

TONY HAWK 4
ALLE LEVELKARTEN • ALLE CHALLENGES • ALLE SECRETS

PLAYSTATION
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
NEU! DER XBOX-HIT KOMMT FÜR PLAYSTATION2!

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

01-2003
€ 3,50

www.playplaystation.com

play THE PLAY

play

THE **PLAYSTATION**
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PS2
PREVIEW

**METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE**

ALLE INFOS ZUR NEUAUFLAGE DES SUPERHITS!

PS2
TEST

THE GETAWAY

INTERAKTIVES ENTERTAINMENT-WUNDER ODER
MILLIONENSCHWERER FLOP?! IM TEST!

PS2
SPECIAL

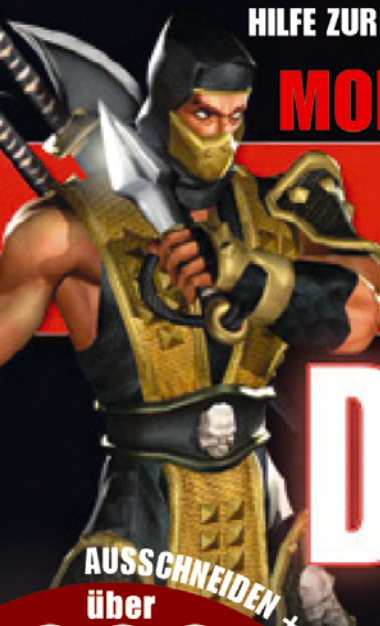
EINKAUFSFÜHRER

ÜBER 200 SPIELE IM KURZTEST! DIE ULTIMATIVE
HILFE ZUR KAUFENTSCHEIDUNG!

MORTAL KOMBAT 5

DEADLY ALLIANCE

WAHNSINN! EINE LEGENDE STAMPT
DIE KONKURRENZ GNADENLOS IN
GRUND UND BODEN!



DEVIL MAY CRY 2

EXKLUSIV ANGESPIELT!

MEHR ACTION! MEHR FEUERKRAFT! DANTES EXPLOSIVE RÜCKKEHR!

AUSSCHNEIDEN + SAMMELN
über
200 Tipps & Tricks

ALLE PÄCKCHEN IN VICE CITY ENTDECKT! CHEATS UND TIPPS ZU 007
NIGHTFIRE, RED FACTION 2 – PLUS MASSIG GAMEBUSTER/XPLÖDER-CODES!





91% "AN TONY
DIE SPITZE DES

92% "GANZ KLAR DAS BESTE TRENDSPORTSPIEL DERZEIT"
ES SPIELT SICH EINFACH GRANDIOS. "GAMEPRO 01/2003"
92% "COMEBACK DES JAHRES!
REKORDHALTER, VERT-MESSIAS,
SKATEBOARD-BOTSCHAFTER." PLAY 12/2002



PlayStation 2

Kompatibel mit der PlayStation[®]-
und PlayStation 2-Konsole.



GAME BOY ADVANCE



© 1999-2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Activision O2, Pro Skater und Sports Revolution sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2-, Xbox- und GameCube-Version durch Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der PlayStation- und Game Boy Advance-Version durch Vicarious Visions, Inc. 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.

90% „DAS DICKE PAKET AN AUFGABEN, ZAHLREICHEN
NEUERUNGEN UND FARBENFOLIER OFTIC MACHT AUCH
DEN VIERTEN TEIL ZUM PFLICHTKAUF.“ PLAYERS 01/2003

90% „SCHNELL, SPEKTAKULÄR UND EINFACH GENIAL.
SKATEN WIE IM HIMMEL!“ OPH2 01/2003

91% „FUNSPORT AM RANDE DER PERFEKTION.“ BLEN 12/2002

91% „DER GENRETHRON STEHT BIS AUF
WEITERES BEI TONY HAWK 4!“ MANIAC 01/2003

„KOMMT KEINER RAN...
SPORT-GENRES!“ PLAYZONE 01/2003

TONY HAWK'S PROSKATER 4

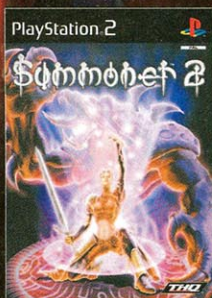
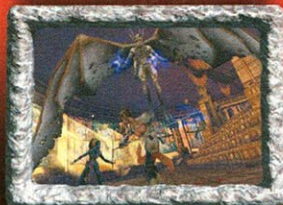
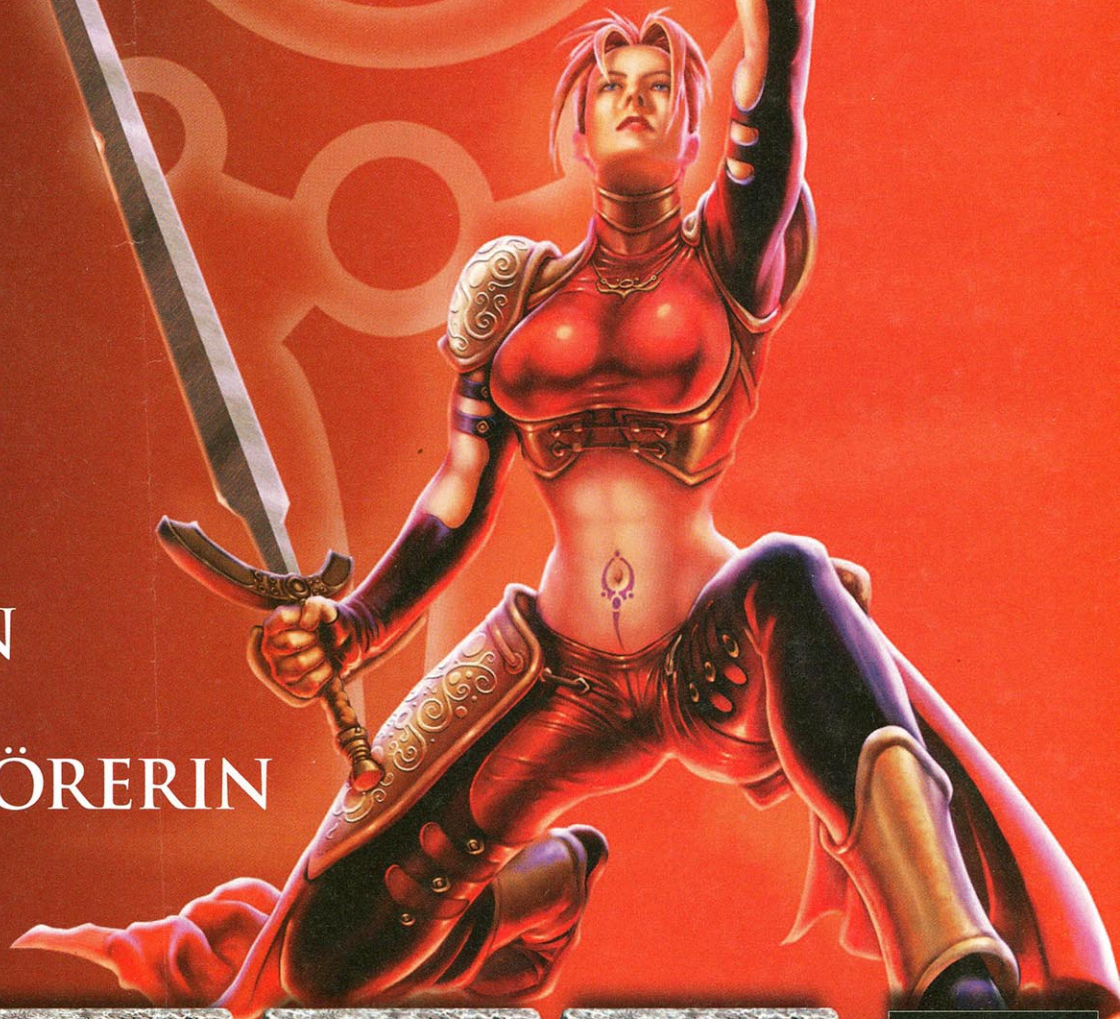


SPORTS REVOLUTION™

activision02.com

Summoner 2™

KÖNIGIN
GÖTTIN
BESCHWÖRERIN



„VOLITIONS MAMMUT-PROJEKT TRUMPFT MIT LIEBEVOLL AUSGEARBEITETEN SCHAUPLÄTZEN UND TOLLEN CHARAKTEREN AUF. EIN MUSS FÜR FANTASY-FANS MIT RPG- UND ACTION-AMBIITIONEN.“

Players 12/2002

www.thq.de



87% PLAYERS 12/2002



85% PLAY THE PLAYSTATION 11/2002



87% MAN!AC 12/2002

Summoner 2™





HAPPY NEW YEAR!

Und wieder sind 12 Monate wie im Flug an uns vorbeigezischt. Wir hoffen, ihr habt eure Silvester-Partys alle halbwegs überstanden und seid gut ins Jahr 2003 gerutscht.

Mit Spannung schauen wir aufs neue Jahr, denn bis auf einige Sequels und spärliche Vorankündigungen halten sich die Software-Hersteller noch sehr bedeckt mit ihren Aussagen. Doch die kommenden Monate werden mit Sicherheit die Besten überhaupt werden, denn das Entwicklungsniveau der PlayStation2 wird erneut ein Stückchen nach oben rutschen.

Der Software-Amok der Weihnachtsmonate hat ja bereits gezeigt, in welche Richtung wir uns bewegen. Ein Hit jagte den nächsten, was für viele jedoch eher zur Verzweiflung geführt haben dürfte. Wer soll das noch alles spielen und vor allem, wer soll das alles bezahlen können? Beschwerden sollten wir uns allerdings nicht, was könnte schöner sein, als eine Konsole zu besitzen, für die ein derartig riesiges Angebot an qualitativ hochwertiger Software existiert? Bleibt zu hoffen, dass die Hersteller nicht all ihr Pulver in den zurückliegenden acht Wochen verschossen haben und schleunigst wieder nachladen. Spätestens zur heiligen E3-Messe in Los Angeles wollen wir erneut aus den Socken gehauen werden.

An dieser Stelle wollen wir uns auch für die wahnsinnig rege Teilnahme an unserem großen Jubiläumsgewinnspiel bedanken. Volle drei Tage lang haben wir Tausende von Postkarten, Briefen und E-Mails sortiert. Auch Videokassetten mit lustigen Filmchen und viele kleine und große Ergebnisse aus der Bastelstunde erreichten unsere Redaktion. Wir waren und sind immer noch absolut begeistert davon, wie treu ihr hinter uns steht. play dankt euch nochmals von ganzem Herzen!

Noch etwas in eigener Sache: In diesem Monat wird uns die Ein-Mann-Komplettlösungs-Elite-Einheit Frank Emmerling verlassen und fortan seiner anderen großen Leidenschaft, den Filmen, fröhnen. Wir wünschen ihm viel Spaß bei seinen neuen Aufgaben, bei unseren Freunden bei der DVD Vision und salutieren ehrfürchtig vor der brillanten Arbeit, die er bei uns geleistet hat.

**yours truly
the play-team**



SPECIALSCREEN

Einkaufsführer 2002 59

ZUM HERAUSNEHMEN!

Über 200 Spiele im Kurztest!
Die ultimative Hilfe zur Kaufentscheidung.

SEITE 59 BIS 74



PLAY-GEWINNSPIEL

Rocky 19

PLAY-NEWS

Japan News 12
Meldung des Monats: 10
USA News 18
Wertungsvergleich 18

PLAY-DVD

DVD des Monats: Spider-Man 125
DVD News 124
DVD Releaselisten 127

PLAY-HARDWARE

Air Flo Controller 23
Freewave Wireless Adapter 22
XK 21 Lightgun 22
Cheatcode System 23

PRESCREEN

PlayStation2

Activision Anthology 98
ATV Offroad Fury 2 87
ATV Quad Power Racing 2 97
Bomberman Kart 98
Dakar 2 97
Dark Angel 96
Devil May Cry 2 32
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft 40

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCES.90



Geliebt, verteufelt, beschlagnahmt! Das härteste und umstrittenste Kampfsportturnier der Videospiel-Geschichte geht in die fünfte Runde.

SPLINTER CELLS.92



Von wegen Xbox-exklusiv! Schon bald wird Sam Fisher auch auf der PlayStation2 Solid Snake & Co. in ihre Schranken weisen.

SPIELE INDEX

Activision Anthology 98	Devil May Cry 2 32	Red Faction 2 50	Star Wars Bounty Hunter 108
Ape Escape 2 106	Dynasty Tactics 117	Reign of Fire: Die Herrschaft des Feuers 118	The Getaway 47, 102
ATV Offroad Fury 2 87	GTA Vice City 52, 55	Rocky 47	The Mark of Kri 100
ATV Quad Power Racing 2 97	Harry Potter und die Kammer des Schreckens 116	RTX Red Rock 44	The Sims 114
Baldur's Gate: Dark Alliance 49	Hot Wheels: Velocity X Maximum Justice 118	Rygar: The Legendary Adventure 42	Tiger Woods PGA Tour 2003 49, 117
BDFL Manager 2003 118	Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft 40	Scorpion King 49	Tom Clancy's Ghost Recon 49
BMX XXX 49, 110	James Bond 007: Nightfire 48, 53	Silent Scope 3 116	Tony Hawk's Pro Skater 4 78
Bomberman Kart 98	Knight Rider 118	Sly Raccoon 112	War of the Monsters 97
Conflict: Desert Storm 47	Metal Gear Solid 2: Substance 38	SOS: The Final Escape 111	XIII 88
Dakar 2 97	Minority Report 94	Space Channel 5 Part Two 99 116	X-Men Next Dimension 49, 117
Dark Angel 96	Mortal Kombat: Deadly Alliance 90	Speed Challenge Jacques Villeneuve's 116	
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme 48, 53	Need for Speed: Hot Pursuit 2 52	Splinter Cell 92	

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@playplaystation.com

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

PLAY-COVER

DEVIL MAY CRY 2S.32



THE GETAWAYS.102



Sony's edeles Gangster-Epos im Test! Hält das fertige Spiel, was die lange Entwicklungszeit und die horrenden Produktionskosten versprochen haben?

KOMPLETTLÖSUNGEN

GTA VICE CITYS.55



TONY HAWK'S PS 4S.78



Egal ob San Francisco oder Vice City, egal ob Gabi, Dollarnote oder Päckchen – mit unseren übersichtlichen Karten und ausführlichen Tipps findet ihre jedes Geheimnis!

PRESCREEN

PlayStation2

Metal Gear Solid 2: Substance	38
Minority Report	94
Mortal Kombat: Deadly Alliance	90
RTX Red Rock	44
Rygar: The Legendary Adventure	42
Space Channel 5 Part Two	98
Splinter Cell	92
War of the Monsters	97
XIII	88

RUBRIKEN

Editorial	5
Hefte nachbestellen	119
Impressum	130
Next play	128
play Charts	128
play Hits	122
play Internet	30
play Mail	24
play Platinum	120
Was kommt wann?	28
Wertungssystem	99

TESTSCREEN

PlayStation2

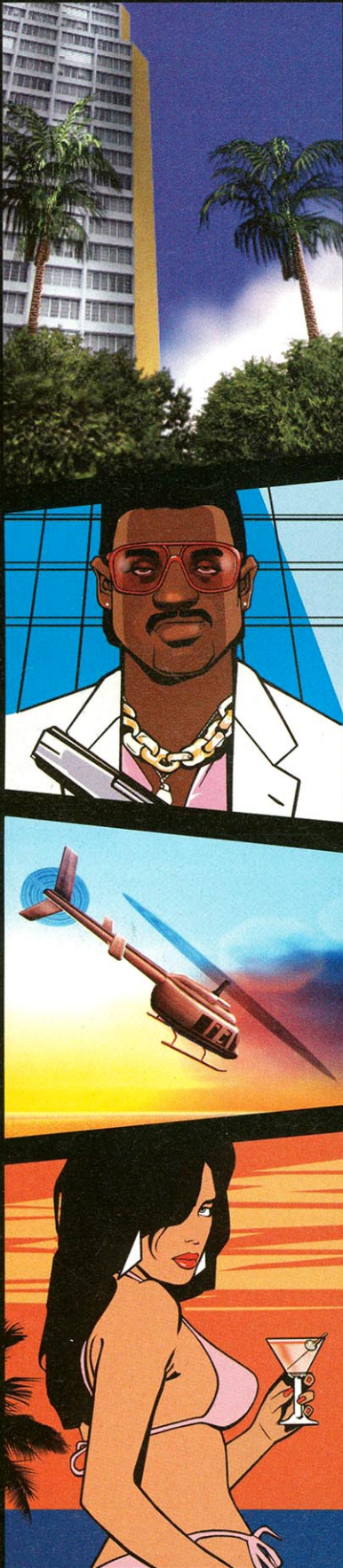
Ape Escape 2	106
BDFL Manager 2003	118
BMX XXX	110
Dynasty Tactics	117
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	116
Hot Wheels: Velocity X Maximum Justice	118
Knight Rider	118
Reign of Fire: Die Herrschaft des Feuers	118
Silent Scope 3	116
Sly Raccoon	112
SOS: The Final Escape	111
Speed Challenge Jacques Villeneuve's	116
Star Wars Bounty Hunter	108
The Getaway	102
The Mark of Kri	100
The Sims	114
Tiger Woods PGA Tour 2003	117
X-Men: Next Dimension	117
FIFA 2003	151
Gundam: Battle Assault 2	151
NBA Live 2003	151

ZUM SAMMELN UND EINHEFTEN

PLAYTIPPS

playTipps	47
Action-Replay-Codes PS2	52
Cheat Cards	53
Player's Guide	
GTA Vice City	55
Red Faction 2	50
Tony Hawk's Pro Skater 4	78

NOCH BESSER ZUM ARCHIVIEREN! MIT SAMMELREGISTER



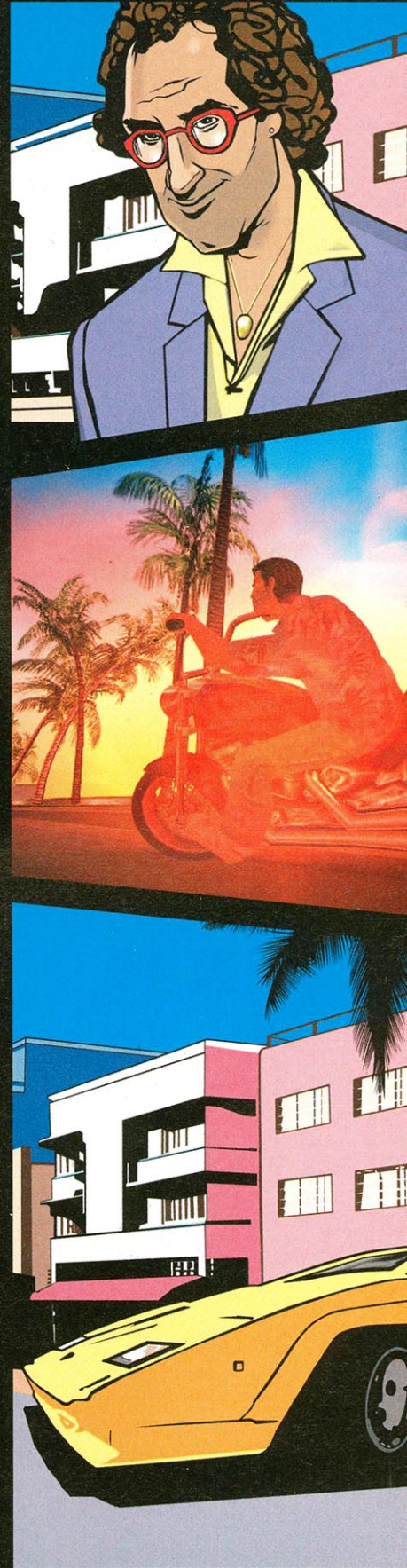
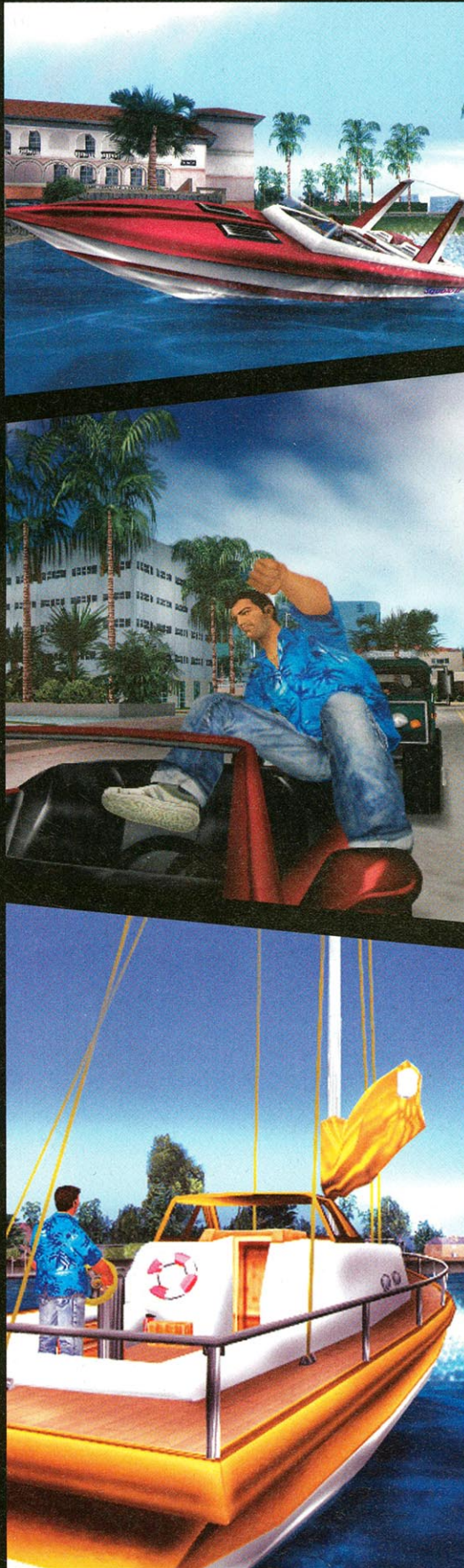
"KAUFEN! KAUFEN! KAUFEN! KAUFEN! KAUFEN! KAUFEN! KAUFEN!"

PLAY THE PLAYSTATION

"EIN MUSSI!"
MANIAC

"DAS BIS DATO BESTE PS2-SPIEL"
OFFIZIELLES PLAYSTATION2 MAGAZIN

"GENIAL"
GAMEPRO



PlayStation®2





LÖSUNGSBUCH IM HANDEL

WWW.VICECITY.DE

SOUNDTRACKALBEN EXKLUSIV VON EPIC RECORDS

WWW.VICECITYRADIO.COM

"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. "Epic" and the Epic logo are trademarks of Epic Games, Inc. Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada. © 2002 Sony Music Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.





PLAYNEWS 01

SOFTWARE

HARDWARE

PERIPHERIE

PS2-NEWS

MELDUNG DES MONATS

D-TERMIN FÜR ONLINE-START DER PS2.

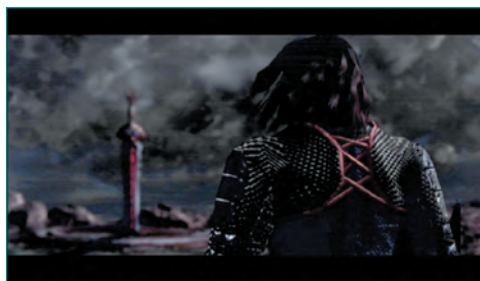


Netzwerkadapter von Sony.

Neuesten Informationen nach geht die PlayStation2 in Deutschland im Juni 2003 endlich online. Den Auftakt macht – wie bereits Ende Oktober von Sony Computer Entertainment Europe angekündigt – Großbritannien. Zum Startangebot gehören Spiele wie SOCOM: U.S. Navy SEALs, FreQuency 2, Twisted Metal Online usw... Der Anschaffungspreis für das erforderliche Breitband-Paket wird ca. 70 Euro betragen. Auch Online-Varianten von WRC und TIF: This Is Football befinden sich derzeit in der Entwicklung.

ONIMUSHA 3

Onimusha-Entwickler Keiji Inafune hat erste Details über den dritten Teil der Samurai-Saga preisgegeben: Folglich wird Onimusha 3 das letzte Kapitel der Saga sein. Außerdem wird Oda Nobunaga zurückkehren. Der Tyrann wurde in dem Jahr getötet, in dem Onimusha 3 beginnt. Erstmals wird ein Charakter auftreten, der nicht aus Japan, sondern aus der westlichen Hemisphäre stammt. Damit möchte man die Spieler in Europa und in den USA noch deutlicher als bisher ansprechen.



BRANCHENGEFLÜSTER

ZUKUNFTSVISIONEN

playTeam

MEDAL OF HONOR: LAND OF THE RISING SUN

EA LA arbeitet an einem Level, das während der Schlacht um Guadalcanal spielt. Dieses Szenario von Medal of Honor: Land of the Rising Sun wird zuerst gezeigt werden. Halten die Entwickler Wort, wird der Titel gegen Ende 2003 veröffentlicht werden. Fraglich ist allerdings, ob Jimmy Patterson der spielbare Charakter sein wird. Zur Info: Durch die alliierte Gegenoffensive auf die Salomon-Insel Guadalcanal hat der Zweite Weltkrieg im Pazifik eine Wendung genommen.



DRIVER 3: NEUE INFOS

Langsam häufen sich Gerüchte um den Entwicklungsstand von Driver 3. Demnach werdet ihr in den drei Städten Nizza, Istanbul und Miami nicht nur im Auto unterwegs sein, sondern auch Missionen zu Fuß erledigen. Genau wie im Mega-Seller GTA Vice City und in dem eher enttäuschenden The Getaway steht euch jetzt auch in Driver ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung, mit dem ihr euch den Weg freischießen könnt. Grafisch streben die Entwickler einen Mix aus dem überzogenen GTA Vice City und dem auf Realismus getrimmten The Getaway an.



2003

SONIC THE HEDGEHOG NUN DOCH FÜR PS2?

SEGA wird neben der Virtua-Fighter-Serie auch für das SEGA-Maskottchen eine Multiplattform-Entwicklung anstreben. Laut Tetsu Kayama, COO von SEGA, sollen zukünftig weniger Spiele, aber für mehr Konsolen gleichzeitig erhältlich sein. So schnell kanns gehen: Noch vor wenigen Wochen hat Sonic-Erfinder Yuji Naka ausgeschlossen, dass das Jump'n Run ein Zuhause im PlayStation2-Milieu finden würde. Derzeit rennt der blaue Igel exklusiv für Nintendos GameCube und Game Boy Advance.



SUIIKODEN III ERSCHEINT NICHT IN EUROPA

Wollten wir euch in dieser Ausgabe den PAL-Test zu Suiikoden III liefern, müssen wir nun leider einen Rückzieher machen. Konami of Europe gab bekannt, dass es Probleme bei der Lokalisierung gäbe und man deshalb, schweren Herzens, keine europäische Version produzieren werde. Ohne deutsche Untertitel würde das Ganze keinen Sinn machen. Die PAL-Umsetzung eines Entwicklungs-Tools würde zu viel Zeit und Geld in Anspruch nehmen und wäre deshalb unrentabel.

Konsole PS 2 + Grand Theft Auto Vice City



nur
299,85 €

Geheimtipp



Midnight Club 2*
53,85 €

PS2

Age of Empires 2	29,85 €
The Age of Kings	49,85 €
Aggressive Inline	59,85 €
Alpine Racer 3	XX
Ape Escape 2*	XX
Armored Core 2	59,85 €
Auto Modellista	59,85 €
Autobahnrazer 4	31,85 €
Baldurs Gate: Dark Alliance	24,85 €
Barbarian*	49,85 €
Bass Fishing*	59,85 €
Battle Bots	59,85 €
Battle Engine Aquila*	59,85 €
BDFL Manager 2003	47,85 €
Ben Hur	52,85 €
Black & White*	54,85 €
Blood Onem 2	54,85 €
Bloody Roar 3 Platin.	25,85 €
Burnout 2	51,85 €
Burnout 3	59,85 €
Burnout 3: Takedown	59,85 €
Capcom vs. SNK 2	59,85 €
Clone Wars*	59,85 €
Colin McRae Rally 3.0	47,85 €
Commandos 2	49,85 €
Conflict Desert Storm	47,85 €
Conflict Zone	29,85 €
Cool Boarders: Code Alien*	XX
Crash Bandicoot Platin.	24,85 €
Dark Angel*	XX
Dark Summit	56,85 €
Dave Mirra Freestyle BMX XXX	54,85 €
Dead or Alive 2 Platin.	29,85 €
Defender	59,85 €
Die Sims*	41,85 €
Der Anschlag	41,85 €
Der Schatzplanet	23,85 €
Devil May Cry Platin.	49,85 €
Disney Golf	62,85 €
Downforce	49,85 €
Dragonball Z Budokai (Fighters)	45,85 €
Drakan	59,85 €
Drome Racers	49,85 €
DTM Race Driver	47,85 €
Duke Nukem: D-Day*	XX
EJAY	56,85 €
Endgame	59,85 €
EVE: Eve of Extinction	59,85 €
ESPN NBA 2knight	53,85 €
ESPN Winter X Games	53,85 €
Evil Twin	56,85 €
Evolution 4x4	59,85 €
Evolution Skateboarding*	59,85 €
F1 Championship Season 2000	51,85 €
F1 Down Force	19,85 €
Formula 1: Into the Maelstrom*	59,85 €
Ferrari F355 Challenge	59,85 €
Fifa Football 2003	43,85 €
Final Fantasy 10	69,85 €
Formula One 2002	50,85 €
Frank Herbert's Dune*	59,85 €
Freaky Flyers*	56,85 €
Game of Life*	56,85 €
Gauntlet: Dark Legacy	29,85 €
Gran Turismo 3 A-Spec Platin.	59,85 €
Gran Turismo 4*	59,85 €
Grand Prix 4	59,85 €
Grand Theft Auto - Vice City	47,85 €
Grandia 2	54,85 €
Greenlins*	26,85 €
GTA 3	35,85 €
Guilty Gear X	54,85 €
Gun Griffon Blaze	19,85 €
Gundam Federation vs. Zeon	56,85 €
Harry Potter	47,85 €
u.d. Kammer des Schreckens	46,85 €
Haven Call of the King	57,85 €
Herby Gordy	57,85 €
Herr der Ringe	41,85 €
- Die Gefährten	41,85 €
- Die zwei Türme	64,85 €
- Hidden & Dangerous 2*	59,85 €
Hitman 2	49,85 €
International League Soccer	24,85 €
Iron Aces 2 - Bird of Prey	29,85 €
Island Extreme Stunts	49,85 €
Jak & Daxter Platin.	29,85 €
James Bond 007	43,85 €
- Agent im Kreuzfeuer	26,85 €
Jimmy Neutron	56,85 €
John Madden NFL 2001 edA	54,85 €
Kingdom Hearts	59,85 €
Knight Rider	31,85 €
Legends of Wrestling 2*	54,85 €
Make Griffin Bounty Hunter*	XX
Mafia*	XX
Marvel vs Capcom 2	43,85 €
Master Rally*	26,85 €
Medal of Honor - Frontline	56,85 €
Metal Gear Solid 2	39,85 €
Midnight Club 2*	53,85 €
Minority Report*	57,85 €
Monopoly	51,85 €
Monopoly Party	46,85 €
Monster Jam - Max. Destr.*	51,85 €
MX Superfly	59,85 €
Myx 3	XX
NBA 2K3*	XX
NBA Live 2002	54,85 €
NBA Live 2003	59,85 €
Need for Speed Hot Pursuit 2	59,85 €
NHL 2003	59,85 €
NHL 2K3	XX
NHL Hitz 2003	59,85 €
No one lives forever	53,85 €
ONI Platin.	24,85 €
Onimusha 2	56,85 €
Onimusha Warriors Platin.	29,85 €
Open Pit	59,85 €
Power Puff Girls	59,85 €
Premier Manager 2002*	59,85 €
Pride FC*	XX
Primal*	XX
Pro Evolution Soccer 2	45,85 €
Project Zero	49,85 €
Rainbow Six Rogue Spear*	XX
Rally Fusion Race of Champions	56,85 €
Ratchet & Clank	59,85 €
Rayman 3*	59,85 €
Rayman M	53,85 €
Red Faction 2	47,85 €
Red Faction Platin.	29,85 €
Reign of Fire	56,85 €
Resident Evil	56,85 €
- Code: Veronica X Platin.	29,85 €
Ring of Red 2	26,85 €
Risk - Risiko*	51,85 €
Robocop*	59,85 €
Robotech Battletory*	59,85 €
Rocky	53,85 €
Rolling*	59,85 €
Runabout 3 Neo Age	51,85 €
Salt Lake 2002	59,85 €
Scorpion King	49,85 €
Scrabble 2003 Edition*	29,85 €
Shadowman 2	51,85 €
Shaun Palmer Pro Snowboarder	56,85 €
Silent Hill 2	46,85 €

PSONE

Ballenberg	24,85 €
Breath of Fire 4 edA	23,85 €
12 Final Resistance Platin.	19,85 €
Castlevania Chronicles	29,85 €
C&C 2 Alarmst. Rot Classic	13,85 €
Creatures	27,85 €
Dancing Stage Party Edition	27,85 €
Delta Force Urban Warfare	27,85 €
Der Bar im gr. Bl. Haus	29,85 €
Der Schatzplanet	29,85 €
Digimon Card Battle*	XX
Digimon Rumble Arena	29,85 €
Digimon World 2003	29,85 €
Digimon World Platin.	29,85 €
Dinomanster*	14,85 €
Dragonball Z	25,85 €
- Final Bout dt.	25,85 €
- Ultimate Battle 22 dt.	25,85 €
Duke Nukem: Land of the Babes	16,85 €
Duke Nukem: Time to Kill edA	14,85 €
Eagle One Best of Inforg.	13,85 €
Extreme Ghostbusters	14,85 €
- Ultimate Invasion*	13,85 €
Fifa Football 2002	43,85 €
Fifa Football 2003	39,85 €
Fifa Fußball WM 2002	19,85 €
Final Fantasy 6	14,85 €
Final Fantasy 8 Platin.	14,85 €
Final Fantasy 9 Relaunch	13,85 €
Frontsweine* u. Worms	24,85 €
Compilation	19,85 €
Gran Turismo 2 Platin.	14,85 €
GTA VS	14,85 €
Harry Potter	39,85 €
u.d. Kammer des Schreckens	38,85 €
- u.d. Stein der Weisen	41,85 €
Harvest Moon	16,85 €
Hidden & Dangerous	28,85 €
Hugo und der teuf. Spiegel	29,85 €
James Bond	23,85 €
- Die Welt ist nicht genug Platin.	14,85 €
Metal Gear Solid VS	19,85 €
Monster AG Platin.	13,85 €
Moto Racer 2 Classic	14,85 €
MTV Sports: Pure Ride	39,85 €
NBA Live 2003	29,85 €
Parasite Eve 2 Platin.	14,85 €
Pro Evolution Soccer	19,85 €
Rayman 2 Platin.	19,85 €
Rebel Assault II	14,85 €
The Hidden Empire	14,85 €
Ridge Racer VS	13,85 €
Silent Hill Platin.	21,85 €
Spec Ops Airborne Commando*	14,85 €
Spyro 2 Platin.	19,85 €

Harry Potter

Silent Scope 3*	56,85 €
Simpsons Skateboarding*	46,85 €
Smash Court Tennis	59,85 €
Soccer Slam	56,85 €
Soul Calibur 2*	XX
Spyro Enter the Dragon Fly	29,85 €
Star Wars Bounty Hunter	59,85 €
Star Wars Jedi Starfighter	56,85 €
Rebellion	53,85 €
Suikoden 3	XX
Summoner Classic	19,85 €
Super Bust a Move	59,85 €
Super Bust a Move 2	29,85 €
Sword of the Samurai*	49,85 €
Syberia*	69,85 €
Tekken 4	29,85 €
Tekken Tag Tournament Platin.	29,85 €
Tennis Master Series 2003*	49,85 €
Tiger Woods PGA Tour 2003	59,85 €
Timesplitters 2	37,85 €
Tiny Toons	51,85 €
- Defender of the Universe*	59,85 €
Tom Clancy's Ghost Recon	59,85 €
Tomb Raider 6 - Angel of...*	59,85 €
Tony Hawks Pro Skater 3 Platin.	29,85 €
Tony Hawks Pro Skater 4	49,85 €
Top Gun Platin.	25,85 €
Total Immersion Racing	54,85 €
Turk Evolution	59,85 €
Twin Caliber EV	53,85 €
Vampire Night inkl. G-Con*	79,85 €
VEXX*	59,85 €
Virtua Fighter 4	59,85 €
Virtua Tennis 2	56,85 €
V-Rally 3	59,85 €
Wipeout Fusion	59,85 €
WRC 2 Extreme	50,85 €
WWE SmackDown 4	59,85 €
X-Racer*	53,85 €
ZAPRER*	59,85 €
ZOE - Zone of the Enders	29,85 €

ZUBEHÖR

4GAMERS - Radl PS2 f. 120V/Games	13,85 €
Action Replay 2 für PS 2	39,85 €
Big Ben	6,85 €
- RGB Scart Kabel PS2/PSX	6,85 €
- Double Force Lenkrad	24,85 €
- Fernbedienung DVD PS2	39,85 €
- Freestyle-Infra-Contr. Platin.	31,85 €
- Memory Card 16 MB PS2	41,85 €
- V-Stand + Multi Tap + DVD Fernb.	39,85 €
Blaze S-Video Kabel	29,85 €
Controller Air flo	29,85 €
Controller Lotus Pro Race	36,85 €
G-Con 2	34,85 €
Gun Station White Dot	9,85 €
Horizontal Stand Sony PS2	9,85 €
Konsole PlayStation 2	24,85 €
Lenkrad Modena 360 Force GT	189,85 €
Satek - Contr. Gamepad PX 5000	29,85 €
Satek - Lenkrad RX 500	49,85 €
Sony - DVD Fernbed. PS2	29,85 €
- Contr. Dual Shock Schwarz PS2	29,85 €
- Memory Card 8 MB PS2	41,85 €
- Multi Tap PS2	48,85 €
- Vertical Stand PS2	9,85 €
Sound System 2.1 Universal	49,85 €
Thrustmaster	16,85 €
Fernbed. DVD PS2	21,85 €
- Contr. Shock 2 Ultra A	21,85 €
UPad	26,85 €

Unsere Bestelladresse für

• Post: Game it! • Electronics Boutique AG
D-87488 Betzigau
• Telefon: 08 31 - 57 51 57
• Telefax: 08 31 - 57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post.
• Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com
Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

Unsere Bestelladresse für

• Post: Game it! • Electronics Boutique AG
A-6691 Jungholz
• Telefon: 0 56 76 - 83 72
• Telefax: 0 56 76 - 83 72
Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.

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

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfrei
- Lieferung ab 59,00 € Warenwert
- Versandkosten bei Nachnahme für BRD und AT 3,30 € (zzgl. 4,15 € NING der Post).
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 € - AT: 4,45 €
- Teillieferung: ab Warenwert von 59,00 € versandkostenfrei
- Lieferung, solange der Vorrat reicht; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung nicht lieferbar
- XX: Preis bei Drucklegung unbekannt

NEU!!! Bestellen per SMS! Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen. Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt: "System Leertzer-chen vollständige Produktbezeichnung". Beispiel für Midnight Club 2: "PS2 Midnight Club 2" an 72866 senden. Folgende Systeme möglich: PS2, PS1. Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

Helpline:

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

PC-Games:

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



VEXX*
53,85 €



Mafia*
jetzt vorbestellen!



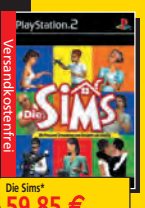
Run like Hell*
51,85 €



RTL Skispringen 2003
36,85 €



Tomb Raider - Angel of...
59,85 €



The Sims*
59,85 €



Rayman 3*
59,85 €



Monster Jam Max. Destr.*
41,85 €



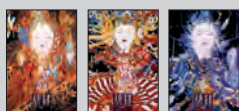
Battle Engine Aquila*
54,85 €

JAPAN News



PS2-PREISENKUNG IN JAPAN

In Japan werden die Feste gefeiert, wie sie fallen. Zum achten Jubiläum der Marke „PlayStation“ im Land der aufgehenden Sonne hat Sony Computer Entertainment den Preis der 128-Bit-Konsole erneut gesenkt von 29.800 Yen (ca. 270 Euro) auf 24.800 Yen (ca. 220 Euro). Darüber hinaus erschien das PlayStation2-Ratchet-&-Clank-Bundle am 3. Dezember. Nippon-Zocker müssen für das Paket 26.800 Yen (ca. 240 Euro) auf den Tisch legen.



DVD-COLLECTION VON YOSHITAKA AMANO

Karei Naru Genosubi No Sekai – unter diesem Namen (übersetzt heißt er: Die majestätische Welt der fantastischen Schönheit) ist im Dezember die digitale Bilder-Sammlung des Final-Fantasy-Künstlers Yoshitaka Amano erschienen. Auf der DVD-Sammlung befinden sich nicht nur Final-Fantasy-Zeichnungen, sondern auch Amanos kreative Beiträge zu diversen populären Anime-Filmen. Die drei Discs sind mit Musik von Bach, von FF-Musiklegende Nobuo Uematsu und Vangelis unterlegt.

Release – Januar

PLAYSTATION2

Devil May Cry 2 (Capcom)

Get Backers Dakkanoku:
Dakkandayo! Zenin Shuugou!!
(Konami)

Kotoba no Puzzle:
Mojipittan (Namco)

Shogi World Champion
Gekihashi 2 (Mainichi)

Triangle Again
(Mig Entertainment)

PSone

Jikkyou Powerful Pro Yakyuu
Premium-Ban (Konami)

Rikujou Boveitai Maohan
(Marvelous)

Slotter Mania 8 (Dorart)

Wai Wai Bowling (Hamster)

Whistle: Fuki Nukeru Kaze
(Konami)

SQUARESOFT UND ENIX GRÜNDEN ZUSAMMEN EINE FIRMA



Wird Enix' neu angekündigtes Dragon Quest VIII nun den Weg nach Europa finden?



Enix wird das Kapital und die Verbindlichkeiten von Square übernehmen.

Kein frühzeitiger Aprilscherz: Ab dem 1. April 2003 gehören die beiden japanischen Rollenspielgiganten Squaresoft und Enix zusammen. Die neue Firma trägt dann den Namen Square Enix. Ein Grund für die Kooperation: Square und Enix möchten ihre Kräfte forcieren, um auch über die Grenzen

Japans hinaus, also in Europa und in den USA, noch mehr Marktanteile gewinnen zu können. Statistiken zeigen, dass Square in diesen Territorien deutlich mehr Spiele verkauft hat. Wie vor einigen Monaten gemeldet, besitzt Sony Computer Entertainment 18,6 Prozent der Square-Aktien. Durch Squares Kooperation mit Enix wird deren Anteil nur noch bei 8 Prozent liegen.

Rollenspiel-Fans brauchen aber keine

Angst um die Final-Fantasy- und Dragon-Quest-Reihe zu haben. Die Firmpartner werden auch in Zukunft neue Teile der RPGs produzieren. Square steht bereits in Verhandlung mit Disney bezüglich eines Nachfolgers zu Kingdom Hearts. Darüber hinaus soll auch das Internetportal PlayOnline von beiden Seiten intensiver genutzt werden als es in der Vergangenheit der Fall gewesen ist.

WEB-INFO | <http://www.playonline.com>
<http://www.enix.co.jp>

CHESSMASTER ONLINE FÜR PS2

Ubi Soft hat Chessmaster für PS2 angekündigt. Die Schachsimulation genießt seit 1986 auf dem PC großen Erfolg. Die Entwickler machen sich Sony's Onlinepläne zu Nutze und lassen die Spieler online gegeneinander antreten. Doch auch offline kann man seine Fähigkeiten gegen die CPU testen. Man kann gegen jede Menge verschiedener Persönlichkeiten antreten, wobei jede einen anderen Schwierigkeitsgrad – vom Beginner bis zum Großmeister – besitzt. Der US-Release ist derzeit für März 2003 geplant.

CALL OF CTUHLU: TAINTED LEGACY FÜR PS2

Headfirst Productions, die Entwickler des First-Person-Horror-Abenteuers Call of Cthulu, haben bekannt gegeben, dass sie nicht nur bereits an dem Sequel für PC, sondern auch an einem eigenständigen Spiel für die PlayStation2 arbeiten. Auch dieses wird sich an die Geschichten von Horror-Altmeister H.P. Lovecraft anlehnen. Details über das Gameplay verraten die englischen Entwickler indes noch nichts. Ein First-Person-Action-Adventure im Stil des PC-Spiels ist jedoch mehr als wahrscheinlich.



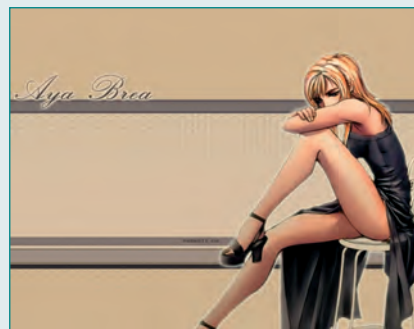
REZ + TRANCEVIBRATOR = ORGASMUSGARANTIE?

Eine Online-Redakteurin von „GameGirlAdvance“ (www.gamegirladvance.com) hat den Techno-Shooter REZ ganz besonders gründlich unter die Lupe genommen. Auf der Webseite für Mädchen und junge Frauen kann man ihren intimen Erfahrungsbericht über die speziellen Erlebnissen mit dem REZ-Vibrator-Bundle nachlesen. Sie hat das extra starke Rumblepack kurzerhand zweckentfremdet und sich das vibrierende Gerät während des Spiels an besonders empfindliche Körperstellen gehalten. Das Ergebnis muss wohl überwältigend gewesen sein. Das hätte sich der Kult-Entwickler Tetsuya Mizuguchi wohl nicht träumen lassen.



PARASITE EVE: REBIRTH

Noch unbestätigt: Kaum haben die beiden japanischen Softwarefirmen Squaresoft und Enix ihre Fusion bekannt gegeben (s.o.), gibt es auch schon die ersten Gerüchte. Für das erfolgreiche Survival-Horror-Spiel Parasite Eve befindet sich angeblich derzeit ein Nachfolger mit dem Arbeitstitel Parasite Eve: Rebirth in der Entwicklung. Sowohl GameCube- als auch PlayStation2-Besitzer sollen mit dem Next-Gen-Survival-Horror-Game beglückt werden. Ziel des Unternehmens ist es, Capcoms Resident Evil den Rang abzulaufen.



FIRE WARRIOR UPDATE



Games Workshop ist in den Produktionsablauf eng mit eingebunden.



Auf das Konto von Entwickler Kuju gehen z.B. Fire Blade und Reign of Fire: Die Herrschaft des Feuers (beides PS2).

Nach den ersten Eindrücken, die man auf dem GamesDay 2002 in Birmingham (vgl. PreScreen Ausgabe 11/02) sammeln konnte, gibt es nun weitere Infos zu Fire Warrior. Wie bereits berichtet, ist der Ego-Shooter im Warhammer-40.000-Universum des Tabletop-Strategiespezialisten

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

Games Workshop angesiedelt. Die Hauptrolle spielen jedoch nicht die berühmten Space Marines, sondern die bis dato relativ unbekannte Rasse der Tau. Der Feuerkrieger Kais muss den himmlischen Ko'vash aus der imperialen Gefangenschaft befreien. Seine Mission erstreckt sich über insgesamt 17 Levels, in denen man beispielsweise ein Raumschiff entern oder sich im klassischen Graben-

kampf behaupten muss. 16 verschiedene Waffensysteme, wie etwa Puls-gewehre oder Railguns, sollen dem jungen Tau-Krieger zur Verfügung stehen. Neben dem Einzspieler-Modus wird es auch eine Mehrspieler-Option geben, in der bis zu vier Personen gleichzeitig antreten können. Der Release von Fire Warrior ist für September geplant.

NEUES VON JAK UND DAXTER

Die Schöpfer von Crash Bandicoot, Naughty Dog, arbeiten bereits an einem Sequel zu Jak und Daxter: The Precursor Legacy. Es kursierte das Gerücht, Naughty Dog wolle sich an einem Action-Spiel wie GTA 3 versuchen, doch daraus wird vorläufig nichts. Das ist auch nicht weiter schlimm. Wenn wir daran zurückdenken, welch fulminantes Debüt Naughty Dog mit Jak und Daxter für die PlayStation2 abgeliefert hat, fällt es uns nicht schwer, eine Prognose abzugeben: Der Nachfolger wird sicherlich noch um einiges besser werden.



SSX 3

Das Zuggpferd von EA Big befindet sich bereits seit einiger Zeit in der Mache. Noch ist unklar, ob der PS2-Snowboard-Titel mit einer Online-Funktion ausgestattet sein wird. Ferner darf derzeit nur spekuliert werden, welche Neuerungen und Verbesserungen an der erfolgreichen FunSport-Reihe vorgenommen werden. Zur Info: Bisher hat Electronic Arts SSX (November 2002, PS2) und die Multiplattform-Entwicklung SSX Tricky (PS2, Xbox, Gamecube) auf den Markt gebracht.



Cheats per SMS für Playstation 2

Du verzweifelst gerade an deinem neusten Spiel? Du kommst beim letzten Endgegner nicht weiter? Du bist Pleite und brauchst Geld? Damit ist jetzt endgültig Schluss! Hier findest Du zu fast jedem Playstation2 Spiel Cheats und Tricks

Aggressive Inline	F1 2002	Knight Rider	Pac-Man World 2
Alpine Racer 3	FIFA 2003	Lego Racers 2	Police 911
Age Of Empires II	Final Fantasy X	LEGO Drome Racer	Primal
AM: Air Attack 2	Ferrari F355	Legends of Wrestling 1	Ratchet & Clank
Ace Combat 4	Gungrave	Legends of Wrestling 2	R.E.: Survivor 2
Aqua Aqua	GTA3	Le Mans 24	Road Trip
Burnout	GTA3-Vice City	Medal of Honor	Rocky
Ben Hur	G-Surfers	Max Payne	Robocop
Burnout 2	Half Life (dt)	Madden NFL 2003	Silent Hill 2
Blood Omen 2	Herr der Ringe 1	MDK 2	Simpsons
BMX XXX	Herr der Ringe 2	Metal Gear Solid 2	Skateboarding
Blade 2	Hitman 2	MGS 2: Substance	Scorpion King, The
Commandos 2	Hot Wheels	Minority Report	Smuggler's Run 2
Crazy Taxi	Harry Potter 2	NBA 2K3	Tekken 4
Colin McRae Rally 3	007: NightFire	NBA Street	Theme Park World
Dead Or Alive 2	Jet Ski Riders	NHL 2003	This Is Football 2003
Driven	Jade Cocoon 2	No One Lives Forever	TimeSplitters 2
Dragonball Z	Knockout Kings 02	Okage: Shadow King	Ultimate Sky Surfer
Ego Mania	Kingdom Hearts	Onimusha 2	

So erhältst Du deinen Cheat:

Schritt 1: Tippe das Keyword game in dein Handy ein.

Schritt 2: Tippe nun das Spiel ein für welches Du Cheats (Tipps, Codes) brauchst.

Schritt 3: Sende das ganze per SMS an **82323** *

Nach einigen Sekunden erhältst Du per SMS, alle uns bekannten Cheats, Tipps und Tricks auf dein Handy.



Dein Spiel ist nicht in der Auflistung? Wir haben Cheats für fast jedes Spiel. Einfach wie beschrieben eine SMS an uns schicken. Vor dem Spiel, für welches Du Cheats suchst, muss "game wunsch" stehen (z.B. game wunsch Gran Turismo3 an 82323*).

* SMS Tarif: D2= 0,99 Cent/SMS
andere Netze= 1,00 Euro/SMS
Dtis eK

AKTE X FÜR PS2 WIRD GEOFFNET!

Sierra gab bekannt, dass sie bei Black Ops (Street Hoops) ein Spiel zu der erfolgreichen Mystery-Serie Akte X produzieren lassen. Fans der Serie dürfen sich auf ein Survival-Horror-Game mit den Original-Stimmen von Agent Skully und Fox Mulder freuen. Ob eine lokalisierte Fassung mit den deutschen Synchronsprechern glänzen wird, ist noch nicht bekannt. Akte X soll im zweiten Quartal 2003 erscheinen. In Kürze will Sierra mehr Details zum Spiel bekannt geben.



SEGA EVERGREENS FÜR PS2



Phantasy Star wird auch im Hinblick auf die Karten, auf das Kampfsystem und auf die Charaktere „renoviert“ werden.



Aus alt mach neu: Ein 3D-Dungeon von Phantasy Star.

SEGA und D3 Publisher haben ihre Low-Budget-Retro-Kollektion 2003 vorgestellt. Unter dem 3D-Ages-Label soll im kommenden Jahr eine Serie alter SEGA-Klassiker veröffentlicht werden. Dazu gehören: Space Harrier (1985, Arcade), Fantasy Zone (1986, Arcade), Phantasy Star (1987, Master System), Monaco GP (1979, Arcade), Alex Kidd in Miracle World (1986, Master Sys-

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

tem), Gain Ground (1988, Arcade), Bonanza Brothers (1990, Arcade), Streets of Rage (1991, Mega Drive), Phantasy Star 2 (1989, Mega Drive), Virtua Racing (1992, Arcade), Phantasy Star: End of the Millennium (1993, Genesis) und Last Bronx (1996, Saturn). Besonders beachtlich: Es handelt sich dabei nicht um simple Portierungen, sondern um überarbeitete Fassungen. Gameplay, Grafik und Sound wurden angepasst. Alle Objekte des Remakes des Kult-

Shooters Space Harrier werden mit Polygonen neu erstellt. Bei Phantasy Star wird u.a. die Auflösung erhöht.

Derzeit sind noch keine Veröffentlichungspläne für Europa und für die USA bekannt gegeben worden. Da sich allerdings die 8-Bit-, 16-Bit- und 32-Bit-Originale in Europa großer Beliebtheit erfreut haben, ist eine Release möglich. Auch der Preis von 2.500 Yen (ca. 20 Euro) ist ausgesprochen günstig.



SOUL CALIBUR 2: ERSCHEINUNGS-ZEITRAUM

Der Erscheinungstermin des Soul-Calibur-Nachfolgers – dem wohl besten Beat'em-Up-Titel auf Dreamcast – hat sich in die zweite Jahreshälfte 2003 verschoben. Bei Soul Calibur 2 können PlayStation-Besitzer höchstwahrscheinlich mit einer guten Umsetzung rechnen, da das Coin-Up-Gegenstück auf der PS2-artverwandten System-246-Platine entwickelt worden ist. Zusätzlich zum Arcade-Pendant gesellt sich auf Sony's 128-Bitter zu einigen neuen Features voraussichtlich auch der altbekannte Story-Modus.



WWW.FREAKYCAR.DE

ACTIVATED.DE
VERSANDORT FÜR SPEZIELLETTORRÖN

NEUE MODELLE GIBT ES AUF UNSERER
INTERNETSEITE! AUSSERDEM
INFOS, VIDEOS USW.



Die FREAKYCARS sind kleine ferngesteuerte Autos, mit ihren nur 5 cm Länge mit die kleinsten der Welt.
Die FREAKYCARS werden zum Aufladen auf die Fernbedienung gesteckt. Nach 45 Sekunden ist das FREAKYCAR aufgeladen und kann bis zu drei Minuten mit der Fernbedienung gesteuert werden. Die FREAKYCARS sind mit viel Liebe zum Detail lackiert. Es sind momentan über 25 Modelle verfügbar und jeden Monat werden es mehr! Bei uns bekommen Sie die ORIGINAL FREAKYCARS für supergünstige

19,95 EUR

WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION

Am 12. Dezember hat Konami Computer Entertainment in Japan Winning Eleven 6 für PlayStation2 herausgebracht. Es handelt sich dabei nicht um eine NTSC-Umsetzung von Pro Evolution Soccer 2, welches bereits über eine Million Mal in Europa verkauft wurde, sondern um eine Neuentwicklung. Nach Aussagen der Entwickler wurde die Spielmechanik optimiert. Ferner kommt man erstmals in den Genuss der „hausgemachten“ Grafik-Engine, denn für Teil 3 verwenden die Entwickler nicht mehr die vorgefertigten Renderware-Tools.



GUN FIGHTER II: REVENGE OF JESSE JAMES

Im Auftrag von Ubi Soft Entertainment arbeiten die Programmierer der Rebellion Studios (Delta Force Urban Warfare) bereits an dem knallharten Ego-Shooter Gunfighter 2: Revenge of Jesse James. Demnach können Action-Fans sich schon mal den Staub von den alten Cowboy-Stiefeln klopfen. In der Rolle des legendären Revolverhelden werdet ihr euch in allerbesten Italo-Western-Manier spannende Shootouts mit allerlei Gesindel liefern. Das Spiel soll bereits im Frühjahr 2003 erscheinen.



DIE SIEDLER VON CATAN

Capcoms PlayStation2-Interpretation vom „Spiel des Jahres 1995“ nimmt viel versprechende Züge an. Deutlich zu erkennen sind die stilistischen Einflüsse von Illustrator Susumu Matsushita (Maximo, PS2, 2002). Die Siedler von Catan für PS2 verfügen über eine Online-Funktion. Während die stilvoll inszenierte Brettspiel-Variante in Japan bereits im Handel ist, bewahrt Capcom über die Erscheinungstermine des Videospieles in den USA und in Europa noch Stillschweigen.

WWW.FREAKYCAR.DE



Die FREAKYCARS sind kleine ferngesteuerte Autos, mit ihren nur 5 cm Länge mit die kleinsten der Welt!
Die FREAKYCARS werden zum Aufladen auf die Fernbedienung gesteckt. Nach 45 Sekunden ist das FREAKYCAR aufgeladen und kann bis zu drei Minuten mit der Fernbedienung gesteuert werden. Die FREAKYCARS sind mit viel Liebe zum Detail lackiert. Es sind momentan über 25 Modelle verfügbar und jeden Monat werden es mehr! Bei uns bekommen Sie die ORIGINAL FREAKYCARS für supergünstige

Modelle
mit 27 Mhz
und 40 Mhz
erhältlich !

19,95 EUR
incl. Fernbedienung !
ACTIVATED.DE
VERSANDS FÜR SPEZIALELEKTRONNIK

Unsere FREAKYCARS sind vom TÜV geprüft und CE-Zertifiziert.
Vertrieb erfolgt inklusive deutscher Bedienungsanleitung.

MACHT WORT

WAS KOMMT DANACH...?



Seit Ende September 2002 befinden sich PlayStation2-Zocken wahrlich im Stress. Denn sie drohen von der Software-Flutwelle förmlich erschlagen zu werden.

Des einen Freud, des anderen Leid: Klar, die Firmen wollen im Vorweihnachts-Geschäft den großen Reibach machen. Viele innovative Titel, Nachfolger von erfolgreichen PC-Spielen oder alteingesessenen PlayStation-Marken sind in den letzten drei Monaten veröffentlicht worden. Für den Kunden war es schwer, eine Entscheidung zu treffen. Denn die Qualität der offerierten Spiele befand sich auf einem hohen Level.

Da nicht jeder ein Rockefeller ist, ging folglich so manches Top-Produkt im Überangebot unter und fand somit wenig Beachtung bzw. Absatz. Re-Releases von Videospielen zu einem späteren Zeitpunkt sind wie in der Musikbranche – dort wird für CDs von Interpreten bei einem Fehlstart noch mal die Werbetrommel gerührt – nicht üblich. Wirklich schade.

Außerdem stellt sich die Frage: „Was kommt danach...?“. Viele Publisher-/Entwickler haben ihr Pulver verschossen. Die Software-Hits in spe lassen sich an fünf Fingern abzählen. Unglaublich, aber wahr: Das zur E3-Messe 2002 präsentierte PlayStation2-Portfolio steht sowohl in den NTSC- wie auch PAL-Regionen – Ausnahmen bestätigen die Regel – bereits in den Regalen. Doch keine Panik: In den nächsten Wochen werden definitiv neue PS2-Gehimnisse in Japan und in den USA gelüftet...

WWE SMACKDOWN! 5 IN ENTWICKLUNG

THQ kündigt die Entwicklung des fünften Teils der Wrestling-Serie an. Vor allem möchte man das Spiel noch realistischer machen. Beispielsweise soll der schwächliche Ray Mysterio jetzt nicht mehr in der Lage sein, schwergewichtigere Kämpfer wie einen Big Show stemmen zu können. Für den Saison-Modus überlegt man sich, dem Spieler Geld für gewonnene Kämpfe zu zahlen, das er dann in neue Outfits oder in die Heilung von Verletzungen investieren kann. Ob man diesmal online gehen kann, ist noch nicht bekannt.



ELECTRONIC ARTS' FUßBALL MANAGER KOMMT FÜR PS2

Made in Germany: Das deutsche Electronic-Arts-Entwicklerstudio wird die PC-Version des erfolgreichen Fußball-Manager-Franchises auch für die Next-Generation-Konsolen umsetzen. Nach Aussagen von Electronic Arts Deutschland, also dem Fußball-Manager-Chefentwickler Gerald Köhler, ist diese Entscheidung der nächste logische Schritt. Allerdings steht es noch in den Sternen, ob der Fußball-Manager 2004 bereits für PlayStation2 erscheint.

DYNASTY WARRIORS 4

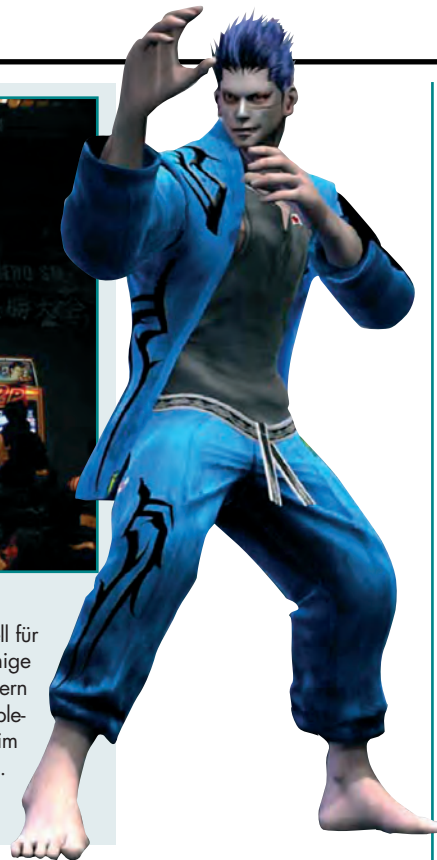
Im Februar 2003 erscheint in Japan Shin Sangoku Musou 3 (Dynasty Warriors 4). Laut Koei wird das Spiel einen Monat später auch in den USA auf den Markt kommen. Ein Release-Termin für Deutschland ist derzeit noch nicht bestätigt. Genau wie die Vorgänger, so ist auch Dynasty Warriors 4 in der chinesischen Zeitepoche der drei Königreiche angesiedelt. Ebenfalls wie bei den Prequels setzt man beim Gameplay vorwiegend auf Action. Taktische Raffinesse soll jedoch ebenfalls gefragt sein.





VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Der Arcade-Nachfolger zu Virtua Fighter 4 wurde nun offiziell für PS2 bestätigt. Zusätzlich zur Spielhallen-Version sollen einige neue Features die Umsetzung begleiten. Neben neuen Fightern und Kampfarenen werden auch neue Techniken und Items implementiert. Außerdem ist eine neue Spielvariante mit dabei. Beim Quest-Mode müsst ihr die National Championships gewinnen. Zudem hat Hardwarehersteller Hori einen Virtua-Fighter-4-Evolution-Joystick für PS2 entwickelt.



GTA SIN CITY ODER GTA SAN ANDREAS?

In einem CNN-Interview bestätigte ein Mitarbeiter von Rockstar Games, dass sich bereits zwei weitere GTA-Titel in der Entwicklung befänden. Neben GTA 4 arbeite man derzeit auch an GTA: Sin City. Darf man den Spekulationen Glauben schenken, so ist GTA: Sin City in den 70er-Jahren angesiedelt. Schauplatz soll die amerikanische Stadt San Andreas sein. Von offizieller Seite wurde dies allerdings noch nicht bestätigt. Wir halten euch auf dem Laufenden!



FINAL FANTASY XI: VISION OF ZIRAAAT

Der Preis und der genaue Erscheinungstermin des Add-Ons des ausschließlich online spielbaren Final Fantasy XI sind zwar noch nicht bekannt, dafür gibt es schon Infos zu den neuen Features. Zum Beispiel wird es neue Monster, neue Umgebungen (drei davon sind schon bekannt: Kazam, Rikyua Desert und Yutanga Oomori Woods), neue Summon Beasts (Ifrit und Carbuncle), neue Berufsgruppen (unter anderem Drachenritter, Ninjas, Samurais und Fung-Shui-Master) geben.



INITIAL D: SPECIAL STAGE

Sega hat ein Rennspiel zu der in Japan sehr erfolgreichen Anime-Serie Initial D angekündigt. Der Arcade-Racer orientiert sich am Gameplay des Sega-Automaten Initial Stage. Für die PlayStation2-Version basteln die Entwickler an einem komplett neuen Story-Modus. Erst wenn der Spieler eine von insgesamt elf verschiedenen Stages vollständig gelöst hat, geht es weiter. 31 spielbare Charaktere und animierte Ausschnitte aus der Serie winken als motivierende Boni.



RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR 4

Teil vier der Lightgun-Ballerei wird neben Bruce McGyvan zwei weitere Charaktere enthalten. Ob die Personen eine Verbindung zu Resident Evil 0 bzw. zu Resident Evil 4 (beides GameCube) haben werden, bleibt abzuwarten. Der Titelsong von Gun Survivor 4: Biohazard (so der japanische Titel), „Gunshot“, wird von der Nippon-Kapelle „Rize“ eingespielt werden. Zum ersten Mal wird es auch möglich sein, mit einer USB-Maus die Zombies zu Kleinholz zu verarbeiten.



DIE ATTRAKTION IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.

Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Mess- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
täglich 9-18 Uhr
19.-23.2.2003
26. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

■ Dazu informative Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

USA
News

ERSCHEINT FINAL
FANTASY XI 2003?



Auf einer Pressekonferenz in Tokyo am 29. November hat Square indirekt den Release von Final Fantasy XI angedeutet. Es ist zwar noch nicht offiziell bestätigt worden, aber Gespräche zwischen Square und Enix lassen es vermuten. Enix ist mit Online-Spielen in Japan stark präsent und Square ist ohnehin in Japan bekannt, möchte aber auch in den USA online vertreten sein. Worüber sollten sich die beiden Firmen also unterhalten haben, wenn nicht über Final Fantasy XI? Ist es ebenfalls der Startschuss der PS2-Festplatte?

200.000 NETZWERK-
ADAPTER IN USA
VERKAUFT



Bislang hat Sony Computer Entertainment of America ca. 200.000 Network-Adapter-Kids verkauft. Bis zum Jahresende sollen 400.000 Online-Pakete für die PlayStation2 in den USA verkauft worden sein. Interessant gestalten sich auch die ersten PS2-Online-Statistiken: 57 Prozent der User benutzen einen Breitband-Anschluss, 43 Prozent verwenden das Modem. Außerdem sind 77,3 Prozent der Online-Zocker zwischen 18 und 34 Jahren alt.

Release - Januar

PLAYSTATION2

Devil May Cry 2 (CAPCOM)
Everblue 2 (CAPCOM)
Malice: Kat's Tale (SIERRA)
My Street (SCEA)
RoboCop (TITUS)

PSone

Air Hockey (BETHSEDA)
All Star Racing (BETHSEDA)
Family Card Game Fun Pack (BETHSEDA)
Pink Panther: Pinkadelic Pursuit (DREAMCATCHER)
Sports Superbike 2 (BETHSEDA)

NEWS-MIX

VIDEO ON DEMAND AUF DER PLAYSTATION2?

Software-Hersteller Broad Q geht eine Kooperation mit dem Kabel-Fernsehen-Anbieter Advent Networks ein. Die Techniker bei Broad Q arbeiten an einer Software, die das Empfangen und Dekodieren von Streaming-Media ermöglicht. Die Qcast Tuner Software erlaubt die Wiedergabe von MPEG-4 und DivX-Videos, sowie das Abspielen von Musikdaten im MP3-Format auf der PS2. Damit wird die PlayStation2 zu einer Set-Top Box ausgebaut, die Filme eines Pay-per-view-Anbieters empfangen und abspielen kann.

GTA-PUBLISHER TAKE 2 KAUFT ANGEL STUDIOS

Die Angel Studios haben für die Grand-Theft-Auto-Publisher bereits Smugglers Run 1 und 2 sowie die City Raserei Midnight Club: Street Racing programmiert. Zur Zeit arbeiten die „Engel“ an dem Sequel Midnight Club 2 und sind auch an der Entwicklung von Capcoms Red Dead Revolver beteiligt. Der Deal hat Take Two die stolze Summe von 28 Millionen Dollar und zusätzlich 236.000 Aktienanteile gekostet. Die Angel Studios werden in Zukunft unter dem Namen Rockstar San Diego firmieren.



STREIT ZWISCHEN WWF UND WWE WEITET SICH AUS!

Nach dem verlorenen Rechtsstreit gegen die gleichnamige Umweltorganisation (WWF), wurde aus dem US-Wrestling-Verband World Wrestling Foundation kurzerhand World Wrestling Entertainment (WWE). Nun geht es vor Gericht in die zweite Runde. Die WWF möchte Schadensersatz für Copyright-Verletzungen in Höhe von 90 Mio. Dollar. Zudem fordert man einen Verkaufsstop von allen WWE-lizenzierten Produkten. Rechtsanwalt Jerry McDevitt dazu: „WWF hatte jahrelang Zeit, Beweise für eine finanzielle Schädigung durch die WWE zu sammeln. Vor Gericht wurde bisher aber noch kein einziger Beweis vorgelegt.“ Für die WWE-Rechtsanwälte ist das alles nur heiße Luft.



STEHT MEGA-DEAL VON UND MIT CAPCOM BEVOR...?

Capcom ist auf der Suche nach einem starken Geschäftspartner. In Japan pfeifen es die Spatzen bereits von den Dächern, dass das Unternehmen mit einem großen Entwickler bzw. Publisher fusionieren möchte. Zur Debatte stehen angeblich SEGA, Namco und Konami. Nach dem Verschmelzen von Square und Enix wäre die Wiederholung eines solchen Ereignisses nicht verwunderlich, denn die japanische Wirtschaft befindet sich gerade auf einer Talfahrt. Davon ist natürlich die gesamte Videospiel-Entertainment-Branche betroffen.



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
007 NightFire	87%	86%	82%	86%
BDFL Manager 2003	79%	80%	80%	80%
Formel Eins 2002	86%	76%	75%	82%
GTA Vice City	94%	92%	91%	92%
Haven: Call of the King	86%	83%	83%	83%
NBA Live 2003	85%	-	82%	85%
Rallye Fusion: Race of Champions	67%	78%	82%	76%
SOS: The Final Escape	75%	-	75%	-
Tom Clancy's Ghost Recon	83%	80%	77%	71%
Tony Hawk's Pro Skater 4	92%	90%	91%	90%
Virtua Tennis 2	86%	85%	83%	86%
WRC II Extreme	80%	81%	88%	76%
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	79%	80%	85%	86%

ROCKY-GEWINNSPIEL

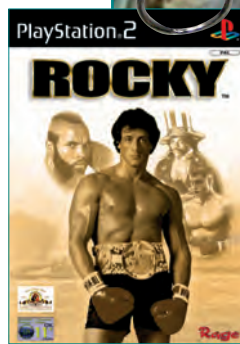
Jeder weiß inzwischen, dass stundenlanges Spielen nicht wirklich gut ist für das körperliche Wohl. Habt ihr euch bei Rocky schon ein wenig die Rube eingeschlagen, könnt ihr zum Ausgleich in der realen Welt ein wenig trainieren. Und zwar in den eigenen vier Wänden! Wir wissen ja, dass die wahren Freaks nicht unbedingt die Wohnung verlassen wollen. Deshalb, blast ihn auf und malträtiert ihn, bis er platzt!

play verlost in freundlicher Zusammenarbeit mit Rage

- 3 x Rocky (PS2-Spiel)**
3 x Rocky-Schlüsselanhänger
1 x Boxsack (aufblasbar)

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müsst ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:
Was schreit Rocky am Ende des ersten Teils, nachdem er Apollo Creed besiegt hat?

- A:** Wo is' meine neue play?
B: A-D-R-I-A-N!
C: Tu' mal lieber die Möhrchen!

Schickt eure Antwort mit der richtigen Lösung an:

Cypress GmbH
Redaktion play
Stichwort: **Uppercut**
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
oder per E-Mail an: uppercute@playplaystation.com

Einsendeschluss ist der 30. Januar 2003, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



IN & OUT	
IN	
• Metroid Prime	
• Band-of-Brothers-DVD-Box	
• Jenna Jameson	
• Mortal Kombat Deadly Alliance	
• PES-2-Turniere	
OUT	
• Elvis' Blähungen	
• MK-5-Koins-Verlust	
• gefrorenes Kühlerwasser	
• DELL-Lieferprobleme	
• Tratschtanten	



Handy-Power!

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



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

31038	31026	31008	38523	Germany
39520	38502	39596	32030	KEEP A COOL
31503	34019	31027	42008	31043
31004	38522	31028	31036	41544
37503	31019	40009	31031	33000
31014	37530	42522	39513	31046
31015	31048	41501	42521	41547
40000	41505	37514	42000	31025
50500	42002	41521	38013	31049

Extra große XXL Logos für Dein Siemens Handy!

44000	44003	44008	44006	44013
44002	44009	44004	44001	44007

Bestell - Hotline : 01908 662680

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

Bildmitteilungen : Nokia & Siemens

70104	70530	70501	70532	70531
61005	61009	70523	63002	68000
70520	61010	61014	69021	61024
61004	61012	61020	71400	70000

Klingeltöne für Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel & Sony/Ericsson!

Chartbreaker:	Chartbreaker:	15570 Amerikanische Nationalhymne
15201 Avril Lavigne/Complicated	15244 No Doubt/Underneath	15565 Dance Nation/Sunshine
15207 Truth Hurts/Addictive	15245 Ben/Hertz aus Glas	15062 Jennifer Lopes/Play
15211 Drunkmunkys/E	15246 Nana & Westbam/Oldschool Baby	15240 Paf.Daddy/ need a girl
15212 Eminem/Without me	15247 Will Smith/Black suits comin	15242 Nickelback/Too bad
15213 Massive Töne/Cruisen	15248 Toktok/Day of mine	
15214 Sugar Babes/Round Round	15249 Kelly Osbourne/Papa dont preach	Soundtrax:
15215 Groove Coverage/Monlight Shadow	15502 Atomic Kitten - Eternal Flame	15091 Adams Familie
15216 Band ohne Namen/Girl 4 day	15505 Daddy DJ-Daddy DJ	15092 Akte X
15217 Right said Fred/Stand up	15011 Crazytown/Butterfly	15094 Axel F
15218 Elvis/A little conversation	15509 Hermes House B/Country Roads	15096 Das A-Team
15219 Eve/Gangsta Lovin	15512 King Africa/La Bomba	15097 Dont cry for me Argentina
15221 Shakira/Underneath your clothes	15020 Eminem/Stan	15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15222 Puddle of Mudd/She hates me	15028 R.Kelly/Fiesta	15100 Indianer Jones
15223 Natural/Will it ever	15026 Limb Biskit/Rollin	15101 Ghostbusters
15224 Bon Jovi/Everyday	15035 Public Domain/Operation Blade	15102 Mana Mana
15225 Sophie Ellis Bextor/Get over you	15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen	15103 Mission Impossible
15226 Jan Wayne/Only you	15042 Shaggy/Angel	15104 Muppets
15227 Christina Milan/When you look at me	15561 Linking Park/In the End	15105 Knight Rider
15228 Eminem/Cleaning out my closet	15562 Jeanette/How it's got to be	15107 Pippi Langstrumpf
15229 Deichkind/Limit	15563 Die Prinzen/Deutschland	15108 Raumschiff Enterprise
15230 Liberty X/Just a little	15057 Fatboy Slim/Star69	15109 Raumschiff Voyager
15231 DJ DEAN/Play it hard	15049 Bartezz/On the move	15111 Simpsons
15232 Wonderwall/In April	15513 Kool Sava/Haus&Boot	15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15233 Bryan Adams/Here I am	15234 Xzibit/Multiplay	15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15236 Leann Rimes/Life goes on	15235 B31/O.I.O	15115 Star Wars
15237 Sean Tins/House of the rising sun	15070 Modern Talking/Win the race	15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15238 Ashanti/Happy	15039 Safri Duo/Played a Live	15117 Pink Panther
15239 Nelly/Hot inb Herre	15081 Linkin Park/Crawling	15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15243 Xavier Naidoo/Wenn ich schon Kinder hätte	15241 Loona/Rhythm of the night	15119 Schnellste Maus von Mexiko

Flirten per SMS!

NEU Finde Deinen Traumpartner!
01805 999 666 (12Cent/Min)

Anmelden, Partnerwunsch angeben, und du erhältst nach wenigen Minuten Deine ersten Flirt SMS von netten Leuten direkt auf Dein Handy!

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. Bildmitteilung: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6090,6110,6130,6150,6210,6250,6310,6510,8210,8850,8890,8910,8950,8980,8990,930,933,936,938,940,942,946,949,950,952,956,959. Klingeltöne: Motorola: A208,T208,T268,V300,V303,V310,V308,V2208. Klingeltöne: Ericsson: T206,T29,T39,T68,R520. Klingeltöne: Siemens: C45, S45, SL45, ME45, M50, MT50, M45 nur als Logo möglich.



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH

5 Jahre play - Die Gewinner unserer großen Jubiläums-Aktion!

ELECTRONIC ARTS

Günter Hertel, Wuppertal
 Thomas Hemmersbach, Traisdorf
 Ronny Schmidt, Posewalk
 Dirk Nüchter, Künzell
 Aron Diepel, Nordhausen
 Karin Jolwens, Bremen
 Toni Schwell, Essen
 Frank Magdanz, Köln
 Sven Zaminer, Bitz
 Oliver Vogt, Köln
 Adrian Baeza, Eupen/Belgien
 Uwe Friemel, Leipzig
 Manfred Teuber, Kunkel
 Livio Bader, Zollikofen/Schweiz
 Martin Szczepanek, Duisburg
 Sascha Mayer, Echelsheim
 Thomas Hübert, Hildesheim
 Florian Steinbrücker, Airming
 Sebastian Czentner, Weilrod
 Andreas Wustl, Eschwege

SONY

Theresa Zettl, Pocking
 Atilla Kibar, Offenburg
 Vico Marozzo, Schwerte
 Susanne Everts, Bochum
 Ulrich Knorre, Goslar
 Sascha Treuten, Reutlingen
 Mario Schöffbeck, Landshut
 Florian Wiekhorst, Hamburg
 Detlef Stumpf, Rosenheim
 Magda Holwa, Dresden
 Fritz Sauer, Büttelborn
 Dirk Fuchs, Hameln
 Peter Schmitter, Herne

SAITEK

Alexander Freytag, Colditz
 Martin Kaswurm, Tulln/Österreich
 Sebastian Dettmann, Berlin
 Frank Danneschewski, Norderstedt
 Erich Nüchter, Dipper
 Marie-Louise Petersen, Hohenahr
 Alexander Hentschel, Gersheim
 Dirk Kazurke, Isen
 Sebastian Striegl, Waldthurn
 Adam Sauer, Salzgitter
 Niklas Vott, Frankfurt
 Thomas Hull, Chemnitz
 Torben Maikel, Hamburg
 Diana Falke, Karlsruhe
 Bernd Ruhig, Dietzenbach
 P. Weber, Dortmund
 Thomas Hackner, Waldems
 Markus Wynnyczenko, Dornbirn/A
 Marco Webel, Lemgo
 Jens Görge, Wiefelstede

ACCLAIM

Severin Kaufmann, Kastanienbaum/CH
 Klaus Dieter Perillier, Breese
 Christian Zeiser, München
 Michael Gadjia, Hilden
 Ronny Fuß, Stolberg
 John Mc Laughlin, Wiefelstede
 Michael Stamm, Ludwigsburg
 Stefan Focke, Isen
 Manfred Gentzwein, Nürnberg
 Norbert Reich, Dortmund
 Christian Freese, Osthauderfehn

Michael High, Bad Friedrichshall
 Tanja Tyka, Neu-Ulm
 Alexander Dennermoser, Markgröningen
 Alex Akiev, Herdecke

NBG

Svenja Fojut, Altenholz
 Martin Seefeld, Heilbad Heiligenstadt
 Marco Maritschnigg, Münster
 Kai Roethmann, Nordhorn
 Johannes Schwiegl, Obernkirchen
 Sascha Mayer, Echelsheim
 Matthias Knauth, Bad Vilbel
 Richard Nandor, Berlin

CODEMASTERS

Hans Ducker, Stuttgart
 Sven Neumann, Schwaneewede
 Uwe Friemel, München
 Isi Dünyu, Ludwigshafen
 Georgios Mouratidis, Pfullingen
 Markus Opitz, Ottendorf/A
 Patrick Goll, Berlin
 Daniel Tritsch, Kassel

UBI SOFT

Sandra Fischer, Grafenberg
 Fabrizio De Pace, Leverkusen
 Yilmaz Pala, Bad Kreuznach
 Philip Hurland, Wuppertal
 Norman Croes, Elsdorf
 Sergej Ott, Neuburg
 Pascal Skibitzki, Siegburg
 Bärbel Schneider, Harpstedt
 Markus Lambert, Badburg
 Philip Bochskandl, Gröfing
 Christian Zenz, Thondorf/A
 Jana Müller, Leverkusen
 Birgit Reusch, Essen
 Daniel Eckhardt, Hohenstein
 Swantje Urban, Mainz
 Rene Wolf, Schweinfurt
 Dirk Schiener, Bruchköbel
 Jeannette Kühne, Belleben
 Frank Krautmann, München
 Benjamin Kunold, Bottrop
 Rene Keim, Frankfurt

EIDOS

Sidney Franzke, Berlin
 Andreas Maier-Roth, Heilbronn
 Benjamin Reuther, Dessau
 Sascha Treuten, Reutlingen
 Angelika Hertel, Wuppertal
 Alexander Diaz, Venlo/NL
 Sebastian Mahler, Frankfurt
 Daniel Badtke, Hannover
 Thorsten Schramm, Nürnberg
 Kaar Manuel, Vorderweidenbach/A
 Sandra Wirth, Adliswil/Schweiz
 Nils Waldschmidt, Wettenberg
 Fabian Hanke, Esslingen
 Raphael Widholm, Wien/A
 Pascal Pooch, Lage
 Christian Horak, Wien/A
 Franz Luger, Bad Ischl
 Karsten Kobelt, Blankenfelde
 Patrick Ille, Kirchheim
 Jürgen Weber, Zittau
 Christian Hansen, Schönkirchen
 Serdal Kalya, Stadthorn

EIDOS

Tristan Großmann, Wuppertal
 Nick Lutz, Darmstadt
 Marco Gaglio, Wannweil
 Matthias Elsing, Bamberg
 Niklas Groß, Ahlen
 Patrick Kohler, Paderborn
 Volker Becker, Mülheim-Ruhr
 Ferdinand Hannjes, Oytten-Sagehorn
 Marc Spaniol, Petershagen
 Sven Herrmann, Neustadt
 Marc Holstein, Hagen
 Reemko Ruth, Weener
 Klaus Fröhninger, München
 Gustav Teubling, Karstadt
 Jakob Bluch, Gaasten
 Nadine Welsch, Bruchsal
 Balthasar Hochlot, Fenning
 Volker Unke, Hannover
 Xaver Holzig, Rosenheim
 Reinhardt Drensen, Koblenz
 Sabine Anders, Triptis

PIGGYPACK

Carina Ates, Hünxe
 Jens Oliver Marko, Herne
 Sven Gessner, Gera
 Walburga Hillebrand, Berlin
 Marica Cwik, Bielefeld
 Kai-Michael Amatsita, Leverkusen
 Eric Hopmann, Xanten
 Torsten Stroka, Berlin
 Michael Neuweiler, Lagen
 Carsten Schluchter, Salzburg/A
 Sven Stoltz, Langenhagen
 Jan Boldt, Augsburg
 Martin Ertl, München
 Michael Höchst, Celle
 Alexander Krispien, Hamburg
 Florent Pourau, Helgoland
 Raphael Madrow, Gleichen
 Sascha Kollmeier, Berlin
 Frank Rüping, Wetter
 Manuel Knopp, Föhren
 Adam Sauer, Salzgitter
 Eugen Michel, Rinteln
 Jan-Chr. Hollweg, Remscheid
 Andreas Reichert, Diepholz
 Henrik Knedlik, Altenhensstett
 Robin Guthes, Reinstadt
 Rico Weiser, Bärenthal
 Paul Grillberger, Wien/A
 Cristian Höck, Nottuln
 Beate Nurz, Bottrop
 Elja Erbe, Bonn

Andrej Schmuck, Oberkirchen
 Michael Kaplin, Wittenberg
 Alexander Kaiser, Saarbrücken
 Dominik Böhm, Forchheim
 Irina Schmuck, Oberkirchen
 Hauke Derjens, Neubernd
 Gerd Kaschura, Potsdam
 David Bache, Paderborn
 Torben Krüger, Hamburg
 Philip Nitsche, Bochum
 Martin Stahl, Esslingen
 Renate Grzesiak, Berlin
 Michael Schmidt, Eynatten/B
 Herbert Griebel, Gimbshelm
 Maris Plakner, Villach/A
 Alex Seiler, Kreuzberg

PIGGYPACK

Fam. Scheermann-Biegel, Gelsenkirchen
 Wolfgang Sievertsch, Wyk
 Hans Kavka, Barsbüttel

VIVENDI

Anja Perrson, Berlin
 Alex Felske, Berlin
 Andreas Koch, Berlin
 Oliver Preiml Böbert, Oberaurach
 Tina König, Zeer
 Dominik Scherer, Tauber
 Rudi Harter, Augsburg
 Dolph Fuller, Mainz
 Atta Tu, Hamburg
 Lisa Monz, Heidelberg
 Nils Opus, Ludwigstadt
 Henning Plohe, Gütersloh
 Frank Kaller, Dortmund
 Tina König, Zeer
 André Kindt, Lindbar
 Thomas Lisch, Heilsbronn-Bonn
 David Dudkowski, Stuhl
 Henning Schmidt, Hirschhorn
 Sven Korfe, Oldenburg
 Jessica Zalejski, Berlin
 Stefani Habicht, Boppard
 Matthias Zekel, Einbeck
 Andreas Dietrich, Hamburg
 Timo Sommer, Lehrte
 Michael Behrens, Bremen
 Kostas Moschopoulos, Ludwigshafen
 Daniel Träger, Thoffell
 Dennis Witte, Oldenburg
 Karsten Kappelsberg, Veitshöchheim
 Familie Pilz-Uwe Gärner, Bienenbüttel

Heinz Siel, Kassel
 Ulrich Schampatz, Halle
 Robert Nuck, Bielefeld
 Andreas Rachel, Wunsiedel
 Doris Klöbe, Aschaffenburg

BORGMEIER

Kerstin Putzer, Langenzenn
 Werner Gröger, Riedlingen
 Markus Schense, Berlin
 Stefanie Berger, Chemnitz
 Robert Voigt, Dessau
 Otfried Rehbein, Neu-Ulm
 Lars Pape, Tostedt
 Matthias Murrer, Cottbus
 Monika Winter, Botdorp
 Ingo Gleich, Recklinghausen

VIRGIN

Mathias Klaus, Torgau
 Thomas Rath, Bamberg
 Daniel Thieme, Emmendingen
 Jens Lindner, Leipzig
 Dr. med. Adolf Trautmann, Gelsenkirchen
 Peter Drexler, Thannhausen
 Detlef Lauschke, Flensburg
 Raphael Gurtzschig, Rankumil/A
 Thorsten Markschiäger, Lingen
 Georg Brackmann, Scharmbeck
 Daniel Trechel, Essen
 Hannes Tessiman, Leer
 Torben Sommer, Lehrte
 Marcel Wetzig, Döbeln
 Brigitte Biegel, Gelsenkirchen
 Dirk Burghardt, Köln

INFOGRAMMES

Michael Antor, Bieren
 Rainer Brinkmann, Mettingen
 Claudius Brauer, Berlin
 Torben Hintze, Hamburg
 Florian Dossler, Meinel
 Malik Seiler, Cottbus
 Wilhelm Dürer, Saarbrücken
 Ingrid Fell, Bremen
 Serkan Güler, Fuldabrück

ACTIVISION

Erich Rudolf, Wien/A
 Isabelle Juchler, Kriens/CH
 Marco Wiedom, Berlin
 Falko Grunzel, Nellingen
 Peter Dörsch, Rattlingen
 Anna Klein, Frankfurt

KONAMI

Daniel Rückher, Walldürn
 Boris Seller, Brandenburg

THQ

Udo Herfel, Gütersloh
 Antonio Penedo Rey, Pettstadt
 Mike Fischer, Landau
 Volker Deichmann, Wilhelmshafen
 Paul Lowitz, Kuglach
 Dennis Remmer, Nürnberg
 Anja Strobel, Berlin
 Richard Körger, Nahl
 Pascal Kirchner, Konstanz
 Tim Ulmer, Bremen
 Ulf Lichtenrink, Basel/CH

TAKE 2

Christian Balkin, Neustrelitz
 Raphael Kozlovsky, Regen
 Mike Oestreich, Wemelskirchen
 Daniela Riemann, Fürstenfeld
 Natalie Krüger, Landsberg
 Mark Trendl, Veitshöchheim

LOGIC 3

Alessandro Heymann, Mittmeiola
 Sandra Haschke, Bremen
 Karl-Heinz Holding, Bergtheim
 Andreas Bode, Bremen
 Niklas Kellbach, Gelsenkirchen
 Andreas Durand, Hohen Neuendorf

JÖLLENBECK

Nina Grimm, Freising
 Sergej Kleemann, Bielefeld
 Timo Haschene, Dortmund
 Oliver Moik, Roth
 Dennis Makowski, Hannover
 Marc Bartel, Penzberg

CAPCOM

Richie Kolb, Denz
 Mona Kühl, Wiesbaden
 Falk Humm, Seebach
 Sandra Öltma, Riesa
 Kristoff Tengler, Schwarzbach

play HAUPTGEWINN

Wird nächste Ausgabe gesondert bekannt
 gegeben - ist ja auch der HAUPTGEWINN!



asset uns
spielen!

KONAMI '02



PlayStation 2

OPM2 12/2002

Pro Evolution Soccer 2: 91%
FIFA 2003: 80% | TIF 2003: 85%

PlayZone 12/2002

Pro Evolution Soccer 2: 92%
FIFA 2003: 80% | TIF 2003: 85%

Gamepro 12/2002 | 11/2002

Pro Evolution Soccer 2: 91%
FIFA 2003: 86% | TIF 2003: 81%

Es ist einstimmig guten Ergebnissen führt PES2 die Tabelle der Fußball-Simulationen an. Und während andere noch auf ein Wunder warten, bieten wir die Offenbarung!
Wenn du also bei reinem Verstand bist, glaube nur dem was du siehst und verständige dich nicht mit 'FInsterer FAdheit' oder 'Traurig Infantilem Fummeln'!

HARDWARE-NEWS 01/03

Oma ist wieder nach Hause gefahren und jetzt wisst ihr nicht wohin mit der Weihnachtskohle? Wir haben wieder praktisches PlayStation-Zubehör für euch aufgestöbert und einem Praxistest unterzogen.

Endlich vogelfrei!



Eine interessante Alternative zu kabellosen Funk-Controllern könnte der Freewave Wireless Adapter von Saitek sein. Für knapp 50 Euro erhalten PlayStation2-Spieler eine Sender-Einheit für den Anschluss an die zwei Controller-Ports der PS2, eine Empfänger-Station sowie vier wiederaufladbare NiMH-Akkus für den Empfänger. Anders als bei kabellosen Funk-Controllern können alle bereits vorhandenen Pads angeschlossen werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob Third-Party- oder Original-DualShock-Controller an den Freewave Adapter angeschlossen werden. Das Gerät überbrückt laut Hersteller problemlos eine Reichweite von 10 Metern. Diesen Wert konnten wir in unserem Test verifizieren. Interessant ist auch das Energie-Management des Freewave Adapters. Im Sender ist ein weiterer Akkupack (Reserve-Akkus sind nicht im Lieferumfang enthalten) installiert. So lange die PS2 in Betrieb ist, werden die Reserve-Akkus aufgeladen. Wer die Akkus schonen möchte, der deaktiviert am Empfänger einfach die Rumble-



Funktion. Wer also nur den Kabelsalat zwischen der PS2 und dem eigenen Sitzplatz loswerden möchte und seine vorhandenen Pads weiter benutzen will, der ist mit dem Freewave gut beraten. Sehr positiv fiel uns der durchgeschleifte Controller-Port auf, der sich hinter einer blauen Abdeckung verbirgt. Wer eine Fernbedienung für die DVD-Funktionen der PS2 nutzt,



steckt hier einfach den entsprechenden Sender ein. Damit erübrigt sich das lästige Umstecken der Komponenten. Negativ macht sich bemerkbar, dass der Sender die USB-Ports der PS2 verdeckt und dass die Konsole zum Aufladen des Akkupacks eingeschaltet sein muss.

Produkt	Wireless Adapter für PlayStation2	
Hersteller	Saitek	
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel	
erhältlich ab	sofort	
Preis	ab € 49,99	



Dekorativer Ballermann

Von 4gamers kommt ein komplettes Set, das die Herzen von Lightgun-Shooter-Fans höher schlagen lässt. Die XK 21 Light Gun ist voll kompatibel zur GunCon1 und 2. Neben der XK 21 selbst sind im Lieferumfang auch ein Fußpedal und ein GunCon-Adapter enthalten. Auf dem dekorativen Ständer wird der Schießprügel zum Blickfang in der hauseigenen Peripherie-Vitrine. Auf Wunsch imitiert die TV-Pistole bei jedem Schuss den Rückschlag (Recoil) eines echten Ballermanns. Jedes Mal wenn der Spieler den Finger krumm macht, bewegt sich der Plastikschlitten lautstark mit einem Ruck zurück. Wen das Klappern bei aktivierter Recoil-Funktion stört, der kann es dauerhaft abschalten. Mittels kleiner Schalter wird die Pistole entweder für den GunCon1-, den GunCon2-, oder für den normalen Betrieb konfiguriert. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, Auto-Fire, Auto-Reload oder beides zuzuschalten. Links und rechts am Lauf

befinden sich die Start-, Select-, A- und B-Buttons und zusätzlich findet sich unten am Griff noch ein großer Knopf zum nachladen. Die XK 21 wird an den Controller-Port und an einen der USB-Ports angeschlossen. Das mitgelieferte Pedal besorgt das Nachladen oder Abdrücken im Spiel. An der Schussgenauigkeit gibts nichts auszusetzen. Auch das Gewicht kommt angesichts der Größe langen Bildschirm-Schusswechseln entgegen. Achtung: Die XK 21-Lightgun ist nicht(!) mit 100Hz-Fernsehern kompatibel.



Produkt	Lightgun für PlayStation2	
Hersteller	4gamers	
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel	
erhältlich ab	sofort	
Preis	ca. € 29,99	



Cheats ohne Internet

Ihr seid mal wieder in einem Adventure hängen geblieben oder habt das entscheidende Endspiel eurer Lieblings-Sportsimulation vergeigt? Dann pfeift auf die Zocker-Ehre und probiert es doch mit Cheats. Doch woher nehmen, wenn mangels Abonnement die entscheidende Ausgabe der play in der Sammlung fehlt und kein Internet-Anschluss vorhanden ist? Unter dem Namen „Cheatscode S“ hat Thrustmaster jetzt diverse Cheat-Sammlungen für PSone und PlayStation2 auf einzeln erhältlichen CDs zusammengefasst. Das Prozedere ist denkbar einfach. Die entsprechende Cheat-CD wird in die PSone oder in die PS2 eingelegt und aus der Liste das gewünschte Spiel ausgewählt. Mit dem D-Pad könnt ihr die vorhandenen Cheats zu dem Titel anzeigen lassen und dann den Code eurer Wahl markieren. Danach müsst ihr das Spiel starten und schon ist der Cheat aktiv. Sollen neue Cheats hinzugefügt werden, benötigt man zusätzlich eine Memory Card (nicht enthalten). Nachdem der Name des Spiels eingegeben wurde, fügt ihr eine Beschreibung des Cheats hinzu (z.B. Mastercode) und gebt dann den Code selbst ein. Anschließend

wird auf der Memory Card gespeichert. Fortan findet sich der Cheat in der Liste wieder. Auf der Sammlung für PS2 (29,90 Euro) gibt es Mogel-Codes zu 44 Spielen. Zusätzlich bietet Thrustmaster noch eine Action/Fighting- und Extreme-Sports-Edition (je 19,90 Euro) an. Die Sammlung für PSone (25,90 Euro) enthält über 37.000 Cheats für mehr als 2000 Spiele.



Produkt	Cheat-Software für PSone und PS2
Hersteller	Thrustmaster
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 19,90 - 29,90

Blasen statt schwitzen

Wer beim Spielen unter schwitzenden Händen leidet oder öfter in der Sauna zockt, der wird vielleicht den AirFlo-Controller von Pointsoft zu schätzen wissen. An der Rückseite des wuchtigen Pads findet sich hinter einem Gitter ein großer Lüfter. Ein Ventilator saugt Luft in das Innere des Controllers, die durch zahlreiche Lüftungsschlitze und Löcher wieder entweicht und so die Hände des Zockers kühlt. Die Frischluftzufuhr kann in zwei Stufen reguliert oder auch ganz abgeschaltet werden. Große gummierte Griffe sorgen für einen guten Halt. Neben den ebenfalls gummierten Analog-Sticks finden sich alle PS2-üblichen Buttons (D-Pad, Schultertasten, Action-Buttons, Select, Start und Mode) eines PS2-Pads auf dem Air Flo wieder. Die L1- und R1-Tasten sind leider nicht so gut positioniert, ansonsten gibt es an der Verarbeitung nichts zu beanstanden. Der Air Flo wird an einen Controller-Port und für die Spannungsversorgung zusätzlich an einen USB-Port angeschlossen. Spieler mit kleinen Händen werden sich allerdings schwer tun, das große Pad zu handeln.

Dafür sorgt der Luftstrom für kühle Hände und macht seinem Namen alle Ehre.



Produkt	Belüfteter Controller für PlayStation2
Hersteller	Pointsoft
Bezugsquelle	gut sortierter Fachhandel
erhältlich ab	sofort
Preis	ca. € 29,99

PARALAXX.DE Tel: 089/15901999

Playstation 2 Spiele

Akira Psycho Pinball	31,90	Mortal Kombat: Deadly Al.	59,90
Ace Combat 4	54,90	NBA Live 2003	53,90
Ape Escape 2	57,90	NBA Street	28,90
BMX XXX	53,90	Need for Speed Hot Purs.2	54,90
Colin McRae Rally 3.0	54,90	NHL 2003	53,90
Commandos 2	55,90	Onimusha 2	53,90
Conflict Desert Storm	53,90	Pro Evolution Soccer 2	55,90
Contra Shattered Soldier	55,90	Ratchet and Clank	57,90
Crazy Taxi	29,90	Red Faction 2	56,90
Das Ding	49,90	Ring of Red	27,90
Der Herr d. Ringe:2Türm	55,90	Shadowman 2nd Coming	45,90
Dragon Ball Z - Budokai	56,90	Silent Hill 2	46,90
DTM Race Driver	55,90	Star Wars: Bounty Hunter	53,90
Evil Dead-Hail to the King	56,90	SOCOM U.S. Navy Seals	58,90
Formel Eins 2002	57,90	Street Hoops	55,90
Ferrari F355 Challenge	57,90	Summoner 2	54,90
FIFA Football 2003	55,90	Tekken 4	61,90
Final Fantasy X	61,90	Twin Caliber	53,90
Ghost Recon	58,90	Terminator	54,90
Gran Turismo A-Spec	30,90	The Getaway	57,90
Gran Turismo 2002	39,90	Time Crisis 2	56,90
GTA 4 Vice City	53,90	Time Splitters 2	57,90
Haven	55,90	Tony Hawk's Pro Skater 3	29,90
ICO	53,90	Tony Hawk's Pro Skater 4	57,90
Jack and Daxter	30,90	Virtua Tennis 2	54,90
James Bond 007Nightfire	53,90	V - Rally 3	31,90
Kingdom Hearts	57,90	WipEout Fusion	56,90
Knockout Kings 2002	57,90	WRC 2 Extreme	57,90
Madden NFL 2003	51,90		
Maximo	29,90	Playstation 2 Hardware	
Mat Hoffman's Pro BMX2	55,90	Playstation2 Grundgerät	239,-
Medal of Honor Frontline	55,90	Playstation2 Controller	26,-
Metal Gear Solid 2	56,90	Playstation2 Mcard 2xPack	57,-
Moto GP 2	56,90	Playstation2 Fernbedienung	29,-

Kein Mindestbestellwert, ab 119€ versandkostenfrei! Bei Vorkasse Versandkostenpauschale von 3,00€. Versandkosten 3,00 € + 1,93 € 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!



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

Spreche Deutsch?



Hallo Play-Team, ich schreibe das erste Mal an euch. Die letzte play-Ausgabe war wie immer genial.

Was ich gerne erfahren würde und was mich vor allem stört ist, wieso immer mehr Spiele auf Englisch sind? Vor allem das super Spiel Metal Gear Solid 2, wobei doch der erste Teil auf Deutsch war. Englisch-Nichtkönnern tun sich beim Verstehen schwer, besonders weil die Untertitel so schnell verschwinden. Darunter leidet das ganze Feeling.

Ich kann mir vorstellen, dass es eine Frage der Kosten sein könnte, aber sollte man bei einer Konsole und einem so guten Spiel auch nicht mehr investieren? Bei den Spielen wie Resident Evil macht das ja nichts aus, weil in dem Spiel nicht sehr oft geredet wird. Ein deutscher Untertitel, der langsam und verständlich ist, wäre ja zumindest schon einmal etwas. Aber leider kann man dies vom dem Spiel Metal Gear Solid 2 nicht sagen.

Wie sieht es in Zukunft mit deutscher Sprachausgabe in PlayStation-Spielen aus?

Mit freundlichen Grüßen
Hakan Germeli, Frankfurt



Im Fall von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty war es eine reine Kostenfrage. Das Dialog-Skript umfasste mehrere tausend Seiten. Die Aufnahmen für die englischen Sprachsamples (dreimal mehr als in MGS für PSone) dauerten knapp drei Wochen. Hätte man nun noch weitere Sprachen aufgenommen – und bedenke, es gibt ja nicht nur Zocker in Deutschland, sondern auch in Frankreich, Italien, Spanien, usw. – wäre das ein enormer Arbeitsaufwand gewesen. Von den horrenden Kosten ganz zu schweigen.

Unterm Strich kommt es bei jedem Spiel

darauf an, wie massenmarktauglich es ist. Bei Rollenspielen werden beispielsweise oft nicht einmal die Bildschirmtexte übersetzt, weil es bei uns keinen besonders großen Markt für dieses Genre gibt. Wenn ein Titel eine hohe Verkaufserwartung verspricht, machen sich die Hersteller auch die Mühe, diesen komplett einzudeutschen.

Preiswerter Rennsitz



Liebe Spieler und Spielerinnen, super Renn-Feeling mit knappem Geldbeutel, geht das? Im unbequemen Sitz ein Rennen mitmachen, da bringt selbst Force-Fedback wenig Spaß. Als meine Nichten Laila und Julia (7 und 9 Jahre alt) zu Besuch bei uns waren, hatten wir dieses Problem. Die Lösung: Pöäng Hocker von Ikea (30 € mit Stoff, in Leder natürlich teurer!) und eine Sitzschale von Relags (Bezeichnung Relags Trail Chair Best.-Nr. 591201 in schwarz für ca. 19 €) fertig ist der Rennsitz Marke Eigenbau. Man kann natürlich als Hocker jeden anderen nehmen. Der von Ikea hat den Vorteil, dass er etwas schräg ist, so dass man, je nachdem, wie man ihn dreht, zwei unterschiedlich hohe Sitzpositionen hat. Den Sitz haben wir uns für Open-Air-Veranstaltungen gekauft, wo es oft keine Rückenlehnen gibt. Er hat an der Seite zwei Gurte, mit denen man den Winkel des Rückenteils verstellen kann. Man sitzt sehr bequem darin. Es gibt ihn in guten Trekking-Geschäften. Wir haben ihn hier das erste Mal mit großem Erfolg zweckenfremdet. Nach kurzer Übungsphase haben meine Nichten bei Gran Turismo A-spec ständig Pokale geholt und ich konnte feststellen, dass der Sitz auch für Erwachsene die beste Rennfahrer-Position bietet. Hinzu kommt, dass man die Entfernung zum Fern-

seher selbst bestimmen kann und dass der Sitz außerdem leicht zu verstauen ist. Ich war froh, dass die beiden Kleinen auf der Rückfahrt ihre Mutter nicht drängten, sie ans Steuer zu lassen.

P.S. Ich möchte übrigens betonen, dass ich weder mit dem Elch noch mit Relags verschwägert oder verwandt bin.

Keep Playing
Lutz Felgner, Essen



So, Servus Lutz, danke für deinen Brief. Als wir jedoch deine Fotos bei uns in der Redaktion gezeigt haben, waren einige Kollegen zutiefst entsetzt. Sie glaubten, du hättest deine Nichten nur in diesen Trekkingsitz gefesselt und ihnen den Helm aufgesetzt, damit sie nicht so laut sind. Die dicken Motorrad-Handschuhe sollten sie schließlich daran hindern, mit deiner preisgekrönten Playmobil-Sammlung zu



spielen, haben wir gegewöhnt. Aber Spaß beiseite. Wir nehmen alles zurück und ziehen ehrfürchtig unsere speckigen Trucker-Mützen vor so viel Erfindungsgeist. Allerdings hätten wir noch gerne gesehen, wie sich tatsächlich ein Erwachsener in das klaustrophobiefördernd anmutende Sitzmöbel zwingt. Vielleicht macht dein Beispiel ja Schule und weitere Leser stellen uns ihre Eigenkreationen in Wort und Bild zur Verfügung. Frei nach dem Motto: Wer baut den billigsten Rennsitz? Es gilt, 49 Euro zu unterbieten!

P.S. Auf den Open Airs die wir kennen, hätte der Trail-Chair übrigens eine Lebenserwartung von ungefähr 28 Sekunden. Ach ja und eine schöne Pfeifensammlung hast du!

Ohne Holland zur WM



Hallo play, als erstes, ich finde euer Magazin Spitzenklasse, weiter so. Nun zu meiner Frage und zwar habe ich mir FIFA 2003 gekauft, und bemerkt, dass Holland nicht dabei ist! Das hat mich ziemlich sauer gemacht. Können die Deutschen nicht verlieren oder bin ich blind!? Nun würde ich gerne wissen, ob man das Team erst freischalten muss, oder ob es Cheats gibt. Bitte helft mir!!!!

Danke
C.C., E-Mail



Man möchte meinen, dass in der FIFA-Lizenz sämtliche Teams, Nationalmannschaften und Spieler enthalten sind. Ein gewaltiger Trugschluss. Sämtliche holländischen Fußballer und Mannschaften genießen einen Sonderstatus, denn sie tummeln sich nicht im allmächtigen FIFA-Paket. Anstatt, wie beispielsweise Konami, ein Pseudo-Team mit veränderten Namen auf den Platz zu schicken, hat EA kurzerhand die Nationalmannschaft der Niederlande komplett aus dem Spiel entfernt, und das im Übrigen bereits seit einigen Jahren. Der schöne Schein trägt manchmal eben doch.

Jagdsaison eröffnet



Einen wunderschönen guten Tag! Ich habe da mal ein Anliegen, auch wenn es Naturschutzorganisationen mit Sicherheit nicht gerne hören möchten. Es gibt doch auch für die PS2 Angelsimulationen, die zwar von der Wirklichkeit noch sehr weit entfernt sind, aber auch nicht ganz schlecht!



Da mein Vater und ich Jäger sind – manche werden denken, dass wir nichts anderes zu tun hätten, als die Natur abzuschlachten, aber solche Worte kommen nur von Leuten, die über dieses Fach keine Ahnung haben – hab ich eine Frage. Warum wird denn nicht einmal eine Umsetzung des guten PC-Spiels Deer Hunter 2 3D in Angriff genommen? Ich kann mir vorstellen, dass auch eine Jagdsimulation mit Sicherheit seine Gemeinde finden und die Jagd in ein anderes Licht rücken würde.

Mit freundlichen Grüßen
Thomas Kerlin, Fax



In welches Licht soll denn die Jagd gerückt werden und vor allem: Wo soll denn da der Spielspaß sein? Wir wollen Gegner, keine Opfer. Da könnten wir ja auch im Kindergartenkastan Förmchen klauen gehen. Wer soll denn so was spielen? Eigentlich doch nur Anhänger einer angestaubten Tradition, die einen schwindend geringen Anteil der Zocker ausmachen. Außerdem können sich ja alle Nicht-Jäger ihren Kick auch auf dem Rummelplatz holen und an der Schießbude ein paar klassische Plastik-Rosen erballern. Die sehen wunderbar schlecht aus und den Schützen bleibt der Blick von Bambi erspart, wenn seine Mutter durch eine Ladung Schrot an den nächsten Baum tapeziert wird. Eine Jägermeister-Simulation wäre uns da viel lieber.
Grüße vom Deer-Avenger

Ruhig Brauner, alles wird gut!



Tach!
Samstag, 23:55 Uhr. Da ich gerade nicht weiß, was ich tun soll, ringe ich mich endlich nach Monaten des Überlegens dazu durch, diesen Brief zu verfassen.

Was mir in den letzten Monaten bzw. Jahren ordentlich auf den Sack ging und auch jetzt noch geht, ist die allgemeine Situation auf dem PS-Markt. Zum einen sind da die Hersteller, die exzellente Spiele einfach nur beschissen an den PAL-Markt anpassen, zum anderen meint heute

irgendwie jeder Arsch, dass er irgendein an den Haaren herbeigezogenes, schlecht durchdachtes und technisch unterentwickeltes Spiel auf den Markt schleißten müsste, um mal kurz abzukassieren. Diese Spiele werden dann einem schlecht informierten PS-User durch großkotzige Werbung schmackhaft gemacht, um ihn zum Kauf zu bewegen. Außerdem beobachte ich eine immer größer werdende Monopol-Position der „Big Firms“, die es Newcomern schwer machen, in der Entwicklungsbranche Fuß zu fassen. Da man heute für ein einigermaßen erfolgreiches Spiel einen Arsch voll Kohle braucht, um den technischen Standard zu gewährleisten.

Da wären wir auch schon beim nächsten Punkt: Effekthascherei. Seit der Einführung der Next-Gen-Konsolen meinen alle, ein Game wäre nur Next-Gen-würdig, wenn die Grafik so effekgeladen und realistisch wie möglich sei. Videogames sind Fiktion und werden immer Fiktion bleiben (gilt auch im Hinblick auf die USK-Konflikte). Deswegen ist dieser Realismus-Wahn total fehl am Platz.

Sony & Co. haben anscheinend auch die Grundsätze des Videogames vergessen. Das Zocken soll Spaß machen und nicht dazu da sein, dass die Bosse der „Big Firms“ sich einen goldenen Arsch verdienen. Der Leitspruch „Third-Place“ wird in den wenigsten Fällen ernst genommen. Wenn ich game, will ich nicht ständig an die Realität erinnert werden, sondern eine zeitlose Atmosphäre erleben.

Schuld an diesem Missstand haben aber die Gamer, vor allem die, die erst mit der PS2 ins Geschäft eingestiegen sind. Diese beschäftigen sich einfach nicht tief genug mit der Materie eines Games, sondern sehen dies als eine Art „Mode“, durch die man mal kurz etwas Aufregendes erleben kann. Beispiel: Als ich meinen Nachbarn fragte, um was es denn in Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty gehe, sagt er: „Da muss halt a paar Leuts abknalle.“ Wenn die Entwicklung in diese Richtung weitergeht, freuen sich die Neo-Gamer auf die nächste Welle hirmlöser Software und Leute wie ich verkriechen sich dann in ihrem Loch und warten auf eine Revolution.

Es müssten einfach wieder zeitlos geniale Spiele, wie z.B. FF VII, erscheinen, damit



diese Dumpfbacken aus ihrem Trend-Traum aufwachen.

P.S. Ich hoffe, ich habe niemanden in der Ausübung seiner persönlichen Stumpfsinnigkeit gehindert. Falls doch... auch gut.

Melde mich bei Bedarf wieder
D. Kluger, Bruchsal



In sehr vielen Punkten sprichst du uns aus der Seele. Aber man sollte zum einen nicht alle PS2-Besitzer, die gerade angefangen haben, Videospiele für sich zu entdecken, über einen Kamm scheren und in die Trendzocker-Schublade stecken. Videospielen ist inzwischen gesellschaftsfähig und darüber können wir froh sein – auch wenn das, wie du ja aufgezeigt hast, gerade für Hardcore-Spieler auch Schattenseiten hat.

Videospiele machen nicht nur Spaß, sie sind auch ein lukrativer Industriezweig. Den Firmen geht es darum, Geld zu verdienen, schließlich finanziert sich die Entwicklung von Spielen nicht von selbst.

GIB DIR DIE KANTE!

Wo die Probleme im Videospiel aufhören und der Ärger des Alltags beginnt, da hilft unser Überlebenskünstler „Kante“ weiter. Liebeskummer, Zoff in der Arbeit oder sonstige Probleme im täglichen Leben? Dann schreibt einfach an:

Cypress GmbH
Redaktion play
„Dr. Kante hilft!“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder via Elektropost:
kante@playplaystation.com



Zum Vorwurf darfst du es ihnen daher nicht machen. Und wer sich nicht informiert und von Werbung beeinflussen lässt, ist selbst schuld – egal, ob er sich ein Videospiel oder ein Waschmittel kauft.

Von Ausdünstungen und Ergüssen



Hallo play-Team, in der Dezemberausgabe habe ich den Leserbrief von Sonysonic gelesen und aufgrund des darin enthaltenen Hinweises auf bereits abgedruckte Ergüsse aus seiner Feder meine alten Hefte durchforstet. Bitte tut eurer Leserschaft den Gefallen und richtet für dieses junge, ambitionierte Sprachkraftwerk eine feste Kolumne ein. Einen so preiswert zu habenden Zuwachs an Unterhaltungswert hat es wohl seit „Lukasdingsbums“ nicht gegeben und den dürft ihr euch einfach nicht entgehen lassen. Ich bin bereits bekennender Fan von Sonysonic und sehe seinen weiteren Ausdünstungen mit hechelnder Erwartung entgegen.

Bittebittebittebittebittebitte. Bitteeeeeeeeeee.

Thomas Möckel, E-Mail



Eigentlich fanden sich jeden Monat mehrere E-Mails deiner Lieblingsautoren in unserem elektronischen Briefkasten. Seit der letzten Ausgabe haben wir jedoch keine Zuschriften mehr von ihm erhalten. Vielleicht kommt ja in den nächsten Wochen wieder etwas von ihm rein. Allerdings müssten wir uns dann erst mit unserer Lektorin gut stellen, die hat nämlich im Falle einer erneuten Veröffentlichung von einem von Sonysonics Werken mit sofortiger Kündigung gedroht. Zudem will sie uns dann unseren (Über)Lebensexperten Kante auf den Hals hetzen. Eine neue Lektorin findet sich mit Sicherheit, aber wir glauben nicht, dass unsere Krankenkasse die Kosten für den Zahnersatz übernimmt.

Hobby-Filmmacher



Hallo ihr lieben Leute, ich habe euer Magazin schon seit der zweiten Ausgabe abonniert. Heute habe ich das erste Mal eine Frage und ich bitte euch um Hilfe!

Durch Zufall habe ich in dem Menü der PS2 die Einstellung für MPEG gefunden! Jetzt meine Frage: Kann man etwa mit der PS2 MPEG Videos ansehen? Ich frage deshalb, denn dann könnte ich mir meine ganzen

selbst gedrehten Videos auf CD brennen und dann in der PS2 ansehen.

Cu

Jürgen Blumberg, E-Mail



O.K.! Wo die PS2 eine Einstellung mit „MPEG“ haben sollte, ist uns nicht bekannt (wir haben extra noch mal gesucht!). Aber um es kurz zu machen: Die PS2 spielt keine VCDs (Video-CDs), SVCD (Super-Video-CDs) oder DivX-Filme ab – das wissen wir, weil wir das schon ausprobiert haben! Allerdings ist die PS2 ein vollwertiger DVD-Player. Also, warum baust du dir keine normgerechten Video-DVDs? Wandle doch dein gesamtes Material einfach mit einer Software in DVD-konformes Material um. Dieses Material kannst du mit einer Authoring-Software auf einem DVD-Brenner als Video-DVD rausbrennen.

Mit einem Trick kann man bei einigen Authoring-Programmen VCD- und SVCD-Material (Mpg1- oder Mpg2-codiert) so einladen, dass die Authoring-Software diese Files annimmt. Das Ergebnis: Solche „überredeten“ Film-Streams, die als Video-DVDs erstellt wurden, werden in einer handelsüblichen PAL-PS2 wirklich abgespielt. Auch das haben wir ausprobiert! Der Haken an der Sache: Einige Standalone-Player haben mit diesen Zwitterscheiben ihre Probleme. Also ist das Ganze unterm Strich keine wirkliche Lösung, sondern nur eine Freaksache, die nicht wirklich empfehlenswert ist. Deswegen: Finger weg vom MPEG-Herumgepfusche.

Unser Tipp: Probiere nicht erst mit Video-CDs herum, auch die Qualität von S-VCDs ist alles andere als annehmbar. Vor allem nervt doch diese ewige Scheibentauscherei!

Willst du in der PS2 selbst gedrehte Autorennen, Geburtstagsvideos oder Urlaubsfilme anschauen, baue dir normgerechte Video-DVDs. Die Brenner sind nicht einmal mehr so teuer und oft liegen schon einfache Programme bei, die das können (auch das haben wir ausprobiert!). Standalone-Player, die VCDs, SVCDs, etc. abspielen können, sind allerdings billiger als ein DVD-Brenner und die Nerven werden auch geschont.

Und nicht vergessen: Der Grünstich bei der DVD-Wiedergabe per RGB-Kabel wird recht einfach mit Programmen wie dem DVD-Region-X behoben.



ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION



Achtung, Preis-Schocker:

3x DVD VISION für nur 5 €

> **Ihre Heftvorteile:**

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

> **Service für ganz Schnelle:**

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

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

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

E-Mail: abo@dvdvision.de

Internet: www.dvdvision.de

**Wichtig: Bitte unbedingt Bestellnummer
DVE 014 angeben!**

Test ohne Risiko: Sie zahlen nur 5 € für drei Ausgaben und erhalten Ihre DVD VISION pünktlich vor dem Erscheinungstermin geliefert! Nur wenn wir 14 Tage nach Eintreffen der dritten DVD VISION-Ausgabe nichts von Ihnen hören, setzen wir die monatliche Frei-Haus-Lieferung zum Jahres-Vorzugspreis von 33,60 € (2,80 € statt 3,00 € pro Ausgabe) fort.

Jetzt testen oder jeden Monat am Kiosk holen!

PLAYSTATION2

JAMES CAMERON'S DARK ANGEL

VIVENDI



Grafisch haben es die Entwickler von Radical Entertainment exzellent verstanden, das „Look and Feel“ der Serie auf das Spiel zu übertragen. Max sieht ihrem realen Vorbild zum Verwechseln ähnlich. Die Vielzahl an Moves und Animationen kann sich ebenfalls sehen lassen. Das Gameplay kränkt aber noch ein bisschen an den Kamera-Problemen.

MINORITY REPORT

ACTIVISION



Das Gameplay erweist sich bei genauerem Hinsehen als recht anspruchslos. Von der bedrückenden Atmosphäre des Blockbusters ist im Spiel nicht viel zu bemerken. Nach wenigen Missionen fragt man sich bereits, ob dieses Spiel nicht auch ohne die teure Lizenz funktioniert hätte, denn grafisch hat Tryarch solide Arbeit geleistet.

ATV OFFROAD FURY 2

SCEE



Am bewährten Gameplay des Quad-Racers haben die Entwickler nur wenig geändert. Auch in ATV Offroad Fury 2 stehen euch bereits beim Start zahlreiche Rennen und Strecken offen. Alternativ zu Trainings-, Zeit- und Einzelrennen kann der angehende ATV-Champion seine Fahrkünste im Freeride-Modus erproben.

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.

JANUAR 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
APE ESCAPE 2	SCEE	Geschicklichkeit	29. Januar
BEN HUR	Vivendi	Simulation	31. Januar
COASTER WORKS II	THQ	Simulation	Mitte Januar
GREMLINS	Bigben Int.	Action	Januar
INSPECTOR GADGET : MAD ROBOT INVASION	Bigben Int.	Jump'n Run	Januar
LEGENDS OF WRESTLING 2	Acclaim	Sportspiel	Januar
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION	Ubi Soft	Rennspiel	30. Januar
ROBOCOP	Virgin Int.	Action	Januar
SCRABBLE 2003 EDITION	Ubi Soft	Denkspiel	23. Januar
SILENT SCOPE 3	Konami	Lightgun-Shooter	Januar
SIMPSON'S SKATEBOARDING	EA	Rennspiel	17. Januar
SLY RACCOON	SCEE	Jump'n Run	22. Januar
STAR WARS: THE CLONE WARS	EA	Action-Adventure	31. Januar
TENNIS MASTER SERIES	Vivendi	Sportspiel	17. Januar
WILD ARMS 3	Ubi Soft	Adventure	30. Januar

1. - 2. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
ALTER ECHO	THQ	Action	Juni
ATV QUAD POWER RACING 2	Acclaim	Rennspiel	Februar
BATTLE BOTS	THQ	Strategiespiel	Mitte Februar
BATTLE ENGINE AQUILA	Infogrames	Action	Februar
BUTTERFLY TABLE TENNIS (Arbeitstitel)	Bigben Int.	Sportspiel	1. Quartal
CHOP LIFTER : SEARCH AND RESCUE	THQ	Action	März
CLUB FOOTBALL: FC BAYERN MÜNCHEN	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
CLUB FOOTBALL: BORUSSIA DORTMUND	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
CLUB FOOTBALL: HAMBURGER SV	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
CONTRA: SHATTERED SOLDIER	Konami	Action	Februar
CURSE: THE EYE OF ISIS	Wanadoo	Survival-Horror	Mai
DEFENDER	Konami	Action	März
DISNEY GOLF	EA	Sportspiel	13. März
DIE SIMS	EA	Live-Simulation	7. Februar
DR. MUTO	Konami	Jump'n Run	März
DRAGONS LAIR 3D	THQ	Action	Mai
DUNGEONS & DRAGONS HEROES	Infogrames	Action	27. Februar
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	Action	Mitte Juni
EVOLUTION SKATEBOARDING	Konami	Funsport	Februar
FREAKY FLYERS	Konami	Fun-Racer	1. Quartal
I AM SHORTY	THQ	tba.	Mitte März
INDY RACING CHALLENGE	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal
IRU: WHITE FEAR	Vivendi	Jump'n Run	14. März
JAMES CAMERON'S DARK ANGEL	Vivendi	Action-Adventure	21. Februar
JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER	THQ	Kids-Software	Mitte März
JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS	Vivendi	Action	20. März
KINGS FIELD 4	Bigben Int.	Rollenspiel	28. März
LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	Eidos	Action-Adventure	Februar
MALICE: KAT'S TALE	Vivendi	Action	31. März
MINORITY REPORT	Activision	Action-Adventure	1. Quartal

1. - 2. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
NEXT GENERATION TENNIS: US OPEN – ROLAND GARROS 2003	Wanadoo	Sportspiel	Mai
PARIS DAKAR RALLY 2	Acclaim	Rennspiel	Februar
PAC-MAN WORLD 2	SCEE	Plattformer	26. Februar
PRIDE FC	THQ	Action	Mitte März
PRIMAL	SCEE	Action-Adventure	5. Februar
PRO BEACH SOCCER	Wanadoo	Sportspiel	2. Quartal
RACING SIMULATION 3	Ubi Soft	Rennspiel	27. Februar
RAGING BLADES	Wanadoo	Action	1. Quartal
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	Ubi Soft	Jump'n Run	3. März
RISK NEXT GEN	Infogrames	Strategie	6. Februar
ROLLING	Rage	Rennspiel	Februar
SEGA BASS FISHING DUEL	Acclaim	Angelspiel	Februar
SAVAGE SKIES	Bigben Int.	Action	1. Quartal
SCARY TALES	Wanadoo	Action	4. Quartal
SPACE CHANNEL 5 PART 2	SCEE	Musikspiel	12. Februar
SPONGE BOB: REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN	THQ	Action-Adventure	Mitte März
SWORD OF THE SAMURAI	Ubi Soft	Action	6. Februar
SYBERIA	Vivendi	Adventure	14. März
TINY TOONS: DEFENDER OF THE UNIVERSE	Bigben Int.	Action-Adventure	1. Quartal
TOM & JERRY: KRIEG DER SCHNURHAARE	Ubi Soft	Action	6. Februar
VEXX	Acclaim	Action-Adventure	Februar
WHIRL TOUR	Vivendi	Arcade	7. März
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
WWE CRUSH HOUR	THQ	Sportspiel	Mitte April
ZAPPER	Infogrames	Action	März
ZOE 2: THE 2ND RUNNER	Konami	Action	März

3. - 4. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BEHIND AXIS LINES (Arbeitstitel)	Wanadoo	Survival-Game	4. Quartal
BLACK & BRUISED	Vivendi	Action	2003
BLOOD RAYNE	Vivendi	Action	2003
FINDING NEMO	THQ	Adventure	Mitte Oktober
LAMBORGHINI	Rage	Rennspiel	2003
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	Vivendi	Action	2003
PROJECT BG&E (Arbeitstitel)	Ubi Soft	Action-Adventure	2003
SNIPER ELITE	Wanadoo	Action	4. Quartal
STARSKY & HUTCH	Empire Int.	Racer / Shooter	2003
STREET RACER	Wanadoo	Rennspiel	4. Quartal
THE LOST	Ubi Soft	Action	2003
TIGER & DRAGON	Ubi Soft	Action-Adventure	2003

PSone

1. QUARTAL 2003

Titel	Hersteller	Genre	Vor. Release
BABY FELIX TENNIS	Bigben Int.	Sportspiel	Januar
BRATZ DOLLS	Ubi Soft	Tanzspiel	27. März
CT SPECIAL FORCES	Bigben Int.	Action	Januar
DINOMASTER PARTY	Bigben Int.	Geschicklichkeit	Januar
DROOPY	Bigben Int.	Geschicklichkeit	März
EXTREME GHOSTBUSTERS: THE ULTIMATE INVASION	Bigben Int.	Geschicklichkeit	Januar
JINX	SCEE	Jump'n Run	Januar
ONE PIECE GRAND BATTLE	Infogrames	Action	20. März
THE HOOBS	SCEE	Jump'n Run	Januar

PLAYSTATION2

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

KONAMI



Eigentlich wollte Hideo Kojima mit MGS2 den Spielern „mehr“ bieten: mehr Abwechslung, mehr Features und mehr Action. Aufgrund des knappen Zeitrahmens war es jedoch nicht möglich, alle Ideen zu realisieren. MGS2: Substance soll diesen Missstand beheben. Wer aber glaubt, dass es sich um ein vollkommen neues Spiel handelt, der irrt.

DEVIL MAY CRY 2

EA



Dante und Lucia – durch diese beiden separat spielbaren Charaktere bietet Devil May Cry 2 zwei Storylines. Im PS2-Vorgänger durfte man mit Dantes Vater Sparda im „Legendary Dark Knight Mode“ als Bonus-Intermezzo den Höllen-Kreaturen den Teufel austreiben, während Trish nur im FMV-Intro zu bewundern war.

XIII

UBI SOFT



XIII wird der erste Ego-Shooter sein, der sich die Cel-Shading-Technologie zu Nutze macht und auf diese Weise eine „neue“ Spielerfahrung darstellen dürfte. Einerseits entfernt man sich vom üblichen „Realismus“ der Genre-Kollegen, andererseits zeigt die Grafik einen völlig realistischen Comic-Style.

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** features.

FORUM

Der Offizielle GTA Vice City Thread	Schmutzbrust	30.10.2002 20:46	1855	113	8.12.2002
The Gateway, geiles Gamell!	Cracker	7.12.2002 01:07	175	18	9.12.2002
PlayStation Newsticker 09.12.	Webmaster	9.12.2002 14:11	8	0	9.12.2002
Silent Hill 3 TGS 2002 Trailer...	CAP	9.12.2002 13:48	20	3	9.12.2002
Playstation 3	Hr. Veratti	4.12.2002 20:59	151	8	9.12.2002
Tekken 4 survival rekord	tekkenuperrott	18.9.2002 23:48	989	140	9.12.2002
Suche Klonazol	Chris_S	9.12.2002 09:11	11	0	9.12.2002
GHOST-RECON DEFEKT? Kein 2-Player-Mode	yamaha	9.12.2002 09:54	10	0	9.12.2002
SplinterCell (Xbox) und Xbox Live	CAP	1.12.2002 16:16	259	42	8.12.2002
Sukoden 3 play Test	Sunspecter	8.12.2002 23:19	19	0	9.12.2002
THE MARK OF THE	Metallstessih	8.12.2002 21:16	41	1	8.12.2002

Antworten auf "The Gateway, geiles Gamell!" von Cracker

- o habt ihr schonmal... - Slayer, 9.12.2002 11:57
- o **Ja, ich war nicht so angehen!** - Schmutzbrust, 7.12.2002 21:10
- o Re: Na, ich war nicht so angehen... - tekkenuperrott, 7.12.2002 21:31
- o Na super, davon hab ich ja so viel! - Schmutzbrust, 8.12.2002 06:49
- o Re: Na super, davon hab ich ja so viel! - bWasser, 9.12.2002 16:07
- o na und... - half_baked222, 7.12.2002 21:27

Thema: Na, ich war nicht so angehen.

Autor: Schmutzbrust, cfranzel.mueller@t-online.de

Datum: 7.12.2002 21:10 Uhr

Antwort auf: The Gateway, geiles Gamell! von Cracker

Also ich hab mir nun heute doch mal die Demo zu Gemüte geführt und muss sagen, dass es schon besser aussieht, als damals auf der Games Convention. Aber von Atmosphäre kann es nichts entdecken. Ständiges hinter einem Auto herfahren bringt mir keine Freude mehr und die Steuerung des Charakters bei den Indoor-Szene ist ja mehr als schlecht gelungen auf das fehlende Fadenkreuz kann ich ja noch verzichten, da Mark seine Gegner ja selbst

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 PLAYSTATION - Das kompetente Magazin - Microsoft Internet Explorer

VERLASSE DICH AUF DEINEN INSTINCT

Community-Charts - jetzt neu wählen! +++ Logbuch, 24. Oktober: Neues Redaktionsmitglied bei play!

LOGBUCH

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

Donnerstag, 24.10.2002

Neues Redaktionsmitglied bei play!

Wie bereits gestern angekündigt, stellen wir euch unseren Neuzugang vor: „Elvis“.

Der 30 Monate alte, total verspielte Berner Sennenhund gehört seit gestern Abend zur play-Redaktion. Elvis stammt aus dem Tierheim in der Nähe von Aschaffenburg (Bayern). So nennt man „Heimat“ fühlt sich der 40kg schwere und 70 cm große Hund pudelwohl.

Elvis - ausgestattet mit einem Mordhungers und K-Bissen - hat in der ersten Nacht bei uns bereits für jede Menge Aufsehen gesorgt. Denn der Rüde scheint unüberhörbar laut. Nur sein geringfügig leiseres Grollschlurper unterbricht ihn beim „Holzrücken“...

Elvis' E-Mail-Adresse: elvis@playplaystation.com

Mittwoch, 23.10.2002

Internet-Desperados

Auf unserem alltäglichen Ausflug ins World Wide Web finden wir so manch interessante Sachen. Heute ging beispielsweise eine interessante Auktion auf www. ebay.com zu Ende. Da hat tatsächlich ein findiger Verkäufer gewagt, „GTA Vice City“ noch vor dem Release zu verkaufen.

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 Industriegrößen 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.

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.



○ Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft



○ Minority Report



○ XIII



○ Mortal Kombat: Deadly Alliance

INHALT 01/2003

PLAYSTATION2

Activision Anthology	98
ATV Offroad Fury 2	87
ATV Quad Power Racing 2	97
Bomberman Kart	98
Dakar 2	97
Dark Angel	96
Devil May Cry 2	32
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	40
Metal Gear Solid 2: Substance	38
Minority Report	94
Mortal Kombat: Deadly Alliance	90
RTX Red Rock	44
Rygar: The Legendary Adventure	42
Space Channel 5 Part Two	98
Splinter Cell	92
War of the Monsters	97
XIII	88

DEVIL MAY CRY

Dirk Gemeinhardt
Frank Michaelis

Let's Rock Baby! Halb Mensch,
halb Teufel... Dante ist zurück!
Exklusive Infos zu Capcoms Superhit!



DEVIL MAY CRY 2



◉ Dante und Lucia kämpfen gegen altbekannte und gegen neu geschaffene Kreaturen.



◉ Masami Ueda, Komponist der ersten drei Resident-Evil-Titel und von Devil May Cry, schreibt auch für Teil 2 den Soundtrack.



Stylish Hard Action Teil 2: Ab dem 30. Januar 2003 steht Devil May Cry 2 in den japanischen Shops. Dann haben die Käufer die Qual der Wahl: Sie können zwischen zwei Versionen aussuchen. Capcom bietet zum einen eine Standard-Version für 6.800 Yen (ca. 60 €), andererseits eine Special Edition mit einem Metall-Schlüsselanhängers des Alastor-Schwertes für 7.800 Yen (ca. 70 Euro) an.

Der Clou bei der normalen Auflage ist das Wende-Cover. Während Hauptdarsteller Dante die Vorderseite der Verpackung ziert, befindet sich auf der Rückseite ein Motiv der neuen Devil-May-Cry-2-Actrice Lucia.

Gute PAL-Nachrichten

„Die PAL-Version bietet eine 50/60Hz-Option“, versichert Tsuyoshi Tanaka, Producer von Devil May Cry 2. Damit bringt Capcom am 21. März 2003 in Europa nach Onimusha 2: Samurai's Destiny einen weiteren von PAL-Balken freien, in der Spielgeschwindigkeit unbeeinträchtigten PlayStation2-Blockbuster heraus.

Devil May Cry war ein Zufallsprodukt: Ursprünglich entwickelte man die PS2-Variante von Resident Evil 4 (erscheint 2003 nun für GameCube). „Ja, wir begannen mit dem Szenario von Resident Evil 4 Anfang 2000. Doch als wir Charaktere, Gegner und Stages entwickelten, entfernten wir uns immer mehr von der Resident-Evil-Thematik. Es entstand ein neues Spiel – Devil May Cry“, erklärt der Resident-Evil-Erfinder Shinji Mikami. Auch

die Entstehungsgeschichte des zweiten Teils ist kurios. Während das „Team Little Devil“ an der Fertigstellung von Dantes erstem Abenteuer (JAP-Release 23. August 2001) arbeitete, konzipierte eine Gruppe unter der Leitung von Tsuyoshi Tanka bereits das Sequel. „Im Laufe der Entwicklung hatten wir die Vermutung, dass sich das Spiel besonders in den USA und in Europa gut verkaufen würde. Nicht nur wegen dem Gothic-Ambiente, sondern auch wegen dem hohen Action-Gehalt“, sagt Tanaka. Das Ende vom Lied: Mehr als zwei Millionen Devil-May-Cry-Exemplare wanderten weltweit über die Ladentheken.

Ein Fall für zwei

Dante und Lucia – durch diese beiden separat spielbaren Charaktere bietet Devil May Cry 2 zwei Storylines. Im PS2-Vorgänger durfte man mit Dantes Vater Sparda im „Legendary Dark Knight Mode“ als Bonus-Intermezzo den Höllen-Kreaturen den Teufel



◉ Der mysteriöse Arius ist ein Widersacher Dantes.





Vidocq

Regie Pitof
Drehbuch Pitof, Jean-Christophe Grangé
Land/Jahr Frankreich/2001
Länge 100 min
Medium Kinofilm/DVD (RC2, franz. Sprache mit engl. Untertiteln möglich)

Story:

Der Film ist am 18. Jh. am Vorabend der Französischen Revolution angesiedelt. Vidocq, ein berühmter Detektiv, ist seit einigen Monaten hinter dem „Alchimisten“ her, der für eine Reihe von Morden verantwortlich ist. Bei dem entscheidenden Zweikampf wird Vidocq (Gérard Depardieu) in einer Glasfabrik in einen Feuerschacht geworfen. Sein junger Biograph, Etienne Boisset (Guillaume Boisset), beschließt, den Tod des Detektivs zu rächen und beginnt deshalb, die Fährte des Verbrechens aufzunehmen...

Zur Info: Die erste filmische „Vidocq“-Inszenierung gab es bereits im Jahr 1922. Und die Story soll auf einer wahren Begebenheit beruhen.



Die „Style“-Bewertungen des Vorgängers wurden übernommen. Es kommen allerdings noch ein paar Stufen hinzu, wie z.B. „Don't worry“.



Wenn Dante sich in Schwindel erregender Höhe befindet, kann er jetzt im Sturzflug von oben auf die Feinde schießen.



Lucias Schwert- und Messerkünste machen Dantes Schwert-Intermezzi Konkurrenz.

austreiben, während Trish nur im FMV-Intro zu bewundern war. Die daraus gewonnenen Informationen ließen Lücken, jetzt hingegen bieten die passgenau auf die Protagonisten zugeschnittenen Pro- und Epiloge genügend Anreize. Noch mehr Geheimnisse werden gelüftet, wenn sich die Wege von Dante und Lucia kreuzen.

Tsuyoshi Tanka meint: „Viele Leute waren enttäuscht, da man mit Trish nicht spielen konnte. (...) Man wählt jetzt zu Spielbeginn einen Charakter und spielt mit ihm das Spiel durch. Die Idee dahinter ist, dass man mit der anderen Figur ebenfalls die Herausforderungen meistert und dabei noch mehr Hinweise erhält. Man wird zudem auf viele Leute treffen, die abhängig von Dante oder Lucia andere Aussagen treffen. (...) Arius ist ein undurchschaubarer Mann mit einem silbernen Colt, der in einer gefährlichen Beziehung zu Dante steht. Er ist Herrscher in einer Stadt. Lucia ihrerseits trifft in einem Dorf auf die Greisin Matier, die ihr weiterhilft.“

„Einschneidendes“ Erlebnis

Horror-Rückblick: Capcoms Erfolgskonzept für Videospiele mit mehreren spielbaren Akteuren existiert seit Resi-



○ Natürlich verwandelt sich Dante auf Knopfdruck abermals in einen temporär unbesiegbaren Dämonen.



○ Besonders das unheilschwangere Wolkenbild erinnert an den französischen Film „Vidocq“.



○ Auch Lucia kann mit zwei Pistolen gleichzeitig die monströsen Gegner anvisieren.

dent Evil (ab 1996) für PSone. Seitdem gehört dieses Feature bei den Survival-Horror- bzw. bei den Action-Adventure-Titeln zur Grundausstattung. Die Figuren besitzen – je nach Geschlecht – typische Kampfstile, haben klar definierte Stärken und Schwächen. Nur Devil May Cry tanzt mit dem Solisten Dante bekanntlich, aus der Reihe.

In der Trial-Version von Devil May Cry, die play vorliegt, kann ebenfalls nur mit Dante gespielt werden. Tanaka-san beantwortet jedoch die Frage, auf welche Art und Weise sich Lucia von Dante unterscheidet: „Lucia kämpft mit zwei Kurzschwertern und ist Experte im Nahkampf. Sie beherrscht viele

elegante Bewegungen und Combos. Sie kann sogar nach hinten angreifen: In einem Turm nähert sich ihr ein Skelett, das sie mit einem Kick nach hinten vernichtet. Sie wirft außerdem Messer auf ihre Feinde. Wir haben sie als Gegenpol zu Dante eingebaut. Einige Spieler wollten gerne Trish in Devil May Cry steuern. Mit Lucia haben sie nun die Gelegenheit dazu und erleben außerdem eine eigene Geschichte. (...) Dante kann mehr Waffen verwenden als bisher und sogar zwei Ziele gleichzeitig anvisieren. Im Vorgänger war das nicht möglich. Auch wollen wir Dantes Fähigkeiten erweitern, ihn z.B. auf einem Motorrad kämpfen lassen. Wenn er in der



○ Mit Flickflacks und Rückwärts-Saltos zieht sich Dante in brenzigen Situationen aus der Affäre.

Resident Evil 4 (2003)

Ursprünglich für PS2 in Arbeit, wechselte Capcom das Lager. Nun hat man Mitte November Resident Evil 4 für Nintendos GameCube vorgestellt. Leon Kennedy, das junge S.T.A.R.S.-Mitglied aus Resident Evil 2 muss in Europa der verbrecherischen Umbrella-Corporation das Handwerk legen. Das in Resident Evil Zero neu eingefügte Item-Tauschsystem zwischen Partnern, welches auch in Teil 4 Verwendung findet, weist auf einen zweiten spielbaren Charakter hin.

Grafisch haben die vorgerenderten Hintergründe ausgedient. Die Entwickler setzen auf Echtzeit-3D-Umgebungen.

Derzeit existiert für die Öffentlichkeit nur ein Videotrailer. Es werden darin Hinweise darauf gegeben, dass Resident Evil 4 Bezug nimmt auf Resident Evil 0.



Interview mit Tsuyoshi Tanaka, Producer von Devil May Cry 2



play: An Devil May Cry 2 arbeitet ein anderes Team als am Vorgänger?

Tanaka: Das ist richtig. Wir sprechen allerdings mit vielen Programmierern des ersten Teils und diskutieren unsere Ideen. Als Devil May Cry entwickelt wurde, begannen einige von unserem Team, nebenher Routinen zu

entwerfen, mit denen vieles besser und vereinfacht dargestellt wird. Aus Zeitgründen konnten sie aber nicht in Devil May Cry eingebaut werden, doch jetzt ist das der Fall. Vieles, was wir neben der Produktion von Devil May Cry programmiert haben, ist jetzt fertig und kann in Devil May Cry 2 einfließen. Wir haben es geschafft, die Grafik zu verbessern und wollen eine Framerate mit 60 Bildern pro Sekunde halten. Gerade in Kampfszenen kommen viele spektakuläre Keraschnitte zum Einsatz, die an ein Prügelspiel erinnern. Wenn man die neueren Entwicklungen von Capcom betrachtet, so ist Devil May Cry neben Resident Evil die Serie, an der die meisten und besten Programmierer arbeiten.

play: Verwenden Sie denn dieselbe Grafik-Engine wie in Devil May Cry?

Tanaka: Wir haben die Engine überarbeitet und die Auflösung erhöht. Wir können mehr Polygone darstellen, wodurch sich auch die Schauplätze drastisch verändern. Meistens kämpfen sie draußen, in weiten Gebieten wie Städten. Die Innen-Levels wurden reduziert. Die Außenlevels sind bis zu zehnmal größer als vergleichbare Gebiete in Devil May Cry. An den Charakteren wird man Animationen entdecken, z.B. sich bewegende Kleidungsstücke und Haarsträhnen. Mit einem neuen Verfahren können wir detailliertere Texturen darstellen, wovon besonders die Innen-Levels profitieren. Ich glaube nicht, dass wir aus der Devil-May-Cry-2-Engine noch mehr herausholen könnten. Wir haben das Maximum erreicht.

play: Der Baustil der Gebäude und das Aussehen der Charaktere sind sehr westlich.

Tanaka: Wir wählten diesen Stil im Hinblick auf das Ausland, wo Devil May Cry ein großer Erfolg war. Da die Thematik von Devil May Cry 2 europäische Züge trägt, lag es nahe, das Aussehen entsprechend anzupassen.

play: Welche Gegner werden auftauchen?

Tanaka: Wir haben alle Arten von Skelett-Kriegern. Manche springen aus einer „Eisernen Jungfrau“. Es gibt unsichtbare Gegner, die erst in Erscheinung treten, wenn man sie angreift. Ein paar haben wir aus dem Vorgänger übernommen, auch wenn ich sie nicht mochte (lacht). Manche wirkten lustig statt Furcht einflößend, doch wir mussten sie einbauen, um einen Bezug zum Vorgänger herzustellen. Doch die neuen Gegner in Devil May Cry 2 sind härter und grausamer.

play: Welche Schwächen des Vorgängers haben Sie korrigiert?

Tanaka: In Devil May Cry war die Kameraposition fest vorgegeben und manchmal verwirrend. Wir haben die Kamera überarbeitet. Wenn Sie in einer Ecke stehen, schaltet die Kamera in eine Draufsicht, so dass Sie die Angreifer immer im Blickfeld haben. Wir haben den Puzzle-Anteil reduziert und uns mehr auf die zwei wichtigsten Stärken konzentriert – Action und Coolness.



○ Dante besitzt ein größeres Waffenarsenal. Er kann mit seinen beiden Pistolen „Ebony“ und „Ivory“ zwei Ziele gleichzeitig anvisieren.

Luft ist, kann er jetzt von oben auf die Feinde schießen.“

Aus Fehlern gelernt

Das Devil-May-Cry-2-Team hat ein schweres Erbe zu tragen: Shinji Mikami setzt sich als John-Woo- und Quentin-Tarantino-Fan mit seinem Erstlingswerk ein Videospiel-Denkmal. Schließlich basierte das Intro auf einer Schlüsselszene aus dem Hollywood-Blockbus-

„Wenn man die neueren Entwicklungen von Capcom betrachtet, so ist Devil May Cry neben Resident Evil die Serie, an der die meisten und besten Programmierer arbeiten.“

Tsuyoshi Tanaka, Producer von Devil May Cry 2

ter „Face/Off: Im Körper des Feindes“ und die polygonale Gebäudearchitektur erinnert überwiegend an die Bauwerke des Spaniers Antonio Gaudi (1852-1926). Als filmische Inspiration für Teil 2 geben die Capcom-Macher nun beispielsweise den französischen Film „Vidocq“ (siehe Kasten) aus dem Jahr 2001 und diverse Comic-Bücher an.

Derzeit ist der Plot noch ein gut gehütetes Geheimnis, das bis zum Erscheinen am 29. (USA) und 31. Januar (Japan) nicht gelüftet wird. Lediglich am Anfangs-Video der Tokyo-Game-Show-2002-Demo-Version könnte die Hypothese aufgehängt werden, dass Mallet Island nicht noch einmal als Schauplatz dient. Tsuyoshi Tanka erzählt mehr dazu: „Ein Kritikpunkt am ersten Teil waren die einge-



○ Über den Dächern des modernen Stadtteils: Parallelen zu Batmans Heimat Gotham City sind zu erkennen.

Devil-May-Cry-2-Sammelobjekt



Für 7.800 Yen (ca. 70 Euro) kann man in Japan ab dem 30. Januar eine Sammel-Edition von Devil May Cry 2 mit einem Schlüsselanhänger (Alastor-Schwert) erwerben. Um Nachschubprobleme muss man sich keine Sorgen machen, da genügend Stückzahlen ausgeliefert werden.



Japanische Devil-May-Cry-2-Packung mit Anleitung. Bislang wurde die Rückseite mit dem Lucia-Motiv noch nicht veröffentlicht.



○ Szene aus dem Intro der Demo-Version. Diese Kameraeinstellung erinnert an Zeichnungen, die den „Batman“- und „Spawn“-Comics entstammen.



○ Matier gibt Lucia wertvolle Ratschläge. Darüber hinaus wird die Story durch Zwischensequenzen vorangetrieben.

schränkten Areal. Deswegen gestaltet sich die Umgebung des Sequels viel offener. Dazu gehört eine Stadt, eine Fabrik und Ruinen. Die Stadt ist in zwei Bereiche unterteilt. Der alte Teil besteht aus niedrigen Gebäuden, der moderne Teil aus hoch aufragenden Wolkenkratzen.“

Hoher Coolness-Faktor

23 Missionen, 12 Geheim-Levels: Devil May Cry bot keine zusammenhängende Geschichte, sondern einzelne Kapitel. Viele davon waren entweder zu kurz oder zu lang, zu

leicht oder zu schwer – im Allgemeinen fehlte es dem Gamedesign von Anfang bis hin zum bizarren Ende an Balance. Deshalb stand, abhängig vom Ranking, (von „D“ wie Dull bis „S“ wie Stylish) der Easy-Automatic-Mode zur Verfügung. Obwohl man sich hinsichtlich der Levelstruktur des PS2-Nachfolgers an das alte Schema hält, zielen die Entwickler nun darauf ab, die Szenarios ausgewogener zu kreieren.

„Die Lösungswege sind kürzer. Wenn man keine Lust hat, Extras zu suchen, kann man die Mission sehr schnell beenden“, sagt

Tsuyoshi Tanka. „Es hängt von der Vorgehensweise des Spielers ab. Werden Abkürzungen verwendet, alle Gegenstände und Geheimwege ignoriert, hat man eine Mission in 15 bis 20 Minuten beendet. Sucht man nach Waffen, Items, Geheimwegen und Extras, kann man sich bis zu einer Stunde mit einem Level auseinandersetzen. (...) Auch fanden viele Spieler den Schwierigkeitsgrad zu hoch. Wir haben das geändert und der Schwierigkeitsgrad passt sich jetzt während des Spielens an. Schlagen Sie oft daneben und werden ständig getroffen, kommen weniger Gegner. Landen Sie gute Schlagserien und werden kaum verwundet, greifen mehrere Feinde an und das Spiel wird schwerer.“



○ Man muss Devil May Cry 2 mit Dante und Lucia durchspielen, um alle Geheimnisse zu lüften.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Capcom
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	März 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Brachiales Action-Highlight. In allen Belangen durchdacht und umfangreicher als der Vorgänger.

METAL GEAR SOLID 2

Substance

Geldmacherei, vollendetes Spielkonzept oder Wiedergutmachung - das ist die Frage!



○ Die Taschenlampen an den Schilden der Schocktruppen sind neu.



○ Auch Feinde tragen Bomben mit sich herum.

PSE Als Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty am 8. März 2002 erschien, spaltete sich die Fan-Gemeinde in zwei Lager. Während die einen von dem Action-Adventure vollends überzeugt waren, beklagten die anderen die verworrene Story und den zu geringen Gameplay-Anteil am gesamten Spiel.

Metal Gear Solid 2.5

Eigentlich wollte Hideo Kojima mit MGS2:

Sons of Liberty den Spielern „mehr“ bieten: mehr Abwechslung, mehr Features und vor allem mehr Action. Aufgrund des knappen Zeitrahmens war es jedoch nicht möglich, alle Ideen zu realisieren. Metal Gear Solid 2: Substance soll diesen Missstand beheben. Wer allerdings glaubt, dass es sich um ein vollkommen neues Spiel handelt, bzw. wer annimmt, dass es jetzt einfach mehr Action im verzwickten Plot von Sons of Liberty geben wird, der irrt. Am Hauptsze-

nario ändert sich nichts, abgesehen von erweiterten Trefferzonen der Soldaten (Arme, Beine), ein paar neuen Animationen sowie ausgetauschten Pin-Up-Postern.

Aus zwei...

Das Hauptaugenmerk liegt bei Metal Gear Solid 2: Substance auf vier neuen Spielmodi. Die VR-Missionen dürften eingefleischten Fans noch aus dem PSone-Vorgänger bekannt sein. In einer Art virtuellen



○ Wer genug vom Schleichen und Schießen hat, kann sich bei einer Runde Skateboarding entspannen.



○ Wer möchte, kann sich in einem eher ungewöhnlichen Outfit ins Abenteuer stürzen.



○ Endlich darf man auch in die Rolle des beliebten Solid Snakes schlüpfen.



○ Teilweise warten recht außergewöhnliche Aufgabenstellungen auf euch.



○ Der First-Person-Modus gefällt? Vielleicht gibt es ja bald einen MGS-Ego-Shooter.

Realität gilt es, verschiedene kleine Missionen zu erfüllen. Bevor es losgeht, kann der Spieler den Schwerpunkt des bevorstehenden Trainings wählen. Wahlweise in der Rolle von Raiden oder Snake, wobei sich die Snake-VR-Missionen schwieriger gestalten, übt man sich im Schleichen oder im Umgang mit verschiedenen Waffentypen. Der Menüpunkt Variety bietet einen Mix aus Trainingseinheiten, während sich der First-Person-Mode als Light-Version eines MGS-Ego-Shooters entpuppt. Absol-

viert man die VR-Einsätze erfolgreich, werden weitere Missionen sowie neue Outfits für die Helden freigeschaltet. So könnt ihr auch als Ninja oder Pliskin am VR-Training teilnehmen.

Die Alternative-Missions sind im Sons-of-Liberty-Setting angesiedelt. Ihr bewegt euch also nicht im virtuellen Raum, sondern auf dem Tanker bzw. auf der Big-Shell-Plattform. Die Aufgaben haben aber nichts mit den Geschehnissen des Hauptplots zu tun. In diesem Modus gilt es, Bomben zu entschärfen, eine bestimmte Anzahl an Gegnern auszuschalten bzw. sie zu bedrohen und Fotos von vorgegebenen Objekten zu machen.

... mach vier!

Ähnlich dem Variety-Modus bilden die Snake Tales einen Cocktail aus verschiedenen Trainings-Missionen. Allerdings sind die hier zu einer kleinen Kurzgeschichte zusammengefasst. Insgesamt fünf fiktive Szenarios stehen dem Spieler zur Auswahl. Einmal müsst ihr die auf den Tanker verschleppte Meryl wiederfinden, ein anderes

Mal verfolgt ihr ein mysteriöses Seeungeheuer, das sich in den Gewässern um die Big-Shell-Plattform herumtreibt. So kämpft sich Solid Snake von Raum zu Raum und sieht sich dabei stets mit einer anderen Aufgabe konfrontiert. Wer die VR- und Alternative-Missions erfolgreich durchlaufen hat, für den werden auch die Snake Tales kein großes Problem darstellen.

Die letzte der vier neuen Spieloptionen ist etwas außergewöhnlich: In Zusammenarbeit mit KCE Osaka (ESPN X-Games) entwickelte man den Skateboarding-Modus. Sowohl Raiden als auch Solid Snake können hier ihre sportlichen Qualitäten unter Beweis stellen. Auf dem Big-Shell-Parcours gilt es, in bekannter Manier einen vorgegebenen Punktestand herauszufahren, verschiedene Objekte einzusammeln oder spezielle Tricks zu zeigen. Die Steuerung entspricht dabei der gängigen Fun-Sport-Norm. Untermalt wird das Skate-Event von der E-Gitarrenlastigen Punkversion des bekannten MGS-Titelsongs. Skateboarding ist eine gelungene und überaus spaßige Abwechslung zum gewohnten MGS-Einerlei.

Die ca. 500 Einzelmisionen von Metal Gear Solid 2: Substance haben, genau wie das Hauptspiel, durchaus ihre Reize. Ob Fans der Tactical-Espionage-Action allerdings bereit sind, dafür noch mal 60 Euro auf den Tisch zu legen, bleibt abzuwarten. **ML**



○ Der Grafikstil der VR-Missionen ist recht außergewöhnlich, aber dennoch passend.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Konami
	www.konami-europe.com
Entwickler	KCEJ West
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Wem Sons of Liberty zu wenig Action bot, wird mit MGS Substance entschädigt werden. Allerdings hat das seinen Preis.

INDIANA JONES

und die Legende
der Kaisergruft

**LucasArts' abenteuerliche
Studienreise mit Hindernissen.**



Über den Dächern einer chinesischen Tempelanlage...



In den Straßen Hong Kongs herrschen die Triaden.



Unglaublich! 1995 erschien das vorerst letzte Indiana-Jones-Videospiel auf dem PAL-Konsolenmarkt. Im September 1998 machten Gerüchte die Runde, dass LucasArts Indiana Jones and the Infernal Machine für PSone entwickeln werde. Doch weit gefehlt: Der Titel erschien für PC (unter dem dt. Namen Indiana Jones und der Turm von Babel), Game Boy Color und N64.

In den USA konnte das Modul für die 64-Bit-Konsole nur bei der Videoverleih-Kette

Blockbuster oder im LucasArts-Shop online bestellt werden. Das aus Deutschland stammende Factor-5-Team (z.B. Turrican-, StarWars-Rogue-Squadron-Serie) programmierte das Spiel. Hierzulande hatte man das Nachsehen, denn nach etlichen Verschiebungen des Release-Datums wurde die PAL-Version Mitte 2001 endgültig abgesagt.

Jäger des verlorenen Schatzes

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft ist nun eine Multi-Plattform-Entwick-

lung (PS2, Xbox, GameCube). LucasArts hat das Action-Adventure bei The Collective in Auftrag gegeben. Die Company schloss unlängst die Arbeiten an Buffy the Vampire Slayer ab (jetzt Xbox, ursprünglich für PS-one in der Mache). Computer- und Videospiel-Legende Hal Barwood, der gerade an RTX: Red Rock arbeitet (s. Preview S. 44) hat den Machern in der Anfangsphase Feedback gegeben. Bekanntlich schrieb er für Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis (PC und Amiga/1992) bzw. für



Istanbul gehört zu den Schauplätzen von Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft.



Mit einem MG, montiert auf einem Dreibein, bekämpft der Abenteurer angreifende Flugzeuge.



Unter Wasser lauern zwar heimtückische Gefahren, aber auch wertvolle Gegenstände.

Indiana Jones und der Turm von Babel (1999) die Drehbücher.

Apropos Story! Das Abenteuer spielt im Jahre 1935. Diesmal suchen sowohl Professor Jones, die dubiose Black-Dragon-Triade, als auch die machthungrigen Deutschen nach dem „Herz des Drachen“. Die schwarze Perle soll im Grab des ersten chinesischen Kaisers (siehe Kasten) verborgen sein. Mit dem über 2000 Jahre alten Relikt kann man angeblich die Gedanken fremder Personen kontrollieren. Um Zugang zum Grabmal zu bekommen, wird ein Schlüssel benötigt, dessen drei Teile sich aber auf verschiedenen Kontinenten befinden...

Weltreise mit Hindernissen

Zeitlich betrachtet passt der Handlungsstrang in die bereits bestehende Indiana-Jones-Zeitlinie. Der Clou: Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft hört da auf, wo der Kino-Hit „Indiana Jones und der Tempel des Todes“ anfängt – in China. Das Spiel macht den Auftakt 1935 in Ceylon (ehem. Sri Lanka), führt dann nach Prag, Istanbul, Hong Kong und ins Südchinesische Meer. Schließlich findet das Grand Finale in Xian statt, also an der letzten Ruhestätte des ersten Kaisers aus dem Reich der Mitte.

... UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT



Ein Blick ins Film-Manuskript: Nach der Flucht aus einem Nachtclub in Shanghai gerät der Archäologe in mehrere gefährliche Abenteuer. Zusammen mit dem Chinesen Short Round entkommt er dem teuflischen Anschlag des Gangsterbosses Tschao und gelangt ins ferne Indien.

Auch beim Gamedesign orientiert sich The Collective an den Zelluloidstreifen. „Unser 3D-Action-Adventure ist den Indy-Movies ebenbürtig. Die Filme unterhalten den Zuschauer auf verschiedene Art. Wir haben alle typischen Elemente für das Spiel umgesetzt“, erklärt Producer Jim Tso.

Lauter Peitschenknall

In Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft greift der College-Professor sehr oft auf seine legendäre Peitsche zurück. Damit schwingt man sich nicht nur über tiefe Abgründe hinweg, sondern entwirrt und bekämpft allerhand Schergen, die sich auf der Jagd nach dem „Herz des Drachen“ befinden. Im Mittelpunkt stehen Zweikämpfe,

Qin Shi Huangdi (259- 210 v. Chr.) durfte nach gewonnenen Kriegen gegen seine Widersacher als erster Kaiser des geeinten Chinas den Thron besteigen. Seine lebenslange Suche nach einer Unsterblichkeits-Pille blieb vergeblich. Aber Qin Shi Huangdi ging auf Nummer sicher. Der Kaiser ließ 700.000 Zwangsarbeiter, Künstler und Architekten an einer gigantischen Begräbnisstätte arbeiten. Sie schufen eine Welt aus Seen, Flüssen, Palastmodellen und eine Armee mit Tausenden von Terrakotta-Soldaten (links). Als der Kaiser starb, mussten ihm Gefolgsleute und Konkubinen in den Tod folgen. Sie wurden lebendig begraben...

Unter dem großen Grabmal befinden sich die unterirdischen Grabanlagen, deren Ausmaße mit jenen der ägyptischen Pyramiden vergleichbar sind. Vom Inneren gibt es detaillierte Schilderungen: Quin Shuang Di soll dafür ein Modell der ihm bekannten Welt angefertigt haben lassen.



Der draufgängerische Akademiker bekommt von der reizenden Mei Ying (im Hintergrund) Rückendeckung.

bei denen Indy seine Fäuste sprechen lässt. Stühle, Tischbeine, Flaschen, Schaufeln etc. dienen im Notfall als verlängerter Arm.

Noch mehr Indiana-Jones-Film-Flair verbreitet eine halsbrecherische Berggondelfahrt. Der Archäologe springt dabei von Kabine zu Kabine, wobei sich auf den Dächern deutsche Söldner befinden. Aus der Luft greifen Messerschmitt-Bf-109-Jagdflieger an. Enorme Adrenalinschübe verursacht die waghalsige Rikscha-Fahrt durch die engen Straßen von Hong Kong. Indy muss seinen Verfolgern entkommen, indem er die Reifen ihrer Automobile und Motorräder mit Seitenwagen platt schießt, oder die Insassen direkt ins Jenseits befördert. **GGI**

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
	www.lucasarts.com
Entwickler	The Collective/LucasArts
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	März 2003

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Geniale Story mit viel Action. Diese Kombination ist der Garant für abenteuerliche PS2-Unterhaltung.



Zur Indiana-Jones-Grundausstattung gehört natürlich der berühmt-berüchtigte Revolver.

RYGAR

The legendary Adventure

Ausgefallenes Action-Spektakel der Dead-or-Alive-Entwickler.



Die Maden-Kreaturen greifen zumeist von allen Seiten gleichzeitig an.



Vom Grusel-Schocker zum Nintendo-Entertainment-System-Remake: Nach dem Achtungserfolg von Project Zero (PAL-Release: August 2002) hat Tecmo in den USA und in Japan Ende November/Anfang Dezember mit Rygar: The legendary Adventure den nächsten PS2-Titel veröffentlicht. In 12 US-Packungen war jeweils ein goldenes Mini-Schild des Helden Rygar versteckt. Deren glückliche Käufer hatten die Möglichkeit, an einem Gewinnspiel teilzunehmen. Der erste Preis war eine Reise nach Griechenland, während es außerdem DVD-Player und Filme zu gewinnen gab.

Rygar: The legendary Adventure ist jedoch nicht das einzige Retro-Produkt der

Dead-or-Alive-Schöpfer. Das renommierte „Team Ninja“ unter der Führung von Tomonobu Itagaki arbeitet an der Xbox-Interpretation von Ninja Gaiden, die im Land der aufgehenden Sonne voraussichtlich ab März 2003 in den Läden steht.

Sandalen-Epos

Ein herrlich gestaltetes In-Game-Scenematic-Intro erzählt die Geschichte von Rygar: The legendary Adventure. Auf der ägäischen Insel Argus veranstaltet das Volk eine Zeremonie für den couragierten Kriegshelden Rygar. Zur Belohnung für seinen Mut in der Großen Seeschlacht, die seiner Heimat den Sieg brachte, wird er von der Prinzes-

sin Harmonia entsprechend empfangen. Bei der Ansprache passieren unerwartet mysteriöse Dinge. Als die junge Herrscherin von einem schrecklichen Alptraum erzählt, führt Rygar die Erzählung fort. Es stellt sich heraus, dass beide von derselben Vision heimgesucht worden sind. Genau in diesem Augenblick wird der Traum zur Realität. Die totgeglaubten Titanen (grausame Kreaturen, die von den Göttern in die Verdammnis geschickt wurden) entführen Prinzessin Harmonia, während sich der Boden unter Rygar auflut und ihn in die Tiefe reißt.

Der Gladiator erwacht in einer Scheinwelt vom Klang einer weiblichen Stimme, die ihn fragt, ob er bereit ist, den Kampf



Tiefe Abgründe überwindet der Held mit List...



... indem er die Säulen mit dem Schild umwirft und sie dann als Steg verwendet.



○ Für die erstklassige Hintergrundmusik engagierte Tecmo das Moscow International Symphony Orchestra.

gegen die Titanen aufzunehmen. Als er einwilligt, erhält er das Schild der Götter, das zugleich als Waffe dient. Das „legendäre“ PS2-Abenteuer beginnt...

Göttliches Schild

Im Vergleich zum NES-Vorbild (siehe Kasten) bietet das Metallschild – es funktioniert wie ein Jo-Jo und ist mit einer Kette an Rygars Arm befestigt – jetzt deutlich mehr Funktionen. Mit der Nah- und Fernkampf-Waffe hält man nicht nur eklige Monster in Schach, sondern zerlegt auch die antike Umgebung in ihre Einzelteile. Schließlich geben zerstörte Säulen, Skulpturen und Wände nützliche Power-Ups und Items frei. Im Laufe des Spiels kann Rygar, ähnlich wie in einem Rollenspiel, sein Schild um zusätzliche, sehr effiziente Funktionen erweitern. Von Zeit zu Zeit fin-

det der griechische Held weitere Schilde, deren Eigenschaften sich bezüglich Button-Combos, Geschwindigkeit und Reichweite unterscheiden.

Auch beschwört der Protagonist beispielsweise den Höllenhund Zerberus herauf, der sich, von einer kolossalen Special-Effect-Orgie begleitet, bei Auseinandersetzungen mit Levelbossen für ihn ins Gerangel stürzt. Um entlegene oder höher gelegene Stellen erreichen zu können, wird man mittels der messerscharfen Scheibe buchstäblich an diese „herangezogen“.

8-Bit-Renaissance

Im Gegensatz zu Konamis Contra: Shattered Soldier, reizt Tecmo die dritte Dimension völlig aus. Rygar: The legendary Adventure spielt sich sowohl in Innen-, als auch in Außenlevels ab. Die Polygon-Architektur lehnt sich natürlich an die griechische Antike an. Aus diesem Grund begab sich Producer Satoshi Kanematsu in der Produktionsphase nach Griechenland und Italien,



○ Riesige Endgegner tauchen zumeist am Levelende auf.



○ Trotz 3D-Umgebung kann die Kameraposition nicht verändert werden. Kantenflimmern trübt die ansonsten sehr gelungene Optik.

um den Aufbau der Tempelanlagen und Prachtbauten eingehend zu studieren.

In Anlehnung an den 8-Bit-Sidescroller-Vorfahren – manche Levels spielten sich in der Top-Down-Perspektive ab – bestimmen neben den unzähligen Fights auch riskante Jump'n-Run-Einlagen Rygars Weg. Obendrein erschweren Rätsleinlagen die Suche nach der entführten Prinzessin. Zumeist können die Probleme mit dem Wurfeschild prompt (jedoch wenig einvernehmlich) gelöst werden. **GG**



○ Rygar beschwört Zerberus, den Hund von Hades, herauf.



(NES)

Die Arcade-Umsetzung von Tecmo's Legendary Warrior: Rygar (1986) unterscheidet sich in einem Punkt deutlich vom NES-Modul (1987). Mit den damals neu hinzugefügten RPG-Elementen – diese finden sich auch in der PS2-Fassung wieder – erhöht sich die Überlebenschancen des Helden deutlich. Darüber hinaus fand man neue Monster-Gattungen vor.

Legendary Warrior: Rygar wurde u.a. für folgende Plattformen umgesetzt: C64, Atari Lynx, Master System, NES.



○ Rygar für NES (1987)



○ Die Rygar-Urversion (Arcade) von 1986.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Borgmeier Media Communication www.tecmoinc.com
Entwickler	Tecmo
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	März 2003

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

PS2 im Retro-Wahn! Zeitgemäße und gelungene Umsetzung des NES-Klassikers.

RTX RED ROCK

Neue Helden braucht das Videospielland. LucasArts zeigt, wie es geht.



○ RTX Red Rock wird auch einen Mehrspieler-Modus bieten.



○ Die Entwickler peilen eine Spielzeit von rund 25 bis 30 Stunden an.

PS2 „Die Kuh muss gemolken werden, solange sie noch Milch gibt“ – ein logischer Gedanke. Selbiger ist wohl auch dafür verantwortlich, dass sich LucasArts in den vergangenen Jahren fast ausschließlich dem lukrativen Star-Wars-Franchise gewidmet hat. Von interessanten neuen Videospielhelden, wie seinerzeit dem chaotischen Detektiv-Gespann Sam & Max oder dem bärbeißigen Endzeit-Haudegen Ben (Vollgas), schien man sich vollkommen distanziert zu haben. Dabei hatten gerade die Spiele abseits der bekannten LucasArts-Norm für den guten Ruf des Unternehmens gesorgt. Inzwischen scheint man sich im sonnigen San Rafael allerdings wieder auf seine

Wurzeln besonnen zu haben. Zwar liegt das Hauptaugenmerk des Unternehmens noch immer auf den Star-Wars-Titeln, mit RTX Red Rock befindet sich derzeit jedoch ein Videospiel in der Entwicklungs-Pipeline, bei dem ihr ausnahmsweise einmal nicht mit Laserschwert, Blaster und Jedi-Kräften zur Tat schreitet. Bei einem Besuch der play-Redaktion verriet uns Reeve S. Thompson, Producer von RTX Red Rock, mehr über das ambitionierte Projekt.

Hinter den Kulissen

Die treibende Kraft hinter RTX Red Rock ist Hal Barwood. Der langjährige Freund von George Lucas arbeitete früher als Drehbuchautor in Hollywood (Die unheimliche Begegnung der dritten Art, Warnzeichen

Genkiller, Sugarland Express, etc.). 1990 wechselte er in die Videospiel-Branche. Zu seinen Werken zählen unter anderem Teile der Monkey-Island-Serie sowie die Indiana-Jones-Adventures.

Hal Barwood hatte schon immer eine Vorliebe für den Mars und besonders für Science-Fiction-Geschichten, die von dem roten Planeten handeln. Dieser Faible brachte auch RTX Red Rock ins Rollen.

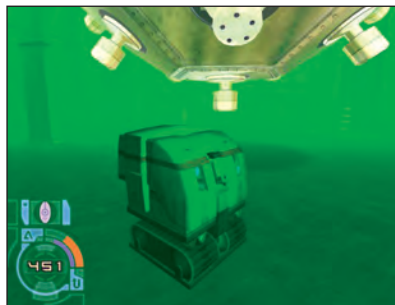
Zukunftsvisionen

Noch träumen wir von interplanetarischen Raumflügen und sonntäglichen Mondspaziergängen. Im Jahre 2103 gehören die Visionen von heute längst zum alltäglichen Leben. Doch haben die Menschen der Zukunft trotz des technologischen Fortschritts wenig dazugelernt. In ihrer typischen Überheblichkeit haben die Erdbewohner angenommen, die einzigen intelligenten Lebewesen im Universum zu sein. Ein Fehler, den sie erst bemerkten und gleichzeitig bitter bereuten, als ihre Mars-Kolonie dem Angriff außerirdischer Invasoren zum Opfer fiel.

Der Gegenschlag folgt prompt. Der Einsatz eines großen militärischen Aufgebots kommt für die Erdregierung jedoch nicht in Frage. Stattdessen senden sie Major Eugene Z. Weehler, einen Radical Tactics Expert (RTX). Die Stunde dieser elitären Ein-



○ Keine Tür hält dem Plasma-Cutter stand.



○ In den mit radioaktivem Gas verseuchten Reaktorraum gelangt man nur mit einem Roboter



○ Sidequest: Findet man alle 100 überlebenden Kolonie-Bewohner, erhält man einen Bonus.

zelkämpfer schlägt immer dann, wenn selbst Spezialeinheiten und Sonderkommandos zu scheitern drohen.

Der Auftrag von E. Z. Wheeler lautet, die Außerirdischen zunächst zu beobachten. Als er jedoch merkt, dass nicht alle Bewohner der Kolonie ums Leben gekommen sind,



○ Ungefähr ein Viertel des Gameplays wird sich auf die IRIS-gesteuerten Roboter konzentrieren.

Halb Mensch...

Spannung und Abwechslung sind grundlegende Elemente eines jeden Action-Adventures. Für Aufregung sorgt der Plot, auch wenn dieser, oberflächlich betrachtet, keinen wirklichen Spannungsbogen erkennen lässt. So viel sei aber garantiert: Im späteren Verlauf von RTX Red Rock erlebt ihr noch so manche Überraschung. Um das Abenteuer abwechslungsreich zu gestalten, haben sich die Entwickler vieles einfallen lassen. E. Z. Wheeler ist mit einem cybernetischen Unterarm und mit einem bionischen Auge ausgestattet. Vier besondere Scan-Modi erlauben es euch beispielsweise, die Wärmesignatur anderer Lebewesen durch Wände hindurch zu erkennen oder betriebsbereite Computerkonsolen ausfindig zu machen. Relevante Daten wie eine Level-Karte oder Zielpunkte können ebenfalls abgerufen werden. Durch verschiede-

ne Anbauteile wird der künstliche Unterarm zu einem Multifunktionswerkzeug. Per Kletterhaken erklimmt ihr höher gelegene Plattformen und mit dem Plasma-Cutter schneidet sich der Held durch blockierte Luftschleusen und Notausgänge. Ebenfalls sehr praktisch ist eine Art Granatwerfer, mit dem man explosive Butangas-Kanister verschießen kann. Zur Standardausrüstung zählt zudem noch ein Taser, mit dem E. Z. seine Feinde betäuben kann. Pulverisiert ihr eure Kontrahenten gedankenlos, ist auch das Equipment verloren. Man kann Aliens nur um Waffen und Ausrüstung erleichtern, wenn diese vorher außer Gefecht gesetzt wurden.

... halb Maschine

Ein unverzichtbares Werkzeug ist das Independent Removable Information System (IRIS). Bei diesem Tool handelt es sich um eine Art Personal Digital Assistant (PDA), wie es sie heutzutage auch schon gibt. Das Betriebsprogramm von IRIS ist nicht nur



○ Insgesamt vier Level-Bosse warten auf E.Z.



○ Für einige Roboter müsst ihr erst einmal den Weg freiräumen.



○ Auch außerhalb des sicheren Habitats muss E. Z. Wheeler zur Tat schreiten.



○ Per Knopfdruck kann man an den Leitern auch elegant nach unten gleiten.

sehr hübsch anzusehen, sondern sagt euch auch, was ihr als nächstes tun müsst. Auch hilft es euch in vertrackten Situationen mit hilfreichen Tipps weiter. Darüber hinaus kann E. Z. mit Hilfe von IRIS Roboter – dazu zählen auch Kräne oder maschinengesteuerte Laserbohrer – kontrollieren. Die Außerirdischen sehen die Maschinen nicht als

Bedrohung an, wodurch man sich ungehindert innerhalb der feindlichen Reihen bewegen kann. Die Roboter dienen dem Spieler aber nicht nur zum Lösen von Rätseln, sondern unterstützen ihn auch in Kampfsituationen.

Ihr könnt noch weitere technische Gerätschaften nutzen: Bei den Fast-Food-Maschinen der Yum-Yum-Hut-Kette gibt es für ein paar Credits Energieriegel, Sauerstofftanks und Tofu. Mit Tofu lassen sich Außerirdische

ablenken. Außerdem stehen euch auch ab und an verschiedene Fahr- und Flugzeuge zur Verfügung. Besonders auffallend ist dabei das Spider-Bike, eine Art Motorrad mit vier hydraulischen Beinen.

Gewusst wie

Das Mars-Abenteuer beginnt in der Raumstation Phobos, die hoch über der Mars-Oberfläche ihre Bahnen zieht. Zu den neun weiteren Levels zählen eine Diamantenmine, ein Energiereaktor, eine Sendeanlage sowie die Hauptkolonie, die nochmals in verschiedene Bezirke (Shopping Mall, Parkgelände, Farmen, Kanäle) unterteilt ist. Das Design der Kolonie sowie das der Ausrüstung erinnert an einen modernisierten NASA-Look.

Bump-Mapping ist auf der PS2 eigentlich nicht möglich, die neue LucasArts-Grafikengine, die auch bei Star Wars Bounty Hunter (siehe S. 108) zum Einsatz kommt, kann einen ähnlichen Effekt – äußerst detaillierte Texturen – erzielen. Ein weiteres Feature der Grafikroutine ist das 1/9-Curving-Tool.

Das Programm teilt ein Polygon in neun kleinere Grafikbausteine auf, wodurch besonders geschmeidige Kurven und Bögen entstehen.

Laut Reeve S. Thompson gibt es derzeit zwei Arten von Spielen für die PS2: Die typischen Comic-Games wie Jack & Daxter oder Sly Raccoon und die knallharten Tarantino-Action-Kracher. Mit RTX Red Rock möchte man den Platz in der Mitte füllen. Hart gesottene Actionfans sollen ebenso auf ihre Kosten kommen wie jüngere Spieler – genau wie bei einem guten Kinofilm. Im Hause Lucas hat man, was Filme für Jung und Alt angeht, ja bekanntlich einiges an Erfahrung und Erfolg vorzuweisen. **mL**



○ Mit dem Spider-Bike kann E. Z. nicht nur unwegsames Gelände passieren, sondern auch in die Höhe springen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts www.electronicarts.de
Entwickler	LucasArts
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	März 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

RTX Redrock verspricht ein abwechslungsreiches und spannendes Action-Adventure mit hohem Unterhaltungswert zu werden.

○ Neben seinen eigenen Waffen kann der Spieler auch die Ausrüstung seiner Feinde benutzen.

Tipps & Tricks

WIR WOLLEN EURE CHEATS!

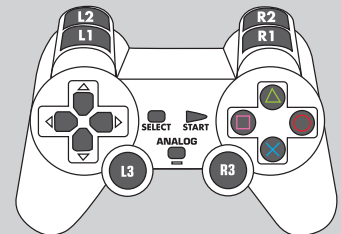
Was Cooles oder Krasses in einem Spiel gefunden? ...und noch nicht in unseren Tipps erspäht? Das darf nicht sein! Wir haben ein offenes Ohr für eure Spielerfahrungen! Denn was ihr wisst, interessiert bestimmt auch andere! Hierfür haben wir extra eine E-Mail-Adresse eingerichtet.

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.

INHALT 01/2003

PlayStation2

Baldur's Gate: Dark Alliance - Platinum	.49
BMX XXX	.49
Conflict: Desert Storm	.47
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	.48
James Bond: Nightfire	.48-49
Rocky	.47
Scorpion King	.49
The Getaway	.47
Tiger Woods PGA Tour 2003	.49
Tom Clancy's Ghost Recon	.49
X-Men Next Dimensions	.49

CheatCards PS2

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	.53-54
James Bond: Nightfire	.53-54

Action-Replay-2-Codes

GTA Vice City	.52
Need for Speed Hot Pursuit 2	.52

Player's Guide

PlayStation2

GTA Vice City	.55-58, 75-77
Mehr Missionen! - Alle Rennen!	
Alle Päckchen! - Stadtkarte! - GTA Total!	
Red Faction 2	.50-51
Tony Hawk's Pro Skater 4	.78-86

Conflict: Desert Storm

Schließt ein normales USB-Keyboard an eure PS2 an. Drückt ihr darauf während des Missionsverlaufs die Taste „L“, werden euch Koordinaten im Spiel angezeigt.

The Getaway

Den ultimativen Tipp in Sachen Energieauffrischung haben wir für euch durch Zufall herausgefunden: Stellt euch neben eine Wand und wartet, bis der Charakter sich mit einer Hand an dieser abstützt. Wartet zehn bis fünfzehn Sekunden in dieser Stellung ab. Schon ist die Lebensenergie wieder aufgefüllt.

Rocky

Die folgenden Cheats müssen im Hauptmenü des Spiels zügig eingegeben werden. Ein Gongschlag bestätigt hierbei die richtige Eingabe. **Wichtig: Während der gesamten Eingabe muss die R1-Taste gedrückt werden!** Es ist möglich, alle Codes hintereinander einzugeben. Pausiert zwischen den Eingaben immer mindestens drei Sekunden lang und lasst die R1-Taste los.

Boxer und Arenen

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben
○, ○, ○, ○, ○, L1

Boxer, Arenen und Rocky-Statue

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben
○, ○, ○, ○, ○, L1

Boxer, Arenen, Rocky-Statue und Mickey

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben
○, ○, ○, ○, ○, L1

Rocky

Doppelschlag

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben
○, ○, ○, ○, ○, L1

Boxen auf Doppel-Speed

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben
○, ○, ○, ○, ○, L1

Volle „Stats“ beim Tournament- und Exhibition-Mode

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben
○, ○, ○, ○, ○, L1

Volle „Stats“ im Movie-Mode

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben
○, ○, ○, ○, ○, L1

Kämpfe im Movie-Mode gewinnen

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben
○, ○, ○, ○, ○, L1

Auch diese Eingabe wird mit einem entsprechenden Zeichen bestätigt. Startet dann das Spiel im Movie-Mode. Drückt ihr nun in einem Kampf die beiden Schultertasten L2 + R2, gewinnt ihr diesen automatisch.



○ Im Hauptmenü des Spiels werden die Cheats zum Box-Opa eingegeben.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Selbst die Cheats, die ihr auf der Cheatkarte im Heft findet, sind sinnlos, wenn man als Gefährte nicht weiß, wo man zuschlagen muss.

Um nicht allzu viel vom Verlauf zu verraten („spoilern“), beschränken wir uns auf Taktiken gegen die ersten Zwischengegner.

Tip: Ihr könnt im Optionsmenü (selbst während ihr gerade einen Abschnitt spielt) den Schwierigkeitsgrad heruntersetzen. Sollte also kaum Hoffnung auf einen Sieg bestehen, tuts vielleicht ein einfacherer Schwierigkeitsgrad.

PROLOG - Tipps zu Spielbeginn:

Der Sturmangriff (Δ-Taste) während der Schlacht am Schicksalsberg wird effektiver ausgeführt, wenn die Taste etwas gedrückt gehalten wird. Wichtig: Ihr könnt während dieser Auflade-Phase nicht in der Gegend herumlaufen, seid also an einen Platz gebunden.

WETTERSPITZE - Ringgeister und das Feuer:

Eine alte Weisheit sagt: „Ringgeister brennen gut.“ Entzündet die Kerle also mit der Δ-Taste während sie auf euch einstürmen. Wichtig: Ihr müsst die Fackel immer wieder am Lagerfeuer neu entzünden. Versucht deswegen, das Kampfgeschehen in Richtung Brandstelle zu lenken. Erst wenn alle Ringgeister in Flammen stehen, erfolgt die Schlüsselszene, in der Frodo verletzt wird. Danach gilt es, jeden Ringgeist erneut zu entzünden und in die Flucht zu schlagen.



⊙ Unter Torbogen findet ihr Schutz vor Bogenschützen.



⊙ Aus sicherer Deckung heraus werden Meuchelmörder dezimiert.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

TORE VON MORIA - im Sumpf da lauern Monster

Seid ihr von Wassermustern mit Tentakeln richtig angenervt? Die Lösung ist recht einfach. Laßt ins Wasser und betätigt permanent die □-Taste. Hierdurch blockt ihr die Tentakel ab. Nähert euch auf diese Weise einem der Arme und schlagt ihn schnell mit der X-Taste ab. Vom Schmerz gepeinigt wird die Wasserbestie zum Atmen nach oben getrieben. Der perfekte Zeitpunkt, einen gezielten Pfeil mit der X-Taste und gedrückter L1-Taste anzusetzen. Wiederholt das so lange, bis dem Monster die Energie ausgeht.

BALINS GRAB - Hau-Drauf

Erledigt so lange die kleinen fiesen Kerle, bis der gewaltige Golem die Bühne betritt. Dieser wird mit heftigen Sturmattacken (Δ-Taste) so lange beharkt, bis sein netter Prügel zerbrochen ist. Danach dürft ihr vom Sims aus mit Pfeilen auf ihn einwirken. Achtet jedoch auf die kleinen Monster, die den Sims erklimmen und durch unfreiwilliges Ableben immer wieder einen Köcher mit Pfeilen hinterlassen. **Tip:** Nehmt ihr den Nachschub nicht sofort auf, dauert es ein wenig länger, bis weitere nervende Stumpen antreten. Achtet auch darauf, dass ihr um den Sims herumlaufen dürft. Pfeiler bieten dabei Schutz, bis diese durch gewaltige Ketteneinwirkung zerschlagen werden.

AMON HEN - Frodo in Gefahr

Hier sitzt euch das Zeitlimit im Nacken. Achtet auf die angezeigte Restanzahl eurer Gegner. Verliert Frodo zu viel Lebensenergie, bevor ihr ausreichend Viele niedergestreckt habt, ist die Mission verloren und Mittelerde in Gefahr.

Wichtig: Sucht euch immer etwas Deckung vor den abgeschossenen Brandpfeilen. Laßt nicht versehentlich in die Brandflecke, sondern treibt eure Gegner dort hinein. In kurzen Sequenzen müsst ihr euch verschiedener Gruppen von Bogenschützen entledigen. Hebt euch deswegen einige Pfeile für diese Situationen auf. Vergesst nicht, dass sich hier das Schicksal Mittelerdes entscheidet.

James Bond: Nightfire

MARTIAL

Multiplayer-Charakter Wai Lin freischalten.

BITESIZE

Multiplayer-Charakter Schnickschnack freischalten.

NUMBER 1

Multiplayer-Charakter Drake-Anzug freischalten.

James Bond: Nightfire

BADGIRL

Multiplayer-Charakter May Day freischalten.

SLICK

Multiplayer-Charakter Elektra King freischalten.

HEADCASE

Multiplayer-Charakter Renard freischalten.

BLIMP

Multiplayer-Charakter Max Zorin freischalten.

ZERO G

Multiplayer-Charakter Bond-Raumanzug freischalten.

VOODOO

Multiplayer-Charakter Baron Samedi freischalten.

NUCLEAR

Multiplayer-Charakter Christmas Jones freischalten.

MIDAS

Multiplayer-Charakter Goldfinger freischalten.

DENTAL

Multiplayer-Charakter Beisser freischalten.

CIRCUS

Multiplayer-Charakter Pussy Galore freischalten.

BOWLER

Multiplayer-Charakter Oddjob freischalten.

ASSASSIN

Multiplayer-Charakter Scaramanga freischalten.

JANUS

Multiplayer-Charakter Xenia Onatopp freischalten.

BLACKTIE

Multiplayer-Charakter Bond-Smoking freischalten.

PARTY

Alle Multiplayer-Charaktere freischalten.

LAUNCH

Im Einzspieler-Modus Upgrades Level „Vorspiel in Paris“ freischalten.

AU PP7

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level „Der Austausch“ freischalten.

LIFTOFF

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level „Alpine Flucht“ freischalten.

PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2 PlayStation2

James Bond: Nightfire



Um im Multiplayer-Modus mehr Figuren zu haben, einfach den Cheat PARTY nutzen.

SHUTTER

Im Einspieler-Modus Upgrades für Level „Besiegt Feinde“ freischalten.

SCOPE

Im Einspieler-Modus Upgrades für Level „Doppelkreuz“ freischalten.

P2000

Im Einspieler-Modus Upgrades für Level „Nachtschicht“ freischalten.

SLEEPY

Im Einspieler-Modus Upgrades für Level „Kettenreaktion“ freischalten.

AU P2K

Im Einspieler-Modus Upgrades für Level „Phoenix-Feuer“ freischalten.

SESAME

Im Einspieler-Modus Upgrades für Level „Der tiefe Abgang“ freischalten.

ZAP

Im Einspieler-Modus Upgrades für Level „Inselinfiltration“ freischalten.

PHOTON

Im Einspieler-Modus Upgrades für Level „Countdown“ freischalten.

Q LAB

Im Einspieler-Modus Upgrades für alle Levels freischalten.

BMX XXX

Tonnenweise Cheats fürs Spiel tummeln sich online. Allerdings braucht ihr im Prinzip nur ein paar, um alle Extras, Biker, Bikes, Videos und Modi freizuschalten.

Wechselt vom Hauptmenü in die Extras. Wählt hier die Option „Cheats“. Hier erfolgt die Eingabe.

Mit dem folgenden Cheat schaltet ihr alles, außer den Spezial-Modus frei:

XXX RATED CHEAT

(Gebt den Code mit Leerzeichen ein).

BMX XXX

Die weiteren Spielmodi erhaltet ihr mit diesen Eingaben:

3RD SOG
FLUFFYBUNNY
GHOSTCONTROL
HEAVYPETTING
MAKEMEANGRY
PARABOLIC

Na denn, viel Spaß – ihr Schmutzfinken – >;O)

Scorpion King

Auch Krieger der Vergangenheit können mal einen Cheat vertragen. Gebt die beiden Tastenkombinationen einfach im Pausemenü des Spiels zügig ein. Ein mehrfaches Klappern bestätigt die richtige Eingabe.

Energie auffüllen und Waffen zuschalten

Gebt im Pausemenü Folgendes ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, □, ○

Alle Bonusgegenstände aktivieren

○, ○, ○, ○, ○, ○, □, R2

Beendet nun das Spiel und klickt vom Hauptmenü aus in den Unterpunkt „Bonus“. Alle ägyptischen Symbole dort sind jetzt anwählbar.

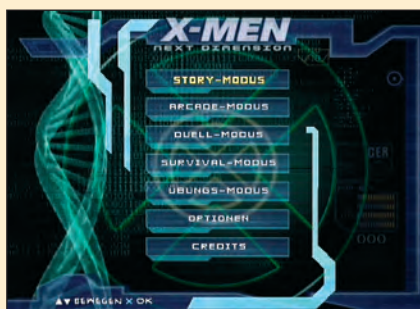
X-Men Next Dimensions

Natürlich haben wir auch für Xaviers Mutantentruppe einen coolen Cheat parat. Entfernt aber zuerst alle Memory Cards aus der PS2. Startet das Spiel und kommt der Aufforderung „Start Drücken“ nach. Im folgenden Menü, dem Hauptscreen, gebt ihr nun den folgenden Code bei gedrückt gehaltener L1-Taste ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Bei richtiger Eingabe öffnet sich ein Info-Fenster, das euch zu all den praktischen Extras beglückwünscht, die nun verfügbar sind.

Nun könnt ihr übrigens die Memory Cards wieder in die PS2 reinstöpseln.



Alle Extras gefällig? Mit dem Cheat kein Problem!

Tiger Woods PGA Tour 2003

Geht im Hauptmenü in die „Optionen“ und wählt dort den Unterpunkt „Cheat Codes“ an. Dort gebt ihr die angegebenen Codes ein. Habt ihr sie korrekt eingetippt, hört ihr jedes Mal Tiger Woods „Oh Yeah!“ rufen.

Effekt

Code

Alle Kurse 14COURSES

Alle Golfer ALLTW3

Als Brad Faxon spielen XON

Als Cedric „Ace“ Andrews spielen

..... IAM#1

Als Charles Howell III spielen

..... BANDPANTS

Als Dominic „The Don“ Donatello spielen

..... GODFATHER

Als Hamish spielen MCRUFF

Als Jim Furyk spielen THESWING

Als Josey „Superstar“ Scott spielen

..... SUPERSTAR

Als Justin Leonard spielen JUSTINTIME

Als Kellie Newman spielen COWGIRL

Als Mark Calavecchia spielen

..... CALCULATE

Als Mark O'Meara spielen TB

Als Melvin „Yosh“ Tanigawa spielen

..... YOYOYO

Als Notah BeGay III spielen NOTABLY

Als Solita Lopez spielen SOLITARY1

Als Steve Stricker spielen SS

Als Stewart Cink spielen SINK

Als Stuart Appleby spielen ORANGES

Als Super Tiger Woods spielen SUNDAY

Als Takeharu „Tsunami“ Moto spielen

..... 2TON

Baldur's Gate: Dark Alliance

PLATINUM

Als Drizt Do'Urden antreten

Der versteckte Charakter kann auch mit einem Cheat aufgerufen werden. Startet ein neues Spiel und haltet, bevor ihr euren Charakter aussucht, alle vier Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) gedrückt. Wählt irgendeinen Charakter und bestätigt bei noch immer gedrückten Schultertasten. Es erfolgt keinerlei Meldung. Überspringt die Anfangssequenzen und das Spiel startet mit dem grimmigen Kämpfer.

Tom Clancy's Ghost Recon

STOP Kurzmeldung STOP in letzter Sekunde eingetrudelt STOP Cheats zum Spiel STOP gebt im Startmenü Folgendes ein

X, L2, Δ, R2, Select

STOP gebt diesen Code im Pausemenü ein

L1, R2, L2, R1, Select

STOP Ende der Übertragung STOP

Carsten Grauel

RED FACTION 2

„Red Faction 2“ ist ein sehr linearer Ego-Shooter. Dennoch gibt es einige Stellen, vor denen wir euch warnen wollen. Außerdem sagen wir euch, wo der Weg in unübersichtlichen Arealen weitergeht und wie ihr die Endgegner plättet.

Fremdes Land

Außenseite des Gebäudes

Zu Beginn des Abenteuers müsst ihr die drei Wachtürme im Vorhof der Basis zerstören. Tut dies am besten aus der Entfernung heraus. Die beiden rechten Türme könnt ihr mit eurem eingebauten Granatwerfer sogar von eurem Startpunkt aus treffen, indem ihr ein Loch in die Wand ballert und euch so freie Schussbahn verschafft.

Rückhalteeinrichtung

Nach wenigen Schritten im Inneren der Basis gelangt ihr an eine verschlossene Tür. Sobald ihr sie erreicht, schließt sich direkt hinter euch eine weitere Tür. Ihr sitzt scheinbar in der Falle, doch es führt ein Weg heraus. Zerstört einfach die Gitter im Boden.

Bevor ihr den Schlüssel zur Nano-Technologie im Innern des Zentralkerns entnehmen könnt, müsst ihr erst die beiden blauen Tanks an der Decke zerstören.

Öffentliches Informationsgebäude Lobby

Seid während der Fahrt mit dem Aufzug wachsam, Sopots Truppen nehmen euch von

den einzelnen Balkons aus unter Beschuss. Stoppt der Aufzug, müsst ihr auf das Dach des gegenüberliegenden Aufzugs springen. Verpasst ihr ihn, nehmt einfach die Leiter an der Wand.

Verwaltung

Nach dem Gefecht in der größeren Halle mit dem roten Läufer in der Mitte, in der ihr Tangier trifft, geht ihr durch die Tür am anderen Ende. Im Korridor dahinter nimmt euch sofort ein Helikopter unter Beschuss. Vorsicht ist geboten.

Propaganda-Studios

Aus dem Studio, in dem zwei Pulte vor dem Bluescreen stehen, gibt es scheinbar keinen Ausgang. Über euch seht ihr einen Steg. Schießt mit dem Granatwerfer auf das Ende über der Tür, durch die ihr den Raum betreten habt und das Ding wird herunterkrachen. So erreicht ihr die obere Tür und damit den Weg zum Dach.

Untergrund Alleine in der Dunkelheit

Der Anfang dieses Levels ist ziemlich nervig, weil ihr von Gegnern überrannt werdet und den Weg nicht sofort erkennt, doch eigentlich ist alles ganz einfach. Schießt auf die Wand, auf die ihr am Levelbeginn blickt und durchlöchert auch das dahinter liegende Mauerwerk. Ihr gelangt zu einer kleinen Treppe. Steigt nach oben, wendet euch nach rechts, springt ins Wasser und klettert über die Sprossen an der Wand nach oben in einen rot beleuchteten Schacht.

Etwas später fällt ihr ins Wasser bei dem Versuch, über morsche Planken zu gehen. An der Wand seht ihr ein kleines Gerüst. Klettert dort die Leiter hinauf, folgt dem Weg und öffnet das Ventil an dem dicken Rohr. Geht nun wieder zurück in den Raum,

in dem ihr ins Wasser gestürzt seid und schwimmt durch das Rohr, das zuvor noch über der Wasseroberfläche lag und unerreichbar schien.

Der Zug!

Um auf eurem Weg durch den Tunnel nicht vom Zug überrollt zu werden, müsst ihr Löcher in die Wände sprengen. In den Hohlräumen findet ihr Schutz vor dem Zug.

Die Brücke

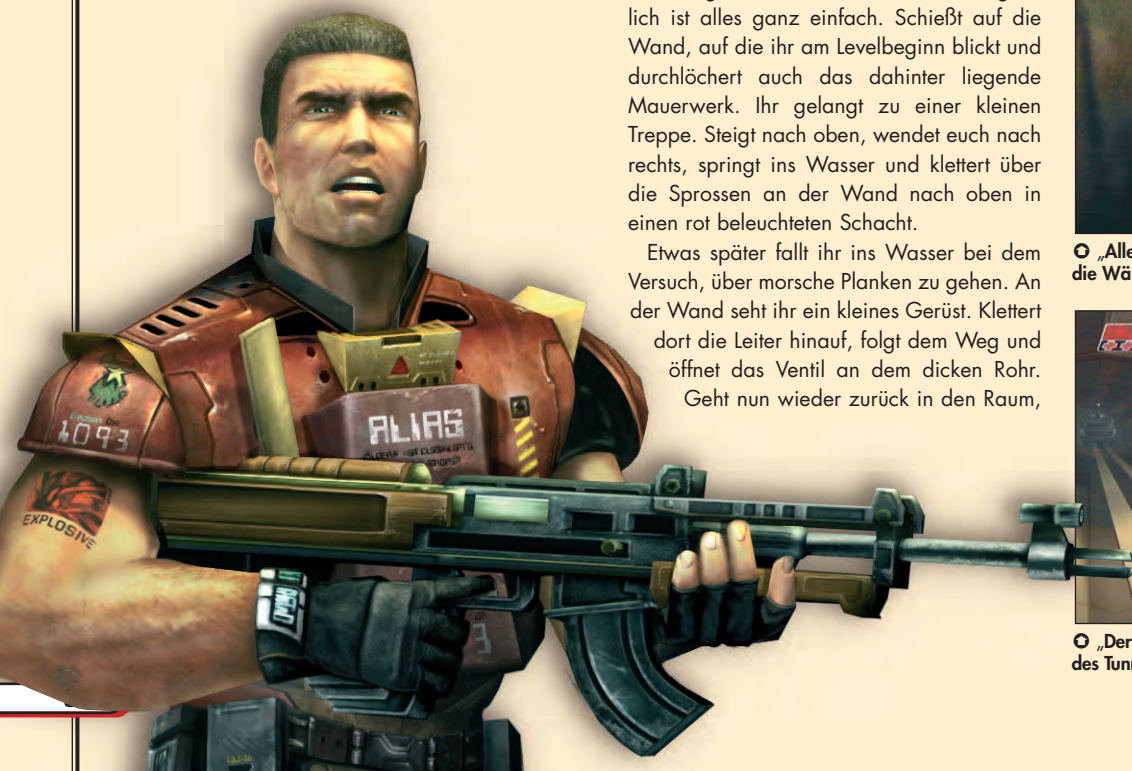
Ihr verlasst den Bahnhof durch einen Tunnel und gelangt zu einer Brücke. Am anderen Ende auf der rechten Seite erwartet euch Quill. Sie gibt euch Sprengladungen und weist euch an, diese an den drei Brückenpfeilern anzubringen. Um euch sicher auf der Brücke fortzubewegen, solltet ihr immer auf dem Gleis laufen, auf dem euch die Züge entgegenkommen, so dass ihr sie rechtzeitig sehen und ihnen ausweichen könnt. Kommen sie von hinten, bemerkt ihr sie nicht. Um die Sprengladungen an den Pfeilern anzubringen, müsst ihr durch die



„Alleine in der Dunkelheit“: Schießt euch durch die Wände und folgt dann den orangenen Pfeilen.



„Der Zug! Der Zug!“: Ballert Löcher in die Wände des Tunnels und sucht darin Schutz vor dem Zug.





○ „Munitionsdepot“: Habt ihr die drei Sprengladungen platziert, eilt zum roten Lämpchen.



○ „Die Hölle“: Der Weg führt durch dieses unscheinbare Loch im Boden der zweiten Etage.

gelb umrandeten Luken im Boden hinabsteigen und die Beton-Ummantelung zerstören.

Sopots Zitadelle Munitionsdepot

Im Munitionsdepot müsst ihr drei Behälter mit Sprengladungen versehen. Der erste befindet sich auf der ersten Etage, den zweiten, der im Keller steht, erreicht ihr über den Fahrstuhl in der Nische und den dritten findet ihr oben auf den Gitterstegen, zu denen hinauf ihr mit dem kleineren Aufzug in der Ecke gelangt. Nachdem ihr die Ladungen angebracht habt, müsst ihr aus dem Munitionslager fliehen. Da sich jedoch die Tür, durch die ihr gekommen seid, hinter Kisten befindet, ist sie nicht leicht zu erkennen. Haltet nach einer roten Lampe Ausschau.

Der Kampfanzug

Nachdem ihr euch mit Repta zusammen durch die Straßen in Sopots Basis gekämpft habt, kommt ihr in eine Sackgasse. Sucht hier nach Fässern, die an der Wand stehen, und schießt darauf. Die Explosion wird euch den Weg freiräumen.

Später kommt ihr an eine Brücke, die mit der Warmaufschrift „3 Meter“ gekennzeichnet ist. Ihr passt also nicht hindurch. Die Lösung liegt nahe: Ballert einfach auf den oberen Teil der Brücke und schafft so einen größeren Durchgang.

Abhängen in der Nachbarschaft Gefährliche Straßen

Folgt dem Weg durch die Stadt bis ihr zu einem etwas größeren Platz kommt. Schießt auf die Wand, hinter der ihr ein brennendes Hochhaus seht.

Die Hölle

Sobald ihr zu einem großen, zerbombten Platz kommt, an dem sich Red-Faction-Kämpfer gegen Scharfschützen wehren, sucht ihr eine Treppe zur zweiten Etage, springt über die Lücke im Boden und geht bis ans Ende des Ganges. Hier nehmt ihr das Scharfschützengewehr auf und lasst euch durch das Loch im Boden wieder eine Etage tiefer fallen.

Tod von oben

Habt ihr die Scharfschützen in dem aufgerissenen Hochhaus, bei dem die komplette Front fehlt, erledigt, so springt ihr durch die Lücken im Boden Stockwerk für Stockwerk ins Erdgeschoss. Hier seht ihr ein weiteres kleines Loch, das durch Bretter versperrt wird. Vergrößert es und steigt in die Kanalisation hinab.

Totentanz Friedhof

Schießt euch aus der kleinen Kammer frei, haltet euch links und geht bis zur Kathedrale. Da die Tür hier geschlossen ist, müsst ihr euch zu der großen Gruft im rechten hinteren Eck (vom Startpunkt aus gesehen) durchkämpfen. Mit der X-Taste öffnet ihr die Tür.

Katakomben

Schießt in der Gruft ein Loch in den Boden hinter dem hölzernen Podest mit den Vasen. Es steht hinten rechts an der Wand.

Kathedrale

Im Kampf gegen Quill machen euch ihre Handlanger auf den Balkons und die Zombies am Boden schwer zu schaffen. Um leichtes Spiel mit der Verräterin zu haben, bleibt ihr einfach in einem der beiden hinteren Kämmerchen und schießt auf die wuchtige Säule, die euch am nächsten ist. So habt ihr freie Sicht auf Quill und könnt sie von hier aus unter Beschuss nehmen, ohne hinaus zu müssen.

Ein Fluss fließt dorthin Tauchen! Tauchen! Tauchen!

Sobald ihr mit dem U-Boot zu einem größeren Hohlraum mit gerüstartigen Teilen kommt, in dem Minen auf euch lauern, seid



○ „Kathedrale“: Zerstört die Säule, die euch am nächsten ist. So könnt ihr bequem auf Quill zielen.

ihr fast am Ziel. Haltet nach einer Konstruktion an einem massiven Felsen Ausschau, die wie ein Vordach aussieht. Sobald Tangier euch Bescheid gibt, könnt ihr von unten hineintauchen.

In der Nano-Basis Reptas Wiederkehr

Repta ist ein schwerer Brocken, doch zum Glück findet ihr vor der Konfrontation mit ihm einen A.Z.A.F.-Raketenwerfer. Am besten ihr geht gleich nach Betreten des Raumes ganz nach oben und weicht so gut wie möglich Reptas Salven aus. Oben angelangt könnt ihr den Muskelprotz gut aufs Korn nehmen. Ihm hingegen fällt es schwerer, euch zu treffen.

Sopots tödliche Umarmung Einmal ist keinmal

Der erste Kampf mit Molov ist nicht allzu schwer. Wichtig ist, dass ihr zurück in den Korridor geht, sobald ihr ihn seht, bis sich die Tür wieder vor euch schließt. Hier könnt ihr Schutz suchen vor Molovs Attacken und denen der oben postierten Nano-Soldaten. Geht immer vor und zurück und zielt rechts direkt neben die große Säule, denn da taucht Molov sehr oft auf. Mit dieser Taktik sollte er schnell am Ende sein.

Nach dem zweiten Kampf, bei dem Molov wie wild durch die Gegend springt, seid ihr auch nach Molovs Flucht noch in Gefahr. Kurz nach eurem vorläufigen Sieg kracht eine schwere Säule von der Decke und droht euch zu erschlagen. Haltet euch von der Spalte im Boden fern und passt auf euren Kopf auf.

Das letzte Gefecht

Ihr trefft Molov oben auf der Statue wieder, diesmal hat er jedoch einen gepanzerten Kampfanzug. Hier gibt es leider keine besondere Taktik außer immer um die Wand in der Mitte herum vor ihm wegzulaufen und dabei aus allen Rohren zu feuern. Munition und Energie findet ihr hin und wieder in der Nähe der Wand. Die Items tauchen allerdings in so großen Abständen auf, dass ihr es recht schwer haben werdet gegen euren ehemaligen Anführer. Viel Glück.



○ „Einmal ist keinmal“: Sucht Schutz im Vorraum und ballert immer wieder rechts neben die große Säule.

Action-Replay-2-Codes für PlayStation2



Ein Action-Replay-2 ist eine Software-CD, die im Zusammenspiel mit einer speziellen Memory Card Manipulationen an einem Spiel zulässt. Die Codes, die ihr hier findet, funktionieren ausschließlich mit einem Action-Replay-2. Die folgenden Codes wurden freundlicherweise von der Fa. BigBen Interactive GmbH zur Verfügung gestellt. Mehr Information findet ihr unter www.codejunkies.de. Eine perfekte Kompatibilität der Codes können wir allerdings nicht garantieren. Es kann immer wieder vorkommen, dass Spiele „einfrieren“ oder ein Code nicht funktioniert. Wichtig: Master Codes müssen immer aktiv sein! Code-Blöcke (mehrere Code-Zeilen) müssen so eingegeben werden, wie sie hier aufgelistet sind.

GTA Vice City

Anders als in GTA 3 scheinen Action-Replay-2-Codes im Nachfolger Vice City keinerlei Probleme zu machen. Geht in gewohnter Weise vor, und setzt sie nach Belieben ein. Zum Überprüfen der Codes haben wir eine reguläre Verkaufsversion des Spiels, sowie das AR2-V2 benutzt. Durch die extreme Komplexität des Spiels kann es vorkommen, dass zu viele aktive Codes unvorhergesehene Abstürze verursachen. Setzt die Codes deswegen sparsam ein. Wer bereits einen fortgeschrittenen Speicherstand besitzt, sollte sicherheitshalber ein Backup vornehmen (Oder nehmt die Memory Card raus).

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

.....DE3C7DF2 1853E59E
.....EE8CDC8A BCBBBD9A

Unbegrenzte Lebensenergie

Der Code bewirkt, dass viele Widrigkeiten nicht mehr eure Lebensanzeige reduzieren. Allerdings schützt der Code nicht vor einer Verhaftung! Auch könnt ihr weiterhin ertrinken. Sitzt ihr in einem explodierenden Auto, ist es auch um euch geschehen. Dafür interessieren Kugeln, Schläge und freche Absprünge aus fahrenden Mobilen nicht mehr.

.....DE8FFFE F8AEDD4B
.....DE8FFFA 68EE9EEB
.....DE8FF86 BF899B8B
.....DE8FF82 02A99BA7
.....DE91CA1A C8AC9A43

Unbegrenzter Körperpanzer

.....DE8FFFE F8AEDD4B
.....DE8FFFA 68EE9EEB
.....DE8FF86 BF899B8B
.....DE8FF82 02A9A3B9
.....DE91CA1A C8AC9A43

Unbegrenzte Lebensenergie und unbegrenzter Körperpanzer

.....DE8FFFE F8AEDD4B
.....DE8FFFA 68EE9EEB
.....DE8FF86 68EE9EEB
.....DE8FF82 BF899B8B
.....DE8FF8E 02A99BA7
.....DE91CA1A C8AC9A43

Uhrzeit einfrieren

.....DE97F3E6 BCA99B83

Geld! Geld! Geld!

Tipp: Code zu Spielbeginn zuschalten, abspeichern und Spiel regulär weiterspielen. Wie im wahren Leben macht Geld nicht wirklich glücklich, erleichtert jedoch vieles im Spiel!

.....DE4279D2 C19E7B82
.....DE4279DE C19E7B82

Moonjump

Spring mal!

.....DE8FFBE F8AA9BDF
.....DE8FFBA 3CCAAB86
.....DE8FF46 E0AC9B02
.....DE8FF42 D00A9B95
.....DE8FF4A F8AAD983
.....DE8FF56 4F2D8C8B
.....DE8FF52 E0AC9CEF
.....DE8FF5E F8AB9BDF
.....DE8FF5A E0EB18C3
.....DE8FF66 BC2CB39B
.....DE8FF6E BCECABA4
.....DE8FF6A 48EB9B83
.....DE8FF72 68EA9BF7
.....DE8FF7A E0AC9BF3
.....DE8FF7E C4AD23F3
.....DE8CDD32 C4AC9A43

Durch Wände laufen

Diesen Effekt aktiviert ihr, wenn ihr im Spiel L2 + L3 drückt. Um den Effekt zu deaktivieren, muss R2 + L3 betätigt werden. Vorsicht: Das Spiel kann abstürzen.

.....DE42EEF8 BCA99980
.....DE8B2776 BCA99B83
.....DE42EEF8 BCA99880
.....DE8B2776 C8B7AEE3

Unbegrenzte Munitionsvorräte

Der Code funktioniert erst, wenn ihr eine Waffe mit Munition aufgenommen habt.

.....DE89766E E0EB9B83
.....DE8976C6 E0EB9B83
.....DE897EF2 E0EB9B83
.....DE897D5E E0EB9B83

Waffen behalten

Verhaftungen und frühzeitiges Ableben nerven. Allerdings nicht mehr mit dem Code, denn alle bisher mitgeführten Waffen bleiben in eurem Besitz, egal, ob ihr vorm Krankenhaus, oder der Polizeistation zu euch kommt. Tipp: Versucht mal zusammen mit Unverwundbarkeit Hubschrauber abzuschießen.

.....DE83D4CE BF899B8B
.....DE83D4CA BCA99B83

Ordnungshüter orientierungslos

.....DE85675E BF899B8B
.....DE85675A BCA99B83

Hypermode – Spielgeschwindigkeit sehr schnell

Drückt L2 + R2 + um den Effekt zu aktivieren

.....DE42EEF8 BCA99772
.....DEB3DA56 FDA99B83

Slow-Motion – Spielgeschwindigkeit langsam

L2 + R2 + aktivieren den Effekt.

.....DE42EEF8 BCA99742
.....DEB3DA56 FA299B83

Spielgeschwindigkeit wieder normal

Betätigt L2 + R2 + Select.

.....DE42EEF8 BCA99781
.....DEB3DA56 FB299B83

Immer Fit

Eingeben und bei Gelegenheit freuen!

.....DE82000A CCA99B97

Autos nehmen keinen Schaden

.....DE887302 BCA99B83

Maniac Runner

.....DE8C551E F8ABDB03

Kein Fahndungslevel

.....DE950DE2 E0AF9B83

Viele Fußgänger

.....DEB44076 FE299B83

Keine Fußgänger

.....DEB44076 BCA99B83

Viel Verkehr

.....DEB4478E FE299B83

Kein Verkehr

.....DEB4478E BCA99B83

Fahrzeuge explodieren nicht mehr

.....DE892BDE BF899B8B
.....DE892BDA BCA99B83

Die etwas andere Version

Dieser Code macht nur Sinn, wenn die Systemeinstellung der PS2 auf Deutsch steht.

.....DEB41E4A BCA99B84

Monster Front Bike

.....DE8C0E3E F8ACDB03

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Master Code

(Dieser Code muss aktiviert sein!)

.....DE3C7DF2 1853E59E
.....EE8C0FD2 BCA99C80

Uhr einfrieren

.....DEABEA76 BCA99B83

CHEAT CARDS

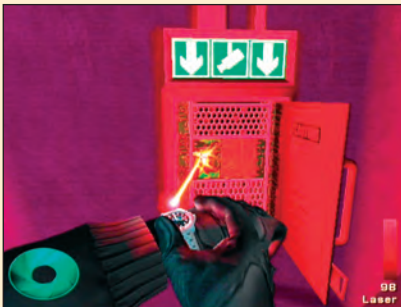
PlayStation2 - PlayStation2

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

James Bond: Nightfire

play CheatCard
page 1

Probleme, die Welt stilvoll zu retten? Nicht mit unseren Cheats. Gebt im Untermenü „Geheimnisse freischalten“ unsere Codewörter ein, um den dazugehörigen Cheat zu aktivieren. Vergesst nicht, nach der Eingabe den Code unter „Codename speichern“ zu sichern, wenn ihr den Code nutzen wollt. Im Übrigen: Unter „Codename“ könnt ihr jederzeit wieder ins Untermenü zurück, um weitere Codes einzugeben. Wenn ihr einen aktivierten Code wieder deaktivieren wollt, müsst ihr das Codewort nur ein zweites Mal eingeben und speichern.



○ Wichtiger Hinweis: Zerstört nur den linken Chip mit dem Laser, sonst folgt eine Explosion.

POWDER

Im Einzelspieler-Modus Level „Alpine Flucht“ freischalten.

TRACTION

Im Einzelspieler-Modus Level „Besiegte Feinde“ freischalten.

BONSAI

Im Einzelspieler-Modus Level „Doppelkreuz“ freischalten.

HIGHRISE

Im Einzelspieler-Mod. Lv. „Nachtschicht“ freisch.

MELTDOWN

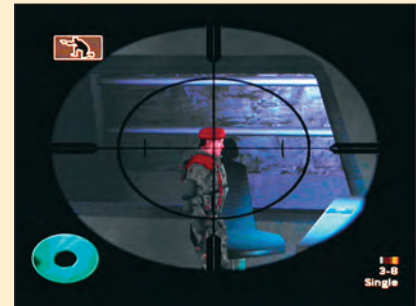
Im Einzelspieler-Modus Level „Kettenreaktion“ freischalten.

FLAME

Im Einzelspieler-Modus Level. „Phoenix-Fire“ freischalten.

AQUA

Im Einzelspieler-Modus Level „Der tiefe Abstieg“ freischalten.



○ Kleiner Tipp: Mit der Armbrust lässt sich der Gegner mit nur einem Treffer ausschalten.



○ Codes für die Multiplayersektion findet ihr auf der Rückseite dieser Cheatkarte.

>>>>>

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

play CheatCard
page 1

Die folgenden Tastenkombinationen werden im Pausemenü eingegeben. **Haltet immer die vier Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) während der gesamten Eingabe eines Cheats gedrückt!** Korrekt eingegebene Tastenkombinationen werden mit dem Klang einer aufschlagenden Klinge bestätigt. Ihr könnt die folgenden Cheats immer wieder eingeben und den Effekt hierdurch verstärken bzw. auffrischen.

Lebensenergie auffüllen

△, ○, X, ○



○ Der Sturmangriff kann durch Halten der entsprechenden Taste richtig aufgeladen werden.

Eine Eingabe füllt die Lebensenergie auf. Ihr seid allerdings nicht unverwundbar geworden. Ihr könnt diese Eingabe immer wieder wiederholen.

Munition auffüllen

X, ○, △, ○

Der Munitionsvorrat wird auf den Maximalwert aufgefrischt. Diesen Cheat könnt ihr immer wieder im Spielverlauf wiederholen.

1000 Erfahrungspunkte ergaunern

X, ○, ○, ○

Eine Eingabe bringt 1000 Erfahrungspunkte. Wer mehr möchte, lässt die Schultertasten kurz los und tätigt die Tastenkombination erneut. Wiederholt das so lange, bis der Wert euren Ansprüchen genügt. Abgerechnet wird erst, nachdem ein Level erfolgreich absolviert wurde.

Level 2 Erfahrungsskills

○, ○, ○, ○

Level 3 Erfahrungsskills

△, ○, △, ○

Level 4 Erfahrungsskills

□, ○, □, ○

Level 5 Erfahrungsskills

X, X, ○, ○

Weitere Cheats:

Wichtig: Das Spiel muss einmal komplett gemeistert worden sein, bevor die folgenden Cheats funktionieren. Die folgenden Tastenkombinationen werden im Pausemenü eingegeben. **Haltet immer die vier Schultertasten L1 + L2 + R1 + R2 während der gesamten Eingabe gedrückt!** Korrekt eingegebene Cheats werden mit dem Klang einer aufschlagenden Klinge bestätigt.

Unverwundbarkeit

Der Traum eines jeden Streiters für Mitteleerde wird wahr

△, □, X, ○

>>>>>

CHEAT CARDS

PlayStation2 - PlayStation2

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

James Bond: Nightfire

play

CheatCard
page 2



○ Habt ihr den Code richtig eingegeben, erscheint nach dem Bestätigen diese Meldung.

PARADISE

Im Einzelspieler-Modus Level „Inselinfiltration“ freischalten.

BLASTOFF

Im Einzelspieler-Modus Level „Countdown“ freischalten.

VACUUM

Im Einzelspieler-Modus Level „Equinox“ freischalten.

PASSPORT

Im Einzelspieler-Modus alle Levels freischalten.



○ Mit dem Cheat HIGHRISE könnt ihr gleich zu Beginn in den Level „Nachtschicht“.

TRANSMIT

Multiplayer-Modus „Uplink“ freischalten.

TNT

Multiplayer-Modus „Vernichtung“ freischalten.

GUARDIAN

Multiplayer-Modus „Defensive“ freischalten.

ORBIT

Multiplayer-Modus „GoldenEye schlägt zu“ freischalten.



○ Wie ihr zu diesem Upgrade kommt? Einfach in unserem T&T kompakt-Teil dieser PLAY nachsehen.

TARGET

Multiplayer-Modus „Attentat“ freischalten.

TEAMWORK

Multiplayer-Modus „Team-King of the Hill“ freischalten.

GAMEROOM

Alle Multiplayer-Modi freischalten.

Mehr Cheats zu James Bond: Nightfire findet ihr in unserem Tipps&Tricks kompakt-Teil auf Seite 48-49 in dieser PLAY.

Cheat Cards James Bond: Nightfire – Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

play

CheatCard
page 2

Unbegrenzter Vorrat an Waffen

Praktisch, ein Köcher mit unendlich vielen Pfeilen macht sich in jeder Schlacht gut
□, O, X, Δ

Vernichtende Angriffe

Per Δ-Taste mutiert ihr in der Schlacht zum Superangreifer
□, □, O, O

Alle Upgrades

Δ, O, Δ, O

Gegner einschrumpfen

Δ, Δ, X, X

Slow-Motion

Δ, O, X, □

Turm zu Orthanic-Level freischalten

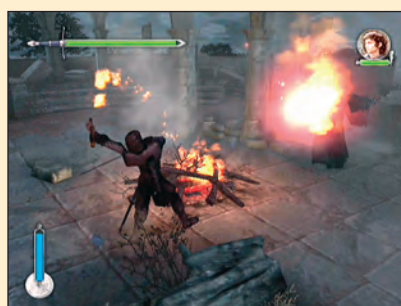
Absolviert das Spiel einmal mit Aragorn und erreicht mit ihm Level 10 um den Bonus-Level freizuschalten.

Isildur freischalten

Absolviert das gesamte Spiel mit Aragorn, Gimli sowie mit Legolas. Dafür erhaltet ihr Isildur als spielbaren Charakter.

Spielverlauf

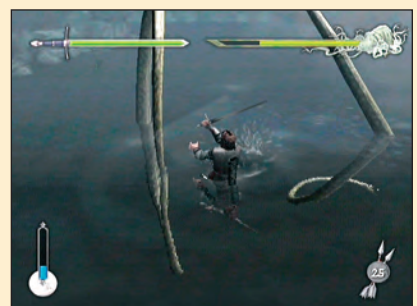
Achtet darauf, dass nach und nach Sidequests im Spielverlauf verfügbar werden. Hier dürft ihr eure Charaktere hochleveln. Diese Sidequests sind nicht unbedingt nötig, aber die erworbenen Fähigkeiten erleichtern euch den weiteren Spielverlauf ungemein.



○ Ringgeister hassen Flammen. Entzündet die Fackel immer wieder am Lagerfeuer.



○ Die Sümpfe eignen sich hervorragend um den Umgang mit dem Bogen zu trainieren.



○ Mit der richtigen Taktik werden auch Tentakel schwingende Bestien geknackt.

GTA VICE CITY

Missionen und Rennen

Weiter gehts mit Vollgas! Hier lest ihr Tipps zu den letzten Missionen, zu illegalen Rennen und den Päckchen und erfahrt, was man tun muss, um 100% zu erreichen.

Die letzten Missionen

Der Eintreiber

Empfohlene Waffe: MP

Schnappt euch ein Auto und fahrt Sonny Forellis Eintreibern hinterher. Ihr erstes Ziel ist die Bootswerft. Habt ihr die beiden erledigt, schnappt ihr euch das Motorrad und fangt die nächsten Mafiosi ab, die sich in Richtung des Autohauses aufgemacht haben. Da Tommy auf einem Zweirad sitzt, ist er zum einen schnell genug und zum anderen kann er ihnen bequem von hinten in den Rücken schießen. Insgesamt kommen drei Geldeintreiber-Teams.

Freunde und andere Feinde

Empfohlene Waffe: Sturmgewehr

Positioniert euch in dem Büro vor der kleinen Treppe, möglichst weit rechts. So seht ihr die Gangster garantiert, wenn sie die Treppe hoch bzw. durch die Türe kommen, ohne dabei selbst zu früh entdeckt zu werden. Kniert euch hin und bewacht die Vorgänge auf der Treppe mit dem Sturmgewehr. Ist die erste Welle erledigt, muss Tommy Lance erledigen. Verfolgt den Verräter bis aufs Dach. Dort lauft ihr sofort rechts und schnappt euch die Pille. Durch den Slow-Motion-Effekt könnt ihr die euch zahlenmäßig weit überlegenen Feinde ohne Probleme erledigen. Achtet auf explosive Fässer. Ist Lance erst mal hinüber, rennt ihr wieder zum Tresor zurück und kümmert euch um Sonny. Wird die Energie knapp, sollte Tommy in den Keller rennen und sich in der Rüstungskammer frisch machen. Auf dem Weg zurück könnt ihr so auch im Erdgeschoss anhalten und Sonny von hinten erledigen.

Herzlichen Glückwunsch!

Sunshine Autos

Im Hinterhof des Autohauses finden sich neben einer Lackierwerkstatt und vier Garagen noch ein paar weitere interessante Plätze.

Bonusautos

An der Wand hängt eine Liste mit sechs verschiedenen Autos. Beschafft ihr diese, findet ihr fortan im Ausstellungsraum des Wagenhändlers einen Bonuswagen. Anschließend hängt eine weitere Liste an der Garage. Insgesamt könnt ihr euch so vier besondere Vehikel verdienen.

Liste 1

Landstalker
Idaho
Esperanto
Stallion
Rancher
Blista Compact

Bonuswagen:
Deluxo

Liste 3

Cheetah
Infernus
Banshee
Phoenix
Comet
Stinger

Bonuswagen:
Sandking

Liste 2

Sabre
Virgo
Sentinel
Stretch
Washington
Admiral

Bonuswagen:
Sabre Turbo

Liste 4

Voodoo
Cuban Hermes
Caddy
Baggage Handler
Mr. Whoopee
Pizza Boy

Bonuswagen:
Hotring Racer

Illegale Straßenrennen

Gleich neben der Garage, in der ihr die Wagen abliefern müsst, hängt eine Karte von Vice City an der Wand. Dort könnt ihr euch für Straßenrennen der ganz besonderen Art anmelden und – falls ihr das Zeug dazu habt – mächtig abkassieren. Es ist wichtig, das richtige Auto für die Rennen zu haben. Dabei solltet ihr darauf achten, dass das gewählte Vehikel nicht nur schnell, sondern auch wendig ist. Autos mit einer schwammigen Steuerung bringen euch nur um den Sieg.

Auch hier darf man durchaus zu unfairen Mitteln greifen. Beispielsweise empfiehlt es sich vor dem Start des Rennens ein großes Fahrzeug (Bus, Transporter, Sattelschlepper) an eine markante Stelle des Rundkurses zu stellen, z.B. vor die Start- und Ziellinie. Die anderen Fahrer werden das Hindernis rammen, während ihr herumflitzen könnt. Zudem hindert euch niemand daran, eure Kontrahenten zu beschießen.



Freunde und andere Feinde: Achtet nicht auf die Gegner, sondern schnappt euch sofort die Pille.



Sobald ihr alle Wagen von der Liste beschafft habt, steht das Bonusauto im Ausstellungsraum.

Eine Salve aus der Gatling oder ein gezielter Schuss mit dem Raketenwerfer noch bevor das Rennen startet, wirken meist Wunder.

1. Rennen: Todeskaracho

Teilnehmergebühr: \$100
Preisgeld: \$400
Länge: 1,8 km



2. Rennen: Ocean Drive

Teilnehmergebühr: \$500
Preisgeld: \$2000
Länge: 2,6 km



3. Rennen: Küsten-Rallye

Teilnehmergebühr: \$1000
Preisgeld: \$4000
Länge: 3,2 km



4. Rennen: Capital Cruise

Teilnehmergebühr: \$2000
Preisgeld: \$8000
Länge: 3,9 km



5. Rennen: Tour !

Teilnehmergebühr: \$5000
Preisgeld: \$20000
Länge: 4,8 km



6. Rennen: V.C. Endurance

Teilnehmergebühr: \$10000
Preisgeld: \$40000
Länge: 9,76 km



Hyman Memorial Stadion

Im Nordosten der Stadt ist das riesige Hyman Memorial Stadion. Pünktlich um 20 Uhr öffnen sich die Pforten. In der Arena könnt ihr an drei verschiedenen Rennen teilnehmen, wobei jeden Abend nur eines davon auf dem Programm steht. Welches Event als nächstes ansteht, seht ihr auf der Tafel über dem Haupteingang.

Dirtring

Mit einem Motocross-Motorrad (Sanchez) müsst ihr 32 Checkpoints durchfahren. Teils erwarten euch sehr knifflige Sprünge und Trial-Einlagen. Absolviert man den Kurs in weniger als fünf Minuten, winken \$50.000 Belohnung. Benötigt Tommy weniger als zehn Minuten, erhält er immerhin noch \$10.000. Wer länger als zehn Minuten braucht um alle Checkpoints zu durchfahren, bekommt noch schlappe \$5000 gutgeschrieben.

Chaos-Derby

Um Bonus-Zeit zu erhalten, müsst ihr beim Chaos-Derby durch die Checkpoint-Ringe fahren. Erreicht ihr die vorgegebene Zeit, ist die Runde gewonnen und der nächste Level kann angegangen werden. Als Siegesprämie bekommt man \$1000, zuzüglich \$100 für jeden zerstörten gegnerischen Wagen sowie weitere \$1000 für jeden absolvierten Level.

Hotring

Über zwölf Runden erstreckt sich das Rennen, das etwas an die Destruction-Derby-Serie erinnert. Um zu gewinnen, müsst ihr mindestens den dritten Platz belegen. Geht euer Wagen kaputt, ist das Rennen gelaufen. Ihr könnt zwar einen Boxenstopp einlegen, um den Hotring Racer reparieren zu lassen, das kostet jedoch wertvolle Zeit. Tommy kann seine Kontrahenten nicht nur rammen, sondern auch auf sie schießen – nicht ganz fair, aber was soll's? Für den ersten Platz winken \$5000, \$1500 gibt es für den Zweiten und gerade einmal \$500 bekommt ihr, wenn ihr als Dritter über die Ziellinie fahrt.

RC-Rennen

In der Stadt sind drei Top-Fun-Vans versteckt. Sobald ihr in einen dieser Transporter steigt, nehmt ihr an einem Rennen der ganz besonderen Art teil. Ihr steuert nämlich kein gewöhnliches Fahrzeug, sondern übernehmt die Kontrolle über eines von drei verschiedenen ferngesteuerten Vehikeln.

RC Raider-Rennen

Am Flughafen (neben dem Tor, das direkt zum Heliport führt) steht ein weiterer Top-Fun-Transporter. Der RC-Raider ist ein ferngesteuerter Hubschrauber. In dem ungewöhnlichen Rennen müsst ihr Checkpoints passieren, die

an schwer zugänglichen Stellen versteckt sind. Keine leichte Aufgabe, da der Heli alles andere als stabil ist. Als Belohnung winken \$100.

RC Baron-Rennen

Auf dem Dach des Parkhauses (Einkaufszentrums Washington Beach) steht auf dem obersten Deck der Top-Fun-Van. Hier steuert ihr einen kleinen Doppeldecker, den RC-Baron. Das Rennen geht über eine Runde. Um an Geschwindigkeit zu gewinnen, solltet ihr langsam steigen und dann die Nase des Flugzeugs nach unten drücken. Achtet auf Bäume, Häuser und Laternen. Der Gewinner erhält \$100.

RC Bandit-Rennen

Nördlich am Ocean Beach steht der dritte Top-Fun-Van. Auf der daneben liegenden Dirt-Strecke müsst ihr ein Rennen mit dem RC-Bandit gewinnen. Der Funkflitzer sieht sich zwar den Unebenheiten gewachsen, aufgrund des rutschigen Untergrunds solltet ihr beim Gasgeben in Kurven jedoch Vorsicht walten lassen. Das Preisgeld beträgt \$100.

Hubschrauber-Rennen

In Vice City sind insgesamt vier Sparrow-Helikopter versteckt. Sobald ihr in einen der Hubschrauber einsteigt, beginnt ein Checkpoint-Rennen. Es ist meist nicht ganz einfach, die Helis zwischen den Häuserschluchten und vorbei an Gebäudefronten und Palmen zu manövrieren, aber mit etwas Übung gelingt euch auch dies. Für jedes erfolgreich absolvierte Rennen gibt es \$100 Belohnung.

Vice Point

Hier findet ihr den Helikopter in einem kleinen Hinterhof in der Nähe des Pay'n-Spray-



○ Dirtring: Bei diesem Rennen ist eine ganze Menge Fingerspitzengefühl gefragt.



○ Nur wer pünktlich am Haupteingang der Arena steht, darf teilnehmen.



○ Hotring: Je mehr Autos bei dem Rennen kaputt gehen, desto mehr Geld gibt es am Ende.



○ Die Sparrow-Helikopter sind sehr gut versteckt. Ein Blick auf die Karte (unten links) verrät euch, wo ihr den Vice-Point-Heli findet.



○ Die Teststrecken-Rennen sind nicht besonders schwierig. Dementsprechend gering ist auch die Siegesprämie.

Shops. Der Sparrow ist hinter ein paar Büschen und Zäunen versteckt.

Ocean Beach

In der Parallelstraße zum Ocean Drive (Ocean View Hotel) sind in südlicher Richtung einige Flachdach-Gebäude. Der Sparrow ist auf dem Dach zu finden. Um ihn zu erreichen, benutzt ihr am besten die Monster-Rampe in der Nähe des Hauses.

Downtown

Erinnert ihr euch an die Mission „Heiße Lightshow“? Fahrt zu dem Gebäude und lauft die Treppen nach oben. Auf der Terrasse kurz vor dem Büroeingang findet ihr den Hubschrauber. Man kann ihn gar nicht übersehen.

Little Haiti

In der Nähe von Kaufmann Taxi und der Voodoo-Hütte von Tante Poulet steht der vierte Sparrow. Der Hubschrauber steht auf dem

Flachdach gegenüber der großen Sunshine-Autos-Werbung.

Teststrecke

Am nördlichen Ende von Downtown liegt hinter den Häusern eine Geländestrecke versteckt. Dort könnt ihr euch ein paar Dollars dazuverdienen. Schnappt euch die Sanchez oder den Landstalker, absolviert die zwei vorgegebenen Runden und kassiert \$100. Bricht Tommy den Streckenrekord, gibt es nochmals einen kleinen Bonus obendrauf.

Nebenjobs mit Prämiengarantie

So kann man nicht nur Geld, sondern noch ganz andere, ganz besondere Boni verdienen.

Taxifahrer

Sobald ihr insgesamt 100 Fahrgäste befördert habt, sind alle Taxis mit einem Turbo ausgestattet. Dieser wird mit dem L3-Button aktiviert.

Gesetzeshüter

Ist Level 12 der Bürgerwehr-Missionen erfolgreich abgeschlossen, steigert sich der Wert der kugelsicheren Weste auf 150%.

Sanitäter

Ähnlich wie bei den Bürgerwehr-Missionen müsst ihr auch hier Level 12 schaffen. Als Bonus winkt unbegrenzte Ausdauer. Tommy kann also rennen, ohne dabei zu ermüden.

Feuerwehr

Wurden genügend Brände gelöscht und ist Level 12 erfolgreich abgeschlossen, seid ihr fortan immun gegen Feuer. Flammen jeglicher Art können Tommy nicht mehr verletzen.

Pizza-Lieferant

Hinter jedem Pizza-Fastfood-Restaurant findet man den Roller des Lieferjungen. Steigt auf und beginnt mit eurem Nebenjob. Nachdem Level 10 beendet wurde, steigt die Lebensenergie dauerhaft auf 150%.

Schießstand-Pistolero

Erreicht man auf dem Schießstand der Ammu-Nation-Filiale (Downtown) über 45 Punkte, erhält Tommy die Fähigkeit, das Magazin seiner Waffen schneller zu wechseln als bisher. Das gilt auch für den Raketenwerfer.



○ Hinter jedem Pizza-Laden findet sich ein Lieferantenroller. Einfach aufsteigen und loslegen.



○ Zeit ist Geld. Wer seinen Nebenjob ordentlich macht, bekommt einen netten Bonus.

GTA VICE CITY



Päckchen

Echte Verbrecher wollen alles! Mit unserer Übersicht findet ihr alle 100 versteckten Päckchen.

Anzahl	Fundort	Belohnung
10	Ocean View & Starfish Villa	Schutzweste
20	Ocean View & Starfish Villa	Kettensäge
30	Ocean View & Starfish Villa	Colt Python
40	Ocean View & Starfish Villa	Flammenwerfer
50	Ocean View & Starfish Villa	PSG-1
60	Ocean View & Starfish Villa	Minigun
70	Ocean View & Starfish Villa	Raketenwerfer
80	Landeplatz Starfish Villa	S. Sparrow
90	Fort Baxter Air Base	Rhino
100	Fort Baxter Air Base	Geheim – Top Secret

Päckchen – Informationen

Je mehr Päckchen ihr findet, desto mehr Waffen sind in euren Verstecken bzw. Speicherpunkten deponiert. In dieser Liste findet ihr Waffennamen und Fundorte sowie die Anzahl der benötigten Päckchen.

Fundorte

Nicht alle Päckchen können von Spielbeginn an eingesammelt werden. Unsere Liste bildet auch in kleinster Weise eine exakte Suchreihenfolge. Vielmehr sollt ihr eine Möglichkeit haben, den Überblick zu behalten.

Augen auf!

Alle Päckchen haben eines gemeinsam: Sie leuchten, sind versteckt und befinden sich an Orten, an denen man nicht suchen würde, wie beispielsweise innerhalb von Gebäuden. Sehr oft liegen sie in Hinterhöfen und Seitengassen versteckt. Einige liegen einfach so herum und müssen nur berührt werden, damit sie in euer Eigentum übergehen. Andere werden erst nach Schlüsselsituationen im Missionsverlauf erreichbar. Besonders gemein: Einige wollen mit einem gezielten Sprung (Stunt) abgeräumt werden. Deshalb einfach immer die Augen offen halten. Wichtig: Manche Päckchen können nur per Helikopter erreicht werden.

GEFUNDEN – ABGEHAKT

000 ☒ **Tip:** Päckchen suchen und gleich abhaken!

001 ☐ Veranda grünes Haus	026 ☐ Parkplatz Malibu-Club	051 ☐ Veranda Haus	076 ☐ Werbetafel
002 ☐ Haus Festungsanlage	027 ☐ Pool auf Gebäudedach	052 ☐ Haus mit Lila Dach	077 ☐ Dach-Markise
003 ☐ Halle C	028 ☐ Insel in Golfanlage	053 ☐ Whirlpool	078 ☐ Treibstofftanks
004 ☐ Studio D	029 ☐ Bootsanlegeplatz	054 ☐ Kleiner Graben	079 ☐ Dach
005 ☐ Sackgasse	030 ☐ Kleine Brücke	055 ☐ Treppe beim Wasser	080 ☐ Bei 8-Balls Garage
006 ☐ Einkaufszentrum	031 ☐ Baustelle Bauträger	056 ☐ Parkplatz Stadion	081 ☐ Zwischen Anhängern
007 ☐ Parkhaus	032 ☐ Hinter Sandexpress	057 ☐ Mars Cafe	082 ☐ Häuser bei Werft
008 ☐ Einkaufszentrum	033 ☐ Büro Polizeigebäude	058 ☐ In Skulptur	083 ☐ Containerschiff
009 ☐ Einkaufszentrum	034 ☐ Hütte	059 ☐ Gebäude bei Brücke	084 ☐ Schild Hafenbehörde
010 ☐ Einkaufszentrum Gash	035 ☐ Unter Brücke	060 ☐ Unterm Landeplatz	085 ☐ Schiff
011 ☐ Brücke	036 ☐ Duschkabinen	061 ☐ Parkplatz	086 ☐ Büro Hangar
012 ☐ Jacksport-Schild	037 ☐ Bungalow	062 ☐ Büro Schreibtisch	087 ☐ Hangar
013 ☐ Pool-Sprungturm	038 ☐ Dach Hochhaus	063 ☐ Am Wasser	088 ☐ Dach
014 ☐ Hinter Mauer	039 ☐ Brücke	064 ☐ Hintern Hotel	089 ☐ Landeplatz
015 ☐ Abschlagpunkt	040 ☐ Dach neben Security	065 ☐ Dach	090 ☐ Gang zu den Gates
016 ☐ Hof mit Palmen	041 ☐ Veranda 1102 Wash. St.	066 ☐ Schuppen	091 ☐ Rampe
017 ☐ Sandstück	042 ☐ Pool Hochhaus	067 ☐ Treppe	092 ☐ Auf Flugzeug
018 ☐ Unter Brücke	043 ☐ Dach Einkaufszentrum	068 ☐ Grab	093 ☐ Unter Flugzeug
019 ☐ Sandexpress-Haus	044 ☐ Unter Brücke	069 ☐ Stufen	094 ☐ Flugzeug-Flügel
020 ☐ Dach	045 ☐ Am Wasser	070 ☐ Bretterzaun	095 ☐ Hinter Feuerwache
021 ☐ Schmuckgeschäft	046 ☐ Tiefgarage-Yachthafen	071 ☐ Dach Generatoren	096 ☐ Wand Terminal
022 ☐ Treppe neben Pizzeria	047 ☐ Tiefgarage	072 ☐ Veranda	097 ☐ Dach Terminal
023 ☐ In Pizzeria	048 ☐ Felsen bei Hütte	073 ☐ Laundromat	098 ☐ Unter Flugzeug
024 ☐ Dach Penthouse	049 ☐ Kaputte Hütte	074 ☐ Donut-Geschäft	099 ☐ Hinter Werbetafeln
025 ☐ Hinter Chariot-Hotel	050 ☐ Treppe Leuchtturm	075 ☐ Mauer-Robina	100 ☐ Schild, Eingang Base

EINKAUFSFÜHRER

– ALLE PLAYSTATION-HITS 2002 IM ÜBERBLICK

Der Konsolen-Dreikampf zwischen Nintendo, Microsoft und Sony hat uns ein grandioses Videospiel-Jahr beschert. Die Gunst der Spieler wird schließlich in erster Linie mit attraktiven Spielen gewonnen – logisch. Die PlayStation2 hatte dabei ganz klar die Nase vorn. Die 128-Bit-Konsole scharf eine große Fangemeinde um sich und wartet daher mit einer riesigen Verbreitung auf. Das ist den Herstellern durchaus bewusst und die versorgen die PlayStation2 nicht zuletzt deswegen mit erstklassiger Software. Doch es gibt auch eine Kehrseite der Medaille: Während man sich vor PS2-Titeln kaum noch retten kann, versiegt der PSone-Software-Strom zusehends.

Auf den folgenden Seiten findet ihr alle von uns getesteten Spiele der vergangenen zwölf Monate nach Genres geordnet. Der Einkaufsberater soll sowohl Neueinsteigern als auch erfahrenen Vollblut-Zockern einen Überblick verschaffen und ihnen dabei helfen, die nächste Shopping-Tour zu planen. Dabei sollte man immer die Augen offen halten, oft bieten Händler neben den bekannten Platinum- und Budget-Titeln auch noch stark reduzierte Schnäppchen oder verschiedene Sonderaktionen an. Ein Preisvergleich lohnt sich also immer.

Um die Übersichtlichkeit zu wahren, haben wir ein vereinfachtes, aber dennoch sehr strenges Fünf-Sterne-Wertungssystem angewandt. Dieses gliedert sich wie folgt:

play RATING

100%-91% = ★★★★★

90%-81% = ★★★★

80%-71% = ★★★

70%-61% = ★★

60%-0% = ★

GTA VICE CITY

Zahlreiche neue Features und Ideen sorgen für ein neues GTA-Erlebnis. Die vielen spielerischen Möglichkeiten, die astreine Präsentation, die gelungene Story sowie die gewohnte Komplexität des Titels garantieren Spaß über Monate hinweg.



- abwechslungsreich und komplex
- super 80er-Jahre Sound
- hohe Langzeitmotivation
- verspäteter Bildaufbau
- Slowdowns

Spieler	1
Hersteller	Rockstar Games
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02
Rating	★★★★★

Spiele mit einem Rating ab 85% zeichnen wir mit dem „playKING“ aus.

Extrem schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen.

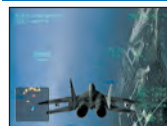
Starker Tobak! Spiele mit diesem Logo sind nur für Erwachsene bestimmt.



ACTION

ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER

★★★★★



Ace Combat 4 ist eingängig, actiongeladen und sorgt trotz seiner Einfachheit für die nötige Kurzweil. Aufgrund der gerade mal 18 Missionen währt diese jedoch nicht besonders lange.

- Grafik und Soundkulisse superb
- einfach und abwechslungsreich
- nur 18 Missionen
- karge Landschaften

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	02/02

ACTION

BLADE II

★★★★



Blade II ist ein Spiel für Erwachsene, die wieder einmal Lust haben auf blutiges Gemetzel. Der Titel hat durchaus seine Reize, ist unterm Strich jedoch nicht besonders anspruchsvoll. Auch grafisch wird keine Extravaganz geboten.

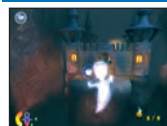
- coole Finishing-Moves
- passende Steuerung
- schwache KI
- nicht sonderlich anspruchsvoll
- zu wenig Sprachsamples

Spieler	1
Hersteller	Activision
Preis	ca. € 50,-
Ausgabe	11/02

ACTION

CASPER: SPIRIT DIMENSIONS

★



Casper: Spirit Dimensions ist ein nettes Spiel und wird vor allem jungen Spielern Spaß machen. Der Schwierigkeitsgrad ist zielgruppengerecht und wird erfahrene Zocker von daher kaum fordern.

- einfaches Gameplay
- kindgerechte Aufmachung
- niedriger Schwierigkeitsgrad, also für erfahrene Spieler keine Herausforderung

Spieler	1
Hersteller	TDK Mediactive
Preis	ca. € 40,-
Ausgabe	04/02

ACTION

CONFLICT DESERT STORM

★★★★★



Der Third-Person-Shooter lässt durch den abwechslungsreichen Missionsaufbau und die gekonnte Präsentation in Anlehnung an den Golfkrieg keine Langeweile aufkommen. Die Mischung aus Action und Strategie ist sehr gut gelungen.

- abwechslungsreiche Missionen
- durchdachte Steuerung
- alternative Lösungswege
- längere Ladezeiten
- instabile Framerate
- vereinzelte Grafikfehler

Spieler	1-2
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. € 40,-
Ausgabe	09/02

DROPSHIP

★★★★★



Die vielschichtige Missionsstruktur sowie die Möglichkeit, auch Bodenfahrzeuge steuern zu können, verleihen dem innovativen Spiel sehr viel Tiefgang. Einziger Kritikpunkt ist der unausgewogene Schwierigkeitsgrad.

- actiongeladenes Gameplay
- innovative Spielidee
- geringer Umfang
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	01/02

FIREBLADE

★★★★



Das Spielprinzip von Fireblade ist einfach, aber keineswegs langweilig. Actiongeladen, schnell und abwechslungsreich geht es zur Sache, wobei besonders algediente Veteranen der Strike-Serie aus dem Hause EA auf ihre Kosten kommen.

- actionreiches Spielprinzip
- viel Abwechslung
- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- geringer Umfang
- teilweise instabile Bildwiederholungsrate

Spieler	1
Hersteller	Konami
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02

GUNDAM: FEDERATION VS. ZEON



Sowohl das Handling als auch der Missionsaufbau sind unkompliziert und dennoch actionbetont – eine Kombination, die für die nötige Unterhaltung und einen gewissen Suchtfaktor sorgt. Technisch hinkt Gundam: Federation vs. Zeon anderen hinterher.

- + • Suchtgefahr • viele Missionen • einfaches Handling
- • Grafik und Sound nicht up to date

Spieler 1-2
Hersteller Infogrames
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

GUNGRAVE



Gungrave ist ein simpler Shooter der alten Schule. Die Cel-Shading-Grafik zaubert abwechslungsreiche Szenarien auf den Bildschirm. Das Gameplay lässt diese Abwechslung leider vermissen. Auch der Umfang ist etwas mau ausgefallen.

- + • sehenswerte Filmsequenzen • coole Special-Moves
- • keine deutsche Sprachausgabe • eintöniges Gameplay • zu kurze Spielzeit

Spieler 1
Hersteller Activision
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

LETHAL SKIES – ELITE PILOT: TEAM SW



Lethal Skies – Elite Pilot: Team SW orientiert sich an Namcos Ace-Combat-Serie, allerdings kann der arcadelastige Actionshooter nicht mit seinem Vorbild mithalten. Ein paar Simulations-Elemente und mehr Abwechslung hätten nicht geschadet.

- + • technisch solide • viele Missionen
- • unrealistisches Handling • simpel gestrickte Einsätze • wenig Abwechslung

Spieler 1
Hersteller THQ
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02

MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE



Das simple Spielprinzip vermag durchaus einige Stunden an den Bildschirm zu fesseln – mehr aber auch nicht. Für einen zweiten Durchgang bietet Men in Black II keinen Anreiz. Diesen Shooter müssen nicht einmal MIB-Fans ihr Eigen nennen.

- + • kaum bezwingbare Framerate • schöne Partikeleffekte
- • gewöhnungsbedürftige Steuerung • mieser Soundtrack • geringer Umfang

Spieler 1
Hersteller Infogrames
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 08/02

POLICE 24/7



Im Spielhallen-Original weicht man den Angriffen der Gegner mit seinem Körper aus – eine Kamera machts möglich. Leider werden USB-Kameras kaum unterstützt. Schade, denn ohne das Feature ist Police 24/7 nur ein durchschnittliches Action-Spiel.

- + • innovative Spielidee • gute Spielhallen-Umsetzung
- • unzuverlässige Lightgun- und Kamera-Unterstützung

Spieler 1
Hersteller Konami
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 04/02

POWER PUFF GIRLS: KAMPF DEN GURKENSCHURKEN



Die Grafik ist simpel, trifft aber exakt den Look der Cartoon-Serie. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat. Präsentation und Dialoge bewegen sich jedoch auf naivem Comic-Niveau, was den Titel nur für Fans interessant macht.

- + • typischer Cartoon-Look • ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- • durchschnittliche Präsentation • banale Dialoge

Spieler 1
Hersteller Konami
Preis ca. € 50,-
Ausgabe 12/02

SPIDER-MAN



Mit diesem Spider-Man-Debüt auf der PS2 knüpft Activision nahtlos an die qualitativ hochwertigen PSone-Teile an. Dies hat auch Nachteile: Wirkliche Neuerungen sucht man hier vergebens. Fans des Superhelden werden dennoch Spaß haben.

- + • atemberaubende Luftkämpfe • Original-Filmmusik • viele Boni • superbe Animationen
- • miserable Kameraführung • kaum Neuerungen • lange Ladezeiten • niedrige Framerate

Spieler 1
Hersteller Activision
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 06/02

SUB REBELLION



Das Gameplay ist fordernd und kann Freunde simpler Action für einige Stunden vor den Bildschirm fesseln. Wäre die technische Präsentation etwas besser ausgefallen, stünde eine höhere Wertung an.

- + • forderndes Gameplay • viele Upgrade-Möglichkeiten
- • Grafik und Sound auf unterstem PS2-Niveau

Spieler 1
Hersteller Big Ben Interactive
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS



Hier kann man alles, was auch der Mann aus Stahl kann. Allerdings tut man sich dabei weitaus schwerer als der Superheld. Die ungenaue Steuerung macht das ansonsten unterhaltsame Abenteuer zu oft zu einem Glücksspiel.

- + • viel Abwechslung • typischer Cartoon-Look • schöne Präsentation
- • ungenaue Steuerung

Spieler 1
Hersteller Infogrames
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

TERMINATOR: DAWN OF FATE



Grafik und Präsentation erzeugen eine dichte Atmosphäre und vermitteln viel von der Story der Hollywood-Filme. Außer Ballern hat Terminator: Dawn of Fate nicht viel zu bieten. Außerdem ist die Kameraführung schlecht.

- + • dichte Atmosphäre • filmreife Präsentation • Dolby-Prologic-II-Sound
- • schlechte Kameraführung • wenig Abwechslung

Spieler 1
Hersteller Infogrames
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02

TWIN CALIBER



Wer sich an monotonen Ballerorgien nicht stört und der außergewöhnlichen Steuerung von Twin Caliber eine Chance gibt, wird gut unterhalten – besonders wenn man zu zweit auf Zombie-Jagd geht.

- + • cineastische Aufmachung • zwei Versionen erhältlich
- • gewöhnungsbedürftige Steuerung • wenig Abwechslung

Spieler 1-2
Hersteller Rage
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

DYNASTY WARRIORS 3



Das vermeintliche Beat'm'em Up mit Massenschlacht-Charakter verwandelt sich schnell in einen simplen Hack'n-Slay-Buttonsmasher. In technischer Hinsicht wird Dynasty Warriors 3 den aktuellen Standards nicht gerecht.

- + • viele Boni • deutsche Sprachausgabe und Bildschirmtexte
- • veraltete Grafik • eintöniges Gameplay

Spieler 1-2
Hersteller THQ
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 05/02

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

LucasArts hat es geschafft, den Spielwert des Nachfolgers gehörig anzuheben. Die Story ist enger ins Geschehen eingebunden und endlich dürft ihr in die Haut eines Jedis schlüpfen. Leider ist der Schwierigkeitsgrad sehr unausgewogen.



- + • Cooperation-Modus • stimmige Atmosphäre • sehr viele Boni
- • unausgewogener Schwierigkeitsgrad • Slowdowns • nur 15 Missionen

Spieler 1-2
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 05/02
Rating ★★★★★

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Der Hack'n-Slay-Charakter des Spiels ist unverkennbar, dennoch handelt es sich nicht um einen stupiden Button-Smasher. Ohne eine ausgefeilte Kampftechnik erweist man den Gefährten keine guten Dienste.



- + • cineastische Gestaltung • packende Atmosphäre • actiongeladenes Gameplay • viele Boni
- • kein Zweispieler-Modus • teilweise etwas unfair

Spieler 1
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02
Rating ★★★★★

BLOOD OMEN 2

Das einzige wirkliche Manko von Blood Omen 2 sind die Ruckel-Einlagen. Kains Erlebnisse sind allerdings so fesselnd, dass diese kaum auffallen. Das Zusammenspiel aus Rätseln, Kampfsystem und Story garantiert über 20 Stunden Spaß.



- + • lange Spielzeit • geniales Kampfsystem • packende Story
- • ruckelt leicht • Stimmen nicht lippsynchron • keine 180-Grad-Drehung

Spieler 1
Hersteller Eidos Interactive
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 04/02
Rating ★★★★★

ACTION

ACTION

ACTION

ACTION

ACTION

HACK'N SLAY

ACTION-ADVENTURE

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Hitman 2 besticht vor allem durch die Möglichkeit, die Aufträge auf verschiedene Arten zu lösen, von der brillanten optischen Inszenierung einmal ganz abgesehen. Anspruch, Abwechslung und Freiheit werden hier groß geschrieben.



- + mehrere Lösungswege
- + makellose Grafik
- + gelungene Synchronisation
- hoher Schwierigkeitsgrad
- moralisch fragwürdig

Spieler 1
Hersteller Eidos Interactive
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 10/02
Rating ★★★★★

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

MGS2: Sons of Liberty ist ein audiovisuelles Meisterwerk, das vom Unterhaltungswert her den Vergleich mit Big-Budget-Kinoproduktionen nicht scheuen muss. Nur bei der komplexen Story hat es Hideo Kojima etwas zu gut gemeint.

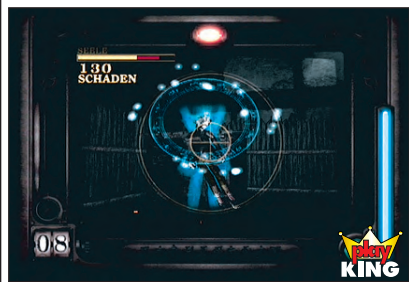


- + sehr viel Abwechslung und Spannung
- + cineastische Inszenierung
- zu viele Dialoge
- komplexe Story
- Übersetzungsfehler

Spieler 1
Hersteller Konami of Europe
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 03/02
Rating ★★★★★

PROJECT ZERO

Tecmo bietet mit Project Zero eine vollkommen neue Spielerfahrung. Statt mit einer Schusswaffe rückt man den Geistern mit einer Fotokamera zu Leibe. Nicht jedermanns Sache, aber Survival-Horror-Fans kommen trotzdem ins Schwitzen.



- + spannende Story
- + neue Spielerfahrung durch Kamerafeature
- + gruselige Atmosphäre
- teils sehr schwere Gegner
- ungenaue Steuerung

Spieler 1
Hersteller Wanadoo
Preis ca. € 50,-
Ausgabe 09/02
Rating ★★★★★

ACTION-ADVENTURE

ACTION-ADVENTURE

ACTION-ADVENTURE

ACTION-ADVENTURE

SURVIVAL HORROR

DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN



Der Herr der Ringe: Die Gefährten hinterlässt einen zwiespältigen Gesamteindruck. Auf der einen Seite glänzt der Titel durch eine erstklassige Atmosphäre, auf der anderen Seite trüben die technischen Mängel und der geringe Umfang den Spielspaß.

- + gelungene Atmosphäre
- + alle Gefährten spielbar
- + schönes Charakterdesign
- KI stellenweise zu schwach
- altbackenes Spielprinzip
- zu linear

Spieler 1
Hersteller Vivendi Universal
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES

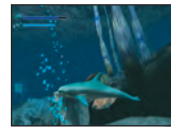


Auch wenn man sich von dem Action-Adventure keine großen Innovationen erhoffen sollte: Drakan: The Ancients' Gates ist nicht nur für Genre-Fans ein Pflichtkauf, auch Abenteuer-Muffel werden ihren Spaß haben.

- + epische Story
- + riesige Levels
- + stimmige Synchronstimmen
- etwas zäher Einstieg
- vereinzelt Bugs

Spieler 1
Hersteller SCE
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 03/02

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE



Der Delfin Ecco zeigt, dass ein Action-Adventure auch ohne Blutvergießen Spaß machen kann. Leider frustet die teilweise unmöglich schwere Aufgabenstellung des Öfteren. Man weiß manchmal nicht, wohin man schwimmen soll.

- + neues Spielerlebnis
- + riesige Unterwasserwelten
- + 50/60Hz-Option
- sehr anspruchsvolle Rätsel
- stellenweise frustrierend bis langweilig

Spieler 1
Hersteller SCE
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 01/02

GODAI: ELEMENTAL FORCES



Godai: Elemental Forces zeigt, dass ein Spiel sehr viel Feinschliff braucht, um sich aus der Masse abzuheben. Eigentlich schade, denn das Spiel hätte durchaus Potenzial gehabt.

- + interessante und abwechslungsreiche Spielidee
- miserable Kameraführung
- extrem instabile Framerate

Spieler 1-2
Hersteller Infogrames
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 02/02

HEADHUNTER

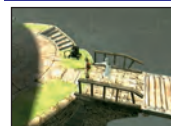


Vom abwechslungsreichen Gameplay einmal abgesehen hätte man aus Headhunter mehr machen können. Leider verfügt die PS2-Version über dieselben Schwächen wie das Dreamcast-Original. Sogar die Pop-ups wurden übernommen.

- + guter Action-Rätsel-Mix
- + sehr abwechslungsreich
- + 50/60Hz-Option
- hakelige Steuerung
- KI-Probleme
- keine dt. Sprachausgabe

Spieler 1
Hersteller SCE
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 01/02

ICO



Ein echter Ausnahmestitel. Anfangs mag man meinen, es handle sich bei ICO um ein altbackenes Adventure, doch nach kürzester Zeit entwickelt sich der Titel zu einem der innovativsten und anspruchsvollsten Spiele überhaupt.

- + innovatives Gameplay
- + opulente Grafik
- + 50/60Hz-Modus
- kurze Spieldauer
- schwieriger Einstieg

Spieler 1
Hersteller SCE
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 03/02

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR



Die ersten Aufträge des Artus-Adventures meistert man meist mit einfachem Button-Gemächern. Im späteren Verlauf ist dann schon etwas Taktik notwendig. Mit der Thematik kann nicht jeder etwas anfangen. Deshalb: Probe spielen.

- + proportional ansteigender Schwierigkeitsgrad
- + schöne FMV-Sequenzen
- spezielle Thematik
- grafisch eher schlicht

Spieler 1
Hersteller Konami
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 09/02

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY



Ein Pflichtkauf für Anhänger des japanischen Dämonen-Schauspiels. Capcom hat sich die Kritik europäischer PS2-Zocker zu Herzen genommen und eine 50/60Hz-Option spendiert. Verschiedene Handlungsstränge sorgen für die nötige Langzeitmotivation.

- + non-lineare Story
- + 50/60Hz-Option
- + gelungene Präsentation
- keine dt. Sprachausgabe
- einfältige Rätsel
- niedriger Schwierigkeitsgrad

Spieler 1
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 10/02

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT



Pirates: The Legend of Black Kat ist sehr einfach gestrickt und für Freunde arcade-lastiger Spiele gedacht. Anspruch sucht man hier vergebens. Schade, denn aus der Piraten-Thematik hätte man weitaus mehr herausholen können.

- + Piraten-Thematik
- + actiongeladene Seefechte
- + lange Spielzeit
- zu simples Kampfsystem
- wenig Anspruch
- öde Soundkulisse

Spieler 1-2
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 04/02

SHADOWMAN: 2SECOND COMING

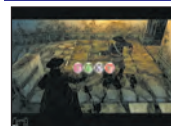


Wer seichte Action-Adventure-Kost mag, kommt bei Shadowman: 2second Coming voll auf seine Kosten. Die übersensible Steuerung setzt beim Spieler allerdings auch ein sehr starkes Nervenkostüm voraus.

- + fantastische Soundkulisse
- + ansprechende Optik
- + spannende Story
- unausgereifte Steuerung
- lange Ladezeiten

Spieler 1
Hersteller Acclaim
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 03/02

ZORRO: DER SCHATTEN

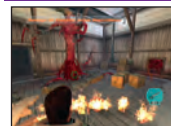


Mangels wirklicher Interaktion, wegen der miserablen Kameraführung und der schlechten Steuerung sollte man sich lieber von einem Zorro-Film statt von diesem Spiel unterhalten lassen.

- + mitreißende Kämpfe
- + großes Schlagrepertoire
- schlechte Kameraführung
- unausgereifte Steuerung

Spieler 1
Hersteller Modern Games
Preis ca. € 25,-
Ausgabe 03/02

DAS DING



Dieser Genre-Mix überzeugt auf der ganzen Linie. Die Entwickler haben es geschafft, die Elemente der Horror-Filmvorlage geschickt ins Spiel zu integrieren. Lediglich die kurze Spielzeit von nur zehn Stunden gibt Anlass zur Kritik.

- + innovatives Team-Management
- + gestochen scharfe Grafik
- + gute Sprachausgabe
- kein Original-Soundtrack
- Spieldauer zu kurz
- riesiger Speicherstand

Spieler 1
Hersteller Vivendi Universal
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 09/02

EVERBLUE



Der Forschungsdrang wird von der ersten Minute an gebremst. Die Grafik ist öde und mutet wie ein PSone-Spiel mit aktivem Texturfilter an. Die Power der PS2 bleibt gänzlich ungenutzt. Flossen weg!

- + • ungewöhnliche Spielidee
- • altbackene Präsentation • langweilige Grafik

Spieler 1
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 06/02

MYST III: EXILE



Kenner der Myst-Saga kommen voll auf ihre Kosten. Abermals gibt es jede Menge harter Denknüsse zu knacken, die jedem Rätsel-Anfänger bereits nach zehn Minuten die Birne gewaltig qualmen lassen.

- + • hoher Anspruch • viele Rätsel
- • häufige und lange Ladezeiten • für Anfänger sehr schwer

Spieler 1
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02

BARBARIAN



Das Remake des Klassikers lädt bis zu vier potenzielle Beat'em-Up-Barbaren zur rustikalen Massenkeilerei ein. Die 3D-Kampfarenen sollen Barbarian aus der Masse hervorheben, was aber wegen des fehlenden Tiefgangs nicht ganz gelingt.

- + • sehenswertes Charakterdesign • 300 Herausforderungen • große Areale
- • fehlender Tiefgang • unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Spieler 1-4
Hersteller Titus
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 07/02

DRAGON BALL Z: BUDOKAI



Dragon Ball Z: Budokai ist unterhaltsam, abwechslungsreich und für ein Beat'em Up auch recht komplex. Anhänger von Goku und seinen Freunden werden an diesem Spiel nicht vorbeikommen. Auch Genre-Fans können einen Blick riskieren.

- + • großer Umfang • viel Abwechslung • typisches Dragon-Ball-Z-Flair
- • technisch nur mittelmäßig

Spieler 1-2
Hersteller Infogrames
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

MARVEL VS. CAPCOM 2



Einen gewissen Anreiz bietet der Titel durchaus. Allerdings werden nur wahre Fans des Marvel- und Capcom-Universums bzw. eingeschworene 2D-Beat'em-Up-Veteranen wirklich begeistert sein.

- + • 40 spielbare Charaktere • viele Special-Moves
- • Gameplay und Grafik sind nicht mehr zeitgemäß

Spieler 1-2
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

TEKKEN 4



Fans der Serie können blind zugreifen. Alle anderen auch, vorausgesetzt sie stehen auf lockere, actionbetonte Kämpfe. Einzig eingefleischte Virtua-Fighter-Anhänger sollten zuvor ein paar Probekämpfe wagen.

- + • 50/60Hz-Option • flüssiges Gameplay • vier neue Kämpfer
- • schwacher Soundtrack • hoher Anschaffungspreis

Spieler 1-2
Hersteller SCE
Preis ca. € 70,-
Ausgabe 10/02

AKIRA PSYCHO BALL



Die knallbunte Flipper-Simulation im Anime-Gewand bietet insgesamt vier Tisch-Layouts und verwöhnt den Spieler mit zahlreichen neuen Ideen. Lediglich das starke Kantentimmern fällt negativ auf. Alles in allem eines der besseren Flipper-Spiele.

- + • innovative Ideen • Akira-Elemente • günstiger Anschaffungspreis
- • starkes Kantentimmern • nur vier Tisch-Layouts

Spieler 1-2
Hersteller Infogrames
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 10/02

HERDY GERDY



Der Cocktail aus Hirten-Action und Adventure-Gameplay ist gelungen und angesichts des Genre-Einheitsbreis sehr erfrischend. Leider verleiht die miserable Kameraführung dem innovativen Spielprinzip einen sehr bitteren Beigeschmack.

- + • innovative Spielidee • tolles Charakter-Design • 50/60Hz-Modus
- • lange Ladezeiten • schlechte Kameraführung • instabile Framerate

Spieler 1
Hersteller Eidos Interactive
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 03/02

MR MOSKEETO



Grafik und Sound bewegen sich bei Mr Moskeeto nur knapp über dem Durchschnitt. Die mittelmäßige technische Inszenierung wird durch die innovative und erfrischende Spielidee jedoch ohne Probleme ausgemerzt.

- + • neuartiges Spielerlebnis • 50/60Hz-Option • eingängige Steuerung
- • gelegentlich instabile Framerate • teils schlechte Kamerapositionen

Spieler 1
Hersteller Eidos Interactive
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 05/02

WER WIRD MILLIONÄR 2. EDITION



Sich ständig wiederholende Fragen und eine lieblose Präsentation machen Wer wird Millionär 2. Edition zu einem sehr frustrierenden Rätselspiel. Fans der Quiz-Show sollten sich lieber an die Fernsehsendung halten.

- + • unterhaltsamer Mehrspieler-Modus
- • kleiner Fragenkatalog • öde Präsentation • wenig Abwechslung

Spieler 1-4
Hersteller Eidos Interactive
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 02/02

WORMS BLAST

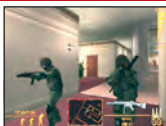


Bei Worms Blast handelt es sich nicht um den ersten 128-Bit-Kriegseinsatz der bekannten Würmer, sondern um ein Puzzle-Spiel, das stark an die beliebte Bust-A-Move-Serie erinnert – enorm hoher Suchtfaktor inklusive.

- + • hoher Suchtfaktor • viele innovative Ideen
- • grafisch nur Mittelmaß • öde Soundkulisse

Spieler 1-2
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. € 40,-
Ausgabe 04/02

DER ANSCHLAG



Einzig Einsteiger ins Ego-Shooter-Genre können mit Der Anschlag erste Erfahrungen in diesem Gefilde sammeln. Veteranen werden sich garantiert vollkommen unterfordert fühlen und anspruchsvollere Kriegsszenarien herbeisehnen.

- + • einsteigerfreundlich • jederzeit speicherbar
- • schlechte Gegner-KI • wenig Abwechslung • öde Grafik

Spieler 1
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. € 45,-
Ausgabe 11/02

ADVENTURE

PRISONER OF WAR

Der Einstieg ist zugegebenermaßen schwer. Wer jedoch Durchhaltevermögen und vor allem eine Menge Geduld beweist, erlebt ein unterhaltsames Abenteuer. Das Spiel ist vor allem ausdauernden Adventure-Fans ans Herz zu legen.



- + • anspruchsvolles Gameplay • interessante Story • technisch solide
- • schwerer Einstieg • nur für Genrefans • träge Steuerung

Spieler 1
Hersteller Codemasters
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 07/02
Rating ★★

BEAT'EM UP

VIRTUA FIGHTER 4

Einzige Mankos sind das Grafikflimmern und die kantigen Charaktere. Ansonsten macht das Spiel einen irren Spaß, nicht zuletzt weil wildes Button-Malträtiern hier nur ganz selten zum Sieg führt. Köpfchen und Taktik sind gefragt!



- + • 50/60Hz-Option • schlaue KI • gute Animationen • Trainings-Modus gelungen
- • nerviges Grafikflimmern • kantige Charaktere

Spieler 1-2
Hersteller SCE
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 05/02
Rating ★★

BEAT'EM UP

DENK- UND GESCHICKLICHKEITSSPIELE

DEUS EX

Abgesehen von der Perspektive hat Deus Ex nichts mit einem herkömmlichen Ego-Shooter gemeinsam. Das komplexe Gameplay erinnert schon fast an ein sehr actionbetontes Rollenspiel. Sicherlich nicht jedermanns Geschmack.



- + • tiefgreifendes Gameplay • packende Story • jederzeit speicherbar
- • häufiges Nachladen • instabile Framerate

Spieler 1
Hersteller Eidos Interactive
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 05/02
Rating ★★

EGO-SHOOTER

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

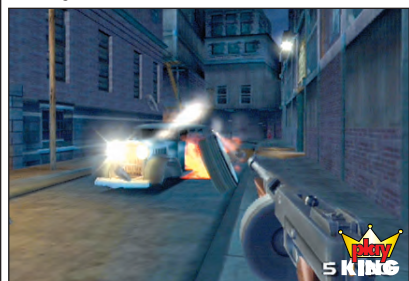
Mindestens 14 Stunden lang spannende Unterhaltung in cineastischer Top-Qualität verspricht Medal of Honor: Frontline. Selbst der Vergleich mit dem gerühmten PC-Ableger der Serie muss der PS2-Titel nicht scheuen. Feuer frei!



+ viele tolle Ideen + filmreife Präsentation + einzigartiges Flair	- kein Zwischenspeichern möglich - instabile Framerate - fehlende Schusshilfe
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	06/02
Rating	★★★★

TIME SPLITTERS 2

Trotz der bombastischen Grafik ballert man hier konstant mit 50 Bildern pro Sekunde. TimeSplitters 2 ist der mit Abstand umfangreichste sowie technisch und spielerisch eindrucksvollste Ego-Shooter für PS2.



+ sehr umfangreich + technisch brillant + perfektes Gameplay	- minimale Slowdowns bei heftigen BOT-Schlachten
Spieler	1-4
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	10/02
Rating	★★★★★

AGGRESSIVE INLINE

Wer hätte gedacht, dass Inline-Skaten so viel Spaß machen kann? Die großen Areale sowie die innovativen Aufgaben überzeugen sogar Skateboard-Verfechter. Wir freuen uns schon jetzt auf einen zweiten Teil.



+ riesige Areale + einfache Steuerung + innovative Aufgaben	- keine Create-a-Skater-Option - keine Spezialmanöver
Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	07/02
Rating	★★★★

EGO-SHOOTER

EGO-SHOOTER

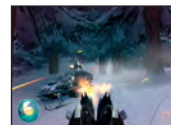
EGO-SHOOTER

FUN-SPORT

FUN-SPORT

FUN-SPORT

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE



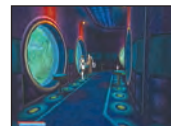
Electronic Arts zaubert mit Nightfire ein audiovisuelles Feuerwerk auf den Bildschirm, das jeden Bond-Fan begeistern wird. Trotz der Wechsel zwischen Ego-Shooter und Fahreinlagen wirkt der PS-007 wie aus einem Guss.

- + echtes Bond-Feeling
- + Pierce-Brosnan-Visage
- + geniale Präsentation
- kurze Spieldauer
- Optionen kann man nicht nachträglich verändern

Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02



NO ONE LIVES FOREVER



Dem Agenten-Thriller ist deutlich anzusehen, dass er von einem PC-Spiel abstammt, dafür kann No One Lives Forever mit einem erstklassigen Gameplay überzeugen. Fans alter Bond-Streifen und Austin-Powers-Filme sollten zugreifen.

- + skurriles 69er-Flair
- + originelle Gadgets
- + großer Spielumfang
- verwaschene Texturen
- leichte Slowdowns

Spieler	1
Hersteller	Vivendi Universal
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	03/02



RED FACTION 2



Red Faction 2 ist mit dem Showdown eines großartigen Actionfilms vergleichbar, der sich aber über rund 12 Stunden erstreckt. Die Joypad-Steuerung ist hervorragend und auch in technischer Hinsicht überzeugt das Spiel voll und ganz.

- + packende Atmosphäre
- + sehr abwechslungsreich
- + solide Technik
- teils hölzerne Lokalisierung
- keine i.Link-Unterstützung

Spieler	1-4
Hersteller	THQ
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	11/02



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



Der größte Schwachpunkt von Star Trek Voyager: Elite Force ist die bescheidene Grafik. Obwohl nicht flüssig, spielt sich der Ego-Shooter dank einer stimmigen Story doch recht ordentlich. Trekkies werden ihren Spaß haben.

- + spannende Story
- + gute Soundeffekte
- + Original-Synchronstimmen
- technisch altbacken
- instabile Framerate
- hölzerne Animationen

Spieler	1-4
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02



TOM CLANCY'S GHOST RECON



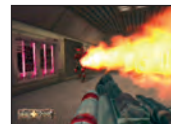
Riesige, mit üppiger Flora ausgestattete, Areale machen Ghost Recon zu einer Art virtuellem Räuber & Gendarm. Gegenüber der PC-Fassung hat die PS2-Version keine Federn lassen müssen.

- + dichte Atmosphäre
- + starke Soundkulisse
- + spannende Missionen
- + riesige Areale
- umständliche Taktikwahl
- fehlender i.Link-Modus
- Feinschliff fehlt

Spieler	1-2
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02



TUROK: EVOLUTION



Turok: Evolution kann trotz einiger Mängel auf der PlayStation2 überzeugen. Level-design und Umfang stehen der Konkurrenz in nichts nach. Die Qualität der Sprachsamples kann dagegen nicht begeistern.

- + anspruchsvolles Leveldesign
- + großartige Animationen
- + interaktive Umgebung
- kein Zwischenspeichern möglich
- PAL-Balken
- miese Sprachsamples

Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	09/02



DARK SUMMIT



Die Mischung aus Adventure- und Fun-Sport-Elementen hat durchaus ihren Reiz. Leider ist die Steuerung der Pistenrowdys sehr gewöhnungsbedürftig. Genre-Fans sollten vor dem Kauf auf jeden Fall eine Testfahrt wagen.

- + originelle Spielidee
- + viel Abwechslung
- gewöhnungsbedürftige Steuerung
- wenig Spielmodi

Spieler	1
Hersteller	THQ
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	04/02



ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING 2002



Die Tricks, insbesondere die Combos, sind schwer zu beherrschen – mit ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002 werden nur ausdauernde und besonders ausdauernde Wintersport-Freaks Spaß haben.

- + tiefgreifender Charakteraufbau
- + guter Soundtrack
- umständliches Tricksystem
- etwas niedrige Spielgeschwindigkeit

Spieler	1-2
Hersteller	Konami
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	03/02



ESPN X-GAMES



Gegen Tony Hawk's Pro Skater ist einfach kein Kraut gewachsen. Auch ESPN X-Games kommt nicht gegen den Fun-Sport-Vorreiter an, was vor allem an der Flimmergrafik und unausgereiften Steuerung liegt.

- + toller Soundtrack
- + viele Spielmodi
- mittelmäßige Grafik
- unausgereiftes Handling

Spieler	1-2
Hersteller	Konami
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	01/02



FREESTYLE



Freestyle wandelt zwar auf den Spuren des Vorzeigtitels SSX, kommt jedoch nicht an die Klasse dieses Extremsport-Überfliegers heran. Dies liegt vor allem am hohen Schwierigkeitsgrad. Erfahrene EA-BIG-Spieler können bedenkenlos zugreifen.

- + rasantes Gameplay
- + abwechslungsreiches Streckendesign
- + großes Trickkontingent
- hoher Schwierigkeitsgrad
- viele Ladezeiten

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02



GRAVITY GAMES BIKE: STREET. VERT. DIRT



Kennst du einen, kennst du alle! So ist es inzwischen bei nahezu allen Fun-Sport-Titeln. Auch Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt bietet keine Innovationen – eher im Gegenteil. Wer sich gerne selbst quält, darf sich das Spiel trotzdem kaufen.

- + Original-Fahrer
- schlechte Kollisionsabfrage
- schwammige Steuerung
- unruhige Kameraführung

Spieler	1-2
Hersteller	Konami
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	10/02



KELLY SLATER'S PRO SURFER



Kenner der Tony-Hawk's-Reihe finden umgehend den Einstieg. Steuerung und Aufgabenstellung gestalten sich wie die der anderen O2-Games von Activision. Allerdings fehlt im Fall von Kelly Slater's Pro Surfer die Abwechslung.

- + präzise Steuerung
- + riesiges Trickrepertoire
- + opulenter Umfang
- einfältige Aufgabenstellung
- heikle Kamerapositionen
- teilweise zu einfach

Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	10/02



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2



Allem voran vermisst man bei Mat Hoffman's Pro BMX 2 ein Tutorial, das Neulinge mit der Steuerung vertraut macht. Veteranen von Activisions 02-Branding fühlen sich trotz des hohen Schwierigkeitsgrades hingegen auf Anhieb wie zu Hause.

- + hoher Suchtfaktor • innovative Freestyle-Tricks • Gap-Liste
- hoher Schwierigkeitsgrad • kein Tutorial • kein Charakter-Editor

Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	09/02

EXTRA
HARDCORE

SLED STORM



Sled Storm ist eines der actionreichsten Rennspiele, die man sich für sein sauer verdientes Geld holen kann. Kenner der SSX-Serie werden das ungewöhnliche Rennspiel lieben. Sled Storm ist Pisten-Rock'n-Roll!

- + innovatives Streckendesign • ausgewogenes Gameplay • perfekte Steuerung
- gelegentlich leichte Slowdowns • kein i.Link-Modus

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	04/02

SUNNY GARCIA SURFING

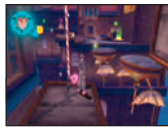


Sunny Garcia Surfing ist ein grundsolider Titel, auch in technischer Hinsicht. Allerdings fehlt es dem spritzigen Fun-Sport-Game schlichtweg an der nötigen Spieliefe und an Abwechslung.

- + eingängiges Gameplay • großes Trickrepertoire • atmosphärischer Soundtrack
- wenig Spieliefe und Abwechslung

Spieler	1-2
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	02/02

DER SCHATZPLANET



Der Schatzplanet bietet klassische Jump'n-Run-Kost, die durch kleine Actioneinlagen aufgewertet wird. Die Grafik hält sich an die Filmvorlage und ist bunt und flüssig in Szene gesetzt. Endlich mal wieder eine anständige Disney-Filmadaptation.

- + einfache und präzise Steuerung • viel Abwechslung • technisch schön präsentiert
- hauptsächlich für Disney-Fans geeignet

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	11/02

DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626



Auf grafischem Neuland bewegt sich das Spiel nicht, aber die Optik ist in sich stimmig und trifft den typischen Zeichentrickstil. Aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrades eignet sich Disney's Stitch: Experiment 626 vor allem für jüngere Zocker.

- + stimmige Optik • zielgruppengerechter Umfang • komplett in Deutsch
- niedriger Schwierigkeitsgrad • wenig Abwechslung

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	07/02

FROGGER: THE GREAT QUEST



Eigentlich sollte der berühmte Frosch in die Fußstapfen des rabiaten Eichhörnchens Conker treten, jedoch hielt man die Entwickler an, Frogger in ein kindgerechtes Abenteuer zu stecken. Das Ergebnis: ein halbbares Jump'n Run mit vielen Macken.

- + farbenfrohe Grafik
- vermurkste Steuerung • fehlerhafte Kameraführung

Spieler	1
Hersteller	Konami
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	06/02

HAVEN: CALL OF THE KING



Weder Grafik, noch Charakterdesign, Story oder Gameplay von Haven muss sich hinter der starken Konkurrenz verstecken. Einziger Malus ist das nervige Kantenflimmern. Genre-Fans werden auf jeden Fall ihren Spaß haben.

- + abwechslungsreiches Gameplay • verschiedene Fahrzeuge • reifes Charakterdesign
- nervendes Kantenflimmern • nicht ganz akzentfreie Sprecher

Spieler	1
Hersteller	Konami
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02

EXTRA
HARDCORE

MONSTER AG

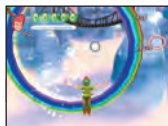


Die einfache Steuerung und das simple Gameplay zeigen, dass Monster AG vor allem für jüngere Zocker ausgelegt ist. Über die technischen Mängel schauen faszinierte Kinderaugen in Anbetracht der süßen Monster großzügig hinweg.

- + einfache Steuerung • hinreißende Monster
- technisch nur Mittelmaß • wenig Umfang und Abwechslung

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 50,-
Ausgabe	02/02

PETER PAN: DIE LEGENDE VON NIMMERLAND



Disneys PlayStation2-Abenteuer um den ewig jungen Lausbuben Peter Pan ist ein Jump'n Run für junge Zocker und jung gebliebene Disney-Fans. Besonders viel Anspruch, tolle Grafik und abwechslungsreiche Levels darf man aber nicht erwarten.

- + nette Partikeleffekte • einfaches Handling • zielgruppengerechter Schwierigkeitsgrad
- wenig Abwechslung • unspektakuläre Grafik • langweilige Levels

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02

PHANTOMIAS



Phantomas richtet sich an die jüngeren Spieler. Diese werden sich auch nicht an kleinen Einbrüchen der Bildwiederholungsrate, den teils unsauberen Animationen oder am geringen Umfang stören.

- + kindgerechter Schwierigkeitsgrad und niedriger Anschaffungspreis
- geringer Umfang • instabile Framerate • wenig Anspruch

Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	11/02

POLAROID PETE



Trotz geringer Spieliefe und Komplexität ist Polaroid Pete eine witzige Abwechslung im Gameplay-Alleer der Jump'n Runs. Der findige Fotoreporter weiß eine Zeit lang richtig zu begeistern.

- + nette Spielidee • einfaches und unterhaltsames Gameplay
- wenig Spieliefe und Abwechslung

Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	02/02

SCOOPY-DOO! NACHT DER 100 SCHRECKEN



Die gute Steuerung kommt dem zugänglichen Gameplay entgegen. Auch der Umfang stimmt. Alles in allem ein feines 3D-Jump'n-Run mit vielen bekannten Charakteren aus der TV-Serie.

- + leicht zugängliches Gameplay • ausgewogener Schwierigkeitsgrad • umfangreich
- nur für Scooby-Doo-Fans

Spieler	1
Hersteller	THQ
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	11/02

FUN-SPORT

FUN-SPORT

JUMP'N RUN

JUMP'N RUN

JUMP'N RUN

JUMP'N RUN

JUMP'N RUN

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Neversoft hat sich wirklich was einfallen lassen, um auch im vierten Teil des Tony-Hawk-Sequel-Wahnsinns die Aufgaben abwechslungsreich zu gestalten und nicht nur einen lauwarmen Aufguss des Prequels zu programmieren.



- + riesige Areale • hoher Anspruch • Suchtgefahr • keine Zeitlimits mehr
- für Anfänger teils etwas schwere Aufgabenstellung

Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02
Rating	★★★★★

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

Das Spiel ist eine 128-Bit-Hommage an die guten alten Jump'n-Run-Zeiten. Besonders beim Schwierigkeitsgrad orientierte man sich an den guten alten Zeiten. Mit dem rüstigen Ritter werden sich nur Profis amüsieren.



- + Jump'n Run in Reinkultur • präzise Steuerung • faszinierende Grafik
- oberflächliche Story • hoher Schwierigkeitsgrad • inkonsequentes Level-design

Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	03/02
Rating	★★★★★

RATCHET & CLANK

Ratchet & Clank besticht durch sein cleveres Leveldesign und die brillante Grafik. Hier werden Jump'n-Run-, Shooter- und Adventure-Elemente zu einem packenden Genremix vereint, der einfach Spaß macht.



- + superbe Grafik • abwechslungsreiche Levels • riesige Auswahl an Waffen und Gadgets
- laienhafte Synchronsprecher (dt.) • langweilige Musik

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	11/02
Rating	★★★★★

DINO STALKER

Grafik und Soundkulisse stellt jene der beiden Resident-Evil-Vorgänger in den Schatten. Für einen gängigen Lightgun-Shooter fällt die Spielzeit allerdings relativ kurz aus, besonders weil es nur einen Modus gibt.



• Zwischenspeichern möglich • optimale GunCon2-Unterstützung • ansprechende Levels	• relativ kurze Spielzeit • nur ein Spielmodus • schlechte FMVs
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02
Rating	★★★

EJAY CLUB WORLD

Fans von Techno, Trance, Ambiente, Ragga, Trip- und Hip Hop freuen sich über 10.000 Sounds und Samples in diesem einfach zu bedienenden Musik-Programm. Die Pop-Produzenten von morgen können hier schon einmal üben.



• über 10.000 Samples • einfache Handhabung • geringer Memory-Card-Speicherplatz	• nicht für Rock'n Roller geeignet
Spieler	1-4
Hersteller	Empire Interactive
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02
Rating	★★★★

FREQUENCY

Frequency lässt die Soundchips glühen und verwandelt euer Wohnzimmer in ein interaktives Soundstudio. Das Spielprinzip ist so simpel wie fordernd und lebt vor allem von seinem hohen Suchtfaktor. Ein Game für jeden Musikliebhaber.



• hoher Suchtfaktor • einfaches Spielprinzip • gelungene Musikauswahl	• nur für Zocker mit Taktgefühl geeignet
Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	06/02
Rating	★★★★

JUMP'N RUN

JUMP'N RUN

LIGHTGUN-SHOOTER

LIGHTGUN-SHOOTER

MUSIKSPIELE

MUSIKSPIELE

MUSIKSPIELE

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

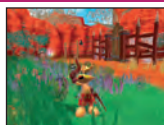


Die bewährte Spielmechanik leidet stark unter der lieblosen Umsetzung. Das PS2-Debüt des lila Drachen knüpft nicht an die Klasse seiner 32-Bit-Abenteuer an. Eine vergebene Chance.

- altbewährte Spielmechanik
- träge Steuerung
- lange Ladezeiten
- instabile Framerate

Spieler	1
Hersteller	Vivendi Universal
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02

TY THE TASMANIAN TIGER



Ty the Tasmanian Tiger orientiert sich an Genrekollegen und bietet klassische Jump'n-Run-Kost. Technisch gibt es nichts zu bemängeln. Die riesigen Levels glänzen mit enormer Weitsicht und die Aufgabenstellungen sind abwechslungsreich.

- niedriger Anschaffungspreis
- viele Mini-Spiele
- technisch solide
- wenig Anspruch für ältere Spieler

Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 50,-
Ausgabe	12/02

WOODY WOODPECKER: DIE FLUCHT AUS BUZZARDS PARK



Woody Woodpecker: Die Flucht aus Buzzards Park präsentiert sich technisch zwar solide, doch fehlt es dem Jump'n Run an der nötigen Spieltiefe, um erfahrene Spieler langfristig an den Bildschirm zu fesseln.

- kindgerechte Bonbon-Grafik
- grundsolides und gewaltfreies Gameplay
- wenig Abwechslung und Spieltiefe
- öde Soundkulisse

Spieler	1
Hersteller	Gryo
Preis	ca. € 25,-
Ausgabe	02/02

ENDGAME

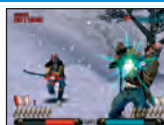


In bekannter Manier geht man mit seiner GunCon 2 oder mit seiner GunCon 45 auf Verbrecherjagd. Leider allein, denn eine Mehrspieler-Option steht nicht zur Auswahl. Der große Umfang des Spiels macht dieses Manko allerdings wett.

- 24 Levels
- witziger Alternativ-Modus
- hoher Schwierigkeitsgrad
- kein Multiplayer-Support

Spieler	1
Hersteller	Empire Interactive
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02

NINJA ASSAULT

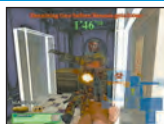


Ninja Assault kann dem Vergleich mit ähnlichen Titeln wie Vampire Night, etc. nicht standhalten. Zu wenig Abwechslung, zu wenig Innovation und vor allem zu wenig Spielspaß. Technisch hinkt das Spiel den Standards gadenlos hinterher.

- zusätzliche Kampagnen und PS2-exklusive Levels
- kaum Abwechslung
- keine neuen Ideen
- technisch veraltet

Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	10/02

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA



Einzig der Arcade-Modus bietet hinreichend Spielspaß. Für die Steuerung mit der GunCon2 bedarf es ein wenig Übung. Ausschließlich Hardcore-Resident-Evil-Fans werden über die Schwächen des Titels hinwegsehen.

- gute Arcade-Umsetzung
- ausgeklügelte GunCon2-Steuerung
- anspruchslose Bonus-Modi
- technisch mittelmäßig inszeniert

Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	03/02

VAMPIRE NIGHT



Trotz des eingefahrenen und recht simplen Gameplays fehlt es Vampire Night nicht am nötigen Biss. Vor allem der Special-Modus sorgt für Langzeitmotivation. Lightgun-Pistoleros werden ihre helle Freunde haben.

- actiongeladenes Gameplay
- abwechslungsreiche Spielmodi
- G-Con 45 Support
- fehlende Innovationen
- misslungene Sprachausgabe
- kurze Nettospielzeit

Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 70,-
Ausgabe	05/02

BRITNEY'S DANCE BEAT



Genretypisch misst man bei Britney's Dance Beat sein Können. Hier ist Taktgefühl gefragt. Man kann zwar auch mit einem Pad spielen, um dieses Spiel jedoch in vollen Zügen genießen zu können, sollte man sich eine Tanzmatte anschaffen.

- erstklassiges Party-Game
- Originalität der Teenie-Ikone
- geringer Umfang
- wenig Abwechslung

Spieler	1-2
Hersteller	THQ
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	07/02

GITARRO-MAN



Gitarro-Man orientiert sich ganz klar an Vorzeigetiteln wie Parappa the Rapper oder Space Channel Five, dennoch hebt sich das Game durch eine einzigartige Spielmechanik von den restlichen Vertretern des Genres ab. Fans greifen zu.

- fordernde Spielmechanik
- abwechslungsreiche Musikstücke
- kurze Spieldauer
- grafisch nicht besonders imposant

Spieler	1-4
Hersteller	THQ
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02

MAD MAESTRO!



Trotz des happigen Schwierigkeitsgrades verspricht Mad Maestro! zahlreiche musische Stunden vor dem Bildschirm. Selbst eingefleischte Bemann-Verfechter kommen hier voll auf ihre Kosten. Keine Genre-Fan sollte auf dieses Spiel verzichten.

- innovatives Spielprinzip
- analoge Button-Unterstützung
- erlesene Musikstücke
- hoher Schwierigkeitsgrad
- keine deutsche Sprachausgabe und Bildschirmtexte

Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	05/02

PARAPPA THE RAPPER 2



Alles in allem ist Parappa the Rapper 2 ein sehr kurzlebiger Titel, der sehr schnell durchgespielt ist. Im Vergleich zum PSone-Vorgänger aus dem Jahre 1996 bietet das PS2-Pendant zudem sehr wenig Neuerungen.

- grooviger Soundtrack
- klasse Party-Game
- fehlende Neuerungen
- geringer Umfang
- niedrige Spieldauer

Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	04/02

REZ



Der effektgeladene Musik-Shooter macht Spaß und vor allem süchtig. Rez ist ein Stück interaktiver Video-Kunst. Bekennende Hasser elektronischer Musik werden mit dem Spiel allerdings wenig anfangen können.

- innovative Idee
- spazige Grafik
- coole Musik
- simples Gameplay
- hauptsächlich für Techno-Fans

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	01/02

SPACE CHANNEL 5



Wie bei vielen SEGA-Spielen fällt auch bei Space Channel 5 der Umfang gering aus. Dennoch garantiert die authentische Umsetzung des Dreamcast-Hits vor allem Genre-Fans eine ganze Menge Spaß.

- + • ausgefallenes Charakterdesign • hoher Unterhaltungswert • 50/60Hz-Modus
- • geringer Umfang • kurze Spieldauer • nur für Fans

Spieler	1
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	03/02

FERRARI F355 CHALLENGE



Ferrari F355 Challenge ist ein Rennspiel für Hardcore-Simulations-Fans, denen nichts über eine penibel umgesetzte Fahrphysik geht. Im Vergleich zu anderen Rennspielen hinkt die Grafik der rasanten Bolidenhatz jedoch etwas hinterher.

- + • äußerst akkurate Fahrphysik • frei zuschaltbare Fahrhilfen
- • veraltete Grafik • unausgewogener Schwierigkeitsgrad • Kantenflimmern

Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	10/02

GT CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA



Die Idee, die hinter GT Concept 2002 Tokyo - Geneva steckt, ist löblich und gut umgesetzt. Neulinge bekommen einen leichten Einstieg in die Welt von Gran Turismo. Profis hingegen bleiben auf der Strecke. GT 3 A-spec ist billiger und bietet mehr.

- + • einsteigerfreundlich • fantastische Automodelle • authentische Motorengeräusche
- • für Profis uninteressant • schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis • unausgereifte Gegner-KI

Spieler	1-6
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 40,-
Ausgabe	08/02

JET SKI RIDERS



Gegen den direkten Konkurrenten Splashdown kann sich Jet Ski Riders nicht behaupten. Durch das störrische, unausgewogene Verhalten der verschiedenen Vehikel bleibt der Spielspaß auf der Strecke.

- + • technisch sauber in Szene gesetzt • großes Trickrepertoire
- • unausgereifte Steuerung • wenig Spielmodi

Spieler	1-2
Hersteller	Eidos
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	01/02

SUPER TRUCKS



Super Trucks ist die große Rennspiel-Überraschung des Jahres 2002. Es fehlen zwar die visuellen Feinheiten und auch das Motorengeräusch der Trucks klingt etwas lahm, dafür überzeugt die Spielbarkeit aber auf der ganzen Linie.

- + • aggressive KI • umfangreiche Wagenmodifikation • stabile Framerate
- • keine analoge Button-Unterstützung • lasche Motorengeräusche

Spieler	1-2
Hersteller	Bigben Interactive
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	05/02

TOTAL IMMERSION RACING



Bei Total Immersion Racing schlägt es den PS2-Piloten in den GT-Rennzirkus. 18 Original-Fahrzeuge sowie fünf Spielmodi stehen zur Auswahl. Alles in allem entpuppt sich der Titel jedoch als durchschnittliches Rennspiel.

- + • schöne Lackspiegelungen • ausgeprägte Gegner-KI
- • Kantenflimmern • kein Schadensmodell

Spieler	1-2
Hersteller	Empire Interactive
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02

ANTZ EXTREME RACING



Hier kommt schnell Langeweile auf: Weniger als eine halbe Stunde braucht man, um mit einer Figur, abwechselnd in skurrilen Fortbewegungsmitteln oder per pedes, die Ziellinie der spartanisch gestalteten Strecken zu überqueren.

- + • Antz-Lizenz • skurrile Fahrzeuge
- • spartanische Strecken • schwammige Steuerung • kurze Spieldauer

Spieler	1-4
Hersteller	Empire Interactive
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	09/02

AUTO MODELLISTA



Auto Modellista lebt eigentlich von der Online-Anbindung. Dieses Rennspiel, ausgestattet nur mit den Offline-Spielmodi überhastet auf den PAL-Markt zu werfen, war sinnlos. Daran hat man nicht besonders viel Spaß.

- + • herrliche Cel-Shading-Grafik • rasantes Gameplay
- • fehlende Online-Option • geringer Umfang

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02

CIRCUS MAXIMUS



Das Gladiatoren-Spiel ist eine Mischung aus Arcade-Racer und Prügelspiel – eine durchaus nette Idee. Leider ist die technische Präsentation nur unterer Durchschnitt, von der ungenauen Steuerung ganz zu schweigen.

- + • innovative Spielidee
- • schlechte technische Präsentation • ungenaue Steuerung

Spieler	1-2
Hersteller	THQ
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02

CRASHED



Crashed lehnt sich an die Destruction-Derby-Serie für PSone an. Grafisch ist die Schrottproduktion sauber in Szene gesetzt. Die Crash-Orgie vermag aber nur kurzfristig zu begeistern. Dem Titel fehlt es schlichtweg an Abwechslung.

- + • technisch schön in Szene gesetzt
- • wenig Anspruch und Abwechslung

Spieler	1-2
Hersteller	Rage
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02

BIG MUTHA TRUCKERS



Das Spielprinzip von Big Mutha Truckers ist eine Mischung aus Crazy Taxi und Eighteen Wheeler mit einem Schuss Wirtschaftssimulation – ein zugegebenermaßen interessantes Konzept. Leider fehlt es dem Spiel jedoch an Abwechslung.

- + • innovative Spielidee • super Soundtrack
- • trübes Gameplay • wenig Abwechslung

Spieler	1
Hersteller	Empire Interactive
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02

DRIVEN



Driven hat durchaus ein paar gute Ansätze, allerdings wurden diese so schlampig umgesetzt, dass nicht einmal ansatzweise Spaß aufkommen mag. Eine miese Filmumsetzung, die ihr Geld nicht wert ist.

- + • hohe Spielgeschwindigkeit • stylische Aufmachung
- • langweilig • miserable Fahrphysik • öde Grafik

Spieler	1-2
Hersteller	bamt entertainment
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	02/02

MUSIKSPIELE

RENNSPIELE

RENNSPIELE

ARCADE

ARCADE

ARCADE

ARCADE

DTM RACE DRIVER

Codemasters ist mit DTM Racer Driver ein exzellentes und abwechslungsreiches Rennspiel gelungen. Auch wenn das actionbetonte Gameplay nicht dem einer Simulation entspricht, fordert die hohe Gegner-KI dem Spieler alles ab.



- + • viele Strecken • hohe Gegner-KI • realistisches Schadensmodell
- • vereinzelte Pop-Ups • teilweise zu actionlastig

Spieler	1-4
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	09/02
Rating	★★★★

STUNTMAN

Stuntman verfolgt ein sehr interessantes Konzept. Leider wurde es nicht konsequent umgesetzt. Die technischen Mängel und das öde Try-and-error-Prinzip lassen den Frustrationsfaktor überproportional schnell anwachsen. Nur für Profis.



- + • realistische Fahrphysik • abwechslungsreiche Stunts • innovative Spielidee
- • sehr frustrierend • niedrige Grafikauflösung • instabile Framerate

Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02
Rating	★★★

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Burnout 2 ist ein packender Action-Racer mit hohem Suchtpotenzial. Leider hat man bereits nach gut vier Stunden die erste Meisterschaft durch und auch die folgende Liga stellt für Freaks keine große Herausforderung dar.



- + • atemberaubende Crashes • superflüssige Grafik • actionlastiges Fahrverhalten
- • zu einfach • geringer Umfang • unausgewogener Fuhrpark

Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	11/02
Rating	★★★★

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Wenn es um Action und Geschwindigkeit geht, führt an Need for Speed definitiv kein Weg vorbei. Mit einem intelligenten Wettbewerbssystem, das nach und nach neue Traumwagen und Strecken freischaltet, ist Langzeitmotivation garantiert.



- + rasend schnell
- + sehr umfangreich
- + vorbildliche Präsentation
- keine i.Link-Option

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	10/02
Rating	★★★★

FORMEL EINS 2002

Grafisch zieht Formel Eins 2002 an der EA-Konkurrenz vorbei. Für Anfänger ist der Racer schwer zu meistern, für Formel-1-Fans ein Fest und für Simulations-Freaks die Referenz auf der PS2 – trotz ein paar Schönheitsfehlern.



- + direkte Steuerung
- + viele Setup-Einstellungen
- + flüssige Grafik
- minimale Pop-Ups
- unausgereifte KI
- fehlerhaftes Flaggen-System

Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02
Rating	★★★★

WIP EOUT FUSION

WipEout Fusion tritt in die Fußstapfen des legendären zweiten Teils, was wollen geschwindigkeitssüchtige Rennspielfans mehr? Eine neGcon-Unterstützung gibt es auch. Neulinge sollten aufgrund des Schwierigkeitsgrads erst mal Probe spielen!



- + großer Umfang
- + innovatives Strecken-design
- + super Soundtrack
- kein Anti-Aliasing
- vereinzelte Slowdowns
- dummer Autopilot

Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	02/02
Rating	★★★★

ARCADE

ARCADE

ARCADE

FORMEL 1

FUTURE-RACER

MOTORRAD-RACER

GUMBALL 3000



An Ideen und Gameplay mangelt es dem Spiel auf keinem Fall, doch die Technik hinter Gumball 3000 ist alles andere als berauschend. Die Optik erinnert stark an ein aufpoliertes PSone-Spiel und wird der Hardware nicht gerecht.

- + Gumball-Lizenz
- + abwechslungsreiche Streckenführung
- grafisch auf PSone-Niveau
- teils instabile Framerate

Spieler	1
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	09/02

RUNABOUT 3: NEO AGE



Selbst auf der PSone gab es schon schönere Grafik zu sehen. Hinzu kommt eine schwammige Fahrphysik. Abgerundet wird dieser Cocktail des Schreckens durch eine beschämende Bildwiederholungsrate. Unbedingt die Finger davon lassen.

- + interessante Spielidee
- technisch miserabel
- schwammige Steuerung
- instabile Framerate

Spieler	1-2
Hersteller	bam!Entertainment
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02

TEST DRIVE OVERDRIVE



Test Drive Overdrive macht trotz kleinerer Mängel Spaß. Das liegt vor allem an den netten Muscle-Cars, die nach und nach eure Garage füllen. Trotz des Umfangs wird aber unterm Strich zu wenig Variation geboten.

- + cooler Fuhrpark
- + guter Soundtrack
- + vier große Städte
- peinliche Dialoge
- zu wenig Spannung
- altbackenes Spielprinzip

Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	06/02

SHOX



Wer rasante Arcade-Racer mag und sich nur ungern mit der Abstimmung zahlloser Fahrzeugeinstellungen herumschlägt, kommt bei Shox voll auf seine Kosten. Anspruchsvolle Rallye-Puristen werden hingegen wenig Freude haben.

- + flüssiges Gameplay
- + 24 Original-Fahrzeuge
- + innovatives Wett-Feature
- Schwierigkeitsgrad wird extrem knackig
- nur drei Landschaftsszenarios

Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	11/02

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS



Wreckless: The Yakuza Missions bietet kurzweilige Action ohne viel Tiefgang. Als Agent oder Polizist müsst ihr verschiedene Aufträge erledigen. Wer Action auf vier Reifen mag, der fährt mal Probe.

- + zwei Basis-Spielmodi
- + konstante Framerate trotz vieler Effekte
- wenig Abwechslung und Anspruch

Spieler	1-2
Hersteller	Activision
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02

F1 2002



Die Präsentation ist vorbildlich, der Umfang beeindruckend und die Steuerung der Boliden makellos. Aufgrund von Performance-Einbußen verschenkt EA jedoch viel Siegerpotenzial und bleibt deshalb hinter der Konkurrenz zurück.

- + Top-Präsentation
- + klasse Wetter-Effekte
- + motivierende Spielmodi
- leicht instabile Framerate
- konfuse Gegner-KI
- zu effektüberladen

Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	06/02

GRAND PRIX CHALLENGE



Die flüssige Grafik und die vielen Fahrzeug-Details begeistern. Aktuelle Teams, Fahrer und Strecken finden sich auch in Grand Prix Challenge wieder. Was Fahrphysik und Wagen-Setup angeht, hat die Konkurrenz aber die Nase vorn.

- + flüssige Framerate
- + einfache Steuerung
- PAL-Balken
- nerviges Kantenflimmern

Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02

G-SURFERS



Vor- und Nachteile liegen bei G-Surfers dicht beieinander. Die riesigen, fein modellierten Arealen fordern ihren Tribut bei der Framerate. Diese bricht stellenweise so arg ein, dass man kaum von einem flüssigen Spielverlauf sprechen kann.

- + hoher Detailreichtum
- + abwechslungsreiche Streckenführung
- instabile Framerate
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Spieler	1-2
Hersteller	Modern Games
Preis	ca. € 25,-
Ausgabe	03/02

MEGARACE 3: NANOTEC DISASTER



Der Anschaffungspreis von 25 Euro ist verlockend, dennoch sollte man sich dieses Geld lieber sparen und mit WipEout Fusion oder XG3: Extreme-G Racing einen definitiv besseren, zukunftsorientierten Racer erstehen.

- + günstiger Kaufpreis
- technisch marode in Szene gesetzt
- ödes Gameplay
- wenig variabel

Spieler	1
Hersteller	Modern Games
Preis	ca. € 25,-
Ausgabe	08/02

NEW YORK RACE



Der Film „Das fünfte Element“ diente New York Race als Vorlage, jedoch kommt das Spiel bei weitem nicht an die Klasse des Streifens heran. Ein unspektakulärer und vor allem unnötiger Titel.

- + Film Lizenz
- + entspannende Hintergrundmusik
- langweilige und detailarme Grafik
- ödes Gameplay

Spieler	1-2
Hersteller	Modern Games
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	01/02

STAR WARS: RACER REVENGE



Neben dem geringen Umfang und der kurzen Spieldauer wirken auch Grafik und Sound recht hilflos. Einzig das Handling der Pod-Racer sowie das durchdachte Streckendesign vermögen zu überzeugen. Möge die Macht mit uns sein!

- + genaue Steuerung
- + viele Fahrer
- + durchdachtes Streckendesign
- geringer Umfang
- kaum Langzeitmotivation
- Grafik und Sound durchwachsen

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	04/02

JEREMY McGRATH SUPERCROSS WORLD



Das PS2-Debüt des PSone-Motocross-Dauerbrenners ist eine wahre Schande. Liebloser Grafik, eine katastrophale Steuerung sowie das undynamische Fahrverhalten der Bikes sprechen für sich. Nur der Soundtrack kann überzeugen.

- + super Soundtrack und Soundeffekte
- grafisches Debakel
- mieses Handling

Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	01/02

MX SUPERFLY



Wer über den fehlenden Realismus und die teils sterile Optik hinwegsehen kann, bekommt mit MX Superfly ein technisch solides, umfang- und abwechslungsreiches Rennspiel, das deutlich besser ist als sein Vorgänger.

- + viele Spielmodi und Strecken • großes Stunt-Repertoire
- unrealistisches Fahrverhalten

Spieler 1-2
Hersteller THQ
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02

RIDING SPIRITS



Riding Spirits ist das Motorrad-Pendant zu Gran Turismo. Leider kommt es nicht ganz an die Klasse des Vorbilds heran. Vor allem das fehlende Geschwindigkeitsgefühl macht es dem Spieler nicht leicht. Nur für Experten geeignet.

- + sehr umfangreich • authentische Motorräder
- Geschwindigkeitsgefühl fehlt • unstimmgige Soundkulisse

Spieler 1-2
Hersteller Konami
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02

MASTER RALLYE



Anstatt eine Langstrecken-Rallye im Stil des legendären Paris-Dakar-Events zu bieten, handelt es sich bei Master Rallye um ein äußerst primitives Rennspiel. Dieses Spiel braucht die PlayStation2-Welt bestimmt nicht. Finger weg!

- + vier Spielmodi • günstiger Anschaffungspreis
- wenig Anspruch • langweilig • keine Innovationen

Spieler 1-2
Hersteller Microbots
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 09/02

PRO RALLY 2002



Pro Rally 2002 ist nicht mehr zeitgemäß und wird weder dem Anspruch eines Next-Generation-Rennspiels, noch den technischen Fähigkeiten der PS2 gerecht. Darüber tröstet auch der geringe Anschaffungspreis nicht hinweg.

- + geringer Anschaffungspreis
- wenig Spielmodi • schlechte Fahrphysik • technisch schlecht umgesetzt

Spieler 1-2
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 04/02

RALLY CHAMPIONSHIP



Bei Rally Championship sind die Arcade-Merkmale unverkennbar, allerdings wurden diese nicht konsequent umgesetzt. Drifts und den spektakulären Sprung-Intermezzo hätte man mehr Aufmerksamkeit zollen sollen.

- + verschiedene Rennklassen • Karriere-Modus • sehr flüssig
- schwammige Steuerung • fragwürdige Fahrphysik • detailarme Grafik

Spieler 1-4
Hersteller Codemasters
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 05/02

RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS



Rally Fusion macht auf den ersten Blick einen soliden Eindruck. Allerdings bietet die Streckenauswahl zu wenig Abwechslung. Grafik und Framerate sind zufrieden stellend. Grausam hingegen ist die Soundkulisse. Für ein Vollpreisprodukt viel zu teuer.

- + ansprechende Grafik
- schreckliche Soundkulisse • wenig Abwechslung

Spieler 1-4
Hersteller Activision
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

V-RALLY 3



Durch den ausgefeilten Karriere-Modus besitzt V-Rally 3 eine hohe Langzeitmotivati-on. Im Vergleich zur direkten Konkurrenz kann das Spiel mit dem größten Umfang überzeugen, auch die grafische Präsentation gefällt.

- + realistisches Fahrverhalten • fesselnder Karriere-Modus • imposante Grafik
- teils instabile Framerate • verspäteter Bildaufbau • schwacher Motoren-Sound

Spieler 1-4
Hersteller Infogrames
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 07/02

WRC II EXTREME



Die großen Stärken von WRC II Extreme liegen in der offiziellen WRC-Lizenz, in der großen Anzahl der Wertungsprüfungen, im Mehrspieler-Angebot und bei der opulenten Grafik. In allen anderen Belangen hat die Konkurrenz die Nase vorn.

- + optisch ansprechende Wertungsprüfungen • WRC-Lizenz • Service-Park inkl. Zeitstrafen
- schlechte Kameraperspektiven • abgehackte Co-Piloten-Stimme

Spieler 1-4
Hersteller SCE
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE



Respekt: Mit ihrem Erstlingswerk liefern die Snowblind Studios ein grafisch opulentes Actionsspektakel ab. Trotz des linearen Spielverlaufs ist man gut zehn Stunden in den Katakomben unterwegs.

- + Grafik und Sound hervorragend • anspruchsvolles Leveldesign
- linearer Spielverlauf

Spieler 1-2
Hersteller Virgin Interactive
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 01/02

GRANDIA II

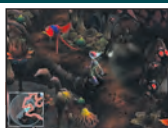


Grandia II vermag mit seiner bunten Grafik, dem exzellenten Soundtrack und vor allem mit der packenden Story zu begeistern. Leider gibt es weder eine deutsche Sprachausgabe noch übersetzte Bildschirmtexte. Nur für English-Freaks.

- + fesselnde Story • ausreichend Speicherpunkte • gutes Kampfsystem
- PAL-Balken • starkes Flimmern • keine deutschen Bildschirmtexte

Spieler 1
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 04/02

JADE COCOON 2



In Jade Cocoon 2 geht es im Grunde einzig und allein darum, verschiedene Kreaturen zum ultimativen Monster zu kreuzen bzw. zu entwickeln. Besonders in Mehrspieler-Duellen kommen befreundete Züchter so auf ihre Kosten.

- + hoher Suchtfaktor • große Langzeitmotivati-on • über 200 Kreaturen möglich
- keine deutsche Sprachausgabe • keine deutschen Untertitel

Spieler 1-2
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 03/02

KINGDOM HEARTS



Ein Spaß für jede Altersgruppe. Im Spiel selbst dominiert zwar die Action, doch Hüpf- und Rätselaufgaben müssen ebenso bewältigt werden. Egal ob Disney-Freund oder nicht, kein Action-RPG-Fan wird von Kingdom Hearts enttäuscht werden.

- + spaßiges Spielkonzept • gute Sprachausgabe • stabile Framerate
- PAL-Balken • teils nervige Kameraführung

Spieler 1
Hersteller SCE
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02

MOTORRAD-RACER

RALLYE

RALLYE

RALLYE

ROLLENSPIELE/ACTION-RPG

Moto GP 2

Dank der vielen Modi und der zahlreichen Boni garantiert MotoGP 2 viele vergnügliche Stunden vor dem Bildschirm. Allerdings nur, wenn man sich dem hohen Schwierigkeitsgrad gewachsen glaubt.



- + realistisches Fahrverhalten • großer Umfang • gute Grafik
- hoher Schwierigkeitsgrad • nur zehn Strecken

Spieler 1-2
Hersteller SCE
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 02/02
Rating ★★★★★

COLIN MCRAE RALLY 3

Colin McRae Rally 3 mag nicht mit dem Umfang eines V-Rallys glänzen oder mit der optischen Aufmachung eines WRC II Extreme, dafür überholt die Rennsportsimulation in Sachen realistischste Fahrphysik die Konkurrenten.



- + exzellente Fahrphysik • präzise Copilot-Ansagen • fordernde Streckenführung
- schwacher Service-Park • übertrieben robuste Wagen • verspäteter Bildaufbau

Spieler 1-2
Hersteller Codemasters
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02
Rating ★★★★★

FINAL FANTASY X

Squaresoft zündet ein Grafikfeuerwerk, das seinesgleichen sucht. Geübte Rollenspieler werden gut 40 Stunden benötigen, das Abenteuer zu meistern. Einziges Manko ist die schlechte PAL-Anpassung.



- + kinoreife FMVs • exzellenter Soundtrack • 40+ Stunden Spielspaß
- PAL-Balken • Texte schlecht übersetzt • keine deutsche Sprachausgabe

Spieler 1
Hersteller SCE
Preis ca. € 70,-
Ausgabe 06/02
Rating ★★★★★

SUMMONER 2

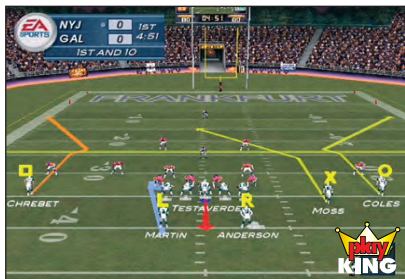
Summoner 2 ist ein sehr textlastiges Rollenspiel. Das sorgt jedoch für tiefes Abtauchen ins Spielgeschehen. Ein ausgefeiltes Charaktersystem, eine komplexe Story sowie unzählige Sidequests sorgen für viele unterhaltsame Stunden.



• tiefgreifender Charakteraufbau • jederzeit abspeicherbar • viele Sidequests	• teilweise etwas dumme KI
Spieler Hersteller Preis Ausgabe Rating	1 THQ ca. € 60,- 11/02 ★★★★

MADDEN NFL 2003

Auch bei Madden NFL 2003 verwöhnt EA Sports Football-Fans mit grandioser Technik und erstklassigem Gameplay. Dank des Mini-Camp-Modus' können sich nun auch Neueinsteiger ans Joypad wagen. Die Football-Referenz schlechthin!



• Mini-Camp-Modus für Einsteiger • spielerisch und technisch auf höchstem Niveau	• leider ein Randgruppentitel
Spieler Hersteller Preis Ausgabe Rating	1-4 Electronic Arts ca. € 60,- 10/02 ★★★★

NHL 2003

Zum alljährlich wiederkehrenden, hochwertigen Standardprogramm hat sich ein neues, innovatives Feature gesellt: die manuelle Deke-Kontrolle. Ob diese neue Funktion einen Neukauf rechtfertigt, muss jeder Fan für sich selbst entscheiden.



• hervorragende technische Präsentation • manuelle Deke-Funktion	• wenig Neuerungen im direkten Vergleich zum Vorgänger
Spieler Hersteller Preis Ausgabe Rating	1-8 Electronic Arts ca. € 60,- 10/02 ★★★★

ROLLENSPIELE/ACTION-RPG

SPORTSPIELE

SPORTSPIELE

SPORTSPIELE

SPORTSPIELE

SPORTSPIELE

SPORTSPIELE

LEGAIA 2: DUEL SAGA



Grafisch und spieltechnisch wird biederer Standard abgeliefert. Deutsche Sprachausgabe und Bildschirmtexte fehlen. Als ausgehungerter RPG-Fan nimmt man das jedoch mittlerweile in Kauf.

- fairer Schwierigkeitsgrad
- ausgearbeiteter Plot
- untypisches Kampfsystem
- keine deutsche Sprachausgabe
- keine deutschen Bildschirmtexte
- technisch nur Durchschnitt

Spieler	1
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02

SHADOW HEARTS



Das klassische Rollenspiel bietet alles, was der anspruchsvolle RPG-Fan begehrt: rundenbasierte Kämpfe, umfangreiches Magiesystem und natürlich eine fesselnde Story. Einzig die vorgerenderten Hintergründe stören das künstlerische Gesamtbild.

- packende Hintergrundgeschichte
- umfangreiches Kampfsystem
- altbackene Hintergrundgrafiken

Spieler	1
Hersteller	Konami
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	03/02

ALL-STAR BASEBALL 2003



Man spürt die Erfahrung der Entwickler. Steuerung und Spielmechanik sind bis ins Letzte durchdacht aber dennoch unkompliziert. Die Spielmodi sind beeindruckend vielfältig. Baseball-Fans können hier getrost zugreifen.

- durchdachte Spielmechanik und Steuerung
- unterhaltsames Kommentatorenpaar
- nur geringe Verbesserungen bei Grafik und Sound

Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	05/02

BASS STRIKE



Wer dem Angelsport etwas abgewinnen kann, wird an Bass Strike seine helle Freude haben, besonders weil es das bis dato beste Angelspiel auf der PS2 ist. Unschön ist nur, dass es keinen Angelruten-Controller gibt.

- großer Umfang
- für erfahrene Angler und Anfänger geeignet
- kein Angelruten-Controller verfügbar

Spieler	1
Hersteller	THQ
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	02/02

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS



Hier braucht man eine gewisse Einspielzeit, was nicht zuletzt an den verschiedenen Spielsystemen der zehn Disziplinen liegt. Nordische Disziplinen wie Langlauf oder Biathlon hätten den audiovisuell sehr schön inszenierten Titel etwas aufgelockert.

- ausgefallene Gameplays
- Internet-Highscore-Liste
- zehn Disziplinen
- keine Olympia-Lizenz
- Disziplinen ähneln sich
- kein Kommentator

Spieler	1-2
Hersteller	Konami
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	03/02

G1 JOCKEY



Besonders Pferdefreunde werden G1 Jockey mögen. Zwar handelt es sich um ein Nischenprodukt, dennoch ist die Präsentation der Jockey-Simulation ordentlich und weder über Umfang noch über Spieltiefe kann man sich beklagen.

- große Spieltiefe
- vorbildliche Lokalisierung
- Pferde reagieren teilweise unrealistisch

Spieler	1-2
Hersteller	THQ
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	05/02

LE TOUR DE FRANCE



Die Mischung aus Sport- und Rennspiel ist überaus interessant und beinhaltet Potenzial. Rennspielbegeisterte Geschwindigkeitsfanatiker kann Le Tour de France jedoch nicht hinterm Ofen verlocken. Sportfans fahren eine Test-Etappe.

- interessanter Gameplay-Cocktail
- viele Spielmodi
- wenig Abwechslung
- es kommt kein Geschwindigkeitsgefühl auf

Spieler	1-2
Hersteller	Konami
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	07/02

LEGENDS OF WRESTLING

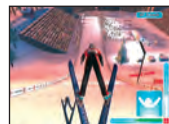


Legenden hin oder her – die alten Herren des Show-Wrestlings verhalten sich alle gleich – keiner zeigt einen Funken taktischen Kalküls. Zudem ist das Schlag-, Tritt- und Wurfrepertoire sehr klein ausgefallen. Für den Preis kann man mehr erwarten.

- 42 bekannte Wrestler-Größen
- einfaches Kampfsystem
- wenig mögliche Moves
- dumme Gegner-KI

Spieler	1-4
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	03/02

RTL SKISPRINGEN 2003



Die Steuerung des Athleten ist intuitiv, das Spielprinzip motivierend. Das gibt gute Haltungsnoten von den play-Punkterichtern. Schwächen sind lediglich in der audiovisuellen Präsentation zu erkennen.

- gelungene Simulation
- Original-Schanzen
- intuitive Steuerung
- nerviger Kommentator
- Arenen fehlt das Leben
- fehlende grafische Details

Spieler	1-16
Hersteller	THQ
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02

SALT LAKE CITY 2002



Man sollte sich nicht von der Olympia-Lizenz blenden lassen. Sechs Spielmodi, die nur halbherzig in die digitale Sportwelt umgesetzt worden sind, rechtfertigen den Kaufpreis. Nur für Olympia-Fetischisten.

- herausfordernde Spielmodi
- Siegerehrung mit Nationalhymne
- coole Hintergrundmusik
- sechs Disziplinen
- schwammige Steuerung
- nervige Kommentare

Spieler	1-4
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	03/02

TIGER WOODS PGA TOUR 2002



Ein superer Nachfolger der sowieso schon hoch gelobten Tiger-Woods-Serie. Diesmal gibt es mehr Spielmodi, bessere Grafik und eine überarbeitete Steuerung. Dafür gibt es einen play-King. Viel Spaß beim Bälle versenken.

- großer Umfang
- verbesserte Grafik
- hervorragendes Gameplay
- Langweilige Soundkulisse
- nur für Golf-Fans

Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	04/02

TOP ANGLER



Dieses gemächliche Sport-Fischen zieht keinen Hering vom Teller. Zu lahm sind die vier Spielmodi, die Top-Angler mitbringt. Wer auf Angeln steht, greift entweder zu Bass Strike oder meldet sich im Fischerei-Verein an.

- vier Spielmodi
- langweiliger Spielverlauf
- öde Grafik
- nervenaufreibende Musik

Spieler	1
Hersteller	THQ
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02

WWE SmackDown! Shut Your Mouth



WWE SmackDown! Shut your Mouth stellt gerade für Fans ein weiteres Mal die Offenbarung im virtuellen Wrestling-Sport dar. Eine mächtige Palette an Spielmodi und eine Riege von 60 Kämpfern lässt keine Wünsche offen.

- + • sehr viele Spielmodi • authentisches WWE-Feeling • tiefgreifender Saison-Modus
- • große Einarbeitungszeit • hoher Schwierigkeitsgrad

Spieler 1-6
Hersteller THQ
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

ESPN NBA 2Night 2002



Bei ESPN NBA 2Night 2002 warten ein flüssiges Gameplay, gute KI und eine leicht verständliche Steuerung auf euch. Leider gibt es nur wenige kurzweilige Spielmodi. Mehr Abwechslung bietet da die Konkurrenz aus dem Hause EA.

- + • flüssiges Gameplay • ausgefeilte KI • eingängiges Handling
- • wenig Spielmodi • keine deutsche Sprachausgabe

Spieler 1-8
Hersteller Konami
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 06/02

Street Hoops



Hätten die Entwickler ihren Ideenreichtum in das Gameplay investiert, statt es für optischen Schnickschnack zu verheizen, könnte Street Hoops spielerisch sicherlich mehr überzeugen.

- + • authentische Atmosphäre • fetter Soundtrack • witzige Shop-Features
- • eintöniges Gameplay • unrealistische Dribblings • schlechte Gegner-KI

Spieler 1-2
Hersteller Activision
Preis ca. € 10,-
Ausgabe 10/02

Mike Tyson Heavyweight Boxing



Mike Tyson Heavyweight Boxing hat einen ausgeklügelten Charakter-Editor und unterm Strich viele Modi, Arenen und Kämpfer zu bieten. Leider kommt man oft mit einfachem Button-Malträtieren leicht bis zum K.O.-Sieg.

- + • ausgefeilter Charakter-Editor • eingängige Steuerung • 20 Arenen
- • simples Gameplay • wenig Abwechslung

Spieler 1
Hersteller Codemasters
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 06/02

Rocky



Es macht einfach Spaß, sich mit Rocky durch die fünf Kinostreifen zu boxen. Anfangs dominiert stupides Button-Gemasche, später steigt der Anspruch. Ohne Combos und eine gewisse Taktik liegt man schnell auf den Brettern.

- + • Rocky-Lizenz • lockeres Gameplay • unterhaltsames Trainings-Feature
- • teils schlechte Sprachausgabe • Aliasing

Spieler 1-2
Hersteller Rage
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02

David Beckham Soccer



Nach David Beckham Soccer für PSone waren die Erwartungen an das PS2-Pendant groß, doch wieder einmal hat sich gezeigt, dass eine bessere Hardware nicht unbedingt ein besseres Spiel bedeutet.

- + • großer Umfang
- • unausgereiftes Gameplay • schlechte KI • unrealistische Ballphysik

Spieler 1-4
Hersteller Alltraintment
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 07/02

ISS 2



Der leichte Einstieg und die humanen Anforderungen ermöglichen es nahezu jedem PS2-Sportsfreund, sofort nach dem Anstoß auf dem Spielfeld Regie zu führen. Multiplayer-Enthusiasten kommen ebenfalls auf ihre Kosten.

- + • spritziges Spielprinzip • leichter Einstieg • flotter Kommentar
- • unausgereifte KI • altbackene Grafik

Spieler 1-8
Hersteller Konami
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 05/02

FIFA Football 2003



Das Spiel ist durch die Annäherung an die Pro-Evolution-Soccer-Reihe realistischer und somit taktischer geworden. Allerdings bereitet die wackelige Mann- und Raumdeckung Kopfzerbrechen. Gute Ansätze, wenig zufrieden stellendes Endergebnis.

- + • FIFA-Lizenz • über 300 Original-Mannschaften • 14 Original-Stadien
- • unausgereifte KI • schwammige Steuerung • instabile Framerate

Spieler 1-8
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002



Mit FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002 ist den Entwicklern von EA Sports endlich der PS2-Durchbruch gelungen. Besonders die herrliche Präsentation des wohl besten FIFA-Titels ist ein wahrer Augenschmaus. Für Fans ein Pflichtkauf.

- + • besser als FIFA 2002 • tolle Stadionatmosphäre • grandiose Animationen
- • fehlende Details am Spielfeldrand • nur zwei Spielmodi • kein Trainingsplatz

Spieler 1-8
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 05/02

Red Card



Hier haben die Schiedsrichter mit Absicht Tomaten auf den Augen. Rigorose Fouls sind bei dieser abstrusen PlayStation2-Balltreterei erwünscht und sogar zwingend erforderlich. Spaß macht die Gewalt-Bolzerei trotzdem nicht.

- + • interessantes Spielkonzept
- • wenig Spielmodi • flaches Gameplay

Spieler 1-2
Hersteller Konami
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 05/02

SEGA Soccer Slam



Viele Spielmodi sorgen bei Soccer Slam für Abwechslung. Doch was bringen die, wenn der Spielspaß aufgrund einer miserablen Framerate und einem viel zu trägen Handling auf der Strecke bleibt?

- + • großer Umfang • witzige Spielidee
- • miserable Framerate • träge Steuerung • öde Grafik

Spieler 1-4
Hersteller Infogrames
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02

TIF: This is Football 2003



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.

- + • sehr großer Umfang • stabile Framerate • einfaches Gameplay
- • wenig Anspruch • schlechter Audiokommentar

Spieler 1-8
Hersteller SCEE
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02

SPORTSPIELE

BASKETBALL

BOXEN

BOXEN

FUßBALL

FUßBALL

FUßBALL

FUßBALL

FUßBALL

NBA Live 2003

Alles in allem ist NBA Live 2003 ein mehr als gelungener Nachfolgetitel, besonders in Anbetracht des schlechten Prequels. Glückwunsch, EA Sports spielt jetzt auch in der Basketballliga wieder oben mit.



- + • verbesserte Grafik • eingängiges Gameplay
- • in der Defensive etwas träge Steuerung

Spieler 1-4
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 12/02
Rating ★★★★★

Knockout Kings 2002

Wer auf der Karriereleiter nach oben steigen will, muss mit Köpfchen boxen. Dank des großen Schlagrepertoires von Knockout Kings 2002 stellt sich diese Aufgabe zwar als schweißtreibend, aber als durchaus lösbar dar.

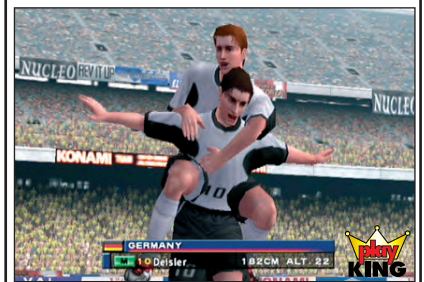


- + • gut animierte Boxer • ausgeklügelte Steuerung • fordernder Karriere-Modus
- • keine deutsche Sprachausgabe • leichtes Flimmern

Spieler 1-8
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 04/02
Rating ★★★★★

Pro Evolution Soccer 2

Aufgrund der kleinen aber feinen Verbesserung am Gameplay bietet der Titel Spiel, Spaß und haufenweise angenehme Überraschungen. Selbst Fußballneulinge kommen jetzt mit dem hohen Anspruch des Titels spielend zurecht.



- + • erstklassige Spielbarkeit • durchdachte Steuerung • stabile Framerate • gute KI
- • nur FifPro-Lizenz • technisch nicht up to date

Spieler 1-8
Hersteller Konami
Preis ca. € 60,-
Ausgabe 11/02
Rating ★★★★★

VIRTUA TENNIS 2

Virtua Tennis 2 zeichnet sich besonders durch seine exzellente Steuerung aus. Lobs, Volleys, Crosses und Returns – jeder Schlag sitzt. Einziger Kritikpunkt sind die vielen Ladepausen und das starke Grafikflimmern. Das beste Tennisspiel für PS2.



- hervorragendes Gameplay - abwechslungsreicher World-Tour-Modus	- starkes Kantenflimmern - häufige Ladepausen
Spieler	1-4
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	12/02
Rating	★★★★

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

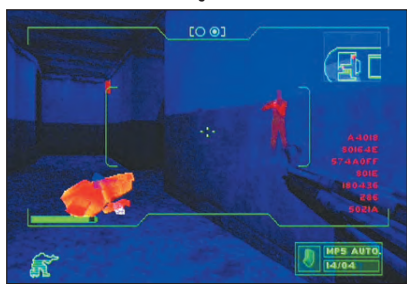
Steuerung und Interface sind weitaus logischer ausgefallen als beim PC-Original. In Sachen Gameplay haben sich die Entwickler jedoch selbst überfallen. Strategie-Greenhorns sollten jedoch vorsichtig sein.



- brillantes Gameplay - detaillierte Grafik - beispielhafte Lokalisierung	- Ladezeiten - fehlender Multiplayer-Modus
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	09/02
Rating	★★★★

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

Das Missionsdesign ist abwechslungsreich und anspruchsvoll. Von Undercover-Aufträgen in zivil bis hin zu Nachteinsätzen bei Regen ist alles dabei. Mit Delta Force: Urban Warfare bekommt man einen klasse Ego-Shooter.



- abwechslungsreiche Missionen - gute Genger-KI - gute Steuerung	- leichte Slowdowns - keine deutsche Sprachausgabe - nur zwölf Missionen
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 40,-
Ausgabe	07/02
Rating	★★★★

TENNIS

TENNIS

STRATEGIESPIELE

WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

ACTION

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

SLAM TENNIS



Durch den leichten Einstieg kommt man schnell in den Genuss eines sportiven Erfolgs. Der durchdachte Aufbau und die vielen Spielmodi sind zwar gelungen, die unsauregeiferte Ballphysik nagt jedoch arg am Spielspaß-Faktor.

- attraktive Spielmodi
- illustre Trainings-Einheiten
- leichter Einstieg
- teils Slowdowns
- unvollkommene Ballphysik
- deplatzierte Hechtrollen

Spieler	1-4
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	08/02

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT



Die gute Spielbarkeit in Verbindung mit den facettenreichen Modi lässt wenig Wünsche offen. Eine 50/60Hz-Option garantiert darüber hinaus ein Sportereignis ohne PAL-Balken und ohne Geschwindigkeitseinbußen.

- pfiffige Spielmodi
- 50/60Hz-Option
- leichter Einstieg
- wenig detaillierte Spielermodelle
- schwache CPU-Gegner

Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	06/02

CONFLICT ZONE



Auf der PS2 gibt es nicht eben viele Strategiespiele. Conflict Zone ist deshalb ein willkommen und darüber hinaus durchaus gelungener Vertreter des vernachlässigten Genres. Echtzeitstrategien können hier nichts falsch machen.

- günstiger Preis
- innovative Features
- gute Gegner-KI
- keine USB-Maus- oder Keyboard-Unterstützung
- kein i.Link-Support

Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	04/02

KESSEN II



Generäle, die bereits mit Kessen Erfahrung sammeln konnten und die theatrale Geschichten lieben, werden sich auch für den zweiten Teil begeistern können. Eingeschworene Echtzeitstrategen hingegen sollten mit Vorsicht an Kessen II herangehen.

- packende Story
- strategisch anspruchsvoll
- komplett in Deutsch
- herrliche FMVs
- komplizierter Einstieg
- spezielle Thematik
- kleine Grafikschwächen

Spieler	1
Hersteller	THQ
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	04/02

BDFL MANAGER 2002



Wollt ihr einmal auf dem Sessel von Rudi Assauer, Rainer Calmund oder Uli Hoeneß Platz nehmen? Codemasters bietet euch mit BDFL Manager 2002 eine stressfreie Fußballmanager-Simulation für PlayStation2.

- großer Umfang
- Kommentare von Paul Breitner
- fehlende betriebswirtschaftliche Komponente

Spieler	1-2
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. € 60,-
Ausgabe	06/02

METROPOLISMANIA



Metropolismania erinnert an die Sim-City-Serie. Ihr baut eine Stadt auf und sorgt dafür, dass es euren Bürgern gut geht. Aufgrund fehlender deutscher Bildschirmtexte dürften sich jüngere Bürgermeister recht schwer tun.

- abwechslungsreiches Gameplay
- niedriger Anschaffungspreis
- keine deutsche Lokalisierung
- schlichte Optik

Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	12/02

METAL SLUG X



Im Zeitalter von 3D-Polygonen und Raumklang tanzt Metal Slug X aus der Reihe. Das zweidimensionale Vergnügen, gewürzt mit einer Prise schwarzen Humors, dürfte allenfalls den Geschmack einiger Old-School-Ballermannen treffen.

- klassisches Gameplay
- erster PAL-Auftritt der Serie
- pixelige Grafik
- nur für Nostalgiker

Spieler	1-2
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	09/02

PANZER FRONT BIS.



Wäre der Story-Modus aufgrund seiner prekären Thematik nicht dem Rotstift zum Opfer gefallen, wäre das Spiel ein würdiger Nachfolger – bilden dieser Modus und die damit verbundenen Neuerungen doch das Kernstück des Sequels.

- erstklassige Steuerung
- großer Umfang
- Construction-Option
- Story-Mode fehlt
- keine deutschen Bildschirmtexte

Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	04/02

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN



Entwickler Argonaut hat eine perfekte Adaption des gleichnamigen Kinostreifens auf die Beine gestellt. Etwas mehr Umfang und vor allem Spieltiefe hätten dem Action-Adventure jedoch nicht geschadet.

- einfache Steuerung
- grafisch nahe am Vorbild
- gute Lokalisierung
- geringer Umfang
- starke Texturverzerrung
- teilweise zu schwer

Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	01/02

TINY TOON ADVENTURES: PLUCKYS PHANTASTISCHES ABENTEUER



Das Gameplay orientiert sich augenscheinlich an der anvisierten Zielgruppe, den jüngeren Psone-Zockern. Die Aufgaben sind simpel und mit ein bisschen Hirnschmalz ohne Probleme zu lösen.

- typischer Look der TV-Serie
- kindgerechtes Gameplay
- für ältere Fans ungeeignet
- wenig Anspruch

Spieler	1
Hersteller	Virgin Interactive
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	02/02

GUNDAM: BATTLE ASSAULT 2



Grafisch ist der Titel für Psone-Verhältnisse nicht einmal so schlecht, doch instabile Framerate und geringer Umfang machen Gundam: Battle Assault 2 zu einem sehr frustrierenden Spielerlebnis.

- ansprechende Optik
- geringer Umfang
- instabile Framerate
- PAL-Balken

Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	12/02

CREATURES



Als Züchter macht man sich daran, das Volk der Norns auf Vordermann zu bringen. Leider läuft der virtuelle Feldversuch zu träge ab, um wirklich zu langen Studien motivieren zu können. Dann doch lieber YPS-Urzeitkrebs aufziehen.

- aufwendige KI
- interessante Spielidee
- sparsame Grafik
- wenig Langzeitmotivation

Spieler	1
Hersteller	Bigben Interactive
Preis	ca. € 30,-
Ausgabe	10/02

PSone

XBLADEZ: IN-LINE SKATER



Wer Inline-Skating mag, sollte sein Geld nicht in dieses Spiel, sondern lieber in neue Kugellager oder in einen Satz Steckschlüssel investieren. Wer sich gerne grün und blau ärgert, kann die 15 € hingegen durchaus in Xbladez: In-Line Skater investieren.

- + • netter Soundtrack
- • trüges Handling • wenig Abwechslung • schreckliche Grafik

Spieler 1
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. € 15,-
Ausgabe 04/02

PSone

DER SCHATZPLANET



PSone-Besitzer erwartet mit Der Schatzplanet ein abwechslungsreicher Mix aus Action- und Jump'n-Run-Einlagen. Sony richtet sich dabei bewusst an eine jüngere Zielgruppe. Netter Zeitvertreib für die kalten Wintertage.

- + • abwechslungsreicher Genre-Mix • kindgerechter Schwierigkeitsgrad
- • Grafik nicht State of the Art • nicht besonders fordernd

Spieler 1
Hersteller SCEE
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 11/02

PSone

LILLO & STITCH: ZOFF AUF HAWAII



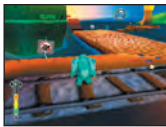
Der Titel peilt klipp und klar das jüngere Klientel an und dieses wird er auch auf jeden Fall begeistern – vielleicht sogar den einen oder anderen Erwachsenen Lilo&Stitch-Fan.

- + • kindgerechte Aufmachung • einfaches Handling • atmosphärische Soundkulisse
- • wenig Anspruch • instabile Framrate • geringer Umfang

Spieler 1
Hersteller SCEE
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 08/02

PSone

MONSTER AG



Bei Monster AG für PSone handelt es sich um eine abgespeckte Version des PS2 Jump'n Runs. Die grafische Präsentation ist dementsprechend einfacher ausgefallen. Außerdem muss man auf einige der Filmausschnitte verzichten.

- + • einfache Steuerung • besonders für jüngere Spieler geeignet
- • technisch nur Mittelmaß • wenig Umfang und Abwechslung

Spieler 1
Hersteller SCEE
Preis ca. € 20,-
Ausgabe 02/02

PSone

PARTY MIT WINNIE PUUH



Party mit Winnie Puuh sieht ordentlich aus und wurde technisch einwandfrei in Szene gesetzt. Die kleinen Multiplayer-Spiele sind kurzweilig und machen eine Weile lang richtig Spaß. Ein Spiel für die ganze Familie.

- + • abwechslungsreich • technisch ordentlich • großer Mehrspieler-Spaßfaktor
- • geringer Umfang • öde Soundkulisse

Spieler 1-4
Hersteller SCEE
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 02/02

PSone

FORMEL EINS ARCADE



Schwierigkeitsgrad und Umfang geben berechtigten Anlass zur Kritik. Arcade-Spieler indes werden auf jeden Fall für eine kurze Zeit Spaß haben an den rasend schnellen Formel-1-Rennen.

- + • unkompliziertes Gameplay • schnelle Rennaction
- • geringer Umfang • Schwierigkeitsgrad zu einfach • schwache Präsentation

Spieler 1-2
Hersteller SCEE
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 08/02

PSone

RAYMAN: RUSH



Ein außergewöhnliches Rennspiel, das vielmehr an eine Art Hochgeschwindigkeits-Jump'n-Run erinnert. Selbst für PS2-verwöhnte Augen ist die Grafik sehr schön anzusehen. Freunde außergewöhnlicher Spielideen werden an Rayman Gefallen finden.

- + • außergewöhnliche Spielidee • bezaubernde Grafik
- • mitunter Slowdowns • es fehlen die Deathmatch-Duelle der PS2-Version

Spieler 1-2
Hersteller Ubi Soft
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 04/02

PSone

WRC ARCADE



WRC Arcade ist ein simpel gestricktes Rennspiel, das, wie der Name schon sagt, ein sehr einfaches und actionbetontes Spielgeschehen bietet. Der große Umfang und das einfache Handling kommt Genrefans entgegen.

- + • vier Spielmodi • 14 Strecken • einfaches Gameplay
- • kein realistisches Rallye-Rennspiel

Spieler 1-2
Hersteller SCEE
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 11/02

PSone

FINAL FANTASY VI



Gemessen am heutigen Stand der Technik ist die Grafik gewiss nicht mehr zeitgemäß, doch nicht ohne Grund zählt Final Fantasy VI zu besten Titeln der bekannten RPG-Reihe. Pixeloptik hin oder her, bei dem Preis müssen Fans zugreifen!

- + • abwechslungsreiches Gameplay • exzellenter Soundtrack • niedriger Preis
- • keine deutschen Untertitel • altbackener Grafikstil

Spieler 1
Hersteller SCEE
Preis ca. € 15,-
Ausgabe 03/02

PSone

FIFA FOOTBALL 2003



An sich wäre FIFA 2003 nicht schlecht. Die KI ist ausgewogen und durch das simulationsbetonte Gameplay kommt man vom stupiden Actiongebolze weg. Leider ist der Titel aufgrund der miserablen Framerate schlichtweg unspielbar.

- + • gute KI • simulationsbetontes Gameplay • FIFA-Lizenz
- • durch die miserable Bildwiederholungsrate quasi unspielbar

Spieler 1-8
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 40,-
Ausgabe 12/02

PSone

KLONOA BEACH VOLLEYBALL



Klonoa Beach Volleyball ist auf eine jüngere Zielgruppe ausgerichtet, dies zeigt nicht zuletzt der spezielle Kinder-Modus. Das einfache Handling gewährt auch PSone-Youngsters einen leichten Zugang zum Spiel.

- + • kindgerechte Steuerung • anschauliche und quetschbunte Grafik
- • für ältere Zocker-Semester wenig anspruchsvoll

Spieler 1-4
Hersteller SCEE
Preis ca. € 20,-
Ausgabe 09/02

PSone

NBA LIVE 2003



NBA Live 2003 für PSone muss in keiner Weise den Vergleich mit dem PS2-Pendant scheuen. Grafisch macht das Spiel freilich nicht so viel her, aber beim Gameplay ist es dem großen Bruder durchaus ebenbürtig.

- + • sehr viele Spielmodi • intuitive Steuerung • ansprechende Grafik
- • keine Freestyle-Kontrolle • zu wenig Neuerungen

Spieler 1-8
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. € 40,-
Ausgabe 12/02

FUN-SPORT

JUMP'N RUN

JUMP'N RUN

PARTY-GAME

RENNSPIELE

RENNSPIELE

ROLLENSPIELE

SPORTSPIEL

SPORTSPIELE

PSone

FIREBUGS

Bei Firebugs handelt es sich quasi um den inoffiziell dritten Teil der Rollage-Serie. Sowohl in Sachen Abwechslung, technische Präsentation als auch in Sound-Belangen lässt es Firebugs so richtig krachen.



- + • 25 Strecken • abwechslungsreiches Streckendesign • super Soundkulisse
- • teilweise unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Spieler 1-2
Hersteller SCEE
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 11/02
Rating ★★★★★

PSone

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

Grafik-Fetischisten werden hier die Hände über dem Kopf zusammenschlagen! Vielmehr ist der Titel jenen ans Herz zu legen, die noch nicht in den Genuss von Final Fantasy VI und V gekommen sind. Nostalgiker können zugreifen.



- + • lang anhaltender Spielspaß • guter Soundtrack • niedriger Preis
- • keine deutschen Untertitel • altbackene Grafik

Spieler 1
Hersteller SCEE
Preis ca. € 30,-
Ausgabe 06/02
Rating ★★★★★

PSone

PRO EVOLUTION SOCCER

Hier gibt es virtuellen Fußball der Extraklasse. Neueinsteiger werden sich anfangs am hohen Schwierigkeitsgrad die Zähne ausbeißen. Ohne Disziplin, Kampfgeist und Torinstinkt kommt man bei Pro Evolution Soccer auf keinen grünen Zweig.



- + • ausgeklügelte Sportsimulation • hoher Suchtfaktor • keine FIFA-Lizenz
- • PAL-Balken • hoher Schwierigkeitsgrad

Spieler 1-8
Hersteller Konami
Preis ca. € 15,-
Ausgabe 03/02
Rating ★★★★★



GTA VICE CITY



FAQs

Fragen, Fragen, nix als Fragen! Hier noch mehr Hintergrundtipps rund um GTA Vice City.

Die 100-Prozent-Frage: Wie schafft man 100% bei GTA Vice City?

Absolviert alle Hauptmissionen, die das Spiel fordert. Viele Kniffe und Tipps zu diesen gabs in der vergangenen Ausgabe. Auch in diesem Heft finden sich wieder einige.

Absolviert alle Extra-Missionen.

Absolviert alle Nebenjobs.

Schafft alle Monster-Stunts.

Kauft alle Immobilien.

Überfall! Raubt alle Läden aus!

... und findet alle 100 versteckten Päckchen in der Stadt.

Warum kann ich nicht alle Waffen auf einmal besitzen?

Ganz einfach: Der Überblick würde verloren gehen! ...und mal ehrlich, wer rennt schon mit mehr als neun Waffen herum? Außer dem Durchschnittsbürger in Frankfurt am Main? Deswegen wurde die Waffenauswahl in zehn Waffengruppen aufgeteilt. Jede Waffengruppe kann immer nur mit einem Gegenstand gefüllt sein. Findet ihr beispielsweise eine Waffe, deren Gruppe schon besetzt ist, könnt ihr diese austauschen. Allerdings verliert ihr dann die vorherige Waffe.

Welche Waffengruppen gibts? Waffengruppe 01 - Faust

Faust
Schlagring

Waffengruppe 02 - Nahkampf

Hammer
Golfschläger
Schlagstock
Schraubenzieher
Baseball-Schläger
Messer
Kettensäge

Machete
Katana
Beil

Waffengruppe 03 - Schleuderwaffen

Molotow
Tränengas
Granaten mit Funkzünder
Granaten mit Zeitverzögerung

Waffengruppe 04 - Faustfeuerwaffen

Colt 45 M1911A1
Colt Python

Waffengruppe 05 - Schrotgewehre

Schrotflinte
Abgesägte Schrotflinte
SPAZ Schrotgewehr

Waffengruppe 06 - Maschinenpistolen

Ingram MAC 10
UZI
MP5
TEC-9

Waffengruppe 07 - Sturmgewehre

M4 (M16-A2?)
Ruger

Waffengruppe 08 - schwere Sturmwaffen

M60
Mini-Gun
Flammenwerfer
Raketenwerfer

Waffengruppe 09 - Sniper- Gewehre

PSG-1
Präzisionsgewehr

Waffengruppe 10 - Kamera

Diese „Waffengruppe“ wird nur in der

Mission „Ein Mann namens Martha“ verfügbar und ist mit einer Kamera belegt. Außerhalb dieser Mission gibt es die Gruppe nicht.

Wie klappt ein „Drive-by-Shooting“?

Sicher ist jedem Verbrecher bekannt, dass man aus Fahrzeugen heraus mit der MP auf Ziele feuern kann. Leider nur aus den Seitenfenstern heraus. Sitzt ihr mit eurem Allerwertesten jedoch auf einem Zweirad, kann sogar in Fahrtrichtung geschossen werden. Ihr mutiert mit ein wenig Übung zur wahren Jagdmaschine.

Immobilien-Besitz - Wie funktioniert das mit dem Gebäudekauf?

In Vice City stehen verschiedene Immobilien zum Kauf zur Verfügung. Diese könnt ihr nach bestimmten Schlüsselsituationen erwerben. Eure Unternehmen werfen richtig Kohle ab, sobald sie euch gehören. Alles was ihr tun müsst, ist täglich zum Abkassieren vorbeizuschlittern. Wichtig: Um das Spiel mit 100% zu meistern, sind die Immobilien und die dazugehörigen Missionen Pflicht!

Immobilien mit Zusatznutzen

Die folgenden Gebäude können gekauft werden. Sie erwirtschaften Geld für euch und bringen so manchen Zusatznutzen und weitere Missionen ein.

☐ Gebäude: Bootswerft

Kostenpunkt: 10.000 Dollar
Verfügbar: Nach der Mission „Checkpoint Charlie“
Erwirtschaftet: ca. 2.000 Dollar täglich
Zusatznutzen: Einnahmen, Bootsverleih umsonst

☐ Gebäude:

Cherry Popper Eisfabrik

Kostenpunkt: 20.000 Dollar
Verfügbar: Im Spielverlauf
Erwirtschaftet: Bis zu 3.000 Dollar täglich

Zusatznutzen: Einnahmen, Eisverkauf. Achtung: Erst muss die Fabrik gekauft sein, bevor ihr mit dem Verkaufswagen Eis verticken könnt!

☐ **Gebäude: Taxi-Unternehmen**

Kostenpunkt: 40.000 Dollar
Verfügbar: Spielt mindestens drei der Taximissionen erfolgreich durch.

Erwirtschaftet: Bis zu 5.000 Dollar täglich
Zusatznutzen: Einnahmen, Zebra-Taxi

☐ **Gebäude: Garagen - Autohaus**

Kostenpunkt: 50.000 Dollar
Verfügbar: Little Havana
Erwirtschaftet: Vier Garagen können angemietet werden. Jede erwirtschaftet bis zu 1.500 Dollar, somit sind maximal 6.000 Dollar möglich

Zusatznutzen: Einnahmen, pro Garage kann ein Auto gespeichert werden. Kostenlose Lackiererei (Pay'n'Spray) sowie Autorennen sind verfügbar.

☐ **Gebäude: Druckerei**

Kostenpunkt: 70.000 Dollar
Verfügbar: -
Erwirtschaftet: Erfüllt die zugehörigen Missionen und es werden täglich bis zu 8.000 Dollar verfügbar
Zusatznutzen: Einnahmen

☐ **Gebäude: Filmstudio**

Kostenpunkt: 60.000 Dollar
Verfügbar: -
Erwirtschaftet: Erfüllt die dazugehörigen Missionen und es werden täglich bis zu 7.000 Dollar verfügbar
Zusatznutzen: Einnahmen

☐ **Gebäude: Malibu Club**

Kostenpunkt: 100.000 Dollar
Verfügbar: -
Erwirtschaftet: Erfüllt die dazugehörigen Missionen und es werden täglich bis zu 10.000 Dollar verfügbar
Zusatznutzen: Einnahmen

☐ **Gebäude: Pole Position Club**

Kostenpunkt: 30.000 Dollar
Verfügbar: -
Erwirtschaftet: Spendiert der Tänzerin mindestens 600 Dollar, danach können bis zu 4.000 Dollar täglich für euch abfallen
Zusatznutzen: Einnahmen

Immobilien ohne Zusatznutzen

Die folgenden Gebäude könnt ihr kaufen und als Speicherpunkt nutzen.

☐ **Gebäude: Elswanko Casa**

Kostenpunkt: 8.000 Dollar
Besonderheit: Speicherpunkt, Garage

☐ **Gebäude: Links View Apartment**

Kostenpunkt: 6.000 Dollar
Besonderheit: Speicherpunkt, Garage

☐ **Gebäude: Ocean Heights**

Kostenpunkt: 7.000 Dollar
Besonderheit: Speicherpunkt, Garage

☐ **Gebäude: Hyman Condo**

Kostenpunkt: 14.000 Dollar
Besonderheit: Speicherpunkt, drei Garagen, Helipad

☐ **Gebäude: 1102 Washington Street**

Kostenpunkt: 3.000 Dollar
Besonderheit: Speicherpunkt

☐ **Gebäude: 3321 Vice Point**

Kostenpunkt: 2.500 Dollar
Besonderheit: Speicherpunkt

☐ **Gebäude: Skumole Shack**

Kostenpunkt: 1.000 Dollar
Besonderheit: Speicherpunkt, Garage

Ba-Ba-Banküberfall! Welche Läden muss man ausnehmen?

Hände hoch! Geld raus! In Vice City findet ihr keine Bank, auf der sich ein Girokonto befindet. Deswegen werden eben Ladenbesitzer ausgenommen. Um einen Laden auszurauben marschiert ihr einfach rein und zielt mit einer Feuerwaffe auf den Kassierer. Wartet, bis jetzt symbolisch Geldbündel (maximal drei) erscheinen. Erst nachdem ihr kassiert habt, darf der Kassierer zum Schweigen gebracht werden. Nehmt danach die Beine in die Hand, denn bestimmt ist schon die Polizei auf dem Weg. Tipp: Bevor ihr in einen Laden geht, solltet ihr ein Fluchtauto davor abstellen. Auch empfiehlt es sich manchmal, zuerst die Lage zu sondieren und abzuwarten, bis Streifenpolizisten außer Sichtweite sind.

Überfallen und abhaken

Läden - Vice Point

- ☐ Corner Store (beim Shady Points Hospital)
- ☐ Jewelry Store (Nähe Brücke Leaf Links Golf Club)
- ☐ Dispensary (Nähe Corner Store)

Läden - Einkaufszentrum

- ☐ Gash (Einkaufszentrum)
- ☐ Music Store (Einkaufszentrum)
- ☐ Jewelry Store (Einkaufszentrum)

- ☐ Hardware Store (Einkaufszentrum)

Laden - Washington Beach

- ☐ Hardware - Bunch of Tools (Nähe Polizeirevier)

Läden - Downtown

- ☐ Pharmacy (Nähe Love Fists/Rock City)
- ☐ Jewelry (Nähe Love Fists/Rock City)

Laden - Little Haiti

- ☐ Ryton Aide Pharmacy (beim Pay'n'Spray/-Little Haiti)

Läden - Little Havana

- ☐ Deli (Nähe Ryton Aide)
- ☐ Luandromat (Nähe Druckerei)
- ☐ Hardware (Sunshine Autos)
- ☐ Donuts Shop (Nähe Cherry Poppers)



TONY HAWK'S

Mit dem play-Skate-Through bleibt kein Geldschein und kein Gap unentdeckt.

Heiko Strobel

Ohne Moos nix los! Bei „Tony Hawk's Pro Skater 4“ feiert die beliebte Gap-Liste endlich ihre Rückkehr in die erfolgreiche Skateboard-Serie. **Die Zahlen in den ROTEN KREISEN zeigen euch absolut jedes Gap an**, das es abzuschred- den gilt. Habt ihr sämtliche Gaps in allen Runden abgeskatet, erhaltet ihr dafür ein paar Dollars zum Shopping. Kohle erhaltet ihr zudem für das Bewältigen von Aufgaben oder fürs Einsammeln der Geldscheine. **Die DOLLAR-SYMBOLS zeigen euch jene Stellen an, an denen ihr die begehrten Banknoten finden könnt.** Einige Areale bieten oben- drein noch kleine Mini-Games an, durch die ihr abermals an Extra-Penunze gelangt. **Diese Geschicklichkeits-Spiel- chen sind mit einem GRÜNEN KREUZ auf der Karte markiert.**

Euren ersten Tausender solltet ihr sofort in Cheat Nr. 6 investieren. Dieser ermöglicht das Fahren in Zeitlupe. Somit habt ihr viel mehr Zeit zum Ausbalancieren und zum sicheren Landen der diversen Tricks. Einzig die Reverts mit an- schließendem Manual bedürfen einiger Übung wenn sie in der Slow-Motion-Funktion ablaufen. Ansonsten muss man sich anfangs nichts weiter kaufen, die übrigen zehn Cheats helfen nicht wirklich weiter und dienen eher der Belustigung (Unsichtbarkeit, Disco-Effekt, Big-Head-Mode etc.). Wenn ihr 30.000 Dollars zusammengespart habt, inve- stiert ihr die Kröten in die beiden Levels Carnival und Chicago. Erfüllt erst einmal alle Aufgaben, bevor ihr euch an das Einsammeln und Auffinden der Spots bzw. Geldscheine macht.

COLLEGE

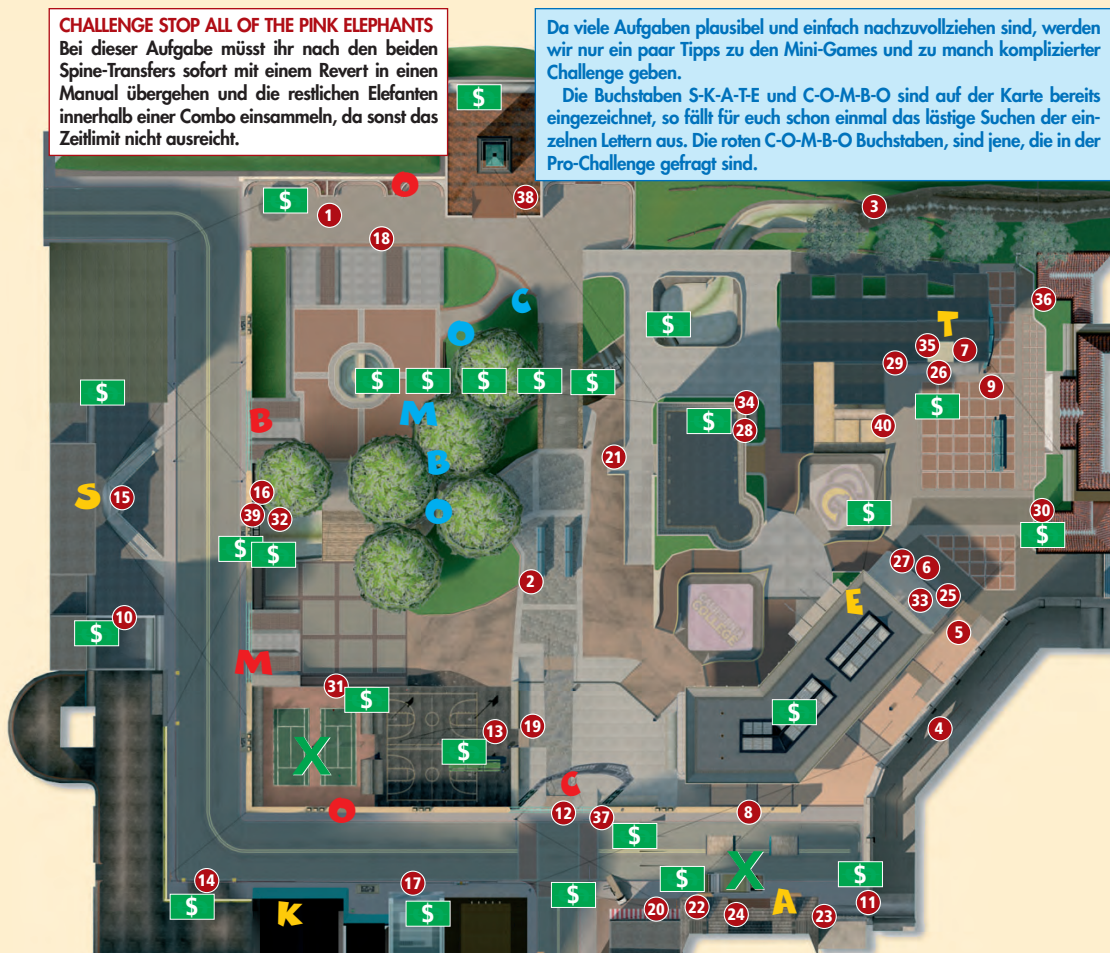
Gleich zu Beginn anwählbar, 21 CHALLENGES, Pro-Specific-Challenge Tony Hawk und Jamie Thomas, zwei Mini-Games.

CHALLENGE STOP ALL OF THE PINK ELEPHANTS

Bei dieser Aufgabe müsst ihr nach den beiden Spine-Transfers sofort mit einem Revert in einen Manual übergehen und die restlichen Elefanten innerhalb einer Combo einsammeln, da sonst das Zeitlimit nicht ausreicht.

Da viele Aufgaben plausibel und einfach nachzuvollziehen sind, werden wir nur ein paar Tipps zu den Mini-Games und zu manch komplizierter Challenge geben.

Die Buchstaben S-K-A-T-E und C-O-M-B-O sind auf der Karte bereits eingezeichnet, so fällt für euch schon einmal das lästige Suchen der einzelnen Lettern aus. Die roten C-O-M-B-O Buchstaben, sind jene, die in der Pro-Challenge gefragt sind.



MINI-GAME TENNIS

Fahrt einfach zum Tennisplatz und sprecht Bjork mit der Kreis-Taste an. Für einen Sieg winken 500 Dollar. Mehr Kohle ist hier nicht zu holen.

MINI-GAME MÜLLABFUHR

Fahrt vom Startpunkt aus nach rechts und macht einen Spine-Transfer in den Müllwagen. Es ist Garbage-Day. Be- gebt euch wieder auf die Straße und sammelt innerhalb des Zeitlimits so

viele Scheine ein wie ihr schafft. Aller- dings ist auch hier ab 500 Dollar Schluss mit lustig.

Solltet ihr es nicht beim ersten Mal schaffen, wiederholt diese Prozedur einfach.

Gap-Liste College:

1. Plaza Jump!	10 Punkte
2. Kiosk Hop!	25 Punkte
3. Log Hop!	25 Punkte
4. Rail Cross!	25 Punkte
5. Rail Hop!	25 Punkte
6. Bachelors in Engineering Grind	50 Punkte
7. Bachelors in Fine Arts Grind	50 Punkte
8. Banner Gap!	50 Punkte
9. Bench to Bench!	50 Punkte
10. Class Transfer!	50 Punkte
11. Coliseum Transfer!	50 Punkte
12. Gateway Gap!	50 Punkte
13. Grind Hop to the Fence	50 Punkte
14. High Road Hop!	50 Punkte
15. Higher Learning!	50 Punkte
16. Into the River!	50 Punkte
17. Nice Equipment!	50 Punkte
18. Off the Lil Kicker!	50 Punkte
19. Over the Stairs!	50 Punkte
20. Schnitzel's for All!	50 Punkte
21. Skippin' Over!	50 Punkte
22. Through the Frat Window Grinding!	50 Punkte
23. Through the Frat Window Manualing!	50 Punkte
24. Through the Frat Window Ollieing!	50 Punkte
25. Bachelors in Engineering Lip	100 Punkte
26. Bachelors in Fine Arts Lip	100 Punkte
27. Masters in Engineering Grind	100 Punkte
28. Masters in English Grind	100 Punkte
29. Masters in Fine Arts Grind	100 Punkte
30. Masters in Philosophy Grind	100 Punkte
31. On the Fence!	100 Punkte
32. Out of the River!	100 Punkte
33. Masters in Engineering Lip	100 Punkte
34. Masters in English Lip	150 Punkte
35. Masters in Fine Arts Lip	150 Punkte
36. Masters in Philosophy Lip	150 Punkte
37. Traffic Light Grind	150 Punkte
38. Clock Tower Grind!	200 Punkte
39. Over the River!	200 Punkte
40. Tony's Pro Chall. Gap	500 Punkte

PRO SKATER 4

SAN FRANCISCO

San Francisco wird mit acht Pro-Points freigeschaltet, 21 CHALLENGES, Pro-Specific-Challenge von Kareem Campell, Chad Muska und Andrew Reynolds, keine Mini-Games.

Gap-Liste San Francisco

1. Down the Stairs 25 Punkte
2. EMB Ledge Hop 25 Punkte
3. Wire Hop 25 Punkte
4. 3rd n Army Hop n Grind 50 Punkte
5. 3rd n Army Lip 50 Punkte
6. Bench Grind 50 Punkte
7. Bowl Transfer 50 Punkte
8. Cleared the Stair Set 50 Punkte
9. Down the Spiral 50 Punkte
10. Fountain Ramp to Ramp 50 Punkte
11. Gap the Bus 50 Punkte
12. Gone High 50 Punkte
13. Hubba Ledge 50 Punkte
14. Ledge Hop 50 Punkte
15. Manualin 50 Punkte
16. Mechanic Pop 50 Punkte
17. Overhead Grind Hop 50 Punkte
18. Ramp to Ramp 50 Punkte

19. Rampin Up 50 Punkte
20. TC's Roof Gap Too 50 Punkte
21. Up the Stairs 50 Punkte
22. Up to the Wires 50 Punkte
23. 3rd Army Grind 100 Punkte
24. Almost 100 Punkte
25. Cleared the Gap 100 Punkte
26. Halfway There! 100 Punkte
27. Heading Back 100 Punkte
28. Hubba Spine! 100 Punkte
29. Hubba Transfer! 100 Punkte
30. Made It! 100 Punkte
31. On the Way 100 Punkte
32. Pad Manual East 100 Punkte
33. Pad Manual West 100 Punkte
34. Wire Breakin!!! 200 Punkte
35. Manual Pleasure 250 Punkte
36. Pier Perch 250 Punkte
37. Andrew's Pro Challenge Pier 300 Punkte
38. Andrew's Pro Challenge Walkway 600 Punkte
39. Andrew's Pro Challenge Bowl 1000 Punkte
40. Andrew's Pro Challenge Fountain 1000 Punkte
41. Andrew's Pro Challenge Street 1000 Punkte

Jede Runde (bis auf Carnival und Chicago) bietet 16 normale Herausforderungen und fünf Pro-Challenges. Mit jeder erfüllten Aufgabe erhaltet ihr einen Punkt, um weitere Areal freizuschalten. Ab 90 Punkten könnt ihr dann zusätzlich noch auf die Pro-Specific-Challenges zurückgreifen. Hier müsst ihr die einzelnen Pro-Skater durchwechseln und in deren speziellen Arealen eine weitere Aufgabe bewältigen. Danach gibt es auch das Video zum jeweiligen Sportler zu bestaunen.

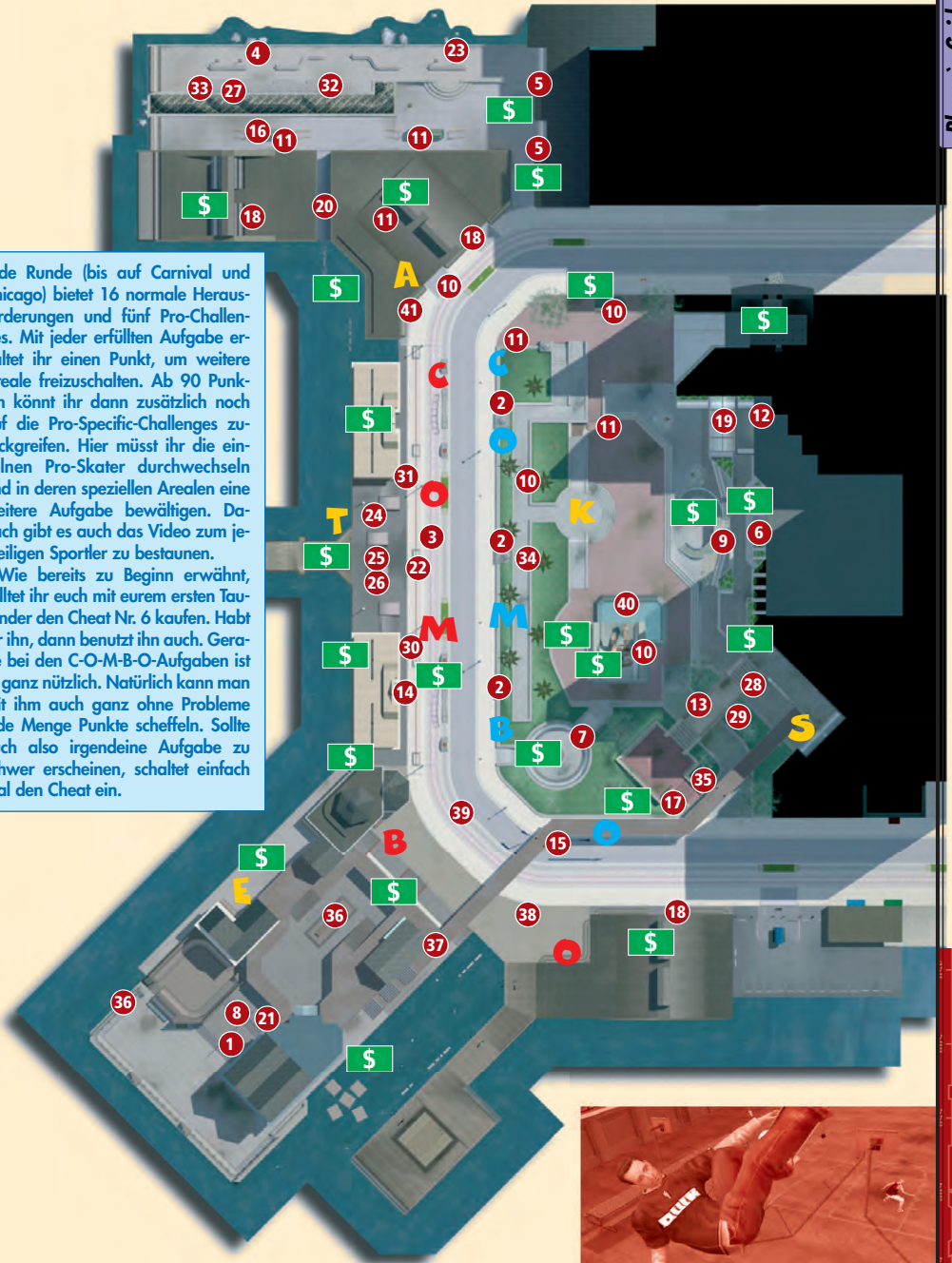
Wie bereits zu Beginn erwähnt, solltet ihr euch mit eurem ersten Tausender den Cheat Nr. 6 kaufen. Habt ihr ihn, dann benutzt ihn auch. Gerade bei den C-O-M-B-O-Aufgaben ist er ganz nützlich. Natürlich kann man mit ihm auch ganz ohne Probleme jede Menge Punkte scheffeln. Sollte euch also irgendeine Aufgabe zu schwer erscheinen, schaltet einfach mal den Cheat ein.

FEED THE 4 ANGRY SEA LIONS

Diese Aufgabe findet ihr an den Docks von San Francisco. Bevor ihr die Seelöwen jedoch füttern könnt, müsst ihr auf der Bank, die hinter den Anglern steht, einen kurzen Grind ausführen. Wenn sich die Fischer daraufhin umdrehen, grindet ihr schnell am Geländer, auf dem die Angler liegen. Jetzt müsst die gefangenen Fische ins Wasser fliegen und der erste Seelöwe hat sein Mahl.

ANDREW'S PRO-SPECIFIC-CHALLENGE

Die ersten beiden Gaps sind noch relativ einfach. Beim zweiten müsst ihr nur darauf achten, genau in der Ecke Schwung zu holen, um exakt auf den Kicker zu kommen. Beim dritten Gap sollte eure Special-Leiste voll sein, dann seid ihr schneller. Am Kicker müsst ihr dann leicht nach links abspringen, um nicht in die Figur zu hüpfen. Der vierte Gap ist der Schwerste. Volle Special-Leiste ist hier Pflicht! Dann nehmt für zusätzlichen Schwung noch das kleine Rail vor dem Absprung mit und macht auf jeden Fall einen Boneless. Mit einem normalen Ollie werdet ihr den Pool nicht erreichen. Der letzte Gap ist ziemlich einfach, falls man seine Special-Leiste gefüllt hat.



ALCATRAZ

Alcatraz: wird mit 16 Pro-Points freigeschaltet, 21 CHALLENGES, Pro-Specific-Challenge von Rune Glifberg, Elissa Steamer und Bam Magera, ein Mini-Game.

MINI-GAME BASEBALL

Dieses Spielchen bringt ebenfalls 500 Dollars ein. Mit jedem Homerun landen 25 Dollars auf eurem Konto.

RUNE'S PRO SPECIFIC CHALLENGE

Beim vierten Trick müsst ihr auf der Seite, auf der die Planke ist, mit einem Boneless abspringen. Ansonsten wird es nichts mit dem Eggplant auf dem Dach. Der Transfer in den Watertower sollte auch mit einem Boneless ausgeführt werden, da ihr euch auf diese Weise viel leichter tun werdet. Der letzte Trick ist abermals ohne Boneless nicht zu schaffen. Die Special-Leiste sollte außerdem voll sein. Holt genügend Schwung von der anderen Seite und führt den One Foot Blunt auf dem Board des Skaters auf dem Watertower aus.

ELISSA'S PRO SPECIFIC CHALLENGE

Macht sofort eure Special-Leiste voll und grindet das Gelände hinab. Ihr fahrt automatisch nach links zu einem kleinen Gang. Am oberen Ende springt ihr über die Mauer und müsst auf den Holzbrettern auf der anderen Seite landen. Beim nächsten Spot grindet auf jeden Fall das kleine Rail vor euch. Dieses lässt euch im richtigen Winkel zum Gap weiterfahren. Alles weitere dürfte kein Problem mehr darstellen. Beim letzten Spot sollte auch das Rail grindet werden, um abermals im richtigen Winkel zum Absprung zu fahren.

ESCAPE FROM ALCATRAZ

Gap-Liste Alcatraz

1. Lip Extension
2. Watertower Lip
3. Wired
4. Bathroom Break
5. Bleacher Hop
6. Broken Walk
7. Cellblock Transfer
8. Cellblock Roof 2 exercise
9. Yard Wall Transfer
10. Down the Hatch
11. Ferry Princess
12. Ferry Transfer
13. Foghorn
14. Gutter Punk
15. How'd You Get Up THERE!
16. Ledge-2-Ledge
17. Ledge-2-Pipe
18. Ledge-2-Rail
19. Over Dock Stairs
20. Pipe Smoker
21. Pipe-2-Ledge
22. Pipe-2-Pipe
23. Pool Change
24. Rail-2-Ledge
25. Rail-2-Rail
26. Rising from the Gutter
27. Roof-2-Rail
28. Rooftop Hero
29. Sik Sewer Ledge Manual
30. Skate Attic
31. Skylight-2-Skylight
32. Swamp Gap
33. Switchback Shuffle
34. Tunnel Clearance
35. Tunnel Manual
36. Watertower Roof Lip
37. Who Bombed the Bathroom? Spine
38. Bomb Drop Professional
39. Super-High Watertower Spine
40. Rune's Grommet Gap
41. Rune's Plank Gap
42. Sludge Bomb

Auf der Karte könnt ihr euch schon mal einen Überblick verschaffen, wo sich die 33 Schlüssel befinden. Am Startpunkt beginnt ihr mit einem Grind. Lasst euch dann (ohne Ollie) auf den Curb fallen und grindet weiter. Wechselt nach links zum anderen Curb und grindet es komplett durch. Wenn ihr es verlasst, fahrt schräg nach rechts und macht einen Transfer zu den beiden Pools nach unten. Auf diese Weise solltet ihr alle drei Schlüssel erwischen. Falls nicht, fangt die Challenge sofort noch einmal an, es bleibt keine Zeit, umzudrehen. Bei den Pools grindet ihr einmal komplett herum und sammelt dabei die vier Schlüssel ein. Die nächsten Objekte sind nicht zu übersehen. Nach dem Looping müsst ihr nur darauf achten, die linke Pipe zu grinden und nach der zweiten Kurve abzuspringen. Danach geht es gleich links am Gebäude weiter. Grindet so lange, bis ihr um die Ecke herum seid und auf das Gelände springen könnt. Wenn ihr abspringt und auf das nächste Curb zufahrt, solltet ihr die beiden Grinds mit einem Manual verbinden, da die Zeit langsam knapp werden dürfte. Es wäre auch sinnvoll, hier den Slomo-Cheat zu aktivieren, um die Balance besser halten zu können. Grindet noch ein Stückchen weiter und springt auf dem Seil zum Boot so ab, dass ihr auf dem obersten Deck landet. Dort ist der letzte Schlüssel verborgen.

SEMI FLIP THE BULLDOZER

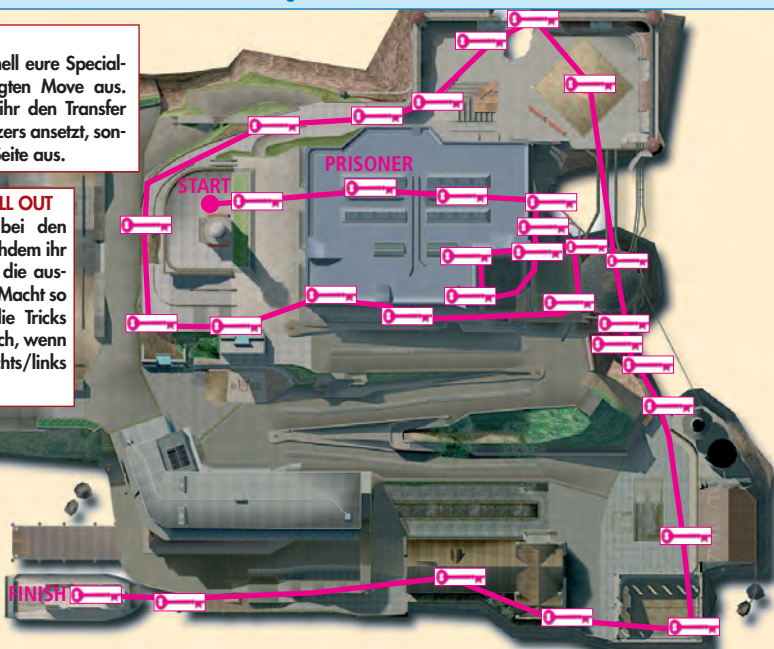
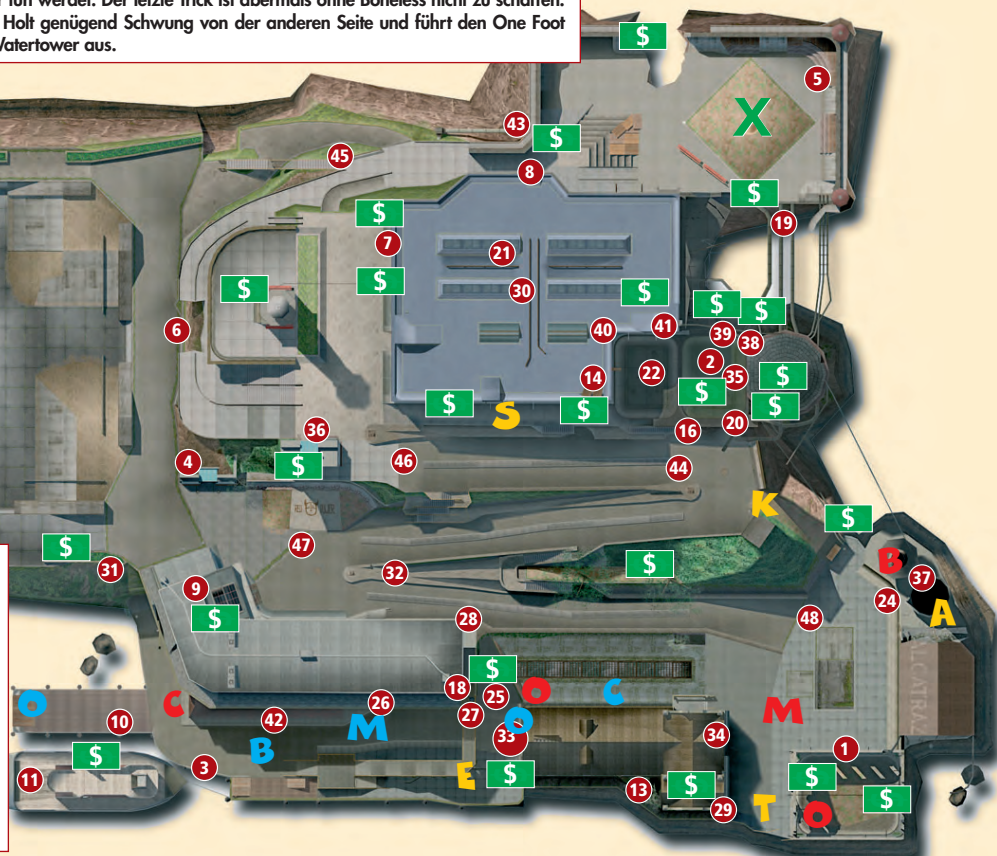
Eigentlich ganz einfach. Macht schnell eure Special-Leiste voll und führt den angezeigten Move aus. Hierbei ist nur zu beachten, dass ihr den Transfer nicht an der Quarterpipe des Bulldozers ansetzt, sondern von der gegenüberliegenden Seite aus.

NAIL THE MEGA COMBOS THEY YELL OUT

Slomo-Cheat ist hier vor allem bei den Anfängern Pflicht. Kleiner Tipp: Nachdem ihr die Aufgabe startet, seht ihr sofort die auszuführenden Moves am Bildschirm. Macht so oft „Retry Last Goal“, bis euch die Tricks zugehen. Am besten wäre es natürlich, wenn man bei den Moves nur nach rechts/links bzw. oben/unten drücken müsste.

Gap-Liste Alcatraz

42. Tin Roof Manual
43. Guards Walk 2 Step Planks
44. Switchback 1st Leg
45. Massive Crumbling Stairset
46. Elissa's Switchback 2 Sewer Pipe
47. Switchback 2nd Leg!!
48. MANUALED THE WHOLE THING!!!



KONA

Kona: wird mit 24 Pro-Points freigeschaltet, 21 CHALLENGES, Pro-Specific-Challenge von Steve Cabalero und Rodney Mullen, kein Mini-Game.

Gap-Liste Kona

1. Big Block Extension
2. Blue Line Turn 1
3. Channel - Kidney Roll-In!
4. Crusty Connections
5. Ledge 2 Ledge
6. Ledge 2 Lip
7. Ledge 2 Rail
8. Rail 2 Ledge
9. Rail 2 Rail
10. Robot Line Gaps!
11. Sidestep the Snake
12. Tombstone Extension
13. Wild Man's Bomb Drop
14. Blue Line Turn 2!
15. Channel - Double Roll-In!
16. Channel - Monster Pipe Roll-In!
17. Channel - Ramp 2 Ramp!

Gap-Liste Kona

18. Channel - Single Wedge!
19. Highwire Act
20. Lamp Extension
21. Redline 2 Kidney Coing!
22. TC's Deck Gap
23. The Crusty Transfer!
24. Way Transfer
25. Blue Line Turn 3!!
26. 10 point landing!!
27. 2 Wheelin' the Blue Line!
28. Double Wedge!
29. Snak-Head 2 Tail!
30. Channel - Triple Roll-In!
31. Channel - HUGE Bank n' Roll!!!
32. Big Hut Gap
33. Little Hut Gap
34. Air Over



OLLIE THE MAGIC BUM 5X...AGAIN

Der Obdachlose erscheint stets an einem neuen Ort, nachdem ihr einen Ollie über ihn gemacht habt. Die Zahlenreihe 1-5 auf der Karte, zeigt die richtige Reihenfolge an.

FIND THE 4 MISSING RENTAL GEAR ITEMS

Diese vier fehlenden Gegenstände sind auf der Karte mit einem **BLAUEN X** gekennzeichnet.

MISTY FLIP OVER THE BIG HUT GAP

Diese Aufgabe ist anfangs etwas schwer. Ihr solltet sie deshalb zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel machen. Am leichtesten tut ihr euch, wenn alle Stats voll ausgebaut sind.

FIND AND GET ALL 7 CHANNEL GAPS

Die sieben Channel-Gaps könnt ihr euch aus der Gap-Liste entnehmen.



⦿ Geduld ist gefragt! Die Challenge mit dem Bierkasten kann frustrierend werden.



⦿ Anfahren und während des Manuals die X-Taste gedrückt halten – das gibt mehr Speed.

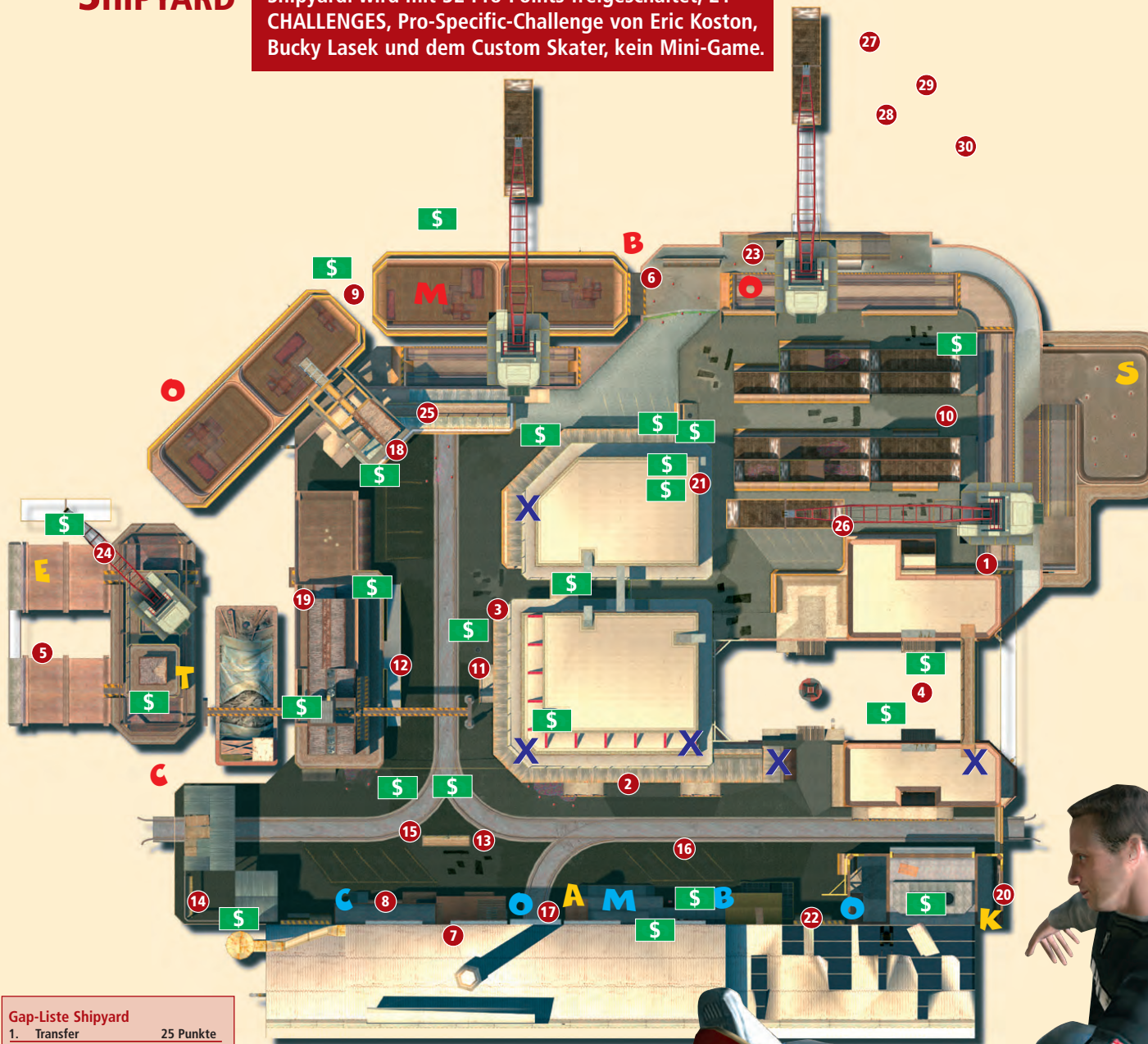


⦿ Bei der Slalom-Fahrt sollte der Slomo-Cheat aktiviert werden.



SHIPYARD

Shipyards wird mit 32 Pro-Points freigeschaltet, 21 CHALLENGES, Pro-Specific-Challenge von Eric Koston, Bucky Lasek und dem Custom Skater, kein Mini-Game.



Gap-Liste Shipyards

1. Transfer	25 Punkte
2. Awning Hop	50 Punkte
3. Building HO	50 Punkte
4. Dirty Water	50 Punkte
5. Dock Transfer	50 Punkte
6. Into the Barges	50 Punkte
7. Ledge to Ledge	50 Punkte
8. Ledge to Trail	50 Punkte
9. More Barge Fun	50 Punkte
10. ONARABANA	50 Punkte
11. Rail 2 Ledge	50 Punkte
12. Rail 2 Rail	50 Punkte
13. Rail 2 Track	50 Punkte
14. Rusty Lip	50 Punkte
15. Track 2 Rail	50 Punkte
16. Track 2 Track	50 Punkte
17. Trailer Hop	50 Punkte
18. Circle T	100 Punkte
19. Conveyor QP Transfer	100 Punkte
20. Roof Smash Transfer	100 Punkte
21. Ventilation Claustrophobia	100 Punkte
22. Warehouse Ledge Madness!	100 Punkte
23. 5 Bondes 1 Combo	200 Punkte
24. Run 1!!!	500 Punkte
25. Run 2!!!	500 Punkte
26. Run 3!!!	500 Punkte
27. Rusty Roost	500 Punkte
28. Big Hole Gap	1000 Punkte
29. Rusty Old Ramp Channel Gap	1000 Punkte
30. Rusty Roost II	1000 Punkte

MANUAL COMBO THE TRAIN

Bleibt mindestens zehn Sekunden lang stehen. Wenn der Zug fast komplett um die Kurve gebogen ist, fahrt ihr los, haltet den X-Button gedrückt und springt an der Rampe vom Zug ab. Geht sofort in einen Manual über und hüpf so noch den ganzen Zug hindurch.

GAP THE SUSPENDED CONTAINERS

Dieses Mal ist es schon um einiges schwerer, den Transfer auch wirklich zu schaffen. Pflicht ist hier abermals eine volle Special-Leiste. Bevor es dann zum Sprung kommt, halt nochmals auf der anderen Seite etwas zusätzlichen Schwung und springt dann ab. Mit viel Glück schafft ihr es sofort. Wir haben festgestellt, dass es am einfachsten ist, wenn man in der Luft keinen Trick ausführt und lediglich einen stinknormalen Ollie macht.

ERIC'S PRO SPECIFIC CHALLENGE

Hier sollte man auf jeden Fall den Slow-Motion-Cheat einschalten. Damit stellt die Aufgabe kein Problem mehr dar.

WELDER LUNCH DELIVERY

Die Schweißarbeiten werden an den mit **BLAUEN X** gekennzeichneten Stellen ausgeführt. Ihr müsst nur an ihnen vorbeiskaten.

COLLECT THE RIVETS

Hier gilt dasselbe Prinzip wie im Alcatraz-Level. Ein paar Mal die Strecke abfahren und sich dabei einen Überblick über die einzusammelnden Objekte verschaffen. Danach einfach die Strecke abfahren und alles einsammeln. Tipp: Kurz bevor die Zeit abgelaufen ist, solltet ihr in einen Manual schalten und versuchen, die restlichen Dinge innerhalb einer Combos einzusammeln. Nicht vergessen in Slow-Motion zu schalten, so könnt ihr die Combo erheblich länger halten, als es ansonsten der Fall wäre.

LONDON

London: wird mit 40 Pro-Points freigeschaltet, 21 CHALLENGES, Pro-Specific-Challenge von Geoff, Elissa Steamer und Bam Magera, ein Mini-Game.



Gap-Liste London

1. Bench Gap	25 Punkte
2. Garage Hop	25 Punkte
3. Bus Stop	50 Punkte
4. Cheese Ledge	50 Punkte
5. Eh? Canada...	50 Punkte
6. Eh? Nokia...	50 Punkte
7. Gallery Gap	50 Punkte
8. Ledge 2 Ledge	50 Punkte
9. Nelson's Lip	50 Punkte
10. Rail 2 Rail	50 Punkte
11. Shell Building Hop	50 Punkte
12. Shell Edge	50 Punkte
13. South Africa	50 Punkte
14. Yet Another Wire	50 Punkte
15. Admiralty	100 Punkte
16. Big Rail 2 Rail	100 Punkte
17. Lip Gap	100 Punkte
18. Me Scaffolding	100 Punkte
19. Off the Flags	100 Punkte
20. Onto the Flags	100 Punkte
21. Shell Transfer	100 Punkte
22. Ye Old Fountain	100 Punkte
23. 'Round the Arches	200 Punkte
24. Top 'O the Gallery	200 Punkte
25. Shell Mega Wire	250 Punkte
26. Canada Bomb	500 Punkte
27. Netting Destroyed!	500 Punkte
28. Ring Around the Column	500 Punkte
29. South Bank Lights	500 Punkte

WALLRIDE TAG 5 BUSES

Hier müsst ihr die Straßen schnell nach den Bussen abklappen und an ihnen einen Wallride ausführen. Ihr erkennt die bereits erledigten Busse daran, dass sich ein Graffiti-Bild an der Seite des Gefährts befindet.

GRAB 5 COPPER HATS

Auf der Karte zeigt die mit einem **BLAUEN X** markierte Stelle den Bereich an, wo die fünf Polizisten ihre Runden drehen.

ROWLEY'S PRO SPECIFIC CHALLENGE

Hier müsst ihr lediglich darauf achten, dass eure Special-Leiste immer schön voll ist. Denn hier müsst ihr auch einige Special-Manöver einbauen.

MINI-GAME PIMP

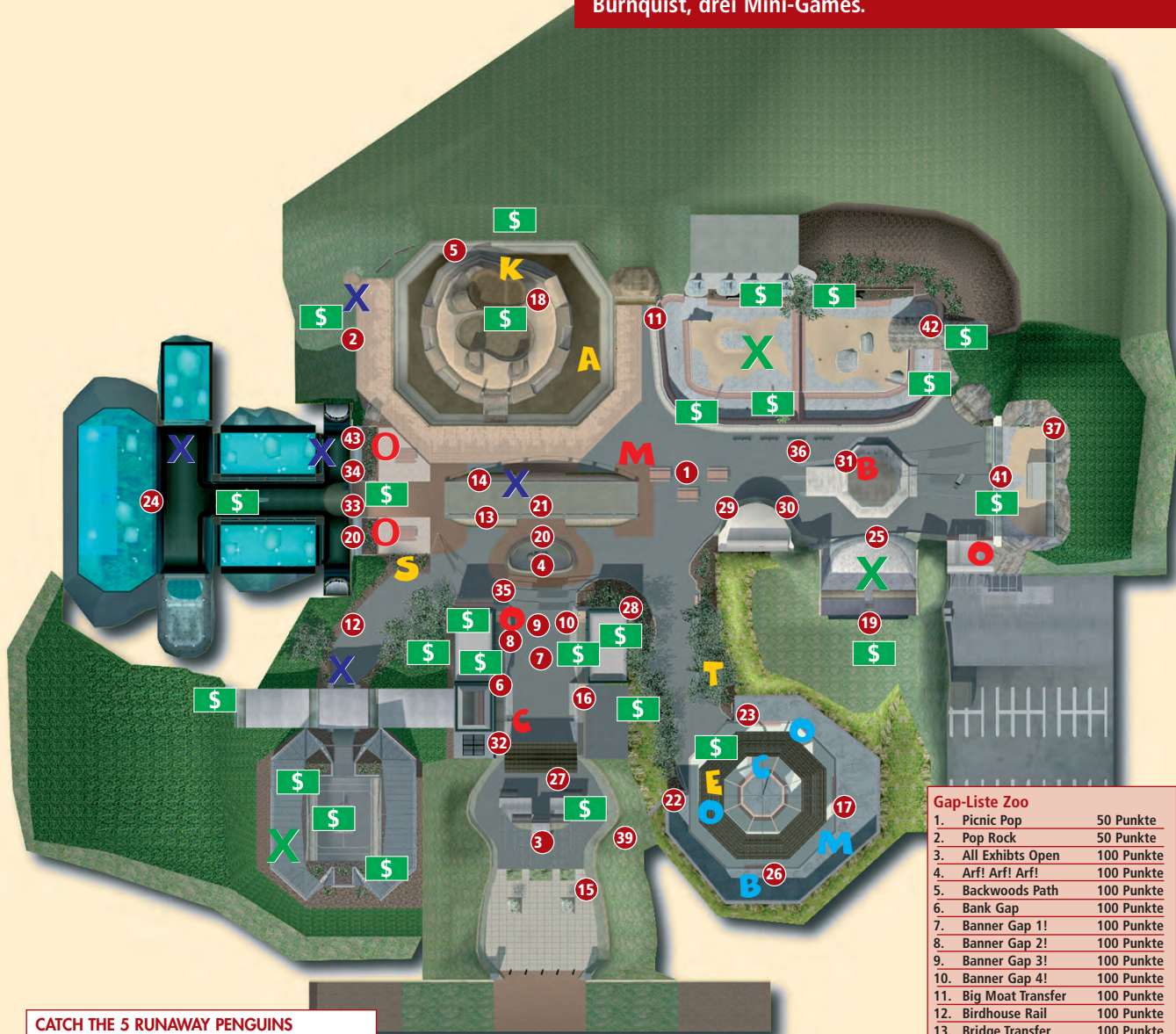
Das grüne Kreuz markiert hier wieder die Stelle des Mini-Games. Allerdings befindet sich dieses unter Brücke und nicht darauf. Hier müsst ihr richtig tippen, welche der beiden Damen der Kampf gewinnt. Insgesamt gibt es wieder 500 Dollars zu verdienen.



Bei der Pro C-O-M-B-O müsst ihr rechtzeitig nach links abspringen. Ansonsten würdet ihr geradeaus weitergrinden.

Zoo

Zoo: wird mit 48 Pro-Points freigeschaltet, 21 CHALLENGES, Pro-Specific-Challenge von Bob Burnquist, drei Mini-Games.



CATCH THE 5 RUNAWAY PENGUINS

Die Aufgabe erhaltet ihr innerhalb des Aquariums. Um dieses aber öffnen zu können, müsst ihr zuvor den Elefanten durch das Eingangstor rennen lassen. Der Dickhäuter steht mitsamt seinem Trainer vor dem Koala-Café. Nun müsst ihr vom Dach des Cafés aus auf den Elefanten springen. Wenn alles richtig gemacht wurde, rennt der Dickhäuter wie von der Tarantel gestochen los und macht den Eingang zu Kleinholz. Könnt ihr nun endlich die Challenge in Angriff nehmen, findet ihr die Ausreißer an den mit **BLAUEN X** markierten Stellen.

LURE THE LIONS BACK TO THE CAGE

Die Aufenthaltsorte der beiden Löwen sind auf der Karte mit einem **ROTEN O** gekennzeichnet. Fahrt einfach an einem der beiden vorbei und drückt dann schnell die X-Taste. Die Raubkatze wird euch verfolgen. Skatet einfach in den Käfig zurück und der erste Löwe ist wieder dingfest gemacht.

TRANSFER OVER THE ELEPHANT ROCK

Hier gilt dasselbe wie bei den Containern im Shipyard-Level. Special-Leiste füllen, auf der gegenüberliegenden Seite einen Air machen um zusätzlich Schwung zu erhalten, und dann mit einem Ollie über den Felsen fliegen.

MINI-GAME RHINO KEEPER

Hier geht es genauso zur Sache, wie mit den Damen im London-Level. Wettet einfach, welches Rhinoceros verlieren wird. Für jeden richtigen Tipp erhaltet ihr 100 Dollars, bis das 500-Limit erreicht ist.

MINI-GAME MONKEYMAN

Um an das Mini-Game zu kommen, müsst ihr durch die Tür beim Giraffenkäfig fahren. Im Gebäude müsst ihr dann 30 Sekunden lang dem Kot von drei Affen ausweichen, die damit auf euch werfen. Wenn ihr es überstanden habt, gibt es die 500 Dollar-Belohnung, was auch hier das Maximum ist.

MINI-GAME BIRDMAN

Bei diesem Spielchen müsst ihr zehn herabfallende Eier von drei Vögeln auffangen. Landet keines davon auf dem Boden, erhaltet ihr dafür 500 Dollar Belohnung, was zugleich das Maximum ist.



Gap-Liste Zoo

1. Picnic Pop	50 Punkte
2. Pop Rock	50 Punkte
3. All Exhibits Open	100 Punkte
4. Arf! Arf! Arf!	100 Punkte
5. Backwoods Path	100 Punkte
6. Bank Gap	100 Punkte
7. Banner Gap 1!	100 Punkte
8. Banner Gap 2!	100 Punkte
9. Banner Gap 3!	100 Punkte
10. Banner Gap 4!	100 Punkte
11. Big Moat Transfer	100 Punkte
12. Birdhouse Rail	100 Punkte
13. Bridge Transfer	100 Punkte
14. Grind Over It	100 Punkte
15. Grind the Whole Planter	100 Punkte
16. Handtrail Hop	100 Punkte
17. Hear No Evil	100 Punkte
18. Hungry, Hungry Hippo Pool	100 Punkte
19. Long Neck Gap	100 Punkte
20. Low Tide	100 Punkte
21. Manual Over It	100 Punkte
22. Move Like a Monkey	100 Punkte
23. See no Evil	100 Punkte
24. Shark Tank Trip	100 Punkte
25. Snak Bar Hop	100 Punkte
26. Speak No Evil	100 Punkte
27. Welcome to the Zoo	100 Punkte
28. What a Long Planter!	100 Punkte
29. You Big Gorilla	100 Punkte
30. You Drive Me Ape!	100 Punkte
31. You Want Fires With That?	100 Punkte
32. z00r00fgAp	100 Punkte
33. Aqua Sign Gap	500 Punkte
34. Big Surf	500 Punkte
35. Bridge Roof Grind	500 Punkte
36. Elephant Hop	500 Punkte
37. Hold On! Lions Below	500 Punkte
38. Loop Hole	500 Punkte
39. Over the Hills	500 Punkte
40. Take it to the Bridge	500 Punkte
41. Lions Den Hop	500 Punkte
42. Over Elephant Rock	1000 Punkte
43. Tidal Wave	1000 Punkte

CARNIVAL

Carnival: muss mit 15.000 Dollars gekauft werden, 14 Challenges.

Bei den rot geschriebenen C-O-M-B-O-Buchstaben befindet sich das „M“ innerhalb des Durchgangs und nicht auf dem Dach.



MINI-GAME TEXAS JUSTICE

Fahrt einfach an die Schießbude, schnappt euch ein Gewehr und drückt das entsprechende Symbol, wenn sich das Zielkreuz gerade darüber befindet. Unbewegliche Ziele geben 15, bewegliche Ziele 30 Dollars pro Treffer.

MINI-GAME LUMBERJACK

Bei diesem Spielchen gibt es zwar nichts zu verdienen, man kann aber spaßes halber mal einen Blick riskieren. Ihr müsst dabei schneller als zwei berufstätige Holzfäller fünf Holzstämme zersägen.

MINI-GAME PIG LOVER

Hier müsst ihr schneller als ein paar Farmer ein Schwein einfangen. Diese Spielchen ist ebenso wie Lumberjack als Zeitvertreib gedacht, denn Kohle sieht man hier leider auch nicht.

GRIND THE WHOLE COASTER

An der Seite des Roller-Coaster-Gebäudes (gleich gegenüber von der Rock'n Rock'itz-Attraktion) ist eine Tür – dadurch kommt ihr leichter auf das Dach. Fahrt hindurch und ihr befindet euch zugleich an der richtigen Stelle, um die Aufgabe in Angriff nehmen zu können. Wartet, bis die erste Bahn fast an euch vorbeigefahren ist, springt aber dennoch vor ihr auf die Schiene und beginnt zu grinden. Jetzt am besten mit der Slow-Motion-Funktion alles durchgrinden und bloß nicht den X-Button drücken. Der macht euch nur unnötig schneller und ihr rauscht in die Bahn hinein.

COLLECT 6 SOUVENIR-PHOTOS

Um das lästige Suchen zu umgehen, sind die Spots auf der Karte wieder mit einem **BLAUEN X** gekennzeichnet. Ihr braucht lediglich hinter den Figuren vorbeizugrinden.

Gap-Liste Carnival

1. Ledge Hop	25 Punkte
2. Log	25 Punkte
3. Planter Pop	25 Punkte
4. Rail 2 Rail	25 Punkte
5. Stair Hop	25 Punkte
6. 'Shine Bowl Transfer	50 Punkte
7. Back Porch Lip Gap	50 Punkte
8. Billy Goat Gap	50 Punkte
9. Chicken Shi.. Manual	50 Punkte
10. Cock to Ledge	50 Punkte
11. Counter Grind	50 Punkte
12. Grind the Shiny Lights	50 Punkte
13. I've TRIPPED Higher Than That!	50 Punkte
14. Low Lip Gap	50 Punkte
15. Over the Barn Door	50 Punkte
16. Ride and Puke	50 Punkte
17. Rim Rockin'	50 Punkte
18. 3 Cow Manual	100 Punkte
19. Angry Window	100 Punkte
20. Banner Up!	100 Punkte
21. Barn Hole Manual	100 Punkte
22. Barn Hop	100 Punkte
23. Congrats On Your First Ollie	100 Punkte
24. From the Charity Stripe	100 Punkte
25. Gummy the Gator Gap	100 Punkte
26. Haunted Teacup Gap	100 Punkte
27. High Lip Gap	100 Punkte
28. High Wire Act	100 Punkte
29. Midway Manual	100 Punkte
30. Midway Transfer	100 Punkte
31. Swamp Escape	100 Punkte
32. Thrill Ride	100 Punkte
33. Foot on the Line	200 Punkte
34. Limp Noodle	200 Punkte
35. You Call that Air?	250 Punkte
36. From Downtown	300 Punkte
37. Shoulda Skipped that Chili Dog	300 Punkte
38. Nice View, but its No Penthouse	350 Punkte
39. Almost Never Soft	450 Punkte
40. Abductor Lip Manual	500 Punkte
41. Win a Prize	500 Punkte
42. Nice View up Here	1000 Punkte
43. Roof Dragon Cap	1000 Punkte
44. WHAT A TRIP!	1000 Punkte

CHICAGO

Chicago: muss mit 15.000 Dollars gekauft werden, 14 Challenges.



Gap-Liste Chicago

1. Bench-2-Planter	25 Punkte
2. Bench-2-Rail	25 Punkte
3. Frothy Lip	25 Punkte
4. Ledge-2-Planter	25 Punkte
5. Ledge-2-Rail	25 Punkte
6. Light Rail	25 Punkte
7. Lip Extension	25 Punkte
8. Planter-2-Bench	25 Punkte
9. Planter-2-Ledge	25 Punkte
10. Planter-2-Rail	25 Punkte
11. Rail-2-Bench	25 Punkte
12. Rail-2-Ledge	25 Punkte
13. Rail-2-Planter	25 Punkte
14. Up To Awning	25 Punkte
15. Bench-2-Bench	50 Punkte
16. Bridge Gap 1!	50 Punkte
17. Ferry Princess	50 Punkte
18. Heartattack Transfer	50 Punkte
19. Jumping Track	50 Punkte
20. Latte-2-Go	50 Punkte
21. Ledge-2-Ledge	50 Punkte
22. Modern Gap	50 Punkte
23. Planter-2-Planter	50 Punkte
24. Rail-2-Rail	50 Punkte
25. Bridge Gap 2!	100 Punkte
26. Grassy Manual	100 Punkte
27. High Art Transfer	100 Punkte
28. Latta Mocha Air	100 Punkte
29. Over Blue Awning	100 Punkte
30. Over the El	100 Punkte
31. Roof Topper	100 Punkte
32. Yellow-2-Yellow	100 Punkte
33. Bridge Gap 3!	200 Punkte
34. Ferry to Surface Streets	200 Punkte
35. Jumping TWO Tracks!	200 Punkte
36. River Barrier Manual	200 Punkte
37. Riverside Manual	200 Punkte
38. Tight Ledge Manual	200 Punkte
39. Jump Ship!	5000 Punkte

GRIND THE 5 HYDRANTS

Die **BLAUEN X** zeigen euch die Stellen, an denen ihr die Hydranten finden werdet. Sollte die Zeit zu knapp werden, könnt ihr in der letzten Sekunde wieder in einen Manual schalten und versuchen, den letzten Hydranten innerhalb der angefangenen Combo zu erreichen.

PUT BUGS ON 5 MAFIOSOS

Die Gangster findet ihr an den Stellen, die mit einem **ROTEN O** gekennzeichnet sind. Auch hier könnte die Zeit knapp werden. Geht dann so vor, wie bei den Hydranten beschrieben.



○ Mit dem Düsenantrieb könnt ihr locker auf die Dächer gelangen.

Habt ihr nun alle Aufgaben in jeder Runde erledigt, könnt ihr euch ans Einsammeln der Geldscheine und ans Abshredden der Gaps machen, um auch noch die allerletzten möglichen Kröten zu verdienen. Damit ihr euch dabei etwas leichter tut, solltet ihr zuvor den ersten Skater kaufen. Secret Skater 2 ist Jango Fett. Dank seines Düsenantriebs kann er bei aufgeladener Special-Leiste fliegen. So könnt ihr beispielsweise sehr leicht auf Dächer hüpfen, ohne erst einen Umweg über zehn verschiedene Rampen und Gaps in Kauf nehmen zu müssen.

Natürlich könnt ihr euer bereits verdientes Geld auch investieren. Komplette habt ihr das Spiel erst dann gelöst, wenn alle Aufgaben, alle Gaps, alle Mini-Games und alle Geldscheine eingesammelt wurden. Und darauf werdet ihr auch hingewiesen, sobald ihr sämtliche Challenges bewältigt habt. Dabei ist nicht zu vergessen, dass im Practice-Level (die Mini-Rampe, die ihr im Hintergrund bei der Charakter-Auswahl seht) auch noch fünf Gaps und fünf Geldscheine auf euch warten.

Wir wünschen auf jeden Fall viel Spaß beim Skaten!

ATV OFFROAD FURY 2

Die Dreckschleudern auf vier Rädern haben jetzt i.Link- und Online-Modus im Gepäck!



Stunts bringen wertvolle Extra-Punkte.



Fünf Quads treten gegeneinander an.



Im August 2001 hat uns die einzigartig realistische Fahrphysik des Prequels (Test in play 08/01) begeistert. Nun steht der zweite Teil der bisher besten „Motocross“-Simulation in den staubigen Startlöchern. Auch diesmal haben wieder die Rainbow Studios (Splashdown, Mat Hoffman's Pro BMX 2) den Entwickler-Zuschlag bekommen.

Vorsprung durch Dynamik!

Am bewährten Gameplay des Quad-Racers haben die Entwickler nur wenig geändert. Auch in ATV Offroad Fury 2 stehen euch bereits von Anfang an zahlreiche Rennen und Strecken offen. Alternativ zu Trainings-, Zeit- und Einzelrennen kann der angehende ATV-Champion seine Fahrkünste im Freeride-Modus erproben. Wer sich hinreichend mit dem sehr dynamischen Fahrverhalten der ATVs und mit dem leicht zugänglichen Trick-

System vertraut gemacht hat, wagt sich an die Amateur- und Pro-Meisterschaften Nationals, Supercross, Enduro oder Freestyle.

Die Steuerung ist sehr direkt und zugänglich. Der Trick ist, vor einem Sprung das Gewicht des Fahrers mit dem Analog-Stick nach hinten zu verlagern um es dann beim Absprung nach vorne schnellen zu lassen, um besonders hoch und weit zu springen.

Zauberwort „Online“

In den Rennen verdient sich der Spieler mit Bestzeiten und spektakulären Stunts wertvolle Profile-Points. Die Bonus-Punkte werden dann in coole Boni wie Stiefel, Anzüge, Handschuhe, Brillen und Helme, sowie neue Quads investiert. Auch kann man damit weitere Spiel-Modi und Strecken freischalten. Die blitzsaubere Grafik glänzt mit einer flüssigen und stabilen Framerate. Weder Popups noch störendes Kantenflimmern trüben den Fahrspaß

auf den hügeligen Gelände-Kursen. Die Lichteffekte sehen im Vergleich zu denen des Vorgängers noch etwas schicker aus.

Ein großes Lob verdienen die Multiplayer-Modi. Neben Vierspieler-Splitscreen-Rennen halten zusätzlich i.Link-, Netzwerk- und Online-Features die Langzeitmotivation hoch. Wenn die Multiplayer-Spielmodi die PAL-Anpassung unbeschadet überstehen, dann können sich Motocross-Fans schon mal auf spannende Kopf-an-Kopf-Rennen gegen ein internationales Gegnerfeld freuen. **MKII**



Aus dieser Kameraperspektive kann man gut die Details an den Quads erkennen.



Name, Nummer und Styling eures Fahrers könnt ihr selbst bestimmen.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de
Preis	Rainbow Studios
Erhältlich ab	ca. € 60
	1. Quartal 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Viele Spielmodi, Klasse Fahrphysik, i.Link- und Online-Modus versprechen ein würdiges Sequel.

XIII

Auch in den Adern von Comic-Charakteren fließt Blut. Sehr viel Blut!



◉ Je nach Waffenart gibt es verschiedene Klirr- oder Schusslaute zu hören und zu lesen.

PS2 Das vor allem in Frankreich bekannte Comic XIII von William Vance und Jean van Hamme diente als Vorlage zum gleichnamigen Spiel. Um die Umsetzung so perfekt wie möglich abliefern zu können, wurde erst kürzlich der Release-Termin für alle Plattformen (PS2, GameCube, Xbox und PC) auf das 3. Quartal 2003 verschoben. Man möchte die zusätzliche Zeit insbesondere dazu nutzen, neue Gameplay-Elemente zu implementieren und spezielle Features für die jeweilige Plattform

zu integrieren. Was das für die einzelnen Konsolen bedeuten wird, ist derzeit noch nicht bekannt.

Wer bin ich?

XIII wird der erste Ego-Shooter sein, der sich die Cel-Shading-Technologie zu Nutze macht, und auf diese Weise eine „neue“ Spielerfahrung darstellen dürfte. Einerseits entfernt man sich vom üblichen „Realismus“ der Genre-Kollegen, andererseits zeigt die Grafik einen völlig realistischen Comic-Style.

Protagonist des Plots ist XIII. Die römische Zahl trägt dieser als Tätowierung auf seinem Schulterblatt. Und dieses Zeichen ist neben einem mysteriösen Schlüssel zu einem Schließfach einer New Yorker Bank dessen einziger Hinweis auf sein bisher-



◉ Die verschiedenen Sterbe-Animationen lassen jeden Gegner auf andere Weise zu Boden fallen.



◉ Man hofft, dass man das Blut aufgrund der Comic-Grafik auch in die deutsche Version übernehmen kann.



⊙ Nicht kugelsicher? Na dann nehmt doch einfach einen Kontrahenten als lebendes Schutzschild.

ges Leben. Nicht nur, dass der Held bewusstlos und völlig zusammengedroschen an einen Strand gespült worden ist, er leidet zudem unter akutem Gedächtnisverlust. So hat er keinen blassen Dunst davon, wo er gerade ist, wer er überhaupt ist und was mit ihm passiert ist. Auf der Suche nach seiner wahren Identität wird er in einen riesigen Komplotz verwickelt, bei dem es um die Ermordung des amerikanischen Präsidenten geht. Ein Netz aus Intrigen und Geheimdienstaktivitäten zieht sich immer enger um ihn...

Flashbacks

Von Zeit zu Zeit durchlebt der Protagonist Rückblenden in seine Vergangenheit. Diese Momente erlebt der Spieler in Schwarz-weiß-Zwischensequenzen. Doch die kurzen Einschübe werden nicht nur abgespielt, sondern der Konsolist behält währenddessen die Kontrolle über den Charakter. Derzeit versucht man die Einspielungen so zu gestalten, dass sich die darin enthaltenen Informationen nur jenen Spielern offenbaren, die mit wachsamem Augen durch den Plot laufen, sowie jenen, die sich besonders intensiv mit dem Spiel beschäftigen.



○ An den „Tap“-Schriftzügen erkennt man genau, aus welcher Richtung sich jemand nähert.

Da XIII selbst nicht weiß, ob er auf der guten oder auf der bösen Seite steht, ist er auf die Hilfe und die Unterstützung von verschiedenen Personen angewiesen. Diese Tatsache gab den Entwicklern die Möglichkeit, sehr interessante Sekundär-Charaktere zu erschaffen und diese in den Handlungsablauf einzubinden.

Eigentlich ist alles so, wie man es von bekannten Genre-Vertretern kennt. Der Charakter wird in der Ego-Perspektive durch die diversen Umgebungen gesteuert. Lediglich die Hände und das, was er darin hält, sind sichtbar. Missionsbedingt ballert man sich entweder durch die Gegnerscharen, oder man muss komplett unerkannt bleiben. Hierfür ist vor allem langsames und behutsames Vortastens gefragt, ähnlich wie bei Metal Gear Solid.

Scherben bringen Glück

XIII ist ein gut ausgebildeter Kämpfer und versteht es exzellent, mit Waffen umzugehen. So kann er nahezu jeder Situation Herr werden. Sein „sechster Sinn“ ist so ausgeprägt, dass er eine Art Radar sein könnte. Nähert sich beispielsweise ein Feind, so sieht man auf dem Bildschirm mit jedem Schritt einen „Tap“-Schriftzug, der darstellt, wo der Unhold gerade seine Runden dreht. Aber auch bei anderen Gelegenheiten werden diese comictypischen Merkmale eingeblendet. Beim Ableben etwa wird ein „Nooo!“ oder ein „Arrr!“ zu lesen sein.

Auf ein gut gefülltes Arsenal an Schuss-, Stich- und Hieb Waffen kann Amnesie-Held XIII natürlich zurückgreifen. Neben der obligatorischen Pumpgun gibt es noch ein AK 47, die klassische Beretta, eine M16, eine Gattling-Gun und noch viele andere. Sollte mal kein Schießprügel in greifbarer Nähe sein, so kann man umherstehendes Mobiliar, wie etwa einen Stuhl, als Hieb-Waffe zweckentfremden. Aber auch Splitter



☉ **Schöne Rauch- und Schatteneffekte sind derzeit schon gut in Szene gesetzt.**



○ Schleicht man sich an, kann man so manches Gespräch belauschen.

von zerbrochenen Glasscheiben lassen sich hervorragend zum Wurfgeschoss umfunktionieren.

Gut animierte Charaktere sowie eine gut inszenierte Comic-Welt lassen mit Sicherheit das Genre etwas neu „aufblühen“. Wir können gespannt in die Zukunft blicken und uns auf eine erste Preview-Version freuen. Vielleicht ist dann auch schon sicher, welche Vorzüge die jeweilige Plattform genießen wird. **HS**



Die Flashbacks wurden absichtlich leicht verschwommen programmiert.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-4
Hersteller	Ubi Soft
	www.ubisoft.de
Entwickler	Ubi Soft
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	3. Quartal 2003

FERTIGGESTELLT

**ERSTEINDRUCK**

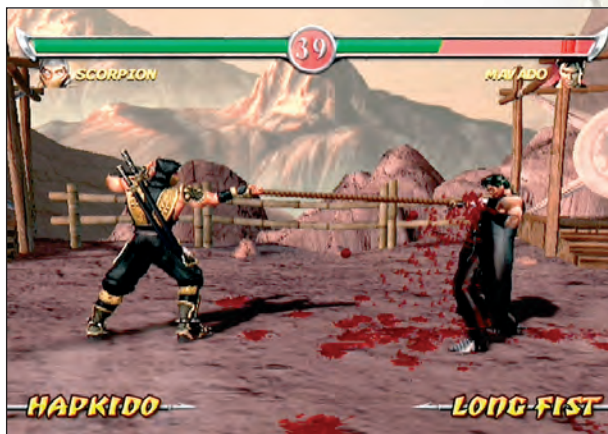
★★★★☆ — Hervorragend

Klassischer Ego-Shooter mit diversen Stealth-Missionen in einer gut inszenierten Cel-Shading-Welt.

MORTAL KOMBAT

Deadly Alliance

1992 bis 2002: Zehn Jahre Mortal Kombat – zehn Jahre Blutvergießen!



○ Im Vergleich zu den Vorgängern fällt das Spieltempo langsamer aus.



○ Genial! Im Versus-Modus kann man Coins auf eigene Kämpfe setzen!

PS2 „Die Arbeiten an Mortal Kombat: Deadly Alliance sind umfassender als der gesamte Aufwand, der bei den ersten drei Teilen aufgebracht worden ist“, erklärt Ed Boon, Mortal-Kombat-Miterfinder, Game-Designer und Team-Leader.

Stichwort „Noob Saibot“: Boons langjähriger Kollege und MK-Mann der ersten Stunde, John Tobias, hat Midway bereits im August 1999 den Rücken gekehrt. Mit seiner 2002 gegründeten Firma Studio Gi-

gante arbeitet dieser derzeit an dem Prügel-spiel Tao Feng: Fist of the Lotus für Xbox.

Im Zeichen des Drachens

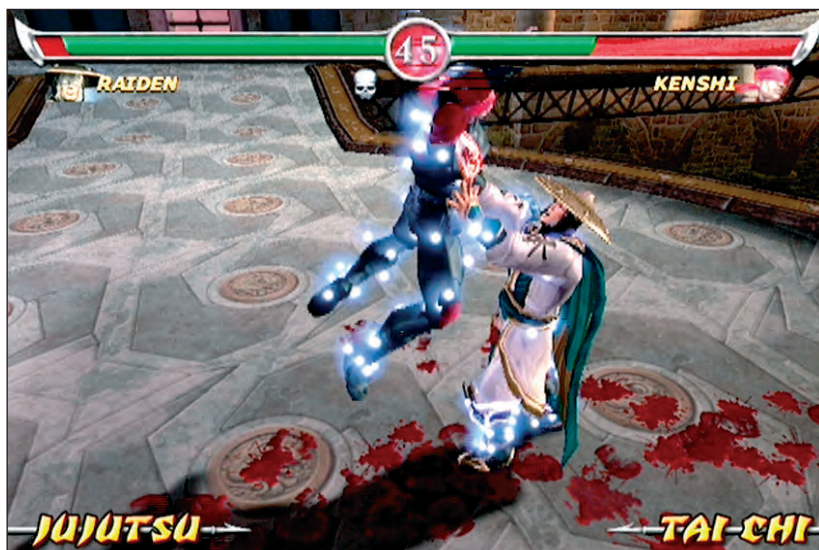
Wurde Mortal Kombat Nr.1 noch mit vier (!) Mann produziert, hat das Next-Generation-Debüt Mortal Kombat: Deadly Alliance einen Entwickler-Stab von mehr als 50 Personen beschäftigt. Gleichmaßen ist das Feld der Kämpfer im Laufe des erwähnten Jahrzehnts deutlich angewachsen: Bestand

das Line-Up in den Anfangstagen aus sieben Prügelknaben- und -damen, bietet die PS2-Version 21 Gesichter, darunter alte Bekannte und Neulinge. Mit dabei sind namhafte Figuren wie Rayden, Sub Zero, Scorpion, Reptile, Sonja, Jax, Kung Lao, Johnny Cage, Kano usw...

Ein Mortal-Kombat-Novum: Erstmals verfügen die Akteure über drei verschiedene, auf Button-Druck anwählbare Kampfstile – Hieb- und Stichwaffe inklusive. Viele „traditionsreiche“ Special Moves – wie Scorpions Speer oder Sub Zeros Freeze-Aktionen – bleiben davon aber unberührt.

Tödliche Kaufkraft

Was macht Mortal Kombat: Deadly Alliance noch immer attraktiv? Der Titel hebt sich durch sein Münzen-Sammelsystem vom übrigen Beat'em-Up-Einheitsbrei ab. Für jeden Sieg wird man mit Gold-, Platin-,



○ Pech für Rayden! Der Special Move „Torpedo Dive“ vom Gott des Donners, sprich die horizontale Flugeinlage, ist Vergangenheit.



○ Die Charaktere bewegen sich in den 3D-Kampfplätzen nun vollkommen frei.



○ Ed Boon hat zusammen mit John Tobias die Mortal-Kombat-Serie erschaffen.



○ Unter den 676 zu sammelnden Items befinden sich auch lustige Video-Clips, z.B. „Cooking with Scorpion“.



○ Jeder Gegner benutzt einen Fatality-Move.

Safir-, Onyx-, Jade- und Rubin-Koins gebührend belohnt. Gleiches gilt für das erfolgreiche Abschneiden bei den beiden Mini-Games „Test your Might“ (Kraftprobe) und „Test your Sight“ (Hütchenspiel), die des Öfteren zwischen den Kämpfen stattfinden. Mit dem nötigen „Kleingeld“ erstet man im Laufe der Zeit exakt 676 Bonus-Gegenstände. Damit lassen sich u.a. neun weitere Figuren, Arenen, Outfits, Konzeptzeichnungen, Video-Clips oder Bilder-Kollektionen von MK-Fanartikeln freischalten.

Ferner werden jegliche Einnahmen und Ausgaben sowie alle Siege und Niederlagen im Player-Profil (acht Speicherstände möglich) notiert. Das ist durch ein frei wähl-

bares, persönliches Passwort in Form eines Special Moves geschützt.

Lehrpfad der MK-Tugend

Neben dem Arcade-, dem Trainings- und dem Versus-Modus übernimmt „Konquest“ mehrere Aufgaben zugleich: Dahinter verbirgt sich der Story-Mode, der einerseits ausführlich die Geschichte eines jeden einzelnen Kombat-Darstellers in Vergangenheit und Gegenwart beleuchtet, der andererseits aber auch auf dessen Merkmale (z.B. alle Raffinessen der drei Kampfstile und Special Moves) eingeht. Ein positiver Nebeneffekt: Wie auch beim Arcade-Intermezzo erhält man nach Bestehen einer Prüfung einen variierenden Koin-Betrag.

Für Mortal-Kombat-Fans stellt sich des Weiteren die Rubrik „Kontent“ als wahre Goldgrube heraus. Das Making of des PS2-Titels liefert gleichermaßen wie die History of Mortal Kombat Insider-Informationen, fraglich ist nur, ob bei einem möglichem Deutschland-Release dieses pikante Feature enthalten sein wird.

Instant-Grafik-Engine

Die Kämpfer aus Netherealm, Outworld und von der Erde haben zum ersten Mal in der Mortal-Kombat-Historie keinen Umweg

über die Spielhalle genommen, bevor sie auf der Konsole eingetroffen sind. Deshalb haben sich Ed Boon und seine Mannschaft im Hinblick auf die grafische Darstellung für die Renderware-Software aus dem Hause Criterion entschieden. Mit diesem 2D-/3D-Multiplattform-Toolkit haben beispielsweise GTA III, GTA Vice City, Pro Evolution Soccer 1 und 2, Tony Hawk's Pro Skater 4 oder Burnout 1 und 2 in der PS2-Gemeinde einen bleibenden Grafik-Eindruck hinterlassen. Das Mortal-Kombat-Resultat: Überdurchschnittlich gut animierte, liebevoll mit Details verzierte Figuren, die vor ausgeschmückten 3D-Kulissen ihre Streitigkeiten zwischen Gut und Böse austragen. In Mortal Kombat: Deadly Alliance feiern die interaktiven Arenen ein Mini-Comeback – beispielsweise verätzen mit Säure gefüllte Buddha-Statuen die Teilnehmer, wenn diese in Reichweite kommen. **GG**



○ Im Spiel-Modus „Konquest“ absolviert man – unabhängig vom Charakter – insgesamt 218 Stationen der Reihe nach.



○ Für Anfänger und Profis: Die Mortal-Kombat-Kämpfer unterscheiden sich auch durch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade in ihrer Handhabung.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Beat'em Up
Spieler	1-2
Hersteller	Konami
Entwickler	Midway Amusement Games
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	März 2003

FERTIGGESTELLT

90%

ERSTEINDRUCK

— Potentieller Hitkandidat

Der Tekken-4- und Virtua-Fighter-4-Killer!!! Göttliches Beat'em Up mit exorbitantem Umfang.

Tom Clancy's SPLINTER CELL

Eines der zugkräftigsten Kaufargumente für eine Xbox ist hinfällig - Vorhang auf für die PS2-Version!



○ Vorhänge und ähnliches bewegen sich physikalisch absolut korrekt.*



○ Verschlussene Türen werden mit dem Dietrich geöffnet.*

PS2 Noch im Mai 2002 gab es lange Gesichter im PlayStation2-Lager. Wurde doch auf der E3-Messe in Los Angeles verkündet, dass der Action-Kracher Splinter Cell exklusiv für Xbox erscheinen wird. Wie sich nun aber herausgestellt hat, wurde Microsoft lediglich eine zeitlich begrenzte Exklusivität zugesichert. Im Januar 2003 läuft dieser Vertrag aus und Ubi Soft wird es sich kaum nehmen lassen, den hervorragenden Titel in

einer amtlichen PS2-Fassung zu veröffentlichen.

Solid Snake wer?

Bereits vor Erscheinen wurde Splinter Cell mit mehr Auszeichnungen dekoriert als General Schwarzkopf Orden an seiner Uniform trägt. Doch die Vorschusslorbeeren waren gerechtfertigt. Das Entwicklerstudio in Montreal kreierte ein Action-Adventure, das von den Fans bereits als das Metal Gear

Solid 2 gehandelt wird, das es hätte von Anfang an sein sollen. In Sachen Story-Dramatik kann der Agenten-Thriller zwar nicht mit Hideo Kojimas Meisterwerk mithalten, doch in grundlegenden Elementen des Gameplays zieht Solid Snake deutlich den Kürzeren.

Ihr schlüpft in die Rolle von Sam Fisher, der für eine Unterorganisation des amerikanischen Geheimdienstes NSA in die Schlacht zieht. Unter dem Namen Third Echelon führt diese Vereinigung schwierige und gefährliche Missionen durch, bei denen das Hauptaugenmerk auf absolut spurlosen Operationen liegt. Damit wäre auch der ursprüngliche Titel von Splinter Cell geklärt: Noch vor einem Jahr trug das Spiel den Namen Third Echelon.

Abermals stammt die Hintergrundge-

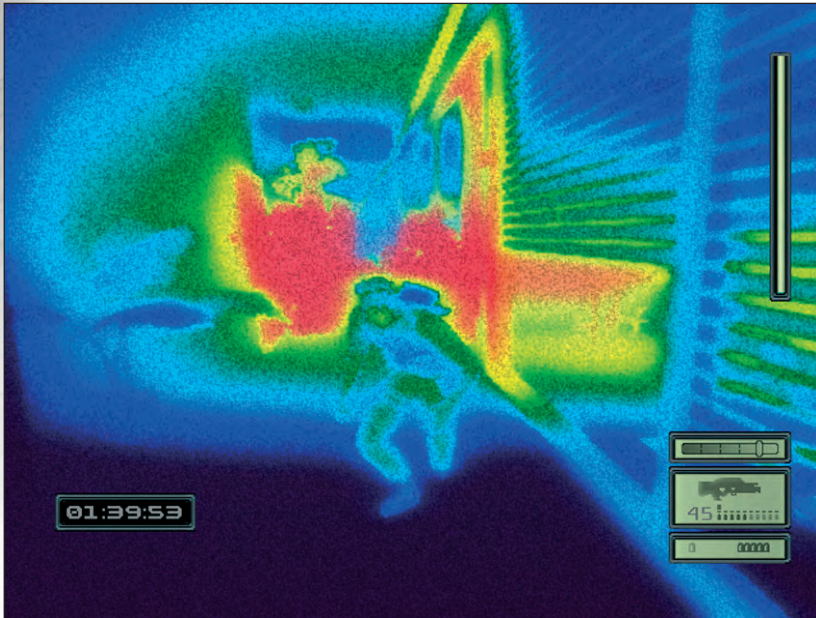


○ Hier muss Sam aus einem Flammeninferno fliehen.*



○ Nur nicht auffallen! Ausgeschaltete Wachen müssen unbedingt versteckt werden.*

(*alle Screenshots Xbox-Version.)



Die Thermo-Vision ist ein grafischer Leckerbissen, der hoffentlich auch auf der PS2 realisiert werden kann.*



Um sich ein Bild vom nächsten Raum zu machen, kann Sam eine Mini-Kamera unter die verschlossene Tür schieben.*



Mit dem Nachtsichtgerät behaltet ihr stets den Überblick.*

schichte aus der Feder von Star-Autor Tom Clancy. Der Militärexperte hat ein besonderes Talent, besonders beängstigende politische Szenarien zu erschaffen, die stets nachvollziehbar bleiben und in greifbarer Zukunft liegen. Im vorliegenden Fall geht es um einen Cyber-Terroristen in Georgien, der unter dem Deckmantel, ein Volksheld zu sein, einen finsternen Plan schmiedet. Übrigens beginnt auch das kürzlich erschienene Ghost Recon in dieser Region – nur eben ein paar Jahre später. Clancy ist also sehr bedacht darauf, eine gewisse Stimmigkeit in seine Geschichten einzubringen.

Ein-Mann-Armee

Anders als in den weiteren Games der Tom Clancy-Reihe seid ihr diesmal völlig auf euch alleine gestellt. Aus der Third-Person-Perspektive heraus steuert man den Agenten durch neun nervenaufreibende Levels, für die ihr getrost jeweils einen Tag Spielzeit veranschla-

gen könnt. Zwar ähnelt der Spielablauf in vielen Belangen tatsächlich den Abenteuern von Solid Snake, ist aber bei weitem komplexer gestaltet. Sam Fisher klettert über Zäune, hangelt über Abgründe hinweg und an Regenwasserrohren entlang. Besonderes Highlight ist der Split-Jump. Hier kann sich unser Agent, vorausgesetzt der Gang ist nicht zu breit, praktisch zwischen die beiden gegenüberliegenden Wände klemmen, während unter ihm ahnungslos die Wachen patrouillieren. Dann nur noch einen günstigen Moment abwarten und fallen lassen.

Zwar hat ein gut ausgerüstetes Mitglied einer Spezialeinheit auch Schusswaffen im Gepäck, doch diese sind bei Splinter Cell keineswegs ein Garant für die Bewältigung brenzlige Situationen. Manche Missionen muss Sam sogar ohne den Einsatz jeglicher Feuerkraft bestreiten, wie beispielsweise den spannenden Einbruch in das Hauptquartier der CIA.

Die (seltenen) Zwischensequenzen sind fast ausschließlich zwischen den Missionen zu sehen. Im Stil einer Nachrichtensendung werden die vorangegangenen Ereignisse aufbereitet und dabei erfolgt stimmungsvoll die Überleitung zur kommenden Aufgabe.

Schattenkrieger

Technisch präsentiert sich Splinter Cell auf höchstem Niveau. Herzstück ist eine stark modifizierte Unreal-Engine, die wohl die bis dato realistischste Darstellung von Licht und Schatten in einem Videospiel auf den Bildschirm zaubert. Sam muss stets darauf achten im Dunkeln zu agieren, damit er nicht vom Sicherheitspersonal oder von Überwachungskameras entdeckt wird. Eine Anzeige verdeutlicht, wie stark oder schwach der Agent diversen Lichtquellen ausgesetzt ist. Per Nachtsichtgerät verschafft man sich jedoch immer den nötigen Durchblick. Ob es den Entwicklern jedoch auch gelingt, die geniale Thermo-Vision auf der PlayStation2 zu realisieren, sei dahingestellt. In der nächsten Ausgabe erfahrt ihr bis ins kleinste Detail, ob Tom Clancy's Splinter Cell auch auf Sony's Hardware überzeugen kann. **SLI**


Alles Gute kommt von oben! Mit dem Split-Jump könnt ihr für Überraschungen sorgen.*

PLAY-DATEN

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

FERTIGGESTELLT

70%

ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Hervorragend

Sollte die Xbox-Konvertierung einigermaßen klappen, steht uns ein echter Metal-Gear-Killer bevor.

MINORITY REPORT

Im Kino war Minority-Report ein Hit, aber taugt der Stoff auch für ein Spiel?



○ Farbige Balken indizieren, wie viel eure Gegner noch einstecken können.



○ Dieser Sicherheitsbeamte hat Anderton gleich ins Herz geschlossen.

PSE Im Jahr 2054 geht für die Bürger von Washington D.C. ein Traum in Erfüllung. Die Verbrechensrate sinkt mit dem Einsatz einer neuen, „Pre-Crime“ genannten, Organisation in der Hauptstadt auf null. Die Elite-Cops halten einen unschätzbaren Trumpf in Händen: die Pre-Cogs – drei Wesen mit ganz besonderen mentalen Fähigkeiten. Von der Außenwelt abgeschottet und ständig wie in Trance vor sich hin dämmernd, „sehen“ die Pre-Cogs vor ihrem geistigen Auge Verbrechen, noch bevor diese geschehen. Bahnt sich ein Gewaltakt an, machen die Pre-Cogs Meldung an die Polizisten. John Anderton ist der beste Mann der Pre-Crime-Einheit. Als er plötzlich als Mörder in einer Pre-Cog-

Vision auftaucht, wird aus dem Jäger selbst ein Gejagter.

Steven Spielbergs cineastische Zukunftsvision nach der gleichnamigen Kurzgeschichte von Phillip K. Dick war einer der Kinohits des vergangenen Jahres. Die futuristische Mischung aus Action und Gesellschaftskritik kam beim Publikum an. Eine Videospiel-Umsetzung war nur eine Frage der Zeit. Activision sicherte sich die Rechte an der Dreamworks-Produktion und

beauftragte das Entwicklungsstudio Tryarch (Kelly Slater's Pro Surfer, Spiderman) mit der technischen Umsetzung des Stoffes.

Wo ist Tom Cruise?

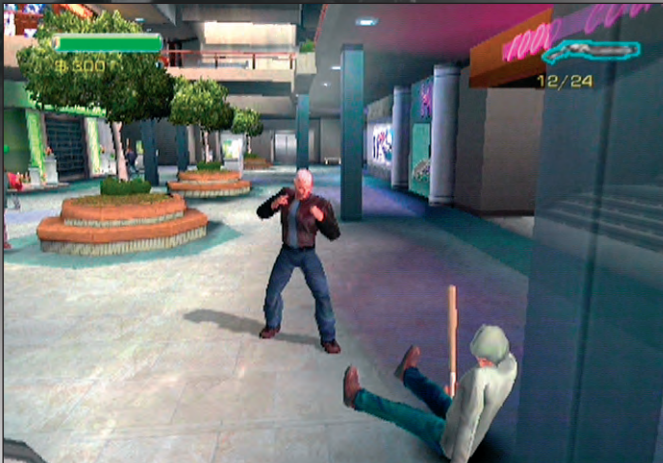
Anstelle eines digitalisierten Tom Cruises (MI2, Vanilla Sky) müssen sich Zocker allerdings mit einem veränderten John Anderton im Albino-Look begnügen. Scheinbar erwarb Acclaim zwar die Lizenz für ein Videospiel, jedoch nicht die Rechte am



○ Den MR-Lexus dürfte ihr leider nicht selbst fahren, sondern ihn nur begaffen.



○ Der Abgasstrahl des Pre-Crime-Hovercrafts lässt die Umgebung verschwimmen.



○ Knüttel aus dem Sack! In der Mall muss John ein paar Vandalen auf die Finger klopfen.



○ Während Anderton unter Strom steht, rückt im Hintergrund ein Pre-Crime-Hovercraft an.

Konterfei des Hollywood-Beaus. Nichtsdestotrotz ereilt den PS2-Anderton das Schicksal seines Zelluloid-Vorbilds. Nachdem sein Gesicht in einer Pre-Cog-Vision auftaucht, muss er flüchten und versuchen, den Grund für diese Abweichung aufzuklären. Denn John Anderton wohnt sich unschuldig. Minority Report ist jedoch kein Adventure, sondern entpuppt sich vielmehr als handfestes Action-Spiel. Ihr startet als Pre-Crime-Officer mit der Verfolgung eines gewissen Andre Serena.

Alles unter Kontrolle!

Die einfache Steuerung kommt dem actionbetonten Gameplay entgegen. Mit dem linken Analog-Stick bewegt ihr Anderton. Der rechte Analog-Stick rotiert die Kamera um den in Ungnade gefallenen Polizisten. Im Nahkampf verteilt ihr entweder schnelle Faustschläge (X) oder harte Tritte (Viereck). Ist einer der Gegner benommen, kann der Ex-Cop zu einem Griff ansetzen (Kreis) und seinen Kontrahenten beherrscht durch die Gegend schleudern.

Wird die L2-Taste gedrückt gehalten, duckt er sich. Aus den Schlag-Varianten lassen sich in Verbindung mit einem Griff zahlreiche Combos zusammensetzen.

Ist John bewaffnet, werden Gegner mit L1 anvisiert. Ein Druck auf den Viereck-Button feuert den gerade ausgewählten Schießprügel ab. Der rechte Analog-Stick schaltet zwischen den Gegnern um. Neben der aus dem Film bekannten Impuls-Waffe, die eine visuell beeindruckende Druckwelle abfeuert, finden sich später auch Schrotflinte, Maschinen-Pistole, Granate oder Raketenwerfer. Des Weiteren gehören das Öffnen von Türen bzw. das Betätigen von Schaltern (Kreis) und Springen bzw. Hangeln (Dreieck) zu Andertons Aktionsrepertoire.

Gute Story, mauves Gameplay!

Das Gameplay von Minority Report erweist sich bei genauerem Hinsehen recht anspruchslos. Von der bedrückenden Atmosphäre des Hollywood-Blockbusters ist im Spiel leider nicht viel zu bemerken. Nach wenigen Missionen fragt man sich bereits,



○ Das Jetpack kommt dem Ex-Cop auf seiner Flucht sehr entgegen.

ob dieses Spiel nicht auch ohne die teure Lizenz funktioniert hätte, denn grafisch hat Tryarch solide Arbeit geleistet. Die Levels sind mit zahlreichen Objekten angereichert, die im Kampfgetümmel klirrend zu Bruch gehen. Gerade die Effekte sind sehenswert. Die Umgebung wird vom Abgasstrahl der Jetpacks oder der Pre-Crime-Hovercrafts ansehnlich verzerrt. Die Lichteffekte sind ebenfalls gelungen, was man vom Leveldesign leider nicht behaupten kann. Würden wir die Pre-Cogs zur kommenden, komplett lokalisierten, deutschen Version befragen, stünde zu befürchten dass sie melden würden: keine Veränderungen in Sicht. **MK**



○ Fensterscheiben und andere Objekte gehen bei Beschuss zu Bruch.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action
Spieler	1
Hersteller	Activision
	www.activision.de
Entwickler	Tryarch
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Fade Umsetzung des Sci-Fi-Thrillers mit sauberer Grafik aber schwacher Atmosphäre.

James Cameron's DARK ANGEL

**Cameron ist ein Garant für Kino-Action!
Aber was kann das Spiel zur TV-Serie?**



○ Manche Wege lassen sich nur durch Sprengen eines Hindernisses öffnen!



○ Zu Beginn der 26 Missionen sind die Stealth-Fähigkeiten gefragt.

PS2 Im Jahr 2019 ist Amerika zu einem Entwicklungsland gekommen. Um dennoch an der Macht zu bleiben, experimentiert die Regierung mit genmanipulierten Super-Soldaten. Das Ergebnis ihrer Forschungen ist ein weiblicher Killer. Der wenig klangvolle Name der Wunderwaffe mit dem Knack-Arsch ist Max, aber TV-Serien-Junkies kennen sie als „Dark Angel“. Max flüchtet vor der Regierung in das postapokalyptische Seattle und schließt sich dort der Freiheitsbewegung um den Cyberjournalisten „Eyes Only“ an.

Vom TV auf PS2!

Das ist die Kurzversion der Story von James Cameron's (Terminator 1 und 2, Aliens,

True Lies) TV-Serie „Dark Angel“. Das Spiel zur TV-Serie ist ein durchaus ansehnlicher, wenn auch wenig innovativer 3rd-Person-Genre-Mix aus Ballern, Kämpfen und Schleichen. Vor jedem Auftrag erklärt Logan Cale, alias Eyes Only, dem Spieler, was er zu tun hat und warnt vor eventuellen Gefahren. Im Spiel ist es oft ratsam, den Schergen der Regierung aus dem Weg zu gehen und sich so unauffällig wie möglich durch die detailreichen Levels zu bewegen.

Die Kamera kann man mit dem rechten Analog-Stick frei drehen, dennoch fällt es manchmal gerade in den urbanen Levels schwer, die nötige Übersicht zu behalten. Solltet ihr entdeckt werden, lässt Max die Fäuste sprechen. Im allerbesten Final-Fight-

Stil müsst ihr nun innerhalb eines straffen Zeitlimits versuchen, alle Angreifer auszuschalten, bevor diese eine Übermacht an Verstärkung herbeirufen können. Dazu steht der agilen Kämpferin ein reichhaltiges Move-Repertoire zur Verfügung.

Optischer Blender?

Nicht ganz! In grafischer Hinsicht haben es die Entwickler von Radical Entertainment exzellent verstanden, das „Look and Feel“ der Serie auf das Spiel zu übertragen. Max sieht ihrem realen Vorbild zum Verwechseln ähnlich. Die Vielzahl an Moves und Animationen der Charaktere kann sich ebenfalls sehen lassen. Das Gameplay kränktel noch ein bisschen an den Kamera-Problemen. Akustisch werden Fans der Serie mit den Original-Synchronstimmen von Jessica Marie Alba (Max) und Michael Weatherly (Logan Cale) verwöhnt. **MK**



○ Kämpft Max mit den Tonfas (Schlagstöcke), fallen die Gegner bedeutend schneller.

PLAY-DATEN

System	PlayStation2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Fox Interactive
	www.foxinteractive.com
Entwickler	Radical Entertainment
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Februar 2003

FERTIGGESTELLT



ERSTEINDRUCK

★★★★☆ — Durchschnittlich

Akzeptable Umsetzung der TV-Serie mit netter Optik aber mangelhaftem Gameplay.

DAKAR 2

PS2



Die Rallye Paris-Dakar ist der einzige Wettbewerb, an dem auch Motorräder und Trucks teilnehmen dürfen.

Hersteller	Acclaim
	www.acclaim.de
Entwickler	Acclaim Studios Cheltenham
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Februar 2003

Den großen Clash der Rallye-Spiele des vergangenen Jahres konnte Colin Mc Rae Rally 3 mit einer handbreit Schlick am Stoßfänger für sich entscheiden. Dakar 2 von Acclaim ist die Fortsetzung des nur schwachen Paris-Dakar-Rally (Test in play 11/01) und damit der erste Herausforderer im Jahr 2003. Erneut buhlen sowohl Rallye-Boliden und schwere Trucks, als auch die beliebten Motorräder um den Sieg bei der härtesten Rallye der Welt. Bei diesem Rennen erreichen im Schnitt weniger als 15 Prozent aller gestarteten Teilnehmer auch tatsächlich das Ziel im afrikanischen Marokko. Neben den gefährlichen Wüstenabschnitten wollen in Dakar 2 auch Stadt-Etappen in Frankreich, Spanien und Marokko gemeistert werden.

Teure Lizenzen bringen zahlreiche Originalfahrzeuge ins Spiel. Darüber hinaus berichtet der Original-Kommentator vom Sender Eurosport über die Geschehnisse auf und jenseits der staubigen Pisten. Ein realistisches Schadensmodell soll Fahrzeugschäden nicht nur optisch sichtbar machen, sondern auch das Fahrverhalten entscheidend beeinflussen. Interaktive Streckendetails wie Zuschauer, Tiere, Büsche, Wasser und Bäume sorgen für eine authentische Rallye-Atmosphäre. Als Bonusmaterial winken exklusive Interviews und Ausschnitte der zurückliegenden Paris-Dakar-Rallye. Bleibt zu hoffen, dass die gravierenden Gameplay-Mängel und die verunzelter Fahrphysik des Vorgängers ausgemerzt worden sind. **MK**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

★★★★☆ — Durchschnittlich

Neuer Aufguss des mäßigen Vorgängers, der hoffentlich eine bessere Fahrphysik aufweisen kann.

65%

WAR OF THE MONSTERS

PS2



Bei den Zweispieler-Duellen könnt ihr zusätzlich noch zwei CPU-Gegner hinzuschalten.

Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Incognito Inc.
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	März

Incognito Inc., das Entwickler-Team hinter Twisted Metal Black, lässt uns auch mit War of the Monsters den Zerstörer spielen. Diesmal steuert ihr aber keinen durchgeknallten Irren in einem Auto durch die Gegend, sondern lenkt riesige Monster durch zwölf verschiedene Metropolen. Durch Sci-Fi- und Horror-Filme der 50er- sowie der 60er-Jahre hat man sich bei der Auswahl der gigantischen Biester und Roboter inspirieren lassen. So könnt ihr euch beispielsweise aus einem überdimensionalen Gorilla, einem Samurai-Roboter oder einer Gottesanbeterin euren Liebling herauspicken und damit in die Schlacht ziehen. Insgesamt stehen euch zehn verschiedene Fighter zur Verfügung.

In den Städten könnt ihr euch nach Lust und Laune aufführen. Alle Umgebungsbestandteile können rigoros zerstört werden, Autos, Laternen und hilflose Militärstreitkräfte könnt ihr aufheben und als Wurfgeschosse zweckentfremden. Im Story-Modus schlägt ihr euch durch die einzelnen Runden und erfährt dabei immer mehr über die Herkunft eures gewählten Charakters. Bei Duellen ist der Bildschirm so lange geteilt, bis ihr in der Battle-Arena aufeinander trifft. Dann schaltet das Spiel in den Vollbild-Modus und man kann sich in guter alter Beat'em-Up-Manier mit unzähligen Moves die Köpfe einschlagen. **HS**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

★★★★☆ — Vielversprechend

Prügler mit viel Action und verschiedenen B-Movie-Monstern.

80%

ATV: QUAD POWER RACING 2

PS2



Cooler Grafik, aber keine Simulation; dafür bietet ATV: Quad Power Racing 2 jede Menge Spielmodi.

Unter dem Label AKA vertreibt Acclaim seine Fun-Sport-Spiele. ATV: Quad Power Racing 2 ist, wie der Name schon vermuten lässt, eine reine Quad-Racer-Simulation. Auf pfeilschnellen Motocross-Boliden rast ihr auf 15 Strecken über Stock und Stein und versucht dabei noch, die Punktrichter mit gewagten Tricks zu beeindrucken. Insgesamt stehen neun Spielmodi zur Auswahl. In der ATV-Akademie lernt ihr die wendigen Quads zu beherrschen. Neben Arcade-, Karriere-, Freestyle- und Einzel-Rennen dürft ihr euch auch in einem Multiplayer-Modus mit einem Kumpel messen. Die 15 Strecken sind abwechslungsreich und bieten neben riesigen Sprüngen auch diverse Abkürzungen. Das Streckendesign reicht von „realis-

tisch“ bis „abgedreht“ und erinnert ein wenig an den Arcade-Rallye-Racer Shox von EA Big. Die detailreiche Grafik ist farbenfroh und läuft sehr flüssig. Kleinere Clipping-Fehler und eine zum Teil empfindliche Kollisionsabfrage trüben jedoch den Allrad-Fahrspaß auf den kleinen Rennsemmeln. Die Steuerung ist etwas schwammig und nicht so direkt wie bei Sony's Spielen der Reihe ATV: Offroad Fury. Insgesamt hinterlässt das Gameplay eher den Eindruck eines Arcade-Racers, als den einer echten Quad-Simulation. Nichtsdestotrotz macht ATV: Quad Power Racing 2 nach einer kurzen Eingewöhnungsphase Spaß. Wir sind gespannt, wie sich Acclaims Motocross-Racer in einem ausführlichen Test schlagen wird. **MK**

Hersteller	Acclaim
	www.acclaim.de
Entwickler	Climax
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal 2003

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

★★★★☆ — Vielversprechend

Ansprechender Quad-Racer mit arcadelastigem Gameplay und schicker Grafik.

80%

SPACE CHANNEL 5 PART TWO

PS2



Ulala tanzt in Teil 2 vor halbseidenen Polygon-Kulissen. Darauf hätte Sega getrost verzichten können.

Hersteller	SCEE
Entwickler	www.playstation.de
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	Februar 2003

SEGAs United-Game-Artist-Team (REZ, PS2) zeichnet sich auch für den zweiten Teil des interstellaren Tanzspiels Space Channel 5 (Dreamcast, PS2) verantwortlich.

Im Kampf um Einschaltquoten: Natürlich ist es erneut eure Aufgabe mit der sexy TV-Moderatorin Ulala die von den Außerirdischen vorgegebenen Moves im richtigen Takt zu wiederholen, um die hypnotisierten Menschen zu befreien. So muss man nicht nur die Richtungstasten perfekt getimed drücken, sondern auch noch im passenden Moment die himmelblaue Laserkanone und den mit Herzchen geladenen Rettungsstrahl abfeuern. Je besser ihr tanzt und schießt, umso höher ist das Einschaltergebnis. Neben dem normalen Einspieler-Modus steht euch der Nonstop-100-Runden-Kampf

zur Verfügung. In diesem spielt ihr für die modebewusste Reporterin bis zu 40 verschiedene Kostüme frei. Auch im Duett könnt ihr den Kampf aufnehmen. Das Außergewöhnliche dabei: Ein Spieler drückt die Richtungstasten, ein anderer bedient die Buttons. Space Channel 5 Part Two findet diesmal in einer Polygon-Umgebung statt, die aber weder besonders detailliert, noch sehr abwechslungsreich ist. Die vorgerenderten Kulissen des Sequels waren dafür ideal geeignet.

Die Musik erinnert wie gehabt an die Swingin' Sixties und an Austin Powers. Schon wie der Vorgänger ist der Titel nur für SEGA-Fans, Leute, die der Dreamcast-Ära hinterhertrauern, und PS2-Genre-Randgruppen bestens geeignet. **DG**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

★★★★☆ — Durchschnittlich

Rhythm-and-Dance-Spiel mit simpler Steuerung und bunter Optik. Wers mag...

BOMBERMAN KART

PS2



Das Streckendesign bietet Altbekanntes. Von Spukhaus-Strecken über Strand-Rundkurse bis hin zur Vergnügungspark-Rallye.

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

Bomberman Kart entführt sprengstoffbegeisterte Puzzle-Experten auf die Rennstrecke. Revolutionäre Innovationen erwarten die Spieler jedoch nicht. Der Titel verspricht Standard-Funracer-Kost, wie es sie schon zuhauf auf der PSone gab.

In der Kart-Welt stehen sechs klassische Spielmodi zur Auswahl: „Grand Prix“, „Gegen die Zeit“, „Temporennen“, „Kampfrennen“, „Herausforderung“, „Zufall“. Neben den Bomberman-Piloten könnt ihr euch vor den Läufen auch für verschiedene Kart-Typen entscheiden. Diese unterscheiden sich durch Form, Farbe und Setup voneinander. Das Power-Kart mag sehr schnell sein, wer allerdings lieber um die Kurven driftet, steigt in die Dash-Variante ein. Die

Rennen selbst gestalten sich recht ruhig. Gemütlich tuckert man um die Kurven, sammelt Extras und bolzt seinen Kontrahenten Bomben und Raketen um die Ohren. Die Möglichkeit, sich im Windschatten des Vordermanns langsam an ihn heranzuarbeiten, macht es relativ einfach, im Kampf um einen Platz auf dem Siegerpodest zu bestehen. Richtig spaßig wird es erst, wenn vier menschliche Fahrer gegeneinander antreten. Gleiches gilt für den im Spiel ebenfalls enthaltenen Bomberman-Modus. Der Puzzle-Klassiker bietet euch die Möglichkeit, im Einzel-, Fang- oder Tandemkampf eure Geschicklichkeit unter Beweis zu stellen. Eine sehr nette und unterhaltsame Abwechslung zum typischen Kart-Alltag. **mL**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

★★★★☆ — Durchschnittlich

Bomberman Kart, ein nettes Rennspiel für zwischendurch, ohne viel Anspruch und technische Quantensprünge.

ACTIVISION ANTHOLOGY

PS2



Aaahhh... genau wie früher. Fehlt nur noch ne Dose Sinalco-Cola und ne Packung Schogetten.

Hersteller	Activision
Entwickler	www.activision.de
Preis	ca. € 60
Erhältlich ab	1. Quartal 2003

Nostalgiker sollten schon einmal ihre Spar-schweine füttern. Mit Activision Anthology erwartet sie nämlich ein Stück reinrassiger Videospielkultur. Auf der außergewöhnlichen Kompilation finden sich 45 bekannte sowie zwei seinerzeit unveröffentlichte Atari-2600-Spiele. Neuzeitliche Konsoleros können mit der grobpixeligen Grafik und dem schlichten Gameplay gewiss nichts anfangen. Altgediente Videospiel-Veteranen geraten bei Titeln wie H.E.R.O., Moonsweeper, Pressure Cooker, Enduro oder Chopper Command dagegen ins Schwärmen. Jetzt, nach jahrelangem und intensivem Training kann man dem elendigen Känguru aus Pitfall 2 endlich zeigen, wo der Hammer hängt.

Im virtuellen Wohnzimmer, das passend im 80er-Jahre-Stil eingerichtet ist, pickt man im sortierten Spiele-Rack einfach seinen Favoriten heraus und legt los. Für das richtige Flair sorgt ein altes Radio, aus dessen Boxen Hits wie „Take on me“ von A-Ha, „Tainted Love“ von Softcell oder „We're not gonna take it“ von Twisted Sister dröhnen – Hintergrundmusik gab es damals in Videospielen nämlich noch nicht.

Derzeit wird geprüft, ob Activision Anthology auch bei uns erscheinen wird, denn schon damals war das eine oder andere Videospiel nicht vor einer Indizierung gefeit. Bleibt nur zu hoffen, dass die BPjS ein Herz für Pixel-Fans hat und die nunmehr fast 20 Jahre alten Urteile zurückzieht. **mL**

ERSTEINDRUCK

FERTIGGESTELLT

★★★★☆ — Hervorragend

Für Fans und altgediente Videospieler eine kleine Kostbarkeit, aber eben auch für nur die.

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

TestScreen

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

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

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



Grafik:

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

Sound:

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

Rating:

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

Legende

Features	Anzahl der möglichen Spieler	Levelanwahl durch Passwortabfrage	Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke bzw. KB
	Anzahl der Levels bzw. Strecken	Sprache der Bildschirmmenüs	USK Empfehlung
Grafik	16:9-Option	50/60 Hertz umschaltbar	PS2-Texturfilter-Unterstützung
Sound	Dolby Surround	Q Sound	Sprachausgabe
		Dolby Digital	dts
Zubehör	Analog Controller Sony	Analog Joystick	Maus-Unterstützung
	Lenkrah	LightGun	Multitap
	Link-Option	I.Link-Option	Keyboard
		DualShock-Unterstützung	Force Feedback

Redakteurskürzel

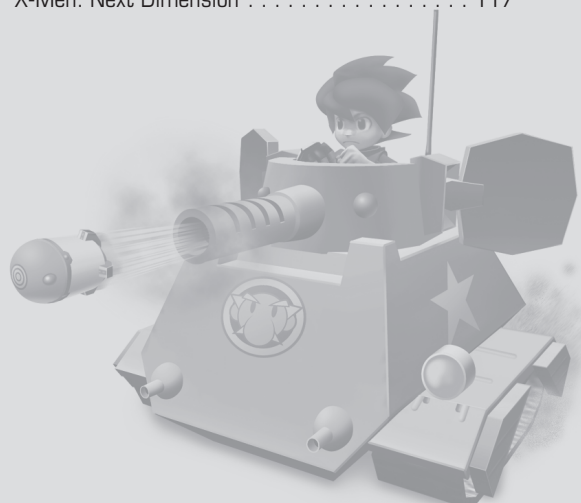
Sven Liebold	SL	Heiko Strobel	HS
Dirk Gemeinhardt	DG	Marc Kirzeder	MK
mArk Liebold	mL	Gunter Hruby	GH



INHALT 01/2003

PLAYSTATION2

Ape Escape 2	106
BDFL Manager 2003	118
BMX XXX	110
Dynasty Tactics	117
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	116
Hot Wheels: Velocity X Maximum Justice	118
Knight Rider	118
Reign of Fire: Die Herrschaft des Feuers	118
Silent Scope 3	116
Sly Raccoon	112
SOS: The Final Escape	111
Speed Challenge: Jaques Villeneuve's Racing Vision	116
Star Wars Bounty Hunter	108
The Getaway	102
The Mark of Kri	100
The Sims	114
Tiger Woods PGA Tour 2003	117
X-Men: Next Dimension	117



THE MARK OF KRI

Das brutale Barbaren-Adventure im Knuddel-Look fasziniert mit exquisitem Gameplay.



○ In der Taverne erhält Rau seine Missionen.



○ Fertig ist das Barbaren-Schaschlik!

PS2 In einem Reich fern unserer Welt rankt sich eine Sage um einen geheimen Zauberspruch, der so mächtig ist, dass er die Welt im Dunkel versinken lassen kann. Doch nur, wer die sechs Zeichen von Kri vereint, kann die Kraft des Zaubers wecken. Um des Friedens willen wurden die Zeichen versteckt. Die Legende sagt, dass nur ein mächtiger Krieger die Stärke haben wird, sie zu finden und wiederzuv ereinen. Ein solcher Krieger ist Rau. Gelangweilt sucht er nach einem Abenteuer und wird unfreiwillig ein Teil der Legende.

Fliegender Sidekick!

Der riesige Krieger wird von seinem treuen Freund Kuzo begleitet. Der Vogel ist sein fliegendes Auge. Der gefiederte Sidekick ver-

mag an Orte zu fliegen, die Rau selbst nicht erreichen kann. Das ungleiche Paar ergänzt sich perfekt. Bevor Rau sich Hals über Kopf in einen Hinterhalt stürzt, sondiert Kuzo die Lage von einem sicheren Ast oder einer anderen Anhöhe aus. Daraus ergeben sich interessante Perspektiven. Denn so manche scheinbar unbewachte Passage offenbart aus der Vogelperspektive versteckte Wachen oder geschickt platzierte Bogenschützen, die Rau ans Barbaren-Leder wollen.

Das Zusammenspiel des Duos könnte kaum einfacher sein. Wann immer Rau aus der Ego-Perspektive ein leuchtendes Vogel-Icon erblickt, kann er Kuzo zu dieser Stelle flattern lassen. Hat der schwarze Vogel seine Position erreicht, blickt ihr durch die Augen Kuzos und könnt in aller Ruhe die Umgebung auslo-

ten. Über den Gegnern erscheinen Symbole, die ihre Bewaffnung anzeigen. Das ist überaus hilfreich, denn trägt ein Wachposten z.B. ein Horn bei sich, wird er damit um Verstärkung rufen sobald er Rau entdeckt. Doch damit nicht genug, Kuzo kann auch Schalter betätigen oder Leitern herablassen, um seinem Herrn den Weg in neue Bereiche zu erleichtern.

Beat'em-Up-Adventure?

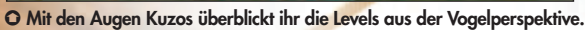
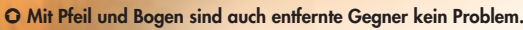
Im Mittelpunkt des Action-Adventures stehen die spektakulären Kämpfe mit den Schurken, die Rau am Vorankommen hindern wollen. Wann immer ihr den Widersachern begegnet, kommt der rechte Analog-Stick ins Spiel. Mit ihm lasst ihr einen feuerroten Streifen um euren Kämpfer rotieren. Dieser markiert Gegner und lässt Button-Symbole (X, Viereck, Kreis und Dreieck) über deren Köpfen auf-



○ Habt ihr erst einmal die gigantische Axt erhalten, kann Rau noch mehr Gegner gleichzeitig angreifen!

MOVE LIST	SHORT
- ANY UNASSIGNED SPEEDY MOVE TO FASTER	
- NEXT UNASSIGNED ATTACK BUTTON	
YOU HAVE NO ENEMIES TARGETED RAU IS NOT LOCKED ON ANY ENEMY	
COMBO TREE	COMBO NAME
[Button Icons]	RAU UBU
[Button Icons]	FUR COLD RUCU
[Button Icons]	FUR COLD FRAHU
[Button Icons]	FUR UBU RUCU
[Button Icons]	FUR UBU FRAHU

○ Die Liste der Combos könnt ihr jederzeit einsehen.



Mit der L1-Taste werden die Hiebe eurer Gegner geblockt. Das richtige Timing bei Attacke und Parade entscheidet über Sieg oder Niederlage. Ein Kombo-System erlaubt es Rau, die Schergen mit tödlichen Fatality-Moves in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Die oft minutenlangen Duelle sind an Spannung kaum zu übertreffen. Auch optisch geben die Kämpfe eine Menge her, denn wenn Schwerter, Lanzen und Äxte klirrend aufeinander treffen, erleuchtet ein greller Funkenregen die Umgebung. Spätestens wenn die ersten abgetrennten Körperteile durch die Walachei fliegen, merkt auch der letzte Zweifler, dass The Mark of Kri trotz der

Of ist es weise, eine Lebensenergie verzehrende Auseinandersetzung zu vermeiden und sich an Gegner anzuschleichen. Um die Aufmerksamkeit der Wachen abzulenken, bedient sich Rau einfach der Natur. In den Wäldern und Ebenen begegnet man herumstreuenden Wildschweinen oder Vogelschwärmen, die sich zum Ausruhen auf einem Stein oder auf einem Ast niedergelassen haben. Verpasst ihr einem Keiler einen Pfeil in seinen Hinterschinken, galoppiert das Viech lautstark quiekend davon und zieht damit die Aufmerksamkeit der herumstehenden Gauner auf sich. Nun kann sich Rau an sein Opfer anschleichen und zu einem fatalen Stealth-Kill ansetzen. **MK**



NUR FÜR
ERWACHSENE

play
KING

1 SPIELER 699 KB MEMORY CARD SPRACH-AUSGABE DEUTSCH ENGLISCH AB C E TEXTE DEUTSCH ENGLISCH DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG ohne Altersbeschränkung USK EMPFEHLUNG

THE GETAWAY

Hochmut kommt vor dem Fall! The Getaway von Sony knallt ungebremst auf den Boden der Realität.



○ Frank Carter bekommt Unterstützung von seinen Polizeikollegen.



○ Wer sich an die StVO hält, erregt bei der Polizei keine Aufmerksamkeit.

PS2 Der Hype, der in den vergangenen Jahren um The Getaway generiert wurde, war gewaltig. Vier Jahre lang hat die Entwicklung gedauert, zweistellige Millionenbeträge wurden investiert. Sony schloss sogar einige Entwicklerstudios, um das Projekt finanzieren zu können. Die Erwartungen an das Spiel sind dementsprechend hoch.

Umso enttäuschender ist allerdings das Ergebnis.

Perspektivenwechsel

The Getaway ist nicht, wie lange Zeit angenommen, eine spritzige Crime-Simulation im Stil der Grand-Theft-Auto-Serie. Stattdessen präsentiert Team Soho einen interaktiven Film, der sich an Kultstreifen wie „Bube, Dame, König, Gras“ oder „Snatch“ orientiert. Unfreiwilliger Held des Gangster-Dramas ist Mark Hammond. Gerade aus dem Gefängnis entlassen, gerät der rehabilitierte Verbrecher erneut auf die schiefe Bahn, wenn auch vollkommen unfreiwillig. Gangsterboss Charlie Jolson hat Marks Frau ermordet und seinen Sohn entführt. Tut Hammond nicht das, was Jolson von ihm verlangt, stirbt der Junge. Und so begibt sich der Ex-Häftling auf einen Feldzug gegen die Unterwelt von London. Egal ob seine alten Freunde der Collin-Gang, die Triaden oder Yardies, jeder gerät auf Wunsch des größtenwahnsinnigen Anführers der Bethnal-Greens in sein Visier.

Das Actionspiel erstreckt sich über 24 Aufträge. Hat man die zwölf Missionen des

Hauptplots in der Rolle von Mark Hammond erfolgreich durchlaufen, besteht die Möglichkeit, den Handlungsstrang nochmals aus einer etwas anderen Perspektive zu erleben. Der zweite spielbare Charakter ist der suspendierte Polizist Frank Carter, der Charlie Jolson auf eigene Faust zur Strecke bringen will.

Touristenführer

Die Aufträge sind allesamt sehr ähnlich aufgebaut. Zunächst gilt es, zu einem bestimmten Ort zu fahren, um dort eine bestimmte Person abzuholen, sie zu töten oder einen Gegenstand zu beschaffen. Anschließend muss man wieder verschwinden. Die Entwickler haben sich die Mühe gemacht, das Stadtbild Londons fast eins zu eins nachzubauen. Eine durchaus bemerkenswerte Leistung – wer sich jedoch in London nicht auskennt, dem wird dies kaum auffallen. Im Gegenteil: Spieler, die ortskundig sind, werden die Metropole an der Themse verfluchen. Um den cineastischen Charakter zu wahren, hat man komplett auf Anzeigen verzichtet. Der Spieler weiß also weder, wie schnell er ist, noch wo genau er



○ Die Autos sehen ihren Vorbildern nicht nur zum Verwechseln ähnlich, sondern verfügen auch über eine realistische Fahrphysik.



○ Träge Statisten: Die anderen Charaktere glänzen nicht gerade mit ihrer Künstlichen Intelligenz.



○ Interessante Ideen finden sich in The Getaway zur Genüge, nur bei der Umsetzung hapert es.



○ Heiland Hammond: Lehnt er sich an die Wand, heilt sich der Charakter selbst.

sich augenblicklich innerhalb der Großstadt befindet. Zwar liegt dem Spiel ein Stadtplan von London bei, aber der bringt aufgrund im Spiel fehlender Straßennamen auch nicht wirklich viel. Zudem ist es äußerst paradox, in einem interaktiven Film, der ja Nonstop-Unterhaltung bieten soll, ständig den Pause-Modus aktivieren zu müssen, oder mit Notizblock und Stift die in den Missionsbesprechungen genannten Straßennamen zu notieren. Die einzige Orientierungshilfe im vom Linksverkehr geprägten Großstadtdschungel bilden die

Blinker des PKWs. Diese zeigen euch an, in welche Richtung ihr fahren müsst. Leider können sich Mark bzw. Frank nicht immer auf die Hinweise verlassen. Schnell steht man plötzlich entgegen der Fahrtrichtung in einer Einbahnstraße oder in einem Kreisverkehr – und davon gibt es in London reichlich.

Außen hui, innen pfui

Die Aufträge führen euch etwa in Jolsons ansehnliches Haus in Mayfair, in den Touch-of-Glass-Strip-Club in Soho, in die Snow-Hill-Polizeistation oder auf das Sol-Vita-Frachtschiff am St. Saviours Dock. Bei der Gestaltung der Locations hat man sich, wie schon bei den Straßenzügen, an realen Vorbildern orientiert. Weniger real gestaltet sich dagegen das Gameplay der Indoor-Sequenzen. Auch hier müsst ihr auf Lebensenergie- oder Munitionsanzeigen verzichten. Von der künstlerischen Warte aus betrachtet ist das sicherlich anspruchsvoll, dem Spielspaß ist es jedoch nicht besonders dienlich. Die Steuerung ist träge, dem Charakter fehlt jegliche Dynamik und die Kameraführung ist

ebenfalls unausgereift. Viele, dem ersten Eindruck nach kleine, unscheinbare Designfehler, machen The Getaway in ihrer Summe zu einem recht dürrtigen Spielerlebnis. So ist es beispielsweise nicht möglich, einen Gegner, der mit dem Spielcharakter zusammen auf einer Treppe steht, anzuvisieren, geschweige denn, eine Waffe, die auf den Stufen liegt, aufzuheben. **MLL**



FAZIT

Interaktive Filme sind nicht die Zukunft der Videospiele, im Gegenteil. Blickt man ein paar Jahre in die Vergangenheit, sieht man, dass dieses Konzept schon des Öfteren gescheitert ist. Denn Interaktion, wie man sie von einem Game heutzutage erwartet, bieten solche Spiele nicht. The Getaway bildet da keine Ausnahme. Technik und Präsentation mögen über jeden Zweifel erhaben sein, aber was bringen geschmeidige Animationen, erstklassige Synchronstimmen und ein perfekt virtuell nachgebautes London, wenn das Gameplay nicht stimmt? Das Drehbuch gibt vor was zu tun ist, gewährt keinen Handlungsraum, keinerlei Interaktion. Wieder und wieder versucht man sich an den Einsätzen, bis man letztlich weiß, wo jeder einzelne Gegner steht. Dem Frust folgt die Routine und schon bald hat die Langeweile die Oberhand gewonnen. Soll das die Videospieldkultur der Zukunft sein? Das hoffen wir nicht!

POSITIV

- technisch beeindruckend
- erstklassige Präsentation
- gute Synchronstimmen

NEGATIV

- ödes Try&Error-Prinzip
- träge Steuerung
- keine Interaktion
- viele Designfehler
- keine Anzeigen

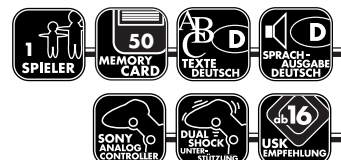
PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	SCEE
			www.playstation.de
Entwickler	Team Soho		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

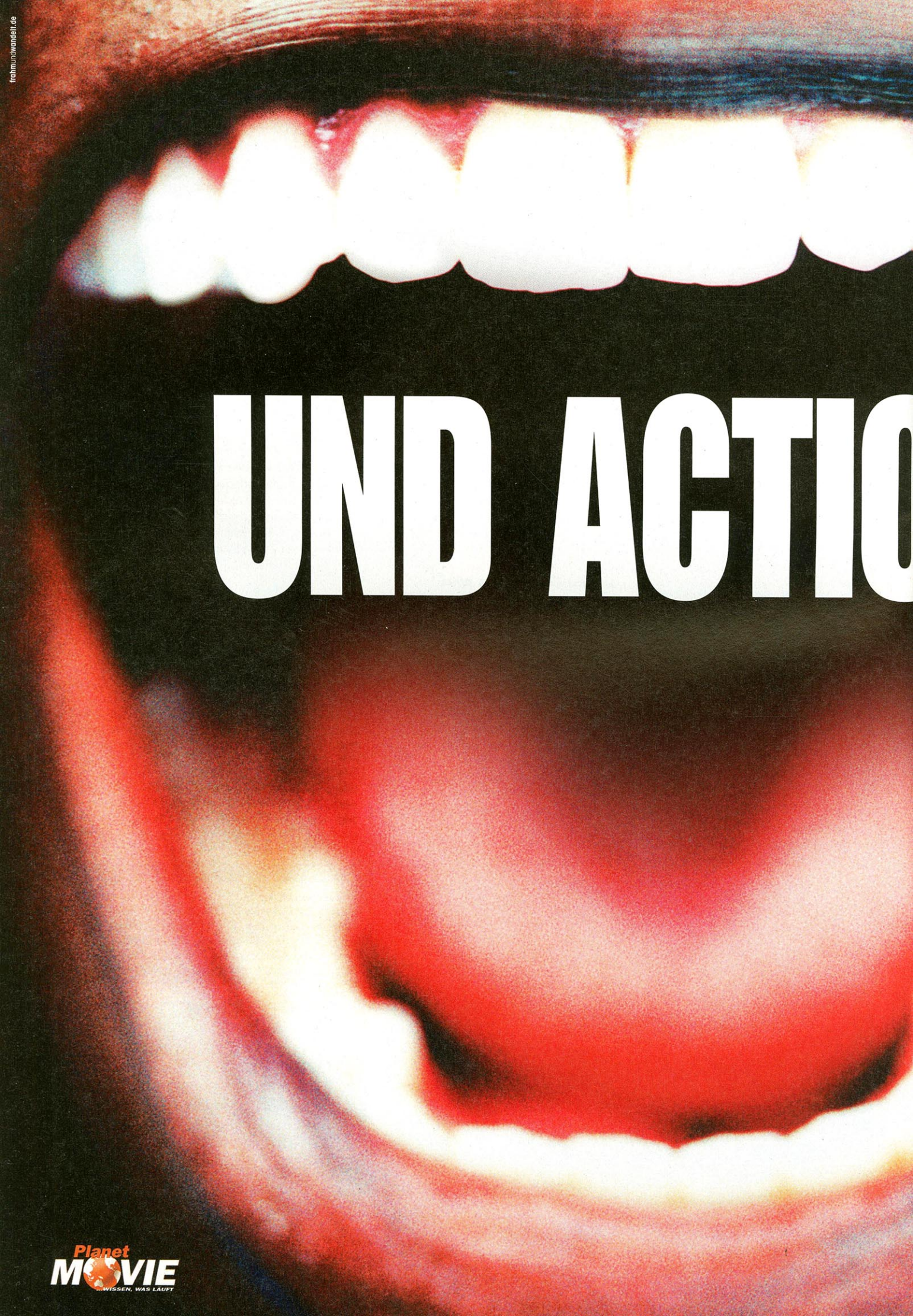
GRAFIK 86 %

SOUND 83 %

RATING **69 %**



○ „Erschieß' die Geisel!“ Gewalt ist in The Getaway deutlich zu sehen als auch zu hören.



UND ACTION

N!

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

JETZT IM HANDEL.

NUR **2,90 €**



**Planet
MOVIE**
...WISSEN, WAS LÄUFT

DAS NEUE GROSSE FILMMAGAZIN

MIT DEN INSIDER-INFOS DIREKT

VOM SET. AKTUELL, KRITISCH,

WELTWEIT!

APE ESCAPE 2

Kann Sony's Affenzirkus in der Oberliga der PS2-Jump'n-Run-Spiele mitturnen?



○ Ihr könnt euch an die Affen heranschleichen.



○ Der Bananerang lockt Primaten an.

PS2 Hikaru ist der Cousin von Spike, dem Helden aus dem ersten Teil.

Er soll für einen schusseligen Professor eine Ladung neuer Hosen auf eine Insel beamen – mit einem neuen Transportstrahl. Leider übersieht er die Ladung Helme, die zwischen die Hosen gerutscht ist und löst damit ein ziemliches Affentheater aus. Wie schon in Ape Escape (PSone, 1999) fällt eine Affenhorde über die irrtümlich bei ihnen gelandeten Affen-Helme her. Die Kopfbedeckung macht aus dämlichen Primaten clevere Quälgeister, die nichts als Unfug im Kopf haben. Hikaru muss die Affenhorde unbedingt wieder dingfest machen, bevor der böse Affe Specter sich zum Oberaffen aufschwingt und die Welt erobert. Hikarus Freundin Natsumi und Pipotchi, ein besonders schlaues Äffchen, helfen ihm dabei.

Voll Banane!

Das Gameplay ähnelt dem des erfolgreichen PSone-Prequels wie ein Ei dem anderen. Warum auch nicht? Die Spielmechanik hatte sich ja bereits bewährt. Hikaru bekommt von Natsumi und dem Professor im Verlauf des Spiels diverse Hilfsmittel, die ihm die Jagd erleichtern. Zu Beginn befinden sich nur Keule und Netz im Inventar des Jungen. Doch mit der Zeit gesellen sich weitere Gotcha-Geräte wie Affen-Radar, Sprint-Reifen, Katapult, Aqua-Netz, Fernlenk-Auto, Helikopter, Bananen-Bumerang, Wasserkanone, Elektromagnet und Boxhandschuh hinzu.

Auch die Steuerung hat man direkt vom Vorgänger übernommen. Mit dem linken Analog-Stick bewegt ihr Hikaru, mit dem rechten Stick werden die Geräte benutzt. Vier der praktischen Gotcha-Geräte lassen sich auf

die Action-Buttons (Viereck, Dreieck, Kreis und X) legen. Um die nervige Affenhorde zu bändigen, müssen die Werkzeuge geschickt miteinander kombiniert werden. Anfangs ist das noch einfach. Erst zieht ihr einem Primaten eins mit der Keule über und schwupps zappelt der Bananenfresser kurz darauf im Netz des Affenfängers. Schüchterne Äffchen lockt der gewiefte Held mit dem neuen, duftenden Bananen-Bumerang aus den Verstecken. Das klappt allerdings nur, wenn der Flüchtling auch Appetit hat. Um das herauszufinden, zückt ihr kurzerhand euren Affen-Radar. Habt ihr damit eines des cleveren Tiere entdeckt, könnt ihr euch allerhand Informationen über den kleinen Racker anzeigen lassen. Ein Druck auf die L2-Taste schaltet Hikarus Kamera ein und schon erscheinen Name, Intelligenz, Wachsamkeitszustand, Geschwindigkeit, Aggression und sogar der Mageninhalt auf dem Bildschirm. Ist ein Affe satt, wird er stur in seinem Versteck verharren und sich auch nicht durch Bananenduft benebeln lassen.

Affentheater ohne Ende!

Insgesamt müsst ihr 300 Affen einfangen, um Hikaru aus seiner peinlichen Lage zu befreien. Und die kreischenden Störenfriede haben keinen besonders großen Bock darauf, in seinem Netz zu enden. Sie lassen sich einiges



○ Zappelt ein Äffchen im Netz, wird ein kleines Effektf Feuerwerk gezündet.



○ In der verlorenen Welt begegnet Hikaru ausgestorbenen Dickhäutern.

Tanz Affe Tanz! (1-2 Spieler)



Eine affige aber simple Variante beliebter Tanzspiele wie z.B. Dance Dance Revolution. Zu einer Abfolge von Pfeil-Symbolen, die am Bildschirm zum Takt einer eingespielten Melodie herunter laufen, müsst ihr mit den Analog-Sticks zum Rhythmus der Musik Figuren und Posen nachahmen. Jeder der Sticks repräsentiert einen der Arme des Primaten, der analog zur Bewegung des Steuerknüppels bewegt wird. Gerade im Duell gegen einen zweiten Spieler sehr Spaßig!

Affen-Fußball (1-2 Spieler)



Ein kleines aber durchaus anspruchsvolles Fußballspiel für ein bis zwei Spieler. Affen-Fußball spielt sich wie eine Mischung aus dem alten 8-Bit-Nintendo-Soccer (NES) mit einer Prise Sega Soccer Slam. Team-Management, Special-Moves und flottes Gameplay machen das spaßige Bonus-Spiel zum Highlight der drei Mini-Games. Wie bei den großen Fußball-Simulationen gilt auch hier: Gegen einen menschlichen Kontrahenten machts gleich noch mal so viel Spaß!

Affen-Klettern (1-2 Spieler)



Dieses Spiel erinnert sehr an den 1980 erschienenen Automaten Crazy Climber von Taito. Ihr steuert mit den Analog-Sticks die Arme eines Affen, der sich an Lianen entlang zu einer vorgegebenen Anzahl von Bananen hangeln muss, um den nächsten Level zu erreichen. Das Handling ist etwas gewöhnungsbedürftig, lenken die Sticks doch lediglich die Arme. Zum Greifen müssen zusätzlich die L1- und R1-Tasten gedrückt werden.

einfallen, um nicht zur leichten Beute zu werden. Zum Beispiel erwehren sich die zickigen Biester ihrer Felle mit Karate- und Boxeinlagen, werfen mit Steinen, schießen mit MPs, feuern mit Laserpistolen, spucken Feuer und schrecken auch nicht vor dem Einsatz Ziel suchender Raketen zurück. In einigen Abschnitten haben die Primaten einen

Roboter gekapert und ballern mit schwerer Artillerie blind um sich. Mit welcher Art Affe ihr es gerade zu tun habt, erkennt ihr übrigens an der Farbe der Hose, die er trägt. So könnt ihr nach einer Weile deutlich unterscheiden, ob die Viecher schnell, langsam, aggressiv oder eher lahmarschig unterwegs sind. Darüber hinaus geben die Lichter auf den Affenhelmen Aufschluss über den Alarmzustand der „Intelligenzbestien“. Solange die Funzel blau leuchtet, ist Hikaru unentdeckt. Dreht sich hingegen das rote Licht auf der Kopfbedeckung, ist der Gegner alarmiert und ergreift panisch die Flucht.

Solides Affenhandwerk!

Optisch stellt das kunterbunte Jump'n Run keine Grafikrevolution dar, erfüllt jedoch alle Ansprüche, die man an die 128-Bit-Fortsetzung des PSone-Titels stellt. Die Levels sind groß und weitläufig. Trotzdem wird dem Spieler eine enorme Weitsicht beschert, was dem

Gameplay zu Gute kommt. Die Animationen von Freund und Feind sind witzig in Szene gesetzt. Die Handlung des Spieles ist von kindlichem Humor geprägt und lebt vom eher naiven Charme der Charaktere. **MKII**



◉ Mulder? Reminiszenzen an Kino- und TV-Produktionen sind keine Seltenheit.



◉ Da laust mich doch der Affe! Dieser kleine Feigling versucht sich als Kanonenkugel.

FAZIT

Ape Escape 2 ist ein großartiges Jump'n Run im Stil der alten Nintendo-Klassiker Mario und Co.. Level für Level muss eine größere Anzahl der entflohenen Äffchen eingefangen werden. Der Schwierigkeitsgrad ist einfach und steigert sich nur moderat. Unfaire und frustrierende Stellen gibt es zum Glück nicht. Der Umfang ist der Thematik des Titels angemessen. Gut 20 Stunden vergehen, bis man Bösewicht Specter gegenübersteht. Ob Ape Escape 2 dazu motivieren kann, es mehrmals durchzuspielen, ist jedoch fraglich, zudem die meisten Bonus-Items bereits nach dem ersten Durchlauf freigespielt sein dürften. Ein echter Pluspunkt sind die drei witzigen Minispiele. Besonders das Affen-Fußball trumpft mit einer enormen Spieltiefe auf. Ansonsten ist das Gameplay nur etwas für Jump'n-Run-Puristen, denn Adventure-Elemente die für Abwechslung sorgen, wie z.B. in der Referenz Ratchet und Clank, sucht man in Ape Escape2 vergebens.

POSITIV

- saubere, flüssige Grafik
- drei witzige Minispiele

NEGATIV

- viel zu einfach
- Kamera nicht immer optimal
- zu wenig Abwechslung

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Ratchet und Clank	92%	11/02
2. Rayman Revolution	86%	01/01
3. Ape Escape 2	82%	01/03

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Jump'n Run	Hersteller
		SCEE
Entwickler	www.playstation.de	
Preis	SCEE	
Erhältlich ab	ca. € 60	
	29.01.03	

GRAFIK 83 %

SOUND 80 %

RATING **82 %**



STAR WARS

Bounty Hunter

Kopfgeldjäger mit notorischem Zerstörungswahn sucht Partner für lukrativen Nebenjob...



○ Ohne Jetpack wäre so manche Mission zum Scheitern verurteilt.



○ Den Bando Goras kommt man am besten mit dem Flammenwerfer bei.

PS2 Lange wurde gerätselt und gemutmaßt. Star Wars: Episode II – Angriff der Klonkrieger brachte endlich Gewissheit: Boba Fett, heimlicher Star der Episoden V und VI, ist ein Klon des letzten Mandalorischen Kriegers Jango Fett. Trotz seines unrühmlichen Todes durch die Hand von Mace Windu, weilt der gefürchtete Kopfgeldjäger jetzt wieder unter den Lebenden.

Er kriegt sie alle

Star Wars Bounty Hunter ist zeitlich zwischen den Geschehnissen von Episode I und II ange-

siedelt. Der Spieler erfährt nicht nur, wie Darth Tyrannus Jango Fett für sich gewann, sondern auch, welche vergangenen Ereignisse den Werdegang des Kopfgeldjägers bestimmt haben.

Das actionbetonte Abenteuer erstreckt sich über sechs Kapitel. Insgesamt 18 Levels müssen bewältigt werden. Dabei streift man auf der Suche nach seiner Beute ebenso durch die steinigten Schluchten von Tatooine wie durch die Vergnügungsdistrikte von Coruscant, durch die Korridore des Hochsicherheitsgefängnisses Oovo IV oder über die sumpfigen Dschungelpfade des Planeten Malastare.

Hauptziel ist es, den Kult der Bando Gora zu zerschlagen und deren Anführer Komari Vosa zu fangen – tot oder lebendig.

Der erste Auftrag führt euch auf die kleine Outland-Station der Toydarianerin Rozatta, einer guten Freundin des Kopfgeldjägers. Hier soll Jango den Betrüger Meeko Ghintee dingfest machen, der seinen Lebensunterhalt mit manipulierten Pit-Fights verdient.

Der Beste seiner Zunft

Die Jagd nach Meeko dient als Einführung. Nach und nach wird man mit den Fähigkeiten und mit der Ausrüstung des zwielichtigen Charakters vertraut gemacht. Springen, klettern, ducken und kriechen gehören wie bei so vielen Action-Helden auch bei Jango zum Standard. In Sachen Equipment hat der Kopfgeldjäger seinen Genre-Kollegen jedoch einiges voraus. Zu seiner persönlichen Ausrüstung zählen zwei Westar-34 Twin Dual Blaster, Thermal-Granaten, ein Scharfschützengewehr sowie ein Flammen- und Raketenwerfer. Mitunter kann der Spieler auch die Waffen der



○ Mit dem Jetpack ist der Spieler in der Lage, den Angriffen seiner Feinde schnell auszuweichen.



○ Wer nach Kopfgeld jagt, muss schwindelfrei sein.



○ Mit dem Twin-Dual-Blaster kann man mehrere Gegner gleichzeitig angreifen.



○ Selbst gegen schwer bewaffnete Raumschiffe muss Jango antreten.



○ Scharfschützengewehre schalten auch weit entfernte Feinde leicht aus.

Kontrahenten nutzen, darunter schwere Laser-Blaster, Granatwerfer oder Geschützstellungen.

Neben dem Jetpack und dem Schneidbrenner zählt der ID-Scanner zu den wichtigsten Utensilien. Mit seiner Hilfe kann Jango nach gesuchten Verbrechern Ausschau halten. Habt ihr einen Flüchtigen im Visier, werden dessen relevante Daten auf das Display übertragen. Per Knopfdruck wird die Beute markiert. Jetzt muss man sein Opfer nur noch ruhig stellen. Da die Belohnung für lebendig gefangene Gangster höher ist, sollte der Spieler auf den Einsatz von Schusswaffen so oft wie möglich verzichten und stattdessen auf das Fangseil zurückgreifen. So könnt ihr euch nebenher ein

paar Credits dazuverdienen. Solch ein engagiertes Geschäftsdenken wird natürlich belohnt: Mit dem Geld schaltet ihr Konzeptzeichnungen frei. Es gibt aber noch weitere Boni. Trading Cards gibt es für gefundene Secrets; Teile eines Jango-Fett-Comics sowie Outtakes winken für jedes erfolgreich abgeschlossene Kapitel.

Sterile Weltraumkulisse

Die neue Grafikengine von LucasArts macht bei ihrem ersten Einsatz einen sehr guten Eindruck. Das typische Star-Wars-Design kommt innerhalb der Levels voll zur Geltung. Auf großartige Details, wie beispielsweise herumliegende Gegenstände, muss man leider verzichten, dafür wird man mit sehr weitläufigen und abwechslungsreich gestalteten Arealen entschädigt. Besonders auffällig ist in grafischer Hinsicht Jango Fett. Er bewegt sich nicht nur geschmeidig über den Bildschirm, sondern sieht mit seiner aufpolierten Mandalorianischen Rüstung auch beeindruckend aus.

Erstmals arbeiteten die beiden Tochterfirmen des Lucas-Imperiums Skywalker Sound und Industrial Light + Magic an einem Videospiel mit. Letztere sind für die herrlichen CG-Filme verantwortlich. Skywalker Sound dagegen steuerte die atmosphärisch perfekt abge-

stimmte Soundkulisse bei. Effekte und Hintergrundmusik sind, wie bei LucasArts-Titeln üblich, erstklassig. Die Sprachsamples sind ebenfalls gelungen, auch wenn sie sich des Öfteren wiederholen. **ml**

FAZIT

Star Wars Bounty Hunter ist Action pur. Einzige Auflockerung des von Feuergefechten geprägten Gameplays stellen verschiedene Sprungpassagen dar. Zwar verfolgt LucasArts das Konzept konsequent, etwas Abwechslung hätte dennoch nicht geschadet. Kleine Design-Fehler trüben das ansonsten unterhaltsame Spielgeschehen. Das Respawn der Gegner ist nicht immer elegant gelöst, außerdem ist es nicht möglich, etwas weiter entfernte Feinde mit der Auto-Target-Funktion anzuvisieren.

Größtes Manko ist jedoch der unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Die Überzahl der hart gesottenen Gegnerscharen zwingt nach einiger Zeit aber nicht nur das Nervenkostüm, sondern auch die Bildwiederholungsrate in die Knie. Krieg-der-Sterne-Fans, für die Star Wars Bounty Hunter gerade im Hinblick auf Hintergrundinformationen einiges zu bieten hat, beweisen Durchhaltevermögen und beißen sich trotzdem durch.

POSITIV

- erstklassige Soundkulisse
- viele Hintergrundinformationen
- sehr viel Action und Spannung

NEGATIV

- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- wenig Abwechslung
- instabile Framerate

DIE ALTERNATIVEN

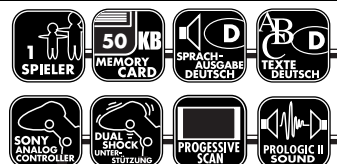
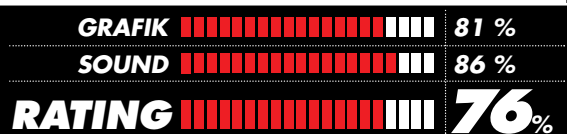
Titel	Rating	Test in play
1. Star Wars Bounty Hunter	76%	01/03
2. Terminator: Dawn of Fate	75%	11/02
3. Gungrave	69%	12/02

PLAY DATEN

System			PlayStation2
Genre	Action	Hersteller	Electronic Arts
		www.electronicarts.de	
Entwickler	LucasArts		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		



○ Nicht jeder Gangster ist glücklich, wenn man ihn gefunden hat.



BMX XXX

Lasst euch von den „Scheinwerfern“ nicht blenden, tretet lieber in die Pedale.



○ Leider gibt es keinerlei Spezial-Manöver.



○ Man muss manchmal Personen befördern.

PS2 Alle Welt schreit nach Innovationen. Z-Axis hat mit BMX XXX nun etwas total Neues eingeführt: Titten bei einem Funsport-Titel! Doch das soll nicht alles gewesen sein. Wenn man sich schon mit nackten Tatsachen abgibt, muss auch eine ordinäre Sprachausgabe her. Und so untermalen Beleidigungen, anrühige Zoten und derber Humor den kompletten Spielverlauf.

Mehr Fun als Sport

Eigentlich liegt hier ein BMX-Spiel vor, wie es schon viele andere gibt. Nur ist es eben auf Erwachsene zugeschnitten. Fast alle Aufgaben sind inhaltlich auf unterem Niveau angesiedelt: So muss man beispielsweise im Syracuse-Level den Eisverkäufer mit frischer „Ware“ versorgen. Man muss nun innerhalb eines Zeitlimits die Umgebung nach gelbem Schnee absuchen und diesen einsammeln. Ein Tipp am Rande: Vor Kneipen und Bars finden man das besagte „gelbe Eis“ am häufigsten. Oder aber ihr lasst in Las Vegas die Luft aus einer zehn Meter

hohen Gummipuppe, indem ihr über ihre mächtigen „Melonen“ grindet. Zwei übergeile Angestellte werden euch dafür dankbar sein. Natürlich gibt es auch normale Challenge-Kost, ihr führt spezielle Moves an bestimmten Spots aus, sammelt verschiedene Dinge ein und knackt diverse Highscores.

Eile mit Weile

Die sechs weitläufigen Areale erkundet ihr ganz ohne Zeitdruck. Auf dem Bildschirm ist eine Lebensenergieanzeige zu sehen, die je nach Härte eurer Stürze schrumpft. Ist diese Anzeige leer, endet damit euer Run. Mit jeder ausgeführten Challenge allerdings bekommt ihr etwas Lebensenergie zurück. Jede der sechs Runden bietet euch 20 unterschiedliche Aufgaben. Es genügt, jeweils zehn Challenges zu erfüllen, um die nächste Runde befahren zu können. Dazu gesellen sich noch zwei Umgebungen, in denen ausschließlich Wettbewerbe ausgetragen werden. Hier müsst ihr unter die ersten drei gelangen, damit ihr in den nächs-

ten Level vordringen könnt. Wenn ihr bei beiden Contests als Bester abschneidet, könnt ihr auch In-Game nackte Oberkörper bestaunen. Alle Areale (die Wettbewerbe ausgenommen) halten zudem je 20 Gaps und 45 Pickups bereit. Wer nun heiß ist auf die sexy Scores-Strip-Videos, der muss in jedem Level alle Gaps meistern, sämtliche Pickups einsammeln und die Wettbewerbe als Erster abschließen. **HS**

FAZIT

Z-Axis hat zwar den Mumm gehabt, etwas Neues zu machen, ist damit aber gewaltig auf die Fresse geflogen. Das Spiel scheitert nicht an den obszönen Aufgaben und dreckigen Zoten. Die Challenges machen nämlich allesamt Spaß! Das schwierige Gameplay, die kantige Steuerung, Kameraproblemen und ein merkwürdiges Kollisionsverhalten trüben den Spielspaß ungemein. Alle zehn Minuten überkommt einen die unbändige Lust...den DualShock-Controller an die Wand zu donnern. Das kann auch der exzellente Soundtrack nicht wettmachen. Der magere Umfang ist mit drei Multiplayer-Games und der Hardcore-Tour auch nicht üppig geraten. Die Tour wird zwar einige Zeit in Anspruch nehmen, wahrscheinlicher ist es aber, dass man noch lange vor dem Ende die Lust verloren hat. Trotz der freizügigen und lockeren Art, die der Titel an den Tag legt, sollten lediglich SM-Freaks zugreifen. Vor dem Kauf im Geschäft ausgiebig antesten.

POSITIV

- guter Soundtrack
- große Areale
- runde Titten

NEGATIV

- kantige Steuerung
- seltsames Kollisionsverhalten
- teilweise Einbrüche der Framerate
- Kameraprobleme

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Fun-Sport	Hersteller
		Acclaim
		www.acclaim.de
Entwickler	Z-Axis	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

GRAFIK 76 %

SOUND 84 %

RATING **69 %**



○ Die Länge macht's: Der Spieler mit der längeren Combo behält die Klamotten an.



SOS

The Final Escape

Ein Spiel ohne Blut, Waffen und sonstige Metzeleien – kann sich so etwas Action-Adventure nennen?



○ Schnelle Reaktion und Geschicklichkeit sind an der Tagesordnung.



○ Jeder angelegte Ausrüstungsgegenstand ist am Hauptcharakter sichtbar.

PS2 Normalerweise werden die japanischen Entwickler von Irem in einem Atemzug genannt mit der legendären Ballerorgie R-Type (1987). Von klassischen Sidescroll-Shootern zum Erdbeben-Abenteuer ist es ein großer Schritt. Auch hätte man diesen den Jungs aus Fernost nicht unbedingt zugetraut.

Ein toller Tag

Eigentlich wollte der Reporter Keith Helm die Inselstadt Stiver Island besuchen, doch ein mächtiges Erdbeben beendet seine Bahnfahrt vom Flugplatz ins Herz der Metropole. Auf einer gigantischen Hängebrücke kommt er in einem umgekippten Abteil wieder zur Besinnung und sucht nach anderen Überlebenden. Leider muss er jedoch zusehen, wie direkt vor seiner Nase der letzte Rettungshelikopter abhebt und die Plattform zusammenkracht, die den Hubi getragen hat – sie stürzt ins Meer. Schnell noch wirft ihm das Rettungspersonal einen

Rucksack zu, dieser landet aber dummerweise auf der Motorhaube eines halb über den Abgrund hinausragenden Autos.

Der Zeitungsreporter muss sich notgedrungen zum Überlebenskünstler entwickeln, der beschließt, sich auf eigene Faust ins Innere der Stadt zu retten. Noch auf der Brücke findet er eine weitere Überlebende, die sich Keith natürlich sofort anschließt.

McGyver lässt grüßen

Auf der Suche nach einer Fluchtmöglichkeit von der in Trümmer liegenden Insel, muss der Schreiberling vor allem seinen Wasserhaushalt im Auge behalten. Eine Anzeige links oben im Bildschirm zeigt dem Spieler an, inwieweit Keith bereits dehydriert ist und wann er neue Flüssigkeit zu sich nehmen muss. Dies stellt einen elementaren Bestandteil des Gameplays dar. Es gilt also, reichlich Gefäße zu sammeln und nach Wasserhähnen oder anderen Quellen Ausschau zu halten. Diese dienen übrigens auch als Speicherpunkte.

Irem hat sich einiges einfallen lassen, um die zahlreichen Nachbeben imposant in Szene zu setzen. Ganze Wolkenkratzer brechen hinter euch zusammen, während ihr die Beine in die Hand nehmt, um nicht unter dem Schutt begraben zu werden. Beben kündigen sich mit einem kurzen Vibrieren des Joypads an. Per Druck auf die R1-Taste geht unser Charakter dann in die Knie und stützt sich am Boden ab, denn wenn er fällt, schrumpft die Gesundheitsanzeige.

Im klassischen McGyver-Stil muss man sich so durch die Ruinen von Stiver Island kämpfen und nebenbei auch noch versu-

chen, der netten Begleitung schöne Augen zu machen. Wer übrigens in Besitz des Trance-Vibrators des Sega-Titels REZ ist, kann sich zusätzlich durchschütteln lassen – wo auch immer. **SL**

FAZIT

Toller Ansatz – miese Umsetzung. Wären da nicht die grausam träge Steuerung und die kantigen Animationen, könnte man sogar über die Magergrafik und die amateurhafte Soundkulisse hinwegsehen. SOS The Final Escape bietet ein tolles Leveldesign und brillante Ideen. Vor allem die vielen Schockmomente und die ständige Unsicherheit, wann einen das nächste Beben trifft, halten Motivation und Nervenkitzel oben. Unterhaltsam ist dieser Titel allemal – nur scheitert er leider an der Präsentation. Ein etwas agilerer Charakter hätte uns schon zufrieden gestellt. So jedoch kann Irem's Ausflug ins Adventure-Genre leider nur mit einer etwas überdurchschnittlichen Wertung überzeugen.

POSITIV

- dichte Atmosphäre
- witzige Gameplay-Elemente
- frische Spielidee

NEGATIV

- katastrophale Soundkulisse
- angestaubte Grafik
- schwerfällige Steuerung

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Big Ben Interactive
			www.bigbeninteractive.de
Entwickler	Irem		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

GRAFIK 71 %

SOUND 56 %

RATING **75 %**



○ Nachdem ihr euch aus verschiedenen Teilen ein Floß gebaut habt, könnt ihr euch die Wasserstraße hinabstürzen.



SLY RACCOON

Sony präsentiert den ersten spielbaren Zeichentrickfilm und demonstriert dabei, wie gut man Cel-Shading umsetzen kann.



○ Dieser Endgegner muss im Stile von Dance Dance Revolution geknackt werden.



○ Hat Sly die Technik der Unsichtbarkeit erlernt, ist er selbst im Lichtkegel nicht zu sehen.



Sony dominiert weiterhin die Ab-
teilung Jump'n'Run. Nach Jak &
Daxter und Ratchet & Clank ist Sly Raccoon
nunmehr der dritte hochkarätige Titel dieses
Genres. Anders als bei den beiden dyna-
mischen Duos hat man hier jedoch auf eine
hippe Cartoon-Optik gesetzt, die dank einer
hervorragenden Cel-Shading-Technik einfach
zum Verlieben aussieht. Weshalb jedoch der
amerikanische Originaltitel „Sly Cooper“ dem
„Raccoon“ weichen musste, bleibt wohl das
Geheimnis der Marketing-Abteilung im eng-
lischen Sony-Hauptquartier.

Witzig ist die Idee, dass der Spieler das
Intro von Sly Raccoon praktisch selbst spielt
und ihr bereits hie und da einige Hinweise
zum Gameplay erhält. Der muntere Wasch-

bär bricht in dieser Anfangssequenz in das
Polizeirevier von Kommissarin Carmelita Fox
ein, um eine wertvolle Akte aus deren Safe zu
stehlen. Sly benötigt dieses Dokument, um die
Mörder seines Vaters ausfindig zu machen.

Tradition verpflichtet

Rückblende: Der größte Schatz in der Familie
Raccoon ist ein geheimnisvolles Buch. Hier
wurden über mehrere Generationen hinweg
gerissene Diebestechniken zu Papier gebracht
und dem nächsten Stammbaumhalter feierlich
übergeben. Just an dem Tag, an dem Sly das
Erbstück erhalten soll, wird die traute Familie
von fünf Gangstern überfallen, die das Buch
für ihr ungesetzliches Treiben missbrauchen
wollten. Gerade noch rechtzeitig versteckt sich

der junge Sly und muss mit ansehen, wie sein
Vater und das wertvolle Buch aus seinem
Leben verschwinden. Die Tradition der
Raccoons ist übrigens nur bedingt kriminell,
da sie stets nur Gesetzesbrecher um ihre
Schätze erleichtern. Alles andere wäre
unehrenhaft und ohne jeglichen Anreiz.

Nachdem er sein zartes Alter und das Wai-
senhaus überwunden hat, entschließt sich der
Meisterdieb, mit Hilfe seiner Freunde sein
wertvolles Eigentum wieder zurückzuerobern.
Jeder der fünf Bösewichter besitzt einen Teil
dieses Buches, weshalb das gesamte Spiel
auch in fünf unterschiedliche Welten aufgeteilt
ist. Um in neue Bereiche zu gelangen, muss
Sly Schatzschlüssel aus den Verstecken der
Fieslinge klauen. Jedes einzelne Areal weist
ein ganz eigenes Flair auf, eigene Kontrahen-
ten und vor allem individuelle Endgegner, die
stets mit komplett unterschiedlichen Taktiken
angegangen werden müssen.

Wieselflinker Waschbär

Ein Raccoon erledigt einen Bruch natürlich stil-
voll. Sly stehen eine Vielzahl an akrobatischen



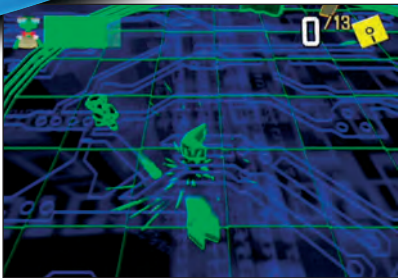
○ Der agile Sly klettert immerzu und überall.



○ Für ein Mini-Game ist die Fahrphysik erstaunlich gut gelungen.



○ Solid Sly piekt um die Ecke und wartet einen günstigen Moment ab.



○ In dieser Sequenz muss sich Bentley in einen Computer einhacken – auf seine Art.

Manövern zu Verfügung, um ans Ziel zu gelangen. Hat er ein Stück von dem begehrten Buch sicherstellen können, wird sein Move-Repertoire um neue Kunststückchen erweitert. Schon bald kann er, ähnlich wie Disney's Tarzan, auf dünnen Lianensträngen surfen und die winzigsten Vorsprünge sicher erreichen. In den Levels ist zusätzlich eine bestimmte Anzahl an Flaschen versteckt. Gelingt es dem tierischen Dieb, alle zu finden, erhält er einen dreistelligen Nummern-Code. Jeder Level beherbergt nämlich einen Safe, der ebenfalls neue Bonus-Moves enthält, wie beispielsweise neue Angriffstechniken. Die Suche nach den Flaschen ist zwar oft nicht ganz einfach, lohnt sich jedoch.

Die Steuerung des Waschbären ist extrem gut gelungen und geht butterweich von der Hand. Auch leidige Kameraprobleme sucht

man bei diesem Titel vergebens. Zwar ist es möglich, mit dem rechten Analog-Stick die Ansicht nachjustieren, doch dies ist glücklicherweise fast nie notwendig.

Ever ständiger Begleiter ist Bentley, feiste Schildkröte und Technik-Genie, die Sly stets über Funk zur Seite steht und nützliche Hinweise gibt. Das Dreiergespann wird durch Murray, den Fahrer des Raccoon-Mobils, ergänzt. Dieser hat vor allem in zahlreichen Mini-Games seinen Auftritt. Ob Autorennen, die Fahrt in einem Mini-U-Boot oder eine Verfolgungsjagd auf einem Hoovergleiter – für Abwechslung ist bei Sly Raccoon bestens gesorgt. Besonders witzig ist eine Sequenz, in der Sly seinem Kumpel Murray mit einer dicken Wumme Feuerschutz geben muss, während sich der rosa Klops auf den Weg macht, den nächsten Schlüssel zu holen.

Nach jeder abgeschlossenen Welt gibt es außerdem lustige Zwischensequenzen in Cartoon-Optik, die das gesamte Konzept abrunden und Sly Raccoon zu einem sehenswerten und unterhaltsamen Titel machen. Für uns ganz klar der erste PS2-Titel, bei dem die Cel-Shading-Technik perfekt umgesetzt worden ist. Egal ob Grafik oder Animationen – alles wirkt wie aus einem Guss und ist absolut stimmig. **SL**



○ Jede Reise zu einem neuen Areal wird mit einem witzigen Cartoon überbrückt.



FAZIT

Sly Raccoon ist mit Sicherheit eines der optisch schönsten Jump'n'Runs der letzten Zeit. Die Grafikabteilung bei Sucker Punch ist mit einer unglaublichen Liebe zum Detail an das Leveldesign herangegangen – man kann sich kaum satt sehen. Leider hat diese Grafikpracht auch ihren Preis, an vielen Stellen geht die Framerate deutlich in die Knie und verkommt zur Ruckelorgie. Hinzu kommt die nicht allzu lange Spieldauer von etwa zehn Stunden. Diese beiden Hauptkritikpunkte bremsen Sly Raccoon leider knapp vor der 90er-Grenze aus. Allerdings sind das auch wirklich die beiden einzigen schwerwiegenden Ausfälle. Ansonsten bekommt man ein erstklassiges Jump'n'Run geliefert, das vor Spielwitz und lustigen Ideen geradezu sprudelt. Die hervorragende Kontrolle über den agilen Sly ist mustergültig, genauso wie die gesamte Spielmechanik. Loben muss man auch die deutsche Lokalisierung, die dem brillanten Humor der Original-Version ziemlich nahe kommt.

POSITIV

- Cel-Shading super umgesetzt
- geniale Spielmechanik
- gute Steuerung

NEGATIV

- Einbrüche in der Framerate
- geringer Umfang

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Ratchet + Clank	92%	12/02
2. Jak and Daxter	91%	12/01
3. Sly Raccoon	88%	01/03

PLAY DATEN

System	PlayStation2	
Genre	Jump'n'Run	Hersteller
		SCEE
Entwickler	www.playstation.de	
	Sucker Punch	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	22. Januar	

GRAFIK 90 %

SOUND 85 %

RATING **88 %**



○ Schildkröte Bentley steht stets im Funkkontakt zu Sly.

DIE SIMS

Die erfolgreichen Sims siedeln nun endlich exklusiv vom PC in Sony's 128-Bit-Gefilde über.



○ Der Whirlpool regeneriert Hygiene, Spaß und Komfort zugleich.



○ Die Schambereiche werden großräumig von Megapixeln überdeckt.

PS2 Auf dem PC feiern die Sims schon seit einigen Jahren riesige Erfolge. Ob bei dem Sprung auf die Konsole etwas von dem beliebten Spielprinzip flöten gegangen ist, wird unser Test zeigen. Es liegt nicht nur eine lieblose Umsetzung eines bereits vorhandenen Titels vor, sondern eine exklusive PlayStation2-Version.

Dabei wurde das umfangreiche Interface perfekt auf den DualShock2-Controller gelegt. Mit dem rechten Analog-Stick schwenkt ihr die Kamera und zoomt, mit dem linken Stick weist ihr die nächste auszuführende Aufgabe zu. Die vier Richtungspfeile des D-Pads geben euch Auskunft über euren derzeitigen Status, die

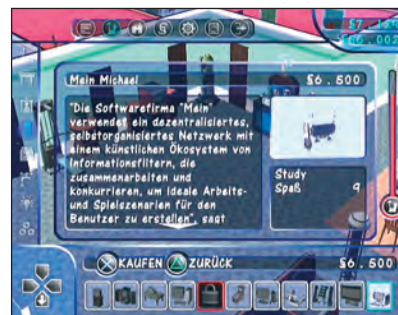
Eigenschaften des Charakters, den Karriere-Werdegang und den Beliebtheitsgrad bei euren Freunden. Die Starttaste öffnet das Optionsmenü mit Levelzielen, Kaufen, Bauen und Budget.

Sims(alabim)

Das Spielprinzip ist haargenau dasselbe wie auf dem PC. Ihr begleitet auch hier euren Konsolen-Sim durch ein Endlos-Leben. Dabei muss vor allem darauf geachtet werden, dass euer Charakter in den acht Kategorien Hunger, Hygiene, Energie, Soziales Leben, Komfort, Harndrang, Spaß und Wohnung nicht in den roten Bereich absackt. Und dieses Vorhaben gestaltet sich garantiert nicht so leicht, wie es sich vielleicht anhört. Denn ein Tag bei den Sims hat auch „nur“ 24



○ Partytime! Bei euren Partys habt ihr die Chance, jede Menge neuer Leute kennen zu lernen.



○ Neue und vor allem teure Sachen regenerieren eure Werte schneller als es die alten getan haben.



Stunden. Das entspricht in etwa 24 Echtzeit-Minuten. Während der Schlaf- und Arbeitsphasen läuft die Uhr allerdings etwas schneller. Wenn man nun bedenkt, dass allein ein kleiner Imbiss 20 Sim-Minuten in Anspruch nimmt, kann man sich vielleicht vorstellen, wie schnell so ein Tag verfliegt. Und von einem kleinen Imbiss wird kein erwachsener Sim satt. Hinzu kommt noch, dass sich der Charakter sehr träge bewegt. Bei einem Gang durch die Wohnung verstreichen abermals 10 Minuten. Ein genüssliches Vollbad beansprucht ca. eine Stunde.

Unter Zeitdruck

Aber man sollte – so zwischendurch – ja auch mal arbeiten und schlafen gehen. Außerdem warten die Fähigkeiten Kochen, Mechanik, Kreativität, Körper, Logik und Charme auch noch darauf, ausgebaut zu werden. Und schließlich muss man auch Freundschaften aufbauen, den Nachbarn einen Besuch abstatten, Rechnungen bezahlen, die Wohnung neu und schöner einrichten und, und, und. Und genau das bringt die „Action“ ins Spiel. Erscheint es manchmal etwas langweilig, nur Kommandos einzugeben und dem trägen Charakter bei der Ausführung zuzusehen, so macht man sich währenddessen schon fleißig Gedanken, was wohl am besten als nächstes zu erledigen ist.

Es stehen euch zwei unterschiedliche Spielvarianten zur Auswahl. Bei „Die Sims spielen“ könnt ihr euch entweder zu einer bereits vorhandenen Familie gesellen, oder eine neue ins Leben rufen und ein eigenes Haus bauen. Hier kann alles nach Lust und



○ Ihr müsst entscheiden, ob ihr euch zu einer Familie dazugesellt oder diese rauschmeißt.

Laune erledigt werden. Bei „Das Leben von A bis Z“ hingegen müsst mit jeder Runde neue, unterschiedliche Aufgaben bewältigt werden, um in das nächste Level aufzusteigen.

Ich mach, was mir gefällt

Ein Spielabschnitt äußert sich meist in einem neuen, größeren und komfortableren Haus, in das ihr vorübergehend einziehen werdet. Zu Beginn wohnt ihr noch bei eurer Mutter und müsst dieser irgendwie 800 Dollar aus dem Kreuz leihen, um selbst ein Haus anmieten zu können. In späteren Missionen müsst ihr beispielsweise im Beruf auf die Stufe drei aufsteigen oder den Wert des Hauses auf eine bestimmte Summe steigern. Dabei sind die Wege niemals vorgeschrieben. Man kann stets das tun, worauf man gerade Lust hat. Wollt ihr euren beruflichen Werdegang beim Militär absolvieren, so beginnt ihr als Rekrut, steigt zum Elitesoldaten auf und werdet später schließlich zum Ausbilder befördert, was keineswegs das Ende der Karriereleiter ist. Doch einfacher gesagt als getan. Als Ausbilder beispielsweise ist körperliche Fitness ein Muss. So solltet ihr fortan neben euren alltäglichen Aufgaben (duschen, essen, arbeiten etc.) ein paar Stunden fürs



○ Bei der Charakter-Erschaffung hätten ein paar zusätzliche Punkte oder Utensilien wahrlich nicht geschadet.

Fitness-Training reservieren. Das Haus dürft ihr aber auch nicht vernachlässigen, ebenso wenig wie das Kochen und das Interagieren mit anderen Sims. Mit einem sicheren Einkommen könnt ihr euch immerhin täglich eine Putze, einen Gärtner oder den Reparatur-Service kommen lassen. So habt ihr schon wieder etwas Zeit für andere Dinge gewonnen. Man muss sich seine Vorgehensweise schon genau überlegen, ansonsten wird man im Chaos enden. **HS**

FAZIT

Nun haben wir endlich unsere Sims auch auf der PlayStation2. Genau wie am PC wird man auch auf der Konsole die Finger nicht mehr von dem Spiel lassen können. Was für den Zuschauer sicher langweilig aussieht, ist für Genre-Fans hingegen die Droge, von der sie nicht so schnell wieder lassen können. Zwar wirkt die Grafik etwas steril und lieblos, doch darauf kommt es bei Die Sims nicht wirklich an. Zu den PS2-exklusiven Features gehört auch ein Zweispieler-Modus. Hat man „Das Haus der Bruderschaft“ freigespielt, kann man den eigenen Spielstand auf Memory Card mit zu einem Freund nehmen und ihn dort in dessen Spiel reinladen. Fortan könnt ihr zu zweit in derselben Sim-Umgebung agieren. Genial! Aber auch alleine wird es nie langweilig werden, denn ständig müsst ihr auf euren Sim und vor allem auf dessen Werte achten, damit diese nicht in den roten Bereich abrutschen. Dank des offenen Endes sind unzählige Spielstunden garantiert. Genre-Fans können blind zugreifen.

POSITIV

- Vorsicht Suchtgefahr!
- wochenlange Spielspaß-Garantie
- sehr umfangreich
- Spielstand kann jederzeit gesichert werden

NEGATIV

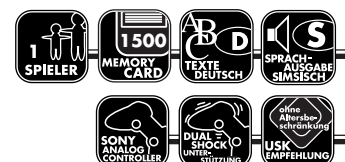
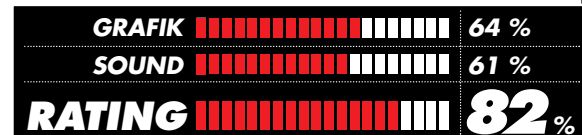
- öde Grafik
- trüges Verhalten der Charaktere
- 1,5 MB pro Savegame

PLAY DATEN

System	PlayStation2		
Genre	Simulation	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Maxis Studios		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	7. Februar		



○ Bei diesem Saustall ist es kein Wunder, dass die Kategorie „Wohnung“ am Nullpunkt angelangt ist.



SPEED CHALLENGE: JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION

PS2



Das Spiel ist eines Ex-Formel-1-Weltmeisters unwürdig und wird der Klasse von Jacques Villeneuve nicht im Geringsten gerecht.

System	PlayStation2		
Genre	Rennspiel	Hersteller	Ubi Soft
			www.ubisoft.de
Entwickler	WEG Management Ltd.		
Preis	ca. € 30		
Erhältlich ab	sofort		

Ex-Formel-1-Weltmeister Jacques Villeneuve war angeblich höchstpersönlich an der Entwicklung dieses Rennspiels beteiligt. Er hätte jedoch besser jemanden damit betrauen sollen, der sich mit so etwas auskennt. Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing Vision ist mit Abstand eines der schlechtesten Racing Games, die je das Innere unserer Redaktions-Konsolen erblickt haben. Die Präsentation ist langweilig bis fad. Deutsche Menüs sucht der genepte Käufer vergebens. Die sechs Spielmodi Quick Race, Championship, Time Attack, Grand Prix, Special Series und Season leiden allesamt unter einer mehr als bescheidenen Spielmechanik. Das Handling der sechs futuristischen Boliden lässt auch hart gesottene Hardcore-

Rennspiel-Fans schnell verzweifeln. Da helfen auch die vermeintlichen Innovationen wie Autopilot und Wagenreparatur während der Fahrt (!) wenig.

Die Fahrzeuge sind mit niedrig aufgelösten Texturen überzogen und die Grafik leidet unter starkem Kantenflimmern. Die Framerate bricht während der Rennen immer wieder kurz aber sichtbar ein. Das öde Streckendesign fügt sich nahtlos in die Mängelliste des verhassten Rennspiels ein. Keine Ahnung, was sich die Entwickler dabei gedacht haben, aber Speed Challenge ist in jeder unserer Test-Disziplinen durchgefallen! Einzig das Design der Boliden kann man positiv herausheben, ansonsten ein Totalausfall! **MK!**

PLAY DATEN



SILENT SCOPE 3

PS2



Auch beim dritten Teil der Automaten-Umsetzung ist alles beim Alten: zielen, abdrücken, der Nächste bitte!

System	PlayStation2		
Genre	Action	Hersteller	Konami
			www.konami-europe.de
Entwickler	Konami		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	Januar		

Kaum zu glauben, aber Silent Scope geht in die dritte Runde. Story und Gameplay sind im Prinzip identisch mit jenen der beiden indizierten Vorgänger. Terroristen besetzen diverse Forschungs- und Regierungs-Einrichtungen und versuchen so, ihre moralisch fragwürdigen Ziele zu verwirklichen.

Der Spieler übernimmt den Part eines Scharfschützen einer Anti-Terror-Einheit der Polizei und versucht, die Terroristen daran zu hindern. Erneut ersetzt der DualShock-Controller der PS2 (oder eine PS2-kompatible Maus) das am Automaten montierte Scharfschützengewehr. Stattdessen lässt ihr das virtuelle Zielfernrohr per Analog-Stick über den Bildschirm wandern und zoomt bei Feindkontakt per Tastendruck an die

Zielperson heran. Im besten Fall setzt ihr mit einem Schuss dem Treiben des gewaltbereiten Kriminellen ein Ende.

Die Grafik erfüllt ihren Zweck, wird aber den Fähigkeiten der PlayStation2 und den Ansprüchen an ein echtes Next-Generation-Spiel nicht gerecht. Soundtechnisch leidet das Spiel unter den schlechten Sprechern. Auf eine deutsche Sprachausgabe wurde verzichtet. Der Umfang ist erneut mager, obwohl Silent Scope EX als Bonus-Spiel enthalten ist bzw. die Shooting-Ranch zum Training einlädt. Nach drei bis vier Stunden habt ihr allen Terroristen inklusive End-Bossen die Lichter ausgeschossen. Das ist zu wenig! **MK!**



PLAY DATEN



HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS

PS2



Die Bohnen aller Geschmacksrichtungen könnt ihr bei den Weasley-Zwillingen gegen nützliche Gegenstände eintauschen.

System	PlayStation2		
Genre	Action-Adventure	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	Electronic Arts		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Mit Harry Potter und die Kammer des Schreckens feiert der berühmte Zauberlehrling seine PlayStation2-Premiere – Harry Potter und der Stein der Weisen ist im vergangenen Jahr ausschließlich für PSOne erschienen. Der zweite Teil der Serie orientiert sich, obwohl Schauplätze und Charakterdesign mit der Filmadaption übereinstimmen, an der Buchvorlage. Nachdem ihr im Fuchsbau und in der Winkelgasse mit der grundlegenden Spielmechanik vertraut gemacht worden seid und der peitschenden Weide einen eher unfreiwilligen Besuch abgestattet habt, dürft ihr endlich die geheiligten Hallen von Hogwarts betreten. Harry kann innerhalb der Zauberschule vollkommen frei umherwandern, was aber nicht heißen soll, dass er seine schulischen Pflichten vernachlässigen darf. Der Besuch des

Unterrichts von Professor Snape oder Madame Hooch ist notwendig, um neue Zaubersprüche bzw. den Umgang mit dem fliegenden Besen zu erlernen. Harry hat während des Schuljahres viel zu tun: Das Quidditch-Turnier will ebenso gewonnen sein wie der Hauspokal und dann wartet natürlich noch die Kammer des Schreckens.

Harry Potters PS2-Abenteuer ist nicht nur für jüngere Fans geeignet. Ausreichend Abwechslung und Spannung vermögen auch ältere Zauberer für längere Zeit zu begeistern. Technisch macht die Umsetzung des Bestsellers eine überraschend gute Figur. Leidig sind nur die teils deutlichen Einbrüche der Bildwiederholungsrate sowie die vielen, mitunter langen Ladezeiten. **mL!**

PLAY DATEN



X-MEN: NEXT DIMENSION

PS2



Trotz netter Special-Moves und den 24 Charakteren dürfte X-Men nur was für Hardcore-Beat'em-Up- oder Marvel-Fans sein.

System	PlayStation2		
Genre	Beat'em Up	Hersteller	Activision
			www.activision.de
Entwickler	Paradox Development		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Viele Marvel- und X-Men-Fans fiebern bereits dem Kinostart von „X2“, der Fortsetzung von X-Men, im Mai 2003 entgegen. Wer die DVD des Prequels schon nicht mehr sehen kann, dem kredenzt Activision jetzt ein Beat'em Up mit insgesamt 24 spielbaren Charakteren aus der Mitte der X-Men-Mutanten und ihrer Gegner. Keine Frage, neben Wolverine nehmen natürlich auch Storm, Cyclops, Toad, Mystique und Magneto an der PS2-Schlägerei teil. Neben dem obligatorischen Arcade-Modus gibt es noch den Duell-, Survival-, Übungs- und Story-Modus. Letzterer empfiehlt sich besonders Solo-Spielern. Auf der Gameplay-Seite erwartet euch bodenständige Beat'em-Up-Action ohne große Überraschungen. Das Move-Repertoire passt zur Thematik und die Special-Moves sind spek-

takulär anzusehen. Gerade bei langen Combos wirken die Animationen der Charaktere allerdings zu steif und etwas hölzern. Die interaktiven Arenen sind groß und ähnlich wie bei D.O.A. in mehrere Abschnitte unterteilt. Ihr könnt eure Kontrahenten z.B. durch Wände prügeln und den Kampf dann in einem anderen Raum zu Ende bringen. In einigen Levels können Autos oder andere Objekte zerstört werden. Insgesamt ist das Marvel-Beat'em-Up nur wenig besser als der Durchschnitt. Wer auf die X-Men steht oder Beat'em Ups sammelt, findet wahrscheinlich auch an diesem Prügelspiel gefallen, alle anderen machen vorsichtshalber einen Testkampf. **MKII**



PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
74%	71%	73%



DYNASTY TACTICS

PS2



Im Zweispieler-Modus könnt ihr die Generäle mit nur einem Controller aufeinander hetzen.

System	PlayStation2		
Genre	Strategie	Hersteller	THQ
			www.thq.de
Entwickler	Koei		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Dynasty Tactics wandelt auf den Pfaden der berühmten Dynasty-Warriors-Serie. In dem Strategiespiel ist jedoch nicht ein starker Schwertarm, sondern vielmehr taktische Raffinesse gefragt. Nach einer kleinen Einführung in die Kunst der Kriegsführung dürft ihr euch für einen von drei Oberbefehlshabern entscheiden (Liu Bei, Cao Cao, Sun Ce). Oberstes Ziel ist es, eine eigene Dynastie aufzubauen. Damit dies auch gelingt, müssen Bündnisse geschlossen, Armeen aufgestellt und natürlich auch gegnerische Generäle angegriffen werden. Runde für Runde dirigiert man seine verschiedenen Streitmächte über eine große Landkarte, nimmt freie Städte ein oder gönnt seinen Recken eine Erholungspause. Die Schlachten selbst sind ebenfalls rundenbasiert. Die Zugfolge wird von der Moral

der verschiedenen Infanterie- und Kavallerie-Einheiten bestimmt. Besonders wichtig sind spezielle Taktiken wie Überfall, Vertreiben oder Durchbruch. Setzt der General diese geschickt ein, kann er mehrere der besonderen Strategien miteinander verknüpfen und so einem Gegner erheblichen Schaden zufügen. Mit etwas List und Tücke können so selbst übermächtige Armeen in die Knie gezwungen werden. Bis man seine Truppenverbände mit der nötigen Sorgfalt und strategischen Weitsicht über die Schlachtfelder führt, vergeht allerdings etwas Zeit. Wer rundenbasierten Strategiespielen mit eher schlichter Grafik sowie einer eigenen Thematik etwas abgewinnen kann, wird nicht enttäuscht werden. **mLII**



PLAY DATEN

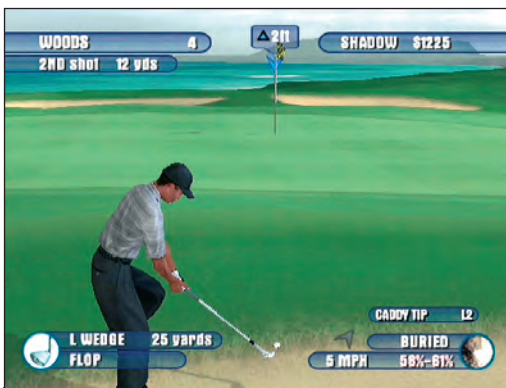
GRAFIK	SOUND	RATING
62%	74%	76%



TIGER WOODS PGA TOUR 2003

play KING

PS2



Beim Schlag kann man auch durch schnelles Drücken des L1-Buttons ein paar Yards mehr rausholen als üblich.

System	PlayStation2		
Genre	Golfspiel	Hersteller	Electronic Arts
			www.electronicarts.de
Entwickler	EA Sports		
Preis	ca. € 60		
Erhältlich ab	sofort		

Der neueste Aufguss der Tiger-Woods-PGA-Tour-Serie ist abermals mit einer riesigen Menge diverser Spielmodi ausgestattet. Jeder einzelne der insgesamt 17 gut animierten PGA-Tour-Profis wirkt wie aus dem realen Leben herauskopiert. Die 18 unterschiedlichen Golfanlagen (Poppy Hills, Spyglass Hill, Pebble Beach etc.) stehen den Sportlern in nichts nach und wurden ebenso gut in Szene gesetzt. In den diversen Spielvarianten (Tiger Challenge, Scenarios, Stroke Play, etc.) könnt ihr durch Siege neue Sportler und neue Parcours freispielen. Außerdem erhaltet ihr durch euren ersten Eagle oder euer erstes Hole-in-One Extra-Geld, das ihr in eure Charakterentwicklung investieren könnt. Für den Mehrspielerspaß gibt es ebenfalls neue Modi. Beim Speed-Golf siegt derjenige, der zuerst eingelocht

hat. Bei T-I-G-E-R geht es ähnlich zur Sache wie bei THPS's H-O-R-S-E. Die Steuerung wirkt ebenso immer realer, denn auf eine Schlag-Skala wurde auch diesmal verzichtet. Der Stick ist euer „Schläger“. Wird dieser von hinten nach vorne gedrückt, schlägt ihr mit 100 Prozent Kraft. Schwierig wird es vor allem, wenn z.B. 67 Prozent Schlagkraft nötig sind. Es bedarf einiger Einarbeitungszeit, aber dafür bekommt man ein immer realistischeres Golfspiel. Größtes Manko ist, dass es weder deutsche Sprachausgabe noch Untertitel gibt. Deshalb werden einige Hobby-Golfer wohl auf der Strecke bleiben. Aufgrund der vielen Modi und Sportler sowie der astreinen Präsentation gibt es von uns dennoch eine Kaufempfehlung. **HSII**



PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
87%	83%	86%



REIGN OF FIRE: DIE HERRSCHAFT DES FEUERS

PS2



Als postmoderner Drachentöter nehmt ihr die schuppige Brut vom Boden aus unter Feuer.

System	PlayStation2	
Genre	Action	Hersteller Konami
		www.konami-europe.de
Entwickler	Kuju	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	1. Quartal 2003	

Das Spiel zum Kinostreifen „Reign of Fire“ lässt den Spieler in den alles entscheidenden Kampf der Menschen gegen die Drachen eingreifen. In der ersten Hälfte des Spiels tretet ihr zunächst als Anführer einer Widerstandsgruppe gegen die Feuer speiende Brut an. Auf verschiedenen Vehikeln müsst ihr in neun Levels wie bei einem Militär-Shooter diverse Missionen erfüllen. Dabei wird jedoch nur biedere Hausmannskost geboten. Die Aufgaben reichen von Verteidigungs-, Angriffs- und Rettungsmissionen bis hin zu Eskortierungen. Im Fuhrpark der Guerillas stehen Buggys, Pick-Ups, Transporter und Panzer. Habt ihr den Menschen nach den neun umfangreichen Einsätzen zum Sieg verholfen, dürft ihr alle Missionen aus der Sicht der Drachen noch

einmal erleben. Dabei übernimmt ihr anstelle der Militärfahrzeuge die Drachen selbst und heizt den Menschen mit Feuerbällen und Napalm-Atem ein.

Reign of Fire hätte eine überdurchschnittliche Wertung einheimsen können, wäre die Steuerung nicht so schwer in den Griff zu bekommen. Euer fahrbarer Untersatz brettet grundsätzlich in die Richtung, in welche ihr gerade mit dem Geschütz zielt. Daraus ergeben sich schnell Koordinationsprobleme, die euch in den hektischen Gefechten leicht das Polygon-Leben kosten können. Zudem ist die deutsche Sprachausgabe mies. Sie ist viel zu dumpf und zu leise. **MKII**

PLAY DATEN

GRAFIK	79%	SOUND	52%	RATING	67%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



KNIGHT RIDER

PS2



Grafisch bietet Knight Rider durchschnittliche PS2-Kost. Die Bildwiederholungsrate erweist sich obendrein als nicht konstant.

System	PlayStation2	
Genre	Action	Hersteller Davilex
		www.davilex.com
Entwickler	Davilex	
Preis	ca. € 35	
Erhältlich ab	sofort	

Ein böses Omen?! Davilex, u.a. die Entwickler der schlechten, aber recht erfolgreichen Autobahnraser-Reihe (PC, PSone, PS2, etc.), stecken hinter dem Knight-Rider-Projekt für PlayStation2. Das PS2-Spiel zur 80er-Jahre-Fernsehserie „Knight Rider“ – RTL und RTL2 strahlen seit August 2002 wöchentlich digital überarbeitete Folgen aus – zeigt vor allem beim Missionsdesign große Schwächen. Man sitzt als Michael Knight am Steuer des High-Tech-Autos K.I.T.T. Gemäß des TV-Originals gehören zur Serienausstattung des Fahrzeugs der Ski-Modus, der Turbo Boost, der Super-Pursuit-Mode usw... Das ist zugleich auch der Haken an der Sache: Die 15 Aufträge reduzieren sich auf die ständige Verwendung der Spezial-Funktionen. Im Vergleich zu den 90 actiongeladenen Fernsehfolgen fehlt es der PlayStation2-Adap-

tion an Rasanz, Spannung und Action. Man springt wiederholt über Hausdächer, Container, Straßenbarrikaden, rammt Kriminelle (deren Künstliche Intelligenz ist selten der Rede wert) in Fluchtautos oder stellt Daten sicher. Das Geschehen findet auf einem kilometerlangen Rundkurs-Areal statt, das bis auf wenige Ausnahmen im Mittelpunkt steht. Die am Highway liegenden Kleinstädte und Industrieanlagen sind auch die Orte, in denen die Verbrechen vor sich gehen.

Fans werden auch von der Sprachausgabe enttäuscht sein. Davilex verwendete nicht die deutschen Synchronstimmen von K.I.T.T., Bonnie oder Devon. Eine Ausnahme ist hierbei die Original-Stimme von Michael Knight, Andreas von der Meden. **DGII**

PLAY DATEN

GRAFIK	59%	SOUND	57%	RATING	50%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



BDFL MANAGER 2003

PS2



Die Menüführung von BDFL Manager 2003 ist allererste Sahne.

System	PlayStation2	
Genre	Manager-Simulation	Hersteller Codemasters
		www.codemasters.com
Entwickler	Hoodoo Studios/Codemasters	
Preis	ca. € 60	
Erhältlich ab	sofort	

BDFL Manager 2003 ist ein Update der Mitte April veröffentlichten 2002er-Version, die Anschaffung ist nur puristisch veranlagten Fußball-Freaks anzuraten. Am Spielkonzept hat sich nicht viel geändert. Lediglich die Mannschaftskader und die Statistiken wurden auf den neuesten Stand gebracht. Nach wie vor darf man eine Ligamannschaft aus Deutschland, Frankreich, England, Schottland, Italien oder Spanien zum Erfolg führen. Abhängig vom jeweiligen Land kann man maximal viertklassig einsteigen und seinen favorisierten Club ins Fußballoberhaus führen. Optimierungen lassen sich bei folgenden Punkten erkennen: bessere Gegner-KI, der europäische Super Cup, mehr Stadien und eine südliche Publikauskulisse bei Spielen in Italien und Spanien. Eine Klasse für sich ist natürlich die

kinderleichte Menüführung per L1-/L2- bzw. R1-/R2-Knopfdruck. Mühelos blättert man sich durch die Oberpunkte Kader, Laptop, Informationen, Transfermarkt, Finanzen, Stadion, Akten und Matches. Es fehlen, wie schon bei den Vorgängern, der Handel mit Fan-Artikeln, der Bau von Nebengebäuden, Verhandlungen mit Sponsoren usw...

Besser als die Äußerungen so manches Kommentatoren-Gespans bei Pro Evolution Soccer 2, FIFA 2003 oder TIF: This Is Football 2003 stellen sich die spitzen Bemerkungen Paul Breitners heraus. Ohne ein Blatt vor den Mund zu nehmen kommentiert der Weltmeister von 1974, Zeitungs-Kolumnist und SAT.1-Co-Moderator nach dem Abpfiff die Highlights. **DGII**

PLAY DATEN

GRAFIK	61%	SOUND	60%	RATING	79%
--------	-----	-------	-----	--------	-----



HOT WHEELS VELOCITY X MAXIMUM JUSTICE

PS2



Durch waghalsige Stunts könnt ihr euren Turbo-Boost-Balken auffüllen und danach abdüsen.

System	PlayStation2	
Genre	Action	Hersteller THQ
		www.thq.de
Entwickler	Beyond Games	
Preis	ca. € 35	
Erhältlich ab	ab sofort	

Insgesamt sind 45 Original-Hot-Wheels-Rennmaschinen im Spiel enthalten. Dem Spieler stehen damit nun fünf Spielvarianten zur Verfügung. Bei „Joyride“ kann man freigeschaltete Levels nach Belieben erkunden und in ihnen nach Abkürzungen suchen. „Battle“ ist eine Art Deathmatch und „Drag Race“ ist ein kurzes Rennen auf einer beliebigen Strecke. Die beiden zuletzt genannten Modi sind auch im Multiplayer-Mode anwählbar. Bei der „Challenge“ hingegen müsst ihr bestimmte Ziele innerhalb eines straffen Zeitlimits erreichen. Mit jeder bestandenen Prüfung schaltet ihr diverse Goodies wie Oil Drum oder Freon Bomb frei. Insgesamt erleichtern euch 15 Power-Ups das Leben in den abgedrehten Straßenverhältnissen von Monument City. Im Adventure-Mode schlüpft ihr in die Rolle von Max Justice. In 14

Missionen versucht Max herauszufinden, wer die neue Benzin-Sorte Velocity X gestohlen hat. In nahezu allen Missionen müsst ihr diverse Checkpoints erreichen, Rennen gegen Gangmitglieder gewinnen oder deren Autos einfach nur zu Schrott verarbeiten.

Man könnte den Titel als ein futuristisches Rumble Race mit Hot-Wheels-Boliden betrachten. Die vielen Spielmodi werden durchaus für einige Zeit Spaß bereiten. Größtes Manko ist leider die etwas träge Steuerung, hinzu kommen kleine Einbrüche der Framerate. Diese treten glücklicherweise nur selten auf. Hot Wheels kann man all jenen ans Herz legen, denen auch Rumble Race gefallen hat. Kaufwillige sollten aufgrund der Steuerung trotzdem einmal kurz Probe spielen. **HS**



PLAY DATEN

GRAFIK	SOUND	RATING
AN KENNZEICHEN 72%	AN KENNZEICHEN 64%	AN KENNZEICHEN 74%



...SAMMLUNG IST NICHT KOMPLETT?

Wollt ihr ältere Ausgaben nachbestellen? Füllt einfach den Coupon aus!

play 03/02 Player's Guide Komplettlösung zu Soul Reaver 2 Jak and Daxter Project Eden	play 02/02 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	play 03/02 Player's Guide Spielehilfe zu Metal Gear Solid 2 Tony Hawk's Pro Skater 3 – Teil 2 Syphon Filter 3 – Teil 2
play 04/02 Player's Guide Drakan: The Ancients' Gates Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Shadow Man 2 Second Coming	play 05/02 Player's Guide Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty – alle Dog Tags Drakan: The Ancients' Gates – Teil 2	play 06/02 Player's Guide Final Fantasy X – Teil 1 Sled Storm – alle wichtigen Abkürzungen
play 07/02 Player's Guide Final Fantasy X – Teil 2 Medal of Honor: Frontline – Teil 1	play 08/02 Player's Guide Medal of Honor: Frontline – Teil 2 HITMAN 2	play 09/02 Player's Guide Medal of Honor: Frontline – Nachschlag Project Zero – Teil 1
play 10/02 Player's Guide Onimusha 2: Samurai's Destiny – Teil 1 Project Zero – Teil 2 Grand Theft Auto 3	play 11/02 Player's Guide Onimusha 2: Samurai's Destiny – Teil 2 TimeSplitters 2 Das Ding – Teil 1	play 12/02 Player's Guide GTA Vice City Onimusha 2: Samurai's Destiny – Nachschlag Das Ding – Teil 2

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 11/02	☐
play 04/02	☐	play 08/02	☐	play 12/02	☐
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:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

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!

FIFA: FUßBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2002

PS2



Optisch regiert die WM-Ausgabe von Electronic Arts die Welt des virtuellen Fußball-Sports.

Hut ab! Den im kanadischen Vancouver ansässigen EA-Sports-Entwicklern ist mit FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002 der endgültige Durchbruch auf der PS2 gelungen. Die Mischung macht's eben aus. Alle Verbesserungen im Hinblick auf Spielprinzip, Grafik, Sound und Ballphysik setzen dem Titel gegenüber FIFA 2002 die Krone auf. Und das, obwohl es sich „nur“ um ein Spiel zur vergangenen Fußball-WM mit 32 Nationalmannschaften handelt. Schade, dass EA beim Nachfolger FIFA 2003 diesen Weg nicht konsequent weiterverfolgt hat, und stattdessen den Spagat zwischen FIFA-Präsentation und PES-Gameplay wagte. Besitzer von FIFA 2002 kommen um eine Anschaffung trotzdem nicht herum, da schon alleine die grandios in Szene gesetzte Präsentation (Güteklasse A) die gesamte Fußball-Konkurrenz im Videospielbereich in den Schatten stellt. Die Spielatmosphäre lässt sich am treffendsten mit „weltmeisterlich“ umschreiben. Besonders in Anbetracht der dreidimensionalen Pracht der Stadien würde selbst

Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

FIFA-Obmann Josef Blatter aus den Latschen kippen. Die grafische Gestaltung aller 20 Wettkampfstätten entspricht den Original-Austragungsorten beider WM-Gastgeber-Länder.

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

EXTREME
HARDCORE

PS2



Maximo, der Held in den herzigen Boxershorts, fordert auch geübte Jump'n-Run-Fans heraus!

Wir reden nicht lange um den heißen Brei herum: Maximo: Ghosts to Glory ist sicherlich keine Ode an die gute, alte Zeit. Dennoch kann der Titel als 128-Bit-Retrospektive bezeichnet werden. Im Vergleich zu PS2-Genrekollegen war es oberste Prämisse der Entwickler, ein puristisches Plattformspiel der alten Schule zu kreieren. Trotz des Sprungs von der zweiten in die dritte Dimension hielt man eisern an alten Jump'n-Run-Traditionen fest. Ob das die richtige Entscheidung war? Nicht immer! Vor allem beim Schwierigkeitsgrad wird man von den Altlasten förmlich erschlagen. Den drei Capcom-Oldies ähnlich, lastet diesbezüglich auf dem mit vielen Vorschusslorbeeren bedachten Next-Generation-Erbe ein Fluch. Darum ist es unumgänglich, dem Game den „Extreme Hardcore“-Stempel aufzudrücken. Abgesehen davon glänzt Maximo: Ghosts to Glory mit einer wahrlich schönen Grafik. Lässt man das störende Kantenflimmern außer Acht, wird ein bombastisches Grafikfeuerwerk gezündet. Die Grafik-Engine spricht die PS2-Systemarchitektur optimal an. Man erkennt auf den ersten Blick, dass Maximo keine Multiplattform-Entwicklung ist. Jedes Szenario wird durch die überwältigende Textur-Opulenz herrlich in Szene gesetzt.

Rating	★★★★
Hersteller	Electronic Arts
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

FÜR SONY'S PSONE GIBT ES HAUFENWEISE EXZELLENT TITEL. WIR BIETEN EUCH EINE KLARE ÜBERSICHT DER SOFTWARE-HITS, DIE IN KEINER SAMMLUNG FEHLEN DÜRFEN.

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
Action-Adventure			
1. Metal Gear Solid	KCEE	★★★★★	play 03/99
2. Soul Reaver	Eidos	★★★★★	play 07/99
3. Syphon Filter 3	SCEE	★★★★	play 12/01
Adventure			
1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★	play 12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★	play 12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	★★	play —/—
American Football			
1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NFL Blitz	KCEE	★★★★	play 02/00
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★	play 10/98
Basketball			
1. NBA Live 2000	Electronic Arts	★★★★	play 12/99
2. NBA Live 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NBA Live '99	Electronic Arts	★★★★	play 01/99
Beat 'em Up 2D			
1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	★★★	play 03/99
2. X-Men: Mutant Academy 2	Activision	★★★	play 10/01
3. X-Men: Mutant Academy	Activision	★★★	play 09/00
Beat 'em Up 3D			
1. Ehrgeiz	Square	★★★★★	play 02/99
2. Tekken3	Namco	★★★★★	play 08/98
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	★★★★	play 04/99
Boxen			
1. Box Champions 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
2. Ready 2 Rumble Boxing	KCEE	★★★	play 01/00
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★	play 01/99
Denkspiel/Geschicklichkeit			
1. Sheep Dog 'n' Wolf	Infogrames	★★★★	play 09/01
2. You don't know Jack	Take 2 Interactive	★★★★	play 04/01
3. Crash Bash	SCEE	★★★★	play 12/00
Eishockey			
1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NHL 2001	Electronic Arts	★★★★	play 12/00
3. NHL Rock The Rink	Electronic Arts	★★★★	play 06/00
F1 Racing			
1. Formel Eins 2001	SCEE	★★★★	play 10/00
2. F1 Racing Championship	Ubi Soft	★★★★	play 09/00
3. Formel Eins 2000	SCEE	★★★★	play 11/99
Flipper			
1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★	play 02/98
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★	play 01/00
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★	play 02/99
Fun-Racer			
1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★★	play 11/99
2. Speed Freaks	SCEE	★★★★	play 09/99
3. Walt Disney World: Magical Racing Tour	Disney Interactive	★★★	play 05/00
Fun-Sport			
1. Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	★★★★★	play 09/00
2. Thrasher: Skate and Destroy	Take2 Interactive	★★★★	play 01/00
3. Cool Boarders 3	SCEE	★★★★	play 11/98
Fußball			
1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★★	play 11/99
2. ISS Pro Evolution	KCEE	★★★★	play 02/00
3. ISS 2000	KCEE	★★★★	play 12/00
Future-Racer			
1. wipEout 2097	Psygnosis	★★★★★	play 02/98
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★	play 09/99
3. Rollcage	Psygnosis	★★★★	play 02/99

DIE BESTEN PSONE-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe
Golf			
1. Everybody's Golf 2	SCEE	★★★★	play 06/00
2. Everybody's Golf	SCEE	★★★	play 06/98
3. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★	play 12/99
Jump 'n Run 2D			
1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★★	play 07/98
2. Skull Monkeys	DreamWorks Interact.	★★★	play 02/98
3. The Wild 9	Interplay Productions	★★★★	play 09/98
Jump 'n Run 3D			
1. Spyro 3: Year Of The Dragon	SCEE	★★★★★	play 11/00
2. 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

play RATING

play Rating	100-91% =	★★★★★
play Rating	90-81% =	★★★★
play Rating	80-71% =	★★★
play Rating	70-61% =	★★

PLAYSTATION2

AKIRA PSYCHO BALL



Nichts haben sich Fans des 1988 erschienenen Anime-Streifens „Akira“ sehnlicher gewünscht, als ein Spiel zu dem Kult-Zeichentrickfilm. Mit Akira Psycho Ball hatte Infogrames das erste PS2-Spiel mit dem klangvollen Namen im Titel. Jetzt gibt es den virtuellen Flipper für günstige 30 Euro. Das Besondere an dem Manga-Flipper sind die wechselnden Tisch-Elemente. Im Laufe einer Partie wird die obere Hälfte des Flippers gegen eines von drei anderen Elementen ausgetauscht.

Rating	★★★
Hersteller	Infogrames
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

TEST DRIVE: OVERDRIVE



Die Test-Drive-Serie zählt mit insgesamt sechs offiziellen Teilen und den Offroad- und Rallye-Ablegern auf nahezu allen Videospiel-Systemen zu den traditionsreichsten Rennspiel-Reihen. Test Drive: Overdrive macht trotz kleinerer Mängel Spaß. Das liegt vor allem an den netten Muscle-Cars, die nach und nach den Weg in eure Memory-Card-Garage finden. Das Paint-Feature verleiht eurem Fuhrpark eine persönliche Note. Zum Preis von 30 Euro o.k.!

Rating	★★★
Hersteller	Infogrames
erhältlich	sofort
Preis	ca. € 30

Heiko Strobel

DIE BESTEN DER BESTEN

play RATING

play Rating	100-91% =	★★★★★
play Rating	90-81% =	★★★★
play Rating	80-71% =	★★★
play Rating	70-61% =	★★

PS2

VORBEI IST ES MIT DER QUAL DER WAHL BEIM SPIELEKAUF. FÜR ALLE SPIELER, VOM HARDCOREZOCKER BIS ZUM NEUEINSTEIGER, LIEFERN WIR EINEN KLAREN DURCHBLICK IM STÄNDIG WACHSENDEN PLAYSTATION-SPIELDSCHUNGEL. VIEL SPASS BEIM DURCHFORSTEN DER HITPARADE!

PLAYSTATION2

TIME CRISIS II

SCEE



Kenner des Vorgängers werden sich ab der ersten Minute heimisch fühlen. Wie gewohnt nehmt ihr, mit Pad oder Knarre in der Hand, Horden schwer bewaffneter Gangstertypen aufs Korn. Als Mitglied einer Spezialeinheit gilt es diesmal, Terroristen daran zu hindern, einen Nuklearsatelliten ins Weltall zu schießen.

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Electronic Arts



Der neueste Aufguss der Tiger-Woods-PGA-Tour-Serie ist abermals mit einer riesigen Menge unterschiedlicher Spielmodi ausgestattet. Größtes Manko ist, dass es weder deutsche Sprachausgabe noch Untertitel gibt. Allerdings bekommt man neben den vielen neuen Modi auch noch neue Sportler sowie eine astreine Präsentation geboten.

DIE BESTEN PLAYSTATION2-SPIELE

Genre	Hersteller	Wertung	in Ausgabe:
Action			
1. GTA Vice City	Take 2 Interactive	★★★★★	play 12/02
2. GTA 3	Take 2 Interactive	★★★★★	play 11/01
3. Z.O.E Zone Of The Enders	Konami	★★★★	play 03/01
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 2003	Electronic Arts	★★★★	play 12/02
3. NBA Live 2002	Electronic Arts	★★★	play 12/01
Boxen			
1. Knockout Kings 2002	Electronic Arts	★★★★	play 04/02
2. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Konami	★★★★	play 12/00
3. Rocky	Rage	★★★	play 12/02
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. Formel Eins 2002	SCEE	★★★★	play 12/02
2. F1 2001	Electronic Arts	★★★★	play 10/01
3. F1 2002	Electronic Arts	★★★★	play 06/02
Fun-Sport			
1. Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	★★★★★	play 12/02
2. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	★★★★★	play 12/01
3. SSX Tricky	Electronic Arts	★★★★	play 12/01
Fun-Racer			
1. Crazy Taxi	Acclaim	★★★★	play 06/01
2. Simpsons Road Rage	Electronic Arts	★★★★	play 11/01
3. Wacky Races starring Dastardly & Muttley	Infogrames	★★★★	play 07/01

TIMESPLITTERS 2

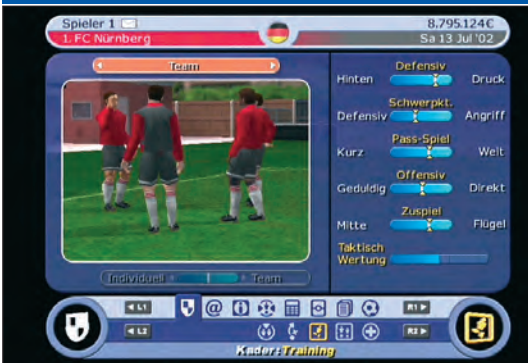
Eidos



Trotz der filmreifen Animationen, der bombastischen Grafik und einer Lichteffekt-Orgie ballert man hier mit konstant 60 fps. Untermalt wird das Spektakel von hervorragenden Musikstücken und brachialen Soundeffekten.

BDFL MANAGER 2003

Codemasters



Lediglich ein Update des Prequels liegt hier vor. Deshalb ist der Kauf nur puristisch veranlagten Fußball-Freaks anzuraten. Am Spielkonzept hat sich kaum was geändert. Teams und Statistiken wurden auf den neuesten Stand gebracht.

BLOOD OMEN II

Eidos



Dunkle Gaben, Rätsel, Kampfsystem, Story und Ambiente sind eine Bereicherung für dieses Genre. Der Titel distanziert sich von der Soul-Reaver-Serie und vereint eine super Story mit opulenter Grafik und exzellentem Gameplay.

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 2003	Electronic Arts	★★★★	play 01/03
2. Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	★★★★	play 04/01
3. Tiger Woods PGA Tour 2001	Electronic Arts	★★★★	play 03/00
Jump'n Run			
1. Ratchet & Clank	SCEE	★★★★★	play 11/02
2. Jak and Daxter: The Precursor Legacy	SCEE	★★★★★	play 12/01
3. Sly Raccoon	SCEE	★★★★	play 01/03
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. Virtua Tennis 2	SCEE	★★★★	play 12/02
2. Smash Court Tennis: Pro Tournament	SCEE	★★★	play 06/02
3. Slam Tennis	Infogrames	★★★	play 08/02
Wirtschaftssimulation			
1. Theme Park World	Electronic Arts	★★★★	play 01/01
2. BDFL Manager 2003	Codemasters	★★★	play 01/03
3. BDFL Manager 2002	Codemasters	★★★	play 06/02
Wrestling			
1. WWE SmackDown! Shut your mouth	THQ	★★★	play 12/02
2. WWF SmackDown! Just bring it	THQ	★★★	play 12/01
3. Legends of Wrestling	Acclaim	★	play 03/02

METAL GEAR SOLID 2

Konami



Die Erwartungen an Hideo Kojima waren hoch, doch er wurde ihnen gerecht. Der Titel ist genau wie sein Vorgänger ein audiovisuelles Meisterwerk, das vom Unterhaltungswert her den Vergleich mit Kinofilmen nicht scheuen muss.

KNOCKOUT KINGS 2002

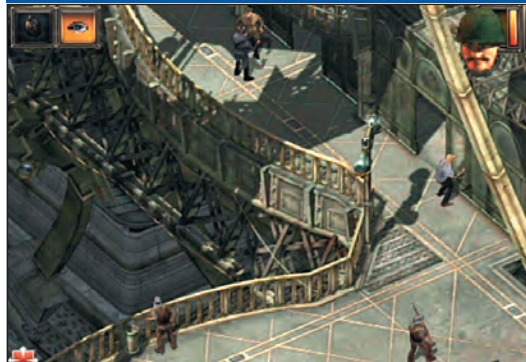
EA



Hier werdet ihr absolut keine Simulations-Elemente vorfinden. Es ist ganz klar, dass man diesmal auf den arcadebetonten Sport setzt. Boxlegenden wie Muhammad Ali oder Sugar Ray Robinson sind ebenso wie Lennox Lewis dabei.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Eidos



Der Titel hat seinem PC-Kollegen einen entscheidenden Aspekt voraus: Steuerung und Interface sind logischer aufgebaut. Euch erwarten beinhardt Rätsel, gnadenlose Gegner und auf den ersten Blick einfach ausweglose Situationen.

PLAYSTATION2

SLY RACCOON

SCEE



Nach Jak & Daxter und Ratchet & Clank ist Sly Raccoon nun der dritte hochkarätige Titel von Sony aus diesem Genre. Anders als bei den beiden dynamischen Duos setzte man auf eine hippe Cartoon-Optik, die dank der hervorragenden Umsetzung der Cel-Shading-Technik einfach zum Verlieben aussieht.

FINAL FANTASY X

SCEE



Squaresofts 128-Bit-Fantasie bietet ein Grafikspektakel, das seinesgleichen sucht. Egal was sich gerade auf dem Bildschirm abspielt, sei es die Spielgrafik, eine Zwischensequenz oder gar ein Renderfilmchen, alles läuft nahtlos ineinander über. Vorhandene Sidequests und Mini-Games können den Spielspaß locker verdoppeln.

KINGDOM HEARTS

SCEE



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



Heiko Ströbel

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 Effortorgie oder Lauschgift? Dolby Digital ist nicht immer
ein Garant für perfekten Klang.

DVD-EXTRAS

Die zweite Testnote bezieht sich voll und ganz auf die Ausstattung
des Films. Dazu zählen unter anderem Filmtrailer, Making of's,
Dokumentationen, Audiokommentare und noch vieles mehr. Eine
stattliche Menge an Bonusmaterial darf auf einer vernünftigen
DVD nicht fehlen.



ALLE JAHRE WIEDER... KOMMT NICHT NUR DAS CHRISTKIND, SONDERN AUCH DIE JAMES-BOND-MONSTERBOX

Im vergangenen Jahr noch wurde sie
als limitierte Sammler-Box ange-
priesen. Doch heuer stand sie schon
wieder in den DVD-Regalen. Und
genauso wie im Vorjahr war sie
ruckzuck wieder ausverkauft. Käufer
der ersten „limitierten“ Ausgabe
zeigten sich verärgert, da sie sich im
Besitz eines seltenen Sammlerobjekts

wähten. Doch nun gab es das edle
Teil noch einmal. Über die wiederholt
„limitierte“ Neuauflage der Monster-
box mit allen 19 Titeln plus einer
Lücke für die kommende DVD des
aktuellen Films „Stirb an einem
anderen Tag“ freuten sich vor allem
diejenigen, die bei der ersten
Auflage keine mehr erwischten hatten.

Kaum zu glauben, aber mittler-
weile arbeitet der martinischlürfende
Agent schon 40 Jahre im Dienste
seiner Majestät. Die DVD des ersten
Bond-Films mit Timothy Dalton, „Der
Hauch des Todes“, wurde offen-
sichtlich nicht erneut aufgelegt und
ist demzufolge auch nicht mehr
einzeln lieferbar. Der komplette
Restbestand ist in die Monsterbox
gepackt worden. Wer sich nun eine
vollständige Sammlung aus Einzel-
DVDs zusammenstellen will, muss
entweder viel Glück haben beim
Abgrasen der Kaufhäuser, oder muss
in den sauren Apfel beißen und sich
in ein Internet-Auktionshaus wagen.

Dort gelten gebrauchte DVDs mit
diesem Titel zum Preis von 80 Euro
schon als „Schnäppchen“. Wer
allerdings nicht vollends dem
Sammlerwahn verfallen ist, kann
auch einfach ein weiteres Jahr
abwarten. Vielleicht erscheint dann
die nächste „limitierte“ Monsterbox.

GEWINNSPIEL

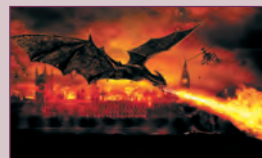
„Die Herrschaft des Feuers“

Das Spiel könnt ihr zwar jetzt schon zocken, aber
erst am 9. Januar kommt der dazugehörige Strei-
fen in die Kinos. Und da geht es dann so richtig
ab. Quinn weckt versehentlich ein riesiges Feuer
speiendes Ungeheuer aus seinem Jahrtausende
währenden Tiefschlaf. Ein Ereignis mit katas-
trophalen Folgen... 20 Jahre später ist die
Menschheit nahezu ausgerottet. Die Nachfahren

des Drachen haben die Herrschaft über die Erde
übernommen. Der mittlerweile 32-jährige Quinn
fühlt sich verantwortlich für die wenigen
Überlebenden. Als plötzlich der Amerikaner Van
Zan auftaucht und behauptet, er wisse, wie man
die übermächtige Bedrohung vernichte, beginnt
der Kampf ums Überleben der Menschheit...

play verlost mit freundlicher Unterstützung von
Buena Vista International **FÜNF** fette Über-
raschungspakete zum Film. Wer teilnehmen
möchte, schickt einfach eine Postkarte bis zum
30.01.03 an:

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



(Rechtsweg ausgeschlossen).



SPIDER-MAN

Columbia TriStar –
USA 2001 – ca. 116 min.



Sensationelle 800 Millionen Dollar konnte Spider-Man einspielen und landete somit auf Platz 7 der erfolgreichsten Filme aller Zeiten.

Genre	Fantasy
Regie	Sam Raimi
Bildformat	1.85:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25 (Deluxe Edition ca. € 50)

DVD-TEST

9

DVD-EXTRAS

10

Deluxe Edition



Zum Bonusmaterial der „normalen Version“ gesellen sich ein nummeriertes Senitype, ein Film-Booklet, eine Lithografie und ein Nachdruck des Comics „Amazing Fantasy # 15“. „Stan Lees Mutanten, Monster & Helden“ bietet zusätzlich noch fast zwei Stunden lang Gespräche zwischen Stan Lee und dem Regisseur, den Darstellern und Kevin Smith. Ein Interview mit Joan Lee, ein Making of, Biografien...

Bevor Tobey Maguire in die Rolle des Spider-Mans schlüpfen konnte, war jede Menge Training angesagt. Tägliche Strapazen fanden nicht nur im Fitness-Studio statt, vor allem musste der Spidey-Darsteller auch lernen, sich elegant und geschmeidig zu bewegen. Die Flexibilität seines Körpers war oberste Maxime und so waren Yoga und viel Trampolinspringen ebenfalls angesagt.

Der schüchterne Peter Parker ist ein normaler Junge, der als Waise bei seiner Tante May und seinem Onkel Ben aufwächst. Bei einem Schulausflug in das Forschungszentrum für genma-

nipulierte Arachnoiden jedoch, sollte sich sein Leben grundlegend verändern. Er wird dort von einer Super-spinne gebissen. Kurze Zeit später verändert sich Peters Körper total. Er entwickelt plötzlich einen übernatürlichen Instinkt für Gefahren, seine Muskelkraft nimmt immens zu, an seinen Fingern bilden sich kleine Widerhaken und klebrige Fäden kommen aus seinem Handgelenk geschossen.

Zunächst wollte er sich mit seinen neuen Fähigkeiten als Wrestler ein paar Dollar verdienen, um sich endlich sein eigenes Auto leisten zu können. Doch als sein Onkel auf offener Straße bei einem Überfall getötet wird, stellt er seine übermenschlichen Kräfte in den Dienst des Guten und beschützt fortan die Einwohner seiner Stadt vor allen Schurken. Eines Tages allerdings steht ihm der

Grüne Kobold gegenüber, der ihm durchaus ebenbürtig ist. Der gefährliche Übermensch terrorisiert die Bürger und möchte Spider-Man um jeden Preis aus dem Weg räumen. Hinter der fies grinsenden Maske steckt Norman Osborn, der bei einem missglückten Selbstversuch zur Leistungssteigerung nicht nur unheimlich stark, sondern auch gnadenlos zerstörerisch geworden ist. Die Zeit für einen wahren Superhelden ist gekommen...

Das Bild dieser DVD ist stets knackig scharf und die Farben knallbunt. Allerdings kommt es zu gelegentlichen Dropouts und eine leichte Grobkörnigkeit durchzieht das Bild. Dafür gibt es eine erstklassige Sprachausgabe, zahlreiche directionale Effekte, eine ordentliche Räumlichkeit und ausreichend „Rums“ in den Action-Szenen.

NEWSFLASH

Neuigkeiten • Hardware • Info

Wo is' denn der Kleine?



Der 21-jährige Elijah Wood würde gerne älter aussehen. Aufgrund seines jugendl. Aussehens könnte er noch über Jahre hinweg in die Rollen von Teenie-Charakteren schlüpfen. In einem Interview meinte der Hollywood-Star: „Es ist an der Zeit, erwachsenere Rollen zu spielen“. Doch bevor er diese vielleicht bekommt, können wir ihn noch im zweiten Teil der „Herr der Ringe“-Trilogie bestaunen.

Agent gegen Zauberlehrling

„Stirb an einem anderen Tag“ verwies „Harry Potter und die Kammer des Schreckens“ bereits nach dem Startwochenende auf die Plätze. Mit über einer Mio. Zuschauern nahm der Agent die Spitzenposition ein. Harry hatte gerade mal 900.000 Besucher. Letztes Jahr sahen noch am dritten Wochenende 1,4 Mio. Kinogänger den Vorgänger.

Ich zieh dir die Ohren lang!



Das Londoner Auktionshaus versteigerte die Markenzeichen von Mr. Spock. Nämlich die Ohren, die er in „Star Trek VI: Das unentdeckte Land“ 1991 getragen hat. Ein Echtheitszertifikat gibts außerdem. Bei Redaktionsschluss war leider die tatsächlich erzielte Summe noch nicht bekannt. Laut Experten sollen die Schaumohren des Vulkaniers zwischen 1500 und 2000 Pfund wert sein.

EXTRAS Stundenlange Unterhaltung in Form von zwei Audiokommentaren, einem Fact-Track, zahlreichen Featurettes, einem halbstündigen HBO Making of, Gags und Outtakes, Probeauf-

nahmen, mehreren riesigen Fotogalerien, vielen Infos für Comic-Fans, Musikvideos, einer Menge Promotion-Material und einem tollen DVD-ROM-Part.



PLAY TIPP

Andromeda (Season 2)

Andromeda Volume 3 + 4



Bei „Planet Möbius“ muss Dromi auf dem Planeten Machen Alpha einen Informanten befreien. Beim „Angriff der Nietzscheaner“ gerät die Maru an Nietzscheaner und muss notlanden. Bei „Heimatgefühle“ trifft Dylan Hunt auf Überlebende des Commonwealth. Ein Treffen des Commonwealth wird bei „Das Labyrinth“ sabotiert.

ca. 180 min. – Highlight – ab 16 Jahren

Andromeda Volume 5 + 6



Harper möchte sich endlich von den Magog-Larven befreien. Doch bringt er dabei das Raum-Zeit-Gefüge durcheinander. Bei „Königliche Hoheit“ muss Cpt. Hunt einen jungen Prinzen eskortieren. „Aufstand der Sklaven“ spielt sich auf der Erde ab und bei „Lava und Raketen“ lernt Hunt eine Raumschiff-Pilotin kennen.

ca. 180 min. – Highlight – ab 16 Jahren

Andromeda Volume 7 + 8



Bei „Alte Sünden“ trifft Beka auf ihren alten Freund Bobby, der es auf die Andromeda abgesehen hat. Bei „Eintagsfliegen“ wird die Andromeda von Zombies besucht. Bei „Im Himmel“ wird ein altes Artefakt gesucht. In „Heimweh“ trifft Dylan auf eine Vedranerin, die damals vor 300 Jahren das Commonwealth mit begründet hat.

ca. 180 min. – Highlight – ab 16 Jahren

STAR WARS: EPISODE II

20th Century Fox
USA 2002 – ca. 137 min.



Am Bonusmaterial scheitert die Episode II wahrlich nicht. Abermals sind Extras in Hülle und Fülle vorhanden.



Genre	Science-Fiction
Regie	George Lucas
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD EX, Englisch 5.1 DD EX
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 28

Zehn Jahre nach der Schlacht um den friedliebenden Planeten Naboo entgeht die damalige Königin und jetzige Senatorin Amidala (Natalie Portman) nur knapp einem heimtückischen Attentat. Zu ihrem Schutz stellt man ihr Jedi-Meister Obi Wan Kenobi (Ewan McGregor) und seinen Schüler Anakin Skywalker (Hayden Christensen) zur Seite. Schon sehr bald müssen die beiden eingreifen, um einen weiteren Anschlag auf die Senatorin zu verhindern. Obi Wan macht sich auf die Suche nach der Herkunft der

Attentäter, was ihm zur Wasserwelt Kamino führt. Anakin begleitet inzwischen Amidala auf ihrem Weg zurück nach Naboo. Während zwischen Anakin und Amidala langsam eine verbotene Liebe entbrennt, rüsten sich die dunklen Mächte für einen gigantischen Krieg, der die gesamte Republik für immer vernichten könnte...

Das Bild ist makellos und beim Sound erwiesen sich beide Tonspuren als absolute Krawallgaranten. Schon die Ankunft des Naboo-Schiffs zu Beginn fordert den Subwoofer bis zum Anschlag.

DVD-TEST **10**

DVD-EXTRAS **10**

JAY UND SILENT BOB SCHLAGEN ZURÜCK

Highlight
USA 2001 – ca. 100 min.



Der Gebrauch von Fäkalsprache und geschmacklosen Scherzen nimmt auch im fünften Streifen mit den beiden nicht im Geringsten ab.



Genre	Komödie
Regie	Kevin Smith
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

Was vor allem Fans der beiden Hauptdarsteller Jay (Jason Mewes) und Silent Bob (Kevin Smith) zusagen wird: Endlich wird das Geheimnis darum gelüftet, wie die beiden Chaoten überhaupt zueinander gefunden haben. Die beiden Berufskiffer legen sich diesmal mit der Traumfabrik Hollywood an. Der Comic von „Bluntman & Chronic“, für den Jay & Silent Bob die Vorlage geliefert haben, soll verfilmt werden. Eigentlich sind die beiden ja die entspanntesten Typen der Welt. Aber da man ihnen

nicht einen müden Dollar Tantiemen bezahlen will, muss das verhindert werden! Es geht also per Anhalter quer durch Amerika, um den Produzenten des Films das Zelluloid zu zerschneiden. Doch der Trip dorthin hat es durchaus in sich. Sie treffen auf knackige Gangsterbräute, in deren Auftrag die beiden völlig Ahnungslosen in ein Tierversuchslabor einbrechen. Doch das Duo findet dort in einem Orang Utan sogar einen Freund fürs Leben. Und das ist erst der Anfang der verrückten Reise...

DVD-TEST **8**

DVD-EXTRAS **6**

IM ZEICHEN DER LIBELLE

Buena Vista Home Ent.
USA 2002 – ca. 100 min.



„Im Zeichen der Libelle“ spielte weltweit 57 Millionen Dollar ein. Klingt zwar gut, aber man hatte satte 85 Millionen dafür ausgegeben.



Genre	Thriller
Regie	Tom Shadyac
Bildformat	2.35:1 (16:9)
Audio	Deutsch/Englisch/Italienisch 5.1 DD, Tschechisch 2.0 DS
FSK	ab 12 Jahren
Preis	ca. € 25

Doktor Joe Darrow verliert seine über alles geliebte Ehefrau Emily bei einem humanitären Einsatz im Dschungel von Venezuela. Damit bricht für ihn eine Welt zusammen, auch deshalb, weil ihre Leiche niemals gefunden wird. Er kommt partout nicht über den Tod seiner großen Liebe hinweg und glaubt, täglich ihre Nähe zu spüren. Zu Hause in Chicago geschehen in seiner Umgebung plötzlich seltsame Dinge. Joe erhält Zeichen, für die es einfach keine logische Erklärung gibt. Wiederbelebte Patienten scheinen seine Frau und auch ihn zu kennen

und immer wieder taucht eine symbolisierte Libelle auf – das Lieblingstier von Emily. Versucht seine Frau etwa, mit ihm auf irgend eine Art und Weise Kontakt aufzunehmen? Er muss Gewissheit haben. Und alle Spuren führen nach Südamerika, wo Emily das letzte Mal lebend gesehen worden ist...

Kevin Costner kann zwar nicht an seine Erfolge aus vergangenen Zeiten anknüpfen, dennoch kann man „Im Zeichen der Libelle“ eine Chance geben. Auch wenn es an echter Spannung und Überraschungsmomenten etwas fehlt.

DVD-TEST **6**

DVD-EXTRAS **4**

TERMINE

Was kommt wann – Änderungen vorbehalten!

Heiko Strobel

Januar 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
A BOY AND HIS DOG	Eurovideo	16. Januar
A NIGHT AT THE ROXBURY	Paramount Home Ent.	01. Januar
AKTE X: DIE WAHRHEIT	20th Century Fox	16. Januar
ALLY MC BEAL BOX SET 2 (Season 3)	20th Century Fox	16. Januar
ANDROMEDA VOLUME 9 + 10 (Season 2)	Highlight Video	23. Januar
ARAC ATTACK: ANGRIFF DER ACHTBEINIGEN MONSTER	Warner Home Video	16. Januar
BASIL DER GROSSE MÄUSEDETEKTIV	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
BLUTIGER VALENTINSTAG	Paramount Home Ent.	01. Januar
CAP UND CAPPER: ZWEI FREUNDE AUF ACHT PFOTEN	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
CLASSIC MONSTER-BOX	Universal Pictures	16. Januar
CLUELESS: WAS SONST!	Paramount Home Ent.	01. Januar
COLLATERAL DAMAGE	BMG Video	10. Januar
CONGO	Paramount Home Ent.	01. Januar
CRAWLERS (Verleih)	Highlight Video	Januar
DARKLANDS	Splendid	27. Januar
DAS HAUS AM MEER	Warner Home Video	16. Januar
DAS TESTAMENT DES DOKTOR MABUSE	Polyband	06. Januar
DAS TRIBUNAL	20th Century Fox	16. Januar
DER EINZIGE ZEUGE	Paramount Home Ent.	01. Januar
DER HIMMEL SOLL WARTEN	Paramount Home Ent.	01. Januar
DER KLITSCHKO CLAN	BMG Video	07. Januar
DIE 1000 AUGEN DES DOKTOR MABUSE	Polyband	27. Januar
DIE AUSHILFE	Paramount Home Ent.	01. Januar
DIE HOCHZEITSFALLE	Columbia	14. Januar
DIE HORROR PARTY	Paramount Home Ent.	01. Januar
DIE LIEBENDEN VON PONT-NEUF	Arthaus	Januar
DIE NIBELUNGEN	Polyband	27. Januar
DIE ROYAL TENENBAUMS	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
DIE VERURTEILTEN	Eurovideo	16. Januar
DINOSAURIER	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
EIN TICKET FÜR ZWEI	Paramount Home Ent.	01. Januar
ELECTION	Paramount Home Ent.	01. Januar
FERRIS MACHT BLAU	Paramount Home Ent.	01. Januar
FINAL PUNCH	Highlight Video	23. Januar
FORMICULA	Warner Home Video	16. Januar
FRIENDS: STAFFEL 6 (Box Set)	Warner Home Video	23. Januar
GALLIPOLI	Paramount Home Ent.	01. Januar
GINGER SNAPS: DAS BIEST IN DIR	Concorde Home Ent.	15. Januar
GORILLAS IM NEBEL	Warner Home Video	23. Januar
HAPPY TEXAS	Eurovideo	16. Januar
HARD CASH (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Januar
HARRY MEINT ES GUT MIT DIR	Eurovideo	16. Januar
HAUSBOOT	Paramount Home Ent.	01. Januar
HERZ IM KOPF	BMG Video	07. Januar
HIGHER LEARNING: DIE REBELLEN	Columbia	21. Januar
IM NAMEN DER EHRE	Splendid	27. Januar
JET LI CONTRACT KILLER: IM AUFTRAG DES TODES	Columbia	14. Januar
JULIUS CÄSAR	Universal Pictures	02. Januar
LADY CHATTERLEY'S LIEBHABER	Columbia	14. Januar
LAGAAN: ES WAR EINMAL IN INDIEN	Columbia	21. Januar
LAUREL & HARDY: DAS MÄDEL AUS DEM BAUERNHOF	Kinowelt Home Ent.	28. Januar
LIBERTY STANDS STILL	Kinowelt Home Ent.	07. Januar
LILI MARLEEN	Arthaus	Januar
MALICE: EINE INTRIGE	Eurovideo	16. Januar
MEL GIBSON ROMANCE BOX SET	Warner Home Video	16. Januar
MEN IN BLACK II – Collectors Box – (3 DVDs)	Columbia	21. Januar
MEN IN BLACK II (2 DVDs)	Columbia	21. Januar
MONSOON WEDDING	Universal Pictures	09. Januar
NACHTS IM PARK	Highlight Video	23. Januar
NAPOLEON	Universal Pictures	06. Januar
NIX WIE RAUS AUS ORANGE COUNTY (Verleih)	Paramount Home Ent.	09. Januar

Januar 2003		
Titel	Anbieter	vor. Release
OLIVER & CO.	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
PELLE DER EROBERER	Concorde Home Ent.	15. Januar
PIÑERO	Highlight Video	23. Januar
POETIC JUSTICE	Columbia	21. Januar
POOTIE TANG	Paramount Home Ent.	23. Januar
PRESSURE: NICHTS IST GEFÄHRLICHER ALS DIE WAHRHEIT	Warner Home Video	16. Januar
RAMBLING ROSE: DIE LUST DER SCHÖNEN ROSE	Arthaus	07. Januar
RARE BIRDS	Arthaus	07. Januar
REVELATION	Kinowelt Home Ent.	Januar
RUFMORD: JENSEITS DER MORAL	Columbia	14. Januar
SCHMUTZIGER LORBEER	Columbia	21. Januar
SCHNEEFREI	Paramount Home Ent.	01. Januar
SEIN MÄDCHEN FÜR BESONDERE FÄLLE	Columbia	21. Januar
SPACE Volume 1-3	Polyband	06. Januar
SPACECENTER BABYLON 5: DIE ZUSAMMENKUNFT	Warner Home Video	16. Januar
SPÄTE SÜHNE	Columbia	21. Januar
STAR TREK III (Special Edition)	Paramount Home Ent.	01. Januar
STARGATE 58 (Verleih)	20th Century Fox	16. Januar
STARGATE 59 (Verleih)	20th Century Fox	16. Januar
STARGATE KOMMANDO SG-1: DVD 25	20th Century Fox	16. Januar
SUPERSTAR	Paramount Home Ent.	01. Januar
THE COTTON CLUB	Kinowelt Home Ent.	28. Januar
THE CROW: DIE KRÄHE	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
THE DEVIL'S BACKBONE	Kinowelt Home Ent.	Januar
THE MASTER CRIMINAL (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Januar
THE WOOD	Paramount Home Ent.	01. Januar
THRILL SEEKERS	Eurovideo	16. Januar
TRICK OR TREAT	Concorde Home Ent.	15. Januar
ÜBER DEN DÄCHERN VON NIZZA	Paramount Home Ent.	01. Januar
VARSITY BLUES	Paramount Home Ent.	01. Januar
VAYA CON DIOS	Universal Pictures	09. Januar
VERBRECHEN VERFÜHRT: MANCHE WISSEN WO DER...	Buena Vista Home Ent.	23. Januar
VERHÄNGNISVOLLE VERGANGENHEIT	Eurovideo	16. Januar
ZEIT DER ZÄRTLICHKEIT	Paramount Home Ent.	01. Januar

Februar 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
101 REYKJAVIK (Verleih)	Arthaus	Februar
BAD COMPANY	Buena Vista Home Ent.	13. Februar
DEAD HEAT (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Februar
DIE LIEBENDEN VON PONT-NEUF	Arthaus	Februar
DIE MOTHMAN PROPHEZEIUNGEN	Concorde Home Ent.	05. Februar
DIE UHR LÄUFT AB	Kinowelt Home Ent.	Februar
DOWN BY LAW	Arthaus	Februar
LILI MARLEEN	Arthaus	Februar
LILO UND STITCH	Buena Vista Home Ent.	20. Februar
REVELATION	Kinowelt Home Ent.	Februar
SEITENSPRÜNGE IN NEW YORK	Arthaus	Februar
SNOW DOGS: ACHT HELDEN AUF VIER PFOTEN	Buena Vista Home Ent.	06. Februar
THE DEVIL'S BACKBONE	Kinowelt Home Ent.	Februar
THE MASTER CRIMINAL (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	Februar
WINNIE PUUH – VALENTINSTAG: WEIL ICH DICH MAG	Buena Vista Home Ent.	06. Februar
WINNIE PUUH'S BILDERBUCH: EIN HERZ FÜR I-AAH	Buena Vista Home Ent.	06. Februar

März 2003

Titel	Anbieter	vor. Release
ANG LEE 3er BOX	Arthaus	März
DON CAMILLO: DIE GROSSE SCHLACHT DES DON CAMILLO	Kinowelt Home Ent.	März
EIN LÖWE IM WINTER	Kinowelt Home Ent.	März
ICH DENKE OFT AN PIROSKKA	Kinowelt Home Ent.	März
INTACTO (Verleih)	Kinowelt Home Ent.	März

PLAY TIPP

Bereits im Handel

Was nicht passt, wird passend gemacht



Am Rande der Legalität werden hier die Häuser aufgestellt. Eine Mischung aus Milieukomödie, schwarzhumoriger Satire und Liebesgeschichte spielt sich hier mitten im Ruhrpott auf einer Baustelle ab. Leider nimmt der Witz des Films mit der Laufzeit etwas ab.

ca. 97 min. – Universal Pictures – ab 12 J.

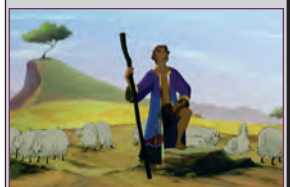
Jimmy Neutron der mutige Erfinder



Schleimige Außerirdische haben alle Eltern entführt. Nach kurzer Partystimmung vermissen die Kleinen ihre Verwandtschaft allerdings. Supergenie Jimmy Neutron bastelt nun mit seinen Leidensgenossen aus den Attraktionen eines Rummels Raumschiffe, um die Eltern zu befreien.

ca. 79 min. – Paramount – ab 12 J.

Joseph: König der Träume



Joseph sieht in seinen Träumen die Zukunft voraus. Seine Brüder beneiden ihn darum auch weil er der Lieblingssohn ist. Sie verkaufen ihn deshalb an Sklavenhändler nach Ägypten. In der neuen Heimat steigt er aufgrund seiner Prophezeiungen bis zum Berater des Pharaos auf. Wird er seinen Brüdern jemals verzeihen?

ca. 72 min. – Eurovideo – o. Altersbeschr.

+++ VORSCHAU 02/03 ++

www.playplaystation.com

PS2-AKTUELL!

PRESCREEN!

PS2

X-Men: Wolverines Revenge



Activision zeigt, aus welchem Holz der bärbeißige Superheld wirklich geschnitzt ist.

PRESCREEN!

PS2

Dead to Rights



Keine Regeln, keine Gnade! Kann das John-Woo-Actiongame auch auf der PS2 überzeugen?

DAS DYNAMISCHE DUO IM TEST!

PS2

PRIMAL



Der erste Eindruck von dem düsteren Action-Adventure war schon grandios. Eigentlich kann da nichts mehr schief gehen. Aber man soll den Tag nicht vor dem Abend loben.

BUSENWUNDER AUF DEM PRÜFSTAND!

PS2

LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Der Release war für November 2002 geplant. Der Mega-Test zeigt, ob sich die vier Monate des Wartens auch wirklich gelohnt haben.

FANGT SCHON MAL AN ZU SPAREN!

PS2

SPECIAL-REPORT

Welche Spiele-Highlights erwarten uns 2003?

+++ 32 SEITEN TIPPS UND TRICKS +++ NEWS +++ GEWINNSPIELE +++ TRENDS +++

VORSCHAU 02/03 ++ VORSCHAU 02/03 +

Komplettlösungen zu Primal & Hitman 2: Silent Assassin

DER ANGRIFF DER GTA-KLONE!

PS2

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Ein kleiner Vorgeschmack auf das harte Leben auf den Straßen von Los Angeles. Wir verraten euch, was das Luxoflux Gangsterspiel zu bieten hat.

KNUTSCHKUGEL AUF DER TESTSTRECKE!

PS2

RAYMAN3: HOODLUM HAVOC



Er ist klein, er ist süß und er will der Konkurrenz in unserem Test zeigen, warum er die Jump'n-Run-Krone redlich verdient hat.

PLAY ON TOUR!

PS2

Fußball ist unser Leben!



Wir waren auf Konamis PES-2-Europameisterschaft! Welche Nation hat den Cup geholt?

PS2-Spiele

PS2

...und außerdem

Winning Elven 6: Final Evolution, Shinobi, Suikoden III, Star Wars: Clone Wars, Battle Engine Aquila, Vexx, Midnight Club II, The Lost, Tenchu 3: Wrath of Heaven, Clocktower 3, Alter Echo, Wild Arms 3, Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield, Dr. Muto, Contra: Shattered Soldier, RoboCop, u.v.m.

kompetent und informativ wie immer

play 02/03

NICHT VERGESSEN!

play im ABO!

+ Superprämien

+ immer pünktlich und frei Haus geliefert
+ nur €3,20 statt €3,50 im Einzelverkauf

ist ab **27. Januar** überall erhältlich

play CHARTS

Leser-, Amerika-, Japan-, Händler- und Industriecharts



LESER TOP 5

schickte uns diesmal:

Emanuel Niemann,
18 Jahre, aus Detmold

1. GTA 3	PS2
2. Resident Evil Code: Veronica X	PS2
3. Silent Hill 2	PS2
4. Devil May Cry	PS2
5. Red Faction	PS2

...und was wird in der
Industrie gespielt?

John Botti

President and CEO Black Ops Entertainment



1. Battlefield 1942	PC
2. Grand Theft Auto: Vice City	PS2
3. Fugitive Hunter (not out, but coming soon!)	PS2
4. Medal of Honor: Frontline	PS2
5. Lord of the Rings: The Two Towers	PS2

Händlercharts

www.amazon.de

1. GTA: Vice City	PlayStation2
2. Harry Potter und die Kammer des Schreckens	PSone
3. Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PlayStation2
4. FIFA Football 2003	PlayStation2
5. Harry Potter und die Kammer des Schreckens	PlayStation2
6. Dragonball Z: Budokai	PlayStation2
7. Tony Hawk's Pro Skater 4	PlayStation2
8. WWE Smackdown 4: Shut your Mouth	PlayStation2
9. Gran Turismo 3: A-spec	PlayStation2
10. FIFA Football 2003	PSone

Amerika

1. Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar Games	PlayStation2
2. Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	PlayStation2
3. The Lord of the Rings: The Two Towers	Electronic Arts	PlayStation2
4. Harry Potter and the Chamber of Secrets	Electronic Arts	PlayStation2
5. James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	PlayStation2

Japan

1. Taikou no Tetsujin	Namco	PlayStation2
2. Breath of Fire V: Dragon Quarter	Capcom	PlayStation2
3. Toruneko's Great Adventure 3	Enix	PlayStation2
4. Pop n' Music 7	Konami	PlayStation2
5. Final Fantasy II	Square	PSone

www.playplaystation.com

IMPRESSUM

play PLAYSTATION

CyPress



CyPress GmbH

Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (SL) (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRENDER CHEFREDAKTEUR: Dirk 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/Markus Häberlein
LAYOUT: Fränk Bogon, Fränzi Hamm
LEKTORIN: Petra Breitenbach
TITEL: Infogrames, Activision (Motiv), play (Gestaltung)
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 20
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 21 Fax.: 09 31 / 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 06 91 22
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. 8 vom 01.11.2002

REDAKTIONSSICHERHEIT: ELVIS

SPECIAL THANKS: FRAUKE, Jenna J., Sparta, Botch, ÖTZI, kAtrIn, Möhrchen, Sylvia Saint, Getränkeautomat, FROST, ED BOON, Johnny Cage, Scorpion, TOOM-Markt

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 ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 3/02) 45.514 Exemplare

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:

play

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. 0 18 05-90 90 88 (12 Cent/Min.)

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

Abo-Fax: 0 18 05-90 90 89

Abo-E-Mail: abo@cypress.de

SPIELE-TIPPS

TIPPS-HOTLINE FÜR NOTFÄLLE

Tel.: 0190/82 46 69 1,86 €/Minute - 24h täglich

Im CyPress-Verlag
erscheinen außerdem:



© copyright by play,

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.



**100% TIPPS!
100% TRICKS!**

SONDERHEFT

Österreich.....€ 4,90
Schweiz.....9,50 Sfr
Luxemburg.....€ 4,90
Spanien.....€ 4,90
Belgien.....€ 4,90

JANUAR-MÄRZ 03
€ 4,90

www.playplaystation.com

PLAY THE PLAYSTATION

PLAY

TIPPS + TRICKS

THE PLAYSTATION



SUPER-SAMMLER-EXTRA

**GTA VICE CITY
HITMAN 2
GRAN TURISMO
GT CONCEPT
GTA**

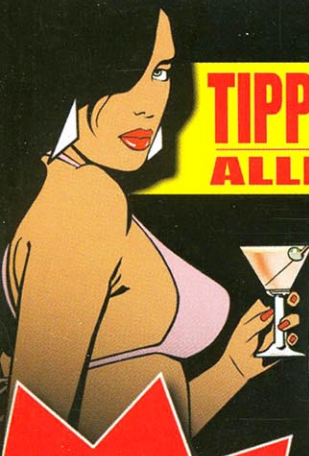
CHEAT-CARDS
ZUM AUSSCHNEIDEN UND EINLEGEN INS SPIEL

**REKORD! 85 SEITEN
KOMPLETTLÖSUNGEN!**

**GTA 3 GRAND THEFT AUTO
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
TEKKEN 4
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
TIMESPLITTERS 2
ONIMUSHA 2
FINAL FANTASY X
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
DAS DING u.v.m.**



**TIPPS SPECIAL!
ALLE CHEATS!**



GTA VICE CITY

VON DEN ERSTEN SCHRITTEN BIS ZU DEN

CHEATS ZU ÜBER 100 SPIELEN IM HEFT!

GTA VICE CITY - RED FACTION 2 - DTM RACE DRIVER - MEDAL OF HONOR
MAN - DEUS EX - HITMAN 2 - SPLASHDOWN - HALF-LIFE (DT.) - M
EDEN - DRAKAN - SSX TRICKY - PIRATES - FREEKSTYLE - AGGR

**ÜBER
2.000
TIPPS+TRICKS**

**Jetzt
am Kiosk!**



RED★FACTION II



85%



88%



88%



86%



85%

„Stets flüssige Optik, erstklassige Explosions- bzw. Lichteffekte, riesige Endzeit-Szenarien und eine spannende Story: Red Faction II hat alle Zutaten, die einen schmackhaften Baller-Cocktail ausmachen.“

Players 12/2002

DIE MAVER MUSS WEG!

„Lautes Actionfest für die Sinne.“

PlayZone 12/2002



PlayStation®2

© 2002 THQ Inc. Red Faction, Geo-mod™ Technology, Volition, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

