

100% PLAYSTATION 2

02/2004
März-April

Luxemburg € 3,50
Österreich € 3,10
Schweiz sfr 5,90



NEU!

PLAY GAMES

nur 2,90€

SOCOM II

U.S. Navy Seals

Endlich! Die deutsche
Version im Test!

FORBIDDEN SIREN

Sony erobert den Horror-Thron!

FINAL FANTASY X-2

Auf 5 Seiten ausführlich getestet!

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Der Überraschungshit im Riesentest!

GENIAL!

Champions of Norrath durchgespielt, plus Silent Hill 4, Hitman Contracts, Fahrenheit und TIF 2004! Außerdem im Test: James Bond 007: Alles oder Nichts, Nightshade, Mafia, Goblin Commander, Castlevania, Sphinx, Max Payne 2 und über 40 weitere Spiele!

„was mich nicht umbringt, macht mich stärker.“ NIETZSCHE

CONAN



N-ZONE 12/2003

„Vielsprechender Hack&Slay-Titel mit guter Optik und großem Umfang. Sehr interessant!“
Einschätzung: Gut

XBOX-ZONE 11/2003

„Conan sieht nach einem Musthave für Hack&Slay-Fans aus, schöne Präsentation und Spielwelt inklusive.“
Einschätzung: Sehr gut

PLAYZONE 11/2003

„Entwickler Cauldron haucht der Fantasy-Legende neues Leben ein.“



CONAN DER BARBAR
Jetzt als SPECIAL EDITION auf DVD!

ERHÄLTlich ab FEBRUAR 2004*

WWW.CONANGAME.COM



BEGLEITEN SIE CONAN AUF SEINEM RUHMREICHEN STREIFZUG VOLLER EPISCHER ABENTEUER DURCH DIE ENDLOSEN WEITEN DES HYBORISCHEN UNIVERSUMS – FÜHREN SIE DAS SCHWERT DES MÄCHTIGSTEN KRIEGERES ALLER ZEITEN!

Entdecken Sie auf Ihrer Mission 5 unterschiedlichste hyborische Landschaften, vom eisigen Cimmerien bis zu den Dschungeln von Dafar! Stellen Sie sich 10 furchterregenden Endgegnern! Entwickeln Sie Techniken und Fertigkeiten mit 16 einzigartigen Schwertern, Äxten und Morgensternen und 50 verschiedenen Kombos! Finden Sie die verschollenen Teile des Schwerts von Atlantis! Kämpfen Sie gegen bis zu 7 Mitspieler in 16 Online-Arenen**!



XBOX
LIVE



PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



POWERED BY
gameSPY

CONCORDE
MADE IN GERMANY
EIN UNTERNEHMEN DER TDK WIRTSCHAFTS GRUPPE



TDK

* Erhältlich ab Februar 2004 für Xbox™ und PC CD-Rom. Ab März 2004 für PlayStation®2 und Nintendo GameCube. ** Online für PC und Xbox™ Live™ | Screenshots aus der PC- und Xbox-Version.

© 2003 Conan Properties International and TDK Mediasoft. All rights reserved. Published and distributed by TDK Mediasoft. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Conan™ and Conan the Barbarian® and related logos, characters, names and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK Recording Media Europe S.A. Authorized User: NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. GameSpy and the Powered by GameSpy design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

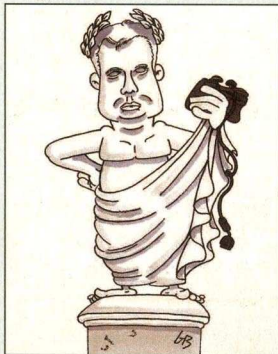
Editorial

Viel zu früh!

Ja, es ist wahr, wir sind zu früh dran. Die Erstausgabe unserer **Play Games** war ein voller Erfolg und vielerorts sehr schnell vergriffen. Dafür an dieser Stelle ein großes, fettes, aufrichtiges **DANKE** an euch, unsere Leser. Natürlich haben wir sofort reagiert und den eigentlich für Anfang März angekündigten Erscheinungstag der Nummer 2 um 14 Tage vorgezogen. Und wir haben uns richtig ins Zeug gelegt, um die Play Games noch ein wenig besser zu machen: Mit den Entwicklern von den Snowblind Studios haben wir die fast fertige Version von *Champions of Norrath* geockt und unsere sehr, sehr positiven Eindrücke ab Seite 26 zusammengefasst. Wir berichten vom Capcom Event in Las Vegas, sind bei Atari in Frankfurt tief ins .Hack-Universum eingetaucht und haben bei Vivendi in Paris eine frühe Version von *Fahrenheit* angespielt. Wir sprachen mit Scott Bandy über James Bond als Actionhelden und bringen als erstes PS2 Magazin ein Preview zur neuesten spielbaren Version von Sonys *TiF 2004*.

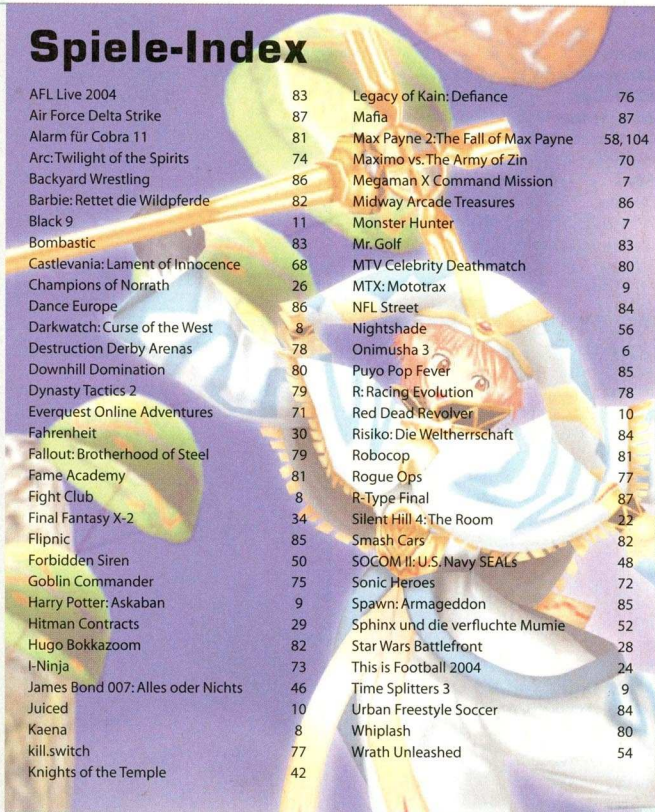
Und natürlich haben wir getestet, was das Zeug hält. Satt 48 PS2-Spiele findet ihr in dieser Ausgabe bewertet, darunter solche Perlen wie *Final Fantasy X-2*, *Knights of the Temple*, *Forbidden Siren* und *SOCOM II: U.S. Navy Seals*. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es aber auch. Wegen der ungeheuren Spieleflut mussten wir unseren DVD-Teil um eine Seite kürzen und können unsere Rubrik "Leserbriefe" erst in der nächsten Ausgabe einrichten. Könnt ihr damit leben? Wir hoffen es, wünschen viel Spaß beim Lesen und sehen uns hoffentlich am 07.04. wieder. Auf bald, euer

Martin Mirbach



Spiele-Index

AFL Live 2004	83	Legacy of Kain: Defiance	76
Air Force Delta Strike	87	Mafia	87
Alarm für Cobra 11	81	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	58, 104
Arc: Twilight of the Spirits	74	Maximo vs. The Army of Zin	70
Backyard Wrestling	86	Megaman X Command Mission	7
Barbie: Rettet die Wildpferde	82	Midway Arcade Treasures	86
Black 9	11	Monster Hunter	7
Bombastic	83	Mr. Golf	83
Castlevania: Lament of Innocence	68	MTV Celebrity Deathmatch	80
Champions of Norrath	26	MTX: Mototrax	9
Dance Europe	86	NFL Street	84
Darkwatch: Curse of the West	8	Nightshade	56
Destruction Derby Arenas	78	Onimusha 3	6
Downhill Domination	80	Puyo Pop Fever	85
Dynasty Tactics 2	79	R: Racing Evolution	78
Everquest Online Adventures	71	Red Dead Revolver	10
Fahrenheit	30	Risiko: Die Weltherrschaft	84
Fallout: Brotherhood of Steel	79	Robocop	81
Fame Academy	81	Rogue Ops	77
Fight Club	8	R-Type Final	87
Final Fantasy X-2	34	Silent Hill 4: The Room	22
Flipnic	85	Smash Cars	82
Forbidden Siren	50	SOCOM II: U.S. Navy SEALs	48
Goblin Commander	75	Sonic Heroes	72
Harry Potter: Askaban	9	Spawn: Armageddon	85
Hitman Contracts	29	Sphinx und die verfluchte Mumie	52
Hugo Bokkazoomb	82	Star Wars Battlefront	28
I-Ninja	73	This is Football 2004	24
James Bond 007: Alles oder Nichts	46	Time Splitters 3	9
Juiced	10	Urban Freestyle Soccer	84
Kaena	8	Whiplash	80
Kill.switch	77	Wrath Unleashed	54
Knights of the Temple	42		



Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit TDK Mediactive verlosen wir **fünf CDs der erfolgreichen Gothic Metal-Band Within Temptation**, die auch den offiziellen Soundtrack zum Überraschungshit *Knights of the Temple* (Test ab Seite 42) abliefern. Außerdem gibt's **drei Conan, der Barbar DVD-Videos** in der digital überarbeiteten **Special Edition** mit interessanten Extras. Um an unserem Preisausschreiben teilzunehmen, müsst ihr nur den Namen der Within Temptation-Sängerin kennen – aufmerksame Leser finden die richtige Antwort natürlich in dieser Ausgabe. Einsendungen bitte auf einer Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an:



BriStein Verlag GmbH
TDK Gewinnspiel
Kantstr. 5-13
44867 Bochum

Einsendeschluss ist der **06.04.2004**. Viel Glück!



Rubriken

Charts	32
Gamewatch	12
PS2-Index	112
Impressum	122
Kaufberatung	88
Lesertests	97
News	6
Service	121
Vorschau	122
Wertungssystem	33

Tipps & Tricks

Cheats	
Die besten Tipps & Tricks zu aktuellen Topspielen	100
Komplett gelöst!	
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	104

Feature

Dot Hack	
So will Atari die Anime-Szene aufmischen!	18

Previews

Champions of Norrath	26
Silent Hill 4: The Room	22
This is Football 2004	24
Star Wars Battlefront	28
Hitman Contracts	29
Fahrenheit	30

DVD-Tests

Fluch der Karibik	94
Liga der außergewöhnlichen Gentlemen, Die	95
Bad Boys 2	95
Haus über Kopf	96
Natürlich blond 2	96

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Lang erwartet, endlich da – Bond is back!

46

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Auf Deutsch und in 3D: Hat Konami das geschafft?

68

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Der Überraschungshit im Mega-Test!

42



FINAL FANTASY X-2

Endlich! Die deutsche Version im Riesentest!

34



SOCOM II: U.S. NAVY SEALs

Wir gehen mit Sony auf Terroristenjagd!

48



FORBIDDEN SIREN

Sensationell! Sony schafft die Horror-Referenz!

50

PS2-Tests

AFL Live 2004	83
Air Force Delta Strike	87
Alarm für Cobra 11	81
Arc: Twilight of the Spirits	74
Backyard Wrestling	86
Barbie: Rettet die Wildpferde	82
Bombastic	83
Castlevania: Lament of Innocence	68
Dance Europe	86
Destruction Derby Arenas	78
Downhill Domination	80
Dynasty Tactics 2	79
Everquest Online Adventures	71
Fallout: Brotherhood of Steel	79
Fame Academy	81
Final Fantasy X-2	34
Flipnic	85
Forbidden Siren	50
Goblin Commander	75
Hugo Bokkazoomb	82
I-Ninja	73
James Bond 007:	
Alles oder Nichts	46
kill.switch	77
Knights of the Temple	42
Legacy of Kain: Defiance	76
Mafia	87
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	58
Maximo vs. The Army of Zin	70
Midway Arcade Treasures	86
Mr. Golf	83
MTV Celebrity Deathmatch	80
NFL Street	84
Nightshade	56
Puyo Pop Fever	85
R: Racing Evolution	78
Risiko: Die Weltherrschaft	84
Robocop	81
Rogue Ops	77
R-Type Final	87
Smash Cars	82
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	48
Sonic Heroes	72
Spawn: Armageddon	85
Sphinx und die verfluchte Mumie	52
Urban Freestyle Soccer	84
Whiplash	80
Wrath Unleashed	54

Zubehör

Hardware-Tests	90
Neues Zubehör im Härtetest!	

Wettbewerb

Conan	3
Knights of the Temple	3

FLASH-REPORT



Onimusha: Selbstverständlich gehören prächtige Spezialeffekte zum dritten Teil.



Onimusha: Jean Reno stand Pate für Jacques. Die Ähnlichkeit ist gewaltig.



Onimusha: Auch ekelhaft wabernde Levels sind kein Problem mehr.

Neues von Capcom Viva Las Vegas!



Onimusha: Render-Videos auf höchstem Niveau verwöhnen das Auge moderner Schwerträger.



Inmitten von Chips und prasselnden Nickeln durfte sich die internationale Videospieldresse über einen dicken PR-Event freuen, bei dem Capcom neben den aktuell saftigsten Titeln auch ein wenig zukünftige Zockerkost präsentierte. Natürlich versorgen wir euch sofort mit unserem kleinen Rundown durch Capcoms bunte Softwarewelt.

Onimusha 3: Demon Siege

Mit der dickste Fisch, den Capcom an der Angel



Nightmare before Christmas: Manche Charaktere kennt man als PS2-Junkie bereits aus Kingdom Hearts.



Shadow of Rome: Während sein Freund Octavius die Schlägereien übernimmt, kümmert sich Agrippa um Stealth- und Adventure-Elemente.



Megaman: Zum ersten Mal überhaupt kommt eine Prise RPG in die Robo-Action.



Megaman: Auch im Cel Shading-Stil müssen vernünftige Grafik-Explosionen her.



Megaman: Selbstverständlich bleibt Capcom den bekannten Fähigkeiten und Figuren treu.

hat, ist *Onimusha 3: Demon Siege*. Zum ersten Mal in der Geschichte der spektakulären Action-Adventure-Serie verabschiedet Capcom sich von den vorgeordneten Hintergründen der Levels und gestaltet den dritten Teil der Reihe in reindrassigen, erstklassigen 3D-Modellen, die es optisch locker mit der Rendereleganz der Vorgänger aufnehmen können. Neu ist auch die Erzählperspektive des Abenteuers. Anstatt euch nur in einem Zeitabschnitt aufzuhalten, folgt ihr der Storyline von *Onimusha 3* durch insgesamt vier Jahrhunderte, vom feudalen Japan bis hin zum modernen Frankreich. So lernt ihr dann neben dem Uhelden *Onimushas*, Samanosuke Akechi, auch dessen französischen Partner Jacques Blanc kennen. Der ist dem Schauspieler Jean Reno (*Leon*, *Godzilla*) nachempfunden und haut ähnlich saftig zu wie sein japanischer Gefolgsmann. Wie bereits in den beiden Vorgängern sind auch für Teil drei die Story-Spezialisten von Flagship zuständig. Spannend wird die Dämonenhatz also allemal. **Release:** Mai 2004.

Megaman X Command Mission

Seit 15 Jahren treibt der blaue Bomber Megaman mittlerweile sein Unwesen auf den großen Konsolen und schlägt sich dabei eigentlich in immer gleicher Jump and Shoot-Manier durch zahlreiche Level voller Stahl und Elektroschrott. In den letzten Jahren wurde hier und da mal ein wenig an der Storyline und der Aufmachung der Megaman-Titel gefeilt, bahnbrechende Neuerung gab es aber kaum. Mit *Megaman X Command Mission* soll sich das nun ändern, denn hier springt der blaue Kampfbomber zum ersten Mal in ein neues Genre. Capcom weitet die Megaman-Serie in Richtung Rollenspiel aus. Charaktere wie Zero, Axl, Megaman selbst sowie vier neue Figuren werden sich auf bestimmte Bereiche wie Kampf oder Heilung spezialisieren und sich so im Cel Shading-Schlachtfest gegen ihre Widersacher behaupten können. Auch ein völlig neu entwickeltes, Action-orientiertes RPG-Kampfsystem namens Cross Order verspricht man uns, in dem man

durch geschickten Einsatz von Waffen, Spezialaktionen und Gegenständen wuchtige Angriffskombinationen erzeugen kann. Geplanter **Release:** Ende 2004.

Monster Hunter

Auch in Richtung Online-Gameplay arbeitet man im Hause Capcom. Bei *Monster Hunter* handelt es sich zwar noch um einen reinen Arbeitstitel, trotzdem klingen die Pläne sehr interessant. Hier dürft ihr in einer Fantasy-Adventure-Welt in die Haut eines Monsterjägers schlüpfen und entweder alleine offline oder mit bis zu drei zusätzlichen Spielern online auf die Hatz nach etlichen, liebe- und charaktervoll designten Kreaturen gehen. Je nachdem, welche Aufträge ihr annimmt, marschierst ihr so gemeinsam in einen Vernichtungsfeldzug, müsst einander bei der Jagd nach dem seltensten Monster überbieten oder Städte und Dörfer vor ansturmenden Monsterhorden verteidigen. Zur Belohnung gibt es dann reichlich Erfahrungspunkte und Bares zur Verbesserung eurer Spielfigur. Natürlich dürft ihr auch das Outfit, den Charakter und die Fähigkeiten eures Helden zu dessen Geburt selbst bestimmen. Sogar geringe Crafting-Elemente (PC-MMORPG-Spieler werden sich auskennen) sollen sich in *Monster Hunter* finden lassen. So könnt ihr z.B. aus den Klauen und Schuppen bezwungener, mächtiger Feinde einzigartige Waffen und Rüstungen basteln, mit denen es sich herrlich während einer Online-Session angeben lässt. **Release:** noch nicht bekannt.

Best of the Rest

Neben frischen Screens zu *Nightmare before Christmas* versorgte Capcom uns zum Thema PS2 für auch mit neuen Infos in Sachen *Shadow of Rome*. Hier dürft ihr euch in der Gestalt der beiden Action-Adventure-Helden Octavius und Agrippa, dessen Vater der Ermordung Julius Cäsars angeklagt wurde, durch das herrschaftliche Rom 48 Jahre vor Christi Geburt kämpfen. Wird es Agrippa und dessen Freund



Monster Hunter: Bei fünf Kampfsauriern kann einem schon mal die Muffe gehen.



Monster Hunter: Reptilische Ungeheuer stellen den Großteil des Viechzeugs.

Octavius gelingen, Agrippas Vater von den Anschuldigungen und damit dem Henker zu retten? Wer steckt hinter der Verschwörung im Herzen des alten Roms? Und wird es tatsächlich beim **Release** Ende 2004 bleiben? Fragen, Fragen, Fragen... (BK)

Newsflash

4Gamers [der Zubehörliedlieferant feierte 2003 das erfolgreichste Geschäftsjahr der Firmengeschichte]

Activision [hat seine Gewinnprognose für das im März endende 4. Quartal des Geschäftsjahres kräftig erhöht]

Atari [hat *Driv3r* kurz vor Redaktionsschluss überraschend auf Juni verschoben]

Atari (2) [will trotzdem allein in Deutschland über 300.000 Einheiten von *Driv3r* auf allen Plattformen verkaufen]

Atari (3) [hat sein Entwicklerstudio Legend Entertainment (*Unreal 2*) überraschend geschlossen]

Axel Herr [der Geschäftsführer von Nintendo Deutschland hat das Unternehmen zum Jahreswechsel verlassen]

Bandai [hat die Produktion des fünf Jahre alten Handhelds WonderSwan endgültig eingestellt]

Capcom [will im laufenden Geschäftsjahr zwischen 30 und 40 Spiele für alle Plattformen veröffentlichen]

Davilex [arbeitet an *Knight Rider 2*, das wahrscheinlich PS2-exklusiv erscheinen wird]

Def Jam Vendetta 2 [befindet sich bereits in Arbeit]

Eidos [arbeitet offenbar an einem PS2-exklusiven *Deus Ex*-Spiel mit dem Untertitel *Clan Wars*]

Electronic Arts [programmiert fleißig an einem neuen Teil der *Need for Speed*-Reihe]

Electronic Arts (2) [wird den Vertrieb aller *Burnout 3*-Konsolenversionen übernehmen]

Electronic Arts (3) [geht zusammen mit Richard Kiel, den Fans der 007-Serie als „Beißer“ kennen, auf PR-Tour zu ihrem Titel *James Bond: Alles oder Nichts*]

Frankreich [hat seine Unterstützung für die Spieleindustrie von 3,6 auf über 30 Millionen Euro aufgestockt]

GTA Vice City [kubanische und haitianische Regierungsstellen haben Take 2 aufgefordert, das Spiel wegen angeblich rassistischer Tendenzen aus dem Handel zu nehmen]

Glaubens Bekenntnis

Kaena offiziell gecancel

Eigentlich zum Release Anfang 2004 geplant, wurde das düstere Adventure *Kaena* nun überraschend gecancel. Produziert von Namco, sollte das Spiel in Deutschland von Sony veröffentlicht werden. *Kaena* war als wildes, kampflastiges Action-Adventure auf dem finsternen, monsterbefallenen Planeten Axis geplant, in dem sich die junge Kriegerin Kaena als

Rebellin gegen das diktatorische Glaubensregime ihrer Heimatwelt auflehnen sollte. Da uns zur Besprechung in dieser Ausgabe bereits ein Testmuster vorlag und das Spiel daher bis auf ein wenig Feinschliff fertig ist, hoffen wir, dass sich vielleicht ein anderer Vertriebspartner findet.



▲ Schade drum! Die düsteren Tiefen von Axis hatten einen bössartigen Charme.

Der Westen ist verflucht!

Sammy lädt zum Jagdausflug



▲ Auf sympathische Charaktere können wir also zählen!

Einen interessanten Story-Mix hat Sammy mit seinem neuen Ego-Shooter *Darkwatch: Curse of the West* in der Mache. Der Spieler übernimmt den Part des Revolverhelden Jericho Cross, der im Auftrag der Geheimorganisation Darkwatch gegen eine ganze Armee von Vampiren und Untoten antreten muss. Und das im Wilden Westen! Zum Glück steht ihm das komplette Fahrzeug- und Waffenarsenal der Organisation zur Verfügung, die die Menschheit schon seit Anbeginn der Zivilisation diskret vor dem Bösen beschützt. Herzstück des Spiels ist die lizenzierte Havok 2-Engine, die unter anderem bereits in *Max Payne 2* und *Deus Ex: Invisible War* eingesetzt wurde.

Vivendi schlägt zu

Sprich niemals über den Fight Club!

Ende 2004 und damit über vier Jahre nach dem Kinoerfolg, bringt Vivendi eine Konsolenumsetzung von *Fight Club* in die Läden. Es wird sich dabei um ein Beat'em-Up mit Charakteren, Storyelementen und Schauplätzen aus der Filmvorlage handeln. Entwickelt wird das Spiel von den kalifornischen Genuine Game-Studios, die erst 2002 gegründet wurden und mit *Fight Club* ihr erstes Spiel abliefern. Ob die Lizen-

auch die Bildrechte an der von Brad Pitt verkörperten Hauptfigur Tyler Durden beinhaltet, konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen...



▲ Werden wir die faszinierende Story des Films im Spiel wieder finden?

Time Splitters 3 kommt!

Good Bye, Eidos! Hello, EA!

Entwickler Free Radical Design gab bekannt, dass ein dritter Teil der *Time Splitters*-Reihe bereits in der Mache ist. Das Spiel soll unter anderem mit einer komplett neuen Story und einem Online-Modus aufwarten. Vertrieben wird *Time Splitters 3* aber nicht mehr von Eidos, sondern vom neu gegründeten Label Electronic Arts Partners, zu dem unter anderem bereits Namco, Sunflowers und Novalogic gehören. Angesichts über zwei Millionen bislang verkaufter *Time Splitters 2* ein echter Gewinn für EA – und (mal wieder) keine freundliche Entwicklung für Eidos.

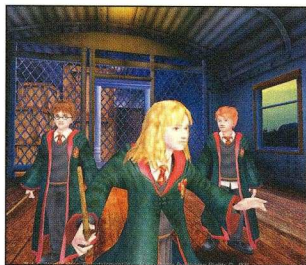
► Welche Figuren in Teil 3 vorkommen, ist noch nicht bekannt.



Harry kommt im Mai

Der Gefangene von Askaban (ent)kommt!

Harry Potters drittes Jahr auf Hogwarts, und schon wieder gibt es Ärger: Der gefürchtete Verbrecher Sirius Black ist aus dem streng bewachten Gefängnis Askaban entkommen – und offensichtlich hinter Harry her! Und wie sich herausstellt, war Black bereits in den Tod von Harrys Eltern verstrickt... Um es mit diesem mächtigen Gegner aufnehmen zu können, dürft ihr neben Harry erstmals auch Hermine und Ron steuern. Natürlich verfügt jede Figur über eigene Stärken, die geschickt miteinander kombiniert werden wollen. Viele neue Charaktere, etliche Side-Quests und unterschiedliche Zwei-Spieler-Modi sollen PS2-Besitzer schon im Mai verzaubern



▲ In ein paar Wochen müsst ihr wieder neue Zaubersprüche lernen!

MTX: Mototrax im Anflug

Activision setzt aufs Zweirad

Ganz auf Realismus setzt Activision bei seinem neuesten Motocross-Spiel: Neben Travis Pastrana wurden zwölf weitere Profifahrer unter Vertrag genommen. Auch die Maschinen entsprechen bis ins kleinste Detail ihren realen Vorbildern von Yamaha, Suzuki & Co. Unter dem Motto "Leicht zu spielen, schwer zu schaffen" soll ein umfangreicher Karrieremodus das Kernstück des Spiels bilden. Neben eigenen Fahrern sollt ihr in einem komfortablen Strecken-Editor auch eure eigenen Parcours basteln und darauf mit 60 Bildern pro Sekunde herumrasen können. *MTX: Mototrax* soll bereits in diesem Frühjahr erscheinen.



▲ Ihr werdet eure Konkurrenten in den Klassen 150cc, 250cc und 450cc schlagen müssen!

Newsflash

Konami (hat die Rechte an Hiroyuki Takeis Anime-Serie *Shaman King* erworben)

Konami (2) (hat ebenso die Rechte an Nihon Falcoms *Y's* erworben und arbeitet bereits an entsprechenden Konsolenspielen)

Konami (3) (will seine Aktivitäten mit eigens lokalisierten Spielen auf China ausweiten)

Lego (stellt aufgrund eines Rekorddefizits im Jahresabschluss die Entwicklung von Video- und PC-Spielen bis auf weiteres ein)

Microsoft (musste für das vergangene Geschäftsjahr einen Rückgang des Xbox-Absatzes um 6 Prozent einstecken)

Microsoft (2) (will für die Xbox 2 offenbar doch einen 65-Nanometer Chip von IBM verwenden)

Microsoft (3) (hat nach eigenen Angaben 2003 3,7 Mio. Xbox-Konsolen innerhalb Europas verkauft)

Nintendo (will vermehrt mit westlichen Entwicklerstudios zusammenarbeiten)

Nintendo (2) (feiert 10 Millionen verkaufte GBA allein in Europa)

Nintendo (3) (musste auf Grund schwächelnder GCN- und GBA-Verkäufe einige Gewinnprognosen zurückschrauben)

Nokia (hat laut eigenen Angaben im letzten Jahr 600.000 N-Gage Spielhandys in Europa verkauft)

Prince of Persia (Ubi Soft gibt Käufern der GCN-Version ein *Splinter Cell* gratis dazu – aber nur in den USA!)

PSP (bei einer Umfrage, ob sie Spiele für Sonys neues Handheld entwickeln würden, antworteten nur 31% der Entwickler mit 'ja')

PSP (2) (Sony will sein Handheld im November 2004 weltweit gleichzeitig anbieten)

PSP (3) (laut Chris Deering, Präsident von Sony Europe, soll das Handheld rund 300 € kosten)

PSP (4) (darf sich zur Markteinführung über 8 bis 12 Starttitel aus dem Hause EA freuen)

PSX (das DVD-Recorder-Kombigerät aus dem Hause Sony kommt im japanischen Handel nicht so recht in die Puschen)

Newsflash

Resident Evil 4 [Capcoms Horrorschocker bleibt GameCube-exklusiv und wird nicht für andere Konsolen erscheinen]

Schroder's [die Investmentfirma hat sich mit 19,1% bei Eidos eingekauft und ist somit größter Anteilseigner]

Samurai Jack [BAM! Will die animierte TV-Serie nun auch für Konsolen versofen]

Sega [arbeitet an drei geheimen Konsolenprojekten die nacheinander vorgestellt werden sollen]

Sony [arbeitet an der PS2wo, einer kleineren PS2, die keine PSone-Spiele mehr abspielen kann]

Square Enix [verspricht für die kommende E3 das größte Line-Up der Unternehmensgeschichte]

StarCraft: Ghost [wird entgegen anders lautender Gerüchte zeitgleich für alle Konsolen erscheinen]

Take 2 [konnte den Unternehmensgewinn in 2003 um 40% steigern]

Take 2 (2) [wird die Versoftung des Disney-films *Die Geistervilla* in Deutschland veröffentlichen]

Take 2 (3) [hat Markenschutz für die Titel *GTA 5*, *6*, *Tokyo*, *Bogota*, *San Andreas* und *Sin City* beantragt]

True Crime 2 [der *Streets of L.A.*-Nachfolger soll diesmal in anderen Städten spielen]

THQ [hat die Rechte an der Marvel Comic-reihe *The Punisher* erworben]

Ubi Soft [arbeitet in seinem Studio in Montreal an einem "Massively Multiplayer Online"-Spiel für die nächste Konsolengeneration]

Uwe Boll [der deutsche Filmproduzent hat sich die Rechte an *Fear Effect* (Eidos) und *Hunter: The Reckoning* (Vivendi) gesichert]

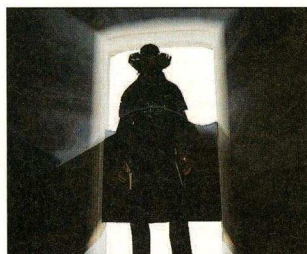
Vivendi [hat den Filmkomponisten und Oscar-Preisträger Chance Thomas mit der Vertonung zukünftiger Tolkien-Spiele beauftragt]

Zodiac [für das teure US-Handheld sollen nun auch Sega Megadrive-, Atari 2600- und Commodore 64-Klassiker umgesetzt werden]

Zieh, Fremder!

Take 2 bring Red Dead Revolver

Schon vor einigen Jahren arbeiteten die Angel Studios im Auftrag von Capcom an *Red Dead Revolver*, kamen aber einfach nicht zu Potte. Dann wurde das Entwicklerstudio von Rockstar Games (*GTA*, *Max Payne*) übernommen und, schwupps, schon in diesem Frühjahr erwartet uns das fertige Spiel. Der Third Person-Shooter orientiert sich thematisch an den Spaghetti-Western der 70er Jahre. Wir schreiben das Jahr 1880. Der junge Red Harlow muss mit ansehen, wie seine Familie von Banditen gemeuchelt wird. Er findet die Pistole seines Vaters und startet einen erbarmungslosen Rachefeldzug. Simpel, aber gut. Wir sind gespannt!



▲ **Spaghetti-Western als Videospiel?**
Hört sich gut an!

Gothic-Songs für Rittertitel

Within Temptation singt für Knights of the Temple

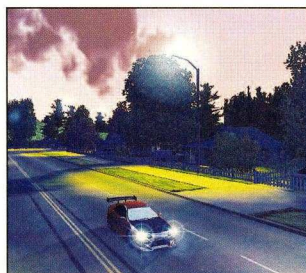
In *Knights of the Temple* könnt ihr als Spieler in der Haut der Tempelritter schlüpfen (Test ab Seite 42) und euch in einer Mischung mit Schwert, Axt, Bogen und Schild durch Horden von Gegnern und Monster metzeln. Passend zur Atmosphäre des Spiels hat TDK nun eine Kooperationsvereinbarung mit Gun Record geschlossen. Damit arbeiten TDK und die Shooting Star-Gothic-Rock-Band *Within Temptation* zusammen an *Knights of the Temple*. Die Band, die mit ihrem Album „Mother Earth“ einen der Megahits 2003 gelandet hat, wird nun die offizielle Musik zu *Knights of the Temple* abliefern. Dass Sängerin Sharon den Adel der Prinzessin Adelle aus dem Spiel verblüffend ähnlich sieht, ist demnach wohl kein Zufall...



▲ **Düster, heftig und glorreich.** *Knights of the Temple* und *Within Temptation* folgen ähnlichen Ideen.

Vollgas mit Juiced

Acclaim steht voll im Saft



▲ **Das Ziel:** Eine Hommage an die *Street Racing*-Szene.

Obwohl das amerikanische Entwicklerstudio Juice Games erst im letzten Jahr gegründet wurde, arbeitet das Team bereits seit rund zehn Jahren zusammen – vornehmlich an Rennspielen, etwa dem heiß ersehnten, aber wegen der Rage-Pleite nicht mehr veröffentlichten *Lamborghini*. Nun haben die New Yorker Jungs mit Acclaim einen potenten Vertriebspartner für ihr jüngstes Baby *Juiced* gefunden. Über 50 lizenzierte Fahrzeuge vom Fiat bis zum Dodge, mehrere Hundert authentische Zubehörtteile von Alpine bis Bridgestone und ein Gameplay-Mix aus Simulation und Arcade sollen die Konkurrenz Staub schlucken lassen. Die Maschinen werden im Herbst gestartet.

Black 9

Vivendi will Weltherrschaft

Im Jahre 2080 kämpfen neun mächtige Illuminati-Fürsten um die Kontrolle über die Menschheit. Während sich der "Schwarze Krieg" der Geheimgesellschaft einem apokalyptischen Ende nähert, verkörpert ihr einen Söldner, der die Mitte zwischen Richtig und Falsch, Gut und Böse finden muss, während er Geheimaufträge für seine Illuminati-Herren ausführt. Dabei werdet ihr euren Charakter in RPG-Manier vom Reißbrett an aufbauen und euch praktisch frei in der düsteren Cyberpunk-Welt

bewegen können. Besonders freuen dürft ihr euch auf Mondbasen, eine Marserkundung und das zukünftige Shanghai. Den Release erwarten wir im Herbst.



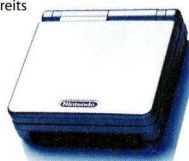
▲ Nicht nur normale Menschen erwarten euch in der düsteren Zukunft.

Die Kleinen kommen!

Neue Handhelds von Sony und Nintendo

Dass Sony auf der kommenden E3 seinen Game Boy-Konkurrenten PSP vorstellen wird, ist in Spielerkreisen hinlänglich bekannt. Nun gab Nintendo bekannt, an gleicher Stelle sein neues Videospielsystem Nintendo DS vorzustellen, das noch im 4. Quartal 2004 weltweit erscheinen soll. "DS" steht für Double Screen, weil die tragbare Konsole zwei von separaten Prozessoren angesteuerte 3 Zoll-Bildschirme besitzt. Als weitere Ausstattungsmerkmale

wurden ein Halbleiter Speichermedium mit bis zu 1 Gigabit genannt. Verhandlungen mit Lizenznehmern für eigens zu entwickelnde Spiele werden bereits geführt.



▲ Mit diesem Design wird das Nintendo DS nicht mehr viel gemein haben.

Bye bye, Lara!

Tomb Raider-Begründer starten neu

Die Lara Croft-Erfinder und Begründer der Tomb Raider-Serie, Jeremy Heath-Smith und Adrian Smith, haben mit Circle Games ihr eigenes Entwicklerstudio gegründet. Zusammen mit 35 ehemaligen Core-Entwicklern wurden bereits die Arbeiten an zwei Projekten für PS2 und Xbox gestartet. Simultan dazu laufen sogar schon Vorbereitungen künftiger Spiele für PS3 und Xbox2 an! "Die sieben Jahre mit Lara haben uns viel Spaß gemacht", so Jeremy Heath-Smith. "Aber nun möchten wir etwas oder jemanden neu erschaffen." Mit konkreteren Infos versorgen wir euch, sobald wir sie haben.



▲ Jeremy Heath-Smith und Adrian Smith: Gelingt die neue Lara?

GAMESTORE
FRESH DYNAMITE DELIVERY
LADEN
45177 Essen WESTSTADT
AN DER B224 - NAHE
BURGERKING(NEU)/SMART
08.03.04 TEL. 0201-777225
Ladenpreise können abweichen
MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

007 ALLESoderNICHTS
deutsch 54,95
BALDURS GATE 2 dt.
XB 57,95
UNREAL 2 PALuncut
XBOX ONLY - 59,95
grand theft auto
18
GTA3 & GTA VICE CITY
XBOX PAL dt. 44,95
LÖSUNGSBÜCHER je 14,95
SONIC HEROES dt.
79,95
SPINX dt.
41,95
M. PAYE 2 dt.uncut
57,95
BEYOND GOOD&EVIL
79,95
PRINCE OF PERSIA
deutsch 47,95
TOPPREIS!!!
DRIVER 3
deutsch 47,95
LEGACY KAIN Def.
dt. 57,95
SPLINTER CELL
PANDORA dt. März
59,95
S.W.A.T. uncut
59,95
MANHUNT dt. MÄRZ 79,95
PS2 Version 59,95
TOP LIEFERUNG PER UPS - SCHNELLER - BESSER
PER VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN!!!
XBOX TOPHITS
XBOX KONSOLE 149,00
Beyond Good&Evil dt. 29,95
Baphomets Fluch 3 dt. 57,95
COUNTER STRIKE PAL 54,95
DEUS EX 2 dt. März
Dungeons&DragonsHeroes 57,95
FALLOUT dt. 57,95
GLADIATOR PALuncut(18)57,95
JUDGE DREED PALuncut 59,95
M. Griffin&Hunter a.PAL 59,95
MOTO GP 2 dt. 29,95
Mission Impossible dt. 29,95
NEED SPEED UNDER0 dt.54,95
OPERATION FLASHPOINT März
RAINBOW SIX 3 dt.uncut 57,95
SOUL CALIBUR 2 dt. 39,95
XIII Thirteen dt.uncut 57,95
GAMEBOY TOPHITS
GAMEBOY KONSOLE 99,00
Beyond G.&E.VIL 29,95
ETERNAL DARKNESS dt. 29,95
F-ZERO dt. 54,95
HARVEST MOON dt. fake
MortalKombat&Sdt.(18) 29,95
METROID PRIME dt. 29,95
MARIO PARTY 5 dt. 54,95
MortalKombat&Meme59 dt. 59,95
StarWars RebelStrike dt. 59,95
Sins Arcadia Lag. dt. 49,95
PRINCE&PERSIA&Meme 49,95
True Crime A. dt. 59,95
WWE WrestlingmaniaT&K dt. 47,95
RESIDENT EVIL PAL 29,95
RESIDENT EVIL ZERO 29,95
GAMEBOY ADVANCE
Gameboy Player dt. 39,95
Adrenas Wars 2 dt. 39,95
SWORD OF MANA dt. 39,95
Golden Sun 2 dt. 39,95
Final Fantasy Tac. dt. 39,95
PLAYSTATION2 TOPHITS
ARC Twilight dt. 57,95
Beyond Good and Evil dt. 29,95
DeadtoRIGHTS PALuncut 59,95
FIREWARRIOR PALuncut 29,95
FALLOUT dt. 57,95
GLADIATOR PALuncut(18)57,95
JUDGE DREDD PALuncut 59,95
M. Griffin&Hunter a.PAL 59,95
MANHUNT PALuncut 59,95
MAXIMO vs Army Zin dt. 57,95
MARK OF KRI PALuncut 39,95
Mission Impossible dt. 29,95
Netsim&Meme PAL dt.42,95
ONYX M. UNDERGR. dt. 59,95
Kälder + Monster 34,95
XIII Thirteen dt.uncut 57,95

Telefonische Bestellannahme: **0201 / 777235**
Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO HN Geb. oder Vorkasse 2,00 EURO - UPS oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inkasso: Zugfrei G&R
JETZT MIT ALTERNATIVEN REGISTRIEREN UND 10er SPIELE BESTELLEN!!!
BANKVERB: SPARKASSE HILFEN.-P.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
WIR HABEN AUCH ALLE KONSOLEN- UND PC-UNIQUE-GAMES AUS U.K.!!!

GAMEWATCH

Ein umfassendes Verzeichnis der PS2-Spiele von morgen.

.hack//Infection Part 1
Rollenspiel Atari März 2004

.hack//Mutation
Rollenspiel Atari 2004

.hack//Outbreak
Rollenspiel Atari 2004

.hack//Quarantine
Rollenspiel Atari 2004

100 Bullets
Action Acclaim 2004

A Sound of Thunder
Action BAM! 2004

Airborne: Liberation
Action Interplay 2004

Akte X: Resist or Serve
Action Vivendi 2004

Area 51
Action Midway 2004

Armored Core: Nexus
Action FromSoftware 2004

Arttoon Fighter
Beat'em-Up Atari 2004

Axe Rage
Action 1C Company 2004

Backyard Basketball
Sportspiel Atari n.n.b.

Backyard Football
Sportspiel Atari n.n.b.

Black 9
Action Vivendi 2004

Black & White: Next Generation
Strategie Lionhead n.n.b.

Black Hawk Down
Action NovaLogic 2004

Blowout
Action Vivendi 19.03.2004

Bomberman Kart
Rennspiel Hudson 2004

Butterfly Table Tennis
Sportspiel Metro3D n.n.b.

Call of Duty: Finest Hour
Action Activision 2004

Chariots: The first Olympics
Rennspiel Candella n.n.b.

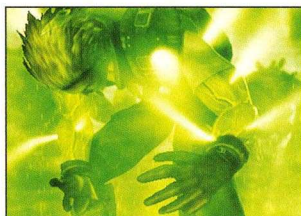
Chulip
Simulation Natsume n.n.b.

Cold Winter
Action Vivendi Q4/2004

Conflict: Missing Presumed Dead
Action SCI Q1/2004

Crushed Baseball 2004
Sportspiel BAM! 2004

Crimson Sea
Action Koei Q2/2004



Altered Beast

Genre: Action

Hersteller: WOW Entertainment

Vertrieb: Sega

Erhältlich: 2004



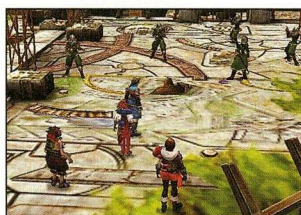
Aly of Justice

Genre: Beat'em-Up

Hersteller: Sony

Vertrieb: Sony

Erhältlich: n.n.b.



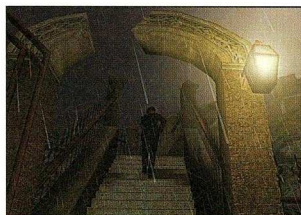
Arc: Twilight of the Spirits

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Sony

Vertrieb: Sony

Erhältlich: Q1/2004



Call of Cthulhu: Dark Corners

Genre: Action

Hersteller: Headfirst

Vertrieb: n.n.b.

Erhältlich: Ende 2004



Champions of Norrath

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Snowblind

Vertrieb: Ubi Soft

Erhältlich: 25.03.2004



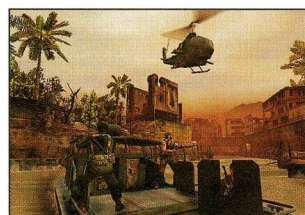
Conan

Genre: Adventure

Hersteller: Cauldron

Vertrieb: TDK

Erhältlich: Q2/2004



Conflict: Vietnam

Genre: Action

Hersteller: SCI

Vertrieb: n.n.b.

Erhältlich: Q3/2004



Combat Elite: WWII Paratroopers

Genre: Action

Hersteller: BattleBorn

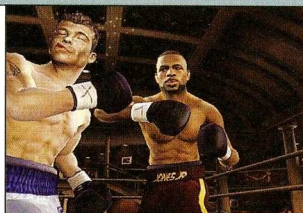
Vertrieb: Acclaim

Erhältlich: Q2/2004



Cubix Showdown

Genre: Action
Hersteller: Blitz
Vertrieb: n.n.b.
Erhältlich: n.n.b.



Fight Night

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts
Erhältlich: Q2/2004



Deus Ex 2

Genre: Action
Hersteller: Ion Storm
Vertrieb: Eidos Interactive
Erhältlich: Q2/2004



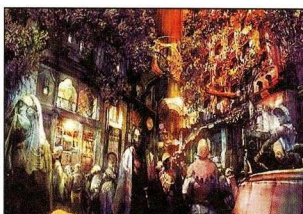
Final Fantasy XI

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square Enix
Vertrieb: Electronic Arts
Erhältlich: 2004



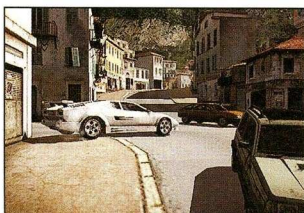
Drakengard

Genre: Action
Hersteller: Square Enix
Vertrieb: Electronic Arts
Erhältlich: Q1/2004



Final Fantasy XII

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square Enix
Vertrieb: Electronic Arts
Erhältlich: 2005



Driver 3

Genre: Rennspiel
Hersteller: Reflections
Vertrieb: Atari
Erhältlich: Juni 2004



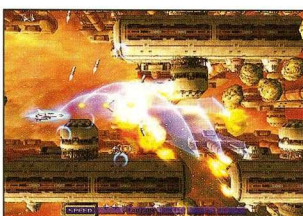
Firefighter F.D.18

Genre: Action
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erhältlich: März 2004



Fallout: Brotherhood of Steel

Genre: Action
Hersteller: Interplay
Vertrieb: Avalon
Erhältlich: Q1/2004



Gradius V

Genre: Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erhältlich: 2004

Cy Girls
Action
Konami
Q2/2004

Dark Cloud 2
Rollenspiel
Sony
n.n.b.

Dead to Rights 2
Action
Namco
Q3/2004

Deadly Skies
Action
Konami
Q1/2004

Devil Dice 2
Geschicklichkeit
Sony
n.n.b.

Dexters Labor
Action
Bam!
Q1/2004

Die Mumie
Action
LSP
2004

Dino Hunter
Action
Oxygene
Q1/2004

Dororo
Action
Sega
2004

Dragon Quest VIII
Rollenspiel
Square Enix
2004

Dragon Ball GT
Beat'em-Up
Atari
2004

A Sound of Thunder
Action
BAM!
2004

Drake
Action
Vivendi
2004

Drift Racer: Kaido Battle
Rennspiel
Sammy
Q2/2004

Dungeons & Dragons: Heroes
Rollenspiel
Atari
Q1/2004

Ein Kater macht Theater
Jump'n'Run
Vivendi
März 2004

Enclave 2
Adventure
n.n.b.
2004

ESPionage
Action
Midway
Q1/2004

Extremely Goofy Skateboarding
Sportspiel
Buena Vista
n.n.b.

Falcon: Into the Maelstrom
Action
Avalon
2004

Fahrenheit
Adventure
Vivendi
2004

Fantastic Four
Action
Activision
2004

Fast & Furious
Rennspiel
Vivendi
Juni 2004

Fear Effect Inferno
Adventure
Eidos
2004

FIFA 2005
Sportspiel
Electronic Arts
2004

Fight Club
Action
Vivendi
Q4/2004

Forbidden Siren
Adventure
Sony
10.03.2004

Forgotten Realms
Action
Atari
2004

Frogger's Adventure: The Rescue
Jump'n'Run
Konami
Q1/2004

Ghost Master
Strategie
Empire Interactive
Q2/2004

Ghouls and Ghosts Online
Adventure
Capcom
2004

Gamewatch

Glass Rose
Adventure Capcom März 2004

Growlanser Generations
Strategie Working Designs 2004

Harry Potter: Der Gefangene von Azkaban
Adventure Electronic Arts 2004

Hitman Contracts
Action Eidos 2004

Ice Nine
Action BAM! 2004

ICO 2
Adventure Sony 2004

Iron Man
Action Activision 2004

Iron Storm
Action Wanadoo 2004

Jackie Chan Adventures
Action Sony 2004

Jane's Attack Squadron
Simulation Xicat Q2/2004

Jet X20
Sportspiel Sony n.n.b.

John Woo: The Game
Action Sega 2004

Justice League
Action Midway 2004

Kaena
Action Namco 2004

Kessen 3
Strategie Koei 2004

Kingdom Hearts 2
Adventure Square Enix 2004

Killzone
Action Sony 2004

King of Fighters 3D
Beat'em-Up Playmore Q1/2004

Kunoichi
Action Sega 2004

Legends of Wrestling 3
Sportspiel Acclaim 2004

Lobo
Action Kemco 2004

Malice
Jump'n/Run Evolved Q2/2004

Manhunt
Action Take2 n.n.b.

MBX
Sportspiel Electronic Arts 2004

McFarlane's Evil Prophecy
Action Konami 2004

Megaman X7
Action Capcom Q1/2004

Metal Shell
Action Tantalus Q4/2004

Metal Slug 4
Action SNK 2004

Metallica: The Game
Action Vivendi 2005

Micro Mayhem
Rennspiel Jaleco 2004

Mojib Ribbon
Geschicklichkeit Sony 2004



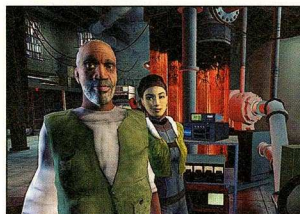
Gran Turismo 4

Genre: Rennspiel Vertrieb: Sony
Hersteller: Polyphony Digital Erhältlich: 2004



GTA 5

Genre: Action Vertrieb: Take 2
Hersteller: Rockstar Games Erhältlich: 2004



Half Life 2

Genre: Action Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Valve Erhältlich: Q2/2004



He-Man: Verteidiger von Grayskull

Genre: Adventure Vertrieb: n.n.b.
Hersteller: Savage Entertainment Erhältlich: Q2/2004



Headhunter: Redemption

Genre: Action Vertrieb: Sega
Hersteller: Amuze Erhältlich: 2004



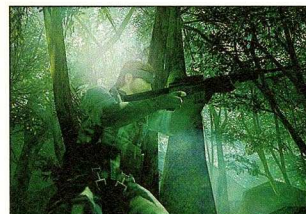
Karaoke Stage

Genre: Geschicklichkeit Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami Erhältlich: 2004



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Genre: High Voltage Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Codemasters Erhältlich: September 2004



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Genre: Action Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami Erhältlich: 2004



MX Unleashed

Genre: Rennspiel Vertrieb: THQ
Hersteller: Rainbow Erhältlich: 19.03.2004



Narc

Genre: Action Vertrieb: Konami
Hersteller: Midway Erhältlich: Q2/2004



Nightmare Creatures 3

Genre: Adventure Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft Erhältlich: 2004



Riding Spirits

Genre: Rennspiel Vertrieb: BAM!
Hersteller: BAM! Erhältlich: Q3/2002



Onimusha 3

Genre: Action Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Capcom Erhältlich: 2004



Rise to Honour

Genre: Action Vertrieb: Sony
Hersteller: Sony Erhältlich: Q2/2004



Pillage

Genre: Rollenspiel Vertrieb: n.n.b.
Hersteller: Zed Two Erhältlich: Q1/2004



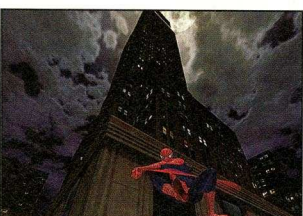
Shining Lore

Genre: Rollenspiel Vertrieb: n.n.b.
Hersteller: Phantagram Erhältlich: n.n.b.



Project Zero 2

Genre: Action Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Tecmo Erhältlich: Q2/2004



Spider-Man 2

Genre: Action Vertrieb: Activision
Hersteller: Treyarch Erhältlich: Q2/2004



Resident Evil: Outbreak

Genre: Action Vertrieb: Capcom
Hersteller: Capcom Erhältlich: 2004



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Genre: Action Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft Erhältlich: 25.03.2004

Monster Hunter
Rollenspiel Capcom 2004

Mortal Kombat 6
Beat'em-Up Midway 2004

Moto GP 4
Rennspiel Namco Q2/2004

Moto XXX
Sportspiel DarkBlack n.n.b.

Mr. Moskeeto 2
Geschicklichkeit Sony n.n.b.

MTX: Mototrax
Sportspiel Activision März 2004

Nightshade
Beat'em-Up Sega Q1/2004

NFL Street
Sportspiel Electronic Arts 2004

Onimusha: Blade Warriors
Beat'em-Up Capcom 2004

Operation: No return
Action Oxygene Q1/2004

Pilot Down!
Action Wanadoo Q1/2004

Plague of Darkness
Adventure Namco 2004

Playboy: The Mansion
Simulation Arush Entertainment Q3/2004

Powerdrome
Rennspiel Argonaut Q1/2004

Powerslide: Slipstream
Rennspiel Ratbag 2004

R.P.M. Tuning
Rennspiel Wanadoo! 2004

R-Type Final
Shoot'em-Up Metro3D Q1/2004

Red Dead Revolver
Action Rockstar Q2/2004

Red Ninja
Action Vivendi Q4/2004

Richard Burns Rally
Rennspiel SCI Q1/2004

Robotech: Invasion
Action TDK 2004

Scaler: The Shapeshifting Chameleon
Adventure TDK 2004

Scoby-Dool Fluch der Follanten
Jump'n'Run THQ 12.3.2004

Seven Samurai 20XX
Action Sammy Ende 2004

Shadow Hearts 2
Rollenspiel Aruze 2004

Shadow of the Sun
Action HotHead Q1/2004

Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2
Sportspiel Activision Q2/2004

Shrek 2
Adventure Activision Q2/2004

Siedler von Catan
Strategie Capcom 2004

Snake Plisken Chronicles
Action Namco 2005

Sniper Elite Berlin 1945
Action Wanadoo 2004

Gamewatch

SOCOM II: US Navy Seals
Action Sony 10.03.2004

Spy vs. Spy
Action TDK Q2/2004

Star Wars Galaxies: An Empire Divided
Rollenspiel LucasArts 2004

Street Hoops 2
Sportspiel Activision 2004

Street Kings
Sportspiel Konami n.n.b.

Street Racing Syndicate
Rennspiel Namco 2004

Stung
Action Prey n.n.b.

Superman
Action Electronic Arts 2004

Syphon Filter: Omega Strain
Adventure Sony Q1/2004

Teenage Mutant Hero Turtles
Beat'em-Up Konami 2004

The Incredibles
Action THQ 2004

The Red Star
Strategie Acclaim 2004

The Warriors
Action Take2 n.n.b.

This is Football 2004
Sportspiel Sony 24.03.2004

Thunderbirds
Action SCI n.n.b.

Tim Burton's: The Nightmare before Christmas
Adventure Capcom 2004

Time Splitters 3
Action n.n.b. n.n.b.

Tom Clancy's Rainbow Six 3
Action Ubi Soft 25.03.2004

Tomb Raider 7
Adventure Eidos 2005

Transformers Armada
Action Atari Q2/2004

Tremors
Adventure Conspiracy Anfang 2004

Trigun: The Planet Gunsmoke
Adventure Sega 2004

Ty: Bush Rescue
Jump'n'Run Sony 2004

UFC: Sudden Impact
Beat'em-Up TDK 2004

Vectorman
Action Sega Q1/2004

Voodoo Islands
Adventure Spirit 2004

Way of the Samurai 2
Action Eidos Q2/2004

World Rallye Championship 3
Rennspiel Sony n.n.b.

Wrath Unleashed
Strategie LucasArts Q1/2004

Xenosaga 2: Jenseits von Gut und Böse
Rollenspiel Namco 2004

Zanzarah: Das versteckte Portal
Adventure Xicat Q1/2004



Star Ocean: Till the End of Time

Genre: Rollenspiel Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Square Enix Erhältlich: Q2/2004



StarCraft: Ghost

Genre: Action Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Blizzard Erhältlich: 2004



Star Wars: Battlefront

Genre: Action Vertrieb: Activision
Hersteller: LucasArts Erhältlich: Q3/2004



Tak und die Macht von Juju

Genre: Adventure Vertrieb: THQ
Hersteller: Avalanche Erhältlich: März 2004



Teenage Mutant Ninja Turtles

Genre: Beat'em-Up Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami Erhältlich: Q1/2004



The Bard's Tale

Genre: Rollenspiel Vertrieb: Acclaim
Hersteller: inXile Erhältlich: Q3/2004



The Fast And The Furious

Genre: Rennspiel Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Genki Erhältlich: Q2/2004



The Movies

Genre: Simulation Vertrieb: Activision
Hersteller: Lionhead Erhältlich: 2004



The Suffering

Genre: Action Vertrieb: Konami
Hersteller: Midway Erhältlich: Q1/2004



X-Men Legends

Genre: Rollenspiel Vertrieb: Activision
Hersteller: Raven Erhältlich: Q4/2004



PlayStation 2



DOT HACK

Bandai will jetzt auch Europa infizieren...

Vor vier Jahren begann man, sich bei Bandai Gedanken über die Zukunft der Videospiele zu machen. Der Blick in den Westen zeigte, dass Onlinegames im Kommen sind. Keine schlechte Idee, dachten sich die Entwickler, doch in Japan aufgrund der wenig verbreiteten Spieleplattform PC kaum vermittelbar. Wirkliches Onlinegaming auf Konsolen schien sich auch in den nächsten Jahren nicht durchsetzen zu können. Aus der Not machte man eine Tugend und kam auf eine Idee, die sich zunächst sehr unsinnig anhört: Die multimediale *.hack*-Serie simuliert ein

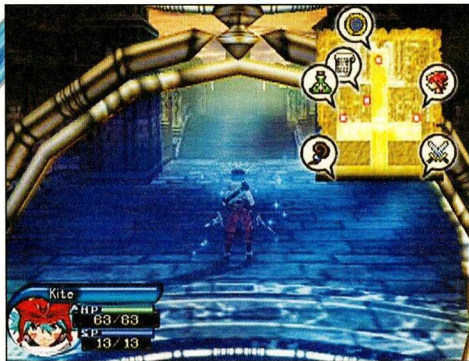
Onlinespiel offline. Wie das gehen soll? So...

Realität oder Trug?

Zunächst mal sollte man wissen, dass die *.hack//INFECTION*-Reihe hier zu Lande in vier Teilen erscheinen wird, und auf einer in Japan erfolgreichen Anime-Serie basiert. Müsst ihr also erst die Comics und DVDs gesehen haben, um *.hack INFECTION* zu verstehen? "Nicht unbedingt", meint *.hack*-Produzent Daisuke Uchiyama. "Alle *.hack*-Episoden bilden in sich geschlossene Geschichten." Aber Schaden kann es natürlich



Die NTSC-Version besitzt englische und japanische Sprachausgabe. Unsere Version erscheint mit deutschem Text.



Der erste Teil soll bis zu 40 Stunden Spielzeit besitzen. Mit allen vier Teilen dann also rund 160 Stunden.



Die Grafik zeigt sich an vielen Stellen leider sehr verwaschen und trist.



Die Charaktere ziehen Wörter gerne seeeehr laaaaang, wenn Gefühle im Spiel sind.

nie, wenn sich der Spieler auch mit dem "Drumherum" eindeckt. Vor allem, wenn ein Plot derart umfangreich ist wie der von .hack.

Im Jahr 2007 legt ein Virus mit der Bezeichnung Pluto's Kiss das Internet global lahm. Sämtliche Betriebssysteme sind untauglich geworden. Der neue Standard wird ein Betriebssystem namens Altimit. Kurz danach erregt ein neues MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG), bekannt als "The World", sehr großes Aufsehen. Millionen junger Menschen sehen in dem Spiel eine Chance, aus der tristen Wirklichkeit zu fliehen – wie genau das vor sich geht, klären übrigens die ersten 26 Folgen der Anime-Serie .hack//SIGN.

Für das Spiel relevant sind aber nur die beiden Teenies Kite und Orca. Wie Tausende andere Kinder werden auch die beiden von Freunden angestiftet, "The World" einmal auszuprobieren und verfallen der virtuellen Welt völlig. Die anfängliche Freude weicht aber



Wenn ein Mitspieler verletzt wurde, schreit er sofort nach ärztlicher Behandlung.

Spiel mit Beilage

Jedem .hack//INFECTION-Spiel liegt eine 30-minütige Anime-DVD mit dem Titel .hack//LIMINALITY Vol 1 bei. Zeitlich ist die Geschichte vor den Geschehnissen in .hack//INFECTION angesiedelt und gibt dem Spieler einen tiefen Einblick. Wer aber vollends alle Storyäste verstehen will, muss das ganze Paket sein eigen nennen. Dazu zählt auch eine mehrere Hefte umfassende Comic-Reihe.



schnell der Erkenntnis, dass Spielwelt und Realität enger beieinander liegen, als gedacht. Der Kampf mit einem virtuellen Megaritter versetzt Orca in ein reales Koma. Und Kite ahnt, dass in "The World" mehr vor sich geht, als nur ein Spiel. Die KI, die im Hintergrund die Fäden zieht scheint außer Kontrolle zu geraten und wer außer Kite könnte das Ganze stoppen?

Teenie-Helden

Der im Frühjahr 2004 in Deutschland auf den Markt kommende erste Teil der Spieleserie, wird auch also in die Rolle des Junghelden Kite versetzen. Wer .hack//INFECTION zum ersten Mal in die Konsole legt, wird tatsächlich das Gefühl haben, er starte ein Online-Rollenspiel. Der Titel simuliert eine Desktop-oberfläche, wie wir sie vom PC her kennen, samt E-Mail-Eingang und Foren. Wer dabei unglaublich sicherheitshalber noch mal die Breitbandverbindung untersucht, darf ruhig glauben, dass sämtliche Chat-partner, E-Mail-Absender oder Newsposter von der PS2 gesteuert werden. Hier liegt aber auch eine kleine Schwäche des Konzepts. Echte Online-Rollenspiele leben



Wer ist wer im .hack-Universum?



KITE

Der Held des Spiels. Er ist es, der von einem rätselhaften Mädchen – das "Book of Twilight" bekommt, mit dem er den Quellcode des Spiels manipulieren kann. Seine Gegner können das übrigens auch.



BLACK ROSE

Sehr vorlaut und impulsiv. Sie gibt sich zwar allwissend, ist aber wie Kite eine Anfängerin im Spiel. Nach ihrem ersten Treffen schließt sie sich Kite aber an. Die beiden geben ein gutes Team ab.



HELBA

Helba ist eventuell der Charakter, den man als "Cheater" bezeichnen könnte. Helba hält sich nur ungern an Regeln und ignoriert deshalb auch wohlwollend die Spielregeln von "The World".

eben von der Freiheit der Mitspieler. In .hack//INFECTION läuft alles in recht beschränkten Bahnen ab. Texteingabe unterstützt das Spiel nicht. Kite antwortet in Foren oder auf Mails je nach Handlung eigenständig, was viel von der Illusion nimmt, online zu sein.

Wer letztlich auf den "Start"-Button klickt, landet im eigentlichen Spiel. Das ähnelt stark *Phantasy Star Online*. Ihr betrachtet Kite aus der dritten Person und flitzt durch Dungeons und Städte, die durch Dimensionstore verbunden sind. Die Kämpfe laufen in einem Echtzeitmischmasch ab. Einerseits sehr action-orientiert, andererseits sehr klassisch. Spezialmanöver und Heilungsaktionen werden beispielsweise per Menü aktiviert. Kritisch ist beim Spielen die Kamera, die stets nachjustiert werden muss, da



sie nie dem Blickwinkel eurer Figur folgt. Glücklicherweise könnt ihr aber zum Erkunden noch in die Ego-Ansicht schalten.

Die Kommunikation mit den NPCs verläuft im Stile echter Onlinespiele. Allerdings stößt auch hier die vorgegebene Art und Weise etwas säuerlich auf. Läuft es ganz dumm, ist keiner der KI-Recken online. Wenn es gut läuft, scharrt ihr einen ganzen Trupp Mitspieler um euch und geht auf Monsterjagd. Normalerweise agieren die NPCs sehr eigenständig, doch wenn ihr mit ihnen beispielsweise Schätze tauscht, werden die Typen recht schnell anhänglich und bestreiten freiwillig den einen oder anderen Kampf mit euch gemeinsam. Produzent Daisuke Uchiyama versicherte uns in diesem Zusammenhang auch, dass die Charaktere so menschlich wie möglich agieren sollen. Auf die Frage, warum die .hack-Serie denn nicht wirklich online gespielt wird, führt er die noch begrenzten Onlinekapazitäten der PlayStation 2 an.

Die Spielmechanik an sich ist recht simpel. Durch Kämpfe oder bestandene Aufgaben levelt ihr euren Charakter auf, neue Passwörter, die ihr findet, geben euch Zutritt auf schwerere Spiele-

server. Das sind Kombinationen aus drei Schlüsselwörtern, die für euch die Areale generieren. Die Wahl der Schlüsselwörter bestimmt am Ende die Art des Gebietes, das Wetter und den so genannten Area Level, der die Stärke der Monster bestimmt. Ganz so, als sei .hack//INFECTION wirklich online. Was an dem Titel fesselt, ist die spielerische Abwechslung, die man durch die verrückte Story geboten bekommt. Nachdem Orca im Koma liegt, entdeckt ihr mit Kite immer mehr mysteriöse Dinge. So kommt es zu ungeklärten Systemabstürzen, merkwürdigen Begegnungen, Hackerangriffen, Virenbefall und weitere Cyberspaceproblemen.

Triste Optik

Wo Bandai sicher noch nachbessern könnte, es aber nicht mehr tun wird, ist die Grafik. .hack//INFECTION bietet teilweise eine arg triste Optik. Texturen und Effekte könnten im Jahre 2004 eigentlich besser aussehen.

Die anderen drei Teile des Quartetts sollen im Laufe des Jahres in Deutschland erscheinen. *Mutation*, *Outbreak* und *Quarantine* haben zwar



die gleichen Hauptcharaktere, aber in sich abgeschlossene Geschichten. Doch wie stehen die Chancen der .hack-Reihe in Deutschland, erfolgreich zu werden? Angesichts 1,8 Millionen verkaufter Exemplare in Japan und den USA sicherlich nicht schlecht. Der Anime-Zug ist auch in Europa noch in voller Fahrt. .hack wird schon alleine durch seine Optik und das Rundumpaket vor allem bei Sammlern für Aufsehen sorgen. Klassisches Anime-Design trifft auf Fantasy-Rollenspiel mit Science Fiction-Elementen – das könnte passen. Was das Spiel nun wirklich taugt, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe in einem großen Test. (BS)



Die .hack-Quadrologie

.hack//INFECTION

Der 14jährige Kite muss herausfinden, was mit seinem Freund Orca in der Onlinewelt von "The World" passiert ist. Mit Hilfe eines Buches kann Kite den Quellcode des Spiels manipulieren und muss seine Macht weise einsetzen.

.hack//MUTATION

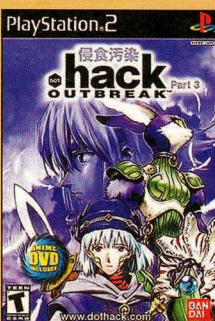
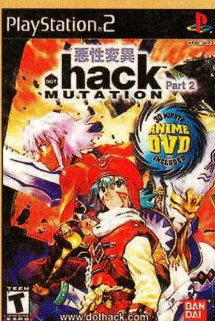
Noch immer muss Kite seinen Kumpel Orca retten. Ihr trefft in Teil 2 auf die Charaktere der TV-Serie .hack//SIGN. Diesmal rückt auch der Entwickler von "The World" mehr ins Rampenlicht.

.hack//OUTBREAK

Wie könnte es anders sein. Orca liegt noch immer im Wachschlaf und Kite muss sich mit einem Virus in "The World" herumärgern, das nun auch die reale Welt bedroht. Das Gameplay bleibt wie gehabt.

.hack//QUARANTINE

Der letzte Teil der Serie löst das Geheimnis um "The World" und ist auch gleichzeitig der längste. Allerdings sollte man nicht den Fehler machen, mit Teil vier zu starten. Anders als die Serie und die Comics, bauen die Spiele aufeinander auf.



SILENT HILL 4

The Room

Schlecht geträumt? Gar nicht geschlafen?



Immer wieder muss sich eure Spielfigur durch den unheimlichen **Schacht im Badezimmer** zwingen.

Als vor beinahe fünf Jahren der erste Teil der mittlerweile legendären Horror-Serie seine Premiere auf der PSone feierte, durften wir uns über eine völlig neue Nischensparte im ansonsten eher action-dominierten Horror-Survival-Genre freuen. *Silent Hill* spielte grausam mit der Psyche des Spielers, erschreckte ihn bis ins Mark und fraß ihm mit den subtilen Schockeffekten und grotesken Kreaturen förmlich die Nerven aus dem Leib. Nun steht der vierte Teil der Serie ins Haus. Apropos, Haus...

Reiseklo

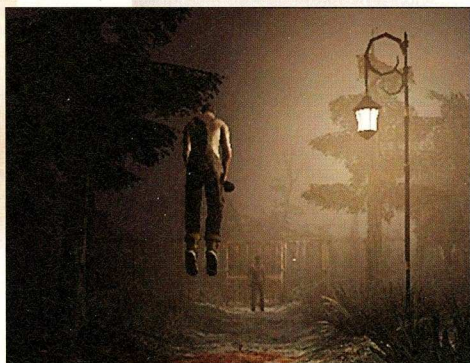
Ihr schlüpft in die Haut von Henry Townshend, einem stinknormalen Einwohner Silent Hills. Ein Tag wie jeder andere beginnt. Henry steht auf. Bereitet sich auf den Tag vor. Als er zur Haustür

seines Appartements tritt und die Klinken drückt... geschieht jedoch nichts. Die Tür lässt sich nicht öffnen, ganz egal, was Henry auch versucht. Die Fenster bewegen sich ebenfalls nicht. Völlige Dunkelheit hat sein Haus umschlungen. Kein Licht weit und breit zu sehen. Der Fernseher streikt. Radio und Telefon sind tot. Die Außenwelt scheint verschwunden zu sein. Henry ist im klaustrophobischen Alptraum seiner eigenen vier Wände gefangen, bis er nach einer Woche plötzlich ein kaum zu erkennendes Loch in seinem Badezimmer bemerkt. Mit einer kotzüberlieferten Vorahnung steigt ihr aus der Ego-Perspektive eures Appartements (ein völliges Novum in der *Silent Hill*-Serie) in die gewohnten 3.-Person-Welten. Und in die gewohnten Alpträume.

Schon nach einer Stunde Spielzeit ist man versucht zu sagen, dass Geistesranke entwe-



Ein herrlicher Mix aus klassischer Einrichtung, Tand und **perversem Kunst**. Typisches Silent Hill-Flair.



Schwebende, verunstaltete und verstümmelte Geister. Nur einer der **kranken Ggnerstypen** aus Silent Hill 4.



Die unheimlichen, **nebelverhangenen Wälder** des zweiten Teils feiern ebenfalls ein Comeback.



The Room. Der namensgebende Raum ist Henrys schmuckloses Appartement.

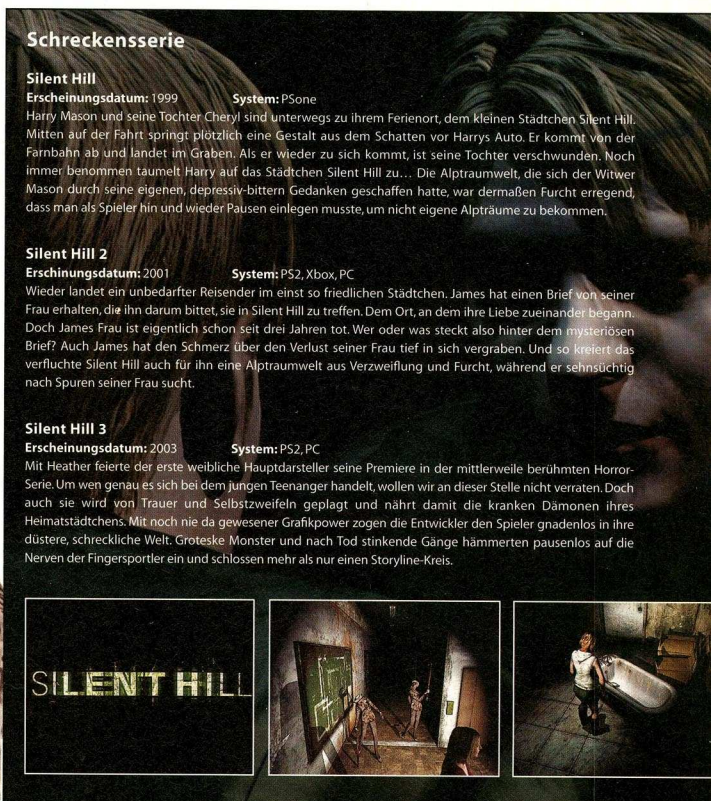


Silent Hill 4 wird dank neuer **Grafikengine** innovative Effekte bieten.

der in voll gummierten Räumen landen oder als Programmierer in Japan anfangen! Von ekelhaften, wabernden Wänden, die wie lebende Mauern aus Maden, Insekten und Blut wirken über das typische Rostdesign der verfluchten Parallelwelten bis hin zu abartigem Gegnerdesign wie einem doppelköpfigem



Ein Kuss zwischen Monster und Leiche.
Höllensromantik einer verfluchten Stadt.



Schreckensserie

Silent Hill

Erscheinungsdatum: 1999

System: PSone

Harry Mason und seine Tochter Cheryl sind unterwegs zu ihrem Ferienort, dem kleinen Städtchen Silent Hill. Mitten auf der Fahrt springt plötzlich eine Gestalt aus dem Schatten vor Harrys Auto. Er kommt von der Fernbahn ab und landet im Graben. Als er wieder zu sich kommt, ist seine Tochter verschwunden. Noch immer benommen taumelt Harry auf das Städtchen Silent Hill zu... Die Alptraumwelt, die sich der Witwer Mason durch seine eigenen, depressiv-bittern Gedanken geschaffen hatte, war dermaßen Furcht erregend, dass man als Spieler hin und wieder Pausen einlegen musste, um nicht alleine Alpträume zu bekommen.

Silent Hill 2

Erscheinungsdatum: 2001

System: PS2, Xbox, PC

Wieder landet ein unbedarfter Reisender im einst so friedlichen Städtchen. James hat einen Brief von seiner Frau erhalten, die ihn darum bittet, sie in Silent Hill zu treffen. Dem Ort, an dem ihre Liebe zueinander begann. Doch James Frau ist eigentlich schon seit drei Jahren tot. Wer oder was steckt also hinter dem mysteriösen Brief? Auch James hat den Schmerz über den Verlust seiner Frau tief in sich vergraben. Und so klettert das verfluchte Silent Hill auch für ihn eine Alptraumwelt aus Verzweiflung und Furcht, während er sehnsüchtig nach Spuren seiner Frau sucht.

Silent Hill 3

Erscheinungsdatum: 2003

System: PS2, PC

Mit Heather feierte der erste weibliche Hauptdarsteller seine Premiere in der mittlerweile berühmten Horror-Serie. Um wen genau es sich bei dem jungen Teenager handelt, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Doch auch sie wird von Trauer und Selbstweiner geplagt und nährt damit die krankten Dämonen ihres Heimatstädtchens. Mit noch nie da gewesener Grafikpower zogen die Entwickler den Spieler gnadenlos in ihre düstere, schreckliche Welt. Groteske Monster und nach Tod stinkende Gänge hämmerten pausenlos auf die Nerven der Fingersportler ein und schlossen mehr als nur einen Storyline-Kreis.



Baby auf dem Rumpf eines halbierten Mannes sind da noch eher die harmlosen Appetithappen. Die Storyline des vierten Teils wird nur lose mit den Vorgängern zusammenhängen, soll den Kennern der Serie aber einige Fragen und Mysterien der Prequels beantworten. Noch hält Konami nähere Infos zum nächsten Horrorschöcker aus Japan unter Verschluss. Wir sind aber jetzt schon sicher, dass hier echter Vollblut-Horror auf uns wartet! **(BK)**

(BK)

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami
Hersteller:	Konami
Internet:	www.konami-europe.com
Genre:	ADV
Erhältlich:	2004

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

TENDENZ



THIS IS FOOTBALL 2004

Anstoß in London – wir haben Probe gespielt.

Sony will es mal wieder vormachen. Mit *This is Football 2004* möchten die Sony Studios in London der Welt zeigen, wie Fußball im Jahr 2004 aussieht. Im Jahr der Europameisterschaft wird die Freude auf das runde Leder sicher wieder angestachelt werden. Doch wie sieht die Schlacht um das runde Leder in den Augen Sonys denn dieses Jahr nun aus? Nachdem wir Gelegenheit hatten, uns eine frühe Preview-Version des Spiels anzuschauen, können wir sagen, dass Fußball 2004 viel individueller aussehen wird als die Vorgänger. Besonders fiel und das erweiterte Attributsystem im Spiel auf. Das fokussiert sich aber vornehmlich auf die Spitzenstars im Fußballsport. Frauenschwarm und Flankengott David Beckham kann

beispielsweise leichter als andere Spieler genaue Pässe über weite Distanzen schlagen. Anders Zinedine Zidane. Der Franzose kann im Spiel seine Dribbelfähigkeiten voll ausspielen. Mit Lupfern, Haken und Übersteigern lässt er jeden Abwehrspieler alt aussehen. Der dritte im Bunde ist Samba-Kicker Ronaldo. Mit brachialem Schuss und Torjägerqualitäten ist er erste Anspielstation, wenn es in die Offensive geht.

Stars und Sternchen

Auf den Punkt gebracht, bedeutet das, dass sich im Spiel die Stars zu den Dreh- und Angelpunkten entwickeln. Es ist eben nicht egal, ob ich nun einen Abwehrspieler in den

Sturm schicke oder einen Angreifer in die Defensive stelle. Spieler für bestimmte Situationen müssen auf dem Platz gefunden, und dann eingesetzt werden. Doch nicht nur die Spieler auf dem Platz sind verantwortlich für ein gutes Spiel. Ein Zidane nutzt im Team wenig, wenn nicht die Fähigkeiten am Controller genügen. Das neue Ballsystem erlaubt nun viel individuellere Spielzüge, bei denen sich die Spreu vom Weizen trennen soll. Dazu trägt auch die Schussleiste bei, die neu implementiert wurde.

Richtig gut sehen die Luftduelle aus. Wenn zwei Spieler zum Kopfball hochsteigen, haben die Animatoren ganze Arbeit geleistet. *This is Football 2004* ist auch deutlich körperbetonter geworden. Zum ersten Mal werdet ihr üble



Olli Kahn im Tor sieht dem Freistoß gelassen entgegen. Immerhin hält er eigentlich Unhaltbares.



Buffon ist überwältigt und kann nur noch zusehen, wie der Ball in den Maschen des Netzes landet.

CHAMPIONS OF NORRATH

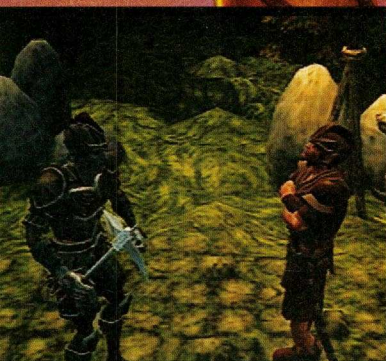
Realms of Everquest

Größer, schneller, härter, blutiger:
Willkommen in Norrath!

Wer kennt es nicht? Das Verlangen, plötzlich aufzustehen, sich ein Schwert zu schnappen und sich an der nächsten Ork-Patrouille gütlich zu tun... Da solcherart Aktionen im normalen Leben leider nur umständlich zu bewerkstelligen sind, haben sich die Jungs und Mädels der Snowblind Studios etwas Nettes einfallen lassen. Damals nannte sich ihre Schöpfung *Baldurs Gate: Dark Alliance* und lockte unzählige Rollenspiel- und Hack and Slay Fans vor die Konsole. Allein oder zu zweit wurden Monster gemetzelt, Schätze gescheffelt und Nächte durchgemacht. Doch das ist heute nicht mehr genug. Etwas Neues muss her. Etwas größeres... schöneres... Online fähiges...

Es riecht nach... SIEG!

Wo sich früher nur ein Zwergenkrieger, eine Elfenmagierin und ein menschlicher Bogenschütze in den Kreuzzug gegen das Böse stürzten, stehen nun fünf Charakterklassen zur Verfügung. Und weil das Spiel onlinefähig (mit Voice-Unterstützung!) ist, kann sich der heldenhafte Abenteuerer aussuchen, ob er als Männlein oder Weiblein die Gegend eures Streiters komplett selbst entworfen werden. Ob Tattoo, Zopf, gefärbte Haare, Glatze, Irokesenschnitt oder Ziegenbärtchen, fast alles ist machbar. Fünf Klassen, jede sowohl als männliche als auch als weibliche Variante plus die



Eine Hand wäscht die andere, hä? Na, wenn ich dafür endlich weitermetzeln darf...



Multiplayer: Während unser "bs" mit Sprüchen um sich wirft, schlachtet Entwickler "Bob" im Nahkampf.



Magier werfen mit **hochmagischem Klimbim** nur so um sich. Pech für die Gobbos!



Feuerkäfer im Feindflug. Die Biester sind taff, geben aber Reagenzien.



Die Spiegelungen und Bewegung des Wassers sind wie immer hervorragend.



Gemmetzel samt Wischeffekt: Der Schattenritter hackt sich elegant durch die Goblins.

unzähligen Gestaltungsmöglichkeiten... so wie es aussieht, habt ihr gute Chancen, selbst online nur selten jemandem über den Weg zu laufen, der genau so aussieht wie ihr. Individualität für alle!

Wo wir gerade bei den Rassen und Klassen sind: Die Rolle des Kriegers übernimmt der Barbar. Immer für einen Kampfschrei gut, steckt der Krieger aus dem hohen Norden genauso viel ein, wie er ausstellen kann. Anders kämpft der dunkelkehlige Schattenritter. Unterstützt von seinen Göttern, schlitzt er seine Gegner nicht ganz so

energisch auf wie der Barbar, kann aber auf beschworene Helfershelfer und Pestzaubersprüche zurückgreifen. Der dritte in der Riege der Krieger ist der waldfelische Ranger. Im Nahkampf ist dieser eher schlank gebaute Krieger nicht unbedingt am besten aufgehoben, liegen seine Stärken doch im Gebrauch des Bogens. Der Magierfraktion angehörig ist der Kleriker. Zwar sind schwere Rüstungen kein Problem für den kräftigen Hochelfenprediger, doch ist er auf stumpfe Waffen wie Hämmer und Kriegsszepter beschränkt. Dafür kann der Gottesmann (oder die Gottesfrau) aber mit heiligen Blitzen, Heilsprüchen und Untote vernichtenden Bannsprüchen um sich werfen. Als Sprücheklopfer par excellence zaubert dagegen der Eruditenmagier vor allem hoch Explosives und Eiskaltes aus seinem Zylinder, um es der Gegnerschar entgegen zu schleudern. Jeder der Gefährten ist für sich genommen tödlich, in der Kombination mit anderen Streitern jedoch fast unaufhaltsam. So heilt der Kleriker zum Beispiel gleich seine Kumpane mit, die Magier verzaubern die Waffen der Kämpfer und der Schattenritter sorgt per „Seelenraub“ für stetigen Mananachschub. Genial!



Die Kleidungsstücke und Waffen bieten mehr Auswahl denn je.



Dieser nette **König** hat ein Problem: Orks. Doch hat er auch eine Lösung: Uns.

Schlaraffenland fürs Auge

So Detail versessen wie die Programmierer von CoN: RoE sind sonst nur Mathelehrer auf Selbstfindungstrip! Jedes Fitzelchen Ausrüstung wird von der verbesserten BG: DA Engine penibelst dargestellt. Im Inventarbildschirm könnt ihr euer Sammelwerk in voller Pracht bewundern oder in der Nahaufnahme während einer Schlacht bestaunen. Es gibt unglaublich viele Waffengattungen, Rüstungen, Modelle und Texturen, so dass ihr nach einer dreistelligen Stundenzahl vermutlich immer noch nicht alle Ausrüstungsgegenstände gesehen habt. Und das gilt nur für eine der fünf Klassen... Sound und Grafik sind, genau wie die Interaktivität der Umgebung, fast schon über jeden Zweifel erhaben. Knisternde, von Hitzeverwerhungen begleitete Feuer, das berühmte „Snowblind-Wasser“ und wuchtiges Schwerterklirren begleiten eure Reise durch ein von einer unterhaltsamen Story getragenes (und für viele von euch sicher wohl bekanntes!) Universum. Selbst wenn alles so bleibt wie es ist, brütet Ubi Soft da einen definitiven Überhit aus! (CS)

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Snowblind Studios
Internet:	www.championsofnorrath.com
Genre:	RPG
Erhältlich:	25.03.2004

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Action-RPG-Fest allererster Güteklasse! Yummy!

TENDENZ

HITMAN

Contracts

Vertraglich festgelegt: Hitman 3 soll besser werden als die Vorgänger.

Manchmal wird Mut eben doch belohnt. Als IO Interactive im Jahr 2000 das Spiel *Hitman: Codename 47* für den PC veröffentlichte, hagelte es neben ordentlichen Wertungen auch eine Menge Kritik. Wie könne man nur eine Attentätersimulation programmieren, las man in vielen Fachmagazinen. Auch die Verkaufszahlen des Spiels waren ernüchternd. Zwei Jahre später brachten IO und Eidos dennoch den Nachfolger *Hitman 2: Silent Assassin* auf den Markt. Mit einem geläuterten und für eine gerechte Sache kämpfenden 47 waren auch die Moralapostel in der Presse milde gestimmt.

Meucheln im Detail

Mit dem nun mehr dritten Teil will IO noch

einen Schritt weiter gehen. In *Hitman: Contracts* sollt ihr soviel wie nie zuvor, über den glatzköpfigen Killer erfahren. IO will uns in den "Kopf des Attentäters blicken lassen". Wir vermuten damit ähnliche Flashbacks, wie sie auch *Max Payne* in seinen Spielen hat.

Außerdem sollen wir etwas über die Beweggründe des Killers erfahren. Hat der Profi bisher all seine Aufträge sauber und effizient erledigt, wird er sich gleich zu Beginn des neuesten Teils in einer kritischen Situation in Paris wieder finden. In der Falle lässt es sich eben am besten über sein bisheriges Leben nachdenken.

Doch lammfromm wird unser 47 natürlich nicht. Denn IO verspricht eine neue Grafike-engine, die die Arbeit des *Hitman* in nie gesehener Detailsnähe zeigen wird. Ein Auftrag wird den Attentäter etwa in einen Nachtclub führen, in dem vor lauter Rauch kaum etwas zu sehen ist. Schon alleine die Darstellung des Rauchs wird eine grafische Herausforderung, meint Janos Flösser, Managing Director bei IO Interactive. Beachtlich sind auch die neuen Wassereffekte, zum Beispiel die Pfützen in der Schlachthaus-Mission schön zur Geltung bringen. Hier trifft der *Hitman* auch auf den geheimnisvollen "Meat-Man". Interessant sind auch die neuen Waffen, die ihr als Attentäter einsetzen dürft. Genannt wurden bisher ein Billardqueue, ein Kissen, eine Naglgun und sogar eine Kettensäge. Das 47 mal wieder nicht zипperlich sein wird, dürfte damit feststehen. (BS)



Wetten, dass 47 gleich aussieht wie ein Schlachter? **Kleiderspender** gibt's genug.



Die neue Grafike-engine bietet viele Spiegel- und Wassereffekte.



Wurde er seiner **Klamotten** beraubt, oder läuft der "Meat Man" immer so rum?



Mit dem Messer gegen **Killer**. Im Grunde ist der Hitman ein Guter.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Eidos
Hersteller:	IO Interactive
Internet:	www.hitmancontracts.com
Genre:	ACT
Erhältlich:	Q2/2004

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

47 – noch tödlicher und professioneller als bisher. Her damit!

TENDER

FAHRENHEIT

“Adventures sind tot!” (David Cage, Autor und Chefentwickler von Fahrenheit)

Lucas Kane hat ein Problem: Wie aus einem Traum erwacht, findet er sich in der Toilette einer Bar auf dem Boden kauern wieder. In seiner Hand ein blutverschmiertes Messer, in seine Arme seltsame Schriftzeichen geritzt und vor ihm eine abgestochene Leiche. Und er hat keine Ahnung, was passiert ist.

32 Grad Fahrenheit

Wie sich herausstellt, ist Kane nicht



Fahrenheit sticht gleich in mehreren Punkten als etwas Besonderes hervor. Da wäre zum Beispiel das Benutzerinterface, das jede Form von Bildschirmanzeigen, Inventar, blinkenden Objekten oder sonst irgendwelche Adventure-typischen Elemente beinhaltet. Sämtliche Aktionen



Handlungen schreibt der Spieler praktisch seine eigene Story.

Interaktiver Film

Solche Freiheiten in der Handlung haben starke Auswirkungen auf den Spielverlauf. Wenn ihr zum Beispiel mit Kane nach dem Mord sorgfältig die Spuren verwischt, habt ihr später mit anderen Personen größere Schwierigkeiten bei den Ermittlungen. Wenn ihr



Seit dem Mordverfall werden die Täter von unheimlichen Visionen geplagt.



Viele Fragen, viele Rätsel, und Carla Valent auf der Suche nach Antworten.



Die **Gesichtsanimationen** sind das grafische Highlight von *Fahrenheit*.

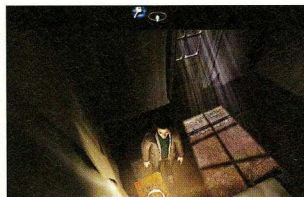
der einzige, dem solche seltsamen Vorgänge widerfahren. Anonyme Zivilisten werden plötzlich zu Mördern, die andere anonyme Zivilisten nach immer dem gleichen Muster umbringen. Während des Spielverlaufs schlüpft ihr nicht nur in die Rolle des ahnungslosen Kane, sondern in sechs bis acht (genaue Zahl steht noch nicht fest) verschiedene Personen, die alle darum bemüht sind, die mysteriösen Vorgänge zu lösen.

werden ausschließlich durch Bewegungen des rechten Analogsticks ausgeführt, ob ihr nun eine Tür öffnet oder euer Gesicht wascht. Die Story hängt sich von einem Schlüsselpunkt zum anderen, dazwischen gibt es aber eine Menge spielerischer Freiräume. Man kann sich das wie ein Gummiband vorstellen: Es hat einen Anfang und ein Ende, der Bereich dazwischen ist aber flexibel und dehnbar. Durch seine

hingegen Hals über Kopf aus dem Laden flieht, hängen euch sofort die Cops an den Hacken. Nur ein Beispiel der vielen interessanten und innovativen Ansätze von *Fahrenheit*. Das Spiel erscheint im Juni für die PS2, Umsetzungen für PC und Xbox werden im Laufe des Jahres folgen. **(SRÖ)**



Fahrenheit ist keine Sciencefiction, sondern spielt im heutigen New York.



Im Spiel wird man jederzeit zwischen **vier verschiedenen Kameraperspektiven** wählen können.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Vivendi
Hersteller:	Quantic Dream
Internet:	www.fahrenheitgame.com
Genre:	ADV
Erhältlich:	Juni 2004

FERTIGGESTELLT

ERSTEINDRUCK

Paranormaler Psycho-Krimi mit neuen, viel versprechenden Ansätzen.

TENDENZ

 **TOM CLANCY'S**

RAINBOW SIX[®] 3

**DIE AUFREGENDSTE SHOOTER-ACTION
AUF PLAYSTATION[®] 2!**



Übernimm die Kontrolle über eine Spezialeinheit und kontrolliere dein Elite-Team mit Sprachbefehlen.



Spiele mit 6 Spielern Online oder zu zweit per Split-Screen.



Benutze ein Arsenal von über 30 hochmodernen, realistischen Waffen.



PlayStation[®] 2

www.rainbowsix.de

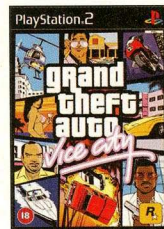
© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.  and PlayStation[®] 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



CHARTS

GTA

Grand Theft Auto: Vice City ist auch bei unserem Partner Amazon das Maß aller Dinge. Dicht dahinter rast Electronic Arts' Need for Speed Underground. Wer nicht vor verrückten Genre-Cocktails zurückschreckt, sollte auch mal einen Blick auf Ubis Beyond Good & Evil werfen.



PS2

Diese Ausgabe	Letzte Ausgabe	Titel	Vertrieb	Wertung
● 1	-	GTA:Vice City (dt. Version)	Take 2	90%
● 2	-	Need for Speed Underground	Electronic Arts	88%
● 3	-	Beyond Good & Evil	Ubi Soft	88%
● 4	-	WWE Smackdown: HCTP	THQ	86%
● 5	-	Tekken 4 [PLA]	Sony	88%
● 6	-	Gran Turismo 3: A-spec: [PLA]	Sony	96%
● 7	-	Tony Hawk's Underground	Activision	91%
● 8	-	Virtua Tennis 2	Acclaim	80%
● 9	-	Mission Impossible: Operation...	Atari	80%
● 10	-	Findet Nemo	THQ	70%
● 11	-	Final Fantasy X [PLA]	Sony	88%
● 12	-	Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	64%
● 13	-	Dragonball Z: Budokai 2	Atari	69%
● 14	-	Ratchet & Clank [PLA]	Sony	90%
● 15	-	Alarm für Cobra 11	THQ	65%
▼ 16	1	FIFA Football 2004	Electronic Arts	80%
● 17	-	Die Sims brechen aus	Electronic Arts	87%
● 18	-	Simpsons: Hit & Run	Vivendi	76%
▼ 19	3	Playstation 2: Eye Toy & Camera	Sony	80%
● 20	-	HdR: Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	84%

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

ALLTIME FAVS

Die besten Spiele aller Zeiten

Lust, mal namentlich in der Play Games erwähnt zu werden? Dann zück den Kuli oder haue in die Tasten und schicke uns deine persönlichen zehn Alltime Favourites. Wer von und abgedruckt wird, erhält zur Belohnung ein PlayStation 2-Spiel. Ist das nix?

BriStein Verlag GmbH
"Die besten Spiele aller Zeiten"
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
oder per e-mail: playgames@bristein.com

Platz	Titel	System	Hersteller
1	Tekken 2	PlayStation	Namco
2	Indiziert	PlayStation	Namco
3	Indiziert	PlayStation	3D Realms
4	Final Fantasy VII	PlayStation	Square
5	Soul Blade	PlayStation	Namco
6	StarCraft	PC	Blizzard
7	Super Mario 64	N64	Nintendo
8	GTA III	PlayStation 2	Rockstar
9	Age of Empires	PC	Microsoft
10	Final Fantasy X	PlayStation 2	Square Enix

Christian Schäfer (20) aus Ingolstadt

DVD

Spitzenreiter: Fluch der Karibik

Das Piratenabenteuer mit Jonny Depp segelt dem Herrn der Ringe kurzzeitig den Platz ab. Doch wenn erst Teil drei erhältlich ist, wird Peter Jacksons Trilogie wohl die DVD-Herrschaft ergreifen.

Platz	Titel	Vertrieb
1	Fluch der Karibik (2 DVD)	Buena Vista
2	Herr der Ringe: Die Gefährten SE (4 DVD)	Warner
3	Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen SE	Fox Home
4	Findet Nemo (2 DVD)	Buena Vista
5	Matrix Revolutions (2 DVD)	Warner
6	Die Truman Show	Paramount Home
7	Donnie Darko (Collector's Edition, 2 DVD)	20th Century Fox
8	Robbie Williams: What We Did Last Summer	EMI
9	Hero	Warner
10	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme SE (4 DVD)	Warner

In Zusammenarbeit mit www.amazon.de

US-Bestseller

Nicht daran stören, wenn in den US-Top Ten Spiele auftauchen, die noch nicht im Handel sind. Auch Vorbestellungen zählen mit.

Platz	Titel	Vertrieb
1	Madden NFL 2004	Electronic Arts
2	Need for Speed Underground	Electronic Arts
3	NFL Street	Electronic Arts
4	Final Fantasy X-2	Sony
5	SOCOM II: U.S. Navy S.E.A.L.S.	Sony
6	Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Acclaim
7	Grand Theft Auto: Vice City	Take 2
8	Lord of the Rings: Return of the King	Electronic Arts
9	True Crime: Streets of L.A.	Activision
10	Kingdom Hearts	Square Enix

RED CHARTS

MARTIN MIRBACH

Spiele Top 3:
 1 Max Payne 2
 2 Knights of the Temple
 3 Goblin Commander
 Buch: King: Das Leben und das Schreiben
 Film: Die Spur des Falken
 CD: Glenn Hughes: Addiction
 Und sonst? Schraubt die Winterreifen wieder ab.



BJÖRN SEUM

Spiele Top 3:
 1 Knights of the Temple
 2 Max Payne 2
 3 SOCOM II
 Buch: Stuckrad-Barre: Soloalbum
 Film: Donnie Darko
 CD: Sportfreunde Stiller: Die gute Seite
 Und sonst? Will diesmal einfach nur das Leben genießen.



BENJAMIN KEGEL

Spiele Top 3:
 1 Baldur's Gate: DA 2
 2 GTA Double Pack
 3 Legacy of Kain: Defiance
 Buch: Fetjaine: Die Nacht der Elfen
 Film: Bowling for Columbine
 CD: Battleore: Sword's Song
 Und sonst? Grüßt mal ein Reptil aus Wien...



STEFAN SCHRÖDER

Spiele Top 3:
 1 NFL Street
 2 Sphinx
 3 R-Type Final
 Buch: W. Moers: Rumö u.d. Wunder im ...
 Film: Fluch der Karibik
 CD: Jet: Get Born
 Und sonst? Könnte ohne Premiere den Super Bowl nicht sehen.



TOM GERLACH

Spiele Top 3:
 1 DSOS
 2 Findet Nemo
 3 Dance Europe
 Buch: Schnäppchenführer Deutschland '04
 Film: Das Sams in Gefahr
 CD: Andrea Berg: Wo liegt das Paradies
 Und sonst? Freut sich NICHT auf nächste Weihnachtsfest!



KARSTEN ROHLOFF

Spiele Top 3:
 1 SOCOM II
 2 Knights of the Temple
 3 Max Payne 2
 Buch: Johansen: Komm, dunkle Nacht
 Film: Blut für Dracula
 CD: Apocalyptica plays Metallica
 Und sonst? Genießt die dunklen Winternächte.



CHRISTIAN SCHMID

Spiele Top 3:
 1 Devil May Cry
 2 Shinobi
 3 Curse: The Eye of Isis
 Buch: Stephen Kenson: Ragnarock
 Film: Underworld
 CD: Thunderstone: The Burning
 Und sonst? Fragt sich ob "Römann" inzwischen das "Reiserübo" gefunden hat...



Wie werten wir?

Wir sagen euch mit zwei Ziffern ganz grob, ob sich der Kauf eines Spiels lohnt. Um ganz sicher zu gehen, solltet ihr aber den kompletten Test lesen!

95%+

Ein absolutes Ausnahmispiel. Nur wenn uns ein Titel rundum überzeugen kann, erhält er eine solche Traumwertung.

90%-94%

Nur wer die 90%-Marke erreicht oder überschreitet, bekommt unseren Award. Diese Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen.

80%-89%

Im 80er-Bereich zählt die solide Umsetzung bekannter Spielideen. Immer wieder fesselt!

60%-79%

Hier halten sich die Innovationen in Grenzen und die technische Umsetzung kann durchaus gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele zumindest kurzzeitig motivierend.

30%-59%

Achtung! Neue Ideen gibt's hier meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

10%-29%

Miese Ideen, dilettantisch umgesetzt. Ab hier verlieren wir den Losen!

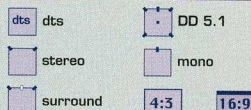
unter 10%

So miese Spiele gibt's für den GameCube nicht? Du kennst vielleicht noch keines, aber wer weiß, was die Zukunft alles bringt...



Ton- und Bildformate

In den Wertungsboxen geben wir nur das jeweils beste Tonformat eines Spiels an. Selbstverständlich lässt sich aber z.B. der Ton eines Spiels mit 5.1-Sound auch in Stereo oder Dolby Surround wiedergeben.



- Genre-Checker:** Damit du stets weißt, was gespielt wird, erklären wir geeignete Spiele mit dem Genre-Checker. An diesem Diagramm erkennst du die einzelnen Genre-Anteile.
- Vertrieb:** Wer bringt das Spiel in den Handel?
- Hersteller:** Wer hat das Spiel programmiert?
- Internet:** Hier findet ihr die neuesten Infos online!
- Erhältlich:** Wann kommt das Spiel in den Handel?
- Sprache:** deutsch, englisch oder japanisch?
- Eingewöhnung:** Wie lange dauert der Spieleinstieg?
- Spieler:** Wie viele Spieler dürfen gleichzeitig oder nacheinander ran?
- USK:** Wer darf das Spiel kaufen?
- Preis:** Was musst du für das Spiel berappen?
- Schwierigkeitsgrad:** von leicht bis schwer in 10er-Schritten.
- Einzelwertungen:** Die Disziplinen Grafik, Sound, Gameplay, Dauerspaß und Multiplayer werden hier separat auf einer Skala von 1 - 5 bewertet.
- Bild, Ton und Online:** Welche Qualität hat das Spiel?
- +** Das hat uns besonders gefallen!
- Das uns tierisch angereizt!
- Alternative:** Was steht wahlweise im Laden?
- Fazit:** Das gesamte Spiel in einem Satz – für die ganz faulen Leser!
- Bewertung:** Die Gesamtwertung! Sie wird nicht aus den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

GENRE-CHECKER

ACT	100%
KURZ + KNAPP	
02 Vertrieb:	Import
03 Hersteller:	Namea
04 Internet:	www.namea.co.jp
05 Erhältlich:	Jetzt! Spieler: 1-4
06 Sprache:	japanisch USK: n.i.b.
07 Eingewöhnung:	2 Std. Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

13 Bild: 16:9 Ton: Online: ja

- + tolle Spezialfähigkeiten
- + abwechslungsreich
- + macht Spaß
- zweischneidige Technik

ALTERNATIVE

16 Ghosthunter Sony
ca. 80 € Wertung: 82%

FAZIT

17 Geisterjagd mit verrückten Gegnern. Gespenstisch!

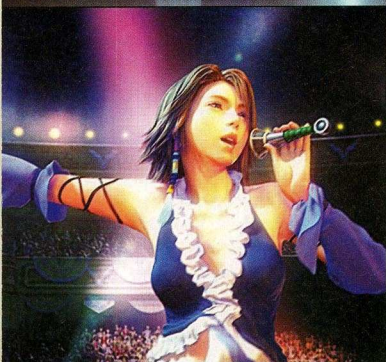
18 **WERTUNG 86%**

PAL-Update

WINNER
PLAY
GAMES

FINAL FANTASY X-2

Videospiel-Première! Final Fantasy X bekommt die erste "echte" Fortsetzung.



Nanu? Ist Yuna jetzt unter die Popstars gegangen? Na, wir wollen mal nicht zu viel verraten...

Zwei Jahre nach der Vernichtung von Sin geht das Leben in Spira seinen gewohnten Gang. Die Städte und Dörfer wurden wieder aufgebaut und die Bewohner freuen sich ihres Lebens. Yuna und Rikku haben sich dem "Möwenpack" angeschlossen, einer Gruppe von Sphäroidenjägern ("Sphäro-Hunter"). Diese besteht neben den beiden Mädels aus den Al Bhed-Haudegen Brüderchen und Kumpelchen, einem jungen Wissenschaftsgenie namens Shinra und Paine, der dritten Frau im Bunde. Über sie ist wenig bekannt – selbst Yuna und Rikku wissen nicht viel über sie. Ein Luftschiff dient als Transportmittel, Wohnort und Kommandozentrale des Möwenpacks, die drei Mädels werden gewöhnlich als Außenteam eingesetzt, um die gesuchten Sphäroiden zu finden. Diese werden dann von Shinra analysiert und offenbaren eine

Art Vision. In einem Sphäroiden sehen Yuna und ihre Freunde einen jungen Mann, der Tidus sehr ähnlich sieht, sich aber offenbar in Gefangenschaft befindet. Nach dem Ableben von Sin war Tidus verschwunden, und eben dieser Sphäroid ist die erste und einzige Spur, die Yuna hat, um ihn wiederzufinden.

Fortsetzung folgt

Normalerweise haben die einzelnen Final Fantasy-Episoden nichts miteinander zu tun – von ein paar Running Gags einmal abgesehen. Final Fantasy X-2 hingegen ist die erste inhaltliche Fortsetzung im Final Fantasy-Universum. Sehr anfangergefreundlich ist das Spiel allerdings nicht, man sollte den Vorgänger schon (durch-)gespielt haben. Zwar lässt sich das Spiel auch ohne Vorkenntnisse verstehen,



Yuna, Rikku und Paine, auch bekannt unter dem Kürzel YRP. Yeah, Girl Power!



Rikku: Du hast dich überhaupt nicht verändert, Schwabbelbauch.

Quasselstrippe Rikku ist immer noch genauso **frisch** und respektlos, wie früher.

Final Fantasy X-2

doch ohne das Wissen aus *Final Fantasy X* bleiben viele Details der Handlung unerkannt. Ungefähr so, als würde man sich *Die zwei Türme* ansehen, ohne *Die Gefährten* zu kennen.

Spieleerisch sind weniger Grundvoraussetzungen nötig, aber es erleichtert die Sache natürlich schon, wenn man sich mit japanischen Rollenspielen im Allgemeinen und *Final Fantasy* im Speziellen auskennt. Das Kampfsystem wurde zum Teil beibehalten, zum Teil umgeworfen. "Active Time Battle" ist noch immer das Gerüst, auf dem die Kämpfe aufbauen: Für jeden Charakter füllt sich

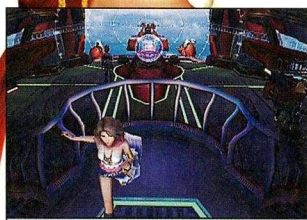
eine Anzeige – wie schnell, hängt von den jeweiligen Statuswerten ab. Sobald die Leiste voll ist, gebt ihr euren Befehl ein, welcher wiederum mit ein paar Sekunden Verzögerung ausgeführt wird. Während in früheren *FF*-Episoden das Ganze noch

brav rundenbasiert ablief, finden in *FF X-2* die Kämpfe nun in Echtzeit statt. Sprich, die Monster warten nicht mehr, bis ihr eure Eingaben gemacht habt, sondern greifen munter weiter an. Zwar gibt es einen Halte-Modus, wodurch die Gegner ihre Angriffe zurück halten sollen. Dieser erweist sich aber als recht unnützlich, denn bei einigen Eingaben prügeln die Monster trotzdem weiter auf euch ein.

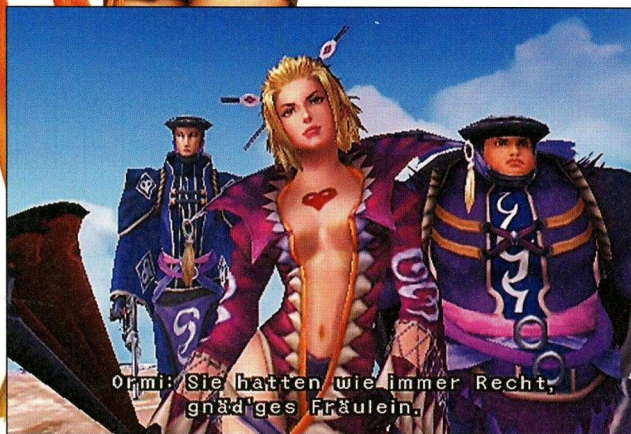
Kostümball

Das hat natürlich Konsequenzen: Die Kämpfe haben nun deutlich an Tempo gewonnen, sind teilweise sogar etwas hektisch und durch die mitunter heftigen Effekte auch nicht immer übersichtlich. Da bleibt keine Zeit, das Gegnerverhalten zu analysieren und sich eine Taktik zurecht zu legen. Mit der Zeit lernt man aber doch ein paar Tricks und Feinheiten des Kampfsystems: So ist es zum Beispiel möglich, gegnerischen Attacken zuvor zu kommen, indem man genau dann zuschlägt, wenn der Feind gerade angreift. Außerdem könnt ihr mit mehreren aufeinander folgenden Angriffen Combos erzeugen. Beides erfordert Timing, Koordination und Übung.

Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad insgesamt eher leicht. Geübte Rollenspieler (und wir gehen jetzt mal davon aus, dass *FF X-2*-Interessenten zumindest *FF X* gespielt haben) werden trotz der actionreicheren Kämpfe keine Probleme haben.



Yunas Laufstil sieht schon etwas albern aus. Ist das noch die Yuna, die wir kennen?



ormi: Sie hatten wie immer Recht, gnädiges Fräulein.

Diese hübsche Dame heißt Leblanc und ist Anführerin einer konkurrierenden Sphäro-Hunter-Gruppe.



Statt mit Waffen zu kämpfen, können die Mädels auch tanzen. Bisschen lächerlich, aber oft nützlich.



Hell, yeah! Das ist doch mal ein Luftschiff! Dagegen hat so eine olle Harley nix zu melden...

Die PAL-Version

...kann nicht so ganz überzeugen. Da sie nicht von Electronic Arts, sondern von Square Enix selbst übernommen wurde, entspricht sie auch den "Standards" der bisherigen FF-Spiele. Die Sprachausgabe blieb englisch, sämtliche Bildschirmtexte (Untertitel, Fachbegriffe, Status-Screens etc.) wurden eingedeutscht. Zu der Übersetzung lässt sich sagen, dass die Ausdrucksweise teilweise recht flapsig und damit zwar amüsant, aber nicht immer passend ist – außer bei der vorlauten Rikku natürlich. Ärgerlicher ist da schon die technische Anpassung: Dicke PAL-Balken und gestauchte Bilder haben uns schon bei *Final Fantasy X* genervt. Seltsamerweise sind nur die Bildschirmanzeigen gestaucht – Figuren und andere 3D-Objekte werden im richtigen Verhältnis dargestellt. Oh, geheimnisvolle Technik...



Zum Vergleich: Hier die amerikanische NTSC-Version...



...und hier die PAL-Umsetzung mit Balken und gestauchter Schrift.



Damit nicht genug: Zwar besteht eure Party nur noch aus drei festen Charakteren (eben Yuna, Rikku und Paine), diese können aber während des Spiels auf eine ganze Menge an Spezialfähigkeiten ("Abilities") zurückgreifen. Das Erlernen dieser Abilities erfolgt über ein Job-System, welches in ähnlicher Form in vielen Rollen- und Strategiespielen auftaucht.

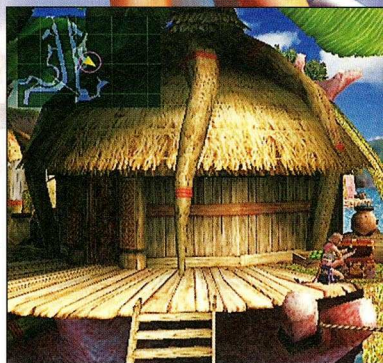
te (z.B. *Final Fantasy Tactics*). Während oder außerhalb des Kampfes könnt ihr euren "Job" wechseln, und zum Beispiel aus einer Schwertkämpferin eine Zauberin machen – in *Final Fantasy X-2* erfolgt dies ganz frauentypisch durch Wechsel der Kleidung. In der neuen Gestalt stehen euch nicht nur neue Abilities zur Verfügung, sondern auch die Möglichkeit, durch Ability-Punkte neue Fähigkeiten zu lernen. Natürlich immer nur das Job entsprechend – als Schwertkämpferin werdet ihr keine Zaubersprüche erlernen können.

Freiheit

Das Kampfsystem ist aber nicht die einzige Änderung gegenüber *Final Fantasy X*. Auch der eigentliche Handlungsablauf erfolgt ganz anders. Statt wie gewohnt einer linearen Handlung zu folgen, wurde *Final Fantasy X-2* in einzelne Missionen unterteilt. Ausgangspunkt ist stets das Flugschiff, und die Hauptmissionen bestehen in dem Aufspüren von Sphäroiden. Daneben gibt es aber noch viele kleinere Aufträge, die zum Aufleveln dienen, euch mit wichtigen Informationen versorgen, oder einfach nur einen tieferen Einblick in die Welt Spiras geben. In welcher Reihenfolge ihr die Side-Quests abklappert, bleibt euch überlassen. An Hauptmissionen gibt es insgesamt 14 Stück, unterteilt in fünf Kapitel und jeweils mit einem guten Dutzend Nebenaufträgen ergänzt. An einigen Stellen beeinflusst eure Entscheidung den weiteren Fortgang der Handlung, die euch zu fünf verschiedenen Endsequenzen führt. Habt ihr das Spiel mit einem Ende durch, könnt ihr euren Erfahrungslevel und eure Fähigkeiten



Die Chocobos sind auch wieder dabei. Manche Dinge ändern sich nie – und das ist gut so!

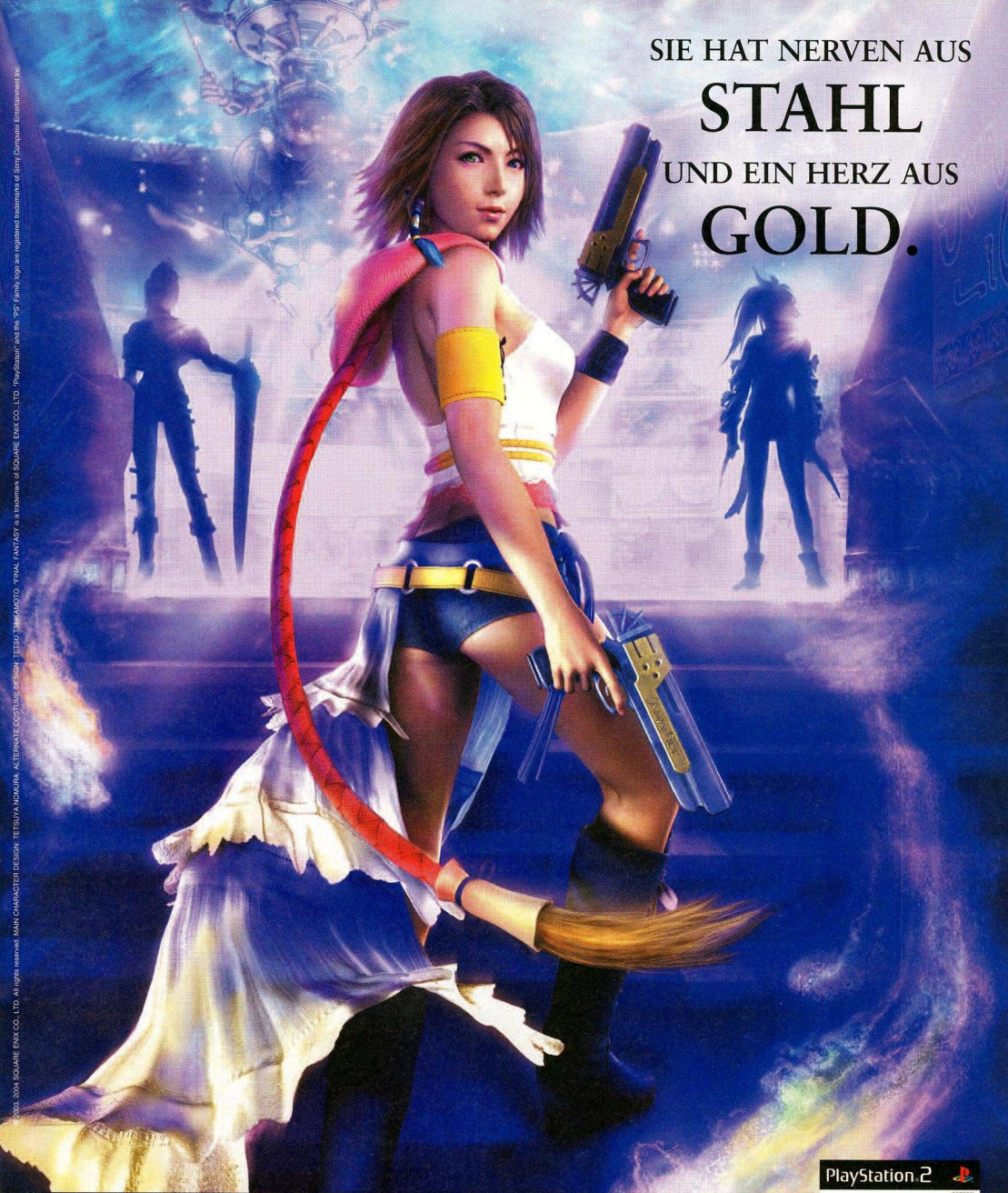


Zahlreiche Schatzkisten mit wertvollem Inhalt sind mehr oder weniger gut versteckt.



Yuna, Rikku und Paine sind die einzigen spielbaren Charaktere in *Final Fantasy X-2*.

SIE HAT NERVEN AUS
STAHL
UND EIN HERZ AUS
GOLD.



SQUARE ENIX PlayStation 2

Ungewohnte Gefahren erwarten dich in dieser fantastischen Reise durch sagenhafte Länder. Treffe drei energische Frauen, Yuna, Rikku und Paine, die sich den stärker werdenden Mächten des Bösen entgegenstellen, in ihrem Kampf für Frieden und den höchsten Preis – der Wahrheit.

PlayStation 2

FINAL FANTASY X-2



SQUARE ENIX

www.ffx2-europe.com



Viele **bekannte Orte** sind noch genauso **male-
risch und unberührt**, wie vor zwei Jahren...



Ob **Aktivmodus** oder **Haltemodus** macht im
Endeffekt kaum einen Unterschied.

Final Ferwirrung

Mittlerweile ist es schwierig, einen Überblick zu behalten, welches Final Fantasy unter welchem Titel in welchem Land erschienen ist. Wir haben mal versucht, etwas Licht ins Dunkel zu bringen.

System	Japan	USA	Europa	Anmerkungen
NES	Final Fantasy Final Fantasy II Final Fantasy III	Final Fantasy -	-	-
Super NES	Final Fantasy IV Final Fantasy V Final Fantasy VI	Final Fantasy II -	-	-
PlayStation	Final Fantasy USA Final Fantasy IV Final Fantasy VI Final Fantasy VII Final Fantasy VIII Final Fantasy IX FF Premium Package FF Collection	FF MysticQuest -	-	-
	-	Final Fantasy III Final Fantasy VII Final Fantasy VIII Final Fantasy IX FF Origins FF Chronicles	Final Fantasy VI Final Fantasy VII Final Fantasy VIII Final Fantasy IX FF Origins	auch für Windows auch für Windows enthält FF 1 und 2 enthält FF 4, 5 und 6 enthält FF 4 und Chrono Trigger enthält FF 5 und 6 enthält FF 4 und 5
	-	FF Anthology	FF Anthology	-
PlayStation 2	FF Tactics FF Tactics Final Fantasy X Final Fantasy X-2 FF XI Online	-	Final Fantasy X Final Fantasy X-2	-
Game Boy	Seiken Densetsu Maka Toushi SaGa SaGa 2: Hihou Densetsu SaGa 3: Jukuu no Hasha	Final Fantasy Adventure Final Fantasy Legend FF Legend II FF Legend III	Final Fantasy Adventure Final Fantasy Legend FF Legend II FF Legend III	in USA nur für Windows
GBA	FF Tactics Advance	FF Tactics Advance	FF Tactics Advance	-
GameCube	FF Crystal Chronicles	-	-	EU und US in diesem Jahr



SIE RAUBT DIR
MEHR
ALS NUR DEIN
HERZ.



PlayStation 2



SQUARE ENIX PlayStation 2

Ungewohnte Gefahren erwarten dich in dieser fantastischen Reise durch sagenhafte Länder. Treffe drei energische Frauen, Yuna, Rikku und Paine, die sich den stärker werdenden Mächten des Bösen entgegenstellen, in ihrem Kampf für Frieden und den höchsten Preis – der Wahrheit.

FINAL FANTASY X-2

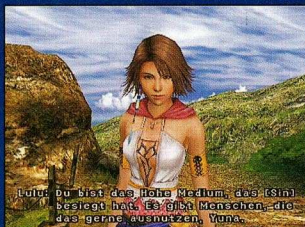


SQUARE ENIX

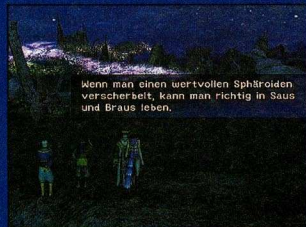
www.ffx2-europe.com

Zwei Jahre später

Seit der Vernichtung von Sin hat sich in Spira viel getan. Einige bekannte Orte sind unberührt geblieben, andere hingegen haben sich rasant modernisiert. Der frühere Kampfschauplatz gegen Sin ist mittlerweile sogar zu einer Touristenattraktion geworden. Auch die Charaktere haben sich weiterentwickelt: Kimahri ist mittlerweile Anführer der Ronso, Wakka und Lulu erwarten ihr gemeinsames Kind. Yuna ist deutlich lebenslustiger und gesprächiger geworden und tauscht ihre Gewänder gegen fesche Freizeitkleidung. Auch Rikku zeigt deutlich mehr Haut, ihr freches Plappermaul ist aber auch nach zwei Jahren nicht verstummt.



Aus der schüchternen und introvertierten Yuna ist eine wahre **Powerfrau** geworden.



Sphäroiden sind hoch bezahlte Handelsgüter. Kein Wunder, dass alle hinter ihnen her sind.

in den nächsten Neubeginn mitnehmen und im nächsten Sturm marsch dann an den entsprechenden Stellen die Handlung in eine andere Richtung lenken.

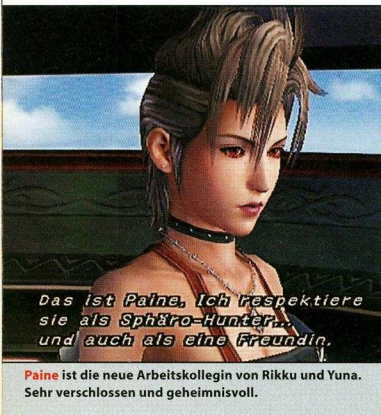
Was gibt's noch Neues? Yuna und ihre Kolleginnen können nun springen und klettern. Keine Angst, ein Action-Adventure oder gar Jump'n'Run ist das Spiel deswegen nicht. Es lockert nur den Spielablauf etwas auf und dient dazu, versteckte Bereiche zu betreten, um dort Geheimnisse zu finden. Also immer schön die Augen aufhalten! Außerdem ist das System absolut idiotensicher, da es unmöglich ist, in einen Abgrund zu stürzen. Abseits der Sphäroiden-Jagd gibt es eine ganze Reihe an Mini-Spielen zum Zeitvertreib, von Baller-Action über Geschicklichkeitstests und

Chocobo-Zucht bis zu einer abgewandelten Blitzball-Variante.

Farbrausch

Final Fantasy X war ja schon ein ziemliches Grafikbrett, und *X-2* steht dem in nichts nach. Zu verbessern gab es eh nichts mehr, aber zum Glück kann *X-2* den hohen Standard halten. Die Rendervideos hauen einen mal wieder aus den Latschen, aber auch bei der restlichen Grafik gibt es einiges zu bestaunen. In den Kämpfen wird ein Effektfuerwerk nach dem anderen abgebrannt und die Locations sind stellenweise so wunderschön, dass sie als Gemälde in ein Museum gehören. Die Musik wird allerdings nicht überall Anklang finden, da die ergreifenden Sinfonien aus *Final Fantasy X* nun locker-flockigen Popsongs weichen mussten. Mag damit zusammen hängen, dass die ganze Grundstimmung des Spiels gegenüber dem Vorgänger deutlich optimistischer ist, aber für ein *Final Fantasy* ist das eben doch ungewohnt.

Final Fantasy X-2 ist zwar auch als eigenständi-

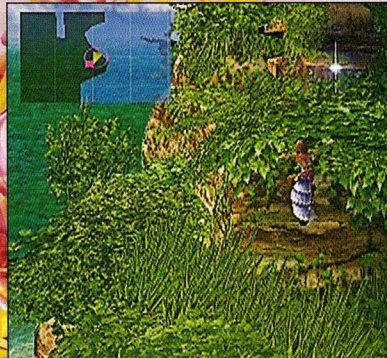


Das ist Paine. Ich respektiere sie als Sphäro-Hüterin, und auch als eine Freundin.

Paine ist die neue Arbeitskollegin von Rikku. Sehr verschlossen und geheimnisvoll.



Je nach Kostüm habt ihr im Kampf verschiedene **Spezialfähigkeiten** und lernt neue dazu.



Die **Kletterfunktion** eignet sich prächtig, um versteckte Geheimnisse aufzuspüren.

ges Spiel klasse, entfaltet seine volle Wirkung aber erst nach dem Genuss von *Final Fantasy X*. Somit ist es vielleicht nicht unbedingt das ideale Einstiegsspiel für RPG-Neulinge. Einige Neuerungen werden bei *Final Fantasy*-Puristen möglicherweise auf Ablehnung stoßen, aber unterm Strich ist *Final Fantasy X-2* ein Pflichtkauf, um den FF *X*-Fans über kurz oder lang nicht herumkommen. Und alle anderen holen sich gleich beide Spiele. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

RPG
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Herssteller: Square Enix
Internet: www.square-enix-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer: nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + bombastische Grafik
- + interessante Neuerungen
- + erstes FF-Sequel ever!
- Musik etwas lasch

ALTERNATIVE

Final Fantasy X
ca. 30 € Wertung: 88% Sony

FAZIT

Ein Muss für jeden Final Fantasy-Fan!

WERTUNG **90%**

© 2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSUYA NOMURA. "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "FINAL FANTASY" is a trademark of SQUARE ENIX CO., LTD.

PlayStation 2 

SQUARE END

www.ffx2-europe.com



KNIGHTS OF THE TEMPLE

Infernal Crusade

Im Auftrag des Herrn:
Ein Kreuzritter gegen die Armee
der Finsternis!



Oh Herr, segne diesen Ritter, auf dass er die Feinde in Stücke schlägt! Paul bei der **Selbstheilung**.

Was tun Ritter am liebsten? Klar, Prinzessinnen befreien! Nun ist Adelle zwar keine Prinzessin, sondern eher ein junges Mädchen mit übernatürlichen, ja sogar göttlichen Kräften. Das macht sie zu einem nicht minder begehrten Entführungsoffer, und prompt ist sie in die Hände des Lord Bischofs geraten. Dieser hat sich nämlich vom Pfad der christlichen Tugenden abgewandt und sich selbst zum Werkzeug des Teufels gemacht. Ein letzter Schritt fehlt ihm aber noch zur Vollendung seiner Aufgabe: Mit Adelles Hilfe will er das Tor zur Unterwelt öffnen und den

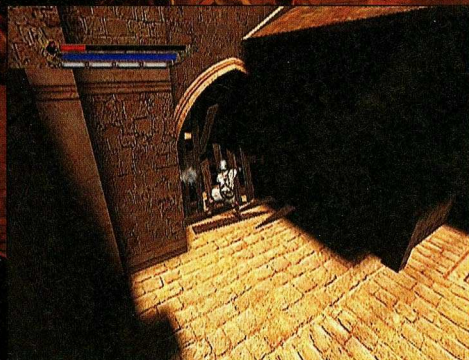
Wesen der Finsternis den Weg auf die Erdoberfläche öffnen. Was für ein prima Einsatz für Ritter Paul de Raque, der gerade seine Aufnahme in den Tempelorden hinter sich gebracht hat.

Unaufhaltsam

Knights of the Temple ist ein klassisches Hack'n'Slay-Actionspiel, welches genretypisch im Mittelalter angesiedelt ist – genauer gesagt, zur Zeit der Kreuzzüge. Angefangen in den Kellern des Klosters zu Belmont zückt ihr euer Schwert und metzelt unermüdlich Mönche,



Okay, die Kameraperspektiven sind **nicht immer perfekt**, aber das ist weiter kein Problem.



Nicht jede Tür hat einen Schlüssel. Ein paar morsche Holzlatten können auch ganz einfach **durchbrochen** werden.

Knights of the Temple



Paul wurde niedergestreckt und das Bild zeigt seinen Tod in einer **Schwarzweiß-Zeitleupe**.

Soldaten, Bischöfe, Sarazenen – allesamt vom Teufel besessen – und waschechte Höllenkreaturen nieder. Zwischendurch gibt es ein paar kleinere Rätsel, die aber der Erwähnung kaum wert sind. Meistens handelt es sich dabei um verschlossene Türen, deren Schlüssel in der Regel nicht weit entfernt liegt. Ansonsten tut ihr aber nichts anderes, als kämpfen, kämpfen und nochmals kämpfen.

Das mag man sich jetzt vielleicht ziemlich langweilig vorstellen, ist es aber erstaunlicherweise doch nicht. Erstaunlich deshalb, weil *Knights of the Temple* ohne komplizierte RPG-Zahlenspielerien oder ausufernde Side-Quests auskommt, aber trotzdem einen hohen Unterhaltungswert hat. Zwar hat Paul nur zwei verschieden starke Schläge und einen Block zur Abwehr im Repertoire, durch Kombinationen dieser Kampftechniken lassen sich aber sehr ansehnliche und effektive Angriffe vollziehen. Super-abgefeuerte Moves im Matrix-Style sollte man allerdings nicht erwarten – hey, das ist ein Tempelritter, und keine japanische Anime-Figur! Dank der einfachen und simplen Steuerung ist das Spiel leicht erlernbar und

DER RIVALE

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Dank offizieller Lizenz, filmreifer Präsentation, mehreren Charakteren, freispielfähigen Geheimnissen und Coop-Modus für zwei Spieler macht *Der Herr der Ringe* den ausgereiften Eindruck. Hinter der pompösen Fassade steckt aber auch "nur" ein ganz normales Hack'n'Slay-Prinzip, das die Schwächen dieses Genres nicht verbergen kann: Irgendwann geht nämlich die Übersicht verloren und der Spieler drückt nur noch blind auf den Tasten herum – ganz im Gegensatz zu *Knights of the Temple*, wo man jederzeit den vollen Durchblick hat. *Der Herr der Ringe* hat vielleicht ein paar mehr Features, *Knights of the Temple* macht aber einfach mehr Spaß.

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	

83%

Ein würdiges Spiel zum großen Kinofilm.

ermöglicht vor allem einen leichten Wiedereinstieg nach einer längeren Pause. Keine Grubeleien von wegen "Wie ging nochmal welcher Schlag?", sondern einfach einlegen und losmetzeln!

Unermüdlich

Glücklicherweise arten die Kämpfe aber nicht in allzu stumpfes Tastenhämmern aus. Bei den ersten paar Gegnern mag das zwar noch klappen, aber spätestens bei den Sarazenen kommt man mit der Holzhammer-Methode nicht mehr weit. Von echter künstlicher Intelligenz kann bei den Gegnern zwar keine Rede sein – immerhin spulen sie auch nur ihre vorprogrammierten Angriffsmuster ab. Aber man muss schon genau hingucken, wann und wie sie angreifen, um entsprechend parieren zu können und zum richtigen Zeitpunkt den rich-



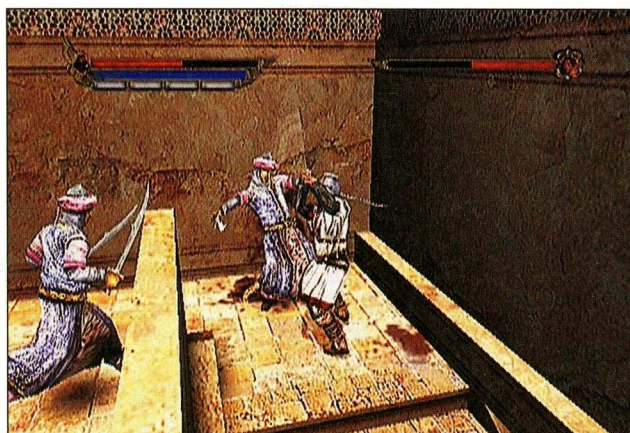
Bevor ihr die Wachen verletzen könnt, muss erst einmal ihr **Schild** durchbrochen werden.



Die Gegner sind keine Menschen, sondern **Dämonen**. Die darf man ruhig abschlachten.



Kampf auf Leben und Tod: Die schummrige **Beleuchtung** sorgt für tolle Atmosphäre.



Ein Gegner kommt **selten** allein. Schon eilt ihm Verstärkung zu Hilfe. Aber Paul macht sie alle platt.

Geschichtsstunde: Die Ritterorden

Im Jahre 1096 begann der erste Kreuzzug mit dem Ziel, die in Jerusalem lebenden Christen von ihrem heidnischen Umfeld zu befreien. Als die Kreuzfahrer 1099 Jerusalem einnahmen, fanden sie dort Fremdenheime und Krankenhäuser zur Versorgung der Pilger vor. Dieser Laienbruderschaft schlossen sich christliche Ritter an und übernahmen neben der medizinisch-karitativen Versorgung auch die militärische Verteidigung in den von den Christen besetzten Territorien. Der älteste noch bestehende Ritterorden ist der Malteserorden, der die heute bekannten Hilfsorganisation Malteser und Johanniter hervor brachte.



tigen Gegenangriff zu starten. Zumindest bleibt das Kampfsystem jederzeit fair: Selbst, wenn vier bis fünf Gegner gleichzeitig auf euch einprügeln, ist Pauls Verteidigung so zuverlässig, dass ihr bei gedrückter Block-Taste selbst Angriffe von hinten unbeschadet übersteht.

Neben den bereits erwähnten kleinen Rätseln besteht die weitere Interaktion mit der Umgebung im Zerstören von Fässern oder Kisten. Diese enthalten die üblichen Power-Ups für Waffen und Gesundheit: Zum Schwert ge-



Später im Spiel gibt's auch einen **Schutzschild**. Gegen solch göttliche Kraft ist kein Höllenkraut gewachsen.

sellen sich schnell Axt und Bogen hinzu, welche im Laufe des Spiels gegen stärkere Exemplare ausgetauscht werden. Fast noch wichtiger sind jedoch Heilsalben, die das Überleben sichern und nach einem harten Kampf nicht nur dankend, sondern gierig angenommen werden – zumindest, bis ihr über göttliche Kräfte verfügt und euch selbst heilen könnt.

Unerschrocken

Dass die Kämpfe so sehenswert sind, liegt in erster Linie an den Animationen. Einige Gegner am Anfang wirken etwas hölzern, aber wenn die Sarazenen mit ihren zwei Säbeln herum wirbeln, macht das schon Eindruck. Paul selbst springt galant und geschmeidig durch die gegnerischen Reihen und schwingt seine Klinge wie eines

Templeritters würdig. Natürlich setzen sich die Bewegungen aus Einzelstücken zusammen, aber diese gehen so nahtlos und fließend ineinander über, dass Paul beim Kämpfen einen wahren Tanz vollführt. Wenn man die Steuerung einigermaßen raus hat (was recht schnell geschieht), kommt man auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig klar und teilt elegant nach allen Seiten aus. Auch wenn sich die Animationen dauernd wiederholen, so ist es doch eine Freude, dem Burschen beim Kämpfen zuzusehen.

Apropos, zusehen: Um die Kameraführung braucht man sich nicht zu kümmern, da sie das Geschehen aus fest voreingestellten Perspektiven zeigt. Und diese Aufgabe meistert sie auch zur vollsten Zufriedenheit – es kommt selten vor, dass die Kamera mal wirklich ungünstig steht und man dadurch im Spiel einen Nachteil



Da, ein **Scharfschütze** aus dem Hinterhalt! Dem lassen wir mal ganz schnell einen Pfeil zukommen.



Die **360-Grad-Attacke** streckt alle Gegner in der näheren Umgebung auf einen Schlag nieder. Sehr praktisch!

Knights of the Temple



Christian Schmid

Die zweite Meinung

Holy Makkaroni, ich glaub ich hab mich verliebt! Schmetternde Schwerter, krachende Knochen und tötende Tempel. Genau nach meinem Geschmack! Wer zum Tartarus braucht schon irgendwelchen Rollenspiel Dummflug, wenn er sein Langschwert schnappen und ein paar Dämonen die Kahunas verbleien kann? Stählern gewandete Ritters-Recken ziehen gegen die Heerscharen der Hölle in den Kampf. Zeitlos! Die gepanzerten Gestalten samt klirrenden Klingen und packendem Soundtrack fesselten mich für unzählige schlichtenreichen Stunden vor die Konsole. Besonders die mittelalterliche Atmosphäre kriegt von mir einen heiligen Gral verliehen. Auf in den Kreuzzug, meine Männer! Keine Gefangenen!

hätte. Um ein gewisses Maß an Gewaltdarstellung kommt auch *Knights of the Temple* nicht herum. Man kann zwar keine Gliedmaßen abtrennen, aber mit roter Körperflüssigkeit wird nicht geizigt und Paul hinterlässt eine wahre Blutspur der Vergeltung. Aber auch der Rest der Grafik kann sich sehen lassen. Die Umgebung ist gestochen scharf, läuft mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde und verzückt den Spieler mit stimmungsvollen Lichteffekten. Okay, technisch gibt es keine Revolution, aber die Gesamtopik ist in sich sehr stimmig und fängt die mittelalterliche Atmosphäre gut ein.

Unbeirrbar

Auf der akustischen Seite gibt es massenweise Schwerterklirren und lustige "fleischige" Sounds zu hören. Die Sprachausgabe geht in Ordnung – größtenteils ist sie in Zwischensequenzen zu hören, ansonsten gibt es das übliche Schreien und Stöhnen im Kampf und ab und zu mal ein "Schnappt ihn euch!" oder "Der gehört mir!" Die Musik passt nicht nur thematisch zur jeweiligen Umgebung, sondern ändert sich auch je nach Spiel-



Auf dem Balkon steht ein feindlicher Bogenschütze. Deshalb bleiben wir schön brav im toten Winkel.



Und noch ein sehr schönes Beispiel für das stimmungsvolle Licht- und Schattenspiel.



Ja, das Spiel ist blutig. Aber so war's halt im Mittelalter – die waren da nicht gerade zimperlich!

situation. Kommt es zu einem Kampf, wird sie hektischer und dramatischer, seid ihr hingegen dem Tode nahe, ertönen trauernde Operngesänge.

Also nur Worte des Lobes und keine Kritik? Na ja, doch, ein bisschen. Zum einen ist *Knights of the Temple* so gradlinig, wie ein Spiel nur sein kann. Wer also suchen und forschen will, hat bei *Knights of the Temple* nichts zu tun. Zum anderen kann man dem Spiel vorwerfen, dass es nahezu ausschließlich aus Kämpfen besteht. Pfft, na und? *Burnout 2* besteht schließlich auch nur aus Heizen. Gerade die Abwesenheit von jeglichem Rollenspiel-Schnickschnack und das reduzierte Arcade-Gameplay machen *Knights of the Temple* zu etwas ganz Besonderem. (SRÖ)



Nicht nur die Animationen sind eine Klasse für sich, auch die Kostüme sind eine Augenweide.

GENRE-CHECKER

ACT	BEU	RPG
80%	10%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	TDK Mediactive
Hersteller:	Starbreeze
Internet:	www.knightsofthetemple.com
Erhältlich:	März 2004
Sprache:	deutsch
USK:	ab 16
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + schnörkelloses Gameplay
- + klasse Animationen
- + gelungene Kameraführung
- + stilvolle Kämpfe

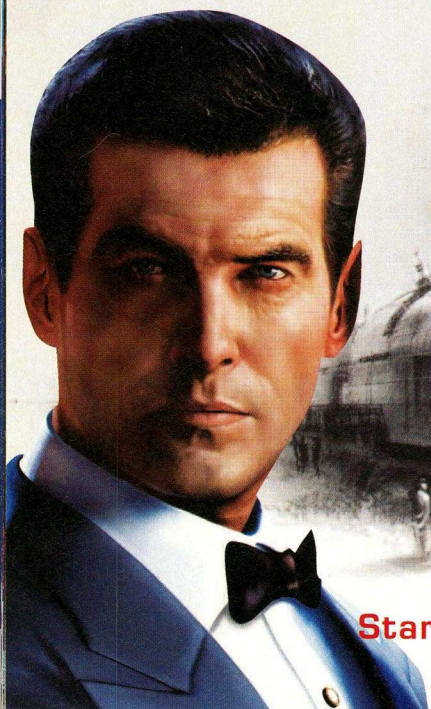
ALTERNATIVE

HdR: Rückkehr des Königs	EA
ca. 60 €	Wertung: 83%

FAZIT

Mittelalterliche Metzerei ohne überflüssigen Ballast.

WERTUNG **90%**



JAMES BOND 007

Alles oder Nichts

Starensemble und knallharte Action – James Bond, wie wir ihn lieben!



Sieht gut aus und macht Spaß: Um **Ecken zu ballern** funktioniert wunderbar.



Auf den Straßen toben wilde **Verfolgungsjagden**. Bond hat dabei die Nase vorn.

Nach einem professionellem Intro, das auch aus einer Filmproduktion stammen könnte, bleibt für Erklärungen nur wenig Zeit. Umringt von Gegnern, klärt euch das Programm über die wichtigsten Kampfbewegungen auf, der Waffenwechsel funktioniert elegant mit dem Digitalpad. Die nächste Mission ist das eigentliche Tutorial. Hier lernt ihr unter anderem, den Rappel einzusetzen. Mit diesem Gerät kann Bond Wände nach oben gehen. Stürzt ihr euch etwa einen Abgrund hinab, wird der Rappel automatisch aktiviert und geleitet euch auf den sicheren Boden. In



Auch im **feinen Zwirn** samt Pumpgun macht James Bond eine gute Figur. Heidi freut das.



Der fiese **Beißer** ist immer ein ernstzunehmender Gegner. Im Nahkampf ist er kaum zu besiegen.

Bond ist eben ein Actionman

Im Gespräch mit **Alles oder Nichts**-Produzent **Scott Bandy**

Play-Games: Wie viel Freiheit habt ihr eigentlich bei der Entwicklung eines Bond-Spiels?

Scott Bandy: Nicht so viel, wie wir gerne hätten. James darf beispielsweise nur schießen, um zu töten. Verletzende Schüsse gibt ein Doppel-nullagent nicht ab. Das ist eine Auflage der Autoren und der Filmlizenzinhaber.

Play-Games: Darf James sich aus demselben Grund auch nicht an Gegnern vorbeischießen?

Scott Bandy: Ja und nein. Die gleichen Leute würden das nur ungern sehen. Aber ich finde auch, dass diese Schleichelei, wie sie Sam Fisher praktiziert, nicht zu Bond passen würde. Er ist ein Actionman und kein Schleicher.

Play-Games: Eine Sache interessiert unsere männlichen Leser brennend: Wie war die Arbeit mit Heidi Klum?

Scott Bandy: Oh, Heidi ist eine sehr nette und gut aussehende Frau. Sie ist zwar ständig im Stress, nahm sich aber die nötige Zeit, um alle Arbeit mit uns zu erledigen. Nur das Spiel selbst zu spielen, das ist nicht so ihr Ding. Während der Arbeit mit ihr war meine eigene Frau immer skeptisch, ob ich überhaupt wieder nach Hause komme (lacht).

Play-Games: Danke für das Gespräch.



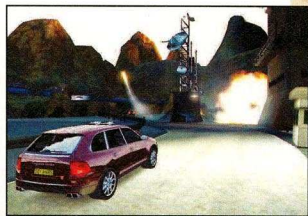
Pierce Brosnan wurde im Spiel hervorragend getroffen. Die Scans sind täuschend echt.

späteren, brenzigen Situationen könnt ihr euch also einfach irgendwo runterfallen lassen – der Rappel rettet euch das Leben. Eine wirklich lustige Idee ist die Q-Spinne. Dieses kleine Metalltierchen kann durch die kleinsten Maueröffnungen gesteuert werden und taugt in erster Linie zum Auskundschaften der Umgebung. Doch auch wenn mal ein Gegenstand gesprengt werden muss, kann das elektronische Insekt zur Explosion gebracht werden.

Bond kann dank des Wechsels aus der Ego-Perspektive in die dritte Person nun effektive Nahkampfbewegungen ausführen. Kommt ihr einem Schergen Diavolos zu nahe oder hat Bond keine Munition mehr, kann er sein Gegenüber packen und zu Boden werfen. Ein trockener Schlag ins Gesicht erledigt den Rest. Eine beliebte Bewegung unseres Doppel-nullagenten sind auch Konterangriffe, bei denen er sich seines umfassenden Wissens über asiatische Kampfkunst bedient. Noch cooler ist aber ein Schlag mit dem Gewehrkolben – das tut schon beim Zuschauen weh.

Sam Fisher mit Artillerie

Ihr könnt zwar in gebückter Haltung den einen oder anderen Gegner von hinten erledigen oder gar umgehen, doch letztlich kommt es über kurz oder lang zur bleihaltigen Konfrontation. Dennoch kann sich James an Wände drücken und von dort Gegner anvisieren. Durch Betätigung der Feuertaste lehnt er sich dann lässig um die Ecke und nietet die Jungs um. Das Ganze sieht aus, als würde Sam Fisher mit Artillerie anrücken.



Das Auto kann eine Menge Schaden anrichten, vor allem, wenn James drin hockt.



Der Beißer liebt es heiß. Er agiert im Spiel als Endgegner mit Hang zur Wiederkehr.

Für die Einsätze auf Rädern hat der gute alte Q sich etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Zur Wahl stehen ein Aston Martin Vanquish und ein Porsche Cayenne. Ersterer ist sogar mit Raketen, Maschinengewehren und einer Tarnvorrichtung ausgestattet. Die Fahrschnitte sind merklich vom Need für Speed-Team beeinflusst worden. Gelegentlich besteigt ihr den Motorrad-Prototypen Triumph TT600. Selbst in der Luft, mit einem Helikopter, ist 007 souverän. Eines haben aber alle Spielabschnitte gemeinsam: Es wird nonstop geballert. Hier liegt auch der große Kritikpunkt. *Alles oder Nichts* wird in vielen Situationen sehr hektisch. Wir hätten uns da mehr Variationsmöglichkeiten gewünscht. Warum darf man es sich nicht aussuchen, ob man einen Abschnitt lieber still und leise spielen möchte, statt immer mit dem Kopf durch die Wand zu gehen? Laut Electronic Arts ist dies eine Auflage der Lizenzinhaber.

Technisch auf der Höhe

Trotz des Multiplattformstatus sieht *Alles oder Nichts* grafisch gut aus. Sämtliche Charaktere, die Hollywoodgrößen nachempfunden wurden, sind in Zwischensequenzen und im Spiel, ihren Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten. Texturen und Umgebungsgrafiken während der Fahrmis-sionen, wirken sehr stimmig, sind aber teils leicht verwaschen. (BS)

GENRE-CHECKER

ACT 80% RSP 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: nicht vorhanden

Bild: 4/3 Ton: Online: nein

+ Starbesetzung
+ super Präsentation
+ massig Action
- teils zu hektisch

ALTERNATIVE

James Bond 007: Nightfire EA
ca. 30 € Wertung: 80%

FAZIT

Tolles Bond-Spiel, leider teils zu hektisch.

WERTUNG **84%**

SOCOM II

U.S. Navy SEALs



Mit **stationären Maschinenpistolen** kann die Umgebung gesichert werden.



Das Dach ist seit jeher der **Freund des Scharfschützen**. Gegner sind hilflos.



Im **lateinamerikanischen Raum** gibt es allerhand für den Trupp zu erledigen.

Der Kampf für Amerika kann nun auch in Europa geführt werden.

Ihr habt einen Netzwerkadapter für eure PS2? Vielleicht auch ein Headset? Und eine USB-Tastatur? Optimal, Soldaten, ihr seid für den nächsten Online-Einsatz zum Schutze Amerikas gerüstet. Mit virtueller Schuhcreme im Gesicht, tretet ihr im Einzelspielermodus als SEAL-Kommandeur an. Eurer Einsatzziele: Bekämpft mit einem Trupp der härtesten Kerle Amerikas "dringliche Ziele". Wo diese zu finden sind, dürfte nicht schwer zu erraten sein. Das Spiel macht alles zum schmähligen Buben, was die Achse des Bösen so hergibt. Ihr vollzieht zwölf internationale Missionen, die sich von Nordafrika über Albanien bis nach Brasilien und Russland erstrecken. Hierfür stehen euch die beste Bewaffnung,

beste Technologie und das beste Training zur Verfügung.

Sir, jawohl, Sir!

Die Kommunikation mit den KI-Kameraden klappt erstaunlich gut. Militärische Einzeiler können per Headset oder aufklappbarem Menü gegeben werden. Etwas Abwechslung in den US-amerikanischen Einsatz bringt die Kooperation mit der britischen SAS oder den russischen Spetsnaz.

Das Gameplay des Offline-Modus ist sehr authentisch. Rambo-Manier wird hier nicht toleriert. Zum einen, weil die SEALs ein Team sind und zum anderen, weil ihr sonst selbst als wackere Amerikaner schnell mausetot seid.

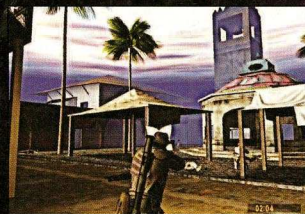
Das Vorgehen sollte also taktisch stattfinden. Scharfschützen auf Dächern platzieren, Blendgranaten, Schatten nutzen. Man kennt das ja von anderen Spielen. Gegner werden hinterrücks erledigt. Erst die unaufmerksamen Wachen, dann schlagen die Scharfschützen zu. Den Rest übernimmt der Sturmangriff. Wunderbar spaßig ist auch die Möglichkeit, Luftschläge anzufordern, die so ziemlich jeden Bösewicht von der Landkarte putzen. Weniger durchschlagend ist eure restliche Bewaffnung: AT-4-Leicht-Panzerabwehrwaffen (LAWs), Granatwerfer mit Raketenantrieb (RPGs), Pistolen, Sturmgewehre, Präzisionsgewehre, Schrotflinten, Maschinenpistolen, Maschinengewehre, Granaten, Zielmarkierer, Sprengstoffe und Anti-Personen-Minen.



Ein **Duell auf offener Straße** ist nie ganz ungefährlich, wie wir sehen.



Das macht **Laune**. Mit solchen MGs kann man regelrecht "sägen".



Sturmangriff – **grafische Veränderungen** sind nur im Detail zu sehen.

Socom II: U.S. Navy Seals



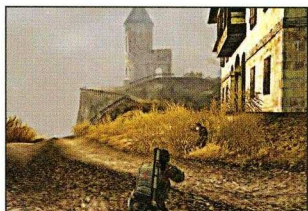
Karsten Rohloff

Die zweite Meinung

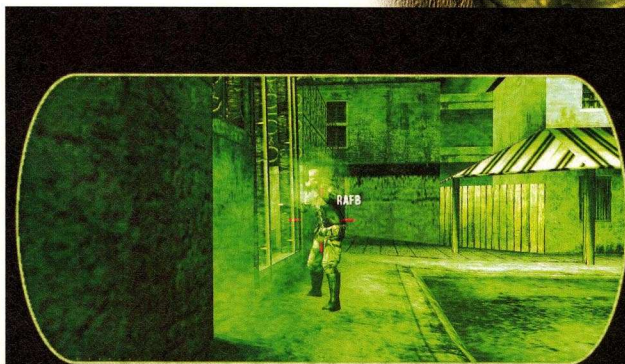
Socom II macht mir Spaß, keine Frage. Es macht auch Spaß, dass sich Sony offensichtlich Mühe gab, das Spiel auch für den deutschen Markt anzupassen. Angeblich wurden rund 10.000 Audiotapes übersetzt, für die auch namhafte Sprecher wie Michael Lucke, Ellen Schulz oder Silvia Steiner zum Einsatz kamen. Loben möchte ich auch den Sound. Die Musik wurde vom "Seattle Symphony Orchester" eingespielt und das Schlachtengetöse ertönt in Dolby Surround Pro Logic II – die passende Anlage einmal vorausgesetzt. Daher mein Tipp: Wer mit der PS2 wirklich online spielen möchte, für den ist Socom II derzeit das Nonplusultra.

Variantenreicher geht es im Online-Modus zu. Zum ersten macht es unheimlich Spaß Taktiken mit echten menschlichen Mitspielern auszutüfteln und die dann in die Tat umzusetzen und zum anderen handelt ein Mensch eben, wie ein Mensch handelt: Mit Fehlern. Neben Sprengkommandos, Kommandos zur Bekämpfung und Geiselnbefreiung sind neue Missionstypen, wie Begleitschutz oder Stürmen im Online-Modus spielbar. Eine sinnvolle Sache ist während des Gefechts

die "Wer spricht"-Anzeige. Nicht immer ist bei teilweise schlechten Sprachverbindungen klar, wer da nun welchen Kommentar abgibt. Damit es nicht zu ungewollten Leistungsunterschieden zwischen den Mitspielern kommt, haben Zipper Interactive ein Rankingsystem eingebaut, dass jedem Spieler ermöglicht, gleichwertige Kameraden oder Feinde auszumachen. Denn nichts ist frustrierender, als ein Greenhorn, dass den ganzen Einsatz verbockt.



Dummes Versteck für diesen Terroristen. Wir haben ihn schon gesehen.

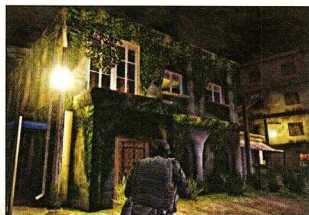


RANGE(m): 60

Hightech-Geräte gehören zur Ausrüstung der SEALs. Die Jungs müssen immer den Überblick behalten.

Panzer, Helis und Granaten

Die Atmosphäre wurde schon wie bei Teil eins schön umgesetzt. Die Einsätze finden bei Tag und Nacht statt, T72-Panzer, Helikopter vom Typ Apache und Waffenstellungen mit Maschinengewehren bewegen sich und stehen in der Gegend, so dass richtige Einsatzstimmung aufkommt. Neben dem Netzwerkcode wurde auch die Grafik überarbeitet. Auch wenn man dem Spiel die optischen Verbesserungen nicht gleich ansieht, fallen die Veränderungen im Detail schon auf. Vor allem die Charaktermodelle haben eine Frischzellenkur erhalten. Der Sound ist wie gehabt sehr realistisch und passt so auch hervorragend zum Rest des Spiels. (BS)



Lichteffekte schaffen auch in Socom II Atmosphäre.

GENRE-CHECKER

ACT	STG
70%	30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sony
Hersteller:	Zipper Interactive
Internet:	www.playstation.de
Erhältlich:	10. 03. 2004
Spieler:	1-16
Sprache:	deutsch
USK:	ab 16
Eingewöhnung:	30 min.
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Bild: 4:3 Ton: Online: ja

- + neues Rankingsystem
- + neue Karten
- + verbesserter Code
- + variationsreich

ALTERNATIVE

Conflict: Desert Storm 2 Take 2
ca. 60 € Wertung: 80%

FAZIT

Ordentliche Fortsetzung des Online-Shooters.

WERTUNG **87%**



FORBIDDEN SIREN

Denn Blut wird in den Flüssen fließen und die Toten werden sich erheben...

Ein Dorf in den japanischen Bergen verschwindet von der Erdoberfläche. Kurze Zeit später wacht ein kleiner Junge am Waldrand auf und realisiert, dass er nicht tot ist. Abgesehen von dem eigenartigen Brummen in seinem Kopf und einer ersticken- den Übelkeit scheint ihm nichts zu fehlen. Aber dann ist da dieser seltsame rote Regen... Auf geht's zur Odyssee durch einen Landstrich, in dem man an jeder Ecke bizarre Szenen zu Gesicht bekommt. Ein Meer aus Blut. Seltsame Wesen, die von Dorfbewohnern aufgefressen werden. Dorfbewohner, die tödlich getroffen werden und wieder aufstehen. Freunde, deren

Rückgrat mit einem feuchten Knirschen durchbricht und Platz für ein Paar Fühler macht. Schließlich werdet auch ihr erschossen. Doch nach geraumer Zeit wacht ihr in der Rolle des kleinen Jungen wieder auf und entdeckt voller Abscheu, dass ihr noch lebt...weil nun auch in euren Adern das rote Wasser fließt.

Fleisch

Forbidden Siren lässt euch die Geschehnisse in der Haut der 18 überlebenden Hauptcharaktere erkunden. Anders als in üblichen Survival Horror-Spielen, bekommt ihr jedoch nur in den

wenigsten Fällen eine Knarre in die Hand gedrückt. Laufen heißt die Devise. Weit, schnell und möglichst so, dass ihr nicht den unzähligen Kreaturen aus einer anderen Welt in die Hände fallt. Denn die reagieren äußerst intelligent auf euer Vorgehen. Geräusche, hastige Bewegungen, der Strahl einer Taschenlampe oder ein gesprochenes Wort locken die Ungeheuer auf eure Fährte. Damit die armen Überlebenden jedoch nicht vollkommen schutzlos durch die Gegend stolpern, wurde ihnen die Fähigkeit verliehen, durch die Augen des Feindes zu blicken. Wer den L2 Knopf drückt und vorsichtig mit dem linken C-Stick in



Die *Umi-Gaeri* waren einmal Dorfbewohner. Jetzt fließt das rote Wasser durch ihre Adern.



Die *Erscheinungen seiner Eltern* treiben einen jungen Lehrer in den Wahnsinn.

alle möglichen Richtungen weist, wird irgendwann mit dem Gesichtsfeld eines bestimmten Feindes belohnt. Man muss seine übersinnlichen Fähigkeiten also erst "einstimmen", bevor man sie richtig benutzen kann. Nicht schlecht. Dabei wird unsere Position, sollte sie denn ins Blickfeld des Feindes geraten, mit einem blauen Kreuz angegeben. Wenn man jedoch seinen eigenen Körper, bar jeder Deckung, vor sich sieht und spürt, wie der Gegner beschleunigt, sind Herzattacken vorprogrammiert. Genauso wenn ihr von einem

Gegner entdeckt werdet, den ihr noch nicht gesehen habt: Für den Bruchteil einer Sekunde flackert die Sicht des Feindes über euren Bildschirm, bevor ihr wieder in euren eigenen Körper zurückgeworfen werdet.

Angst

Wow! Es passiert nicht oft, dass ich tatsächlich Angst habe, meine Spielfigur zu bewegen. *Forbidden Siren* schafft dieses Kunststück ohne Probleme und legt sogar noch einen drauf! Die

unglaublich lebensechten Gesichter der Schauspieler wirken, genauso ihre Kleidung, farbig und authentisch, während die Umgebung, die Untoten und alles andere grau und verschlissen aussehen. Bis auf das Blut natürlich, welches in finsternem Karmesinrot erstrahlt und einen unheimlich glühenden Kontrast erzeugt. Musik und Soundeffekte sind es zudem, die euch das Herz vor Angst zu einer zuckenden, verkrampften Kugel zusammenschumpfen lassen. Aus der Ferne erklingende Kindergesänge, leises Plätschern in blutgetränkten Reisfeldern, Zombies, die schluchzend die Namen ihrer Kinder stammeln... Verstörend! Krank! Brilliant! Eine Warnung allerdings: *Forbidden Siren* ist eines der schwersten Spiele für die PS2. (CS)



Martin Mirbach

Die zweite Meinung

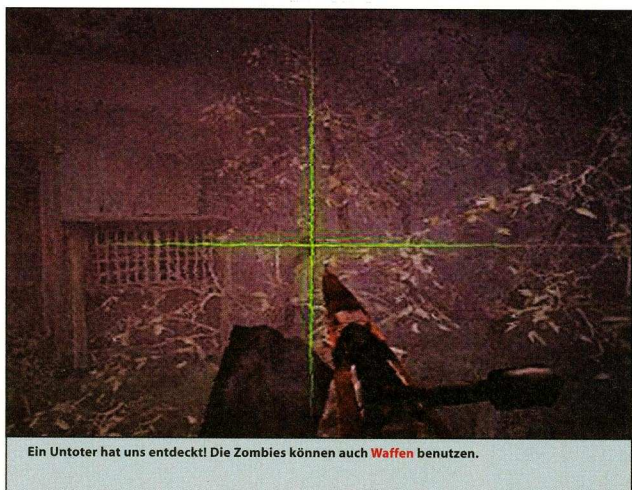
Dieses Spiel ist wirklich heftig, und zwar nicht nur wegen der unglaublich abgedrehten Atmosphäre und der skurrilen Spielfiguren. Vor allem die exzellente und äußerst geschickte technische Umsetzung lassen des Spielers Blut in den Adern gefrieren. Es hat sich gelohnt, Motion Capturing auch für die feine Mimik einzusetzen. Es hat sich gelohnt, mit ungewöhnlichen Kameraperspektiven zu experimentieren. Und es hat sich gelohnt, auch beim Sound ausgetretene Pfade zu verlassen. Diesmal hat es Sony wirklich allen gezeigt und einen neuen Meilenstein im Survival Horror gesetzt.



Ein dichter Schleier aus **Nebel** legt sich über das todgeweihte Dorf.



Seltsame **Konstrukte** werden in den blutigen Reisfeldern aufgestellt.



Ein Untoter hat uns entdeckt! Die Zombies können auch **Waffen** benutzen.



Ein **Meer** aus wässrigem, göttlichem Blut breitet sich im Gebirge aus.

GENRE-CHECKER

ADV 90% ACT 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Herausgeber: Sony
Internet: www.playstation.de
Erhältlich: 14.03.04 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: 60 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: nicht vorhanden

Bild: 16:9 Ton: ☐ Online: ☐

- + fast photorealistisch
- + unglaublicher Sound
- + fesselnde Story
- + ECHTER Horror!

ALTERNATIVE

Silent Hill 3 Konami
ca. 60 € Wertung: 89 %

FAZIT

Brillant inszenierter, knallharter Horror. Zuschlagen!

WERTUNG **90%**

SPHINX

und die verfluchte Mumie

Billiger Zelda-Klon oder eigenständiges Top-Adventure? Lest selbst!

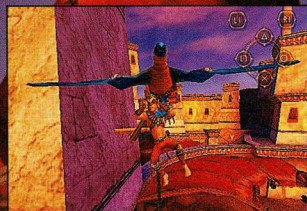
Die beiden Hauptakteure sind der junge Abenteurer Sphinx und der mumifizierte Leichnam des Prinzen Tutankhamen (kurz: Tut). Sphinx ist eigentlich ein Zauberlehrling, der von seinem Meister ins Reich der Dunkelheit ausgesandt wurde, um dort die Klinge des Osiris zu finden. Etwa zur gleichen Zeit wird Prinz Tut an seinem Geburtstag Opfer eines tödlichen Attentats. Im weiteren Spielverlauf verflechten sich die beiden Handlungsstränge immer mehr ineinander, und während Sphinx den Kampf gegen die dunklen Mächte aufnimmt, versucht die Mumie Tut, ihre menschliche Gestalt wiederzuerlangen.

Starkes Duo

Der Wechsel zwischen den beiden Charakteren erfolgt automatisch, wobei etwa zwei Drittel des

Spiels mit Sphinx und der Rest mit der Mumie bestritten werden. Ganz grob lässt sich sagen, dass bei Sphinx der Action-Anteil etwas höher ist: Mit Schwert, Blasrohr oder anderen antiken Waffen ausgerüstet, lässt Sphinx seine Kämpfer natur aus, während die vollkommen waffenlose Mumie sich aufs Lösen von Rätseln beschränkt.

Einige dieser Rätsel entsprechen den Standardelementen eines jeden Adventures (Blöcke verschieben, Schalter umlegen, mit Schlüsseln Türen öffnen), andere sind schon verdammt clever und neuartig. Das interessanteste Feature ist die Mumie selbst: Da sie ja bereits tot ist, kann sie auch nicht mehr sterben, sondern ist buchstäblich unverwundbar. Wenn also zum Beispiel irgendwo eine Holzwand weggebrannt werden muss, zündet sich die Mumie einfach selbst an und läuft als lebende Fackel umher. Ebenso



Lufttaxi: An einigen Orten könnt ihr mit einem Vogel größere Distanzen überwinden.



Typische Adventure-Kost: Schatzkisten mit wertvollem Inhalt.



Die tollpatschige Mumie ist der ungeschlagene Sympathieträger des Spiels.



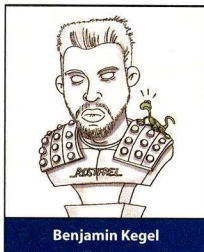
Sphinx steht sich oft bössartigen Kreaturen gegenüber. Die Kämpfe sind aber nicht schwer.

werden elektrische Geräte in Betrieb genommen, für die sich die Mumie selbst unter Strom setzt und dann krampfhaft zuckend als Energielieferant dient. Es gibt noch eine ganze Reihe von solchen Aktionen, die nicht nur zum Schreien komisch, sondern auch im Sinne der Rätsel sehr einfallsreich ausgeklügelt sind.

Knobelspaß

Was nicht heißen soll, dass es mit Sphinx keine Rätsel gäbe. Keineswegs, der Knabe macht die gleiche Arbeit, wie sein bandagierter Kollege, nur kommen halt noch die Kämpfe hinzu. Beide verfügen über die gleichen Grundbewegungen (Laufen, Springen, Klettern, Schleichen, Hangeln etc.), wobei jeder einzelne noch über besondere Fähigkeiten verfügt. Die Controllerbuttons können mit Waffen, Gegenständen oder Sonderfunktionen belegt werden, um sie dann bei Bedarf einzusetzen – spätestens hier kommt man um den *Zelda*-Vergleich nicht mehr herum. Die Kamera kann nicht nur manuell gesteuert werden, sie muss es meistens auch. In der Anfangsphase springt man schon mal an einem Kletterseil vorbei – frustrierende Jump'n'Run-Passagen mit Perspektivproblemen und endlosen Abgründen gibt es aber zum Glück keine.

In grafischer Hinsicht sind wir eigentlich wunschlos glücklich. Zwar ist auf dem Bildschirm meist nicht viel los, dafür werden die teilweise sehr großen Areale mit enormer Weitsicht mit schicken 60 Bildern pro Sekunde auf den Bildschirm gepinselt. Die Animationen sind flüssig, die Lichteffekte stimmig, somit ist also alles in Butter. Soundeffekte und Musik sind auch superb, lediglich die Sprachausgabe beschränkt sich nur auf ein paar Samples, während die Dialoge in deutschen Bildschirmtexten dargestellt werden.



Benjamin Kegel

Die zweite Meinung

Jawoll, ich kann als verrottete, uralte, längst tote Mumie spielen! Das finde ich schon sehr stylisch. Da ich gleich neben Onkel Tom arbeite, kann ich mir so einen Charakter sogar ziemlich genau vorstellen! *Sphinx* und die verfluchte Mumie ist ein spaßiges, kurzweiliges, inspiriertes und herrlich ausbalanciertes Stück Software. Es kommt etwas langsam in die Puschen, wenn man dann aber mal in der Materie ist, darf man allerdings auch satt rätseln und knobeln. Erfischend und nur von wenigen technischen Schwächen ausgebremst (das leidige Thema Kameraführung...) kann ich das Teil problemlos an Adventure-Fans weiterempfehlen.

Königlich

Sphinx und die verfluchte Mumie ist ein recht lineares Spiel. Zwar gibt es abseits der Haupthandlung schon einige Side-Quests und Mini-Spiele, solche Ausflüge halten sich aber in Grenzen. Dennoch ist das Spiel verhältnismäßig lang – der normale Durchschnittsspieler dürfte locker 20 Stunden beschäftigt sein. Während dieser Zeit kommt aber kaum Langeweile auf, stattdessen sorgen die ideenreichen Rätsel für lückenlose Unterhaltung! (SRÖ)



Da die Mumie nicht kämpfen kann, muss sie an diesem Auge vorbei schleichen.



Keine Angst, mein Freund. Du bist genauso tot wie ich. Die Elektrizität kann dir nichts anhaben. Das solltest du zu deinem Vorteil nutzen.

Die letzten Worte eines Elektrikers: "Was'n das für'n Kabel?"

GENRE-CHECKER

ADV 70% ACT 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Eurocom
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: nein

- + klasse Grafik
- + einfallsreiche Rätsel
- + lustiges Charakterdesign
- Kameraprobleme

ALTERNATIVE

Prince of Persia: The Sands of Time Ubi Soft
ca. 60 € Wertung: 90%

FAZIT

Hochwertiges Action-Adventure mit frischen Ideen und lustigen Figuren

WERTUNG **86%**

WRATH UNLEASHED

Zerschlagenes Reich sucht Gott.
Vorraussetzungen: Wütend und rachsüchtig.



Wenn ihr erst auf dem **Thron Gaia**s sitzt, könnt ihr als Gott weiterspielen

Das zerschlagene Reich ist eine kleine, bis dato friedliche Welt, die aus unzähligen schwebenden Inseln besteht. Vier Götter balgen sich um jene Welt, wobei nur der Inhaber des Thrones des Gaia in der Lage ist, über dieses ungewöhnliche Königreich zu herrschen. Epothos, der Gott des Feuers, will zusammen mit Aenna, der Wassergöttin, eine Zeit des Friedens über das Land kommen lassen. Helamis die üble Wind- und Todesgöttin und Durlock, welcher sich die Erde und den Verfall als sein Element auserkoren hat, wollen ebenfalls den Thron für sich in Anspruch nehmen; allerdings nur um ihre eigene Macht zu mehren. Als ob das noch nicht genug wäre hat sich Helamis in Epothos und Durlock in Aenna verknallt! Und so nimmt das Drama um Macht, Liebe und einer Story, die jeder Daily Soap das Wasser reichen könnte, ihren Lauf.

Göttliches Schachspiel

Die Götter bevorzugen es, ihre Dispute in Form von gewaltigen Schlachten zu regeln. Der Overlord, welcher gleichzeitig eure Spielfigur darstellt, ist die stärkste und wichtigste Einheit im Spiel. Der Feldherr besitzt als gebürtiger Halbgott gewaltige Kräfte und darf sogar mit mächtigen Kartenzaubern um sich werfen. Wenn ihr erst einmal die Kampagne eures Elements geschafft habt, habt ihr sogar die Möglichkeit einen **RICHTIGEN** Gott ins Feld zu führen! Einen Nachteil hat der liebe Obermuffi allerdings: Wenn er ins Gras beißt, habt ihr automatisch verloren. Keine zweite Chance. Die Klasse der Champions sieht da schon ganz anders aus. Fast so stark wie ein Halbgott, haben die Drachen, Dämonen und Golems ordentlich Karacho im Wumms. Will heißen: Die Jungens können nicht nur ordentlich zulangen sondern auch ganz formidabel zaubern. Wer einen Adepten unter seinen Champions hat, kann mit diesem weitere



Glaubt es oder nicht, liebe Kinners, aber DAS ist ein **EINHORN!**

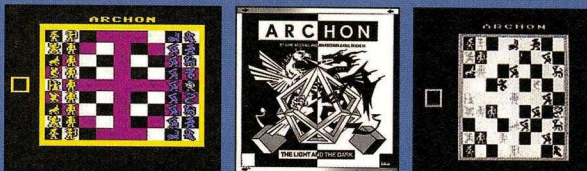


Urgks! Die gigantischen **Zyklopen** haben ein recht übles Temperament.

Wrath Unleashed

Vor Äonen...

Was zur Hölle ist Archon, fragt ihr euch? Dahinter steckte damals auf dem C64 bzw. NES dasselbe Prinzip... nur eben etwas weniger pompös aufgemacht, mit nur zwei Farben und nur einem Spielfeld (Schachbrett).



Kartenzauber erwirken. Krieger wie die Dschinn, Geisterrüstungen und Riesen sind die normalen Fußtruppen eines jeden aufstrebenden Gottes. Durchschnittlich schnell, hart und Magie-begabt sind es die Krieger, auf denen jede zuverlässige Offensive fußt. Den Sentinels fällt da eher die Rolle der Scouts zu. Centauren und Einhörner sind flink und haben die Fähigkeit Abgründe zu überbrücken. Das macht die eigentlich recht kampfschwachen Kollegen zu idealen "Manasammlern" oder "Tempeleroberern". Alles klar? Gut.

Gekämpft wird in einer Art Beat-'em-Up mit vereinfachter Steuerung. Jeder eurer Streiter verfügt über eine starke und eine schwache Nahkampf- und Magie-Attacke. Dazu kommt noch eine Spezialattacke die je nach Gelände anders ausfällt. Das Gelände hat nämlich einen ganz besonderen Stellenwert. Auf der in Hexfelder unterteilten Strategiekarte erkennt man, welchem Element ein bestimmtes Feld zugeordnet ist. Kämpft ihr mit eurem Feuerriesen in einer Vulkanarena, dürft ihr mehr Mana als der Gegner anwenden und werdet von Feursbrünsten geheilt. Müsst ihr allerdings mit dem elben Riesen einen Kampf gegen einen Ogermagier in einem See ausfechten,

sieht es auf einmal nicht mehr so rosig aus. So bestimmt nicht nur euer Geschick in den Kampfszenen, sondern auch euer taktisches Geschick mit Truppen und Gelände über den Ausgang der Schlacht.

Juggernaut schlägt Centibra!

Ei, der Daus! Was sehen meine geschmeichelten



Als ausgewachsener Gott steckt ihr mickrige Halbgötter locker in die Tasche.



Epithos und Helamis haben eine jeweils andere Auffassung von "Spaß".

Augen? Das alte Archon hat sich von einem hässlichen Entlein in einen äußerst stilvollen Schwan verwandelt! Die Grafik kommt detailreich und flüssig rüber und sorgt immer wieder für "Aha" Effekte. Soundmäßig bewegt sich Wrath Unleashed im soliden Mittelmaß. Die guten Synchronsprecher und die So-lala-Musik sind nicht unbedingt übel, können aber auch keine Innovationspreise einheimen. Was schon eher negativ auffällt, ist die KI eurer Gegner. Wo im einen Moment noch aus lauter Frustration über die Stärke des Feindes eure Pads an die Wand fliegen, ist man beim nächsten Versuch in drei Runden durch. Hmm. Trotzdem: Wrath Unleashed ist ein würdiger Vertreter des alten Archon-Prinzips und vor allem im Multiplayer jeden Pfennig wert!

(CS)



Unser Ogermagier verschafft dem Zyklopen einen zweiten Bauchnabel.

GENRE-CHECKER

STG	ACT
60%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Activision
Hersteller:	Lucas Arts
Internet:	www.activision.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	60 min.
Spieler:	1-4
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + künstlerisches Einheiten-Design
- + taktisches Kalkül nötig
- + Multiplayer echt klasse
- dämliche Übersetzungsfehler

ALTERNATIVE

Dynasty Tactics	THQ
ca. 60 €	Wertung: 80 %

FAZIT

Großvater Archon wäre sehr zufrieden.

WERTUNG **82%**

NIGHT SHADE

Ein Hightech-Ninja kämpft gegen Dämonen.

Es hört und hört nicht auf. Erst vor wenigen Monaten hat Hotsuma den Bösewicht Hiruko im Goldenen Palast besiegt. Doch wer nun glaubt, dass Tokio in die Normalität zurück fände, der irrt. Auf den Straßen der Metropole werden Gerüchte laut, dass ein unbekannter Cyborg-Ninja Bruchstücke des verfluchten Schwertes "Akujiki" gestohlen habe.

Leider handelt es sich dabei nicht um Altmittel, sondern um einen Schlüssel, der eine Verbindung zwischen der Menschen- und der Dämonenwelt herstellt. In Tokio herrscht deshalb Panik. Nichts kann das Böse aufhalten. Weder Panzer, Helikopter oder Soldaten. Denn Ungewöhnliches bekämpft man am besten mit Ungewöhnlichen. Also beauftragt die Regierung *Nightshade*, eine weibliche Ninja der Shinobi-Elite, die Dämoneninvansion zu verhindern.

Noch mal Shinobi?

Was ist *Nightshade* nun? Recycling, oder das, auf was *Shinobi*-Fans gewartet haben? Schwer zu sagen, denn *Nightshade* ist für sich genommen ein gutes Spiel. Auf dem Weg zu den Schwertern müsst ihr möglichst viele Gegner aufschlitzen und nutzt dazu fiese Combos und Stealth-Kills. *Nightshade* tritt ihren Feinden an gewöhnlichen und sehr ausgefallenen Orten gegenüber. An-



Selbst mehrere Gegner haben gegen eure durchschlagenden Combos keine Chance.



Unserer Heldin kann nichts und niemand Angst machen. Sie muss Tokio retten.



Dämonenpack wohin das Auge reicht. Es gibt viel zu tun für weibliche Ninja in Tokio.



Wer die Tastenkombination kennt, macht Gegner mit eindrucksvollen Finishingmoves alle.

Nightshade



Stefan Schröder

Die zweite Meinung

Nightshade verwirrt mich – ich weiß einfach nicht, was ich davon halten soll. Beim Spielen kamen mir ja gleich eine ganze Reihe an Vergleichstiteln in den Sinn: Ein junges Mädchen kämpft gegen eine Roboterarmee – klingt nach *P.N. 03* (GC). Super-stylisches Schwerter-schwingen und rasendes schnelles Herumwirbeln – klingt nach *Otogi* und *Gun Valkyrie* (beide Xbox). Fernöstliche Nahkampftechniken und ein Meter langer 'Schal', der dem Mädel hinterher fliegt – klingt nach *Shinobi* (PS2). Summa summarum von allem ein bisschen, aber irgendwie nichts Eigenes. Vielleicht verstehe ich es, wenn ich mir die XXL-Drohnung *Power Rangers, Robotech* und *Transformers* verpasse...

fangs müsst ihr etwa auf dem Rücken eines Stealth-Bombers kämpfen, später metzelt ihr zum Beispiel in normalen U-Bahnschächten. Die Kämpfe sind aber ganz anders, als beispielsweise in den *Tenchu*-Spielen. Selbst im Story-Modus erinnert *Nightshade* eher an ein Arcade-Spiel, als an ein Action-Adventure. Die Gegner tauchen immer wieder aus dem Nichts auf und werden von etwa genauso geisterhaft auftauchenden Kanonen unterstützt. Von den Bewegungen her ist unsere Ninja eine Mischung aus *Superman*, *Spider-Man* und *Matrix*-Charakter – nur mit einem Katana und sonstigen Ninja-Gemeinheiten ausgestattet. Sie kann sich blitzschnell bewegen und damit urplötzlich hinter ihren Gegnern auftauchen, um sie aufzuschlitzen und in einer Blutlache liegen zu lassen. Die daniederliegenden Bösewichte verschwinden aber sehr schnell wieder. Nightshades Attacken setzen sich aus Magieangriffen, Projektile und Standardattacken zusammen. Kombiniert man diese drei Angriffsvarianten, entstehen schöne Bilder. Garniert wird das Ganze noch durch gemeine Finishingmoves. Anfangs ist die Steuerung nicht leicht zu durchschauen, aber das Tutorial greift euch dabei hilfreich unter die Arme.

Abseits des Storymodus' geht *Nightshade* zu

den Wurzeln zurück und beweist Zuneigung zum Beat'em-Up-Genre. Im Time Attack- und Survival-Modus geht's einzig darum, möglichst viele der bekannten Gegner niederzumachen.

Dunkle Ninja-Seiten

Um an *Nightshade* aber wirklich Spaß zu haben, sollte man eben auf Spiele aus dem *Shinobi*-Universum stehen. So mancher wird wohl Probleme mit dem Stil des Spiels haben. *Nightshade* bewegt sich sehr hakelig. Eine gewisse Ruhe will im Spiel nie aufkommen. Es reiht sich ein Gegner an den nächsten.

Technisch gibt abgesehen von einem tollen Intro nur Standardkost. Grafisch stört vor allem ein leichtes Flackern, das bei anderen Spielen der zweiten und dritten Softwaregeneration nicht mehr zu sehen ist. Ansonsten könnte die flotte *Nightshade* tatsächlich als eines der heißesten Game Babes in die Geschichte eingehen. Mehr Coolness und eine noch bessere Figur haben nur wenige weibliche Charaktere. Spieler, die mit der englischen Sprache auf Kriegsfuß stehen, werden nicht gerne hören, dass *Nightshade* komplett in Englisch erscheint.

(BS)



Nach vielen Standardkämpfen taucht im regelmäßigen Abstand ein schwerer Bossgegner auf.

GENRE-CHECKER

BEU	ACT
50%	50%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sega
Internet:	www.sega-europe.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + sexy Ninja
- + klassische Spielelemente
- Grafikprobleme
- schmeckt recycelt

ALTERNATIVE

Tenchu: Wrath of Heaven	Activision
ca. 60 €	Wertung: 87%

FAZIT

Sexy Ninja schnetzelt für eine gute Sache.

WERTUNG **71%**



Auf der Tragfläche eines Stealth-Bombers nimmt alles seinen Lauf.

MAX PAYNE 2

The Fall of Max Payne

Ein kaputter Held in einem urbanen Alptraum.

Ein stechender Schmerz in eurem Kopf reißt euch aus euren Fieberträumen. Ihr erinnert euch dunkel an einen Sturz... an Stimmen... Ihr befindet euch in einem Krankenhaus. Noch immer donnern Gewehr-schüsse in euren Ohren. Eure Gedanken schwirren als dunkle Fetzen durch euren dröhnenden Kopf, als eine innere Stimme euch auf die Beine zwingt. Ihr wisst nicht genau, was geschehen ist. Ihr wisst nur, dass ihr hier weg müsst. Torkelnd und benommen wankt ihr, klebrig vom eigenen Blut, durch die leergefegten Gänge des Hospitals, raus auf die stinkenden Straßen, aus denen ihr stammt. Ein gefallener Cop in der Hölle der Großstadt, einer düsteren Verschwörung auf der Spur.

Gameplay noir

Der „Held“ des Spiels, Max Payne, passt perfekt in seine Umgebung. Düster, verzweifelt, hart, uner-

bittlich und halb zerstört ums Überleben kämpfend. Die finstere, hochatmosphärische Stimmung des Titels ist wirklich nichts für depressiv veranlagte Spieler. Eine so umfangreich ausgearbeitete Storyline mit einem dermaßen bedrückenden Flair ist für einen reinen Actionkracher wie *Max Payne 2* schon angenehm ungewöhnlich. Wer die komplette Geschichte inmitten des herrlich abgewrackten, alptraumhaften Großstadtdschungels ganz mitbekommen möchte, muss schon bei der Sache bleiben. Neben dem Top-Flair ist *Max Payne 2* aber in erster Linie ein heftiger, waffenstarrer, kurzweiliger Third Person-Actionkracher. Neben dem üblichen Geballere, Gehüpfte, Einsammeln von Items und Ausweichen von Gegnern sticht natürlich, wie bereits im Vorgänger, die Bullet Time ins Auge des Gesetzes. Damit kann sich Max für eine begrenzte Zeit einen mächtigen Adrenalinstoß verpassen. Seine Gegner werden extrem verlang-



Mona, Max' weiblicher Gegenpart, spielt eine wichtige Rolle.

samt, während für Max die Zeit etwa im gleichen Tempo abläuft. Natürlich könnt ihr so in Windeseile eure Gegner durch die Gegend feuern. Ein sehr stylisches, Gameplay prägendes Feature!

Auch die Locations bringen frischen Wind ins Action-Einerlei. Die Flucht aus einem einstürzenden Gebäude, Feuerschutz für eine verbündete Spielfigur, das absolut durchgeknallte



Eine frei rotierbare Kamera sorgt stets für optimale Sicht.



Prädikat: Ab 18 Jahren. Zusatzbemerkung: mit Recht!



Björn Seum

Die zweite Meinung

Die Schusswechsel in der BulletTime haben auch nach zwei Jahren nichts von ihrer Coolness verloren. Doch auch mich begeistern, neben der wirklich fesselnden Action, die komplexe Story und die noch komplexeren Charaktere. Eine tragische Liebesbeziehung inmitten solcher Ballereien ist in der Tat filmtauglich. So sieht für mich die fast perfekte Xbox-Unterhaltung für Erwachsene aus. Doch warum darf ich, wenn ich Max steuere, nicht mal etwas anderes machen, als meine Gegner mit Blei voll zu pumpen? Ein paar Faustkämpfe hätten dem Spiel sicher gut getan.



Psycho-Funhouse, sogar die Level um stinknormale Appartements herum wissen den Spieler gefangen zu nehmen und bringen so das Flair voll zur Geltung. Auch der Einfluss, den Max auf seine Umgebung nehmen kann, war in diesem Umfang bisher noch in kaum einem Spiel zu finden. Nicht nur lassen sich alle losen Objekte wie Kartons, Stühle und tonnenweise andere Einrichtungen gegenstände nach Belieben durch die Gegend treten, sie reagieren auch auf das Pistolenfeuer, das sie trifft, und stellen so die Action noch einen ganzen Kanten spürbarer dar.

einen Gegner förmlich in der Luft tanzen lassen, wenn ihr ein MG-Magazin in seinen Körper feuert! Die Programmierer haben großartige Arbeit geleistet, um die virtuellen Slums nach schlechter Arbeit aussehen zu lassen! Satte, deftige Soundeffekte und ein zwielichtiger, sinister Soundtrack runden das Ganze ab. Der deftige Schwierigkeitsgrad selbst auf der einfachsten Stufe spricht den Action-Profi an. Einzig das stets gleich bleibende, wenig abwechslungsreiche Gameplay verwehrt dieser Ladung Dynamit in DVD-Form den Sprung in die 90er-Riege. (BK)

Finstere Welt

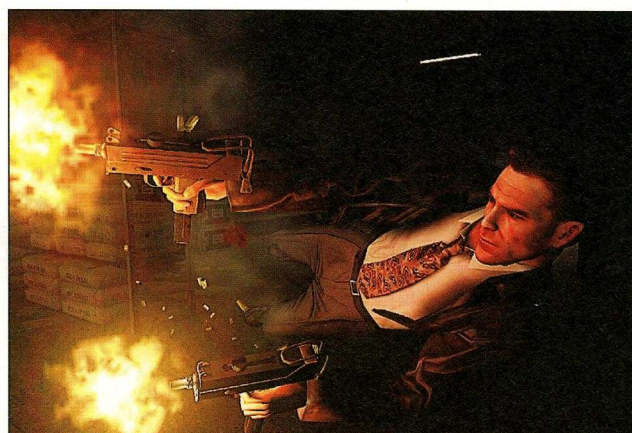
Ihr werdet während des ganzen Spiels nicht ein einziges Mal die Sonne zu Gesicht bekommen. Das gesamte Spiel ist ein einziges, finsternes Großstadtmärchen. Das spiegelt sich auch in der grafischen Gestaltung wieder, die so herrlich versifft den urbanen Alptraum der amerikanischen Straßenschluchten einfängt, dass man sich selbst am Controller völlig verloren vorfindet. Großartige Animationen und die astreinen konstruierten Hitboxen eurer Feinde sorgen für ordentlich Spaß! In der Bullet Time könnt ihr



Der Mob-Kampf zusammen mit dämlichen Gangstern in **spannigen Locations**.



Die packende, düstere Storyline wird in **stillechten Comics** erzählt.



Nix für sanfte Gemüter: Wer Max zum Feind hat, den erwartet ein **hässliches Ende**.

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Take 2
Hersteller:	Rockstar
Internet:	www.take2.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	englisch
Eingewöhnung:	30 min.
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + atmosphärische Storyline
- + einzigartige Locations
- + enorm stylisches Gebälge
- zu eintöniges Gameplay

ALTERNATIVE

GTA 3	Take 2
ca. 30 €	Wertung: 92%

FAZIT

Action satt, konzentriert und mit ungewöhnlich viel Flair.

WERTUNG **86%**

PAL-Update

CASTLEVANIA

Lament of Innocence

Mit Peitsche, Kruzifix und Weihwasser in die dritte Dimension!



Bei den eindrucksvollen **Effekten** geht's auf dem Bildschirm so richtig zur Sache!



An den **Speicherpunkten** wird auch die Lebensenergie wieder aufgefüllt. Oft Rettung in letzter Sekunde.

Castlevania in 3D – beim Gedanken daran stellen sich so manch einem schlagartig die Nackenhaare auf. Mit Grausen erinnern wir uns an die missratenen N64-Umsetzungen zurück, und Fans wurden in ihrer Haltung bestätigt, dass ein *Castlevania* nur zweidimensional existieren kann und prinzipiell „un-3D-bar“ ist. Kurz: *Castlevania* in 3D – das geht nicht.

Vampirjäger

„Geht nicht“ gibt's nicht! Der Gegenbeweis *Lament of Innocence* ist nicht nur eine exzellente 3D-Umsetzung des 2D-Pioniers, sondern ist in jedem Pixel zu 100% *Castlevania* und schafft es bravourös, die Qualitäten und Tugenden der frühen (S)NES-Titel zu bewahren. Das geht schon beim Helden los, welcher wieder auf den Namen Belmont hört. Leon heißt der gute Knabe, dessen Verlobte Sara in ein Vampirschloss entführt wur-

de. Mit der traditionellen Belmont-Peitsche und einer Handvoll weiteren Anti-Vampir-Utensilien (Kreuze, Messer, Weihwasser etc.) wagt sich Leon ins Schloss auf der Suche nach seiner Liebsten.

Im Gegensatz zu den Vorgängern erkundet ihr kein zusammenhängendes Schloss, sondern habt von einer Haupthalle aus Zugang zu den fünf Levels des Spiels. In diesen warten wieder Horden von Vampiren, Geistern und Dämonen darauf, von Leon zurück in die Hölle geschickt zu werden. Neben den üblichen Primär- und Sekundärwaffen setzt Leon magische Orbs ein, welche die Wirkung seiner Waffen noch verstärken. Die Peitsche dient außerdem dazu, höhere gelegene Orte zu erreichen oder sich über Abgründe zu schwingen.

Blut tut gut

Ein paar einfache Rätsel gibt es auch, aber diese sind kaum der Rede wert. Schalter drücken, ab

und zu mal eine Kiste verschieben – nun ja, Rätsel waren noch nie eine große Stärke der *Castlevania*-Reihe. Die Rollenspiel-Einflüsse sind längst nicht mehr so stark, wie bei *Symphony of the Night*: Anstelle von Erfahrungspunkten und stetig steigender Kampf- und Widerstandskraft gibt es nun immer stärkere Waffen und Kampftechniken. Das Leveldesign ist stellenweise etwas unübersichtlich, durch die Unterteilung in einzelne Stages halten sich Kilometer lange Fußmärsche allerdings angenehm in Grenzen.

Grafisch haut *Lament of Innocence* ordentlich auf den Putz: Butterweiche 60 Bilder pro Sekunde und ausufernde Effekte erfreuen nicht nur *Castlevania*-Fans. Vielleicht sind die Texturen nicht unbedingt alle erstklassig, aber die abwechslungsreiche Gegnerschar und die riesigen Endbosse machen das wieder wett. Die Musik, eine Mixtur aus Klassik, Rock und Synthesizer-Klängen, ist erneut eine Klasse für sich und passt atmosphärisch perfekt zum

Aus zwei mach drei!

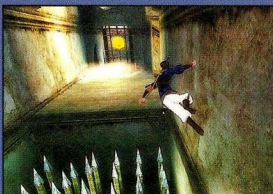
Der Umstieg von 2D auf 3D gelingt nicht immer reibungslos. Es gibt allerdings ein paar Spiele, die den Sprung in die dritte Dimension perfekt gemeistert haben.



Super Mario 64 (1996, N64)



Zelda: Ocarina of Time (1998, N64)



Prince of Persia: The Sands of Time (2003, GC, PS2, Xbox)



Metroid Prime (2002, GC)

Spiel. Sämtliche Bildschirmtexte wurden eingedeutscht, die Sprachausgabe blieb englisch. Bekanntlich haben Japaner ein Faible für deutsche Namen und Begriffe, so dass in *Lament of Innocence* Namen wie "Joachim Armster" oder "Walter Bernhard" auftauchen. Allerdings werden diese Namen englisch ausgesprochen, was mitunter etwas ulkig klingt.

Geisterstunde

Die Steuerung wird durch zwei Unschönheiten getrübt: Zum einen ist die Kameraführung teilweise zum Haare raufen. In besonders üblen Fällen wird man von Gegnern angegriffen, die von der Kamera gar nicht erfasst werden und somit auch nicht zu sehen sind. Perspektivenwechsel mitten im Sprung können auch schon mal den Controller in die Ecke fliegen lassen. Tja, das sind halt die üblichen Probleme bei einer 3D-Umsetzung, und auch Konami hat zu deren Lösung kein Patentrezept. Zum anderen wird das Spiel nicht unterbrochen, wenn ihr euer Inventar aufruft, um Items, Waffen oder Spezialangriffe zu wählen. Die Monster greifen euch einfach munter weiter an, was zu Hektik und Stress führen kann. Genau diese zwei Punkte lassen das Spiel auch an der 90%-Hürde scheitern. Ansonsten ist *Lament of Innocence* eine einwandfreie Fort- und Umsetzung der Serie. (SRÖ)



Zwar gibt es viele weitere Waffen, die *Peitsche* bleibt aber das wichtigste Utensil eines Belmonts.



Psycho-Terror: In den Tiefen des Schlosses kämpft Leon gegen sein Abbild in Geistergestalt.



Tanz, du albernes *Skelett*! Ein paar Gegner wirken unfreiwillig komisch.



Man muss auch einstecken können: Mit Druck auf R1 oder R2 blockt ihr gegnerische Angriffe ab.

GENRE-CHECKER

ACT	ADV	RPG
50%	40%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Konami		
Hersteller:	Konami		
Internet:	www.konami-europe.com		
Erhältlich:	Jetzt!	Spieler:	1
Sprache:	deutsch	USK:	ab 12
Eingewöhnung:	45 min.	Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden
Bild:	4:3
Ton:	
Online:	nein

- + starkes Kampfsystem
- + großartiger Soundtrack
- + gelungenes Castlevania-Flair
- Kameraprobleme

ALTERNATIVE

Devil May Cry	Capcom
ca. 30 €	Wertung: 85%

FAZIT

Und es geht doch! Geglückte, wenn auch nicht ganz fehlerfreie 3D-Umsetzung.

WERTUNG 89%

MAXIMO vs. The Army of Zin

Wo sind die Hardcore-Spieler da draußen?

Ihr seid hart im Nehmen? Ihr wollt eure Fähigkeiten bis aufs Äußerste ausreizen? Dann gebt euch *Maximo vs. The Army of Zin* – wie schon sein Vorgänger ein ziemlich geradliniges und schnörkelloses Action-Jump'n'Run ganz in der Tradition des 16 Bit-Klassikers *Ghosts'n'Goblins*.

Gladiator

Am Grundprinzip hat sich nicht viel geändert: Euer Schwert schwingender Held klappert einen Level nach dem anderen ab und verarbeitet haufenweise Kampfboter der Zin-Armee zu Schrott. Zwischendurch sammelt er Power-Ups ein, um zum Beispiel sein Schwert oder seine Rüstung aufzuwerten oder eine neue Kampftechnik zu lernen. Die Kämpfe selbst sind im Grunde recht simpel (hingehen, verknallen, fertig) machen aber aufgrund des Combo-Systems eine Menge Spaß, denn je länger die Combos sind, desto höher fällt die Belohnung aus.

Seinen Humor gewinnt das Spiel durch den Comic-Look und durch viele lustige und skurrile Szenen. Maximo selbst ist von der ersten Spielsekunde an sympathisch und die Roboter sehen so dämlich aus, die *muss* man einfach verprügeln. Nicht, weil es Sinn des Spiels ist, sondern weil es Spaß macht! Das Design und die Animationen verleihen sowohl dem Helden als auch den Gegnern eine Menge Persönlichkeit. Spätestens, wenn Maximo seiner Rüstung entledigt wurde und in Unterhose gegen die Zahnrad-Robos antritt, werden alle technischen Schwächen (etwas schlichte Texturen und dergleichen) fröhlich ignoriert.



Die haarigen *Jump'n'Run*-Abschnitte fordern euer ganzes Können – nichts für ungeduldige Spieler!

Hardcore

Doch Obacht, *Maximo vs. The Army of Sin* ist, wie sein Vorgänger, eine ziemlich harte Nuss. Zwischen den einzelnen Levels werden Gesundheit und Rüstung nicht wieder erneuert. Wenn ihr also ohne Rüstung und mit dem letzten Tropfen Lebensenergie einen Level beendet, geht ihr genau so in den nächsten Bosskampf. Drei Leben sind euch gegönnt, wobei bereits eingesammelte Power-Ups bei einem Neuvorversuch verschwunden sind – was weg ist, ist weg. Wer sich von solchen Gemeinheiten nicht abschrecken lässt und *Ghosts'n'Goblins* mittlerweile im Schlaf durchspielt, für den ist *Maximo vs. The Army of Sin* genau das Richtige! (SRÖ)



Die Bosskämpfe sind nun merklich anspruchsvoller als im ersten Teil.



Kunterbunte Welten und lustige Charaktere – so sehen *klassische Videospiele* aus!



Kriegshammer und Unterhose mit Herzenmuster – da schlottern jedem Roboter die Knie!

GENRE-CHECKER

ACT	JNR	ADV
60%	30%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Capcom
Hersteller:	Capcom
Internet:	www.capcom-europe.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	sofort
USK:	ab 12
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + klassisches Arcade-Gameplay
- + viele lustige Gags
- + flottes Spieltempo
- stellenweise brutal schwer

ALTERNATIVE

Rygar: The Legendary Adventure Wanadoo
ca. 60 € Wertung: 80%

FAZIT

Da werden Erinnerungen wach: Hammerharteres Hüpf-Gemetzel im Cartoon-Look.

WERTUNG **84%**

EVERQUEST Online Adventures

Von Schwertern, Feuerstürmen, Drachen und Breitbandverbindungen...

Wir befinden uns 500 Jahre vor den Geschehnissen im guten alten PC- *Everquest*. Noch sind Wald- und Hochelfen eine geeinte Rasse und statt der fünf Kontinente Odus, Antonica, Faydwer, Kunark und Velious ist lediglich Antonica begehbar, welches sich zu jener Zeit noch "Tunaria" schimpfte. Die Oger hatten anscheinend noch keinen Bock, ihre Bergfestung zu verlassen und sind deshalb (noch) nicht spielbar. An spielbaren Rassen gibt es Westmenschen, Ostmenschen, Elfen, Dunkelelfen, Barbaren, Halblinge, Gnome, Eruditen, Zwerge und Trolle. Und um die Liste komplett zu machen, noch die Berufe denen euer virtueller Springinsfeld nachgehen kann: Barde, Kleriker, Hexer, Nekromant, Magier, Zauberer, Druiden, Schamane, Paladin, Schattenritter, Mönch, Waldläufer, Dieb und Krieger. Heilige Vielfalt! Dabei sollte man aber bedenken, dass etwa Trolle keine Magier werden können und lieber dem Weg des Schamanen folgen, als Schattenritter oder Krieger aber am besten sind.

Hilfe, ich kann nicht sprechen!

Was sofort auffällt: Die Grafik ist im besten Fall fragwürdig. Was sich hier so entsetzlich liest und auf den Screenshots auch nicht sonderlich besser aussieht, ist jedoch ein notwendiges Übel. Dank Lego-Grafik ist die Konsole in der Lage, euch eine Weitsicht von grob einem Kilometer zu ermöglichen, über 100 Spieler gleichzeitig ohne nennenswerte Slowdowns und weitaus imposantere Berge und Schluchten als in der PC-

Version zu ermöglichen. Wo Grafik und Sound sich etwas tapsig anstellen, hält zum Glück das Spiel, was es verspricht. Eine wie maßgeschneiderte Steuerung macht den Ausflug in die Welt Tunaria so entspannend wie möglich. Die ersten Level sind schnell erreicht, ein gütiges Tutorial lenkt unsere Schritte in die richtige Richtung und führt uns hin zur Party-Bildung und der Kommunikation mit der Community. An dieser Stelle allerdings eine WARNUNG: Schafft euch auf JEDEN FALL ein USB Keyboard an! Ohne könnt ihr genauso gut versuchen, euch per Ausdruckstanz zu verständigen... (CS)



Okay, JETZT wird's brenzlig! Beim **Tod** verliert man allerdings keine EP mehr.



Aaaargh! Der **Paladin** hat gute Karten, aber die Elfe dürfte gleich hinüber sein.



Die frostigen Gefilde sind die Heimat der **Eisriesen**. Kein Problem für uns!



Kraken sind, abgesehen von Drachen, die härtesten Monster überhaupt.

GENRE-CHECKER

RPG
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Hersteller: Sony Online
Internet: www.playstation.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1.5000
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 60 min. Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 16:9 Ton: ☐ Online: ☒

- + ziemlich viel Gesellschaft
- + komfortable Steuerung
- + unendliche Langzeitmotivation
- ohne Keyboard kaum spielbar

ALTERNATIVE

Baldurs Gate: Dark Alliance
ca. 50 € Wertung: 91%

FAZIT

Für Online-Spieler sicher die Erfüllung. Verschlingt aber viel Zeit...

WERTUNG 85%

SONIC HEROES

Aller guten Dinge sind drei?

In Sonics neuestem Abenteuer stehen euch nicht mehr einzelne Spielfiguren, sondern Dreierteams zur Auswahl, jeweils bestehend aus bekannten Helden der Sonic-Historie und neuen Gesichtern. Je nach Teamauswahl gibt es leichte Unterschiede im Gameplay: Team Dark ist dank des starken Roboters Omega mehr in Kämpfe verwickelt, das Team Chaotix hingegen erhält bestimmte Aufgaben, etwa versteckte Objekte zu finden. Im Grunde spielen sich die vier Teams aber schon sehr ähnlich.

Drillinge

Spielerisch orientiert sich *Sonic Heroes* an seinen beiden Vorgängern *Sonic Adventure 1 & 2*. Ihr saust durch halsbrecherische 3D-Level, sammelt Ringe ein, lasst euch von Sprungfedern katapultieren und zerlegt Dr. Eggman's Roboterarmee. Auf Knopfdruck lässt sich der Anführer eures Dreierteams wechseln, wodurch sich die Formation und damit auch die Angriffs- und Bewegungsmöglichkeiten verändern.

Die Level sind nach wie vor recht gradlinig, dafür aber vergleichsweise riesig. Spielzeiten von 10 bis 15 Minuten pro Level sind keine Seltenheit. Bestimmte Passagen könnt ihr allerdings nur mit der passenden Formation meistern, wobei euch manchmal auch der nötige Führungswechsel automatisch aufgezwungen wird. Neben einigen altbekannten Manövern (z.B. Sonics Homing Attack) gibt es eine Reihe neuer Angriffsmöglichkeiten. Hier ist also wieder ein bisschen Taktieren gefragt, um je nach Situation den richtigen Anführer mit den passenden Angriffsarten zu wählen.

Dritte Wahl

Grafisch sieht man der PS2-Version schon an,



Während der rasenden Schussfahrt kann man noch **Bingo** spielen, um weitere Ringe zu erhalten.

dass hier die schwächste der drei aktuellen Konsolen am Werk ist. In erster Linie äußert sich das in der Framerate, welche nur im Idealfall mal 30 Bilder pro Sekunde erreicht. Bei den hohen Sichtweiten und abgefahrenen Levelkonstruktionen kein Wunder. Der Sound umfasst die üblichen, bekannten Jingles und eine abwechslungsreiche Mixtur aus brauchbarer Rockmusik und teilweise recht abstrusen Elektro-Songs. Unterm Strich ist *Sonic Heroes* das bisher ausgereifteste 3D-Sonic, auch wenn sich bei unserer Wertungskonferenz zur PS2-Version die Sonic-Fans (vielleicht ein bisschen zu sehr) durchgesetzt haben.



Sieh dir all diese Schlingentriebe an!

Da es sich ja um **Dreierteams** handelt, gibt es auch drei Schienen.



Häufig werdet ihr über solche **Schienen** kreuz und quer durch die Gegend katapultiert.



Zwei kleine Mädels, ein **dicker, fatter Kater** und ein **Chao**. Was für 'ne Zusammenstellung...

GENRE-CHECKER

JNR	ACT
90%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Sega
Hersteller:	Sonic Team
Internet:	www.sega-europe.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
USK:	ohne
Eingewöhnung:	30 min.
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Deuerspaß:	
Multiplayer:	

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + riesige Level
- + abgefahrenes Leveldesign
- + viele bekannte Sonic-Spielelemente
- + klassisches J'n'R-Gameplay

ALTERNATIVE

Jak 2: Renegade	Sony
ca. 60 €	Wertung: 91%

FAZIT

Trotz technischer Schwächen der beste 3D-Sonic, den es je gab!

WERTUNG 90%

I-NINJA

Hier kommt der letzte Ninja

In Namos *I-Ninja* seid ihr sozusagen der letzte Ninja. Denn der Oberschurke O-Dor, hat sein Ziel, alle Ninjas zu vernichten, wahr gemacht. Bis auf einen eben. Na ja, eigentlich zwei. Euer Meister und ihr. Doch eurem Meister werdet ihr selbst zum Verhängnis, als ihr ihn durch eigenes Unvermögen in die ewigen Ninja-Jagdgründe schickt. So bleibt letztlich nur einer, der die Ehre der vernichteten Clans wieder herstellen kann. Einen blutigen Rachefeldzug solltet ihr aber nicht erwarten: Das Spiel ist vielmehr ein recht lustiges Jump'n'Run mit einem mehr oder weniger drolligen Helden.

Bunte Rache

Eure Reise führt euch durch fünf riesige Welten, die allerhand fürs Auge bieten. Das feine ist, dass man nie alleine ist, wenn man für das Gute kämpft. So lernt ihr die nette Aria kennen und bekommt tatkräftige Unterstützung von der Bogen schießenden Zarola. Diese Hilfe ist auch bitter nötig, denn als Ninja-Azubi könnt ihr es nur schwerlich alleine mit all den feindlichen Soldaten aufnehmen. Die Kämpfe laufen Jump'n'Run typisch ab. Schnell wie der Blitz und mit der Grazilität eines Gepards saust ihr durch die Reihen der Gegner und bringt mit euren scharfen Klingen Ordnung in den Wirrwarr. Für Fernangriffe habt ihr noch Shurikens und Bomben bei euch, die in ihrer Effektivität der des Katana in nichts nachstehen.

Wenn eurer Ninja richtig böse ist, kann er seinen "Berseker-Balken" nutzen. Ist der aufgefüllt, kämpft ihr mit maximaler Aggression gegen eure Feinde. Besonders vorteilhaft ist dabei, dass auf diese Art und Weise auch die Schwerkraft aufgehoben wird und aus dem Ninja ein wahrhaftiger Luftikus wird. Cool

auch die Möglichkeit, wie ein Insekt an Wänden zu grabbeln oder über breite Abgründe zu hangeln. Besonders im Kampf gegen die vielen Bossgegner sind diese Gaben sehr wichtig. Allerdings ist das Spiel an vielen Stellen sehr unfair, was vor allem auf die Kamera zurückzuführen ist. Die findet eigentlich nie den richtigen Winkel. Noch mehr Jump'n'Run-Charakter schafft die Optik des Spiels. Wer sich hier ein wenig an *Bomberman* erinnert fühlt, liegt sicher nicht verkehrt. (BS)



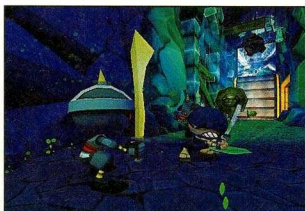
Optisch gibt's kaum was zu kritisieren. Das Spiel sieht gut aus.



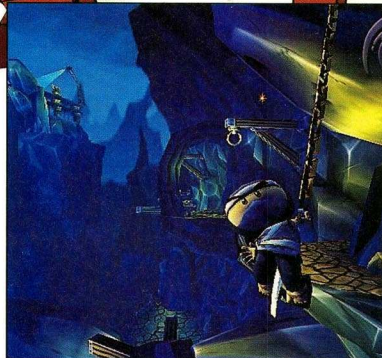
Unser Ninja hat allerhand abgefahrener Bewegungen drauf, wie ihr hier sehen könnt.



Nicht wirklich unfair: Einer gegen drei, aber der Ninja macht das schon.



Parallelen zur *Bomberman*-Grafik sind hier schon zu erkennen.



Ein Ninja in Arbeitskleidung. Kein Meuchelmörder, sondern ein sympathischer Knirps.

GENRE-CHECKER

JNR
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Hersteller: Namco
Internet: www.ininajagame.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ☐

- + gelungene Steuerung
- + netter Charakter
- + coole Spezialmanöver
- teils unfair

ALTERNATIVE

Jak 2: Renegade Sony
ca. 60 € Wertung: 91%

FAZIT

Lustiges Jump'n'Run mit außergewöhnlichem Helden.

WERTUNG **77%**

ARC: Twilight of the Spirits

Synchron-Banausen im Land der orchestralen Töne.

Nach einem verheerenden Krieg wurde die Welt in zwei Hälften unterteilt. Die eine wird von ganz normalen Menschen bewohnt, die andere von den nicht so normalen, weil schuppigen, Deimos. Nafia, eine große Menschenkriegerin und Windalf, ein mächtiger Deimos-Magier, gingen einst den Bund der Ehe ein und setzten zwei Söhne in die Welt. Da die Deimos so etwas jedoch nicht sehr gerne sahen, verjagten sie die Menschenfrau und töteten Windalf. So kommt es nun, dass Kharg, der Menschenprinz, und Darc, der Deimosklave, nichts von ihrer Verwandtschaft wissen und obendrein einen vernichtenden Hass auf die jeweils andere Rasse pflegen.

„Du Böser, du!“

Die Hälfte des Spiels verbringt ihr in der Haut von Kharg, die andere in den Schuppen von Darc, wobei das Geschehen recht oft zwischen den beiden Auserwählten hin und her springt. Einige Videosequenzen später erwartet uns dann typische RPG-Kost: Dorfbewohner ausfragen,

Truhen öffnen und Feinde im Rundenkampf vermöppen. Dabei verdient das Kampfsystem jedoch ein richtig dickes Lob! Komfortabel darf sich der erfreute Spieler bewegen, ohne Angst seine Aktionspunkte für den folgenden Angriff aufzubrauchen. Angegriffen wird per „Schablone“. Diese zeigt, welche Gegner mit dem aktuellen Angriff erwisch werden können. Eine gute Positionierung zählt sich deshalb jedes Mal aus, wenn mehrere Gegner mit einer Attacke verhackstückt werden und sich ein Gruppenmitglied im Anschluss zur freien „Combo-Attacke“ meldet.

Klasse Story, innovatives Kampfsystem, wunderhübsche Grafik und eine wahrhaft epochale Soundkulisse... Wow! Was will man mehr? Na ja, zum Beispiel fähige Synchronsprecher. Kharg und Darc hören sich noch respektabel an. Alle anderen Sprecher rangieren irgendwo zwischen Hallervorden und Rudi Carell. Besonders der kleine Maru und die Dämonenbraut Delma klingen, als wären sie sprachgestört. Auch wenn zur Sprache noch eine Gestik kommt, die balzenden Vögeln zur Ehre gereichen würde, fällt das Urteil klar zugunsten von Arc: Twilight of the Spirits aus. Rollenspielliebhaber werden sich freuen, alle anderen dürfen zumindest einen Blick riskieren. (CS)



Die Lady mit dem seltsamen Instrument wird später noch immens wichtig.



Später dürft ihr auch Khargs Bruder Darc in die Schlacht führen.



Der arme Kharg muss zuhause bleiben. Deimos sind zu gefährlich.

GENRE-CHECKER

RPG 90% STG 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Hersteller: Cattle Call
Internet: www.playstation.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 45 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: nicht vorhanden

Bild: 16:9 Ton: ☐ Online: nein

- + packende Story
- + innovatives Kampfsystem
- + wunderschöner Soundtrack
- Synchron-Verbrecher am Werk

ALTERNATIVE

Final Fantasy X-2 EA
ca. 60 € Wertung: 90%

FAZIT

Tiefschürfende Story mit entspannendem Kampfsystem.

WERTUNG 85%

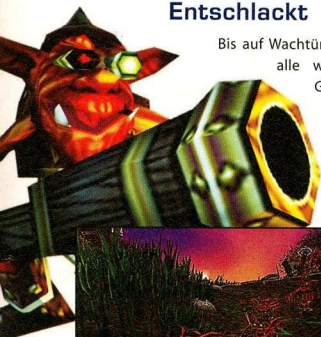
GOBLIN COMMANDER Unleash the Horde

Strategie auf Konsolen geht nicht? Geht doch!

Vergleicht man *Goblin Commander* mit dem thematisch ähnlichen PC-Spiel *WarCraft III*, zeigt sich das Konsolenstrategiespiel deutlich entschlackt. Anstelle unzähliger Einheiten, Befehle und Ressourcen hat Entwickler Jaleco den Titel auf die wichtigsten Elemente eines Strategiespiels beschränkt. Statt jede Einheit einzeln anwählen zu müssen, werden die Mitglieder der fünf im Spiel vorhandenen Clans in Trüppchen kontrolliert. Ihr kontrolliert nie mehr als 30 Einheiten gleichzeitig, womit auch das Problem der Bildschirmauflösung in den Griff zu bekommen ist. Auch die möglichen Befehle wurden soweit vereinfacht, dass sie problemlos mit einem Controller ausgeführt werden können. Jeder Clan besitzt eine so genannte Übereinheit die per Analogstick manuell gesteuert werden kann. Auf diese Weise bringt Jaleco sogar eine ordentliche Portion Action in *Goblin Commander* ein. Die Stammeinheiten der Clans sind bis auf fünf exklusive Einheiten typen identisch. Hier liegt sicher einer der großen Kritikpunkte. *Goblin Commander* wäre mit zwei bis drei anderen Rassen und vor allem mehr Einheiten-typen definitiv abwechslungsreicher geworden.

Entschlackt

Bis auf Wachtürme sind
alle wichtigen
Gebäude



Eine Truppe schwächlicher Hellfire-Goblins mit ihren Fernwaffen.

für die Produktion frischer Einheiten schon zu Beginn vorhanden. Als Rohstoff dienen lediglich Gold und Seelen. Auf die charakteristischen Goldminen verzichten die Ex-Blizzard-Männer genauso, wie auf einen herkömmlichen Forschungsbaum. Upgraden geht in *Goblin Commander* deutlich leichter. Gold bekommt ihr durch das Planieren der Umgebung, Seelen beschafft ihr euch durch das Besetzen von Seelenbrunnen oder das Abmurksen von Feinden. Die Kämpfe laufen wie das ganze Spiel in Echtzeit ab. Durch den Verzicht, Grundeinheiten einzeln steuern zu können muss natürlich auch auf einige taktische Möglichkeiten verzichtet werden, dennoch machen die Gemetzelt auch dank des schrägen Humors Spaß.

Die Grafik ist Blizzard-typisch. Hier kämpfen keine fiesen Monster, sondern schon fast sympathische Kobolde. Optische Höhepunkte sind aufgrund des Multiplattformstatus leider selten, dennoch ist *Goblin Commander* ein schön anzuschauendes Spiel, das sich zudem auch gut anhört. **(BS)**



Grafische Höhepunkte, wie Feuereffekte sind eher selten: Multiplattform.



Einheiten einzeln zu steuern ist nicht möglich, entlastet aber die Bedienung.



Die Hellfire zerstören die Festung der Stormbringer binnen Minuten.

GENRE-CHECKER

STG	ACT	RPG
70%	20%	10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Import
Hersteller:	Jaleco
Internet:	www.goblincommander.com
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	englisch
USK:	ab 12
Eingewöhnung:	15 min.
Preis:	ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	

Bild: 4:3 Ton: Online: nein

- + auf Controller zugeschnitten
- + spaßige Einheiten
- könnte umfangreicher sein
- misslungener Mehrspieler

ALTERNATIVE

Commandos 2	Eidos
ca. 30 €	Wertung: 77%

FAZIT

Jaleco zeigt, wie klassische Echtzeitstrategie auf Konsole aussehen kann.

WERTUNG 80%

PAL-Update

LEGACY OF KAIN: Defiance

Diese Sauger machen Dreck!

Die Storyline des Spiels hat sich nicht nur mit dem Transatlantik-Transfer nicht verändert, sondern ist auch passend zur Serie von Kain und Raziel vollkommen gleich geblieben. Noch immer sind die beiden Vampire designierte Anti-Helden mit Hang zum Frischfleisch. Noch immer lässt Kain den garsigen Schurken raushängen. Und noch immer sieht Raziel wegen des Verrats seines ehemaligen Meisters Kain blutrot und will ihm an die Kehle.

Dualsauger

Zum ersten Mal in der Kain/Raziel-Reihe bekommt ihr die beiden Hauptdarsteller in einem Spiel vor die Controller. Zwar nicht gleichzeitig, da das wohl zu einer mindestens mittelschweren Schlägerei zwischen den beiden bössartigen Charakterdarstellern führen würde, dafür aber je nach Verlauf der düsteren Storyline nacheinander und in denselben Levels. Die präsentieren sich grafisch nach wie vor beeindruckend, was besonders für die Licht- und Kampfeffekte gilt. Der Sound schmiegte sich ebenfalls sinister-schaurig in die Umgebung, während Kain per Schwert seine Gegner halbiert oder sie mit telekinetischen Kräften in Flammen oder Abgründe stößt. Raziel dagegen übernimmt hauptsächlich die Rätsel- und Denkaufgaben im Spiel. Für ordentlich Action und Adventure ist also gesorgt.

Leider nagen aber auch ein paar nervige Kritikpunkte am zarten Hals des beeindruckenden Spiels. Vor allem die unübersichtliche Levelgestaltung und die nervige Kamera fallen da ins Auge des Bösen. Das Problem mit dem Weltdesign ist gar nicht mal so sehr die umfang-

reiche Welt selbst, sondern viel mehr das Fehlen einer dringend benötigten Einsatzkarte und klarer Wegbeschreibungen. So verirrt man sich schnell mal oder läuft planlos durch die Gegend. Die Kamera ist nicht frei justierbar, was eigentlich schon immer ein klares Manko bedeutete. So versucht auch hier die Optik, den besten Blickwinkel von allein zu schaffen. Das klappt leider nur selten und führt dank zeitweisem Kompletterverlust eurer Spielfigur vom Bildschirm zu unkomfortablem Frust. Trotzdem: Kain und Raziel garnieren herrliche Kost für Action/Adventure-Fans. Schön knusprig außen und herrlich blutig in der Mitte.

(BK)



Kains telekinetische Kräfte sind genau das richtige, um mal so richtig den **Sadisten** raus zu lassen.



Die mächtige Vampirklinge badet in magischem Feuer. **Herrliche Effekte** fürs Auge.



Im letzten Teil noch als **Gothic-Prinz** unterwegs, zeigt sich Kain hier als Monster.



Raziel hat neben einem Set spitzer Zähne auch noch einen **scharfen Verstand** gepachtet.

GENRE-CHECKER

ADV	ACT
60%	40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Eidos
Hersteller:	Crystal Dynamics
Internet:	www.eidos.de
Erhältlich:	Jetzt!
Sprache:	deutsch
Eingewöhnung:	30 min.
Spieler:	1
USK:	ab 16
Preis:	ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:	
Sound:	
Gameplay:	
Dauerspaß:	
Multiplayer:	nicht vorhanden

Bild: ☒ 4:3 Ton: ☐ Online: ☒ nein

- + klasse Optik und Effekte
- + saftiges Action-Gameplay
- + berühmte Hauptdarsteller
- unkomfortable Anmutung

ALTERNATIVE

Forbidden Siren	Sony
ca. 60 €	Wertung: 90%

FAZIT

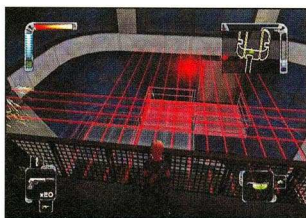
Leckerer Blutcocktail mit wenigen trüben Klumpen.

WERTUNG 83%

ROGUE OPS

Als Agentin ist Nikki Connors ein bisschen Solid Snake, ein bisschen Sam Fisher und ein großes Stück Lara Croft. Leicht ist es aber nicht, durch die Missionen zu kommen, die von Kalifornien bis Usbekistan reichen. Je höher der Schwierigkeitsgrad und je länger ihr hinter einem Gegner her schleicht, desto verheerender springt Nikki allerdings mit der armen Wache um. Dann schaltet die Ansicht für einen kurzen Moment in die Röntgenperspektive, die Knochenbrüche mit einem saftigen Knacken sichtbar und hörbar macht. *Rogue Ops* wurde komplett

eingedeutscht, ohne auf irgendwelche Features zu verzichten. Rotes Blut und Todesanimationen sind genauso vorhanden, wie eine gelungene Sprachausgabe in Deutsch. Außerdem haben die Bits Studios im Zuge der PAL-Version noch einige Grafik-Bugs ausgemerzt, die in der Importfassung noch zu finden sind. **(BS)**



Das wird **problematisch**. Wie kommen wir nun da durch? Wo ist der Schalter?



Mit der **Spionagedrohne** könnt ihr ganze Levels erkunden.

KILL.SWITCH

Das A und O bei *kill.switch* ist eine geladene Waffe. In der Rolle eines namenlosen Söldners müsst ihr damit allerhand Gesindel von der Weltkarte radieren. Die 15 Missionen führen euch in arabische Wüstensiedlungen, auf Ölplattformen und natürlich in einen Dschungel. *kill.switch* ist ein modernes Actionspiel. Kein *Splinter Cell*, aber ein wenig Taktik ist schon nötig. Das Level-design bietet viele Barrieren und Gegenstände, die als Deckung dienen. Das sieht nicht nur cool aus, sondern ist auch die Hauptvorgehensweise im Spiel. Ihr stibitzt euch von Deckung zu Deckung und liefert euch mit euren Gegnern heftige Feuergefechte. Abseits des Bleihagels gibt's nicht

viel und genau dieser Umstand, plus technische Schwächen, verwehren *kill.switch* den Zugang in den 80er-Bereich. Ein wenig Puzzeln hier, einen Schalter umlegen dort – wirklich viel zu tun habt ihr nicht. **(BS)**



Vorsicht! Mit dem **Scharfschützengewehr** müsst ihr aus der Deckung raus.

GENRE-CHECKER

ACT 70% STG 30%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Captcom
Hersteller: Bits Studios
Internet: www.rogueops.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer: nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: Online: ☐ nein

- + komplett deutsch
- + keine Kürzungen
- Technikmacken
- teils unfair schwer

ALTERNATIVE

Splinter Cell Ubi Soft
ca. 30 € Wertung: 94%

FAZIT

Das Warten hat sich gelohnt. Die PAL-Nikki ist einfach besser.

WERTUNG **80%**

GENRE-CHECKER

ACT 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Hersteller: Namco
Internet: www.playstation.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik:
Sound:
Gameplay:
Dauerspaß:
Multiplayer: nicht vorhanden

Bild: 4:3 Ton: Online: ☐ nein

- + viel Geballere
- + coole Schießereien
- wenig Abwechslung
- technisch Mittelmaß

ALTERNATIVE

SOCOM: U.S. Navy S.E.A.L.S. Sony
ca. 60 € Wertung: 86%

FAZIT

Hier fliegt das Blei tonnenweise durch die Gegend.

WERTUNG **78%**

R: RACING EVOLUTION

Eines gleich vorweg: *R: Racing Evolution* ist KEIN neues *Ridge Racer*. Statt dessen erwartet euch – so langweilig es klingen mag – solide Rennspielkost. Interessantes Feature: Fahrt ihr im Windschatten eures Gegners, wird dieser nervös und begeht irgendwann einen Fahrfehler. Nette Idee, die aber ein wenig nach hinten losgeht: Statt eine günstige Gelegenheit zum Überholen zu suchen, sorgt ihr lieber dafür, dass eure Konkurrenz "freiwillig" Platz macht. Zwar ist es nicht ganz fair, *R. Racing Evolution* auf dieses eine Feature zu reduzieren, leider ist es auch das einzige, was das Spiel von anderen Racern abhebt. Ansonsten bietet *R. Racing Evolution* nichts, was andere Rennspiele nicht auch haben. Grafisch wäre mehr drin gewesen: Kanten-

fimmern und Standardeffekte (Sonnenstrahlen) gab's vor zwei Jahren auch schon. Wenn man uns die Frage stellen würde, warum man ausgerechnet dieses Rennspiel kaufen sollte, wüssten wir darauf keine Antwort. (SRÖ)



Die Lackspiegelungen sind noch das grafische Highlight. Ansonsten sieht das Spiel aus, wie frühe PS2-Racer.

DESTRUCTION DERBY ARENAS



Yeah, flieg, du Leichtgewicht! *Cadence* zerschmettert einen Gegner.

Bei einem Spielprinzip wie es *Destruction Derby Arenas* in vollen Zügen propagiert kann man eigentlich nicht viel falsch machen. Gegner Rammen, Fahrzeug aufrüsten, Charaktere frei spielen und Kumpels verschrotten. Motivierend ist das Spiel auf jeden Fall, sei es nun

im Single- oder Multiplayer Modus. Zur Auswahl stehen eine Meisterschaft, diverse Vernichtungsrennen und natürlich die berühmt-berüchtigte (Trommelwirbel) "AREEENA"! Grafik und Sound gehen ebenfalls vollkommen in Ordnung und beinhalten sowohl eine passable Schadensphysik als auch die typische Schrammel-Mucke. Die Steuerung ist eingängig und Arcade-lastig, ermöglicht aber trotzdem "Fishtales", "Power Slides" und andere Manöver. Schade nur, dass geübte Spieler in spätestens drei Stunden die

Credits über den Bildschirm wandern sehen. Unter anderem könnte das an der KI liegen, die in ihren fahrerischen Fähigkeiten wohl selbst einem Pudel auf einem brennenden Fahrrad unterlegen wäre. Trotzdem: Wer Crash Rennen und Gitarrengejaule mag, darf zugreifen. (CS)

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Namco
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: 26.02.2004 Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 16:9 Ton: ☐ Online: nein

- + coole Autos
- + viele Optionen
- nichts besonderes
- seltsames Fahrgefühl

ALTERNATIVE

Gran Turismo 3 A-Spec Sony
ca. 30 € Wertung: 96%

FAZIT

Gran Turismo für Arme. Nichts Halbes und nichts Ganzes.

WERTUNG **70%**

GENRE-CHECKER

RSP
80%

ACT
20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sony
Hersteller: Studio 33
Internet: www.playstation.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort! Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 16:9 Ton: ☐ Online: ja

- + Autos zersemeln!
- + einfach und schnell
- lächerliche KI
- warum so kurz?

ALTERNATIVE

Burnout 2: Point of Impact Acclaim
ca. 60 € Wertung: 91%

FAZIT

Trotz vollkommen verblödeter KI recht spaßig.

WERTUNG **77%**

DYNASTY TACTICS 2

Wie der Titel schon sagt: Hier wird taktiert. Und zwar nicht zu knapp. Die Scharmützel um das Königreich China sind sehr anspruchsvoll und kosten viel Zeit. *Dynasty Tactics 2* basiert auf den Romanen *Romance of the Three Kingdoms* und knüpft somit an den Vorgänger und die *Dynasty Warriors*-Reihe an. Die Spieleinführung ist leider wie das Spiel komplett Englisch. Ein Wörterbuch ist für Nicht-Muttersprachler

schon fast ein Muss. Ansonsten ist *Dynasty Tactics 2* für Freunde des Vorgängers eine Offenbarung. Das Spiel präsentiert sich in jeder Hinsicht erweitert. Mit 84 Arenen, 200 Kampfergebnissen und 96 unterschiedlichen Taktiken fesselt der Titel nicht zuletzt aufgrund seiner Rollenspielanteile bei Gefallen für viele Stunden. Wie gesagt, vor allem Anfänger werden einen sehr schweren Einstieg haben. Für Taktiker aber eine echte Empfehlung. (BS)



Alle Spielzüge werden über **Menüs** gesteuert, die viel Zeit beanspruchen.



Im aktiven Kampf erinnert das Spiel dann etwas an **Schach**.

FALLOUT Brotherhood of Steel

Aus der Vogelperspektive betrachtet, zieht ihr in rund 50 Missionen gegen verstrahlte Mutanten in den Krieg, wobei eure Missionen trotz unterschiedlicher Aufgaben im Endeffekt darin enden, dass ihr alles niederhütet, was euch in den Weg kommt. Als problematisch erweist sich die Zielerfassung im Nahkampf, da die Kamera jede Drehung des Charakters mitmacht. Ein paar einfache Rollenspiel-Elemente sorgen zudem für die Weiterentwicklung eurer Spielfigur. Dass *Brotherhood of Steel* auf der *Baldur's Gate: Dark Alliance*-Engine basiert, ist beim Anblick der Grafik besonders offensichtlich: Die Lichteffekte und Wasserwellen sind auch in *Brotherhood of Steel* wieder dabei. *Fallout: Brotherhood of Steel* versucht, Spielelemente aus anderen Genres mit

einzubeziehen, was für das Spiel aber letztendlich keine Bereicherung darstellt. Fans von Endzeit-Szenarien oder einfach nur geradliniger (und etwas anspruchsloser) Action können sich mit dem Titel aber durchaus anfreunden. (SRÖ)



Besondere Bewegungen wie **Ducken** oder **Springen** sind zwar möglich, werden im Spiel aber relativ selten genutzt.

GENRE-CHECKER

STG 80% RPG 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: KOEI
Internet: www.thq.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ab 12
Eingewöhnung: 120 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: nein

- + großer Umfang
- + viel Taktik
- schwerer Einstieg
- komplett auf Englisch

ALTERNATIVE

Dynasty Tactics THQ
ca. 30 € Wertung: 80%

FAZIT

Wer den Einstieg schafft, hat lange Spaß.

WERTUNG **83%**

GENRE-CHECKER

ACT 70% RPG 20% SEU 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Avalon
Hersteller: Black Isle Studios
Internet: www.vid.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

Grafik: ☐
Sound: ☐
Gameplay: ☐
Dauerspaß: ☐
Multiplayer: ☐

Bild: 4:3 Ton: ☐ Online: ja

- + cooles Endzeit-Szenario
- + zu zweit sehr spaßig
- Ideen nicht ausgereicht
- teilweise unübersichtlich

ALTERNATIVE

Baldur's Gate: Dark Alliance Avalon
ca. 60 € Wertung: 91%

FAZIT

Akzeptabler Genre-Mix aus Action und Rollenspiel.

WERTUNG **78%**

MTV Celebrity



Da ist sie, die Show, die wir alle lieben. Die Show, die von Big Apes' digitalen Folterknechten in eine derartig grausige Parodie ihrer selbst verwandelt wurde, dass auch das Lachen im Halse stecken bleiben wird. Liebe Programmierer: Wenn ihr es nicht gebacken kriegt, anständige Knetmännchen auf den Bildschirm zu zaubern, dann lasst es am besten bleiben. Die Grafik sieht aus, als hätten die Designer mittendrin einfach keinen Bock mehr gehabt. Die Kommentare der Sprecher wiederholen sich bereits ab Mitte des ersten Matches (welches im Schnitt 60 Sekunden dauert) und die Stars selbst bekamen gerade einmal zwei Sätze spendiert. Damit fehlen der Look und der Sound der Serie. Zwei

Dinge die *Celebrity Deathmatch* ausmachen. In diesem Sinne: "It's Wasted!" (CS)



GENRE-CHECKER

BEU 90% ACT 60%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Take 2
Hersteller: Big Ape
Internet: www.take2.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ab 16
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- hässliche Grafik
- Deathmatch ohne Gelaber? Warum?
- In einer Stunde (zum Glück) vorbei
- NICHT WITZIG!

ALTERNATIVE

Worms 3D Sega
ca. 60 € Wertung: 89 %

FAZIT

Kein Stil. Kein Sound. Keine gute Wertung.

WERTUNG **43%**

Downhill Domination



Mountainbiker im Geschwindigkeitsrausch. Eigentlich eine ziemlich seltsame Idee für ein Rennspiel, welches sich dann bei näherer Betrachtung allerdings als durchaus solides Trendsportjuwel entpuppt. Fahrräder kaufen, Tricks abziehen und aufpassen, dass man bei der rasanten Abfahrt vom Berg keine Bergziege umradelt. Die Grafik ist zwar recht mittelmäßig, hauptsächlich wegen des groben Kantenflimmerns, macht das aber durch Geschwindigkeit wieder wett. Vor allem der Sound ist mit Bands wie Run DMC und Slipknot schnell, hart und passend. Ein eiskaltes Radler dazu, und der Abend ist perfekt. (CS)



GENRE-CHECKER

RSP 80% ACT 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Codemasters
Hersteller: Studio 33
Internet: www.codemasters.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + ungewöhnlich, aber gut
- + schnell und spektakulär
- + klasse Soundtrack
- grobes Kantenflimmern

ALTERNATIVE

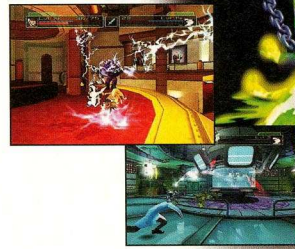
Tony Hawks Pro Skater 4 Activision
ca. 60 € Wertung: 91 %

FAZIT

Ungewöhnliche Idee, aber dennoch gut!

WERTUNG **82%**

Whip- lash



Tierversuche sind moralisch sicher nicht zu rechtfertigen. Das sehen auch Schneehase Redmond und Wiesel Spanx so. Aus diesem Grund brechen die beiden Vierbeiner auch aus ihrem Versuchslabor aus. Das Problem dabei ist, dass die beiden durch eine Eisenkette untrennbar aneinander gebunden sind. Steuern müsst ihr sie also zusammen. Das Schöne: Beide haben unterschiedliche Fähigkeiten, die ihr im Laufe des Spiels einsetzen könnt. Das Schneehäschen ist seit einem Lacktest unverwundbar und kann von ihrem Kollegen nun wunderbar als Waffe eingesetzt werden. Spanx ist mehr für die Combos verantwortlich, um Wissen-

schaftler oder Roboter zu vertrimmen. (BS)



GENRE-CHECKER

JNR 50% BEU 50%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Eidos
Hersteller: Crystal Dynamics
Internet: www.eidos.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + nette Charaktere
- + innovatives Gameplay
- technische Macken
- ungünstige Kamera

ALTERNATIVE

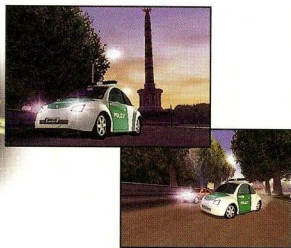
Jak 2: Renegade Sony
ca. 60 € Wertung: 91 %

FAZIT

Moralisch toll, spielerisch in Ordnung.

WERTUNG **73%**

Alarm für Cobra 11



Den Namen Davilex kennen Rennspiel-Junkies, die auch gern mal ein Auge über das PC-Segment schweifen lassen, aus der *Autobahn Raser*-Serie. Genau wie ein Teil aus dieser berühmt-berüchtigten deutschen Rennspielreihe, spielt sich auch *Alarm für Cobra 11*. Modelle von Fahrzeugen und den authentischen deutschen Locations sind okay, Inhalt oder tieferen Sinn sucht man allerdings vergebens. Wer aber nur mal einen stressigen Tag hatte und dringend sein angestautes Adrenalin hinter einem virtuellen Lenkrad verballern möchte, ist hier genau richtig. Einige Boni zur ansonsten kaum spürbaren TV-Vorlage runden das

preiswerte Spiel ab.
(BK)



Fame Academy



Nach Deutschland sucht den Superstar kommen jetzt Fans der Fame Academy auf ihre Kosten. Mit insgesamt zehn Charakteren im Roster dürft ihr bei über einem Dutzend bekannter Songs mit Rhythmus im Blut entweder auf dem Controller oder auf einer kompatiblen Tanzmatte euer Taktgefühl beweisen. So richtig neu ist das alles nicht mehr und die Fame Academy ist hierzulande noch weniger bekannt als die deutschen Artverwandten. Mit gerade mal sieben Levels ist das Spiel außerdem recht kurz. Immerhin halten sich die Programmierer an das Gusto der Lizenzvorlage: Alles ein reines Konsumgedöns. (BK)



Robocop



Mit Sicherheit einer der größten Sci-Fi-Helden der 80er, kehrt *Robocop* nun in einem reinrassigen Shooter zurück in die Konsolenwelt. Natürlich kommt das Spiel mit einer *Robocop*-Lizenz, leider hat man diese aber lange nicht ausgereizt. Sowohl auf typische Filmelemente wie etwa die original Nachrichtenreporter, die zusammen mit den freischaltbaren Akten die Storyline des Spiels erzählen, als auch auf den Originalsoundtrack müssen Fans leider verzichten. Was bleibt, ist ein First Person-Actionkracher mit interessanten Waffenfeatures und einigen nervigen Clipping- und Framerate-Problemen. Für Freunde der Filme okay, für alle anderen ein

Aus-
leihtitel.
(BK)



GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: THQ
Hersteller: Davilex
Internet: www.davilex.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 12
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 35 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + günstiger Preis
- + deutsche Locations
- wenig Ähnlichkeit mit der Serie
- einfach nur ein Raser-Spiel

ALTERNATIVE

Hot Wheels Highway 35 THQ
ca. 60 € Wertung: 58%

FAZIT

Inhaltsloses, aber kurzweiliges Rennspiel für zwischendurch.

WERTUNG **65%**

GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Pointsoft
Hersteller: Monte Cristo
Internet: www.backtogames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + vernünftige Songs
- zu kurz
- tiefgründig wie ein Bohnen-Buch
- haben wir alles schon mal gesehen

ALTERNATIVE

DSOS Codemasters
ca. 60 € Wertung: 64%

FAZIT

Mäßig motivierendes Mottogetanze.

WERTUNG **62%**

GENRE-CHECKER

ACT
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Avalon
Hersteller: Titus
Internet: www.avalon.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + solide Action
- + eingekaufte Lizenz, die aber...
- ...nur halbherzig umgesetzt wurde
- mittelschwere Grafikbugs

ALTERNATIVE

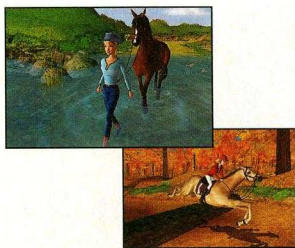
Medal of Honor: Rising Sun EA
ca. 60 € Wertung: 84%

FAZIT

Unspektakuläres Actionspiel von der Stange.

WERTUNG **71%**

Barbie



Okay, ich will es ernsthaft mit *Barbie: Rettet die Wildpferde* versuchen und werde mich nun für kurze Zeit in ein achtjähriges Mädchen verwandeln. *BUFF!* Ooooooooooooooooooh! Schau mal die ganzen Pferde! Große und... kleine auch! Sogar die Mähne striegeln und *giggle* Schleichen reinton darf ich! Manchmal, da rennen die Pferde einfach weg und dann muss Barbie die kleinen Pferde wieder einfangen. Die großen Pferde sind aber manchmal auch weg... die haben dann ganz viel Angst in der Freiheit. Barbie kommt dann aber ganz schnell und schleift sie zurück in die Gefangenschaft. Schööön!

(CS)



GENRE-CHECKER

ADV
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Vivendi
Hersteller: Vivendi
Internet: www.vugames.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + hübsche Pferde!
- + tolle Barbie!
- + Schleichen!
- alles Andere!

ALTERNATIVE

Silent Hill 3 Konami
ca. 60 € Wertung: 89 %

FAZIT

Noch Milchzähne in der Kauleiste? Sofort kaufen!

WERTUNG **59%**

Smash Cars



Mal was anderes: Fernsteuerausstattung Benzinboliden. Dementsprechend flitzt ihr auf extrem durchdacht designten Kursen durch die Gegend, bestaunt riesige Menschen, brettet an haushohen Mülleimern vorbei und stattet sogar Area 51 einen Besuch ab. Obwohl die ungewöhnlichen Kurse und die modifizierbaren Rennwagen für *Smash Cars* sprechen, kommt auch die Welt der RC-Wagen nicht ohne Macken aus. Die Umgebungstexturen und die der Wagen sehen aus, als hätte man sie zu heiß gewaschen. Dazu kommt noch ein heftiges Kantenflimmern und ein Soundtrack, welchen "generisch" zu nennen noch ein Kompliment wäre. (CS)



GENRE-CHECKER

RSP
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Metro 3D
Hersteller: Crea Studios
Internet: www.metro3d.co.uk
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Streckenführung mit Esprit!
- + Viele aufrustbare Flitzer
- Kantenflimmern wie in der Disco
- Soundtrack zum selig einschlummern

ALTERNATIVE

Burnout 2: Point of Impact Acclaim
ca. 60 € Wertung: 91 %

FAZIT

Klasse Kurse, nicht so klasse Grafik. Für RC-Fans aber okay!

WERTUNG **71%**

Hugo Bukkazoom



Der kleine Kobold aus Kabelkanal-Tagen ist einfach nicht totzukriegen! Nun taucht er mit insgesamt zwölf Charakteren aus der Hugo-Welt wieder auf und zeigt, auf Ameisengröße geschrumpft, seine Qualitäten als Käfer-Kartfahrer in dem Fun-Rennspiel *Bukkazoom*. Das Spiel taugt nicht nur für Milchzahnträger, sondern kommt auch bei allen Zockern jenseits der zehn Jahre kurzweilig und Spaß an, obwohl die Gameplay-Fülle sicher nicht an die Genre-Meister heran- kommt. Sowohl Checkpoints als auch Power-Up-Items werden für Hugo & Co. übrigens nach einem Zufallsprinzip auf die offenen Strecken gelegt, was selbst bekannte Strecken interessant bleiben lässt. (BK)



GENRE-CHECKER

RSP
90%

ACT
90%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: NBG
Hersteller: ITE
Internet: www.ite.dk
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + einfacher, spaßiger Zeitvertreib
- + zufallsbasierte, offene Levels
- + buntes Design
- wenig Spieltiefe

ALTERNATIVE

Midnight Club 2 Take 2
ca. 60 € Wertung: 84 %

FAZIT

Lustiges, buntes Fun-Rennspiel für zwischendurch.

WERTUNG **79%**

Bombastic



Ein quadratisches Spielfeld füllt sich nach und nach mit Würfeln. Um sie wieder zu entfernen, müsst ihr mit eurer Spielfigur die Würfel so rollen, dass Würfel mit der gleichen Augenzahl auf der Oberseite nebeneinander liegen – und zwar mindestens so viele, wie die Augenzahl anzeigt. Also zum Beispiel drei Würfel mit 'ner drei oben. Wenn man das Prinzip erst einmal geschnallt hat, stellt es sich als ganz schön knifflig heraus, weil sich durch das Herumrollen ja auch die Augenzahl ändert. Genau das Richtige für Knobelfreaks, die nach der 372sten Tetris/Puyo Pop-Variante mal etwas Anderes suchen. Nur gute Nerven solltet man mitbringen. (SRÖ)



GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Capcom
Hersteller: Sony
Internet: www.capcom-europe.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 50 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + interessante Spielprinzip
- + macht süchtig, wenn man's mag
- kann sehr hektisch werden
- nicht für jedermann

ALTERNATIVE

Fantawision Sony
ca. 60 € Wertung: 81%

FAZIT

Kniffliges Knobelspiel für Freunde des abstrakten Denkens.

WERTUNG 76%

AFL Live 2004



Hierzulande ist Rugby noch einen ganzen Kanten unpopulärer als Football. Down under in Australien ist die raue Sportart allerdings DER Hit schlechthin. Dementsprechend basiert das direkte Sequel zu AFL Live 2003 auch auf der australischen Rugby-Liga. Kaum hat man das Spiel jedoch am Laufen, wirft selbst der hartgesottenste Outback-Bewohner seinen Sonnenhut in die Prarie. Eine unkomfortable Steuerung, ein völlig undurchsichtiger Schwierigkeitsgrad zwischen ultraleicht und terrorunfair (wohlgemerkt auf derselben Stufe) und etliche weitere Gameplayprobleme machen AFL Live 2004 selbst zu einem Rugby-Ball: Zah und ziemlich unrund. (BK)



GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 60 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + mal was Anderes
- aber nicht was Besseres
- äußerst unrunde Spielmechanik
- zu zackige Animationen

ALTERNATIVE

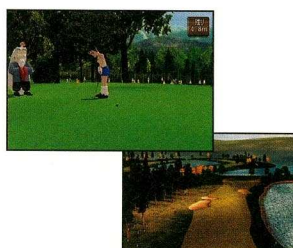
FIFA Football 2004 EA
ca. 60 € Wertung: 80%

FAZIT

Eine grobe Sportart muss nicht unbedingt auch grob programmiert werden.

WERTUNG 58%

Mr. Golf



Mr. Golf entfernt sich durch seinen charmanten Comic-Look schon ein wenig von den ernsteren Golf-Sims in den Regalen der Videospieledealer. Von dem niedlichen Anblick sollte man sich aber nicht täuschen lassen, denn die Golf-Engine des Spiels ist grundsolide und klasse verarbeitet. Euren Schwung und Abschlag regelt ihr vollkommen realistisch nach Gefühl mit den Analog-Sticks. Mit Multiplayer-Optionen für bis zu vier Spieler, wechselnden Jahreszeiten, die auch tatsächlich Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen, acht verschiedenen Kursen, die auch rückwärts gespielt werden können und einfach zugänglichen Tricks und Kniffen braucht Mr. Golf sich nicht zu verstecken. (BK)



GENRE-CHECKER

SPS
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Midas Interactive
Hersteller: Artdink
Internet: www.midas-interactive.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + ernstes Spiel, lustige Verpackung
- + verschiedene Jahreszeiten
- + stylische Schwungmechanik
- Igeöhnungsbedürftige Optik

ALTERNATIVE

Tiger Woods PGA Tour 2004 EA
ca. 60 € Wertung: 86%

FAZIT

Erforschende Abwechslung für Freunde des Golfports.

WERTUNG 74%

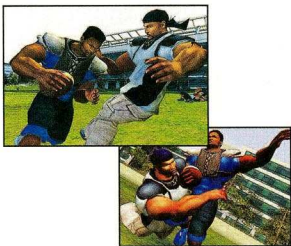
Urban Free-style Soccer



Hinterhoffußball mit einer großen Portion Coolness: Hier kicken Gangster, Rapper, Skater, R'n'B-Tüssis und Houser gegen den Ball. Jeder einzelne Spieler ist geübt im Posen und im lockere Sprüche reißen. Doch auch Fußball können die Typen spielen. Was die Jungs und Mädels mit dem Ball anstellen, ist eine Art Breakdance, nur dass ab und zu ein Tor fällt. Wer auf Spiele wie *NFL Street*, *NBA Street* oder ähnliches steht, darf auch mal bei *Urban Freestyle Soccer* reinschauen. Allerdings solltet ihr noch wissen, dass die Präsentation deutlich schlechter ist als bei den Titeln von Electronic Arts. **(BS)**



NFL Street



Football ist was für Warmduscher. Da tragen die verweichlichten Spieler Polster, Helme und Schützer. Kindergeburtstag! Weg damit! Und überhaupt: Elf Spieler pro Mannschaft sind klar zu viel. Viel cooler sind sieben. Entsprechend gestaltet sich auch das Gameplay – Arcade-Football trifft es wohl am ehesten. Hier geht es um Coolness und Stil. Ihr dürft eines der 32 NFL Teams wählen und euch aus dessen Kader ein Team zusammenstellen. Je weiter ihr im Herzstück

des Spiels, dem Herausforderungs-Modus, kommt, je mehr Krimskras lässt sich für eure Spieler freischalten. Alles gut präsentiert, aber komplett in Englisch. **(BS)**

Risiko Welt-herrschaft



Ihr habt eine Weltkarte, auf welcher Zahlen hin und her geschoben werden, um letzten Endes den gesamten Globus zu vereinnahmen. Ernstes Problem. Die Zahlen stellen eure Armeen dar. Jetzt mal im Ernst, gibt es noch eine primitivere Darstellungsform als ZAHLEN?? Selbst die Gefechte an sich beschränken sich auf Pöygonmännlein, die auf der Stelle herumhopsen und ein paar Würfel, wobei die höhere Augenzahl gewinnt. Und das soll ich mehrere Stunden am Stück über mich ergehen lassen? Keine Chance. Für alle Optimisten unter euch: Wenigstens die Musik ist gut.

Für jeden mit einem Fünkchen Verstand: Kauft euch das Brettspiel. **(CS)**



GENRE-CHECKER

SPS 80% **ACT** 80%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Fußball auf cool gemacht
- + viele Tricks
- mauer Präsentation
- verliert schnell an Reiz

ALTERNATIVE

NFL Street EA
ca. 60 € Wertung: 84%

FAZIT

Ohne Abseits und Co., dafür auch mit mauer Präsentation.

WERTUNG 68%

GENRE-CHECKER

SPS 80% **ACT** 80%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: EA Big
Internet: www.electronic-arts.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-4
Sprache: englisch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Football mal anders
- + 350 NFL-Spieler
- + cooler Soundtrack
- komplett in Englisch

ALTERNATIVE

NBA Street Vol. 2 EA
ca. 60 € Wertung: 88%

FAZIT

Ohne Protektoren, aber mit Sprachhürde.

WERTUNG 84%

GENRE-CHECKER

STG 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Atari
Hersteller: Cyberlore Studios
Internet: www.atari.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-6
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- Keine Grafik vorhanden
- Kein Sinn vorhanden
- Kein Spiel vorhanden
- Wenn ich den Verantwortlichen erwische...

ALTERNATIVE

Silent Hill 3 Konami
ca. 60 € Wertung: 89%

FAZIT

Diese Brettspiel-Versorgung hätte die Welt nicht gebraucht!

WERTUNG 28%

Puyo Pop Fever



Diesmal zeichnet Sega für die Entwicklung des Puzzle-Klassikers verantwortlich. Noch immer fallen verschiedenfarbige Gegenstände von oben in den Bildschirm, die passend angeordnet werden müssen. Sind vier gleiche Steine beisammen, zerplatzen sie und landen als Steine im gegnerischen Spielfeld. Deshalb macht *Puyo Pop Fever* auch nur im Mehrspieler-Modus richtig Spaß. Dieses Tetris-Spielprinzip erfordert von Haus aus eine Menge Denkarbeit und Knochelei. *Puyo Pop Fever* wurde zwar durch nette Anime-Figuren aufgepeppt, doch die Hintergründe leiden arg an Eintönigkeit. Ärgerlich ist auch, dass der Titel maximal zu zweit gespielt werden kann. (BS)



Flipnic



Flippersimulationen können durchaus ihre Qualitäten haben. Und mit *Flipnic* zeigt Ubi Soft eindrucksvoll, wie kreativ und abwechslungsreich Flipper sein können. Mit normalen Tischflippern hat das nix mehr zu tun: Die Kugel rollt durch exotische Dschungelwälder, spacig beleuchtete Dunkelkammern und über achterbahnartige Schienenkonstruktionen weit abseits des eigentlichen Spielfeldes, gespickt mit vielen Gags und Überraschungen. Die eindrucksvollen Kamerafahrten gehen teilweise zu Lasten der Übersicht, aber der Ideenreichtum sorgt für viel Erstaunen. Schade nur, dass es nur vier Spielfelder gibt. Die sind zwar jeweils sehr groß, machen aber schnell Lust auf mehr. (SRÖ)



Spawn Armageddon



Dass *Spawn* pausenlos Gegner in Fließbandarbeit niedermachen muss, damit kann er sich sicher noch anfreunden. Schließlich ist Rache in ihrer gewalttätigsten Form seine Spezialität. Was aber wirklich erschreckend ist, sind die Ideen der Leveldesigner. Problematisch ist auch die unausgereifte Kamera, die das Spiel in Kombination mit eher faden Texturen sehr alt aussehen lässt. Pluspunkte sind eine ordentliche Lokalisierung des Spiels und ein guter Soundtrack. Doch das alleine reicht nicht für eine Kaufempfehlung. Daher von unserer Seite ein gut gemeinter Rat: Fans leihen sich den Titel mal aus, einen Kauf verdient ihr mit Sicherheit bereuen. (BS)



GENRE-CHECKER

GSK 90% STG 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Sega
Hersteller: Sega
Internet: www.sega-europe.com
Erhältlich: 26.02.2004 Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Nein ein Klassiker
- + lustiger Mehrspielermodus
- nur für zwei
- technisch überholt

ALTERNATIVE

Bombastic Capcom Wertung: 76%

FAZIT

Klassisches Geschicklichkeitsspiel. Sicher kein Pflichtkauf.

WERTUNG 75%

GENRE-CHECKER

GSK 80% SIM 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Sony
Internet: www.ubisoft.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ab 6
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + klasse Leveldesign
- + viele coole Ideen
- + schicke Grafik, tolle Präsentation
- teilweise unübersichtlich

ALTERNATIVE

Akira Psycho Ball Atari Wertung: 71%

FAZIT

Na schön, es ist ein Flipper - aber was für einer!

WERTUNG 81%

GENRE-CHECKER

ACT 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Electronic Arts
Hersteller: Point of View
Internet: www.electronicarts.de
Erhältlich: 12.03.2004 Spieler: 1
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + ordentlich lokalisiert
- + volltrunkene Kamera
- übles Leveldesign
- zu leicht

ALTERNATIVE

HdR: Die Rückkehr des Königs EA Wertung: 83%

FAZIT

Mäßig umgesetzte Comiclizenz.

WERTUNG 65%

Dance Europe



Die Musikauswahl besteht aus 32 lizenzierten Songs, wobei neben einer Menge unbekannter Interpreten auch ein paar bekanntere Stars dabei sind. Eine Rekorderfunktion ermöglicht das Erstellen eigener Schrittfolgen, im Aerobic-Modus könnt ihr nach Angabe eures Körpergewichts (bis max. 120 kg) gezielt Kalorien verbrennen. Im Gegensatz zu den

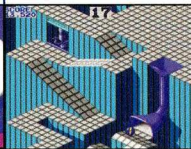


Dance Dance Revolution-Spielen von Konami laufen bei Dance Europe die Richtungspfeile nicht senkrecht über den Bildschirm, sondern kommen aus der Tiefe des Raumes auf einen zu. Das erweist sich als entscheidender Nachteil, denn zum einen macht es das Timing schwierig, zum anderen kann man nicht sehr weit im Voraus planen. (SRÖ)

Midways Arcade



Bei solchen Oldie-Sammlungen braucht man sich eigentlich nur die Rückseite der Verpackung durchzulesen, und man weiß Bescheid. 24 Spielhallen-Klassiker der 80er, die wir hier natürlich nicht alle aufzählen. Dass die alten Dinger



technisch heutzutage nichts mehr vom Hocker reißen, ist klar. Aber wie so oft besteht die Faszination derartiger Compilations darin, zu sehen, wo die Grundsteine und Ideen für heutige Titel liegen. Spiele wie Klax, Marble Madness und Paperboy gehören zu den ganz großen Klassikern und lassen bei älteren Spielern Nostalgiegefühle aufkommen, während die jüngere Generation mit dem ganzen alten Kram nichts anfangen können wird. (SRÖ)

Backyard Wrestling



Jugendliche, die sich in US-amerikanischen Hinterhöfen die mickrigen grauen Zellen aus dem Oberstübchen dreschen, scheinen eine unglaubliche Faszination auszuüben. Dementsprechend wurde flugs ein Spiel zusammengeschustert, in welchem sich der Spieler über Parkplätze, Talkshowstudios und die berühmtesten Hinterhöfe bis an die Spitze der Schläger-Hierarchie prügelt. Dabei wird er von einer mittel-mäßigen Grafik, einem klasse Nu-Metal Soundtrack und literarische Hämoglobin begleitet. Für militante Mosher oder blutrünstige Slipknot Fans ganz in Ordnung, "ernsthafte" Wrestlingfans greifen lieber zu THQs Smackdown!-Reihe. (CS)



GENRE-CHECKER

GSK
100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Bigben
Hersteller: Broadsword
Internet: www.bigben-interactive.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-8
Sprache: deutsch USK: ohne
Eingewöhnung: 30 min. Preis: ca. 40 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + günstiger Preis
- + ordentliche Spielmodi-Ausstattung
- Songauswahl könnte größer sein
- schlechte Darstellung der Tanzschritte

ALTERNATIVE

Dancing Stage Megamix Konami
ca. 50 € Wertung: 79%

FAZIT

Passables Tanzspiel mit netten Features
unabhängig "Steuerung".

WERTUNG **68%**

GENRE-CHECKER

ACT 50% GSK 20% SEU 20% SPS 10%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Konami
Hersteller: Midway
Internet: www.midway.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: englisch USK: ab 6
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 30 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + Nostalgie-Feeling
- + einige coole Klassiker
- miese Präsentation
- auch viel Schrott dabei

ALTERNATIVE

Activision Anthology Activision
ca. 30 € Wertung: 85%

FAZIT

Teilweise gut, teilweise Müll. Für ältere
Spieler – der alten Zeiten wegen...

WERTUNG **66%**

GENRE-CHECKER

ACT 80% GSK 20%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Eidos
Hersteller: Paradox Development
Internet: www.eidos.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1-2
Sprache: deutsch USK: ab 16
Eingewöhnung: ohne Preis: ca. 60 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + aggressives Gitterengejaule! Yeah!!
- hampelige Animationen
- keine Blocktaste (was zur Hölle?)
- mitunter recht eintönige Matches

ALTERNATIVE

WWE Smackdown: HCTP THQ
ca. 60 € Wertung: 86%

FAZIT

Viel Blut, harte Musik und wenig Spiel.

WERTUNG **62%**

Air Force Delta Strike



Seit dem Dreamcast-Seriendebüt von 1999 hat sich *Air Force Delta Strike* nicht großartig weiterentwickelt. Nicht, dass das Spiel deswegen schlecht wäre: Schicke Grafik, ansprechende Story (inklusive Charakterentwicklung der Piloten), abwechslungsreiche Missionen – so weit also alles im grünen Bereich. Doch *Air Force Delta Strike* leidet unter dem gleichen Problem wie viele Spiele heutzutage: Es fehlt einfach das gewisse Etwas, was das Spiel aus der Masse heraus hebt. Denn wenn man sich mal eine Weile mit *Air Force Delta Strike* beschäftigt hat, bleibt man



etwas ratlos zurück und denkt sich "Ja ja, ganz nett, aber jetzt spiel ich 'was anderes.'" (SRÖ)

Mafia



Wer sich etwas für PC-Spiele interessiert, dem ist das Spiel *Mafia* sicher bekannt. Gewiss eines der besten PC-Spiele überhaupt, doch die Umsetzung für die PS2 musste leider einige Federn lassen. Ihr seid noch immer Tommy Angelo, ein ehrwürdiger Taxifahrer in den USA der 30er Jahre. Eines Tages geratet ihr in den Zwist rivalisierender Mafia-Banden. Im *Grand Theft Auto*-Stil müsst ihr von nun an 30 Missionen für verschiedene Auftragsgeber erledigen, wobei sich Fahr- und Schussaufträge abwechseln. *Mafia* ist noch immer ein tolles Spiel, wurde aber nie richtig einer Konsole, und damit auch einer Controller-Steuerung, angepasst. Somit leidet der eher enttäuschend. (BS)



R-Type Final



Eine gute und eine schlechte Nachricht – zuerst die schlechte: Die *R-Type*-Serie ist am Ende. Jetzt die gute: *R-Type Final* räumt nochmal so richtig ab. Nicht weniger als 100 Raumschiffe werden nach und nach freigeschaltet, wobei sich diese auch noch geringfügig tunen lassen (Farbe, Form, Waffen etc.). Das Gameplay mit dem bekannten "Force"-Satelliten wurde natürlich beibehalten und überzeugt mit einfallsreichen Gegnerformationen und vielen Verzweigungen im Leveldesign. Der Schwierigkeitsgrad ist auf der einfachsten Stufe auch kein Problem, ab "Normal" wird's dann aber hammerhart – *R-Type* eben. Leider sorgt die effektvolle Grafik für den einen oder anderen Slowdown. (SRÖ)

GENRE-CHECKER

SIM 60% ACT 40%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import.
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: sofort Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + abwechslungsreiche Missionen
- kein Geschwindigkeitsgefühl
- technisch nicht aktuell
- nichts Besonderes

ALTERNATIVE

Ace Combat 04 Sony
ca. 80 € Wertung: 82%

FAZIT

Das übliche Problem: Nicht wirklich schlecht, aber es gibt halt Besseres.

WERTUNG **66%**

GENRE-CHECKER

RSP 50% ACT 50%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import.
Hersteller: Illusion Softworks
Internet: www.take2.de
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: ab 16
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + große Stadt
- + super Gameplay
- technische Macken
- Steuerung kaum angepasst

ALTERNATIVE

GTA Vice City Take 2
ca. 80 € Wertung: 90%

FAZIT

Hatte mit besserer Anpassung richtig super sein können.

WERTUNG **70%**

GENRE-CHECKER

SEU 100%

KURZ + KNAPP

Vertrieb: Import.
Hersteller: Irem
Internet: www.irem.co.jp
Erhältlich: Jetzt! Spieler: 1
Sprache: englisch USK: n.n.b.
Eingewöhnung: 15 min. Preis: ca. 80 €

SCHWIERIGKEITSGRAD

- + in niedrigen Stufen angenehm leicht
- + 100 Schiffe
- + Wahnsinnsgrafik
- ... mit Slowdowns

ALTERNATIVE

Silpheed Bigben
ca. 30 € Wertung: 85%

FAZIT

Würdiger Abschluss der legendären Shooter-Serie.

WERTUNG **82%**

BEST BUY

Hier findet ihr unsere aktuellen Kaufempfehlungen für alle Genres. Diese orientieren sich nicht zwingend an unseren Höchstwertungen!

WOZU DAS GANZE?

Die Zahl der PS2-Spiele steigt ständig an, also haben wir noch einmal die Goldstücke der einzelnen Genres aufgelistet. Für die jeweilige Nummer gibt es außerdem einen Preisvergleich, um euch die Qual der Anbieter-Wahl zu erleichtern. Die Most Wanted-Liste dient dazu, euch einen Ausblick auf die Hits von morgen zu geben. So habt ihr alles auf einmal: Kaufempfehlung, Preisüberblick und die Gewissheit, wann es sich zu warten lohnt.

ACTION

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. GTA III*	1	92%
2. Prince of Persia	1	90%
3. True Crime: Streets of L.A.	1	87%

Most Wanted

1. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
2. Killzone
3. Half Life 2



*19,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt), 39,95 € (Video & Game)

BEAT'EM-UP

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Virtua Fighter 4*	1-2	93%
2. Soul Calibur 2	1-2	89%
3. Virtua Fighter 4 Evolution	1-2	90%

Most Wanted

1. Ally of Justice
2. Artoon Fighter
3. UFC: Sudden Impact



*34,95 € (Amazon), 49,00 € (Media Markt), 39,95 € (Video & Game)

ADVENTURE

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Project Zero*	1	92%
2. Metal Gear Solid 2	1	91%
3. Baphomets Fluch	1	86%

Most Wanted

1. Metal Gear Solid 3: Snake Eater
2. Resident Evil: Outbreak
3. Onimusha 3



*49,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt), 19,95 € (Video & Game)

GESCHICKLICHKEIT

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Frequency*	1-2	90%
2. eJay ClubWorld	1-4	88%
3. Eye-Toy: Play	1-2	81%

Most Wanted

1. Devil Dice 2
2. Pool Paradise
3. World Championship Pool 2004



*20,00 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt), 57,95 € (Video & Game)

JUMP'N'RUN

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Jak 2 Renegade*	1	91%
2. Ratchet & Clank 2	1	90%
3. Rayman 3: Hoodlum Havoc	1	88%

Most Wanted

1. Tak und die Macht des Juju
2. Ty: Bush Rescue
3. Sponge Bob: Bikini Bottom



*59,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt), 54,99 € (Video & Game)

MULTIPLAYER

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. TimeSplitters 2*	1-8	92%
2. Gran Turismo 3 A-Spec	1-6	96%
3. Soul Calibur 2	1-2	89%

* 28,95 € (Video & Game),
29,00 € (Media Markt), 59,99 € (Amazon)

ONLINE

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Everquest: Online Adventures	1-5000	85%
2. SOCOM: U.S. Navy SEALs*	1-16	86%
3. XIII	1-8	92%

* 59,99 € (Amazon), 57,95 € (Video & Game), 59,99 € (Media Markt)

GRAFIK

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Ratchet & Clank 2*	1	91%
2. Kingdom Hearts	1	91%
3. Prince of Persia	1	90%

* 49,95 € (Video & Game),
54,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt)

SOUND

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Medal of Honor: Frontline	1-4	85%
2. GTA: Vice City	1	90%
3. Rez	1	74%

* 23,99 € (Amazon), 24,95 € (Video & Game), 39,00 € (Media Markt)

ROLLENSPIEL

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Final Fantasy X-2*	1	90%
2. Baldur's Gate: Dark Alliance 2	1-2	85%
3. Final Fantasy X	1	88%

Most Wanted

1. Champions of Norrath
2. Suikoden IV
3. Pillage



*63,99 € (Amazon), 59,99 € (Media Markt), 52,95 € (Video & Game)

SHOOT'EM-UP

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Time Crisis 3*	1-4	80%
2. Time Crisis 2	1-4	78%
3. Resident Evil: Dead Aim	1	77%

Most Wanted

1. Gradius V
2. R-Type Final
3. -



*59,00 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt), 52,95 € (Video & Game)

SIMULATION

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Die Sims*	1-4	86%
2. Theme Park World	1	85%
3. Sky Odyssey	1	83%

Most Wanted

1. Formel Eins 2005
2. The Movies
3. BDFL Manager 2005



*57,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt), 54,95 € (Video & Game)

SPORTSPIEL

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Tony Hawk's Underground*	1-2	91%
2. Aggressive Inline	1-2	91%
3. Pro Evolution Soccer 3	1-8	88%

Most Wanted

1. This is Football 2004
2. FIFA 2005
3. Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2



*54,99 € (Amazon), 59,00 € (Media Markt), 54,95 € (Video & Game)

RENNSPIEL

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Gran Turismo 3 A-Spec*	1-6	96%
2. Burnout 2: Point of Impact	1-2	91%
3. Colin McRae Rally 04	1-4	89%

Most Wanted

1. Gran Turismo 4
2. Street Racing Syndicate
3. MX Unleashed



*27,95 € (Video & Game), 27,99 € (Amazon), 29,00 € (Media Markt)

STRATEGIE

Top3

Titel	Spieler	Wertung
1. Age of Empires 2*	1-2	90%
2. Worms 3D	1-4	89%
3. Wrath Unleashed	1	80%

Most Wanted

1. Kessen 3
2. Siedler von Catan
3. Ghost Master



*29,95 € (Video & Game), 27,99 € (Amazon), 29,00 € (Media Markt)

ZUBEHÖR

Speedster 3 Lenkrad

Dank offizieller Lizenz trägt es den Segen Sonys und hat diesen auch verdient! Die Verarbeitung ist absolut erstklassig: Große, stabile Pedale, griffiges Steuerrad, ein straffer Rückzug, ruhige und kräftige Vibrationen, schickes Design und sauber bedienbare Buttons. Nichts klappert, nichts wackelt. Dank umfangreicher "Tuning"-Funktion könnt ihr nicht nur die Tastenbelegung ändern, sondern auch Sensibilität, Dead Zone und Vibrations-

stärke justieren. Es kommt selten vor, dass wir an einem Produkt absolut *gar nichts* aussetzen haben, aber das Speedster 3 hat es geschafft. 70 Euro sind dafür auch ein mehr als fairer Preis, denn hier bekommt man wirklich Top-Qualität für sein Geld!



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Fanatec
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	69,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

4 in 1 Blue Lightning Wheel

4 in 1-Lenkräder können zwar an PC, Xbox, GameCube und PS2 betrieben werden, der Nachteil ist jedoch, dass das Buttonlayout möglichst neutral gehalten werden muss. Dank Programmierfähigkeit kann man die Funktionen der Buttons aber nach Belieben ändern und seinen eigenen Vorlieben anpassen. Von der Verarbeitung her ist das Lenkrad im Großen und Ganzen okay, wobei in dieser Preisklasse natürlich Einschränkungen in Kauf genommen werden müssen. So gibt es zum Beispiel keine

richtige Tischhalterung und sowohl Fußpedale als auch die oberen Buttons in Daumen-nähe sind zu klein. Für einen Kampfpfeis von 40 Euro kann man aber darüber hinweg sehen.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Jollenbeck
Hersteller:	Speed-Link
Internet:	www.speed-link.com
Preis:	39,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

DVD Wireless Gamepad

Funkcontroller sind eine coole Sache, da sie bequem (kein lästiges Kabel mehr) und sehr zuverlässig (keine "Sichtverbindung" zwischen Sender und Empfänger erforderlich) sind. Ein Schiebeselector wählt einen von zwei Frequenzbereichen aus, damit es bei zwei Spielern keine Störfunktionen gibt. Ein willkommene Feature ist der NegCon-Modus, mit dem sich kompatible PSOne-Spiele (z.B. *WipEout 2097*, *Ridge Racer*) analog steuern lassen. Die Verarbeitung ist jedoch enttäuschend: Die

Schultertasten sind viel zu klapprig und lose, die runden Buttons sind gerade noch erträglich und das Steuerkreuz kann man – wie so oft – total vergessen. Die vier notwendigen Batterien sind nicht im Lieferumfang enthalten.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Guillemot
Hersteller:	Thrustmaster
Internet:	de.thrustmaster.com
Preis:	49,95 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

VR12 Analog Gamepad

Zur Abwechslung mal wieder ein Controller. Was uns zuerst angenehm auffiel, war das Digi-Pad. Dieses ist zwar auch wieder nur eine runde Scheibe mit Richtungspfeilen, aber überraschenderweise recht straff und präzise. Hat man bei Drittherstellerprodukten ja selten. Die beiden hinteren Schultertasten sind vielleicht ein bisschen zu locker und die vier runden Aktionsbuttons haben einen etwas harten Druckpunkt. Das größte Problem des Controllers ist aber seine

Lautstärke. Bei jedem Knopfdruck oder einer Joystickbewegung in Vollschlag ertönen laute Geräusche. Klock, klock, klock! Was soll's, ansonsten ist das Teil okay und kostet ja nicht viel...



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Logic 3
Internet:	www.spectravideo.com
Preis:	12,95 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Soft Touch Keyboard Controller

Zwar kann man über den USB-Port der PS2 auch Tastaturen anschließen, was jedoch der Bequemlichkeit nicht immer förderlich ist – so ein Keyboard lässt sich auf dem Sofa halt nicht sehr gut bedienen. Dieser Controller hat das Keyboard bereits eingebaut, allerdings in stark verkleinerter Form. Die Bedienung ist nicht ganz einfach, weil die Tasten wirklich sehr klein sind und sehr nahe beieinander liegen. Nichts für dicke Wurstfinger. Der Rest des Controllers geht im Großen und Ganzen in Ordnung – vom schwammigen Steuerkreuz einmal abgesehen. Die Schultertasten liegen etwas höher als bei normalen Controllern, lassen sich aber gerade noch akzeptabel bedienen.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Bigben
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	24,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

P99L Laser Blaster

Zu den häufig eingesetzten Features gehört ein Rückschlagschlitten, welcher aber in der Regel ziemlichen Krach macht. So auch bei dieser Kanone, außerdem ist der Schlitten eh zu träge und kommt bei schnellem Dauerfeuer nicht hinterher. Also am besten abschalten. Ansonsten kann das Gerät voll überzeugen: Die üblichen Features (die wir jetzt nicht nochmal aufzählen...) sind alle vorhanden, ein Nachladepedal gehört ebenfalls zur serienmäßigen Ausstattung. Die Zielgenauig-

keit ist erfreulich hoch, der Abzug ist schnell, straff und präzise. Und als Krönung des Ganzen gibt es noch einen justierbaren Ziellaser, mit dem dann gar kein Schuss mehr daneben geht. Was will man mehr?



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Ubi Soft
Hersteller:	Logic 3
Internet:	www.spectravideo.com
Preis:	29,95 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Snap Light Gun

Wieder eine Kanone mit Rückschlagschlitten. Dieser setzt auf der PSone nur dann ein, wenn man die Pistole mit dem beiliegenden Adapter am PSone-Netzteil anschließt. Besitzer der "alten" PlayStation müssen also auf das Geklapper verzichten – welch ein Jammer... PS2-Spieler brauchen sich darüber keine Gedanken machen. Die Zielgenauigkeit ist akzeptabel, und auch die Ausstattung mit GunCon 1+2, Autofeuer und Auto-Reload stimmt. Fußpedale gibt es zwar

keine, aber immerhin eine Anschlussmöglichkeit dafür. Beim Abzug hätten wir uns etwas mehr Freiraum für den Finger und einen präziseren Druckpunkt gewünscht, aber ansonsten sind wir rundum zufrieden.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	Snap
Internet:	www.nbgshop.de
Preis:	25,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Mad Catz Light Blaster

Mit ihrer ulkigen Form und knalligen Farbe sieht diese Kanone auf den ersten Blick aus wie ein Kinderspielzeug. Doch das Gerät ist nicht nur robust verarbeitet, sondern auch sehr leicht und liegt bequem in der Hand. Die üblichen Features wie GunCon 1+2-Modus, Autofeuer und Auto-Reload sind alle dabei, ein ruhiger Vibrationseffekt sorgt für etwas mehr Action-Feeling. Vielleicht könnte man bemängeln, dass die Tasten etwas schwergängig sind, aber die braucht man eh

kaum. Der Abzug hat uns dagegen umso besser gefallen. Leider lässt die Zielgenauigkeit doch deutlich zu wünschen übrig – da hatten wir schon präzisere Exemplare in der Hand.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	NBG
Hersteller:	Mad Catz
Internet:	www.nbgshop.de
Preis:	39,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

4Gamers XK9-Lightgun

Groß, klobig, eckig – das sind so die ersten Gedanken, die einem beim Auspacken durch den Kopf schießen. Dadurch wirkt die Wumme aber sehr robust und die übergroßen Buttons in Signalrot sind nicht zu verfehlen. Die Ausstattung umfasst die gewohnten Standardfeatures (GunCon 1+2, Autofeuer, Auto-Reload) sowie eine Vibrationsfunktion. Diese ist etwas schwach auf der Brust und springt bei Einzelschüssen mitunter gar nicht an. Aber immer noch besser, als so ein scheppernder Rückschlagschlitten. Die übergroßen Buttons in Signalfarben sind nicht zu übersehen. An der Zielgenauigkeit gibt es nichts zu meckern, an der Bedienung im

Grunde auch nicht – lediglich der Abzug könnte etwas straffer und präziser sein.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	4Gamers
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	19,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Beretta 92FS

Saucool, aber schweineteuer: Nach der Desert Eagle.50 sorgt nun die Beretta für Respekt einflößenden Eindruck. Die Ausstattung ist karg: Mangels normalem Controlleranschluss (nur USB-Stecker) ist die Wumme ausschließlich an GunCon2-kompatiblen Spielen zu gebrauchen – somit fällt die PSone schon mal flach. Autofeuer und Auto-Reload fehlen ebenso wie eine Vibrationsfunktion oder ein Fußpedal. Dafür liegt die Beretta aber exzellent in der Hand, ist



noch relativ leicht und trifft sehr genau. Außerdem ist sie die einzige uns vorliegende Kanone, die auch an 100 Hz-Bildschirmen funktioniert. Der Hebelweg des Abzugs erschien uns anfangs etwas lang, erwies sich in der Spielpraxis dann aber doch als tadellos.

KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Guillemot
Hersteller:	Thrustmaster
Internet:	de.thrustmaster.com
Preis:	44,95 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Action Replay Max

Die neueste Action Replay-Version beinhaltet von Haus über 30.000 Cheatcodes, wobei neue, aktuellere Codes jetzt von der Software direkt aus dem Internet auf die Konsole heruntergeladen werden können – einen funktionierenden PS2-Internetzugang natürlich vorausgesetzt. Außerdem werden fehlerhafte Codes nun gleich bei der Eingabe erkannt. Nebenbei können damit auch noch Import-Filme abgespielt werden. Das Standard-Paket kostet 39,99 €, für 49,99 € beinhaltet das Set zusätzlich eine

8 MB große Memory Card, welche allerdings nur in Verbindung mit dem AR Max funktioniert. Besitzer des älteren Version Action Replay V2 bekommen für 14,99 € ein Upgrade, welches ihnen den gleichen Funktionsumfang des Action Replay Max beschert.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Datel
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	39,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

4Gamers DVD Fernbedienung

Da das neueste PS2-Modell mit der Seriennummer SH50004 einen Infrarot-Empfänger bereits eingebaut hat, gibt es Kompatibilitätsprobleme mit den alten Fernbedienungen. Diese Schaltung von 4Gamers funktioniert nun auch mit dem neuen Modell. Ein Empfänger für ältere Geräte ist zwar auch dabei, damit lassen sich dann aber nicht mehr alle Funktionen nutzen. Die Anordnung der 51 Tasten ist sinnvoll und nachvollziehbar, nach kurzer Eingewöhnung findet man sich auf

der Fernbedienung schnell zurecht. Etwas klein sind die Buttons allerdings schon – die Xbox-Fernbedienung von Microsoft zum Beispiel ist da deutlich bequemer zu bedienen. Aber wie so oft tröstet der günstige Preis über den einen oder anderen Mangel hinweg.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	4Gamers
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	14,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

4Gamers Dance Mat

Passionierte Tanzspiel-Freaks schwören auf die Tanzmatten von Konami (Entwickler der *Dance Dance Revolution*-Serie), aber die sind schwer zu bekommen und mitunter nicht ganz billig. Also muss eine andere Alternative her, und da würden wir die Matte von 4Gamers empfehlen. Sämtliche Tasten des normalen PSone-/PS2-Controllers sind vorhanden (außer den beiden Analogsticks natürlich), wodurch die Matte kompatibel zu allen Tanzspielen ist. An der Bedienung und Qualität gibt es nichts zu bemängeln, alle Eingaben werden schnell und präzise registriert. Natürlich gibt es hochwertigere Exemplare (z.B. aus Metall), aber

die sind dann auch um ein Vielfaches teurer. Für den Gelegenheits tänzer ist diese Matte ideal, denn für 20 Euro bekommt er nichts Besseres.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	4Gamers
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	19,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Dance Europe Tanzmatte

Diese Matte wurde laut Hersteller speziell für das Tanzspiel *Dance Europe* (ebenfalls von Bigben) entwickelt, um die dortigen Karaoke-Funktionen (ein/aus, Lautstärke des Mikrofons) steuern zu können. Was es damit auf sich hat, lest ihr im Test des zugehörigen Headsets weiter unten. De facto liegen die Spezialfunktionen aber nicht in der Matte, sondern in der Software und lassen sich auch mit jeder x-beliebigen anderen Tanzmatte ausführen. Das *Dance Europe*-Exemplar hat nur

den entsprechenden Aufdruck als Orientierungshilfe. Dafür kostet sie auch fünf Euro mehr als die "normale" Tanzmatte von 4Gamers, die qualitativ nicht besser oder schlechter ist. Ergo: Gleiche Matte, höherer Preis – ein Punkt weniger!



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	4Gamers
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	24,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Dance Europe Karaoke-Mikrofon

Dieses Karaoke-Set wurde ebenfalls speziell für *Dance Europe* entworfen, so dass man dann nicht nur tanzen, sondern auch singen kann. Und das Ganze sogar kabellos, denn die Übertragung erfolgt per Funk und ermöglicht so volle Bewegungsfreiheit beim Tanzen. Über ein paar spezielle Adapter wird der Empfänger an der PS2 angeschlossen, der Sender wird mit einem Gürtelclip am Körper befestigt und erhält seine Stromversorgung durch die mitgelieferte Batterie. So weit,

so gut. Leider ist die Soundqualität des Gesangs (oder was auch immer...) ziemlich mies. Ob das an der Software oder am Headset liegt, wissen wir auch nicht, aber insgesamt halten wir die Anschaffung für wenig sinnvoll.



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	4Gamers
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	49,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

Karaoke Party

Das Basispaket besteht aus zwei Headsets und einem Audiomixer, welche die Lautstärke der Mikrofone regelt und einen recht coolen Hall-Effekt hinzufügt. Der Anschluss erfolgt am AV-Ausgang der PS2, wodurch einfach die Audio-Signale von PS2 und Headsets gemischt werden. Die Software selbst umfasst 27 Songs (von Queen's "Bohemian Rhapsody" bis Avril Lavigne's "Sk8ter Boy") und ist nichts anderes, als eine ganz normale DVD, die auch

auf jedem anderen DVD-Player funktioniert. Somit ist es dem "Spiel" auch ziemlich egal, ob und was man singt. Andererseits – was will man von einem Karaoke-System auch großartig erwarten?



KURZ + KNAPP

Vertrieb:	Bigben
Hersteller:	Datel
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	39,99 €
Erhältlich:	Jetzt!

WERTUNG

FLUCH DER KARIBIK

Der große Kinoerfolg endlich auf DVD –
Fluch oder Segen?



Elb oder Pirat? Wen kann **Orlando Bloom** besser mimen?



Des **Waffenschmied** Liebstes: Die Gouverneurstochter Elizabeth Swann.

Heyho! Da segelt er nun, Geschminkt und seines Lebens froh, führt der charmante Pirat Jack Sparrow (Johnny Depp) ein paradiesisches Dasein. Problematisch wird es erst, als der finstere Captain Barbossa (Geoffrey Rush) Sparrows stolzes Schiff, die „Black Pearl“, in seine Gewalt bringt und mit ihr die Hafenstadt Port Royal überfällt. Neben Schätzen und Geschmeide raubt Barbossa noch die bildhübsche Gouverneurstochter Elizabeth Swann (Keira Knightley). Sparrow, der sein Schiff wieder haben möchte, und der in Elizabeth verliebte, abenteuerlustige Waffenschmied Will Turner (Orlando Bloom) tun sich also zusammen, um den Bösewicht Barbossa zu jagen. Noch ahnen die beiden aber nichts von dem Fluch, der auf Barbossa und seinen Mannen liegt. Des Nächsten verwandeln sich die Piraten in lebende Skelette, verdammt, für immer untot über die Meere zu segeln. Nur eine bestimmte Prozedur kann sie von ihrem Schicksal erlösen...

Piratenleben

Der Auftritt des Films im Kino erweckte das längst vergessene Genre der Piratenfilme

wieder zum Leben. Zu recht, denn der Film hat alles, was ein wackerer Seeräuberfilm so braucht. Plus die neuesten Spezialeffekte. Die Bildqualität wird dem kommerziellen Grad des Films leider nicht gerecht. Da der Film drei Speicherplatz raubende Tonspuren (Englisch 5.1. EX, Deutsch 5.1. EX und DTS Matrix ES 6.1.) enthält und ohnehin Überlänge besitzt, wurde das Bild mit vielen Filtern behandelt, was zwar optisch recht ordentliches aussieht, aber vor allem Schärfe vermissen lässt. Der Ton ist leider auch nicht immer optimal. Die DVD besitzt einen Hang zur Frontlastigkeit und bietet meist nur in mit Musik (die übrigens von Hans Zimmer komponiert wurde) unterlegten Szenen einen ordentlichen Raumklang. Einen hörbaren Unterschied zwischen den drei Tonspuren gibt es übrigens nicht. Insgesamt aber eine empfehlenswerte Scheibe. Die zweite DVD bietet eine große Auswahl Extras. Neben diversen Kommentaren finden sich hier noch ein typisches Promo-Making-of, Blicke auf das Set, eine interaktive Rundreise durch das Schiff, Gags und eine Erklärung der Special Effects.

(BS)

KURZ + KNAPP

Original Titel: Pirates of the Caribbean
Vertrieb: Buena Vista Home Entertainment
Internet: www.fluchderkaribik.de
Land: USA
Jahr: 2003
Genre: Action
Länge: 137 min.
Preis: 20 €
Erhältlich: Jetzt!

REGIE

Gore Verbinski

DARSTELLER

Johnny Depp, Keira Knightley,
Orlando Bloom

Bild: 16:9 Ton: dts FSK: 12

Film:
Bild:
Ton:
Extras:

FAZIT

Schöner Piratenfilm mit einem
überragenden Johnny Depp.

GESAMT

DIE LIGA der außergewöhnlichen Gentlemen SE

Sir Sean Connery in der Rolle von Allan Quatermain rettet mal wieder die Welt und wird dabei von illustren Gestalten unterstützt: Kapitän Nemo samt seiner Nautilus, Dr. Jekyll alias Mr. Hyde, Tom Sawyer, Draculas Geliebte Mina Harker, der unverwundbare Dorian Gray und der unsichtbare Rodney Skinner. Mit diesem bunten Haufen kommt unterhaltsames Popcorn-Kino, das zwar keine tief gehende Handlung, dafür aber eine Menge

cooler Effekte bietet. Kleinere Qualitätseinbußen im Bild dürften wohl nur High-End-Freaks wirklich stören, der Sound beeindruckt mit fulminanten Surround-Effekten und druckvollem Bass. Bei den Extras fallen die Audio-kommentare und ein knapp einstündiger Produktionsreport positiv aus dem Rahmen, der Rest besteht größtenteils aus dem üblichen PR-Material ("Making-of" fürs Fernsehen, Kinopremieren etc.).

(SRÖ)

KURZ + KNAPP

Original Titel: League of extra, Gentlemen
Vertrieb: Fox Home
Internet: www.foxhome.de
Land: USA
Jahr: 2003
Genre: Action
Länge: 110 min.
Preis: ca. 25 €
Erhältlich: Jetzt!

REGIE

Stephen Norrington

DARSTELLER

Sean Connery, Jason Flemyng, Peta Wilson, Stuartn Townsend, Shane West

Bild: 16:9 Ton: dts FSK: 16

Film:

Bild:

Ton:

Extras:

FAZIT

Bildgewaltiges Effektfeuerwerk ohne große Ansprüche.

GESAMT



Sir Sean Connery scheint für diesen Film deutlich überqualifiziert...



Tom Sawyer (links) verdient sich nun seine Brötchen als US-Geheimagent.

BAD BOYS II

Wenn Michael Bay Regie führt, ist klar, was den Zuschauer erwartet: eine totale Überdosis Action. Auch wenn *Bad Boys II* sicher nicht den nötigen Tiefgang besitzt, um in Feuilletons besprochen zu werden, so bietet er doch eine Menge Verfolgungsjagden, Schießereien und Bildgewalt. Die Explosionen werden durch regelmäßige Gags zwischen den beiden Hauptdarstellern Smith und Lawrence aufgelockert. Ach ja, irgendwie gibt's da auch eine Story, doch die wird vom Kugelhagel erschlagen. Ein solcher Film ist natürlich ein Geschenk für jede Heimkinoanlage. Es rummt und kracht an allen Ecken und Enden. Das Bild kommt da nicht ganz ran. Dennoch enttäuscht die Bay-

Produktion technisch in keiner Weise. Wer auf Extras steht, greift zur Extended Version. Die bietet unter anderem ein Musikvideo von Jay-Z, Produktionstagebücher, Trailer und entfallene Szenen. Actionfans also durchaus zu empfehlen.

(BS)



Marcus (Martin Lawrence) hat ein Problem: Seine unkontrollierbaren Wutanfälle.

KURZ + KNAPP

Original Titel: Bad Boys II
Vertrieb: Columbia
Internet: www.columbia.de
Land: USA
Jahr: 2003
Genre: Action
Länge: 140 min.
Preis: ca. 20 €
Erhältlich: 23.03.2004

REGIE

Michael Bay

DARSTELLER

Will Smith, Martin Lawrence, Jori Molla

Bild: 16:9 Ton: FSK: 16

Film:

Bild:

Ton:

Extras:

FAZIT

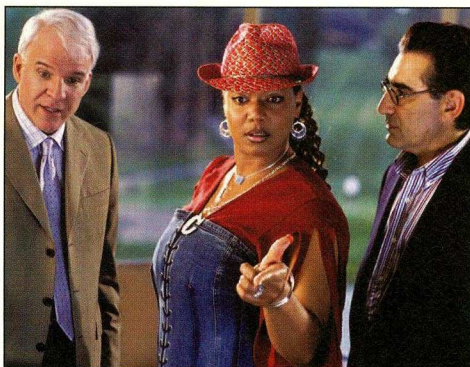
Wenig Story, volle Action - Michael Bay eben.

GESAMT

HAUS ÜBER KOPF

Internetdating birgt so manche Überraschung. Da möchte der Anwalt Peter Sanderson (Steve Martin) endlich die Frau fürs Leben kennen lernen, und was bekommt er stattdessen? Die, wie sie findet, zu unrecht verklagte Ausbrecherin Charlene (Rapperin Queen Latifah), die sich auch prompt nach dem ersten Treffen bei ihm einrichtet. Ihr Deal ist klar: Sie rückt erst wieder ab, wenn Peter ihre Verteidigung übernimmt. Klar, dass sich in Peters Haus und Leben das Chaos breit macht. Adam Shankmans Komödie ist tatsächlich recht lustig ausgefallen. Bild- und tontechnisch sind die 101 Minuten schön umgesetzt worden. Wie bei Komödien

üblich, ist aber von Raumklang nur wenig zu hören. Als Extras gibt es neben einem Making-of gibt's noch ein Musikvideo der Queen, ein Feature und einige nicht verwendete Szenen zu sehen. (BS)



Was hat sich Peter Sanderson (l.) da nur ins Haus geholt? Die totale Anti-Traumfrau!

KURZ + KNAPP

Original Titel: Bringing Down the House
Vertrieb: Buena Vista
Internet: www.buena-vista.de
Land: USA
Jahr: 2003
Genre: Komödie
Länge: 101 min.
Preis: ca. 25 €
Erhältlich: 11.03.2004



REGIE

Adam Shankman

DARSTELLER

Steve Martin, Queen Latifah

Bild: 16:9 Ton: FSK: 6

Film:

Bild:

Ton:

Extras:

FAZIT

Nett und abendfüllend, mehr nicht.

GESAMT

NATÜRLICH BLOND 2

Kennt noch jemand Elle (Reese Witherspoon), die getunte Barbie, die nach Harvard ging? Sie arbeitet nun als Anwältin in New York. Doch verliert sie ihren Job, weil sie Klienten vernachlässigt hat, um für

das Recht eines Chihuahuas zu kämpfen... Wer also auf den völlig übertriebenen Stil von Regisseur Charles Herman-Wurmfeld steht, wird wieder seinen Spaß haben. Das Bild der DVD ist sehr farbtintensiv, was vor allem Elles grausam-

rosaroten Klamotten zu Gute kommt. Die Detailschärfe ist ebenfalls in Ordnung, allerdings leidet das Bild unter einer leichten Unruhe. Richtiger Raumklang kommt eigentlich nur durch die Musik zustande. Fans des Films dürfen sich als Bonusmaterial auf diverse Features zu Kostümen und Make-Up freuen. Wer gerne sucht, darf übrigens zwei Easter Eggs auf der Scheibe aufspüren. (BS)



Elle (Mitte) mit versammelter Mannschaft. Heirat und Tierrecht werden zum Chaos.

KURZ + KNAPP

Original Titel: Legally Blonde 2
Vertrieb: MGM
Internet: www.natuerlichblond2.de
Land: USA
Jahr: 2003
Genre: Komödie
Länge: 95 min.
Preis: 20 €
Erhältlich: Jetzt!



REGIE

Charles Herman-Wurmfeld

DARSTELLER

Reese Witherspoon, Sali Field, Regina King

Bild: 16:9 Ton: FSK: 6

Film:

Bild:

Ton:

Extras:

FAZIT

Dieser Streifen ist einfach nur blond.

GESAMT

LESERTESTS

Kurztests per Post oder an feedback@bristein.com.
Alle Veröffentlichungen werden reich belohnt!

◀ **WIR MEINTEN / DU MEINST** ▶

Medal of Honor: Rising Sun

Mit gewohnt bombastischem Intro kündigt sich *Medal of Honor: Rising Sun* an und vermag mit seinem frischen Setting auch Veteranen bei der Stange zu halten. Cineastischer Soundtrack steht hier allerdings altbackener Grafik und seltsamem Gegnerverhalten gegenüber. Trotzdem: Guter Ego-Shooter im Pzifik.



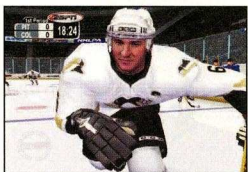
Danke, oh ihr hochbegabten Bitmap-Künstler aus dem Hause EA! Grafik, so gestochen scharf wie ein Glas Vaseline in der Sahara und eine KI, die in ihrer schieren Genialität Handgranaten offensichtlich mit Pelkartoffeln verwechselt. Klasse! So macht realistische Kriegsführung Spaß! Danke EA!

Björn Seum Wertung: 84 %

Engelbert von Berg Köln, 92 %

ESPN NHL Hockey

Was dieses Spiel ausmacht, ist die unglaubliche Atmosphäre. Dazu tragen z.B. die gute Grafik, die realistische Physik oder auch die vielseitigen Kommentare bei. Zurzeit sicherlich das beste Hockey-Spiel!



Offizielle Lizenz, Action, knochenharter Realismus und ein Managerposten. Was will das Hockeyherz mehr? Von den Statistiken bis hin zum Tanz auf dem Eis eine gelungene, wenn auch etwas schwierige, Fortsetzung der 2K-Serie.

Vincent Burckhardt Heilsberg, 85 %

Martin Messing Wertung: 90 %

XIII

Soundeffekte wie eine M60 zur Brunnzeit, geradezu unglaubliche Synchronsprecher (und Singer!) spielen einer an Stil nicht mehr zu überbietenden Cel-Shading Optik in die Arme. Herausgekommen sind ein abwechslungsreicher Einzelspielermodus mit packender Story und ein absolut partytauglicher Mehrspielermodus. Kaufen!



Wer Cel-Shading Optik mag, der sollte zugreifen. Klasse Effekte wie Bild-in-Bild und "Booooo" bei Explosionen lassen echte Comicstimmung aufkommen und motivieren einen, sich weiter durch die spannende Geschichte zu kämpfen. Definitiv der beste zurzeit erhältliche PS2-Shooter!

Benjamin Kegel Wertung: 92 %

Abdul Nyoghta Schwarzberg, 94 %

Gladiator: Schwert der Rache

Mit ungezählten Mordwerkzeugen macht sich Gladiator "Invictus" Thrax auf, der römischen Götterwelt das Fürchten zu lehren. Schmackofatige Grafik geht dabei mit einem klasse Soundtrack einher und versucht, das einfache Spielprinzip zu übertünchen. Für Spatter-Fans definitiv einen Blick wert (oder zwei... oder drei...!)



Eines der anbetungswürdigsten Metzelspiele überhaupt! Wenn der unbesiegbare Thrax sich durch Gegnermassen schneidet wie ein Schweißbrenner durch Butter, geht die Post ab wie nix anderes! Jeder, der sich mit Splatter auch nur im Ansatz anfreunden kann sollte sofort zugreifen und sich nicht mehr von seiner Konsole wegbewegen!

Christian Schmid Wertung: 83 %

Sven Vorstedt Winternacht, 92 %

je 7,57

je 7,57

je 7,57

7,57

Aufkleber: Air Force * Elfe im Ring * Grand Prix

*** Rayman 2**

Re-Volt * Shadowman

*** Skate for fun**

Tel.: 02504-9330-12

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 9.00-18.30 Uhr

Sa.: 9.00-13.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99

Hans-Geiger-Str. 20

48291 Telgte

Hans Geiger Str. 20 Nur solange Vorrat reicht! * Stand: 10.02.2004

PlayStation:

007: Die Morgenstirne 19,95

007: Die Welt ist nicht 24,95

5th Element 19,95

24 Std. von Le Mans 24,95

360° Three Sixty 14,95

A Bug's Life 14,95

A Bugs Life Malen + 24,95

Action Bass 14,95

Action Man Mission 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Act of Aggression 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

Darkstalkers 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

NHL Rock the Ring 14,95

Victory Boxing 3 19,95

Victory > 19,95

Virtual Pool 24,95

Virus 19,95

Viva Fußball 14,95

VMX Racing 14,95

Vs - Versus 14,95

War of the Worlds 14,95

Warhammer 14,95

Warhawk 14,95

Warriors of Might & Magic 19,95

Warzone 2100 19,95

W. Grätzky Hockey 14,95

World Soccer 19,95

WOL Thunder Tank 14,95

WOL Thunder Tank 14,95

Wer wird Millionär 2 29,95

Wer wird Millionär 3 26,95

Wer wird Millionär 4 26,95

Wild 9 19,95

Wild 9 & T-Shirt "PSX" 19,95

Symbol 19,95

Windsurfing Paradise 14,95

Wing Over 2 19,95

Wing Over 3 19,95

Wing Over 4 19,95

Wing Over 5 19,95

Wing Over 6 19,95

Wing Over 7 19,95

Wing Over 8 19,95

Wing Over 9 19,95

Wing Over 10 19,95

Wing Over 11 19,95

Wing Over 12 19,95

Wing Over 13 19,95

Wing Over 14 19,95

Wing Over 15 19,95

Wing Over 16 19,95

Wing Over 17 19,95

Wing Over 18 19,95

Wing Over 19 19,95

Wing Over 20 19,95

Wing Over 21 19,95

Wing Over 22 19,95

Wing Over 23 19,95

Wing Over 24 19,95

Wing Over 25 19,95

Wing Over 26 19,95

Wing Over 27 19,95

Wing Over 28 19,95

Wing Over 29 19,95

Wing Over 30 19,95

Wing Over 31 19,95

Wing Over 32 19,95

Wing Over 33 19,95

Wing Over 34 19,95

Wing Over 35 19,95

Wir führen auch: 3 DO, Nintendo und Spiele Produkte, PC, CD-Rom, Games, Videos & DVDs (Vorratskosten): Porto = 5,29 + 5,61 Nachnahme / Zustellgebühr! * Lieferzeit: Viele Sendungen innerhalb 24 Std.

Wings Commander 4	39.95	Action Replay 2 Y2K Incl. 8	39.95	Super Hunter 2	04.05	Dune, F. Herbert's	19.95	Kings Field 4	29.95	Resident Evil: Gun	29.95	Turbo Evolutioncut	24.95
Wipe Out	5.95	MM Memory Card	39.95	Spider Farm 11.03	19.95	Dynasty Tactics 2	52.95	Kingdom Hearts	29.95	Survivor 2	29.95	Twin Caliber	24.95
World Game Basketball	5.95	Action Replay Max	39.95	and the Micht...	11.3.	Dynasty Warrior 3	29.95	Knight Rider	29.95	Ring of Red	24.95	Twin Caliber a/cunt95	29.95
WWF Smackdown 2	14.95	Arceade Board (incl. Vite)	24.95	Whiplash Febr.	52.95	Dynasty Warriors 4	49.95	Knock Out Kings	19.95	Road Rage 3	17.95	Twisted Metal Black	49.95
WWF Terror from the Past	14.95	Dual Shock Original	26.95	World Champ. Pool 2004	92.00	Ecco the Dolphin	29.95	Knight Rider	29.95	Road Trip Adventure	18.95	UEFA Ch. 2001/02	24.95
X-Com Enemy Unit	69.95	ab 14.95	24.95	Wrath Unleashed	99.00	Enigma	29.95	Lake Master EX	29.95	Robt Warbirds	49.95	UPC Throwdown	39.95
X-Files	24.95	DVD 3 Disc	24.95			Enigma: The Mystery	29.95	Largo Winch	24.95				

Zubehör:	Fire Wire Kabel für IID, 14,95	Play Station 2	Ephemeral Fantasia 29,95	Legacy of Kain Def. 52,95	Unlimited Saga incl. Demo: 29,95
	Printout-Set 14,95	Spiele:	Eternal Ring 29,95	Rogue Ops 49,95	Final Fantasy X/2 52,95
				Legend of Legaia 2 29,95	
				RTL Alarm für Games 11,-	

PS One	89,95	Gun (Pistole)	2,99	1-2 Angel für Charlie	24,95	European Tennis T.	17,95	Legend of Wrestling	29,95	RTL Alarm für Cobra	39,95	"Rally 3"	24,95
PS One incl. Harry Potter		Gun Scorpion 3 (100	9,95	3-4 Evolution	24,95	Eye of Extinction	49,95	Legend of Wrestl. 2	24,95	RTL Skisport 3	29,95	Vampire Night	49,95
& Memory Card	89,95	Herz-Kompatibel		5th Element	27,95	Everbue	29,95	Legend: The Legend of		RTL Skisport 2004	34,95	Vampire Night & Gun	59,95
Adapter/ MOD	19,95	Horizontal Ständer	12,95	7 Blades	27,95	Everbue 2	29,95	Excalibur	39,95	Rumble Racing	24,95	Virtua	29,95
Analog Pad		Joypadverlängerung		Übervision Anthology		Evergrace		Lego Bionicle	44,95	Rune Viking Warlord	29,95	Volleyball Xciting	14,95
inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmable	14,95	Keyboard	24,95	(bis 45 Atari-/Games/ Laser Soundtracks)	29,95	Everquest Online A.	52,95	Lego Bionicle Mania	24,95	Rygar	49,95	Wallace & Gromit	29,95
Internenkabel	14,95	Lackauf Feuer Feedback		Agassi Tennis	29,95	Evil Dead 2	19,95	Lethal Skies	39,95	Salt Lake 2002	24,95	War of the Monsters	39,95
CD-Case "Original"	9,95	inkl. für XB, GC & PC	69,95	Agassi Tennis	29,95	Extreme G3	24,95	Mad Max	24,95	Schatzplanet, Der	39,95	Warhammer	20,95
CD Leatherhorn (10er Set)	24,95	Memory Card 8 MB	29,95	Age of Empires 2	29,95	Eye Toy + Kamera incl.	49,95	Madden 2002	19,95	Seaboy Duo	19,95	Way of the Samurai	39,95
Cheat CD 1-3	14,95	Memory Card 2 & 4 MB	29,95	Aggressive Inline	29,95	12 Spiele ov	49,95	Madden 2002	19,95	Scrabble	29,95	Wer wird Millionär	22,95
Cyber Shock	19,95	"unlimited"		Alone in the Dark 2	29,95	EyeToy 2 Groove	29,95	Magia Music Maker	24,95	Secco Soccer Slam	24,95	Wild Arms 3	39,95
		Mouse 400 USB	19,95	Alien vs Predator	29,95	F1 Career Challenge	29,95	Manhunt "uncut"	52,95	Shadow Man 2	29,95	Wild Wild Racing	29,95
		Multi Tap	29,95	Alien vs Predator Ex.	49,95	F1 Racing Champ.	29,95	Mark of Kr "uncut"	39,95	Shawn Palmer's Pro	29,95	Wizardry: Tales...	29,95
		Netzwerkkabel	35,95	Alone in the Dark 4	29,95	F1 Racing Champ.	29,95	Mark Hoffman's BMX 1995	39,95	Snowboarder	19,95	WM Nationalspieler 95	29,95
		Pad Mini incl. Vibrat.	12,95	Alpine Racer 3	29,95	Ferrari F355 Chal.	29,95	Max Payne 2 (Komplett in deutsch/uncut)	52,95	Shifters: Combat...	29,95	World Racing Mercedes	44,95
		RGB Kabel Pro	9,95	Antix Extreme Racing	29,95	FIFA WM 2002	24,95	Max Payne 2 (Komplett in deutsch/uncut)	52,95	Shinobi	49,95	World Rally Champ.	24,95
		S-VHS Kabel Pro	9,95	Aqua Aqua (Wetrix 2)	29,95	FIFA 2003	29,95	Max Payne 2 (Komplett in deutsch/uncut)	52,95	Silent Hill 3	29,95	World Rally Champ.	24,95
		Steuerband (2 Achsen)	39,95	Armored Core 2	29,95	FIFA 2003	29,95	Max Payne 2 (Komplett in deutsch/uncut)	52,95	Silent Hill 2 D.C.	29,95	World Rally Champ.	24,95
		Tanzmatte	29,95	Armored Core 2: Another Age	24,95	Findet Neo	35,95	Max Payne 2 (Komplett in deutsch/uncut)	52,95	Silent Hill 3	29,95	World Rally Champ.	24,95
		Ultimate Cheat CD:		Armored Core 2: Another Age	24,95	Findet Neo	35,95	Max Payne 2 (Komplett in deutsch/uncut)	52,95	Silent Hill 3	29,95	World Rally Champ.	24,95
		GTA Vice City, Silent Hill 3		Armored Core 2: Another Age	24,95	Findet Neo	35,95	Max Payne 2 (Komplett in deutsch/uncut)	52,95	Silent Hill 3	29,95	World Rally Champ.	24,95
		Tomb Raider 6 etc.	14,95	Armored Core 2: Another Age	24,95	Findet Neo	35,95	Max Payne 2 (Komplett in deutsch/uncut)	52,95	Silent Hill 3	29,95	World Rally Champ.	24,95

Double Force Pad	8.95	USB Hub	39.95	Aspen & Oberlin AAL	29.95	Fishermen's Chair	29.95	Mega Race 3	19.95	Simpsons Hit & Run	52.95	Wreckless	29.95
Dual Shock Org.	19.95	V-Stand	14.95	Atlantis 3	29.95	Flipnic	29.95	Men in Black 2	24.95	Simpsons Road R.	29.95	WWE Smackdown 4	29.95

Geheule	ab 9,95	VGA Adapter	39,95	AVT Off Road Rally 2	27,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	WWF Smackdown	5 39,95
Gun "Dual"	14,95	X-Port	49,95	Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Men Next Dimension	24,95
Gun "Virtual Gun"	19,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Gun 2 Laserassault	29,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
HyperMan & MC 1MB	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Joyadv. Verlängerung	4,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2	29,95	Smash Bros. 2003	29,95	X-Squad	22,95
Konkord. Joystick-Cable	9,95			Baldurs Gate Dark	24,95	Formel 1 2002	29,95	Metal Gear Solid 2					

Lenkrad Jordan R.	39,95	Conan: The Dark Axe	9,95	Battlestar Galactica	41,95	Futurama	29,95	Mike Tyson Boxing	29,95	SOS The Final Esc.	19,95	Wii führen auch gebrauchte PS2-Games:
Lenkrad Concept4	69,95	Cool Shot Billiard	19,95	Beach King Stunt R.	29,95	G 1 Jockey	29,95	Minority Report	29,95	Soul Calibur 2	19,95	

[illegible]

Tragetasche + MC	14,95	GI-Joe	10.03.2004	tba	Bust A Block	19,95	Gregory Horror Show	29,95	NBA Live 2002	19,95	SSX 3	49,95	Wir nehmen sofort Vorbestellungen entgegen!
									Need for Speed		Star Trek Voyager	29,95	

[illegible]

Game-Guide:	MTX Mototrax	18.3.	49,95	Dark Chronicle	52,95	Pride FC	29,95	TD Overdrive	29,95	Steel Battalion Incl.
Ape Escape, Crash Bandicoot	Music 3000	Febr.	44,95	Dark Summit	24,95	Primal	29,95	Tekken 4	29,95	Controller

Abie's Exodus	9,95	NX Unleashed	18.3.	35,95	Das Ding	29,95	Homercr	17,95	Prince of Persia	44,95	Tenchu 3 "uncut"	49,95	DREAMCAST:
Beat-Chuck	9,95	MXHedgehog	02.03.	39,95	Das Ding a'ouch	29,95	Hot Wheels Highw.	19,95	Prisoner of War	29,95	Terminator	24,95	Dreamcast incl 10 Spiele, Org.
		Orion of Doom	Feb.	39,95	Dead or Alive 2	29,95	Hugo Bkuzkazo	39,95	Pro Evol. Soccer	29,95	Tetris Worlds	19,95	Lenkzug, Keyboard, Vp. 199,95
		Playboy Volllife	Feb.	39,95	Def Jam Fight	29,95	ICO	24,95	Pro Evol. Soccer 2	29,95	The Getaway	29,95	Fast Car 2000, 3 Sp. 19,95
		Pitfall Harry Fehr	Feb.	35,95	Def Jam Vendetta	29,95	James Long, Jap.	29,95	Pro Evol. Soccer 3	29,95	Theme Park World	49,95	Gn "Mad Catz" 34,95
Baphomet Fluch	7,50	Puyo Pop Fever			Destruction Derby 0	52,95	Indy Car Series	39,95	Project Eden	29,95	This is Football 2	24,95	Keyboard Org.
Beyond Good Evil	14,95	RC Machines		9,95	Deux Ex	39,95	Inspector Gadget M.	24,95	Project Eden 2	29,95	This is Football 2	24,95	Joypad Org.
Breath of Fire 5	15,95	R Racing 2005		39,95	Devil May Cry	29,95	ISS 2	24,95	Prizm Chamber	29,95	Thunderhawk Op.P.	24,95	Memory Card Org.
Dark Chronicle	7,50	Rainbow Final 3		39,95	Diablo 2	29,95	Iron Aces 2	29,95	Dark Unicorn	29,95	Tiger Woods 2003	24,95	Vibrationsp. Card Org.
Dark Fantasy 10	21,95	Rainbow Six 3.4.3		39,95	Die Hard Vendetta	29,95	Jade Cocoon 2	39,95	Psycvarior	21,95	Tiger Woods 2004	49,95	Carrier
Prince of Persia	14,95	Rise To Machines		19,95	a'ouch	39,95	Jak & Daxter	29,95	Racing Simulation 3	29,95	Time Crises 2	39,95	Die Hunter
Soul Calibur 2	14,95	Rise To Machines		19,95	a'ouch	39,95	Jak 2	29,95	Racing Simulation 3	29,95	Time Crises 2	39,95	und viele diverse Spiele!
umfangreiche Auswahl!		Rise to Honour	12.3.	52,95	Disney Dinosaurs	29,95							

PS 2 Zubehör: Risiko Welth. 23.3. 35,95 Donald Duck Quack 24,95 J.Bond:Agent im Kreuz. 29,95 Rally Championship 29,95 Time Crises 3 49,95
RPM Tuning Febr. 29,95 Downforce 24,95 J.Bond:Agent im Kreuz. 29,95 Rally Fusion 24,95 Time Crises 3 + Gun 69,95
James Bond Nightfire 29,95 J.Bond:Agent im Kreuz. 29,95 Rally Fusion 24,95 Time Crises 3 + Gun 69,95
James Bond Nightfire 29,95 J.Bond:Agent im Kreuz. 29,95 Rally Fusion 24,95 Time Crises 3 + Gun 69,95

[illegible]

Fliegende Autos

Um allen Autos das Fliegen beizubringen, müsst ihr ►, R2, ⊗, R1, L2, ▼, L1, R1 eingeben.

Gore Game

Um mehr Blut ins Spiel zu bringen, müsst ihr ⊕, L1, ⊗, ▼, L1, R1, ⊕, ►, L1, ⊗ eingeben (funktioniert in der deutschen Version erst im Uncut-Modus).

Alle Autos hochjagen

Wenn ihr L2, R2, L1, R1, L2, R2, ⊕, ⊗, ⊕, L2, L1 eingibt, werden alle Autos in eurem Blickfeld gesprengt. Das Beste: Das geht auch mehrmals. Wenn ihr den Cheat noch einmal eingibt, explodieren die Autowracks noch einmal usw.

Fußgänger kämpfen gegen euch

Um von sämtlichen Passanten in ganz Liberty City verprügelt zu werden, müsst ihr ▼, ▼, ◄, ▼, ⊗, R1, R2, L1, L2 eingeben. Ein sehr interessanter Cheat, vor allem in Verbindung mit...

Alle Fußgänger sind bewaffnet

Um sämtliche Passanten mit Flammenwerfern, UZIs, Raketenwerfern usw. auszustatten, müsst ihr ▼, R2, R1, ⊕, L2, L1, ▼, ▼ eingeben.

Fußgänger bekämpfen sich

Wenn ihr wollt, dass die Passanten sich gegenseitig bekämpfen, gebt ▼, ▼, ◄, ▼, ⊗, R1, R2, L2, L1 ein. Dieser Cheat kommt vor allem gut mit seinem obigen Kollegen...

Anderes Outfit

Um eurem Charakter einen anderen Look zu verpassen, müsst ihr ►, ▼, ◄, ▼, L1, L2, ▼, ◄, ► eingeben. Das funktioniert auch mehrmals. Gebt den Cheat also so oft ein, bis ihr ein Outfit tragt, das euch gefällt. Aber Vorsicht: Ihr könnt nie wieder zu eurem Originalcharakter zurückkehren.

Zeit vergeht schneller

Der Cheat ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, L1, ⊕, ⊕, ⊕ lässt die Tage schneller vergehen.

Sonniges Wetter

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ⊕

Nebliges Wetter

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ⊗

Bewölktes Wetter

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ⊕

Regnerisches Wetter

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ⊗

Niedriger Wanted-Level

Der Cheat R2, R2, L1, R2, ▼, ▼, ▼, ▼, ▼ senkt euer Wanted-Level auf Null.

Hoher Wanted-Level

Der Cheat R2, R2, L1, R2, ◄, ►, ◄, ► erhöht euer Wanted-Level um zwei Sterne.

Rhino

Um einen Rhino-Panzer vor euch vom Himmel fallen zu lassen, müsst ihr ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, R1, L2, L1, ⊕, ⊗, ⊕ betätigen. Tja, alles Gute kommt von oben...

Uncut-Modus

Wenn ihr statt der geschnittenen deutschen Version lieber die Uncut-Version (Blut, Amokläufe usw.) spielen möchtet, müsst ihr die Sprache eurer PS2 in der Systemkonfiguration auf „Englisch“ stellen (siehe Betriebsanleitung). Dann müsst ihr noch die Sprache von GTA 3 im Pausenmenü ebenfalls auf „Englisch“ stellen.

Die nun folgenden Cheats gelten für **GTA Vice City**. Sie müssen genau wie ihre Artgenossen aus GTA 3 im laufenden Spiel eingegeben werden, ohne in den Pausen-Modus zu wechseln.

Cheat Wirkung

- ⊕, L1, ⊕, R2, ⊕, L1, L1
Alle Fahrzeuge außer Motorräder werden unsichtbar
- R1, R2, L1, R2, ◄, ▼, ►, ▼, ◄, ▼, ►
Alle Waffen aus Set 1 freischalten
- R1, R2, L1, R2, ◄, ▼, ►, ▼, ◄, ▼, ►
Alle Waffen aus Set 2 freischalten
- R1, R2, L1, R2, ◄, ▼, ►, ▼, ◄, ▼, ►
Alle Waffen aus Set 3 freischalten
- R1, R2, L1, ⊗, ◄, ▼, ►, ▼, ◄, ▼, ►
Mehr Armor
- ⊗, L2, ▼, R1, ◄, ⊗, R1, L1, ◄, ⊗
Alle Autos tragen schwarze Lackierungen
- R2, L2, R1, L1, L2, R2, S, T, ⊕, L2, L1
Alle Fahrzeuge hochjagen (klappt auch mehrmals)
- R1, R2, L1, L1, ◄, ▼, ►, ▼, ◄, ▼, ►
verdoppelt die Geschwindigkeit eures Fahrzeugs
- , ►, ◄, ▼, L1, L2, ◄, ▼, ►
Klamotten wechseln
- , L1, ⊗, L2, ◄, ⊗, R1, L1, L1, ⊗
Alle Frauen tragen Waffen mit sich
- R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ⊕
Bewölktes Wetter
- , L2, ▼, R1, ◄, ◄, R1, L1, L2, L1
Selbstmord begehen
- ⊗, ⊗, L1, L1, R2, ⊗, ⊗, ⊗, ⊕
Die Ladies im Spiel folgen Tommy durch Vice City
- ⊕, ▼, ►, ▼, L2, L1, ⊕
Alle Bewegungen werden beschleunigt

- , R2, ⊗, R1, L2, ▼, L1, R1
Autos können fliegen
- R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ⊗
Nebliges Wetter
- , L1, ⊗, L2, ◄, ⊗, R1, L1, L1, ⊗
Waffen-Cheat
- R1, R2, L1, ⊗, ◄, ▼, ►, ▼, ◄, ▼, ►
Mehr Lebensenergie
- R2, ⊗, ▼, L1, ►, R1, ►, ▼, ⊕, ⊕
Charaktere können schweben
- , R2, ⊗, R1, L2, ⊕, R1, R2
Autos können schweben
- R1, R1, ⊗, R2, ▼, ▼, ▼, ▼, ▼, ▼
Euer Wanted-Level wird gesenkt
- R2, ⊗, R1, L2, ◄, R1, L1, R2, L2
Alle Autos drehen durch
- R2, ⊗, ▼, L1, ►, R1, ►, ▼, ⊕, ⊕
Media-Level-Cheat
- ▼, ▼, ▼, ▼, ⊗, R2, R1, L2, L2
Alle Fußgänger greifen euch an (NICHT abspeichern)
- ▼, ◄, ▼, ◄, ⊗, R2, R1, L2, L1
Alle Fußgänger attackieren sich gegenseitig (NICHT abspeichern)
- R2, R1, ⊗, ⊕, ⊕, ⊕, ▼, ▼
Alle Fußgänger tragen Waffen (NICHT abspeichern)
- ⊕, R1, R1, ◄, R1, L1, R2, L1
Perfektes Handling
- ⊗, L1, Down, L2, ◄, ⊗, R1, L1, ►, ⊗
Alle Autos sind rosa lackiert
- ⊗, R2, ▼, R1, ◄, ►, R1, L1, ⊗, L2
Als Candy Suxxx spielen
- R1, ⊗, R2, L1, ►, R1, L1, ⊗, R2
Als Hilary King spielen
- , L1, ▼, L2, L1, ►, R1, L1, ⊗, R1
Als Ken Rosenberg spielen
- ⊗, L2, L, ⊗, R1, L1, ⊗, L1
Als Lance Vance spielen
- ▼, L1, ▼, L2, ◄, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗ Play
Als Love Fist Typ Nr. 1 spielen
- R1, L2, R2, L1, ►, R2, ◄, ⊗, L1
Als Love Fist Typ Nr. 2 spielen
- R2, L1, ▼, L1, ►, R1, ►, ⊗, ⊕
Als Mercedes spielen
- , R1, ▼, R2, L1, ►, R1, L1, ►, ⊗
Als Phil Cassidy spielen
- L1, L2, R1, R2, ▼, L1, R2, L2
Als Ricardo Diaz spielen
- ⊗, L1, ⊗, L2, L, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗
Als Sonny Forelli spielen



- R1, R1, R2,
Wanted-Level erhöhen
- L1, L2, R1, L1,
Robo-Cops
- R2, R1
Zeit verlangsamen
- R2, R1
Bewegungen verlangsamen
- L1, L2
Einen Bloodring Banger vom Himmel fallen lassen
- R1, L2, L2, R1, L1,
Einen Bloodring Racer vom Himmel fallen lassen
- L1, R1, L2, R1, L1,
Einen Caddie vom Himmel fallen lassen
- R1, R2, L1, L2, R1
Einen Hotring Racer Nr. 1 vom Himmel fallen lassen
- R2, L1, L1, R1, R2
Einen Hotring Racer Nr. 2 vom Himmel fallen lassen
- R2, L2, R1, L1,
Eine Love Fist-Limo vom Himmel fallen lassen
- L1, L1, L2, R1,
Einen Rhino vom Himmel fallen lassen
- R2, R1, L2, R1, L1,
Einen Romero's Hearse vom Himmel fallen lassen
- L2, L2, L2, R1, L1,
Einen Sabre Turbo vom Himmel fallen lassen
- R1, R1, R1, L1,
Einen Trashmaster vom Himmel fallen lassen
- R2, L1, L1, R1, R1
Einen Hotring Racer vom Himmel fallen lassen
- R2, L1, L1, R1, R2
Einen Hotring Racer vom Himmel fallen lassen
- L1, L1, L1, L1,
Timer beschleunigen
- R2, L1, L1, L2, L2, L2,
Stürmisches Wetter
- R2, L1, L1, L2, L2, L2,
Sonniges Wetter
- R2, L1, L1, L2, L2, L2, S
Stark bewölktes Wetter
- R1, R2,
Verbogene Räder

Bester Schütze-Trophäe

Um euch diese Trophäe ins Ocean View Hotel stellen zu können, müsst ihr Phils Rekord in der Schützen-Mission schlagen.

357-Magnum in Vercetti Estate

Über die Magnum in eurer Villa könnt ihr euch

freuen, sobald ihr die Mission „Halte deine Freunde nahe“ abgeschlossen habt.

Bankräuber-Maske

Bewältigt die Mission „Der Job“ und die Maske wartet in der Villa Vercetti Estate auf euch.

Auf den Mond schießen

Krallt euch eine der beiden Sniper-Rifles im Spiel und wartet, bis die Nacht über Vice City hereingebrochen ist. Zielt nun auf den Mond und feuert. Der wird daraufhin seine Größe ein wenig verändern. Ihr könnt diesen kleinen Spaß so oft wiederholen, wie ihr wollt, insgesamt wächst der Mond bis zu sieben Mal.

Ran an die Rhinos

Um ohne Cheats an einen Rhino-Panzer zu kommen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Erstens: Ihr organisiert euch sechs Fahndungssterne und kauft einen von der Armee, die sich dann auf die Jagd nach euch begibt. Ein kleines Manko dabei: Ihr werdet diese Aktion wohl kaum überleben. Zweitens: Ihr sammelt 90 versteckte Pakete, verkleidet euch im Polizeirevier als Cop und holt ihn aus dem Luftwaffenstützpunkt. Drittens: Am einfachsten geht es, wenn ihr möglichst schnell Hyman Condo kauft, die Mission „Zu Befehl, Sir“ spielt und den Panzer in der Garage des Condos abstellt. Haltet das Tor offen, bis der Panzer explodiert. Damit ist die Mission gescheitert. Schließt jetzt das Garagentor und öffnet es wieder. Schon habt ihr einen 1A-Rhino in eurer Garage stehen. Übrigens: Wenn ihr unter der Fahrt den Geschützturm nach hinten dreht und Dauerfeuer gebt, wird euer Panzer ungeahnte Geschwindigkeiten erreichen können. Oder wollt ihr lieber mit einem Kampfhelikopter in Vice City aufräumen? Kein Problem. Sammelt ganz einfach 100 versteckte Pakete ein oder spielt die Mission „Freunde und andere Feinde“ durch. Nun erwartet euch im Luftwaffenstützpunkt ein Hunter-Helikopter.

100%-Bonus

Wenn ihr es tatsächlich schaffen solltet, GTA Vice City zu 100% abzuschließen, habt ihr euch nicht nur einen kollektiven Handschlag von der gesamten Redaktion verdient, sondern dürft euch auch über einige Boni freuen. Zunächst mal bekommt euer Spielcharakter ein T-Shirt mit der Aufschrift „Ich habe GTA Vice City geschafft und alles, was ich bekommen habe, ist dieses lausige T-Shirt.“ Die etwas nützlicheren Goodies sind z.B. doppelte Lebensenergie, doppelte Schutzrüstung, Autos, die ebenfalls doppelten Schaden nehmen können, unbegrenzte Munition für alle Waffen im Spiel sowie der Service einiger Bodyguards. Die warten ab und zu in Rudeln in der Nähe der Lebensenergie und Waffen in eurer Villa (Vercetti Estate). Jeder der Bodyguards hat eine violette Markierung vor den Füßen. Wenn ihr eine von ihnen betretet, werden euch zu-

nächst 1.000 Dollar abgenommen. Dafür kommt der Typ dann aber auch mit euch mit und eröffnet auf die Personen das Feuer, die ihr selbst angreift oder die euch dumm kommen wollen.

Vice City-Uncut

Wenn ihr Vice City trotz der deutschen Version so spielen möchtet, wie es eigentlich gedacht war, könnt ihr mit ein paar einfachen Handgriffen ganz einfach das Blut ins Spiel zurückbringen. Zunächst müsst ihr die Systemsprache eurer PS2 auf Englisch stellen. Schaltet die Konsole über den blauen Eject-Knopf an. Dadurch aktiviert sich die Hardware und wirft gleichzeitig das Spielfach aus. So gelangt ihr in das Einstellungs-menü eurer PS2. Begebt euch in die Systemkonfiguration, dort auf „Sprache“ und wählt Englisch. Nun startet ihr das Spiel und stellt auch hier die Sprache auf Englisch um.

Harry Potter Quidditch WM

Team-Moves

Sammelt fließig Quidditch-Karten für das Team eurer Wahl ein, bis ihr schließlich die Karte für den speziellen Team-Move eurer Mannschaft in den Händen haltet. Seht euch dazu am besten die noch versteckten Karten an. Hier könnt ihr herausfinden, welche Bedingungen ihr für das Freischalten der einzelnen Karten erfüllen müsst. Erst, wenn ihr genügend Karten eingesammelt habt, könnt ihr auf den Team-Move eurer Mannschaft zugreifen. Wenn es so weit ist, müsst ihr während der Matches durch gutes Spiel eure Power-Leiste aufbauen. Wenn sie eine bestimmte Höhe erreicht hat, informiert euch eine Bildschirmnachricht darüber, dass ihr euren Team-Move loslassen könnt.

Welt-Cup

Besiegt alle drei Hausmannschaften von Hogwarts mit eurem eigenen Team. Dann steht euch die große, weite Welt des Quidditch mit all seinen internationalen Mannschaften offen. Die beste Methode, um eure Punktzahlen während der Duelle mit den Hausmannschaften und später mit den internationalen Teams oben zu halten, ist, alle Matches, die ihr verloren habt, noch einmal zu spielen. Lasst euch also nicht unterkriegen, egal, wie lange es dauert.

Schnelle Quidditch-Karten

Um möglichst schnell und an möglichst viele Quidditch-Karten zu kommen, müsst ihr z.B. die Challenges erfolgreich durchzocken und die Team-Rekorde des Spiels schlagen. Je besser ihr euch anstellt, desto mehr Karten bekommt ihr. Diese sind, wie gesagt, vor allem für die Team-Moves eurer Mannschaften wichtig.

Gegenstände freischalten

Der Weg zu allen neuen Power-Ups, Moves, Besen und sonstigen Items führt in der Quidditch-WM über die Quidditch-Karten. Der beste Besen im Spiel, der Firebolt, kann z.B. erst mit 50 Quidditch-Karten freigeschaltet werden.

Bestes Team

Das beste Hogwarts-Hausteam dürfte wohl Ravenclaw sein. Sie können einen Team-Move erlernen, der es euch ermöglicht, bis zu 30 Punkte auf einen Schlag zu erspielen.

Gute Teams

Wie in jedem anderen Sportspiel auch müsst ihr euch entsprechend eurer Spielneigung ein passendes Team auswählen. Ravenclaw ist, wie gesagt, allein schon wegen ihres heftigen Team-Moves eine gute Wahl. Wer gern ein gut ausgewogenes Team mit guten Spielern, schnellen Spielbesen und vernünftigen Spezialmanövern steuern möchte, ist bei Slytherin richtig aufgehoben. Sie steuern z.B. den Nimbus 2001-Besen. Die japanische Mannschaft hat allerdings die besten Besen im Spiel, dafür sind ihre Teammitglieder ein bisschen schwach auf der Brust.

Jak 2: Renegade

Cheats

Um die Cheats im Spiel aktivieren zu können, müsst ihr lediglich eine bestimmte Anzahl Orbs einsammeln. Je mehr Orbs auf eurem Konto landen, desto besser die Cheats, die ihr freischalten könnt.

Anzahl Orbs

005 Orbs
015 Orbs
030 Orbs

Cheat

Jaks Bart-Cheat
gespiegelte Welt
große Köpfe

045 Orbs
055 Orbs
065 Orbs
075 Orbs
095 Orbs
105 Orbs
125 Orbs
135 Orbs
145 Orbs
155 Orbs
165 Orbs
175 Orbs
200 Orbs

kleine Köpfe
Scrap Book
Cheat für Akt 1
Vulcan Fury-Kurs
Cheat für Akt 2
Peace Maker Gun-Kurs
Cheat für Akt 3
gespiegelte Strecken
freie Levelanwahl
unbegrenzt Munition
unbegrenzt Dark Jak
Unsterblichkeit
Heldenmodus

200 Orbs im Heldenmodus

Sammelt ihr im Heldenmodus noch einmal 200 Orbs, erhaltet ihr zur Belohnung ein neues Scrap Book.

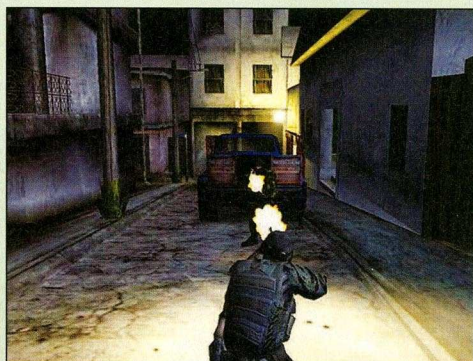
Socom 2: US Navy SEALs

Goodies freischalten

An die verschiedenen Gegenstände kommt ihr, indem ihr bestimmte Spielmissionen mit bestimmten Rängen abschließt.

Goodie	Bedingung
Art Gallery	Beendet das Spiel als Commander
Credits	Beendet das Spiel als Ensign oder höher
Sabre	Beendet die Albanien-Missionen als Commander
Pius Platz	Beendet die Albanien-Missionen als Lieutenant
Feral	Beendet das Spiel als Admiral
Quixada Christo	Beendet die Brasilien-Missionen als Commander
Reaver	Beendet die Algerien-Missionen als Commander

Algerian Officer	Beendet die Algerien-Missionen als Lieutenant
The Specialist (Flatfoot)	Beendet die Russland-Missionen als Commander
Valeska Lukanov	Beendet die Russland-Missionen als Lieutenant
Dance of the Unknown	Beendet das Spiel als Lieutenant
Gnostec	Beendet das Spiel als Lieutenant
Insertion Suite	Beendet das Spiel als Lieutenant
Infiltrator	Beendet das Spiel als Lieutenant
Contortion	Beendet das Spiel als Lieutenant
Tari Tari	Beendet das Spiel als Lieutenant
KGM	Beendet das Spiel als Lieutenant
Dark in your Heart	Beendet das Spiel als Captain
Beach Bossa	Beendet das Spiel als Captain
Brazilicious	Beendet das Spiel als Captain
SOCOM 2 Finale	Beendet das Spiel als Captain
Brasilien Intro-Movie	Beendet die Albanien-Missionen
Algerien Intro-Movie	Beendet die Brasilien-Missionen
Russland Intro-Movie	Beendet die Algerien-Missionen
SOCOM 2 Musik-Movie	Beendet das Spiel als Lieutenant
SEAL Waffen	Beendet das Spiel als Ensign
Terroristen Waffen	Beendet das Spiel als Lieutenant
SAS Waffen	Beendet das Spiel als Commander
Spetsnaz Waffen	Beendet das Spiel als Commander
MGL	Beendet das Spiel als Captain
OICW	Beendet das Spiel als Admiral



MAX PAYNE 2

The Fall of Max Payne

Der düsterste Cop der Videospielgeschichte kehrt zurück, blutig wie eh und je!

Tipps zum Start

- Nutzt möglichst häufig eure Bullet Time (siehe Box). Sie wird sich nach und nach wieder aufladen und euch zeitweise einen enormen Vorteil gegenüber euren Feinden bringen.
- Am besten hechtet ihr mit gezückter Waffe in neue Räume. So könnt ihr während einer kostenlosen Bullet Time sofort das Feuer eröffnen und notfalls den echten Bullet Time-Modus aktivieren, wenn ihr es mit einer halben Armee von Feinden zu tun bekommt.
- Speichert taktisch intelligent ab. Wenn euch ein Levelabschnitt gut gelungen ist, solltet ihr sofort abspeichern. Bei halber Lebensenergie und ohne Schmerzmittel in der Tasche abzuspeichern, ist NICHT taktisch intelligent. Denkt daran, dass ein Quicksave-Spielstand nur so lange bestehen bleibt, bis ihr die Konsole ausschaltet. Speichert also regelmäßig richtig ab.
- Nutzt die Umgebung. Sehr häufig liegen explosive Fässer, Kisten oder Gasflaschen in der

Gegend herum, die heftige Explosionen auslösen können, wenn man auf sie schießt.

- Seht fern. In den Fernsehern im Spiel laufen ab und zu sehr interessante Beiträge, die euch die Storyline des Spiels näher vermitteln können.

1.0: The Darkness Inside

Ziemlich am Arsch wacht ihr auf eurem Krankenbett auf und schleppt euch durch das Zimmer des Hospitals. Untersucht die Schränke im ersten Raum. Hier könnt ihr euch zwei Schmerzmittel krallen. Folgt dann dem einzigen Weg und erledigt unterwegs den Cop. Der Rest ergibt sich von selbst.

1.1: Elevator Doors

Nun kommt endlich etwas Ableben in die Bude! Marschiert zur Hintertür des Lagerhauses und verschafft euch Zutritt. Schließlich läuft euch ein Saubermann über den Weg. Folgt ihm und lasst ihn das Rolltor öffnen. Geht hindurch, behaltet den Schädel des Typen aber im Fadenkreuz. Der zückt eine Waffe! Feuert eure

eigene ab –POW- Kiss Shot! Folgt danach dem einzigen Weg durch ein weiteres Rolltor und etliche Fake-Putzkräfte und öffnet wie gehabt alles, was nach Schrank aussieht. Für die Geisel könnt ihr leider nichts tun, dafür aber gegen ihre Geiselnehmer. Nachdem ihr euer Treffen mit der Lady in rot am Fahrstuhl hattet, fahrt ihr selber ins untere Stockwerk und kämpft euch nach draußen! Vorsicht: Nach dem Raum mit dem Gabelstapler-Unfall erwartet euch ein Durchgang später ein umstürzendes Regal, dem ihr dringend ausweichen müsst!

1.2: A Criminal Mastermind

Ab hier wird es langsam ein wenig heftig. Im Erdgeschoss könnt ihr euch bei der Leiche im Gang zwei Schmerzmittel schnappen. Folgt dann der Treppe nach oben zu eurem Verbündeten. Passt auf, dass ihr nicht aus Versehen auf ihn schießt, das mag er gar nicht. Die echte Herausforderung in diesem Level ist das zweistöckige Warenlager, wo euch ein ganzer Karren voll Gangster erwartet. Hier solltet ihr dringend zu eurer Bullet Time greifen. Der Rest ist dann 08/15.



1.3: The Depths of my Brain

Nur ein kurzes Intermezzo. Lauft von den Polizeiwagen davon und erledigt die beiden Cops im Verhörraum mit der Pistole auf dem Tisch.

1.4 A+B: No „Us“ in This

Die beiden Teile gleichen sich ziemlich stark. Rennt durch die Appartements und benutzt Bullet Time, wenn euch die Situation zu haarig wird oder ihr nicht wisst, was euch im nächsten Gang oder hinter der nächsten Ecke erwartet. Ziemlich häufig müsst ihr auch durch ein geöffnetes Fenster auf den dahinter liegenden Sims springen und dort euren Weg fortsetzen. Seht euch um, ob ihr von dort aus ein anderes Fenster, einen Sims auf der gleichen Ebene oder einen Sims auf dem darunter liegenden Stockwerk erreichen könnt. Die Strecke ist ziemlich offensichtlich. Die drei Typen im Van unten im Hof könnt ihr leicht erledigen, indem ihr auf das explosive Fass in deren Nähe feuert. Sobald ihr an der Tür mit dem Code-Panel steht, fährt ihr mit dem Aufzug nach unten und lauft weiter in den Keller. Dort gibt euch der Saubermann das Passwort zur Tür. Marsch, marsch zurück und die Tür geöffnet. Alles andere ergibt sich dann von selbst.

1.5: A Sign of her Passage

Hier geht's ziemlich genau so weiter, wie es im letzten Kapitel aufgehört hat. Befreit im dritten Stock den Mann hinter der Tür, indem ihr den Holzbalken vor der Türklinke über den Haufen rennt. Im Erdgeschoss marschiert ihr ins Foyer, wo eine Lady ebenfalls auf ihre Rettung wartet. Beide schließen sich euch tatkräftig an. Als nächstes geht es dann runter in den Keller, wo ihr das Gas am Ventil abdreht und euch die beiden Schmerzmittel aus den Schränken krallt. Sollten euch unterwegs Gegner überraschen, seid ihr mit der Bullet Time gut bedient. Wieder im dritten Stock geht es durch das brennende Appartement und das linke Fenster auf einen Sims. Folgt ihm, erschießt unten im Hof die auftauchenden Thugs mit dem Scharfschützengewehr (immer schön auf den Kopf zielen!) und rennt am Ende der Rampe nach ganz oben empor. Springt rüber zum kleinen Sims und lasst euch auf die Arbeitsplattform weiter unten fallen. So gelangt ihr in den Hof. Bullet Time an, Pumpgun raus und aufgeräumt!



1.6: A Linear Sequence of Scares

Obwohl das Funhouse einen ziemlich nervös macht, gibt es auf dem einzigen und ziemlich offensichtlichen Weg nicht einen einzigen Gegner. Uns soll's recht sein, so können wir bequem unser Schmerzmittel-Maximum (acht) auffüllen.

1.7 A+B: The Million Dollar Question

Zunächst müsst ihr euch durch einige ziemlich schmutzige Appartements kämpfen (Gott, als Cop scheint man wirklich nicht besonders viel Miete abdrücken zu können). Folgt ganz einfach den Stimmkommandos eurer Kollegin und nutzt die Bullet Time, wenn es um Ecken und ähnliches Gedöns geht. In den Badezimmern der Wohnungen lassen sich fast immer Viererpacks Schmerzmittel finden. Da langen wir natürlich gern zu! Springt am Ende des ersten Kapitels runter auf die Markise. Werft die Bullet Time an und erledigt die beiden ungünstig positionierten Typen. Im Appartement warten dann noch mehr. Folgt weiter dem einzigen Weg durch mehr Wohnungen mit mehr Schmerzmitteln zu einer Arbeitsplattform, wo ihr den Aufzugsschalter betätigt und nach

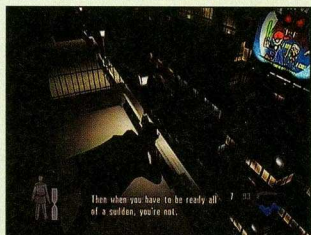
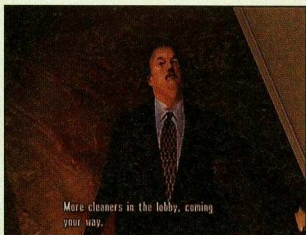
unten fahrt. Da geht es dann mit ein paar Sprüngen noch ein paar Stockwerke hinab zu einem offenen Fenster, dessen Eigentümer durch selbiges durchgeschossen kommt. Nehmt euch hier vor den fallenden Granaten in Acht. Zu guter letzt tretet ihr noch gegen Kaufmann und seine Leute an. Werft Bullet Time rein, packt die doppelte Uzi aus und ab dafür! Triggert notfalls die Schmerzmitteltaste, wenn's gar nicht anders geht. Achtet auch auf das geheime Video (siehe Box).

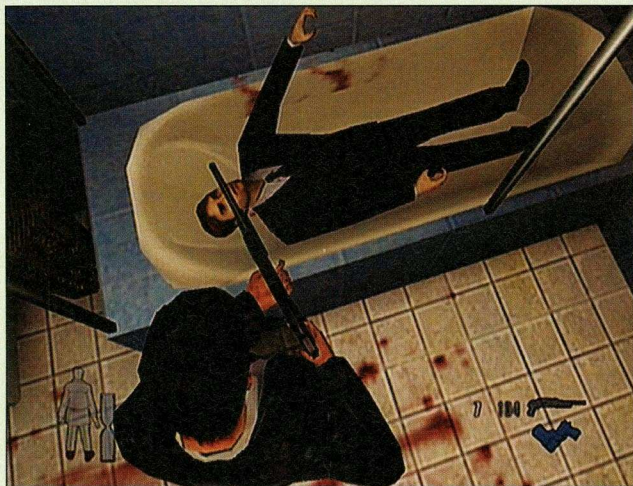
2.0: A Binary Choice

Schaut euch im Polizeirevier ein bisschen um und macht euch auf den Weg zu Max' Schreibtisch. Der Rest ergibt sich dann von selbst. Geht die Treppen runter zu den Zellen und sprecht mit Mona. Danach gibt es wieder ein wenig Action. Krallt euch nach der Bombenexplosion die Waffe aus dem Schrank, räumt den Zellentrakt und danach die Garage leer und verlasst selbige durch das Rolltor.

2.1: The Things that I want

Das Funhouse kennt ihr ja bereits. Nun erwartet euch allerdings Feindkontakt. Gleich im ersten Raum rennt ihr ganz nach hinten und hüpf



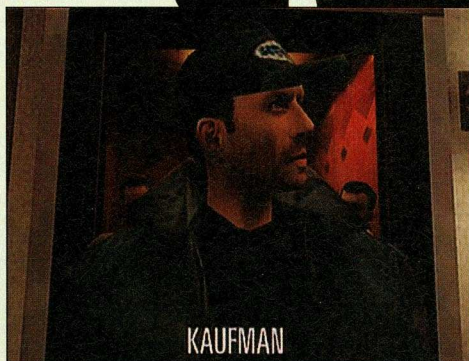
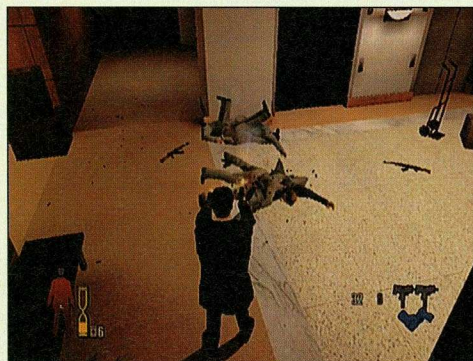


über eine Kiste ins hinterste Eck, wo zwei SEHR nützliche Kalaschnikows samt Munition auf gierige Hände warten. Die vielen kleinen Spielsachen, die ihr unterwegs aktivieren könnt, jagen euren Gegnern dabei mehr als nur einen Schrecken ein. Vor allem die überdimensionierte Spritze kommt richtig gut. Das große Finale findet dann in einer breiten Lagerhalle statt. Rennt hier mitsamt Bullet Time über die Pappkisten nach vorne und feuert mit den Kalaschnikows die Hütte leer!

2.2 A+B: In the Middle of Something

Hier fahrt ihr am besten, wenn ihr häufig und intelligent abgesichert. Wann immer ihr an einer roten Sprengstoffkiste vorbeikommt, solltet ihr sie tunlichst mit einer Granate in die Luft jagen. Dadurch wird sich entweder ein neuer Weg für euch öffnen oder ihr bekommt eine neue Waffe in die Hände. Das könnt ihr im

Raum mit dem Aufzug gleich mal antesten. Werft eine Granate auf die Kisten und rennt schleunigst aus dem Raum, bevor das Armageddon losbricht. Schon könnt ihr euch durch den Aufzugschacht weiter nach unten fallen lassen. Der erste harte Kampf erwartet euch im Freien. Hier hilft euch am ehesten die Bullet Time und eine dicke Kalaschnikow in den Händen weiter. Erledigt alle Wachen und untersucht den kleinen Turm auf der rechten Seite. Hier gibt es tonnenweise nützliche Items. Etwas später gelangt ihr in einen langgezogenen Raum mit einer Warenladung Gegner. Packt die Schrotflinte oder die Kalaschnikow und notfalls auch eure Bullet Time aus und räumt den Laden sauber! In zwei kleinen Kammern warten hier auch insgesamt sechs Schmerzmittel auf leidende Helden. Gleich nach der nächsten Tür erwartet euch eine explosive Kiste gepaart mit ein paar Stühlen. Sagt dem Haufen



Stylische Waffen

Ein Cop ist ohne sein Handwerkszeug nicht viel wert. Gut, nicht jeder Cop geht deswegen auch mit dem Arsenal einer mittelschweren Privatarmee auf die Straße, aber wir wollen Herrn Payne mal nicht in seine Stilmittel reinreden. Wir haben für euch die besten Waffen zusammengestellt, damit ihr wisst, welches Teil in welchem Fall gefragt ist.

Desert Eagle x2

Der beste Colt des Spiels in doppelter Ausführung. Die Desert Eagle-Magnum-Kanone arbeitet sehr zielgenau, schnell und hat für eine Handfeuerwaffe einen guten Wumms drauf. Natürlich ist sie nix im Vergleich zu den richtig dicken Kalibern im Spiel, aber wenn Not am Mann ist, kann man sich immer auf die Desert Eagle verlassen. Doppelt taugt sie natürlich am meisten, verfeuert dabei aber auch sehr viel mehr Munition.

Ingram x2

Die doppelte Uzi richtet zwar extrem wenig Schaden pro Schuss an, versprüht dafür aber die Munition als gäbe es kein Morgen! Nun, für ihr Ziel gibt es den wohl wirklich nicht, denn von allen Waffen im Spiel kann die doppelte Ingram das beste Dauer- und Flächenfeuer bieten. Gerade in engen Räumen oder in Defensivsituationen durchsieben die Teile geradezu ihre Opfer.

Striker

Äußerlich ähnelt dieses bössartige, kleine Teil schwer einem Trommelgranatwerfer. Tatsächlich handelt es sich bei ihm aber um eine Combat-Schrotflinte mit perverser Feuerrate! Keine andere Waffe kann es im Nahkampf mit dem Striker aufnehmen. Vor allem in Kombination mit Bullet Time seid ihr mit einem Striker in euren Händen selbst von einer kompletten Söldner-Armee nicht aufzuhalten! Große Klasse!

Pump Action Shotgun

Während des absolut größten Teil des Spiels euer bester Freund in engen Gängen und kleinen Räumen ist die Pumpgun genau das, was man von ihr erwartet: Heftig auf kurzer bis extrem kurzer Entfernung aber praktisch nutzlos ab mittlerer Distanz. Trotzdem werdet ihr dank Munition satt und einfachem Handling an der Pumpgun nicht vorbeikommen. Das grobe Handwerkszeug für ebenso grobe Situationen.

MP5

Die beste Schnellfeuerwaffe für lange Distanzen. Sie verfügt über ein eingebautes Zielfernrohr, das ihr nach Belieben zuschalten könnt. Selbst in diesem Zielmodus bleibt euer Feuer absolut rückstoßfrei, was zusammen mit den 30 Schuss Munition im Lauf unterm Strich gewissermaßen ein kleines Sniper-Sturmgeschütz ergibt. Besonders nützlich in Defensivsituationen und vor allem für den alles entscheidenden Endkampf gegen Vlad!

M4 Carbine

Das beste MG im Spiel. Kommt zwar von der Feuerrate weder an die Kalaschnikow ran, dafür richtet die Munition aber so richtig Schaden an. Drei Schuss von ihr kommen ähnlich saftig im Ziel an wie sieben Schuss von der Kalaschnikow. Munition für dieses Baby ist allerdings bis zu den letzten Missionen rar gesät, also geht sparsam mit der M4 um.

Sniper Rifle

Das Scharfschützengewehr ist selbstverständlich DIE Waffe schlechthin, wenn zwischen euch und eurem Gegner eine sehr lange Distanz liegt. Egal ob ihr das Zielfernrohr der MP5 oder des Scharfschützengewehrs benutzt, ihr solltet immer aus der Hocke heraus feuern. Das wird eure Schüsse stabilisieren. Auch Bullet Time kann euch während des Ziels helfen, da ein langames Ziel für gewöhnlich ein leichtes Ziel ist. Seht zu, dass ihr eure Munition immer im Schädel eures Opfers parkt. Das schafft euch eure Gegner mit einem einzigen Schuss vom Hals.

mit einer Grante "Hallo" und krallt euch das Scharfschützengewehr. Ein Stockwerk höher dürft ihr eure Sprungtalente an dem maroden Boden beweisen. Logisch, dass gerade hier eine Menge Gegner aus den Löchern gekrochen kommen. Kurz vor Ende des ersten Abschnitts warten noch einmal ein paar explosive Kisten auf euch. Lasst die jedoch in Ruhe, sonst geht euch der Boden zum bequemen Sprung zum Ausgang ab. Der Rest ist Business as usual. Auf dem Rest eures Weges können euch ein paar weitere explosive Fässer und Kisten dabei helfen, eure Feinde zu zerbröseln, allerdings zerbröseln sie euch dadurch auch die einfachen Wege. Eure Entscheidung.

2.3: Blowing Up

Jetzt heißt es, schnell und vorsichtig sein! Das Gebäude um euch herum stürzt in sich zusammen. Freundlicherweise genau auf die meisten Gegner, die euch hier noch erwarten. Da sich hier in Null Komma Nix eine tödliche Falle auftun kann, solltet ihr möglichst häufig explosives Zeug in der Gegend rum, praktischerweise stets mit frischen, leckeren Gegnern daneben, die förmlich darum betteln, dass ihr ihnen das TNT unter dem Hintern in die Luft jagt. Also tut ihnen den Gefallen!

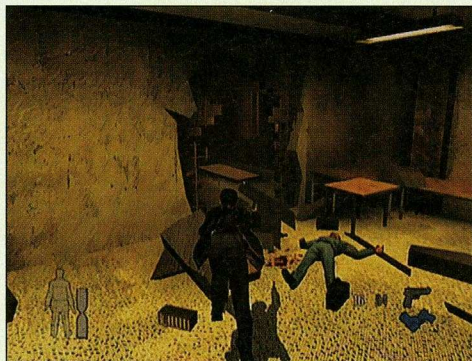
2.4: Routing her Synapses

Hier erwartet euch eine ziemlich verwinkelte Angelegenheit. Glücklicherweise seid ihr mit Shotgun und Dragunov sowohl für den Nahkampf als auch für Fights über Entfernungen gut gerüstet. Letztere verfügt nämlich über eine äußerst mächtige Scharfschützen-Aufschaltung. Nutzt sie, wenn sich Feinde weit entfernt aufhalten und gut versteckt haben. Nachdem ihr mit dem Lastenaufzug nach unten gefahren seid, krallt ihr euch die vier Schmerzmittel aus dem Arzneischrank an der rechten Seite. Der Rest des Levels besteht dann aus böse verwinkelten Nischen und Ecken, in denen euch Bullet Time mehr als nur einmal die Haut retten wird. Achtet auf den letzten paar Metern gut auf die Wände aus Plastikfolie. Hier feuert gern mal ein Gegner durch.

2.5: Out of the Window

Diese Mission ist nicht ganz ohne! Hier könnt





ihre zeigen, wie gut eure Sniper-Fähigkeiten mittlerweile ausgeprägt sind! Kämpft euch zunächst mit Shotgun oder Sturmgewehr bis zur Cut-Szene mit Max (holt euch vorher noch die Munition aus den Kisten) und schützt ihn dann mit der Dragunov und ihrer Zielfernrohrabschaltung. Gebt Max auch dann noch Feuer-schutz, wenn er schon dabei ist, weiter nach vorne zu rennen. Folgt ihm oben auf der Plattform und gebt ihm, wieder aus der Sniper-Perspektive, erneut Rückendeckung. Danach müsst ihr wieder zurück zum Anfang des Levels und dort in der Nähe der beiden frisch aufgetauchten Gegner auf eine Plattform ins Freie. Erledigt mit der Dragunov die Typen, die aus den Baucontainern gerannt kommen und spurtet dann marsch, marsch weiter nach hinten ins Haus, immer der Spur der frischen Gegner hinterher, bis ihr schließlich ein viertes Mal auf einer Sniper-Plattform steht. Wenn ihr euren Gegner unten im Hof nicht entdecken könnt, wird er sich wahrscheinlich exakt unterhalb eurer Plattform befinden. Nutzt die Bodenlöcher oder feuert über den Rand, um ihn trotzdem zu erwischen. Danach geht ihr auf der Plattform die Treppen rauf und weiter im Programm. Hier ist es enorm wichtig, dass ihr intelligent speichert. Immer wenn ihr einen Sniper-Abschnitt mit Bravour bestanden habt, solltet ihr unbedingt einen neuen Quicksave-Spielstand anlegen, sonst braucht ihr hier ewig! Am Ende des Levels müsst ihr durch eine Öffnung im Boden auf eine Kiste springen, dann habt ihr es hinter euch.



2.6: The Genius of the Hole

Hier erwartet euch wieder ein zünftiges, ausschweifendes Geballer. Allerdings mit extrem heftigen feindlichen Truppen! Hier hilft nur eines: Schnürt eure besten Waffen, Bullet Time, Schmerzmittel zur richtigen Zeit und konsequent intelligentes Speichern zu einem aussagekräftigen Paket zusammen.

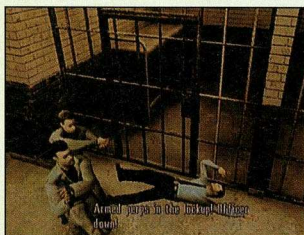
Feuert ruhig eure Magazinvorräte leer, Mona wird sie nach dieser Mission nicht mehr brauchen. Wenn ihr schließlich den rettenden Lift in der Baugrube erreicht habt, fahrt ihr damit dem Ende des Levels entgegen – und Max' Drama.

3.0: Waking up from the American Dream

Gegner gibt es hier keine, dafür dürft ihr dem verschwommenen Pfad hinab in die dunklen Abgründe von Max' Erinnerungen und Gedanken folgen.

3.1: Too Stubborn to Die

Hier wird es richtig interessant. Ihr startet nämlich ohne Waffe und mit einer lauernenden Wache vor der Tür. Holt euch die vier Schmerzmittel aus dem Regal und springt aus dem Raum heraus. Die Wache wird zu Boden stürzen! Rennt durch die rote Doppeltür, die Treppe nach oben, im zweiten Stock durch die nächste rote Doppeltür und folgt den farbigen Linien durch den Operationssaal (Surgery) und danach weiter nach rechts durch die kleine und weiter nach links durch die große Tür in den Reha-Bereich (Recovery). Weiter geht es durch die kleine Tür auf der Seite rein in ein Büro. Versteckt euch hier vor den mittlerweile zwei Gegnern. Sie werden nach euch suchen. Nun taucht ein Security-Typ auf, der zwar keine große Hilfe ist, dafür aber seine Waffe fallen lässt. Krallt sie euch und pumpt Blei in eure



Verfolger! Allerdings seid ihr immer noch nicht aus dem Schneider. Eure Munition im Krankenhaus ist noch knapp bemessen und Gegner sind reichlich vorhanden. Speichert intelligent ab und nutzt eure Bullet Time aus! Schließlich steht ihr an der Tür zu einem weiteren Treppenhause. Hechtet hindurch und feuert unter Bullet Time die restlichen Truppen zu Boden! Sobald ihr durch die Garage seid, habt ihr wieder einen Job erfolgreich erledigt.

3.2: On a Crash Course

Es wird Zeit, mit einem alten Bekannten abzurechnen. Kämpft euch durch die Bar weiter in die Haupträume und dort entweder die Treppe oder den Arbeitssteg empor. Unterwegs findet ihr hier den Striker, mit die mächtigste Nahkampfwaffe im ganzen Spiel! Hebt sie euch verdammt gut auf, ihr werdet sie noch brauchen können! Am besten arbeitet ihr in diesem Level mit der Kalaschnikow für die Kämpfe mano a mano und mit Granaten, wenn es darum geht, verwinkelte und mit Kartons zugemüllte Räume leer zu fegen. Kurz nachdem ihr den Striker gefunden habt, hört ihr zwei Wachen, die sich darüber unterhalten, dass sie besser die Schnauze halten sollten, um nicht von euch gehört zu werden. Starker Tipp, leider ein bisschen zu spät! Erledigt die beiden und geht dann VORSICHTIG in den nächsten Raum! Fallt nicht auf die Soldaten-Attrappe herein! Wenn ihr auf sie schießt, explodiert der halbe Raum inklusiv euch. Folgt stattdessen der Kammer weiter nach hinten und erledigt die Thugs, die es sich hier bequem gemacht haben. Danach zerreist die Explosion, die eigentlich euch gegolten hat, die Stille des Raumes sowie dessen Wand. Gut für uns, so kommen wir nämlich weiter. Von der Tiefgarage aus ballert ihr euch den Weg nach ganz oben frei und rüstet euch dann mit Striker und Granaten aus. Öffnet den Raum, in dem sich Mike verschanzt hat. Werft drei Granaten rein. Wartet draußen neben der Tür mit dem Striker im Anschlag. Feuert, wenn sich etwas noch lebend durch die Tür schleppen sollte. Sache gelaufen.

3.3 A+B: A Mob War

Der erste Teil dieses Levels führt euch nach eurem Van-Crash durch einige leicht verwirrende Bau ruinen. Springt durch die Löcher





in den Wänden und draußen im Freien über die Holzbretter und Pfeiler, um euren Weg fortsetzen zu können. Merkt euch dabei immer gut, woher ihr kommt, sonst verliert ihr hier ratzfatz die Orientierung. Der echte Spaß beginnt allerdings, sobald das zweite Kapitel startet. Hier warten nämlich einige von Vlags Männern auf euch die offenbar nicht so ganz mitbekommen haben, was eigentlich abgeht und wer ihr eigentlich seid. Macht nix, bis dato können wir die Typen gut gebrauchen. Folgt ihnen und passt auf, dass ihr nicht aus Versehen einen von ihnen ins Fadenkreuz nehmt. Schließlich wird ihr Boss auftauchen und seinen Leuten mitteilen, wen sie da eigentlich bei der Hand haben. Zeit, die Bullet Time anzuwerfen und mit dem Striker eure treudoofen Gefolgsleute auszuradieren! Danach geht es durch eine grüne Tür weiter hinten vorbei an ein paar letzten Gegnern zu eurem alten Bekannten Vinnie, der in einer... blöden Lage steckt.

3.4: Dearest of All My Friends

Ihr müsst den Pausenclown beschützen. Packt zunächst eine dicke MG aus und feuert den Raum vor euch leer. Danach versucht noch mehr Kropkvolk, von draußen über die Wände zu klettern und durch die Fenster in eure Hütte einzusteigen. Antwortet ihnen mit der MP5 oder dem Scharfschützengewehr. Sobald sich Vinnie wieder in Bewegung setzt, ist erneut ein dicker Argumentationsverstärker gefragt, da es wieder in den Nahkampf geht. Vor allem die MP5 mit Zielfernrohrabschaltung und Bullet Time kommt hier so richtig gut. In Vinnies Wintergarten und später in seiner KFZ-Werkstatt (hier könnt ihr euch übrigens ein paar Schmerzmittel vom Regal schießen) wirkt außerdem auch eine gut getimte Granate auf einen Van Wunder! Wie



immer ist etappenweises Speichern euer stärkster Verbündeter. Eine spaßige Mission – nicht nur wegen Vinnies Outfit.

3.5: A Losing Game

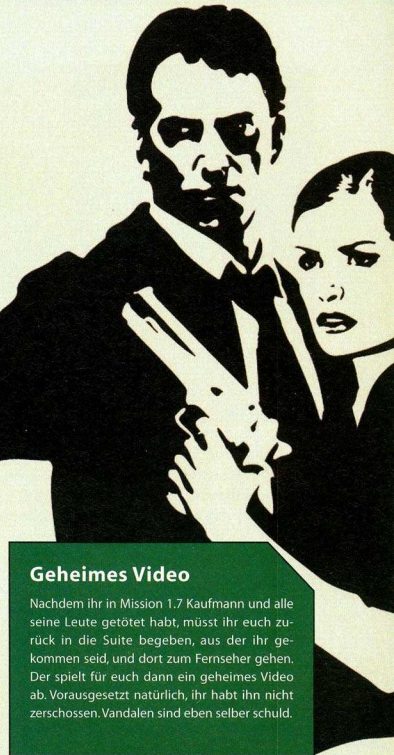
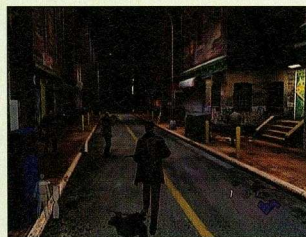
Wieder einmal seid ihr gegnerfrei, trotzdem wird euch ordentlich eingeheizt. Das Funhouse fackelt nämlich und es ist euer Job, als Mona nach Max zu suchen. Rennt die Treppe runter und springt durch das Loch neben dem Geländer. Folgt dem einzigen Weg durch die frisch eingestürzte Wand und weiter unten durch das Loch in der Holzverkleidung. Etwas später geht es in der großen Halle den umgestürzten Pfeiler empor und dem einzigen Weg nach zu einer weiteren Halle. Hier könnt ihr eine Sprinkleranlage aktivieren, die den Weg für euch frei macht, dafür aber weiter hinten ein paar Spannungswandler kurzschließt. Erkundet die Tür zu eurer Linken und aktiviert an deren Ende das Notstromaggregat. Nachdem ihr Vinnies Überreste gefunden habt, könnt ihr schließlich weiter hinten die Stahltreppe hoch. Dort wartet Max auf euch, der noch beschissener aussieht als eine Mission zuvor.

3.6: There are no Happy Endings

Eine weitere gegnerlose, aber hochinteressante Reise in die Abgründe von Max' Geist. Im Fernsehen läuft übrigens Vinnies Tod. Live und in Farbe.

3.7 A+B: Love Hurts

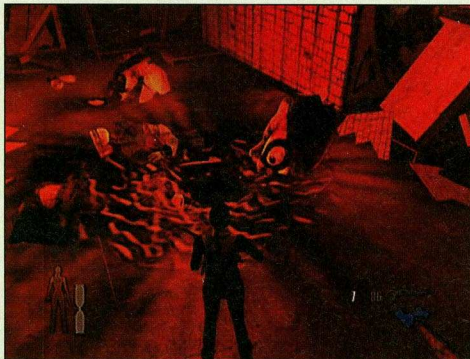
In dieser Mission dürft ihr nach Herzenslust alles verballern, was ihr noch an Munition habt. In der Lobby des Hauses wartet gleich mal eine Falle auf euch. Rennt nach ganz oben hinter das Geländer und wartet dort, bis der erste Teil der Decke hinabgestürzt ist. Springt dann auf die Trümmer und weicht dem restlichen Stuckhagel aus. Schließlich landet ihr in einem Innenhof. Per Bullet Time könnt ihr hier elegant eure Gegner erledigen, bis Mona oben auf dem



Geheimes Video

Nachdem ihr in Mission 1.7 Kaufmann und alle seine Leute getötet habt, müsst ihr euch zurück in die Suite begeben, aus der ihr gekommen seid, und dort zum Fernseher gehen. Der spielt für euch dann ein geheimes Video ab. Vorausgesetzt natürlich, ihr habt ihn nicht zerschossen. Vandalen sind eben selber schuld.





Balkon auftaucht. Erledigt mit ihr zusammen das restliche Volk und gleich darauf die Neuankömmlinge hinter den Scheiben. Im Vorraum zur Bibliothek warten drei Schmerzmittel im Schrank auf euch, dafür bekommt ihr es in der Bibliothek selbst gleich mal mit einem gefährlich umstürzenden Bücherregal zu tun. Wieder müsst ihr zusammen mit Mona ein Rudel Gegner ausschalten. Ab durch die Tür, die restlichen Söldner töten, die Schränke im Gang untersuchen und die erste Hälfte des Levels ist rum. Die zweite Hälfte besteht aus massivem Geballere. Ein schweres Maschinengewehr kommt hier am besten. Untersucht auf jeden Fall die Kommandozentrale des Anwesens, hier gibt es tonnenweise Items in den Spinden. Schließlich erreicht ihr am Ende einen großen Innengarten, dessen Doppeltür euch weiter zur finalen Mission führt. Füllt eure Lebensenergie komplett auf und tretet hindurch.

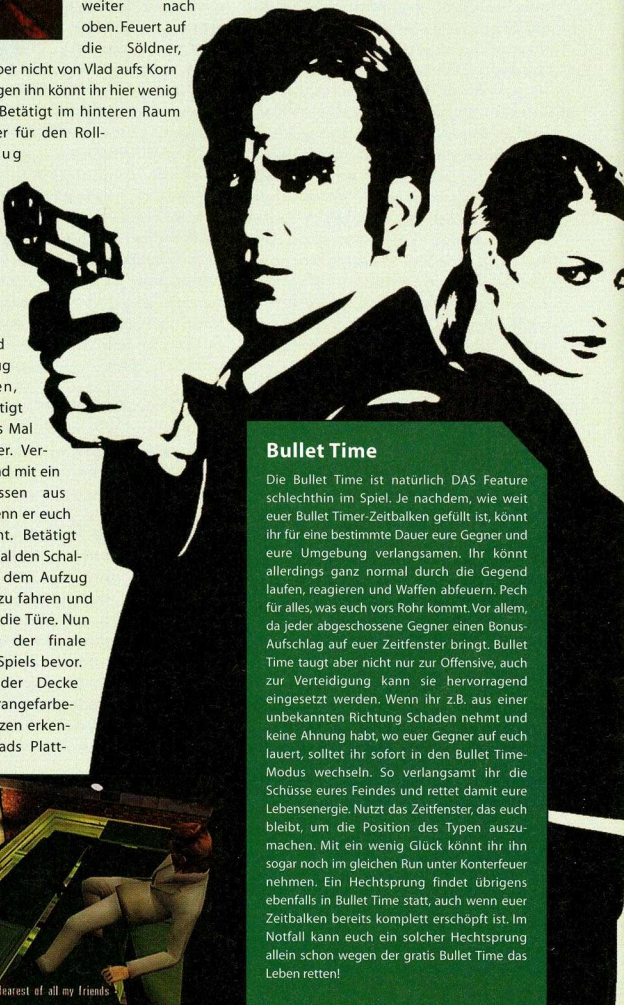
3.8 A+B: That Old Familiar Feeling

Im ersten Teil des letzten Levels heißt es: Schnell sein! Springt nach vorne in den nächsten Raum, erledigt die Wache und flüchtet danach in den Panikraum, der von oben durch die Decke gekracht kommt. Betätigt innen den Schalter, krallt euch die Schmerzmittel und wartet die Explosion ab. Sobald alles sicher ist, verlasst ihr den Panikraum wieder und RENNT weiter den einzigen Weg entlang. Ihr müsst wirklich verflucht schnell sein und unterwegs

sofort alles an Gegnern erledigen, was euch vor die Flinte kommt, sonst werdet ihr in der Explosionswelle eretzt. Sobald ihr den ersten Abschnitt hinter euch habt, ist damit auch erstmal die Hektik vorbei. Folgt dem einzigen Weg in ein reichlich Item-behaftetes Büro. Dort geht es mit dem Fahrstuhl weiter nach oben. Feuer auf die Söldner,

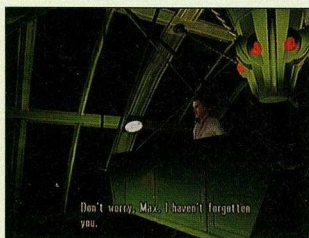
lasst euch aber nicht von Vlad aufs Korn nehmen, gegen ihn könnt ihr hier wenig ausrichten. Betätigt im hinteren Raum den Schalter für den Rollstuhlaufzug und geht weiter hinten unter dem Treppenvorsprung in Deckung. Vlad wird den Aufzug zurückrufen, also betätigt ein weiteres Mal den Schalter. Verscheucht Vlad mit ein paar Schüssen aus dem MG, wenn er euch blöd kommt. Betätigt ein drittes Mal den Schalter, um mit dem Aufzug nach oben zu fahren und geht durch die Türe. Nun steht euch der finale Kampf des Spiels bevor. Oben an der Decke könnt ihr orangefarbene Haltebolzen erkennen, die Vlags Platt-

form sichern. Feuer mit der Zielfernrohr-ausschaltung des MP5 auf diese Bolzen und weicht dabei den Granaten und Molotowcocktails eures Gegners aus! Wenn ihr das erste Set Bolzen weggeschossen habt, bricht Vlags Plattform nach unten weg, beim zweiten Mal der Stützpfeiler. Nun könnt ihr ein schweres Maschinengewehr ausspacken und darauf warten, dass Vlad an den Rand seiner Plattform tritt. Werft Bullet Time an und feuert auf ihn! Sache gelaufen! Glückwunsch! Wenn ihr nun noch das Spiel auf dem Schwierigkeitsmodus Dead on Arrival durchzockt, bekommt ihr sogar ein alternatives Ende zu sehen.



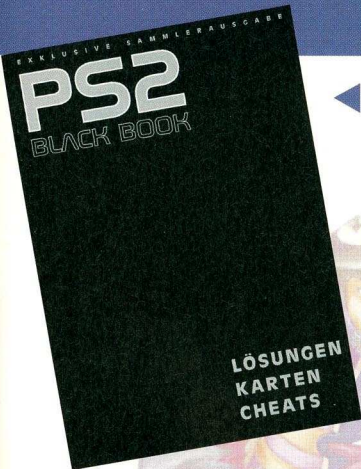
Bullet Time

Die Bullet Time ist natürlich DAS Feature schlechthin im Spiel. Je nachdem, wie weit euer Bullet Timer-Zeitbalken gefüllt ist, könnt ihr für eine bestimmte Dauer eure Gegner und eure Umgebung verlangsamen. Ihr könnt allerdings ganz normal durch die Gegend laufen, reagieren und Waffen abfeuern. Pech für alles, was euch vors Rohr kommt. Vor allem, da jeder abgeschossene Gegner einen Bonus-Aufschlag auf euer Zeitfenster bringt. Bullet Time taugt aber nicht nur zur Offensive, auch zur Verteidigung kann sie hervorragend eingesetzt werden. Wenn ihr z.B. aus einer unbekannten Richtung Schaden nehmt und keine Ahnung habt, wo euer Gegner auf euch lauert, solltet ihr sofort in den Bullet Time-Modus wechseln. So verlangsamt ihr die Schüsse eures Feindes und rettet damit eure Lebensenergie. Nutzt das Zeitfenster, das euch bleibt, um die Position des Typen auszumachen. Mit ein wenig Glück könnt ihr ihn sogar noch im gleichen Run unter Konterfeuer nehmen. Ein Hechtsprung findet übrigens ebenfalls in Bullet Time statt, auch wenn euer Zeitbalken bereits komplett erschöpft ist. Im Notfall kann euch ein solcher Hechtsprung allein schon wegen der gratis Bullet Time das Leben retten!



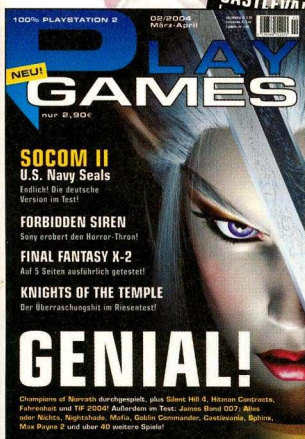
JETZT ODER NIE!

Die Vorteile liegen auf der Hand: Mit einem Abo sparst du bares Geld und bekommst jede Ausgabe pünktlich frei Haus geliefert. Außerdem hast du als Abonnent die Wahl unter diesen beiden Prämien:



PS2 Black Book

Du abonnierst die Play Games für ein Jahr (sechs Ausgaben) und bekommst von uns das brandneue PS2 Black Book mit 164 Seiten voller Lösungen, Karten, Cheats und Codes zu aktuellen Topspielen. Bei Jahresabo **ohne Zuzahlung**.



3 für 2

Du bekommst drei Ausgaben der Play Games pünktlich frei Haus, bezahlst aber nur zwei. Somit bist du bis zum Sommer automatisch auf dem Laufenden – komplett, kompetent und für kleines Geld!

Bitte auf diesem Coupon ankreuzen, welches Abo du möchtest.

Hiermit bestelle ich das Play Games-Abonnement:

☐ Das Jahresabo

Ich erhalte die Play Games ein Jahr lang (6 Ausgaben) frei Haus zum Preis von € 17,40, Ausland € 20,40. Kündige ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf, verlängert sich das Abonnement automatisch um ein weiteres Jahr. Die Frist für eine schriftliche Kündigung beträgt danach ebenfalls drei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres. Als Prämie erhalte ich

☐ das brandneue PS2 Black Book (Auslieferung Mitte April)

☐ Das Probe-Abo

Ich erhalte drei Ausgaben der Play Games frei Haus, brauche aber nur zwei zu bezahlen (€ 5,90, Ausland € 7). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn ich nicht spätestens eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe schriftlich kündige. Die Frist für eine schriftliche Kündigung beträgt danach ebenfalls drei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres. Prämie erhalte ich

Persönliche Angaben:

Name, Vorname:

Straße:

PLZ, Ort:

Land:

Geburtsdatum:

E-Mail*:

Telefon*:

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

* nur für Rückfragen, garantiert keine Werbung

Ich weiss, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Play Games AboService, Kantstr. 5-13, 44867 Bochum widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Unterschrift:

(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Abo-Nr.:

(wird vom Verlag ausgefüllt)

Ich zahle

- ☐ Geld liegt bei
- ☐ per beigefügtem Verrechnungs-/ Eurocheck
- ☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich euch, die Beträge von meinem Konto abzubuchen (nur bei deutschen Girokonten):

Kontonummer:

Bankleitzahl:

Geldinstitut/Ort:

☐ per Vorausüberweisung auf Kto.-Nr.: 132 964 101 bei der Volksbank Gronau (BLZ 401 640 24), bitte als Verwendungszweck den Namen des Bestellers und die gewünschte Abopremie angeben.
(IBAN DE 90 401 640 240 132 964 101)
(BIC: GENODEM1GRN)

PS2-INDEX

Eine komplette Übersicht aller deutschen PS2-Spiele.

Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...	
18 Wheeler American Pro Truckers	1	RSP	2001	6	74%	Sieht gut aus, ist aber schwer.	
3 Engel für Charlie: Volle Power	1	BEU	2003	6	27%	Unterirdisch übles Prügelspiel ohne Sinn und Verstand.	
4x4 Evolution	1-4	RSP	2001	ohne	69%	Zu schwer und zu wenig motivierend.	
Ace Combat 04	1-2	ACT	2002	12	82%	Ein gelungenes Sequel der Erfolgsserie.	
Activision Anthology	1-2	ACT	2003	ohne	85%	Runherum gelungene Klassiker-Sammlung.	
Agassi Tennis Generation	1-2	SPS	2003	ohne	55%	Macht dem weißen Sport leider keine Ehre.	
Age of Empires 2	1-2	STG	2001	12	90%	Der König der Echtzeit-Strategie.	
Aggressive Inline	1-2	SPS	2002	6	91%	Auf einer Höhe mit Tonys Leuten.	
Airblade	1-2	GSK	2001	6	86%	Tony Hawk bekommt Konkurrenz.	
Akira Psycho Ball	1-2	SIM	2002	ohne	71%	Futuristisch und durchgestylt, knapper Umfang.	
Alien vs. Predator Extinction	1	STG	2003	16	77%	Atmosphärisches, aber viel zu kurzes Strategical.	
All-Star-Baseball 2002	1-4	SPS	2001	ohne	79%	Gute und anspruchsvolle Baseball-Sim.	
All-Star-Baseball 2003	1-4	SPS	2002	ohne	86%	Kein Homerun, aber wirklich gelungen.	
All-Star-Baseball 2004	1-4	SPS	2003	ohne	79%	Wenig Neuerungen, aber immer noch gut.	
Alone in the Dark: The New Nightmare	1	ADV	2001	12	84%	Die Gänsehaut ist vorprogrammiert.	
Alpine Racer 3	1-2	RSP	2003	ohne	75%	Kurzer Spielspaß für zwischendurch.	
Alter Echo	1	ACT	2003	12	70%	Schrilte Action in poppiger Grafik.	
Amplitude	1-4	GSK	2003	ohne	87%	Tolles Musikspiel für angehende Superstars.	
Anschlag, Der	1	ACT	2002	16	70%	Die KI ist ein Anschlag auf die Spieler.	
Antz Extreme Racing	1-4	RSP	2002	ohne	39%	Klarer Fall für den Kammerjäger.	
Ape Escape 2	1	ACT	2002	ohne	81%	Kurzweiliges Geschicklichkeitsspiel mit viel Witz.	
Aqua Aqua Wetrix 2	1-2	GSK	2001	ohne	71%	Innovativ, aber frustrierend schwer.	
Armored Core	1-2	ACT	2001	12	80%	Die Steuerung reißt's runter.	
Armored Core 2: Another Age	1-2	ACT	2002	12	75%	Schnelle Mech-Action für bis zu vier Spieler.	
Armored Core 3	1-2	ACT	2003	12	70%	Und wo, bitte, sind die Neuerungen?	
Army Men Air Attack: Blade's Revenge	1	ACT	2001	12	78%	Na bitte, es geht doch!	
Army Men Green Rogue	1-2	ACT	2001	12	53%	Immer noch ein dummes Spiel.	
Army Men Sarge's Heroes 2	1-4	ACT	2001	16	59%	Schade, hätte wirklich gut werden können	
Artic Thunder	1-2	RSP	2001	12	41%	Verursacht Frostbeulen, sonst nix.	
Asterix & Obelix XXL	1	ACT	2003	6	65%	Leichte Action-Adventure-Kost ohne Anspruch.	
Atlantis 3	1	ADV	2001	12	47%	Gähnend langweilig!	
ATV Quad Power Racing 2	1-2	RSP	2003	6	81%	Spannendes Offroad-Rennen.	
ATV Offroad Fury 2	1-4	RSP	2003	6	75%	Mäßiger Allrad-Racer zum kleinen Preis.	
Auto Modellista	1-2	RSP	2002	ohne	75%	Originelle Optik, aber technisch mau.	
Autobahn Raser IV	1-2	RSP	2002	6	35%	Schlechtes Spiel ohne jeden Kaufanreiz.	
Autobahn Raser World Challenge	1-2	RSP	2003	6	36%	Wird seinem schlechten Ruf gerecht.	
Baldur's Gate Dark Alliance	1-2	ACT	2001	12	91%	Grafisch brillantes D&D-Rollenspiel.	
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	1-2	ACT	2003	12	85%	Herrliches Gemetzel voller Kurzweil.	
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache	1	ADV	2003	6	86%	Ein Leckerbissen für Adventure-Fans!	
Barbarian	1-4	BEU	2003	12	71%	Altbackenes Beat 'em-Up ohne Stärken.	
Bass Strike	1	SIM	2001	ohne	61%	Aufregend wie die Abenteuer des Kaptn Iglo.	
Batman: Dark Tomorrow	1	ACT	2003	12	60%	Fans drücken beide Augen zu!	
Batman: Rise of Sin Tzu	1-2	ACT	2003	6	70%	Wird dem Superhelden nicht wirklich gerecht.	
Batman Vengeance	1	ACT	2001	6	78%	Gute Umsetzung der Zeichentrickserie.	
Battle Engine Aquila	1-2	ACT	2003	12	78%	Dauerfeuer trifft auf Taktik. Nett.	
Battlestar Galactica	1	ACT	2003	12	77%	Gelungenes Weltraumspektakel mit frustigem Speichersystem.	
BDFL Manager 2002	1-2	SIM	2001	ohne	75%	Die perfekte SIM für Fußballfreunde.	
BDFL Manager 2003	1-2	SIM	2002	ohne	82%	Wenn eine Management-Sim, dann BDFL!	
Beach King Stunt Racer	1	SPS	2003	ohne	40%	In jeder Hinsicht einfach gestrickter Racer.	
Ben Hur	1-2	RSP	2003	12	29%	Der Film kriegte Oscars, das Spiel dies hier:	
Beyond Good & Evil	1	ACT	2003	12	88%	Knallbunter Genremix, der in jede Sammlung gehört.	
Big Mutha Truckers	1	RSP	2002	ohne	77%	Rennen mit dicken Trucks. Macht Spaß!	
Bionicle: The Game	1	JNR	2003	6	79%	Solides Jump'n'Run mit Kameraproblemen.	



Alle Spiele mit einer Wertung von 90% oder höher bekommen unseren Play Games Winner-Award.

Action = ACT
Adventure = ADV
Beat'em-Up = BEU
Geschwindigkeit = GSK

Jump'n'Run = JNR
Rennspiel = RSP
Rollenspiel = RPG
Shoot'em-Up = SEU

Simulation = SIM
Sportspiel = SPS
Strategie = STG

Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
Black & Bruised	1-2	SPS	2003	6	62%	Lustiges Boxspiel ohne jeden Tiefgang.
Blade 2	1	ACT	2002	18	71%	Spaßige Massenschlägerei, aber nichts Besonderes.
Bloody Roar 3	1-2	BEU	2001	12	79%	Platz 3 hinter Tekken und DoA2.
Bloody Roar 4	1-2	BEU	2003	16	63%	Aufgrund viel besserer Alternativen überflüssig.
BMX XXX	1-2	SPS	2002	16	67%	Wenig Grafik, etwas Gameplay und viel nackte Haut.
Bombberman Kart	1-4	RSP	2003	ohne	55%	Veraltetes Rennspiel zum Schnäppchenpreis.
Bouncer:The	1	BEU	2001	12	67%	Hammergrafik, aber wo ist das Spiel?
Breath of Fire:Dragon Quarter	1	RPG	2003	6	79%	Düsteres Rollenspiel mit gutem Kampfsystem.
Britney's Dance Beat	1-2	GSK	2002	ohne	74%	Gutes Spiel, aber viel zu wenig Songs.
Buffy:Chaos Bleeds	1-4	ACT	2003	12	82%	Ordentliche Action für Vampirjäger.
Burnout	1-2	RSP	2001	ohne	84%	Highspeed-Racer für Adrenalin-Junkies.
Burnout 2:Point of Impact	1-2	RSP	2002	6	91%	Rasend schnelle Stadttrennen mit Hammergrafik.
Butt Ugly Martians:Zoom or Doom	1-2	RSP	2003	6	23%	Aaaaargh! (Redakteur beging Sepukku)
C.A.R.T.Fury	1-2	RSP	2001	12	65%	Durchschnittsraser für Grobmotoriker.
Capcom vs. SNK 2	1-2	BEU	2001	12	79%	Spielerisch exzellent, grafisch enttäuschend.
Casper Spirit Dimension	1	ADV	2001	6	62%	Casper für die Kleinen: leicht und lustig!
Castleween	1	JNR	2002	6	64%	Dunkles JNR-Vergnügen mit Patzern.
Center Court Hard Hitter	1-4	SPS	2002	ohne	62%	Dünne Sportsuppe mit ein, zwei guten Beilagen.
Chaos Legion	1	ACT	2003	12	78%	Deftige, und ziemlich schwere Schlachtplatte.
Circus Maximus	1-2	ACT	2002	12	63%	Im Ansatz ganz gut, im Resultat lasch.
City Crisis	1	ACT	2001	6	69%	Guter Ansatz, aber viel zu kurz.
Clock Tower 3	1	ACT	2003	16	59%	Insgesamt enttäuschendes Action-Adventure.
Club Football	1-4	SPS	2003	ohne	70%	Durchschnittliches Game mit Fan-Bonus.
Colin McRae Rally 3	1-2	RSP	2002	ohne	88%	Grandioser Fahrspaß mit Grafikschwächen.
Colin McRae Rally 04	1-4	RSP	2003	ohne	89%	Erste Wahl für Rally-Fans.
Commandos 2	1	STG	2002	16	77%	Nur für Hardcore-Strategen zu empfehlen.
Conflict Zone	1	STG	2002	16	70%	Durchschnittliches Strategiespiel mit Steuerungsproblemen.
Conflict:Desert Storm	1	ACT	2002	16	80%	Actionfreunde sollten mal Probe spielen.
Conflict:Desert Storm 2	1-2	ACT	2003	16	80%	Gelungener Taktik-Shooter mit Wüstenthema.
Contra:Shattered Soldier	1-2	ACT	2003	16	75%	Gut, aber für Normalos viel zu schwer.
Crash	1-4	RSP	2002	6	68%	Viel Blech um nichts.
Crash Bandicoot:Zorn des Cortex	1	JNR	2001	6	84%	Auch auf der PS2 ein Kracher.
Crash Nitro Kart	1-4	RSP	2003	ohne	82%	Hat alles, was ein Fun-Kart-Racer braucht!
Crazy Taxi	1	RSP	2001	12	89%	Crazy Taxi sorgt für gute Laune.
CT Special Forces	1-2	ACT	2003	12	75%	Günstiges Schmankerl für Nostalgiker.
Curse:The Eye of Isis	1	ADV	2003	18	81%	Körperloser Terror in feinstem Grafikgewand.
D.N.A. - Dark Native Apostle	1	ACT	2002	12	56%	Halbgarer Bombeman-Abklatsch im Anime-Look.
Dakar 2	1-2	RSP	2003	ohne	68%	Es gibt deutlich bessere Rennspiele!
Dancing Stage Fever	1-2	GSK	2003	ohne	75%	Altbekannte Songs, mäßiger Sound.
Dancing Stage Megamix	1-2	GSK	2003	ohne	79%	Nettes Tänzchen mit belangloser Grafik.
Dark Angel:Vampire Apocalypse	1	RPG	2001	12	44%	Eintöniges Gemetzel.
Dark Chronicle	1	RPG	2003	6	90%	Riesiges Rollenspiel in Cel Shading-Optik.
Dark Cloud	1	RPG	2001	6	79%	Bunter Mix mit technischen Schwächen.
Dark Summit	1-2	SPS	2002	6	65%	Standard-Gameplay mit schwacher Grafik.
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1-2	SPS	2002	ohne	78%	Ordentliches BMX-Spiel mit Mängeln.
David Beckham Soccer	1-4	SPS	2002	ohne	71%	Leider nur ein Schnellschuss ins Mittelfeld.
Dead or Alive 2:Hardcore	1-2	BEU	2001	16	89%	Das schönste Beat'em-Up für die PS2.
Def Jam Vendetta	1-4	BEU	2003	16	85%	Wrestling- und Prügefans greifen zu!
Defender	1-2	SEU	2003	6	71%	Recht ordentliches Remake eines Klassikers.
Deus Ex	1	ACT	2002	18	86%	Fantastische Storyline trifft absolute Handlungsfreiheit.
Deutschland sucht den Superstar	1-4	GSK	2003	ohne	64%	Gute Atmosphäre, wenig Gameplay, kaum Spielzeit.
Devil May Cry	1	ACT	2001	16	85%	Action, Action, Action – was will man mehr?
Devil May Cry 2	1	ACT	2003	16	74%	Zu kurz, grafisch zu schwach und sehr unambitioniert.
Die Hard Vendetta	1-4	ACT	2003	16	78%	Ordentlicher Shooter mit Willis-Charme.
Ding, Das	1	ADV	2002	16	77%	Grusel-Fans kommen auf ihre Kosten.
Dino Stalker	1	SEU	2002	16	70%	Kurzes Spektakel mit Lightgun-Unterstützung.
Disney Golf	1-2	SPS	2002	ohne	70%	Nicht nur für Disney-Fans ein gelungenes Golfabenteuer.
Disney's Dinosaurier	1	ACT	2001	ohne	50%	Eine Enttäuschung auf der PS2.
Disney's Donald Duck Phantomas	1	JNR	2002	6	66%	Nur für Donald-Fans geeignet.
Disney's Dschungelbuch Groove Party	1-2	GSK	2001	ohne	78%	Auch Tanzmuffel werden ihre Freude haben.
Disney's Extreme Skate Adventure	1-2	SPS	2003	ohne	82%	Tony Hawk für die Kleinen.
Disney's Peter Pan: Nimmerland	1	ACT	2002	ohne	62%	Nett anzusehen, aber viel zu simpel.
Disney's Stitch Experiment 626	1	JNR	2002	6	61%	Belangloses Jump'n'Run ohne Langzeitmotivation.
Disney's Tarzan Freeride	1	ACT	2001	6	69%	Genre-Mix mit wenig Anspruch.
Dog's Life	1	ADV	2003	ohne	83%	Kindgerechtes Gameplay aus er Hundeperspektive.
Donald Duck: Quack Attack	1	JNR	2001	ohne	83%	Zwar einfach, aber spaßig.



PS2-Index

Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
Downforce	1-2	RSP	2002	ohne	68%	Formel 1-Arcade ohne Höhepunkte.
Downtown Run	1-2	RSP	2003	6	60%	Ausgebremst von Steuerung und Grafik.
Dr. Muto	1	JNR	2003	ohne	80%	Erfrischendes Spiel mit technischen Schwächen.
Dragon Ball Z: Budokai	1-2	BEU	2002	6	69%	Für Fans interessant, für andere gibt's Besseres.
Dragon Ball Z: Budokai 2	1-2	BEU	2003	6	69%	Wer DBZ nicht kennt, lässt bitte die Finger davon.
Dragon Rage	1	SEU	2002	18	48%	Lächerlicher Shooter ohne Sinn und Verstand.
Drakan: The Ancient's Gates	1	ACT	2002	12	84%	Klassisches Fantasy-Epos mit schöner Optik.
Driven	1-2	RSP	2001	ohne	35%	Teure Lizenz, aber einfach nur schlecht.
Driving Emotion Type-S	1	RSP	2001	ohne	43%	Gute Grafik, grausame Steuerung.
Drome Racers	1-4	RSP	2002	ohne	74%	Schönes Rennspiel mit unreifer Steuerung.
Dropship	1	ACT	2002	12	83%	Ein Spiel der alten Schule: mörderisch schwer, aber solide.
DSF Fußball Manager	1	SIM	2002	ohne	43%	Langweilige Pseudo-Simulation. Nicht kaufen!
DTM Race Driver	1-4	RSP	2002	6	89%	Ein neuer Meilenstein im Racing-Genre.
Dynasty Warriors 3	1-2	ACT	2002	12	74%	Umfangreiches und sauber inszeniertes Gemetzel.
Dynasty Warriors 4	1-2	ACT	2003	12	72%	Alles beim Alten. Wird langsam etwas eintönig.
Dynasty Tactics	1	STG	2002	12	80%	Erstklassiges Strategiespiel, erfordert aber Geduld.
Ecco the Dolphin	1	ADV	2002	6	69%	Gepflegte Langeweile in atemberaubender Umgebung.
Eggo Mania	1-2	GSK	2002	ohne	81%	Genialer Mix aus Puzzlespiel und Jump'n/Run.
eJay ClubWorld	1-4	GSK	2002	ohne	88%	Ein kleines Paradies für kreative Liebhaber elektronischer Musik.
Endgame	1-2	ACT	2002	16	45%	Schludrige und überflüssige Time Crisis 2-Kopie.
Energy Airforce	1	SIM	2003	12	39%	Grafisch mau und schlecht zu steuern.
Enter the Matrix	1	ACT	2003	16	82%	So machen Filmversionen Spaß. Mehr davon!
ESPN International Track & Field	1-4	SPS	2001	ohne	65%	Technischer Blender, spielerischer Versager.
ESPN International Winter Sports 2002	1-4	SPS	2002	ohne	54%	Als Multiplayer-Spiel gerade noch erträglich.
ESPN National Hockey Night	1-2	SPS	2001	ohne	32%	Schon wieder ein Blender von Konami.
ESPN NBA 2 Night	1-4	SPS	2001	ohne	75%	In der zweiten Liga ein Spitzentitel.
ESPN NBA 2 Night 2002	1-4	SPS	2002	ohne	64%	Durchschnitt + Durchschnitt macht noch kein gutes Spiel.
ESPN NFL Football	1-4	SPS	2003	ohne	92%	Id Madden jetzt ein paar Yards voraus!
ESPN NHL Hockey	1-4	SPS	2003	ohne	90%	Gelungene Fortsetzung der 2K-Reihe.
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	1-2	SIM	2002	ohne	70%	Schwere Simulation für Leuten mit Nerven.
ESPN X Games Skateboarding	1-2	SPS	2002	ohne	65%	Da gibt's doch deutlich bessere Alternativen.
Eternal Ring	1	RPG	2001	12	64%	Leider nur Durchschnitt.
Eve of Extinction	1	BEU	2002	12	52%	Stumpfes Hau-drauf-Prügelspiel mit dümmlicher KI.
Everblue	1	ADV	2002	ohne	68%	Für dieses Spiel braucht man nicht tief zu tauchen.
Everblue 2	1	ADV	2003	ohne	65%	Tauchspiel, noch immer ohne Tiefgang.
Evergrace	1	RPG	2001	12	65%	Sogar auf der P-Sone gibt es bessere Spiele.
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	1	ACT	2003	18	75%	Bluttriefender Splatter in coolem Ambiente.
Evil Twin Cyprien's Chronicles	1	JNR	2001	12	80%	Düsteres JNR mit sympathischem Protagonisten.
Evolution Skateboarding	1-2	SPS	2003	6	39%	Eher Stagnation als Evolution.
Evolution Snowboarding	1-2	SPS	2003	12	38%	Technisch mies, inhaltlich öde, spielerisch schlecht.
Extermination	1	ACT	2001	12	83%	Horror pur, im Dunkeln fast unspielbar.
F1 2001	1-4	RSP	2001	ohne	87%	Super umgesetzte F1-Lizenz.
F1 2002	1-4	RSP	2002	ohne	79%	Für ein F1-Spiel eher lahm.
F1 Career Challenge	1-4	RSP	2003	ohne	69%	Leider nicht der erhoffte F1-Hit.
F1 Championship Season 2000	1-4	RSP	2001	ohne	79%	Gutes F1-Spiel mit Mängeln.
F1 Racing Championship	1-4	RSP	2001	ohne	86%	Versprüht jede Menge F1-Atmosphäre.
Fantavision	1-2	GSK	2001	ohne	82%	Perfekt für Puzzelfans.
Ferkels großes Abenteurer-Spiel	1	GSK	2003	ohne	73%	Pädagogisch sinnvolles Kinderspiel.
Ferrari F355 Challenge	1-2	RSP	2002	ohne	78%	Penibel realistisch, aber ein paar Jahre zu spät.
FIFA 2001	1-8	SPS	2001	ohne	85%	Der Ball ist EAs Freund – Fußball vom Feinsten.
FIFA Football 2002	1-8	SPS	2001	ohne	86%	Exzellente Wahl für Fußballfans.
FIFA Football 2003	1-4	SPS	2002	ohne	87%	Mit jedem Jahr ein klein wenig besser.
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002	1-8	SPS	2002	ohne	78%	Viel Glanz, viel Gloria, viel Party, wenig Spiel.
Final Fantasy X	1	RPG	2002	12	88%	Technisch und grafisch exzellent, aber sehr linear.
Findet Nemo	1	ADV	2003	ohne	70%	Schönes Spiel, wenn auch ziemlich anspruchslos.
Fire Blade	1	ACT	2002	16	72%	Leicht verdäuliche Hubschrauber-Ballerorgie.
Fire Warrior	1	ACT	2003	18	84%	Abwechslungsreicher Ego-Shooter mit toller Grafik.
Fisherman's Challenge	1-2	SIM	2003	ohne	78%	Gute Angel-Sim mit großer Spieltiefe.
Flintstones in Viva Rock Vegas	1	RSP	2001	ohne	60%	Leicht überdurchschnittlich.
Flucht von Monkey Island	1	ADV	2001	ohne	88%	So macht Softwarepiraterie Spaß.
Ford Racing 2	1-2	RSP	2003	ohne	69%	Durchschnittliches Rennspiel mit Ford-Lizenz.
Formel 1 2001	1-4	RSP	2001	ohne	80%	Rundum gelungene F1-Sim.
Formel 1 2002	1-4	RSP	2002	ohne	78%	Bis auf die Steuerung ein richtig gutes Spiel.
Formel 1 2003	1-4	RSP	2003	ohne	74%	Diese Karriere scheint sich dem Ende zuzuneigen.
Freak Out	1	ACT	2001	6	62%	Keine Macht den Drogen.
Freaky Flyers	1-2	RSP	2003	6	69%	Will hoch hinaus, kommt aber nicht weit.
Freedom Fighters	1-4	ACT	2003	16	83%	Gutes Actionspiel mit einer Prise Taktik.
FreeStyle	1-2	SPS	2002	ohne	75%	Bewährtes Spielkonzept mit beachtlichem Speed.
Freestyle Metal X	1	SPS	2003	ohne	72%	Fader Funspot für Fortgeschrittene.
Frequency	1-2	GSK	2002	ohne	90%	Ein Muss, nicht nur für Musikfans.
Frogger Beyond	1	ACT	2003	ohne	64%	Nicht mehr als ein nettes Retro-Spielchen.
Frogger: The Great Quest	1	JNR	2002	ohne	35%	Wieder einen großen Namen in die Tonne gehauen!
Fur Fighters: Viggo's Revenge	1-4	ACT	2001	12	87%	Schön brutale Tieren, zum Liebhaben.
Futtsball Manager 2004	1	SIM	2003	ohne	80%	Hübsches Managerspektakel mit FIFA-Unterstützung.
Futurama	1	JNR	2003	6	70%	Klasse Umsetzung, aber spielerisch nichts Besonderes.
G1 Jockey	1-2	SIM	2002	ohne	68%	Nur für Pferdefreunde empfehlenswert.



Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
G1 Jockey 3	1-2	SIM	2003	ohne	62%	Auf dieses Spiel solltet ihr nicht wetten.
Galerians: Ash	1	ACT	2003	12	64%	Viel schwächer als das Psone-Sequel.
Galidor: Defenders...	1	JNR	2003	6	47%	Technisch leider ein Totalreinfall.
Gallop Racer 2001	1	SIM	2001	ohne	63%	"Wendy"-Leser werden ihre Freude haben.
Gauntlet Dark Legacy	1-4	ACT	2001	12	67%	Uraht und nur mit Mitspielern erträglich.
Getaway, The	1	ACT	2002	16	69%	Erstklassig präsentiert, aber mit groben Designmängeln.
Ghost Vibration	1	ACT	2003	12	55%	Der Levelaufbau verhindert das Gruseln.
Ghosthunter	1	ACT	2003	16	82%	Geisterjagd mit verrückten Gegnern. Gespenstisch!
Giants: Citizen Kabuto	1	ACT	2001	16	84%	Innovativ und gewöhnungsbedürftig.
Gifty	1	JNR	2001	ohne	68%	Die Kameraführung nervt unendlich.
Gitaroo Man	1-4	GSK	2002	6	82%	Kultspiel oder Dünnpfiff? Auf jeden Fall der Genrekönig!
Gladiator: Schwert der Rache	1	ACT	2003	16	83%	Exekutionsspektakel mich schnieker Grafik.
Gladius	1-2	PG	2003	12	88%	Rollenspiel-Strategie-Bombe von LucasArts.
GoDai Elemental Force	1-2	ACT	2002	12	36%	Hirn- und sinnloses Gemetzel in überlester Qualität.
Gradius III & IV	1-2	SEU	2001	6	59%	Altes Spiel, alte Grafik.
Gran Turismo 3 A-spec	1-6	RSP	2001	ohne	96%	Uneingeschränkter Champion.
Grand Prix Challenge	1-2	RSP	2002	ohne	80%	Weniger Sim, mehr Fahrspaß – gut!
Grandia II	1	PG	2002	6	74%	Schlechte Konvertierung eines guten Rollenspiels.
Gravity Games Bike	1-2	SPS	2002	6	40%	Mieser Klon – Finger weg!
Great Escape: Gesprengte Ketten	1	ADV	2003	16	56%	Schwache Umsetzung eines Filmklassikers.
Gregory Horror Show	1	ADV	2003	12	77%	Lustiges Adventure für Einsteiger.
G-Surfers	1	RSP	2001	6	68%	Innovativ, aber technisch misslungen.
GT Concept	1-6	RSP	2002	ohne	78%	Für Anfänger und Süchtige durchaus empfehlenswert.
GTA III	1	ACT	2001	18	92%	Eines der besten PS2-Spiele überhaupt.
GTA Vice City	1	ACT	2002	16	90%	Toller Nachfolger mit wenig Neuerungen.
GTC Africa	1-2	RSP	2001	ohne	74%	Nette Abwechslung zu Gran Turismo.
Guilty Gear X	1-2	BEU	2001	12	78%	Durchaus eine Überlegung wert.
Guilty Gear X2	1-2	BEU	2003	12	81%	Klassischer Prügler (nicht nur) für Anime-Fans.
Gumball 3000	1-2	RSP	2002	6	65%	Spaßiges Arcade-Rennen, das aber nicht lange motiviert.
Gundam: Federation. Vs. Zion	1-2	ACT	2002	ohne	80%	Spaßige Action mit Anime-Touch.
Gunfighter 2	1-2	SEU	2003	16	59%	In jeder Hinsicht unterdurchschnittlich. Leider!
Gungrave	1	ACT	2002	16	70%	Unauffälliges Geballer der alten Schule.
Gun Griffon Blaze	1	ACT	2001	12	85%	Sehr gute Fortsetzung.
Half-Life	1-2	ACT	2001	16	87%	Klassiker mit fesselndem Gameplay.
Hardware Online Arena	1-8	RSP	2003	12	65%	Wenig umfangreicher Online-Racer.
Harry Potter: Kummer des Schreckens	1	ADV	2002	6	81%	Schönes Adventure mit Potter-Charme.
Harry Potter: Quidditch WM	1-2	SPS	2003	6	78%	Für Potter-Fans ein sicherer Tippl!
Harry Potter: Stein der Weisen	1	ACT	2003	6	78%	Klasse Umsetzung, nur nicht sehr anspruchsvoll.
Haven: Call of the King	1	ACT	2002	6	79%	Viel gewollt, leider nicht alles erreicht.
Headhunter	1	ACT	2002	16	84%	Nicht ganz ausgereifte Alternative zu MGS2.
Herdly Herdy	1	ADV	2002	ohne	75%	Klasse Spiel, leider mit technischen Problemen.
Heroes of Might & Magic	1	STG	2001	12	71%	Nur für Fans der Serie richtig gut.
Herr der Ringe: Die Gefährten	1	ADV	2002	12	57%	Wahrlich ein Spiel, sie zu knechten.
Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	1-2	ACT	2003	16	83%	EA hat viel investiert und liefert ein würdiges Spiel.
Herr der Ringe: Die zwei Türme	1	ADV	2002	16	84%	Hochkarätige Fantasy in Reinform.
Herrschaft des Feuers, Die	1	ACT	2003	16	65%	Gut präsentiert, aber leider zu stumpf.
Hidden Invasion	1-2	ACT	2001	16	57%	Langweilige Trigger-Orgie.
High Heat Major League Baseball 2002	1-2	SPS	2001	ohne	74%	Für Baseball-Einsteiger geeignet.
Hitman 2	1	ACT	2002	18	87%	Spannende Action, die auch technisch überzeugt.
Hobbit, Der	1	ACT	2003	12	76%	Kindlich präsentiertes Abenteuer des Herrn Bilbo.
Hot Wheels Highway 35	1-2	RSP	2003	ohne	69%	Unauffälliger Racer mit schwammiger Steuerung.
Hot Wheels: Velocity X	1-2	ACT	2002	6	72%	Ordentliches Gameplay, aber Vorsicht bei der Steuerung!
Hressvelgr	1	RSP	2001	18	37%	So dämlich wie der Titel.
Hulk, The	1	ACT	2003	12	76%	Amok laufen mit dem Hulk. Das macht Spaß!
Hunter: The Reckoning Wayward	1-2	ACT	2003	16	72%	Geradeaus und ohne Abwechslung. Hunter, eben.
Hype – The Time Quest	1	ADV	2001	6	45%	Weder für Kinder noch Erwachsene geeignet.
ICO	1	ADV	2002	12	85%	Diesem Spiel sollte man eine Chance geben!
Indiana Jones: Kaisergruft	1	ACT	2003	12	79%	Gutes Indy-Spiel mit leichten Aussetzern.
Indy Car Series	1-2	RSP	2003	ohne	80%	Interessantes Rennspiel für Vielfahrer.
Inspector Gadget: Mad Robots Invasion	1	JNR	2003	ohne	44%	Der Inspector ist im TV besser aufgehoben.
International League Soccer	1-2	SPS	2001	ohne	65%	Einfach im Regal stehen lassen.
International Superstar Soccer	1-8	SPS	2001	ohne	73%	Fußballerisches Mittelmaß für die PS2.
International Superstar Soccer 2	1-8	SPS	2002	ohne	76%	Nicht schlecht, aber wir hatten mehr erwartet.
International Superstar Soccer 3	1-8	SPS	2003	ohne	74%	Da hätten wir aber mehr erwartet!
Iron Aces 2	1	ACT	2002	12	58%	Spar dir dieses Erlebnis!
Island Extreme Stunts	1	ACT	2003	ohne	55%	Gute Lego-Spiele – gibt's die eigentlich?
Jade Cocoon 2	1	PG	2002	6	72%	Für Hobbyzüchter ein Genuss, für Rollenspieler lau.
Jak & Daxter	1	JNR	2001	ohne	91%	Furioses JNR voll abgefahrner Ideen.
Jak 2 Renegade	1	JNR	2003	6	91%	Grandioses Jump'n'Run mit Action-Elementen.
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	1-4	ACT	2001	16	79%	007 wie er lebt und lebt!
James Bond 007: Nightfire	1-4	ACT	2002	16	80%	Keine Filmgrundlage, aber gelungen.
James Cameron's Dark Angel	1	ACT	2003	12	61%	Schwächelndes Gameplay mit starker Lizenz.
Jeremy McGrath Supercross World	1-2	SPS	2002	ohne	35%	Unterirdisch schlechtes Motocross-Spiel.
Jet Ion GP	1-2	RSP	2002	ohne	33%	Spielerisch und technisch vermurkte Wipeout-Kopie.
Jet Ski Riders	1-2	RSP	2002	ohne	55%	Schickes Wasserrennspiel mit missratener Steuerung.
Jimmy Neutron, der mutige Erfinder	1	JNR	2003	ohne	50%	Langweilig und schwach. Nur für die ganz Kleinen.



PS2-Index

Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
Jinx	1	JNR	2003	ohne	76%	Lustige Grafik, einfaches Gameplay – für die Kleinen!
Jonny Moseley Mad Trix	1-2	SPS	2002	ohne	30%	Ohne Plastiksoldaten, aber trotzdem schlecht.
Judge Dredd: Dredd vs. Death	1-4	ACT	2003	16	81%	Späßiger Ausflug in eine vollkommen skurrile Welt.
Jurassic Park: Operation Genesis	1	STG	2003	12	67%	Baut euren eigenen Jurassic Park – na ja...
Kelly Slater's Pro Surfer	1-2	SPS	2002	ohne	80%	Kein zweiter Tony Hawk, aber für Fans ein Muss.
Kengo Master of Bushido	1-2	BEU	2001	16	68%	Am Realismus scheiden sich die Geister.
Kessen	1	STG	2001	12	70%	Tolle Atmosphäre, aber zu wenig Spieltiefe.
Kessen 2	1	STG	2001	12	74%	Tolle Sequenzen, aber immer noch ohne Spieltiefe.
King of Route 66	1-2	RSP	2003	12	60%	Lieber selber durch die Staaten touren!
Kingdom Hearts	1	ADV	2002	6	91%	Exotische Früchte sind meistens die besten.
Klonoa 2 Lunatea's Veil	1	JNR	2001	ohne	86%	Herrlich altmodische JNR-Perle.
Knight Rider	1	ACT	2002	6	40%	Wir bleiben lieber bei der TV-Serie.
Knockout Kings 2001	1-2	SPS	2001	ohne	73%	Sieht gut aus, könnte spielerisch besser sein.
Knockout Kings 2002	1-2	SPS	2002	ohne	83%	Motivierend, aber mit kleineren Schwächen.
Kuri Kuri Mix	1-4	ACT	2001	ohne	80%	Macht mit Freunden am meisten Spaß.
Kya: The Dark Lineage	1	ACT	2003	6	85%	Motivierendes Action-Adventure mit schöner Spielwelt.
Lake Masters EX	1	SPS	2002	ohne	49%	Da hat der Hersteller im Trüben gefischt.
Largo Winch	1	ADV	2002	12	69%	Solides Adventure. Leider ziemlich einfach.
Le Mans, Die 24 Stunden von	1-2	RSP	2001	ohne	85%	Hervorragender Highspeed-Marathon.
Legacy of Kain: Blood Omen 2	1	ACT	2001	16	81%	Blutige Action mit bösem Helden.
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	1	ADV	2001	16	89%	Erstklassiges Action-Adventure.
Legia 2: Duel Saga	1	RPG	2002	12	75%	Grafisch schlicht, aber spielerisch überzeugend.
Legends of Wrestling	1-4	SPS	2002	12	57%	Selbst für Hardcore-Fans nicht zu empfehlen.
Legion: Legend of Excalibur	1	RPG	2002	12	54%	Technisch mieses Gemetzel ohne Mehrspieler-Modus.
Lego Football Mania	1-4	SPS	2002	ohne	47%	So wird Nachwuchs nicht gefördert!
Lego Racers 2	1-2	RSP	2001	ohne	60%	Nur für Lego-Fans ganz Spaßig.
Lethal Skies	1-2	ACT	2002	12	69%	Klasse Grafik, aber einige Mängel beim Gameplay.
Looney Tunes: Back in Action	1	JNR	2003	ohne	49%	Hübsches Spiel mit brutalen Clipping-Fehlern.
Looney Tunes Space Race	1-4	RPG	2002	ohne	69%	Standard-Racer mit Looney-Bonus.
Lotus Challenge	1-2	RSP	2001	ohne	73%	Gutes Rennspiel, technisch schwach.
Mace Griffin Bounty Hunter	1	ACT	2003	16	56%	Tolle Grafik, miese Steuerung.
Mad Maestro	1	GSK	2002	ohne	60%	Gewöhnungsbedürftiger Einblick in die klassische Musik.
Madden NFL 2001	1-8	SPS	2001	ohne	90%	Optisch tolles Football-Spektakel
Madden NFL 2002	1-8	SPS	2001	ohne	91%	Leicht verbesserte Fortsetzung!
Madden NFL 2003	1-8	SPS	2002	ohne	89%	Immer noch ein Muss für "virtuelle" Sportler.
Madden NFL 2004	1-8	SPS	2003	ohne	90%	Nicht mehr ganz die Nummer eins!
Magix Music Maker	1	GSK	2001	ohne	78%	MTV Music Generator 2 "Light"
Maken Shao: Demon Sword	1	ACT	2003	12	27%	Billingschrott am Rande der Lächerlichkeit.
Marvel vs. Capcom 2	1-2	BEU	2002	12	68%	Wiederbelebung eines (untoten) Klassikers.
Master Rally	1-2	RSP	2002	ohne	28%	Unterirdisch schlechtes Rennspiel, Totalversager!
Matt Hoffman's Pro BMX 2	1-2	SPS	2002	6	80%	In Ordnung, aber für Anfänger zu schwer.
Maximo: Ghosts to Glory	1	ACT	2002	6	79%	Würdiger Nachfolger eines Kultspiels.
MDK 2 Armageddon	1	ACT	2001	12	86%	Humorvolle Actionfans greifen zu.
Medal of Honor: Frontline	1	ACT	2002	18	85%	Beinharter Shooter mit durchschnittlicher Grafik.
Medal of Honor: Rising Sun	1-2	ACT	2003	18	84%	Guter Ego-Shooter mit durchwachsener Optik.
Mega Race 3: Nanotech Desaster	1	RSP	2002	ohne	68%	Keine neuen Ideen und schnell langweilig.
Men in Black 2	1	ACT	2002	ohne	45%	Misslungener Versuch, sich an den MIB-Hype anzuhängen.
Metal Arms: Glitch in the System	1-4	ACT	2003	12	83%	Späßige Baller-Action mit einer Prise Humor.
Metal Gear Solid 2	1	ADV	2002	16	91%	Top inszeniert, spannend, atmosphärisch. Einfach klasse!
Metal Gear Solid 2: Substance	1	ADV	2003	16	88%	Nicht mehr so frisch und inhaltlich zusammenhanglos.
Metropolismania	1	SIM	2002	ohne	67%	Nichts Außergewöhnliches, aber für Genre-Fans interessant.
Micro Machines	1-4	RSP	2002	ohne	66%	Abgefahrenes Rennspiel mit schlechter Steuerung.
Midnight Club Street Racing	1-2	RSP	2001	16	85%	Einer der besten Racer.
Midnight Club 2	1-4	RSP	2003	12	84%	Schnell, grell, originell!
Mike Tyson Heavy Weight Boxing	1-2	SPS	2002	6	66%	Unausgeglichenes Experiment, kurzfristig unterhaltsam.
Minority Report	1	ACT	2003	12	54%	Weggeworfene Lizenz und kein Tom Cruise.
Mission Impossible: Operation Surma	1	ACT	2003	12	80%	Ohne Tom Cruise, aber ordentlich.
Moderngroove: Ministry of Sound Edition	1	SIM	2001	ohne	80%	Wer's mag, bekommt viel geboten.
Mojol	1-4	GSK	2003	ohne	63%	Interessante Spielidee mit verkorkster Steuerung.
Monopoly Party	1-4	GSK	2002	ohne	63%	Schummeln entfällt, ansonsten in Ordnung.
Monster AG, Die	1	JNR	2002	ohne	72%	Typisches Jump'n'Run ohne Höhepunkte.
Monster Jam Maximum Destruction	1-4	ACT	2002	ohne	39%	Nur Trucks zu zerdeppern, macht keinen Spaß.



Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
Mortal Kombat: DA	1-2	BEU	2003	18	82%	Blutig, schnell und abwechslungsreich.
Moto GP	1-2	RSP	2001	ohne	75%	Optisch tolles Spiel ohne Dauerspaß.
Moto GP 2	1-2	RSP	2002	ohne	81%	Tolle Motorradsimulation. Nur für Profis.
Moto GP3	1-4	RSP	2003	ohne	81%	Leider keine erwähnenswerten Verbesserungen.
Motor Mayhem	1-4	RSP	2001	12	67%	Grafik: Hull! Gameplay: Nicht so toll.
Mr. Moskeeto	1	ACT	2002	ohne	75%	Harmlose und lustige Unterhaltung aus neuer Perspektive.
MTV Music Generator 2	1-4	GSK	2001	ohne	87%	Gelungener Einstand der Music-Serie.
Mumie kehrt zurück, Die	1	ADV	2001	12	56%	Diese Mumie gehört eingesargt!
MX2002 feat. Ricky Carmichael	1-2	RSP	2001	6	73%	Motocross-Fans können es sich mal ansehen.
MX Rider	1-2	RSP	2001	ohne	65%	Guter Ansatz, doch es fehlt die Würze.
MX Superfly	1-2	SPS	2002	ohne	75%	Ordentlich, aber mit technischen Schnitzern.
My Street	1-4	GSK	2003	ohne	73%	Handvoll Minispiele für die Kleinen.
Myst 3	1	ADV	2002	ohne	50%	Grafisch exzellent, spielerisch daneben.
NBA 2K3	1-4	SPS	2003	ohne	88%	Wer Basketball Mag, braucht dieses Spiel.
NBA Hoopz	1-6	SPS	2001	ohne	61%	Hat auf der PS nichts verloren.
NBA Jam	1-6	SPS	2003	ohne	72%	Simple Basketball-Stuntshow.
NBA Live2001	1-8	SPS	2001	ohne	80%	Gut, aber nicht ohne Fehler.
NBA Live2002	1-8	SPS	2001	ohne	81%	Kaum besser als der Vorgänger.
NBA Live 2003	1-8	SPS	2002	ohne	85%	Wer die2002er-Version ausgelassen hat, greift nun zu.
NBA Live 2004	1-4	SPS	2003	ohne	83%	Gelungenes Update der bekannten Serie.
NBA Shootout2001	1-8	SPS	2001	ohne	60%	Es gibt bessere Basketball-Titel.
NBA Street	1-2	SPS	2001	ohne	90%	NBA ganz anders – simpel und spaßig.
NBA Street Vol. 2	1-4	SPS	2003	ohne	88%	So muss Streetball aussehen: coll und schnell!
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-2	RSP	2002	ohne	84%	Wie gewohnt, ein tolles Rennspiel.
Need for Speed: Underground	1-4	RSP	2003	ohne	88%	Schnelles, packendes Rennspiel mit Proi-Faktor.
Next Generation Tennis	1-4	SPS	2002	ohne	70%	Für wahre Tennissfans eine Anschaffung wert.
NFL 2K3	1-4	SPS	2003	ohne	90%	Football perfekt! Wer oder was ist Madden?
NFL Quarterback Club 2002	1-4	SPS	2001	ohne	67%	Viele kleine Fehler nerven.
NHL 2001	1-4	SPS	2001	ohne	82%	Der Nachfolger ist die bessere Wahl.
NHL 2002	1-4	SPS	2001	ohne	88%	Die bisher packendste Eishockeyschlacht.
NHL 2003	1-4	SPS	2002	ohne	88%	So klasse wie der Vorgänger, leider nicht viel Neues.
NHL 2004	1-4	SPS	2003	ohne	88%	Bekannte Qualität mit satter Frischfleischbeilage.
NHL 2K3	1-4	SPS	2003	ohne	85%	DAS Eishockeyspiel für Realisten.
NHL Face Off 2001	1-4	SPS	2001	ohne	62%	Kommt ganz schön ins Rutschen.
NHL Hitz 2002	1-4	SPS	2001	12	80%	Knallharter Eishockey-Spaß für mehrere Spieler.
NHL Hitz 2003	1-4	SPS	2002	12	82%	Eishockey ohne Regeln – für Anarchisten!
NHL Hitz Pro	1-4	SPS	2003	12	80%	Immer noch chaotisch, aber nicht unsympathisch.
Ninja Assault	1-2	SEU	2002	12	58%	Lahmes Shoot'em-Up mit schlechter Grafik.
No One Lives Forever	1	ACT	2002	16	80%	Intelligente Action, technisch leider nicht auf der Höhe.
Off-Road Wide Open	1-2	RSP	2001	ohne	68%	Kurzweilig, simpel und ohne Besonderheiten.
Oni	1	ACT	2001	16	70%	Netter Versuch, leider technisch nicht einwandfrei.
Onimusha 2	1	ACT	2002	16	90%	Ein würdiger Nachfolger, fesselnd bis zuletzt.
Onimusha Warlords	1	ACT	2001	16	85%	Erstklassig, aber zu kurz
Operation Winback	1	ACT	2001	18	74%	Die Zeiten ändern sich, dieses Spiel hinkt hinterher.
Orphen: Scion of Sorcery	1	RPG	2001	12	57%	Gute Ideen, schlecht umgesetzt.
Outlaw Golf	1-4	SPS	2003	12	78%	Golfspiel ohne Gesetze – sehr komisch!
Pac Man World 2	1	JNR	2003	ohne	74%	Für Retro-Feinschmecker und Jump'n/Run-Freunde.
Parappa The Rapper 2	1-2	GSK	2002	ohne	53%	Vor dem Spielen bitte das Gehirn rausnehmen!
Paris-Dakar Rally	1	RSP	2001	ohne	44%	Totalschaden auf ganzer Linie.
Penny Racers	1-4	RSP	2001	ohne	70%	Nicht der Oberhammer, aber lustig.
Perfect Ace Pro	1-4	SPS	2003	ohne	35%	Überflüssiges und technisch schlechtes Tennisspiel.
Pirates: The Legend of Black Kat	1	ADV	2002	12	77%	Filmreifer Freibeuter-Spaß mit einigen Durststrecken.
Polaroid Pete	1	GSK	2002	ohne	63%	Kurzweilig und spaßig, aber auf Dauer zu eintönig.
Police 24/7	1	ACT	2002	16	61%	Läge die Kamera dem Spiel bei, würde es interessanter.
Portal Runner	1	ACT	2001	6	64%	Reizt das Hitpotential nicht aus.
Powerpuff Girls: Relish Rampage	1	ACT	2002	6	55%	Nur für Anfänger und Fans der Serie okay.
Premier Manager2002	1	SIM	2002	ohne	71%	Überzeugende und gut spielbare Fußballmanager-Simulation.
Primal	1	ACT	2003	16	81%	Tolle Ideen, leider nicht konsequent umgesetzt.
Prisoner of War	1	ADV	2002	12	70%	Das erste gewaltlose Kriegsspiel. Leider grobe technische Schnitzer.
Prince of Persia: The Sands of Time	1	ACT	2003	12	90%	Wunderschönes Abenteuer im virtuellen Orient.
Pro Beach Soccer	1-4	SPS	2003	ohne	55%	Mäßiges Gekicke am Strand.
Pro Evolution Soccer	1-8	SPS	2001	ohne	88%	Ein Großer unter den Freizeitkickern.
Pro Evolution Soccer 2	1-8	SPS	2002	ohne	88%	Etwas Feinschliff, sonst wie gehabt.
Pro Evolution Soccer 3	1-8	SPS	2003	ohne	88%	Leicht verbessert, aber noch immer ohne komplette Lizenzen.
Pro Rally2002	1-2	RSP	2002	ohne	75%	Akzeptable Rallye-Sim mit eigenwilligem Fahrverhalten.
Pro Tennis WTA Tour	1-4	SPS	2002	ohne	63%	Beim Zuschauen ordentlich, beim Spielen nervtötend.
Project Eden	1	ACT	2001	12	74%	Viele Rätsel und schlechte Technik.
Project Zero	1	ADV	2002	16	92%	Erschreckend intensiv und intensiv erschreckend.
Pryzm	1	ACT	2002	12	57%	Gute Story, miese technische Leistung.
Racing Simulation 3	1-2	RSP	2003	ohne	29%	Dieses Rennspiel braucht kein Mensch.
Raging Blades	1-4	BEU	2003	12	68%	Old School-Prügler mit zu wenig Moves.
Rally Fusion	1-2	RSP	2002	ohne	73%	Tolle Grafik, viel Spielspaß, lange Ladezeiten.
Rally Championship	1-4	RSP	2002	ohne	58%	Ein in jeder Hinsicht durchschnittliches Rallye-Spiel.
Ratchet & Clank	1	JNR	2002	6	85%	Liebevoll designter Genremix, der sich sehen lassen kann.
Ratchet & Clank 2	1	JNR	2003	12	90%	Diese beiden sind kaum zu schlagen!
Rayman M	1-4	JNR	2001	ohne	82%	Zu viert ein großer Spaß, alleine schnell öde.



Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...	
Rayman Revolution	1	JNR	2001	ohne	90%	Rayman sah noch nie so gut aus.	
Rayman 3: Hoodlum Havoc	1	JNR	2003	ohne	88%	Großartiges Rayman-Spiel mit viel Esprit.	
RC Revenge Pro	1	RSP	2001	ohne	65%	Echte ferngesteuerte Autos machen mehr Spaß.	
RC Sports: Copter Challenge	1	SIM	2003	ohne	44%	Grafik schlecht, alles andere gerade noch Durchschnitt.	
Ready 2 Rumble Round 2	1-2	SPS	2001	6	82%	Endlich Michael Jackson vermöbeln!	
Red Card	1-2	SPS	2002	6	67%	Kurzweilig und brutal, aber nicht wirklich gut.	
Red Faction	1-4	ACT	2001	18	86%	Zerstörerischer Ego-Shooter mit guter Story.	
Red Faction 2	1-4	ACT	2002	16	88%	Lauter, schöner, besser – eine tolle Fortsetzung.	
Reel Fishing	1	SIM	2003	ohne	64%	Schlichte Angel-Sim, nur für Hardcore-Fans.	
Reiselled Ephemeral Fantasia	1	RPG	2001	12	63%	Und wieder nix. Rollenspieler haben es schwer!	
Resident Evil Code: Veronica X	1	ACT	2001	18	92%	Kaufen! Kaufen! Kaufen!	
Resident Evil: Dead Aim	1	SEU	2003	16	77%	Kurzer, aber atmosphärischer Lightgun-Shooter.	
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica	1	ACT	2002	16	56%	Der blanke Horror, aber im negativen Sinne!	
Rez	1	ACT	2002	6	74%	Etwas kurzer Ballerspaß mit interessanter Atmosphäre.	
Ridge Racer V	1-2	RSP	2001	ohne	82%	Optisch beeindruckende Neuauflage.	
Riding Spiritis	1-2	RSP	2002	ohne	65%	Die Steuerung ist jedenfalls uninspiriert...	
Ring of Red	1	STG	2001	16	79%	Langatmig, aber trotzdem fesselnd.	
Robin Hood: Defender of the Crown	1	STG	2003	6	69%	Die Strumpfphose will nicht so recht passen.	
Robot Warlords	1	STG	2001	12	43%	Hässliche und nervige Roboterschlacht.	
Robotech: Battlery	1-2	ACT	2003	6	74%	Ballern und Anime: Das trifft den Zeitgeist.	
Rocky	1-2	SPS	2002	6	83%	Gute Präsentation mit Rocky-Bonus. Für Fans Pflicht.	
Rolling	1-2	SPS	2003	12	70%	Skateboarding ohne Innovation und Kaufanreiz.	
RTL Skispringen 2004	1-16	SIM	2003	ohne	75%	Für Freunde des Skisprungs DAS Spiel.	
RTX Red Rock	1	ACT	2003	12	75%	Innovativ, aber mit zu vielen Technikpatzern.	
Rumble Racing	1-2	RSP	2001	6	81%	Guter Fun-Racer mit biederer Optik.	
Run Like Hell	1	ACT	2002	16	65%	Was lange währt, wird noch lange nicht gut.	
Rune Viking Warlord	1-4	ACT	2001	16	72%	Ein durchwachsender Actiontitel.	
Rygar	1	ACT	2003	16	80%	Kurzes Spektakel mit kleineren Schwächen.	
Salt Lake 2002	1-4	SPS	2002	ohne	59%	Hierfür gibt es nicht einmal 'ne Blechmedaille!	
Schatzplanet, Der	1	JNR	2002	6	71%	Kein Schatz, aber auch kein komplettes Armutszeugnis.	
Scooby-Doo	1	JNR	2002	ohne	67%	Trashiges Spiel zu der Kult-Serie.	
Scorpion King, The	1	ACT	2002	12	53%	Keine Ansichtssache: billiges Lizenzspiel.	
Secret Weapons over Normandy	1-2	ACT	2003	16	85%	Soundgewaltige Flug-Action mit Schnelleinstieg.	
Sega Bass Fishing Duel	1-2	SIM	2003	ohne	82%	Dreamcast-Umsetzung mit vielen Extras.	
Sega Soccer Slam	1-4	SPS	2002	12	72%	Witziges Fußball-Gekloppe mit Multiplayer-Bonus.	
Seven Blades	1	ACT	2001	18	70%	Hack'n'Slay in hübschem Gewand.	
Shadow Hearts	1	RPG	2002	12	76%	Einsteigerfreundliches Rollenspiel, innovatives Kampfsystem.	
Shadow of Memories	1	ADV	2001	12	76%	Tolle Geschichte, die unter technischen Mängeln leidet.	
Shadowman: 2econd Coming	1	ACT	2002	16	79%	Düsteres Action-Adventure mit großem Spielumfang.	
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	1-2	SPS	2001	ohne	82%	Anspruchsvolles Snowboardspiel.	
Shinobi	1	ACT	2003	12	75%	Technischer Durchschnitt mit mäßigem Gameplay.	
Shox	1-4	RSP	2002	6	87%	Kunterbunt und rasend schnell – genau richtig!	
Silent Hill: Director's Cut	1	ADV	2003	18	81%	Als Update zu schwach, auch wenn's billig ist.	
Silent Hill 2	1	ADV	2001	18	89%	Schocker mit wegweisender Soundkulisse.	
Silent Hill 3	1	ACT	2003	16	89%	Für Neueinsteiger und SH-Fans gleichermaßen toll.	
Silent Scope	1	ACT	2001	18	63%	Kommt in der Spielhalle einfach besser.	
Silent Scope 2: Dark Silhouette	1-2	ACT	2001	18	67%	Besser als der Vorgänger.	
Silent Scope 3	1	ACT	2003	18	59%	Langsam ist's genug. Konami!	
Silpheed	1	SEU	2001	6	65%	Veraltetes Gameplay, optisch aufgemotzt.	
Simpsons: Hit & Run	1	RSP	2003	6	76%	Für Simpsons-Fans ein klasse Zeitvertreib.	
Simpsons: Skateboarding	1-2	SPS	2003	ohne	44%	Technisch erschreckendes Funsport-Spiel.	
Simpsons, The: Road Rage	1-2	RSP	2001	ohne	63%	Nur für eingefleischte Simpsons-Fans.	
Sims, Die	1	SIM	2003	6	86%	Mit den Sims kann man viel Zeit verbringen.	
Sims brechen aus, Die	1	SIM	2003	ohne	87%	Spielerisch nichts Neues, aber von allem deutlich mehr.	
Sky Odyssey	1-2	SIM	2001	ohne	83%	Gute Simulation mit staubiger Grafik.	
Sky Surfer	1-2	ACT	2001	ohne	39%	Ein Sturzflug in unterste Wertungsregionen.	
Slam Tennis	1-2	SPS	2002	ohne	64%	Mittelmäßiges Tennisspiel ohne Lizenz und Highlights.	
Sled Storm	1-2	ACT	2002	6	78%	Kein SSX, aber ein guter Fun-Racer.	
Sly Raccoon	1	JNR	2003	ohne	87%	Originelles Jump'n'Run im Cel Shading-Look.	
Smash Court Pro Tennis Tournament	1-4	SPS	2002	ohne	73%	Mittelprächtiges Sportspiel mit gutem Multiplayer-Modus.	
Smuggler's Run	1-2	RSP	2001	16	83%	So hart wie das Leben eines Schmugglers.	
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	1-2	RSP	2001	12	83%	Und das Leben wird nicht leichter!	
SOCOM U.S. Navy Seals	1-16	ACT	2003	16	86%	Online-Action mit recht schlichten Missionen.	
SOS: The Final Escape	1	ACT	2002	12	74%	Klasse Idee, technisch zu schwach umgesetzt.	
Soul Calibur 2	1-2	BEU	2003	16	89%	Grafikprotzer mit tollen Kämpfern.	
Space Channel 5	1-2	GSK	2002	6	78%	Einfaches Knöpfedrücken, aber durchgestylt ohne Ende!	
Space Channel 5 Pt. 2	1-2	GSK	2003	6	74%	Fortsetzung ohne irgendwelche Innovationen.	
Space Invaders: Invasion Day	1-2	ACT	2003	12	29%	Dafür muss man kein Geld bezahlen.	
Speed Challenge	1-2	RSP	2002	ohne	62%	Fragwürdige Zukunftsvision eines Ex-Weltmeisters.	
Speed Kings	1-2	RSP	2003	6	68%	Mittelprächtiger Burnout-Klon mit guten Ansätzen.	
Spider-Man: The Movie	1	ACT	2002	12	82%	Spielerisch gute und technisch gelungene Filmumsetzung.	
Splashdown	1-2	RSP	2001	ohne	84%	Rennspaß für Wasserratten.	
Splashdown 2	1-2	SPS	2003	ohne	86%	Umfangreicher Wasser-Racer mit tollen Strecken.	
Splinter Cell	1	ACT	2003	16	92%	Tolles Agentenspiel mit Edelgrafik.	
Sponge Bob: Flying Dutchman	1	JNR	2003	ohne	61%	Billig – und zwar in jeder Hinsicht.	
Sponge Bob: Squarepants	1	JNR	2003	ohne	38%	Noch nicht einmal für Kids geeignet.	

Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
Spy Hunter	1-2	RSP	2001	12	83%	Vorbildlicher Action-Kracher.
Spy Hunter 2	1	ACT	2004	12	70%	Deutlich schlechter als der Vorgänger.
Spyro: Enter the Dragonfly	1	JNR	2002	76	78%	Harmloses Jump'n'Run mit einem gut aufgelegten Spyro.
SSX	1-2	SPS	2001	ohne	91%	Ein Highlight nicht nur für Wintersportler.
SSX Tricky	1-2	SPS	2001	ohne	92%	Heiße Rennaction vor traumhafter Kulisse.
SSX 3	1-2	SPS	2003	ohne	89%	Beliebt wie die kühle Winterluft.
Stargate: The Ark of Truth	1	RSP	2003	12	70%	Für Stargate & Hutch-Fans sicher einen Blick wert.
Star Trek Elite Force	1-4	ACT	2002	16	60%	Technisch unwürdiger Shooter, garantiert ohne Warp-Antrieb.
Star Wars: Bounty Hunter	1	ACT	2002	16	78%	Wenig Abwechslung und stellenweise viel zu schwer.
Star Wars: Jedi Starfighter	1-2	ACT	2002	12	84%	Nicht mehr so faszinierend wie der Vorgänger.
Star Wars: Racer Revenge	1-2	RSP	2002	6	76%	Schicker Highspeed-Racer, leider viel zu kurz.
Star Wars: Starfighter	1	ACT	2001	12	88%	Kurze Action-Unterhaltung.
Star Wars: Super Bombad Racing	1-4	RSP	2001	ohne	76%	Spaßiges Rennspiel für Star Wars-Fans.
Star Wars: The Clone Wars	1-2	ACT	2003	12	75%	Geradlinig und ohne besonderen Spielwitz.
State of Emergency	1	ACT	2002	18	75%	Sinnlose Prügelorgie für zwischendurch.
Street Hoops	1-8	SPS	2002	ohne	69%	Lässiges Streetballspiel mit extrem unausgewogener KI.
Streetfighter EX 3	1-4	BEU	2001	12	67%	Wird sich der Konkurrenz ergeben müssen.
Stunt GP	1-2	RSP	2001	ohne	68%	Ordentlich umgesetzt, aber nicht aufregend.
Stuntman	1	ACT	2002	6	72%	Saushere Symbiose aus Rennspiel und Action.
Sub Rebellion	1	ACT	2002	12	55%	Zu schwer und grafisch zu schlecht.
Summer Heat Beach Volleyball	1-4	SPS	2003	6	82%	Funsport-Spaß für Multiplayer.
Summoner	1	RPG	2001	12	81%	Gutes Spiel, aber nicht der erhoffte Knüller.
Summoner 2	1	RPG	2002	12	81%	Ausgeglichenes und enorm umfangreiches Rollenspiel.
Superstar	1-2	SPS	2001	ohne	69%	Ganz nett, aber mehr auch nicht.
Super Bust-A-Move	1-2	GSK	2001	ohne	82%	Zeitloser Klassiker ohne Neuerungen.
Super Bust-A-Move 2	1-2	GSK	2002	ohne	81%	Für Neulinge kultig und fesselnd.
Super Trucks	1-2	RSP	2002	ohne	78%	Ziemlich realistische LKW-Rennen.
Supercar Street Challenge	1	RSP	2001	ohne	59%	Könnte eine Parodie auf Arcade-Racer sein.
Superman: Shadow of Apokolips	1	ACT	2002	12	64%	"Maßig-Man" käme der Wahrheit näher.
Surfing H3O	1-2	SPS	2001	ohne	45%	Solche (Surf-)Spiele braucht kein Mensch.
SWAT Global Strike Team	1-4	ACT	2003	16	80%	Spaßig und innovativ, aber nicht von langer Dauer.
Swing Away Golf	1-4	SPS	2001	ohne	71%	Optisch ausgezeichnet, leider zu einfach.
Sword of the Samurai	1-2	BEU	2003	16	70%	Schwieriges Prügelspiel für Japanfans.
Syberia	1	ADV	2003	ohne	67%	Langatmig Grafikadventure mit Bedienungsproblemen.
SX Superstar	1-2	RSP	2003	ohne	78%	Gelungenes Motorcross-Rennen mit Frustmomenten.
Tarzan Freeride	1	JNR	2002	6	67%	Nettes Jump'n'Run ohne besondere Ansprüche.
Taz Wanted	1	JNR	2002	ohne	66%	Buntes Jump'n'Run mit katastrophaler Technik.
TD Overdrive	1-2	RSP	2002	ohne	79%	Cooler Anarcho-Rennen, solide gemacht.
Tekken 4	1-4	BEU	2002	12	88%	An Tekken kommt man nicht vorbei.
Tekken Tag Tournament	1-4	BEU	2001	16	93%	Nicht viel Neues, aber immer noch spitze.
Tenchu: Wrath of Heaven	1-2	ACT	2003	16	87%	Cooler Action-Adventure mit grafischen Abstrichen.
Tennis Masters Series 2003	1-4	SPS	2003	ohne	68%	Keine echten Spieler und nicht originell.
Terminator: Dawn of Fate	1	ACT	2002	16	62%	Viel Potential, aber grauenhafte Steuerung.
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	1	ACT	2003	16	62%	Leider mit typischen Lizenzmängeln behaftet.
Tetris Worlds	1-4	GSK	2002	ohne	49%	Miese Umsetzung des genialen Klassikers.
Theme Park World	1	SIM	2001	ohne	85%	Verbesserte PSone-Version.
This is Football	1-2	SPS	2001	ohne	71%	Zahlreiche Fehler, gute Präsentation.
This is Football 2003	1-8	SPS	2002	ohne	79%	Solide Fußballsimulation mit umfangreicher Lizenz.
Thunderhawk 3 Operation Phoenix	1	ACT	2001	16	82%	Gnadenloser Mix aus Action und Strategie.
Tiger & Dragon	1	ACT	2003	12	49%	Ente süß-sauer beim Chinesen ist spannender.
Tiger Woods: PGA Tour 2001	1-4	SPS	2001	ohne	55%	Nur für eingefeilte Golf-Freaks.
Tiger Woods: PGA Tour 2002	1-4	SPS	2002	ohne	79%	Optisch ansprechendes, rundum gelungenes Golfspiel.
Tiger Woods: PGA Tour 2003	1-4	SPS	2002	ohne	83%	Jedes Jahr ein bisschen besser.
Tiger Woods: PGA Tour 2004	1-2	SPS	2003	ohne	86%	Yep, in der Rangliste schon wieder etwas höher!
Time Crisis 2	1-2	SEU	2001	16	78%	Kurze, aber heiße Baller-Action.
Time Crisis 3	1-2	SEU	2003	16	80%	Besser als Teil 1, aber noch zu kurz.
Time Splitters	1-4	ACT	2001	ohne	75%	Erst mit vier Spielern richtig gut.
Time Splitters 2	1-4	ACT	2002	16	92%	Einer der besten Shooter überhaupt.
Tokyo Xtreme Racer	1-2	RSP	2001	ohne	65%	Gerade mal leicht überdurchschnittlich.
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	1-4	BEU	2003	6	70%	Die sympathischen Protagonisten hauen's raus.
Tomb Raider: Angel of Darkness	1	ACT	2003	12	81%	Ordentliches Comeback mit zu kurzen Levels.
Tom Clancy's Ghost Recon	1-2	ACT	2002	16	78%	Nicht optimal für Konsolen, aber trotzdem spannend und gut.
Tony Hawk's Pro Skater 3	1-2	SPS	2001	6	90%	Wer dieses Spiel verpasst, ist selber schuld.
Tony Hawk's Pro Skater 4	1-2	SPS	2002	6	91%	Funspot am Rande der Perfektion.
Tony Hawk's Underground	1-4	SPS	2003	6	91%	Auch im fünften Anlauf ein Überflieger.
Top Angler	1	SPS	2002	ohne	41%	Hier langweilen sich sogar die Fische.
Top Gear Dare Devil	1-2	RSP	2001	6	61%	Kein guter Start für Namco.
Top Gun Combat Zones	1	ACT	2001	12	72%	Arcade-Shooter mit eigenwilliger Steuerung.
Total Immersion Racing	1-2	RSP	2002	ohne	78%	Solider Racer mit interessantem KI-Feature.
Tour de France	1-2	SPS	2002	ohne	56%	Diese (Tor)Tour macht keinen Spaß!
Tour de France Centenary Edition	1-2	SPS	2003	ohne	29%	Da hilft noch nicht mal Blutdoping!
Transworld Surf	1-2	SPS	2002	ohne	76%	Kein schlechter Surf-Einstand, aber nicht ganz ausgereift.
Tribes: Aerial Assault	1-2	ACT	2003	12	74%	Großer Spielumfang, null Kommunikation.
True Crime: Streets of L.A.	1	ACT	2003	18	87%	Kein Verbrechen, sondern eine wirklich gute Tat!
Turok: Evolution	1-2	ACT	2002	16	75%	Trotz des Hypes nur ein solider Shooter.
Twin Caliber	1-2	ACT	2002	16	36%	Mieses Gameplay mit ebensolcher Technik.



Titel	Spieler	Genre	Jahr	USK	Wertung	Wir sagen...
Twisted Metal: Black	1-4	ACT	2001	16	85%	Knallharte Action in Reinkultur.
Twisted Metal: Black Online	1-8	ACT	2003	16	80%	Online-Spaß für LAN und Internet.
Ty the Tasmanian Tiger	1	JNR	2002	ohne	63%	08/15 Jump'n'Run ohne Besonderheiten.
UEFA Challenge	1-2	SPS	2001	ohne	75%	Annehmbarer Kicker mit ordentlicher Ausstattung.
UEFA Champions League Season 2001/2002	1-4	SPS	2002	ohne	69%	Chancenlos gegen die starke Konkurrenz.
UFC Throwdown	1-2	BEU	2002	16	76%	Schnelles und knallhartes Käfig-Beat'em-Up.
Unlimited Saga	1	RPG	2003	6	65%	Viel erwartet, schwer enttäuscht. Schade!
Unreal Tournament	1-4	ACT	2001	18	82%	Toller Mehrspielerspaß mit Suchtfaktor.
USA Raser	1	RSP	2002	6	71%	Ansehnliches Rennspiel von der Stange.
Vampire Night	1-2	ACT	2002	16	68%	Gute Ansätze, aber insgesamt ziemlich blutleer.
Vexx	1	JNR	2003	6	84%	Gutes Jump'n'Run mit originellen Ideen.
Victorious Boxers	1	SPS	2001	ohne	79%	Etwas schwierig, aber trotzdem fesselnd.
VIP	1	ACT	2002	12	34%	Anspruchlos, primitiv, überflüssig. Was für ein Murks!
Virtua Fighter 4	1-2	BEU	2002	12	93%	Grafischer unsauber, aber ein erstklassiges Prügelspiel.
Virtua Fighter 4 Evolution	1-2	BEU	2003	12	90%	Aufgebohrtes Hitzspiel mit kleinen Abstrichen.
Virtua Tennis 2	1-4	SPS	2002	ohne	80%	Gutes Tennisspiel, nicht ohne technische Mängel.
V-Rally 3	1-4	RSP	2002	ohne	90%	Umfangreiche, realistische Rallye-Simulation.
Wacky Races	1-4	RSP	2001	ohne	89%	So müssen Fun-Racer aussehen.
Wakeboarding Unleashed	1-2	SPS	2003	ohne	79%	Typisch O2! Motivierender Funsport.
War of the Monsters	1-2	ACT	2003	12	82%	Der hohe Schwierigkeitsgrad verhindert eine höhere Wertung.
Warriors of Might & Magic	1	ACT	2001	12	57%	Technisch armes Action-RPG.
Way of the Samurai	1	ACT	2002	16	71%	Interessantes Samurai-Abenteuer mit tödlicher Kameraführung.
Wer wird Millionär 2. Edition	1-4	SIM	2002	ohne	51%	Wie wird man Millionär? Durch Sparen!
Whirl Tour	1-2	SPS	2003	ohne	66%	Durchschnittlicher Funsport mit punkigem Soundtrack.
Whiteout	1-2	RSP	2003	ohne	59%	Schneemobilrennen – sagt das nicht alles?
Wild Arms 3	1	RPG	2003	12	81%	Und wieder ein guter Teil der Serie.
Wild Wild Racing	1-2	RSP	2001	ohne	80%	Überzeugender Start der Buggys.
Wipeout Fusion	1-2	RSP	2002	6	86%	WipeOut meldet sich imposant zurück.
Wizardry: Tales of the Forsaken Land	1	RPG	2002	12	64%	Gutes, aber anstrengendes RPG der alten Schule. Nur für Fans.
WM Nationalspieler	1-4	SPS	2002	ohne	62%	Das ist doch kein Fußball!
Woody Woodpecker	1	JNR	2002	ohne	65%	Einfach, geradlinig und mit hübscher Optik.
World Championship Snooker 2002	1	SIM	2001	ohne	60%	Macht "in echt" mehr Spaß.
World Championship Snooker 2003	1-16	SIM	2003	ohne	67%	Schöne Sim, aber zu bleiern präsentiert.
World Destruction League Thunder Tanks	1-4	ACT	2001	12	68%	Brachiale Action mit schwacher Präsentation.
World Destruction League War Jetz	1-2	ACT	2001	12	58%	Macht sogar Spaß... für zehn Minuten.
World Racing	1-2	RSP	2003	ohne	74%	Tolle Lizenz mit technischen Tücken.
World Rally Championship	1-2	RSP	2001	ohne	89%	Technisch hervorragende Rallye-Sim.
Worms 3D	1-4	STG	2003	ohne	89%	Worms. Nicht mehr und nicht weniger. Aber klasse!
Worms Blast	1-2	GSK	2002	ohne	74%	Diese Würmer retten so manche Party.
Wreckless: The Yakuza Misions	1-2	ACT	2002	12	72%	Grafisch top, spielerisch hop.
WWE Crush Hour	1-2	ACT	2003	6	61%	Oberflächliche Action im WWE-Design.
WWE Smackdown! Here comes the Pain	1-4	BEU	2003	16	86%	HCTP pinnst euch vor dem Bildschirm fest!
WWE Smackdown! Shut Your Mouth	1-6	SPS	2002	12	84%	Tatsächlich viel besser als der Vorgänger.
WWE Smackdown! Just bring it	1-4	SPS	2001	16	75%	Verbesserungsbedürftiger Wrestling-Klassiker.
WRC 2 Extreme	1-4	RSP	2002	ohne	85%	Tolles Rallyspiel mit vielen Möglichkeiten.
WRC 3	1-4	RSP	2003	ohne	85%	Nachwuchsfahrer sollten sich ans Lenkrad setzen.
XIII	1-4	ACT	2003	16	92%	Fantastischer Shooter im Comic-Look.
X-Men: Next Dimension	1-2	BEU	2002	12	54%	Übler 3D-Auftritt der beliebten Mutanten.
X-Men 2: Wolverine's Revenge	1	ACT	2003	12	80%	Solides X-Men-Spiel mit fetter Action.
X-Squad	1	ACT	2001	16	69%	Gute Ansätze, aber schlecht umgesetzt.
XG 3: Extreme-G Racing	1-2	RSP	2001	6	88%	Schnell, schneller, XG3.
XGRA	1-2	RSP	2003	6	73%	Mit Vollgas an einer Top-Wertung vorbei.
Yu-Gi-Oh! Duelist of the Roses	1-4	ACT	2003	ohne	57%	Fans der Serie werden ihren Spaß haben.
Zapper	1-4	JNR	2002	ohne	60%	Einfaches Gameplay, einfaches Spiel – nur für zwischendurch.
Zone of the Enders	1-2	ACT	2001	12	82%	Spannende, gelstreichere Action mit kleineren Mängeln.
Zone of the Enders: Second Runner SE	1-2	ACT	2003	12	83%	Erweitert, aber mit Schwächen bei Kamera und Steuerung.
Zorro: Der Schatten	1	JNR	2002	12	56%	Sehr maßiges Action-Adventure mit cooler Hauptfigur.

 Alle Spiele mit einer Wertung von 90% oder höher bekommen unseren "Winner"-Award.

 Alle Spiele mit einer Wertung unter 30% bekommen unseren "Loser"-Award.



SERVICE

Acclaim

Leuchtenbergstr. 20
81677 München
Hotline: 0190/824663
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.acclaim.de
E-Mail: hilfe@acclaimworld.net

Activision Deutschland GmbH

Brunnfeld 2-6
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0190/510055
Mo.-Fr. 14-18 Uhr; Sa. 16-18 Uhr
Website: www.activision.de
E-Mail: info@activision.de

Atari

Hanauer Landstraße 184
60314 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/771883
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Website: www.atari.de
E-Mail: [Support auf Website](mailto:Support@Website)

Avalon Interactive

Deutschland GmbH
Behringstraße 16b
22765 Hamburg
Hotline: 0190/771888
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.vid.de
E-Mail: Support auf Website

Bigben Interactive GmbH

Walter-Gropius-Straße 24
50126 Bergheim/Erft
Hotline: 0700/22787767
Mo.-Fr. 12-16 Uhr
Website: www.bigben-interactive.de
E-Mail: info@bigben-interactive.de

BMS Modern Games

Handelsagentur GmbH
Pascalastraße 17
52076 Aachen
Hotline: 02408/959209
Mo.-Fr. 14-17 Uhr; Di. 9-12 Uhr
Website: www.modern-games.com
E-Mail: info@modern-games.com

Codemasters GmbH

Rosenheimer Straße 139
81671 München
Hotline: 0190/824644
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Website: www.codemasters.de
E-Mail: kundendienst@codemasters.com

Electronic Arts GmbH

Triforum Cologne
Innere Kanalstraße 15
50823 Köln
Hotline: 0190/787906
Mo.-Sa. 9.30-13 und 14-17.30 Uhr
Website: www.electronicarts.de
E-Mail: de-cs@ea.com

Flashpoint AG

Biedenkamp 5 H
21509 Glinde
Hotline: 040/710060
Mo.-Fr. 8-16 Uhr
Website: www.flashpoint.de
E-Mail: info@flashpoint-ag.de

Guillemot GmbH

Bahnhofstraße 85
91233 Neuenkirchen am Sand
Hotline: 0190/662789
Mo.-Fr. 9-19 Uhr
Website: guillemot.cybershops.de
E-Mail: webmaster@guillemot.de

Hasbro Interactive

Max-Planck-Straße 10
63128 Dietzenbach
Hotline: 02921/965343
Mo.-Fr. 7.30-16.15 Uhr
Website: www.hasbro.de
E-Mail: Support auf Website

Jöllence GmbH

Kreuzberg 2
27404 Weertzen
Hotline: 0180/5125133
Mo.-Fr. 8-17 Uhr
Website: www.speed-link.de
E-Mail: info@speed-link.de

Koch Media GmbH

Lochhamer Straße 9
82152 München/Planegg
Hotline: 089/85795425
Mo.-Do. 13-19 Uhr, Fr. 12-16 Uhr
Website: www.kochmedia.com
E-Mail: Support auf Website

Konami of Europe GmbH

Berner Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
Hotline: 0190/824694
Mo.-So. 8-24 Uhr
Website: www.konami-europe.com
E-Mail: europe@konami.com

Lego GmbH

Martin-Kollar-Straße 17
81829 München
Hotline: 0180/2588588
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.lego.de
E-Mail: Germany@LEGO.com

Logitech

Logitech GmbH
Streifacher Straße 7
82110 Germering
Hotline: 089-894670
Website: www.logitech.de
E-Mail: Support auf Website

NBG

NBG Handels- und Verlags-GmbH & Co.
Brunnfeld 2-4
93133 Burglengenfeld
Hotline: 0180/56244533
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.nbgshop.de
E-Mail: nbg@maxsupport.de

Mattel Interactive

Keltenring 12
82041 Oberhaching
Hotline: 0190/87326844
Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Website: www.mattelinteractive.de
E-Mail: info@learningcompany.de

Mitsui Deutschland GmbH

Stadthausbrücke 5
20355 Hamburg
Hotline: nein
Website: www.mitsui.de
E-Mail: info@dxs.mitsui.co.jp

quasar-x.com

Sebastian Skarubke GbR
Am Lemmchen 8
55120 Mainz
Hotline: nein
Website: www.quasar-x.com
E-Mail: sales@quasar-x.com

Ravensburger AG

Robert-Bosch-Straße 1
88214 Ravensburg
Hotline: 0751/861944
Mo.-Do. 16-19 Uhr
Website: www.ravensburger.de
E-Mail: Support auf Website

Saitek Elektronik Vertriebs GmbH

Landsberger Straße 400
81241 München
Hotline: 089/54612710
Mo.-Fr. 16-19 Uhr
Website: www.saitek.de
E-Mail: info@saitek.de

Sony CED GmbH

Frankfurter Str. 233
Triforum-Haus C
63263 Neu-Isenburg
Hotline: 0190/578578
Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Website: www.playstation.de
E-Mail: playstation_team@scee.net

SWING! Entertainment Media AG

Industriestraße 8
41564 Kaarst
Hotline: 02131/4066499
Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr
Website: www.swing-games.de
E-Mail: info@swing-games.de

Take 2 Interactive GmbH

Agnesstraße 14
80789 München
Hotline: 0190/87326836
Mo.-Fr. 8-24 Uhr
Website: www.take2.de
E-Mail: info@take2.de

TDK Mediactive

Halskestraße 38
40880 Ratingen
Hotline: 01805/83542637
Mo.-Sa. 10-20 Uhr
Website: www.tdk-mediactive.com
E-Mail: info@tdk-mediactive.com

THQ Softgold GmbH

Kimplerstraße 278
47807 Krefeld
Hotline: 01805/605511
Mo.-Fr. 16-20 Uhr
Website: www.thq.de
E-Mail: support@thq.de

Ubi Soft

Adlerstraße 74
40211 Düsseldorf
Hotline: 0190/88241210
Mo.-Fr. 10-12 Uhr, 14-18 Uhr
Website: www.ubisoft.de
E-Mail: Support auf Website

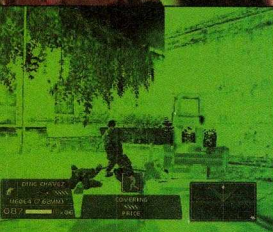
Vidis Electronic Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99
22453 Hamburg
Hotline: 040/51484048
Mo.-Fr. 8-18 Uhr
Website: www.vidis.com
E-Mail: info@vidis.com

Vivendi Universal Interactive Publishing

Deutschland GmbH
Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Hotline: 0190/151200
Mo.-Fr. 9-21 Uhr
Website: www.vugames.de
E-Mail: techsupport@vupinteractive.de

Online total in Play Games Nr. 3



Rainbow Six

Nur die Besten der Besten gehören zu multinationalen Anti-Terrorgruppe Rainbow Six. Ihr könnt dazu gehören. In der nächsten Ausgabe testen wir die Playstation2-Umsetzung auf Herz und Nieren. Besonders gespannt sind wir natürlich auf die Online-Fähigkeit von Ubi Softs Toptitel.



Champions of Norrath

Schon unsere Preview-Version glänzte mit toller Grafik und klassischem Hack & Slay-Gameplay. Wunderbar gefiel uns auch der gelungene Vierspielermodus. Auch bei *Champions of Norrath* werden wir mit unserer PlayStation 2 online gehen, um herauszufinden wie sich die Monsterhatz im Netz spielt.



Syphon Filter: Omega Strain

Sonys Agententhriller naht mit großen Schritten. Und auch diese Agenten gehen gerne online. Wir sind sehr gespannt auf die zusätzlichen Räume, die wir online betreten werden können. Also, Waffen durchladen und die PS2 anstöpseln. Ihr seht, es lohnt sich mal wieder, auf die nächste Play Games zu warten!

Und sonst?

Auch abseits der Tests gibt es Online total. Wir informieren euch über den neusten Stand des weltweiten Spielens und geben Tipps zum Spielen im Netz. Natürlich schauen wir uns auch Offline-Spiele an. Geplant ist unter anderem ein Test zu *.hack//INFECTION Part 1*, dem ersten Online-Spiel, das offline gespielt wird. Ganz oben auf unserer Liste stehen auch *Acclains Alias*, *TDKs Conan*, *Activisions Pitfall*, *Ubi Softs Project Zero 2* und *Konamis The Suffering*. Ihr seht, es lohnt sich mal wieder, auf die nächste Play Games zu warten!

Die nächste Ausgabe liegt
am **07.04.2004** im Handel.

Herausgeber

MEDIA  **PRO**

Media Pro BV
Gronausestraat 32
7533 Enschede
Holland

Redaktionsanschrift
BriStein Verlag GmbH
Kantstr. 5-13
44867 Bochum
Deutschland
Tel.: 02327 - 32460
Fax: 02327 - 324699

Geschäftsführer
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com

Redaktionsdirektor & Mitherausgeber (V.i.S.d.P.)
Martin Mirbach
E-Mail: mirbach@bristein.com

Textchef
Titus Funkel

Team
Tom Gerlach
Benjamin Kegel
Kartsen Rohloff
Christian Schmid
Stefan Schröder
Björn Seum

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Martin Messing (MAD)

Layout
Michael Fischer
Bettina Steinacker
E-Mail: grafik@bristein.com
ISDN: 02327 - 324651
(Mac Leonardo)

Druck
Druckzentrum Hußmann GmbH
Kantstr. 5-13, 44867 Bochum

Vertrieb
IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg
www.ipv-online.de

Anzeigenberatung
Michel Kieselstein
E-Mail: michelk@bristein.com
Tel.: 02327-324669

Play Games ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Sony-Lizenzangabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Sony, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und TM geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.



Titel:
Champions of Norrath © Ubi Soft 2004.
All rights reserved.



SO GEHTS PER SMS:
SCHICK DEN TEXT "AMD"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:

83345

BESTELLSPIEL: AMD50007
(DU BESTELLST PIX Nr. 50007)
*299€/SMS (VFD2 Leistung: 0,12€)
Logo, Pix, Sound, Movie max. 2 sms 598€

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

8662834

0900 51 51 68 (2,36€/min)
0901 59 99 98 (4,23€/min)



NEU!

SOUNDS & GERÄUSCHE

COOLE SOUNDS & WITZIGE GERÄUSCHE
DIE DU ALS KLINGELTON ODER
SMS - SIGNAL NUTZEN KANNST!

- 87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
- 87012 MANN SCHREIT WIE IRRE
- 87003 PFERDEWIEHERN
- 87001 STRENE MIT EXPLOSION
- 87006 PUMP GUN
- 87000 NEBELHORN
- 87032 EIN ALTES TELEFON
- 87008 GEWITTER MIT DONNER
- 87004 KLOSPÜLUNG
- 87002 SEXGERÄUSCHE
- 87009 TROMMELWIRBEL
- 87023 EIN AFFE GEHT VOLL AB
- 87021 KUKUCK
- 87013 BIG BEN
- 87007 RÜLPSEGERÄUSCH
- 87014 HÜNERGEGACKER
- 87027 FORMEL 1 WAGEN
- 87028 DER GROBE GONG
- 87029 ZAHNARZTBÖHRER

Nokia: 7650, 3650, Siemens: C55, S55, MC60, SharpGX10, Sony/
Ericsson P800, Sagem: MY-65, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2
und für alle neuen Handys mit Wave Wiedergabe.

TOP RINGTONES

- 15561 LINKING PARK / IN THE END
- 15601 AVRIL LAVIGNE / SKATERBOY
- 15215 GROOVE COVERAGE / MOONLIGHT SHADOW
- 15026 LIMB BISKITT / ROLLIN
- 15213 MASSIVE TÖNE / CRUISEN
- 15240 P. DIDY / I NEED A GIRL
- 15513 KOOL SAVA / HAUS UND BOOT
- 15509 HERMES HOUSE BAND / COUNTRY ROADS
- 15211 DRUNKENMUNKY / E
- 15231 DJ DEAN / PLAY IT HARD
- 15132 SNOOP DOGG / SAME
- 15094 AXEL F.
- 15098 FLINTSTONES
- 15100 INDIANER JONES
- 15102 MANA MANA
- 15103 MISSION IMPOSSIBLE
- 15099 625Z
- 15112 VERSUCHS MAL MIT GEMÜTLICHKEIT
- 15115 STAR WARS
- 15118 EINE INSEL MIT 2 BERGEN
- 15119 SCHNELLESTE MAUS VON MEXICO
- 15603 BUFFY
- 15606 HARRY POTTER
- 15609 SESAMSTRASSE
- 15108 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
- 15109 RAUMSCHIFF VOYAGER
- 15608 PULP FIKTION
- 15604 DRAGONBALL
- 15106 LINDENRASSE

Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem,
Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.

NEU

DISPLAY MOVIES



Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display!

LOGO'S für

Nokia, Ericsson, Sagem, Sendo!



SMS PIX für

Nokia, Ericsson, Sagem, Sendo!



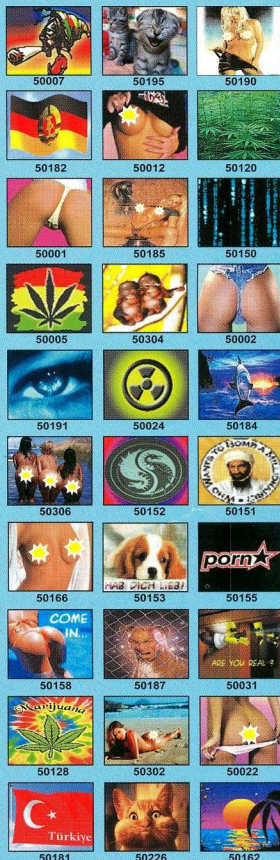
DISPLAY - MOVIES für

Nokia: 3330, 3510,
3410, 5210, 5510



FARBIGE XXXL PIX

Für alle Handys mit Farbdisplay!



VOLL COOL! ENDLICH FREIE SICHT!



Schreibe eine SMS mit
dem Inhalt AMD 50000
an die 83345* du erhältst
dann für Dein Nokia Handy
ein "Magic-Clean-Logo"
und schon hast du die freie
Sicht auf Deinem
Farbdisplay!!!

TOP JAVA-GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhöhle!

CALL for GAMES : 01908 662798

0900 51 51 107 (2,36€/min)

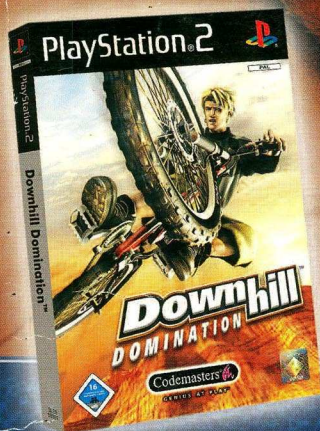
0901 59 99 994 (4,23€/min)

Game-Handys: Ar: Nokia 3410, Bi: Nokia 3510, Ci: Nokia 3650, Di: Nokia 5100, E: Nokia 6100, Fi: Nokia 6310, G: Nokia 6610, H: Nokia 7250, I: Nokia 7250, J: Nokia 7650, K: Sagem SL45, L: Siemens MT50, M: Siemens M50, N: Siemens S50, O: Siemens C55, P: Sharp GX10, Q: Motorola T750, R: Panasonic GX 10.



WIE KRANK BIST DU WIRKLICH?

Downhill DOMINATION



linco inc
entertainment



PlayStation 2



Zu hart für Weicheier.

Abgefahrene Tricks. Abschüssige Tracks. Absolute Power. Downhill Domination ist der neue Reißer für alle, die's hart mögen. Richtig hart. Zeig was du kannst und hol alles raus. In 9 Austragungsgebieten auf 27 Strecken. Abwechslungsreiche Spielmodi, abgefahrene Sounds sowie 14 verschiedene Fahrer sorgen für den absoluten Thrill. Deine Gegner? Kannst du kicken! Oder rempeln. Oder was dir sonst so einfällt. Downhill Domination. Der ultimative Höllenritt ab 16 Jahren!

www.codemasters.de

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

DOWNHILL DOMINATION is a trademark of Sony Entertainment America Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by linco inc. Entertainment. Distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their owners.