnet 520 Euro) verschafft die Brille mit einer Auflösung von 180.000 Pixel den Rundumblick. Beispielsweise unterstützt Taitos Kampfsimulation Energy Airforce dieses Gerät.

DUAL-SHOCK-2-USB-KEYBOARD (SAMMY)



Nichts für Wurstfinger! Neben einem vollwertigen PS2-Controller befindet sich eine komplette Tastatur im unteren Bereich des Joypads. Ideal für Online-Spaziergänge.

TAIKO NO TATSUJIN (NAMCO)



Zur PS2-Umsetzung des Coin-ops Taiko No Tatsujin liefert Namco ab Ende Oktober den dazugehörigen Trommel-Controller im Bundle mit aus.

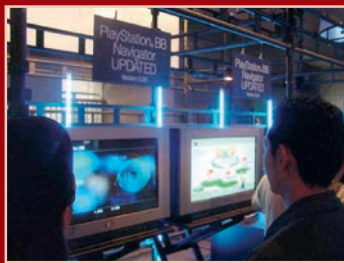
WEIß-TRANSPARENTE PLAYSTATION2



Die nächste Special Edition: Nun in weiß, als Huldigung an das japanische Sony-Maskottchen Toro. Erscheinungstermin: unbekannt.

Breitband-Update

Online-Download – offline verwenden: Ebenfalls zur TGS wurde das Update der PlayStation2-Breitband-Software vorgestellt. Die Version 0.2 weist Verbesserungen auf, die von der auf der PS2-Festplatte befindlichen 0.1-Fassung automatisch heruntergeladen werden. Die größte Attraktion ist dabei die Erweiterung des Musik-Kanals, da man innerhalb weniger Minuten eine Audio-CD in komprimierter Form auf die Harddisk kopieren kann. Besitzt man eine Digi-Cam, kann man Bilder per USB zur PS2 transferieren. Weiterhin funktioniert allerdings das Verschieben von Daten nicht und auch ein Internet-Browser ist nicht vorhanden. Kommt Zeit, kommt Rat...



Japan-Reisetipp für Zocker

In der Tokyo Bay befindet sich der Indoor-Freizeit-SEGA-Joyopolis, in dem schon Film- und Showgrößen wie Leonardo DiCaprio, Michael Jackson und der Spider-Man-Darsteller Tobey Maguire auf ihre Kosten kamen. Neben vielen Attraktionen, wie diversen Fahrgeschäften, sorgt natürlich die Bandbreite an alten und neuen Coin-ops von SEGA & Co. für Kurzweil. Highlight und daneben auch die einzige Gelegenheit, essbare Souvenirs zu erstehen, ist die Eisdiele/Snackbar „I can't believe it's Yogurt!“ Sowohl die Verpackungen als auch das Interieur wurden von SEGA-Mäzen Yu Suzuki (u.a. Virtua Fighter 4) entworfen....



RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

PS2



Rygar kann seine Waffe mannigfaltig einsetzen. In der Demo-Version waren all diese Funktionen noch nicht ausführbar.

Die Neuauflage des Arcade-Titels von 1986 – das Spiel heißt in Japan Argo No Senshi – fiel durch Leveldesign und die gelungene Präsentation äußerst positiv auf. Neben den Kampf-Elementen – gemäß des Klassikers wird die an eine Kette geschmiedete, mit Eisendornen besetzte, Scheibe geschwungen – machen die stillvollen Jump'n-Run- und Geschicklichkeits-Passagen den besonderen Reiz aus. Auch sie stellen eine Reminiszenz an den Oldie dar. Sidescroller adieu! Die Erkundung der weitläufigen 3D-Areale benötigt viel Zeit. Ein spätes Anzeichen von Glasnost: Der Soundtrack wird vom Moskauer Symphonieorchester eingespielt.

Hersteller: Tecmo – Entwickler: Tecmo – 1 Spieler – Preis: ca. € 60 – Erhältlich ab: 1. Quartal 2003 – Genre: Action – www.tecmo.com

★★★★★ — Hervorragend
FERTIGGESTELLT 80%

CONTRA: SHATTERED SOLDIERS

PS2



Contra: Shattered Soldiers ist seit rund zwei Jahren in der Entwicklung.

Shoof'em-Up-Festival in den USA und in Japan: Am 30. Oktober bzw. am 13. November kommt die PS2-Reinkarnation der Konami-Hit-Reihe aus den späten Achtzigern und frühen Neunzigern in den Handel. Trotz der 2D-Präsentation bestehen alle Objekte aus Polygonen. Verantwortlich für diese Entscheidung zeichnet Nobuya Nakazato. Er war schon 1987 an der Spielhallen-Version von Contra beteiligt. Gespielt mit riesigen Gegnern, einer zeitgemäßen Optik, Heavy-Metal-Sound und einem ausgefeilten Level-Design, versucht man jetzt, die PSone-Schmach von Contra: Legacy of War und C: The Contra Adventure (beides Appaloosa) schnellstens unter den Teppich zu kehren.

Hersteller: Konami – Entwickler: Konami Tokyo – 1-2 Spieler – Preis: ca. € 60 – Erhältlich ab: 1. Quartal 2003 – Genre: Shoof'em Up – www.konami-europe.com

★★★★★ — Hervorragend
FERTIGGESTELLT 80%

SHINOBI

PS2



Hotsuma beherrscht den Doppelsprung. Man erreicht damit auch höher gelegene Ebenen. Neu hingegen ist das Schwertkampf-Feature.

SEGA lockte mit der PS2-Neuauflage von Shinobi an den pompösen Messestand. Ursprünglich war das Ninja-Abenteuer als Dreamcast-Projekt geplant. Nach der Einstellung der Konsolen-Produktion Anfang 2001, hatte man sich entschieden, auf die PlayStation2 umzusatteln. Da nach Aussagen von Overworks-Chef Noriyoshi Ohba dem Entwickler-Team langsam die Ideen ausgingen, band man den Wechsel in die dritte Dimension ein. So ist Stealth Dash entstanden: Man löst sich auf, die Silhouette bleibt zurück – mehrere Ninjas werden auf einmal attackiert. Wie in Revenge of Shinobi (u.a. Mega Drive) wird PS2-Mime Hotsuma auch über magische Kräfte verfügen.

Hersteller: SEGA – Entwickler: SEGA Overworks – 1 Spieler – Preis: ca. € 60 – Erhältlich ab: 4. Quartal 2002/1. Quartal 2003 – Genre: Action-Adventure – www.sega.com

★★★★★ — Hervorragend
FERTIGGESTELLT 80%

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

PS2



Jeder Charakter verfügt über drei Kampfstile. Fans werden sich zudem an den brachialen Special Moves ergötzen.

Get over here! Einen bleibenden Eindruck hat das berühmt-berüchtigte Beat'em Up von Midway hinterlassen. Obwohl die blutrünstigen Fatality-Moves in der Beta-Version noch nicht spielbar waren, haben vor allem die interaktiven Schauplätze imponiert. Man kann sich in den zumeist kreisrunden Arenen frei bewegen. Die Modi setzen sich wie folgt zusammen: Arcade, Vs.-Mode, Practice-Mode und Konquest-Mode. Bei der zuletzt genannten Spielvariante werden die martialischen Auseinandersetzungen in eine Story eingebettet. Im Kampf auf Leben und Tod steigen altbekannte Visagen wie Scorpion, Sub Zero, Johnny Cage etc. in den Ring.

Hersteller: Konami – Entwickler: Midway – 1-2 Spieler – Preis: ca. € 60 – Erhältlich ab: 4. Quartal 2002 – Genre: Beat'em Up – www.midway.com

★★★★★ — Hervorragend
FERTIGGESTELLT 70%

RED DEAD REVOLVER

PS2



Red startet einen Rachefeldzug gegen die Mörder seiner Eltern.

Beim digitalen Spaghetti-Western waren im Vergleich zur E3-Version kaum Fortschritte zu erkennen. Obwohl die Angels Studios sich mit der Smuggler's-Run- und der Midnight-Club-Street-Racing-Reihe in den vergangenen beiden Jahren in der PS2-Szene einen Namen geschaffen haben, ist die Ballerei immer noch durchschnittlich. Zwischen den Sequenzen, in denen der Revolverheld Red des Öfteren in den romantischen Sonnenuntergang galoppiert, fallen die Schusswechsel im Story-Mode sehr blutrünstig, aber extrem kurz aus. Des Weiteren vermisst man beim Gameplay die Abwechslung. Ob das der angekündigte Kopfgeldjäger-Modus wettmachen kann bleibt abzuwarten.

Hersteller: Electronic Arts – Entwickler: Angel Studios – 1 Spieler – Preis: ca. € 60 – Erhältlich ab: 1. Quartal 2003 – Genre: Shooter – www.capcom-europe.com

★★★☆☆ — Vielversprechend
FERTIGGESTELLT 70%

MESSEBUMMEL KOMPAKT: DIE PLAYSTATION2-SPIELE-AUSLESE IM ÜBERBLICK

Name	Hersteller	Genre	JAP-Release	PAL-Release
Action/Adventure/Shooter				
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	Action	4. Quartal '02	ja
Clock Tower 3	Capcom	Adventure	1. Quartal '03	tba.
Raging Bless	PCCW	Action	1. Quartal '03	tba.
Silent Scope 3	Konami	Shooter	erhältlich	ja
Point Blank/Time Crisis Compilation	Namco	Lightgun-Shooter	4. Quartal '02	tba.
Rollenspiel				
Arc the Lad: Seirei no Tasogare	Sony	Rollenspiel	tba.	nein
Dark Chronicle	Sony	Rollenspiel	4. Quartal '02	ja
Breath of Fire V: Dragon Quarter	Capcom	Rollenspiel	4. Quartal '02	ja
Persona III: Nocturne	Atlus	Rollenspiel	2. Quartal '03	nein
Sakura Taisen: Atsuki Chishio Ni	SEGA	Rollenspiel	tba.	tba.
Star Ocean 3: Till the End of Time	Enix	Rollenspiel	4. Quartal '02	ja
Tales of Destiny 2	Namco	Rollenspiel	4. Quartal '02	nein
Unlimited SaGa	Square	Rollenspiel	4. Quartal '02	tba.
Venus & Braves	Namco	Rollenspiel	tba.	nein
Mech-Action				
Armored Core 3: Silent Line	From Software	Mech-Action	1. Quartal '03	ja
SD Gundam G Generation Neo	Bandai	Mech-Action	4. Quartal '02	nein
Panzer Frame J-Phoenix: Cobalt Team	Takara	Mech-Action	tba.	nein
Virtua On: Marz	SEGA	Mech-Action	tba.	nein
Rennspiel				
Choro Q HG3	Takara	Rennspiel	tba.	nein
Kaido Battle	Genki	Rennspiel	tba.	nein
Tokyo Xtreme Racer: Zero One	Genki	Rennspiel	4. Quartal '02	ja
Zero 4 Champ Series: Drift Champ	Hudson	Rennspiel	4. Quartal '02	nein
Musikspiel				
Bravo Music! 2	Sony	Musikspiel	4. Quartal '02	ja
Pop'n Music 7	Konami	Musikspiel	4. Quartal '02	nein
Taiko No Tatsujin	Namco	Musikspiel	erhältlich	nein
Technic Beat	Arika	Musikspiel	4. Quartal '02	nein
Geschicklichkeit				
Bomberman: Jetters	Hudson	Geschicklichkeit	4. Quartal '02	nein
Space Fisherman	Sony	Geschicklichkeit	1. Quartal '03	nein
Devil Dice Go	Sony	Geschicklichkeit	4. Quartal '02	ja
Beat'em Up				
Capcom Fighting All Stars	Capcom	Beat'em Up	2. Quartal '03	ja
Guilty Gear XX	Sammy	Beat'em Up	tba.	ja
Funsport/Sportspiel				
Evolution Skateboarding	Konami	Funsport	4. Quartal '02	ja
J-League: Winning Eleven 6	Konami	Sportspiel	erhältlich	nein
K-1 World Grand Prix	Konami	Sportspiel	erhältlich	nein
NBA Starting Five	Konami	Sportspiel	4. Quartal '02	ja
Simulationen				
DogStation	Konami	Hunde-Simulation	tba.	nein
Energy Airforce	Taito	Flugsimulation	erhältlich	ja
Lowrider	PCCW	Poser-Simulation	1. Quartal '03	tba.

Wirbel um FF-X-Yuna

In dem weit ab vom Schuss gelegenen Shopping-Bereich der Tokyo Game Show sorgte die Square-Bude für Aufregung. Dort hing ein Poster vom weiblichen Final-Fantasy-Charakter Yuna, das sie in einem futuristischen Outfit mit einer Waffe in der Hand zeigt. Im Hintergrund sind zwei Figuren zu sehen, die allerdings in einen Schatten gehüllt sind. Der Wandschmuck war bei den Besuchern heiß begehrt und innerhalb weniger Stunden ausverkauft. Man darf davon ausgehen, dass diese Montur im Zusammenhang mit Final Fantasy X: Another Lord - The Lord of Future steht. Von dem Rollenspiel soll es angeblich eine Rikku- und eine Yuna-Version geben.



Spielhallen-Situation in Japan

Virtua Fighter 4: Evolution – das neueste Update des Spielhallen-Beat'em-Ups gibt in nahezu allen Spielhallen den Ton an. In vielen Arcade-Tempeln befinden sich vier- bis fünf Mal mehr VF4-Automaten als Soul-Calibur-II-Kabinette. Tekken 4 spielt nur eine untergeordnete Rolle. Hoch im Kurs stehen auch zwei weitere SEGA-Produkte, World Club Championship Football – die Mischung aus Videospiel und Trading-Card-Sammelleidenschaft und die Pferde-Rennsimulation Derby Owners Club II. Auch Treasures innovativer Vertical-Shooter Ikaruga (auf NAOMI-Platine) lockte den Besuchern die 100-Yen-Stücke aus der Tasche. Weiterhin sehr beliebt ist Konamis Bemani-Reihe.



TGS-GERÜCHTEKÜCHE

GARNIERT MIT FAKTEN



Die **nächste Tokyo Game Show** wird im kommenden Jahr höchstwahrscheinlich eine reine Fachbesucher-Messe werden +++ Für SEGAs Mechspiel **Virtua On: Marz** wird es einen Twin-Joystick geben. Auf eine Online-Funktion wird jedoch verzichtet +++ Capcom entwickelt **Auto Modellista 2** – nun mit Breitband-Anschluss +++ Auf dem Tokyo International CG Festival werden höchstwahrscheinlich erste Rendersequenzen von **Onimusha 3** und **Ace Combat 5** gezeigt +++ Jurassic-Park-Autor **Michael Crichton** entwirft zusammen mit SEGA einen neuen Titel (2004). +++ **Konami** ist nach einer Studie Japans erfolgreichster Publisher +++ Sony Music bringt in Japan die Audio-CD „**Dragon Quest Complete**“ heraus. 92 Tracks des RPGs wurden vom London Philharmonic Orchestra neu eingespielt +++ Es wird voraussichtlich eine Limited Edition von Shin Contra/**Contra: Shattered Soldiers** in Nippon geben +++ SEGA wird für PS2 alte Coin-op- und Konsolen-Klassiker veröffentlichen +++ **Metal Gear Solid 2: Substance** wird in Japan für Xbox nicht mehr erscheinen +++ Der englische Sänger Izzy wird den Titelsong von **Rygar: The legendary Adventure** trällern +++ Capcom bringt für den GBA **Onimusha: Tactics** heraus +++ Koei wird die erweiterte Version von **Dynasty Warriors 3** auch in Europa veröffentlichen +++ Optimus Prime und Megatron kehren bei Takaras **Transformers: Generation Zero** zurück +++ Square bringt in Japan Kingdom Hearts: Final Mix heraus (Ende 2002) +++



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 Softwareschundel und trennt dabei sorgfältig
die Spreu vom Weizen.

PreScreen

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

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

Redakteurskürzel

Sven Liebold	SL	Heiko Strobel	HS
Dirk Gemeinhart	DG	Marc Kirzeder	MK
Mark Liebold	ML	Gunther Hruby	GH

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

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

FERTIGGESTELLT



Eine grobe Einschätzung soll euch über den
derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.

INHALT 11/2002

PLAYSTATION2

Alter Echo	102
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	54
Firewarrior	50
GTA Vice City	44
Haven	58
Micromachines	99
Monopoly Party	99
Powerpuff Girls	102
RoboCop	52
Robotech Battlecry	102
Rocky	96
Sly Raccoon	62
Tribes: Aerial Assault	64
WWE SmackDown! Shut your Mouth	98
Zapper	99



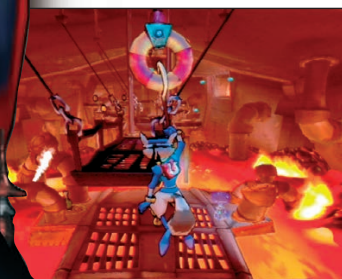
○ GTA Vice City



○ Der Herr der Ringe: Die Gefährten



○ Rocky



○ Sly Raccoon

GTA *Vice city*

„Das verdammte Koks ist gestreckt... Luigi, wo ist meine Kanone?!“



○ In den Straßen von Vice City regieren die Gangs. Hier zu sehen: Haitianer.



○ Drei Vollmonde? In das Penthouse darf Tommy nur mit dem richtigen Outfit.



PS2 Grand Theft Auto III zählte – und zählt noch immer – gleichermaßen zu den erfolgreichsten, wie auch zu den außergewöhnlichsten Videospielen der letzten Jahre. Nicht minder außergewöhnlich ist allerdings das Verhalten des amerikanischen Herstellers Rockstar Games. Generell verfolgt das Unternehmen die Politik des Schweigens, ganz besonders, wenn es um GTA Vice City geht. Ob es sich dabei um eine ganz besondere Firmenphilosophie handelt, oder schlichtweg um Arroganz und Überheblichkeit, sei dahingestellt. Seit unserem kleinen Besuch in Miami (play-Ausgabe 09/02) war der Informationsfluss rund um den heiß erwarteten Nachfolger des Millionensellers GTA III mehr als spärlich. Und erst jetzt – kurz

vor dem Release – ist es Pressevertretern zum ersten Mal gestattet worden, selbst das Joypad in die Hand zu nehmen und ein paar Runden durch Vice City zu drehen.

„Press Start“...

...und findet euch im Jahr 1986 wieder – irgendwo in einer dunklen Seitengasse von Vice City. Der kleine Drogendeal, den ihr für euren Boss Sonny Forelli über die Bühne bringen solltet, ist schief gelaufen. Sowohl das Geld, als auch das Kokain sind weg. Um zu wissen, dass der italienische Heißsporn darüber nicht glücklich sein wird, muss man keine Wahrsager-Schule durchlaufen haben. Niemand enttäuscht Sonny Forelli, und schon gar nicht der Exilgangster Tommy Vercetti. Ihr

habt ein Problem, und zwar ein großes! Das Geld und die Drogen müssen wieder her und am besten sollten Tommy und der schmierige Rechtsanwalt K. Rosenberg, der bei dem Deal ja „nur“ den Wagen gefahren hat, gleich die Köpfe der neunmalklugen Störenfriede mit draufpacken.

Das Intro zeigt nicht nur, wie ihr in den Schlamassel hineingeratet, es lässt auch gleich durchblicken, dass Rockstar North – vormals DMA Design – bei der Entwicklung den Zwischensequenzen mehr Aufmerksamkeit geschenkt hat, als denen von GTA III. Die kleinen Ingame-Videos wirken jetzt dynamischer und die Charaktere lebendiger, was nicht zuletzt an den Stimmen der bekannten Synchronsprecher (Ray Liotta, Phillip Michael Thomas, etc.) und der sehr derben Sprache liegt. Die Atmosphäre wirkt somit dichter und



○ Obacht geben, länger leben! Die ferngesteuerten Hubschrauber sind oft mit Sprengstoff beladen.



○ In den Autos fahren nun auch des Öfteren mehrere Passagiere mit.



◉ Als Krankenwagenfahrer kann man sich ein kleines Zubrot verdienen.



◉ Erstmals kann sich der Spieler auch hinknien.

man fühlt sich deutlicher in die Rolle des fiesen Gangsters versetzt, als noch in Liberty City.

Lehrjahre sind keine Herrenjahre

Auch wenn Tommy kein unbeschriebenes Blatt mehr ist, müsst ihr euch erst einmal eure Sporen verdienen. Schritt für Schritt, oder besser gesagt, Auftrag für Auftrag, werdet ihr mit den örtlichen Gegebenheiten und den mannigfaltigen Möglichkeiten der pulsierenden Sonnenmetropole vertraut gemacht. Der erste Ausflug führt euch auf eine Yacht, wo ihr alle wichtigen Persönlichkeiten der Stadt kennen lernt, wenn auch nur flüchtig – für nähere Bekanntschaften bleibt später noch genug Zeit. Unter den Prominenten tummeln sich auch der ehemalige Colonel Cortez, der Regisseur Steve Scott oder die Rock-Ikone Lovefist. Bevor euch allerdings auf dem Luxus-schiff Einlass gewährt wird, müsst ihr erst mal euer Outfit wechseln. Also nichts wie rein in ein Auto – falls keines am Straßenrand stehen sollte, wird eben einfach ein vorbeifahrender

Wagen angehalten und der Besitzer herausgezogen – und ab zum Herrenausstatter. Sobald Tommy Hawaiihemd, Jeans und Turnschuhe gegen Seidensakko und Lederslipper getauscht hat, kann es auch schon losgehen. Es gibt mehrere Aufträge, die einen Garderobe-Wechsel verlangen. So verkleidet sich der in Not geratene Gangster einmal auch als Golfer, nur um im nächsten Augenblick mit Latzhose und Schirmmütze einen Aufstand unter demonstrierenden LKW-Fahrern anzuzetteln. Im Hotelzimmer, das euch – ähnlich wie die Garagen in GTA III – als Savepoint dient, könnt ihr euch jederzeit umziehen. Sobald Tommy genügend Kleingeld gesammelt hat, kann er verschiedene Häuser der Stadt kaufen und diese ebenfalls als Unterschlupf nutzen.

Größer, höher,...

Das Missionsangebot ist ausgesprochen reichhaltig. Nicht nur, dass Tommy in Vice City ungefähr doppelt so viele Aufträge erfüllen muss, wie sein Kollege in Liberty City, die



Video killed the Radio-Star...



... zumindest im Hit von The Buggles. Nicht so in Vice City. Insgesamt acht verschiedene Radiosender sorgen dafür, dass ihr bei euren Touren durch das sonnige Städtchen eigentlich gar nicht mehr aus dem Wagen steigen wollt. Rockstar Games hat zahlreiche bekannte Musikstücke der 80er-Jahre lizenziert und ins Spiel implementiert. In Zusammenarbeit mit Sony Music werden die Hits aus GTA: Vice City sogar als Sampler auf Audio-CDs erhältlich sein – eine für jede Radiostation (auf eine Chat-Radio-Auskopplung hat man verzichtet). Die sieben Sampler gibt es entweder separat oder als Sammelbox zu kaufen.

V-Flock



Diese Radiostation hat sich den Rock'n-Roll-Lifestyle ganz groß auf die Fahnen geschrieben. Der unnachahmliche DJ Lazlow spielt Rock-Klassiker von Bands wie Judas Priest oder Ozzy Osbourne.

Wave 103



Die 80er waren das Jahrzehnt des New Wave. Adam First, der am Mikro des Senders New Wave 103 sitzt, fühlt sich ganz dieser Musikrichtung verpflichtet. Zu seinen Lieblingsbands zählen unter anderem Flock of Seagulls und Blondie.

Emotion 98.3



Eingefleischten GTA-Fans dürfte Fernando Martinez noch ein Begriff sein. Bereits in Liberty City sorgte der charmante Radiomoderator für schmelzende Herzen. Auf seiner Frequenz gib'ts z.B. Cutting Crew, Mister Mister und Chicago zu hören.



◉ Die Witterungsbedingungen wirken sich auf das Fahrverhalten der Vehikel aus.



Video killed the Radio-Star..

Flash FM

Die Songs, die DJ Toni über den Äther bläst, prägten eine ganze Generation. Hier laufen Klassiker von Hall & Oath, Laura Branigan und vielen anderen Stars von einst. Flash FM, ein Radiosender mit Ohrwurmgarantie!



Wildstyle Pirate Radio

Heutzutage rappt jeder, sogar weiße Jungs vom Lande. Damals war Rap der neue, revolutionäre Sound der Straße. Super Rockin' Mr. Magic zaubert euch die Tunes von Grandmaster Flash & the Furious Five oder Whodini in die Ohren.



Fever 105

Oliver „Ladykiller“ Biscuit ist das Aushängeschild der Radiostationen von Vice City. Auf Fever 105 gibt's die Funky Soul Sounds von Koll & the Gang, Michael Jackson und vielen anderen Soulbrothers. Hit it!



Radio Espantoso

Für unsere Ohren eher ungewöhnlich und exotisch, gehören die Latino-Klänge des spanischen Senders doch zu Vice City wie die Blasmusik auf die Münchner Wies'n. Hier werden Irakere oder Lonnie Lister Smith gespielt.



○ Schutzgelderpressung oder nur Hunger – wer weiß, was Tommy nun schon wieder plant?

Einsätze sind auch weitaus ausgefeilter und anspruchsvoller – es sind meistens „klassische“ Jobs wie Raub, Mord, Erpressung, Drogen, Waffen, etc. Erschwerend kommt hinzu, dass die Polizisten in Vice City einige Büschel mehr Haare auf den Zähnen haben als ihre vergleichsweise zahmen Kollegen aus Liberty City. Eine der ersten Aufgaben findet auf einem Golfplatz statt, wo ihr dafür sorgen müsst, dass ein Gegenspieler des texanischen Baulöwen Avery Carrington zum letzten Mal einlocht. Und siehe da, das ist gar nicht so einfach, (von wegen Rentnersport). Zum einen dürft ihr mit Straßenkleidung nicht in den Club und zum anderen müsst ihr eure Schusswaffen am Eingang abgeben. Eine zündende Idee ist also dringend notwendig.

Ohne eine Kanone ist ein Gangster kein Gangster und schließlich muss man sich auf der Straße ja durchzusetzen wissen. Das Targeting-System haben die Macher neu überarbeitet. Nun visiert man stets automatisch jene Person an, die eine direkte Bedrohung darstellt. Zudem fällt das Durchschalten der potenziellen Ziele nun leichter. Neben den bekannten Ammu-Nation-Filialen, in denen es ein großes Angebot an Feuerwaffen (9mm, MP, Shotgun, MG, usw.) gibt, könnt

ihr nun auch in verschiedenen Werkzeugläden shoppen. Für ein paar Kröten bekommt Tommy dort Schraubenzieher, Hämmer, Macheten oder Kettensägen – damit besteht er dann auch im direkten Schlagabtausch Mann gegen Mann.

...schneller, weiter!

Für Verbrecher ist ein fahrbarer Untersatz ganz wichtig, müsst ihr als Nichtverbrecher wissen. Und stellt euch vor: In Liberty City wimmelt es davon. Schnelle Sportwagen, geräumige Kombis oder schwere Allradwagen – bedient euch einfach. Die Fahrzeuge in GTA Vice City sehen nicht nur besser aus, sie verfügen auch über ein neues Schadensmodell. Der Spieler kann nun die Autos Stück für Stück in ihre Einzelteile zerlegen. Zudem kann man Reifen platt schießen oder in das Wageninnere feuern. Nicht zu unterschätzen



○ Im Filmbusiness wird mit harten Bandagen gekämpft – fragt mal Regisseur Steve Scott.



○ Auch auf den Dächern von Vice City geht es heiß her.



○ Wenn, dann richtig! Wer benutzt bei einem Cabrio schon die Wagentür?



Bei Ammu-Nation findet ihr alles, was euer Gangsterherz begehrt.



In der Hotel-Lobby könnt ihr euren Spielstand sichern.

sind die Boote, Vice City hat viele Wasserstraßen.

Eigentlich waren sie schon für GTA III geplant, doch wurden sie erst in GTA Vice City umgesetzt: Motorräder. Tommy kann insgesamt vier verschiedene Bikes fahren (Motoroller, Chopper, Renn- und Motocross-Maschine). Die Zweiräder sind schnell und wendig und es bedarf einer gewissen Übung, bis man sicher damit über die Straßen heizen kann. Die Mühe lohnt sich jedoch, denn die Motorräder sind klein genug, um im Fall der Fälle mit ihnen durch die engen Gassen und Hinterhöfe zu entkommen. Ebenfalls neu sind die Hubschrauber und Flugzeuge: Damit könnt ihr auch auf Häuserdächern landen und eröffnet euch somit bis dato unbekannte Spieldimensionen.

Liberty City x 2,5

Die insgesamt 110 Vehikel eignen sich wunderbar, um das gigantische Vice City zu erkunden. In dieser Stadt trifft ihr diesmal weitaus mehr Passanten an als in eurem bisherigen Wirkungskreis Liberty City. Das Urlaubsdomizil erstreckt sich über drei Distrikte, die jeweils in weitere Unterbezirke (Little Havana, Starfish Island, etc.) unterteilt sind.

Eigentlich sollten alle Stadtteile von Anbeginn an geöffnet sein, doch hat man sich kurzfristig entschieden, dass der Spieler genau wie in GTA III seinen Weg zu den anderen beiden Distrikten erst freispielen muss. Beim Design der Stadt hat sich Rockstar North an der amerikanischen Sonnenstadt Miami orientiert. Der typische Art-déco-Baustil und die markanten Merkmale der Metropole (Wasserkanaäle, Strandpromenaden, Sumpfgebiete, etc.) machen das virtuelle Stadtbild perfekt.

Doch auch wer sich zu Fuß auf den Weg macht, bekommt viel zu sehen. Hie und da liegen die berühmten Päckchen, hilfreiche Polizeisterne und Energie spendende Herzen versteckt. Manche der Gebäude könnt ihr sogar betreten und euch darin frei bewegen – es gibt ganze 60 Indoor-Locations im Spiel.

Pump up the Volume

GTA Vice City ist nicht nur ein erstklassiges Actionspiel, es ist auch eine Reise in die 80er-Jahre. Und man merkt es nicht nur am Design, auch die neun verschiedenen Radiosender, denen ihr auf euren Fahrten lauscht, sind ein unverkennbarer Hinweis auf diese schrägen Zeiten, die derzeit wieder voll im Trend liegen: Egal welche Frequenz die Anlange

anzeigt, aus den Boxen dröhnen die berühmtesten Hits der „Ugly Ages“. Stars wie Michael Jackson, Judas Priest, 2Live Crew oder Blondie – um nur einige wenige zu nennen – sorgen für insgesamt neun Stunden perfekte musikalische Untermalung. Jüngere Spieler werden mit dem außergewöhnlichen Design und dem noch außergewöhnlicheren Programm der Radiostationen nicht besonders viel anfangen können. Aber das ist durchaus im Sinne der Designer, denn bei GTA Vice City handelt es sich um ein Spiel „von Erwachsenen für Erwachsene“.

Die eigenwillige Politik von Rockstar Games macht es uns leider unmöglich, GTA Vice City noch vor dem Release am 8. November ausführlich zu testen. Aber das ist im Grunde nicht weiter schlimm. Das Spiel ist besser als der Vorgänger, und der war schon nahezu perfekt. Etwas anderes war eigentlich auch nicht zu erwarten, oder?! **mL**



Einen Teil seiner Aufträge erhält Tommy vom Rechtsverdreher Rosenberg.



Take it easy! Rein ins Auto, Radio an und einfach durch die City cruisen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Rockstar Games www.rockstargames.de
Entwickler	Rockstar North
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	8. November

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat
Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen!



Mittelerde steht am Rande der Vernichtung.

Ihr müsst Euch verbünden, oder Ihr geht unter.



PlayStation®2

NEW LINE CINEMA 



Kämpfe als Aragorn, Legolas oder Gimli, die jeder über einzigartige Kampfstile und Fähigkeiten verfügen.

Kämpfe gegen Sauron und sein Gefolge: Höhlentrolche, Ringgeister und Uruk-Hai. Dein Abenteuer führt Dich nach Moria und Belms Klamm.

Während Deines monumentalen Abenteuers kannst Du Dir exklusive Interviews mit den Schauspielern sowie Ausschnitte aus den beiden Filmen *Die Gefährten* und *Die zwei Türme* ansehen.



www.electronic-arts.de

FIREWARRIOR

In der fernen Zukunft gibt es keinen Frieden, es gibt nur Krieg!



Das Mutterschiff der Tau-Krieger ist hell und freundlich gestaltet...



...was man von den imperialen Fregatten nicht behaupten kann.

PS2 Seit nunmehr 26 Jahren versorgt die englische Spielefirma Games Workshop Fantasy- und Sci-Fi-Fans mit klassischen Rollen- und Tabletop-Strategiespielen. Im Laufe der vergangenen Jahre haben sich zahlreiche Hersteller daran gewagt, Würfel, Maßband und Zinnminiaturen gegen Joypad und Polygonkanonen auszutauschen.

Schon auf der PSone sind einige Adaptionen erschienen, darunter etwa Space Hulk: Revelation of the Blood Angels oder Warhammer: Dark Omen. Beim Games

Day, der Games-Workshop-Hausmesse, treffen sich alljährlichen Zehntausende begeisterter Spieler. Diesmal hat THQ am 29. September in Birmingham das jüngste Videospiel aus dem bekannten Warhammer-40.000-Universum präsentiert. Wir waren für euch live dabei, um einen Blick auf den kommenden Ego-Shooter zu werfen.

Ein Imperator, eine Menschheit

Wir schreiben das 40. Jahrtausend. Die Menschheit, regiert von einem gottglei-

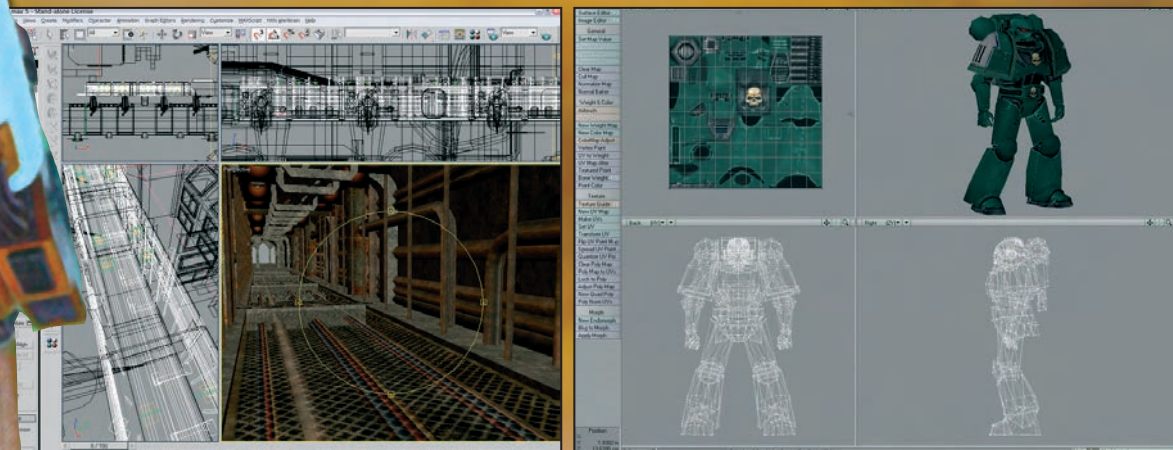
chen Imperator, hat sich über das gesamte Universum ausgebreitet. Millionen tapferer Soldaten stehen Schulter an Schulter mit den Legionen der Space Marines, um das Imperium vor den Angriffen marodierender Orks und den Heerscharen des Chaos' zu verteidigen. Es ist ein dunkles Zeitalter voller Angst, Hass, Gewalt und Terror – ein perfektes Szenario für einen Ego-Shooter. Wer jetzt annimmt, er dürfte in die schwere Servorüstung eines Space Marines schlüpfen, der irrt genauso wie die vielen Games-Day-Besucher.



Das Strategiespiel Warhammer wird mit Zinnminiaturen (28 mm) gespielt.



Auf dem Games Day treffen sich bis zu 10.000 begeisterte Strategen.



Die Polygonmodelle (hier Imperialer Captain und Space Marine) werden mit dem Light Wave Modeller kreiert, während die Levels mit 3D Studio Max erstellt werden.

Zur Überraschung vieler gehört der Held von Firewarrior der Rasse der Tau an. Der junge Shas'la Feuerkrieger Kais – in der Tau-Sprache bedeutet sein Name „Geschick“ – soll den Botschafter Ko'vash befreien, der von der imperialen Flotte gefangen gehalten wird. Dieser Einsatz wird für Kais zur sog. Feuerprüfung. Erst danach wird er als vollwertiger Krieger seines Volkes akzeptiert werden.

Perspektivenwechsel

Die Entwickler haben sich aus zwei Gründen für das außerirdische Volk entschieden: Die Tau haben über Jahrtausende hinweg von der restlichen Galaxie isoliert gelebt und lernen erst nach und nach, welche Gefahren jenseits ihres kleinen Reiches auf sie lauern. Das sind ideale Voraussetzungen, um unerfahrene Spieler langsam mit dem 40.000-Universum vertraut zu machen. Außerdem stellt der Kampf gegen die übermächtige imperiale Armee oder gegen die Space Marines

eine viel größere Herausforderung dar, als in den Rängen dieser besten und gefährlichsten Krieger der Menschheit zu dienen.

Lass die Galaxie brennen!

Die Rettungsaktion beginnt auf dem imperialen Außenposten, auf dem Ko'vash gefangen gehalten wird. Euer Einsatz läuft jedoch zunächst schief. Während ihr euch auf der Planetenoberfläche Feuergefechte mit Infanterieregimentern liefert, entern Sturmtruppen einer nahenden Flotte in der Atmosphäre euren Kreuzer. Ein hitziger Kampf entbrennt, der euch von den Bunkeranlagen über die Wartungshallen der gigantischen Titanen-Kampfmaschinen bis an Bord einer imperialen Fregatte führt. Dabei stellen sich euch nicht nur gemeine Soldaten in den Weg. Auch mit den unerschrockenen Marines des Raptor Chapters müsst ihr euch messen – deren Servorüstungen ist jedoch mit den Ladungen der Pulsegeweh-

re- und Karabiner nicht beizukommen. Gegen solch hart gesottene Gegner braucht es schwerere Geschütze, aber die Tau sind gewappnet. Ihre Burst-Canons, Ionen-Kanonen und Railguns verwandeln selbst schwer gepanzerte Gegner in ein Häufchen Asche. Leider sind einige dieser Waffen so schwer, dass sie nur auf den Tau-Schwebepanzern vom Typ „Teufelsrochen“ bzw. „Hammerhai“ sowie an den Kampfanhängen der XV-Reihe montiert werden können. Der „Teufelsrochen“, eigentlich der Truppentransporter, wird in Firewarrior ganz sicher zum Einsatz kommen. Ob die Spieler auch in eine der Battlesuits klettern können, deren Design etwas an Anime-Roboter erinnert, wollten uns die Entwickler noch nicht verraten. **ML**



Der imperiale Baustil ähnelt sehr stark dem gotischer Kathedralen.



Bis jetzt haben die Entwickler leider nur ein paar Bilder der verschiedenen Levels veröffentlicht.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1
Hersteller	THQ
	www.thq.de
Entwickler	Kuju
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Das 40.000-Universum hat genug zu bieten, um einen erstklassigen Ego-Shooter zu entwickeln. Warten wir es ab...



ROBOCOP

„Hier ist Bo Harlen für Media Break.
Heute: Erneut Unruhen in Old Detroit...“



○ ED-209 ist auch mit von der Partie, allerdings kämpft er gegen euch.



○ Ohne den Infrarot-Filter tappt man in machen Leveln im Dunkeln.

PS2 RoboCop, der Cyborg-Polizist und Filmheld der 80er-Jahre, taucht nach langer Zeit aus der Versenkung auf und sorgt nach acht Jahren erstmals wieder für Recht und Ordnung auf einer Heimkonsole. Seinen bisher letzten Auftritt hatte er auf dem Super NES, jetzt wird auf der PS2 aufgeräumt.

„Tot oder lebend, ...“

Genau wie in den Filmen muss RoboCop auch auf der PS2 die dunklen Mächte des OCP-Konzerns aufdecken. Eine Hand voll Wissenschaftler hat sich daran gemacht, einen neuen Superprozessor zu kreieren – selbstverständlich liegen deren Absichten jenseits der Legalität. Euer Job ist es nun, den kriminellen Hintermännern das Handwerk zu legen, die natürlich

versuchen, ihre Taten zu verschleiern. So schreitet ihr mit eurer modifizierten Beretta M93 zunächst gegen Straßengangs und Halbstarke zur Tat. Die Geheimniskrämerei ist jedoch recht schnell vorbei und zu dem kleinkriminellen Abschaum gesellen sich gut gerüstetes Wachpersonal und mächtige Roboter. Der Kampf gegen das organisierte Verbrechen fordert seine Opfer – dennoch müsst ihr den drei Primärdirektiven RoboCops folgen und dürft weder Unschuldigen und auch nicht verletzten oder unbewaffneten Gegnern ein Haar krümmen.

...du kommst mit mir!“

RoboCop ist eine wandelnde Ein-Mann-Armee. Seine Handfeuerwaffe verfügt über ausreichend Feuerkraft, um ihn gegen eine ganze Gang zu schützen. Als ob dies noch

nicht genug wäre, könnt ihr den stählernen Gesetzeshüter während seiner insgesamt 15 Einsätze noch mit weiteren Waffensystemen, wie etwa mit einem Granatwerfer oder mit einer Gatling Gun ausrüsten. Ein spezielles Target-System, das, genau wie im Film, die relevanten Daten auf die Netzhaut des Helden projiziert, zeigt euch potenzielle Gegner und Pick-Ups an. Darüber hinaus könnt ihr mit dem Datenhelm einen Wärmesensor und eine Zoom-Funktion hinzuschalten. So kann man auch im Dunkeln weit entfernte Gangster unschädlich machen.

Die Kampfmaschine hat leider auch ein paar Nachteile: RoboCop kann weder springen, noch kann er sich ducken und schon gar nicht kann er schwimmen – eine Titanpanzerung hat ein „gewisses“ Eigengewicht. Zudem bewegt sich der Cyborg relativ träge, dynamisches Gameplay darf man also nicht unbedingt erwarten. Fans des Vorzeigepolizisten dürfte dies allerdings weniger stören. Der Streifendienst beginnt im November. **ML**



○ Eure Einsätze führen euch in eine Fabrik, auf eine Ölplattform und sogar in die OCP-Zentrale.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive www.vid.de
Entwickler	Titus
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	November

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

RoboCop ist ein etwas anderer Ego-Shooter, der dem PS2-Standard etwas hinterherhinkt. Das wird knapp.



TWIN CALIBER

LET R.I.P.



PlayStation®2

Rage

© 2002 Rage Games Limited. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

DER HERR DER RINGE

Die Gefährten

„Zu Herr der Ringe gibt's auch Bücher?
Dachte immer, das wären Filme!“



○ Schnell weg! Ein Ringgeist verheißt selten etwas Gutes.



○ Auch des nachts sind die Gefährten gefordert.

PS2 Der Herr der Ringe ist in aller Munde, gerade jetzt, kurz vor dem Kinostart des zweiten Teils. Es ist keine große Überraschung, dass die Helden der fantastischen Geschichte auch auf Videospielkonsolen gegen Sauron und seine finsternen Heerscharen ins Feld ziehen. Auf der PS2 gibt es gleich einen Doppelpack: Zwei Hersteller haben sich an die Story gewagt und viel Geld für die Lizenz ausgegeben. Electronic Arts hat sich dabei stark an den Filmen orientiert, Vivendi Universal dagegen hat sich

bemüht, die Romanvorlagen angemessen umzusetzen.

Tolkien wer?

Die Vivendi-Version von Der Herr der Ringe: Die Gefährten wird auch jene Facetten der Romanvorlage ausleuchten, die im Film dem Rotstift zum Opfer gefallen sind. So wird hier beispielsweise deutlich, dass Aragorn Träger des sagenumwobenen Schwertes Anduril, die „Flamme des Westens“, ist. Das ist jenes Schwert, das einst den Namen Narsil trug

und im Besitz von Isildur war, bevor es im großen Ringkrieg zerstört worden ist. Darüber hinaus finden sich im Spiel Örtlichkeiten wieder, die im Film nicht einmal Erwähnung fanden. So könnt ihr den Hügelgräbern oder auch dem legendären Tom Bombadil im Alten Wald einen Besuch abstatten. Ungeheimheiten, wie etwa das verfrühte Auftauchen der Elbprinzessin Arwen, wird man in Vivendis Umsetzung des Fantasieepos' – sicher zur Freude von Tolkien-Kennern – nicht finden. Um dies zu garantieren, hat Daniel Greenberg, ein Mittelerde-Experte, das Team bei der Entwicklung beraten.

Getreu dem Buch...

...beginnt euer Abenteuer auf der Geburtstagsfeier von Bilbo Beutlin. Während ihr euren Weg durch Mittelerde bahnt und dabei allen nur erdenklichen Gefahren trotzt – vornehmlich Ringgeistern und Orks – kontrolliert ihr verschiedene Mitglieder der kleinen Gruppe.



○ Steintröle sind sehr große, ernst zu nehmende Gegner.



○ Die Levels sind weitläufig, es gibt sehr viel zu erkunden.



○ Das ausgefeilte Kampfsystem macht es möglich euren Gegnern schnell, effektiv, aber dennoch mit dem nötigen Stil den Garaus zu machen.

Frodo, in dessen gedrunghenen Körper der Spieler zuerst schlüpft, tritt die gefährliche Reise vollkommen unbewaffnet an. Nur Stöcke und Steine dienen ihm zu seiner Verteidigung. Aragorn und Gandalf, die beiden weiteren spielbaren Charaktere, sind da schon etwas besser ausgestattet. Und dies aus gutem Grunde: Auf der Wetterspitze oder in der Kammer von Mazarbul überlebt nur der, der mit Schwert und Zauberstab umzugehen weiß.

Parade, Finte, Feuerball

Für die Entwicklung von Der Herr der Ringe: Die Gefährten zeichnet Surreal Software verantwortlich, die PS2-Besitzern seit Drakan: The Ancients' Gates ein Begriff sein sollten. Zwischen dem Drakan-Abenteuer und dem ersten virtuellen Teil der Tolkien-Saga ist eine

gewisse Ähnlichkeit unverkennbar: Sowohl was die optische Aufmachung, als auch, was das Gameplay betrifft. Während die Xbox-Version eher für Adventure-Freunde gemacht ist, legt die PS2-Variante großen Wert auf Action. Dementsprechend ausgereift ist auch das Kampfsystem. Verschiedene Angriffsmuster sorgen dafür, dass eure Gegner kein leichtes Spiel mit euch haben – egal aus welcher Richtung sie auf euch zustürmen. Wechselt man mit Aragorn in die Ego-Perspektive, so kann er mit seinem Bogen Pfeile auf seine Gegner abfeuern und sie so auf Distanz halten. Sollten ein paar Orks den Gefährten doch einmal zu nahe kommen, sind diese in der Lage, die Attacken der Kontrahenten zu blocken. Anders sieht es jedoch bei größeren Gegnern aus. Der massigen Steinkeule eines



○ Auf diese ekelhaften Riesenspinnen treffen die Helden nur in Vivendis Umsetzung.

Trolls hält auch das Schwert Anduril nicht Stand.

Qual der Wahl

Das Konkurrenzprodukt von Electronic Arts (Test siehe S. 102) setzt zwar ebenfalls auf geballte Action, jedoch auf eine ganz andere Art und Weise. Bei der Herr der Ringe: Die zwei Türme handelt es sich um ein reines Hack'n-Slay-Spiel. Die Romanumsetzung hingegen bietet neben den Duellen gegen Saurons Häscher hingegen zumindest etwas Adventure-Spaß. In Sachen Authentizität hat Der Herr der Ringe: Die Gefährten die Nase vorn. Die Story und die Charaktere orientieren sich bei dem Titel von Vivendi deutlich am Original. Inwieweit sich Käufer davon beeinflussen lassen, bleibt abzuwarten. Fans sollten schon mal überlegen, für welchen der beiden Titel sie lieber ihr Geld auf den Ladentisch legen werden. **ML**



○ Nach dem Besuch der Hügelgräber hat auch Herr Frodo ein Schwert.



○ Aragorn trägt das Schwert Anduril und daneben noch einen Bogen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Vivendi Universal www.vivendiuniversal.com
Entwickler	Surreal Software
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	22. November

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Vivendis Umsetzung der Saga orientiert sich an der Buchvorlage und hat dadurch bei den Fans schon jetzt die Nase vorn.





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

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



PC
CD



PlayStation 2



HAVEN

Call of the King

Noch nie von Haven gehört?
Na, dann wird es aber Zeit!



○ Feuer frei! Selbst bei der Fahrt mit der Monorail muss Haven aktiv werden.

PS2 Genres entwickeln sich im Laufe der Jahre weiter. Die Zeiten, in denen Jump'n-Run-Helden lediglich von Plattform zu Plattform gehopst sind, zählen zur Vergangenheit. Inzwischen schwingen sie sich durch farbenfrohe 3D-Welten, lösen vertrackte Rätsel und kämpfen mit exotischen Waffen gegen bildschirmfüllende Bösewichte. Die Krönung der PS2-Videospiel-Evolution im Bereich der Jump'n Runs bildet derzeit Jak & Daxter. Wie lange dies jedoch noch der Fall sein wird, bleibt

abzuwarten. Haven: Call of the King hat nämlich durchaus das Potenzial, die Spitze der Entertainment-Nahrungskette zu übernehmen.

Einer für alle...

Als der König eines kleinen Planeten seine Heimat verlassen hat, um auf Entdeckungsfahrt zu gehen, ahnte er nicht, dass der grausame Vech kommen würde, um sein friedliebendes Volk zu unterjochen. Mit einer schrecklichen Krankheit

machte dieser die Menschen zu willenlosen Sklaven. Auch Haven, ein rothaariger Bursche, wurde mit dem Erreger infiziert und mit einem speziellen Sklaven-Armband ausgestattet, um wie so viele andere fortan in den Minen zu schuften. Doch der kleine Held, dessen Name „Zuflucht“ bedeutet, zeigt sich gegenüber dem Virus resistent. Sein Armband, das mit einem kleinen Laserbohrer ausgestattet ist und den Arbeitern als Werkzeug dient, hat er kurzerhand umgebaut.

Anstatt des Energiestrahls kann er nun einen magnetischen Ball abfeuern, der ähnlich einem Jojo immer wieder zurückkommt. Zudem ist der Reif durch die kleine Modifikation mit einem Energieschild



○ Solche monströsen Zwischengegner seht ihr immer wieder.



○ Die Energie-Seilbahnen führen stets nur in eine Richtung.



○ Nur wer die Buttons im richtigen Takt drückt, kommt mit der Seilbahn voran.

ausgestattet. Das ist aber noch lange nicht alles...

Multifunktionsheld

Wie jeder moderne Jump'n-Run-Held ist Haven in der Lage, sich an Felskanten entlangzuhangeln, nach einem meterhohen Doppelsprung auf den Köpfen seiner Gegner zu landen oder auf dem Grund von Seen und Flüssen nach Gegenständen zu tauchen – trotzdem hebt er sich von der Masse ab. Dies hat er vornehmlich seinem einzigartigen Armband zu verdanken.

Der Reif dient ihm nicht nur als Waffe oder als Schild. Mit Hilfe des Magnetballs könnt ihr euch beispielsweise an spezielle Energieleitungen hängen und diese als Seilbahn benutzen. Durch Pick-Ups macht ihr das Multifunktionsstool kurzzeitig auch zur Taschenlampe oder Laserwumme. Des Weiteren kann Haven mit seinem Armschmuck verschiedene Geräte und Fahrzeuge aktivieren. Dafür muss der Spieler jedoch erst fluoreszierende Energiebälle einsammeln, die in den Levels verstreut liegen. So nehmt

ihr während des Abenteuers etwa hinter der Zielvorrichtung eines gigantischen Monorail-Geschützes Platz oder heizt mit einem Buggy durch die Polygonlandschaft. Haven kann sogar Raumschiffe nutzen, um Vechs Häschern im Weltall aufs Zahnfleisch zu fühlen bzw. um selbst andere Planeten zu erreichen.

Was lange währt...

Auf den ersten Blick wirkt Haven: Call of the King wie ein recht gewöhnliches Jump'n



○ Auf die Plätze, fertig, los: Die Buggy-Rennen lockern das Spielgeschehen nochmals auf.



○ In manchen Levels scharen sich dutzende von Gegnern zusammen, um euch von eurem Vorhaben abzuhalten.

Run, das, wie inzwischen üblich, mit kleinen Adventure-Elementen angereichert worden ist. Doch hat das Spiel mehr zu bieten als schnödes Aufstöbern von Gegenständen und Pick-Ups. Wie erwähnt seid ihr in der Lage, eine ganze Riege von Fahrzeugen und Maschinen zu benutzen – das bringt neue, interessante Features ins Spielgeschehen. Zudem erstreckt sich das Abenteuer über mehrere Welten. Riesige Areale, gespickt mit Rätseln und durchtriebenen Kreaturen, warten darauf, erkundet zu werden.

Traveller's Tales, bekannt durch Spiele wie Muppet Race Mania (PSone) oder Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (PS2), arbeiten bereits seit vier Jahren an Haven: Call of the King. Das Potenzial zum Hit ist vorhanden – hoffen wir, dass die Entwickler es auch umzusetzen wissen und dass es ihnen gelingt, die eine oder andere technische Schwäche der Preview-Version bis zum Release auszubügeln. **ML**



○ Oft ist es besser, die Beine in die Hand zu nehmen.



○ Mit dem Schild kann sich Haven vor seinen Feinden schützen!

PLAY-DATEN

System	PlayStation 2
Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	Traveller's Tales
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	4. Quartal

FERTIGGESTELLT

85%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

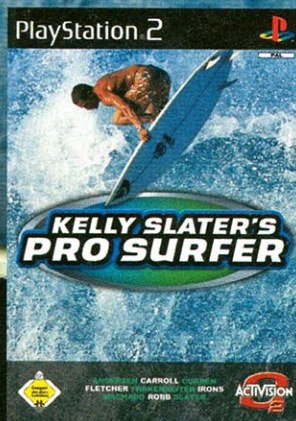
Neue Ideen beleben ein Genre. Haven: Call of the King tritt durchschlagend den Beweis an.

HOT GEN
PLAYZONE

PlayZone 11/02:
Wertung: **85%**



Maniac 11/02:
„Hochmotivierendes
Surfspektakel mit
ausgereifter Steuerung,
schöner Grafik
und fettem Sound.“
Wertung: **85%**



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



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

6 WELTMEISTERTITEL – EINE PERFEKTE WELLE

KELLY SLATER'S PRO SURFER®

SURFEN AUF VÖLLIG NEUEM LEVEL ...

Gib dir mit dem sechsfachen Surf-Weltmeister Kelly Slater und acht weiteren Top-Profis das ultimative Surf-Erlebnis Kelly Slater's Pro Surfer®.

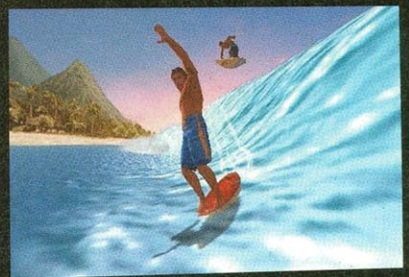
Spiele 30 Level an den aufregendsten Surf-Locations rund um den Erdball. Surfe wie nie zuvor und leg waghalsige Sprünge und Fantasietricks hin wie **Rodeo Flip**, **Knack Knack** und **Hangman**. Lerne die unterschiedlichsten Wellen im genialen Karriere-Modus zu bezwingen – **du wirst einer Welle nie zweimal begegnen.**



Besuche 13 der bekanntesten Surf-Spots weltweit.



9 Spielmodi, inklusive dem **PUSH-Modus** für zwei Spieler.



Bahne dir deinen Weg auf Wellen, auf denen großer Andrang herrscht.

ACTIVISION
2

SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

SLY RACCOON

Kaum ist der Cartoon-Look schwer angesagt – wird er auch schon perfektioniert!



○ Man muss es einfach in Bewegung sehen, um es glauben zu können.

PS2 Kaum zu glauben, dass Sly Raccoon erst das zweite Spiel der amerikanischen Entwickler von Sucker Punch ist. Ihr Debüt gaben sie 1999 mit dem genialen N64 Jump'n'Run Rocket: Robot on Wheels. Damals schwang die Presse Lobeshymnen und nannte den Titel oft in einem Atemzug mit den Games der ungekrönten Nintendo-Hausentwickler von Rare (jetzt übrigens Microsoft). Nach einigen Stunden mit ihrem neuen Hit Sly Raccoon werdet ihr verstehen, warum.

Familiensache

Ihr schlüpft in die Rolle des Waschbären Sly Cooper, in dessen Stammbaum sich zahlreiche Meisterdiebe tummeln. Der große Schatz der Coopers ist ein geheimnisvolles Buch, in dem über mehrere Generationen

hinweg gesammelte Diebestechniken aufgezeichnet worden sind. Übrigens haben die Coopers ausschließlich Kriminelle bestohlen, alles andere wäre unehrenhaft gewesen und hätte damit keine Herausforderung für sie dargestellt. Es kommt jedoch, wie es kommen muss: Am Tag, an dem Slys Vater seinem Sohn das Buch feierlich überreichen möchte, werden die beiden von fünf Bösewichtern überfallen. Sly kann sich gerade noch verstecken und muss mit ansehen, wie sein Erzeuger niedergemetzelt und das Buch in fünf Teile gerissen wird. Nach vielen Jahren im Waisenhaus ist es nun an der Zeit, den Tod seines Vaters zu rächen und das Erbstück wieder in den Besitz der Familie zu holen.

Nach einem kurzen Echtzeit-Intro steigt ihr sofort ins Spiel ein. In der ersten Mission

geht es darum, die Polizeiakte des damaligen Verbrechens zu besorgen. Der agile Waschbär hangelt sich also über die Dächer von Paris und bricht über einen Lüftungsschacht in das örtliche Polizeirevier ein. Dabei ist er in ständigem Kontakt zu Bentley – einer feisten Schildkröte – dem Denker und Techniker in Sly's Team. Ähnlich wie in Metal Gear Solid werden immer wieder kurze Dialoge eingeblendet, die euch über den weiteren Spielverlauf in Kenntnis setzen.

Bewegungskünstler

Insgesamt gibt es fünf riesige Welten zu erforschen, die in mehrere einzelne Levels unterteilt sind. Um in neue Bereiche zu gelangen, muss Sly Schatzschlüssel aus den Verstecken der Gangster klauen. Hierzu steht dem diebischen Raccoon eine Vielzahl an Moves zur Verfügung, die im Laufe des



○ Klettern, springen, schleichen – alles kein Problem für Sly.



○ Jeder Level besticht durch sein ganz spezielles Ambiente.



○ Jeder Endgegner verlangt eine individuelle Strategie.

Spiels durch weitere Manöver ergänzt werden. Nach jedem besiegt Endgegner erhält Sly einen Teil des Buches zurück und lernt daraus neue Spezialtechniken. Nach der Lektüre kann er sich unsichtbar machen, auf dünnsten Rohren oder Lianen entlangrutschen, ist unempfindlich gegen Wasser und kann auf winzigen Vorsprüngen sicher landen.

Auch in den Levels selbst kann er sein Move-Repertoire erweitern. Hinweise zu den einzelnen Arealen sind in grünen Glasflaschen versteckt.

Sammelt man die vorgegebene Anzahl pro Level ein, erhält man einen dreistelligen Zugangscode für einen Safe. Oft ist es nicht einfach, tatsächlich alle Flaschen zu finden, doch die Suche lohnt sich. Als Belohnung erhält Sly nützliche Manöver, beispielsweise neue Angriffstechniken mit seinem sensenartigen Diebeshaken, er kann die Zeit im Matrix-Stil verlangsamen oder sie sogar beschleunigen.

Die Steuerung des quirligen Hauptcharakters geht butterweich von der Hand und lässt keine Wünsche offen. Auch wurde das leidige Kameraproblem hervorragend gelöst. Mit dem rechten Analog-Stick kann



○ Das Holzfass dient als Versteck und als Schutz vor den fiesen Pfeilkanonen.

man die Kamera zwar nachjustieren, doch glücklicherweise ist das so gut wie notwendig.

Sucker Punch hat auf brillante Weise einen Cartoon in die dritte Dimension befördert. Egal ob Grafik oder Animation – alles wirkt wie aus einem Guss und ist absolut stimmig, von Detailarmut keine Spur. Jede der fünf riesigen Welten sprüht geradezu vor innovativen Ideen und verspielten Feinheiten. Aberwitzige Dialoge und viele Zwischensequenzen im Zeichentrick-Stil runden das Jump'n'Run-Abenteuer glänzend ab. Sly Raccoon fesselt von der ersten Minute an und lässt den Spieler nicht mehr los. **SL**



○ Immer wieder ergeben sich spannende Verfolgungsjagden.

ÖFTER MAL WAS NEUES...

Sly Raccoon bietet nicht nur halsbrecherische Jump'n'Run-Action. Anhand von drei Beispielen geben wir euch einen Einblick in die verrückt-genialen Ideen der Entwickler aus dem Hause Sucker Punch in Washington.



Sly muss hier seinem Kumpel Murray Feuerschutz geben, während dieser durch den Level läuft, um den begehrten Schatzschlüssel zu stehlen. Mit einem Fadenkreuz nehmt ihr die Fieslinge ins Visier. Doch Vorsicht! Hie und da stehen explosive Fässer, die Murrays Mission abrupt beenden, wenn sie beschossen werden.



Feuer frei! In einem Mini-U-Boot muss unser diebischer Held 40 Schatztruhen abschießen, um an den Schlüssel zu kommen. Doch fiese rote Krabben versuchen, die von der Wasseroberfläche fallenden Kisten in ihr Nest zu schleifen. Sly muss hier schnelle Reaktionen zeigen: Ist eine Kiste verloren, beginnt der Spaß von vorne.



Eigentlich wollte Murray nur einen Hot-Dog kaufen. Ehe er sich jedoch versieht, wird er zu einem Rennen herausgefordert. Über drei Runden steuert ihr euer driftfreudiges Fluchtmobil über den kurvigen Parcours. Es gilt vor allem, die Nitro-Ladungen von der Strecke aufzusammeln, um per Viereck-Taste einen kurzen Geschwindigkeits-Boost auszulösen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Sucker Punch
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal 2003

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

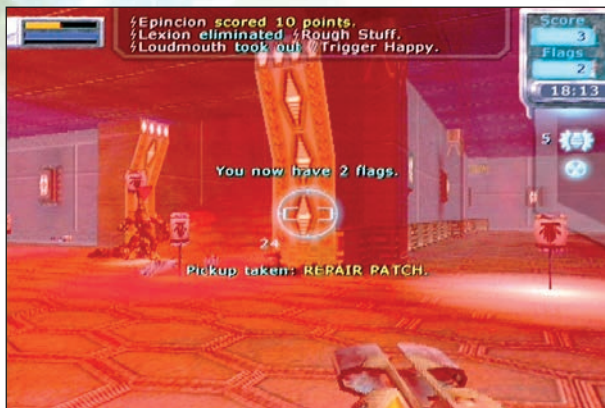
★★★★★ — Potenzieller Hitkandidat

Jetzt hat Sony auch endlich seinen Mario.

TRIBES

Aerial Assault

Online spielen rockt! Bald können PlayStation2-Besitzer ballern, bis die Telefonleitung glüht!



○ In der Disziplin „Hunters“ geht jeder Spieler allein auf Flaggenjagd.



○ Das HUD (Heads-up-display) zeigt auch die Lebensenergie des Gegners an.

PS2 Die PlayStation2 scheint sich immer mehr als Eintrittskarte in die Welt der neuen Online-Spiele zu empfehlen. Nach Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision), Auto Modellista (Electronic Arts) und SOCOM U.S. Navy SEALs (Sony), wirbt jetzt auch Tribes: Aerial Assault von Vivendi Universal Interactive mit spannenden Online-Duellen. Dabei handelt es sich nicht um eine 1:1-Umsetzung von Tribes 2 für den PC, sondern um eine eigenständige Version, die speziell auf die PS2-Hardware zugeschnitten worden ist. Die Entwickler der Inevitable Studios haben sich vor allem auf die Steuerung mit den DualShock-Controllern konzentriert.

Schon nach dem kurzen Render-Intro wird angesichts des Menüs schnell klar, dass hier schnelles und unkompliziertes Gameplay im Vordergrund steht.

Online/offline-Spielwiese!

Fünf Basis-Spielmodi stehen zur Auswahl. Zwei für Online-Partien und drei für Spiele ohne Internet-Anbindung. Die Disziplinen sind in beiden Varianten gleich: Deathmatch (jeder gegen jeden), Team-Deathmatch (zwei Teams gegeneinander), Capture the Flag (die Teams versuchen, die Flagge eines anderen Teams zu erobern), Capture and Hold (Gebiete besetzen und halten) und Hunters (jeder Spieler hat

eigene Flaggen, die erobert und gesammelt werden). Alle Disziplinen lassen sich, ob alleine oder zu zweit, auch offline spielen. Fehlende menschliche Gegenspieler bzw. Teammitglieder werden von der CPU der PS2 simuliert. Wer ganz einsam und zudem ohne Internetzugang ist, der stellt sein Talent eben in der Einspieler-Kampagne unter Beweis.

Das empfiehlt sich schon aufgrund der fünf Trainings-Missionen. Die machen den Spieler nicht nur mit der Steuerung vertraut, sondern erklären auch die Funktion und Wirkungsweise der Waffen und der vier verschiedenen Fahrzeugtypen. Auch die taktischen Gegenstände und die strategisch wichtigen Vehikel-Stationen werden hier ausführlich beschrieben. Mit riesigen Spielarealen, auf denen die Spieler hauptsächlich draußen unterwegs sind, hat Tribes: Aerial Assault das Zeug, ein solides und packendes Online-Spiel zu werden. **MKI**



○ Da jeder Spieler einen Jetpack trägt, finden sich viele der Gefechte in luftigen Höhen statt.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-16
Hersteller	Vivendi Universal
Entwickler	www.vivendi-universal-interactive.de
Preis	Inevitable Studios
Erhältlich ab	ca. € 60
	2. Quartal 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Wenn Sony's Online-Strategie aufgeht, könnte der rasante Multiplayer-Shooter einige Freunde gewinnen.

**ZUM SAMMELN
& EINHEFTEN**

Gunther Hruby/Sven Harder/mArk Liebold

Tipps & Tricks

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

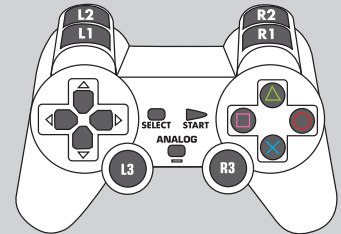
Was Cooles oder Krasses in einem Spiel gefunden? ...und noch nicht in unseren Tipps erspäht? Das darf nicht sein! Wir haben ein offenes Ohr für eure Spielerfahrungen! Denn was ihr wisst, interessiert bestimmt auch andere! Hierfür haben wir extra eine E-Mail-Adresse eingerichtet.

Mailt an: tipps@playplaystation.com

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

inFormation

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



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

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

DTM Race Driver

Die Entwickler haben dem Spiel eine Option zur Eingabe der Cheats spendiert. Diese erreicht ihr über das Hauptmenü. Wählt hier den Punkt „Optionen“ mit der X-Taste an. Im Folgemenü sucht ihr die Rubrik „Bonus“ aus. Im Eingabescreen aktiviert ihr die Funktion „Bonuscode eingeben“ erst mit der X-Taste. Hämmert die aufgelisteten Cheats ein und spült das Ganze mit der Return-Taste runter. Aktiviert die freigeschalteten Bonus-Funktionen einfach über das neue Feld „Bonus aktivieren“.

Wesentlich stärkere Beschädigungen

Bonuseingabe: DAMAGE

Credits anwählbar

CREDITS

Anderes Fahrzeug-Handling

SIM

Alle anderen Cheats könnt ihr getrost vergessen. Das Spiel hat eine dynamische Routine. Habt ihr einen Spielstand erarbeitet, bringt das einen speziellen Code. Jeder Code ist einmalig und kann nur auf euren eigenen Spielstand angewandt werden. Um nun einen funktionierenden Cheat zu erhalten, müsst ihr einen Anruf tätigen. Wie der Anruf genau funktioniert, entnehmt ihr der Anleitung des Spiels. Wichtig: Ihr müsst euch darüber im Klaren

DTM Race Driver

sein, dass dieser spezielle Code, den ihr erhaltet, seine Gültigkeit verliert, sobald ihr einmal euren eigenen Speicherstand verliert.

Super Trucks

Continental Challenge freischalten

Belegt einen der ersten drei Plätze im Spielmodus „Rookie Open“.

Thunder Cup freischalten

Belegt einen der ersten drei Plätze im Spielmodus „Continental Challenge“.

Super Trucks Championship freischalten

Belegt einen der ersten drei Plätze im Spielmodus „Thunder Cup“.

Harri Luost Arinen Grand Prix freischalten

Belegt einen der ersten drei Plätze im Spielmodus „Super Trucks Championship“.

Barbarian

Alternatives Outfit

Markiert einen Charakter in der Auswahl und wählt ihn mit der R1-Taste aus.

Ladebild verändern

Mit dem linken Analog-Stick lässt sich das Objekt im Ladescreen drehen.

Herdy Gerdy

Gebt im Titelschirm folgende Tastenkombination ein:

L2, L1, L2, L1, ○, R1, R2, R1, R2, ○, Select
Betätigt nun Start. Daraufhin sollte ein neuer Menüpunkt erscheinen, der interessante Optionen enthält.

INHALT 11/2002

PlayStation2

Barbarian	65
Blade II	92
DTM Race Driver	65
Herdy Gerdy	65
MX Super Fly	92
Pro Rally 2002	92
Super Trucks	65
TD Overdrive	92

CheatCards PS2

Mat Hoffman's Pro BMX	93-94
Turok Evolution	93-94

Player's Guide

PlayStation2

Das Ding (Teil 1)	74-76, 89
Mat Hoffman	90-91
Onimusha 2: Samurai's Destiny (Teil 2)	70-73
TimeSplitters 2	66-69



○ Die „dynamischen“ Codes funktionieren nur bei eurem eigenen Spielstand.

TIMESPL

Zeitreisen machen also doch Spaß! Wir haben für euch die wichtigsten Hinweise und Tipps zum Spiel zusammengetragen, ohne zu viel vom Verlauf vorwegzunehmen.

Komplettlösung

Sven Liebold/Gunther Hruby

TIPPS FÜR DEN EINSATZ

Unterschiede bei den Schwierigkeitsstufen

Wer zuerst einmal ins Spielgeschehen reinschnuppern will, bedient sich der Spielstufe „Leicht“. Hier hat auch der Anfänger gute Chancen, zu überleben. Denkt aber daran, dass dabei gegenüber der Stufe „Normal“ viele Optionen fehlen werden. Das Spiel wurde so konzipiert, dass der Lösungsweg auf der leichten Stufe auch Einsteiger nicht überfordert. Der Vorteil für euch liegt darin, dass ihr euch auf Spielstufe

„Leicht“ wirklich erst einmal mit dem Spiel vertraut machen könnt, und dann auf „Normal“ bzw. „Schwer“ ganz neue Gegebenheiten und Überraschungen vorfindet.

Wer das Spiel in seiner ganzen Klasse genießen will, muss es zumindest auf „Normal“ spielen. Die Schwierigkeitsstufe „Schwer“ bietet dann lediglich mehr Kameras, schwerere Gegner, weniger Munition, usw. Der Lösungsweg verändert sich nicht noch einmal.

Waffen

Anfangs kann es etwas verwirrend sein, für jede Zeitstufe im Spiel andere, der jeweiligen Epoche angepasste, Waffentypen, zu erhalten. Achtet ihr aber ein wenig auf deren Eigenarten, werdet ihr feststellen, dass die Unterschiede nicht gravierend sind.

Spart „schweres“ Kaliber auch für „schwere“ Gegner auf. Wichtig: Jede Waffe hat ihre Besonderheit. Wo beispielsweise ein Gewehr nichts bewirkt, kann eine Haftmine schon erheblich mehr Schaden anrichten.

Achtet darauf, dass das Nachladen etwas Zeit in Anspruch nimmt. Zeit, in der ihr ein Ziel für gegnerische Projektile seid. Deswegen: Immer erst Deckung suchen – und dann genüsslich Nachladen!

Waffenauswahl: Alternativ schaltet ihr über das Optionsmenü die Bewaffnung durch. Betätigt die Select-Taste und schaltet eine Anzeige nach links. Schon kann die Artillerie direkt angewählt werden. Allerdings attackieren euch die Gegner auch in der Zeit, in der

ihr in diesem Menü verharrt. Trotz dieser Gefahr ist es ein klarer Vorteil, sich seine Waffe aussuchen zu können.

Und noch so ein Tipp: Erst denken, dann schießen. Achtet auf die Schwachstellen eurer Gegner! Hier lässt sich so manche Patrone einsparen.

Bewegung

Kriechen: Kriechen ist keine Schande, sondern hervorragend zum Anschleichen geeignet. Wir zumindest ziehen ehrloses Anschleichen dem Heldentod vor. Kriechen eignet sich auch, um schnell mal hinter einer Ecke nach dem Rechten zu sehen. Behaltet aber im Hinterkopf, dass eure Bewegungen währenddessen langsamer sind.

Koordination: Nehmt euren Radar in die Hand und versucht einmal, nur nach der Radaranzeige durch einen Abschnitt zu laufen. Erst dann merkt ihr, wie wichtig die angezeigten Daten wirklich sind! Denkt also daran, den Radar regelmäßig heranzuziehen um nie den Überblick zu verlieren.

Spielverlauf – allgemein

Erst schauen, dann aktivieren! Bevor ihr euch beispielsweise in eine Kameraüberwachung schaltet, sollte das gesamte Umfeld gesäubert sein. In diesem Beobachtungs-Modus seid ihr ein wehrloses Ziel. Wichtig: Wurde Alarm ausgelöst, suchen euch Wachmannschaften. Das bedeutet, dass diese ihre Posten verlassen und auf euch zukommen.



○ Zwischen den Schwierigkeitsgraden verändert sich der Spielverlauf.



○ Waffen schaltet ihr mit dem analogen Steuerkreuz durch, oder im Optionsmenü... Geschmackssache

IT TERS 2

Faustregel – Gegneraufkommen

In jedem Gebiet lauert eine feste Anzahl von Gegnern. Habt ihr diese neutralisiert, werden keine neuen Gegner vom Spiel generiert. Ausnahme: Auftauchende „TimeSplitters“ – miese Aliens.

Spionage

Das Scharfschützengewehr eignet sich nicht nur zum Schießen. Man kann damit auch prima spionieren. Benutzt es also regelmäßig als Fernglas.

Kisten und Überraschungen

Goodies und Nachschub nehmt ihr einfach auf, indem ihr sie mit eurer Spielfigur berührt. Die ansonsten im Gelände platzierten Kisten, Kartons usw. bergen positive und negative Überraschungen. Merkt euch deswegen immer den jeweiligen „Typ“. Ihr könnt die Kisten zerstören und manchmal Nachschub vorfinden. Allerdings gehen einige Behälter bei einer Explosion hoch. Steht ihr in so einem Fall in der Nähe, erwischt es eure Energieleiste. Ballert deswegen sicherheitshalber mit eurer Pistole ein- oder zweimal aus sicherer Entfernung auf die Kisten.



Das Radar ist ein unverzichtbares Werkzeug. Es zeigt vor allem Überwachungsfelder der Kameras an.

Erfolgt keine Explosion, könnt ihr den Rest mit der Faust erledigen (Munitionersparnis).

Wichtig: Überlegt immer zuerst, ob eine gut abgestimmte Explosion nicht auch heraneilenden Gegnern schaden könnte. Befinden sich wichtige Schlüsselgegenstände in Behältern und Kisten, werden diese übrigens auf eurem Radargerät angezeigt.

Fenster-Tipp

Befindet ihr euch in einem Raum mit Fenstern, wird euch bestimmt auffallen, dass Gegner, die sich auf der anderen Fensterseite befinden, recht selten auf die Idee kommen, durchs Glas hindurchzuballern. Natürlich sind wir da schlauer und nehmen Gegner aus einer solchen Situation heraus unter Feuer.

Auftragslage

Kontrolliert immer nach, was zu tun ist. Fallen weitere Aufgaben an, kann ein Blick aufs Radargerät bzw. in die Spieloptionen weiterhelfen.

Primärziele – Sekundärziele

Um einen Abschnitt erfolgreich zu beenden, müssen alle Primärziele erledigt werden. Die

Sekundärziele sind Nebensache, sie müssen nicht absolviert werden, um das Zeitportal zu aktivieren. Das bedeutet, dass ein Sekundärziel, wie beispielsweise „Zivilisten umgehen“ nicht unbedingt eingehalten werden muss.

Kameras

Die Dinger nerven (!) – also, draufhalten! Am besten eignet sich eine Waffe mit Sniper-Mode für's brachiale Ausschalten. Ihr habt zwei Möglichkeiten: Entweder ihr schießt aus der Entfernung genau vorne ins Objektiv, oder ihr positioniert euch seitlich und ballert auf die Kameras. Jede Methode hat einen Vor- und einen Nachteil. Schießt ihr direkt ins Objektiv, reicht bei einer ruhigen Hand oft schon ein einziger Schuss. Allerdings erfordert das ein wenig Übung. Ballert ihr von der Seite aus auf die Kameras, könnt ihr euch wesentlich näher heranpirschen, braucht aber etwas mehr Munition.

Übrigens: Einige der Kameras können auch auf dem normalen Weg mit einem Schalter deaktiviert werden.

Tipp: Die Überwachungsfelder der Kameras zeigt euer Handradar an.



Wurde der Alarm versehentlich ausgelöst, wird es Zeit, sich ein sicheres Eckchen zu suchen.



Spionage – benutzt die Sniperfunktion und verschafft euch einen Überblick über's Gelände.

STORY-MODE – TIPPS FÜR DIE EINZELNEN ABSCHNITTE

1990 Sibirien

Achtet beim Einstieg ins Spiel schon auf die Kameraeinführung. Ihr bekommt hier schon eine Übersicht über das Gelände serviert.

Lockt die Wachen zum Tunneleingang. Benutzt die explosiven Kisten, um die Gegner schneller zu neutralisieren.

Die Satellitenschüssel auf dem Dach wird mit den Haftminen gesprengt. Diese befinden sich in dem abgeschlossenen Container, der nur über Holzplanken durch eine Dach-

luke zu erreichen ist. Positioniert euch gegenüber der Radaranlage auf einem Dach (dort, wo die Holzbretter herumliegen) und werft die Minen aus einem hohen Winkel hinüber.

Kontrolliert regelmäßig euer Radar. Es weist euch fast schon von selbst den Weg. Beachtet, dass ihr darauf auch die Sichtfelder der Beobachtungskameras ablesen könnt.

Tipp: Positioniert euch seitlich von den Kameras, dann fällt es leichter, sie zu zer-

schießen. Denkt daran, dass euer Handradar auch Gegenstände anzeigt, die evtl. mehrere Stockwerke unter euch liegen. Wer schon gut mit dem Sniper-Gewehr zurechtkommt, kann auch den Kameras frontal in das Objektiv schießen. In diesem Fall braucht man nur einen einzigen Schuss.

Gegner können mit direkten Kopfschüssen leichter „schlafen“ gelegt werden.

Meidet austretende Wasserdämpfe – die kosten Lebensenergie.



☉ Beachtet schon zu Levelbeginn die automatische Kamerafahrt! – Das bringt euch Infos.



☉ Sucht immer nach versteckten Schützen und Kameras! Tipp: Handradar benutzen.

Aktenschränke werden mit Haftminen gesprengt. Ihr braucht zuvor nicht die Schubladen herauszuziehen. Auf die Minen ist Verlass.

Boss-Tipp:

Bevor ihr euch dem Hubschrauber auf dem Damm widmet, solltet ihr erst alle Fußsoldaten erledigen. Ansonsten nehmen die euch gnadenlos aus der Geschützstellung heraus unter Feuer.

1932 Chicago

Whiskey-Fässer beschießt man mit der Pistole. Daraufhin läuft ihr Inhalt logischerweise aus. Schießt nach Möglichkeit auf den unteren Bereich.

Seid auf der Hut, es tauchen oft Gegner aus der Dunkelheit auf.

Telefone sind zum telefonieren da! – Ruft an! Herbeigerufene Taxis eignen sich als Schutzschild.

Herumlaufende Passanten (die Jungs, die sich ducken und „NO“ schreien) eignen sich ebenfalls prima als Schutzschild. Zwar sollen diese verschont werden, aber nachdem das nur ein „Sekundärziel“ ist...

Nach dem ersten Telefonanruf von Marco solltet ihr sofort den Gangster auf der rechten Straßenseite (unter dem beleuchteten Wer-



☉ Vergesst nicht, nachzuladen, bevor ihr, um dunkle Ecken herum, weiter vordringt!

beschild der „Falucci Bros.“) erledigen und euch seine Tommy-Gun schnappen. Damit sollte es kein Problem sein, den flüchtigen Bruder von Toni in seinem heranrasenden Oldtimer aufzuhalten.

Vergesst das TNT aus Marcos Versteck nicht. Ihr braucht es später, um den Safe mit dem Ausweis für Tonys Club zu sprengen. Vorsicht! Nach der Sprengaktion warten viele Scharfschützen vor dem Gebäude.

Boss-Tipp:

Erst Tonys Helfer ausschalten und dann den Mafiosi mit zwei Tommy-Guns gleichzeitig bearbeiten. Sobald das Zeitportal offen ist, abhauen!

1895 Notre Dame

Den Zombies kann man am besten mit gezielten Kopfschüssen aus der Schrotflinte bekommen.

Beim Befreien der gefesselten Ladys darauf achten, dass einige Zombies die flüchtenden Schönheiten verfolgen bzw. sich auf noch gefesselte Mädchen stürzen. Ihr müsst auch nur drei statt der angezeigten vier Mädchen befreien, da sich ein Frauenzimmer bereits in eine Untote verwandelt hat.



☉ Jeder Zombie erwacht zum Leben! Versucht, Abstand zu halten und nutzt die manuelle Zielfunktion (L2-Taste).

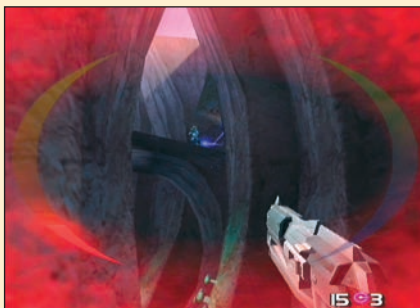
Boss-Tipp:

Geht sparsam mit der Munition um, da der Gigant in der Kirche nicht der endgültige Level-Boss ist. Jacques de la Morte müsst ihr danach auf dem Dach bekämpfen.

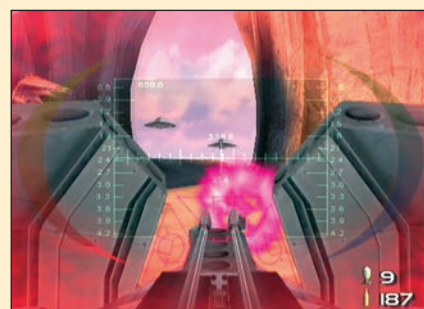
2280 Rückkehr zum Planeten X

Schaut euch zu Beginn nach einem Loch im Boden um. Das eignet sich hervorragend, um vor dem Beschuss der UFOs in Deckung zu gehen.

Auf dem Planeten bekriegen sich zwei außerirdische Parteien. Viele „Probleme“ erle-



☉ Denkt daran, dass auch Aliens als Heckenschützen agieren. Die Zielfunktion (L2-Taste) hilft auch hier.



☉ Ufos und anstürmende Aliens bekämpft man mit Geschützen. Mit der X-Taste loggt ihr euch ein.

digen sich dadurch von selbst – einfach etwas geduldig sein und bedacht kämpfen. Auch hier gilt die alte Weisheit: „Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte“.

Wehrt den Angriff am Strand mit den Geschützständen ab. Achtet darauf, die anstürmenden Gegner auf Distanz zu halten. Auch hier besitzt die L2-Taste eine Zoomfunktion.

Bei dem abgestürzten UFO läuft ihr einfach in den Lichtstrahl hinein. Hierdurch werdet ihr automatisch ins Innere gebeamt. Schaut euch genau um. Im äußeren Ring befindet sich ein Loch links neben der Steuerkonsole – hier geht der Weg weiter!

Boss-Tipp:

Der Zeitkristall befindet sich in einer Kammer im äußeren Gang des Ufos. Beeilt euch, bevor die TimeSplitters auftauchen und euch wieder das Leben schwer machen.

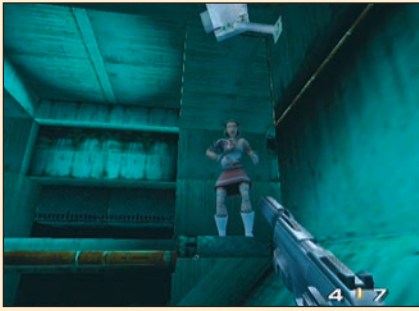
2019 Neo Tokio

Statt sich mühsam an den Sicherheitskameras vorbeizukämpfen, kann man auch eine etwas unorthodoxe Methode anwenden: Euer Auftrag lautet, die Hackerin zu verfolgen. Die Realisierung der Mission ist allerdings alles andere als einfach. Benutzt deswegen unsere Abkürzung: Einfach links von der Plattform fallen lassen, um 180 Grad drehen, Straße verfolgen und die Nächstmögliche links abbiegen. In den Abwasserkanälen versteckt ihr euch einfach unter einer Treppe und wartet, bis die Zielperson vorbeiläuft, um euch dann wieder an ihre Fersen zu heften. Leichter geht's nicht.

Den Sicherheitscode der Tür erhaltet ihr, indem ihr die Hackerin über den Sicherheitskameramonitor im Kontrollraum ausspioniert. Im Raum mit der Digitalkamera liegt sich bereits eine P90 in den Umkleidekabinen. Kurze, kontrollierte Feuerstöße sind hier am effektivsten.



☉ Es macht durchaus Sinn, darauf zu achten, nicht entdeckt zu werden. Ups, schon zu spät!



○ **Sorgt dafür, dass ihr nicht versehentlich die Hackerin erledigt – ansonsten ...Neustart!**

In dem Zugang zur U-Bahnstation erhält man von einem freundlichen Verkäufer Health-Punkte zurück. Es lohnt sich auch, Schaufenster einzuschlagen, da sich auch hier einige nützliche Goodies aufstöbern lassen.

Boss-Tipp:

Lauft zielstrebig zum Levelbeginn. Am Ende der Straße geht ihr rechts die Treppen hinauf. Oben angekommen dreht ihr euch um und erledigt alle euch verfolgenden Gegner noch auf den Stufen.

1853 Wilder Westen

Ramona befreien: Einfach auf der Knast-Rückseite den Wagen an die Mauer der Zelle schieben und eine Spur von Dynamit zu einer Kiste legen. Das Schießpulver zum Sprengen des Dynamitwagens befindet sich beim Sheriff. Mit einem gezielten Schuss auf die Kiste entzündet ihr die Lunte. Achtet aber unbedingt auf den Scharfschützen, der auf dem Turm beim Vorhof lauert. Erledigt ihn bevor ihr das TNT hochjagt.

Die brennenden Strohballen können mit gezielten Schüssen auf die darüberliegenden Wasserfässer gelöscht werden.

Neutralisiert den ersten Gegner nach dem Kontrollpunkt und schnappt seine beiden Colts – dies erleichtert die weiteren Gefechte.

Boss-Tipp:

Beharkt den Colonel permanent mit den beiden Colts. Versucht, ihn derart mit Dauerfeuer zu belegen, dass er gar keine Möglichkeit zur Gegenwehr hat.

Fangt die Nachhut des Fieslings direkt am Haus ab. Das erleichtert euch später den Zugriff auf den Zeitkristall.



○ **Denkt dran, dass ihr nur über die Balkone in einige Räume gelangt. Hier gibt es Nachschub.**



○ **Lauert einer Wache hinterrücks auf um an eine Feuerwaffe zu gelangen.**

1972 Nuklearspalter

Schaltet zu Beginn mit dem ersten Kameralterminal die Wachen aus.

Nehmt den Feuerlöscher mit dem X-Button von der Wand, um damit die Brände vor der Sicherheitstür zu löschen. Vergesst aber nicht, vorher an dem Rohr die Gaszufuhr zu unterbrechen.

Vorsicht vor den Containern – im Inneren warten fast immer Wachen.

Die Wissenschaftler entschärfen erst dann die Bomben, wenn keine Gegner mehr in Reichweite sind. Richtig geraten: Es ist eure Aufgabe, für Ruhe zu sorgen.

Boss-Tipp:

Aktiviert so schnell wie nur möglich die Schalter und schnappt euch den Kristall.

1920 Aztekenruinen

Den Baummännern kann man nur mit brennenden Pfeilen beikommen. Lauft zu einer der Feuerstellen und kokelt sie kurz an. Vorsicht! Verbrennt euch nicht selbst an den Baummännern.

Säulenrätsel: In dem Gang, der durch die sechs Säulen führt, muss das Symbol gezeigt werden, das auch auf der Tür zu sehen ist. Allerdings so, dass auch die Bilder zwischen den Säulen identisch sind.

Die Steingolems versenkt ihr mit den Fallgruben, die ihr mit verschiedenen Schaltern im Boden auslösen könnt.

Auf der Hängebrücke muss man mit dem Sniper-Gewehr in die Steingesichter schießen und zwar genau dann, wenn sich die Fratze dreht und zum Schuss ansetzen will.

Boss-Tipp:

Nehmt den Granatwerfer, um die Golems zu Schotter zu verarbeiten.



○ **Haltet Abstand, nachdem die Baummänner entzündet wurden – Verbrennungsgefahr!**

2315 Roboterfabrik

Mit den Elektro-Tools könnt ihr nicht nur die Energieknoten überladen, sondern auch die Robotertruppen zum Kurzschluss bringen.

Gegen große, mechanische Monster sind die Granaten des Plasma-Automatikgewehrs gut geeignet, da ihr diese an die Freunde anheften könnt. Somit schrottet ihr gleich mehrere Blechkameraden auf einmal.

Vorsicht mit der Sci-Fi-Pistole. Ihr bewegt euch meistens in sehr engen Räumen und werdet schnell mal unfreiwillig Opfer der Abpraller eurer eigenen Waffe. Positioniert euch am besten in einer Ecke und bestreicht den Raum aus einen 45°-Grad Winkel heraus.



○ **Geht sofort beim Startpunkt in Deckung. Ohne Vorwarnung werdet ihr angegriffen.**

Boss-Tipp:

Der Endgegner sieht böser aus, als er eigentlich ist. Ein paar Schüsse mit dem Raketenwerfer und dem Elektro-Tool sollten die Angelegenheit recht schnell klären.

2401 Raumstation

Bleibt beim Finale immer in Bewegung...

Nachdem die drei Selbstzerstörungs-Terminals aktiviert worden sind, müsst ihr euch nach unten kämpfen und den Aufzug benutzen. Greift euch rechts den Raumanzug und kämpft euch den Weg bis ans andere Ende des Gangs frei. Dort angekommen geht's durch die Luftschleuse an das Geschütz, um die Splitter-Schiffe zu vernichten.

Kämpft euch danach zum anderen Aufzug durch. Schnappt die Minigun und schlagt euch zum Schiff durch.

Achtet besonders auf die kleinen TimeSplitters, da diese sich unterhalb eures normalen Blickfeldes bewegen.



○ **Versucht, immer eine Wand im Rücken zu behalten. Denn TimeSplitters sind feige Mörder.**

Hurra! Wieder einmal wurde die Menschheit gerettet! Ihr habt's geschafft!

ONIMUS

Im zweiten Teil unserer Lösung führen wir euch schnurstracks zum Endboss des Samurai-Spektakels.

3. Zwischengegner

Nehmt euch vor seiner Axt in Acht. Er versteckt sich gerne in den Büschen. Ihr seht an den Bewegungen der Blätter, wo er sich gerade aufhält. Entweder ihr rennt an diese Stelle und setzt ihm mit Magie zu, oder ihr wartet, bis er bei seinen anstehenden Aktionen irgendwann am Baum hängen bleibt und attackiert ihn dann von hinten. Stürmt ihr auf ihn zu, wenn er in den Büschen hockt, nehmt euch vor seinem Sprint ins Freie in Acht – er fegt euch glatt um.

Teich

Nach dem Zwischengegner ist der nächste Speicherpunkt nicht mehr weit. Geht zuerst rechts des Teichs die Stufen nach oben und sucht links das nächste magische Siegel, um es zu brechen. Auch hier erhaltet ihr eine Nobunaga-Statue. Zurück am Teich wartet ihr hindurch, um das Tor zu erreichen. Dahinter befindet sich eine Kammer mit tödlichen Spitzen links und rechts von euch. Bevor ihr sie aber betretet, geht ihr links hoch und öffnet dort eine Truhe. Die Kombination lautet:

untere Seite, linker Pfeil
rechte Seite, mittlerer Pfeil.

Habt ihr den Inhalt der Truhe an euch genommen, geht es wieder zur Kammer. Betätigt den Hebel und setzt eure drei Nobunaga-Figuren wie folgt ein.

Links: Nobunagas Wissen
Mitte: Nobunagas Herrschaft
Rechts: Nobunagas Würde

Ein neuer Durchgang ist nun frei. Kämpft euch bis zum nächsten Speicherpunkt durch. Auch ein Buch lässt sich hier ergattern. Von hier aus sind es nur wenige Schritte zum nächsten Zwischengegner.

4. Zwischengegner

Der Boss versteckt sich hinter einem Schirm, so dass ihn eure Schläge nicht erreichen. Attackiert deshalb nur die ungeschützte Fläche. Der Boss teleportiert auch gerne herum – bleibt deshalb immer in Bewegung. Nach dem Telportieren beschießt euch der Boss mit Energiekugeln. Im Gegenzug hinterlässt er genug Orbs, die ihr einsammeln könnt.

Nach seinem Ableben aktiviert ihr den Schalter, den der Zwischengegner für euch freigelegt hat. Speichert noch einmal ab und nutzt den neuen Durchgang.

Tunnel im Untergrund

Kaum habt ihr den Tunnel betreten und das Extra an euch genommen, füllt sich der Tunnel mit Gas. Lauft schnell hindurch an die frische Luft. Jubei springt ins Wasser und ihr gelangt zu einer Höhle unter dem Meer. Speichert ab und nehmt das Extra an euch. Sobald ihr eure Kugel in den Metallfisch eingesetzt habt, folgt eine Sequenz. Nach eurer Landung erwartet euch ein Kampf am Strand.



☉ Auch wenn ihr hier beim ersten Mal die Figuren nicht richtig einsetzt, werdet ihr nicht sofort von den Stacheln zerquetscht.



☉ So lange die hässliche Trulla den Schirm oben hat, kann Jubei mit seinem Schwert gegen sie nichts ausrichten.



HA 2

Komplettlösung TEIL 2

Frank Emmerling

SAMURAI'S DESTINY

5. Zwischengegner

Ein nerviger Zeitgenosse! Versucht, ihn so lange in Schach zu halten, bis ihr gerettet werdet. Nach der Sequenz schlüpft ihr kurzfristig in die Rolle von Oyu

Stätte der Oni

Speichert erst einmal in einer der Ecken ab. Ein Stück rechts des Speicherpunktes führt ein Pfad in die Tiefe. Folgt ihm bis zu einer Kiste, die euch die Schlüsselscheibe beschert. Kehrt in den Hauptraum zurück und setzt die Scheibe in der Mitte des Raums am Gitter ein. Nun stehen die beiden Türen des Raums offen. Geht durch die Tür links des Speicherpunktes. Schnappt euch hier beide Items und geht zurück in den Hauptraum. Seht euch nun die verbliebene Tür genauer an.

Die Türen im Gang sind verschlossen, also lauft einfach bis zum Ende durch und gelangt so in einen größeren Bereich. Hier lassen sich zwei Items erbeuten. Nehmt hier die nächste Tür, um weiterzukommen. Durch diesen Gang gelangt ihr in eine Kammer mit gefliestem Boden. Habt ihr die Attacke der Wasserkreaturen überstanden, klettert ihr über die Leiter in den Untergrund.

Wasserraum

Killt alle Gegner und schnappt euch aus der Kiste das runde Emblem. An der Wand ist ein hell leuchtender Punkt zu erkennen. Untersucht ihn, um hindurchgehen zu können. Folgt der Brücke, die an einem Speicherpunkt vorbeiführt und euch in eine Kristallhöhle bringt. Dort erhaltet ihr die gesuchte Flöte. Kehrt damit zum Strand zurück.

Oyu übergibt die Flöte. Nun steuert ihr wieder Jubei.

Stätte der Oni

Betretet erneut den Tempel. Nach dem Speichern schnappt ihr euch vom Schrein in der Mitte des Raums eine neue Waffe.

- Rechte Reihe, unterer Pfeil
- Untere Reihe, linker Pfeil
- Untere Reihe, rechter Pfeil
- Rechte Reihe, mittlerer Pfeil
- Untere Reihe, mittlerer Pfeil
- Rechte Reihe, oberer Pfeil

Geht mit diesem Prachtstück in den Wasserraum und zerstört damit das magische Siegel. Dahinter befindet sich der Maschinenraum. Sammelt den Schlüssel vom Boden auf und nehmt die Falltür nach oben. Kehrt zurück in die Kammer mit dem

Speicherpunkt. Geht durch die Tür links und aktiviert den Ventilator mit einer Windattacke. Ein Stück links vor euch nehmt ihr den kleinen Lift nach unten.

Maschinenraum

Nach einigen Schritten findet ihr eine Kiste mit einer Levelkarte. Nehmt die Tür am anderen Ende des Raumes. Erledigt hier die beiden Roboter und wendet euch der Truhe zu. Die Kombination hierfür lautet:

- Rechte Reihe, oberer Pfeil
- Oberste Reihe, mittlerer Pfeil
- Rechte Reihe, unterer Pfeil

Klettert nun rechts neben der Truhe die Leiter nach oben und folgt dem Weg zu einer weiteren Leiter, die ihr wieder nach unten klettert. Im nächsten Raum könnt ihr eure Magie wieder kostenlos auffüllen und ein Buch an euch nehmen. Werft auch einen Blick auf die Maschine am anderen Ende der Kammer. Erneut gibt es ein Rätsel zu lösen. Die Zahlen werden wie folgt eingesetzt.

- 1 Oberste Reihe, links
- 4 Oberste Reihe, rechts
- 7 Zweite Reihe von oben, zweites Feld von rechts
- 10 Zweite Reihe von unten, zweites Feld von links
- 13 Unterste Reihe, links
- 16 Unterste Reihe, rechts

Jetzt besitzt ihr den Goldschlüssel. Merkt euch den Durchgang, den ihr rechts von der Maschine finden könnt. Dorthin müsst ihr später zurückkehren. Jetzt geht es zurück in den ...



◉ Dank der Windmagie lässt sich der Ventilator über Jubei mit Leichtigkeit aktivieren.



◉ Mit der Rückkehr Oyus zum Strand ist es wieder Jubeis Job, die Dämonen zur Hölle zu schicken.



○ Der goldene Schlüssel hält die Fließbänder an, so dass Jubei ohne Probleme über sie hinweghüpfen kann, um zur nächsten Tür zu gelangen.

...Maschinenraum

Gleich beim Eintritt seht ihr eine Leiter, die nach oben führt. Dort benutzt ihr den gerade gefundenen Schlüssel an der Maschine. Der Schlüssel setzt die Maschine außer Betrieb, so dass ihr über die Kisten auf die andere Seite gelangt. Hier benutzt ihr den verbleibenden Schlüssel. Es folgt eine Sequenz.

Statuenraum

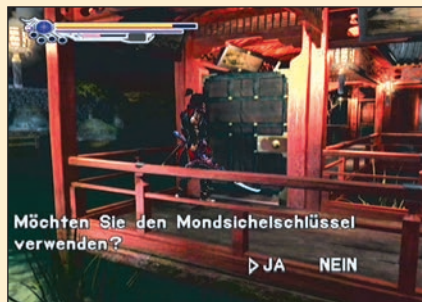
Hebt das Schriftstück auf und seht euch die Statue genauer an. Das Rätsel hier ist besonders simpel. Verschiebt die Steine unten so, dass dasselbe Muster entsteht wie oberhalb. Es erscheint ein Teleporter, den ihr benutzt.

Schloss Gifu – Turm

Steigt im Turm die Treppe hinab. Gleich unterhalb der Einstiegs Luke findet ihr eine Truhe. Die Kombination dafür lautet:

Obere Reihe, rechter Pfeil
Rechte Reihe, unterer Pfeil
Untere Reihe, linker Pfeil
Linke, oberer Pfeil
Obere Reihe, linker Pfeil
Rechte Reihe, unterer Pfeil

Habt ihr das Extra an euch genommen, geht's hinab bis auf den Grund des Turmes. Wenn ihr den Turm verlasst, könnt ihr entweder links oder rechts weiter gehen. Rechts lässt sich ein Siegel knacken, das euch neben einigen Schriftstücken auch die Möglichkeit bietet, schnell und einfach Seelen zu sammeln. Dazu braucht ihr nur euer Fundstück aus der Kiste im Turm im leuchtenden Kreis zu versenken.



○ Den Mondsichelschlüssel setzt ihr am Steg links in die letzte Tür ein.

Steg

Ansonsten geht der Weg rechts weiter. Durch die Tür und das Gebäude hindurch (vergesst die Kiste nicht) geht es weiter zum Außensteg. Kämpft euch von hier aus ans Ufer. Für die verbleibende Tür müsst ihr erst den Schlüssel finden. Am Ufer findet ihr in der Kiste den Kirschblütenschlüssel. Durch das Tor gelangt ihr wieder in den Vorhof von Schloss Gifu.

Schloss Gifu

Nachdem ihr das Schloss betreten habt, nehmt ihr die Doppeltür um Voranzukommen. In der nächsten Kammer lässt sich der Kirschblütenschlüssel für die rechte Tür nutzen. Hier findet ihr nicht nur den gesuchten Mondsichelschlüssel für die Tür am Steg. Auch eine Truhe mit Kombinationsschloss wartet auf euch.

Linke Reihe, mittlerer Pfeil
Obere Reihe, linker Pfeil
Rechte Reihe, oberer Pfeil

Steg

Öffnet nun die verbliebene Tür. Ihr gelangt an eine Gabelung. Geht zuerst nach rechts und brecht das Siegel mit dem Speer. Hinter der Statue findet ihr einen Teleporter.

Dämonenhöhle

Speichert ab und kämpft euch bis zur Brücke durch. Mit dem Schalter an der Wand (hinter dem Monster, um genau zu sein) lasst ihr die Brücke herunter. Auf der anderen Seite befindet sich ein weiterer Speicherpunkt. Sammelt die Levelkarte ein und kämpft euch bis zum



○ Auch hier stand einst der Held des ersten Teils. Doch Jubei erwartet im Anschluss kein Bosskampf.



○ Im Erdgeschoss des Gifu-Turmes kann Jubei speichern, bevor er weiter in die Schlacht gegen Nobunagas Truppen zieht.

nächsten Siegel durch, das ihr mit eurem Senpumaru locker knackt. Auf der anschließenden Brücke findet ihr mal wieder eine Truhe. Die Kombination lautet:

Untere Reihe, linker Pfeil
Linke Reihe, unterer Pfeil
Untere Reihe, rechter Pfeil
Rechte Reihe, unterer Pfeil
Obere Reihe, linker Pfeil

Am Ende der Brücke erlöst ihr einen versteinerten Mann mit Hilfe des gefundenen Rohrs mit Superpulver. Ihr seid wieder am Zugangsportal zur Dämonenhöhle. Erlöst auch hier einen Mann aus seiner Versteinierung, so wie die anderen in dem Areal. Habt ihr alle gerettet, geht es wieder nach oben.

Steg

Geht an der Gabelung durch die andere Tür. Der Weg führt euch geradewegs an einem Wasserfall vorbei zu einem Bootshaus. Speichert ab und fahrt mit dem Boot übers Wasser. Betretet am anderen Ufer die Hütte und sammelt die Gegenstände ein. Durch die Tür gelangt ihr in einen Gang, der von zwei versteinerten Menschen blockiert wird. Erlöst die beiden und geht weiter. Wenig später wird euch erneut der Durchgang verwehrt, allerdings nur, bis ihr die Steine so angeordnet habt, wie es das Muster oben vorgibt. Das sollte kein Problem für euch sein. Der Teleporter bringt euch dann weiter.

Blutsee

Der Weg führt euch geradewegs zum nächsten Speicherpunkt. Kämpft euch nun weiter durch das anstehende Labyrinth. Hier gibt es im Übrigen eine Truhe zu finden. Die Kombination für diese lautet:

Rechte Reihe, oberer Pfeil
Rechte Reihe, unterer Pfeil
Obere Reihe, linker Pfeil
Linke Reihe, unterer Pfeil

Um den Lift am Ende des Gänge-Wirrwarrs zu nutzen, setzt ihr euer Senpumaru ein und werft mit dessen Windattacke den Ventilator an. Eine Etage höher schnappt ihr euch das Item. Dieses müsst ihr im Auge des Drachen einsetzen. Wo das ist? Könnt ihr euch noch

erinnern, wo ihr die Goldschlüssel erhalten habt? Wenn ihr jetzt rechts in die Ecke geht, seht ihr das Tor. Es folgt nun eine längere Sequenz.

Stätte der Oni 3

Folgt dem Gang, räumt die beiden Kisten aus und durchschreitet das Tor.

6. Zwischengegner

Spiele zuerst die magische Flöte, die den Gegner verwundbar macht. Nun müsst ihr auf ihn eindreschen was das Zeug hält. Seine Abwehr bietet aber noch immer wenig Angriffspunkte. Setzt daher verstärkt auf Magie, um ihn auszuschalten.

Nach eurem Sieg übergibt er euch die vierte der fünf Kugeln. Geht durch die Tür weiter. Auf eurem weiteren Weg gibt es wieder einige Kisten zu öffnen.

Für die Truhe gilt folgende Kombination:

- Rechte Reihe, unterer Pfeil
- Untere Reihe, rechter Pfeil
- Obere Reihe, linker Pfeil
- Linke Reihe, oberer Pfeil
- Obere Reihe, mittlerer Pfeil

Ihr kommt schließlich an einem altbekannten Ort heraus. Sprecht Oyu an, er sagt euch, was zu tun ist. Setzt die Kugel am Grund der Statue ein. Nach der Sequenz könnt ihr erst einmal speichern.

Stätte der Oni 4

Geht auf das Flugzeug zu und klickt es an. Nun gilt es, das Zugangstor zu öffnen. Dazu müsst ihr sowohl mit dem rechten, als auch mit dem linken Analog-Stick gleichmäßig kurbeln. Den rechten Stick dreht ihr im Uhrzeigersinn, den linken Stick entgegen dem Uhrzeigersinn. Ihr müsst das Tor geöffnet haben, bevor die Zeit abgelaufen ist. Eine Sequenz folgt, wenn ihr erfolgreich wart – ansonsten kommt nur der Tod.



⊙ Um den besten Schwertkämpfer der Hölle ein für alle Mal zu schlagen, muss Jubei die Flöte spielen.



⊙ Mit einem gezielten Schlag lässt sich jeder der anfliegenden „Bälle“ auf Antriebe zerstören.

Luftschiff

Nach einigen Schritten könnt ihr abspeichern. Bevor ihr durch das Tor geht, öffnet ihr noch die Truhe ein Stück weiter oben. Die Kombination lautet:

- Rechte Reihe, mittlerer Pfeil
- Obere Reihe, mittlerer Pfeil
- Rechte Reihe, unterer Pfeil
- Untere Reihe, mittlerer Pfeil
- Linke Reihe, mittlerer Pfeil
- Obere Reihe, rechter Pfeil

Ein weiteres Zauberkleinod nennt ihr jetzt euer Eigen. Wenn ihr dem Gang bis zum Ende folgt, findet ihr auch noch einen Zauberkranz. Kämpft euch bis ins Cockpit durch. Dort aktiviert ihr nach der Sequenz die Konsole. Nach einer weiteren Sequenz befindet ihr euch wieder im Schloss Gifu.

Schloss Gifu – Hauptturm

Speichert ab und geht durch die Tür weiter.

7. Zwischengegner

Dieser ist recht simpel. Er blockt zwar stark ab, aber mit einem Tritt könnt ihr ihn locker knacken. Spätestens dann, wenn er angreift, ist die Defensive offen. Wartet seine Attacke ab und setzt dann zum Gegenschlag an.

Folgt dem Weg nun ganz nach oben. Auf der Außenbalustrade führt ein Weg direkt in die Geisterwelt. Der schwarze Nebel verwehrt aber euer Weiterkommen. Geht in die Hauptkammer des Turms und klettert hinten rechts die Leiter hinauf aufs Dach, um euch dort dem nächsten Kampf zu stellen.

8. Zwischengegner

Geht ans andere Ende des Daches und wartet, bis der Boss die Kugeln auf euch abfeuert. Zerstört diese dann mit einem gezielten Schlag. Das macht ihr so lange, bis alle fliegenden Kugeln vernichtet sind. Nun greift der Boss selbst an. Weicht seiner Rammattacke aus und beharkt ihn dann mit Magie.

Ihr erhaltet eine goldene Schuppe, die ihr bei einem der Fische auf dem Dach einsetzt. Nun ist der schwarze Nebel Geschichte. Euer nächstes Ziel ist somit klar.

Dämonenlager

Speichert ab, füllt eure magische Energie auf und klettert die Leiter nach oben.

9. Zwischengegner

Am Anfang malträtiert ihr euren Widersacher mit eurem Hammer. Trennt er seinen Oberkörper vom Rumpf, hilft Windmagie, um beiden gleichermaßen zu schaden. Ansonsten nehmt ihr das Schwert für den Rumpf und für den Oberkörper den Speer, bzw. das Gewehr.

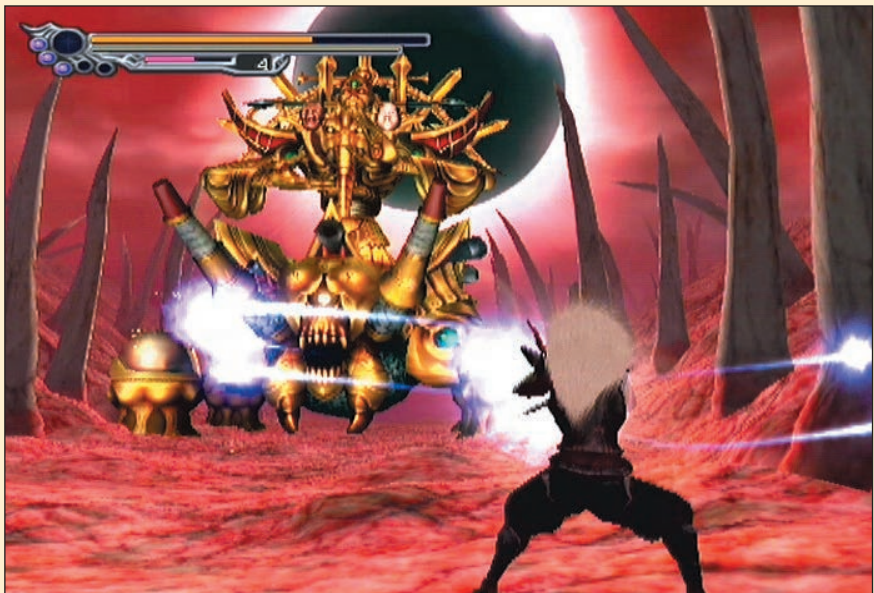
Zurück im Erdgeschoss setzt ihr die fünfte Kugel im Lift ein. Macht euch bereit für den Endkampf.

Bosskampf 1

So lange er am Boden ist, schlagt ihr am besten mit dem Hammer zu, um alle magischen Attacken zu verbrauchen. Ansonsten vertraut ihr auf die anderen Waffen. Spart die Windattacke für seinen Angriff aus der Luft auf. Sobald der Boss schwebt, beschießt er euch mit Blitzen und Windhosen. Weicht denen aus und greift im Gegenzug mit Distanzwaffen (Bogen/Gewehr) an. Nach einigen Runden geht der Kerl zu Boden.

Bosskampf 2

Hier müsst ihr den heranrollenden Boss Stück für Stück zerlegen. Feuert ununterbrochen mit der Dreiecks-Taste auf den Boss. So zerstört ihr seine Feuerbälle. Den Lasern sowie den Pfeilern aus dem Boden solltet ihr ausweichen. Wenn der Boss auf euch zurollt, rennt einfach Richtung Bildschirm davon. Haltet euch an diese Taktik – und das Ende von Nobunaga ist gewiss.



⊙ Der finale Kampf gegen Nobunaga. Nur mit Hilfe eurer Energiebälle könnt ihr dem rollenden Ungetüm etwas anhaben. Nehmt euch aber vor seinen blitzschnellen Attacken in Acht.



Frank Emmerling

DAS DING

Komplettlösung TEIL 1

Im ersten Teil unserer Komplettlösung zeigen wir euch, wie ihr den Alien-Mutationen in der Antarktis richtig einheizen könnt.

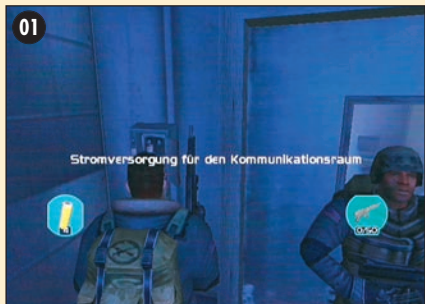
Allgemeines:

Im Laufe des Spiels trifft ihr immer wieder auf Charaktere, die ihr in euer Team aufnehmen könnt. Da es von verschiedenen, nicht immer vorhersehbaren, Faktoren abhängt, ob und wann einer eurer Kollegen in Folge der Infektion mit dem gefährlichen Virus mutiert, gehen wir in der Lösung nicht näher auf diesen Punkt ein. Nur die zu erwartenden Mutationen werden genannt. Rechnet stets damit, dass einer eurer eigentlichen Kollegen euer Feind werden könnte.

US-Basis

Nach der Landung

Nach der einleitenden Sequenz betretet ihr ein Stück weiter rechts mit eurem Team die Anlage. Gleich links geht es durch die Tür in den Funkraum. Hier erklären eure drei Begleiter, welche Fähigkeiten sie haben, und wie ihr sie einsetzen könnt. Lauft mit Blake zur Tür auf der anderen Seite des Raumes.



01 Die Reparatur kann Blake gleich zu Beginn des Spiels auch ohne fremde Hilfe durchführen.

Klickt links neben dem Türrahmen den Stromkasten an, um den Zugang zu reparieren 01.

Nebenraum

Sammelt in der Kammer die Extras ein und wendet euch dem Sanitäter zu, damit er euch heilt. Nun geht es zurück in den Gang, durch den ihr den Funkraum betreten habt. Eine Explosion räumt für euch den Gang frei.

Im Flur

Lauft den Flur bis zum Ende entlang. Passiert jetzt links das zerstörte Zimmer. Ihr gelangt ins Freie und zu einer Tür. Das Krankenrevier ist allerdings verschlossen. Dreht euch um und folgt der Beleuchtung des Helikopterlandeplatzes rechts herum. Ihr gelangt zu einem Schneepfad, der euch in die Tiefe führt 02. Geht um eine scharfe Linkskurve in die Eishöhle hinein. Im Inneren der Höhle seht ihr eine kurze Sequenz. Sammelt im Anschluss den Schlüssel des Krankenreviers auf.



02 Noch einige Schritte nach unten und dann geht es links in der eisigen Höhle weiter.



03 Die linke Tür offeriert euch eine Möglichkeit, euren Fortschritt zu sichern.

Untersucht noch die beiden anderen umliegenden Höhlen. So kommt ihr in den Besitz eines Feuerlöschers. Im zerstörten Container hört ihr euch noch die Aufzeichnungen des Helikopterpiloten an. Nun zurück zum Krankenrevier.

Krankenrevier

Noch herrscht vorwiegend Dunkelheit im Raum. Lasst Burrows links den Stromgenerator wieder in Gang setzen. Nun brennt Licht. Wenn ihr den Raum untersucht, entdeckt ihr in einer der Ecken den Torso eines getöteten Mannes. Nach der Sequenz müsst ihr einen eurer Männer beruhigen. Entweder bringt ihr ihn aus der „Gefahrenzone“ oder ihr gebt ihm eine Adrenalinspritze (findet ihr neben dem OP-Tisch). Rechts vom Toten aktiviert ihr den Computer. Sammelt im Anschluss die vier Seiten im Raum ein und öffnet die Tür mit dem Zahlenschloss.

Lagerraum

Der Raum besitzt zwei weitere Türen 03. Rechts geht es ins Freie, links zum ersten Speicherpunkt. Repariert die Elektronik zwi-



04 Lauft in das kaputte Gebäude hinein und seht euch den Leichnam näher an.

schen den beiden Türen, um zum Speicherpunkt zu gelangen. Hinter der Tür, durch die ihr hereingekommen seid, findet ihr Energie. Verlasst nun den Komplex durch die rechte Tür. Folgt den Lichtern zu einer Hütte, in der ihr einen Toten findet 04. Nach der Sequenz müsst ihr die Basis in die Luft sprengen.

Sprengstoffsuche

Verlasst die Baracke wieder und folgt der Lichterkette weiter. Ihr gelangt zu einem Helikopterlandeplatz mit einer Kiste, in der ihr C4 findet. Automatisch wird die Liste der Räume ergänzt, in denen ihr eine Bombe anbringen müsst. Kehrt nun ins Krankenrevier zurück. Die Bombe bringt ihr an der Wand zwischen der Zugangstür und der Tür zum Lagerraum an. Die Stelle ist mit einem roten Viereck markiert.

Funkraum

Auch hier bringt ihr einen C4-Sprengsatz an. Nun geht es zurück zu dem Landeplatz, wo ihr die Sprengsätze gefunden habt 05.

TIPP: Nehmt euren Männern alle Waffen ab, bevor ihr Richtung Leuchtmarkierung geht, um die Sequenz auszulösen. Das bringt euch zwar ihren Unmut ein, aber wen stört's? Das Team sieht ihr nicht wieder und ihr habt fortan mehr Waffen und Munition.

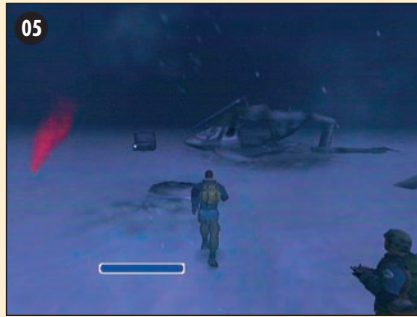
Norw. Außenposten Nord Vor dem Lager

Lauft ein gutes Stück nach rechts, um den Zugang zur Basis zu finden. Eine brennende Leuchtmarkierung im Gebäude weist darauf hin, dass kurz vor euch jemand hier durchgekommen sein muss. Folgt dem Gang. Die erste Tür rechts könnt ihr noch nicht öffnen. Geht weiter, bis ihr links einen Generator entdeckt. Habt ihr ihn repariert, öffnet sich ein paar Meter weiter eine Tür.

Laborraum

Es folgt eine kurze Sequenz. Helft dem verwundeten Soldaten Carter. Entweder ihr sucht den Raum ab und heilt ihn im Anschluss – wir raten euch jedoch dazu, ihn sofort mit einem der Medipacks zu heilen. Wenn ihr Carter nämlich zu lange warten lasst, stirbt er. Gebt ihm auch noch eine Pistole, um sein Vertrauen in euch zu stärken 06.

Im Raum findet ihr u.a. einen Feuerlöscher und ein Medipack. Den Verteiler an einem



05 Sollte die Sequenz nicht gleich beginnen, lauft noch ein wenig im Umfeld herum.

der Pfosten lasst ihr von Carter reparieren. Speichert ab, nachdem ihr um die Ecke seid. Der PC gibt zusätzliche Informationen preis. Werft nun einen Blick auf die elektronische Apparatur links von euch. Damit habt ihr Zugriff auf eine Kamera. Zoomt damit zu einer Schrifttafel, die euch eine Zahlenkombination beschert. Diese benötigt ihr für die Labortür mit dem Zahlenschloss.

Außerhalb des Labors

Durch die Tür gelangt ihr in den Bereich, den ihr zuvor nur durch die Kamera betrachten konntet. Nach der Sequenz nehmt ihr von der toten Kreatur in der Ecke den Schlüssel. Hinter dem Soldaten gelangt ihr durch einen Durchgang zu einem Stromgenerator. Gebt Carter die Anweisung, diesen zu reparieren.

Zusätzliche Extras

Nutzt Carters Arbeitseifer, um die Fässer, neben denen er im Labor gestanden hat, durch einen gezielten Schuss zur Explosion zu bringen. Bei Bedarf löscht ihr die Flammen, um besser an die Extras zu gelangen.

Durch die Abspernung

Hat Carter seine Arbeit getan, bindet ihr Cruz und Carter mit einer Kommandofunktion an euch. Bewaffnet Cruz, bevor ihr Richtung Haupteingang zurückgeht. Die Tür, die am Anfang im Gang verschlossen war, lässt sich nun öffnen. Dort findet ihr einige Extras wie Munition, Medipacks und Granaten. Kämpft euch nun ins Freie. Der Feuerlöscher hilft euch, die Flammen am Eingang zu löschen.

An der frischen Luft

Lauft zuerst links an den Leuchtmarkierungen vorbei. So gelangt ihr zu einem anderen Teil der Basis, dessen Zugang verbarrikadiert ist.



06 Gebt Carter ein Waffe und Munition. Dann könnt ihr ihn in euer Team aufnehmen.

Rechts davon lassen sich aber einige nützliche Extras finden. Dann geht es zurück zur Basis. Erholt euch kurz, bevor ihr nach rechts weitergeht. Durch ein Loch in einem Zaun gelangt ihr dann in einen anderen Teil der Basis.

Norw. Außenposten Süd

Folgt der Leuchtmarkierung zu einer Hütte mit einem Antennenmast und einem Toten vor der Tür. Betretet den Unterstand, um abzuspeichern. Schnappt euch noch den Feuerlöscher und verlasst den Unterstand wieder. Die Lichter führen euch dann zu einem anderen Gebäude, dessen Tür sich nicht öffnen lässt. Rechts um die Ecke muss Carter einen Verteiler reparieren. Zerstört die Kisten, um Carter den Weg freizumachen. Nun lässt sich die Tür mit dem Knopf links neben dem Türrahmen öffnen.

Vorratshütte

Im Inneren trifft ihr auf einen Mann mit einem Flammenwerfer 07. Er will euch erst helfen, wenn ihr mit einem Bluttest beweist, dass ihr nicht infiziert seid. Nun gilt es, drei Bluttest-Bestecke zu finden. Nehmt noch den Schlüssel für den Hundezwinger vom Tisch und schon kann die Suche beginnen. Vergesst nicht abzuspeichern, bevor ihr die Hütte verlasst.

Hundezwinger

Lauft zurück Richtung Unterstand und folgt der Lichterkette nach rechts. Am Hundezwinger angekommen, findet ihr rechts in der ersten Hütte ein Medipack. Das zerstörte Gebäude dahinter ist euer eigentliches Ziel 08. Geht außen an dem Gebäude entlang, bis ihr die Tür findet. Betretet nun das Gebäude und schnappt euch aus der Kiste an der Wand gegenüber das benötigte Bluttest-Besteck – insgesamt drei davon müsst ihr an



07 Dieser Zeitgenosse will einen Beweis dafür, dass ihr noch nicht infiziert seid.



08 Um die Ecke könnt ihr durch die Tür das zerstörte Gebäude betreten.



09 Gegen eure zu Monstern mutierten Kollegen ist ein Flammenwerfer am effektivsten – dummerweise habt ihr (noch) keinen.

euch nehmen. Bevor ihr zurückgeht, solltet ihr euch noch einmal die anderen Hütten genauer ansehen. Dort findet sich vor allem in einer der kleineren Baracken noch Munition. Dazu muss Carter allerdings die Elektronik wiederherstellen. Geht zurück in die ...

...Vorratshütte

Geht zu dem Mann hin, um die Sequenz auszulösen. Sobald sich der erste eurer Begleiter in ein Monster verwandelt, geht das Spektakel los **09**. Der Mann mit dem Flammenwerfer hilft euch dabei, eure infizierten Kollegen zu rösten. Sammelt im Anschluss die heruntergefallenen Items ein und sucht den hinteren Raum nach hilfreichen Extras ab. Da Pierce jetzt zu euch gehört, ist das die Gelegenheit, ihm den Flammenwerfer wegzunehmen. Damit er sich nicht unnötig aufregt, gebt ihm im Gegenzug die Pistole. Sobald ihr die Vorratshütte verlasst, folgt eine Sequenz.

Norw. Forschungsanlage Kontrollturm

Da Pierce verschwunden ist, bleibt euch nur Pace als Verstärkung. Durchsucht den Raum nach Extras. Stellt sicher, dass Pace genug Munition bei sich trägt, bevor ihr euch in die Kälte wagt. Folgt der Leuchtmarkierung zum nächsten Gebäude. Repariert links die Elektronik, um das Türschloss aktivieren zu können. Im Gebäude ist der Weg links durch Kisten versperrt. Nehmt daher die Tür zum Aufenthaltsraum. Gegenüber des Raums teilt sich der Weg. Nehmt zuerst den linken Abzweig, der euch wieder zurückführt.



11 Die Tür führt euch ins Innere des Komplexes. Hier erwartet euch schon der Feind.



10 Eine Kombination aus Flammenwerfer und Schusswaffe ist das beste Mittel gegen dieses Monster – noch zwei weitere gilt es zu erledigen.

Dort könnt ihr Munition ergattern. Zurück an der „Kreuzung“ repariert ihr die Elektrik – bzw. beauftragt Pace mit den Arbeiten. Geht nun durch die linke Tür in die Kantine.

Kantine

Am anderen Ende trifft ihr auf Williams, der euch erst dann helfen will, wenn ihr drei spezielle Alien-Mutationen erledigt habt. Weiter hinten in der Küche könnt ihr abspeichern. Sobald ihr euch dorthin auf den Weg macht, seht ihr in der Sequenz, wie die Tür in der Nähe des Kantinenzugangs aufgebrochen wird und ein Läufer hereinkommt. Er nimmt direkten Kurs auf euch. Erledigt ihn mit eurem Flammenwerfer **10**. Sucht die Küche nun gründlich nach Extras ab und speichert. Es schadet nichts, noch einen Blick auf den Computer rechts neben der Tür zu werfen, bevor ihr geht. Nun verlasst ihr die Küche.

Läuferjagd

Sucht nun die Tür auf, durch die der erste Läufer gekommen ist. Der Zweite wird schnell auftauchen. Ist dieser auch erledigt, gelangt ihr durch das Loch in den hinteren Bereich. Hier macht ihr den dritten Läufer platt. Sucht noch die Krankenstation nach Extras ab, bevor ihr zu Williams geht. In der Krankenstation lässt sich u.a. eine neue Waffe erbeuten (seht in der Box hinter den Kisten nach).

Kommunikationsraum

Williams erklärt sich nun bereit, euch in den Kommunikationsraum zu führen. Kehrt in den Aufenthaltsraum zurück und durchschreitet die Tür links. Lasst Pace den Verteiler reparieren, so dass ihr hier abspeichern könnt. Untersucht auch diesen Raum nach Extras. Wendet euch jetzt dem Funkgerät zu. Sobald ihr es anklickt, werdet ihr von einer Horde Monster angegriffen. Nach eurem Sieg wird euch Williams den Weg zeigen. Sobald ihr durch die Hintertür der Küche geht, setzt eine Sequenz ein.

Norw. Sanitätsanlage Zugangsraum

Öffnet zuerst die linke Tür. Durch den dahinterliegenden Raum gelangt ihr in eine weitere Kammer. Habt ihr hier alle Monster er-

ledigt, repariert ihr mit Blake den Stromkasten an der Wand. Nun ist im Hauptraum die rechte Tür offen.

Schlafquartiere

Speichert gleich rechts von euch erst einmal ab. Im Raum lassen sich einige Extras erbeuten, seht euch also gründlich um. Sobald ihr in die obere Ecke der Fenster geht, folgt eine Sequenz. Ihr werdet im Anschluss von einigen Horden kleinerer Monster attackiert.

TIPP: Sorgt dafür, dass alle Türen bis auf die des Schlafquartiers geschlossen sind. Habt ihr die erste Feindeswelle erledigt, schließt die Tür und öffnet eine der anderen. Dort erwartet euch ebenfalls eine Gegnerschar. Entledigt euch auf diese Weise jeder neuen Welle anrückender Feinde in den verschiedenen Räumen. Durch dieses „Türspiel“ könnt ihr zwischendurch sogar aufmunitionieren und abspeichern. Habt ihr die kleinen Feinde erledigt, tauchen zwei größere Brocken auf.

Durch das Loch in der Außenwand kommt ihr ins Freie. Eine kurze Sequenz zeigt einen fliehenden Mann. Bevor ihr ihn verfolgt, solltet ihr erst einmal nach rechts gehen. Dort findet ihr in einem kaputten Anbau jede Menge Extras und auch einige Feinde.

Norwegische Wetterstation Außenbezirk

Da der Haupteingang des Pyron-Hangars verschlossen ist, folgt ihr den blauen Leuchtmarkierungen nur ein Stück und läuft dann nach rechts zu einem kleinen Unterstand. Hier könnt ihr euch zunächst ein wenig erholen, aber auch bei der Leiche außerhalb des Unterstandes Extras einsacken. Lauft nun zu dem Gebäudekomplex gegenüber des Unterstand-Eingangs. Folgt der Treppe nach oben **11**. So gelangt ihr in das Innere des Gebäudes.

Gebäudetrakt

Hier findet ihr neben einigen Extras und Feinden auch eine Treppe, die euch aufs Dach führt. Macht euch keine Sorgen, wenn eure Kollegen plötzlich nicht bei euch sind. Sie werden rechtzeitig wieder am Start sein.

Lauf auf das nächste Dach, von dem aus ihr durch eine Luke in das Gebäude hineingelangt. Ihr seid in einem niedrigen Zwischenraum „gefangen“: Erledigt die Feinde und zerschießt links oben in der Ecke die Bodenöffnung (sie befindet sich genau neben der Wandöffnung, die ins Freie führt). Zerstört die Fässer, die ihr eine Etage tiefer seht, und die Flammen werden die meisten Feinde für euch erledigen **12**. Nach deren Erlöschen gehts weiter. Sucht den Schlüssel und verlasst das Gebäude wieder. Spätestens hier sollten eure Kollegen wieder da sein. Wenn nicht, geht sie holen.

Wetterstation - Erdgeschoss

Ihr verlasst das Gebäude durch die Haupttür und lauft im Anschluss geradeaus zu dem großen Gebäude. Ein kurze Sequenz folgt und zeigt einen fliehenden Mann. Betretet das Gebäude durch die linke Tür. Durchsucht die Spinde nach Extras und speichert im nächsten Raum rechts erst mal ab. Im darauf folgenden Raum führt ein Weg weiter und eine Treppe nach oben. Setzt euren Weg zunächst im Erdgeschoss fort.

Küche

Sobald ihr den hinteren Bereich des Raumes betretet, bricht Feuer aus. Daher ist es einfacher, rückwärts in den Raum hineinzulaufen und den Raum schnell wieder zu verlassen, wenn es anfängt zu brennen. Energieverlust müsst ihr in Kauf nehmen. Sobald die Sprinkleranlage das Feuer gelöscht hat, sucht ihr die Küche nach Extras ab. Überseht dabei bloß nicht den Schlüssel ganz in der Ecke rechts. Speichert ab, bevor ihr die Stufen nach oben nehmt.

Wetterstation - 1. OG

Hier gilt es, einige dickere Gegner zu erledigen. Ist das Stockwerk ausgeräuchert, sucht nach Extras und nach dem PC auf dem Tisch in der Nähe der Stufen. Nun geht es weiter.

Wetterstation - 2. OG

Nach der längeren Sequenz sammelt ihr das Scharfschützengewehr ein und könnt noch einen Blick in die PC-Dateien werfen. Auch



12 Wenn ihr hier zu lange wartet, werdet ihr in der Küche lebendig geröstet.

ein Blick durchs Teleskop ist möglich. Laft nun aus der Kuppel hinaus. Aber anstatt wieder ins Gebäude hineinzugehen, sucht ihr auf dem Dach die Fässer hinter dem Zugang **13**. Zerschießt sie und lauft über die gebrochene Antenne zum nächsten Gebäude. Rechts herum kämpft ihr euch nach oben. Wenn ihr den Luftschacht erreicht, öffnet den Zugang und klettert hinein.

Pyron-Hangar - OG

Nach der Sequenz müsst ihr Collins vor den Monstern retten. Röstet die Monster, repariert den Stromverteiler (rechts um die Ecke vom Büro) und betretet das Büro. Nach der Sequenz sucht ihr das Büro gründlich ab. Vergesst nicht, Collins eine Waffe und Munition zu geben. Der anstehende Kampf wird hart. Wenn ihr die Stufen nach unten lauft, werdet ihr von drei großen Monstern und unzähligen Kleinen angegriffen. Aufgrund des Schwierigkeitsgrades ist es wahrscheinlich, dass ihr die Passage mehrmals spielen müsst.

Pyron-Hangar - EG

Sind alle Gegner erledigt, sammelt alle Extras ein. Die Tür zum Werkzeugraum ist verschlossen. Sammelt noch die Notiz links von der Tür auf. Lasst Collins nun den Schaltkasten unter der Treppe reparieren. Geht ein Stück die Treppen hoch und lauft über das Bohrkopfgestänge nach oben **14**. So gelangt ihr direkt unter das Dach des Hangars. Bahnt euch euren Weg über die Balken zum Büro. Dort schnappt ihr euch die Schlüsselkarte, die euch im Erdgeschoss das Containerbüro öffnet.



13 Zerstört die Fässer, um über die umgestürzte Antenne zum nächsten Gebäude zu gelangen.

Werkzeugraum

Speichert erst einmal ab. Folgt den Stufen in die Tiefe. Nach wenigen Schritten verwandelt sich Collins in ein Monster. Erledigt ihn und folgt dem eisigen Gang zum ersten Zwischengegner **15**.

1. Zwischengegner

Nach der Eröffnungssequenz lauft ihr nach links. Hinter der Wand findet ihr eine „Quelle“. Erledigt sie, um die Attacken der kleinen Monster zu beenden. Der Zwischengegner wird recht schnell die Wand zerschlagen. Attackiert zuerst seinen Rumpf. Dank automatischer Zielformierung ist es kein Problem, die richtige Stelle zu treffen. Bleibt immer in Bewegung, um seinen direkten Angriffen auszuweichen. Am besten lauft ihr ein Stück auf ihn zu und zieht euch dann immer sofort zurück. Wenn sein Schlag ins Leere geht, lässt er sich sogar aus kurzer Distanz treffen.

Habt ihr ihm genug Schaden zugefügt, öffnet sich rechts der Luftschacht und Fangarme kommen heraus. Schaltet sie am besten aus der Distanz heraus aus. Nach der Hälfte des Kampfes folgt eine kurze Sequenz. Nun, da alle Hindernisse im Raum ausgeschaltet sind, könnt ihr euch recht ungefährdet in Halbkreisen von einer Seite zur nächsten bewegen, ohne dass euch der Gegner trifft. Beharkt ihn dabei pausenlos mit euren Distanzwaffen. Wenn der Zwischengegner tot zusammenbricht, repariert links den Stromkasten, um die Tür zu öffnen. Durch die Tür geht es dann weiter...

Lest weiter in der nächsten play!



14 Bei dieser Kletteraktion kann euch euer Kollege nicht begleiten.



15 Achtet bei diesem unfreundlichen Zeitgenossen besonders auf die Tentakel.

Gunther Hruby

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Activisions Funsport-Titel rund um Mat Hoffman bietet mehr, als man im ersten Moment erkennt. Wir haben hier für euch wichtige Grundlagen zusammengetragen. Zusätzlich findet ihr im Heft eine praktische Cheat-Karte mit allen verfügbaren Cheats zum Spiel.

Welche Fahrer kann man auf dem regulären Weg freischalten?

Day Smith

In Oklahoma City schaltet ihr erst einmal das Warehouse frei. Rammt einfach die Tore ein. In der zweiten Halle befindet sich ein roter Schalter. Bedient diesen. Es reicht aus, mit einem Fahrer von unten dagegen zu rempeln. Daraufhin fährt der eine Gabelstaplerfahrer im oberen Bereich los und setzt eine Rampe passend ab. Benutzt diese, um nach oben, und nutzt den Gang, um nach hinten zu kommen.

Benutzt die Rampen und den Anhänger als Brücke, um hinüber zu Day Smith zu gelangen.

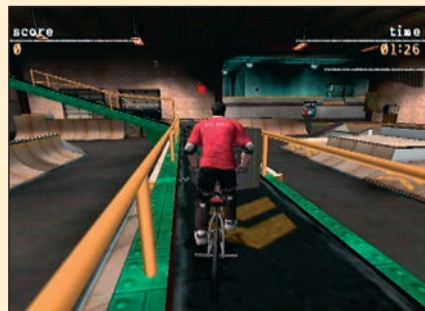
Tip: Grindet am Rand des Anhängers entlang, um genügend Schwung zu erhalten.

Vanessa

In Los Angeles steht ein kleineres Gebäude zwischen den Häusern. Dort sitzt Vanessa herum. Um sie freizuschalten, muss ein Adrenaline-Trick ausgeführt werden. Der Trick muss mindestens 20.000 Punkte einbringen.



⊙ Augen auf! Überall gibt es schmale Vorsprünge, an denen ihr Tricks ausführen könnt.



⊙ Funsport pur! Ihr braucht euch nicht an die Vorgaben zu halten. Auch sinnlose Aktionen können Spaß bringen.

Tip: Setzt zwischendurch „Manuel-Bewegungen“ ein, und führt Trick für Trick vor. Mit ein wenig Glück wird die gesamte Aktion als ein Gesamtrick gewertet.

Volcano

Um an diesen Charakter zu gelangen, muss das Spiel einmal komplett absolviert werden. Erledigt alle Ziele mit jedem anderen Fahrer erfolgreich.

Allgemeine Tipps und Infos

Zeitlimit!

Es ist unmöglich, die Aufgaben im vorgegebenen Zeitlimit zu schaffen! Das braucht ihr auch gar nicht. Es reicht aus, eine der Aufgaben jeweils komplett zu erledigen. Beim nächsten Start ist diese dann als erfolgreich abgelegt markiert. Lasst es also ruhig angehen und klappert die Aufträge nacheinander ab.

Moves üben!

Trainiert die Moves! Ohne die Kenntnis der Trick-Auswirkungen habt ihr kaum Chancen, die Aufgaben und somit das Spiel zu meistern. Die gesamte Grundsteuerung entnehmt ihr der Anleitung. Prägt sie euch genau ein. Denkt daran, dass Tricks kombiniert werden können.

Gegenstand nicht erreichbar!

Klappt's nicht auf dem direkten Weg, kann euch ein Umweg zum Erfolg führen. Schaut euch die Gegebenheiten der Strecken und Areale immer genau an. Sehr oft befindet sich eine schmale Kante in der Anflugschneise, die für einen Trick genutzt werden kann. Aus einem Trick heraus habt ihr oft mehr Schwung und erreicht Gegenstände



⊙ Merkt euch: Extras sind nie auf dem direkten Weg erreichbar!

einfacher. Probiert immer erst aus, an welchen schmalen Ecken, Kanten und Vorsprüngen ein Trick ausgeführt werden kann.

Musik-CDs?

Sammelt die Musik-CDs in den Arealen ein. Dann werden einzelne Musikstücke aktiviert. Diese dürft ihr euch unter der Option „Media“, die ihr übers Hauptmenü erreicht, zusammenstellen.

Fun!

Aber Hallo! Mat Hoffman's Pro BMX 2 ist ein Fun-Spiel! Versucht in den Arealen einfach mal, ein wenig Unsinn zu treiben. Beispielsweise ist es absolut sinnlos, in Oklahoma City auf den Transportbändern (zweite Halle – Warehouse) herumzufahren, aber es macht irre viel Spaß. Weitere sinnlose Vorschläge nehmen wir gerne entgegen.



⊙ Beginnt mit leichten Tricks um später zu kombinierten Moves überzugehen.

WELCHE FAHRER GIBT ES IM SPIEL?

Reguläre Biker:

Mat Hoffman
Joe Kowalski
Rick Thorne
Mike Escamilla
Simon Tabron
Kevin Robinson
Cory Nastazie
Ruben Alcantara
Seth Kimbrough
Nate Wessel

Bonusfahrer:

Day Smith
Vanessa
Volcano

DIE COOLSTEN SPECIALMOVES

Die Specials können erst ausgeführt werden, wenn die Anzeige gelb aufleuchtet!

Cory „Nasty“ Naztazie

Back Flip Tabletop X-Down

○, ○, □

Back Flip Tailwhip

○, ○, ○

Half Barspin Tailwhip

○, ○, □

Day Smith

Back Flip One Footer

○, ○, □

Decade Air

○, ○, ○

Pendulum

○, ○, □

Joe „Butcher“ Kowalski

Half Barspin Tailwhip

○, ○, ○

No Footed Candybar One Hander

○, ○, □

Superman One Hander

○, ○, ○

Kevin Robinson

Pendulum

○, ○, □

Rocket One Footer Candybar

○, ○, ○

No Handed Backflip

○, ○, □

Mat „The Condor“ Hoffman

Back Flip Tailwhip

○, ○, □

Barhop

○, ○, ○

Peacock

○, ○, ○

Mike „Rooftop“ Escamilla

Back Flip No Footer

○, ○, ○

Body Varial

○, ○, □

Decade Air

○, ○, □

Nate Wessel

Back Flip No Footer

○, ○, ○

Pendulum

○, ○, □

Superman Double Seat Grab

○, ○, □

Rick Thorne

No Hander Backflip

○, ○, □

One Handed Swing Leg

○, ○, ○

Rocket One Footer Candybar

○, ○, ○

Ruben Alcantara

Decade Air

○, ○, ○

Double Tailwhip

○, ○, ○

Superman One Hander

○, ○, □

Seth Kimbrough

Barhop

○, ○, □

Superman Seat Grab Truckdriver

○, ○, □

Swing Leg

○, ○, ○

Simon Tabron

900

○, ○, □

Double Front Peg Grab

○, ○, □

Swing Leg

○, ○, ○

Vanessa

Barhop

○, ○, □

Rocket One Footer Candybar

○, ○, ○

Swing Leg

○, ○, □

Volcano

Back Flip No Footer

○, ○, □

One Hander Swing Leg

○, ○, □

Rocket One Foot Candybar

○, ○, ○

PUNKTEN & ABSAHNEN:

"MAT HOFFMAN"-WETTBEWERB

Na? Wer ist der Coolste unter euch? Activision und wir wollen eure Fahrkünste sehen! Deswegen starten wir hier einen Wettbewerb rund um's Spiel.

Die Aufgabe:

Schnappt euch Mat Hoffman als Charakter. Startet im ersten Level im Road-Trip-Mode. Benutzt die Halle/n von Oklahoma City und punktet! Ihr dürft jeden Trick, den ihr draufhabt, verwenden und abgehen bis zum Abwinken. Ihr dürft einsammeln was ihr wollt, egal in welcher Reihenfolge ...wie es euch gefällt!

Das Zeitlimit:

Die automatisch vorgegebenen zwei Minuten gelten als verbindliches Zeitlimit.

Die Beweise:

Schließt die PS2 an einen normalen VHS-Rekorder an und nehmt euren Run für uns auf. Die Aufnahme muss den gesamten Startvorgang der PS2 sowie die Ladevorgänge zeigen. Sollte der Verdacht aufkommen, dass ihr mit einem Schummelmodul getrickst habt, werdet ihr sofort disqualifiziert.

Wichtig - VHS-Kassette:

Notiert euren Namen, Absender (E-Mail und Telefonnummer nicht vergessen!) und Punktestand mit einem Aufkleber auf der VHS-Kassette!

Die Belohnung:

Wow! Die fünf Besten kriegen fünf Activision-Titel frei Haus! Das bedeutet, dass ihr für die nächsten Monate ausgesorgt habt!

Die Spielertitel:

Tony Hawk's Pro Skater 3
Street Hoops
Kelly Slater's Pro Surfer
X-Men: Next Dimension
Blade 2

Die Adresse:

Schickt das VHS-Tape gut verpackt an:

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



PlayStation2

PlayStation2

PlayStation2

PlayStation2

PlayStation2

PlayStation2

MX Super Fly

Cheats ohne Ende. Gebt die Tastenkombinationen zügig im Hauptmenü ein. Als Bestätigung vibriert der Controller kurz.

250ccm Freestyle freischalten

○, L1 + ○, □, L1 + ○, L2 + ○, L1 + ○

Strecken freischalten

△, ○, L1 + R2, □ + ○, L2 + ○, □

Alle Bikes freischalten

L2 + □, L1 + ○, L2 + ○, L1 + ○, □

Alle Fahrer freischalten

○, L1 + ○, ○, L1 + ○, ○, □

Cheat-Mode pur

(Schaltet nahezu alles frei, vor allem die Mini-Spielchen)

△, L1 + ○, □, △, L1 + ○, R1 + ○, R1 + ○, Select

Trophäen-Allerlei

Für jede Trophäe erhaltet ihr ein weiteres Feature des Spiels. Alle aufzulisten, würde hier zu weit führen. Achtet ihr jedoch auf die Namen der Trophäen, sowie auf die Eigenarten der Strecken, dürfte es einfach sein, sie alle zu erringen.

Fahrer freispielen

Hier seht ihr, welche Spielertrophäe welchen Fahrer auf dem normalen Spielweg freischaltet.

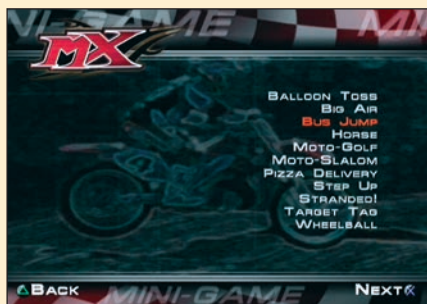
Fahrer	Trophäe
Cameron Steele	World's Longest Jump
Elrod the Viking	Lift Tower Challenge
Sal the Alien	Find Out The Truth
Superfly	Crane's Eye View

Bikes freispielen

Auch die Bikes werden mit Spielertrophäen eingestrichen.

Bike Trophäe

Custom Bee Motorcycle	World's Highest Jump
Custom Cow Motorcycle	Brave The Vertical Drop
Custom Fish Motorcycle	Dominate 250ccm Pro Race Season



○ Wem der reguläre Spielweg zu lange dauert, der kann sich die Extras auch erschummeln.

MX Super Fly

Custom Playa Motorcycle

Dominate 125ccm Pro Race Season

Special Fire Motorcycle

Dominate 250ccm Pro Freestyle Season

Special Tiger Motorcycle

Dominate 125ccm Pro Freestyle Season

Zusätzliche Features im Strecken-Editor

Die folgenden Trophäen schalten euch weitere Bauteile für den verfügbaren Strecken-Editor frei.

Dramatic Entrance
Impossible Stoppie
Impossible Wheelie
Cross Training

Pro Rally 2002

Die Schummeleien aktiviert ihr, indem ihr euch einfach einen neuen Fahrer erstellt. Benutzt die Codes als Fahrernamen und speichert.

Ohne eingesteckte Memory Card schaut ihr allerdings in die Röhre.

Alle Fahrzeuge, Strecken und Modi

PEROPAVO

Alle Fahrzeuge

MACHOMAN

Alle Strecken

MORATA

Alle Arcade-Boni verfügbar

THEMASTER

Alle Spiel-Modi verfügbar

PACMAN

Challenge-Mode anwählbar

CUAQUEZ

Trophy-Mode anwählbar

MADDUCK

TD Overdrive

Gebt die folgende Tastenkombination zügig im Hauptmenü des Spiels ein:

○, ○, ○, □, ○, L2, L2, R1, ○, ○, ○, □, ○, L2, L2, R1

Es gibt allerdings keine Bestätigung für die richtige Eingabe.

Habt ihr alles richtig gemacht, sind in den Spiel-Modi, wie beispielsweise in der Herausforderung, alle Strecken und Fahrzeuge freigeschaltet. Einfacher geht's nicht.

Blade II

Erfolgreiche Eingaben werden mit einer fetten Meldung auf der Mattscheibe quittiert.

Die folgenden Cheats müssen im Hauptmenü des Spiels eingegeben werden.

Alle Waffen aktivieren

Halte während der gesamten Eingabe die L1-Taste gedrückt.

□, ○, ○, ○, ○, ○, △

Daywalker Cheat

Halte während der gesamten Eingabe die L1-Taste gedrückt.

○, ○, ○, ○, □, ○, X

Levelanwahl

Die Levelanwahl wird verfügbar, sobald ihr ein Spiel startet. Es erscheint ein spezielles Optionsmenü.

Halte während der gesamten Eingabe die L1-Taste gedrückt.

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □

Die folgenden Cheats müssen im Pausenscreen des Spiels eingegeben werden.

Unbegrenzt Lebensenergie

Wichtiger Hinweis: Völlig unverwundbar ist Blade auch mit diesem Cheat nicht. In einigen Situationen könnt ihr trotz der Lebensenergie-Zufuhr euer virtuelles Leben verlieren.

Halte während der gesamten Eingabe die L1-Taste gedrückt.

△, □, △, □, △, ○, △, ○

Unbegrenzt Rage

L1-Taste halten und Folgendes eingeben:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Unbegrenzt Munition

L1-Taste halten und Folgendes eingeben:

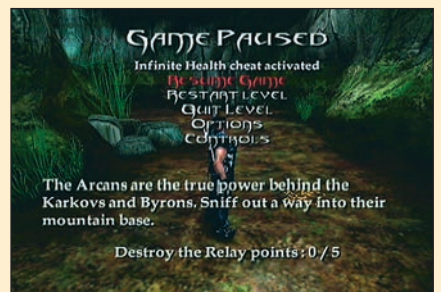
○, ○, ○, □, ○, △, ○, X

Schutzbefohlene unverwundbar

Dieser Cheat kann nur in Abschnitten aktiviert werden, in denen ihr auch Personen beschützen müsst.

L1-Taste halten und Folgendes eingeben:

□, ○, △, X, □, ○, △, X



○ Auch die Cheats, die ihr im Pausenscreen einhämmt, werden mit einer Meldung bestätigt.

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

Mat Hoffman's Pro BMX 2

play

CheatCard
page 1

Cheats zum Funsport aus dem Hause Activision:

Die folgenden Tastenkombinationen werden zügig im Titelscreen eingegeben. Und zwar während euch die freundliche Aufforderung „Press Start“ entgegenlächelt.

Tipp: Versucht, die Eingabe im Takt der Hintergrundmusik zu erledigen, dann klappt's perfekt. Ein kurzer Jingle bestätigt!



○ **Tipp:** Holt euch an den Seitenwänden erst mal den nötigen Schwung für die Tricks.

Übrigens, speichert ihr nach erfolgreicher Eingabe ab, bleiben euch die meisten Extras erhalten. Ihr braucht also nicht jedes Mal alles neu einzugeben. Aber denkt daran, dass beispielsweise die zusätzlichen Charaktere nicht in allen Modi anwählbar sind.

Levelanwahl

□, ○, ○, △, ○, □

(Nicht im Road-Trip-Mode.)

Boston im Road-Trip-Mode freischalten

□, ○, ○, ○, ○, □

Chicago im Road-Trip-Mode freischalten

□, ○, △, ○, △, □

Las Vegas im Road-Trip-Mode freischalten

□, R1, ○, L1, ○, □

Los Angeles im Road-Trip-Mode freischalten

□, ○, △, △, ○, □

New Orleans im Road-Trip-Mode freischalten

□, ○, ○, ○, ○, □

Portland im Road-Trip-Mode freischalten

□, X, X, △, △, □

Den versteckten Charakter Day Smith freischalten

△, ○, ○, ○, ○, □

Den versteckten Charakter Vanessa freischalten

△, ○, ○, ○, ○, □

Charakter Big Foot freischalten

△, ○, ○, ○, ○, □

Charakter The Mime freischalten

△, ○, ○, ○, ○, ○

>>>>>

Turok Evolution

play

CheatCard
page 1

Alle Raptoren-Jäger dürfen jetzt aufatmen. Mit den folgenden Cheats werdet ihr nämlich unschlagbar!

Unverwundbarkeit

Wechselt dazu in das spezielle Cheat-Menü. Dieses erreicht ihr locker vom Hauptmenü aus. Das folgende Passwort sorgt für Unverwundbarkeit.

EMERPUS

Unsichtbarkeit

Habt ihr im Cheat-Menü **SLEWGH** eingegeben, sind eure Gegner nicht mehr in der Lage, euch zu entdecken, also faktisch leichte Beute für euch.

Alle Waffen anwählbar

Gebt **TEXAS** im Cheat-Menü ein und ihr erhaltet alle Waffen, die in dem aktuellen Level zur Verfügung stehen.

Unendlich Munition

Im Cheat-Menü **MADMAN** eingeben und

schon habt ihr unendlich viel Munition für eure Waffen zur Verfügung.

Große Köpfe

Ihr wollt, dass alle Charaktere mit überproportional großen Köpfen umherrennen? Kein Problem, geht einfach ins Cheat-Menü und gebt **HEID** ein.

Zoo-Modus

Um alle Tiere mit eurer einfachen Keule umbringen zu können, geht in den Cheat-Modus und gebt dort **ZOO** ein.



○ Mit der Levelanwahl springt ihr bequem in den gewünschten Spielabschnitt.

Demo-Modus und Mini-Game

Nachdem ihr im Cheat-Menü **HUNTER** eingegeben habt, startet der Demo-Modus und im Hauptmenü erscheint ein Fadenkreuz. Mit der R2-Taste ballert ihr auf die Raptoren.

Levelanwahl

Alle 15 Levels lassen sich ganz leicht mit folgendem Cheat freischalten: Wählt einmal mehr den Menüpunkt „Cheats“ im Hauptmenü und gebt **SELLOUT** ein.



○ Lobenswert! Den Cheats wurde eine eigene Rubrik in den Optionen spendiert.

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

Mat Hoffman's Pro BMX 2

play CheatCard page 2

Charakter Volcano freischalten

△, ○, ○, X, ○, ○, X

Kostüm Elvis freischalten

○, L1, L1, ○, ○

Kostüm BMX freischalten

○, △, ○, ○, ○, ○

Tiki-Battle-Mode freischalten

L1, L1, ○, R1, X, L1

Big Foots FMV freischalten

R1, ○, ○, ○, X, X, X, R1

Cory Nastazios FMV freischalten

R1, □, ○, ○, □, □, □, R1

Day Smiths FMV freischalten

R1, ○, ○, ○, □, ○, ○, R1

Joe Kowalskis FMV freischalten

R1, ○, X, △, ○, R1

Kevin Robinsons FMV freischalten

R1, X, △, ○, ○, R1

Mat Hoffmans FMV freischalten

R1, ○, ○, ○, ○, ○, R1

Mike Escamillas FMV freischalten

R1, ○, X, X, ○, X, X, R1

Nate Wessels FMV freischalten

R1, ○, △, ○, ○, △, ○, R1

Ruben Alcantaras FMV freischalten

R1, ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1

Rick Thornes FMV freischalten

R1, L1, ○, R1, ○, R1

Seth Kimbroughs FMV freischalten

R1, ○, ○, ○, ○, ○, R1

Simon Tabrons FMV freischalten

R1, L1, L1, R1, L1, R1

Alle Musikstücke

L1, ○, ○, ○, ○, ○, X, X



○ Schmale Vorsprünge an den Wänden eignen sich hervorragend für Tricks.

Turok Evolution

play CheatCard page 2

Geht dann im Hauptmenü in den Punkt „Laden“ und aktiviert einen bereits vorhandenen Spielstand. Jetzt sollten alle Levels einzeln anwählbar sein.

Master Cheat

Wer zu faul ist, jeden der genannten Cheats einzugeben, für den ist der nachfolgende Cheat der richtige. Gebt über das Hauptmenü in das Cheat-Menü und gebt folgende Buchstabenkombination ein, um alle anderen Cheats gleich mit zu aktivieren
FNBBF



○ Denkt daran, dass einige Funktionen erst noch angeschaltet werden müssen.

Allgemeine Spieltipps

Deckung nutzen

Der Feind ist prinzipiell in der Übermacht. Nutzt daher bei größeren Gegnernaufkommen unbedingt vorhandene Deckung, wie z.B. Felsen, Bäume oder Gebäude. Lauft dann seitwärts und schießt so sicher auf die Gegner. Übt auf alle Fälle das seitliche hin- und hergleiten.

Munition sparen

Achtet auf eure Munition. Nachschub gibt

es nur sehr selten und die Endgegner sind ohne die großen Kaliber schwer zu bezwingen. Faustregel: Schweres Kaliber für fette Gegner aufsparen. Seid euch nie zu schade einmal ein ganzes Stück im Level zurückzugehen, um ein liegengeliebtes Munitionspäckchen zu holen.

Fadenkreuz zentriert halten

Versucht, das Fadenkreuz möglichst in der Mitte des Bildschirms zu halten. So könnt ihr schneller auf plötzlich auftauchende Gefahren reagieren. Wer hier nicht ausreichend übt, geht schnell unter.

Nachschub in der Luft

Seid ihr in der Luft unterwegs, bekommt ihr Energie und Munition (Raketen) nur durch die Versorgungsballons. Folgt ihr einem vorbestimmten Weg, gilt: Immer gleich alle Ballons schnappen, da ihr ihr nie zurück könnt. In offenen Arealen hingegen gilt: Nur zuschlagen, wenn es sein muss.

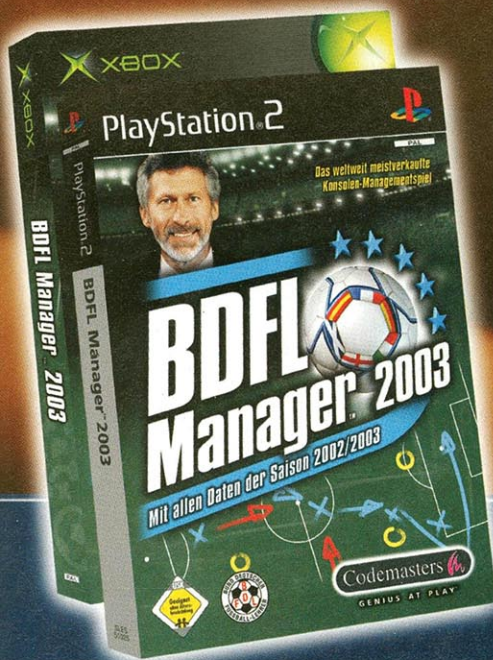


○ Der Cheatcode ZOO macht's möglich, dass sich das Biest nicht wehrt. – Leider nur im Spiel.

BDFL Manager 2003

Mit allen Daten der Saison 2002/2003

**GRATULIERE!
ES WIRD EIN FUSSBALL-MANAGER.**



PlayStation 2



"Und wir holen den Pokal, halleluuuuja..."

Stimmt. Und mit dem BDFL Manager 2003 kannst du sogar einen nach dem anderen holen – wenn du gut bist. Mach deine PS2 oder Xbox zum Spielfeld. Zittere in extrem realistischen 3D Matches dem Schlusspfiff entgegen. Zeig, was du kannst. Hier heißt es kaufen, verkaufen und ausleihen. Im Big Business aller europäischen Ligen. Mit 17.000 Spielern aus über 700 Clubs und sämtlichen Daten der Saison 2002/03. Packend kommentiert von Paul Breitner der ideale Start in die Bundesliga-Hinrunde.

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

ROCKY

**Ring frei zur nächsten Runde!
Rage schickt Rocky in Sony's 128-Bit-Arena.**



○ Besonders harte Schläge ziehen einen roten Schweif hinter sich her.



○ Nachdem Mickey gestorben ist, hat Apollo das Training übernommen.

PS2 Wenn ein Box-Film Kult geworden ist, dann ist das Rocky. Es wird nur wenige geben, die nicht zumindest einen Teil der Rocky-Serie gesehen haben. Der italienische Hengst wird voraussichtlich im November auf der PlayStation2

erscheinen. Entwickler Rage macht sich hierbei die Lizenz aller fünf Blockbuster zu Nutze: Alle Streifen sind im Spiel eingebaut, ebenso wie die bedeutendsten und bekanntesten Gesichter.



○ Jedes Mal zählt der Ringrichter aus einem anderen Blickwinkel heraus an.

Hohe Prominenz

Für den schnellen Schlagabtausch mit einem Freund kann man sich sofort in den Schaukampf stürzen und sich gegenseitig die Nase breitschlagen. Leider sind anfangs nur ein paar wenige Boxer anwählbar, außerdem steht nur eine einzige Arena zur Verfügung. Es führt also kein Weg vorbei am Movie-Modus, dem eigentlichen Kern des Spieles. Dieser Modus ist ausschließlich mit Rocky Balboa spielbar. Zu Beginn muss man sich für einen Schwierigkeitsgrad (Novize, Herausforderer oder Champion) entscheiden und danach geht's auch gleich ans Eingemachte.

Der erste Kampf steht bevor. Doch es wird nicht etwa der Name des Stars eingeblendet, sondern „Rocky I“. Man boxt sich im Verlauf des Spiel nämlich durch die einzelnen Filme hindurch. Jeden Streifen kann man auch als Level betrachten. So stehen euch in allen Abschnitten jeweils vier Gegner gegenüber. Die ersten drei Boxer sind sowohl frei erfundene Gegner, als auch Originale aus dem jeweiligen Movie. Den Level-Boss markiert natürlich jeweils der Bösewicht, der den Titelhelden auch im Spielfilm K.O. schlagen wollte. So müsst ihr euch gegen Apollo Creed, Clubber



○ Er ist keine Maschine, er ist nur ein Mensch!



○ Ohrwurm! Das bekannte Rocky-Theme wird euch das ganze Spiel über begleiten.

Lang, Ivan Drago und auch Tommy Gun behaupten.

Mini-Spielchen

Vor jedem finalen Kampf wird euch zudem ein CGI-Filmchen gezeigt. Genau wie im Film-Pendant sitzt beispielsweise Rocky in einer Kneipe und plaudert über seinen nächsten Kampf. Im TV wird indes Apollo Creed gezeigt, der verkündet, dass er auf der Suche nach einem neuen Gegner sei – Schnitt – die nächste Einstellung zeigt Apollo in seinem Büro, er hat sich inzwischen Rocky als „Opfer“ ausgesucht. Danach geht es dann schnurstracks zum eigentlichen Kampf. In jedem Level wird eine solche Zwischensequenz zu sehen sein.

Nach jedem gewonnenen Fight schaltet ihr zugleich den jeweiligen Gegner und die Kampfarena für die anderen Modi frei. Außerdem durchläuft ihr zwei Trainingseinheiten, um eure Fähigkeiten in den Ka-

tegorien Stärke, Schnelligkeit, Ausdauer, Entschlossenheit und Bewegung auszubauen. Je nachdem, was ihr verbessern wollt, müsst ihr ein anderes Geschicklichkeits-Spielchen bestreiten. Für mehr Stärke müssen beispielsweise Tastenkommandos schnellstmöglich ausgeführt werden. Am Ende jeder Übung erfolgt ein Rating. Dessen zehn Einstufungen reichen von „Trottel“ über „Rabauke“ bis hin zu „Champion“. Erreicht ihr den „Champion“-Grad, verbessert ihr die jeweilige Fähigkeit um zehn Punkte, als „Trottel“ hingegen nur um einen einzigen Punkt. Wer keine Lust hat auf diese Spielchen, kann auch das automatische Training in Anspruch nehmen. Hier bekommt man immer fünf Punkte in der Kategorie, die man aufmöbeln möchte.

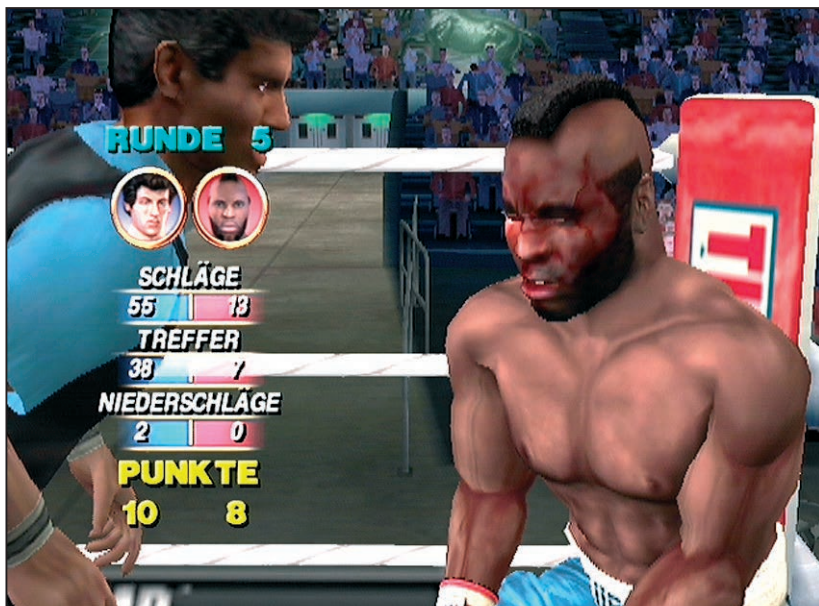
A-D-R-I-A-N!!!

Die eigentlichen Fights gestalten sich sehr locker. Somit kann jeder Anfänger direkt

loslegen und wild auf seine Kontrahenten eindreschen. Die Idee der Entwickler war es, das Spiel möglichst unkompliziert zu halten. So wurde auf jegliche Simulationselemente verzichtet, es liegt ein reiner Arcade-Button-Masher-Box-Titel vor. Mit dem L1-Button blockt ihr die Schläge ab, mit dem Steuerkreuz könnt ihr euch zusätzlich in die jeweilige Richtung abducken. Des Weiteren gibt es jeweils einen Jab und eine Gerade für Kopf- und Körper-Attacken. Durch Betätigung des R1-Buttons kommen außerdem vier unterschiedliche Aufwärtshaken zustande. Diverse Steuerkreuz-Bewegungen in Verbindung mit den einzelnen Knöpfen lassen euer Schlagrepertoire abermals anwachsen.

Doch trotz Arcade-Style ist der Titel nicht so leicht zu spielen, wie man anfangs vielleicht meinen könnte. In den späteren Runden sollte man schon einige Schlag-Kombinationen in petto haben, um gegen seine Widersacher bestehen zu können.

In der nächsten play-Ausgabe werdet ihr den Test zu Rocky lesen können und dabei erfahren, ob der Rocky-Bonus den Kauf rechtfertigt. **HS II**



○ Ob man gute Arbeit geleistet hat, erfährt man in den Pausen zwischen den Box-Runden.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Boxen
Spieler	1-2
Hersteller	Rage
Entwickler	www.rage.com
Preis	Rage Software
Erhältlich ab	ca. € 60
	November

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Lockeres Hau-Drauf-Boxen mit interessantem Trainings-Feature und natürlich mit dem Rocky-Bonus.

WWE SMACKDOWN!

Shut Your Mouth

Neuer Auftritt von Hulk Hogan & Co. Erneut schickt THQ den aktuellen WWE-Kader in den Ring.



○ Treibjagd – die Ringseile werden bei vielen Aktionen mit eingeplant.



○ Wem reicht schon der Ring? Niemand! Also, raus mit dem Gegner!

PS2 Neues aus dem Lager der WWE! WWE? – Ihr habt schon richtig gelesen. Nach einem Rechtsstreit hat sich die WWF (World Wrestling Federation) kurzerhand umbenennen müssen. Das neue Kürzel lautet fortan WWE (World Wrestling Entertainment). Aber richtige Wrestlingfans wissen das schon längst und warten gespannt auf den neuen Teil der SmackDown!-Serie.

Leider ist die vorliegende Preview-Version nicht wirklich geeignet, einen kompletten Überblick zu gewinnen. Nur wenige Spielmodi sind hier anwählbar. Die spielbaren Modi vermitteln jedoch den Eindruck, dass Entwickler Yuke's erneut stabile Wrestling-Soft vorbereitet. Ihr tretet in gewohnter Manier an und versucht, gegnerische Energieleisten auf elegante Weise kleinzuprügeln. Neben den obligatorischen

Standardaktionen wie Schlagen und Treten stehen jedem Spielcharakter eigene Spezialmoves zur Auswahl. Diese werden durch simple Tastenkombinationen, je nachdem welche Körperhaltung eingenommen wurde, ausgeführt. Benutzt ihr beispielsweise den Schlagbefehl aus dem Lauf heraus, mutiert der Schlag zum gewaltigen Crossarm. Schon wenige Controllerbefehle bieten euch eine reichhaltige Ausbeute an coolen Aktionen. Mit ein wenig Übung klappen schon nach kurzer Zeit witzige Verknotungen gegnerischer Gliedmaßen und auch der Body-Slam wird locker aus dem Handgelenk vollzogen.

Ring(s) herum

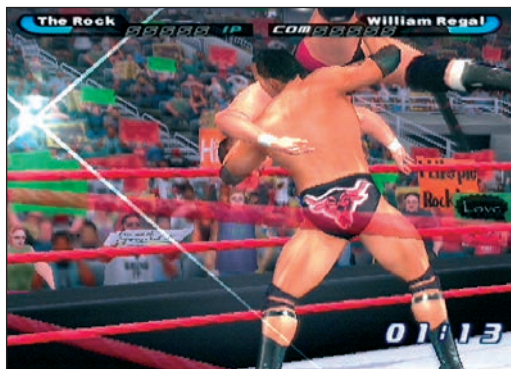
Wer nimmt Wrestling schon wirklich ernst? Keiner! Deswegen dürfen illegale Eingriffe nicht fehlen. Die Zuschauer gröhlen sich die Seele aus dem Leib während die Kontrahenten mit „zufällig“ herumliegenden Gegenständen, wie Stühlen und Vorschlaghämmern, aufeinander losgehen. Auch den Ringrichter dürft ihr kurz mal ausknocken, um dann ungeahndete Regelverstöße gewinnbringend einzusetzen. Weiter geht's mit Regelverstößen in den Umkleidekabinen. Auch hier verspricht THQ weitere Neuerungen, die den Vorgänger in den Schatten stellen sollen.

Klingt verrückt? Ist es auch! American Show-Wrestling live. Selbstverständlich dürfen da die Original-Größen der Branche nicht fehlen. THQ kündigt sage und schreibe über 55 (!) Superstars an! Wem

das nicht reicht, der darf sich in Eigenregie im Create-A-Superstar-Mode einen Fantasiecharakter zusammenstellen. Und das Beste: Laut Hersteller bekommt jeder Akteur im Vergleich zum Vorgänger doppelt so viele Polygone (also 3000!).

Modi Modi Modi

Single-Match, Tag-Team, Royal-Rumble, alleine, zu zweit, zu viert, zu sechst, ...um die Übersicht über die Varianten der SmackDown!-Reihe zu behalten, braucht man als Spieler langsam Abitur mit Führerschein. Aber somit wird auf alle Fälle sichergestellt, dass für jeden Geschmack das Richtige dabei ist und dass keine Langeweile aufkommt. Inwieweit „Shut Your Mouth“ dem direkten Vorgänger „Just Bring It“ den Rang ablaufen kann, wird der ausführliche Test im November zeigen. **GH**



○ Dank automatischem Perspektivenwechsel der Kamera herrscht tolles Wrestlingfeeling.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Wrestling
Spieler	1-6
Hersteller	THQ
Entwickler	Yuke's
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	November 2002

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Vielversprechend

Kann der vierte Teil der SmackDown!-Reihe den Vorgängern den Rang ablaufen? Die Testversion wird's zeigen.

MONOPOLY PARTY

PS2



Als Währung stehen euch US-Dollars, englische Pfund oder die verhassten Euros zur Verfügung.

Monopoly, eines der bekanntesten Brettspiele überhaupt, bekommt einen PlayStation2-Auftritt spendiert. Ganz wie beim Original zocken auch hier bis zu vier Spieler um die Hotels und Straßen. Bevor es richtig losgeht, legt man sich auf einen Spielmodus fest. Wählen kann man zwischen der klassischen und der Party-Variante. Daneben kann man sich noch eines von insgesamt fünf „Themen“ aussuchen. Neben dem altbewährten Spielfeld kann man sich noch für die Sci-Fi, Fantasy-, Antike- oder prähistorische Thematik entscheiden. Monopoly ist einer der erfolgreichsten Spiele-Klassiker und dementsprechend spielt es wahrscheinlich jeder ein klein bisschen anders. Auch das haben die Spiel-Entwickler erwogen

und haben die Möglichkeit eingebaut, die Spielregeln in 14 Kategorien zu verändern. Ganz klar, dass der Titel gerade bei Multiplayer-Partien am meisten Spaß bringt. Es ist immer wieder schön, die Gesichtszüge seines Gegenübers entgleisen zu sehen, wenn der gerade auf einer Straße mit Hotel zum Stehen kommt und völlig angepisst tief in seine Kasse greifen muss, um eine horrende Miete abzurufen. Man kann zwar allein gegen bis zu drei CPU-Kontrahenten antreten, doch kommt dabei nicht dieselbe Stimmung auf wie bei einem Match gegen Freunde. Schlecht ist, dass man während des Spiels nicht abspeichern kann. Geht eine Partie über ein paar Stunden hinweg, ist Durchhaltevermögen gefragt. **HS**

Hersteller	Infogrames
Entwickler	Runecraft
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	tba

ERSTEINDRUCK

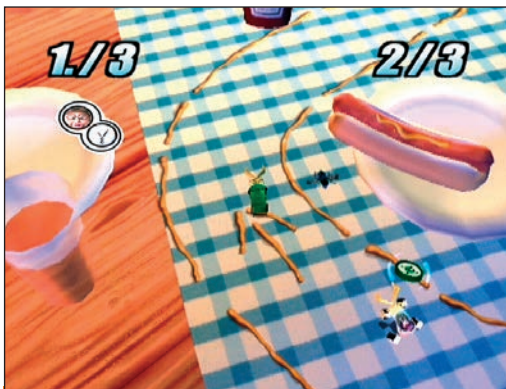
FERTIGGESTELLT

★★★★☆ — Durchschnittlich

Kein Vergleich zum Original, bringt aber dennoch ein paar schöne Multiplayer-Stunden.

MICROMACHINES

PS2



Muss man selbst einmal dran glauben, hat man den Vorsprung der anderen in null Komma nichts wieder aufgeholt.

Eines der wohl beliebtesten Multiplayer-Spielen, die es auf der PSone jemals gegeben hat, erscheint im November auch für Sony's 128-Bitter. Die kleinen Boliden im Hosentaschen-Format flitzen abermals über Küchentische, durch Gartenanlagen, Hühnerställe und andere extravagante Örtlichkeiten. Insgesamt werden 24 diverse Parcours für heiße Rennen zur Verfügung stehen. Dabei könnt ihr auf acht verschiedene Fahrer zurückgreifen. Der Fuhrpark besteht jeweils aus fünf unterschiedlichen Vehikeln (Motorrad, Boot und diverse Autos). In Fahrverhalten oder Geschwindigkeit allerdings unterscheiden sich die Kleinen nicht großartig voneinander. Sämtliche Spielmodi (Rennen, Micro-Machines, Micro GP, Fang die

Bombe) können entweder alleine oder in einem Mehrspieler-Modus bestritten werden. Allerdings bringt der Titel nur dann Spaß, wenn man gegen Freunde spielt. Das Fahren gegen CPU-Gegner lässt keine echte Freude aufkommen, dafür bietet Micro-Machines nicht genug Geschwindigkeit oder sonstige Herausforderungen. Kennt man erst einmal den Streckenverlauf, so haben die Kontrahenten nicht einmal den Hauch einer Chance. Und sollten sie doch einmal zu nahe herankommen, so schickt man seinen Widersachern in guter alter Arcade-Manier ein Goodie (Hammer, Boxhandschuh, Mine etc.) und baut auf diese Weise den eigenen Vorsprung aus. **HS**

Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames Sheffield House
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	November

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

★★★★☆ — Vielversprechend

Der kultige Multiplayer-Spaß siedelt ins 128-Bit-Gefilde über.

ZAPPER: ONE WICKED CRICKET

PS2



Zapper beschreitet bekannte Gameplay-Pfade. Gewaltfreie und kunterbunte Jump'n-Run-Kost für Groß und Klein.

Die Macher des Jump'n-Run-Klassikers Frogger arbeiten an einem neuen Titel, in dem wieder ein kleiner Springensfeld durch gefährliche Levels hüpfen wird. Diesmal handelt es sich jedoch nicht um einen glitschigen Frosch. Die Entwickler schicken eine zirpende Grille durch die insgesamt 18 abgedrehten Levels.

Aufgabe des Spielers wird es sein, in jedem Level sechs Eier zu finden. Dabei lauern unzählige Gefahren auf den hüpfenden Sechsbeyner. Allerlei garstige Viecher wollen ihm an den Chitin-Panzer. Darüber hinaus bergen die kunterbunten Areale weitere tödliche Fallen. Gesteuert wird Zapper ganz einfach mit dem digitalen Steuerkreuz. Eine analoge Abfrage ist

nicht notwendig, denn die Grille kann sich nur nach links, nach rechts, vor und zurück bewegen. Gierige Insekten hält sie sich mit einem kleinen Stromschlag vom Leib und mit X kann sie einen Supersprung vollführen, um höher gelegene Stellen zu erreichen. Neben Boni, wie versteckten Gebieten und Extra-Levels, bietet Zapper noch einen Vierspieler-Modus, der für Party-Stimmung sorgen soll. Die simple Steuerung macht Zapper: One wicked Cricket sowohl für kleine als auch erwachsene Zocker zugänglich.

Das alles erinnert sehr an Frogger. Ob die kurzweilige Hüpfpartie jedoch an die Erfolge des grünen Vorgängers anknüpfen wird, muss der Test zeigen. **MK**

Hersteller	Infogrames
Entwickler	Blitz Games
Preis	ca. € 50
Erhältlich ab	2. Quartal 2003

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

★★★★☆ — Durchschnittlich

Farbentfrohes Jump'n Run mit simpler Steuerung aber netten Ideen.

» MAN KANN TRENDSPORTARTEN
NICHT DEFINIEREN,
MAN MUSS SIE FÜHLEN «



GAME BOY ADVANCE™



PlayStation 2

© 2001-2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision and Pro Surfer are registered trademarks and Activision G2: Pro BMX Pro Skater Pro Snowboarder, Pro Wakeboarder, and Pro MotoX are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Mat Hoffman is a trademark of Mat Hoffman. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. Kelly Slater is a trademark of Kelly Slater. Shaun Palmer is a trademark of Shaun Palmer. Shaun Murray is a trademark of Shaun Murray. Travis Pastrana is a trademark of Travis Pastrana. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo, Microsoft. "Xbox" and the 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. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

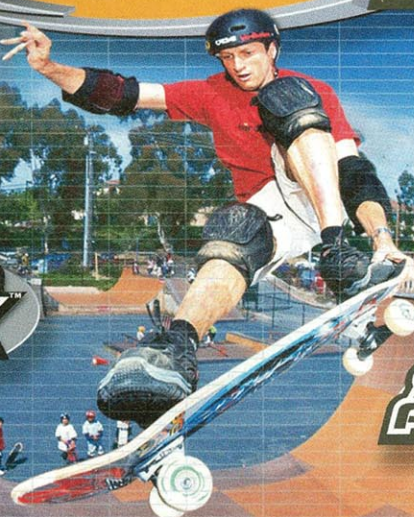
ACTIVISION 2

SPORTS REVOLUTION



TONY HAWK'S
PRO SKATER 4

TRAVIS PASTRANA'S
PRO MOTOX



SHAUN PALMER'S
PRO SNOWBOARDER 2



» # 1 IM ACTION SPORTS-GENRE

ACTIVISION
2

SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

ALTER ECHO



Nevin stellt sich in Alter Echo ein ganzer Planet entgegen, der aus organischer Masse Gegner produziert.

Hersteller	THQ
Entwickler	www.thq.de Outrage
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal 2003

Die surreale Geschichte Alter Echo spielt sich auf Proteus ab. Die Oberfläche dieses Planeten ist mit einer organischen Masse namens Multiplast überzogen. Das Multiplast ist in diesem Universum die wichtigste Substanz überhaupt, da die „Former“ daraus alle möglichen Bio-Maschinen entwickeln können. Ihr spielt mit Nevin. Er ist ein Former, der die Fähigkeit besitzt, die Zeit stillstehen zu lassen.

Ein gewisser Paavo hat eine neue Substanz auf Proteus entfesselt, die ein gefährliches Eigenleben entwickelt. Das Xenoplast. Diese neue Entdeckung will sich dem Zugriff der Former entziehen und geht in die Offensive. Um diese Gefahr zu bannen, muss sich Nevin auf Proteus der neuen

Masse stellen. Dazu kann der Held seinen Kampfanzug in drei Modi formen: Nahkampf, Schütze und Tarnung. Der Planet Proteus ist ständig in Bewegung und erzeugt immer neue Widersacher, die sich Nevin entgegenstellen. Auch wird der Weg des Formers immer wieder durch Hindernisse blockiert. Große Felsbrocken zermalmt er allerdings kurzerhand in der Form des Schützen mit seiner durchschlagenden Kanone. Gerät er im Kampf gegen eine Überzahl von Gegnern in Bedrängnis, hält Nevin die Zeit an und fügt eine Reihe von Angriffen zu einer Kombo zusammen. Läuft die Zeit weiter, räumt die Schlagfolge im besten Fall alle Gegner auf einmal aus dem Weg. **MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — **Vielversprechend**

Bizarren Abenteuer/Action-Mix mit surrealer Grafik und einer enorm lebendigen Umgebung.

ROBOTECH: BATTLECRY



Robotech: Battlecry bietet Cel-Shading-Schlachten zu Lande und in der Luft.

Hersteller	TDK Interactive
Entwickler	www.tdk-interactive.de Vicious Cycle
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	4. Quartal 2002

Die Story von Robotech: Battlecry basiert auf einer erfolgreichen Anime-Zeichentrickserie, die Mitte der 80er-Jahre Fans mit imposanten Mech-Schlachten gefesselt hat. Als ein gigantischer Alien-Raumkreuzer auf der Erde strandet, machen sich die Menschen die Technologien der Außerirdischen zu Nutze und rüsten auf. Als die Aliens schließlich die Erde angreifen übernimmt der Spieler die Geschicke eines jungen Piloten, der im Kampf gegen die Aliens zum Helden wird.

Die eigentliche Hauptrolle spielen allerdings die Veritechs. Diese gigantischen Mechs können in drei Erscheinungsformen transformiert werden: Boden-Mechs, Boden-Luft-Wächter und Kampf-Jets.

Die Cel-Shading-Grafik kommt der Zeichentrick-Vorlage dabei sehr nahe. Gerade dann, wenn im Eifer des Gefechts Wolkenkratzer einstürzen oder abgeschossene Alien-Schiffe beim Absturz eine Rauchfahne hinter sich her ziehen. Auch die Abstecher ins All sind gelungen in Szene gesetzt worden. Fast wähnt man sich in einer Folge von Captain Future, zischt man auf der Jagd nach feindlichen Jägern an den Raumkreuzern der Gegner vorbei. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig aber durchdacht. Fans der Robotech-TV-Serie werden es jedenfalls kaum erwarten können, bis Battlecry erscheint. Wir freuen uns indes auf den Test des bunten Action-Titels. **MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — **Vielversprechend**

Mech-Schlachten im Cel-Shading Gewand. Nicht nur für Anime-Fans interessant.

THE POWERPUFF GIRLS: RELISH RAMPAGE



Die Powerpuff Girls sehen ihren TV-Vorbildern zum Verwechseln ähnlich!

Hersteller	Bam! Entertainment
Entwickler	www.bam4fun.com Vis
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal 2003

Regelmäßige Cartoon-Network-Zuschauer kennen sie schon lange: Die Powerpuff Girls aus der Feder des Cartoon-Zeichners Craig McCracken. Drei mit Superkräften ausgestattete Girlies, die in der Stadt Townsville für Recht und Ordnung sorgen. Das Trio setzt sich folgendermaßen zusammen: Anführerin Blossom, Freigeist Bubbles und Kämpferin Buttercup. Wann immer Bürgermeister Mayor ruft, sind die Powerpuff Girls schon da. Ihr Mentor Professor Utonium gewährt den modischen Superheldinnen während ihrer Abenteuer-Pausen Unterschlupf.

Im Spiel zur Cartoon-Serie übernehmt ihr die Steuerung der drei niedlichen Heldinnen mit den großen Kulleraugen. Ihr größter Widersacher ist der ehemalige Ver-

suchsschimpanse vom Professor, Mojo Jojo. Er ist beispielsweise auch der Verursacher gravierender Störungen bei der anstehenden Bürgermeisterwahl im ersten Level des Spiels. Er hat nicht nur die Wahlurnen versteckt, sondern auch wehrlose Zivilisten für seine bösen Pläne eingesperrt. Sie werfen mit Bananen nach den Powerpuff Girls. Das Spiel ähnelt grafisch seinem TV-Vorbild fast wie ein Ei dem anderen. Die Steuerung ist einfach und das Gameplay flüssig. Ob der Titel im actiondominierten Universum der maskulinen Superhelden eine Fangemeinde finden wird, bleibt abzuwarten. Eine spaßige Abwechslung zu den bierernsten Pendants des Genres sind sie auf jeden Fall. **MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT



★★★★☆ — **Vielversprechend**

Gelungene Umsetzung der TV-Cartoon-Serie. Putzige Alternative im sonst so bierernsten Action-Genre.

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

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

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

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



Grafik:

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

Sound:

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

Rating:

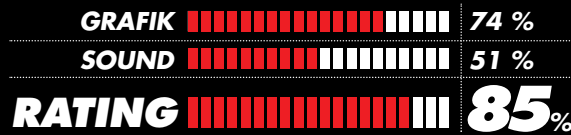
Das Rating ist mit einer Gesamtwertung gleichzusetzen und drückt einzig und allein das Spielspaßpotenzial aus. Grafik und Sound spielen hier eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele Suchtgefahr bergen können.

Legende

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-Texturfilter-Unterstützung
Sound	Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
	dts	Dolby Digital	
Zubehör	Analog Controller Sony	Analog Controller meGoon	Maus-Unterstützung
	Lenkrad	Analog Joystick	Multitap
	Link-Option	i.Link-Option	LightGun
		DualShock-Unterstützung	Keyboard
			Force Feedback
			Tanzmatte

Redakteurskürzel

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



INHALT 11/2002

PLAYSTATION2

Blade II	128
Burnout 2	116
Colin McRae Rally 3	118
Der Anschlag	127
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	104
Der Schatzplanet	142
FIFA Football 2003	138
Kingdom Hearts	112
Leathal Skies	143
MX Superfly	144
Myst III: Exile	142
Phantomias	143
Pro Evolution Soccer 2	139
Ratchet & Clank	122
Red Faction 2	132
Riding Spirits	135
Scooby Doo! Nacht der 100 Schrecken	143
SEGA Soccer Slam	142
Shox	126
Summoner 2	130
Terminator: Dawn of Fate	108
TIF: This Is Football 2003	140

PSONE

Der Schatzplanet	145
Firebugs	145
WRC Arcade	145



mark Liebold

Die Welt ist im Wandel.

Ich spüre es im Wasser. Ich spüre es in der Erde. Ich rieche es in der Luft. Vieles, was einst war, ist verloren, da niemand mehr lebt, der sich erinnert.



Alles begann mit dem Schmieden der Großen Ringe. Drei wurden den Elben gegeben, den unsterblichen und weisesten und reinsten aller Lebewesen. Sieben den Zwergenherrschern, großen Bergleuten und geschickten Handwerkern in ihren Hallen aus Stein. Und neun... neun Ringe wurden den Menschen geschenkt, die vor allem anderen nach Macht streben. Denn diese Ringe bargen die Stärke und den Willen, jedes Volkes zu leiten. Doch sie wurden alle betrogen. Denn es wurde noch ein Ring gefertigt. Im Lande Mordor, im Feuer des Schicksalsberges schmiedete der Dunkle Herrscher Sauron heimlich einen Meisterring, um alle anderen zu beherrschen. In diesem Ring floss seine Grausamkeit, seine Bosheit und sein Wille, alles Leben zu unterdrücken.

Ein Ring, sie zu knechten,...

EA's Der Herr der Ringe: Die zwei Türme orientiert sich an der filmischen Adaption der weltberühmten Werke von J.R.R. Tolkien. Die Entwickler legen nicht nur großen Wert darauf, die Inhalte der Vorlagen umzusetzen,



○ **Blutausch!** Für perfekte Angriffe gibt es mehr Erfahrungspunkte.



○ **Unfair:** Bei mehreren Gegnern kommt man oft nur sehr schwer wieder auf die Beine.

sondern auch deren erstklassige Präsentation. Filmausschnitte, der Soundtrack des Komponisten Howard Shore sowie die Original-Stimmen der Synchronsprecher sollen dafür sorgen, dass sich der Spieler direkt in die sagenumwobene Welt von Mittelerde entföhrt föhlt, sich als ein Teil der Heldengruppe sieht. Die Übergänge zwischen den Video- und Spielsequenzen sind fließend. Von einer Sekunde zur nächsten werden die Darsteller aus Fleisch und Blut durch ihre digitalen Gegenstücke ersetzt und umgekehrt. Oftmals

bemerkt man den Wechsel auf den ersten Blick gar nicht. Bereits im Prolog wurde diese eigentlich sehr einfache, aber dennoch sehr effektvolle Idee angewandt. Selbiger ist übrighens identisch mit dem des Films Der Herr der Ringe: Die Gefährten. Obwohl es der Titel vermuten lässt, liegt der Schwerpunkt des Spiels nicht ausschließlich auf dem zweiten Teil der Trilogie. Der Plot greift auch die Geschehnisse des ersten Teils auf. Und so beginnt euer Abenteuer dort, wo auch die große Saga ihren Anfang nimmt: Am Fuß



○ Den Ringgeistern ist nur mit Feuer beizukommen.



○ Auch die Angriffe der Bogenschützen können abgewehrt werden.

DER RINGE

ZWEI TÜRME



○ Liebe zum Detail: Die Pfeile bleiben in Rüstungsteilen und Körpern stecken.



○ Früh übt sich...! Isildur führt euch in die Kunst des Schwertkampfes ein.

des Schicksalsbergs, wo das Heer der Elben und Menschen auf die Armeen des Dunklen Herrschers Sauron trifft.

...sie alle zu finden,...

In der Rolle des Königs Isildur müsst ihr in der Schlacht von Dargolad bestehen. Obwohl es sich dabei um das alles entscheidende, um das letzte Gefecht zwischen den Armeen des letzten Bundes und denen Mordors handelt, dient das Szenario als Einführung in die Spielmechanik. Mit den Action-Buttons führt ihr eine schnelle bzw. besonders starke Attacke aus, pariert gegnerische Angriffe oder bringt euer Gegenüber mit einem gezielten Tritt bzw. einem Schlag mit dem Schwertknauf oder mit dem Axtstiel ins Taumeln. Mit einem kräftigen Hieb zerstört ihr außerdem die Schilde eurer Kontrahenten. Alternativ zu den vier Buttons kann man auch den rechten Analog-Stick benutzen, das jedoch ist gewohnungsbedürftig.

Über die Shoulder-Tasten aktiviert der Spieler seine Fernkampfwaffe, lässt seinen Helden einen Satz nach hinten machen oder ihn zum Gnadestoß ansetzen, mit dem man auf dem Boden liegende Feinde ausschalten kann.

Abhängig davon, wie gut ihr eure Gegner aus dem Weg räumt, erhaltet ihr ein Ranking. Durch den Einsatz von Combos verbessert sich eure Bewertung und dementsprechend erhöht sich die Anzahl der Erfahrungspunkte, die ihr für das Ausschalten von Saurons Handlangern gutgeschrieben bekommt. Hält der Recke seine Attacken aufrecht – und wird er dabei nicht selbst getroffen – lädt sich langsam ein kleiner Energiebalken auf. Ist dieser voll, beginnt die Waffe, hell zu leuchten: Ihr kämpft dann schneller und erzielt nur noch „perfekte“ Treffer. Der Punktesegen dabei ist enorm. Für Isildur ist es jedoch nicht wichtig, Erfahrungen zu sammeln, da er euch ja lediglich hilft, ins Spiel



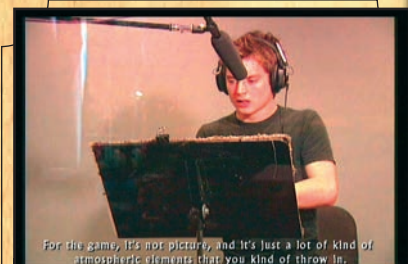
○ Es gibt nicht sehr viele Lichteffekte. Die wenigen sind dafür besonders schön.

Sprich „Freund“ und tritt ein...

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme bietet neben dem Spiel noch eine Menge Bonusmaterial. Bevor ihr jedoch einen Blick auf die Interviews und Konzeptskizzen werfen dürft, müsst ihr kräftig euren Schwertarm schwingen. Ein paar Goodies sind sofort nach der Schlacht am Fuße des Schicksalsberges anwählbar. Für die Interviews mit Viggo Mortensen (Aragorn), John Rhys-Davies (Gimli) und Orlando Bloom (Legolas) muss der Spieler erst mit dem jeweiligen Charakter Level 5 erreichen. Um den Bonuslevel zu erhalten, sogar Level 10. Die zusätzliche Stage ist der Orthanc (Sarumans Turm). Dort müsst ihr, wie in einem Survival-Modus, gegen verschiedene Gegnergruppen bestehen. Nach jeder der insgesamt 20 Runden bekommt ihr einen Teil der Lebensenergie zurück. Solltet ihr diese wahrlich knackige Herausforderung meistern, bekommt ihr einen Bonuscharakter: Gandalf der Weiße. Viel Glück!



Das Diagramm zeigt euch, welche Boni und Levels ihr noch freispielen müsst (blaue Icons zeigen die Boni und rote Icons markieren die Levels).



Auch die Hauptdarsteller melden sich zu Wort und berichten, was sie von dem Spiel halten.



Welle für Welle: Der Orthanc-Bonuslevel ist alles andere als leicht.



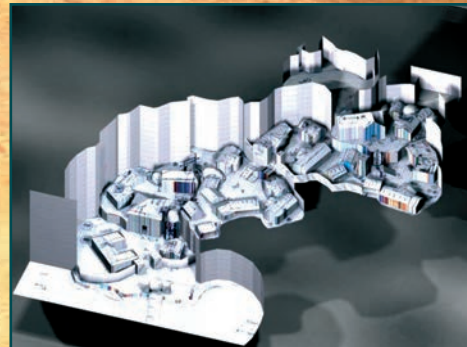
hineinzufinden. Er hat im weiteren Verlauf keine Bedeutung mehr.

... ins Dunkel zu treiben...

Nicht Frodo Beutlin, der Ringträger, und auch nicht Gandalf, sind die Helden von Der Herr der Ringe: Die zwei Türme, sondern die Gefährten Aragorn, Legolas und Gimli. Mit Ausnahme des zweiten Levels, der ausschließlich Streicher auf die Wetterspitze und dort gegen die Furcht einflößenden Ringgeister führt, entscheidet ihr selbst, mit welchem Charakter ihr ins Gefecht ziehen



Die Spiegeleffekte im Wasser sind einfach erstklassig.



Für jeden Level wurden Skizzen und eigene Grundrissen angefertigt. Aus diesen wurde anschließend ein erster Render-Test der Levels erstellt. Hier: das Dorf Westfold

wollt. Jeder Recke zeichnet sich durch andere Qualitäten aus. Der Elb Legolas ist seiner Rasse entsprechend äußerst flink – dieser Vorteil macht sich besonders in seinem Umgang mit dem Langbogen bemerkbar. Dafür ist er jedoch nicht besonders widerstandsfähig. Bei Gimli, dem Zwerger, verhält es sich genau andersherum: Er mag nicht der Schnellste sein, dafür kann er so manchen Hieb problemlos wegstecken. Aragorn, Streicher, Thengel, Elessar und die vielen anderen Namen, unter denen der Nachfahre von Ildur noch bekannt ist, zeichnet sich hingegen durch seine Ausgewogenheit aus.

Alle drei sind zu Beginn noch vollkommen unerfahren – jeder Recke weiß lediglich um die einfachsten Combos. Die oben erwähnten Erfahrungspunkte steigern nicht nur die Ranking-Stufe der Charaktere, mit den Zählern könnt ihr auch Power-Ups erstehen. Unter den Upgrades finden sich verschiedene Schlagkombinationen, aber auch Ausrüstungsgegenstände, wie magische Waffen und Rüstungsteile, welche die Lebensenergie erhöhen. Nach jedem zweiten Sprung in eine neue Stufe (2, 4, 6, 8) stehen weitere Extras zum Tausch bereit. Nach und nach werden die Helden so zu wahren Kampfmaschinen. Das hat auch seinen Sinn, denn die Auseinanderset-

zungen mit Saurons Häschern werden von Level zu Level schwerer.

... und ewig zu binden.

Neben dem Ringkrieg und dem Gefecht auf der Wetterspitze führt euch die Reise durch die beiden Filme noch zu den Toren Morias, in Balins Grabmal, nach Amon Hen, in den Fangorn Wald, auf die Ebenen von Rohan, in die Gebirgsschlucht Helms Klamme und in die Hornburg. Die insgesamt zwölf Levels sind linear aufgebaut, der Weg ist stets vorgegeben. Durch die feste Kamera, die den Helden bei ihrem Abenteuer folgt, wird jedoch der Eindruck eines gewissen Bewegungsfreiraumes erzeugt. Zudem unterstreicht die vorgegebene Kameraführung den cineastischen Charakter des Titels.

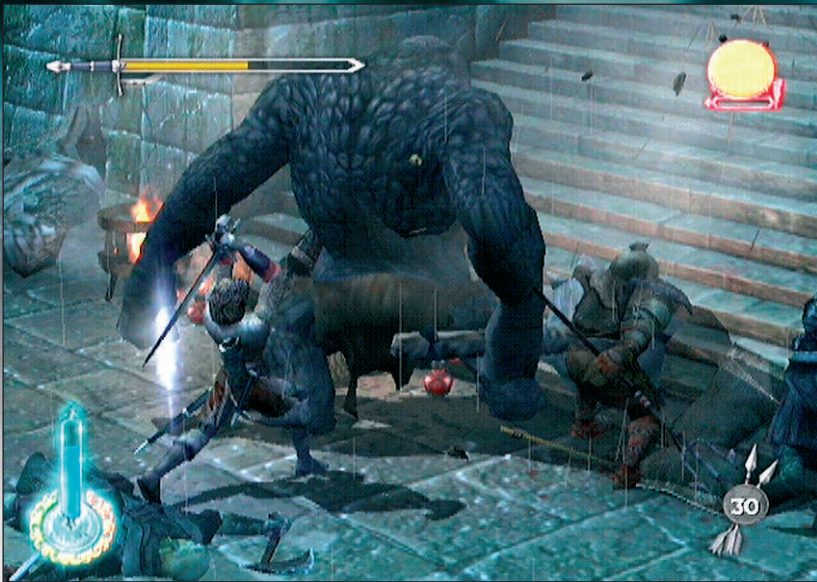
Ganz einfach ist die Reise nicht. Orks (Goblins, Uruk Hai), Trolle, Ringgeister und andere Kreaturen, die sich allesamt auf den Umgang mit Schwertern, Speeren und Bögen verstehen, stellen sich euch in den Weg. Oft findet ihr euch mit Dutzenden von Feinden konfrontiert. Um gegen diese zu bestehen, ist nicht nur ein schneller Finger, sondern auch Köpfchen, Geschick und etwas Vertrauen gefragt. Denn sehr oft stellt sich der Spieler nicht alleine, sondern als Teil einer kleinen Gruppe und manchmal sogar als Soldat einer ganzen Streitmacht aus



Mittendrin statt nur dabei: Die Regentropfen bleiben an der Kameralinse hängen.



Wollt ihr das Dorf retten, müsst ihr die Wasserfässer zerstören und so die Feuerherde löschen.



Ein Zweispieler-Modus wäre das Sahnehäubchen gewesen – wirklich schade.



Himmelfahrtskommando! Einige Orks sind sogar bereit, sich selbst in die Luft zu sprengen.



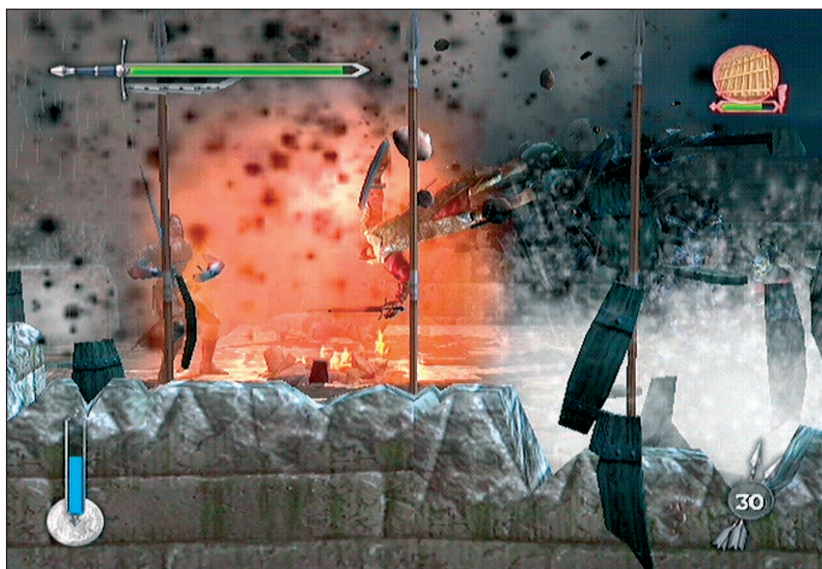
grimmigen Grünhäuten und riesigen Trollen entgegen.

An einigen Schauplätzen müsst ihr euch nicht nur mit den Gefolgsleuten des Dunklen Herrschers herumschlagen. Im Dorf Westfold rettet ihr beispielsweise Zivilisten aus brennenden Häusern oder stoßt die Leitern heranstürmender Orks vom Verteidigungswall von Helms Klamm weg, bevor die Angreifer ins Innere gelangen können. Recht oft müssen sich die verbliebenen Gefährten auch beeilen, da die Lebensenergie eines zu beschützenden Objekts oder einer Person mit jeder Angriffswelle sinkt. Ein ums andere Mal trifft ihr auch auf hartnäckige Levelbosse, wie etwa auf Lurtz oder auf die Wolfsreiter von Isengard. Diesen können Aragorn, Legolas und Gimli nur mit bestimmten Taktiken zu Leibe rücken.

Die Gefährten

Für Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

haben sich die Entwickler den Film unzählige Male zu Gemüte geführt – immer Szene für Szene – um den typischen Look und die Bewegungsabläufe der Charaktere im fertigen Spiel schließlich authentisch wiederzugeben. Dieser Aufwand hat sich mehr als gelohnt. Die Animationen sind geschmeidig – egal ob es sich um den grazilen Elben Legolas oder um einen grobschlächtigen Ork handelt. New Line Cinema und Electronic Arts haben bei der Entwicklung sehr eng zusammengearbeitet: Konzeptzeichnungen, Fotos, Filmrequisiten und Digitalaufnahmen halfen den Designern, ein perfektes virtuelles Abbild von Mittelerde zu schaffen. Die Charaktere und Umgebungsgrafiken sehen aus, als ob sie direkt aus dem Film auf die PS2 kopiert wurden – was in gewisser Weise ja auch der Fall gewesen ist. Man fühlt sich direkt in den Film hineinversetzt. Dafür verantwortlich ist allerdings nicht nur die Grafik, sondern auch die epische Soundkulisse.



Die Orks fahren bei der Belagerung von Helms Klamm schweres Geschütz auf.

FAZIT

Der Hack'n-Slay-Charakter von Der Herr der Ringe: Die zwei Türme ist unverkennbar, dennoch handelt es sich nicht um einen stupiden Button-Smasher. Ohne eine ausgefeilte Kampftechnik und ohne die Ausnutzung der Vorteile jedes einzelnen Charakters, erweist man den Gefährten keine guten Dienste. Selbst wenn man die Hornburg mit einem der drei anwählbaren Charaktere gerettet hat, möchte man die beiden verbliebenen Helden ebenfalls ans Ziel führen und noch alle Boni (siehe Kasten) freispielen. Für ausreichend Langzeitmotivation ist also gesorgt. In technischer Hinsicht gibt es nichts auszusetzen. Selbst in den größten Massengefechten, in denen sich Dutzende von Orks und Streiter des Guten auf dem Bildschirm tummeln, bleibt die Framerate konstant. Einzig die starre Kameraführung erweist sich manchmal als etwas störend. Schade ist auch, dass kein Zweispieler-Modus vorhanden ist. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme beweist eindrucksvoll, dass es auch sehr gute Videospielumsetzungen von Filmen gibt. Zart besaitete Tolkien-Fans werden mit EA's Actionknaller jedoch weniger anfangen können.

POSITIV

- cineastische Gestaltung
- actiongeladenes Gameplay
- packende Atmosphäre
- große Langzeitmotivation
- Bonusmaterial

NEGATIV

- kein Zweispieler-Modus
- Spoilergefahr!
- teilweise etwas unfair

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Baldur's Gate: Dark Alliance	90%	01/02
2. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	86%	11/02

PLAY DATEN

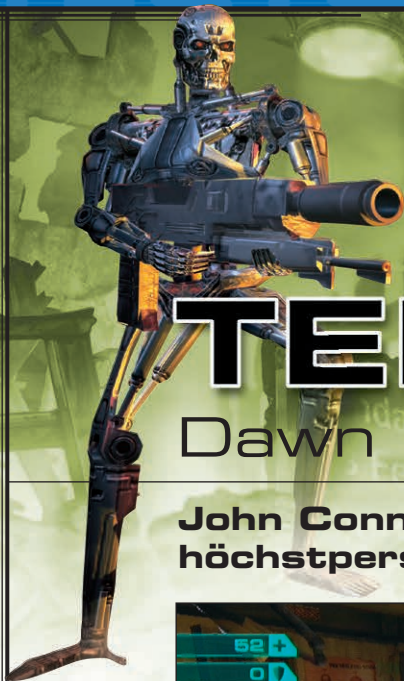
System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	EA Games		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	November		

GRAFIK 88 %

SOUND 89 %

RATING **86 %**





TERMINATOR

Dawn of Fate

John Connor schickt Science-Fiction-Fans höchstpersönlich auf Terminator-Jagd.



Das Geheimnis der Cyborgs wird erst spät gelüftet.



Diese Ungetüme sind leichte Beute für unser Plasma-Gewehr.

PS2

Die überheblichen Wissenschaftler des Computer-Technologie-Unternehmens Cyberdyne schießen in ihrem Betreiben, Computer immer intelligenter zu machen, weit übers Ziel hinaus: Die komplexen Roboter erheben sich aufgrund ihrer hoch entwickelten KI (Künstlichen Intelligenz) über die Menschheit und übernehmen die Herrschaft über den blauen Planeten. Ab jetzt dienen die Menschen den Maschinen. Die Terminatoren übernehmen die Überwachung des Maschinen-Regimes. Sie sind bis an die Zähne bewaffnete Endoskelett-Droiden, die eiskalt und gnadenlos Menschen jagen und töten.

Im Jahr 2029 formiert sich Widerstand: Unter der Führung des Rebellen John Connor versuchen die Menschen, Skynet zu vernichten. Sie schlagen eine verzweifelte Schlacht gegen die überlegenen Waffen der Roboter. Die selbstlernenden Computer erfinden daraufhin eine Zeitmaschine. Ein Terminator soll in das Jahr 1984 zurückreisen, Connors Mutter töten, und damit die Geburt ihres Sohnes John, des späteren Rebellen-Anführers, verhindern.

Hasta la vista, Baby!

Der Spieler lenkt die Geschichte von drei Charakteren: Kyle Reese (John Connor's Vater), Catherine Luna (Special Ops Officer) und Captain Justin Perry (Connor's rechte Hand). Das gemeinsame Ziel der Rebellen-Kämpfer ist es, zum Zeit-Portal vorzudringen, damit Kyle seine schicksalhafte Reise in die Vergangenheit an-

treten kann. Bei einem lauschigen Schäferstündchen mit Sarah Connor soll er dort den zukünftigen Rebellen-Führer John zeugen.

Auf einem kurzen Trainingsparcours erlernt er Nahkampf-Moves und den Umgang mit Feuerwaffen, Granaten, Bomben und MGs. Die fest montierten Maschinengewehre (Turrets) sollten im Feuergefecht beispielsweise nicht überhitzt werden, sonst müssen sie einige Sekunden lang abkühlen. Ein Display zeigt die Temperatur der rotierenden Rohre an. Neben Elek-

troschockern, Maschinenpistolen, Plasma-Gewehren und Raketen- und Granatwerfern können die Rebellen noch explosive Rohrbomben werfen und C4-Sprengsätze legen, die aus sicherer Entfernung gezündet werden.

Mensch gegen Maschine!

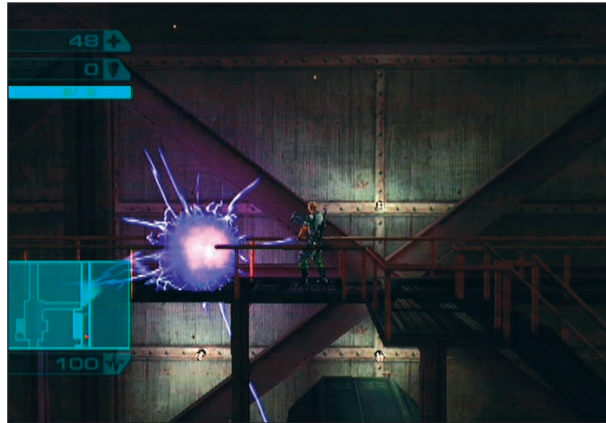
Das Missionsdesign ist simpel. Meistens ballert ihr euch durch Massen von Skynets Häschern, löst hie und da ein kleines Schalterrätsel oder gebt einem Kameraden Begleitschutz, während dieser zum Beispiel



Brust oder Keule? Reese entdeckt ein makaberes Ersatzteil-Lager für Cyborg-Krieger.



Die fliegenden Drohnen attackieren euch mit heftigen Elektroschocks.



Später teleportieren sich Gegner in eure unmittelbare Nähe.



Praktisch! Geht einem Charakter die Puste aus, werden Medipacks automatisch aktiviert.

Sprengsätze platziert. Die Steuerung ist einfach: Mit der R1-Taste werden Gegner anvisiert und fixiert. Hat man z.B. einen T800 erfolgreich in dessen Einzelteile zerlegt, springt die Zielvorrichtung automatisch auf den nächsten Gegner. Mit der R2-Taste zielt ihr aus der Ego-Perspektive auf entfernte Gegner. Drückt man dabei noch den linken Analog-Stick, kann man in drei Stufen an das Ziel heranzoomen. Mit der L2-Taste wechselt ihr die Waffen oder aktiviert Medipacks. L1 verhilft dem Charakter zu einem begrenzten Adrenalin-schub, der ihn schneller macht.

Leider stellt die Kamera der ansonsten guten Steuerung von Terminator: Dawn of Fate ein Bein. Zwar lassen sich die Charak-

tere mit dem linken Analog-Stick recht präzise durch die elf Levels lenken, aber die von Infogrames angepriesene, dynamische Kameraführung macht es einem dabei schwer, den Überblick zu behalten. Die Kamerawinkel wechseln in den hektischen Schießereien manchmal so unvorhersehbar, dass man die Orientierung verliert. Das wird leider noch durch die Tatsache verstärkt, dass der Protagonist auch nach einem Kameraschwenk stur die zuvor eingeschlagene Laufrichtung beibehält. Erst wenn man kurz innehält, kann man die Marschrichtung korrigieren. Das kostet unnötig Nerven.

Viel Rauch um nichts?

Die Schusswechsel sind das Highlight der Film-Adaption. Terminatoren verschiedener Serien greifen unentwegt an. Fliegende Drohnen attackieren mit Elektroschocks und später greifen auch sehr bewegliche Cyborgs in das Geschehen ein. Hat man eine wichtige Schlüsselstelle eines Levels geschafft, kommen hartnäckigere Kontrahenten zum Einsatz. Die aus dem zweiten Teil (Terminator 2: Tag der Abrechnung) bekannten, schweren Gleiter und riesigen Kampfroborer bilden den Auftakt im Reigen der Endgegner. Bis

Terminator 3: Rise of the Machines 2003 in die Kinos kommt, kann man sich die Wartezeit mit Infogrames' Action-Reißer auf jeden Fall ganz nett vertreiben. **MK**

FAZIT

Terminator: Dawn of Fate hätte bis in die Wertungsregionen eines 80-Prozent-Titels vorstoßen können, wäre da nicht der eklatante Designfehler bei der Kameraführung. Grafik und Präsentation erzeugen eine dichte Atmosphäre und vermitteln viel von der Story der Hollywood-Filme. Die gerenderten Zwischensequenzen sind wirklich sehenswert und die in Spielgrafik gehaltenen Intermezzi, die die Story vorantreiben, fügen sich nahtlos in die gelungene Präsentation ein. Leider fehlt dem Missionsdesign die nötige Abwechslung, es begeistert nicht langfristig. Außer Ballern hat Terminator: Dawn of Fate nämlich nicht viel zu bieten. Zu PSone-Zeiten hätte das vielleicht schon für eine Auszeichnung genügt. Im PlayStation2-Zeitalter darf man indes auch von einem Actionspiel mehr erwarten. So fehlt dem lange erwarteten Lizenzspiel zu Arnies Science-Fiction-Welterfolg das Zeug zu einer höheren Wertung. Terminator-Fans wird's nicht jucken. Die holen sich's trotzdem!

POSITIV

- atmosphärisch dicht
- filmreife Präsentation
- Dolby-Prologic-II-Sound

NEGATIV

- schlechte Kameraführung
- wenig Abwechslung

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. GTA 3	92%	11/01
2. C12: Final Resistance (PSone)	79%	04/01
3. Terminator: Dawn of Fate	75%	11/02

PLAY DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Paradigm Entertainment
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	24. Oktober 2002

GRAFIK	84 %
SOUND	78 %
RATING	75 %



Die Lichteffekte beim Abfeuern der Waffen erhellen die Umgebung.



UND ACTION

**! AUSGABE 4/2002
MIT TRAILER-DVD:**

45 TRAILER, LAUFZEIT: 88 MINUTEN
U.A. X-MEN 2, MINORITY REPORT,
ROAD TO PERDITION

! JEDE MENGE TESTS:

AUSTIN POWERS IN GOLDSTÄNDER
TRIPLE X
ROTER DRACHE UVM.

N!

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

AB 17.10. IM HANDEL.



NUR

3,90 €

MIT TRAILER-DVD

**Planet
MOVIE**
...WISSEN, WAS LÄUFT

DAS NEUE GROSSE FILMMAGAZIN

MIT DEN INSIDER-INFOS DIREKT

VOM SET. AKTUELL, KRITISCH,

WELTWEIT!

KINGDOM HEARTS

Der Charme von Disney und Squares Programmierkünste. Kann da noch etwas schief gehen?



○ Neu Erlerntes wird sofort angezeigt.



○ Die Schlachten sind jedes Mal eine wahre Partikel-Orgie.

PS2 Squaresofts Final-Fantasy-Reihe ist bei Videospielern mindestens genauso beliebt und bekannt wie Disney's Zeichentrick-Produktionen bei Kinogängern oder Fernseh-Zuschauern. Was liegt also näher, als zwei solche Publikums-Magneten einmal zu kombinieren? Gar nichts!

Man nehme den gewohnten, hochwertigen Grafikstil von Square, platziere drum herum eine nette Story und kröne das Ganze mit den beliebtesten und bekanntesten Charakteren aus Final Fantasy und den Disney-Welten. Gut gerührt und nicht geschüttelt, kommt dabei ein sehr lustiger Action-Adventure-RPG-Cocktail raus – wohl bekomm's!

Auf in andere Welten

Wie von Square gewohnt, wird man auch bei Kingdom Hearts mit einem fetten Render-Film in das Abenteuer geschickt. Hauptfigur

des Spiels ist der halbwüchsige Sora. Der aufgeweckte Bursche hat es sich mit seinen beiden Freunden Kairi und Riku zur Aufgabe gemacht, ihre Heimatinsel zu verlassen, um neue Welten kennen zu lernen. Der draufgängerische Riku ist fest davon überzeugt, dass es „da draußen“ noch etwas anderes geben muss. Und er soll Recht behalten! Doch kommt alles ganz anders, als die Freunde es geplant hatten.

Das Dreiergespann hatte vor, mit einem Floß vom Traumstrand ihres Eilands abzulegen, doch die Herzlosen machen ihnen einen Strich durch die Rechnung. In der Nacht vor der Abreise zieht plötzlich ein gewaltiger Sturm auf. Sora macht sich auf den Weg zum Floß, in der Sorge, dass es beschädigt werden könnte. Auf dem Weg dorthin erblickt er ein riesiges schwarzes Loch am Himmel und kurz darauf wird er von

unbekannten Kreaturen angegriffen. Im folgenden Getümmel trifft er auf Riku – das Einzige, was seinen Freund jedoch zu interessieren scheint, ist, dass der Weg in die Außenwelt nun endlich offen steht. Alle drei sollten seiner Ansicht nach doch endlich losziehen, da dies wahrscheinlich die einzige Chance für ihr Unterfangen sei. Kaum hat der mutige Riku die entsprechenden Worte gesagt, wird er auch schon in das schwarze Loch gezogen.

Ich reiß' es dir heraus

Hokuspokus, Zauberei – in Soras Hand liegt auf einmal ein Schlüsselschwert. Während langsam aber sicher die ganze Insel in das Loch gesogen wird, muss sich der Held noch gegen ein riesiges Ungeheuer wehren, bevor er schließlich selbst vom mysteriösen Loch verschlungen wird.

Als er wieder zu sich kommt, weiß er zunächst überhaupt nicht, was vorgefallen ist. Irgendwie ist er in einer fremden Stadt gelandet – Traverse Town. Als er gerade dabei ist, sich mit seiner neuen Umgebung vertraut zu machen, muss er mit ansehen, wie



○ Man kann sich drei Zaubersprüche auf eine Schnellaste legen, damit diese im Kampf zügiger eingesetzt werden können.



○ Neben Lebenstränken könnt ihr auch Waffen und Rüstungen für euch und eure Partie kaufen.



○ Neben dem garstigen Kerberos trifft ihr auch auf Bösewichte wie Dschafar, Captain Hook, Malefiz, Hades...

ein paar Schattenwesen einem Einwohner das Herz herausreißen. Im weiteren Spielverlauf findet er heraus, dass diese Stadt eine Art Zufluchtsort ist für all diejenigen, deren Heimat bereits von den finsternen und bösen „Herzlosen“ zerstört worden ist. Dementsprechend ist die Bevölkerung auch bunt gemischt, es wimmelt von ausgefallenen Gestalten. Neben Cid, Squall, Merlin, Tick, Trick und Track trifft er auch auf Hofzauberer Donald und Ritter Goofy. Die beiden Abgesandten des Disney-Castles sind auf der Suche nach ihrem verschollenen König Mickey. Sora sucht seinerseits nach seinen Freunden und so schließt sich das ungleiche Trio zusammen.

Die grausame Wahrheit

Doch bleibt dieses Abenteuer keine einfache Suche nach vermissten Personen. Jede Welt besitzt ein Herz. Und genau diese Herzen

wollen die „Herzlosen“ an sich reißen und gleichzeitig den betreffenden Planeten zerstören. Durch bestimmte Schlüssellocher können die fürchterlichen Wesen überall eindringen. Man staune: Sora hat die Macht, eben diese Zugangsorte wieder zu versiegeln. Nächste Überraschung: Sora ist natürlich bereit dazu, alle Türen wieder zu verschließen.

Dank den beiden Technikern Chip und Chap hat die Heldengruppe sogar einen Gummi-Jet, mit dem sie von Planet zu Planet fliegt. Doch muss es nicht bei der Standard-Version des Fliegers bleiben. Bei euren Abenteuern in den verschiedenen Welten findet ihr die merkwürdigsten Arten von Gummi. Auch während der Flugphasen erhaltet ihr durch das Abschießen von gegnerischen Raumgleitern diverse Gummi-Sorten. Diese Teilchen könnt ihr später in der Gummi-Werft in ein neues Raumschiff investieren. Entweder ihr bastelt euch im komplexen Menü nach „Marke Eigenbau“ selbst einen Flieger zusammen, oder ihr nutzt die vorgefertigten Baupläne, die ihr während eurer Reisen findet.



○ Symbole am Boden kennzeichnen die Punkte, an denen ihr Trio-Techs ausführen könnt.



○ Sobald man interagieren kann, erscheint ein Symbol über dem Kopf des Helden.

Weltenbummler

Jeder der Planeten, die ihr ansteuern werdet, hat einen anderen Schwierigkeitsgrad. So solltet ihr schön der Reihe nach vorgehen, bis ihr die nötige Erfahrung gesammelt habt, um die großen Kaliber in Angriff zu nehmen. Denn in jedem Kampf sammelt eure Heldengruppe Erfahrungspunkte. Mit jedem Level-Anstieg steigt eure Lebens- und Mana-



○ Neben dem 100-Morgen-Wald gibt es noch jede Menge anderer Sidequests.



○ Die Gummi-Werft bedarf einiger Einarbeitungszeit. Das Hilfemenü kann zum Glück jederzeit aufgerufen werden.



○ In sechs Kategorien könnt ihr das Verhaltensmuster eurer Mitsreiter festlegen.



○ Besiegte Gegner lassen verschieden Goodies fallen. Die grünen Bälle füllen beispielsweise eure Lebensenergie etwas auf.

Energie sowie eure Angriffs- und Abwehrkraft. Des Weiteren erhöht sich auch die Anzahl der Ability-Punkte. Mit jeder neuen Stufe erlernt ihr und eure Partie-Mitglieder neue Fähigkeiten, wie beispielsweise Perforieren (Ziel wird durchstoßen), Volltreffer (Volltreffer werden häufiger ausgeführt) oder MP-Hast (Magie-Punkte regenerieren sich schneller). Abhängig von der Anzahl eurer Ability-Punkte, müsst ihr euch für die Aktivierung eines Skills entscheiden. Denn niemals könnt ihr alle gleichzeitig nutzen. Ihr müsst also abwägen, was für euch am wichtigsten ist. Donald und Goofy könnt ihr zwar nicht steuern, dennoch übernimmt ihr die Verwaltung der beiden. So legt ihr unter anderem fest, ob sie eher offensiv oder defensiv agieren sollen. Auch müsst ihr ihre Fähigkeiten aktivieren. Im Kampf verhalten sich die CPU-gesteuerten Helden stets korrekt. Man kann hier keineswegs von einer schlechten KI sprechen.

Und noch einer mehr

Jede Welt hat ihre eigene Geschichte: Alle Reiche basieren auf einer anderen Disney-

Produktion (A Nightmare before Christmas, Alice im Wunderland, Tarzan, Hercules etc.), die man jeweils aus dem Kino oder aus dem Fernsehen kennt. Daher wird sich eure Partie auch manchmal um eine Person erweitern.

Beispielsweise wird in Agrabah Aladdin zu euch stoßen. Um ihn in die Gruppe aufnehmen zu können, muss ein Anderer zwischenzeitlich seinen Platz räumen. Es ist zwar nicht immer nötig, die neue Figur in die Partie zu integrieren, doch stellenweise ist anders kein Vorankommen möglich. Manche Schlösser, Hebel oder Fallen lassen sich nur von einer bestimmten Person aktivieren bzw. deaktivieren. Es versteht sich von selbst, dass in Agrabah auch Dschinni sein Unwesen treibt. Und genauso, wie man ihn von der Glotze her kennt, wird er auch in Kingdom Hearts seine witzigen Kommentare ablassen. Selbstverständlich ist der finale Endboss in dieser Welt kein Anderer als Großwesir Dschafar. In jeder Runde werdet ihr also von einer anderen Disney-Thematik verzaubert. **HS**



○ Die Flüge von Planet zu Planet machen nicht wirklich Spaß. Durch Warp-Gummi könnt ihr diese später umgehen.



FAZIT

Kingdom Hearts ist eindeutig ein Spaß für Jung und Alt. Obwohl die Thematik doch eher das jüngere Klientel anzieht, werden die „Kleinen“ in den teilweise großen und komplexen Levels mit der Aufgabenstellung überfordert sein. Im Spiel selbst dominiert Action. Hüpfelagen und Rätselkost à la Schalter-Tür-Mechanismen oder Suche-Objekt-Aufträge müssen aber ebenso bewältigt werden. Man schlägt sich meist in guter, alter Hack'n-Slay-Manier durch die vielen und häufig auftauchenden Gegner-Scharen. Die CPU-gesteuerten Partie-Mitglieder verhalten sich dabei in den Auseinandersetzungen sehr klug. Die Kontrahenten lassen nach ihrem Ableben diverse Goodies fallen, wie etwa Geld, Items oder Kugeln, die eure Lebensenergie etwas auffüllen. Grafisch wird feinste Square-Kost zwischen dicken PAL-Balken geboten und dank Disney bekommen wir auch eine sehr gute deutsche Sprachausgabe mit den bekannten Original-Sprechern der Charaktere. Wer sehr viele Stunden Spielspaß möchte, und zudem ein Disney-Freak ist, der kommt um Kingdom Hearts nicht herum.

POSITIV

- spaßiges Spielkonzept
- gute Sprachausgabe
- stabile Framerate
- viele Stunden Spielspaß

NEGATIV

- PAL-Balken
- Kamera nervt stellenweise

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	93%	03/02
2. Blood Omen II	90%	04/02
3. Kingdom Hearts	87%	11/02

PLAY DATEN

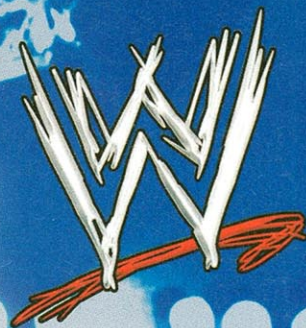
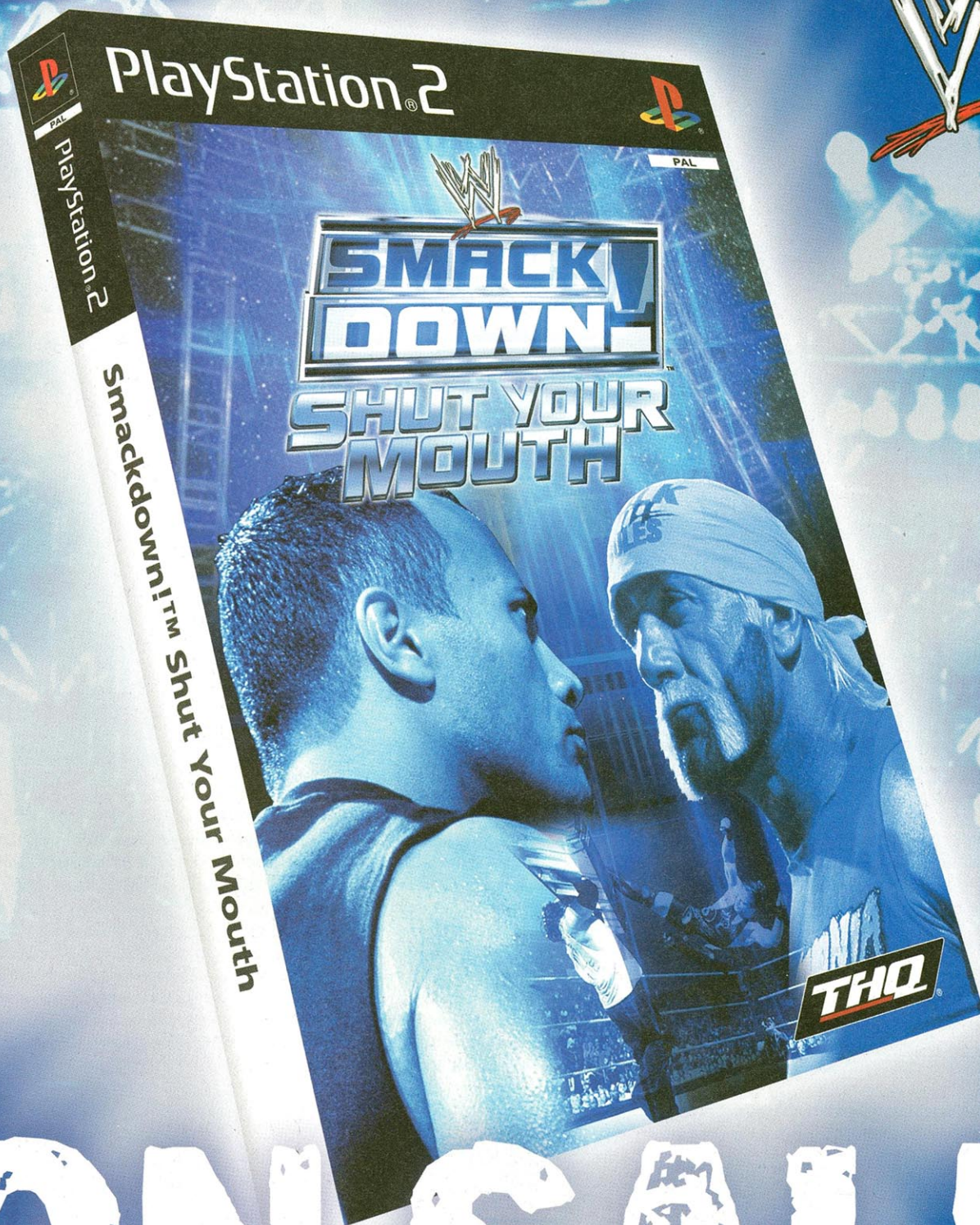
System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure/RPG
Hersteller	SCEE
Entwickler	Squaresoft/Disney Int.
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	20. November

GRAFIK 86 %

SOUND 88 %

RATING **87 %**





ON SALE

NOVEMBER 2002

PlayStation®2



The names of all World Wrestling Entertainment™ televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment™ logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Used under license by THQ/JAKKS Pacific LLC. JAKKS Pacific is TM of JAKKS Pacific, Inc. THQ and logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
™ and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

BURNOUT 2

Point of Impact

Hubraum statt Spoiler - mit Vollgas durch den Berufsverkehr!!



○ Pursuit: Im Polizeiwagen müsst ihr den Verfolgten schrottreif rammen.



○ Die vielen Licht- und Spiegeffekte sind fantastisch.

PS2 Vor knapp einem Jahr hatte das erste Burnout durch pfeilschnelle Grafik und spektakuläre Crashes auf sich aufmerksam gemacht. Leider aber auch durch diese Flimmeroptik, die das Rasen durch Gegenverkehr und über Kreuzungen oft zum Glücksspiel werden ließ. Die englischen Entwickler haben aus den Schwächen des Vorgängers gelernt und präsentieren jetzt eine komplett aufpolierte Fortsetzung der Geschwindigkeitsorgie.

Burning Rubber

Bevor man euch jedoch auf die Straße lässt, müsst ihr in der Offensive Driving School erst das Einmaleins der Asphaltrowdys ler-

nen. In sechs Prüfungen eignet ihr euch die hohe Kunst des Driftens an und vor allem die verschiedenen Techniken, den Boost-Balken zu füllen. Wie schon im ersten Teil wird per R1-Button ein mächtiger Turbo ausgelöst, der die Konkurrenz in einer Staubwolke zurücklässt.

Durch Sprünge, Drifts oder knappes Vorbeifahren an zivilen Vehikeln bringt ihr eure Leiste immer wieder auf Vordermann. Gelingen dem Fahrer diese Moves noch während der Boost-Phase, wird der Turbolader sofort wieder aufgefüllt und im Anschluss an die erste Phase beginnt direkt eine neue Boost-Zeit. Geschickte Fahrer können so gleich fünf oder sechs Mal die Reifen brennen las-

sen. Dieses Feature hat es übrigens auch schon im ersten Teil gegeben, leider ist es dort etwas untergegangen. Es dauerte oft eine halbe Ewigkeit, bis sich der Turbo komplett aufgeladen hatte. Im neuen Burnout geht das deutlich zackiger vonstatten. Nach einigen langen Drifts ist der Boost komplett aufgeladen und kann sofort abgefeuert werden. Ihr werdet eine wahre Sucht nach dem R1-Button entwickeln.

Racing Destruction Set

In Sachen spektakuläre Crash-Szenen steht Acclains neuer Titel ohne Wenn und Aber an der Spitze der Rennspiel-Rangliste. Kein anderes Rennspiel zuvor hat die Dramatik



○ Das Supercar ist neben dem Nascar-Flitzer das schnellste Vehikel im Spiel.



○ Crash: In diesem Modus müsst ihr möglichst viel Versicherungsschaden auf der Straße anrichten.



und gehen kinderleicht von der Hand. Die Motorengeräusche allerdings werden Rennsportbegeisterten nur ein müdes Lächeln abringen können und erinnern zum Teil an eine Mischung aus Staubsauger und Moulinex. Unverständlich, warum hier mal wieder gesparrt worden ist. Auch der eigentlich rockige Soundtrack will nicht so recht ins Ohr gehen und dudelt eher belanglos im Hintergrund. **SL** 



FAZIT

Die Blechorgien-Junkies können sich auf ein spezielles Mini-Game freuen. Im Crash-Mode geht es darum, möglichst hohe Versicherungsschäden zu verursachen. Rund 15 vorgefertigte Unfall-Szenarien stehen zur Bewältigung an. Leider hat man diese aber recht schnell gemeistert. In ein bis zwei Stunden dürft ihr sämtliche Medaillen eingeheimst haben. Schade eigentlich – aus diesem Feature hätte man etwas mehr herauskitzeln können. Auch der freizuspielende Pursuit-Mode glänzt eher durch Anwesenheit denn durch Spielspaß.

Dreh- und Angelpunkt ist jedoch ohnehin der Meisterschafts-Modus. 15 Racing-Events wechseln sich hier ab mit Turnieren

Motor Mania

Technisch präsentiert sich Burnout 2 von seiner souveränsten Seite. Ausgestattet mit einer 50/60Hz-Option überzeugt die Bildrate konsequent. Lästiges Grafikflimmern gehört glücklicherweise der Vergangenheit an. Alle 15 Strecken sind überragend modelliert und gehören zur absoluten optischen Elite dieses Genres. Nur der Mehrspieler-Splitscreen schaltet einen Gang zurück. Hier werden die 50 bzw. 60 Bilder pro Sekunde nicht durchgehend einge-
halten.

Das Fahrverhalten ist für einen Arcade-Racer dieses Kalibers entsprechend einfach und actionlastig ausgefallen. Driftorgien à la Ridge Racer gehören zur Tagesordnung

Burnout 2 ist ein packender Action-Racer mit hohem Suchtpotenzial. Nur leider liegt hier auch der Hase im Pfeffer. Nach bereits vier Stunden ist man mit der ersten Meisterschaft durch. Zwar öffnet sich danach noch eine zweite, etwas anspruchsvollere Custom-Liga, doch auch diese dürfte für Rennfreaks schnell abgehakt sein. Leider wirken eure Rivalen auf der Strecke eher wie Requisite und sorgen nicht etwa für spannende Rennen. Auch ohne große Anstrengung landet man meistens mit mehreren Sekunden Vorsprung auf dem ersten Platz. Selbst bei einigen Crashes in der letzten Runde ist es noch möglich, zu gewinnen. Scheinbar sind die Entwickler von einem Extrem ins andere gefallen – das erste Burnout war noch knochenschwer. Eure wahren Gegner sind die vielen zivilen Lastwagen, Busse und PKWs auf den Straßen. Wobei auch hier besonders die fatalen Kreuzungen deutlich entschärft worden sind. Wer sich an dem geringen Umfang und dem leichten Schwierigkeitsgrad nicht stört, bekommt jedenfalls einen technisch genialen Arcade-Racer serviert.

POSITIVE

- atemberaubende Crashes
- superflüssige Grafik
- actionlastiges Fahrverhalten

NEGATIV

- zu einfach
- geringer Umfang
- unausgewogener Fuhrpark

DIE ALTERNATIVEN

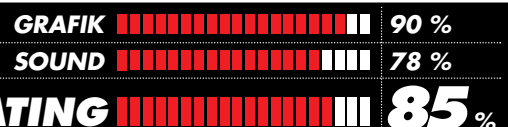
Title	Rating	Test in play
1. Need for Speed: Hot Pursuit 2	91%	10/02
2. Burnout 2	85%	11/02
3. Shox	82%	11/02

PLAY DATEN

System		PlayStation2
Genre	Rennspiel	Acclaim www.acclaim.de
Entwickler		Criterion
Preis		ca. € 60
Erhältlich ab		sofort



☉ Regen, Schnee und Sonnenschein – die unterschiedlichen Witterungsbedingungen wirken sich kaum auf die Bodenbeläge aus.



COLIN MCRAE RALLY 3

Die Rallye-WM '02 hat der Schotte verpatzt.
Gewinnt er wenigstens den PS2-Titel?



○ Sauwetter erhöht das Risiko! Unfallschäden müssen nicht sofort auftreten.



○ Die Rallye Griechenland steht nur im dritten Karrierejahr im Kalender.



Die Meldung des Monats: Colin McRae verlässt das Ford Martini Racing Team am Ende dieser Saison. Der Rallye-Champion von '95 wird im nächsten Jahr bei allen 14 FIA-WRC-Veranstaltungen für das Citroen-Werksteam um WM-Punkte kämpfen. Made in France: Der durch die 2CV-„Ente“ bekannte Auto-Hersteller ist mit einem millionenschweren Rallye-Budget ausgestattet und gehört (wie Peugeot) zum PSA-Konzern. Grönholm, Burns, Rovaniemi und Panizzi – folglich kommt demnächst die Konkurrenz mit dem 206er-Piloten Marcus aus den eigenen Reihen....

Tempo(räre) Leidenschaft

Ford Focus RS WRC: Zumindest in der „Meisterschaft“ sind das die magischen Worte. Denn den 36-Monats-Vertrag muss

der PlayStation2-Motorsportfreund abschließend am Volant des rund 600.000 Euro teuren Fahrzeugs des Ford Martini Racing Teams erfüllen. Der Ablauf der sechs Veranstaltungen innerhalb eines Wettkampf-Jahres ist an das Prozedere echter Rallye-WMs angelehnt. Nach dem Shakedown folgen zwei Etappen mit jeweils drei Wertungsprüfungen (WP) – anfangs und zwischendurch steht der Besuch im Service Park an.

Publikumsattraktion: Das finale Highlight bilden die Super Special Stages (zweispurige, künstlich angelegte Rundkurse) vor jubelnden Zuschauern und in gleißendem Scheinwerferlicht. Verbindungsetappen – sie werden auf einer Landkarte dargeboten – kaschieren die etwas längeren Ladezeiten.

Wie erlangt man Streckenkenntnis? Der Menüpunkt „Wertungsprüfungen“ (der enthält auch die beiden Zweispieler-Modi „Geteilter Bildschirm“ und „Wechseln“)

ermöglicht es, alle absolvierten WPs nochmals abzufahren.

Codemasters – die tun was!

Spanien, England, Finnland, USA, Japan, Schweden, Griechenland, Australien – die Codemasters-Software-Monture haben sich für das Streckendesign markante Länder ausgesucht. Dadurch werden die Besonderheiten, aber auch die Tücken der verschiedensten Asphalt-, Schotter- und Schneebedeckungen explizit hervorgehoben. Beispielsweise verhält sich der allradgetriebene Ford Focus RS WRC auf Makadam (feinkörnige, in den Unterbau eingewalzte Schotterdecke) anders als auf Asphalt, wobei dieser auf den ersten Blick ähnlich aussieht. Weiterhin wurde jede Veranstaltung mit typischen Merkmalen versehen, sofern es sich um ein WRC-Pendant handelt. Enorm hohes Fahrtempo und riskante Sprünge prägen u.a. die finnischen Gastspiele, während man im „Vereinigten Königreich“ im Morast zu versinken droht.

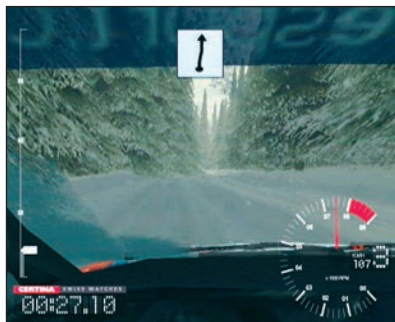
Einerseits Augenweide, andererseits Herausforderung: Die widrigen Umstände bei Schneefall und Platzregen können wertvolle Sekunden kosten. In der In-Bord-Perspektive (es gibt auch Außen- und Motorhauben-Kamera) verschmiert der Scheibenwischer sowohl die Regentropfen als auch die Schneeflocken, es bleiben Wasserschlieren auf der Frontscheibe zurück.

Rallye-Kunst

Anders als im WRC-Zirkus besitzt der Ford Focus RS WRC bei der „Meisterschaft“



○ Die Streckenbreite fällt mancherorts großzügiger aus und ist damit besser befahrbar als bei V-Rally 3.



○ Eine Herausforderung: Oftmals verdecken in die Strecke hinein ragende Bäume die Sicht.



⊙ Durch sein Eigengewicht macht das Auto bei Kollisionen im Gegensatz zu V-Rally 3 nicht gleich den Abflug.



⊙ Im Auswahlpunkt „Wertungsprüfung“ (einzelne Zeitrennen) lassen sich andere WRCs, Kit-Cars und Super-1600-Fahrzeuge fahren.

auch auf Asphalt-Untergrund herausragende Performance. Nach dem erfolgreichen Abschluss einer Saison – die Spielstufe steigert sich bei Gesamtsiegen automatisch von „Normal“ hin zu „Sehr Schwer“ – geht der Wagen in einer leistungsfähigeren Evolutionsstufe, d.h. mit verbessertem Turbo, leichterem Fahrgestell, Pneus mit mehr Grip etc..., an den Start.

Mit dem Service Park muss man hart ins Gericht gehen, er ist der Original-Ford-Feldwerkstatt nachempfunden: Im Vergleich zum Gegenstück des Erzrivalen V-Rally 3 ist die Instandsetzung bzw. das Wagen-Setup hier weitaus weniger wichtig. Fahrzeugschäden, egal wie verheerend sie auch sind, werden darüber hinaus innerhalb der kurzen Wartungszeit nach drei WPs von den Mechanikern immer komplett repariert. Variabler Reifendruck, regelbare Differenziale, Chassis-Höhe: Derartige Features, die im Rennen ganze Sekunden ausmachen

können, hätten Colin McRae Rally 3 noch mehr Spieltiefe verliehen.

Feel the Power!

300 PS, 550 Nm, 2.0-Liter-Cosworth-Duratec-R-Motor: Ein Videospiel kann weder Flieh- noch Beschleunigungskräfte auf den Körper des PS2-Fahrers übertragen. Allerdings hat Codemasters den Dreh raus, das Ford-Focus-Gewicht mit ca. 1.300 kg in die digitale Welt umzusetzen – inklusive der physikalischen Auswirkungen. Durch seine virtuelle Masse besitzt der Wagen eine kalkulierbare, in allen drei Kameraperspektiven perfekt steuerbare Eigendynamik. Besonders bei abrupten Belagwechseln innerhalb einer WP lernt man das Focus-RS-Handling zu schätzen, das den tatsächlichen Fahrzeug-Reaktionen beinahe 1:1 nachempfunden ist.

„Wir haben ein sehr robustes Auto entworfen...“, so Ford Team Director Malcolm

Wilson nach dem Colin-McRae-Sieg bei der Safari Rally 2002. Dieses Statement hat Codemasters etwas zu wörtlich genommen. Obwohl das Schadensmodell bei Unfällen mehr oder minder schwere Defekte (Leistungsverlust des Turboladers, Schäden an der Radaufhängung, Servolenkung usw...) >>>

imgespräch mit colinmcrae

das **interview** wurde am vorabend der rallye griechenland geführt.



Normalerweise „fühlen“ Sie Ihr Auto, wie kann man einen solchen Umstand in ein Videospiel umsetzen?

Wir versuchen, das durch die Straßenverhältnisse zu vermitteln. Die physikalischen Kräfte müssen als Ausgleich optisch vermittelt werden. Es muss auf dem Bildschirm so wirken, als säße man in einem Rallye-Auto.

Was machen Sie, wenn Sie eine Pace Note von Nicky Grist nicht verstehen?

Wenn die Zeit fehlt, nachzufragen, fährt man rein nach Gefühl und Augenmaß.

Die Colin-McRae-Videospielserie stellt hohe Ansprüche an die Spieler. Wie nahe kommen die Spieler einer echten Rallye?

Codemasters, Nicky und ich wollen so nahe wie möglich an das echte Vorbild 'rankommen. Und schließlich ist Rallye-Fahren auch in Wirklichkeit kein Pappensstil. Es ist somit plausibel, dass man sich auch im Spiel anstrengen muss, um Erfolg zu haben.

Wie fließt Ihr Know-how in die Entwicklung des Spiels mit ein?

Zwischen den Rallyes arbeite ich in den wenigen freien Tagen mit Codemasters zusammen. Dabei gebe ich ihnen Ratschläge zum Fahrzeug-Handling, zur Streckengestaltung, kläre Detailfragen zum Service-Bereich usw. Allgemein teste ich das Spiel, gebe daraufhin Feedback. Werden Änderungen gemacht, überprüfe ich sie durch nochmaliges Spielen. So konstruieren wir stückweise den Realitätsgrad.



⊙ Ziemlich kurz! Erfüllt man den 3-Jahres-Vertrag bei Ford, ist die „Meisterschaft“ beendet.

Imgespräch mit Nicky Grist

das Interview wurde am vorabend der Rallye griechenland geführt.

Haben Sie wirklich für alle Strecken in Colin McRae Rally 3 maßgeschneiderte Strecken-Aufschriebe und Ansagen angefertigt?

Ja, das habe ich (schmunzelt). Es ist überraschend, wie viel Zeit es in Anspruch nimmt, die Pace Notes zu erstellen. Für eine 2,5 Minuten lange Wertungsprüfung braucht man mehr als eine Stunde.

Sind die Pace Notes im Spiel mit denen einer echten Rallye zu vergleichen?

Nein, nicht zu 100 Prozent. Echte Aufschriebe wären zu detailliert gewesen, die Spieler würden es nicht verstehen und könnten damit nicht umgehen.

Nicky, wie haben Sie den Aufschrieb entwickelt? Die Codemasters-Jungs haben alle Strecken gespielt, auf DVD gebannt und mir zugeschickt. Ich schaue mir die Strecken auf meinem Computer an, dann spreche ich die Pace Notes auf ein Tonbandgerät und schreibe sie später auf Papier. Daraufhin vergleiche ich sie mehrmals und nehme gegebenenfalls Änderungen vor. Im Studio haben wir dann die Ansagen aufgenommen. (...) Überquert man im Spiel gewisse Punkte – ein Zähler läuft im Hintergrund mit – werden die betreffenden Ansagen ausgelöst.

Entsprechen die Pace Notes somit Ihrem und Colins Stil? Was ist die Idee dahinter?

Ja, ich habe Colins System verwendet und wie gesagt ein bisschen vereinfacht. (...) Wenn der Spieler mit diesem System vertraut ist, kann er direkt vom Start an sehr schnell fahren. Denn in anderen Rallye-Spielen musste man erst die Strecken auswendig lernen, um dann Tempo machen zu können.

simuliert, ist es nahezu unmöglich, sofortige Totalausfälle zu verursachen – einen „Abflug“ über einen tiefen Abhang inbegriffen. Infogrames' V-Rally 3 griff diesbezüglich resolut durch...

Turbo-Dezibel-Spektakel

Einen neuen Akustik-Standard definieren die Fahrzeuggeräusche. Codemasters hat den Motoren sound des aktuellen WRC-Focus



Leise Vorahnung: Colins zukünftiges Arbeitsgerät, der Citroen Xsara, steht auch im Fuhrpark.



Codemasters hat für Colin McRae Rally 3 alle Hausaufgaben gemacht: Vergleich des Service Parks in der PS2-Version und in natura.



aufgezeichnet. Hinzu kommt die authentische Klangkulisse im Fahrzeuginneren. Man hört das Pedalspiel des Fahrers, das Entladen des Garrett-Turbos, die Bedienung des sequenziellen 6-Gang-Getriebes. Auf unbefestigtem Untergrund schlägt loses Material lautstark ans Bodenblech.

In der Grundkonfiguration der deutschen PS2-Version nimmt Colins englischsprachiger Co-Pilot, Nicky Grist, auf dem Beifahrersitz Platz. Dabei beinhalten die nahezu perfekt getimten, präzisen Ansagen des Walisers mehr wichtige Infos als die des deutschen Kollegen. Entscheidet man sich für den deutschen Beifahrer, fehlt z.B. auf Japan-WP Nr. 1 der Hinweis auf eine Waserpfütze in einer Haarnadel-Passage. Generell vermisst man bei den Pace Notes ein „Plus“ oder ein „Minus“ bei Querneigungswechseln in Kurven.

Besser ankommen

Auch in Sachen Grafik steht der Ford Focus RS WRC im Mittelpunkt. Die Polygon-Karosserie samt Textur-Lack und -Aufklebern entspricht überwiegend dem realen Vorbild. Gleiches gilt für die glühenden 330-mm-Bremsscheiben, den T45-Sicherheitskäf und die in Nationalfarben lackierten Helme beider Insassen. Ferner reagieren die animierten PS2-Körper von Colin McRae und Nicky Grist mit ihren lebens-echten Animationen individuell auf fahrphysikalische Einflüsse.

Trotz des Tunnelblicks bei Tempo 150 und mehr stechen die vielen Pop-Ups am Horizont ins Auge – die projizierte Geschwindigkeit läuft ziemlich kongruent zur digitalen Tachoanzeige. Der Lichtkegel des Kühlergrill-„Christbaums“ bei den Super Special

Stages wirkt unecht. Entlang der WPs pulsiert das Leben definitiv schwächer als in V-Rally 3. Jedoch wird man mit einer stabilen Bildwiederholungsrate verwöhnt. **DG II**



FAZIT

Die Entscheidung, Colin McRae Rally 3 die Krone aufzusetzen, ist bis zuletzt schwer gefallen. Schließlich bietet V-Rally 3 im Karriere-Modus die frischeren Ideen. Zudem kann man dort alle aktuellen Rallye-Modelle fahren, man bekommt eine ausgefeiltere Setup-/Service-Park-Funktion und erlebt eine lebendige Grafikpracht (mit Ruckeleinlagen und teilweise fehlendem Geschwindigkeitsgefühl). Doch Colin McRae überzeugt – trotz der recht kurzen „Meisterschaft“ samt der Bindung an den Ford Focus, der etwas schwächeren Optik usw... – durch ein einziges, schlagkräftiges Argument: Fahrverhalten! Es ist exzellent simuliert und nahezu perfekt handzuhaben. Gefolgt von den einmalig guten Ansagen von Co-Pilot Nicky Grist, der konstanten und sehr flüssigen Bildwiederholungsrate und dem abwechslungsreichen wie auch fordernden Streckenaufbau. In eigener Sache: Um Colin McRae richtig einordnen zu können, wird das in Ausgabe 07/02 getestete V-Rally 3 mit der jetzt zeitgemäßen Gesamtwertung von 85% zum zweiten Sieger erklärt. Platz drei nimmt Sony's WRC-Titel, nun mit 80%, ein.

POSITIV

- exzellente Fahrphysik
- präzise Co-Pilot-Ansagen
- stabile 50 Frames
- fordernde Strecken mit viel Ausstrahlung

NEGATIV

- schwaches Service-Park-Feature
- übertrieben robuste Wagen
- verspäteter Bildaufbau
- kurzer Karriere-Modus

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Colin McRae Rally 3	87%	11/02
2. V-Rally 3	85%	07/02
3. WRC: World Rally Championship	80%	12/01

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rallye-Spiel	Hersteller	Codemasters
	www. codemasters.com		
Entwickler	Codemasters		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 84 %

SOUND 88 %

RATING 87 %

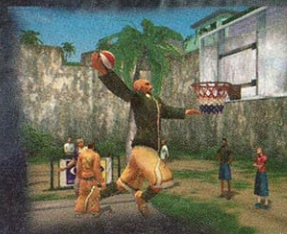




Spieler als Streetball-Legende Hot Sauce, 1/2 Man 1/2 Amazing und andere.



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



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

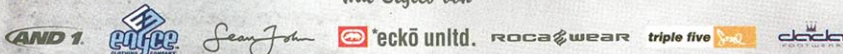
Zeige deine Skills auf dem Court – von Mann gegen Mann bis zu 5 gegen 5.

**Coole Klamotten,
heiße Courts
und fette Beats.**

**STREET
HOOPS**

Classic Hip Hop-Tracks von DMX, Ludacris und Xzibit

Mit Styles von



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



PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



ACTIVISION

© 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Entwickelt von Black Ops Entertainment, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Street Hoops ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und der zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Veröffentlichung auf der PlayStation 2, PlayStation und PlayStation 3 von 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 geschützt. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

activision.de

streethoopsgame.com

RATCHET UND CLANK

Dank frischer Ideen nehmen die Sci-Fi-Helden auf dem Referenz-Thron Platz!



○ Abgründe werden einfach mit dem Enterhaken überbrückt.



○ Original und Fälschung. Dummies lenken das Feuer von den Rettern ab.

PS2 Die Geschichte ist einfach und schnell erzählt: Der mächtige Drek beabsichtigt, den von Smog und Überbevölkerung geplagten Heimatplaneten der Blarg vor der alles vernichtenden Apokalypse zu bewahren. Doch das vermeintlich edle Vorhaben soll sich als Bedrohung für die ganze Galaxie erweisen. Der größtenwahnsinnige Herrscher nimmt es bei seinem Versuch, seine Geschäftsbasis zu retten, mit dem Wohlergehen anderer Zivilisationen nicht so genau.

Er entsendet eine Armee rücksichtsloser Roboter und lässt diese ganze Kontinentalplatten aus anderen Planeten herausprengen. Daraus will er eine neue Heimat für sich und gut betuchte Untertanen zusammenbasteln. Die geplünderten Planeten geraten dabei aus ihrer Umlaufbahn und drohen, in der Sonne zu verglühen.

Galaktische Story

Der kleine Clank entstammt der Roboterfabrik des wahnsinnigen Dreks. Er ist so etwas wie eine Montagsproduktion, denn im Gegensatz zu den Schergen des raffgierigen Herrschers, ist er nur eine Miniaturausgabe seiner aggressiven Blechkameraden. Zufällig bekommt Clank Wind von dem egoistischen Plan des Vorsitzenden, und flieht kurzerhand aus der Droiden-Manufaktur. Auf der Flucht wird Clank in seinem gekaperten Raumgleiter über

dem Planeten Veldin abgeschossen – über der Heimat des Bastlers Ratchet. Während dieser gerade verzweifelt versucht, die Zündung seines selbst gebauten Raumschiffes zu reparieren, beobachtet er den Absturz von Clanks Maschine und macht sich auf, die Absturzstelle nach Überleben abzusuchen. Als er den regungslosen

Clank findet, ist das Helden-Duo geboren! Als Clanks Schaltkreise wieder zum Leben erwachen, berichtet er dem langohrigen Kerl mit den Riesenpranken von Dreks Absichten und repariert ganz nebenbei die Zündung von Ratchets Weltraumschleuder.

Die beiden beschließen, den Plan des niederträchtigen Herrschers zu durchkreuzen.



○ Insomniac Games haben sich intensiv mit den Machern von Jak und Daxter ausgetauscht. Ein Beispiel das Schule machen könnte, denn der Know-how-Transfer hat sich sichtlich bezahlt gemacht!



○ In der giftigen Atmosphäre Orxons begegnen den Planeten-Schützern garstige Insekten-Mutationen.



○ Wird Ratchet vom Lichtkegel eines Suchscheinwerfers erfasst, hagelt es MG-Salven.

zen und machen sich auf, die Galaxie zu retten.

Ab jetzt sind die beiden Heldenanwärter beinahe unzertrennlich. Ratchet schleppt seinen mechanischen Sidekick stets huckepack auf dem Rücken durch die riesigen Levels. Nur wenn es die Situation erfordert, gehen die beiden auch mal getrennte Wege. So zum Beispiel, als sie eine Blarg-Raumstation erkunden müssen. Weil Ratchet nicht so einfach, mir nichts dir nichts, im Weltall herumspazieren kann (eine schützende Sauerstoffmaske findet er erst später), übernimmt der gegen Sauerstoffmangel resistente Clank den Job des Kundschafters.

Alles unter Kontrolle!

Die Steuerung ist denkbar einfach. Mit dem linken Analog-Stick steuert ihr Ratchet bzw. Clank, mit dem rechten Analog-Stick übernimmt ihr die Kamera. Nach wenigen Minuten schon werden euch die Moves wie Springen (X), Schlagen (Viereck) und Schießen (Kreis) in Fleisch und Blut

übergehen. Die Waffen werden über ein Schnell-Menü (Dreieck) ausgewählt. Insgesamt acht der zahlreichen Waffen und Gadgets lassen sich hier frei belegen. Die linke Schultertaste dient dem Anvisieren und Zielen. Bei Druck auf die rechte Schultertaste duckt sich das Duo ab. Mit Select ruft man die zoombare Karte auf.

Bereits erforschte Abschnitte sowie die Standorte wichtiger Personen, sind auf der Karte farblich hervorgehoben. Alle Waffen, Gegenstände und Bonus-Items erreicht der Spieler über das Inventar, das mit der Start-Taste aufgerufen wird. Hier werden auch die Waffen für die Schnellauswahl festgelegt. Ausführliche Hilfetexte geben Aufschluss über die Funktion und die Arbeitsweise aller Waffen und Gegenstände.

Pyrozitor und Hydrobeamer?

Bei den Waffen haben die Entwickler von Insomniac Games wahrlich ihre Fantasie spielen lassen und ein ebenso durchschlagendes wie originelles Arsenal diverser Ballermänner ersonnen. Die beiden Planeten-Retter bekommen im Verlauf des Aben-

teuers diverse Waffen-Upgrades und Gegenstände hinzu. Einige davon müssen für eine Menge Schrauben, Bolzen und Muttern erst bei Gadgetron, dem freundlichen Waffenhändler, erstanden werden.

Die Liste umfasst neben Bomben-Handschuh, Flammenwerfer, Blaster, Raketenwerfer, Strom-Klaue, Minen-, Köder- und Boxhandschuh auch ungewöhnliche Angriffswerkzeuge. Der Todeshandschuh beispielsweise setzt kleine Mini-Roboter frei, die sich in einem aberwitzigen Amoklauf ihre Gegner suchen und sich selbst und ihre Ziele dann lachend in die Luft jagen. Die Saugkanone zieht kleinere Gegner an, die sich anschließend als explosive Projektile verschießen lassen. Der nicht minder komi-



○ Im Verlauf des Abenteuers verschärft der Gadgetron-Händler seine Ballermänner zu Schnäppchen-Preisen!



○ Die widerlichen Frösche auf Veldin zerschmettert man am besten mit dem „Hieb“.



○ Die Wurzel allen Übels! Vorsitzender Drek betreibt intergalaktischen Raubbau auf 18 Planeten.



Das agile Helden-Duo vollführt im Kampf gegen Blargs Schergen einen eleganten Salto.



Auf dem Planeten Gaspar darf Ratchet die feindlichen Abwehrstellungen zu seinem Schutz bedienen.

sche Verspötter lockt Gegner mit verbalen Attacken aus der Deckung. Der Visibombenwerfer verschießt hochexplosive Raketen, die aus der Ego-Perspektive gesteuert werden und zwar direkt ins Ziel. Aktiviert Ratchet die Abwehr-Drohnen, umschwirren ihn fortan sechs kleine mechanische Schutzengel, die dem Duo Gegner vom Leib halten und sie zerstören.

Supermarkt für Helden

Darüber hinaus stehen Ratchet und Clank eine Reihe hilfreicher Gegenstände zur Verfügung. Einige fallen dem Helden-Duo nach erfolgreich erledigten Aufgaben förmlich in den Schoß, andere finden sich dagegen erst

in den entlegenen Winkeln eines Levels. So gesellen sich ein Dietrich, Metalldetektor und der Schwunghaken zum prall gefüllten Inventar der Kämpfer. Mit dem ausfahrbaren Enterhaken schwingen sich Ratchet und seine kleine Blechbüchse nun mühelos über weite Abgründe und Schluchten hinweg. Nintendos Zelda und Capcoms Multitalent Megaman lassen schön grüßen. Alle Gegenstände spielen beim Erkunden der verwinkelten und ausnahmslos großartig in Szene gesetzten Levels eine wichtige Rolle. Der Hydrobeamer ist ein gutes Beispiel dafür, wie die Gadgets das Gameplay des Plattformers bereichern. Verhindert ein Wasserbecken das Weiterkommen der beiden, kann Ratchet unbegrenzte Mengen des feuchten Nass' im Hydrobeamer aufnehmen, um damit an anderer Stelle ein Bassin zu füllen.

Die Bedeutung aller Waffen, Gegenstände, Backpacks, Stiefel, Kopfbedeckungen und Bonus-Items aufzuzählen und sie einzeln zu erklären, würde tatsächlich den Umfang unseres Tests sprengen. Bis der Spieler alle Items gefunden und Geheimnisse entdeckt hat, ver-

gehen gut und gerne 20 Stunden. Aber die Suche lohnt sich. Ratchet und Clank wartet noch mit einer ganzen Menge weiterer Überraschungen auf. **MKI**



FAZIT

Ratchet und Clank besticht vor allem durch cleveres Leveldesign und eine erstklassige Grafik. Dazu gesellt sich das überaus abwechslungsreiche Gameplay. Es vereint Jump'n Run-, Shooter- und Adventure-Elemente zu einem packenden Genremix, der einfach Spaß macht. Die Entwickler von Insomniac Games haben es verstanden, eine Welt zu kreieren, die dem Spieler enorm viel Freiheit lässt beim Erforschen der riesigen Areale. Die 18 Planeten glänzen mit unterschiedlichen Landschaften und einer komplexen Level-Architektur. Nach störenden Pop-Ups sucht das kritische Zockerauge vergebens. Die deutschen Synchronstimmen lassen leider etwas von der Ironie ihrer amerikanischen Pendanten vermissen und wirken ein wenig laienhaft. Auch die Musik hätte abwechslungsreicher sein können. Die Auswahl an Waffen und Gegenständen überflügelt dafür locker das Move-Repertoire von Sony's Jak und Daxter. Damit setzt sich Ratchet und Clank knapp aber verdient an die Spitze der 3D-Jump'n Runs!

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Ratchet und Clank	92%	11/02
2. Jak und Daxter	91%	12/01
3. Crash Bandicoot	86%	11/01

POSITIV

- superbe Grafik
- abwechslungsreiche Levels
- riesige Auswahl an Waffen und Gadgets

NEGATIV

- laienhafte Synchronsprecher (dt.)
- langweilige Musik

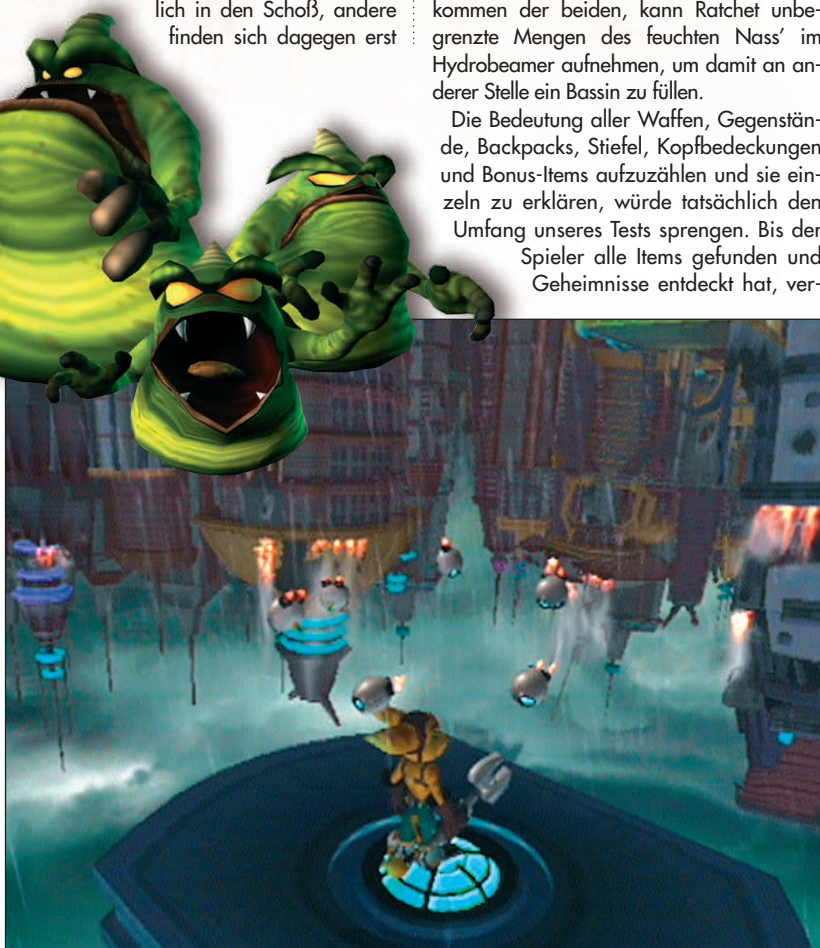
PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Jump'n Run	Hersteller SCEE
	www.playstation.de	
Entwickler	Insomniac Games	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	06. November 2002	

GRAFIK 93 %

SOUND 81 %

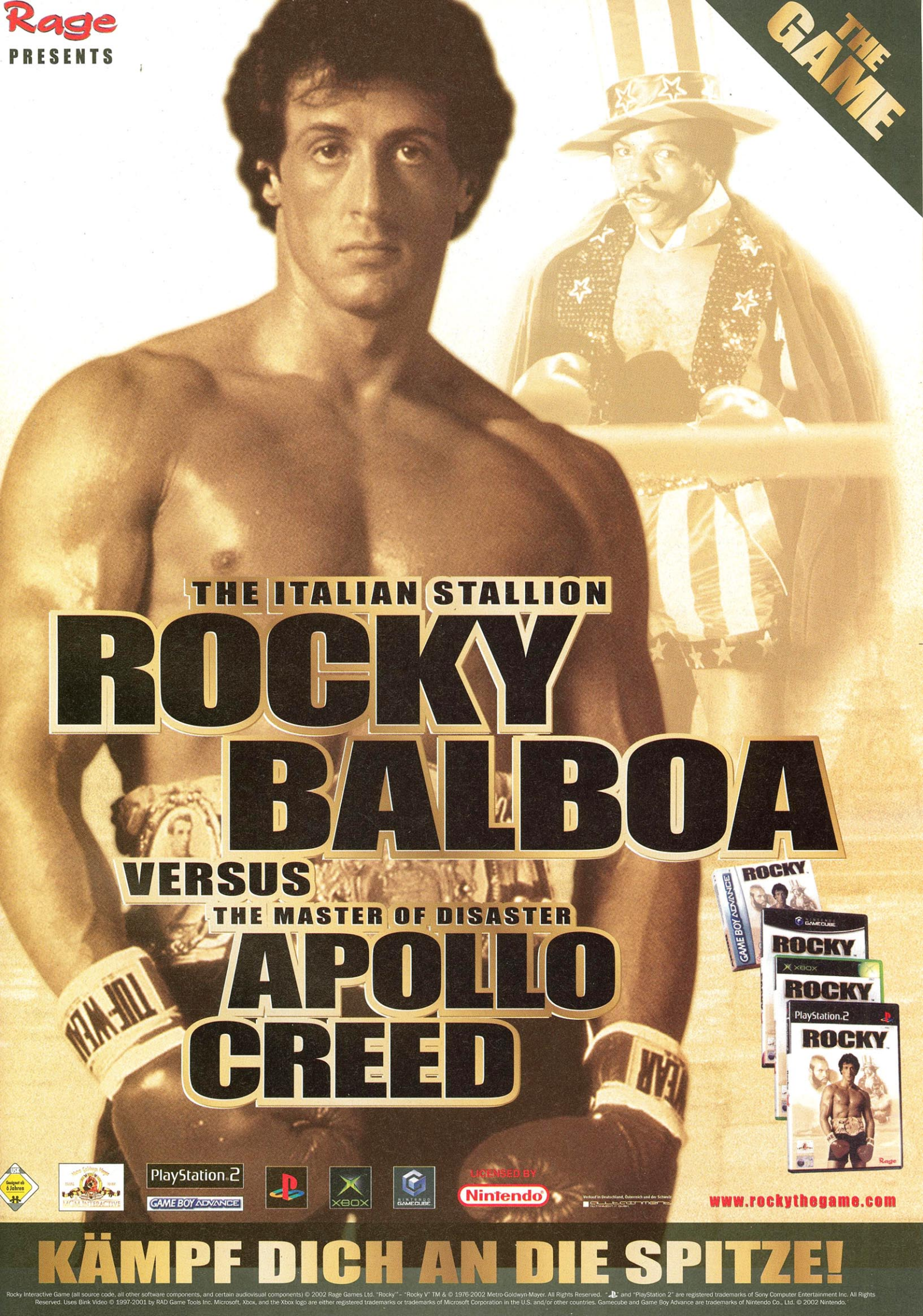
RATING **92 %**



Verkehrte Welt! Mit Magnet-Stiefeln wandelt Ratchet sogar an der Decke entlang.

Rage
PRESENTS

THE
GAME



THE ITALIAN STALLION
**ROCKY
BALBOA**
VERSUS
THE MASTER OF DISASTER
**APOLLO
CREED**



Verkauf in Deutschland, Österreich und der Schweiz
© 2002 Nintendo

www.rockythegame.com

KÄMPF DICH AN DIE SPITZE!

Rocky Interactive Game (all source code, all other software components, and certain audiovisual components) © 2002 Rage Games Ltd. "Rocky" - "Rocky V" TM & © 1976-2002 Metro-Goldwyn-Mayer. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Uses Bink Video © 1997-2001 by RAD Game Tools Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Gamecube and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.



SHOX

Machen zwei Dutzend Lizenz-Boliden schon ein Rennspiel der Extra-Klasse?



○ Trotz zahlreicher Effekthaschereien läuft Shox zu jeder Zeit konstant flüssig.



○ Der funkel-niegel-nagel-neue Porsche „Cayenne Turbo“ in seiner ganzen Pracht.

PS2 Bei Electronic Arts' jüngstem EA-Big-Zögling handelt es sich erneut um einen reinen Arcade-Titel. Das ist angesichts seiner Geschwister SSX, SSX Tricky, Sledstorm, Freestyle und NBA Street auch keine Überraschung. In der Big-Serie gilt das ungeschriebene Gesetz, Zockern mit unkompliziertem und schnellem Gameplay einzuheizen.

Von Peugeot bis Porsche

In Shox breitet ihr in 24 Lizenz-Fahrzeugen mit einem Affenzahn über staubige Rallye-Pisten. Die Jagd nach Bestzeiten führt durch drei verschiedene Landschaftsszenarios. Dabei schürt ihr über staubige Wüsten-, Dschungel und Eis-Strecken. Am Start stehen Boliden von Peugeot, Citroen, Ford, Lancia, Toyota, Subaru und anderen namhaften Herstellern. Sogar der brandneue Porsche Jeep „Cayenne“ ist mit von der Partie. Es gilt, die vier Klassen Compact, Sports, Turbo und Power zu meistern, dann wandern alle 24 Fahrzeuge nebst Bonus-Karren in euren Fuhrpark.



○ Das Streckendesign verrät die Familienzugehörigkeit zur EA-Big-Serie.

Der Reiz besteht zweifelsohne darin, sowohl alle Fahrzeuge zu erspielen, als auch alle Strecken und die so genannten Shox-Zonen zu meistern. Das sind auf jedem Parcours jeweils drei kurze Abschnitte, auf denen eine gesonderte Zeitmessung stattfindet. Je nach herausgefahrenen Zeit winkt ein Bronze, Silber oder Gold-Ranking, das sich später in barer Münze auszahlen wird. Schafft ihr einen Gold-Hattrick, braust ihr im Windschatten der Shox-Wave noch schneller über die Strecke. Mit der Kohle finanziert ihr entweder Reparaturen am beschädigten Wagen, oder ihr investiert in neue Fahrzeuge. Die sind enorm kostspielig, jedoch kann man auch um die Fahrzeuge wetten – das ist billiger und spannender. Gewinnt ihr auf einer unbekannten Strecke ein Mann-gegen-Mann-Rennen, bei dem euer Gegner den gleichen Fahrzeugtyp fährt wie ihr selbst, wandert die Karre in eure Garage. Verliert ihr, wird der Wetteinsatz unwiederbringlich von der Memory Card gelöscht und ihr müsst es für etwas weniger Geld erneut versuchen.

Technik, die begeistert!

Bereits nach wenigen Runden lassen sich die Rallye-Flitzer sicher durch die Kurven scheuchen – der perfekten Steuerung sei Dank! Auch die Grafik verdient Lob. Die vielen Strecken-Details zwingen die Shox-Engine selbst im Vierspieler-Splitscreen-Modus nicht in die Knie. Gelungene Soundeffekte runden das durchweg solide Gesamtbild ab. **MKI**

FAZIT

Wer Arcade-Racer mag und sich nur ungern mit der Abstimmung zahlloser Fahrzeugeinstellungen herumschlägt, kommt bei Shox voll auf seine Kosten. Die Geschwindigkeit steigt mit jeder der vier Klassen an und treibt einem schon mal eine Tränche der Reizüberflutung ins Zockerauge. Die Sammelleidenschaft wird angesichts der 24 Boliden ausreichend befriedigt. Der steigende Schwierigkeitsgrad fordert dem Spieler in den höheren Klassen einiges an Konzentration ab, will er die karierte Flagge als Erster sehen. Die Power-Klasse ist sogar extrem herausfordernd! Die Grafik begeistert mit zahlreichen Effekten, die Umgebung spiegelt sich spektakulär im Lack der Fahrzeuge, bevor sie völlig mit Dreck bedeckt sind. Das Schadensmodell lässt Spiegel abbrechen und Karosserieteile umherfliegen. Anspruchsvolle Rallye-Puristen werden an Shox wenig Freude haben, doch Arcade-Freaks können einen Blindkauf wagen.

POSITIV

- superflüssiges Gameplay
- 24 Original-Fahrzeuge
- innovatives Wett-Feature

NEGATIV

- Schwierigkeitsgrad wird extrem knackig
- nur drei Landschaftsszenarios

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Electronic Arts
www.electronicarts.de			
Entwickler	Electronic Arts		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	25. Oktober 2002		

GRAFIK 84 %

SOUND 79 %

RATING **82 %**



DER ANSCHLAG

Taktische Terroristen-Jagd oder doch hirnloses Verbrecher-Metzeln?



Bei Druck auf die Kreistaste könnt ihr von Spieler zu Spieler wechseln.



Ein Schuss auf den Arm führt auch zum Tod.



Ein weiteres Parade-Beispiel dafür, dass Spiele zu einem Kinofilm meist halbherzig programmiert werden, ist Der Anschlag. Konnte das PC-Pendant noch einigermaßen überzeugen, bekommen wir nun auf der PlayStation2 wieder einmal den Beweis.

Ihr seid der Anführer einer Drei-Mann-Einheit und müsst verschiedene Terroristen-Basen infiltrieren. Entweder sollen diverse Dokumente gesichert, Sprengsätze angebracht, Geiseln gerettet oder bestimmte Zielpersonen erledigt werden.

Leisetreter und Ballermänner

Jede der insgesamt elf Missionen wird zu Beginn sehr ausführlich erklärt. Neben dem Briefing könnt ihr vom Nachrichtendienst zusätzliche Informationen über den Einsatzort und über die einzelnen Personen einholen. Der Einsatzbeschreibung entsprechend, solltet ihr eure Ausrüstung sorgfältig auswählen. Anfangs stehen euch nur drei unterschiedliche Waffen-Sets zur Verfügung. Nach jedem bestandenen Auftrag erhaltet ihr jedoch neue „Arbeitsgeräte“. Insgesamt kann man im Spielverlauf auf 15 Waffen-Kombinationen kommen. Vor jeder Mission müsst ihr nun abwägen,

was euch wichtiger ist: Eine Ausstattung mit schallgedämpftem Gerät oder die lautere Variante – sie richtet mehr Schaden an, macht dafür aber unbemerktes Vorankommen unmöglich. Sniper-Rifle, M4, Schrotflinten, Granatwerfer, Blend- und Handgranaten etc. sind nur ein Bruchteil des Arsenal.

Immer dasselbe

Sollten Auto-Aim, Übersichtskarte, Gefahrenanzeige usw. in den Optionen aktiviert sein, so stellt selbst der Schwierigkeitsgrad „Hart“ keine sonderliche Herausforderung dar. Zudem knallt man dann auch aus großer Entfernung die Kontrahenten mühelos mit einer normalen Pistole ab. Ohne diese „Hilfsmittel“ gestaltet sich das Gameplay zwar etwas anspruchsvoller, wird aber dennoch keinen Ego-Shooter-Veteranen überfordern. Jede Mission führt euch durch Gänge und Räume diverser Gebäude – unterm Strich gilt es, nicht nur eine Zielperson zu eliminieren, sondern stets alle Verbrecher auszuschalten. Die Künstliche Intelligenz der Terroristen deckt hierbei den Bereich dumm bis dümmel glänzend ab. Stehen beispielsweise zwei Schurken nebeneinander und ihr erledigt einen davon, bleibt sein Nachbar

seelenruhig stehen. Nicht einmal ein Achselzucken ist zu sehen. **HS**

FAZIT

Der Anschlag ist kein Titel, den man jedem empfehlen kann. Einzig Einsteiger ins Ego-Shooter-Genre können hier erste Erfahrungen in diesem Gefilde sammeln. Der leichte Schwierigkeitsgrad garantiert unkomplizierte und lockere Shooter-Kost. Die Steuerung ist hierbei bis auf das seitliche Gehen recht gut ausgelegt. Zudem kann man jederzeit und überall die Schnellspeicher-Funktion betätigen und sich so gegen eventuelle Überraschungsangriffe „absichern“. Grafisch erfüllt das Spiel keine gehobenen Ansprüche. Die langweilige Optik ist nicht im Geringsten mit jener von Genre-Kollegen wie TimeSplitters2 oder Medal of Honor: Frontline zu vergleichen. Veteranen werden dem Titel garantiert nichts abgewinnen können und Anfänger sollten, um auf Nummer sicher zu gehen, den ersten Auftrag im Geschäft ausführen.

POSITIV

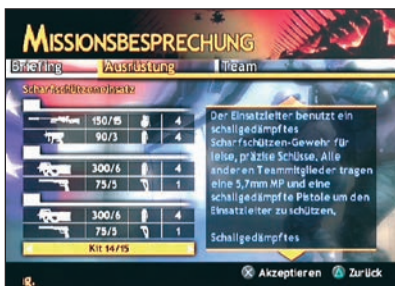
- einsteigerfreundlich
- jederzeit abspeicherbar

NEGATIV

- schlechte KI
- Abwechslung fehlt
- öde Grafik

PLAY DATEN

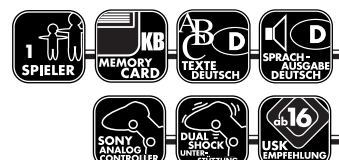
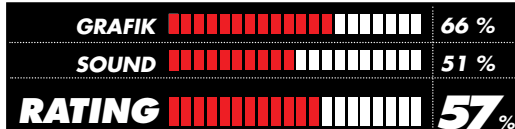
System	PlayStation2	
Genre	Ego Shooter	Hersteller
		Ubi Soft
		www.ubisoft.de
Entwickler	Red Storm Entertainment	
Preis	ca. € 45	
Erhältlich ab	sofort	



Vor jedem Einsatz müsst ihr die passende Ausrüstung wählen.



Der weiße Strich zeigt euch den Weg zum Ziel.





**Kämpft gegen eine riesige Vampir-Armee!
Blade ist da - und er ist „hungrig“!**



○ Am Kinn ansetzen, nicht verwackeln und abdrücken...



○ Keine Seltenheit, der rote Saft spritzt literweise.



PS2 Wie gehabt: Zu jedem erfolgreichen Kinofilm wird ein Videospiel produziert. Meist werden diese nachlässig programmiert, in der Hoffnung, dass der Name das Spiel schon verkaufen wird. Nur in seltenen Fällen findet man darunter ein wirklich brauchbares Game. Blade II bildet da keine Ausnahme. Der Titel gesellt sich zu denen, die nach einmaligem Durchspielen allen Reiz verlieren. Aber dieses eine Mal Durchspielen hat es zumindest in sich!

Auf ins Gemetzel

Die Story ist schnell erzählt: Ein bösartiger Vampir-Stamm plant, einen Super-Reaper zu erstellen. Daywalker Blade passt das partout nicht in den Kram und er möchte diese Entwicklung natürlich verhindern. Also auf in den Kampf gegen eine Übermacht von Vampiren.

Einer solchen Masse ist natürlich nur mit Klasse beizukommen. Und dafür hat Bla-

de der Whistler. Sein bester Freund bastelt nützliche Waffen und Utensilien (Pistole, Schrotflinte, Schlagring, Glaive, UV-Granate, verstärkte Rüstung und Serum) und er setzt sie gnadenlos ein. Vor jedem Auftrag muss sich der Protagonist erneut entscheiden, welche Ausrüstungs-Teile er mitnimmt, alles zusammen hat keinen Platz im Gepäck. Einzig sein Schwert und die silbernen Pflöcke hat er stets am Mann.

Geschnitten oder durchsiebt

Das vielfältige Spaltwerkzeug ist zudem in drei Stufen verfügbar. Während sich Blade seiner Gegner auf übelste und brutalste Weise entledigt, füllt sich nach und nach sein Bloodlust-Balken. Bei dessen erster Stufe kann der Daywalker sein Schwert benutzen, bei der Zweiten erhält er zusätzlich noch einen Schild und die Dritte versorgt ihn außerdem mit mehr Kraft. Die Steuerung ist sehr gut ausgelegt. So dient das Steuerkreuz zum Wechseln der Waffen, mit dem linken Analog-Stick manövriert man Blade durch die diversen, dreidimensionalen Umgebungen und mit dem rechten Stick schlägt oder tritt man auf die gefährliche Brut ein. Mit speziellen Tastenkombinationen lässt man den Daywalker verschiedene Finishing-Moves ausführen. Diese werden im Spiel besonders dramatisch hervorgehoben und sind eindeutig der Grund dafür, dass das Spiel erst für Zocker ab 18 Jahren freigegeben ist. **HS |**



○ Kamikaze-Vampir! Kommt er euch zu nahe, sprengt er sich selbst in die Luft.

FAZIT

Blade II ist ein Spiel für Erwachsene, die wieder einmal Lust haben auf ein Gemetzel, bei dem Blut durch Gänge und von Wänden fließt. Der Titel hat durchaus seine Reize, vor allem wegen der Finishing-Moves. Außerdem gehen einem die Siege gegen eine Vielzahl von Kontrahenten oft locker von der Hand. Doch das war's auch schon! Denn spätestens nach einmaligem Durchspielen hat man sich daran satt gesehen und nur die Wenigsten werden das Spiel ein weiteres Mal einlegen. Die Sprach-Samples des Protagonisten und auch die der Feinde sind zudem sehr sparsam ausgefallen. Ständig leiern sie dieselben Sätze herunter. Auch grafisch wird keine Extravaganz geboten. Bekannte Rätselkost à la Finde-den-Schalter-zur-nächsten-Tür-um-den-nächsten-Schalter-zu-finden... überzeugt heute niemanden mehr. Blade II ist unterhaltsam und bietet ein Blutbad mit sehr viel Action. Tipp: Irgendwo ausleihen und am Wochenende durchzocken. Das war's!

POSITIV

- coole Finishing-Moves
- passende Steuerung

NEGATIV

- schwache KI
- nicht sonderlich anspruchsvoll
- zu wenig Sprachsamples

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Activision
			www.activision.de
Entwickler	Mucky Foot		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK [Progress Bar] 70 %

SOUND [Progress Bar] 64 %

RATING [Progress Bar] 71 %





FREI-STÖSSE 2003

100% Ballkontrolle – 100% Action. Die neue Standardsituation-Dynamik bietet absolute Ballkontrolle. Versenke den Ball im Tor, verhindere mit der Mauer Tore oder kicke den Ball wie Roberto Carlos: Ein lässiger Schuss, hinter dem jede Menge böse Absicht steckt.



FREE-STYLE CONTROL 2003

EA SPORTS Freestyle - eine brandneue Spielsteuerung. Mit dem rechten Stick kannst du individuelle Bewegungen für die einzelnen Spieler ausführen: Die exakte Bewegung, um einen Verteidiger in Bedrängnis zu bringen, und genau die richtige Bewegung, um ihn kurz vor dem Tor zur Strecke zu bringen. Dein Können ist gefragt, Roberto.



PASSEN 2003

Verbessertes Zusammenspiel innerhalb der Mannschaften und bessere Teamstrategien. Um den Gegner zu bezwingen, musst du präzise Pässe spielen. Nimm dir ein Beispiel an Edgar Davids.



BALL-PHYSIK 2003

Verpatzte Kopfbälle, schlecht angeschnittene Bälle, ungenaue Pässe - das alles passiert, wenn du noch kein echter Profi bist. Mit der neuen Ballphysik werden deine Spielfehler sichtbar. Absolut authentisches Ballverhalten - der Ball reagiert genau wie bei Davids, wenn er einem Gegner den Ball abnimmt, wie bei Giggs, wenn er den Ball lässig wegkickt, oder wie bei Roberto Carlos, wenn er eine gegnerische Mauer zerstört.



DRIBBELN 2003

Inverse Kinematik der nächsten Generation: Der Ball klebt nicht an deinen Fersen, sondern du musst dem Ball auf den Fersen bleiben. Ryan Giggs hat den Dreh raus - Und was ist mit dir?

KONTROLLIERE DEN BALL UND DU KONTROLLIERST DAS SPIEL

FIFA FOOTBALL 2003 beinhaltet eine völlig neue KI-Engine, die erheblichen Einfluss auf den Spielverlauf nimmt. Trainiere hart und bring den Ball unter deine Kontrolle.

Kontrolliere das Spiel. Du bist der 12. Mann.



www.fifafootball2003.ea.com



PlayStation 2



Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™ IT'S IN THE GAME

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und It's in the game sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. © 1977 FIFA™ Offiziell FIFA-lizenziertes Produkt. EA SPORTS ist eine Electronic Arts-Marke. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE und das offizielle Zeichen sind Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und die "PS"-Logos sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

SUMMONER 2

Volition hat nahezu das ganze Spiel umgekrempelt. Zum Glück!



○ Magieattacken können durch Schläge unterbrochen werden.



○ Sangaril kann schleichen und wird von den Wachen nicht gleich entdeckt.

PS2 Rollenspiele sind derzeit noch selten im PAL-Gefilde. Doch zumindest die Geschichte der Summoner wird nun endlich fortgeschrieben. Joseph, der Protagonist des ersten Teils, hat ausgedient. Statt seiner wird man nun die Rolle der vollbusigen Maia übernehmen. Volition hat die Fortsetzung als eigenständiges Spiel entwickelt. Es ist also nicht unbedingt notwendig, den Vor-

gänger zu kennen, um bei Summoner 2 voll auf seine Kosten zu kommen.

Die Wiedergeburt

Die Story ist zeitlich 20 Jahre nach den Ereignissen des Prequels angesiedelt. Mythen zufolge wurde der Baum Eleh vor sehr langer Zeit von der Göttin Laharah gepflanzt. Dieses Gewächs, auch die Quelle der Schöpfung

genannt, wurde allerdings damals bei einem tosenden Unwetter zerstört. Laharah entschwand daraufhin ebenso. Doch im Buch der Propheten steht geschrieben, dass im neunten Jahrhundert des neunten Zeitalters ein Kind mit einem Zeichen geboren werden wird: Laharachs Reinkarnation, Königin und Retterin. Das Reich Halassar werde sich dann aus dem Grab der Gerechten erheben, denn das Kind sei die wiedergeborene Göttin.

Die draufgängerische Königin Maia weiß genau um ihre Bestimmung. Bereits im zarten Alter von vier Jahren wurde sie nämlich zur Königin von Halassar gekrönt - kurz nachdem das Königreich damals die Unabhängigkeit vom Herrschaftsgebiet Galdyr erlangt hatte. Sämtliche Untertanen glauben gleichermaßen daran, dass Maia eben jene Person ist, die im Buch der Propheten beschrieben



○ Auch die beschworenen Kreaturen können magische Attacken ausführen.



○ Vor jeder Mission muss man sich zunächst seine Gruppe zusammenstellen.



○ Ist ein Symbol über dem Kopf zu sehen, so kann man etwas benutzen.



○ Jede Fertigkeit bietet andere nützliche Vorzüge.

wurde, zumal sie ja auch das besagte Zeichen trägt. Dennoch gestaltet sich ihre Herrschaft keineswegs einfach. Denn das Oberhaupt des Nachbarrreiches Galdyr möchte ihren Tod und hundsgeimige Schurken planen ihrerseits den Sturz der Monarchin.

Einstieg leicht gemacht

Euer Abenteuer beginnt auf hoher See. Gerade als Maias Schiff von einer Horde Piraten geentert wird, übernimmt ihr die Steuerung der Helden. Zugleich werden die ersten Hilfenfenster eingeblendet, in denen haarklein beschrieben steht, wie ihr die Figur steuert, und auch, wie ihr kämpft. Überhaupt werden anfangs sämtliche Kontrollen perfekt erklärt und so sollte die Handhabung des Charakters und der umfangreichen Menüs nach kurzer Eingewöhnungszeit kein großes Problem mehr darstellen. Auch das Management der Gruppe wird hier sehr klar erläutert. Denn die wackere Maia bleibt auf ihrer Reise nicht allein. Im Spielverlauf werden sich ihr noch weitere sieben Helden anschließen, beispielsweise die Meuchelmörderin Sangaril, der Hierophant Krobilus, oder das Maschinenwesen Iari.

Vor jeder neuen Aufgabe müsst ihr euch entscheiden, welche Charaktere ihr mit auf

Schlachtfeld nehmt. Lediglich drei Kämpfer können gleichzeitig in einer Partie agieren. Es gilt abzuwägen, ob man lieber magiebegabte oder nahkampftaugliche Abenteurer mitnehmen will.

Actiongeladen

Die diversen Aufgaben in den über 30 unterschiedlichen Arealen erstrecken sich von gewohnten Schalter-Tür-Spielen über Finde-Objekt-Rätsel bis hin zu Stealth-Missionen. Am Ende eines jeden Levels erwartet euch meist noch ein Boss-Gegner, der euch natürlich gehörig schaden möchte. Aber auch während eurer Streifzüge durch die verschiedenen, teilweise riesigen, Umgebungen, stehen euch jede Menge kampfesungrige Unholde gegenüber. An Kämpfen führt also partout kein Weg vorbei. Ihr habt jeweils die Kontrolle über eine Figur eures Dreiergespanns. Mit dem R2-Button könnt ihr aber jederzeit in die virtuelle Haut eines anderen Partie-Mitgliedes schlüpfen. Die beiden anderen werden unterdessen meist recht gut von der CPU gesteuert und gehandhabt. Im Menü könnt ihr die Verhaltensmuster der einzelnen Personen in den Kategorien Nahkampf, Unterstützung, Heiler, Zauberer und Heiler/Zauberer festlegen. Die Auseinandersetzungen

sind nun viel actionbetonter. Ellenlange Ketten-Attacken gibt es nicht mehr. Eine Dreier-Kombi ist nun das höchste der Gefühle. Das tut dem Spielspaß aber garantiert keinen Abbruch. Zudem verfügt ihr noch über massenhaft Angriffstechniken, die mittels Tastenkombinationen ausgeführt werden. Daneben sind euch verschiedene Zaubersprüche zu Diensten. Maia hat außerdem die Gabe, vier verschiedene Erscheinungsformen anzunehmen. **HS**



FAZIT

Mit Summoner 2 erwartet uns ein weiteres Mal ein Rollenspiel, das sehr textlastig ausfällt. Das sorgt jedoch wiederum für tiefes Abtauchen ins Spielgeschehen. Auch der tief greifende Charakteraufbau trägt seinen Teil dazu bei. Jede Figur kann nach einem Level-Anstieg in Bezug auf sehr viele unterschiedliche Fähigkeiten (Meucheln, Gift, Parade, Schwert- und Axt-Waffen, Nekromantie und etliche mehr) verbessert werden. Auch muss man sich stets im Palast nach den Wünschen und Forderungen der Bevölkerung erkundigen und dementsprechend agieren. Meist wird man zwar zur Kasse gebeten, dafür aber mit Erfahrungspunkten belohnt. Zudem gibt es abermals eine Menge Sidequests zu erledigen, die die Spielstunden-Anzahl gehörig in die Höhe schrauben werden. Leider findet das gute Gameplay in einer schlichten grafischen Umgebung statt. Ausgeglichen wird das aber durch den immensen Detailreichtum – jede Menge Dinge könnt ihr untersuchen. RPG-Freaks dürfen beruhigt zugreifen, sofern sie keine Grafik-Fetischisten sind.

POSITIV

- tief greifender Charakteraufbau
- abspeichern jederzeit möglich
- viele, viele Sidequests

NEGATIV

- teilweise etwas dumme KI

DIE ALTERNATIVEN

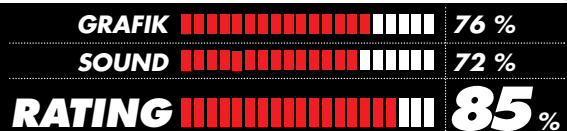
Titel	Rating	Test in play
1. Final Fantasy X	87%	06/02
2. Summoner 2	85%	11/02
3. Grandia II	80%	04/02

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rollenspiel	Hersteller
		THQ
Entwickler	www.thq.de	
Preis	Volition	
Erhältlich ab	ca. € 60	
	sofort	



○ Durch Waffen, Rüstungen, Schilde und Schmuck können die Werte erheblich verbessert werden.



RED FACTION 2

Jetzt geht's erst richtig los! THQ verlegt die Schlacht um den Mars auf die Erde!



◻ Durch die Druckwelle der Explosion werden die Gegner weggeschleudert.

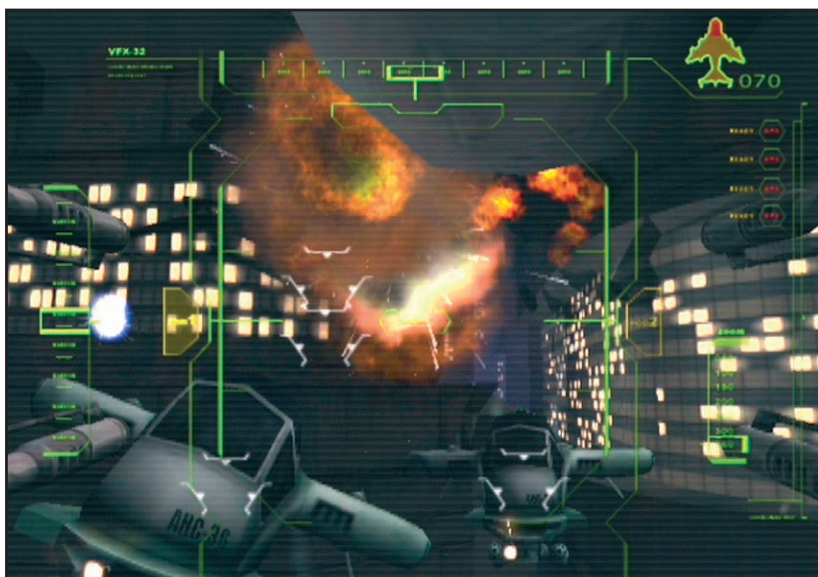


◻ Während Shrike den Panzer lenkt, sorgt ihr für das nötige Feuerwerk.

PS2 Fünf Jahre sind vergangen seit der Revolution auf dem roten Planeten. Doch der Krieg ist derselbe geblieben. Der korrupte und durchtriebene Diktator Sopot strebt nach der Weltherrschaft und treibt sein unterdrücktes Volk mit blutigen Feldzügen gegen die an-

grenzende Vereinigte Republik in schreckliche Not und Armut. Er benutzt die auf dem Mars entwickelte Nano-Technologie, um eine Elite-Armee aus Supersoldaten zu schaffen. Doch schon bald fühlt er sich durch deren überlegene Stärke bedroht und lässt seine eigenen Männer liqui-

dieren. 2000 Soldaten werden durch Sopot's Leibgarde ausgelöscht. Eine kleine Gruppe von Veteranen entkommt jedoch und verbündet sich mit der Red Faction, um ihren früheren Befehlshaber Sopot zu eliminieren und so der Tyrannei ein Ende zu setzen.



◻ Alias absolviert am Geschütz des Kampfschiffes ein spannendes Luftgefecht zwischen Hochhäusern.

Volition dreht auf!

Vor drei Jahren führte ein kleines Team ambitionierter Kreativer in einem noch kleineren E3-Präsentationsraum in Los Angeles anhand eines Ego-Shooters eine revolutionäre Technologie vor. Es war nun möglich, mit Raketenwerfern riesige Löcher in Wände zu sprengen bzw. sie völlig abzutragen. Eine raffinierte Engine ermöglichte erstmals die Zerstörung bzw. die Veränderung einer 3D-Umgebung im großen Stile. Man taufte diese Technologie Geo-Mod und das dazu passende Spiel ging knapp ein Jahr später unter dem Namen Red Faction über die Ladentheken. Volition erntete großes Lob für die ausgefeilte Story und für den großen Spielspaß, den das Erstlingswerk garantierte. Knapp zwei Jahre nach Erscheinen der Marsrevolte kehrt die Geo-Mod-Engine nun in deutlich aufgeböhrtter Form wieder auf eure Bildschirme zurück.



○ Splitter, Funken, Rauchschwaden – Explosionen wurden brachial in Szene gesetzt.

Ein wesentliches Manko des Vorgängers war: Die Vorzüge dieser neuen Technik kamen nicht ausreichend zur Geltung. Zwar konnte man munter Felsen und Wände zersieben, aber schließlich fehlte es an einer intelligenten und gameplay-bezogenen Einbindung von Geo-Mod.

Volition hat jedoch die Hausaufgaben gemacht. Red Faction 2 nutzt jetzt in vielen Situationen die deutlich aufgebohrten Geo-Mod-Engine optimal aus. Als Sprengstoffexperte Alias seid ihr mit einem ganzen Arsenal explosiven Materials ausgestattet. Von der Haftmine bis zum Granatwerfer gibt es viele Möglichkeiten, riesige Löcher in Wände zu sprengen, alternative Routen zu finden oder schlichtweg die ganze Umgebung in Schutt und Asche zu legen.

Insgesamt helfen euch satte 15 unterschiedliche Waffentypen, das Land von der Sopot-Plage zu befreien. Allerdings

sind diese nicht von Anfang an verfügbar, sondern müssen erst mühsam im Laufe der Story erkämpft werden. Sniper-Gewehr, Hightech-Maschinengewehre, Handfeuerwaffen und Schrotflinten, sogar ein Raketenwerfer mit Ziel suchenden Geschossen erwarten euch. Zusätzlich besitzt fast jeder Schießprügel eine Zweitfeuer-Funktion, um per Druck auf die L1-Taste beispielsweise Granatwerfer oder sonstige „Späßchen“ auszulösen. Mit der L2-Taste kann Alias drei unterschiedliche Granatentypen werfen. Zusätzlich können einige kleinere Waffen doppelt geführt werden. Ist das Magazin der rechten Knarre auf null, kann man dann mit der linken weiterfeuern, während auf der anderen Seite bereits wieder durchgeladen wird.

Action-Kino

Wie auch schon im ersten Teil dürft ihr hinter dem Steuern diverser Fahrzeuge Platz nehmen. Allerdings übernimmt das Fahren meistens euer Teamkollege Shrike,

während ihr an den Geschützen für „saubere“ Straßen sorgt. An Bord eines Panzers walzt ihr durch ein städtisches Krisengebiet oder ihr liefert euch mit einem Kampfschiff ein rasantes Luftgefecht in Hochhausschluchten. Richtig spaßig wird es, wenn Alias die Kontrolle über einen fieses Kampfroboter übernimmt, dem sich fast nichts in den Weg stellen kann, ohne auf der Stelle von den Zwilling-Mini-Guns pulverisiert zu werden. Der Tauchgang in einem Mini-U-Boot erfolgt ebenfalls in Eigenregie. Hier sucht ihr eine versteckte Basis und navigiert dazu durch gefährliche Minenfelder. Patrouillierende U-Boote der Gegner erschweren die Mission zusätzlich.

Trotz des sehr linearen Levelaufbaus haben es die Entwickler geschafft, den Spieler permanent mit neuen Herausforderungen zu konfrontieren. Das Design der unterschiedlichen Areale ist durchwegs gelungen und bietet viele optische Schmankerl. Die von kriegerischen Aus-



○ Doppelt hält besser! Hat hier jemand John Woo gesagt?



○ Mit Hilfe des Kampfroboters räumt Alias so richtig auf.



○ Action wie im Kino! Kein Vergleich mehr zum eher milden Vorgänger.



○ Die Railgun nimmt fast ein Viertel des Bildschirms ein.

NUR FÜR
ERWACHSENE

play
KING

einandersetzungen gebeutelten Außengebiete der Stadt erinnern sogar teilweise an das zerbombte Arnheim aus dem genialen Medal of Honor: Frontline. Dampf und Rauchschwaden, viele unterschiedliche Lichteffekte und vor allem brachiale Explosionen sorgen für eine perfekte Atmosphäre.

Die Storyline lässt euch keine Zeit, Luft zu holen. Ähnlich wie in Half-Life wird die gesamte Geschichte in einem Stück erzählt, sie ist nicht in einzelne Levels unterteilt. Habt ihr einen bestimmten Abschnitt gemeistert, speichert das Spiel automatisch ab. Haucht man im Gefecht sein Leben aus, steigt man am zuletzt passierten Speicherpunkt wieder ein. Die Speicherpunkte sind glücklicherweise sehr überlegt platziert worden, so kann man frustfrei auf eine echte Speicherfunktion getrost verzichten.

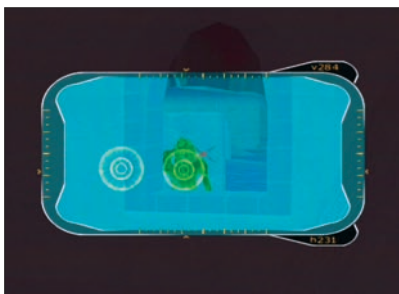
Splitscreen-Faction

Leider macht es Volition nicht möglich, mehrere Konsolen mittels i-Link zu verbinden,

so beschränken sich die Mehrspieler-Modi auf Splitscreen-Duelle. Dennoch sind alle obligatorischen Modi vorhanden. Von klassischen Deathmatches bis zu Capture the Flag. Besonders witzig ist die Regime-Variante. Hier wird eine überdimensionierte Diktatormütze in einem der über 30 möglichen Multiplayer-Areale platziert. Der Träger muss versuchen, die riesige Kappe möglichst lange auf seinem Kopf zu behalten, während die anderen sich natürlich sofort auf den temporären Diktator stürzen, um selbst in Besitz der Kopfbedeckung zu kommen. Dank intelligenter und frei konfigurierbarer Bots kann man sämtliche Mehrspieler-Modi auch alleine angehen. Etwas nervig sind allerdings die kurzen Ladepausen, nachdem eine neue Waffe gefunden wurde. Das Spiel an sich läuft dabei nämlich weiter und man ist einige Sekunden lang waffenlos der Meute ausgeliefert. Laut THQ soll dies aber noch verbessert werden. **SL**



○ Detailverliebtes Leveldesign sorgt für packende Atmosphäre.



○ Mit der Railgun könnt ihr sogar durch Wände hindurch Gegner ausschalten.

FAZIT

Red Faction 2 ist mit dem Finale eines großartigen Actionfilms zu vergleichen, das sich jedoch über rund 12 Stunden hinzieht. Dank hervorragender Steuerung sind jedoch auch die haarigsten Situationen unter Kontrolle zu bekommen. Erfreulich ist, dass auch die Framerate dem Spielspaß keinen Strich durch die Rechnung macht. Diese läuft zwar nicht auf höchstem TimeSplitters2-Niveau, dafür jedoch sehr flüssig und auch bei heftigsten Schusswechseln stabil. Sopots Truppen halten euch dank ordentlicher KI permanent auf Trab und sorgen für spannende Gefechte. Auch an eine Maus- und Tastatur-Unterstützung wurde gedacht, wobei das Fadenkreuz der Maus etwas träge über den Bildschirm wandert. Bis auf die teilweise hölzernen Kommentare in den Gefechten kann man die deutsche Lokalisierung als einigermaßen gelungen bezeichnen – doch hinkt sie dem englischen Vorbild leider stark hinterher. Wer sich von der Qualität des Originals überzeugen will, muss einfach nur die Systemsprache seiner PS2 auf Englisch konfigurieren. Blut und ähnliche Gore-Effekte wurden aus der deutschen Version entfernt.

POSITIV

- packende Atmosphäre
- sehr abwechslungsreich
- solide Technik

NEGATIV

- Nachladezeiten bei Waffenwechsel
- teilweise hölzerne Lokalisierung
- keine i-Link-Unterstützung

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Ego-Shooter	Hersteller
		THQ
		www.thq.de
Entwickler	Volition	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	30. November 2002	

GRAFIK 88 %

SOUND 87 %

RATING **88%**



RIDING SPIRITS



GT A-spec - Autos + Bikes = Riding Spirits.



Das Training ist nicht einfach, aber sehr hilfreich.



Wer vorne mitfahren will, muss den Windschatten der Gegner nutzen.

PS2 Nach dem Erscheinen von Gran Turismo im Jahre 1998 träumten viele Zweiradfans von einer Motorradsimulation im Stile des Real Driving Simulators. Nach immerhin vier Jahren und einer ganzen Reihe arcadelastiger Rennspiele sind ihre Gebete jetzt erhört worden.

Sonntagsfahrer

Die japanischen Entwickler Spike haben sich in jeder Hinsicht an der Gran-Turismo-Serie orientiert – sogar Design, Menüführung und Begleitmusik weisen frappierende Ähnlichkeiten mit dem Millionenseller auf. Wie das große Vorbild, so bietet auch Riding Spirits vier Spielmodi: Die Zeit- und Schnellrennen sowie die Kampf-Option (Zweispieler) sind eine nette Beigabe, das Hauptaugenmerk liegt aber klar auf dem Riding-Spirits-Modus.

Ihr beginnt eure Karriere mit einer 250er-Maschine, dabei könnt ihr aus verschiedenen Modellen der Hersteller Yamaha, Honda, Kawasaki und Suzuki wählen. Bevor man sich auf seine Sitzbank schwingt, sollte

man unbedingt das Sicherheits- und Streckentraining absolviert haben. Der Rennzirkus ist in drei Klassen unterteilt, die sich nochmals in verschiedene Cups und Meisterschaften aufteilen. Je nach herausgefahrener Platzierung wird eine bestimmte Siegpriemie auf eurem Konto verbucht. Mit dem so verdienten Geld kann sich der Spieler nicht nur neue Motorräder kaufen (250 ccm, 400 ccm, 600 ccm, 750 ccm, offene Klasse), sondern auch Tuningteile (Vergaser, Auspuff, etc.), Lederkombis und Helme.

Gut geklaut ist halb gewonnen?

Technisch kann Riding Spirits nicht ganz mit Yamauchis Meisterwerk mithalten. Die Motorräder sind zwar sehr schön modelliert – Details wie Kettenführung, Bremssattel etc. sind ganz klar zu erkennen – im Allgemeinen wirkt die Grafik jedoch karg und steril. Auch hinsichtlich des Sounds kann das Spiel nicht überzeugen: Das japanische Hintergrund-Popgedudel nervt schlichtweg und auch die Motorengeräusche sind etwas schwach auf der Brust. Dafür hat man auf

Details geachtet – man hört beispielsweise das typische Rauschen des Windes, wenn man die Helmkamera gewählt hat. **ML**

FAZIT

Riding Spirits hätte durchaus das Potenzial zur Kaufempfehlung. Das Spiel bietet mit seinen vier Modi, 16 Strecken und gut 200 Motorrädern ausreichend Umfang und Abwechslung. Und bis auf die Soundkulisse gibt es auch in technischer Hinsicht nicht viel zu bemängeln. Das Handling der Motorräder ist zwar träge, aber durchaus noch zu verkraften. Es gibt jedoch einen anderen Haken: Bei Riding Spirits mag das rechte Gefühl für Geschwindigkeit nicht aufkommen. Obwohl die kleine, unscheinbare Tachoanzeige knapp 180 km/h anzeigt, glaubt man eher, man schleiche über die Piste. Bei herannahenden Kurven kann man sich daher schnell verschätzen. Ein fataler Fehler, der meist mit einer Kollision an der Fahrbahnbegrenzung endet. Profis können dieses gravierende Manko mit Können, mit Geduld und vor allem mit sehr viel Zähneknirschen wettmachen, Neulinge werden hingegen schnell frustriert das Pad in die Ecke werfen.

POSITIV

- sehr umfangreich
- authentische Motorräder

NEGATIV

- Geschwindigkeitsgefühl fehlt
- unstimme Soundkulisse

PLAY DATEN

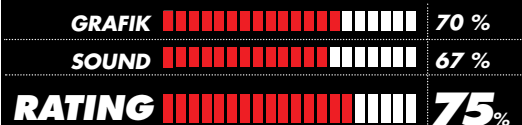
System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller Konami
www.konami-europe.com		
Entwickler	Spike	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	



Das Fahrverhalten von Motorrädern ist nicht mit dem von Autos zu vergleichen.



Mit den richtigen Tuningteilen könnt ihr eure Maschine kräftig aufmöbeln.



PRÄM

JETZT



Prämie 1



WICHTIG! Zwischen PLAY und PB ein Leerzeichen lassen

Handy-Game Pack: Das coolste Zusatzgerät, das es für ein Handy jemals gab! Den Handy-Gamer einfach auf die Rückseite Deines Handys aufstecken und loszocken. Bereits 12 Spiele mit bis zu 99 Spielvarianten pro Spiel sind vorinstalliert (z. B. Classic Tetris, Snake Swallow Egg, Shove It...). Achtung: Der Handy-Gamer ist nur für Nokia 3310, 3330, 3410 geeignet! (Ohne Prämienzahlung)



Prämie 2



WICHTIG! Zwischen PLAY und P2 ein Leerzeichen lassen

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

MIT POWER:

AS PLAY-ABO BESTELLEN

**Xmas-
EXTRA!**

Prämie 3



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



EXTRA!

Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erfolgt der Prämienversand umgehend. Zusätzlich erhältst Du diese **Mini-Design-Taschenlampe**

GRATIS!



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

Jetzt ausfüllen und Prämie sichern!

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

Das Xmas-EXTRA:

☐ Ich schenke mir selbst! ☐ Ich verschenke!

Wer verschenkt bekommt einen coolen Xmas-Geschenkgutschein und die Prämie geliefert! **ACHTUNG:** Zustellung des Xmas-Gutscheins nur bei Bestelleingang bis 19.12.2002! Die Lieferung der Abo-Prämie erfolgt nach Bezahlung des Abos!

Name/Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Telefon
E-Mail Geburtsdatum

Das Geschenkabo sendet ihr bitte an (nur ausfüllen, wenn Du nicht selbst Empfänger bist):

Name/Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Telefon
E-Mail Geburtsdatum

Zahlungsweise: ☐ bequem durch Bankabbuchung

Geldinstitut
Kontonummer
Bankleitzahl ☐ gegen Rechnung

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

☐ 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.

Bitte sendet mir folgende Prämie zu:

☐ Handy-Game Pack (ohne Zuzahlung)
☐ Jaguar Joypad (ohne Zuzahlung)
☐ play Fußball-Trikot (Zuzahlung 10 €)

EXTRA!

Mini-Design-Taschenlampe GRATIS! (nur bei Bankabbuchung bzw. Kreditkartenzahlung)

Xmas-EXTRA!

Deine Vorteile:

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

Die Lieferung der Abo-Prämien 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

138

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Fußball-Krimi: Der Gewinn der PS2-Meisterschaft ist zum Greifen nahe!



Die Sportler gehen jetzt viel geschickter und wendiger mit dem Fußball um.

PS2 „Rasenschach“ – diesen Begriff hat im PSOne- und PlayStation2-Milieu die ISS-Pro-Evolution-/Pro-Evolution-Soccer-Reihe aus dem Hause Konami geprägt. Geliebt, gehasst und vergöttert: Fußball-Puristen dürfen dort die Höhen und Tiefen einer Elf innerhalb der 90 Minuten Spielzeit erleben. Bislang traf zumindest in Deutschland die extrem anspruchsvolle Bolzerei noch nicht jedermanns Geschmack. Deshalb hat Konami Tokyo an Pro Evolution Soccer 2 in einigen Punkten etwas Feinschliff ausgeübt.

Prickelnder Schlagabtausch

Gemäß der bereits im Frühjahr erschienenen japanischen Winning-Eleven-6-Version, bewegen sich die Kicker graziler und spritziger über den Textur-Rasen. Sowohl beim Passspiel als auch beim Torschuss ist die oftmals zu lange Verzögerung zwischen Button-Druck und Ballaktion deutlich verringert worden. Dadurch



Abstauber-Gefahr! Das Leder klebt nicht am Fuß der Spieler.

lässt sich der Spielablauf jetzt flüssiger gestalten – selbst im größten Gerangel im generischen Strafraum spitzeln gewiefte Sportler den Ball über die Torlinie.

Eine positive Folge: Das Agieren in der Offensive und in der Defensive gestaltet sich jetzt gleichermaßen attraktiv. So bereitet das Decken oder Tackeln der Gegenspieler – die Athleten zerren sich neuerdings bei Zweikämpfen gegenseitig an den Trikots – genauso viel Spaß wie die Vorbereitung eines Angriffs.

Parallelen zur Realität

Darüber hinaus zeigen die CPU-Kameraden auf beiden Seiten noch mehr Köpfchen als bisher. In PES 2 ergreifen sie – absichtlich mit etwas zu viel Übermut – die Initiative. Realistische Spielunterbrechungen, verursacht durch Fouls oder Verletzungen, sind Standard. Folglich kennen die Unparteiischen bei groben Regelverstößen (z.B. Grätsche von hinten) kein Pardon: Die Schiris haben wahrlich keine Hemmungen, auch bei internationalen Begegnungen die rote Karte zu zücken.

Doch Nobody is perfect: Obwohl alle Fußballer mit einem hohen Laufpensum überzeugen, stehen sie in manchen Situationen – vor allem wenn sie als Anspielpartner auf kleinem Raum dienen – wie die Ölgötzen herum. Auch setzen sie gewöhnlich bei einem Ballverlust nur halbherzig nach. Dieser Fauxpas fällt hier aber deutlich weniger ins Gewicht als beim umstrukturierten Erzrivalen FIFA Football 2003. **DE**



Deisler und Klose sehen nicht aus wie ihre echten Vorbilder.



FAZIT

Mit PES 2 hat Konami einen Volltreffer gelandet. Aufgrund der kleinen, aber feinen Verbesserungen am Gameplay bietet der Titel Spiel, Spaß und haufenweise angenehme Überraschungen. Da die Ballkontrolle direkter und zugänglicher gestaltet worden ist, kommen jetzt nicht nur abgebrühte Profis, sondern auch Novizen, die sich von Pro Evolution Soccer (2001) haben abschrecken lassen, zum Zuge. Torschuss, flacher Pass oder Flankenwechsel: Jede Aktion am Ball kann beim zweiten PS2-Gastspiel mit einem Höchstmaß an Präzision durchgeführt werden.

Außerdem spielt die eindrucksvolle Ballphysik ein weiteres Mal Schicksal, denn abgefehlte Tore sind keine Seltenheit. Und schließlich zeigen endlich auch die Torhüter, dass sie nicht alle die Qualitäten von Oliver „Katze“ Kahn besitzen. Stellenweise können sie die Kugel nur abklatschen lassen oder sie mit den Fingerspitzen ins Tor auslenken. Traumhafte Treffer sind also vorprogrammiert.

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Sportspiel	Hersteller Konami
		www.konami-europe.com
Entwickler	Konami Tokyo	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK 84 %

SOUND 82 %

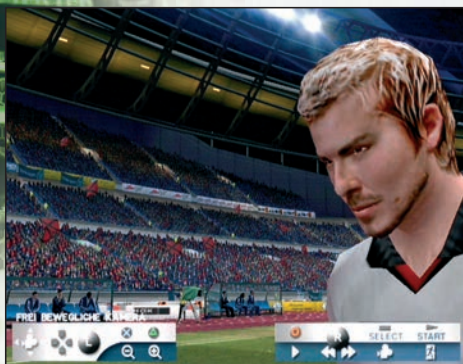
RATING 89 %



TIF 2003

This Is Football

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte.



Über fehlende Details kann man sich nicht beklagen.



Optional könnt ihr auch eure Teamkollegen anspielen.

PS2 Im Falle des Fußball-Kleinkriegs zwischen EA Sports und Konami war dieser Dritte im vergangenen Jahr Sony's TIF: This Is Football 2002 – hatte es der PS2-Newcomer doch geschafft, das actionbetonte Gebolze der FIFA-Serie und den strategischen Simulationsfußball des Pro-Evolution-Franchises in sich zu vereinen.

Orientierungsprobleme

In diesem Jahr sieht alles etwas anders aus. TIF: This Is Football 2003 entpuppt sich nicht als ausgereifter Hybrid, sondern hat sich seit dem letzten Anstoß ausschließlich in eine Richtung entwickelt. Das neue, große Vorbild heißt FIFA, und das, wo sich EA Sports doch jetzt ganz klar am realistischen Simulationscharakter der Pro-Evolution-Reihe orientiert – verrückte Fußballwelt.

Die neue TIF-Saison ist vor allem von schnellen Ballwechseln und spektakulären Tor-

situationen geprägt. Die eingängige Steuerung erlaubt es auch Neueinsteigern, schon nach wenigen Begegnungen ganz wie Beckham das Leder ins Tor zu schnippeln, oder elegant durch die gegnerischen Abwehrreihen zu dribbeln. Die Kabinettstückchen, die schlicht per Knopfdruck aktiviert werden, machen dies noch einfacher. Meist scheitert ein Angriff jedoch am Torwart. Die Keeper halten ihre Kästen nämlich vorbildlich sauber und nehmen auch den einen oder anderen Stellungsfehler der Abwehr auf ihre Kappe. Sollten alle Stricke reißen, könnt ihr immer noch ein Foul vortäuschen und so einen Freistoß herausschinden. Erwischen lassen darf man sich bei der „Schwalbe“ allerdings nicht.

„Ohne Schnörkel“

Fanden sich im vergangenen Jahr noch Fragmente von Fußball Live (PSone) im Programmcode von TIF: This Is Football 2002,

so präsentiert Sony nun ein vollkommen PS2-optimiertes Spiel. Dies macht sich vor allem im grafischen Bereich bemerkbar: Die Feldspieler ähneln nun ihren realen Vorbildern mehr denn je, die Animationen sind ebenfalls gelungen. Besonders stolz sind die Entwickler auf die Stadien – und das zu Recht. Die TV-gerechten Präsentationen der Begegnungen bringen die schön gestalteten Fußballtempel mit ihren Tausenden von Zuschauern vortrefflich zur Geltung. Leider sind die, sich ständig wiederholenden, Einwürfe von Kommentator Thomas Hermann alles andere als fernsehreif. **ML**

FAZIT

TIF: This Is Football 2003 wandelt auf den ausgetretenen Pfaden von EA Sports und ist damit für all diejenigen eine Alternative, die dem actionbetonten Fußball noch immer den Vorzug geben. Sony's Rasenschlacht hat den alten FIFA-Teilen jedoch in einigen Belangen etwas voraus. So bleibt beispielsweise die Framerate jetzt konstant. Zudem versteht der Torwart sein Handwerk, auch wenn er sich ab und an auch einmal als „Fliegenfänger“ erweist – aber das ist selten und wenn, dann zufällig. Zudem ist TIF: This Is Football 2003 mit seinen knapp 700 Mannschaften und zahlreichen Cups und Ligen (siehe Übersicht) weitaus umfangreicher als die Vorgänger. Aber: Auch wenn das neue Konzept unterm Strich aufgeht, so hätte Sony doch an den alten Werten festhalten sollen, anstatt sich an den Verkaufszahlen der Konkurrenz zu orientieren.

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Sportspiel	Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de		
Preis	Sony Studios London		
Erhältlich ab	ca. € 60		
	sofort		

GRAFIK 85 %

SOUND 72 %

RATING 82 %



Leider greift das klassische Flanke-Tor-Prinzip auch bei TIF 2003.



DER GROSSE FUSSBALL-VERGLEICH

Dreimal Oli Kahn: Was unterscheidet FIFA Football 2003, Pro Evolution Soccer 2 und TIF: This Is Football 2003 voneinander?

FIFA Football 2003



SCHWERPUNKT:

Der neue Club-Championship-Modus. Liga mit 18 europäischen Original-Top-Vereinen.

DIE GRÖSSTEN NEUERUNGEN:

Tendenz zum Realismus, taktisch anspruchsvoller als die Vorgänger, gut simulierte Ballphysik, verschiedene Tricks mit dem rechten Analog-Stick, Simulations- und Arcade-Mode. Torhüter sind keine „Fliegenfänger“ mehr. Standardsituationen-System.

DIE GRÖSSTEN STÄRKEN:

FIFA-Lizenz, 14 Original-Ligen, 263 Original-Clubs und 40 Nationalmannschaften, famose Grafik und Atmosphäre. Original-Fußball-Stadien.

DIE GRÖSSTEN SCHWÄCHEN:

Instabile Bildwiederholungsrate(!), unausgereifte Künstliche Intelligenz, mitunter schwammige Steuerung, CPU-Mitspieler kommen zeitweise beim Anspiel nicht in die Pusch.

STADIONKULISSE:

25, teilweise originalgetreue Arenen mit brillanter Architektur, grandiosem Publikum und authentischen Fangesängen. Tageszeit und Wetter nicht wählbar.

SPIELER-ANIMATIONEN:

Sehr realistisch, sehr flüssig dennoch nicht ganz perfekt.

KOMMENTATOREN:

Keine Stimmingskanonen: Tom Bartels und Florian König (Premiere) „glänzen“ mit Wortwiederholungen. Dennoch sind die beiden besser als Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahmann.

SPIELVARIANTEN:

Simulations- und Arcade-Mode. Freundschaftsspiel, Liga-Saison, Club Championship, acht Turniere.

LIZENZ-ABKOMMEN:

FIFA, FIFpro, diverse Sponsoren.

TRAININGSMÖGLICHKEITEN:

nicht vorhanden.

GRAFIK ██████████ 86 %

SOUND ██████████ 84 %

RATING ██████████ **81** %

Pro Evolution Soccer 2



SCHWERPUNKT:

Meisterliga-Modus

DIE GRÖSSTEN NEUERUNGEN:

Kicker agieren spritziger, bessere Ballführung, erweiterte Trainings-Option, bessere Animationen, Kommentatoren-Stil auswählbar. Torhüter reagieren „menschlicher“.

DIE GRÖSSTEN STÄRKEN:

Ersklassige Spielbarkeit, kommt dem „echten“ Fußball sehr nahe. Anspruchsvolle Simulation statt Ballschieberei. Durchdachte wie auch ausgeklügelte Steuerung. Clevere Künstliche Intelligenz. Stabile Bildwiederholungsrate. Kein Tor gleicht dem anderen.

DIE GRÖSSTEN SCHWÄCHEN:

Nur FIFpro-Lizenz. Trotzdem wurden Spielernamen teilweise verfremdet. Grafik- und Sound-Präsentation zeigen Verbesserungsbedarf.

STADIONKULISSE:

14 fiktive, gut inszenierte Stadien, die an bestehende Bauwerke erinnern. Publikum und Fangesänge sind dafür nur besseres Mittelmaß. Wetter und Tages- und Jahreszeit sind wählbar.

SPIELER-ANIMATIONEN:

Super: Beckham & Co. weisen individuelle und markante Animationsphasen auf. Bewegungsabläufe wirken jedoch teilweise abgehackt und wenig lebendig.

KOMMENTATOREN:

Wenig Spannung: Wolff-Christoph Fuss und Hansi Küpper (Premiere). Alle Reportagen werden ohne Herzblut vorgetragen. Dafür kann die Art des Kommentars eingestellt werden.

SPIELVARIANTEN:

Freundschaftsspiel, Liga-Modus, Meisterliga-Modus, Trainings-Modus und sechs Pokal-Turniere

LIZENZ-ABKOMMEN:

FIFpro und diverse Sponsoren

TRAININGSMÖGLICHKEITEN:

Großes Angebot durch freies Training, Umbro-Wettbewerb, Einführung.

GRAFIK ██████████ 84 %

SOUND ██████████ 82 %

RATING ██████████ **89** %

TIF: This Is Football 2003



SCHWERPUNKT:

Saison, Wettbewerbe und Karriere-Modus

DIE GRÖSSTEN NEUERUNGEN:

Actionorientierter Spielablauf - vor allem für Neulinge interessant. Mehr Teams, Cups und Ligen. Verbesserte Grafik und KI, TV-orientierte Präsentation, Handspiel.

DIE GRÖSSTEN STÄRKEN:

Sehr großer Umfang (knapp 700 Teams, 16 Ligen, sieben Meisterschaften, Karriere-Modus, usw.) stabile Bildwiederholungsrate, rasantes Gameplay, einfache Steuerung, gute Torwart-KI. Fußball wie im Fernsehen.

DIE GRÖSSTEN SCHWÄCHEN:

Wenig Anspruch - für Fußballprofis fehlt die nötige Langzeitmotivation, schlechter Audiokommentar (siehe unten), kleine Schwächen in der Abwehrarbeit.

STADIONKULISSE:

Zehn reale, sehr schön nachgebaute Stadien: animiertes Publikum, Trainerbänke, Fangesänge, Rauchbomben etc. Tageszeiten und Witterungsverhältnisse einstellbar.

SPIELER-ANIMATIONEN:

Teilweise sehr schöne, lebensnahe Animationen, mitunter wirken die Bewegungsabläufe aber auch abgehackt oder zappelig.

KOMMENTATOREN:

Kaum Enthusiasmus: Das Vokabular von Thomas Hermann (DSF) ist sehr begrenzt - dementsprechend oft wiederholt sich der Kommentar im Verlauf der einzelnen Begegnungen.

SPIELVARIANTEN:

Freundschaftsspiel, Wettbewerbe: Saison, Meisterschaften, Benutzerdefiniert/Spezial, Karriere-Modus, Herausforderungs-Modus.

LIZENZ-ABKOMMEN:

FIFpro und diverse Werbepartner

TRAININGSMÖGLICHKEITEN:

nicht vorhanden.

GRAFIK ██████████ 85 %

SOUND ██████████ 72 %

RATING ██████████ **82** %

SOCCERSLAM



Neu: Im Challenge-Modus könnt ihr eure eigenen Teams zusammenstellen.

System	PlayStation2	
Genre	Sportspiel	Hersteller
		Infogrames
		www.infogrames.de
Entwickler	Black Box Games	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	24. Oktober 2002	

Bisher sind nur außereuropäische GameCube-Besitzer in den Genuss dieses außergewöhnlichen Fußballspiels gekommen. Als im Mai bekannt gegeben wurde, dass SEGA Soccer Slam auch auf der PS2 erscheinen wird, war die Vorfreude dementsprechend groß.

Leider hat man sich, wie so oft, zu früh gefreut. Die PS2-Umsetzung kann mit dem Nintendo-Original nicht mithalten. Und das liegt nicht am Umfang – alle Spielmodi (Arcade, Quest, Tourney, Practice) sind ebenso enthalten wie die sechs Teams. Im Gegenteil: SEGA Soccer Slam für PS2 hat sogar noch ein paar Mannschaften, Arenen und Features mehr. Doch was bringen die, wenn der Spielspaß aufgrund einer miserablen Framerate und einem viel zu trägen Handling

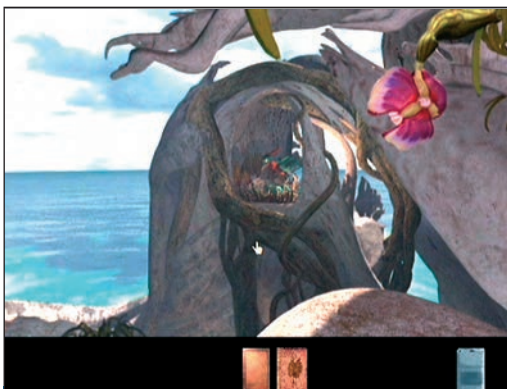
auf der Strecke bleibt? In der Ur-Cube-Version ist das Spiel schnell und actiongeladent – die drei Mitglieder jeder Mannschaft müssen nicht nur gut Fußball spielen können, sondern auch mit den Fäusten umzugehen wissen: Bei SEGA Soccer Slam gibt es nämlich keine Regeln. Auf der PS2 müssen die Kicker zwar ebenso passen, schießen und schlagen, aufgrund des lahmen Gameplays haben die Partien jedoch nichts mit dem rasanten Arcade-Gebolze des Originals gemeinsam. SEGA Soccer Slam wäre das Partygame schlechthin, in dieser Form jedoch nicht. Wer das Original nicht kennt, könnte vielleicht sogar etwas Spaß haben. 1:0 für GameCube-Besitzer! **ML**

PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
66%	78%	63%



MYST III: EXILE



Jederzeit und überall kann man den Spielstand sichern.

System	PlayStation2	
Genre	Adventure	Hersteller
		Ubi Soft
		www.ubisoft.de
Entwickler	Presto Studios	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

Myst III: Exile ist, wie der Name bereits verrät, der dritte Teil einer langen und erfolgreichen Geschichte, die 1993 auf dem PC begann. Obwohl die Story zeitlich nach den Geschehnissen des Vorgängers angesiedelt ist, ist es nicht notwendig, die vergangenen Ereignisse zu kennen. Alles was man wissen muss, wird als Teil des Gameplays entthüllt.

Wie gewohnt gilt es, allerhand anspruchsvolle Rätsel zu lösen, um schließlich das Abenteuer zu bestehen. Dieses ist in fünf unterschiedlichen, völlig surreal gestalteten, Welten angesiedelt. Durch Tagebücher und anderen Lektüre erhält man Hinweise darauf, was benötigt wird oder was zu tun ist, um in der Geschichte voranzuschreiten. Bei der Suche nach Nützlichem

muss man vor allem auf die Veränderungen des Icons achten. Werden plötzlich fünf Finger eingeblendet, bedeutet das beispielsweise, dass ein bestimmter Gegenstand benutzt werden kann.

Kenner der Myst-Saga kommen voll auf ihre Kosten. Abermals gibt es jede Menge harter Denknüsse zu knacken, die, wie gewohnt, jedem Rätsel-Anfänger bereits nach zehn Minuten schon die Birne gewaltig qualmen lassen. Denkspiel-Fanatiker, die Myst III: Exile für den PC noch nicht haben, dürfen hier gerne zuschlagen, müssen allerdings mit häufigen und nervig langen Ladezeiten rechnen. Alle anderen sollten sich zuvor eine Kostprobe der Denksportaufgaben im Geschäft gönnen. **HS**

PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
72%	80%	75%



DER SCHATZPLANET



Der Schatzplanet mixt bewährtes Jump'n-Run-Gameplay mit schicker Grafik.

System	PlayStation2	
Genre	Jump'n Run	Hersteller
		SCEE
		www.playstation.de
Entwickler	Bizarre Creations	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	4. Quartal 2002	

Walt Disney's Interpretation von Robert Louis Stevensons Die Schatzinsel verlegt die traditionelle Schatzsuche von der Karibik ins Weltall. Statt einer Insel lockt nun ein ganzer Planet mit Reichtümern, die jeden Glücksritter bis an sein Lebensende finanziell sanieren könnten.

Das PlayStation2-Spiel zum kommenden Disney-Streifen gibt sich anspruchsvoller als sein kleiner PSone-Bruder (Test S. 145). Auch hier wird Jim Hawkins von dem kleinen Wesen Morph begleitet. Zusammen bilden die beiden ein unschlagbares Duo. An bestimmten Stellen kann sich Jim mit Energie aufladen, woraufhin Morph seinem Namen alle Ehre macht und sich in praktische Hilfsmittel verwandelt (er morphet). So kann Jim z.B. von mechanischen Armen Gebrauch machen und schwere Kisten und

andere Gegenstände zerlegen. Mit der Zeit kommen immer neue Gimmicks ins Spiel. Ein Highlight sind zweifellos die Fluglevels, in denen Jim sein Talent als Solar-Surfer unter Beweis stellen muss. Die Mischung aus Windsurfing und Skating verlangt dem Spieler schnelle Reflexe ab. Eine bestimmte Anzahl von Drublonen und Energiezellen muss daneben eingesammelt werden. Die Steuerung ist präzise und bewusst einfach gehalten. Ziel ist es, am Ende des Abenteuers bis zum Schatzplaneten vorzudringen. Die Grafik hält sich an die Filmvorlage und ist bunt und flüssig in Szene gesetzt. Endlich wieder mal eine ansprechende Adaption eines Disney-Films. **MK**

PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
79%	82%	78%



PHANTOMIAS

PS2



Unendlich Leben! Wer das Zeitliche segnet, fängt einfach am Checkpoint neu an.

System	PlayStation2		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	Ubisoft
			www.ubisoft.de
Entwickler	Ubisoft		
Preis	ca. € 30		
Erhältlich ab	sofort		

Phantomas ist die geheime Superhelden-Identität von Donald Duck. Bewaffnet mit einer Blasterpistole und dem X-Transformer, einer schildähnlichen Apparatur, macht sich der Erpel auf, die Welt vor der Invasion der außerirdischen Evronianer zu retten.

Die elf Levels sind sehr linear aufgebaut, euch steht immer nur ein Weg offen. Verschiedene Gimmicks, wie Aufzüge und bewegliche Plattformen, geben den zahlreichen Sprungpassagen die richtige Würze. Auf seinem Weg zum Mutterschiff der Aliens durchwandert der Supererpel geheime, militärische Forschungsbasen, frostige Eishöhlen und staubige Wüstenreservate. Die Laserwaffe ist euch vor allem im Kampf gegen die Evronianer nützlich, ihr könnt damit aber auch Kisten und brüchige Git-

terstäbe zerstören. Der X-Transformer kann nach und nach mit bis zu sechs Upgrades ausgerüstet werden. So erlernt Phantomas mit Hilfe des raffinierten Gerätes, wie man einen Superschuss abfeuert und auch den Doppelsprung.

Phantomas ist klar auf jüngere Spieler ausgerichtet. Diese werden sich auch nicht an kleinen Einbrüchen der Bildwiederholungsrate, an den teils unsauberen Animationen und am geringen Umfang stören. Hingegen werden sie sich freuen über die typische Comicgrafik – Cel-Shading macht's möglich – und die Original-Synchronstimmen. Ebenfalls kindgerecht ist der niedrige Anschaffungspreis von 30 €. **mL**



PLAY DATEN

GRAFIK	52%	SOUND	72%	RATING	53%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



SCOOBY-DOO: NACHT DER 100 SCHRECKEN

PS2



Pantoffelheld mit rosa Schlappen. Scooby schleicht sich an einer schlafenden Hexe vorbei.

System	PlayStation2		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	THQ
			www.thq.de
Entwickler	Heavy Iron Studios		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Kaum zu glauben, aber die Zeichentrickserie Scooby Doo hat bereits 33 Jährchen auf dem Buckel. 1969 erblickten die Dogge Scooby Doo und sein ängstliches Herrchen Shaggy nebst ihren Kumpanen Holly, Fred, Velma und Daphne erstmals das Licht der Fernseh-Welt. THQ hat den kultigen Geisterjägern nun einen zeitgemäßen Auftritt auf der PlayStation2 spendiert.

Daphne wird von ihrer Freundin Holly zu Hilfe gerufen. Hollys Großvater ist in dem alten Herrenhaus der Familie auf mysteriöse Weise verschwunden. Leider ereilt die Helfer dasselbe Schicksal und so muss der Spieler als Scooby Doo versuchen, seine Freunde und den verschwundenen Onkel wiederzufinden.

Dem tollpatschigen Vierbeiner stehen al-

lerlei Hilfsmittel gegen die zahlreichen Geister und Bösewichter zur Verfügung. Mit der Zeit findet er Sprungfedern, die ihn höher springen lassen, einen Spaten, um Goodies auszugraben, einen Helm für eine Sprint-Attacke und vieles mehr. Die schöne 3D-Grafik bringt das Flair der alten Serie gut 'rüber. Dafür sorgt die populäre 3D-Engine von RenderWare (GTA3, Pro Evolution Soccer, Burnout 2). Die gute Steuerung kommt dem leicht zugänglichen Gameplay entgegen. Auch der Umfang stimmt. Alles in allem ein feiner 3D-Plattformer mit vielen bekannten Charakteren aus der TV-Serie, die in der englischen Version zum Teil von den Original-Sprechern der Zeichentrickserie synchronisiert werden. **MK**



PLAY DATEN

GRAFIK	74%	SOUND	75%	RATING	73%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



LEATHAL SKIES - ELITE PILOT: TEAM SW

PS2



Die Ziel-Kamera (unten rechts) ist ein sehr nützliches Hilfsmittel.

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	THQ
			www.thq.de
Entwickler	Sammy		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Durch die globale Erderwärmung sind die Polkappen geschmolzen, Wassermassen haben ganze Landstriche überflutet. Die World Order Reorganization Front (WORF) versucht nun, die Naturkatastrophe zu ihren Gunsten zu nutzen. Als Pilot des Team SW stellt ihr euch als Teil einer großen Allianz diesem skrupellosen Regime in den Weg.

Bevor man den Feldzug gegen die WORF-Streitkräfte startet, übt man in Trainings-Missionen Start und Landung sowie verschiedene Kampfsituationen. Die eigentlichen Einsätze beinhalten klassische Luftgefechte, Bombardements oder Eskort-Aufträge. Dabei jagt ihr durch staubige Wüsten ebenso wie durch überschwemmte Städte und verwinkelte Schluchten. Die richtige Wahl des Flug-

zeugs für den Einsatz ist ebenso wichtig wie die korrekte Order an eure Flügel-männer (Luftziele oder Bodenziele attackieren).

Lethal Skies – Elite Pilot: Team SW orientiert sich an Nacmos Ace-Combat-Serie, allerdings kann der arcadelastige Actionshooter nicht mit seinem Vorbild mithalten. Vor allem das Handling der tonnenschweren Kampfjets ist zu leichtgänglich, von den standardisierten, meist recht simpel gestrickten Einsätzen einmal ganz abgesehen – etwas mehr Simulations-Charakter und Abwechslung hätten dem technisch ansonsten soliden, wenn auch nicht überragenden, Titel sicherlich nicht geschadet. **mL**



PLAY DATEN

GRAFIK	61%	SOUND	53%	RATING	60%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



MX SUPERFLY

PRE MX Superfly ist ein Arcaderacer, der mit ein paar Simulationselementen verfeinert wurde und deutlich besser ist als sein Vorgänger. Für schnelle Überlandritte und atemberaubende Stuntshows stehen euch das Exhibition Race und die Freestyle-Option zur Verfügung. Zwölf Mini-Games, der Track-Editor und der Multiplayer-Modus bieten gute Alternativen zum gewohnten Renngeschehen. Startet ihr eine Karriere, müsst ihr euch zunächst entscheiden, ob ihr als geschwindigkeitsliebender Rennprofi oder als unerschrockener Freestyler zukünftigen Lebensunterhalt verdienen wollt. Auf sage und schreibe 25 Strecken hinterlasst ihr eure Reifenabdrücke. Je nachdem ob man den Knopf nur kurz antippt, ihn drückt oder

gedrückt hält – oder sogar auf eine Button-Kombination zurückgreift – zaubert der Motocross-Maniac einen anderen Stunt auf den Bildschirm. Anfangs ungewohnt, lassen sich die 125 ccm- und 250 ccm-Maschinen nach einiger Zeit relativ problemlos über die Kurse jagen – auch wenn die Biker vollkommen undynamisch auf ihren Sitzbänken kauern und die Fahrphysik manchmal etwas zu wünschen übrig lässt. Total unrealistisch, aber dennoch mit dem nötigen Spaßfaktor ausgestattet, sind einige der Tricks. Wer über den fehlenden Realismus und die teils sterile Optik hinwegsehen kann, bekommt mit MX Superfly ein technisch solides, umfang- und abwechslungsreiches Rennspiel. **MKI**



Spannt man die Feder vor, katapultiert es den Fahrer noch höher in die Luft.



Der Streckeneditor ist einfach zu bedienen.



Löblich: Die Framerate bleibt stets konstant.

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Rennspiel	Hersteller THQ
Entwickler	Pacific Coast Power & Light Co	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK	70 %
SOUND	71 %
RATING	72 %



...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den Coupon aus!

play 10/01	Player's Guide Resident Evil Code: Veronica X Teil 1	play 11/01	Player's Guide Sheep Dog n' Wolf Teil 2	play 12/01	Player's Guide Alle Cheats zu GTA 3	play 01/02	Player's Guide Soul Reaver 2 Lak und Dexter Project Eden
------------	--	------------	---	------------	--	------------	---



Player's Guide
Tony Hawk's Pro Skater 3 - Teil 1
Syphon Filter 3 - Teil 1
Tipps und Tricks zu Baldur's Gate: Dark Alliance



Player's Guide
Spielerhilfe zu Metal Gear Solid 2
Tony Hawk's Pro Skater 3 - Teil 2
Syphon Filter 3 - Teil 2



Player's Guide
Drakan: The Ancients' Gates
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Shadow Man
2nd Coming



Player's Guide
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty – alle Dog Tags
Drakan: The Ancients' Gates – Teil 2



Player's Guide
Final Fantasy X – Teil 1
Sled Storm – alle wichtigen Abkürzungen



Player's Guide
Final Fantasy X – Teil 2
Medal of Honor: Frontline – Teil 1



Player's Guide
Medal of Honor: Frontline – Teil 2



Player's Guide
Medal of Honor: Frontline – Nachschlag
Project Zero – Teil 1



Player's Guide
Onimusha 2: Samurai's Destiny
Teil 1
Project Zero
Teil 2
Grand Theft Auto 3

play 10/99	play 03/00	play 07/00
play 11/99	play 04/00	play 08/00
play 01/00	play 05/00	play 09/00
play 02/00	play 06/00	play 10/00
play 11/00	play 03/01	play 10/01
play 12/00	play 06/01	play 11/01
play 01/01	play 07/01	play 12/01
play 02/01	play 08/01	play 01/02
play 02/02	play 06/02	play 10/02
play 03/02	play 07/02	
play 04/02	play 08/02	
play 05/02	play 09/02	

pro Heft € 3,50 =

außer play 01/01 (mit Video) Heft € 4,55 =

+ PORTO =

Gesamtbetrag:

Inland: € 1,53 • ab 2 Hefte € 2,25

• ab 4 Hefte € 3,68

Ausland: € 6,14 • ab 2 Hefte € 8,16

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen

mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play - „Back Issues“ - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg

Adresse:

WRC ARCADE

PSone



Wenn klassische Rallye-Rennen langweilen, der greift zur Arcade-Variante für PSone und fährt gegen drei Mitstreiter.

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	SCEE
	www.playstation.com		
Entwickler	UDS		
Preis	ca. € 30		
Erhältlich ab	6. November 2002		

Nach Formel 1 Arcade schickt Sony nun auch die Offroad-Boliden der FIA-World-Rallye-Championship auf die abgespeckte Jagd nach Bestzeiten. Die PSone-Version von WRC spielt sich entsprechend einfacher als der große Bruder für die PlayStation2. 14 Original-Schauplätze der World-Rallye-Serie warten mit je einer Strecke darauf, bezwungen zu werden. Dabei haben es die Entwickler von UDS geschafft, das Flair der Austragungsorte authentisch auf die Parcours zu übertragen.

Vier Spielmodi laden zu Rennen ein in Ländern von Australien bis Zypern. Die Super-Spezial-Rennen wollen in drei Schwierigkeitsgraden gemeistert werden. Dazu müsst ihr anfangs nach vier Rennen als einer der

drei Ersten ins Ziel kommen. Im höchsten Schwierigkeitsgrad gilt es, aus acht Rennen als Meister hervorzugehen. Anders als bei „gewöhnlichen“ Rallye-Simulationen trifft ihr im Verlauf der Rennen auf den Kursen eure Kontrahenten, die ihr bis zum letzten Rennen alle hinter euch lassen solltet. Für Langzeitmotivation sorgen die Einzel-Rennen. Insgesamt müssen 15 Rennen gegen drei Mitstreiter gefahren werden. Dazu stehen euch die sieben Standard-Fahrzeuge zur Auswahl. Nur wer hier genügend Punkte durch gute Platzierungen einfährt, qualifiziert sich für den nächsten Wettbewerb. Die Steuerung des Arcade-Racers ist entsprechend simpel gehalten. **MK!**

PLAY DATEN

GRAFIK	77%	SOUND	72%	RATING	75%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



FIREBUGS

PSone



„Und es hat Boom gemacht!“ Firebugs lässt es auf der PSone noch mal mächtig krachen.

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	SCEE
	www.playstation.com		
Entwickler	Attention to Detail		
Preis	ca. € 30		
Erhältlich ab	sofort		

Kann sich noch jemand an Rollcage erinnern? Die beiden Renn-Spiele der ehemaligen Psygnosis-Entwickler Attention to Detail konnten sich aufgrund der actionreichen Mischung aus Fahren und Ballern einer kleinen, eingeschworenen Fangemeinde erfreuen. Jetzt präsentiert Sony PSone-Besitzern den dritten Teil des Science-Fiction-Racers.

Zu Beginn stehen fünf Fahrer mit je einem Racer zur Auswahl. Fünf Rennen müssen in drei Schwierigkeitsgraden bewältigt werden, um neue Fahrzeuge, Strecken und Boni freizuschalten. Vor jedem Rennen wird die Startposition in einem Qualifikations-Rennen entschieden. Schafft man es nicht, sich für die Pole-Position zu qualifizieren, muss man in einem Mann-gegen-Mann-Rennen erneut antreten. Der Schwierigkeits-

grad ist insgesamt recht moderat ausgefallen. Bei 25 Strecken, die sich auf fünf Schauplätze verteilen, ist für Abwechslung gesorgt. Waffenextras wie Elektroschocker, Wurmloch-Beschleuniger, Ziel suchende Raketen und Plasma-Schilder, sorgen bei über 600 Sachen für so manchen überraschenden Positionswechsel. Leider verliert man auf diese Art schnell mal ein Rennen, bei dem man sich schon sicher als Sieger wähnte. Akustisch lässt es Firebugs krachen. Sowohl die Geräuschkulisse als auch der Soundtrack können sich hören lassen. Chartbreaker Boomfunk MC (Freestyler) spendierte dem Racer eigens ein paar fette Beats. **MK!**

PLAY DATEN

GRAFIK	81%	SOUND	83%	RATING	82%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



DER SCHATZPLANET

PSone



Jim Hawkins und sein rosafarbener Freund Morph sind auf der Suche nach Reichtümern.

System	PSone		
Genre	Jump'n Run	Hersteller	SCEE
	www.playstation.com		
Entwickler	Magenta Software		
Preis	ca. € 30		
Erhältlich ab	4. Quartal 2002		

Mit dem PSone-Spiel zum neuen Disney-Streifen Der Schatzplanet setzt Sony seine Familien-Strategie fort und bringt wieder zwei Versionen für die hauseigenen Konsolen auf den Markt. Wie schon bei Lilo und Stitch zielt die PSone-Version dabei eindeutig auf die ganz jungen Zocker ab. Die beiden Helden Jim Hawkins und sein kleiner Helfer Morph machen sich auch auf dem grauen 32-Bitter auf die Suche nach dem Schatzplaneten, der mit großen Reichtümern lockt. Wie es sich für eine Abenteuergeschichte aus dem Hause Disney gehört, sind die Bösewichter natürlich nicht weit und wollen ebenfalls absahnen.

Auf der spielerischen Seite erwartet PSone-Besitzer ein abwechslungsreicher

Mix aus Action- und Jump'n-Run-Einlagen. Sogar die Solarsurfer-Rennen sind enthalten, die auf der PS2 besonders spektakulär in Szene gesetzt worden sind. Immer wieder kommt Morph zum Einsatz. Jim profitiert ungemein von dessen Fähigkeit, sich in alle möglichen Hilfsmittel zu verwandeln. Zum Beispiel kann Jim den pinkfarbenen Sidekick als Gleiter zweckentfremden, um mit ihm klaffende Felspalten und Abgründe zu überwinden. Die Grafik ist nicht State of the Art, erfüllt jedoch ihren Zweck und überträgt das Flair des Films akzeptabel auf das simple Hüpfspiel. Wer nach einem kurzen Zeitvertreib für kalte Wintertage sucht, sollte einen Blick riskieren. **MK!**

PLAY DATEN

GRAFIK	64%	SOUND	66%	RATING	65%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



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!

DEVIL MAY CRY

PS2



○ Let's rock! Dämonen-Killer Dante lässt es jetzt für günstige 30 Euro krachen.

Shinji Mikami hat sich zum Ziel gesetzt, das coolste Action-Game der Videospielgeschichte zu kreieren. Und es ist ihm wahrlich gelungen. Devil May Cry verbindet Style mit Action auf eine perfekte Art und Weise. Es ist schnell, laut, gnadenlos hart und einfach nur cool! Leider gibt es nicht nur Positives zu berichten. Trotz der dynamischen Kameraführung verliert man in hektischen Situationen schnell die Übersicht. Obwohl schon deutliche Fortschritte im Vergleich zum Onimusha-Debakel erkennbar sind, leidet das Spiel noch immer an dicken PAL-Balken und Geschwindigkeitseinbußen im Vergleich zur NTSC-Version. Letztere beeinflussen vor allem die eigentlich hohe Spieldynamik. Im Grunde hätte sich das Spiel eine Auszeichnung mehr als verdient gehabt, unter diesen Umständen jedoch nicht. Auch Capcom wird es früher oder später lernen müssen. Freunde gepflegter Ballereien und Schwertkämpfe werden trotz der Mankos allerdings nicht an Devil May Cry vorbeikommen. Schließlich hat sich Dante aufgrund

exzellenter Verkaufszahlen auch die Neuauflage als Platinum-Titel verdient.

Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	November
Preis	ca. € 30

V-RALLY 3

(gesehen bei: www.amazon.de) PS2



○ V-Rally 3 bietet einen riesigen Fuhrpark, einen umfangreichen Karriere-Modus und eine exzellente Fahrphysik.

V-Rally 3 gehört zu den absoluten Favoriten im virtuellen Rallye-Zirkus für PlayStation2. Der hohe Grad an Realismus – hervorgerufen durch das vortrefflich simulierte Fahrverhalten – stellt eine große Herausforderung dar. Wer sich mit WRC unterfordert fühlt, kann hier getrost zugreifen. Denn der V-Rally-Modus besitzt obendrein eine hohe Langzeitmotivation. Außerdem weiß die tolle grafische Präsentation zu überzeugen. Jede Rallye wurde mit der landestypischen Architektur sowie mit entsprechender Fauna und Flora versehen. Darüber hinaus ermöglicht das Streckendesign aller Etappen eine optimale Spielbarkeit, obgleich enorm viel „Fahrpraxis“ nötig ist. Einzig die ständigen Pop-Ups und die vereinzelt „Ruckler“ fallen negativ auf. Letzten Endes wäre ein kräftigerer Motoren-Sound bei allen Boliden wünschenswert gewesen. Eden Studios hat nur die echten Klänge des Peugeot 206 WRC und Citroen Xsara T4 WRC aufgenommen. Wer es noch nicht hat, der kann zum

Preis von ca. 35 Euro die Lücke in seiner Rennspiel-Sammlung jetzt günstig schließen.

Rating	★★★★
Hersteller	Infogrames
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 35

SHADOWMAN 2COND COMING (gesehen bei: www.amazon.de)

Shadowman 2cond Coming folgt nur im Ansatz den Pfaden seines Vorgängers. Der lineare Aufbau sowie das sehr action-orientierte Gameplay dürfte Fans des ersten Teils, die trotz der grausamen Optik daran Gefallen fanden, etwas missmutig stimmen. Wer seichtere Action-Adventure-Kost bevorzugt, kommt hingegen auf seine Kosten. Allerdings sollte man ein strapazierfähiges Nervenkostüm mitbringen. Aufgrund der übersensiblen Steuerung kann sich der Feldzug gegen die Grigori nämlich schnell zu einem Kampf gegen den eigenen Frust entwickeln. Mit etwas mehr Tiefgang und technischem Feinschliff hätte Shadowman 2cond Coming durchaus das Potenzial

NUR FÜR
ERWACHSENE
gehabt, auch
neben einem
Soul Reaver 2
zu glänzen.



Rating	★★★
Hersteller	Acclaim
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

LOTUS CHALLENGE (gesehen bei: www.amazon.de)

Trotz der vielen gut gemeinten Ansätze kommt Lotus Challenge in keinerlei Hinsicht an die technische Referenz Gran Turismo 3 heran. Hauptkritikpunkt ist das unausgeglichene Handling der Sportboliden. Egal ob mit Controller oder Lenkrad, 100-prozentige Kontrolle über das eigene Fahrzeug erlangt man kaum. Hinzu kommen die lieblose Präsentation und die mäßige technische Inszenierung. Während die Framerate überwiegend konstant bleibt, trübt die karge und stellenweise verwaschene Optik das Spielvergnügen. In Sachen Soundumtermalung erwarten euch dünne Motorengeräusche und eintönige Techno-Tracks.

Fanatische Lotus-Fans sollten daher vor dem Kauf unbedingt eine Proberunde starten.



Rating	★★
Hersteller	Virgin Interactive
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

HALF-LIFE (gesehen bei: www.amazon.de)

Egal ob der Titel aus alten PC-Zeiten noch im Regal steht oder auch nicht – eine Anschaffung lohnt sich wirklich. Die Umgebungen sind überarbeitet worden und bieten eine Fülle an Details. Sämtlichen Charakteren merkt man die polygonale Erfrischungskur an, sie agieren, dank der guten KI, meist recht schlau. Die Steuerung mit dem DualShock2-Controller ist nahezu perfekt in Szene gesetzt worden. Zudem kann die Belegung der USB-Tastatur und -Maus frei konfiguriert werden. Die Framerate geht zwar ab und an noch kurzzeitig in die Knie, aber nie so schlimm, dass es ernsten Einfluss auf das Spielgeschehen hat. Wenn der Sinn nach einem spannenden Ego-Shooter steht, greift trotzdem zu!



Rating	★★★★★
Hersteller	Virgin Interactive
erhältlich	sofort
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	Action	Electronic Arts	★★★★	01/01
Devil May Cry	Action	Electronic Arts	★★★★	12/01
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

VIRTUA FIGHTER 4

SCEE



Einziges Manko bei Virtua Fighter 4 sind das nervige Geflimmer und die kantigen Charaktere. Davon einmal abgesehen, macht der Titel einen irren Spaß. Wildes Button-Malträtieren führt hier nur selten zum Sieg, ihr müsst schon mit Köpfchen die Taktik des Gegners umgehen. Zudem bietet der fast unendliche Kumite-Modus Dauermotivation pur.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Take2 Interactive



Hier steht eindeutig der Action-betonte Spielspaß im Vordergrund, der von einer stets stabilen Framerate begleitet wird. Die weitläufigen, detaillierten Areale sorgen vor allem wegen der vielen animierten Objekte für eine wesentlich lebendigere Atmosphäre als in den Vorgänger-Spielen. Etliche neue Tricks gibt es auch!

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. Red Faction 2	THQ	★★★★	play 11/02

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

PROJECT ZERO

Wanadoo



Die innovative Idee, eine Kamera anstatt Waffen zu benutzen, ist genial. Es wird zwar nicht jedermanns Sache sein, da man als Jäger doch lieber mit Schrotflinte umherzieht, dennoch passt dieses Feature perfekt zur Thematik des Spiels.

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

EA



Auf sieben Golfplätzen findet ihr jeweils einen 18-Loch-Parcours vor. Dazu stehen euch jede Menge Spielmodi (Turnier, Tiger Challenge, Szenarios, Stroke- und Matchplay, Skins sowie Speed Golf) zur Verfügung.

RATCHET UND CLANK

SCEE



Ratchet und Clank besticht vor allem durch sein cleveres Level-design und erstklassige Grafik. Dazu gesellt sich das abwechslungsreiche Gameplay. Es vereint Jump'n Run-, Shooter- und Adventure-Elemente zu einem packenden Genremix.

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Flipper			
1. Akira Psycho Pinball	Infogrames	★★★	play 10/02
Fußball			
1. Pro Evolution Soccer 2	Konami	★★★★	play 11/02
2. Pro Evolution Soccer	Konami	★★★★	play 11/01
3. TIF: This Is Football 2003	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. Ratchet and Clank	SCEE	★★★★★	play 11/02
2. Jak and Daxter: The Precursor Legacy	SCEE	★★★★★	play 12/01
3. Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	★★★★	play 11/01
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			
1. Final Fantasy X	SCEE	★★★★	play 06/02
2. Summoner 2	THQ	★★★★	play 11/02
3. Grandia II	Ubi Soft	★★★★	play 04/02
Action-RPG			
1. Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin Interactive	★★★★	play 01/02
2. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	EA	★★★★	play 11/02
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

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
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

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME



Der Hack'n-Slay-Charakter des Titels ist unverkennbar, dennoch ist es kein stupider Button-Smasher. Ohne eine ausgefeilte Kampftechnik und ohne die Nutzung der Vorteile jedes Charakters erweist man den Gefährten keine guten Dienste.

WIPEOUT FUSION



Das Handling der Gleiter ist eine wahre Pracht. wipEout Fusion tritt in die Fußstapfen des legendären zweiten Teils. Man driftet voller Elan durch enge Kurven und schleift dabei Funken sprühend mit dem Heck an der Bande entlang.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



Es wird mind. 14 Std. lang Unterhaltung in Top-Qualität geboten. Selbst den PC-Titel MoH: Allied Assault steckt das Spiel in den Sack. Präsentation, Spielbarkeit und neue Ideen machen den Titel zum Meilenstein in der PS2-Ära.

PLAYSTATION2 SUMMONER 2

THQ



Mit Summoner 2 erwartet uns ein weiteres Mal ein Rollenspiel, das sehr textlastig ausgefallen ist. Das sorgt jedoch wiederum für echtes Abtauchen ins Spielgeschehen. Auch der tief greifende Charakteraufbau trägt seinen Teil dazu bei. Leider findet das gute Gameplay in einer schlichten grafischen Umgebung statt.

PRO EVOLUTION SOCCER 2

KONAMI



Mit PES 2 hat Konami einen Volltreffer gelandet. Aufgrund der kleinen aber feinen Verbesserungen am Gameplay bietet der Titel Spiel, Spaß und haufenweise Überraschungen. Da die Ballkontrolle direkter und zugänglicher gestaltet worden ist, kommen jetzt nicht nur Profis, sondern auch Novizen zum Zuge.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

EIDOS



Der Titel hat seinem PC-Kollegen einen Vorteil voraus: Steuerung und Interface sind logischer aufgebaut. Strategie-Greenhorns sollten jedoch mit Vorsicht ihre Euro investieren. Euch erwarten knochenharte Rätsel, gnadenlose Gegner und viele auf den ersten Blick einfach ausweglose Situationen.



Heiko Strobel

DIE BESTEN DER BESTEN

PSone

FÜR SONY'S PSONE GIBT ES HAUFENWEISE EXZELLENT TITEL. WIR BIETEN EUCH EINE KLARE ÜBERSICHT DER SOFTWARE-HITS, DIE IN KEINER SAMMLUNG FEHLEN DÜRFEN.

play RATING

play Rating	100-91% =	★★★★
play Rating	90-81% =	★★★★
play Rating	80-71% =	★★★
play Rating	70-61% =	★★

PLAYSTATION 1

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Activision



Das tadellose Gameplay, die unzähligen Tricks, die gute Grafik, der geniale Soundtrack sowie ein umfangreicher Park-Editor, der für immer neue Kurse sorgt, garantieren zusammen fast endlosen Spielspaß. Wohin das Auge auch blickt, schmücken Graffiti die Umgebung. Dieser Titel gehört in jede gut sortierte PS2-Spiele-Sammlung.

CHRONO CROSS

Square



Eine Koryphäe im RPG-Sektor ist Chrono Cross auf alle Fälle. Durch seine immense Farbvielfalt, seine packende Story, die ausgefallenen, sympathischen Charaktere, das eingängige und zugleich innovative Kampfsystem, sowie den absolut eingängigen Soundtrack weiß Squares Geniestreich auch den anspruchsvollen Spieler zu begeistern.

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
-------	------------	---------	------------

Action-Adventure

1. Metal Gear Solid	KCEE	★★★★	play 03/99
2. Soul Reaver	Eidos	★★★★	play 07/99
3. Syphon Filter 3	SCEE	★★★★	play 12/01

Adventure

1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★	play 12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★	play 12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	★★	play —/—

American Football

1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NFL Blitz	KCEE	★★★★	play 02/00
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★	play 10/98

Basketball

1. NBA Live 2000	Electronic Arts	★★★★	play 12/99
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NBA Live '99	Electronic Arts	★★★★	play 01/99

Beat 'em Up 2D

1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	★★★	play 03/99
2. X-Men: Mutant Academy 2	Activision	★★★	play 10/01
3. X-Men: Mutant Academy	Activision	★★★	play 09/00

Beat 'em Up 3D

1. Ehrgeiz	Square	★★★★	play 02/99
2. Tekken3	Namco	★★★★	play 08/98
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	★★★★	play 04/99

Boxen

1. Box Champions 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
2. Ready 2 Rumble Boxing	KCEE	★★★	play 01/00
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★	play 01/99

Denkspiel/Geschicklichkeit

1. Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames	★★★★	play 09/01
2. You don't know Jack	Take 2 Interactive	★★★★	play 04/01
3. Crash Bash	SCEE	★★★★	play 12/00

Eishockey

1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NHL Rock The Rink	Electronic Arts	★★★★	play 06/00

F1 Racing

1. Formel Eins 2001	SCEE	★★★★	play 10/00
2. F1 Racing Championship	Ubi Soft	★★★★	play 09/00
3. Formel Eins 2000	SCEE	★★★★	play 11/99

Flipper

1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★	play 02/98
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★	play 01/00
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★	play 02/99

Fun-Racer

1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★	play 11/99
2. Speed Freaks	SCEE	★★★★	play 09/99
3. Walt Disney World: Magical Racing Tour	Disney Interactive	★★★	play 05/00

Fun-Sport

1. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	★★★★	play 09/00
2. Thrasher: Skate and Destroy	Take2 Interactive	★★★★	play 01/00
3. Cool Boarders 3	SCEE	★★★★	play 11/98

Fußball

1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★	play 11/99
2. ISS Pro Evolution	KCEE	★★★★	play 02/00
3. ISS 2000	KCEE	★★★★	play 12/00

Future-Racer

1. wipEout 2097	Psygnosis	★★★★	play 02/98
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★	play 09/99
3. Rollcage	Psygnosis	★★★★	play 02/99

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
-------	------------	---------	------------

Golf

1. Everybody's Golf 2	SCEE	★★★★	play 06/00
2. Everybody's Golf	SCEE	★★★	play 06/98
3. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★	play 12/99

Jump 'n Run 2D

1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★★	play 07/98
2. Skull Monkeys	DreamWorks Interact.	★★★★	play 02/98
3. The Wild 9	Interplay Productions	★★★★	play 09/98

Jump 'n Run 3D

1. Spyro 3: Year Of The Dragon	SCEE	★★★★	play 11/00
2. 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 McRae 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. Indiziert	Electronic Arts	★★★★	play 11/00
3. Alien: Die Wiedergeburt	Electronic Arts	★★★★	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

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION

DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de



Achtung, Preis-Schocker:

3x DVD VISION für nur 5 €

> **Ihre Heftvorteile:**

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

> **Service für ganz Schnelle:**

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

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

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

E-Mail: abo@dvdvision.de

Internet: www.dvdvision.de

Wichtig: Bitte unbedingt Bestellnummer
DVE 014 angeben!

Test ohne Risiko: Sie zahlen nur 5 € für drei Ausgaben und erhalten Ihre DVD VISION pünktlich vor dem Erscheinungstermin geliefert! Nur wenn wir 14 Tage nach Eintreffen der dritten DVD VISION-Ausgabe nichts von Ihnen hören, setzen wir die monatliche Frei-Haus-Lieferung zum Jahres-Vorzugspreis von 33,60 € (2,80 € statt 3,00 € pro Ausgabe) fort.

Jetzt testen oder jeden Monat am Kiosk holen!

Heiko Strobel

KINO @ HOME

WUNDERBARE KINOWELT. DANK DES INTEGRIERTEN DVD-PLAYERS BEI DER PLAYSTATION2 KANN MAN DAS JOYPAD AUCH RUHIG MAL ZUR SEITE LEGEN, UM BEI EINEM NETTEN FILMCHEN ZU ENTSPANNEN. IN DEN FOLGENDEN MONATEN WERDEN WIR EUCH DAS MEDIUM DVD ETWAS NÄHER BRINGEN UND EUCH EINEN EINBLICK IN DAS RASEND WACHSENDE ANGEBOT AN HOCHKARÄTIGEN MOVIES VERSCHAFFEN. FILM AB!



SO BEWERTEN WIR

DVD-TEST

Unsere erste Testnote setzt sich aus drei Komponenten zusammen:

Story

Spannung bis zur letzten Sekunde oder gähnende Langeweile? Wir überprüfen, was diesen Film sehenswert macht.

Bild

Dropouts, Komprimierungsartefakte oder verwaschene Farben - eine brillante Bildqualität ist nicht immer selbstverständlich.

Ton

Akustische Effektorgie oder Lauschkiff? Dolby Digital ist nicht immer ein Garant für perfekten Klang.

DVD-EXTRAS

Die zweite Testnote bezieht sich voll und ganz auf die Ausstattung des Films. Dazu zählen unter anderem Filmtrailer, Making of's, Dokumentationen, Audiokommentare und noch vieles mehr. Eine stattliche Menge an Bonusmaterial darf auf einer vernünftigen DVD nicht fehlen.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Der DVD-Markt boomt

Und dieser Boom beschränkt sich nicht auf den Aufwärtstrend der silbernen Scheiben selbst. Die gesamte Branche rund um den Silberling wächst enorm an. Allein der Absatz von Receivern mit integriertem DVD-Laufwerk werde sich dieses Jahr, ähnlich wie jener der Stand-Alone-Player, verdoppeln. Man erwartet Verkäufe von mehr als 300.000 Geräten.

Auch Fernsehapparate mit eingebauter DVD-Abspielmöglichkeit sind im Kommen. Spekuliert wird hier zwar nur auf etwa 15.000 abgesetzten Geräte im Jahr 2002, aber eine Steigerung von über 300 Prozent im nächsten Jahr wird erwartet. Zu dem Erfolg tragen wohl auch die Spielkonsolen PlayStation2 und Xbox mit ihren integrierten DVD-Laufwerken bei. Sie bieten die Möglichkeit, dieses Medium einer breiteren Masse zugänglich zu machen.

DIE ULTIMATIVE „STAR TREK“-BOX IM EXTRAVAGANTEN DESIGN

Ist es nun die Krönung für Sammler oder einfach nur „Abzocke“ der Hersteller? Sicherlich werden sich gerade Trekkies über die neue Box ärgern. Denn wahre Fans haben längst alle neun DVDs entweder einzeln oder in den bereits erhältlichen Dreier-Boxen daheim im Regal stehen. Und etwas Neues wird man mit dieser Box auch nicht kriegen - außer einem genialen Verpackungs-Design. Die Nachbildung des Enterprise-Shuttles „Galileo“ (aus Pappkarton) bietet Platz für zehn DVDs. Bereits enthalten sind die bislang erschienenen neun Kinofilme, ein weiterer Platz wurde freigelassen für den zehnten Teil „Star Trek: Nemesis“ (US-Kinostart 12.12.2002, Deutschland 2.1.2003).

Bei den Filmen handelt es sich jeweils um die ganz normalen DVD-Versionen. Lediglich bei „Star Trek: Der Film“ wurde die Director's Edition beigelegt. Alles in allem kann man die Box nur Einsteigern empfehlen, die sowieso geplant hatten, sich die „Star Trek“-Kinofilme zuzulegen. Und der Preis von 120 Euro ist nun wirklich ein Schnäppchen.

„Star Trek I: Der Film“ - Director's Edition -

Diese Version bietet fette Extras und eine um sieben Minuten verlängerte Fassung des Films. Das alles ist nur ein schnell zusammengeschustertes „Star Trek“-Aufguss.

„Star Trek II: Der Zorn des Khan“

Sehenswerter Film, Sound und Bild nur durchschnittlich. Lediglich ein Trailer als Bonus-Material.

„Star Trek III: Auf der Suche nach Mr. Spock“

Leonard Nimoy's (Spock) erster Auftritt als Regisseur. Bild und Ton ordentlich, dafür aber null Extras.

„Star Trek IV: Zurück in die Gegenwart“

Wohl das Highlight der „Star Trek“-Filme. Film ist top, technisch allerdings gerade mal Durchschnitt.

„Star Trek V: Am Rand des Universums“

Gewöhnungsbedürftige „Star Trek“-Kost. Einer der schwächsten Streifen in dieser Box. Technisch wie gewohnt nur Mittelmaß.

„Star Trek VI: Das unentdeckte Land“

Nicht nur Fans zu empfehlen. Die Geschichte gehört zu den Besseren und der Ton kann sich auch hören lassen.

„Star Trek: Treffen der Generationen“

Bild und Ton endlich mal ordentlich, dafür wieder ohne Extras. Filmhandlung auch nur durchschnittlich.

„Star Trek: Der erste Kontakt“

Eine der Besten unter den neun Scheiben. Klares Bild und guter Sound. Als Extras nur der obliquatorische Trailer und ein Teaser.

„Star Trek: Der Aufstand“

Die Story driftet gelegentlich ins Abstruse ab. Technisch gesehen ist die DVD sehr gelungen, das Bonusmaterial ist erbärmlich.



ICE AGE

20th Century Fox –
USA 2002 – ca. 78 min.



Das einzig wirklich große Manko dieses Filmes ist, dass er mit lediglich 78 Minuten etwas zu kurz geraten ist.



Genre	Animation
Regie	Chris Wedel
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ohne Altersbeschränkung
Preis	ca. € 25

DVD-TEST

8

DVD-EXTRAS

8

Chris Wedel



Der Regisseur und „Oscar“-Preisträger war als Mitbegründer und Vizepräsident der Kreativabteilung der Blue Sky Studios maßgeblich an der Charakter-Animation von Sid und Co. beteiligt. Als treibende Kraft der Firma ist es ihm zu verdanken, dass Blue Sky zu den führenden Studios zählt und dass „Ice Age“ mit einem Einspielergebnis von 366 Mio. US-Dollar ein Erfolg war.

Der Zauber von Ice Age setzt gleich zu Beginn ein. In einem Intro sieht man das Urzeit-Eichhörnchen Scrat bei seinen kläglichen Versuchen, eine kleine Nuss im ewigen Eis zu vergraben. Als es dann endlich eine Stelle gefunden hat, entsteht durch den Druck ein gewaltiger Riss im Eis – ganze Gletscher geraten plötzlich in Bewegung. Und mitten drin – natürlich Scrat. Auch im weiteren Verlauf des Films wird der kleine prähistorische Nager Gastauftritte haben, in denen er immer wieder vergebens versucht, seine Nuss zu vergraben.

Die beiden Hauptfiguren

des Films treffen wie zufällig aufeinander. Es steht die alljährliche Flucht vor dem ewigen Eis an. Das Faultier Sid wurde mal wieder absichtlich vergessen. Als Sid sich dann noch mit zwei ausgewachsenen Nashörnern anlegt, bleibt ihm schließlich nur die Flucht. Dabei trifft er auf das Mammut Manfred, das ihn davor bewahrt, eine gehörige Tracht Prügel einzustecken. Aber auch Manny ist alleine. Im Gegensatz zu Sid allerdings freiwillig. Das Faultier weicht seinem großen Begleiter fortan nicht mehr von der Seite.

Als das ungleiche Duo später auf ein Menschenkind stößt, wollen die beiden das Kleine zu seinen Eltern zurückbringen. Was sie nicht wissen, ist, dass Säbelzahn tiger Diego eben dieses Kind seinem Rudel-

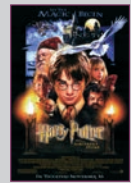
führer Soto zum Mittagessen servieren soll. Der durchtriebene Diego schließt sich also unter falschem Vorwand der Gruppe an und plant einen fieslen Hinterhalt. Auf der Suche nach den Eltern des Kindes stolpert die bunte Truppe von einem haarsträubenden Abenteuer ins nächste und lernt sich dabei immer besser kennen...

Wie man es von einer digitalen Produktion erwarten kann, gibt es hier durchwegs ein gestochen scharfes Bild. Auch kleinste Details, wie etwa einzelne Haare der Urzeit-Viecher, sind klar zu erkennen. Dem Ton fehlt es, im Gegensatz zu dem der englischen Originalspur, am nötigen Tiefbass-Fundament. Räumlichkeit und Effekte liegen hingegen auf Top-Niveau.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Harry kommt zurück...



...und diesmal bricht der kleine Zauberer Harry Potter bereits im Vorfeld alle Rekorde. In England hat der Vorverkauf zu „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“ begonnen. Nach ein paar Tagen waren bereits 30.000 Eintrittskarten vergeben. Damit entwickelt sich der Vorverkauf bereits besser als im vergangenen Jahr.

Jede Frau braucht 'nen Mann

Und wenn auch nur als Double. Angelina Jolie hat für den neuen „Tomb Raider“-Film ein männliches Double. Um authentisch zu wirken, muss der Stuntman mit falschen Brüsten durch die Gegend hüpfen. Doch damit nicht genug: Um die unvermeidliche Beule in der Hose zu verbergen, musste sich das Lara-Croft-Double sein wertvollstes Stück wegbinden lassen.

Next-Generation-Spielberg

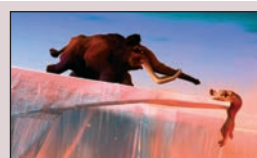


Steven Spielbergs Sohn hat seinen ersten Film gedreht. Der 17-jährige Max befindet sich allerdings noch auf Amateurfilmer-Niveau. Sein erster Kurzfilm „Snap Shot“ wurde im Rahmen eines vierwöchigen Kurses der New York Film Academy gedreht. Aber mit seinem Nachnamen und den guten Beziehungen seines Vaters dürfte der Filius bestimmt auch ein ernsthaftes Projekt bekommen.

EXTRAS

Audiokommentar von Regisseur Chris Wedel, „Pleiten und Panzen“-Special, Scrat-Specials: „Scrats neue Abenteuer“ und „Scrats Enthüllungen“, unveröffentlichte Szenen, Multi-Angle-Se-

quenzen, internationale Clips, diverse Blue-Sky-Featureetten, Making of, Kurzfilm „Bunny“ mit zuschaltbarem Regiekommentar, Trailer, interaktive Charakter-Galerie.



PLAY TIPP

„Mighty Ducks“-Dreierpack

Mighty Ducks 1: Das Superteam



Eine chaotische Bande auf heißen Kufen. Sie haben keinerlei Ambitionen und absolut Null Bock auf Action. Sie sind der reinste Alptraum für G. Bombay, den Trainer. Und der kennt nur eines: gewinnen! Es wird ein harter Job, aus den gewohnheitsmäßigen Verlierern ein unschlagbares Team zu formen: die Mighty Ducks.

ca. 99 min. — Buena Vista — ohne Altersb.

Mighty Ducks 2



Die Ducks sind an der Spitze angekommen und müssen nun ihr Land bei den Junior Goodwill Games in L.A. vertreten. Doch in Kalifornien steht den Ducks alles andere als der Sinn nach Training — im Gegensatz zur Konkurrenz. Gordon muss ein weiteres Mal aus dem Haufen ein schlagkräftiges Team machen.

ca. 102 min. — Buena Vista — ohne Altersb.

Mighty Ducks 3: Jetzt mischen sie die Highschool auf



Gerade als sich die Ducks auf den ersten Schultag vorbereiten, erhalten sie ein Schreiben von ihrem Ex-Coach Bombay. Der neue Trainer soll partout keinen Spaß verstehen. Als zudem die Gewinnsträhne abreißt, stehen sie kurz vor dem Rausschmiss. Werden sie ihre alte Form wiederfinden?

ca. 99 min. — Buena Vista — ab 6 J.

THE MAJESTIC



In „The Majestic“ erleben wir mal einen ernsthaften Jim Carrey, der beweisen will, dass er nicht nur Fratzen schneiden kann.

	Genre	Drama
	Regie	Frank Darabont
	Bildformat	1.85:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD, Spanisch 5.1 DD
	FSK	ab 6 Jahren
	Preis	ca. € 25

Im Hollywood der 50er-Jahre ist der aufstrebende Drehbuchautor Peter Appleton (Jim Carrey) auf der schwarzen Liste des Komitees für anti-amerikanische Umtriebe gelandet. Sein bisheriges Leben ist damit am Ende. Das Filmstudio kündigt seinen Vertrag und seine Liebste lässt ihn fallen wie eine heiße Kartoffel. Peter besüßt sich frustriert und landet mit seinem Auto in einem Fluss. Als er wieder zu sich kommt, findet er sich am Strand des beschaulichen Städtchens Lawson wieder. Allerdings kann er sich an

nichts mehr erinnern. Weder an sein bisheriges Leben, noch an seinen Namen. Kinobesitzer Harry Trimble (Martin Landau) meint aber, in ihm seinen im Krieg verschollenen Sohn Luke wiederzuerkennen. Und so wird kurzerhand aus Peter Appleton Luke Trimble. Die Rückkehr in seine alte Heimat lässt die ganze Stadt aufblühen. Als sich das vermeintliche Vater-Sohn-Gespinn an die Renovierung des Familienkinos „The Majestic“ macht, kommen Peters Erinnerungen an das Leben vor dem Unfall langsam zurück...

DVD-TEST 6

DVD-EXTRAS 3

MULHOLLAND DRIVE



Wahrlich kein Film für die leichte Unterhaltung zwischendurch. Man wird sich auch noch Tage später darüber Gedanken machen.

	Genre	Thriller
	Regie	David Lynch
	Bildformat	1.85:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD/5.1 dts/2.0 Stereo, Englisch 5.1 DD
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. € 18

„Mulholland Drive“ ist mit Sicherheit ein Film, den man erst beim zweiten Mal anschauen kapiert — wenn überhaupt. Die erfolglose Schauspielerin Diane gibt aus Eifersucht den Mord an ihrer Freundin Camilla in Auftrag. Diese überlebt das Attentat durch einen Zufall, verliert allerdings dabei ihr Gedächtnis. Ziellos umherirrend, findet sie schließlich in einer leer stehenden Wohnung Unterschlupf. Kurz darauf taucht noch eine weitere junge Dame auf: Betty Elms, die von Kanada angereist ist, um in Hollywood als Schauspiel-

erin ihr Glück zu suchen. Camilla, die sich fortan Rita nennt, und die geheimnisvolle Fremde teilen sich von nun an ein Haus. Der gut herzigen und stets hilfsbereiten Betty gelingt sogar mit einer Glanzleistung der Eintritt in die Filmwelt. Bei Ermittlungen rund um Ritas verlorene Identität stoßen die beiden auf mehr Fragen als Antworten. Die diversen Handlungsstränge beginnen sich ineinander zu verstricken. Identitäten werden austauschbar und ein mysteriöser Schlüssel kündigt von verborgenen Wahrheiten...

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 5

SHOWTIME



Trey (Eddie Murphy) hat stets nur Unsinn im Kopf, sehr zum Missfallen des genervten Mitch Preston (Robert De Niro).

	Genre	Action
	Regie	Tom Dey
	Bildformat	2.35:1 (16:9)
	Audio	Deutsch 5.1 DD, Engl. 5.1 DD, Spanisch 5.1 DD
	FSK	ab 16 Jahren
	Preis	ca. € 23

Der humorlose Detective Mitch Preston ist kein Mann der großen Worte. Ganz anders Officer Trey Sellers, der sowieso nur Polizist geworden ist, weil es mit der Schauspielerei nicht geklappt hat. Undercover arbeitet Mitch seit Monaten daran, einen Drogendealer zu sprengen. Als es dann endlich so weit ist, stolpert Trey ahnungslos hinzu und vermässelt die ganze Geschichte. Ziemlich angepisst und frustriert schießt der knallharte Detective Preston eine Kugel auf eine Kamera der inzwischen eingetrudelten Journalisten. Am nächs-

ten Tag erscheint natürlich Mitchs Bild in allen Tageszeitungen, was kein gutes Licht auf die Polizei wirft. Die TV-Produzentin Chase Renzi wittert einen Quotenknüller und überredet Mitchs und Treys Vorgesetzten zu einer Live-Reality-Show, um das angeknackste Image wiederherzustellen. Die beiden sollen fortan im Team arbeiten, während ihnen eine Fernseh-Crew auf Schritt und Tritt folgt. Mitch hasst Reporter — und Witzfiguren wie Trey hasst er noch mehr. Für Trey hingegen erfüllt sich ein Traum. Endlich vor der Kamera. It's Showtime!

DVD-TEST 7

DVD-EXTRAS 4

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

November 2002		
Titel	Anbieter	vor. Release
101 DALMATINER: TEIL 2	Buena Vista	21. November
11. SEPTEMBER	Paramount Home Ent.	09. November
666: TRAU KEINEM MIT DEM DU SCHLÄFST	BMG Video	18. November
A STAR IS BORN (1954)	Warner Home Video	November
ALEJANDRO SANZ: UNPLUGGED	Warner Vision	11. November
ANGEL: JÄGER DER FINSTERNIS (Season 2 Box 1)	20th Century Fox	21. November
ASTERIX BEI DEN BRITEN	Kinowelt Home Ent.	05. November
BAND OF BROTHERS	Warner Home Video	November
BESTSELLER	20th Century Fox	21. November
BLACKBOX BRD	Warner Home Video	November
BLADE 2	Warner Home Video	21. November
BOOMERANG	Paramount Home Ent.	07. November
BUFFY IM BANN DER DÄMONEN (Season 5 Box 1)	20th Century Fox	21. November
CASPER TRIFFT WENDY	20th Century Fox	21. November
CASPER: WIE ALLES BEGANN	20th Century Fox	21. November
CHARLIE UND DAS RENTIER	Universal Pictures	14. November
CLASS	20th Century Fox	21. November
CRAIG DAVID: OFF THE HOOK	Warner Vision	11. November
CRIME IS KING	Warner Home Video	November
DAS REICH UND DIE HERRLICHKEIT	Concorde Home Ent.	06. November
DAS WUNDER IN DER 8. STRASSE	Universal Pictures	07. November
DAVID CASSIDY: LIVE	Warner Vision	18. November
DEAD AWAKE: DER TOD SCHLÄFT NIE	Columbia	05. 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 MANN, DER KÖNIG SEIN WOLLTE	Columbia	05. November
DER TOD UND DAS MÄDCHEN	Concorde Home Ent.	06. November
DIE 10 REGELN DER LIEBE	Columbia	19. November
DIE ABENTEUER VON HUCK FINN	Buena Vista Home Ent.	November
DIE GEHEIMNISVOLLE INSEL	Columbia	05. November
DJE GROSSE ZAUBERSCHULE FÜR JUNGE TALENTE	VCL	07. November
DIE KLAVIERSPIELERIN	Eurovideo	06. November
DIE MUPPETS SCHATZINSEL	Buena Vista Home Ent.	November
DIE MUPPETS WEIHNACHTSGESCHICHTE	Buena Vista Home Ent.	November
DIE UNENDLICHE GESCHICHTE	BMG Video	18. November
DINOTOPIA	BMG Video	04. November
DISNEY'S ZAUBERHAFT WEIHNACHTSZEIT	Buena Vista	21. November
DONNA LEON: NOBILTÄ/IN SACHEN SIGNORA BRUNETTI	BMG Video	18. November
DRUGSTORE COWBOY	20th Century Fox	21. November
DUNSTON ALLEIN IM HOTEL	20th Century Fox	21. November
E.T.: 20TH ANNIVERSARY EDITION	Universal Pictures	07. November
ERIC CLAPTON: ONE MORE CAR, ONE MORE RIDER	Warner Vision	11. November
EVITA	Paramount Home Ent.	07. November
FERNGULLY: CHRISTA UND ZAKS ABENTEUER IM REGENWALD	20th Century Fox	21. November
FIREFOX	Warner Home Video	November
FROM HELL	20th Century Fox	07. November
FUTURAMA (Season 2 Box)	20th Century Fox	07. November
GEFÄHRLICHE FREUNDIN	20th Century Fox	21. November
GOTTES VERGESSENE KINDER	Paramount Home Ent.	07. November
HARDBALL (Verleih)	Paramount Home Ent.	14. November
HEAVENLY CREATURES	BMG Video	04. November
HITCHCOCK-COLLECTION (5 DVDs)	Eurovideo	06. November
ICH BIN SAM	Warner Home Video	November
IST SIE NICHT WUNDERBAR?	Paramount Home Ent.	07. November
JAMES BOND: MONSTERBOX (19 DVDs + 1 Sampler DVD)	20th Century Fox	11. November
JEEPERS CREEPERS	VCL	07. November
JFK D.C.	Warner Home Video	November
JIMMY NEUTRON	Paramount Home Ent.	07. November
JOOLS HOLLAND: 10 YEARS LATER	Warner Vision	11. November

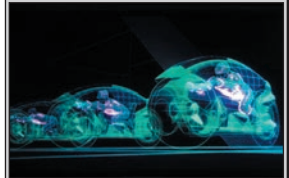
November 2002		
Titel	Anbieter	vor. Release
JUNIORS FREIER TAG	20th Century Fox	21. November
KERMIT: DER FROSCHE	Columbia	05. November
KOPFGELD (Special Edition)	Buena Vista Home Ent.	November
LA DOLCE VITA	BMG Video	18. November
LONG TIME DEAD	Universal Pictures	28. November
MACH'S NOCH EINMAL SAM	Paramount Home Ent.	07. November
MANNEQUIN	20th Century Fox	21. November
MARILYN MANSON: GUNS, GODS & GOVERNMENT	Eagle Vision	04. November
MIGHTY DUCKS 1: DAS SUPERTTEAM	Buena Vista Home Ent.	November
MIGHTY DUCKS 2	Buena Vista Home Ent.	November
MIGHTY DUCKS 3: JETZT MISCHEN SIE DIE HIGH SCHOOL AUF	Buena Vista Home Ent.	November
MIGUEL BOSE: LOS VIDEOS	Warner Vision	11. November
MUHAMMED ALI: DER GRÖSSTE	Warner Vision	11. November
NACHTS IM PARK	Highlight	30. November
NEW ORDER: LIVE AN FINSBURY PARK	Warner Vision	18. November
NICHT NOCH EIN TEENIE FILM (Special Edition)	Columbia	05. November
NIKOLAUS UND ALEXANDRA	Columbia	05. November
NOBODY'S FOOL	BMG Video	18. November
OVERKILL: WRECKING EVERYTHING...	Eagle Vision	18. November
P.O.D.: STILL PAYIN' DUES	Warner Vision	11. November
PERFECT WORLD	Warner Home Video	November
PIRANHAS	20th Century Fox	21. November
PIRATEN	Concorde Home Ent.	06. November
PLÖTZLICH IM LETZTEN SOMMER	Columbia	05. November
QUEEN OF THE DAMNED	Warner Home Video	14. November
RAMONES: WE ARE OUTTA HERE	Eagle Vision	04. November
ROY ORBINSON: LIVE AT AUSTIN CITY LIMITS	Eagle Vision	04. November
SANTA CLAUSE	Buena Vista Home Ent.	November
SCOOBY DOO: DER FILM	Warner Home Video	November
SCOOBY DOO: DER FILM	Warner Home Video	November
SCOOBY DOO: DIE UNHEIMLICHSTEN FÄLLE	Warner Home Video	November
SEX AND THE CITY (Season 3 Box)	Paramount Home Ent.	07. November
SHE'S HAVING A BABY	Paramount Home Ent.	07. November
SINGIN' IN THE RAIN	Warner Home Video	November
SPION WIDER WILLEN (Verleih)	Highlight	07. November
STAINED: MTV UNPLUGGED	Warner Vision	25. November
STAR TREK 2 (Special Edition)	Paramount Home Ent.	07. November
STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Season 5 Box)	Paramount Home Ent.	04. November
STAR WARS EPISODE 2: ANGRIFF DER KLONKRIEGER	20th Century Fox	28. November
STARDATE KOMMANDO SG-1: DVD 23	20th Century Fox	07. November
SUNSET: DÄMMERUNG IN HOLLYWOOD	Columbia	05. November
SUPERMAN 2: ALLEIN GEGEN ALLE	Warner Home Video	November
SUPERMAN: DER FILM (Special Edition)	Warner Home Video	November
TARAN UND DER ZAUBERKESSEL	Buena Vista Home Ent.	24. November
THE CLAIM: DAS REICH UND DIE HERRLICHKEIT	Concorde Home Ent.	06. November
THE CORRS: THE BEST OF THE CORRS	Warner Vision	18. November
THEATER DES GRAUENS	20th Century Fox	21. November
TIM BURTON'S NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS	Buena Vista Home Ent.	November
TOM JONES: LIVE AT CARDIFF CASTLE	Warner Vision	11. November
TOP SECRET	Paramount Home Ent.	07. November
TWIN PEAKS (Season 1 Box)	Paramount Home Ent.	07. November
UNFORGIVEN (Special Edition)	Warner Home Video	November
USHER: EVOLUTION 8701 – LIVE IN CONCERT	Eagle Vision	04. November
ZULU	Paramount Home Ent.	07. November

Dezember 2002		
Titel	Anbieter	vor. Release
40 TAGE 40 NÄCHTE	Universal Pictures	12. Dezember
DAS LETZTE EINHORN	Concorde Home Ent.	04. Dezember
IN THE BEDROOM	Universal Pictures	12. Dezember
IM ZEICHEN DER LIBELLE	Buena Vista	05. Dezember

PLAY TIPP

Bereits im Handel

Tron - Deluxe Edition



Als das Computer-Genie Flynn von Ed Dillinger seiner Software beraubt wird, versucht er, den Diebstahl zu beweisen und dringt in Dillingers Computernetzwerk ein. Doch dessen Master Control Programm (MCP) transferiert Flynn bei seinem Hackversuch mitten hinein in die digitale Welt des Cyberspaces.

ca. 92 min. – Buena Vista – ab 12 J.

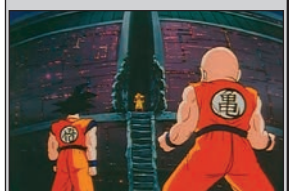
Dragonball Z: Rache für Freezer



Nach dem glorreichen Sieg über Freezer, kehrt Son-Goku zurück auf die Erde. Fortan möchte er ein ruhiges Leben genießen. Doch unverhofft kommt oft. Und so entwickelt sich ein normaler Camping-Ausflug zum Kampf auf Leben und Tod. Freezers Bruder ist aufgetaucht und will Rache.

ca. 47 min. – Polyband – ab 12 J.

Dragonball Z: Super-Saiyajin Son-Goku



Ein monströser Asteroid ist auf Kollisionskurs mit der Erde. Son-Goku und Kuririn schaffen es dennoch, den Himmelskörper von seinem tödlichen Kurs abzubringen. Wie sich herausstellt, befindet sich das Raumschiff des Namekianers Lord Slug auf dem riesigen Felsbrocken. Sie haben es auf die Erdsourcen abgesehen...

ca. 52 min. – Polyband – ab 12 J.

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

+++ VORSCHAU 12/02 ++

www.playplaystation.com

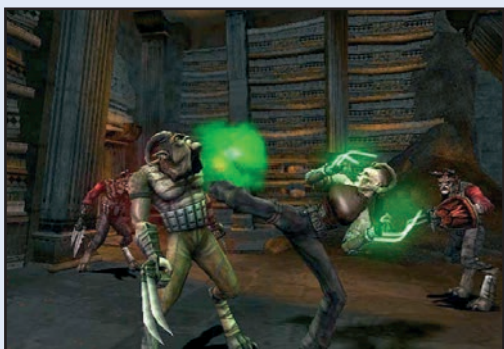
PS2-SPIELE

DER SUPERLATIVE!

ANGETESTET!

PS2

PRIMAL

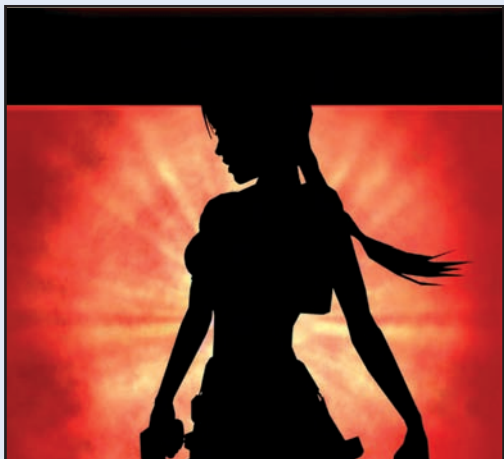


Hitverdächtig! Dämonische Frauenpower im genialen Action-Adventure von Sony.

IM TEST!

PS2

TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS



Videospiel-Ikone, Sex-Symbol, Film-Star: Lara Croft in ihrem PS2-Debüt!

TEST! TATORT LONDON

PS2

THE GETAWAY



Millionen-Seller oder Millionen-Flop? Hausdurchsuchung beim Gangster-Epos von Sony Computer Entertainment Europa.

TEST! GUTEN MORGEN, MONEYPENNY!

PS2

JAMES BOND: NIGHTFIRE



Wodka-Martini. Geschüttelt, nicht gerührt! Cineastischer Ego-Shooter mit Bond-Autos, Bond-Girls und Bond-Bösewichtern.

DIE ADLER FLIEGEN WIEDER!

PS2

RTL SKISPRINGEN 2003

Wintersport made in Germany!

+++NOCH MEHR 5-JAHRE-PLAY-AKTIONEN+++GEWINNEN+++ACTION+++

VORSCHAU 12/02 ++ VORSCHAU 12/02 +

Komplettlösungen zu GTA Vice City & Das Ding

TEST! SEX, DROGEN, PLAYSTATION2!

PS2

GTA VICECITY



Leichte Mädchen, schwere Jungs, harte Drogen: Der Ausflug in das frivole Paradies der Kleinkriminellen und der richtig dicken Fische.

TEST! COMEBACK DES JAHRES!

PS2

TONYHAWK4



Rekordhalter. Vert-Messias. Skateboard-Botschafter. Tony Hawk und seine Kollegen kehren nach einjähriger Abstinenz auf den PS2-Skateplatz zurück.

IM TEST!

PS2

Harry Potter und die Kammer des Schrecks



Trouble in Hogwarts! Der Test-Hokuspokus mit Harry, Hermine, Ron und dem Nimbus 2000!

PS2-Spiele

PS2

Devil May Cry 2, Contra: Shattered Soldiers, Shinobi, SOS: Final Escape, Tom Clancy's Ghost Recon, WRC II Extreme, Wreckless: The Yakuza Missions, Ape Escape 2, Jurassic Park: Project Genesis, Club Football: FC Bayern München, Club Football: Borussia Dortmund, Club Football: Hamburger SV, Mortal Kombat: Deadly Alliance, BMX XXX u.v.m...

kompetent und informativ wie immer

play 12/02

NICHT VERGESSEN!

play im ABO!

+ Superprämien

+ immer pünktlich und frei Haus geliefert

+ nur €3,20 statt €3,50 im Einzelverkauf

ist ab **25. November** überall erhältlich

play CHARTS

Leser-, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP 5

schickte uns diesmal:

Trish Deniz Beyduz Yasan
20 Jahre, aus Dortmund

1.	Devil May Cry	PlayStation2
2.	Dead or Alive 2	PlayStation2
3.	Final Fantasy 8	PSone
4.	Tekken Tag Tournament	PlayStation2
5.	Silent Hill 2	PlayStation2

...und was wird in der
Industrie gespielt?

Marco Nier

PR Manager, Rage Software Plc.



1.	Rocky	PlayStation2
2.	Warcraft 3	PC
3.	Tekken 4	PlayStation2
4.	Gran Turismo 3: A-spec	PlayStation2
5.	Dead or Alive 3	Xbox

Händlercharts

www.amazon.de

1.	Tekken 4	PlayStation2
2.	Stuntman	PlayStation2
3.	Onimusha 2: Samurai's Destiny	PlayStation2
4.	Hitman 2: Silent Assassin	PlayStation2
5.	Conflict Desert Storm	PlayStation2
6.	Dragonball Z: Ultimate Battle 2	PSone
7.	Gran Turismo 3: A-spec	PlayStation2
8.	Medal of Honor: Frontline	PlayStation2
9.	Resident Evil Code: Veronica X	PlayStation2
10.	DTM Race Driver	PlayStation2

Amerika

1.	Madden NFL 2003	Electronic Arts	PlayStation2
2.	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	PlayStation2
3.	Final Fantasy X	Square	PlayStation2
4.	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PlayStation2
5.	Gran Turismo 3	SCEA	PlayStation2

Japan

1.	Shin Sangoku Musou 2 Mushoden	Koei	PlayStation2
2.	Project Minerva	D3 Publisher	PlayStation2
3.	Shin Sangoku Musou 2	Koei	PlayStation2
4.	Jikkyou Powerful Pro Baseball 9	Konami	PlayStation2
5.	Document of Metal Gear Solid 2	Konami	PlayStation2

www.playplaystation.com

IMPRESSUM

play PLAYSTATION

CyPress

VOGEL
Medien Gruppe

CyPress GmbH

Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (SL) (verantwortl. für den red. Inhalt)

STELLVERTRETER CHEFREDAKTEUR: Dirk Gemeinhart (DG)

LEITENDER REDAKTEUR: mArk Liebold (mL)

REDAKTION: Heiko Strobel (HS), Gunther Hruby (GH), Marc Kirzeder (MK)

KORRESPONDENT USA: Seth Kleinberg (SK)

KORRESPONDENT JAPAN: Frank Michaelis (FM)

AUTOREN: Frank Emmerling/Michael Galuschka/SupernAndré

LAYOUT: Fränk Bogon, Fränzi Hamm, Andi Unteidig

LEKTORIN: Petra Breitenbach

TITEL: Electronic Arts, Take 2 Interactive (Motiv), play (Gestaltung)

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

ANZEIGENVERKAUF: 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: Botch, Dillinger Escape Plan, Hot Water Music, blaze

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),

Jahresabonnement Schweiz 78 SFR

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.

Einzelhefte Inland und Ausland: € 3,50 + Versandkosten

Zahlung Abonnement:

Deutschland: nur an Deutsche Bank Offenburg,

(BLZ 664 700 35) Kto. 0 448 829

Österreich: nur an Bank Austria Bregenz, (BLZ 12000) Kto. 501-326674/00

Schweiz: nur an PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindungen:

Cypress GmbH

Commerzbank AG, Würzburg (BLZ 790 400 47) 694 072 00

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im

In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit

möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag

zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein

Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,

Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten

Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser

Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung,

Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-

drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte

oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur

Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München,

von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch

nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten,

so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/01) 56.704 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. 0 18 05-90 90 88 (12 Cent/Min.)

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

Abo-Fax: 0 18 05-90 90 89

Abo-E-Mail: abo@cypress.de

SPIELE-TIPPS

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Im CyPress-Wirag
erscheinen außerdem:

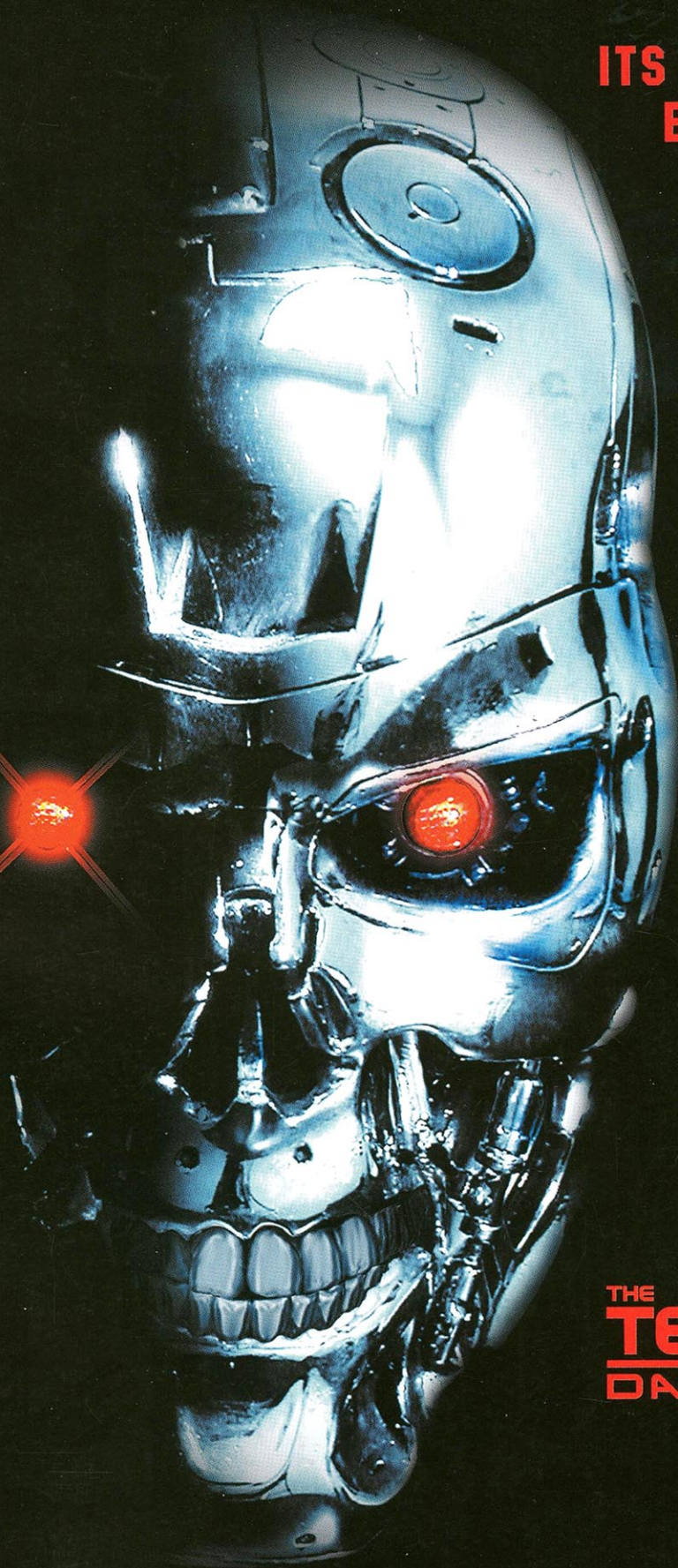


© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

ITS ALWAYS DARKEST
BEFORE THE DAWN.



THE
TERMINATOR
DAWN OF FATE™



PlayStation®2



ATARI®

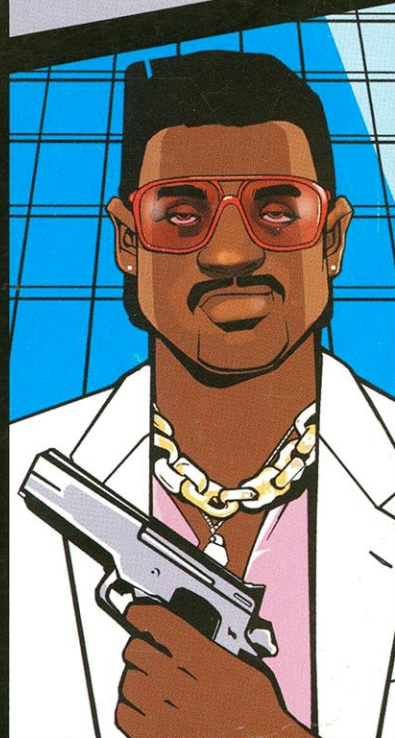
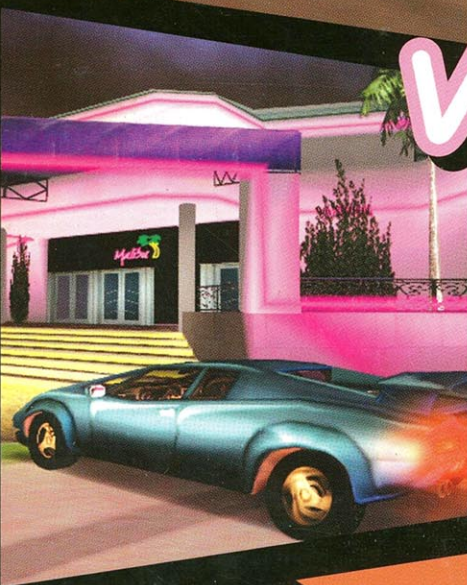
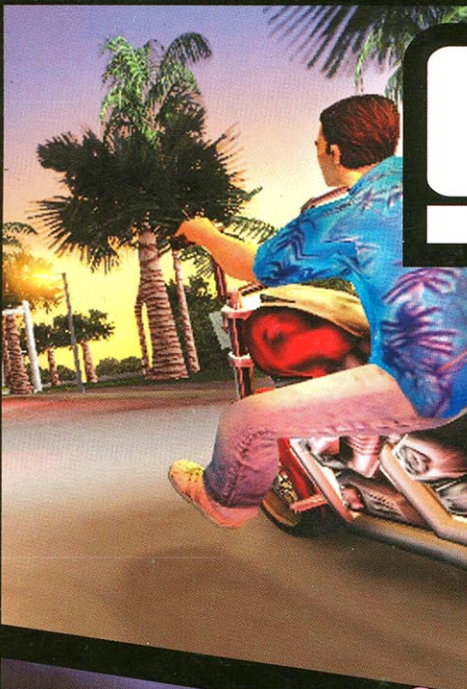
WWW.TERMINATOR-GAME.COM

WWW.INFOGAMES.DE

The Terminator: Dawn Of Fate™ © 2002 Infogrames Europe S.A. ALL RIGHTS RESERVED. Developed by Paradigm Entertainment. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Europe S.A. Published and distributed by Infogrames Europe S.A. The Terminator™ & © 1984 StudioCanal Image S.A. f/k/a Canal+ D.A. ALL RIGHTS RESERVED. Terminator is a trademark of StudioCanal Image S.A., f/k/a Canal+ D.A. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. © 2002 Infogrames.

Grand Theft Auto

Vice City



COMING SOON

WWW.VICECITY.DE



PlayStation®2



"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Rockstar North and the Rockstar North logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.

